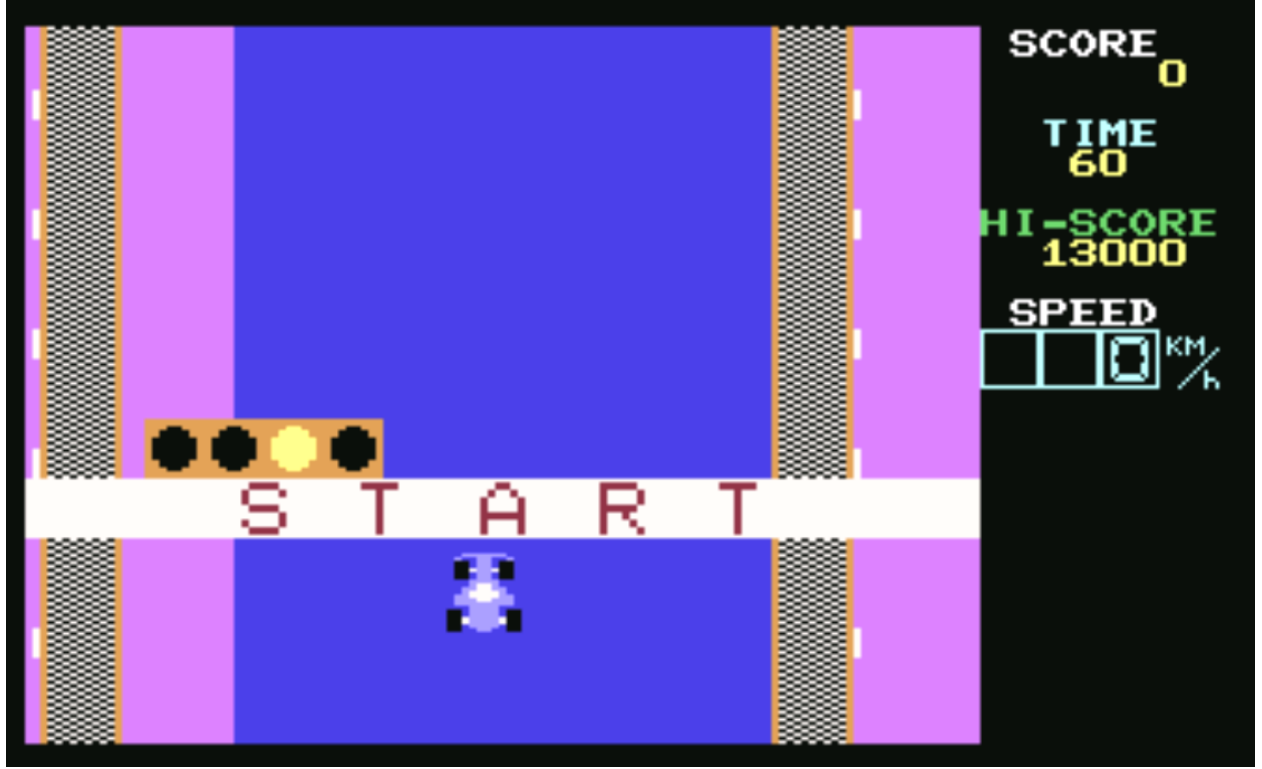


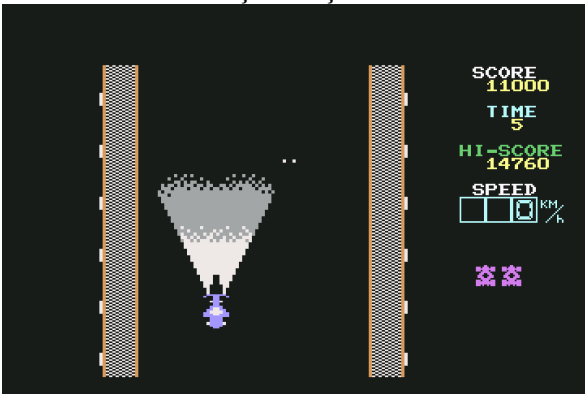
Le Mans Oyun İncelemesi



Fantasy Mantığı ve Oyun Hikayesi,

Bu oyunda bir Formula 1 aracı plotunu canlandırmaktayız. Hatırı sayılır derecede bir kitlesi olan bu sporu pit stop gibi ince ama tamamlayıcı bir ayrıntıyla birlikte son kullanıcılara sunması, oyunun hikayesini önemli ölçüde derinleştirmiş.

Oyunu oynarken yaşadığımız mevsim geçişleri ve gece-gündüz geçişleri de oyunu canlı tutmak için önemli bir dokunuş olmuş.



Oyuna başlarken F1 sporunda olduğu gibi trafik ışıklarıyla bir geri sayım eklenmesi oyunun hikayesine çok önemli bir katkıda bulunmuştur.



Ekranın sol ve sağ taraflarındaki taşlık alan, spordaki hikayeyi tamamlayan öğeler arasında olmakla birlikte, aracı yavaşlattığı için aynı zamanda zorlayıcı öğeler arasında olmuş.

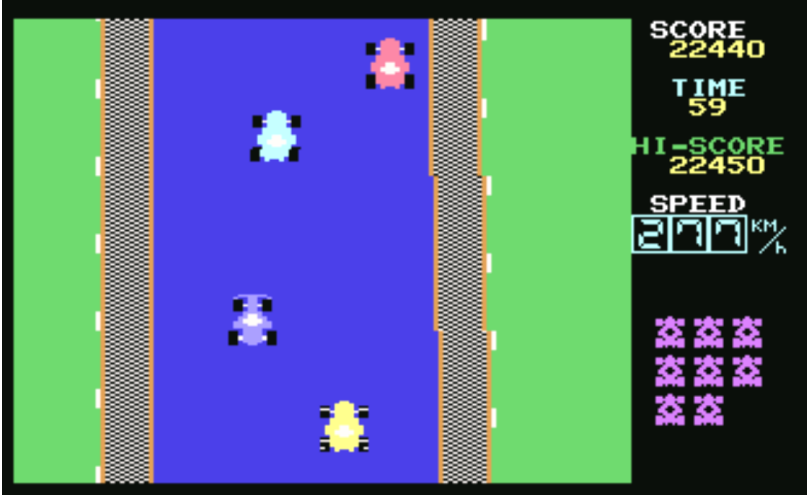


Karakterlerin Yorumlanması ve İncelenmesi,

Oyunda F1 plotu olarak oynadığımız karakterimiz yanında, rekabet ettiğimiz diğer F1 plotları NPC olarak bulunmaktadır. Karakterlerin affordance'ı yeterince iyi tasvir edilmiş; öyle ki oyunu oynarken bizi F1 plotu olma psikolojisinden çıkartacak herhangi bir durum bulunmuyor. Oyunda tek tip araç kullanabilmemiz, bir diğer deyişle en azından rengini değiştiremememiz oyunun kullanıcıya göre şekillenmesinin biraz da olsa önüne geçmiş. Aracımızın hızına göre tekerleklerin dönüş efektinin de hızlanması bizi oyunun içine çeken önemli unsurlar arasında.



Oyundaki NPC'lerin çeşitli renklerde olması oyunu zenginleştiren unsurlar arasında bulunuyor.



Oyun Mekanikleri,

Oyunun belli başlı kurallarını saymak ve bunları yorumlamak gerekirse;

- Oyunun başında 4 saniyelik bir sayaç ile oyuna başlıyoruz.
 - Oyun hikayesinin tamamlanması için çok güzel bir etki.
- Sağ ve sol taşlık alanda gitmek karakterimizin hızını düşürüyor.
 - Oyuna kattığı zorluk ve hikayeye kattığı derinlik bu etkiyi önemli kılıyor.
- Oyunda tek bir tuş ile hızlanma ve bu tuşu bırakınca yavaşlama etkileri görülüyor.
 - Oyunun oynanabilirliğini kolaylaştıran ve dolayısıyla oyuncuya pozitif bir etki yapan bir kural.
- 10 tane arabayı geçince ekstra 1000 puan kazanıyoruz.
 - Oyuncu açısından ekstra bir hedef katıyor; ve bu etki oyuncuyu, mesela

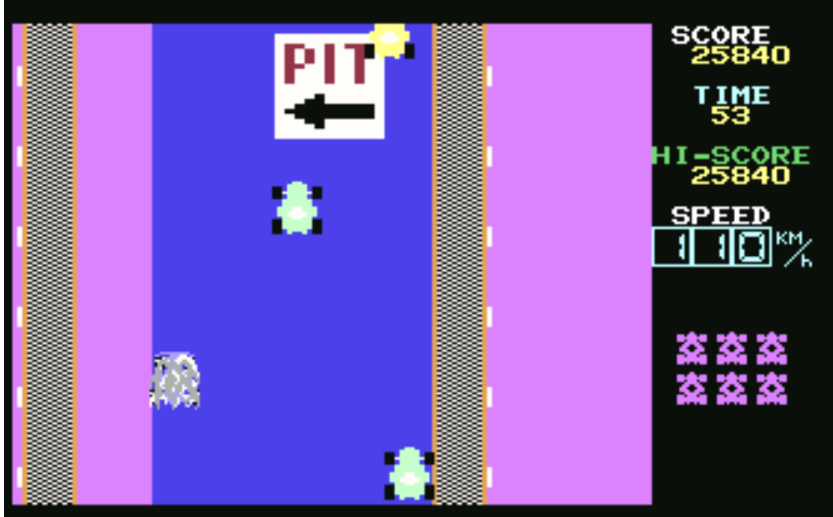
oyuncu 8 veya 9 aracı geçince, aracı daha dikkatli kullanmaya itiyor.

- Her 20000 puanda oyuncu oyun süresine ekstra 60 saniye katıyor.
 - Bu etki de oyuncu 20k ve katları puan seviyesine yaklaşınca oyuncuyu daha da hırslandıran etkiler arasında.
- Arabamız bir engele veya başka bir araca çarpınca karakterimiz hızını yavaş yavaş kaybediyor ve sol tarafta ortaya çıkan pit stop'a girmeye zorlanıyor.
 - Oyun hikayesini tamamlayan bu unsur, oyuna kattığı zorluk bakımından da ayrıca bir önem arz ediyor. Bu kısma oyunun dinamiklerinde ayrıca değiniyor olacağım.

Oyun Dinamikleri,

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

- Aracımız kaza yaptığında sol tarafta pit stop çıkması
 - Bu mekanik bazı oyuncular tarafından stratejik bir unsur olarak da kullanılabilir. Mesela bazı oyuncular ekranın sol tarafında hareket etmeye kendilerini zorlayabilir, ve dolayısıyla olası bir kaza sonrasında pit stop'a gitme hızlarını arttırabilirler.

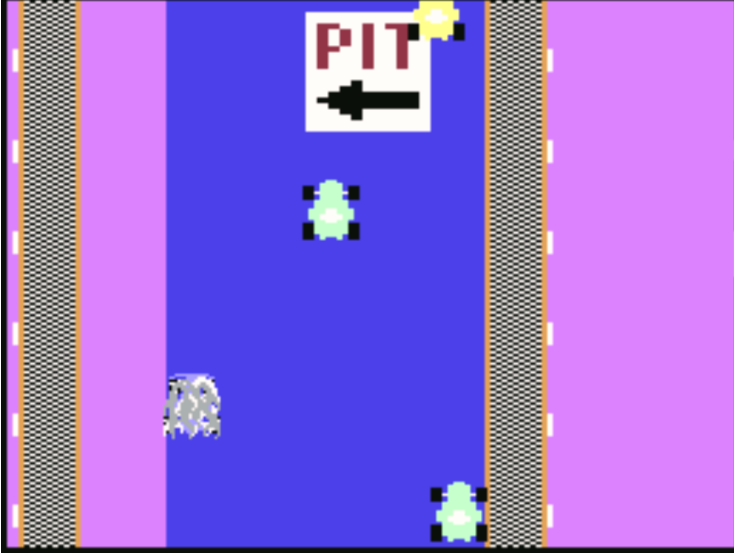


UI Öğeleri,

Ekranın sağ tarafında yer alan UI elemanlarını kısaca anlatalım. Burada üst tarafta kendi skorumuzu ve iki altında da high-score'u görmemiz, oyuncuyu en yüksek skoru kovalama konusunda hırslandırabilir. Skorumuzun altındaki süremiz yine oyuncuyu hızlı ve riskli veya yavaş ve temkinli gitme konusunda bilgilendiriyor. Hızımız yukarıda saydığım elemanların altında kendine yer bulmuş ve yine hikaye konusuna da katkıda bulunmuş. En alt kısımda yer alan ve geçtiğimiz araba sayısını gösteren küçük pembe arabalar, oyuncuyu kaza yapmadan daha çok araba geçme konusunda hırslandıran etkilerden.



Ekranın orta ve sol kısmında yer alan oyun ekranı geniş bir alan sağlamasından ve oyuncuyu daha az gerekli skor ve hız gibi uyarılardan bağımsız bırakması açısından güzel bir tasarım olmuş. Yine kaza esnasında ortaya çıkan pit stop işareti güzel bir affordance elemanı olmuş.



Oyunun ilerleyen zamanlarında ortaya çıkan yol ayrımı uyarısı da oyuna güzel bir dokunuş ve zenginlik katmış.



Oyun Sahnesi ve Affordance Kavramı,

Bir önceki maddede değindiğimiz affordance ve oyun sahnesi özelliklerine ek olarak burada mevsim geçişlerine ve gece-gündüz geçişine ayrı bir parantez açmak istiyorum. Gerçek dünyayı simule etmesi ve oyuna ayrı uğraşı unsurları katması açısından bu etkileri gerçekten başarılı buluyorum.

Yapay Zekanın İncelenmesi,

Diğer arabaların hepsinin tek bir çizgi boyunca ilerlememesi ve bazı arabaların sağ-sol yapması oyunun gerçekçiliğini ve uğraşı seviyesini arttırmış.

Short Term Memory Kavramının İncelenmesi,

İlk kez George Miller tarafından ortaya atılan bu kavramın, oyuncu açısından uğraşmayı direkt etkileyen bir kavram olması açısından, oyun tasarımında dikkate alınması gereken bir konu olduğu ortadadır. Başlarda tek bir araba yani 1 uyarı ile başladığımız oyunda;



Zaman geçtikçe daha fazla uyarana karşılaşıyoruz. Mesela aşağıdaki sahnede bizim aracımız 1, NPC'ler 3, bu sırada eğer 10 araba geçerse buradaki ses uyarını 1, ve hızımızı da kontrol ettiğimizi var sayarsak 6 tane uyarana başa çıkmak zorundayız. Uğraşının üst seviyelere çıktığı bu kısımlar oyuncunun yeteneklerini zorlarken oyuncuyu fazla yormaması açısından iyi düşünülmüş bir tasarım.



Grafiksel Uyarıların İşlevsel ve Duygusal Açıdan Yorumlanması,

Gece oyun modu oyuna hem duygusal açıdan hem de uğraşı açısından katkı sağlamış. Tekerleklerin dönme efektinin hızımıza bağlı olarak ayarlanması, bu efektin sadece görsel değil, aynı zamanda işlevsel olmasını sağlamış.

Ses ve Müzik,

Arabamızın motor sesinin hızımıza bağlı olarak değişmesi, kullanıcı açısından olumlu bir etki yaratmaktadır. Bunun yanında oyunda müziğe hiç yer verilmemesi, bu oyunun eksik yönleri arasında yer almaktadır. 10 tane araba geçtiğimizde işitsel bir uyarana bu başarımızın desteklenmesi, oyunun takip edilmesini kolaylaştırmış. Sahnede kış modunda arabamıza verilen efektin ses ile dengelenmesi, yine arabamızın kaza yapmasında bir ses uyarısıyla karşılaşmamız oyunu pozitif yönde etkilemiş. İncelememin başında değindiğim oyunun başlama kısmındaki trafik lambaları efektinin ses ile desteklenmesi yine bizi oyuna hazırlayan olumlu etkilerden sayılabilir. Buna ek olarak oyunun bitişinde yani race over kısmında arabamızın sesinin hızlıca azalması, oyuna yapılan ufak ama önemli bir bitiriş elemanı olmuş.

Motivasyon Ögeleri,

İncelememin önceki maddelerinde değindiğim motivasyon öğeleri yine oyuncuyu oyuna bağlayan önemli maddeler arasında. Bunlar şu şekilde sıralanabilir;

- Kaza yapmadan 10 araba geçmek
 - Oyuna başlı başına ek bir uğraşı getirmesi açısından çok önemli bir unsur.
- 20.000 puan toplayıp oyun süresine ekstra 60 saniye eklemek
 - Daha yüksek puanlara ulaşmamızın gerekliliği olarak bu uğraşıya birincil uğraşı diyebiliriz; ve bu uğraşı oyunun temel yapısını oluşturmaktadır.
- Kaza yapınca pit stop'a girmek
 - Oyunun özellikle hikayesine yaptığı katkı açısından çok önemli bir unsurdur.
- Gece modu, kış modu, virajlı yol gibi unsurlarla uğraşmak
 - Oyunun hikayesini derinleştiren ve tekdüze bir deneyimin önüne geçen bu unsurlar, oyunun en önemli noktalarını oluşturan elemanlardan.
- Ekranın sağ tarafında hızımızı ve en yüksek skoru görmemiz

- Oyuncu bu uyarılar sayesinde hem daha yüksek hızda gitmeye bir zorunluluk, hem de en yüksek skoru geçmek için bir uğraşı hali hissediyor. Dolayısıyla bu unsurlar, iyi düşünülmüş tasarımlar arasında yer alıyor.

Challenge - Skill - Flow Dengesi,

Short term memory kısmında da değindiğim gibi, başlarda minimum seviyelerde tutulan uyarılar, daha sonrasında uğraşmayı kademe kademe arttırarak oyuncunun sıkılmasını önlemekle beraber yeteneklerini de zorlayan unsurlar arasında yer almış. Dolayısıyla oyuncu akışta kalarak oyundan zevk almıştır.

Tasarımın Evrensel-Kültürel Açılardan İncelenmesi,

Özellikle hızın km/s olarak oyunda resmedilmesi, oyunun genel geçer bir ölçme birimiyle desteklenmesini sağlamıştır. Bu ayrıntı, oyunun geniş kitlelerce oynanmasını kolaylaştırmıştır.

Son Notlar ve Tasarım Hakkında Yorumlarım,

Genel olarak oyun, akış dengesini iyi tutturmuş bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Dolayısıyla zevkle oynanan bir oyun olmuştur. Bunun yanında eksik yönlerini belirtmem gerekirse, özellikle oyunda hiçbir müziksel unsurun kullanılmaması oyunun en büyük eksiği olarak göze çarpıyor.

Mr. Umut EFİLOĞLU
N19132335