

Dijital Oyunlarda İllüstrasyonun Yeri ve Önemi

Mustafa Uygur Çevik¹

Murat Çalış²

Özet

Dijital oyunlar, yalnızca eğlence amacıyla değil, aynı zamanda sanatsal ifade ve etkileşim alanı olarak dikkat çeken bir medya formuna dönüşmüştür. Bu bağlamda illüstrasyon, oyunların görsel kimliğini belirlemede ve oyuncularla duygusal bir bağ kurmada kritik bir role sahiptir. İllüstrasyon; oyun tasarımında hikâye anlatımını destekleme, atmosfer yaratma ve oyuncu deneyimini derinleştirme gibi işlevlerle öne çıkmaktadır.

Bu çalışma, dijital oyunlarda illüstrasyonun estetik ve işlevsel katkılarını incelemektedir. Yaratıcı süreçlerden kullanılan tekniklere, dijitalleşmenin getirdiği olanaklardan kültürel temsillere kadar geniş bir perspektif sunulmuştur. İllüstrasyonun sadece bir görsel unsur olmaktan çıkıp oyuncunun oyun dünyasına dalmasını kolaylaştıran ve oyunun genel estetik algısını şekillendiren bir araç olduğu vurgulanmıştır.

Sonuç olarak, illüstrasyon dijital oyunların hem estetik hem de işlevsel bir unsuru olarak büyük bir önem taşımaktadır. Teknolojik yeniliklerle birlikte illüstrasyon, oyun dünyasındaki rolünü genişletmiş ve bu alan, yaratıcı ifade ile teknolojik gelişimin kesişim noktası haline gelmiştir. Çalışma, bu kapsamda illüstrasyonun gelecekteki uygulamalarına dair tartışmalara da zemin hazırlamaktadır.

1. GİRİŞ

Dijital oyunlar, yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkıp etkileşimli bir sanat formuna dönüşmüştür. Bu dönüşümde illüstrasyon, estetik kimlik oluşturma ve oyuncu deneyimini zenginleştirmenin temel araçlarından

- 1 Arş. Gör. Dr., Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Mimarlık, Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, mustafauygurcevik@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0409-8215
- 2 Arş. Gör. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, akademik.muratcalis@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5003-2145

biri haline gelmiştir. Hikâye anlatımı, atmosfer yaratımı ve duygusal bağ kurulması gibi unsurlarda önemli bir rol oynayan illüstrasyon, dijital oyunların oyuncular üzerinde bıraktığı etkiyi derinleştiren bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijital oyunlardaki illüstrasyon, konsept sanatı, karakter tasarımı, çevre tasarımı ve ara sahne animasyonları gibi pek çok alanda uygulanmaktadır. Örneğin, *Gris* (*Gris*, Nomada Studio, 2018) oyunu, görsel tasarımıyla soyut bir hikâye anlatımını desteklerken, *Ori and the Blind Forest* (*Ori and the Blind Forest*, Moon Studios, 2015) atmosfer yaratımındaki etkileyici illüstrasyon teknikleriyle dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra, *Hollow Knight* (*Hollow Knight*, Team Cherry, 2017) gibi bağımsız oyunlar, minimal tasarımlarına rağmen oyuncularla derin bir bağ kurabilmiştir.

Bu çalışma, dijital oyunlarda illüstrasyonun estetik ve işlevsel yönlerini ele almayı amaçlamaktadır. Özellikle illüstrasyonun yaratıcı süreçlerdeki rolü, oyuncu deneyimine katkıları ve farklı görselleştirme tekniklerinin etkileri üzerinde durulacaktır. Ayrıca, oyun türlerinin illüstrasyon ihtiyaçlarına nasıl yön verdiği ve görsel stilizasyonun oyun tasarımındaki önemi de tartışılacaktır.

Bu bağlamda, çalışma hem geçmişten bugüne illüstrasyonun evrimini hem de günümüz dijital oyunlarındaki uygulamalarını ele alarak, gelecekteki araştırmalara ışık tutmayı hedeflemektedir.

Çalışma kapsamında:

1. İllüstrasyonun oyun tasarımındaki yaratıcı süreçlere etkisi,
2. Farklı illüstrasyon türlerinin oyun dünyasına katkıları,
3. İllüstrasyonun kültürel ve teknolojik bağlamdaki dönüşümü ele alınacaktır.

2. ALAN YAZIN

İllüstrasyon, dijital oyunların gelişiminde hem estetik hem de işlevsel bir araç olarak önemli bir rol oynamaktadır. Literatür, illüstrasyonun oyun dünyasıyla oyuncular arasında görsel bir köprü kurduğunu, oyunun estetik dilini oluşturduğunu ve oyuncuların hikâye anlatımına daha derinlemesine katılmalarını sağladığını göstermektedir. Salen ve Zimmerman (2004), görselliğin oyun dünyasının temel tasarım unsurlarından biri olduğunu ve oyuncuların algılarını yönlendirdiğini vurgulamaktadır.

Oyun tasarımında kullanılan illüstrasyonlar, yalnızca bir sanat formu olarak değil, aynı zamanda oyuncu deneyimini yönlendiren bir rehber işlevi görür. Örneğin:

Konsept sanatı, oyunun atmosferini belirleyerek hem tasarım ekibi içinde bir rehber sağlar hem de oyunun oyuncu üzerindeki ilk görsel etkisini oluşturur (McCloud, 1993). Çevre ve karakter tasarımları, oyuncuların duygusal bağ kurmasını sağlayarak oyun dünyasını daha inandırıcı ve çekici hale getirir (Lin, 2013).

Konsept Sanatı

Konsept sanatının literatürdeki tanımı, genellikle oyun tasarım sürecindeki ilk yaratıcı adımların görselleştirilmesi üzerine odaklanır. Konsept sanatının temel işlevi, bir oyunun genel estetik dilini ve temasını ortaya koymaktır. Bu süreçte, sanatçılar belirli bir sahnenin, karakterin veya atmosferin yaratıcı bir prototipini oluşturarak oyun ekibine bir yön belirler (Fox vd.,2014).

Konsept sanatının etkileri, özellikle büyük bütçeli (AAA) oyun projelerinde belirgindir. Örneğin:

- The Legend of Zelda (*The Legend of Zelda*, Nintendo, 1986–2024) serisinde kullanılan konsept sanatları, fantastik dünyaların estetik olarak tutarlı ve etkileyici bir şekilde yaratılmasında temel taşlardan biri olarak görülür.
- Assassin's Creed (*Assassin's Creed*, Ubisoft, 2007–2024) serisinde, tarihi dokuyu ve atmosferi yakalamak için detaylı çevre konseptleri kullanılmıştır.

Çevre ve Karakter Tasarımı Üzerine Araştırmalar

Çevre ve karakter tasarımı üzerine yapılan çalışmalar, bu illüstrasyon türlerinin oyuncu deneyimi üzerindeki doğrudan etkisini vurgulamaktadır. Sacco ve arkadaşları (2019), etkileyici bir karakter tasarımının oyuncuların oyuna duygusal yatırımını artırdığını ve oyunun hikâyesine daha güçlü bir bağlanma sağladığını ifade etmektedir. Aynı zamanda çevre tasarımının, oyuncuların oyundaki yön bulma ve görev tamamlama mekaniklerini destekleyen işlevsel bir boyutu olduğu da belirtilmektedir. Örneğin:

- Hollow Knight, minimal ancak etkileyici karakter ve çevre tasarımlarıyla oyunculara melankolik bir atmosfer sunar (*Hollow Knight*, 2017).
- Ori and the Blind Forest, çevre tasarımı aracılığıyla oyunculara duygusal bir bağ ve keşfetme isteği aşlamaktadır (*Ori and the Blind Forest*, 2015).

Dijitalleşme ve İllüstrasyonun Dönüşümü

Dijitalleşmenin, illüstrasyon sanatına hem teknik hem de estetik açıdan bir devrim getirdiği literatürde sıklıkla belirtilmektedir (Gordon, 2018). Photoshop, Procreate gibi yazılımlar ve 3D modelleme araçları sayesinde sanatçılar, geçmişte mümkün olmayan detay seviyelerinde çalışabilmektedir. Dijital araçların bu kadar erişilebilir hale gelmesiyle birlikte, bağımsız oyun geliştiriciler bile yüksek kaliteli görselleştirme yöntemlerine ulaşabilmektedir.

Bu bağlamda, dijitalleşmenin sağladığı esneklik, illüstrasyonun şu alanlarda dönüşüm geçirmesini sağlamıştır:

- **Oyun motorlarına entegrasyon:** Unreal Engine ve Unity gibi araçlar, illüstrasyonların oyun mekaniklerine sorunsuz bir şekilde entegre edilmesine olanak tanımıştır.
- **Foto-gerçekçi estetik:** Modern oyunlarda detay seviyesi arttıkça, illüstrasyonlar daha inandırıcı ve gerçekçi hale gelmiştir (*Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018; *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt Red, 2015)
- **Soyutlama ve stilizasyon:** Bağımsız oyunlar, dijitalleşmeyi yaratıcı bir avantaj olarak kullanarak daha soyut ve estetik odaklı yaklaşımlar geliştirmiştir (*Journey*, Thatgamecompany, 2012; *Gris*, 2018)

3. YÖNTEM

Bu çalışmada, dijital oyunlarda illüstrasyonun rolü ve önemi estetik, işlevsel ve kültürel bağlamlarda ele alınmıştır. Araştırma, nitel bir yaklaşımla yapılandırılmış olup literatür taraması ve örnek olay incelemeleri yöntemleri kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmada hem akademik kaynaklar hem de dijital oyun sektöründen elde edilen görsel ve analitik veriler bir araya getirilmiştir.

Araştırma, dijital oyunlarda illüstrasyonun estetik ve işlevsel boyutlarını anlamaya yönelik kavramsal bir çerçeve oluşturmayı amaçlamıştır. Bu bağlamda kullanılan yöntemler şunlardır:

1. Literatür Taraması:

İlgili akademik yayınlar, kitaplar ve oyun incelemeleri incelenerek, dijital oyun tasarımında illüstrasyonun yeri üzerine kapsamlı bir bilgi tabanı oluşturulmuştur. Özellikle konsept sanatı, karakter ve çevre tasarımı gibi spesifik alanlar üzerine yapılan çalışmalar değerlendirilmiştir.

2. Örnek Olay Analizi:

Seçilen oyunlar üzerinden, illüstrasyonun tasarım sürecindeki işlevleri ve oyuncu deneyimine olan katkıları analiz edilmiştir. Örnek olaylar, oyun türlerine ve kullanılan illüstrasyon tekniklerine göre çeşitlendirilmiştir. Örnekler arasında:

- The Legend of Zelda (konsept sanatına odaklanan analizler),
- Hollow Knight (karakter tasarımı),
- Ori and the Blind Forest (çevre tasarımı ve atmosfer) bulunmaktadır.

Veri Toplama Süreci

Araştırma için kullanılan veriler iki temel kaynaktan elde edilmiştir:

1. Birincil veriler: Dijital oyunlardan elde edilen illüstrasyonlar ve görsel materyaller.
2. İkincil Veriler: Akademik yayınlar, tezler ve konferans bildirimleri.

Dijital oyun tasarımı üzerine yazılmış teorik ve pratik içerik bakımından kaynaklar.

Veriler, estetik, teknik ve kültürel boyutlarda illüstrasyonun rolünü ortaya koyacak şekilde kategorize edilmiştir. Özellikle, oyunlarda kullanılan görsel dilin oyuncu algısı üzerindeki etkisini inceleyen çalışmalar öncelikli olarak değerlendirilmiştir.

Veri Analiz Yöntemleri

Toplanan veriler, kavramsal ve tematik analiz yöntemleri ile incelenmiştir:

Kavramsal Analiz: İllüstrasyonun, dijital oyunlarda estetik ve işlevsel bir araç olarak nasıl konumlandığı belirlenmiştir. Bu analiz literatürdeki teorik bilgilerin oyun örnekleriyle ilişkilendirilmesi yoluyla gerçekleştirilmiştir.

Tematik Analiz: Çalışmada, illüstrasyonun dijital oyun dünyasındaki farklı kullanım biçimlerini anlamak için tematik bir çerçeve oluşturulmuştur. Ele alınan temalar şunlardır:

- Konsept sanatının yaratı sürecindeki yeri.
- Çevre ve karakter tasarımının oyuncu deneyimine katkıları.
- Kültürel motiflerin illüstrasyondaki temsili.

Araştırma Kapsamı ve Sınırlılıklar

Bu çalışma, genel bir bakışsı sunmayı amaçlamakla birlikte, belirli sınırlılıklara da sahiptir;

1. Odak Oyunlar: Araştırma, seçilen oyunların illüstrasyon unsurları üzerinden yürütülmüş olup, tüm oyun türlerini kapsayan bir analiz yapılmamıştır. Bununla birlikte, örnek oyunlar geniş bir çeşitliliği yansıtmaktadır.
2. Kültürel Çeşitlilik: Oyunlarda kullanılan motiflerin belirli örnekleri öne çıkarılmıştır ancak kültürler arası tüm varyasyonlar kapsam dışında kalmıştır.
3. Teknolojik Dönemler: Araştırma, modern dijital oyunlara odaklanmıştır. Eski dönem oyunlarındaki piksel sanatı ve grafik teknolojileriyle ilgili analizler sınırlı tutulmuştur.

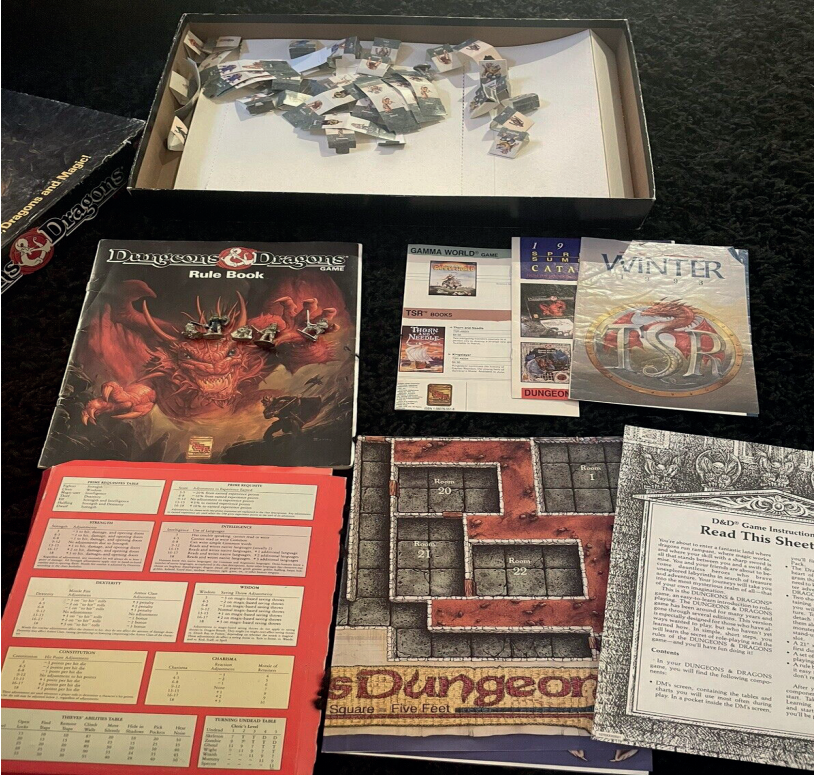
4. TARİHÇE VE KÜLTÜREL PERSPEKTİF

İllüstrasyon, bir mesajı görsel olarak aktarma veya hikâye anlatımını destekleme amacıyla kullanılan bir sanatsal ifade biçimidir ve dijital oyunların en dikkat çekici unsurlarından biridir. Görsel bir sanat dalı olarak illüstrasyon, oyun dünyasının temel yapı taşlarından birini oluşturur. İllüstrasyonlar sayesinde oyun dünyası, oyuncuların içine dalabileceği bir gerçeklik kazanır. Sözcüklerin ötesine geçerek duygusal bir deneyim sunar, izleyicilerle doğrudan görsel bir bağ kurulmasını sağlar. Geleneksel illüstrasyon, çizim boya ve baskı teknikleri gibi yöntemlerle üretilirken, dijital teknolojilerin gelişimiyle dijital araçlar ve yazılımlar bu sürecin dönüşmesine neden olmuştur.

4.1. Klasik Dönem: Masa Oyunlarından Dijitalleşmeye

İllüstrasyonun oyunlardaki tarihi, dijital oyunların ortaya çıkışından çok daha önceye dayanmaktadır. Özellikle masa oyunları, kutu tasarımları ve kart oyunlarında kullanılan illüstrasyonlar, görsel anlatımın oyun dünyasına entegre edildiği ilk örnekleri oluşturmuştur.

Dungeons & Dragons (D&D) gibi masa üstü oyunlarında illüstrasyonlar, oyuncuların hayal gücünü tetikleyen bir araç olarak kullanılmıştır (Şekil 1). Haritalar, karakter kartları ve kural kitaplarındaki detaylı çizimler, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla bağlanmasını sağlamıştır. Öte yandan arcade olarak bildiğimiz kabin oyunları elektromekanik dönemden beri yoğun olarak illüstrasyonlardan faydalanmaktadır. Dijitalleşmeyle dönüşen bu cihazlarda illüstrasyonun kullanımı köklerine sağdık kalarak kabin tasarımlarında yer almaya devam etmiştir. Dijital oyunların dağıtımı da kutu tasarımlarında kullanılan illüstrasyonlar bir döneme iz bırakmıştır.



řekil 1. D&D kutu oyunundan bir görüntü.

4.2. Dijitalleşme ve İllüstrasyonun Evrimi

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, illüstrasyon geleneksel formlardan dijital araçlarla yaratılan eserlere doğru evrilmiştir. Bu süreç, illüstrasyon sanatçılarının yaratıcı potansiyelini arttırmış ve daha detaylı, etkileşimli görsellerin oyun dünyalarında yer edinmesini sağlamıştır. Dijital illüstrasyon, estetik ve işlevsellik arasında bir denge kurarak, özellikle video oyunları gibi görsel açıdan yoğun platformlarda benzersiz bir rol oynamaktadır. Bu tür illüstrasyonlar, oyunların hikayesini şekillendirmek, atmosferini kurmak ve oyuncu deneyimini zenginleştirmek için kullanılmaktadır (Lin, 2013).

- **Piksel Sanatı:** 1980'lerde başlayan dijital oyun çağı, düşük çözünürlüklü grafiklerin ve sınırlı renk paletlerinin kullanılmasını gerektiriyordu. Süper Mario Bros. gibi oyunlar, piksel sanatının estetik bir anlatım aracı olarak kullanıldığı ilk başarılı örneklerden biridir.

- 3D Grafiklerin Doğuşu: 1990'larla birlikte, oyun motorlarının gelişimi illüstrasyonların da daha gerçekçi ve detaylı bir forma dönüşmesini sağlamıştır (Şekil 2). Bu dönemde, karakter ve çevre tasarımlarında daha dinamik kompozisyonlarda mümkün hale gelmiştir.



Şekil 2. Donkey Kong Country video oyunundan bir kapak görseli. 3D grafiklerin illüstrasyonlarda kullanımına bir örnek.

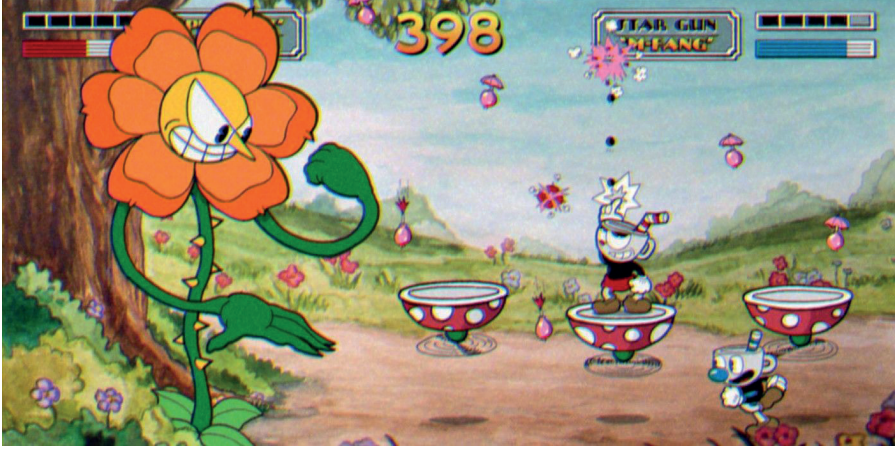
4.3. Kültürel Perspektif: Bölgesel Etkiler

Oyun illüstrasyonları, kültürel motifleri ve sanat tarzlarını birleştirerek farklı coğrafyaların estetik mirasını modern oyun dünyasına taşımıştır. Bu bağlamda, bazı dikkat çekici örnekler şunlardır:

- Japon Sanatı ve Minimalizm: Okami, Japon resim sanatı “sumi-e” (mürekkep boyama) stilini bir oyun estetiği olarak benimseyen çarpıcı bir örnektir (Okami, Clover Studio, 2006). Oyunculara geleneksel Japon kültürünü tanıtırken, sanatsal bir deneyim sunar. Japon animasyon sanatı (anime) izlerini taşıyan oyun örnekleri de oldukça ilerleme göstererek görsel anlamda çarpıcı örnekler ortaya koymuştur.
- Avrupa Mitolojisi ve Fantastik Dünyalar: The Witcher serisi, Doğu ve Orta Avrupa mitolojisinden ilham alarak illüstrasyonlarında hem

kültürel hem de epik-fantastik bir estetik yaratmıştır (*The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015).

- Amerikan Pop Kültürü: Cuphead, 1930'ların Amerikan animasyon estetiğini modern oyun teknolojisiyle birleştirerek nostaljik ve yenilikçi bir görsellik sunmaktadır (Şekil 3)(*Cuphead*, Studio MDHR, 2017).



Şekil 3. *Cuphead* video oyunu görsel tarzı ile oldukça dikkat çeken bir yapıya sahiptir.

4.4. Modern Dönem: İllüstrasyon ve Yeni Teknolojiler

Günümüzde, illüstrasyon dijital oyunların vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Teknolojik yenilikler, sanatçılara sadece yaratım süreçlerinde değil aynı zamanda illüstrasyonların oyun mekaniklerine entegre edilmesine de çeşitli olanaklar sunmaktadır:

- Oyun Motorları: Unreal Engine ve Unity gibi oyun motorları, illüstrasyonların gerçek zamanlı grafiklerle birleştirilmesini mümkün kılmıştır. Özellikle 3D illüstrasyonlar, oyun dünyasının inandırıcılığını arttırmada kritik rol oynamaktadır.
- Yapay Zekâ Destekli İllüstrasyon: Yapay zekâ, sanatçılara illüstrasyon süreçlerinde hız ve verimlilik sağlamaktadır. AI tabanlı araçlar, konsept sanatlarının oluşturulmasından karakter tasarımlarına kadar geniş bir yelpazede kullanılmaktadır.

4.5. Kültürel Etkileşim ve Evrensellik

Oyun illüstrasyonları, kültürler arası etkileşimi artırmak için güçlü bir araç haline gelmiştir. Özellikle küresel oyun pazarında, birden fazla kültürel

unsuru bir araya getiren illüstrasyonlar, farklı oyuncu kitlelerine hitap edebilme gücü taşımaktadır. Örneğin:

- Journey, minimalist tasarımlarıyla evrensel bir hikâye anlatımı sunarken farklı kültürel öğeleri bir araya getirir (*Journey*, 2012).
- Ghost of Tsushima, Japon tarihi ve kültürel öğelerini Batı tarzı sinematografiyle birleştirerek iki farklı estetiği bir arada işler (Şekil 4) (*Ghost of Tsushima*, Sucker Punch Productions, 2020).



Şekil 4. *Ghost of Tsushima* oyunundan bir ekran görüntüsü.

5. DİJİTAL OYUNLARDA İLLÜSTRASYON UYGULAMALARI

Dijital oyun tasarımı, görsel unsurların bir araya geldiği karmaşık bir süreçtir ve illüstrasyon bu sürecin önemli bir bileşenidir. Oyun dünyasının estetik dilini oluşturmak, oyuncuların duygusal bağ kurmasını sağlamak ve hikâyeyi derinleştirmek için illüstrasyon farklı biçimlerde kullanılmaktadır. Bu bölümde, konsept sanatı, karakter tasarımı, çevre tasarımı ve ara sahne illüstrasyonlarının oyun dünyasındaki uygulamaları detaylandırılmaktadır.

5.1. Konsept Sanatı

Konsept sanatı, oyun geliştirme sürecinin ilk aşamasında, tasarım ekibine bir görsel rehber sunmak amacıyla oluşturulan illüstrasyonlardır. Oyun dünyasının genel atmosferini, temalarını ve estetik dilini tanımlamak için konsept sanatından faydalanılır (Crespo-Martinez, 2023; San, 2023).

Modern video oyunlarının başarısında sanatın rolü, bir oyunun sanatsal ve estetik unsurlarının teknik uygulama kadar önemli olabileceğini belirten araştırmacılar tarafından vurgulanmıştır (Chuyang vd., 2019). Konsept sanatı, bir oyun için benzersiz bir görsel stil ve kimlik oluşturulmasına yardımcı olabilir ve bu da oyuncuların ilgisini çekmede çok önemli bir faktör olabilir (Shi, 2023; Chuyang vd., 2019).

Özellikleri:

- Yaratıcı çerçeve: tasarım ekibi için oyunun hikayesine, mekanlarına ve karakterlerine yönelik bir yol haritası oluşturulur.
- İlk izlenim: oyunun estetik kimliğinin ve atmosferinin ilk taslağını sunar.

Örnek:

- The Legend of Zelda serisindeki konsept tasarımlar, büyüleyici bir dünya yaratmak için kullanılan detaylı illüstrasyonlarıyla bilinir. Bu tasarımlar, fantastik atmosferin yanı sıra görevlerin geçtiği mekanların ve karakterlerin görsel temelini oluşturur (Şekil 5).
- Horizon Zero Dawn'daki konsept sanatı, post-apokaliptik bir dünya yaratımında hem doğal çevrelerin hem de robotik unsurların birleşimini etkileyici bir şekilde sunar (*Horizon Zero Dawn*, Guerrilla Games, 2017).



Şekil 5. *Legend of Zelda: Breath of Wild* video oyunundan bir konsept illüstrasyonu.

5.2. Karakter Tasarımı

Video oyunlarında illüstrasyonun birincil işlevlerinden biri karakter tasarımıdır. İllüstrasyonlar, oyuncuların bağ kurabileceği ve özdeşleşebileceği görsel olarak ilgi çekici ve akılda kalıcı karakterler yaratmak için kullanılır. Bu karakter özdeşleşmesinin oyuncu katılımı, duygusal yatırım ve hatta davranış üzerinde önemli etkileri olduğu gösterilmiştir (Sacco vd., 2019).

Bir oyundaki karakterler, oyuncunun oyun dünyasına bağlanmasında kritik bir role sahiptir. Karakter tasarımı, yalnızca görsel bir kimlik oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda karakterin hikayesini, kişiliğini ve duygusal durumunu yansıtır. Konsept sanatçıları, görsel olarak ilgi çekici olmalarını ve oyunun genel sanatsal yönüyle uyumlu olmalarını sağlayarak oyun karakterlerinin görsel temsillerini keşfetmek ve iyileştirmek için illüstrasyonlar kullanır (Crespo-Martinez, 2023; Pope vd., 2017). Karakter tasarım süreci, oyuncuların ekran üzerindeki avatarlarla etkileşimini ve özdeşleşmesini önemli ölçüde etkileyebileceği için önemlidir (Lin, 2013; Gabbiadini vd., 2016; Pan ve Chadwick, 2020).

Özellikleri:

- Silüet ve tanınırlık: iyi tasarlanmış bir karakter, eşsiz bir silüete sahip olmalı ve oyuncular tarafından kolayca tanınabilmelidir.
- Duygusal bağ: karakterlerin yüz ifadeleri, kostümleri ve duruşları, oyuncunun karakterle empati kurmasını sağlar.

Örnek:

- Hollow Knight, minimal ve karanlık bir tasarım estetiğiyle hem gizemli hem de melankolik bir atmosfer yaratır (*Hollow Knight*, 2017). Bu tasarım oyuncuların karakterin kimliğiyle ilgili merakını artırır (Şekil 6).
- Overwatch, renkli ve çeşitli karakter tasarımlarıyla hem görsel olarak çekicidir hem de her karakterin kişiliğini görsel detaylarla aktarır (*Overwatch*, Blizzard Entertainment, 2016).



Şekil 6. *Hollow Knight*, karanlık ve kasvetli yapısına rağmen sevimli karakter tasarımları ile farklı bir tarz oluşturur.

5.3. Çevre Tasarımı

Çevre tasarımı, oyun dünyasının atmosferini yaratmada ve oyuncuların keşfetme isteğini artırmada önemli bir rol oynar. Araştırmacılar, video oyunlarında çevresel ve mekânsal tasarımın önemini vurgulamıştır, çünkü bu unsurlar oyuncunun oyuna dalma hissini ve genel oyun deneyimini büyük ölçüde etkileyebilir (Okur ve Aygenç, 2017; Chuyang vd., 2019). Çevre illüstrasyonları, renk paletleri, ışıklandırma ve mekânsal düzenlemeler gibi görsel unsurlarla oyuncuları oyunun içine çeker (San, 2023).

Özellikleri:

- Atmosfer ve keşif: çevre tasarımı, oyuncuları hem estetik hem de işlevsel olarak oyunun dünyasına yönlendirir.
- Tematik tutarlılık: oyunun hikayesi ve temasıyla uyumlu bir dünya yaratır.

Örnek:

- Ori and the Blind Forest, pastel tonlardaki çevre tasarımı ve dikkat çekici ışık efektleriyle oyunculara hem duygusal bir bağ hem de keşif heyecanı sunar (Şekil 7)(*Ori and the Blind Forest*, 2015).
- Red Dead Redemption 2, foto-gerçekçi çevre illüstrasyonlarıyla, oyuncuları devasa bir açık dünya içinde tamamen doğal hissettiren bir atmosferle buluşturur (*Red Dead Redemption 2*, 2018).



Şekil 7. Ori and the Blind Forest, çevre tasarımlarındaki yüksek kalite ve renk kullanımı ile dikkat çekmektedir.

5.4. Ara Sahne İllüstrasyonları

Ara sahne illüstrasyonları, oyun hikayesinin kritik anlarını destekleyen ve oyuncuların duygusal katılımını artıran görsel araçlardır. Genellikle animasyonlarla birleştirilen bu illüstrasyonlar, hikâyeyi ileri taşır ve karakterlerin dramatik anlarını vurgular. Bu sinematik unsurlar, karmaşık anlatılara veya kültüre sahip oyunlarda özellikle önemli olabilir ve oyuncuları yönlendirmeye ve oyun dünyasını anlamalarını geliştirmeye yardımcı olabilir (Nawrocka, 2019; Makai, 2018).

Özellikleri:

- Hikâye Desteği: Oyun dünyasının olay örgüsüne görsel bir derinlik kazandırır.
- Duygusal Yoğunluk: Oyuncuların hikâyeye daha fazla bağlanmasını sağlar.

Örnek:

- Firewatch, iki ana karakter arasındaki duygusal bağları güçlendirmek için ara sahne illüstrasyonlarına başvurur (*Firewatch*, Campo Santo, 2016).
- Cuphead, 1930'lar animasyon stilindeki ara sahneleriyle oyunculara nostaljik bir atmosfer sunarken hikâyeyi görsel olarak zenginleştirir (*Cuphead*, 2017).

Dijital oyunlarda illüstrasyonun uygulama alanları, oyun dünyasının görsel temelini oluşturmanın ötesine geçerek, oyuncu deneyimini derinleştiren ve yönlendiren bir rol üstlenmektedir. Konsept sanatı, karakter tasarımı, çevre tasarımı ve ara sahne illüstrasyonları, bir oyunun hikayesini ve atmosferini destekleyen temel görsel araçlardır.

6. GÖRSEL STİLİZASYON VE DİL

Görsel stilizasyon, bir oyunun estetik dilini oluştururken hem sanatsal hem de teknik avantajlar sunar. Doğru bir stilizasyon, oyunun görsel hafızada yer etmesini sağlar ve oyuncuların duygusal deneyimlerini güçlendirir. Stilizasyonun temel avantajları şu şekilde özetlenebilir. İllüstrasyonların dikkatli bir şekilde stilizasyonunun ve oyuna uygulanmasının genel çekiciliği ve sürükleyiciliği etkilediği bilinmektedir (Futschik vd., 2021; Shekhar vd., 2023; Wu ve Chen, 2020).

- Soyutlama ve Minimalizm: detayların azaltılmasıyla daha etkileyici bir görsel deneyim sunmak mümkündür.
- Journey gibi oyunlar, minimalist bir yaklaşımla duygusal bir derinlik yaratmayı başarmıştır (*Journey*, 2012).
- Retro ve Modern Estetik Dengesi: Cuphead, 1930'ların animasyon estetiğini modern grafik teknolojileriyle birleştirerek hem nostaljik hem de yenilikçi bir görsel dil sunar (*Cuphead*, 2017).
- Teknik Optimizasyon: Daha az donanım gücü gerektiren stilize görseller, oyunların daha geniş platformlarda çalışabilmesini sağlar (Armutcu & Çalış, 2024, s. 433). Bu, özellikle bağımsız video oyun geliştiriciler için önemli bir avantajdır.

6.1. Farklı Türlerde Görsel Dil

Oyun türleri, belirli görsel stilizasyon ihtiyaçlarını beraberinde getirir. Aksiyon, macera, korku veya strateji gibi farklı türlerde kullanılan görsel diller, oyunun oynanışına ve temasına hizmet eder. Farklı türlerde stilizasyon etkileri şu şekilde özetlenebilir:

Aksiyon ve Macera Oyunları: Dinamik ve çarpıcı görseller, aksiyon-macera türlerinde önemli bir rol oynar. Bu türlerde oyuncuların dikkatini yüksek tempolu sahnelere odaklamak için güçlü renk kontrastları ve etkileyici görseller tercih edilir.

Örnek: The Legend of Zelda: Breath of the Wild, renkli ve özgün çevre tasarımlarıyla oyunculara keşfetme hissi aşılar.

Korku Oyunları: Korku oyun türünde, atmosfer yaratmak için karanlık tonlar ve düşük ışık efektleri etkili bir biçimde kullanılmaktadır (Şekil 8). Görsel dil, oyuncuların gerginliğini arttırmak amacıyla bilinçli bir şekilde sınırlı detaylar ve soyutlamalar barındırabilir.

Örnek: Silent Hill, sisli ve kasvetli çevreyle oyuncular üzerinde psikolojik bir baskı yaratır. Oyun dünyasının geneline hâkim olan sis dönemin donanım yetersizliklerinden kaynaklanan bir optimizasyon amacıyla gerçekleşmiş zorunlu stilizasyon örneğidir (*Silent Hill*, Konami, 1999–2024).



Şekil 8. *Silent Hill 2 Remake* oyunundan bir ara sahne konsept illüstrasyonu.

Hikâye Odaklı Oyunlar: Hikâye anlatımına yoğunlaşan oyunlar, zengin görsel detaylarla atmosferi destekler ve oyuncuları duygusal olarak hikâyeye bağlar.

Örnek: *Gris*, su gibi akan soyut çizimleri ve pastel renk paletleriyle hikâye anlatımını destekler (*Gris*, 2018).

6.2. Kültürel Bağlamda Görsel Stilizasyon

Görsel stilizasyon, kültürel unsurların oyun tasarımına aktarılmasında güçlü bir araçtır. Farklı kültürlerin sanatsal geleneklerinden esinlenilerek oluşturulan oyunlar, yalnızca görsel olarak zenginleşmekle kalmaz aynı zamanda oyunculara yeni deneyim alanları da sağlamaktadır (Yayalar, 2022). Aşağıda, farklı kültürlerden etkilenmiş görsel stilizasyonlara dair bazı dikkat çekici örnekler verilmiştir:

Ghost of Tsushima, Japon samuray kültürünü ve estetiğini Batı sinematografisinin görsel diline entegre ederek daha etkili bir atmosfer sunar. Oyunda kullanılan renk paletleri, manzara kompozisyonları ve rüzgâr efektleri, oyunculara tarihi bir Japon filmi izliyormuş hissi aşlar (*Ghost of Tsushima*, 2020).

Prince of Persia serisi, Mezopotamya mitolojisi ve Fars sanatından esinlenerek, zarif ve akıcı bir görsel stil oluşturmuştur. Oyunun karakterleri ve çevre tasarımları, eski Doğu kültürlerini fantastik bir çerçevede yansıtır (*Prince of Persia*, Ubisoft, 1989–2024).

God of War (2018), İskandinav mitolojisini modern oyun estetiğiyle harmanlayarak görsel ve hikâye odaklı bir zenginlik sunar. Yggdrasil (Hayat Ağacı) ve mitolojik yaratıklar gibi detaylarla oyuncuları, eski İskandinav dünyasına taşıyan bir estetik yaratır (*God of War*, Santa Monica Studio, 2018).

Guacamelee! Serisi, Meksika halk sanatını ve Dia de los Muertos (Ölümler Günü) gibi kültürel gelenekleri neşeli ve renkli bir şekilde yansıtır. Oyun, geleneksel motifleri modern bir stilizasyonla birleştirerek hem eğlenceli hem de kültürel bir görsellik sunar (*Guacamelee!*, DrinkBox Studios, 2013).

Çok kültürlü estetiğe sahip oyunlar da bulunmaktadır. Horizon Zero Dawn, yerli Amerikan kültürlerinden esinlenerek, insanlığın doğayla ilişkisini ve teknolojinin etkilerini birleştiren bir görsel stil yaratır. Doğanın etkileyici tasarımı ile makineleşmiş yaratıkların kontrastı, çok katmanlı bir estetik deneyimi sunmaktadır (*Horizon Zero Dawn*, 2017).

Görsel stilizasyon, kültürel unsurların oyunculara etkili bir şekilde aktarılmasında temel bir araçtır. Her oyun belirli bir kültürel mirası ya da estetik yaklaşımı yansıtarak oyunculara hem tanıdık hem de yeni bir deneyim sunabilir. Bu unsurlar, oyun dünyasının zenginleşmesine ve farklı kültürlerin sanatsal mirasını geniş bir kitleye ulaşmasına katkı sağlamaktadır. Farklı kültürlerin farklı tabuları olduğu da düşünüldüğünde görsel stilizasyon bir çözüm olarak oyunlarda yer edinmiştir. Örneğin:

Ölüm, Japon kültüründe hem saygı duyulan hem de tabu olarak görülen bir temadır. Bu tür temalar, oyunlarda genellikle soyutlama, geleneksel sanat tarzları veya metaforik anlatımlarla ele alınmaktadır. Death Stranding, ölümün ve ölümden sonraki yaşamın soyut bir şekilde ele alındığı bir Japon yapımıdır. Oyundaki “kıyı” (beach) metaforu, ölümlerle yaşam arasındaki sınırı temsil eder ve oyun, görsel olarak bilinçli şekilde karanlık tonları ve boş mekanları kullanır. Bu Japon toplumunda ölüm hakkında konuşmanın

zorluklarına yaratıcı bir çözüm getirmektedir (*Death Stranding*, Kojima Productions, 2019).

Hindistan kültüründe dini figürler ve mitolojik temalar, genellikle büyük bir hassasiyetle ele alınır. Bu tür temalar, oyunlarda doğrudan yansıtılmak yerine soyutlama veya yorumlama yöntemiyle görselleştirilmektedir. *Raji: An Ancient Epic*, Hindu ve Bali mitolojilerini görsel açıdan zengin bir estetikle işler. Oyunda tanrılar, doğrudan insan biçiminde değil, ışık ve gölge oyunları ile temsil edilir. Bu kutsal temaların hassas bir şekilde işlenmesini sağlamıştır (*Raji: An Ancient Epic*, Nodding Heads Games, 2020).

Tabu konuların oyunlarda ele alınışında yaygın olarak kullanılan teknikler şunlardır:

Soyutlama: Doğrudan temsil yerine, konular metaforlar ve stilize görsellerle işlenmektedir. Sözel korku temalarında yaratıkların metaforik olarak kullanımı sıkça karşılaşılan bir yöntemdir.

Minimalizm: Tabuların hassasiyetini korumak için daha az doğrudan ama duygusal etkisi yüksek yaklaşım tercih edilmektedir.

Renk kullanımı: Tabu temalar genellikle karanlık tonlarla veya belirli kültürel renk kodlarıyla işlenmektedir. (Japon kültüründe ölüm, beyaz veya kırmızı ile betimlenmektedir).

Mitolojik Figürlerin Yeniden Yorumlanması: Kültürel hassasiyetleri koruyarak tanrı ve kutsal figürlerin soyut veya sembolik temsil edilmesi.

7. TARTIŞMA

Dijital oyunlarda illüstrasyonun rolü, estetik bir unsur olmaktan çok daha fazlasını ifade etmektedir. Teknolojinin gelişimiyle illüstrasyon süreçleri, sanatçılara yeni yaratıcı olanaklar sunarken, oyuncu deneyiminde de derinleşme sağlamaktadır. Modern oyun motorları, grafik yazılımları ve yapay zekâ destekli araçlar, illüstrasyonun dijital oyunlardaki rolünü dönüştürmektedir. Bu teknolojiler, sanatçıların iş yükünü azaltırken, daha hızlı ve etkili çözümler sunmaktadır. Ancak bu değişim aynı zamanda illüstrasyon süreçlerinde bazı tartışmaları da beraberinde getirmektedir.

Yapay zekâ ile üretim: AI tabanlı araçlar, konsept sanatı ve görsel tasarımlarda hızlı prototip oluşturma yeteneği sunar ancak otomatikleşen karmaşık tasarımlarda yaratıcı kontrolün ne ölçüde sanatçılarda kalacağı en önemli sorulardan biridir (Nassar, 2022).

3D illüstrasyon ve gerçeklik: Gerçek zamanlı ışıklandırma ve 3D modelleme teknikleriyle oyun dünyaları daha gerçekçi hale gelmiştir. Ancak

bu gerçeklik, stilize illüstrasyonların yaratıcı potansiyelinin kaybolmasına ya da yükselmesine nasıl bir etki yapacaktır?

Hibrit tekniklerin yükselişi İllüstrasyon, geleneksel sanat formlarını modern dijital araçlarla birleştiren hibrit tekniklerle gelişmektedir. Gris gibi oyunlar, suluboya ve dijital illüstrasyonun bir arada kullanılmasıyla estetik açıdan yeni yaklaşımlar sunmaktadır.

Teknolojik etkenlerden bağımsız olarak, oyunlarda kullanılan illüstrasyonlar, bölgesel motiflerin ve kültürel mirasın korunmasında etkili bir araçtır. Ancak bu durum, bazı etik sorunları da gündeme getirebilir. Bir kültürün sanatına dayanan oyun illüstrasyonları, o kültürün estetik mirasını yüceltmek yerine yüzeyselleştirebilir. Diğer yandan *Never Alone* (Kisima Ingitchuna), Alaska'nın yerli halklarının mitolojik anlatılarını hem hikayesi hem de görsel diliyle korumayı hedeflemiş bir örnek olarak dikkat çekmiştir (*Never Alone (Kisima Ingitchuna)*, Upper One Games, 2014). Bazı oyunlar ise evrensel bir estetik benimseyerek daha geniş bir kitleye hitap ederken, yerel motiflerden uzaklaşma hissi taşımaktadır. Bu, illüstrasyonların hem evrensel bir dille hem de kültürel kökenlerini kaybetmeden nasıl üretileceği sorusunu gündeme getirmektedir.

Deneysel Estetik ve İllüstrasyonun Geleceği

Gelecekte illüstrasyon, daha yenilikçi ve deneysel bir forma dönüşebilir. Teknolojinin ve sanat anlayışının evrimi, illüstrasyonun yeni kullanım alanlarını da beraberinde getirmektedir.

İllüstrasyon, AR ve VR teknolojileriyle daha etkileşimli hale gelmektedir. Bu oyuncuların illüstrasyonlarla doğrudan bir ilişki kurmasını sağlamaktadır. Örneğin VR tabanlı bir oyun olan *Moss*, 3D illüstrasyonları oyuncunun çevresiyle entegre ederek tamamen yeni bir deneyim sunmaktadır (*Moss*, Polyarc, 2018).

Yapay zekâ ve oyun motorlarıyla birlikte, illüstrasyonlar gerçek zamanlı olarak oyuncunun kararlarına göre değişebilir. Bu illüstrasyonun sadece statik bir görsel öğe olmaktan çıkıp, dinamik bir anlatı aracına dönüşmesini sağlayacaktır.

Dijital dokuların ve materyallerin gelişimi, illüstrasyonların etkisini arttırabilir. Örneğin dokulu 3D çevreler veya ışıklandırma oyunları oyuncuların görsel algısını yeniden şekillendirecektir.

İllüstrasyon, dijital oyunların hem estetik hem de işlevsel temellerini oluşturan bir sanat formu olarak, teknolojik gelişmeler ve kültürel bağlamlar aracılığıyla sürekli bir dönüşüm içindedir. Yapay zekâ, AR ve VR gibi

teknolojik gelişmelerin oyun dünyasına entegrasyonu, illüstrasyonun gelecekteki rolünü genişletmekte ve yeniden tanımlamaktadır. Ancak, kültürel hassasiyetlerin korunması ve yaratıcı kontrolün sanatçılarda kalması gibi etik tartışmalar, bu sürecin ayrılmaz bir parçası olmaya devam edecektir.

8. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, dijital oyunlarda illüstrasyonun estetik ve işlevsel bir araç olarak nasıl konumlandığını detaylı bir şekilde ele almıştır. İllüstrasyon, oyun dünyasının görsel kimliğini oluşturmanın yanı sıra oyuncuların duygusal deneyimlerini değiştiren bir ifade biçimi olarak öne çıkmaktadır.

Bu bağlamda:

Estetik boyut

İllüstrasyon, dijital oyunların atmosferini ve temasını belirlemede temel bir rol oynamaktadır. Konsept sanatından çevre tasarımına kadar illüstrasyon, bir oyunun görsel dilini ve oyuncu deneyimini şekillendirmektedir.

Teknik Boyut

Dijitalleşme, illüstrasyonun üretim süreçlerini kolaylaştırmış, oyun motorları ve yapay zekâ tabanlı araçlar gibi teknolojilerle illüstrasyonun yaratıcı potansiyelini arttırmıştır. Ancak bu dönüşüm sanatçıların yaratıcı kontrolünü kaybetme riski gibi yeni tartışmaları da beraberinde getirmektedir.

Kültürel Boyut

Oyun illüstrasyonları, yerel kültürlerin estetik mirasını modern bir bağlama taşıyarak oyunculara yeni deneyimler sunmaktadır. Ancak bu süreçte kültürel motiflerin yüzeyselleştirilmesi riski bulunmaktadır. Oyun tasarımı, bu hassas dengeyi kurarak estetik özgünlüğü korumalıdır.

Gelecek Perspektifi

Artırılmış gerçeklik, dinamik illüstrasyonlar ve yeni grafik teknolojileri, illüstrasyonun oyun dünyasındaki rolünü daha da çeşitlendirmektedir. İllüstrasyon, statik bir araç olmaktan çıkıp, oyuncunun doğrudan etkileyebileceği dinamik bir unsur haline dönüşmektedir.

Araştırma sürecinde elde edilen bulgular, dijital oyunlarda illüstrasyonun gelecekteki potansiyelini ve geliştirilmesi gereken alanları işaret etmektedir.

Kültürel motiflerin oyunlarda kullanımı daha kapsamlı bir şekilde incelemek, illüstrasyonun oyuncular üzerinde yaratacağı etkileri anlamak açısından önemlidir. Özellikle farklı coğrafyalardan gelen oyuncuların,

illüstrasyonları nasıl algıladığını belirlemek için kültürler arası çalışmalar yapılmalıdır.

Yapay zekâ ve arttırılmış gerçeklik gibi teknolojilerin illüstrasyon süreçlerine etkileri üzerine daha fazla araştırma yapılmalıdır.

İllüstrasyonların oyuncu psikolojisi üzerindeki etkileri, görsel tasarımın oyun deneyimindeki rolünü anlamak açısından daha derinlemesine incelenmelidir. Renk paletlerinin, kompozisyonların ve stilizasyonun oyuncuların duygusal tepkilerine etkileri üzerinde çalışılmalıdır.

Bağımsız oyun geliştiricilerinin illüstrasyon süreçlerini nasıl ele aldığını ve bu oyunlarda kullanılan stilize tasarımların, AAA oyunlarına kıyasla nasıl bir etki yarattığını anlamak için detaylı analizler yapılmalıdır.

Gelecekte, illüstrasyonun gerçek zamanlı değişkenlik gösterdiği dinamik sistemlerin oyunlarda nasıl kullanılabileceğine yönelik deneysel araştırmalar önerilebilir.

Bu çalışma, dijital oyunlarda illüstrasyonun çok katmanlı bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymuştur. İllüstrasyon, sanat ve teknolojinin birleşim noktası olarak oyun dünyasında eşsiz bir yer edinmiştir. Teknolojinin ve kültürel dinamiklerin şekillendirdiği bu yaratıcı ifade biçimi, hem oyuncuların duygusal bağını güçlendiren bir araç hem de oyunların sanatsal kimliğini belirleyen temel unsurlardan biridir.

Gelecekte, illüstrasyonun oyun tasarımındaki rolü, teknolojinin sunduğu olanaklarla birlikte daha da genişleyecek ve dijital oyunlar, görsel sanatların en dinamik alanlarından biri olmaya devam edecektir.

Kaynakça

- Armutcı, B., & Çalış, M. (2024). Piksel sanatında tasarım ve uygulama yöntemleri. 2. *Uluslararası Kültür, Sanat ve İletişim Sempozyumu Tam Metinler Kitabı* (Ed. S. Keskin, ss. 433-455). Bayburt Üniversitesi Yayınları.
- Chuyang, W., Mondier, S., & Duraisamy, P. (2019). Art is key to the success of a modern game. *2019 10th International Conference on Computing, Communication and Networking Technologies (ICCCNT)*. <https://doi.org/10.1109/icccnt45670.2019.8944678>
- Crespo-Martinez, E., Bueno, S., & Gallego, M. D. (2023). A video game for entrepreneurship learning in Ecuador: Development study. *JMIR Formative Research*, 7, e49263. <https://doi.org/10.2196/49263>
- Futschik, D., Kučera, M., Lukáč, M., Wang, Z., Shechtman, E., & Sýkora, D. (2021). Stalp: Style transfer with auxiliary limited pairing. *Computer Graphics Forum*, 40(2), 563–573. <https://doi.org/10.1111/cgf.142655>
- Fox, J., Ralston, R., Cooper, C., & Jones, K. (2014). Sexualized avatars lead to women's self-objectification and acceptance of rape myths. *Psychology of Women Quarterly*, 39(3), 349–362. <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>
- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., & Bushman, B. J. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLOS ONE*, 11(4), e0152121. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0152121>
- Gordon, R. (2018). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). CRC Press. ISBN 978-1138632059
- Lin, J. (2013). Identification matters: A moderated mediation model of media interactivity, character identification, and video game violence on aggression. *Journal of Communication*, 63(4), 682–702. <https://doi.org/10.1111/jcom.12040>
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins. ISBN 978-0060976255
- Makai, P. K. (2018). Video games as objects and vehicles of nostalgia. *Humanities*, 7(4), 123. <https://doi.org/10.3390/h7040123>
- Nassar, S. (2022). Novel role of artificial intelligence utilization by concept designers in video games. *International Design Journal*, 12(2), 267–270. <https://doi.org/10.21608/idj.2022.115731.1033>
- Nawrocka, E. (2019). Game localization pitfalls: Translation and multitextuality. *Beyond Philology: An International Journal of Linguistics, Literary Studies and English Language Teaching*, 16(4), 101–128. <https://doi.org/10.26881/bp.2019.4.04>

- Okur, M., & Aygenç, E. (2017). Video games as teaching and learning tool for environmental and space design. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(3). <https://doi.org/10.12973/ejmste/80932>
- Pan, A., & Chadwick, S. B. (2020). Effects of interactivity and realism on player aggression in video games. *University of Michigan Undergraduate Research Journal*, 14(1). <https://doi.org/10.3998/umurj.16481002.0014.009>
- Pope, L., Garnett, B. R., & Dibble, M. (2017). Engaging adolescents to inform the development of a mobile gaming app to incentivize physical activity. *JMIR Research Protocols*, 6(8), e161. <https://doi.org/10.2196/resprot.8113>
- Sacco, O., Liapis, A., & Yannakakis, G. (2019). Extracting semantic-based video game characters information from social media platforms. *Mathematics and Computer Science*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.11648/j.mcs.20190401.13>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press. ISBN 978-0262240451
- San, T., Kanematsu, Y., & Mikami, K. (2023). Algorithmic analysis of color combinations principle in game concept art. *The Journal of the Society for Art and Science*, 22(4), 15_1–15_7. https://doi.org/10.3756/artsci.22.15_1
- Shekhar, S., Reimann, M., Hilscher, M., Semmo, A., Döllner, J., & Trapp, M. (2023). Interactive control over temporal consistency while stylizing video streams. *Computer Graphics Forum*, 42(4). <https://doi.org/10.1111/cgf.14891>
- Shi, D. (2023). Enhancing the quality of the game with art: A case study of the game Wildfrost. *Highlights in Art and Design*, 3(3), 28–31. <https://doi.org/10.54097/hiaad.v3i3.11179>
- Wu, X., & Chen, J. (2020). Preserving global and local temporal consistency for arbitrary video style transfer. *Proceedings of the 28th ACM International Conference on Multimedia*. <https://doi.org/10.1145/3394171.3413872>
- Yayalar, Ü. H. (2022). Kültürün video oyunlarına aktarımı: *Bloodborne* ve *Ghost of Tsushima* üzerinden bir inceleme. İçinde E. Süngü & B. Bostan (Ed.), *Dijital oyunlar 2.0: Oynanış ve kimlik* (ss. 122–157). Nobel Akademik Yayıncılık. ISBN: 978-625-427-497-8

OYUN KAYNAKLAR

- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video oyunu]. CD Projekt. <https://www.thewitcher.com>
- Clover Studio. (2006). *Okami* [Video oyunu]. Capcom. <https://www.capcom.co.jp/okami/>

- DrinkBox Studios. (2013). *Guacamelee!* [Video oyunu]. DrinkBox Studios. <https://www.drinkboxstudios.com>
- Guerrilla Games. (2017). *Horizon Zero Dawn* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment. <https://www.guerrilla-games.com/play/horizon>
- Kojima Productions. (2019). *Death Stranding* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment. <https://www.kojimaproductions.jp>
- Konami. (1999–günümüz). *Silent Hill* [Video oyunu serisi]. Konami.
- Moon Studios. (2015). *Ori and the Blind Forest* [Video oyunu]. Xbox Game Studios. <https://www.orithegame.com>
- Nintendo. (1986–günümüz). *The Legend of Zelda* [Video oyunu serisi]. Nintendo.
- Nodding Heads Games. (2020). *Raji: An Ancient Epic* [Video oyunu]. Super.com. <https://rajithegame.com>
- Nomada Studio. (2018). *Gris* [Video oyunu]. Devolver Digital. <https://nomadastudio.com/Gris>
- Polyarc. (2018). *Moss* [Video oyunu]. Polyarc. <https://www.polyarcgames.com/moss>
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video oyunu]. Rockstar Games. <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2>
- Santa Monica Studio. (2018). *God of War* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment. <https://www.playstation.com/en-us/games/god-of-war/>
- Studio MDHR. (2017). *Cuphead* [Video oyunu]. Studio MDHR. <https://cupheadgame.com>
- Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment. <https://www.ghostoftsushima.com>
- Team Cherry. (2017). *Hollow Knight* [Video oyunu]. Team Cherry. <https://www.hollowknight.com>
- Thatgamecompany. (2012). *Journey* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment. <https://thatgamecompany.com/journey/>
- Ubisoft. (1989–günümüz). *Prince of Persia* [Video oyunu serisi]. Ubisoft.
- Ubisoft. (2007–günümüz). *Assassin's Creed* [Video oyunu serisi]. Ubisoft.
- Upper One Games. (2014). *Never Alone (Kisima Ingitchuna)* [Video oyunu]. E-Line Media. <https://www.neveralongame.com>

GÖRSEL KAYNAKLAR

Şekil 1. <https://i.ebayimg.com/images/g/vEwAAOSwEpBkKGWz/s-l1600.jpg> (E.T: 16.12.2024).

- Şekil 2. https://thegameexperts.com.au/cdn/shop/products/IMG_8009_3cc-72f9a-b464-4cfa-acd5-7c47ddd97c1a_2048x2048.jpg?v=1618593873 (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 3. <https://static1.srcdn.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/08/Cuphead-Games-Harder-Than-Dark-Souls.jpg> (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 4. <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fpreview.redd.it%2F8vg4r8g2xrb5l.jpg%3Fwidth%3D1080%26crop%3Ds-mart%26auto%3Dwebp%26s%3D0892bc3d3da1629682ee0cd2489c-088116d06aef> (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 5. <https://www.iamag.co/wp-content/uploads/2016/06/The-Art-of-The-Legend-of-Zelda-Breath-of-the-Wild-4-783x603.jpg> (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 6. https://miro.medium.com/v2/resize:fit:4800/format:webp/1*a-OW3MH-m4RprXntk9B994g.jpeg (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 7. <https://sixwingstories.org/wp-content/uploads/2024/01/image.png> (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 8. https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvX-sEha1JcoFu4DXr6jdSksjPUSZaZ2w3v-vRoASg5trzwVBBk2wuL-reULY1Kqq1S_YO424PSgxnXJh14IBqI3oO_RlauBYXRa81JV-Bx9WuWjpx49jS4QKBwQN2537jHrdAETjaEbuHmDxCi3t-Ke4WwTASwVMtRk48Kd4oCoFfntw7Re9CoK-GMz28G0Lr3Uo/s1242/silent-hill-2-remake-concept-art-shdownloads%20%2810%29.jpg (E.T: 16.12.2024).