

PacMan Oyun İncelemesi



Figure 1: Squish 'Em Oyunu Kapak Resmi1

Fantasy Mantığı ve Oyun Hikayesi:



Figure 2: Karakterimiz Seviyeyi Tamamlıyor

Okuduğum kaynaktan² anladığım üzere, oyunda bitirilmemiş bir binanın tepesine tırmanmaya çalışan bir işçiyi canlandırıyoruz. Her ne kadar binanın iskeleti güzel resmedilmiş olsa da -karakterin yorumunda da değineceğim üzere- oyunun bu hikayesi bize tam anlamıyla

¹ https://www.c64-wiki.com/images/1/1b/Squish%27em_Cover.jpg

² https://www.c64-wiki.com/wiki/Squish_%27em

yansıtılamamış durumda.

Karakterlerin Yorumlanması ve İncelenmesi:

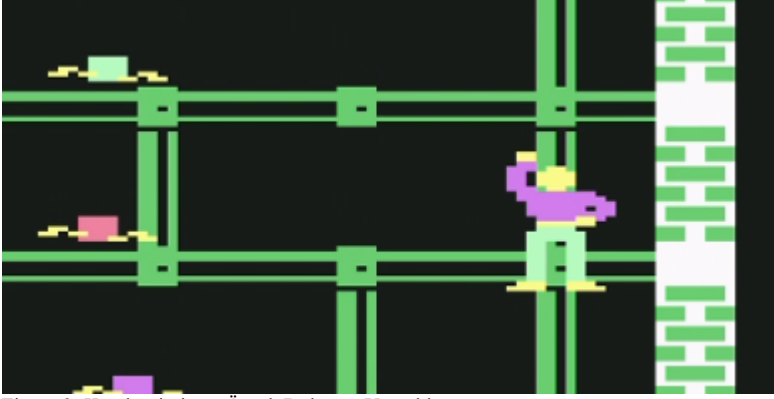


Figure 3: Karakterimiz ve Örnek Düşman Yaratıklar

İşçi (Sam): Oyundaki ana karakterimizi bir işçi olarak isimlendirebiliriz. Başka bir oyun isimlendirmesinde ise bu kişinin Sam³ olarak isimlendirildiğini gördüm. Burada yine bir tasarım eksikliğini görmekteyiz. Oyuncunun adının yine oyunun başında bize aktarılabilmesi bir tasarım ortaya konulabilirdi. Karakterin tasarımında kel bir vatandaş resmedilmiş. Dolayısıyla oyun kapağını görmeden veya -varsa- manual'ı okumadan falan bu karakterin bir işçiyi temsil ettiğini anlamamız neredeyse imkansız.

Düşman Karakterler: Oyunda çok çeşitli düşman karakterler bulunmakta. Bu çeşitlilik oyuna güzel bir katkıda bulunmuş. Karakterlerin tasarımında görsel olarak bir zenginlik (farklılık) bulunsa da davranışsal olarak aynı zenginliği yakalayamıyoruz.

Oyun Mekanikleri:

Oyunun belli başlı kurallarını saymak ve bunları yorumlamak gerekirse;

- Oyunda Sadece yukarı yönde hareket edebiliyoruz.
 - Strateji konusuna çok güzel bir katkı yapan bu özellik sayesinde rastgele hareketler yapmamız güzel bir şekilde sınırlandırılmış.
- Oyundaki bir nesneyi aldığımızda ekstra can kazanıyoruz.
 - Burada hemen bir eleştiri getirmek istiyorum: bu nesnenin tasarımında çok daha farklı bir obje seçilebilirdi. Çünkü ilk bakışta nesne ve diğer düşmanların ayrımı oldukça zor oluyor. Öte yandan böyle bir can kazanma mekanikliği güzel düşünülmüş bir eklenti olmuş.
- Oyunda üç canımız bulunuyor.
 - Oyuncuya tek bir hak vermemek, adaletli bir tasarım ortaya konulmasını sağlamış.
- Canavarlara veya yukarıdan atılan objelere çarptığımızda can kaybediyoruz.
 - Yukarıdan atılan objeler bazen gereğinden fazla zorlayıcı olmuş.
- Canavarları üzerlerine basarak etkisiz hale getirdiğimizde, bir kez daha aynı canavarı etkisiz hale getiremiyoruz.
 - Bu tasarım tercihini çok beğendim. Fakat aynı canavarın tekrar aktif edildiğinde onun artık ezilemez olduğunu belirten bir gösterge de oyuna eklenmeliydi. Bu bakımdan adaletsiz bir tasarım olmuş.

Oyun Dinamikleri:

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

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Squish_%27em



Figure 4: Karakterimiz Kafasına Tuğla Düşerek Öldü

- Yukarıdan atılan objelere temas ettiğimizde can kaybediyoruz.
 - Bu objelerin atılma mantığında bir pattern keşfettiğimi düşünüyorum. Oyuncu her yukarı çıktığında yukarıdan atılabilecek olası objeden kaçınmak için çevresinde boş bir alan olmasına dikkat edebilir.
- Üzerine basarak ezdiğimiz düşman bir süre boyunca bize zarar veremiyor. Fakat bu sürenin sonunda zarar görmez oluyor.
 - Düşmanın üzerine basacağımız zamanla yukarıya çıkacağımız zamanı arka arkaya getirerek daha tehlikesiz bir aşama katetmiş oluruz.

UI Öğeleri:



Figure 5: Oyun Sahnesi



Figure 6: Karşılama Sahnesi



Figure 7: Kontrollerin Gösterildiği Sahne



Figure 8: Game Over Sahnesi

Figür 5'te oyun sahnesini görmekteyiz. Sahnenin sol üst kısmında oyun adı yer almakta. Normalde bu tarz bir tasarımı yanlış bulurdum, fakat oyunun temasıyla tam bir uyum sağladığı için

bu tasarım benim de hoşuma gitti. Ekranın sağ üst kısmında skor değerimiz görülmekte. Sol alt kısmında can değerimiz ve sağ alt kısmında bulunduğumuz oyun level'ı yer almakta. Can değerimiz daha evrensel bir şekilde, yani küçük avatarlarla gösterilebilirdi.

Figür 6'da minimalist tasarımıyla oyunun karşılama sahnesini görmekteyiz. Burada, göze gayet hoş gelen bir tasarıma imza atılmış.

Figür 7'de çok önemli bir sahne görmekteyiz. Bu sahnenin oyunun başına eklenmesini gayet güzel bir tasarım örneği olarak görüyorum.

Oyun başlamadan önce karşımıza gelen demo sahnesinin affordance'ı daha etkili bir şekilde sunulabilirdi: demo sahnesi direk başlayıp sahnenin ortasında watermark gibi silik bir şekilde «DEMO» yazabilirdi mesela. Ama düşünce olarak çok güzel bir tasarım olmuş.

Figür 8'de Game Over sahnesini görmekteyiz. Burada gayet güzel ve yeterli bir tasarım görülmüyor. Game Over durumunda ekrana eklenen sallanma efekti de oyuna çok güzel bir katkı sağlamış.

Oyun Seviyesi ve Affordance Kavramı:

Oyunun demo sahnesini geçmemizi sağlayacak tuşun bu sahnede bize gösterilmemesi bir affordance eksikliği olarak karşımıza çıkıyor. Bunun yanı sıra daha önce de bahsettiğim üzere canavarları dokunulmaz duruma geçmeleri güzel bir efekt ile desteklenmeliydi. Aynı zamanda bize bonus can veren objenin tasarımı da daha değişik bir şekilde yapılabilirdi.

Oyun seviye tasarımında rastgele haritalar oluşturulup oluşturulmadığını bilmiyorum. Fakat zannediyorum ki bölüm sonundaki paraşütün konumu rastgele belirleniyor. Bu da oyuna güzel bir katkı katıyor.

Yapay Zekanın İncelenmesi:

Oyunda canavarların kontrolünde bir yapay zeka kurgusunun olmadığını düşünüyorum: belli bir alanda hareket etmeleri kurgulanmış sadece. Bunun dışında yukarıdan atılan objelerin konumunun bizim bulunduğumuz yerin aynısı olması, burada ufak da olsa bir yapay zekanın kurgulandığını gösteriyor.

Short Term Memory Kavramının İncelenmesi:



Figure 9: Oyun Sahnesinden Bir Kesit

İlk kez George Miller tarafından ortaya atılan bu kavramın, oyuncu açısından uğraşmayı direk 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.⁴ Figür 9'daki örnek oyun sahnesini dikkate alırsak aynı anda odaklanmamızı gereken maksimum 3 obje bulunuyor: yukarıdan düşen obje, bizimle aynı seviyedeki canavar, bir üst kademedeki canavar. Bir üst kademeye çıkabileceğimiz yolları da dikkate alacak olursak -bu sahne için- ekstra 4 odak elemanı ekleniyor. Toplamda 7 tane odak elemanı ile, gayet iyi tasarlanmış bir sahne ile karşılaştığımızı söyleyebilirim.

Grafiksel Uyarıların İşlevsel ve Duygusal Açından Yorumlanması:



Figure 10: Seviyeyi Tamamlıyoruz

Seviyenin genelinde duygusal bir zenginliğin bulunduğunu söyleyemem. Fakat Game Over sahnesindeki görsel ve işitsel kombinasyon, çok güzel bir tasarım örneği olmuş. Aynı zamanda bölüm sonundaki (figür 10) ses ve görüntü kombinasyonunu da beğendim. Buna ek olarak oyuncumuzda mutluluk ifadesini gösteren bir değişiklik de yapılabilirdi, ama bu şekilde de kabul edilebilir bir tasarım olmuş.

Ses ve Müzik:

Arka planda çalan müzik sanki uzak doğu temasını hissettirir gibi duruyor. Bunun yanı sıra ezilme ve obje düşüş sesleri gibi efektler de oyuna güzel bir zenginlik katmış durumda. Oyunun bitiş sahnesindeki müziğin ve Game Over sahnesindeki sesin gayet güzel olduğuna da tekrar değinmek istiyorum.

Motivasyon Öğeleri:

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

- Yeni level ve canavarlarla karşılaşmak
 - Oyunda görsel çeşitliliğin sağlanması, bu güzel motivasyon öğesini de beraberinde getirmiş durumda.
- Yüksek skor yapmak
 - Aslında ekranın sağ üst kısmında görülen skor değeri dışında skor unsurunun oyunun içinde önemli bir yer teşkil ettiğini söylemek zor. Çünkü sadece kendi skorunu görmek, oyuncu için fazla bir şey ifade etmeyecektir.

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

Seviyeleri ilerledikçe yukarıdan düşen objelerin sıklığında bir artış deneyimledim. Oyunun bu kısmına yoğunlaşacak olursak, objelerin hızında bir ayarlama yapılması gerektiğini söyleyebilirim. Oyunun başlarında olduğumuzu düşünürsek, bu objelerin düşüş hızlarının bir oyunun başında olması gerekenden çok daha fazla olduğunu söyleyebiliriz.

⁴ <https://www.wikizero.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVka-WEub3JnL3dpa2kvVGhlX01hZ2ljYWxfTnVtYmVyX1NldmVuLF9ObHVzX29yX01pbnVzX1R3bw>

Tasarımın Evrensel-Kültürel Açılardan İncelenmesi:

Oyunda kullanılan inşaat teması -her ne kadar oyuncuya yeteri kadar aktarılamasa da- evrensel bir kalıp içeriyor. Fakat ekranın sol altında yer alan ve kalan canımızı gösteren rakam yerine o kadar sayıda avatarın gösterilmesi daha evrensel bir tasarımın ortaya konulmasını sağlayabilirdi.

Son Notlarım ve Eklmelerim:

Oyunun demo sahnesinin gösterildiği kısma «DEMO» şeklinde bir watermark ekledim. Ayrıca bu sahne için «press x button to start» gibi bir uyarı ekledim.

Canavarın üzerine bastıktan sonra tekrar canlanınca onun artık ezilemez olduğunu belirten görsel bir ekleme yaptım: mesela koruyucu kalkan.

Ana karakterimizi daha değişik bir görselle tasarladım: mesela kafasında baret, üzerinde tulum olan bir inşaat işçisi. Dolayısıyla oyunun hikayesi oyuncuya daha yoğun bir biçimde verilebilirdi.

Ana karakterimizin adını (Sam) oyuncuya bir yolla aktarırdım. Mesela oyunun başında «Squish 'Em all, Sam!» gibi bir ses efekti eklenebilirdi.

Paraşütü aldığımızda karakterimizin yüzüne gülen surat ifadesi eklenebilirdi.

Mr. Umut EFİLOĞLU
N19132335