

Wizard Of Wor Oyun İncelemesi



Figure 1: Wizard Of Wor Oyunu Kapak Resmi¹

Fantasy Mantığı ve Oyun Hikayesi:

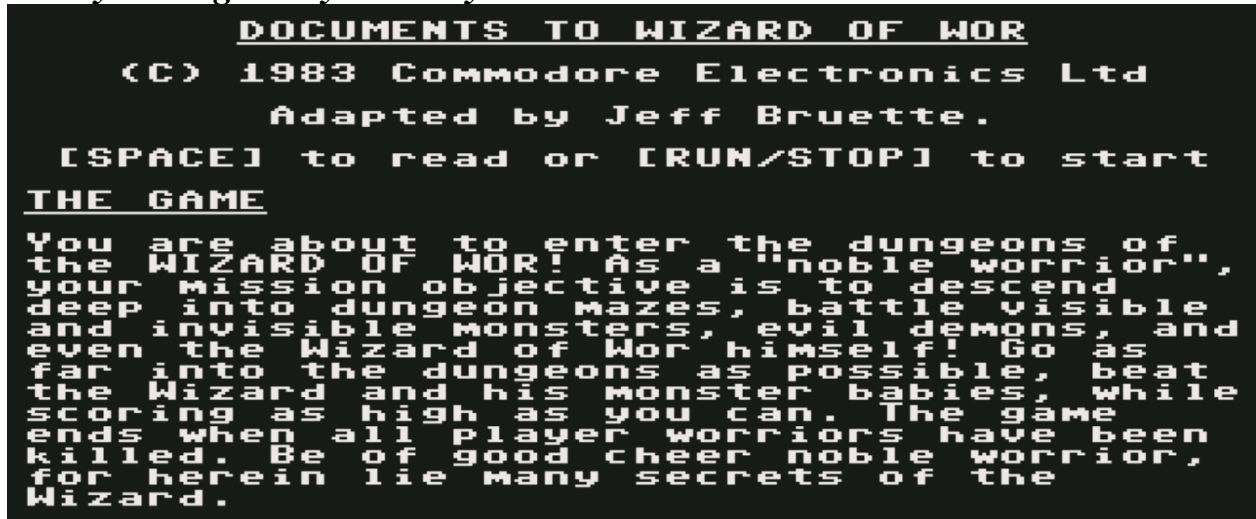


Figure 2: Oyun Dokümanı

Oyunda asil bir savaşçıyı canlandırıyoruz. Savaşçı, Wor büyücüsünün zindanlarına girerek hem büyücünün kendisiyle; hem de onun canavarlarıyla savaşıyor. Bu hikaye unsurunda oyuncuyu çeken birçok etki görmekteyiz. Birincisi, labirentlerin ve canavarların ne tür olacağının oyuncu tarafından keşfedilmek istenmesi. Bir diğeri ise «hepsini vur» oyun türünde sıklıkla görebileceğimiz high score kovalamacası. Özellikle bu kovalamacada iki oyuncunun eş zamanlı oynayabilmesi, oyuna çok güzel bir hareket uğraşı unsuru katmış.

¹ https://www.c64-wiki.com/images/9/97/Wizard_of_wor.jpg

Karakterlerin Yorumlanması ve İncelenmesi:



Figure 3: Oyun Sahnesi ve Oyuncular

Oyunun ana karakteri ışın gibi bir mermi atan savaşçı şeklinde tasarlanmış. Oyunda aynı anda iki tane oyuncu bulunuyor. Bunlar farklı renklerde tanımlanarak kesin bir biçimde birbirlerinden ayrılacak şekilde tasarlanmışlar. Bu tasarım tercihini, çok oyunculu ve hızlı bir oyun için düşündüğümüzde gayet olumlu buluyorum. Dolayısıyla tasarımcıyı hızlı bir oyun sanesinde oyuncunun ilk bakışta ayırabileceği karakterleri tasarladığından dolayı kutlamak gerekiyor. Karakterin kontrolünde dikey ve yatay hareket edebilmesi sağlanmış. Atari kabinindeki kontrol belki daha kolay olabilir ama emülatör için pek kolay kontrol edilebilen bir hareket mekaniğinin kurgulandığını söyleyemem. Karakterimizin boyu ile diğer NPC'lerin boyu benzer bir oranda yaratılmış. Dolayısıyla büyüklük olarak burada oyuncuyu rahatsız edecek bir durum bulunmuyor. Karakterin üzerinde -bizim kontrolümüze bağlı- iki tane animasyon bulunuyor: ateş etme ve hareket etme. Bunlara ek olarak bir de ölme animasyonları bulunmakta. Bu animasyonların tasarımında görsel bir sıkıntı bulunmuyor. Ateş etme animasyonunun sesli bir efekt ile desteklenmesi yerinde bir karar olmuş. Karakterin ölme animasyonu gayet basit bir renk değişimi ve sonrasında bir patlama efektiyle görsellenmiş. Bu animasyon tercihi basit kalsa da, oyunun genel görünüşüyle bir bütünlük sağlamış; dolayısıyla güzel bir seçim olduğunu düşünüyorum. Karakterin bir silüet olarak tasvir edilmesinin burada bir eksisini görmüyoruz. Bunun nedeni oyun genre'sının high-score elde etme mantığına yoğunlaşması olabilir.

BURWOR		100	POINTS
GARWOR		200	POINTS
THORWOR		500	POINTS
WARRIOR		1000	POINTS
WARRIOR		1000	POINTS
WORLUX		1000	POINTS
		DOUBLE SCORE	
WIZARD OF WOR		2500	POINTS

Figure 4: Düşman Yaratıklar

Oyunda çeşitli düşman karakterlerin bulunması, oyuncunun merak ve keşfetme duygularını tetikleyen başarılı bir tasarım örneği. Oyundaki düşman karakterlerde belli bir yapay zeka kurgusuna rastlanmıyor: yatay ve dikey bir şekilde hareket eden düşmanlar bulunuyor. Bu düşmanların, bizim de geçebildiğimiz geçitleri kullanabilmeleri, oyuna katılan güzel bir tasarım olmuş. Oyundaki düşman karakterleri birbirlerinden kesin farklarla ayırdığımız bir ses tasarımı, bu oyunda bulunmuyor. Worluk dışındaki diğer düşmanların ateş etme özellikleri bulunuyor, ve bu özellikler ortak birer ses efektiyle desteklenmiş. Worluk'un kaçma özelliği de oyuna ayrı bir hareket katmış ve yine sesli bir efektle desteklenmiş bu mekanik. Wizard Of Wor'a atanan ölme efektinin sesinin, oyunun ruhunu çok iyi yansıttığını düşünüyorum. Wizard'a atanan ateş etme efektinin de farklı bir sesle betimlenmesi, bu karakter için gerekli bir tasarım tercihi olmuş.

Düşman karakterlerinin silüetleri ise üç farklı renkten seçilmiş. Oyunun geneline bakarsak da -radar yazısındaki kırmızı ton ile birlikte- 4 adet rengin oyuna hakim olduğunu söyleyebiliriz. Worluk için üç rengin birleşimi bir tasarım ortaya konulmuş. Fakat, Wizard için zayıf kalan bir tasarım tercihi olduğunu söyleyebilirim: zindanın efendisi rolü için fazla sade bir görünüm seçilmiş.

Oyun Mekanikleri:

Oyunun belli başlı kurallarını saymak ve bunları yorumlamak gerekirse;

- Oyunu iki kişi aynı anda oynayabilir.
 - Bu oyunun belki de en önemli özelliği diyebileceğimiz bu özellik, oyundaki rekabet unsurunu üst düzeylere çıkarıyor. Oyuncuların hem birlikte hem de rakip olarak hareket etmesine izin veren bazı mekanikler de, bu mekaniği daha da zenginleştiriyor.
- Worluk zindandan kaçabilir, fakat Wizard of Wor ile ölümüne bir dövüş içerisindeyiz. Wizard of Wor bizi bir kere öldürürse veya biz onu öldürürsek sahneden ayrılıyor.
 - Bu iki ana karakterin bu şekil tasarım tercihleriyle ayrılmasını olumlu buluyorum. Hikaye açısından bakarsak, zindanın asıl sahibi olan Wizard of Wor, bulunduğu yeri sonuna kadar savunuyor; diğeri ise sürekli bir tehdit ve puan ikilisini kendisinde birleştiriyor.
- İki oyuncu birbirlerini vurabilir.
 - Bir önceki maddede bahsettiğim iki kişilik oyun mekaniğinin çok güzel düşünülmüş bir eklentisi. Bu mekanik sayesinde oyuncular hem rakip hem de dost olarak hareket edebilmeyi seçebilecekler. Bunun yanı sıra oyuncular -eğer birlikte hareket etmeyi seçerlerse- rastgele bir şekilde ateş edemeyecekler: çünkü birbirlerini vurma tehlikeleri olacak.



Figure 5: Sahnenin Sağ ve Sol Tarafındaki Geçitler Açık

- Oyuncular ve yaratıklar sahnenin iki tarafındaki geçitlerden geçebilirler. Bir geçitten geçen oyuncu yada yaratık, diğerinden çıkış yapar.
 - Oyunda hem Worluk hem de Oyuncu için kaçış mekaniği olarak kullanılacak bu geçitler; aynı zamanda, düşmanların da geçebileceği birer tehdit unsuru olabilirler. Bu geçitlerin tasarımında sadece oyuncuların düşünülmemesi, oyuna oldukça güzel bir katkıda bulunmuş.

- Oyunda yatay ve dikey hem pozitif hem negatif yönlerde hareket edebiliyoruz.
 - Maze türü için yeterli bir kontrol mekanığı.
- Oyunda 3 canla oyuna başlıyoruz. Dördüncü zindan (The Arena) ve on üçüncü zindan (The Pit) lardan önce ekstra can kazanıyoruz.²
 - Oyuncuya verilen başlangıç canı kabul edilebilir bir düzeyde. Oyunun seviye döngüsünü yorumladığımızda ekstra can konusuna da değineceğim.
- Oyunda 25 tane zindan bulunuyor. Bunların 15'i kolay, 8'i zor olarak düşünülmüş. Bunlara ek olarak bir önceki maddede değindiğimiz iki zindan olan «The Arena» ve «The Pit» var. 1-7 seviyeleri arasında -ard arda aynı zindan gelmeme şartıyla- kolay zindanlar arasından seçim yapılır. Burada istisna olarak 4. seviye The Arena zindanı olur. 8. seviyeden sonra ise zor olan 8 zindandan biri çağırılır. Burada da yine arka arkaya aynı olmama şartı gözetilir. 13. seviyede ise bir istisna yapılarak en zor seviye tasarımı olan The Pit gösterilir. Bu zindan her 6 seviyede bir (13, 19, 25, 31,...) gösterilir. Burada 97. seviyeden başlayarak her 2 seviyede bir The Pit gösterilir. Bunun nedeni olarak ise level counter'ın seviye 98'den sonra 97'ye sıçraması.³
 - Burada aslında anlaşılması biraz zor bir seviye tasarımı mevcut; ben size ne kadar aktarabildim bilemiyorum. Ama bu şekilde kompleks bir tasarımın yapılması, az sayıda zindanın etkili bir şekilde kullanılabilmesini sağlamış. Burada negatif bir eleştiri getirmek gerekirse; kolay zindanların oyunda fazla kullanılmaması. Bu kuraldan anladığım kadarıyla 8. seviye ve sonrasında hep zor zindanlar kullanılıyor. Bu da bu kolay seviyelerin -bu aşamadan sonra- gereksiz olarak durmasına neden oluyor. Seviye 98'den sonraki olayın ise bug mü yoksa bir tasarım tercihi mi olduğundan emin değilim. Fakat zaten 90 küsur seviyelere ulaşan varsa muhtemelen rekor kırmıştır veya kıracaktır diye tahmin ediyorum. Dolayısıyla kasıtlı yapılmış, ve artık uğraşmayı en üst seviyelere çıkarmayı amaçlamış bir tasarım tercihi olabilir.
- Burwor en basit yaratık olarak karşımıza çıkıyor. Thorwor ve Garwor'un görünmez olabilme özellikleri, oyunu zenginleştiren güzel bir tasarım seçeneği olmuş. Worluk, canımızı götürebildiği gibi, vurulunca verdiği bonuslar (vurulunca 1000 puan, ve sonraki zindanda iki kat puan) sayesinde oyuncular için faydalı bir eklenti olarak karşımıza çıkıyor. Wizard ise en güçlü özelliklerden birini elinde tutan bir yaratık olarak karşımıza çıkıyor: ışınlama.⁴ Wizard of Wor da vurulduğunda bir sonraki bölüm için iki kat skor veriyor.
 - Oyundaki yaratıkları ve puan dağılımlarını genel olarak beğendiğimi söylemeliyim. Kozmetiksel olarak getirdiğim olumsuz eleştiriye de bir önceki bölümde değindim.
- Oyuncu belli bir süre içerisinde base'ini terk etmek ve zindana girmek zorunda. Aksi takdirde, oyuncu kendiliğinden savaş alanına gönderiliyor.
 - Oyuncuların base'lerinde fazlaca bekleyip adaletsiz bir gameplay oluşturmalarının önüne geçen, yerinde bir tasarım tercihi olmuş.

² https://www.c64-wiki.com/wiki/Wizard_of_Wor

³ https://www.c64-wiki.com/wiki/Wizard_of_Wor

⁴ https://www.c64-wiki.com/wiki/Wizard_of_Wor

Oyun Dinamikleri:

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

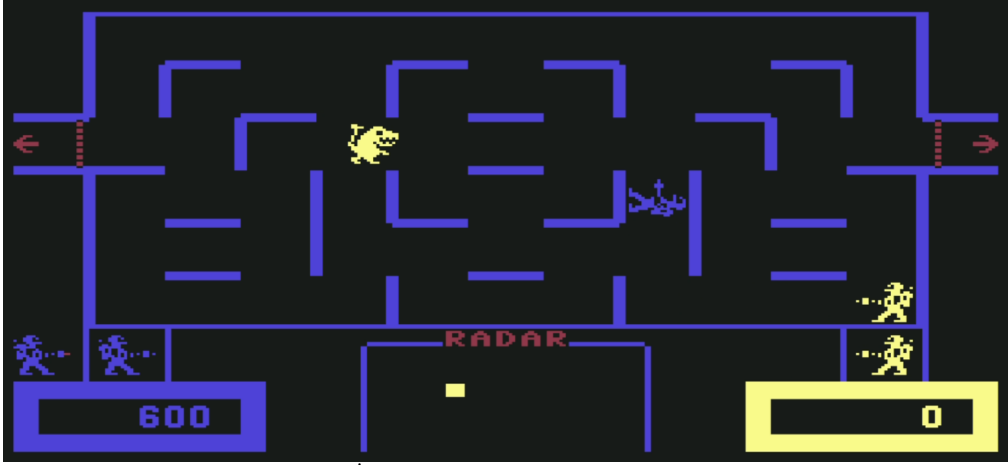


Figure 6: İki Oyuncu Eş Zamanlı Olarak Oynayabiliyor

- İki oyuncu eş zamanlı olarak oyunu oynayabilirler.
 - Daha önce de değindiğim gibi bu mekanik oyuna hem rekabet hem de dayanışma mekanizmasının gelmesini sağlamış. Oyuncular dost olup birlikte mücadele etmeyi, veya düşman olup en yüksek puan için mücadele etmeyi seçebilirler.
- Oyuncular takım olarak oynayamayı seçerlerse, birbirlerine avantajlı olacak konumlandırmayı seçebilirler.
 - Örnek verecek olursak, birbirlerini vurma tehlikelerine karşılık farklı yönlerde bakıp pozisyon alabilirler.
- Sahnenin sol ve sağında bulunan geçitleri düşman yaratıklar da kullanabilir.
 - Bu oyun mekaniği, geçitleri kullanırken yaratıklara karşı daha dikkatli olmamıza neden olabilir. Ayrıca Worluk'un bu geçitleri kullanarak kaçabileceğini göz önüne alarak, puan kazanmak ve sonraki roundda iki kat puan elde etme şansını yakalamak isteyen oyuncular Worluk'tan kaçmak yerine bu geçitleri baz alıp Worluk'u avlamaya çalışabilirler.

UI Öğeleri:



Figure 7: High Score Ekranı



Figure 8: Yaratıkların Bonus Ekranı



Figure 9: Oyun Başlama Ekranı

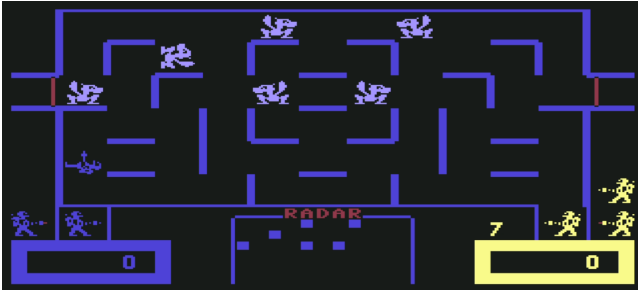


Figure 10: Oyun Sahnelerinden Bir Örnek



Figure 11: Oyun Sahnelerinden Bir Örnek



Figure 12: Oyun Sahnelerinden Bir Örnek

Figür 7, 8, ve 9; oyunun başlangıcında karşılaştığımız sahneleri oluşturuyor. Bu sahneler genel olarak ana hatları gösterecek bir biçimde tasarlanmış; fazla ayrıntıya yer verilmemiş. Figür 7’de gördüğümüz High Score tablosu, oyuncuya bir hedef vermesi açısından faydalı bir tasarım olmuş. Figür 8’de, oyun içerisinde hangi türde yaratıklarla karşılaşacağımız daha oyuna başlamadan gösterilmiş. Bunun hem avantajı hem de dezavantajı bulunmakta. Avantaj olarak oyuncu daha oyuna başlamadan yaratıkların puanlarını değerlendirip avlanma stratejisini ona göre belirleyebilir. Dezavantaj olarak da bu tarafsız düşman karakterlerin hepsinin daha oyun başlamadan gösterilmesinin, oyuncunun kendi başına keşfetme ve merak duygularını kötü etkileyebileceğini söyleyebiliriz. Figür 9’da ise oyunun başladığını gösteren bir uyarı ile karşılaşıyoruz. Oyuncuyu yoğunlaştırması açısından gerekli bir öğe denebilir. Bu üç UI screenshot’ında da en önemli eksik, oyuncuyu oyuna nasıl başlayacağı konusunda harekete geçirecek bir prompter’ın bulunmaması. Oyuncu içgüdüsel olarak hangi tuşa basacağını (daha doğrusu önce bir tuşa basacağını) kestirmek zorunda bırakılmış.

Figür 10, 11, ve 12’de sırasıyla farklı oyun görünümelerini görmeliyiz. Temelde aynı kameradan gösterilen bu sahneler, aslında oyunun üç farklı durumunu temsil etmektedirler. Figür 12, oyunun başlayacağını oyuncuya haber veren UI olarak karşımıza çıkıyor. İyi düşünülmüş bu ayrıntı, oyuncuya yoğunlaşması için zaman veriyor. Figür 10’da temel oyun sahnemizi görmekteyiz. Oyun sahnesi gayet minimalist bir tasarımla karşımıza çıkıyor. Oyuncu avatarlarının kesin renklerle (sarı ve mavi) birbirinden ayrılması, bütün oyuncuların daha adil bir oyun deneyimi yaşamalarına katkıda bulunmuş. Fakat oyuncu için seçilen mavi rengin aynı zamanda labirent duvarları için de kullanılması yanlış bir tasarım tercihi olarak karşımıza çıkıyor. Oyuncuların birbirinden ayrılması kadar, oyuncuların static elemanlardan ayrılması da önemlidir. Oyun sahnesinin orta alt kısmında oyun haritamız yer almakta. Bu harita, görünmez yaratıklarda kullanılabilecek bir obje olarak karşımıza çıkıyor. Haritada labirent duvarlarının gösterilmemesi güzel bir tasarım tercihi olmuş.

Böylelikle yaratıkların görünmez olmalarının sağladıkları üstünlük, oyuncunun yaratığın tam konumunu görememesi (tahmin etmesi) ile dengelenmiş. Oyun sahnesinin iki yan tarafında bulunan geçitlerin labirent duvarlarından farklı bir renkte tasarlanması mantıklı bir seçenek olmuş. Figür 11’de Horluk oyundayken oyun sahnesinin aldığı şekli görmekteyiz. Labirent duvarlarının titrek bir kırmızı şekle bürünmesi, oyuncunun heyecanını arttırması ve bir boss ile savaşıma hissinin oyuncuya yaşatılması konusunda çok önemli tasarım tercihleri olmuş.

Oyun Seviyesi ve Affordance Kavramı:

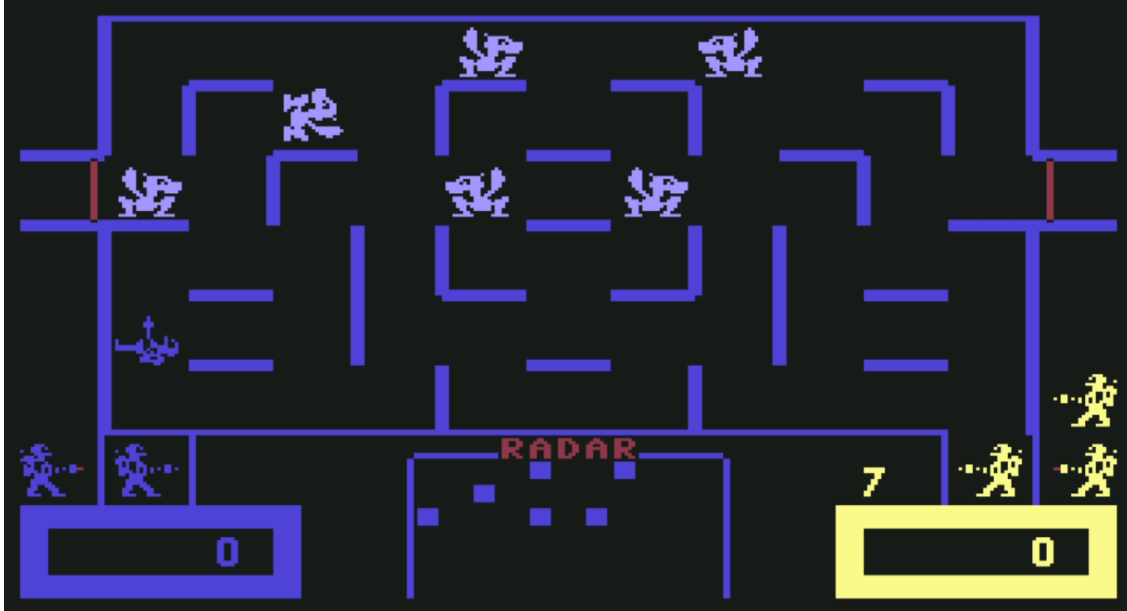


Figure 13: Oyun Sahnelerinden Bir Örnek

Oyun mekaniklerinde de açıkladığım üzere oyun seviyeleri belli pattern’larla kendini tekrar edecek şekilde tasarlanmış. Mücadele unsurunun üst seviyede tutulduğu bu tür oyunlarda bu konu fazla bir sorun oluşturmamakta. Uğraşı unsurunun yavaş yavaş arttığı ve ilerleyen zamanlarda da çok yüksek tutulduğu bir oyun türü görmekteyiz.

Affordance konusuna gelecek olursak, daha önce de değindiğim gibi geçitlerin farklı birer renkte temsil edilmesi güzel bir tasarım tercihi olmuş. Boss fight’lardaki sahne değişimi de ciddi bir savaşın başladığını anlatan güzel bir tercih olmuş. Yalnız daha önce de değindiğim gibi, oyunun başında hangi tuşa basacağımızın bildirilmemesi bir affordance eksiği olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun geneline baktığımızda, bu başlıkta başarılı bir iş yapıldığını söylemek mümkün.

Yapay Zekanın İncelenmesi:

Oyunda, NPC’lerin kontrolünde bizi takip etmelerini sağlayan herhangi bir yapay zekanın kullanılıp kullanılmadığı konusunda tereddütteyim. Sahnede, muhtemelen, boş yollarda hareket eden ve rastgele ateş eden yaratıklar programlanmış bulunuyor. Bu nedenle oyunda ciddi bir yapay zeka unsurunun bulunmadığını söyleyebiliriz.

Short Term Memory Kavramının İncelenmesi:



Figure 14: Oyun Sahnelerinden Bir Örnek

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.⁵ Figür 14'teki oyun karesini incelersek; Aynı anda 7 tane düşman ve bizim kendi karakterimiz bulunmakta. İki kişi oynadığımız senaryoda ise toplamda 9 uyarıcı sahnede bulunmakta. Örnek sahnede görüldüğü üzere eğer bir yaratık ateş ederse 10. uyarıcı devreye giriyor ve normal bir insanın algılayabileceğinden daha karmaşık bir oyun meydana geliyor.

Grafiksel Uyarıların İşlevsel ve Duygusal Açısından Yorumlanması:



Figure15: Örnek Oyun Sahnesi

Figür 15'deki örnek oyun sahnesinde de görüldüğü gibi, grafiksel uyarılar aynı zamanda hem işlevi hem de duyguyu aktarmakta kullanılmış. Daha önce de değindiğim gibi titreyen kırmızı duvarlar, oyuna hem duygu hem de affordance katmakta. Öldürdüğümüz bir düşmanın patlama efekti ile ortadan kaybolmaları da işlevsel olarak güzel bir tasarım örneği olmuş.

⁵ <https://www.wikizero.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVka-WEub3JnL3dpa2kvVGhlX01hZ2ljYWxfTnVtYmVyX1NldmVuLF9QbHVzX29yX01pbnVzX1R3bw>

Ses ve Müzik:

Öncelikle oyun başlamadan önceki sahnenin çok sessiz olduğunu söylemek gerekir. Buraya uygun bir arka plan müziğinin eklenmesi yerinde bir tasarım olurdu. Işınlanma, düşman atışı, bizim atışımız, ölüm sesi gibi efektler; oyuna güzel etkilerde bulunmuş. Oyun hızı arttıkça oyundaki arka plan müziğinin de hızlandığını düşünsem de bu ayrımın olup olmadığından emin olamadım. Eğer böyle bir tasarım tercihi varsa bu ayrım daha kesin hız değişimleri ile belirlenebilirdi.

Motivasyon Öğeleri:

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

- Oyundaki her NPC düşmanın bize kazandırdığı puan değeri farklıdır. Biz bu karakterleri vurarak yüksek skor elde etmeye çalışırız.
 - Oyunda çeşitli NPC'lerin bulunması ve bunların puan değerlerinde ayarlamalar yapılması güzel birer tasarım tercihleri olmuş; oyunu zenginleştirmiştir.
- High score değerini geçmek
 - Oyunun sadece giriş sahnesinde yer alan bu motivasyon öğesi, oyunun geneline hakim olmadığı için daha silik bir konumda yer alıyor.
- İki kişili oyunlarda rakibinizin puan değerini geçmek, birbirimize karşı oynamak, veya takım olarak ilerlemek.
 - Aslında bu oyunun asıl motivasyon öğelerinden biri olarak bunu gösterebiliriz. İki kişilik oyunlarda yan yana oyun oynadığımız oyun arkadaşımız en büyük motivasyon kaynaklarından birisidir.

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

Oyundaki uğraşı seviyesi yavaş yavaş artarak, oyuncuya düzgün bir akış deneyimi sağlıyor. Burada uğraşmayı en çok etkileyen unsurlardan biri olarak seviye tasarımları göze çarpıyor. Pit seviyesi buradaki en zor seviye ve gerçekten geçilmesi çok zor bir hal alabiliyor. Short Term Memory başlığında da incelediğimiz üzere bu seviyenin oyuncu açısından uğraşı seviyesinden dolayı kaygıyı çok arttırabileceği bir gerçek.

Tasarımın Evrensel-Kültürel Açılardan İncelenmesi:

Tasarımda evrensel bir öğelerin kullanımına dikkat edildiğini görüyoruz. Bunun en basit örneği oyuncuların can değerlerinin rakamlarla değil küçük avatarlarla gösterilmesi. Oyunda kullanılan hikaye teması da her kültürün içinde yer alan veya kültürlerin kolayca adapte olabilecekleri «yaratık/canavar» konsepti.

Tek bir konudan emin olamadım. Karakterimizle Y ekseninde hareket ettiğimizde, karakterin silahında haç gibi bir görsel bulunuyor. Bunun bilerek mi yapıldığı veya rastgele ortaya çıktığını bilmiyorum; fakat oyunda olması konusunda tereddüt ettiğim ayrıntılardan birisi bu.

Son Notlarım ve Eklemelerim:

Oyunculardan mavi olanının avatar rengi değiştirilmeliydi. Dolayısıyla labirent ile karakter avatırı kesin hatlarıyla birbirlerinden ayrılmış olurlardı.

Oyun tanıtım sahnesine «press x button to start» gibi bir prompter eklenilmeliydi.

Oyundaki «THE PIT» bölümünde short term memory kavramına bağlı kalınarak tasarlanmamış bir seviye görmekteyiz. Bu tasarım oyuna «en azından başlarda» fazlaca bir uğraşı unsuru katarak oyuncuyu oyundan soğutabilir. Bu konuda bir ayarlama yapılabileceğini öneri olarak yazıyorum. Bu konuda emin değilim.

Oyun başlamadan önceki ekranların gösterimi sırasında bir arka plan müziğine yer

verilebilirdi.

Oyun sırasındaki arka plan müziğinin hızındaki deęişim -ki böyle bir deęişim olduğunu sanıyorum muhtemelen- daha net hızlanmalarla verilebilirdi.

Tasarımın evrensel ve kültürel açılardan incelendięi başlıkta da belirttiğim üzere karakterin silahında kullanılmak üzere daha farklı bir tasarım tercihine gidebilirdim.

Mr. Umut EFİLOęLU
N19132335