



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ**  
**GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**Grafik Anasanat Dalı**

**Görsel Romanların Gelişiminde Oyuncu Deneyiminin Önemi ve Görsel Roman Denemesi**

**Ferhat Alataş**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Ankara, 2024**



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

Görsel Romanların Gelişiminde Oyuncu Deneyiminin Önemi ve Görsel Roman Denemesi

Ferhat Alataş

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024

## **Görsel Romanların Gelişiminde Oyuncu Deneyiminin Önemi ve Görsel Roman Denemesi**

**Danışman:** Doç. Elif VAROL ERGEN

**Yazar:** Ferhat ALATAŞ

### **ÖZ**

İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte bilgiye erişim ve paylaşım kolaylığının günlük yaşamda bir standart haline gelmiştir. Cep telefonları, bilgisayarlar ve konsollara kadar birçok cihazda bulunan video oyunlarına gösterilen ilginin artması ve oyun sektörünün pazar payının diğer eğlence sektörlerini geçmesi sonucu, eğlence sektörü film ya da kitap benzeri alışlagelmiş seçeneklerden çok video oyunlarına yönelmiştir. Video oyunları yıllar içinde daha iyi grafikler, ses efektleri ve oyun mekanikleri ile oyuncularla olan etkileşimini sunulan gerçekçiliğe paralel şekilde giderek arttırmıştır. Bu gelişim video oyunu oynamaktan hoşlanan kişilerin Facebook, Discord veya YouTube gibi sosyal medya ve eğlence platformlarının yanı sıra Steam, Xbox Live ve Playstation Network gibi çevrimiçi oyun servisleri üzerinden birbirleriyle iletişim kurmasını kolaylaştırmıştır. Bu sosyal ağların oyunculara sunduğu erişim kolaylığının video oyunlarına olan ilgiyi arttırdığı söylenebilir. Video oyunları ve görsel romanlar arasındaki bağlantı, her ikisinin de bir anlatı deneyimi sağlaması ile açıklanabilir. Görsel roman oyuncuları, oyunları ile ilişkili mekanikler ve etkileşimli hikâye anlatımıyla kendi kişisel deneyimlerini yaratma şansına sahiptir. Bu deneyimi yaratmak için onlara sunulan hikâyeyi ve hikâye etrafında yapabildikleri seçimleri kullanırlar.

“Görsel Romanların Gelişiminde Oyuncu Deneyiminin Önemi ve Görsel Roman Denemesi” başlıklı bu tez çalışmasıyla görsel romanların potansiyelini kapsamlı bir şekilde keşfetmeyi ve çeşitli kullanım alanlarını tanımlamayı, görsel roman türünün potansiyel kullanım senaryolarını ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Görsel romanın tanınması sürecinde

edinilen bilgiler dođrultusunda bir uygulama projesi geliřtirilecektir. Geliřtirilen proje grsel romanların temel zelliklerini barındıracak ve yansıtacaktır.

**Anahtar szckler:** Video Oyunları, Grsel Romanlar, Oyuncu Deneyimi, Etkileřimli Kurgu, Hikaye Anlatımı.



# **The Importance of Player Experience in the Development of Visual Novels and Visual Novel Experiment**

**Supervisor:** Assoc. Prof. Elif VAROL ERGEN

**Author:** Ferhat ALATAŞ

## **ABSTRACT**

With the widespread use of the Internet, it can be said that the ease of accessing and sharing information has become a standard in daily life. As a result of the increasing interest in video games available on many devices ranging from cell phones to computers and consoles, and the market share of the gaming industry surpassing other entertainment sectors, the entertainment industry has turned to video games rather than the usual options such as movies or books. Over the years, video games have gradually increased their interaction with players with better graphics, sound effects and game mechanics in parallel with the realism offered. This development has made it easier for people who enjoy playing video games to communicate with each other through social media and entertainment platforms such as Facebook, Discord or YouTube, as well as online gaming services such as Steam, Xbox Live and Playstation Network. It can be argued that the ease of access offered to gamers by these social networks has increased the interest in video games. The connection between video games and visual novels can be explained by the fact that both provide a narrative experience. Visual novel players have the chance to create their own personal experience through the mechanics and interactive storytelling associated with their games. They use the story presented to them and the choices they can make around the story to create this experience.

This thesis titled "The Importance of Player Experience in the Development of Visual Novels and Visual Novel Experiment" aims to comprehensively explore the potential of visual novels, to define various areas of use, and to reveal potential usage scenarios of the visual novel genre. An application project will be developed in line with the knowledge

gained in the process of recognizing the visual novel. The project will embody and reflect the main characteristics of visual novels.

**Keywords:** Video Games, Visual Novels, Player Experience, Interactive Fiction, Storytelling.

## TEŐEKKÜR

Öncelikle tez danışmanım Elif VAROL ERGEN hocama yaptığı yorumlar ve yol göstericiliđi için çok teşekkür ederim. Anneme gösterdiği anlayış ve sabır için minnettarım. Son olarak Sude'ye yaptığı yorumlar, verdiği fikirler ve sonsuz desteđi için teşekkür ederim.

## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ .....	i
ABSTRACT .....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ .....	vi
GÖRSEL DİZİNİ.....	viii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ .....	xv
GİRİŞ .....	1
<b>1. BÖLÜM: GÖRSEL ROMANLARIN ORTAYA ÇIKIŞI VE GELİŞİMİ.....</b>	<b>3</b>
1.1 Görsel Roman Nedir .....	3
1.2 Görsel Romanların Özellikleri .....	13
1.2.1 Görsel Romanlar ve Çizgi Romanlar Arasındaki Farklar .....	16
1.3 Erken Dönem Görsel Romanlara Bakış .....	16
1.4 Modern Görsel Romanların Gelişimi .....	22
1.5 Modern Görsel Romanların Özellikleri ve Örnekler .....	25
1.5.1 Modern Görsel Romanın Geleceği .....	34
1.6 Görsel Romanların Potansiyel Kullanım Senaryoları .....	36
<b>2. BÖLÜM: GÖRSEL ROMANLARDA OYUNCU DENEYİMİNİN ÖNEMİ.....</b>	<b>41</b>
2.1 Video Oyunlarında Oyuncu Deneyimine Bakış .....	41
2.2 Görsel Romanlarda Oyuncu Deneyiminin Anlaşılması .....	45
<b>3. GÖRSEL ROMAN İNCELEMELERİ.....</b>	<b>49</b>
3.1 Görsel Roman Tasarım Öğeleri .....	49
3.1.1 Çizgi.....	49
3.1.2 Renk .....	51
3.1.3 Kontrast (Zıtlık, Karşıtlık) .....	51
3.1.4 Tipografi.....	53
3.2 Kompozisyon, Düzen ve Hiyerarşi .....	54
3.3 Görsel Stil.....	55
3.4 Kullanıcı Arayüzü .....	57
3.5 Görsel Romanların Genel Yapısı .....	59
3.6 Stray Gods: The Roleplaying Musical .....	61
3.7 If Found.....	66

3.8	Doki Doki Literature Club.....	73
3.9	The Cosmic Wheel Sisterhood.....	78
3.10	NEEDY GIRL OVERDOSE .....	83
3.11	Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly .....	87
3.12	her tears were my light .....	91
3.13	Slay the Princess .....	95
3.14	OPUS: Echo of Starsong.....	99
3.15	Love Choice.....	103
<b>4.</b>	<b>BÖLÜM: GÖRSEL ROMAN DENEMESİ .....</b>	<b>107</b>
4.1	Denemenin Hikâyesi ve Amacı .....	108
4.2	Tasarım Süreci .....	108
4.2.1	Oyun Mekanikleri ve Olay Örgüsü.....	110
4.2.2	Karakterler ve Kişilikleri .....	112
4.2.3	Bitmiş Çizimler ve Eskizler .....	113
4.2.4	Renk ve Font Düzeni .....	136
4.2.5	Kullanılan Programlar ve Müzikler .....	137
	<b>SONUÇ .....</b>	<b>151</b>
	<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>153</b>
	<b>Etik Beyanı .....</b>	<b>162</b>
	<b>Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu.....</b>	<b>163</b>
	<b>Master’s Thesis Originality Report .....</b>	<b>164</b>
	<b>YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI .....</b>	<b>165</b>

## GÖRSEL DİZİNİ

<b>Görsel 1.</b> Steam sayfasından ekran görüntüsü .....	14
<b>Görsel 2.</b> Spy x Family (2022) animesinden ekran görüntüsü .....	15
<b>Görsel 3.</b> The Cosmic Wheel Sisterhood (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	16
<b>Görsel 4.</b> The Cosmic Wheel Sisterhood (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	17
<b>Görsel 5.</b> Stray Gods The Roleplaying Musical (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	18
<b>Görsel 6.</b> Shadow of the Tomb Raider (2018) oyunundan ekran görüntüsü .....	20
<b>Görsel 7.</b> Resident Evil 4 Remake (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	21
<b>Görsel 8.</b> UNCHARTED™: Legacy of Thieves (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	22
<b>Görsel 9.</b> Persona 5 Royal (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	23
<b>Görsel 10.</b> Minecraft (2011) oyunundan ekran görüntüsü .....	26
<b>Görsel 11.</b> Eliza (1966) oyunundan ekran görüntüsü .....	28
<b>Görsel 12.</b> Replika A.I. (2023) uygulamasından ekran görüntüleri .....	29
<b>Görsel 13.</b> Wysa (2023) uygulamasından ekran görüntüleri .....	30
<b>Görsel 14.</b> Colossal Cave Adventure (1975) oyunundan ekran görüntüsü .....	31
<b>Görsel 15.</b> Mystery House (1980-1982) oyunundan ekran görüntüsü .....	32
<b>Görsel 16.</b> Twine (2009) yazılımından ekran görüntüsü .....	33
<b>Görsel 17.</b> Ren'Py (2014) yazılımından ekran görüntüsü .....	34
<b>Görsel 18.</b> Tuesday JS (2020) yazılımından ekran görüntüsü .....	35
<b>Görsel 19.</b> Tax Heaven 3000 (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	39
<b>Görsel 20.</b> The Coma: Recut (2017) oyunundan ekran görüntüsü .....	40
<b>Görsel 21.</b> Spellhearts (2024) oyunundan ekran görüntüsü .....	41
<b>Görsel 22.</b> Monster Prom (2018) oyunundan ekran görüntüsü .....	42

<b>Görsel 23.</b> Monster Prom (2018) oyunundan ekran görüntüsü .....	43
<b>Görsel 24.</b> Needy Streamer Overload (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	44
<b>Görsel 25.</b> Bad End Theater (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	45
<b>Görsel 26.</b> Lady Killer In A Bind (2016) oyunundan ekran görüntüsü .....	46
<b>Görsel 27.</b> Yakuza 0 (2015) oyunundan ekran görüntüsü .....	48
<b>Görsel 28.</b> Learn Japanese To Survive! (2018) oyunundan ekran görüntüsü .....	53
<b>Görsel 29.</b> Code Romantic (2020) oyunundan ekran görüntüsü .....	54
<b>Görsel 30.</b> Mirror's Edge (2009) oyunundan ekran görüntüsü .....	57
<b>Görsel 31.</b> Grand Theft Auto V, (2015) oyunundan ekran görüntüsü .....	58
<b>Görsel 32.</b> Baldur's Gate 3 (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	59
<b>Görsel 33.</b> Neon White (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	60
<b>Görsel 34.</b> Stray Gods The Roleplaying Musical (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	61
<b>Görsel 35.</b> Potionomics (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	61
<b>Görsel 36.</b> Slay the Princess (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	63
<b>Görsel 37.</b> Dordogne (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	64
<b>Görsel 38.</b> The World Next Door (2019) oyunundan ekran görüntüsü .....	66
<b>Görsel 39.</b> Arcadia Fallen (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	68
<b>Görsel 40.</b> Milk outside a bag of milk (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	69
<b>Görsel 41.</b> Drinks With Abbey (2019) oyunundan ekran görüntüsü .....	69
<b>Görsel 42.</b> EDDA Cafe Visual Novel (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	70
<b>Görsel 43.</b> EDDA Cafe Visual Novel (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	71
<b>Görsel 44.</b> EDDA Cafe Visual Novel (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	72
<b>Görsel 45.</b> Chemically Bonded (2019) oyunundan ekran görüntüsü .....	73
<b>Görsel 46.</b> Stray Gods The Roleplaying Musical (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	74
<b>Görsel 47.</b> Stray Gods The Roleplaying Musical (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	75

<b>Görsel 48.</b> Stray Gods The Roleplaying Musical (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	75
<b>Görsel 49.</b> Stray Gods The Roleplaying Musical (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	76
<b>Görsel 50.</b> Stray Gods The Roleplaying Musical (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	76
<b>Görsel 51.</b> Stray Gods The Roleplaying Musical (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	78
<b>Görsel 52.</b> If Found... (2020) oyunundan ekran görüntüsü .....	79
<b>Görsel 53.</b> If Found... (2020) oyunundan ekran görüntüsü .....	80
<b>Görsel 54.</b> If Found... (2020) oyunundan ekran görüntüsü .....	80
<b>Görsel 55.</b> If Found... (2020) oyunundan ekran görüntüsü .....	88



<b>Görsel 56.</b> If Found... (2020) oyunundan ekran görüntüsü .....	82
<b>Görsel 57.</b> If Found... (2020) oyunundan ekran görüntüsü .....	83
<b>Görsel 58.</b> If Found... (2020) oyunundan ekran görüntüsü .....	84
<b>Görsel 59.</b> If Found... (2020) oyunundan ekran görüntüsü .....	84
<b>Görsel 60.</b> Doki Doki Literature Club (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	85
<b>Görsel 61.</b> Doki Doki Literature Club (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	86
<b>Görsel 62.</b> Doki Doki Literature Club (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	87
<b>Görsel 63.</b> Doki Doki Literature Club (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	87
<b>Görsel 64.</b> Doki Doki Literature Club (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	89
<b>Görsel 65.</b> The Cosmic Wheel Sisterhood (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	90
<b>Görsel 66.</b> The Cosmic Wheel Sisterhood (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	91
<b>Görsel 67.</b> The Cosmic Wheel Sisterhood (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	91
<b>Görsel 68.</b> The Cosmic Wheel Sisterhood (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	93
<b>Görsel 69.</b> The Cosmic Wheel Sisterhood (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	93
<b>Görsel 70.</b> The Cosmic Wheel Sisterhood (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	94
<b>Görsel 71.</b> NEEDY GIRL OVERDOSE (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	95
<b>Görsel 72.</b> NEEDY GIRL OVERDOSE (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	96
<b>Görsel 73.</b> NEEDY GIRL OVERDOSE (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	97
<b>Görsel 74.</b> NEEDY GIRL OVERDOSE (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	98
<b>Görsel 75.</b> Coffee Talk Episode 2 (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	99
<b>Görsel 76.</b> Coffee Talk Episode 2 (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	100
<b>Görsel 77.</b> Coffee Talk Episode 2 (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	101
<b>Görsel 78.</b> Coffee Talk Episode 2 (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	102
<b>Görsel 79.</b> Coffee Talk Episode 2 (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	102
<b>Görsel 80.</b> her tears were my light (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	103
<b>Görsel 81.</b> her tears were my light (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	104
<b>Görsel 82.</b> her tears were my light (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	105
<b>Görsel 83.</b> her tears were my light (2022) oyunundan ekran görüntüsü .....	106
<b>Görsel 84.</b> Slay the Princess (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	107
<b>Görsel 85.</b> Slay the Princess (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	108
<b>Görsel 86.</b> Slay the Princess (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	109

<b>Görsel 87.</b> Slay the Princess (2023) oyunundan ekran görüntüsü .....	110
<b>Görsel 88.</b> OPUS: Echo of Starsong (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	111
<b>Görsel 89.</b> OPUS: Echo of Starsong (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	112
<b>Görsel 90.</b> OPUS: Echo of Starsong (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	113
<b>Görsel 91.</b> OPUS: Echo of Starsong (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	114
<b>Görsel 92.</b> Love Choice (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	115
<b>Görsel 93.</b> Love Choice (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	116
<b>Görsel 94.</b> Love Choice (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	117
<b>Görsel 95.</b> Love Choice (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	118
<b>Görsel 96.</b> Love Choice (2021) oyunundan ekran görüntüsü .....	118
<b>Görsel 97.</b> Olay örgüsü .....	124
<b>Görsel 98.</b> Ana menü .....	125
<b>Görsel 99.</b> Ana Karakter Lily (Eskiz) .....	126
<b>Görsel 100.</b> Ana Karakter Lily.....	127
<b>Görsel 101.</b> Yan Karakter Thomas (Eskiz) .....	128
<b>Görsel 102.</b> Yan Karakter Thomas.....	129
<b>Görsel 103.</b> Gizemli Karakter Carole (Eskiz) .....	130
<b>Görsel 104.</b> Gizemli Karakter Carole .....	131
<b>Görsel 105.</b> Kütüphane Aşama 1 .....	132
<b>Görsel 106.</b> Kütüphane Aşama 2 .....	132
<b>Görsel 107.</b> Kütüphane Aşama 3 .....	133
<b>Görsel 108.</b> Lily'nin Odası Aşama 1 .....	133
<b>Görsel 109.</b> Lily'nin Odası Aşama 2 .....	134
<b>Görsel 110.</b> Lily'nin Odası Aşama 3 .....	134
<b>Görsel 111.</b> Lily'nin Banyosu Aşama 1 .....	135
<b>Görsel 112.</b> Lily'nin Banyosu Aşama 2 .....	135
<b>Görsel 113.</b> Lily'nin Banyosu Aşama 3 .....	136
<b>Görsel 114.</b> Sınıf Aşama 1 .....	136
<b>Görsel 115.</b> Sınıf Aşama 2 .....	137
<b>Görsel 116.</b> Sınıf Aşama 3 .....	137
<b>Görsel 117.</b> Sinema Aşama 1 .....	138

<b>Görsel 118.</b> Sinema Aşama 2 .....	138
<b>Görsel 119.</b> Sinema Aşama 3 .....	139
<b>Görsel 120.</b> Balo Aşama 1 .....	139
<b>Görsel 121.</b> Balo Aşama 2 .....	140
<b>Görsel 122.</b> Balo Aşama 3 .....	140
<b>Görsel 123.</b> Metro Aşama 1 .....	141
<b>Görsel 124.</b> Metro Aşama 2 .....	141
<b>Görsel 125.</b> Metro Aşama 3 .....	142
<b>Görsel 126.</b> Thomas'ın Odası Aşama 1 .....	142
<b>Görsel 127.</b> Thomas'ın Odası Aşama 2 .....	143
<b>Görsel 128.</b> Thomas'ın Odası Aşama 3 .....	143
<b>Görsel 129.</b> Sokak Aşama 1 .....	144
<b>Görsel 130.</b> Sokak Aşama 2 .....	144
<b>Görsel 131.</b> Sokak Aşama 3 .....	145
<b>Görsel 132.</b> İlk bölüm .....	146
<b>Görsel 133.</b> İkinci bölüm.....	146
<b>Görsel 134.</b> Üçüncü bölüm .....	147
<b>Görsel 135.</b> Dördüncü bölüm .....	147
<b>Görsel 136.</b> Beşinci bölüm .....	148
<b>Görsel 137.</b> Sharp Pencil Fırça Dokusu .....	149
<b>Görsel 138.</b> Ana Menü Tasarımı 1 .....	150
<b>Görsel 139.</b> Ana Menü Tasarımı 2 .....	150
<b>Görsel 140.</b> Ana Menü Tasarımı 3 .....	151
<b>Görsel 141.</b> Ana Menü Tasarımı 4 .....	151
<b>Görsel 142.</b> Ses ve Müzik .....	152
<b>Görsel 143.</b> Seçim Ekranları 1 .....	153
<b>Görsel 144.</b> Seçim Ekranları 2 .....	153
<b>Görsel 145.</b> Seçim Ekranları 3 .....	154
<b>Görsel 146.</b> Sonuç Ekranları .....	155
<b>Görsel 147.</b> Konuşma Ekranları 1 .....	156
<b>Görsel 148.</b> Konuşma Ekranları 2 .....	156

<b>Görsel 149.</b> Bölüm Düzeni 1 .....	157
<b>Görsel 150.</b> Bölüm Düzeni 2 .....	158
<b>Görsel 151.</b> Bölüm Düzeni 3 .....	159
<b>Görsel 152.</b> Bölüm Düzeni 4 .....	160
<b>Görsel 153.</b> Bölüm Düzeni 5 .....	161

## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

**VN:** Visual Novel

**Sim:** Simulator

**MIT:** Massachusetts Institute of Technology

**FPS:** First Person Shooter

**TPS:** Third Person Shooter

**RPG:** Role Playing Game

**RCR:** Responsible Conduct of Research

**PEGI:** Pan European Game Information

**FMV:** Full Motion Video

## GİRİŞ

Görsel romanlar, özellikle anlatı odaklı deneyimler açısından oyun endüstrisi üzerinde niş bir tür olmasına rağmen özel bir etkiye ve yere sahiptir. Karakter gelişimi, duygusal bağlılık ve oyuncu seçimlerini vurgulayarak video oyunlarında hikâye anlatım alanında boy göstermişlerdir.

Görsel romanlar, diğer hikâye anlatım biçimleri gibi, oyuncuları farklı dünyalara taşıma, güçlü duygu ve düşünceleri uyandırma potansiyeline sahiptir. Görsel ve işitsel öğeleriyle birleşen görsel romanların etkileşimli doğası, oyuncular üzerinde kalıcı bir etki bırakabilecek sürükleyici bir deneyim sağlayabilmektedir. Ek olarak, görsel romanlarda oyuncuların yaptığı seçimler, oyuncuların farklı sonuçları keşfetmelerine, dünyayı ve karakterlerini yeni ve farklı şekillerde görmelerine olanak tanımaktadır. Bu nedenle, görsel romanlar sadece oyunlardan daha fazlası- oyuncuların kendi duygularını, inançlarını ve değerlerini ilgi çekici bir şekilde keşfetmelerine olanak tanıyan dönüştürücü deneyimler olabilir.

### **Çalışmanın Önemi**

Görsel romanlar, oyun içerisinde hikâye anlatımını, karakter gelişimini ve oyuncu seçimini vurgulamaktadır. Bu nedenle, oyuncu deneyimi, görsel romanların büyümelerinin ve başarılarının kritik bir yönüdür.

Oyuncu deneyiminin modern görsel romanlar üzerindeki etkisini araştırarak ve görsel roman denemelerinin oyuncu deneyimini geliştirmedeki rolünü keşfederek, çalışma, oyunculara yankı uyandıran ilgi çekici görsel romanlar tasarlamak ve geliştirmek için etkili stratejilere ışık tutma potansiyeline sahiptir. Bulgular, oyun geliştiricilerin ve

tasarımcıların ilgi çekici deneyimler sunan ve oyun endüstrisinin deęişen taleplerini karşılayan görsel romanların nasıl oluşturulacağıının daha iyi anlaşılmasına yardımcı olmaktadır.

Ek olarak, bu çalışma, görsel romanların kendine has özelliklerini ve bunların geliştirilmesinde oyuncu deneyiminin önemini keşfederek daha geniş oyun araştırmaları alanına katkıda bulunma potansiyeline sahiptir. Video oyunları kültürel ve sanatsal önem kazanmaya devam ettikçe, oyuncu deneyiminin oyun geliştirmedeki rolünü anlamak giderek daha önemli hale gelmektedir. Bu nedenle bu çalışma, oyun tasarımı ve geliştirme ve bilimi hakkında devam eden sohbete katkıda bulunabilir. Özetle, çalışmanın önemi video oyunlarındaki oyuncu deneyiminin modern görsel romanların gelişimini nasıl etkilediğine bulunacağı katkı ile açıklanabilir.

## 1. BÖLÜM: GÖRSEL ROMANLARIN ORTAYA ÇIKIŞI VE GELİŞİMİ

### 1.1 Görsel Roman Nedir

İnteraktif çizgi romanlar, okuyucunun hikâyeyi ilerletmek için bir sayfa veya sayfa dizisi seçmesine izin vererek kendi macerayı kendin seç kitaplarıyla aynı prensibi izler. Bu tür kitaplar, özellikle dijital formatta sunulduğunda görsel roman olarak da bilinir. Ancak görsel roman, interaktif bir çizgi romandan çok bir video oyununa benzemektedir. (Lacombe vd., 2020, s. 51) Görsel romanlar bir video oyun türü olarak ele alınmaktadır. Görsel romanlar edebi bir tür değildir.

Görsel roman, 1980'lerde Japonya'da ortaya çıkan bir tür macera oyunudur. Başlangıçta oyuncuların ortamları keşfetmesi, öğeleri toplaması ve bulmaca çözmesi ile Amerikan macera oyunlarına benzemektedir. (Reed vd., 2020, s. 151)

Etkileşimli kurgunun bir biçimi olarak görsel roman, oyuncuları metnin üretimine bütünlük aktörler olarak katılmaya açıkça çağırır. Görsel roman, etkileşimciyi hem metin analizi yeteneklerini hem de bulmaca çözme becerilerini kullanması gereken ince taneli hayali bir ortama yerleştirerek, anlatı deneyimini sunmanın ve almanın yenilikçi bir yolunu geliştirir. Görsel romanın simüle edilmiş ortamını keşfederken, bir yandan onun yol gösterici kurallarını keşfedip uygularken, bir yandan da olaylarını nasıl etkileyeceğini çözerken, oyuncu sürekli ve bilinçli bir uyanıklık tutumuyla metinde gezinmeye teşvik edilir. (Cavallaro, 2010, s. 10)

Bilgisayar üzerinde bulunan en büyük dijital oyun mağazası Steam'e bakıldığında 12.11.23 itibarıyla 8339 görsel roman etiketi taşıyan video oyunu bulunmaktadır. Ek olarak



16.11.23 itibariyle şimdiye kadar piyasaya sürülmüş bütün görsel romanların kayıtları tutulduğu Visual Novel Database adlı internet sitesinde toplam 46 bin görsel roman oyunu bulunmaktadır. Görsel Romanların Steam üzerinde bulunan kendine özel sayfasıyla, bu yıl düzenlenen görsel roman etkinliğiyle ve Visual Novel Database'teki girdilere bakılarak kabul görülmüş bir oyun türü olduğu görülmektedir. (bkz görsel 1.)



**Görsel 1.** Steam tarafından, Visual Novel Fest, 2023. Erişim: 01.11.2023

(<https://store.steampowered.com/news/app/593110/view/3656410664812213045>)

Anime, mangadan etkilenen cesur ve kaligrafik tarzıyla bilinir. Maneviyat ve varoluşsal sorunlar gibi karmaşık temaları ele alır ve genellikle androjen karakter tasarımlarıyla fantastik ortamlarda geçer. (Krikke, 2006, s. 1,2)

Anime'nin kısaca açıklanması gerekirse Japonya'da ortaya çıkan ve dünya çapında popülerlik kazanan bir animasyon biçimidir. Büyük gözler, küçük burunlar ve ağızlar ve çeşitli saç renkleri ve stilleri gibi abartılı özelliklere sahip farklı görsel stili ile tanınır. Anime geleneksel olarak elle çizilmiş animasyonla oluşturulur, bu da bilgisayar tarafından üretilen animasyonlarda bulunmayan doğal ve akıcı bir kalite katar. Animelerdeki arka

planlar da karmaşık detayları ve karmaşık desenleriyle bilinir. Animenin en çekici yönlerinden biri, aksiyon ve maceradan romantizm ve komediye kadar her şeyi kapsayan geniş tür yelpazesidir. (bkz görsel 2.)



**Görsel 2.** Shueisha tarafından, *Spy X Family*, 2022. Erişim: 16.12.2023 (<https://kayiprihtim.com/haber/spy-x-family-code-white-fragmani/>)

Çoğu görsel romanın birden fazla sonu vardır. Görsel roman oyuncusu büyük oranda hikâyeyi okur, oyun içinde kararlar verir ve bu kararların sonuçlarını sonraki olaylar içerisinde deneyimler. Oyuncu yaptığı seçimler sonucunda bazen bedel öder, bazen ödüllendirilir. Oyuncu oyun esnasında birine yardım etmeyi ya da ihanet etmeyi seçebilir.



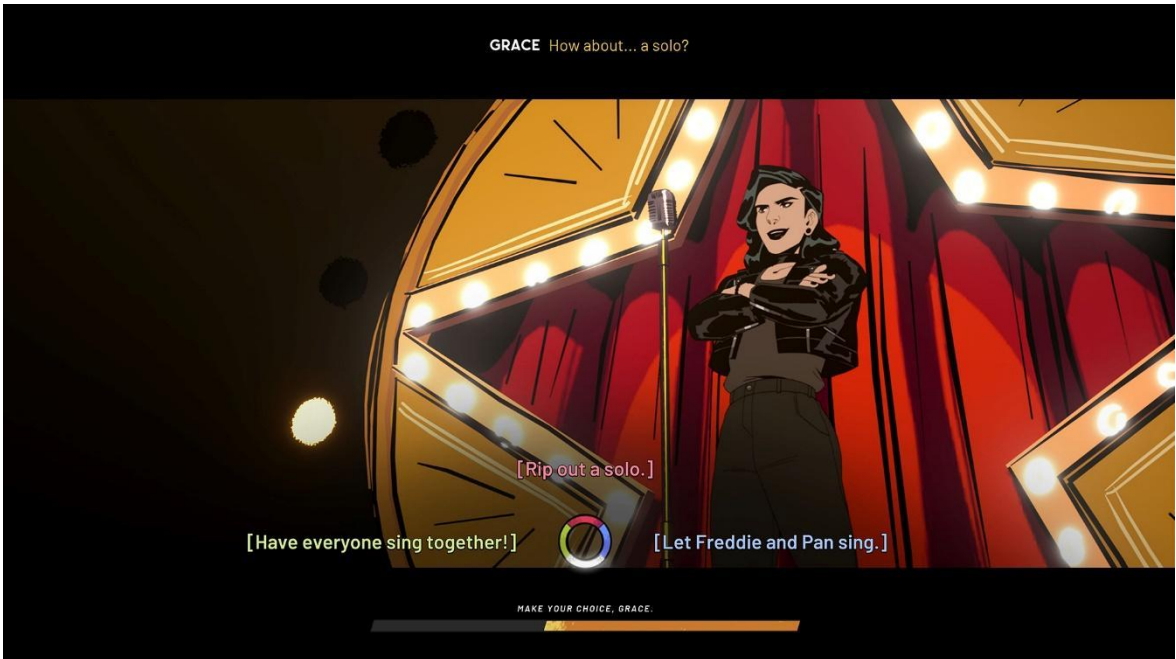
**Görsel 3.** Deconstructeam tarafından geliştirilen, *The Cosmic Wheel Sisterhood*, 2023. Erişim: 01.11.2023  
([https://store.steampowered.com/app/1340480/The\\_Cosmic\\_Wheel\\_Sisterhood/](https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/))

Oyuncunun yaptığı seçimler ve deneyimlediği sonuçlar genellikle günlük hayatta karşılaşılabileceği şekillerde işlenir. Negatif bir seçim genelde negatif bir sonucu aynı şekilde pozitif bir seçim olumlu gelişmeleri ortaya çıkarır. Önemli anlarda yapılan tarafsız bir seçimde olumsuz ya da olumlu sonuçlara yol açabilmektedir. Örnek olarak fal bakan güçlü bir büyücü rolü alınan *The Cosmic Wheel Sisterhood* adlı oyunda, fal bakılan kartları oyuncunun tasarlamasına izin verilir. Seçilen her görsel karta bir anlam yüklemektedir. Tasarım tamamlandığında kartın nihai anlamı ortaya çıkmaktadır. (Bkz. Görsel 3.)



**Görsel 4.** Deconstructeam tarafından geliştirilen, *The Cosmic Wheel Sisterhood*, 2023. Erişim: 01.11.2023  
([https://store.steampowered.com/app/1340480/The\\_Cosmic\\_Wheel\\_Sisterhood/](https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/))

Fal bakıldığı esnada hangi kartların merak edilen sorulara cevap olacağını oyuncu belirleyebilmektedir. Fal bakılan kişiye söylenilecekler oyuncunun seçimlerine bırakılmıştır ve yapılan seçimler süren diyalogu direkt olarak etkilemektedir. (Bkz. Görsel 4.) İyi hazırlanmış bir görsel romanda oyun içerisindeki karakterler kendilerine özgü kişiliklere sahiptir. Örnek olarak The Cosmic Wheel Sisterhood'un ileri bölümlerindeki karakterlerden geleneksel bakış açısı ile genç cadı ana karaktere karşı rakip olarak çıkan Cupressa'ya yapıcı bir şekilde yaklaşmak onun oyuncuya olan güvenini daha çok düşürebileceği gibi, ilk tanışıldığında depresif olarak başlayan The Nameless Witch'e karşı yapılabilecek hareketler ile bu karakteri canlandırmaya ya da aşağıya çekmeye yönelik seçimler oyunun içinde bulunmaktadır. Kişilikleri gereği oyun içerisindeki karakterler oyuncunun yaptığı seçimlere göre tepkiler verir. Örnek olarak söz konusu karakterlerin geçmişleri oyunda işleniyorsa bu dikkat edilesi bir unsurdur. Karakterlerin geçmişte yaşadıkları olaylara benzer durumlarda kaldıklarında nasıl bir tutum izleyecekleri öngörülebilir. Bu sayede oyuncu istediği şekilde oyuna etki edebileceği bilgiye sahip olur.



**Görsel 5.** Summerfall Studios tarafından geliştirilen, *Stray Gods The Roleplaying Musical*, 2023. Erişim: 12.11.2023 ([https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray\\_Gods\\_The\\_Roleplaying\\_Musical/](https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray_Gods_The_Roleplaying_Musical/))

Yapılan seçimlerin açık bir şekilde hangi tutumu yansıttığını gösteren ve birden fazla sonu bulunan Stray Gods konuya örnek olarak gösterilebilir. Oyun esnasında dinamik diyalog ve müzik eşliğinde yapılan gerçek zamanlı seçimler oyunu direkt olarak etkilemektedir. Oynanılan karakterin seçebileceği yolları oyunun en başında kişiliği ve en çok karşılaşılabilecek seçenekleri belirleyen üç yaklaşım türü bulunmaktadır. Bu seçenekler "oyuncu kontrolünde olmayan karakterler" üzerinde onlardan oyuncunun alabileceği bilgi ve puanları değiştirecektir. İlimli, girişken ve mantıklı olarak isimlendirilebilecek yaklaşımlar karakterden karaktere geçişerek farklı sonuçlar ortaya çıkarmaktadır. Oyunda önceden belirlenmiş hikâye bölümleri bulunsa da oyuncunun kontrolü ile aynı sonuca ulaşmanın birçok yolu bulunmaktadır. Örnek olarak oyunun hikayesinde oyuncu isterse farklı karakterlerle arkadaş olarak onlardan bilgi alabilmektedir. Alınacak bilgi ve varılacak nokta belirli bölümlerde aynı olmasına rağmen oraya ulaşmada seçilebilecek çeşitli yollar bulunmaktadır. Ek olarak varılacak noktaların değiştiği hikâye örgülerine de oyunda yer verilmiştir. Bu şekilde seçilebilecek farklı yolların olması insanda "Farklı bir şekilde oynasaydım yeni bir bilgiye ulaşabilir miydim?" ya da "Daha hızlı bir şekilde ulaşabilir miydim?" algısı yaratmaktadır. (bkz görsel 5.)

En basit ifadeyle görsel romanlar (veya VN'ler), eski "Kendi Maceranı Seç" kitapları gibi, oynanış gerektirmeyen, hikaye odaklı oyunlardır. Genellikle, hem anlatım kutularında hem de sesli olmayan diyaloglarda anlatılan, statik veya minimal animasyonlu arka planlar ve karakter sanatının eşlik ettiği bir metin hikayesi olarak oynanırlar. Buna müzik, ses efektleri ve ara sıra özel sanat veya animasyon anları eşlik eder, ancak esas olarak hikayedeki tüm aksiyon yalnızca yazıyla satılır. (Heussner, 2024, s. 231)

Ciesla'ya göre görsel romanlar, kabullenme, intikam, iyileşme, affetme, kendini keşfetme ve paylaşma gibi çeşitli temaları araştıran bir eğlence biçimidir. Kişisel deneyimlere ve duygulara odaklanarak okuyucularda yankı uyandıran samimi ve ilişkilendirilebilir bir sanat formu yaratır. (2019, s. 38-43)

Görsel romanlar yapı olarak incelendiğinde bir film ya da kitaptan etkileşim bazında çok daha fazlasını sunmakla beraber kendine özel bir yer edinmektedir. Hikâye yoğun ve etkili şekilde işlenebilir ancak kişi izleyici koltuğundan seçim yapabilen bir yere oturtulduğunda ortaya etik, ahlaki, duygusal birçok değişken çıkar ve izleme deneyimi bambaşka bir hal alır. Ek olarak Ciesla'dan hareketle görsel romanların oyuncularla ortaya çıkarmak istediği duygular bulunduğu söylenebilir.

Birinci şahıs nişancı oyunları veya bulmaca oyunları gibi diğer birçok video oyunu türünden farklı olarak, "görsel roman" terimi, bu etkileşimli hikayelerde bulunan anlatı ve oyunsal veya prosedürel öğelere işaret etmek için çok az şey yapar. Sayısız tema ve usul unsuru içeren oyunları tanımlamak için "görsel roman" terimini kullanırız ve bazıları, görsel roman olarak sınıflandırmayacağımız diğer gizemler, polisiye oyunlar, flört simülasyonları ve macera oyunları ile ortak temalar kullanır. Örneğin, bulmacalar hem macera oyunlarında hem de Uncharted, Tomb Raider ve Resident Evil gibi gişe rekorları kıran oyunlarda öne çıkarken, sonraki oyunlar dinamik oyun ortamlarına ve karmaşık oyun seçeneklerine sahiptir. Nihayetinde, bu tanıma göre tüm görsel romanların hikâye oyunları olduğu söylenebilir, ancak tüm hikâye oyunları görsel roman değildir. (Kretschmar & Raffel, 2023, s. 4-5)

Kretschmar & Raffel'den hareketle görsel roman teriminin türü tanımlamak için yetersiz kalmaktadır. Video oyunlarının kendi aralarında birçok türü paylaştığı göz önünde bulundurularak farklı video oyunlarının benzer mekanikleri paylaşması kaçınılmazdır. Özellikle oyunların türü ve bütçesi göz önüne alınmadan bakıldığında paylaşılan mekaniklerin çeşitliliği daha net gözlemlenebilir. Ek olarak görsel romanlar tanımlanırken hikâye odaklı oyunlar olduğunu sıkça karşılaşılan bir özellik olmasıyla birlikte birçok hikâye odaklı başka türde oyunda bulunmakta ve bu oyunlar görsel roman olarak kabul edilmemektedir. Bu konunun altının çizilmesi görsel romanların anlaşılması adına önemlidir.



2018 yılında piyasaya sürülen Shadow of the Tomb Raider, bir aksiyon-macera oyunudur. Oyun, Lara Croft'un Orta Amerika ormanlarının derinliklerinde yer alan kayıp bir uygarlığın kalıntılarını keşfetmek için çıktığı yolculuğu konu alıyor. (bkz görsel 6.)



**Görsel 6.** Eidos-Montréal, Crystal Dynamics, Nixxes tarafından geliştirilen, Shadow of the Tomb Raider, 2018.

Erişim: 07.12.2023.

([https://store.steampowered.com/app/750920/Shadow\\_of\\_the\\_Tomb\\_Raider\\_Definitive\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/750920/Shadow_of_the_Tomb_Raider_Definitive_Edition/))

Resident Evil 4 Remake, 2005 tarihli klasik oyunun modern bir uyarlaması olan heyecan verici bir hayatta kalma korku oyunudur. Bu versiyon, 2023 oyun standartlarını karşılamak için güncellenmiş oynanış, grafikler ve hikâye ile sıfırdan titizlikle hazırlanmıştır. Oyun, orijinalinin genel konusunu korumaktadır ancak oyuncuların ilgisini çekecek ve koltuklarının ucunda tutacak yeni ve heyecan verici yollar eklemektedir. Oyuncu, tehlikeli bir tarikat tarafından kaçırılan Başkan'ın kızı Ashley'i kurtarmakla görevlendirilmiş özel bir ajan olan Leon Kennedy rolünü üstleniyor. Yol boyunca oyuncu mutasyona uğramış yaratıklarla karşı karşıya gelmekte, bulmacaları çözmekte ve hayatta kalmak için savaşmaktadır. (bkz görsel 7.)



**Görsel 7.** CAPCOM Co., Ltd. tarafından geliştirilen, Resident Evil 4 Remake, 2023. Erişim: 07.12.2023.

([https://store.steampowered.com/app/2050650/Resident\\_Evil\\_4/](https://store.steampowered.com/app/2050650/Resident_Evil_4/))

Uncharted: Legacy of Thieves bir aksiyon-macera oyunudur. Oyun tehlikeli yerlere yolculuk eden, karmaşık bulmacaları çözen ve paha biçilmez eserleri keşfeden hazine avcısı Nathan Drake'in macerasını anlatmaktadır. Seri, adrenalin pompalayan aksiyonu, büyüleyici hikâye anlatımı ve keskin zekalı esprileriyle ünlüdür. (bkz görsel 8.)



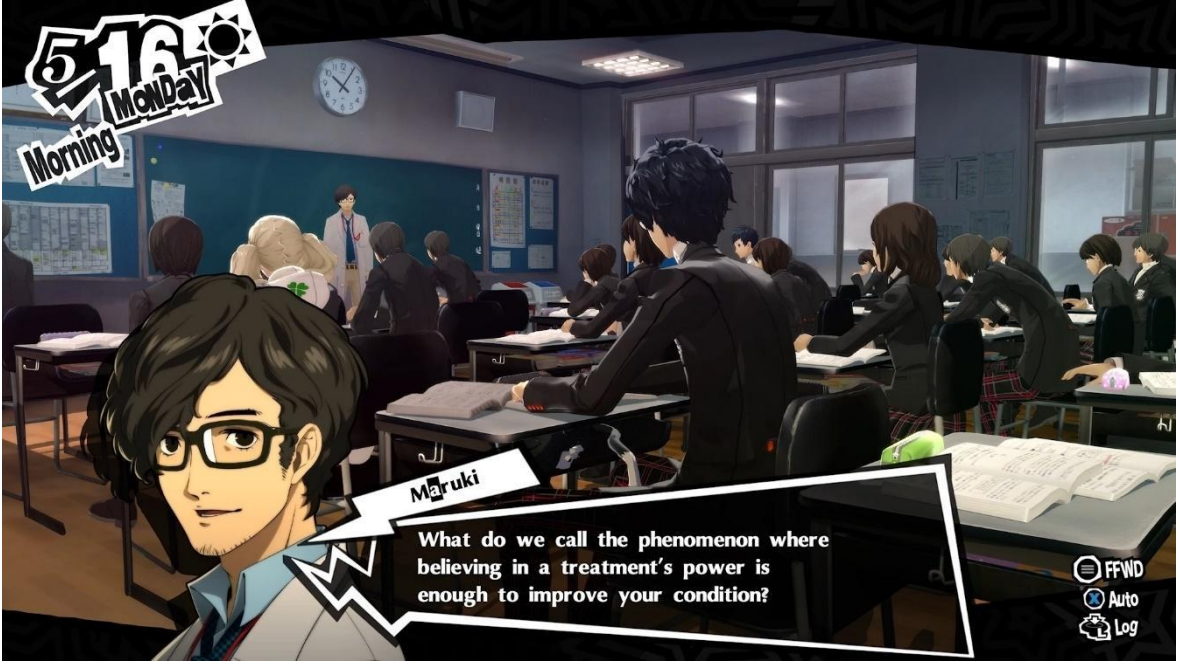


**Görsel 8.** Naughty Dog LLC, Iron Galaxy Studios tarafından geliştirilen, UNCHARTED™: Legacy of Thieves Collection, 2022. Erişim: 07.12.2023.

([https://store.steampowered.com/app/1659420/UNCHARTED\\_Hrszlar\\_Miras\\_Koleksiyonu/](https://store.steampowered.com/app/1659420/UNCHARTED_Hrszlar_Miras_Koleksiyonu/))

Çoğunlukla, "görsel roman" terimi, genellikle Japon estetiğine ve bol miktarda metne sahip oyunlar için Batılı bir yaratımdır. Bu genellikle kafa karıştırıcı ve yanıltıcıdır çünkü hayranlar ve Japon yaratıcılar, gerçek bir görsel roman ile Japon macera oyunları arasında genellikle ayrımlar olduğunu belirtmektedir. Her ne kadar hikâyeye dayalı oyunların daha büyük bir şemsiyesinin tek bir türünü temsil etseler de görsel romanların kendisi de oyuncunun mümkün olduğunca kontrol algısına göre büyük farklılıklar gösterir. (Kretzschmar & Raffel, 2023, s. 17)

Japon macera oyunlarına örnek olarak Persona 5: Royal gösterilebilir. Anime esintili karakter tasarımları, şık ve modern arka planlarla sanatsal bir zıtlık oluşturmaktadır. Oyunun karmaşık detayları ve canlı renk şemaları oyuncuları sürükleyici bir dünyaya taşımaktadır. İşlevsel olduğu kadar görsel olarak da çekici olan kullanıcı dostu menüler sayesinde navigasyon zahmetsizdir. Savaş sahneleri sinematiktir ve etkileyici animasyonlara sahiptir. (bkz görsel 9.)



Görsel 9. ATLUS tarafından geliştirilen, Persona 5 Royal, 2022. Erişim: 16.12.2023.

([https://store.steampowered.com/app/1687950/Persona\\_5\\_Royal/](https://store.steampowered.com/app/1687950/Persona_5_Royal/))

## 1.2 Görsel Romanların Özellikleri

VN'ler adından da anlaşılacağı gibi roman özelliklerine sahiptir. Oyuncular hikâyeyi ilerletmek için düzyazı pasajlarını okurlar. VN'lerin ortak özelliği sınırlı varlıklardır (karakter resmi, arka plan resmi, müzik ve ses efektleri). VN'lerin ayırt edici özelliği dallanma yapılarıdır. (Finley, 2022, s. 10)

Dallanan hikayeler, oyuncu özgürlüğü ile iyi yapılandırılmış bir olay örgüsü arasında mükemmel bir denge kurar. Oyunculara çok sayıda seçenek sunarken, yazara hikâyenin ilerleyişi üzerinde önemli miktarda kontrol sağlarlar. Bu da iyi bir yapıya ve tempoya sahip uzun ve karmaşık hikayelere olanak tanır. (Lebowitz & Klug, 2011, s. 197)

Görsel romanlarda, anlamlı etkileşim hem oyunun hem de anlatının çok önemli bir yönüdür. Oyuncunun eylemleri tasarımcının hesapladıklarıyla sınırlıdır, bu da oyuncunun hikâye üzerindeki kontrolünü etkiler. Görsel romanların anlatı yapısı hikâye dalları içerisinde navigasyona izin verse de oyuncunun gelecekteki olaylar üzerindeki kontrolü mutlaka hikâye içindeki eylemler üzerinde kontrol anlamına gelmez. (Kretschmar & Raffel, 2023, s. 16)

Söz konusu oyunlar sundukları özgürlük hissini oyunculara aktarmak için oyun geliştiricileri tarafından detaylı düşünülmüş seçenek ve ihtimal zincirine ihtiyaç duymaktadır. Görsel romanlar metinler ve seçimlerin ağırlıklı olduğu bir tasarıma sahiptir. Bu tasarım beraberinde diğer özgürlük hissini hedefleyen oyunlardaki gibi üzerine düşünülmüş mekanlar, olası seçimler ve oyuncunun potansiyel olarak deneyeceği şeylerin öngörülmesiyle arttırılabilir. Günün sonunda oyun geliştiricilerinin hayal gücünün ve öngörü becerisinin diğer oyunlarda olduğu gibi görsel romanlara da yansımaktadır.

Oyuncular oyunlarda anlamlı seçimler yaparak yeni bir dizi duygusal olasılığa erişebilirler. Bu, eylemleri için bir sonuç ve sorumluluk duygusu hissetmelerini sağlar ve sonuçta oyun içerisinde yapılan seçimler genel oyun deneyimlerini geliştirir. (Isbister, 2016, s. 21,22)

Romantik görsel roman oyunlardaki döngüsel anlatılar, oyuncunun hikâyenin sonucunu etkileyecek seçimler yapabileceği paralel senaryolar yaratarak oyuncuları metnin üzerine yazma gücü elde etme yanılsamasına kaptırır. Bu anlatılar genellikle oyuncunun bir partner seçerken diğerlerini göz ardı etmesini ve hatta kınamasını içerir, bu da bu seçimlere dayalı olarak farklı hikaye akışlarına ve sonlara yol açar. (Saito, 2021, s. 6)

Görsel romanlar yalnızca anlatım kontrolü sunar ve önemli mekanik veya estetik kontrole izin vermez, bu da onları minimum oyuncu kontrolüne sahip bir tür haline getirir. Red Dead Redemption 2 ve Minecraft gibi devasa sandbox oyunları, oyunculara yüksek düzeyde kontrol sağlar. Oyuncular, çoğu zaman hikâyeyi ilerletmek için gerekli olmayan

kendileri belirledikleri çeşitli görevleri yerine getirmek için sayısız saatler harcayabilirler. (Kretzschmar & Raffel, 2023, s. 17)

Görsel romanlar yapısı gereği sınırlı ama özgürlükçü bir kalıbı izlemektedir. Hikâyede bulunan olay örgüsü kendi kendini çözmez ancak oyuncunun gidebileceği ya da hikâyeye dışında yapabileceği şeyler hayli sınırlıdır. Modern görsel romanlarda türe ek olarak kullanılan mekanikler sıkça karşılaşılan bir durum olsa da bir oyunun görsel roman olarak kabul edilmesi o oyunu bir nebze sınırlamakta olduğu söylenebilir.



**Görsel 10.** Mojang Studios tarafından geliştirilen, *Minecraft*, 2011. Erişim: 15.12.2023.

([https://www.researchgate.net/figure/A-screenshot-from-Minecraft-a-popular-video-game-which-poses-a-challenging-lifelong\\_fig2\\_301648368](https://www.researchgate.net/figure/A-screenshot-from-Minecraft-a-popular-video-game-which-poses-a-challenging-lifelong_fig2_301648368))

İsveçli oyun geliştiricisi Markus Persson'un buluşu olan *Minecraft*, oyuncuların yaratıcılıklarını serbest bırakmalarına ve neredeyse sınırsız bir dünyayı keşfetmelerine olanak tanıyan oldukça popüler bir sandbox video oyunudur. Açık uçlu oynanışı ve blok tabanlı inşa sistemi, oyuncuların hayal edebilecekleri hemen her şeyi inşa etmelerine ve üretmelerine olanak tanıyarak dünya çapında milyonlarca oyuncu arasında favori olmasını sağlamıştır. Sonsuz saatler süren eğlence sunmanın yanı sıra *Minecraft* aynı zamanda

yaratıcılığı, problem çözmeyi ve ekip çalışmasını teşvik eden değerli bir eğitim aracı olarak da kullanılmaktadır. Oyunculara kalıpların dışında düşünme konusunda ilham verme potansiyeli, onu sınıflarda ve diğer öğrenme ortamlarında popüler bir seçim haline getirmiştir. (bkz görsel 10.)

### **1.2.1 Görsel Romanlar ve Çizgi Romanlar Arasındaki Farklar**

Görsel romanlar, çevrimiçi çizgi romanlardan farklıdır çünkü oyunculara küçük kararlardan oyunun kurallarını değiştiren kararlara kadar değişen seçenekler sunar ve böylece onlara temel video oyunu deneyimini sunar. (Heussner, 2024, s. 231) Görsel romanlar ve çizgi romanların her ikisi de bir anlatıyı aktarmak için illüstrasyonlar kullansa da iki ortam arasında bazı önemli farklar bulunmaktadır. Görsel romanlar oyunculara interaktiflik sunarak hikâyenin sonucunu etkileyen seçimler yapmalarına olanak tanır. Öte yandan çizgi romanlar, okuyucuların değiştiremeyeceği doğrusal bir hikâyeye sahiptir. Ek olarak, görsel romanlar daha yavaş bir tempoya sahip olma eğilimindedir ve sahneler arasında daha fazla diyalog ve açıklama bulunurken, çizgi romanlar daha hızlı bir tempoda aksiyon ve görsel hikâye anlatımını kullanılır. Çizgi romanlar yalnızca statik görüntülere ve metinlere dayanırken, görsel romanlar duygusal katılımı artırmak için ses efektleri, müzik ve animasyon içerir. Erişilebilirlik açısından, görsel romanlar bilgisayarlar, mobil cihazlar ve oyun konsolları dahil olmak üzere çeşitli platformlarda oynanabilirken, çizgi romanlar genellikle fiziksel olarak dağıtılır.

### **1.3 Erken Dönem Görsel Romanlara Bakış**

Görsel romanın kökenleri 1970'lerin ortalarına, hatta bazıları 1960'lara kadar uzanabilir. Artık "etkileşimli kurgu" terimi, ana etkileşim bileşeni olarak metin girdisine sahip olan yazılım (yani bir video oyunu) olarak tanımlanıyor. Tarihsel olarak etkileşimli kurgunun modern görsel romanı büyük ölçüde etkilediğini bilmek çok önemlidir. Bu yeni tür, zengin görsel-işitsel öğeler içeren ve genel

olarak yazmaya dayalı olmayan kullanıcı girdisi sistemine dayanan metin tabanlı video oyunları olarak tanımlanıyor. (Ciesla, 2019, s. 47)

İlk görsel romanlar genellikle oyuncuların oyun boyunca verdikleri kararlarla yönlendirilebilecekleri birden fazla 'rota' veya hikâye yolu sağlamaktadır. Bu, doğrusal olmayan bir anlatı yapısı yaratmıştır ve oyuncular karakterlerle etkileşimlerinde veya hikayelerdeki seçimlerine göre farklı sonuçlar deneyimleyebildikleri için oyunlara yüksek bir tekrar değeri kazandırmıştır. Bazı görsel romanlar çok az oyuncu etkileşimi ile tamamen anlatı odaklı iken, diğerleri bulmacalar, dallanan diyalog seçenekleri, tesadüfi karşılaşmalar ve stratejik karar verme ihtiyacı gibi oyun unsurlarını içermektedir.

```
Welcome to
EEEEEE LL IIII ZZZZZZ AAAAA
EE LL II ZZ AA AA
EEEEEE LL II ZZZ AAAAAAA
EE LL II ZZ AA AA
EEEEEE LLLLLL IIII ZZZZZZ AA AA

Eliza is a mock Rogerian psychotherapist.
The original program was described by Joseph Weizenbaum in 1966.
This implementation by Norbert Landsteiner 2005.

ELIZA: Is something troubling you ?
YOU: Men are all alike.
ELIZA: What is the connection, do you suppose ?
YOU: They're always bugging us about something or other.
ELIZA: Can you think of a specific example ?
YOU: Well, my boyfriend made me come here.
ELIZA: Is it important to you that your boyfriend made you come here ?
YOU: He says I'm depressed much of the time.
ELIZA: I am sorry to hear that you are depressed.
YOU: It's true. I am unhappy.
ELIZA: Can you explain what made you unhappy ?
YOU:
```

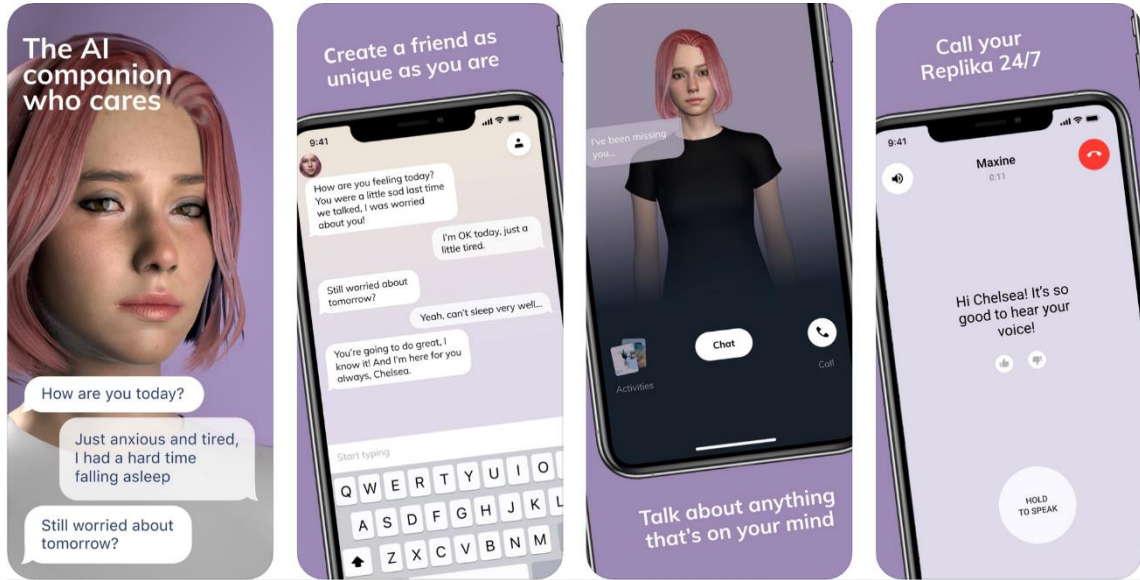
**Görsel 11.** Joseph Weizenbaum tarafından geliştirilen, Eliza , 1966. Erişim: 10.11.2023

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/79/ELIZA\\_conversation.png/640px-ELIZA\\_conversation.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/79/ELIZA_conversation.png/640px-ELIZA_conversation.png))



1966 yılında Joseph tarafından geliştirilen ELIZA, insanlar ve makineler arasındaki doğal dil konuşmasını simüle etmek için tasarlanmış öncü bir bilgisayar programıydı. Sanal psikiyatrist görevi gören program, kullanıcıya metin tabanlı, interaktif yapay zekâ sunmuştur. (D'Alfonso vd., 2017, s. 9) (bkz görsel 11.)

ELIZA'nın yapay zekasından bugüne bakıldığında, erişilebilir yapay zekaların diyalog becerilerinin geliştiği görülmektedir. Arkadaşlık ve bir terapist görevlerini yerine getirmeye amaçlayan uygulamalara Apple ve Google mobil mağazalarında bulunabilen "Replika A.I.", "Wysa" ve "Youper" gösterilebilir. Eliza'ya benzer şekilde karşılıklı konuşma ile ilerleyen bu dört uygulama, oyuncunun yaptığı seçimler ile şekillenen görsel romanlara benzer bir yapıdadır. Metin tabanlı ilerleyen diyaloglar kullanıcı / danışanın ihtiyaçları etrafında şekillenmektedir. Kullanıcı / danışan bir terapistle görüşmede olduğu gibi belirttiği sorun ve ihtiyaca göre öneri alabilmektedir.

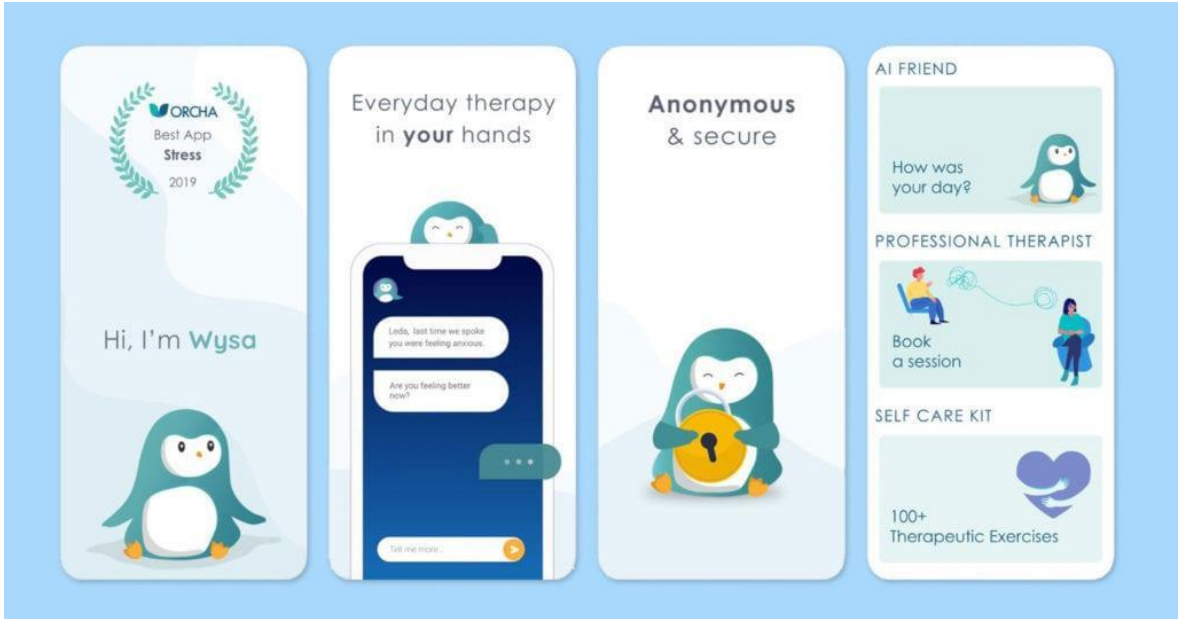


**Görsel 12.** Luka, Inc. tarafından geliştirilen, Replika .A.I, 2023. Erişim: 11.11.2023.(<https://stayhipp.com/wp-content/uploads/2020/05/Screen-Shot-2020-05-08-at-1.08.44-PM.png>)

Öte yandan Replika A.I. yaşam, koçu, yakın dost ve hatta sevgili rollerini üstlenebilmekte sesli ve görüntülü görüşme imkânı sunarak illüzyonu arttıran, sürükleyici bir deneyim

sunmaktadır. (bkz görsel 12.) Söz edilen her uygulamanın savunduğu görüş 7/24 konuşacak birinin var olmasının getirdiği rahatlık üzerine kurulmuştur.

Wysa ve Youper birbirlerine benzer bir şekilde direkt olarak terapist rolü alan yapay zekalardır. Olumsuz durumları anlama ve tanımlamada destek olan iki uygulama özellikle arayüz tasarımları ile birbirlerinden ayrılmaktadır. Wysa çok daha cana yakın pastel tonlarında bir tasarıma sahiptir ve bir penguen maskot kullanmaktadır. Wysa, ruh sağlığı desteği ve terapisi sağlamak için metin tabanlı sohbet ve egzersizler sunan görüşmeler sağlayabilmektedir. Ayrıca, kullanıcının kişisel ihtiyaçlarına göre uyarlanmış öz bakım stratejileri, meditasyon ve diğer başa çıkma mekanizmaları önerir. (bkz görsel 13.) Youper'ın bir maskotu bulunmamaktadır ancak wysa ile aynı şekilde terapi teknikleri bünyesinde bulundurmaktadır .



**Görsel 13.** Wysa tarafından geliştirilen, Wysa: Anxiety, therapy chatbot, 2023. Erişim:

11.12.2023. (<https://onemindpsyberguide.org/wp-content/uploads/2020/05/WysaScreenshot-1024x540.jpg>)



```
Introduction
Somewhere nearby is colossal cave, where others have found fortunes in
treasure and gold, though it is rumoured that some who enter are never
seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes
and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn
you that I look at only the first four letters of each word, so you'll
have to enter "NORTHEAST" as "NE" to distinguish it from "NORTH".
(Should you get stuck, type "HELP" for some general hints. For infor-
mation on how to end your adventure, etc., type "INFO".)
-----
This program was originally developed by Willie Crowther. Most of the
features of the current program were added by Don Woods. The current
version was done by Bob Supnik. This version was implemented on the
IBM-PC (and compatibles) by Kevin Black.
-----
For further information consult your scroll (READ.ME).
-----
*GOOD LUCK!*
```

```
You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest. A small stream flows out of the building and
down a gully. In the distance there is a tall gleaming white tower.
>
```

**Görsel 14.** Joseph Weizenbaum tarafından geliştirilen, *Colossal Cave Adventure*, 1975. Erişim: 11.10.2023

(<https://dosgames.com/game/colossal-cave-adventure/>)

Görsel romanın kökenleri, geniş paçalı kot pantolonlar, disko ve oda büyüklüğündeki ana bilgisayarların çağına kadar izlenebilir. *Colossal Cave Adventure*, MIT mezunu Will Crowther tarafından 1975'te yaratılan ilk etkileşimli kurgu çalışmasıydı. Çoğunlukla basitçe *Adventure* olarak anılan oyun, devasa bir PDP-10 bilgisayarda çalışıyordu ve o zaman için devrim niteliğinde bir etkileşimli oyun sunuyordu. Amaç basitti: altın hazineleri bulun ve mağaradan kaçın. 78 harita konumu sunan ve kesinlikle grafik içermeyen *Adventure*, adeta bir video oyunu türünü başlattı. (Ciesla, 2019, s. 48-49)

Maijanen'e göre görsel romanlar günümüzde çok çeşitli başlıklara sahip olmakla birlikte, eroge (erotik oyun) kökenlidir. PSK tarafından 1982 yılında geliştirilen *Lolita: Yakyüken*, taş-kağıt-makas benzeri bir soyunma oyunu olmasına rağmen en eski görsel romanlardan biri olarak kabul edilmektedir. (2023, s. 10)



*Görsel 15. On-Line Systems tarafından geliştirilen, Mystery House, 1980-1982. Erişim: 14.11.2023*

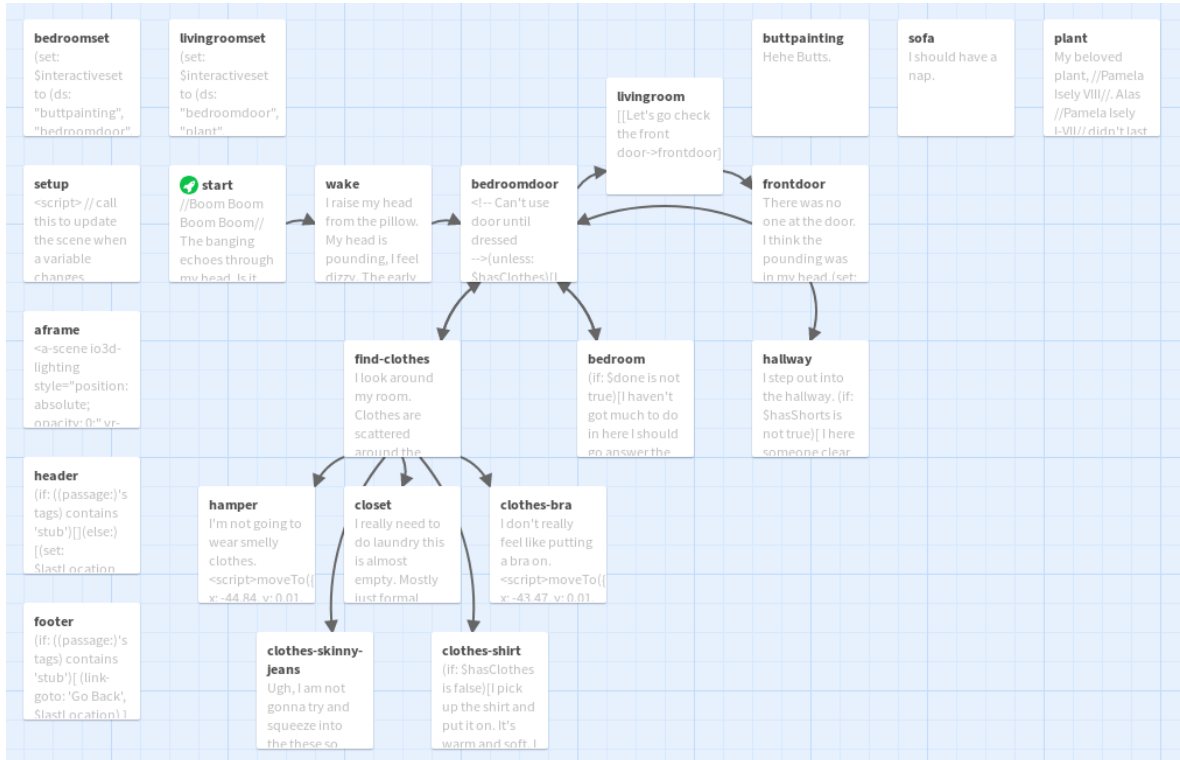
*([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a0/Mystery\\_House\\_-\\_Apple\\_II\\_render\\_emulation\\_-\\_2.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a0/Mystery_House_-_Apple_II_render_emulation_-_2.png))*

Mystery House vndb üzerindeki en eski görsel roman oyunu olarak listelenmiştir. Oyun terk edilmiş bir viktorya dönemi malikanesinin çevresinde başlar. İçeri girdikten sonra oyuncu beklenmedik bir şekilde içeride kilitli kalır ve birçok ilgi çekici odada gezinmesi gerekir. Orada bulunan diğer yedi kişi arasında, oyuncunun amacı değerli mücevherlerden oluşan gizli bir hazineyi bulmaktır. Ancak, oyun ilerledikçe, diğer sakinlere ait cansız bedenlerin keşfi, binada acımasız, bilinmeyen bir katilin varlığını ortaya çıkarır. Oyuncu, bir sonraki hedef olmadan önce katilin kimliğini ortaya çıkarmak için zamana karşı bir yarışa girmelidir. (bkz görsel 15.)

Erken dönem görsel romanlar incelendiğinde teknolojik sınırlamaların oyunları ne kadar şekillendirdiği bir sonraki bölümde modern görsel roman anlatımından sonra daha netlik kazanacaktır.

## 1.4 Modern Görsel Romanların Gelişimi

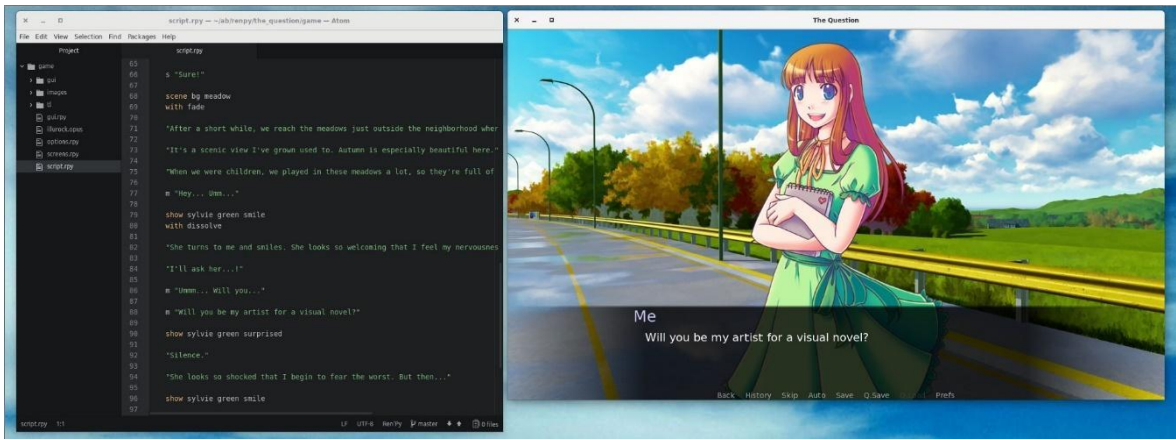
Görsel romanlar, güçlü temellere sahip anlatımlar sunarken oyuncuların etkileşimli olarak ilgisini çeken oyunlardır. Oyun endüstrisinin başarmaya çalıştığı her şeyi temsil ediyorlar. (Bunting, 2023) Görsel romanlar genellikle yalnızca erotik nitelikte oldukları düşünülerek yanlış anlaşılır. Ancak Ren'Py, Visual Novel Maker ve TyranoBuilder gibi yazılımların piyasaya sürülmesiyle görsel roman oluşturmak daha erişilebilir hale gelmiştir. (Maijanen, 2023, s. 12) Modern görsel romanların gelişiminde rol oynayan faktörler arasında kolay erişilebilir yazılımların yaygınlaşması bir örnektir. Erişime hazır Ren'Py, Twine ve Tuesday JS, kapsamlı programlama bilgisi gerektirmeden görsel roman yaratmayı kolaylaştıran yazılım seçenekleridir. (bkz görsel 16. – 17. – 18.) Ayrıca Steam gibi dijital dağıtım platformları, oyunların doğrudan tüketicilere satılması sürecini kolaylaştırmıştır.



**Görsel 16.** Chris Klimas tarafından geliştirilen, Twine 2009-2023. Erişim: 17.12.2023. (<https://twinery.org/>)

Görsel romanlar, oyun konsolu depolama alanındaki sınırlamalar, manga/anime'nin görsel dil üzerindeki etkisi ve Japon flört simülasyonları ile Windows'lu bilgisayarlara erişimin keşişmesi nedeniyle gelişmiştir. (Reed vd., 2020, s. 162,163)

Kickstarter ve Patreon gibi kitlesel fonlama platformlarının geliştiricilerin projeleri için fon sağlamada çok değerli olduğu görülmektedir.



**Görsel 17.** Tom "PyTom" Rothamel tarafından geliştirilen, Ren'Py 2014. Erişim: 17.12.2023

(<https://www.renpy.org/>)

Görsel romanlar, bazı anime kalıplarını paylaşan ve yazılım tabanlı yapıları nedeniyle genellikle video oyunları olarak kategorize edilen yeni bir interaktif kurgu türüdür. Ayrıca interaktif anlatı kalıplarını da içerirler. (*Visual Novel Tropes*, t.y.)

Modern görsel romanın gelişimiyle beraber birçok kalıp beraberinde ortaya çıkmıştır. Bu kalıplar oyun etrafındaki konseptleri görsel romanların ne şekilde hazırlandığını modern görsel romanların hikayelerinin hangi özelliklere sahip olduğunu yansıtmaktadır. Gizli doğa üstü yeteneklere sahip olan ana karakter, aşk üçgenleri, sudan çıkmış balığa dönen ana karakter etrafına kurulmuş bir senaryo ya da bütün dostlarını bir araya toplayıp oyunu tamamlaması gereken ana karakter bu kalıplara örnek olarak gösterilebilir.



**Görsel 18.** Kirilllive tarafından geliştirilen, Tuesday JS 2020. Erişim: 17.12.2023 (<https://kirill-live.itch.io/tuesday-js/>)

Birçok modern görsel roman, dünya çapında yaygın bir popülerlik kazanmış olan Japon anime ve mangalarından ilham almaktadır. Dahası, Batı hikâye anlatımı ve anlatı yapısı da önemli bir etkiye sahip olmuş ve görsel romanlarda hem Doğu hem de Batı hikâye anlatımı geleneklerinin uyumlu bir şekilde harmanlanmasıyla sonuçlanmıştır. Son olarak, bağımsız oyun geliştiriciliğinin yükselişi oyunun kurallarını değiştirmiştir ve çok sayıda bağımsız geliştirici, türü ileriye taşıyan yenilikçi ve sıra dışı görsel romanlar ortaya çıkarmıştır. Fandom kültürünün yükselişi, İnternetin gelişi ve sosyal medyanın ortaya çıkışıyla birlikte, meraklıların görsel romanlara olan hayranlıklarını paylaşmaları ve bağlantı kurmaları daha kolay hale gelmiştir. Sonuç olarak, bu durum hayran topluluklarının, hayran sanatının ve hayran kurgusunun çoğalmasına yol açmıştır.

Teknoloji açısından, görsel romanların gelişimi oyun platformlarından ve Japon bilgisayar ve konsollarındaki trendlerden önemli ölçüde etkilenmiştir. Genellikle ayrıntılı sanat, sinematik ara sahneler, seslendirmeler, müzik ve değiştirilebilir görüntü varlıkları nedeniyle öne çıkmışlardır. Yıllar içinde dedektiflik tabanlı görsel romanlar, erotik görsel romanlar ve macera oyunları gibi çeşitli alt türlere ayrılmışlardır. Görsel romanlar hala

oyun endüstrisinde niş bir ilgi alanı olarak görülse de rol yapma oyunları ve dövüş oyunları gibi diğer türler görsel roman unsurlarını içermeye başlamıştır ve bu da onları oyun yelpazesine sızan bir tür haline getirmiştir.

### **1.5 Modern Görsel Romanların Özellikleri ve Örnekler**

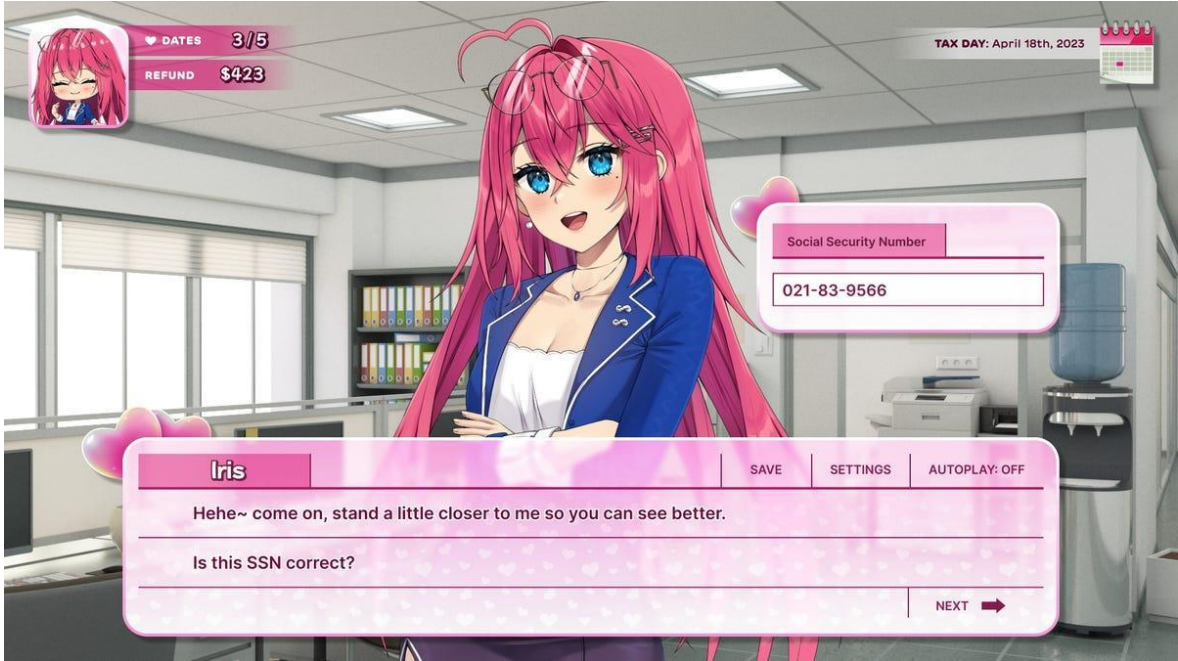
Görsel romanlar basit bir etkileşimli deneyim sunarak oyuncuların kendilerini fiziksel ve bilişsel olarak yormadan hayal güçlerini harekete geçirmelerine olanak tanıyor. (Bunting, 2023)

Görsel romanlar, tıklanabilir ilerlemeli bir metin kutusu aracılığıyla sunulur ve estetik görseller, ses efektleri ve film müzikleriyle de zenginleştirilen hareketsiz görüntülerle aktarılır. Bu temel özellikler, oyuncular için sürükleyici deneyimler yaratmak üzere hikâye anlatımı, etkileşim, görsel ve işitsel unsurları bir araya getiren dijital anlatı odaklı oyunlar olan modern görsel romanları tanımlamaktadır. (Camingue vd., 2021, s. 9,11)

Modern görsel romanlar daha yüksek kaliteli grafiklere, animasyonlara, geçişlere ve etkileşimli öğelere sahiptir. Seslendirme içerirler, daha karmaşık anlatılara ve oynanışa sahiptirler ve diğer oyun türleriyle birleşebilirler. Küresel olarak daha erişilebilirdirler ve yaratıcıları kullanımı kolay geliştirme araçlarına sahiptir. Batı kültüründen etkilenirler ve genellikle çeşitli pazarlar için çevrilirler. Özetle modern ve erken dönem görsel roman arasındaki farklar teknolojik gelişmeler, seslendirme, karmaşık hikâye yapısı ve oynanış mekanikleri, erişilebilirlik, geliştirme araçları, kültürel etki ve son olarak yerelleştirme, çeviri olarak açıklanabilir.

Oyun türlerine göre arayüz tasarımı ve göz önünde bulunan öğeler değişiklik göstermektedir. Örnek olarak romantik bir oyunda oyuncunun karakterlerle arasında bulunan ilişkinin ne derecede ilerlediği arayüzde betimlenmektedir. Bu sayede oyuncu oyunun hikâye akışıyla birlikte ilerlemesini gözlemleyebilir ve oyunda ilerlemeye teşvik

edilebilir. Arayüz tasarımında pembe renkli bir arayüz tercih edilmiştir ve konuşma balonuna kalpler eklenmiştir. (bkz görsel 20.)



**Görsel 19.** MSCHF Product Studio Inc. tarafından geliştirilen, Tax Heaven 3000, 2023. Erişim: 11.11.2023. (<https://stayhipp.com/wp-content/uploads/2020/05/Screen-Shot-2020-05-08-at-1.08.44-PM.png>)

Kısaca Tax Heaven 3000, bir flört simülasyonunun unsurlarını vergi hazırlama yazılımıyla birleştiren türünün tek örneği bir oyundur. Görsel roman tarzı oynanışı, çeşitli karakterlerle etkileşime girmeyi sağlarken aynı zamanda gerçek hayatta oyuncunun vergilerini doldurma sürecine rehberlik eder. (bkz görsel 20.)

Korku oyunlarından oyuncunun mental sağlığı, genel sağlık durumu ya da yanında bulunan sınırlı kullanıma sahip eşyaların sayısı betimlenmektedir. Arayüz tasarımında karanlık bir tema benimsenmiştir. (bkz Görsel 21.)

Kısaca The Coma: Recut oyuncuyu dengesiz bir katil tarafından avlanırken bir lisenin salonlarında mahsur kalan bir lise öğrencisinin rolünü vermektedir. Oyun, bulmacaları



keşfetmeye, hayatta kalmaya ve deşifre etmeye odaklanan ürkütücü ve sürükleyici bir ortama sahiptir.



**Görsel 20.** Devespresso Games tarafından geliştirilen, *The Coma: Recut*, 2017. Erişim: 12.11.2023. ([https://store.steampowered.com/app/600090/The\\_Coma\\_Recut/](https://store.steampowered.com/app/600090/The_Coma_Recut/))

Fantezi oyunlarında da büyü gücü mana genel olarak betimlenen arayüz öğeleri arasındadır. Oyun esnasında büyü kullanımı net bir şekilde betimlenmekte oyuncunun stratejik düşünmesi desteklenmektedir. Kısaca oyunun ihtiyaç duyduğu arayüz öğeleri hem görsel romanlarda hem de diğer oyun türlerinde karşılaşılan birer tasarım öğesidir. (bkz görsel 22.)

İyi kurgulanmış bir hikâye ilginç, çekici ve birbiriyle uyumlu bir sunuma sahip olmadığında görsel romanın başarısı olumsuz olarak etkilenecektir. Karakterlerin çizimlerinin (spritelerin) ilginç ve çekici olması yanında arka planların da onlara uygun, hikâyeyi ve süren anlatımı destekleyici niteliklere sahip olması önemlidir. Spellhearts'a bakıldığında oyun arayüzünün, karakterlerin ve arka planın bir uyum içinde sunulduğu görülmektedir.



Oyun gerçekçi bir görsel stili ele almakta aynı zamanda daha ulaşılabilir ve sade karakter tasarımlarıyla öne çıkmaktadır. Oyun arayüzünde de gölge ve ışığın arka planda olduğu gibi kullanılması bütünleyici bir unsur olmasına yardımcı olmuştur. (bkz Görsel 23.)



**Görsel 21.** Lewd Mewd tarafından geliştirilen, Spellhearts, 2024. Erişim: 12.11.2023. (<https://store.steampowered.com/app/1669970/Spellhearts/>)

Kısaca Spellhearts oyuncuların acemi bir büyücü rolünü üstlendiği büyülü bir kasabada geçen bir flört simülasyon oyunudur. Oyun boyunca oyunculara, romantik olarak takip etmeyi seçebilecekleri NPC'lerden oluşan bir kadrodan görevler sunulur.



**Görsel 22.** Beautiful Glitch tarafından geliştirilen, *Monster Prom 2018*, . Erişim: 02.11.2023  
([https://store.steampowered.com/app/743450/Monster\\_Prom/](https://store.steampowered.com/app/743450/Monster_Prom/))

Monster Prom modern VN türüne örnek olarak gösterilebilecek başka bir oyundur. Özünde dating sim olan bu oyunun amacı okul döneminin sonunda gerçekleşecek balo zamanı gelmeden iki hafta içinde bir eş bulmak üzerine kurulmuştur. Eş bulamayan oyuncu başarız olarak kabul edilmektedir. Monster Prom çoklu oyuncu görsel romanların ilk örneklerindendir. (bkz görsel 23.) Oyun içerisinde okul bölümlere ayrılmıştır ve her gün oyun esnasında gidilebilecek farklı okul bölümleri (sınıf, kütüphane, spor salonu vb.) bulunmaktadır. O bölümlerde ilgi alanlarına göre vakit geçiren karakterler bulunmaktadır. Oyuncunun sahip olduğu becerileri bulunmaktadır. Sırasıyla beceriler zekâ, açık sözlülük, yaratıcılık, çekicilik ve paradır. Bu becerileri oyun esnasında oyuncu diğer karakterler ile ilişkilerini derinleştirmek için dolayısıyla baloya eş bulmak için kullanır.



**Görsel 23.** Beautiful Glitch tarafından geliştirilen, *Monster Prom 2018*, . Erişim: 02.11.2023

([https://store.steampowered.com/app/743450/Monster\\_Prom/](https://store.steampowered.com/app/743450/Monster_Prom/))

Oyuncunun ilgisini çektiği karakterlere göre okul bölümlerine gidip karakterlerle vakit geçirebilmektedir. Geçirdiği vakit esnasında oyuncu karakterle diyalog kurmakta ve bu esnada seçimler yapabilmektedir. Yapılan seçimler karakterle arasındaki ilişkiyi olumlu ya da olumsuz şekilde etkileme şansına sahiptir. Bir ya da birden fazla karakter ile olumlu gelişen ilişkisi sonucu oyuncu karakterler arasında seçim yapabilme ve baloya kiminle gideceğini belirleme şansına sahiptir. Çok oyunculu modda en fazla 4 oyuncu aynı anda harita ekranında hangi karakterlerle vakit geçireceklerini seçme şansına sahiplerdir. Oyuncular farklı ya da aynı karakterlerle etkileşim kurulabilmektedir. (bkz Görsel 24.)





**Görsel 24.** WSS playground ve xemono tarafından geliştirilen, *Needy Streamer Overload ./ Girl Overdose*

2022, . Erişim: 16.11.2023

([https://store.steampowered.com/app/1451940/NEEDY\\_STREAMER\\_OVERLOAD/](https://store.steampowered.com/app/1451940/NEEDY_STREAMER_OVERLOAD/))

Farklı arayüz yapısı, sanat stili ve oyun içerisinde bir bilgisayarı kullanarak ilerleyen oynanışıyla dikkat çeken Needy Streamer Overload / Girl Overdose bir management sim / görsel roman olarak kabul edilmektedir. Management sim türü görsel romanlarda sıkça karşılaşılan bir tür olmakla beraber birçok farklı oyun türünde de karşılaşılan bir alt türdür. Özünde managememant sim idare etme simülatörü olarak çevirilebilir. Sınırlı kaynakların planlı şekilde kullanılmasına dayanmaktadır. Yayın yapan bir kızın rolünü alan oyuncu başarılı sayılmak için hem romantik ilişkisini ayakta tutmalı hem de ünlü olmak için gerekli adımları atmak zorundadır. Oyunun birden farklı sonu bulunmasıyla beraber dengede tutulması gereken mental sağlık, ilişki sağlığı, enerji gibi parametreler bulunmaktadır. Yayın yaparken ne tür bir yayın olacağı (oyun, muhabbet, yorum) izleyicilerle nasıl etkileşim kurulacağı (kaba, sıcakkanlı) oyuncunun seçimine bırakılmıştır. Yayın esnasında yapılan seçimlere izleyiciler gerçek zamanlı geri dönüşler yapmaktadır. Geri dönüşler yayın esnasında Twitch'te olduğu gibi chat ekranına yansımaktadır. Yayın türü ve beraberinde izleyicilere karşı yapılan seçimler ana karakterin mental sağlığını etkilemektedir. (bkz görsel 25.)



**Görsel 25.** NomnomNami tarafından geliştirilen, *Bad End Theater* 2021, . Erişim: 16.11.2023

([https://store.steampowered.com/app/1764390/KT\\_SONLAR\\_SAHNES/](https://store.steampowered.com/app/1764390/KT_SONLAR_SAHNES/))

Bad End Theater, genellikle korku, gizem ve psikolojik gerilim temalarını işleyen ürkütücü ve karmaşık olay örgüleriyle tanınır. Oyuncuların karar verme yeteneklerini test ederken onları sürükleyici ve büyümlü fantastik bir ortamda meşgul eden bir oyun türüdür. Oyunun amacı potansiyel bütün sonlara ulaşmaktır. Bad End Theater içerisinde 9 farklı son bulunmaktadır. Bu sonlara ulaşmak için oyuncu birçok farklı hikâye bölümlerine geri dönüp farklı seçimler yaparak deneysel olarak hikâyeyi ilerletmeye çalışmaktadır. Oyuncu yaptığı seçimleri tekrar tekrar değiştirme şansına sahiptir. Oyun esnasında birçok karakter oyuncunun karşısına çıkmakta belirli bir ana karakter oyunda bulunmamaktadır. Yapılan seçimlerin değişimiyle beraber hikâye yavaş yavaş göz önüne serilmekte ve netleşmektedir. Söz edilen sonlardan herhangi birine ulaşmak için birçok farklı seçim denenmesini özümsemiş bir oyundur. Bu özelliği ve itch.io proje ve tasarım paylaşım sitesinde topladığı bağışlarla büyüyen bir oyun olmasıyla dikkat çekmektedir. (bkz görsel 26.)



**Görsel 26.** Love Conquers All Games tarafından geliştirilen, Lady Killer In A Bind 2016, . Erişim: 15.12.2023  
([https://store.steampowered.com/app/560000/Ladykiller\\_in\\_a\\_Bind/](https://store.steampowered.com/app/560000/Ladykiller_in_a_Bind/))

Ladykiller in a Bind, gizem türünü flört simülasyonu unsurlarıyla birleştiren bir görsel romandır. Monster Prom'a benzer şekilde harita kısmında oyuncu seçim yapabilmekte ve görüşeceği karakter ya da karakterleri belirleyebilmektedir. Oyuncu erkek kardeşini taklit eden kız kardeşi yönetmektedir. Oyunun amacı zengin öğrencilerin bulunduğu 1 haftalık gemi tatili süresince gerçekleşen yarışmayı kazanmak ve ana karakterin kimliğini gizli tutmaktır. Yarışmayı kazanmak için oyuncu diğer karakterlerle iyi geçinmeli bazen onları tehdit etmeli ya da romantik olarak ilgilerini çekerek onlardan oy toplamalıdır. Görüşülecek karakterlerin seçimi yanı sıra oyunu kazanmak için gereken oyların potansiyel toplanma oranı harika ekranında görülmektedir. Etkileşim kurulan karakterlerle süren diyalog sırasında farklı seçimler ortaya çıkmakta oyuncu şüphe çekmeden bu diyalogları atlatmaya çalışmaktadır. Şüphe göstergesi sonuna kadar dolunca gemideki karakterler oyuncunun rol yapan biri olduğunu anlayıp onu yakalamaktadır. Oyuncu seçim yapmadığında ya da abisinden farklı bir tavır aldığında şüphe çekebilmektedir. (bkz görsel 27.)

### 1.5.1 Modern Görsel Romanın Geleceđi

Görsel romanlar flört simülasyonları, eroge veya mantık bulmacaları ile sınırlı değildir. Persona ve Mass Effect gibi popüler oyun serileri, genişleme potansiyeline işaret eden görsel roman unsurları içermektedir. Görsel romanlar özel bir hayran kitlesine sahiptir ve anime uyarlamaları, manga serileri ve ticari ürünler ortaya çıkarmıştır. Type-Moon ve Key gibi görsel roman geliştiricileri başarıya ulaşmıştır, ancak Japonya dışında resmi İngilizce yayınlar sınırlıdır ve türün geleceđi belirsizdir. (Lebowitz & Klug, 2011, s. 206)

Yakuza 0 ve Kiwami 2'de oyuncular, flört simülasyonu olarak çalışan ve oyunun mizah anlayışını artıran Kabare Kulübü adlı mini oyunun keyfini çıkarabilirler.



**Görsel 27.** Ryu Ga Gotoku Studio tarafından geliştirilen, Yakuza 0 2015, . Erişim: 15.12.2023  
([https://store.steampowered.com/app/638970/Yakuza\\_0/](https://store.steampowered.com/app/638970/Yakuza_0/))

Görsel romanlar tamamlayıcı ya da zenginleştirici öğe olarak kullanılabilir. Yakuza serisinin açık dünya rol yapma oyunu olmasına rağmen görsel roman ve dating sim



öğelerini bünyesinde bulundurduğu görülmektedir. Street Fighter 6, farklı dövüş ve macera oyunları da benzer şekilde görsel roman öğeleri taşımaktadır. Yakuza serisinde ve Street Fighter 6 da bulunan ritim oyunları da benzer bir amaca hizmet etmektedir. Aslen Yakuza ya da Street Fighter bir ritim oyunu olmamasına rağmen bu öğelere yer verilmiştir. (bkz görsel 28.)

Dil modelleri, görsel romanlarda karakter diyalogu, olay örgüsünde değişiklikler, açıklayıcı metin, etkileşimli diyalog ve diyalog çevirisi oluşturmak için kullanılabilir. Bu, oyuncularda yankı uyandıran ve daha unutulmaz bir deneyim yaratan sürükleyici ve ilgi çekici hikayeler oluşturmaya yardımcı olur. (Zhang vd., 2023, s. 2)

ChatGPT gibi yapay zekâ üzerine olan gelişmelere bakılarak konu üzerinde yapılan deneme ve araştırmalar geliştikçe görsel romanların açık uçlu oyuncunun tepkilerine göre gerçek zamanlı şekillenen hale gelebileceği söylenebilir. ChatGPT ile hazırlanmış Elder Scrolls Skyrim için yapılan modlar bunların ilk örnekleri olabilir. Söz edilen modun oyuna getirdiği yenilik oyuncunun yanına alabildiği silah arkadaşlarının konuşmalarıyla oyuncuya yansımaktadır. Normalde bu silah arkadaşları oyunda belli durumlara önceden belirlenmiş tepkiler gösterirken mod sayesinde doğal bir konuşma akışına yakın şekilde etrafta gerçekleşen olaylara tepki göstermektedirler. Örnek olarak, bir eşyanın çalınması, bir düşmanın görülmesi, oyuncu saldırıya uğradığında tepkiler doğal olarak ilerlemektedir. Ayrıca oyun içinde bulunan sınırlı etkileşimlerle beraber kurulabilen yüzeysel diyaloglar oyuncunun mikrofonuyla tam anlamıyla doğal ve gerçek zamanlı bir diyaloga dönüşmektedir. Örnek olarak oyuncu herhangi bir konuda silah arkadaşına soru sorabilmekte ve silah arkadaşıyla bu konu hakkında konuşabilmektedir.

Teknoloji ilerledikçe, görsel romanlar sanal ve artırılmış gerçeklik yardımıyla daha da sürükleyici ve etkileşimli hale gelebilir. İnteraktif hikâye anlatımı, oyuncuların anlatının yönü üzerinde daha fazla kontrol sahibi olmalarını sağlarken, yapay zekâ da daha



kişiselleştirilmiş hikayeler, gerçekçi karakterler ve özgün diyaloglar yaratılmasını mümkün kılacaktır. Tür geliştikçe, daha kapsamlı ve ilgi çekici bir hikâye anlatımı deneyimi yaratmak için görsel romanların podcast, çizgi roman veya canlı performanslar gibi diğer medya türleriyle birleştirildiğini de görmek mümkün olabilir. Ek olarak görsel bir sonraki bölümde bahsedileceği üzere romanların geleceğinde eğitimsel kullanım senaryolarının popülerleşme olasılığı da yüksektir.

### **1.6 Görsel Romanların Potansiyel Kullanım Senaryoları**

Görsel romanlar eğitim, sağlık ve engellilik gibi çok sayıda ciddi konuyu ele almak için bir araç olarak yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Örneğin, ikinci dil edinimi, kimya, yaşam yönetimi, araştırma becerileri ve yemek pişirme gibi konuları öğretmek için kullanılmıştır. (Camingue vd., 2021, s. 4)

Görsel romanlar sağlık sektöründe, özellikle de çene cerrahisinde, öğrencileri güvenli bir sanal bağlamda eğitmek ve meşgul etmek için eğitim araçları olarak kullanılabilir. Stajyerler tarafından sağlanan hizmetlerin kalitesini ve hızını artırabilirler. (Bin Rubaia'an, 2023, s. 2,7)

Görsel romanlar karar noktalarına sahip etkileşimli kurgu oyunlarıdır. Oyuncu özerkliğinden ziyade içerik ve anlatıma önem verdikleri için öğrenmeye yönelik oyunları keşfetmenin düşük maliyetli bir yolunu sunuyorlar.(Lim, 2015, s. 145)

Görsel romanlar çeşitli alanlarda kullanılacak çok yönlü araçlardır. Eğitimde, öğrencilere farklı konuları, kültürleri ve tarihi olayları öğretmek için kullanılabilir. Etkileşimli ve eğlenceli yaklaşımlarıyla öğrencileri öğrenme sürecine etkili bir şekilde dahil edebilir. Terapide, görsel romanlar hastaların karmaşık duygu ve deneyimlerini keşfetmeleri için güvenli ve emniyetli bir alan sağlayabilir. Hastaların duygularını işlemelerine ve zorlu konuları destekleyici bir ortamda ele almalarına yardımcı olabilir.

Kurumsal ortamlarda, görsel romanlar çalışanları eğitmek ve şirket politikaları, prosedürleri ve değerleri hakkında bilgi vermek için kullanılabilir. Farklı senaryoları simüle ederek, daha ilgi çekici ve etkileşimli bir öğrenme yolu sağlayabilir. Ek olarak, görsel romanlar, bir ürünün özelliklerini ve faydalarını etkileşimli bir şekilde sergileyen yenilikçi bir pazarlama aracı olarak kullanılabilir. Bu yaklaşım, bir ürün veya hizmeti etkili bir şekilde tanıtırken müşterilere unutulmaz bir deneyim yaşatabilir.

Matematik üzerinde oluşmuş zor ve sıkıcı gibi negatif algılardan yola çıkan araştırmada, matematiksel kavramların öğrenilmesinde etkileşimi ve katılımı artırmak için "7 Günlük Matematik" adı verilen mobil görsel roman oyunu geliştirilmiştir. (Florensia & Suryadibrata, 2023, s. 1-3)

Putri vd. tarafından yürütülen bir araştırmaya göre, A3! gibi görsel roman oyunları, görsel-işitsel medyanın kullanımı yoluyla öğrencileri Japonca öğrenmeye motive etmek için yararlı bir araç olabilir. (Putri vd., 2021, s. 1)

Görsel Romanlar (VN'ler), genellikle yeterince temsil edilmeyen toplulukların ve nüfusların karşılaştığı durum ve sorunları keşfetmek için kullanılmaktadır. Bu konular cinsiyet eşitsizliğini ve eşcinsel anlatıları içerebilmektedir. (Camingue vd., 2021, s. 4)

RCR eğitim yöntemlerinin pedagojik etkinliğini inceleyen incelemeler, öğrenme etkinliklerinin ilgi çekici olması ve ilgili etik konuların dikkatli bir şekilde ele alınmasını ve tartışılmasını teşvik etmesi gerektiğini kuvvetle tavsiye etmektedir. Rol yapma, öğrencilere bir konu hakkında birbiriyle çatışan bakış açılarını somutlaştırmaları için ilgi çekici bir fırsat sağlayarak, onu etik davranışın anlaşılmasını ve uygulanmasını geliştirmek için en umut verici tartışma yöntemlerinden biri haline getirir. Bu aktif öğrenme tarzı, rol oynayanların duygularını canlandırmak, öğrencilerin kendi duygularının egzersizin hedefleriyle ne kadar uyumlu olduğunu değerlendirmelerine ve dolayısıyla geliştirilecek alanları belirlemelerine yardımcı olmak için etkilidir. (Grasse vd., 2021, s. 2-3)

Grasse'ye göre görsel romanların rol yapma ögesi olarak eğitimde kullanıldığında olumlu sonuçlar alınabildiği bulgular arasındadır. Görsel romanların eğitim amacıyla öğrencilere sunulduğunda, öğrencilerin bakış açılarının geliştirilmesinde destekleyici niteliklere sahip olduğu gözlemlenmiştir.

Øygardslia'ya göre etkili eğitici görsel roman oyunları oluşturmak için eğitimcilerin eğitim içeriğini diyaloglar yoluyla oyuna entegre etmesi ve dallara ayrılan anlatılar kullanması gerekir. Ayrıca iyi gelişmiş karakterler tasarlamalı, konular kolay anlaşılır olmalı, planlanmış öğrenme deneyimleri sağlamalı ve değerlendirme için net hedefler belirlemelidirler. (2020, s. 5)

Camingue'nin sınıflandırması eğitici görsel romanlardaki olası temel öğretim stratejilerini özetlemektedir: Seçim Yoluyla Öğretim, Planlı Olaylar, Mini Oyunlar, Keşif ve Etkileşimsiz Öğretim. Bu yapılandırılmış çerçeve, eğitimcilere öğrencilerin etkili bir şekilde katılımını sağlamak için çeşitli yaklaşımlar sunar. (2020, s. 5-7)

Seçimler ile öğrenime gerçeğe yakın olarak hazırlanmış karakterlere sahip bütün görsel romanlar örnek olarak gösterilebilir. Önemli seçimler yapmadan önce oyunu kaydetmek ve sonucu gördükten sonra olaylar beklenen şekilde ilerlemediğinde oyunu tekrar yüklemek RPG oyunlarında sık karşılaşılan bir yöntemdir.



**Görsel 28.** Sleepy Duck tarafından geliştirilen, *Learn Japanese To Survive! Kanji Combat 2018*, . Erişim: 07.12.2023 ([https://store.steampowered.com/app/759440/Learn\\_Japanese\\_To\\_Survive\\_Kanji\\_Combat/](https://store.steampowered.com/app/759440/Learn_Japanese_To_Survive_Kanji_Combat/))

Mini oyunlarla öğrenime *Learn Japanese To Survive! Kanji Combat* gösterilebilir. Mini oyunlar aracılığıyla Kanji öğreten eğitici bir VN'dir (bkz. görsel 29.) Hikâyede ilerlemek için oyuncular mini oyunlar sırasında her bir Kanji karakterini doğru bir şekilde tanımlamalı ve böylece Kanji okuma pratiği yapmalıdır.

Planlı olaylarla öğretime örnek olarak, oyuncuya talimatların verildiği ve ardından problemleri çözmek için bilgilerini uygulama görevinin verildiği *Code Romantic* gösterilebilir. Komut dizileri, öğrencinin oyun içi öğretmen tarafından sunulan bir soruyu önceden belirlenmiş bir prosedür aracılığıyla araştırdığı yapılandırılmış bir sorgulama biçimi olarak da kullanılabilir. (bkz görsel 30.)



**Görsel 29.** prettysmart games tarafından geliştirilen, Code Romantic 2020, . Erişim: 07.12.2023  
([https://store.steampowered.com/app/884980/Code\\_Romantic/](https://store.steampowered.com/app/884980/Code_Romantic/))

## 2. BÖLÜM: GÖRSEL ROMANLARDA OYUNCU DENEYİMİNİN ÖNEMİ

### 2.1 Video Oyunlarında Oyuncu Deneyimine Bakış

Swink kitabında oyun hissini (oyuncu deneyiminin) kısa ve net bir tanımı olmadığından bahsetmektedir. Aynı zamanda oyun hissini tanımlamak için üç yapı taşı olduğunu öne sürmektedir. Bu yapıtaşları sırasıyla gerçek zamanlı kontrol, simüle edilmiş alan ve cila olarak ifade edilmiştir. (2009, s. 1-2)

Oyunlar, net hedefleri ve geri bildirimleri olan zorlu görevler aracılığıyla oyuncunun konsantrasyonunu korumalıdır. Oyuncu zaman içinde öğrendikleri sonucu yeterince yetenekliyse, kontrol duygusunu hissedecek ve bu da oyuna tamamen dalmasına yol açacaktır. (Sweetser & Wyeth, 2005, s. 4)

Oyunlarda meydan okuma önemlidir ancak çok fazla zorluk hayal kırıklığına yol açabilir. Önemli olan, oyuncuların başarı ve akış duygusunu hissetmelerine olanak tanıyan bir denge bulmaktır. Çeşitlilik de önemli bir parçadır oyun kendini tekrar eden sıkıcı bir döngüye dönüşmemelidir. Oyuncular savaş, bulmacalar, keşif ve anlatı unsurları gibi farklı zorluklara ve etkinliklere katılmak isteyebilir. Oyun öğelerinin bir karışımı, oyuncuların daha uzun süre etkileşimde kalmasını sağlayabilir.

Phillips vd. video oyunlarında çeşitli ödül türlerine sahip olmanın, tek bir ödül türüne maruz kalmaktan veya hiç ödül almamaktan ziyade oyuncunun oyundan aldığı keyfi daha fazla artırdığı sonucuna ulaşmıştır. Çalışma, farklı ödül yapılarının video oyunlarındaki

genel oyuncu deneyimi üzerindeki etkisini analiz ederken, ödül duyarlılığı gibi bireysel oyuncu özelliklerinin dikkate alınmasının önemini vurguluyor. (2018, s. 119-121)

Oyun hissi birçok farklı deneyimden oluşur. Örneğin, kontrolün basit hazzı, ustalık ve beceriksizlik duyguları ve sanal nesnelere etkileşime girme dokunsal hissi, kontrol cihazını elinize aldıktan sonraki birkaç saniye içinde gerçekleşebilir. Oyun hissi dediğimiz şey, farklı zamanlarda yüzeye çıkan tüm bu deneyimlerin bir araya getirilmiş toplamıdır. Oyun hissini anlamak için onu oluşturan farklı deneyimleri anlamamız gerekir; ne olduklarını, nasıl oluşturulduklarını ve birbirleriyle nasıl ilişkili olduklarını. (Swink, 2009, s. 10)

Oyuncular kontrolün kendilerinde olduğunu ve eylemlerinin oyun dünyasını etkilediğini hissettiklerinde kendilerini daha da kaptırırlar. İyi oyun mekanikleri bu temsil duygusunu sağlayabilir. Temsil duygusu beraberinde güçlü bir yanılma ve aidiyet duygusunu tetikleyebilir. Böylece oyuncu oyun dünyasına daha derinden bağlı hisseder ve günlük hayatın koşuşturmacası, stresinden uzaklaşır farklı bir dünyaya dalar.



**Görsel 30.** DICE tarafından geliştirilen, *Mirror's Edge*, 2009. Erişim: 12.11.2023.

(<https://www.videogameschronicle.com/files/2023/03/mirrors-edge-a.jpg>)



Oyuncu deneyimi oyun türleri arasında deęişiklik gösterdiği gibi benzer ya da aynı oyun türleri içerisinde de farklılaştığı görülebilir. Örnek olarak, FPS oyunlarında oyuncu oyun dünyasını oradaki karakterin gözlerinden görmekte ve duymaktadır. Etraftaki objelerle etkileşim kurarken çok daha yakın bir deneyim gözlenmektedir. (bkz görsel 31.)

TPS oyunlarda oyuncu sanki oyundaki karakteri takip eden bir konumdadır. Etraftaki sesler, oyun içerisindeki etkileşim birine emir verircesine gerçekleşir ve oyuncu deneyimi çok daha mesafeli bir şekilde deneyimler. Birinci şahıs oyunlarını oynarken, oyuncular genellikle ana karakterin bakış açısından deneyimleyebildikleri için oyun dünyasına daha fazla dalmış, bağlanmış ya da odaklı hissederler. Bunun aksine, üçüncü şahıs oyunları uzaktan gözlem yapıyormuş gibi hissettirebilir. TPS oyunları oyunculara oyun dünyasının daha geniş bir görünümünü sunabilir, bu da taktik planlama ve karar verme konusunda yardımcı olabilir. (bkz görsel 32.)



**Görsel 31.** Rockstar Games tarafından geliştirilen, *Grand Theft Auto V*, 2015. Erişim: 12.11.2023.(  
<https://tr.gta5-mods.com/scripts/police-attackers-1-0-2>)



FPS ve TPS oyunları arasındaki farklara başka bir örnekte, TPS oyunlarında çatışma esnasında duvar köşesinden düşmanların konumunu kontrol edilebilir ve gözlemlenebilirken FPS oyunlarında aynı eylemi gerçekleştirmek için oyuncu karakterini çatışmada riskli bir pozisyona sokmalı ve açığa çıkmalıdır ya da bazı FPS oyunlarında olan eğilme mekaniği ile en azından kolunu ve başını eğerek gözlem yapmak zorundadır.

Özellikle strateji ve sıra tabanlı oyunlarda bakış açısının getirdiği avantajlar çok daha belirgin şekilde gözlemlenebilir. Oyuncu karar vermeden önce bütün oyun alanına göz gezdirme ve plan yapma lüksüne sahiptir. (bkz görsel 33.) Buna karşılık, FPS oyunları ve ardından TPS oyunları daha yoğun ve anlık hissettirebilir, ancak oyuncunun görüş alanını da sınırlıdır. Genel olarak bu türler arasındaki farklılıklara bakıldığında oyuncunun görüş alanı genişledikçe oyuncuyu günlük yaşamından ayıran bir illüzyon daha zor ortaya çıkar ve gözlemlenir.



**Görsel 32.** Frictional Games tarafından geliştirilen, Baldur's Gate 3, 2023. Erişim: 12.11.2023. (<https://www.rpgfan.com/wp-content/uploads/2020/06/Baldurs-Gate-III-Screenshot-086.jpg>)

## 2.2 Görsel Romanlarda Oyuncu Deneyiminin Anlaşılması

Seçime dayalı oyunların en hayati özelliklerinden biri aslında seçimleridir. Seçimler dallanmayı yaratır. Oyunculara başka mekanizmalar olmadığında söyleyecek ve yapacak şeyler verirler ve oyuncuların kendi iradelerini ortaya koymalarının temel bir yoludur. Hem harika hem de kötü seçimler, oyunları unutulmaz kılar, ancak bunun nedenleri çok farklıdır. (Finley, 2022, s. 89)

Finley kitabı boyunca bir görsel romanın nasıl hazırlanacağını oyuncu deneyimini etkileyecek unsurları iyi ve kötü örneklerle anlatmıştır. Kullanıcı deneyimini iyileştirmek için oyun geliştiricilerin odaklanabileceği konuları ele almış ve incelemiştir.

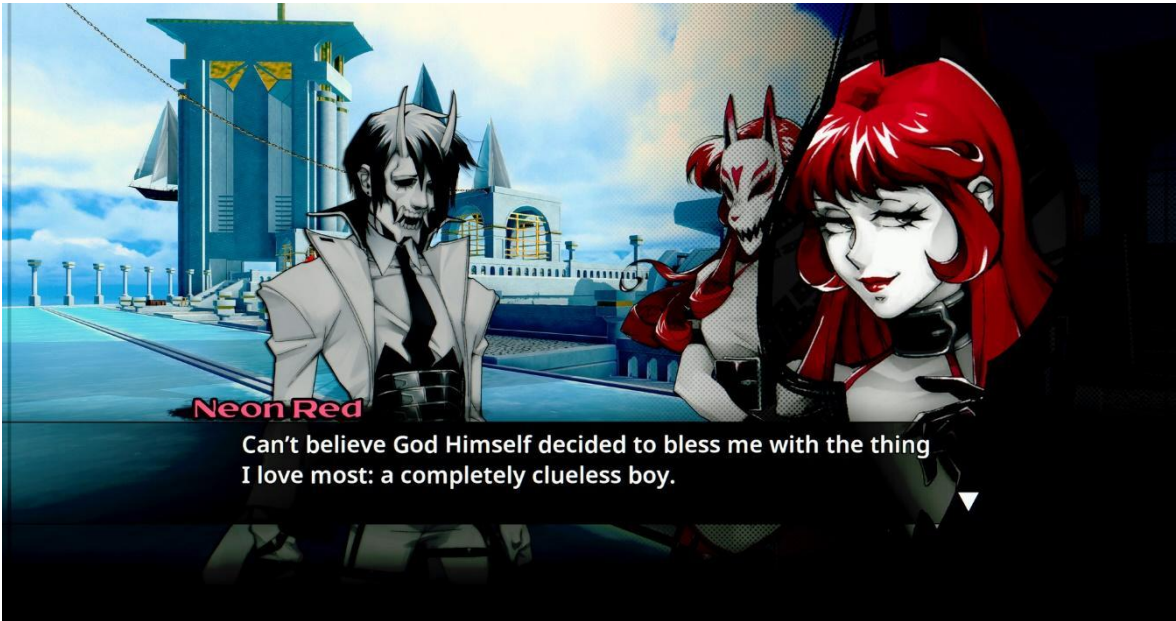
Görsel romanlar, duyguları ve temaları uyandırmak için yüksek kalitede bir konsept gerektirir. Oyuncu karakterinin rolü ve her sahneden öğrendikleri göz önünde bulundurulduğunda, oyuncuya sağlanan kontrol anlatının şekillendirilmesi için çok önemlidir. (Heussner, 2024, s. 251-253)

Bir hikâyenin anlatımı üzerine düşünüldüğünde görsel romanların farklı sonlara sahip bir romana benzetilmesi kaçınılmazdır. Etkileşimli kurgular içinde en sade kurgulardan biri olarak kullanılabilen görsel romanların anlatısının yazım ve hikâyenin şekillenebileceği yollar baş roledir. Oyuncunun oyun ile kurabileceği etkileşimler yapabileceği seçimlerden oluştuğu sürece görsel romanların yapıtaşı seçimler olarak kalır. Görsel Roman tasarımında bulunan öğelerin kolay anlaşılır olması oyun süresince oyuncu için hikâye ve arayüz navigasyonu açısından kritik öneme sahiptir. Hikâyeyi yansıtan karakter tasarımları ve beraberinde uygun hazırlanmış müzik ve arayüz ses tasarımı görsel roman oyununu tamamlayıcı unsurlardır.

Görsel romanlar sadece Japon oyunlarına özgü değildir, çünkü görsel roman unsurlarını entegre eden Batı oyunları da vardır. Bazı FMV oyunları ve Telltale Games'in "The Walking

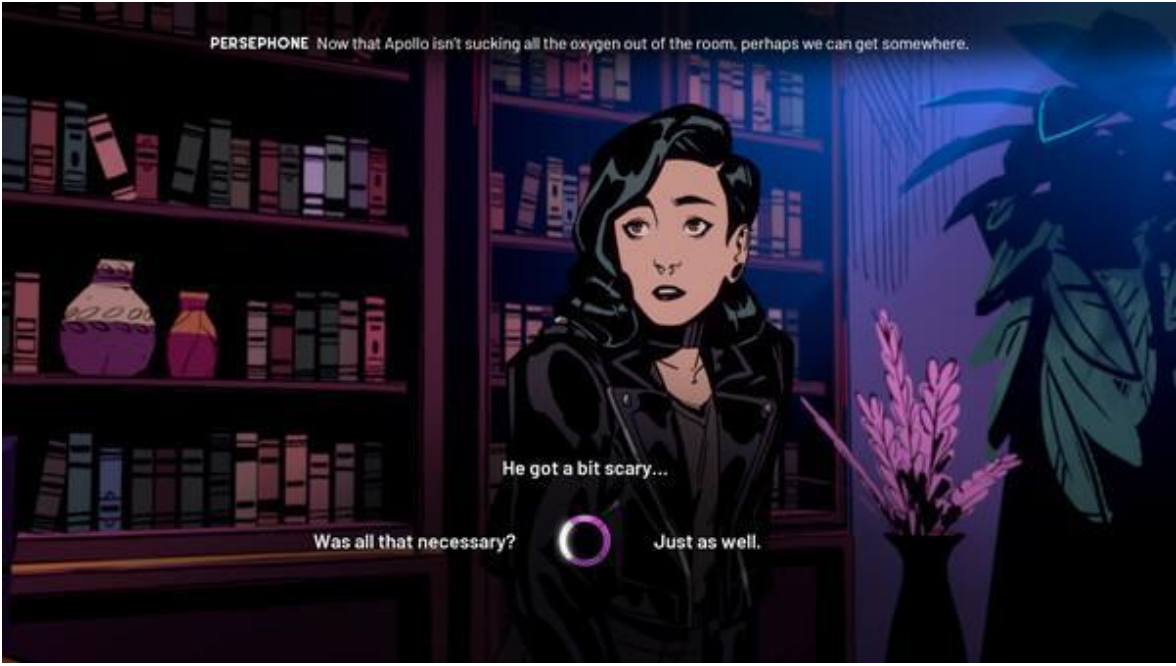
Dead” gibi oyunları bu tür oyunlara örnektir. Bu örnekler hakkında bilgi sahibi olmak, oyuncu deneyimine daha geniş bir bakış açısı sunabilir. (Szczepaniak, 2014, s. 312,313)

Denemede esinlenen oyunlardan bahsedilecek olursa, Neon White oyununun arayüz tasarımı karakterlerin bir duyguyu hissettiğinde üstlerinde çıkan işaret / emojiler ve konuşma süresince arayüzün ayrılma şekli gösterilebilir. Neon White aslen görsel romanı yardımcı konumda kullanmakta olan bir oyundur. Oyun çoğunlukla 3 boyutlu bir yapıda engelleri zamana karşı aşan bir karakteri ele almaktadır. Harita Karakterler arasındaki diyaloglar görsel roman tarzında oyuncuya yansıtılmış çizgi roman tasarım dili kullanılmıştır. (bkz görsel 33.)



**Görsel 33.** Angel Matrix tarafından geliştirilen, Neon White, 2022. Erişim: 11.12.2023.  
([https://store.steampowered.com/app/1533420/Neon\\_White/](https://store.steampowered.com/app/1533420/Neon_White/))

Stray Gods’a bakıldığında ise çizgi romanları animsatan bir yapıyla karşılaşılmaktadır. Oyun çoğunlukla 2 boyutlu şekilde hazırlanmış animasyonlar akıcı olmayan sayfa çevirme hissini uyandıran bir yapıdadır. Animasyon yapısı ve genel tasarım dili beraberinde yapılan seçimlerin oyuncuya nasıl yansıtıldığı seçimlerin çeşitliliği ve sayısı ele deneme çalışmasında alınabilecek unsurlar arasındadır. (bkz görsel 34.)



**Görsel 34.** Summerfall Studios tarafından geliştirilen, *Stray Gods The Roleplaying Musical*, 2023. Erişim: 11.12.2023 ([https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray\\_Gods\\_The\\_Roleplaying\\_Musical/](https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray_Gods_The_Roleplaying_Musical/))



**Görsel 35.** Voracious Games tarafından geliştirilen, *Potionomics* 2022. Erişim: 12.11.2023. (<https://store.steampowered.com/app/1874490/Potionomics/>)

Potionomics'e bakıldığında ise canlı ve renkli yapısıyla 3 boyutlu karakter ve 2 boyutlu mekanlarla öne çıkmaktadır. 3 boyutlu bir pixar animasyonunu hatırlatan bir yapısı iyi şekilde hazırlanmış karakter animasyonları ve kart tasarımları bulunmaktadır. Karakterlerin konuşma esnasındaki animasyonları dinamik duruşları çalışmada yansıtılabilir. (bkz görsel 35.)

### 3. GÖRSEL ROMAN İNCELEMELERİ

#### 3.1 Görsel Roman Tasarım Öğeleri

Görsel romanlarda tasarım öğeleri çizgi, renk, kontrast ve tipografi gibi temel unsurlara dayanır. Bu unsurlar, oyuncular için görsel olarak ilgi çekici ve duygusal olarak yankı uyandıran bir deneyim yaratmak için birlikte çalışırlar. Oyunun atmosferini şekillendirerek, karakterlerin kişiliğini aktarmada, metnin sunumunda ve genel kullanıcı deneyimi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Bu tasarım bileşenleri bir görsel romanın genel kalitesini ve başarısını tanımlamada önemli rol oynar.

##### 3.1.1 Çizgi

Çizgiler, görsel romanların genel estetiğini ve atmosferini şekillendirmede temel bir unsurdur. Karakter tasarımını, arka plan resmini, metin sunumunu ve kullanıcı arayüzü öğelerini etkileyerek ortamın görsel diline önemli ölçüde katkıda bulunurlar ve sonuçta oyuncu için ilgi çekici ve sürükleyici bir deneyim yaratırlar.

Çizgiler düz, kavisli veya kıvrımlı olabilir ve bunların kalitesi, onları yapmak için kullanılan araca bağlıdır. Bilgileri ayırmak, göze rehberlik etmek veya hizalamayı ima etmek için konturlar veya grafik öğeleri olarak hizmet edebilirler. Bir çizginin kalitesi, anlatılanın doğasını iletir (örneğin hassas, kesin, açısız veya akıcı) ve doku veya desen olarak var olabilir. (Evans & Thomas, 2013, s. 21-22)

Çizgiler görsel romanlarda karakterlerin, arka planların ve nesnelerin şekillerini ve sınırlarını tanımlamak için kullanılır. Kalın veya ince, pürüzsüz veya pürüzlü olabilirler. Böylelikle farklı ruh hallerini ve duyguları aktarırlar. (bkz görsel 36.) Bazı oyunlarda, daha



resimsel veya soyut bir tarz elde etmek için çizgiler tamamen ortadan kaldırılabilir. (bkz görsel 37.)



**Görsel 36.** Black Tabby Games tarafından geliştirilen, *Slay the Princess*, 2023. Erişim: 04.03.2024.  
([https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay\\_the\\_Princess/](https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay_the_Princess/))



**Görsel 37.** UN JE NE SAIS QUOI, UMANIMATION tarafından geliştirilen, *Dordogne*, 2023. Erişim: 04.03.2024.  
(<https://store.steampowered.com/app/1272840/Dordogne/>)

### **3.1.2 Renk**

Renk kullanımı çizgiye benzer olarak görsel romanlarda ortamın genel estetiğini, atmosferini ve duygusal rezonansını etkiler. Karakter tasarımında, arka plan sanatında, metin sunumunda ve kullanıcı arayüzü öğelerinde önemli bir rol oynar. Renk, çeşitli sahnelerin tonunu ve atmosferini oluşturmak, karakter kişiliklerini farklılaştırmak ve ifade etmek ve metnin okunabilirliğini artırmak için kullanılabilir.

Renk, her türlü görsel imgeye pratik, kültürel, psikolojik ve etkileyici boyutlar katan temel bir unsurdur. Kelimelere veya resimlere ihtiyaç duymadan anlam, tutum ve ruh halini aktarır. Renk, kompozisyon alanını geliştirir, vurgu ve çeşitlilik yaratır ve renk kontrastlarını kontrol ederek oluşturulan hiyerarşiyi destekler. (Evans & Thomas, 2013, s. 25)

Renk, görsel romanın ruh halini ve atmosferini belirlemede önemli bir unsurdur. Farklı renkler, romantik bir oyununun sıcak, neşeli tonlarından bir korku oyununun karanlık, karamsar tonlarına kadar farklı duygular uyandırabilir.

### **3.1.3 Kontrast (Zıtlık, Karşıtlık)**

Dabner kitabında kontrastı iki veya daha fazla unsur arasındaki farklılaşma olarak tanımlamaktadır. (2020, s. 93)

Kontrast, görsel sanatlarda iki veya daha fazla unsurun ilişkisel, karşılaştırmalı bir şekilde yerleştirilmesine atıfta bulunur. Çeşitlilik yoluyla birlik sağlamak, birbirine benzemeyen unsurları düzenleme ve eşzamanlı olarak çalışmalarını sağlama sanatıdır. Boyut, düzen,



ağırlık, yön, konfigürasyon, değer, renk, doku ve biçim zıtlığı, birinin diğerini tamamlamasına olanak tanıyan karşıt bir bağlam sunarak görsel ilgi yaratır. (Evans & Thomas, 2013, s. 190)

Görsel romanlarda çeşitli alanlarda kontrast ile karşılaşmak mümkündür. Bu alanlarda kontrast farklı unsurları birbirinden ayırmak ve görsel ilgi yaratmak için kullanılır. Örneğin, renk kontrastı önemli unsurları öne çıkarmak için tamamlayıcı veya zıt renklerin kullanılmasını içerirken, boyut kontrastı belirli unsurları vurgulamak için boyut farklılıklarının kullanılmasıyla elde edilir. Konuşmakta olan karakterin ön plana çıkması için sahnede bulunan diğer karakterlerin renklerinin koyulaştırılması kontrast kullanımına bir örnektir. (bkz görsel 38.)



**Görsel 38.** Rose City Games tarafından geliştirilen, *The World Next Door*, 2019. Erişim: 04.03.2024.

([https://store.steampowered.com/app/755470/The\\_World\\_Next\\_Door/](https://store.steampowered.com/app/755470/The_World_Next_Door/))

### 3.1.4 Tipografi

Tipografi, harfleri, kelimeleri ve metni akla gelebilecek hemen hemen her türlü bağlama göre düzenleme sürecidir ve bir tasarımcının etkili görsel iletişim için ustalaştığı en önemli araçlardan biridir. (Dabner vd., 2020, s. 62)

Görsel romanlarda tipografinin birincil işlevi diyalog ve anlatı metinlerini net, okunaklı ve görsel olarak çekici bir şekilde sunmaktır. Yazı karakterlerinin seçimi metnin okunabilirliğini ve genel estetiğini önemli ölçüde etkileyerek oyuncunun hikâyeyi takip etme ve karakterlerle bağlantı kurma becerisini artırabilmekte ya da aksine olumsuz etkileyebilmektedir.

Tipografik formların kullanımı, ikili bir işleve sahip oldukları için iletişim tasarımının önemli bir yönüdür. Hem şekil, doku, nokta ve çizgi görevi görürler hem de sözel anlamı iletirler.

Görsel romanlarda tipografi duyguları aktarmak, belirli bir ruh halleri oluşturmak veya metin içindeki temel bilgileri vurgulamak için kullanılabilir. Tasarımcılar yazı tipi stillerini, boyutlarını ve ağırlıklarını değiştirerek oyuncuların anlatının tonunu ve atmosferini anlamalarına yardımcı olacak görsel ipuçları oluşturabilirler. Örnek olarak bold (kalın) veya italik kullanılan yazı tipleri diyalog sırasında belli kelimelere vurgu yapmaya yardımcı olmaktadır.

### 3.2 Kompozisyon, Düzen ve Hiyerarşi

Kompozisyon, bir tasarım içindeki unsurların görsel yapısını ve organizasyonunu ifade eder. Bir bütün oluşturmak üzere farklı parçaların veya unsurların bir araya getirilmesi süreciyle ilgilidir. Kompozisyon, bütünü parçalarından daha büyük olarak görmeyi içerir ve bir tasarımı oluşturan unsurlar kadar önemlidir. (Dabner vd., 2020, s. 32)

Görsel romanlarda kompozisyon, uyumlu ve ilgi çekici bir düzen oluşturmak için ekrandaki görsel öğelerin düzenlenmesini ifade eder. Oyuncunun dikkatini yönlendirmek ve oyunun anlatısını ve ruh halini aktarmak için karakterlerin, metinlerin, arka planların ve diğer görsel öğelerin nereye yerleştirileceği konusunda bilinçli kararlar vermeyi içerir.

Bir görsel romanın düzeni tipik olarak karakterlerin ve metnin görüldüğü bir ön plan ve sahneyi belirleyen bir arka plan içerir. Tasarımcılar dengeli ve ilgi çekici bir kompozisyon oluşturmak için bu unsurları nasıl düzenleyeceklerine karar vermelidir.

Görsel hiyerarşi, oyuncunun dikkatini yönlendirmek ve önemini aktarmak için öğelerin düzenlenmesini içerir. Diyalog seçimleri veya karakter portreleri gibi önemli unsurlar görsel olarak öne çıkarılmalı, daha az önemli unsurlar ise geri plana atılmalıdır. (bkz görsel 39.)



**Görsel 39.** Galdra Studios tarafından geliştirilen, *Arcadia Fallen*, 2021. Erişim: 04.03.2024.  
([https://store.steampowered.com/app/1174640/Arcadia\\_Fallen/](https://store.steampowered.com/app/1174640/Arcadia_Fallen/))

### 3.3 Görsel Stil

Görsel romanlarda genel olarak stilize görsellik ön planda ve popüler olmasına rağmen görsel romanlar kendi içlerinde karşılaştırıldığında daha gerçekçi ya da daha stilize görseller olarak ayrılması mümkündür. Örnek olarak “Drinks With Abbey” ve “Milk outside a bag of milk outside a bag of milk” oyunları karşılaştırıldığında kendi aralarında bir kontrast yaratacak kadar görsel stil farkı bulunmaktadır. “Drinks With Abbey” “Milk outside a bag of milk outside a bag of milk” oyununa göre daha gerçekçi bir yapıdadır. (bkz görsel 36,37)



**Görsel 40.** Nikita Kryukov tarafından geliştirilen, *Milk outside a bag of milk outside a bag of milk*, 2021.

Erişim: 04.03.2024.

([https://store.steampowered.com/app/1604000/Milk\\_outside\\_a\\_bag\\_of\\_milk\\_outside\\_a\\_bag\\_of\\_milk/](https://store.steampowered.com/app/1604000/Milk_outside_a_bag_of_milk_outside_a_bag_of_milk/))



**Görsel 41.** Ramify Games tarafından geliştirilen, *Drinks With Abbey* 2019. Erişim: 04.03.2024.

([https://store.steampowered.com/app/1201870/Drinks\\_With\\_Abbey/](https://store.steampowered.com/app/1201870/Drinks_With_Abbey/))



### 3.4 Kullanıcı Arayüzü

Kullanıcı arayüzü, bir VN'nin hikâye sunumunda önemli bir yere sahiptir. Oyuncular sürekli olarak onunla etkileşime girer. Anlatımı veya diyalogu ilerletmek veya seçimler yapmak için metin kutularına dokunur veya tıklarlar. Oyunlarını kaydederler veya galerilerde kilidini açtıkları sanat eserlerini (illüstrasyon ve ara sahne) kullanıcı arayüzü üzerinden görüntülerler. Ve eğer VN bunu içeriyorsa, oyuncular bir hikâyeyi görüntüleyebilir ve onlara hangi rotaların kilidini açtıklarını ve henüz görmedikleri hikâyenin dallarını gösteren bir akış şeması seçebilirler. (Finley, 2022, s. 39)

Görsel romanlardaki standart kullanıcı arayüzü öğeleri ele alındığında “*EDDA Cafe Visual Novel*” genellikle kullanılan görsel roman tasarım kalıplarını iyi bir şekilde yansıtmaktadır. Ana menü standart seçenekleri (start, load, preps/options, credits, help ve quit) ve oyunun ismi ile temsili görselini bulundurmaktadır. (bkz görsel 42.)



**Görsel 42.** NSAID Visual Novel tarafından geliştirilen, *EDDA Cafe Visual Novel*, 2021. Erişim: 04.03.2024.

([https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eddacafe.nsaid&hl=en\\_US/](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eddacafe.nsaid&hl=en_US/))

Oyun esnasında çoğu görsel romanda olduğu gibi karakterler metin kutusunun arkasına konumlandırılır. Ek olarak metin kutusunun yanına konumlandırılan karakter portreleri de

görsel romanlarda karşılaşılan bir özelliktir. (bkz görsel 43.) Karakterlerin hemen arkasında ise sahnede karakterlerin buldukları mekan konumlandırılmıştır.



**Görsel 43.** NSAID Visual Novel tarafından geliştirilen, EDDA Cafe Visual Novel, 2021. Erişim: 04.03.2024.  
([https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eddacafe.nsaid&hl=en\\_US/](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eddacafe.nsaid&hl=en_US/))

Oyun esnasında çoğu görsel romanda olduğu gibi metin kutusu ekranın altına ortalanmıştır. Metin kutusunun altında görsel romanlarda sıkça karşılaşılan bir diğer tasarım kalıbı bulunmaktadır. Bu kalıp oyunun seçenek, kayıt ve diyalog atlama tuşlarının metin kutusunun altında konumlandırılmasından gelir. Genellikle metin kutusunun hemen altında diyalog geçmişine de yer verilir ancak bu oyunda diyalog geçmişi sağ üste konumlandırılmıştır. Ek olarak metin kutusunun üstünde konuşan karakterin ismine yer verilmiştir bu tarz bir isim konumlandırılması da sıkça karşılaşılan başka bir görsel roman kalıbıdır. (bkz görsel 44.)

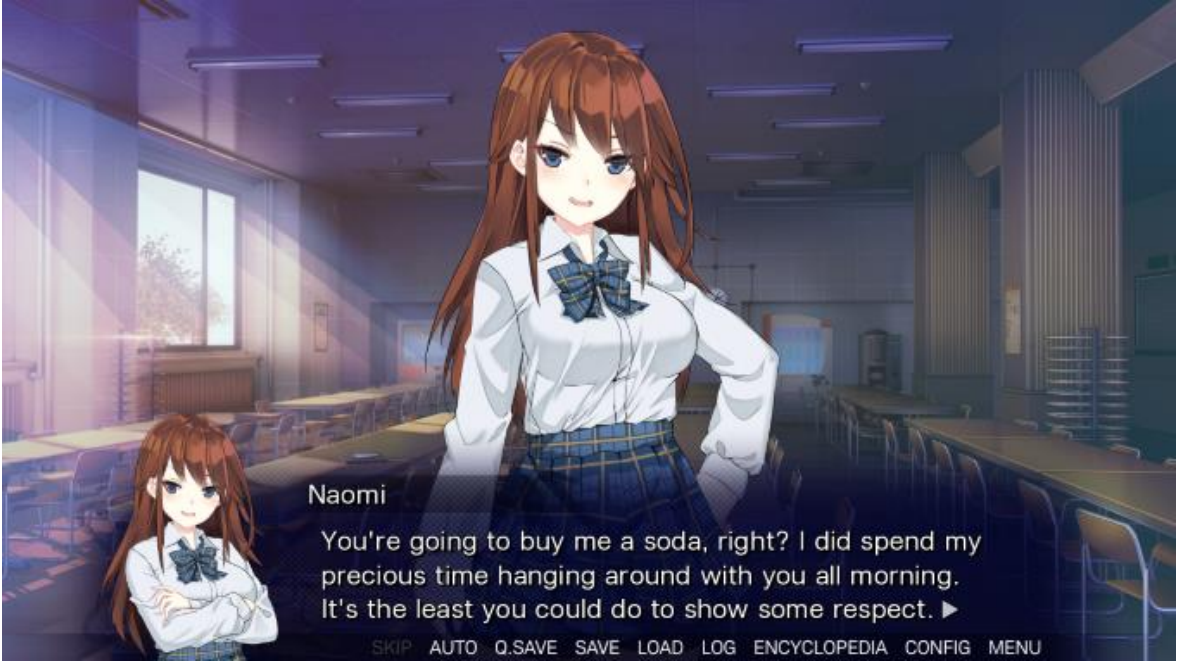


**Görsel 44.** NSAID Visual Novel tarafından geliştirilen, EDDA Cafe Visual Novel, 2021. Erişim: 04.03.2024.  
([https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eddacafe.nsaid&hl=en\\_US/](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eddacafe.nsaid&hl=en_US/))

### 3.5 Görsel Romanların Genel Yapısı

Mekaniksel yapı olarak görsel romanlar incelendiğinde, oyuncu karakterler ve hikâye hakkında bilgi elde eder. Belirli aralıklarla edindiği bilgileri kullanma fırsatları doğar ve diyaloglar içinde seçimler yapması gerekir. Yaptığı seçimler oyun dünyasındaki karakterler ve hikâye üzerinde olumlu, olumsuz ve nüanslı birçok etkiye sebep olur. Sonuç olarak oyuncunun oyun dünyasına bulunduğu etki seçimlerine göre ona geri yansımaktadır ve oyuncu hikâyeye yön vermiş olur.





**Görsel 45.** ds-sans tarafından geliştirilen, *Chemically Bonded*, 2019. Erişim: 04.03.2024.

([https://store.steampowered.com/app/734900/Chemically\\_Bonded/](https://store.steampowered.com/app/734900/Chemically_Bonded/))

Görsel olarak görsel romanlar incelendiğinde ise genel yapı itibari ile görsel romanlar basit temeller üzerine kurulmuştur. Oyuncu ekranda bir diyalog bölümü görür, konuşmakta olan karakter ve bulunduğu mekânı yansıtan görsellerle hikâyeyi deneyimler. Bazı görsel romanlar seslendirme içerir ancak çoğunlukla seslendirme olmadan oyuncu bir çizgi roman okurcasına oyunu oynar. Müzikler genellikle gerçekleşen konuşma hakkında ipuçları verir. Örnek olarak diyalog neşeli ya da gergin bir hal aldıysa müzikte aynı duyguları destekler.

### 3.6 Stray Gods: The Roleplaying Musical



**Görsel 46.** Summerfall Studios tarafından geliştirilen, Stray Gods The Roleplaying Musical, 2023. Erişim: 11.12.2023 ([https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray\\_Gods\\_The\\_Roleplaying\\_Musical/](https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray_Gods_The_Roleplaying_Musical/))

**Yayımlandığı Tarih:** 10 Ağu 2023

**Geliştirici Stüdyo:** Summerfall Studios

**Oyun Türü:** Zengin Hikaye, Tek Oyunculu, Önemli Seçimler, Görsel Roman

**Beğeni Oranı:** 1937 yorumdan %90'ı olumlu

**Hedef Kitle:** PEGI 12+

**Renk ve Tipografi**

Stray Gods zengin bir renk paletine sahiptir. Sahnelerde işlenen konuya ve duyguya göre renklerin deđiřtiđi, soluklařıp canlandıđı gözlemlenebilir. (bkz görsel 37.-38.-39.)



**Görsel 47.** Summerfall Studios tarafından geliştirilen, Stray Gods The Roleplaying Musical, 2023. Eriřim: 11.12.2023 ([https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray\\_Gods\\_The\\_Roleplaying\\_Musical/](https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray_Gods_The_Roleplaying_Musical/))



**Görsel 48.** Summerfall Studios tarafından geliştirilen, Stray Gods The Roleplaying Musical, 2023. Eriřim: 11.12.2023 ([https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray\\_Gods\\_The\\_Roleplaying\\_Musical/](https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray_Gods_The_Roleplaying_Musical/))





**Görsel 49.** Summerfall Studios tarafından geliştirilen, *Stray Gods The Roleplaying Musical*, 2023. Erişim: 11.12.2023 ([https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray\\_Gods\\_The\\_Roleplaying\\_Musical/](https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray_Gods_The_Roleplaying_Musical/))



**Görsel 50.** Summerfall Studios tarafından geliştirilen, *Stray Gods The Roleplaying Musical*, 2023. Erişim: 11.12.2023 ([https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray\\_Gods\\_The\\_Roleplaying\\_Musical/](https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray_Gods_The_Roleplaying_Musical/))

Kullanılan yazı tipi okunması kolay ve sade bir yapıdadır. Çizgi roman hissi uyandıran görsellerin önünde bulunmakta ve oyundaki çizgi ağırlığına benzer şekilde kullanılmaktadır. Boyutu iyi ayarlanmış olmasıyla beraber yazı tipi oyun deneyimini olumsuz etkilemeden anlatımı desteklemektedir. (bkz görsel 40.)

### **Kompozisyon ve Düzen**

Görsel olarak mekân, karakter ve arayüze genel olarak bakıldığında sağlanan derinlik kolay anlaşılır bir yapıdadır. Karakterler konuştuğu, ekranda görüldüğü sırada varlıkları kolayca fark edilmektedir. Genel görsel roman kalıplarının biraz dışına çıkmış olan Stray Gods'ta arayüz olabildiğince sade tutulmuş ve diyaloglara köşeli sınırlar getirilmesi yerine koyudan açığa geçişlere sahip gölgelerle ve sinemada sıkça rastlanan film şeritleriyle öne çıkarılmıştır.

### **Görsel Stil**

Görsellik stilize bir şekilde gölgelerin tamamen siyah olarak yansıtıldığı mürekkep hissi veren çizgiler ve dokusuz düz renklerle yansıtılmıştır. Görsel stilin sahip olduğu kökenlere modern çizgi romanlar gösterilebilir. Geniş renk skalasıyla beraber kullanılan bu görsel stile ek olarak akıcı olmayan animasyonlarla hikâyeyi bir çizgi roman sayfalarını çevirir gibi oyuncuya yansıtmaktadır.

## Kullanıcı Arayüzü



**Görsel 51.** Summerfall Studios tarafından geliştirilen, *Stray Gods The Roleplaying Musical*, 2023. Erişim: 11.12.2023 ([https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray\\_Gods\\_The\\_Roleplaying\\_Musical/](https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray_Gods_The_Roleplaying_Musical/))

Kullanıcı arayüzü menüleri ele alındığında oyunun görsel stiline uygun olarak hazırlanmış yüksek kontrast oluşturacak canlı renkler kullanılmıştır. Kullanıcı arayüzü oyun içerisinde karakter ve arka planın öne çıkmasına izin veren aynı zamanda görevini yerine getirecek şekilde kullanılmıştır. Ana menü arayüzü bir liste olmak yerine ekrana dağıtılmış posterler şeklinde oyuncuya sunulmuştur. Menüler arasında navigasyon akıcı bir yapıdadır.

### 3.7 If Found



**Görsel 52.** DREAMFEEL tarafından geliştirilen, *If Found...*, 2020. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1041920/If\\_Found/](https://store.steampowered.com/app/1041920/If_Found/))

**Yayımlandığı Tarih:** 19 May 2020

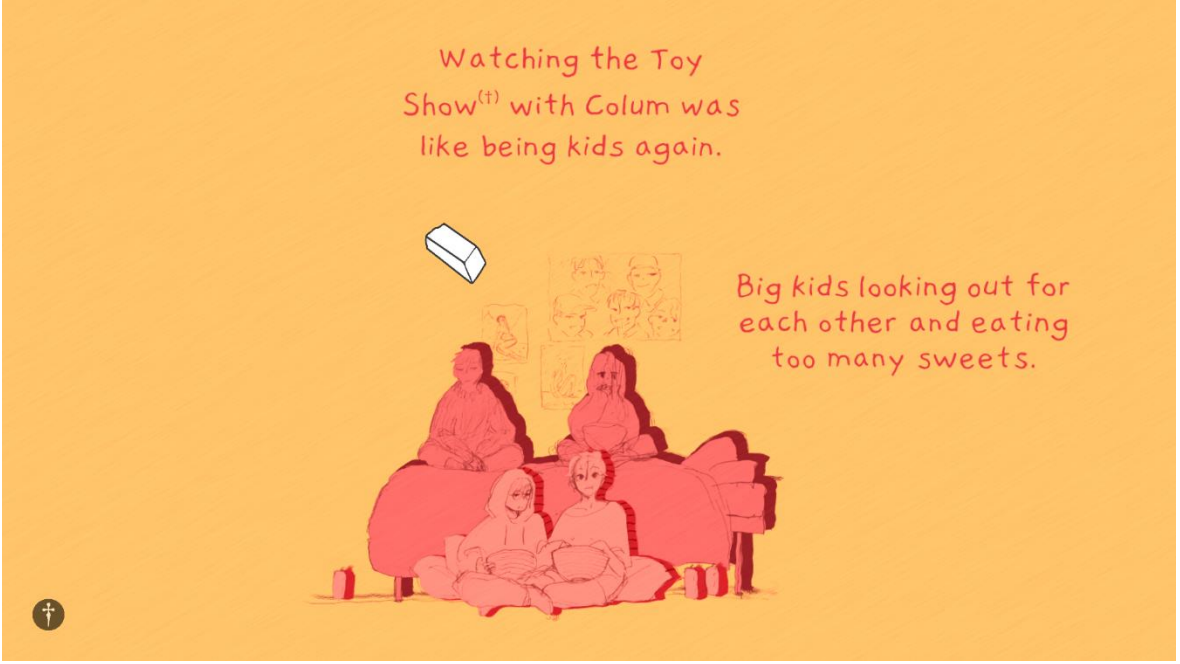
**Geliştirici Stüdyo:** DREAMFEEL

**Oyun Türü:** Zengin Hikaye, Tek Oyunculu, Macera, Görsel Roman

**Beğeni Oranı:** 1697 yorumdan %85.67'si olumlu

**Hedef Kitle:** PEGI 12+





**Görsel 53.** DREAMFEEL tarafından geliştirilen, *If Found...*, 2020. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1041920/If\\_Found/](https://store.steampowered.com/app/1041920/If_Found/))



**Görsel 54.** DREAMFEEL tarafından geliştirilen, *If Found...*, 2020. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1041920/If\\_Found/](https://store.steampowered.com/app/1041920/If_Found/))





**Görsel 55.** DREAMFEEL tarafından geliştirilen, *If Found...*, 2020. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1041920/If\\_Found/](https://store.steampowered.com/app/1041920/If_Found/))

## Renk ve Tipografi

If Found geniş bir renk paletine sahiptir. Hikâye süresince karakterin yaşadığı durumlara göre daha sönük ya da canlı hale gelebilmektedir. Yine de temel olarak pastel tonları tercih edilmiştir. Yazı tipi keskin dış sınırları olmayan el yazısına benzeyen dağınık bir yapıdadır ancak seçilen yazı tipinin okunurluğu korunmuştur. Aynı zamanda düz renkli bir alanın üstüne konarak okunurluğu arttırılmaya çalışılmıştır. Yazı tipi oyunun samimi, dağınık atmosferine ve tonuna uyumlu durumdadır.

## Kompozisyon ve Düzen

Karakterlerin ön planda olduğu anlaşılır olsa da görsel derinliğin oyunda kullanılma şekli daha çok bir posteri anımsatmaktadır. İşlenen konu bir karede gösterilirken sözü edilen sahnenin sınırları dışında genelde kendini tekrar eden görseller (dokular) ya da düz renk

arka planlar bulunmaktadır. Görsel roman kalıplarının dışına çokça çıkan If Found, sahneler arasındaki geçişleri bir tahta silme mekaniğiyle oyuncuya yansıtmakta ve belirgin arayüz öğelerine yer vermemektedir. Tahta silme mekaniği basitçe açıklanması gerekirse oyuncu bir sahneyi gözlemledikten sonra diğer sahneye geçmek için görsel romanlarda genel olarak sadece ekrana tıklaması gerekmektedir. Ancak If Found söz konusu olduğunda oyuncu bütün ekranı sanki bir silgiyle silercesine imleç ile ekranı temizlemelidir. Temizleme eylemi aynı zamanda yeni sahneyi ortaya çıkarmaktadır. (bkz. Görsel 46)



**Görsel 56.** DREAMFEEL tarafından geliştirilen, *If Found...*, 2020. Erişim: 25.02.2024

([https://store.steampowered.com/app/1041920/If\\_Found/](https://store.steampowered.com/app/1041920/If_Found/))

## Görsel Stil

Görsel olarak stilize bir tarz seçilmiştir. Görsel stil pastel boya hissi uyandırmaktadır aynı zamanda nadiren doku kullanılmış olan oyunda renkler orta doygunlukta sunulmuştur.



**Görsel 57.** DREAMFEEL tarafından geliştirilen, *If Found...*, 2020. Erişim: 25.02.2024

([https://store.steampowered.com/app/1041920/If\\_Found/](https://store.steampowered.com/app/1041920/If_Found/))

Hikâye esnasında karakterin duygularını anlatmak için soyut görsellere de yer verilmiştir ve bu görsel stil hikâyeye uygun, destekleyici bir rol oynamaktadır. Oyundaki animasyonlar kimi zaman sadece karakterlerin dış hatlarının hareket etmesiyle, bazen de arka planda bulunan soyut biçimlerin gerçekleştirdiği hareketlerle açıklanabilir.





Görsel 58. DREAMFEEL tarafından geliştirilen, *If Found...*, 2020. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1041920/If\\_Found/](https://store.steampowered.com/app/1041920/If_Found/))

## Kullanıcı Arayüzü



Görsel 59. DREAMFEEL tarafından geliştirilen, *If Found...*, 2020. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1041920/If\\_Found/](https://store.steampowered.com/app/1041920/If_Found/))

If Found başlarken yapımcı ve yayıncının logolarını gören oyuncu onları geçmek için oyunun temel ilerleme mekaniği olan tahta silme mekaniğiyle karşılaşmaktadır ve ana

menü olmadan oyun direkt olarak başlamaktadır. Oyunun genel görsel estetiğiyle uyumlu şekilde kullanıcı arayüzü oldukça sade ve soyut olarak kullanılmıştır. Oyuncu klavyeden “esc” tuşuna basıp oyunu durdurduğunda oyunda şu ana kadar geldiği bölümleri gözlemlene ve oyunu kapama şansına sahiptir. Bu menü dışında oyunda standart bir ayarlar menüsü yer almaktadır.

### 3.8 Doki Doki Literature Club



**Görsel 60.** Team Salvato tarafından geliştirilen, Doki Doki Literature Club, 2021. Erişim: 25.02.2024

([https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club\\_Plus/](https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki_Doki_Literature_Club_Plus/))

**Yayımlandığı Tarih:** 30 Haz 2021

**Geliştirici Stüdyo:** Team Salvato

**Oyun Türü:** Psikolojik Korku, Tek Oyunculu, Anime, Görsel Roman

**Beğeni Oranı:** 196.946 yorumdan %95.34'ü olumlu

**Hedef Kitle:** PEGI 18+

**Renk ve Tipografi**

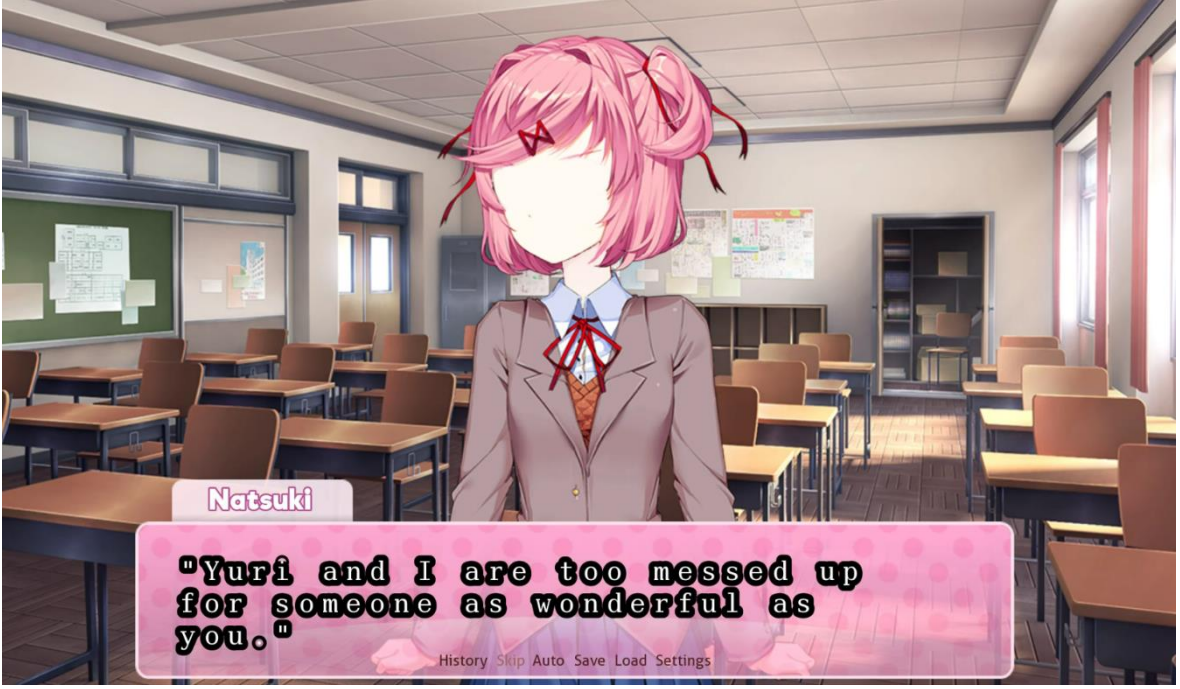
Doki Doki Literature Club geniş bir renk paletine sahiptir. Yüksek kontrasta sahip renk değerleri kullanılmıştır. Oyun çoğunlukla gün ışığında ve okulda geçmektedir. Oyun içerisinde birçok yazı tipi kullanılması yanı sıra, yazı tipleri genel olarak sade bir yapıdadır ve okuması kolaydır. (bkz. görsel 51) Yazı tipleri ilk bakışta oyunun genel olarak süren tatlı yapısına uymaktadır aynı zamanda oyuncu hikâyede ilerlediği zaman ortaya çıkan korku

ögelerine oyunda yer verilmiştir. Oyunun tonuna göre yazı tipleri de değişmekte uyum sağlamaktadır. Oyunun içerisinde bulunan birden fazla sonu oyuncu deneyimlerken yazı tiplerinde bozulmalar ve oyunda artan korku ögeleri gözlemlenmektedir. (bkz. Görsel 52) Ayrıca hikâye esnasında karakterlerin kişilik özelliklerine uygun el yazıları oyuncuya gösterilmektedir. (bkz görsel 53)

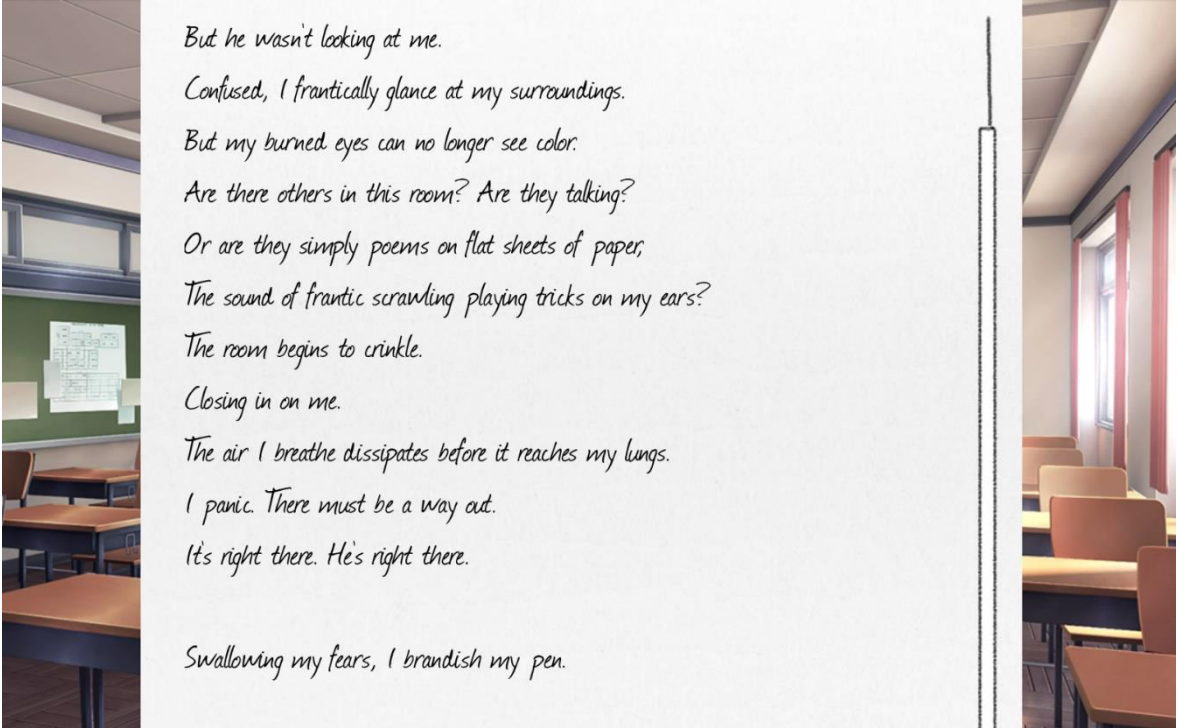


**Görsel 61.** Team Salvato tarafından geliştirilen, *Doki Doki Literature Club*, 2021. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club\\_Plus/](https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki_Doki_Literature_Club_Plus/))





**Görsel 62.** Team Salvato tarafından geliştirilen, *Doki Doki Literature Club*, 2021. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club\\_Plus/](https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki_Doki_Literature_Club_Plus/))



**Görsel 63.** Team Salvato tarafından geliştirilen, *Doki Doki Literature Club*, 2021. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club\\_Plus/](https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki_Doki_Literature_Club_Plus/))

## **Kompozisyon ve Düzen**

Görseller derinlik olarak ele alındığında arka plan, karakterler ve oyun arayüzü net şekilde birbirinden ayrılmaktadır. Derinlik konusunda bir bulanıklık, ön planda olan öğe ile arka planda olan öğelerin karmaşası bulunmamaktadır. Temel görsel roman kalıplarını takip eden oyun metinleri ekranın orta altına yerleştirmiş ve etrafını köşeleri yumuşak dikdörtgen sınırlarla belirlemiştir. Aynı zamanda görsel romanlarda sıkça karşılaşılan menü yapısına diyalog sınırlarının içinde yer verilmiştir. Diyalog geçmişi, diyalog atlama, kayıt, kayıttan yükleme ve ayarlar menüleri diyalog sınırları altında bulunmaktadır.

## **Görsel Stil**

Stilize bir yapıda olan oyun “bishoujo” türüne girmektedir ve anime estetiği taşımaktadır.

Bishoujo kelimesi Japoncada güzel kız anlamına gelir. Aynı zamanda pek çok çekici kadın karakterin yer aldığı görsel romanın bir alt türüdür. Galge bazen bu tür oyunların eşanlamlısı olarak kullanılır; bu "kız oyunu"nun kısaltmasıdır. Bishoujo oyunlarının birçoğu yaş sınırlaması olan herhangi bir materyal içermediğinden mutlaka yetişkinlere yönelik değildir.(Ciesla, 2019, s. 84)

Animasyonlar statik karakterler dışında, ekran sarsılması, yanıp sönen görseller dışına çıkmamaktadır.

## Kullanıcı Arayüzü



**Görsel 64.** Team Salvato tarafından geliştirilen, *Doki Doki Literature Club*, 2021. Erişim: 25.02.2024

([https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club\\_Plus/](https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki_Doki_Literature_Club_Plus/))

Kullanıcı arayüzü oyunun stiline uygun şekilde pembe ve beyaz tonlarıyla oyuncuya yansıtılmıştır. Oyun içi arayüzde ana menüye uygun renk paleti ve tasarıma sahiptir. Kullanıcı arayüzü standart görsel roman arayüzünü kullandığı için navigasyon ve işlev olarak sade kullanışlı olarak değerlendirilebilir.

### 3.9 The Cosmic Wheel Sisterhood



**Görsel 65.** Deconstructeam tarafından geliştirilen, *The Cosmic Wheel Sisterhood*, 2023. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1340480/The\\_Cosmic\\_Wheel\\_Sisterhood/](https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/))

**Yayımlandığı Tarih:** 16 Ağu 2023

**Geliştirici Stüdyo:** Deconstructeam

**Oyun Türü:** Macera, Tek Oyuncululu, Sihir, Görsel Roman

**Beğeni Oranı:** 2595 yorumdan %90.88'i olumlu

**Hedef Kitle:** PEGI 16+

## Renk ve Tipografi

Çoğunlukla pastel ve bordo renklerin kullanıldığı oyunun karanlık atmosferine renk paleti uygundur. Renk paleti genel olarak gizemli atmosferini destekleyecek pastel ve koyu renklerle desteklenmiştir. Yazı tipi oyunun piksel stiline uygun şekilde hazırlanmış ve serifli yapısı ile okuması kolaydır.



**Görsel 66.** Deconstructeam tarafından geliştirilen, *The Cosmic Wheel Sisterhood*, 2023. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1340480/The\\_Cosmic\\_Wheel\\_Sisterhood/](https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/))





**Görsel 67.** Deconstructeam tarafından geliştirilen, *The Cosmic Wheel Sisterhood*, 2023. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1340480/The\\_Cosmic\\_Wheel\\_Sisterhood/](https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/))

## Kompozisyon ve Düzen

Görsel derinlik algılaması kolay olmasıyla beraber karakterler ve arka plan yüksek derece uyum ve bütünlüğe sahiptir. Genel olarak görsel roman kalıplarının dışına çıkmış olduğu söylenebilecek oyunda diyalog pencereleri yandan sürüklenerek ekranı bölmekte, diyalog sırasında metinler dış sınırları olan kutulara yerleştirilmiş olarak sunulmaktadır. Aynı zamanda karakterlerin çizimleri diyalog penceresine sabit olmak yerine bir bütün olarak sunulmaktadır.

## Görsel Stil

Oyun piksel bir stile sahiptir. Köken olarak gerçekçi ve stilize bir tarzın karışımı olarak gözlemlenen oyun modern piksel grafiklere benzetilebilir. Görsel olarak objeler ve

karakterler kolayca seçilebilmektedir, aynı zamanda obje ve karakterler hafif doku kullanılarak derinleştirilmiştir. Söz konusu olan gerçekçi ve stilize tarz karışımı oyunun hikayesel olarak gerçek ve fantastik dünyalar arasında yaptığı geçişi yansıtmaktadır bu nedenle görsel stil oyunun atmosferine ve tonuna uygundur. Animasyonlar yüksek akıcılığa sahip olmasa da diyaloglar arasında karakterlerin duyguları net ve anlaşılır şekilde oyuncuya aktarılmıştır. Diyalog ekranı dışında da oyun içerisinde bulunan efektler, arayüz öğeleri anlaşılır ve akıcı şekilde yansıtılmıştır.



**Görsel 68.** Deconstructeam tarafından geliştirilen, *The Cosmic Wheel Sisterhood*, 2023. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1340480/The\\_Cosmic\\_Wheel\\_Sisterhood/](https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/))

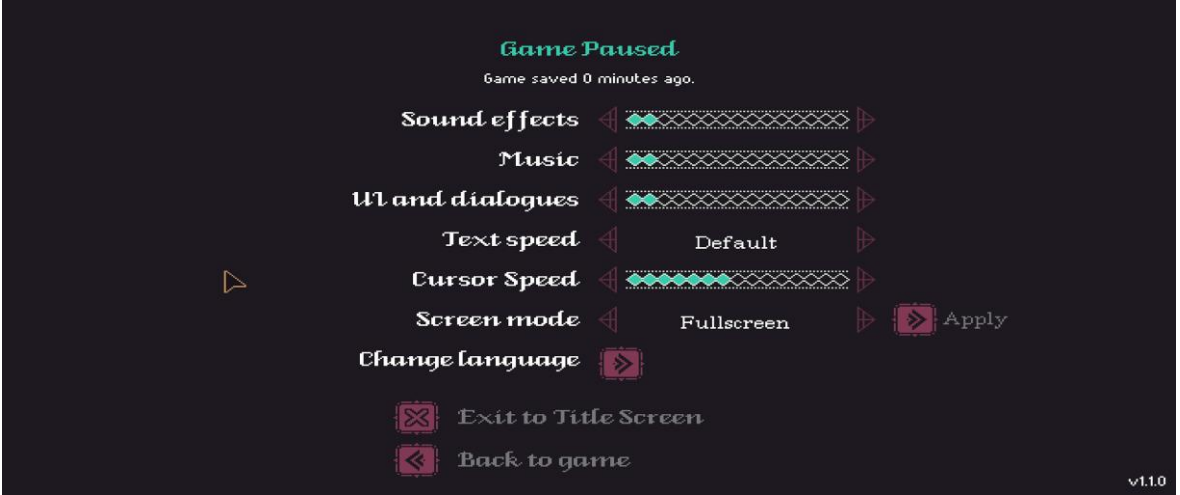
## Kullanıcı Arayüzü

Kullanıcı arayüzü oyunun genel estetiğine uygun şekilde hazırlanmış piksel grafikler ve fontlarla oyuncuya yansıtılmaktadır. Arayüz kullanımı kolay klasik bir yapıya sahiptir genel arayüz tasarımı itibariyle kullanımı kolay ve akıcıdır.





**Görsel 69.** Deconstructeam tarafından geliştirilen, *The Cosmic Wheel Sisterhood*, 2023. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1340480/The\\_Cosmic\\_Wheel\\_Sisterhood/](https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/))



**Görsel 70.** Deconstructeam tarafından geliştirilen, *The Cosmic Wheel Sisterhood*, 2023. Erişim: 25.02.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1340480/The\\_Cosmic\\_Wheel\\_Sisterhood/](https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/))

### 3.10 NEDDY GIRL OVERDOSE



**Görsel 71.** WSS playground, xemono tarafından geliştirilen, NEDDY GIRL OVERDOSE, 2022. Erişim: 04.03.2024 ([https://store.steampowered.com/app/1451940/NEDDY\\_GIRL\\_OVERDOSE/](https://store.steampowered.com/app/1451940/NEDDY_GIRL_OVERDOSE/))

**Yayımlandığı Tarih:** 21 Oca 2022

**Geliştirici Stüdyo:** WSS playground, xemono

**Oyun Türü:** Psikolojik Korku, Anime, Sevimli, Görsel Roman

**Beğeni Oranı:** 33.581 yorumdan %93.59'u olumlu

**Hedef Kitle:** PEGI 17+

## Renk ve Tipografi

Oyun, canlı ve göz alıcı bir renk paleti kullanıyor. Pembe, mor ve mavi gibi neon tonlar, oyunun karanlık ve rahatsız edici konusuyla kontrast oluşturuyor. Tipografi, piksel sanat tarzı ile oyunun görselliğiyle uyumlu ve okuması kolay.



**Görsel 72.** Angela He tarafından geliştirilen, *NEDY GIRL OVERDOSE*, 2022. Erişim: 04.03.2024

([https://store.steampowered.com/app/1451940/NEDY\\_GIRL\\_OVERDOSE/](https://store.steampowered.com/app/1451940/NEDY_GIRL_OVERDOSE/))

## Kompozisyon ve Düzen

Görsel derinlik belirgin bir şekilde bilgisayar pencereleriyle oyuncuya aktarılmakta, aynı zamanda ana karakterin görüldüğü karelerde de görsel derinlik işlevsel bir şekilde kullanılmış. Görsel roman kalıplarının dışına çıkan oyun, oyuncuya bilgisayar ekranını göstererek oyun ile etkileşim kurmasını beklemektedir.

## Görsel Stil

Oyun, piksel sanat tarzı kullanmaktadır. Bu tarz, oyunun renk paletiyle beraber nostaljik ve retro bir his vermesini sağlıyor. Animasyonlar oyunun estetiğine uygun bir yapıda orta seviye akıcılığa sahip.



**Görsel 73.** Angela He tarafından geliştirilen, *NEDDY GIRL OVERDOSE*, 2022. Erişim: 04.03.2024

([https://store.steampowered.com/app/1451940/NEDDY\\_GIRL\\_OVERDOSE/](https://store.steampowered.com/app/1451940/NEDDY_GIRL_OVERDOSE/))

## Kullanıcı Arayüzü

Kullanıcı arayüzü, oyunun nostaljik retro tarzıyla uyumlu eski bir bilgisayar kullanma hissi veriyor. Arayüz pençelerin üst üste gelmesiyle kullanıldığı için bazen ekranda çok fazla pencere olduğu ve her pencere farklı içeriğe sahip olduğu için boğucu olabiliyor aslında bu da oyunun işlediği konuyu yansıtıyor. Oyunun ana menüsü oldukça sade bir yapıda, sol üstte ayarlar menüsü, ekranın altında oyuncunun gördüğü oyun bölümleri gösterilmekte.



**Görsel 74.** Angela He tarafından geliştirilen, *NEEDY GIRL OVERDOSE*, 2022. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1451940/NEEDY\\_GIRL\\_OVERDOSE/](https://store.steampowered.com/app/1451940/NEEDY_GIRL_OVERDOSE/))



### 3.11 Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly



*Görsel 75. Toge Productions tarafından geliştirilen, Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly, 2023. Erişim: 04.03.2024 ([https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee\\_Talk\\_Episode\\_2\\_Hibiscus\\_\\_Butterfly](https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee_Talk_Episode_2_Hibiscus__Butterfly))*

**Yayımlandığı Tarih:** 21 Oca 2022

**Geliştirici Stüdyo:** Toge Productions

**Oyun Türü:** Sohbet, Rahatlatıcı, Atmosferik, Görsel Roman

**Beğeni Oranı:** 1.650 yorumdan %92.62'si olumlu

**Hedef Kitle:** PEGI 12+

#### **Renk ve Tipografi**

Oyun, serinin ikinci oyunu olarak ilk oyundan gelen zengin, rahatlatıcı ve sıcak bir renk paleti kullanıyor. Oyuncu kafede bir barista olarak çalışmakta ve gelen müşterilere servis yapıp aynı zamanda onlarla iletişim kurmakta bu sebeple renk paleti oyunun atmosferine



uygun olarak kullanılmış. Yazı tipleri okunaklı olmakla beraber diyaloglar içindeki duyguları vurgulamak için yer yer kalın ve italik olarak kullanılmış.



**Görsel 76.** Toge Productions tarafından geliştirilen, *Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly*, 2023. Erişim: 04.03.2024 ([https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee\\_Talk\\_Episode\\_2\\_Hibiscus\\_\\_Butterfly](https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee_Talk_Episode_2_Hibiscus__Butterfly))

## Kompozisyon ve Düzen

Derinlik açısından oyundaki ön arka plan ayrımı kolayca yapılabilmekte ve arka plan ve karakterler ince siyah dış çizgilerle ayrılmıştır. Görsel roman kalıplarının yer yer dışına çıkan oyun servis yapıldığı sırada farklı arayüz yapısıyla oyuncuyu karşılamaktadır. (bkz görsel 67.)



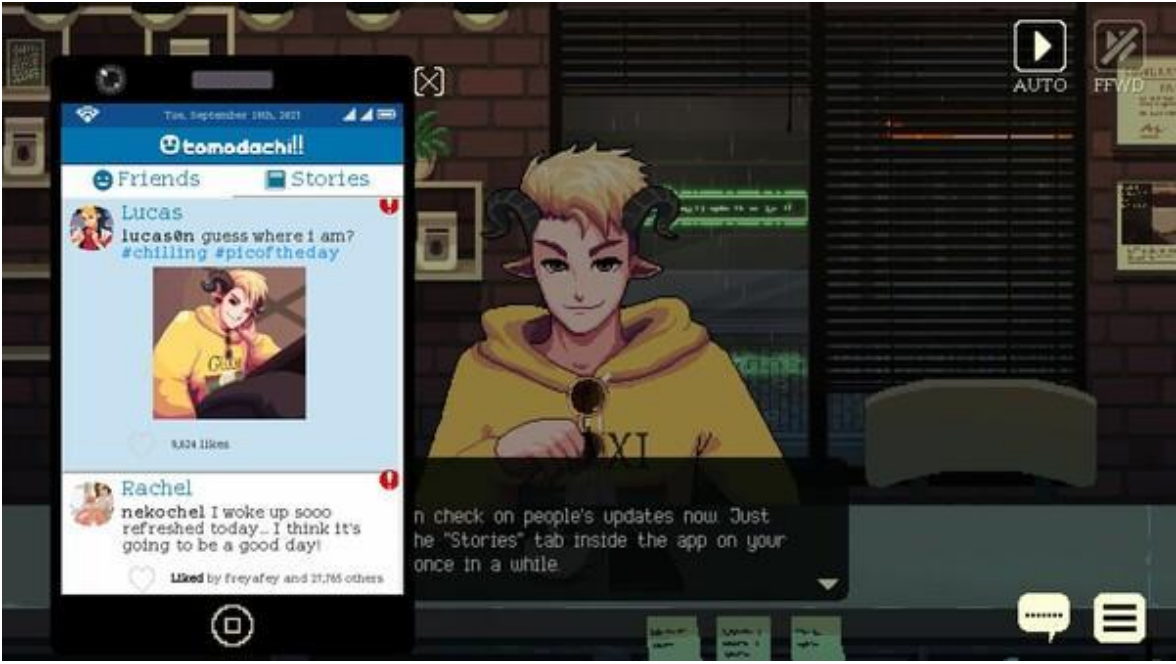
**Görsel 77.** Toge Productions tarafından geliştirilen, *Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly*, 2023. Erişim: 04.03.2024 ([https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee\\_Talk\\_Episode\\_2\\_Hibiscus\\_\\_Butterfly](https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee_Talk_Episode_2_Hibiscus__Butterfly))

## Görsel Stil

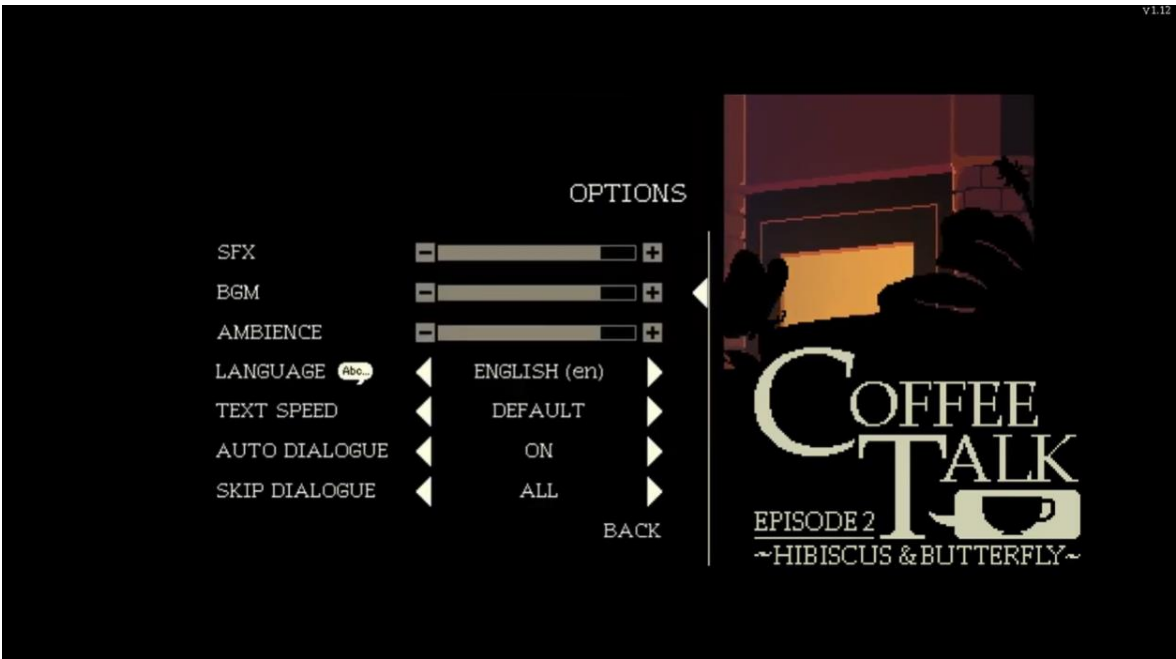
Stilize piksel grafiklerle hazırlanmış olan oyun sıcak nostaljik bir hava uyandırmaktadır. Animasyonlar metinlerde de karakter ve arka planda da akıcı şekilde kullanılmıştır. Animasyonların bu yapısı oyunu daha tepkisel ve canlı olarak oyuncuya yansıtmaktadır.

## Kullanıcı Arayüzü

Kullanıcı arayüzü oyunun genel yapısına uygun şekilde kullanılmış renk paleti ve piksel grafikler ile genel oyun atmosferi korunarak desteklenmiştir. Arayüzde genel olarak krem, siyah, gri ve beyaz renklere yer verilmiştir. Kullanıcı arayüzü kullanımı kolay bir yapıda oyuncuya sunulmuş oyunun durdurma ekranı, ayarlar ve diyalog geçmişi oyun esnasında kolayca erişilebilecek şekilde ekranın sağ altında konumlandırılmıştır.



**Görsel 78.** Toge Productions tarafından geliştirilen, *Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly*, 2023. Erişim: 04.03.2024 ([https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee\\_Talk\\_Episode\\_2\\_Hibiscus\\_\\_Butterfly](https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee_Talk_Episode_2_Hibiscus__Butterfly))



**Görsel 79.** Toge Productions tarafından geliştirilen, *Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly*, 2023. Erişim: 04.03.2024 ([https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee\\_Talk\\_Episode\\_2\\_Hibiscus\\_\\_Butterfly](https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee_Talk_Episode_2_Hibiscus__Butterfly))

### 3.12 her tears were my light



**Görsel 80.** NomnomNami tarafından geliştirilen, her tears were my light, 2022. Erişim: 04.03.2024

([https://store.steampowered.com/app/2112520/her\\_tears\\_were\\_my\\_light/](https://store.steampowered.com/app/2112520/her_tears_were_my_light/))

**Yayımlandığı Tarih:** 28 Eyl 2022

**Geliştirici Stüdyo:** NomnomNami

**Oyun Türü:** Zaman Yolculuğu, Sevimli, Romantik, Görsel Roman

**Beğeni Oranı:** 418 yorumdan %91.48'i olumlu

**Hedef Kitle:** PEGI 3+

#### **Renk ve Tipografi**

Oyunun renk paleti pastel tonlarında olmakla birlikte mavi ve mor sıkça kullanılan renkler arasında. Genel olarak oyun yumuşak renk geçişleri içeren melankolik bir renk paleti kullanıyor. Bu renk paleti, oyunun hüzünlü ve duygusal atmosferini yansıtıyor. Tipografi, okuması kolay doğal bir yapıda oyuncuya yansıtılmış. Yazı tipleri kullanılan renk ve tip olarak oyunun tonuna uyumsuzluk barındırmakta. Oyunun renk paletine benzer şekilde tonlarla ve köşeleri daha yumuşak bir yazı tipi kullanılması genel olarak görsel uyumu arttırabilir.



**Görsel 81.** NomnomNami tarafından geliştirilen, *her tears were my light*, 2022. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/2112520/her\\_tears\\_were\\_my\\_light/](https://store.steampowered.com/app/2112520/her_tears_were_my_light/))

## Kompozisyon ve Düzen

Görsel derinlik bakımından oyunun sade yapısı sahnelerde arayüz, arka plan ve karakterlerin kolayca ayrılmasını sağlamakta. Oyun genel yapısı itibariyle görsel roman kalıplarının dışına çıkmamış.



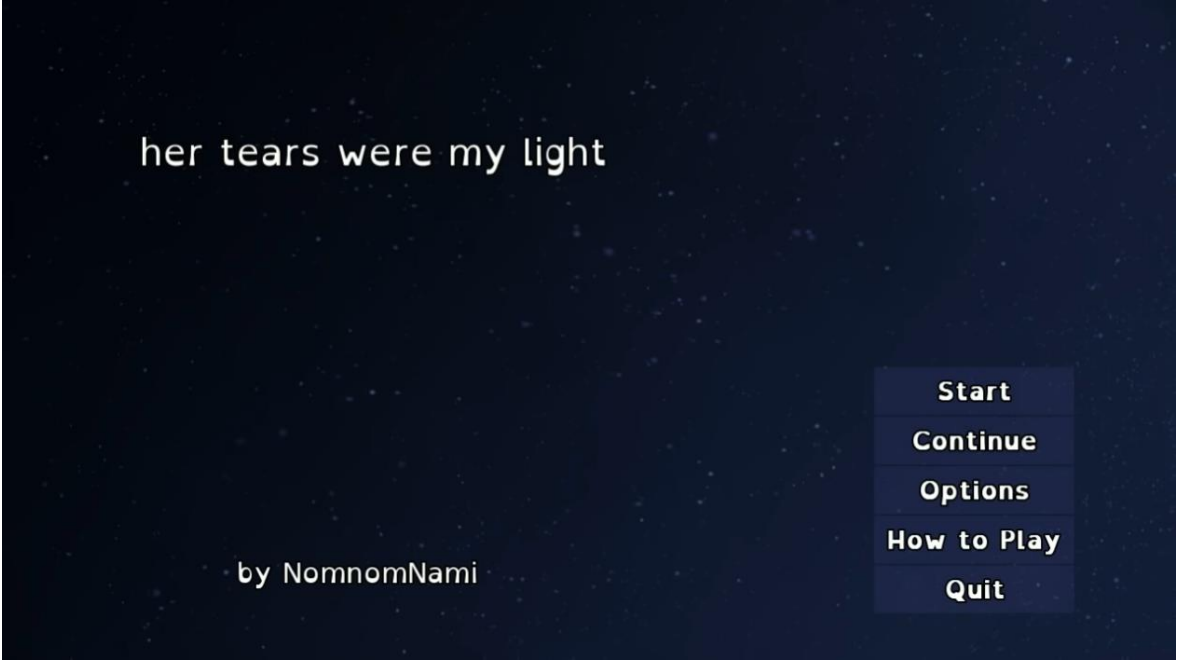


**Görsel 82.** NomnomNami tarafından geliştirilen, *her tears were my light*, 2022. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/2112520/her\\_tears\\_were\\_my\\_light/](https://store.steampowered.com/app/2112520/her_tears_were_my_light/))

## Görsel Stil

Görsel stil bakımından oyun stilize çizgi film havası uyandıran bir yapıda oyuncuya sunulmuş. Oyun, sulu boya ve pastel boyalara benzeyen, yumuşak ve akıcı bir görsel stile sahiptir. Bu tarz, oyunun rüya gibi ve fantastik atmosferine katkıda bulunmaktadır. Karakterlerin tasarımları basit ve zariftir. Arka planlar, soyut ve atmosferiktir. Oyun içinde sadece arka planlar için animasyon kullanılmıştır ve bu animasyonlar akıcı bir yapıda oyuncuya sunulmuştur. Ek olarak hikâye anlatımı ve karakterlerin duyguları akıcı bir birliktelik sunmaktan çok birbirinden ayrı arası açık kareler olarak oyuncuya aktarılmıştır. Örnek olarak karakterin gülmesi ve ağlaması arasında bağlantı ve geçişi sağlayan bir animasyon olmadan slayt şeklinde görseller oyuncuya sunulmaktadır.



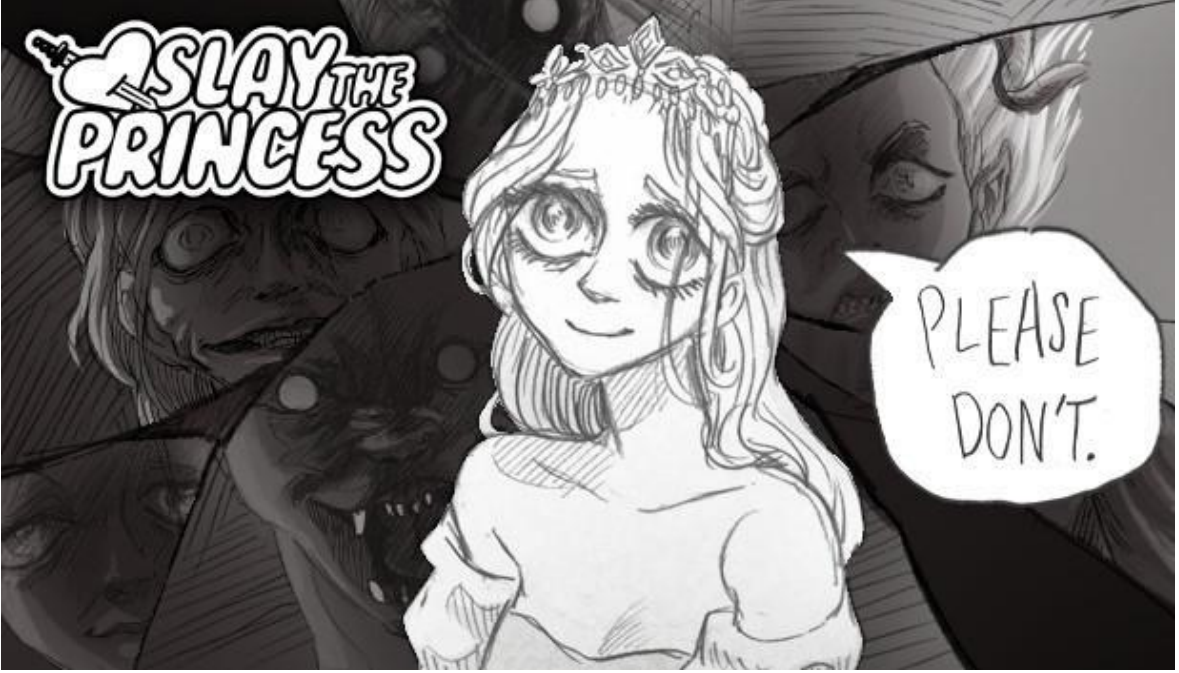


**Görsel 83.** NomnomNami tarafından geliştirilen, *her tears were my light*, 2022. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/2112520/her\\_tears\\_were\\_my\\_light/](https://store.steampowered.com/app/2112520/her_tears_were_my_light/))

### **Kullanıcı Arayüzü**

Kullanıcı arayüzü kullanımı kolay ve kullanımı basittir. Yazı tipi hakkında daha uyumlu seçimler yapıldığı varsayılırsa oyunun arayüzünün genel atmosfere uygun olduğu söylenebilir. Oyun esnasında standart görsel roman kalıpları kullanılarak ekranın alt kısmına seçenekler konumlandırılmıştır. Ana menü oldukça basit bir yapıda oyuncuyu karşılamaktadır.

### 3.13 Slay the Princess



**Görsel 84.** Black Tabby Games tarafından geliştirilen, Slay the Princess, 2023. Erişim: 04.03.2024

([https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay\\_the\\_Princess](https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay_the_Princess))

**Yayımlandığı Tarih:** 23 Eki 2023

**Geliştirici Stüdyo:** Black Tabby Games

**Oyun Türü:** Korku, Psikolojik, Macera, Görsel Roman

**Beğeni Oranı:** 8.535 yorumdan %94.37'si olumlu

**Hedef Kitle:** PEGI 18+

## Renk ve Tipografi

Slay the Princess, koyu, karamsar tonlar ile canlı, dikkat çekici vurguların karışımından oluşan siyah beyaz ve kırmızı renkleri ağırlıklı bir renk paleti kullanmaktadır. Bu renk kullanımı, oyunun ürkütücü, atmosferik tonunu desteklerken aynı zamanda her sahnedeki önemli unsurlara dikkat çekmeye yardımcı olur. Slay the Princess'in tipografisi, karakterleri ve anlatı unsurlarını birbirinden ayırmak için farklı yazı tiplerine kullanmaktadır.



**Görsel 85.** Black Tabby Games tarafından geliştirilen, Slay the Princess, 2023. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay\\_the\\_Princess](https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay_the_Princess))

## Kompozisyon ve Düzen

Görsel derinlik bakımından oyun başarılı şekilde ön orta ve arka planı oyuncuya yansıtmaktadır. Yapısal olarak genel görsel kalıplarının çok dışına çıkmamaktadır. Bazı önemli sahnelerde yazıların konumu değiştirilmiştir. (bkz görsel)



**Görsel 86.** Black Tabby Games tarafından geliştirilen, *Slay the Princess*, 2023. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay\\_the\\_Princess](https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay_the_Princess))

## Görsel Stil

Oyunun genel estetiğine özgün ve kişisel bir dokunuş katan elle çizilmiş bir görsel stile sahiptir. Görsel stil, eskiz ve çizgi ağırlıklı bir anime estetiğine sahiptir ek olarak bazı sahnelerde çizgi roman sayfalarını andıran kalın dış çizgilere sahip karelere yer verilmiştir. Görsel stil oyunun karanlık ve korku temasını uygun olarak yansıtılmıştır. Animasyonlar çoğunlukla düşük kare sayısına sahip kesik bir yapıdadır. Bazı statik sahneleri canlandırmak için sadece çizgilerin hareketiyle sahneye dinamik bir hava katılmıştır ama aslen sahnedeki her obje sabit durmaktadır.

## Kullanıcı Arayüzü

Kullanıcı arayüzü oyunun genel estetiğine uygun hazırlanmıştır. Oyun içinde yapılan seçimler genel olarak ekranın bir köşesine dayanmış şekilde ve liste ile oyuncuya sunulmuştur. Standart bir menü sistemine sahip oyunda menüler arası navigasyon kolay ve akıcıdır.



**Görsel 87.** Black Tabby Games tarafından geliştirilen, *Slay the Princess*, 2023. Erişim: 04.03.2024

([https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay\\_the\\_Princess](https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay_the_Princess))



### 3.14 OPUS: Echo of Starsong



*Görsel 88. SIGONO INC.tarafından geliştirilen, OPUS: Echo of Starsong, 2021. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1504500/OPUS\\_Echo\\_of\\_Starsong\\_\\_Full\\_Bloom\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/1504500/OPUS_Echo_of_Starsong__Full_Bloom_Edition/))*

**Yayımlandığı Tarih:** 1 Eyl 2021

**Geliştirici Stüdyo:** SIGONO INC.

**Oyun Türü:** Duygusal, Zengin Hikaye, Kadın Karakter, Görsel Roman

**Beğeni Oranı:** 7.716 yorumdan %93.62'si olumlu

**Hedef Kitle:** PEGI 12+

#### **Renk ve Tipografi**

OPUS: Echo of Starsong, oyunun atmosferik tonunu yansıtmak için derin, karamsar tonları canlı vurgularla birleştiren zengin bir renk paletine sahiptir. Tipografi şık, okunaklıdır ve oyunun atmosferine uygun olarak seçilmiştir.





**Görsel 89.** SIGONO INC.tarafından geliştirilen, *OPUS: Echo of Starsong*, 2021. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1504500/OPUS\\_Echo\\_of\\_Starsong\\_\\_Full\\_Bloom\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/1504500/OPUS_Echo_of_Starsong__Full_Bloom_Edition/))

## Kompozisyon ve Düzen

Oyun derinlik bakımından kolayca algılanan ön orta ve arka plana sahiptir. Oyuncuya aktarılan her sahne özenle planlanmış ve sinematik bir yapıda sunulmaktadır. Genel görsel roman kalıplarının dışına çıkabilen oyun bazı sahnelerde karakterlerin hareket edebildiği mekanlara oyuncuyu bırakmaktadır. Keşif ve görsel hikâye anlatımını hedefleyen bu sahnelerde oyuncunun etrafı keşfetmesi hedeflenmiştir. (bkz görsel)



**Görsel 90.** SIGONO INC.tarafından geliştirilen, *OPUS: Echo of Starsong*, 2021. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1504500/OPUS\\_Echo\\_of\\_Starsong\\_\\_Full\\_Bloom\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/1504500/OPUS_Echo_of_Starsong__Full_Bloom_Edition/))

## Görsel Stil

Stilize bir görsel stile sahip olan oyun özenle hazırlanmış duygusal bir anime havası uyandırmaktadır. Görsel stil, renk ve çizgiler bir bütün olarak çalışmakta ve yüksek uyum gösteren bir deneyim yaratmaktadır. Oyun akıcı animasyonlara sahiptir, bu akıcılık özellikle oyuncunun hareket edebildiği sahnelerde gerçekliği arttırmaktadır.

## Kullanıcı Arayüzü

Kullanıcı arayüzü oyunun görsel stiline uygun şekilde minimalist ve nettir. Menüler arasında navigasyon kolaydır.



**Görse1 91.** SIGONO INC.tarafından geliştirilen, OPUS: Echo of Starsong, 2021. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1504500/OPUS\\_Echo\\_of\\_Starsong\\_\\_Full\\_Bloom\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/1504500/OPUS_Echo_of_Starsong__Full_Bloom_Edition/))

### 3.15 Love Choice



**Görsel 92.** Akaba Studio tarafından geliştirilen, Love Choice, 2021. Erişim: 04.03.2024  
(<https://store.steampowered.com/app/939400/LoveChoice>)

**Yayımlandığı Tarih:** 15 Kas 2021

**Geliştirici Stüdyo:** Akaba Studio

**Oyun Türü:** Romantik, Sevimli, Önemli Seçimler, Görsel Roman

**Beğeni Oranı:** 29.530 yorumdan %91.97'si olumlu

**Hedef Kitle:** PEGI 3+

**Renk ve Tipografi**

Renk paleti yumuşak pastel tonlarında olan oyunun samimi sıcak havasına uygun olarak seçilmiş ve bu duyguları küçük bir çocuk oyunun görsellerini çizmişçesine bir hava oluşturarak destekliyor. Yazı tipleri okunaklı bir şekilde ve dikkat çekmeyen bir yapıda oyuncuya sunulmuş. Yazı tipi oyunun atmosferine rahatlıkla uyacak şekilde basit düz bir yapıya sahip.



**Görsel 93.** Akaba Studio tarafından geliştirilen, Love Choice, 2021. Erişim: 04.03.2024  
(<https://store.steampowered.com/app/939400/LoveChoice>)

## Kompozisyon ve Düzen

Oyun görsel derinlik bakımından başarılı bir şekilde arayüz, ön ve arka plan ayrımını yapmakta. Görsel roman kalıplarını takip eden oyun oldukça geleneksel bir yapıda oyuncuya sunulmuş.



**Görsel 94.** Akaba Studio tarafından geliştirilen, Love Choice, 2021. Erişim: 04.03.2024  
(<https://store.steampowered.com/app/939400/LoveChoice>)

## **Görsel Stil**

Oyun stilize bir yapıda bir çocuk çizgi filmi ya da çocuk kitabını anımsatan görsel stile sahip. Görsel stil oyunun naif ve sıcak hikayesine uygun şekilde kullanılmış. Animasyonlar stilize ve çocuksu yapıyı destekleyecek şekilde gerçekçilikten uzak, sade ve sakin bir yapıda kullanılmış.

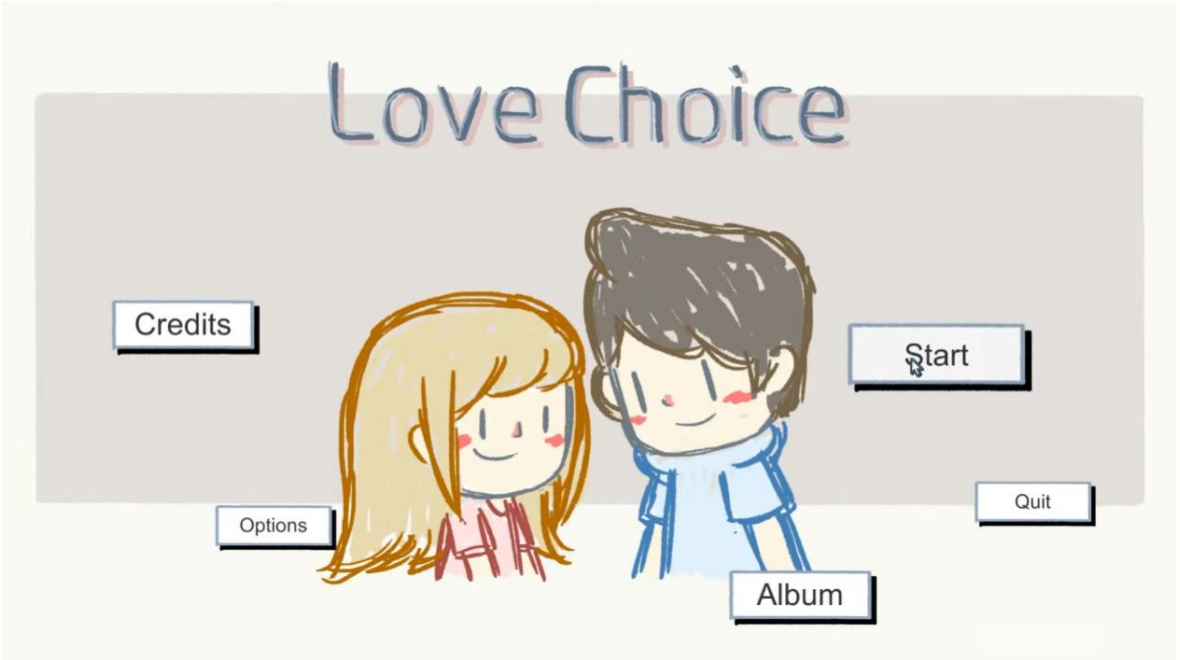
## **Kullanıcı Arayüzü**

Kullanıcı arayüzü oldukça sade bir yapıda oyunun görselliğine uygun şekilde kullanılmış. Arayüzün standart görsel roman yapısı kullanımı kolay bir deneyim sunmakta.





**Görsel 95.** Akaba Studio tarafından geliştirilen, Love Choice, 2021. Erişim: 04.03.2024  
(<https://store.steampowered.com/app/939400/LoveChoice>)



**Görsel 96.** Akaba Studio tarafından geliştirilen, Love Choice, 2021. Erişim: 04.03.2024  
(<https://store.steampowered.com/app/939400/LoveChoice>)

#### 4. BÖLÜM: GÖRSEL ROMAN DENEMESİ

##### Sorun

Görsel Romanlara dair literatüre bakıldığında sınırlı kaynağa sahip bir video oyun türü olduğu söylenebilir. Buna sebep olarak görsel romanların özgün bir oyun türü olmakla birlikte bir o kadar da destekleyici bir araç olarak kullanılması, diğer oyun türleriyle iç içe geçebilmesi ve bazen de asıl marka ya da ürünü zenginleştirmek adına ortaya çıkarılması gösterilebilir. Kaynakların sınırlı oluşu görsel romanların diğer oyunlara göre daha az mekanik bulundurmasıyla ve beraberinde sınırlı potansiyele sahip olduğu inancıyla açıklanabilir. Aynı zamanda yerli ve yabancı kaynakların sınırlılığı konuya yönelik ortaya çıkarılacak tasarımları ve çalışmaları olumsuz etkileyebilir. Görsel romanların sunduğu sadelik deneysel çalışmalara uygun bir ortam sağlamaktadır. Bu durum güncel kullanım alanı dışında birçok farklı kullanım alanına uyum sağlama potansiyelini arttırmaktadır. Görsel romanların ulaşabileceği yüksek potansiyele rağmen etraflıca incelenmemiş bir alan oluşu önemli bir sorunsaldır.

Türkiye market açığı görsel romanlarla ilgili başka bir sorunsaldır. Türkiye’de görsel roman geliştirmeye yönelik stüdyolar bulunmamasıyla birlikte tanınmış bir yerli yapımda yoktur. Örnek olarak Türkiye’de yerelleştirilecek görsel romanlarla başlayabilecek bir adım görsel romanların popülerleşmesiyle beraber bir market yaratabilir. Yaratılan market daha çok araştırma ve oyun etrafında daha çok bilgi toplanmasıyla sonuçlanabilir.

## **Amaç**

Bu tezin 2 amacı vardır. Birincil amaç görsel romanların potansiyelini anlamaya çalışmak, görsel romanların kullanım alanlarını olabildiğince netleştirmektir. İkincil amaç görsel roman türünün olası kullanım senaryolarını göz önüne sermek türün geleceğine ışık tutmaktır.

### **4.1 Denemenin Hikâyesi ve Amacı**

Dating Sim türüne giren deneme görsel roman iki arkadaşın arasında gelişebilecek bir ilişkiyi ele almaktadır. Bu ilişki olumlu ya da olumsuz şekillenebilir, sıkı dostluk ya da romantik bir hal alabilmektedir. Denemenin amacı yapılan seçimlerin olay örgüsünü değiştirdiği hissini ve oyuncuya kontrol sağladığı illüzyonunun uyandırılmasıdır. Denemede potansiyel 2 son olması planlanmıştır. Bu sonlar iyi ve kötü son olarak isimlendirilebilir. İlk son aslında arkadaşına âşık olan ana karakterin duygularını açamamasıyla sonuçlanacaktır. İkinci son ise duygularını açmış ve romantik bir ilişkiye başlamış oldukları evreyi konu alacaktır. Deneme tamamlandıktan sonra “itch.io” benzeri oyun projesi yükleme sitelerinde yayınlanacak oyun geliştirmesi olumlu devam etmesi sonucunda ise “Steam” üzerinde yayınlanacaktır.

### **4.2 Tasarım Süreci**

Tasarım süreci öncelikle hikâyenin çizgisel olarak nasıl şekilleneceği ve bu çizgiselliğin dinamik hale nasıl getirileceği üzerine başlamıştır. Ardından uygun yazılımlar araştırılıp

denemeler yapılmıştır. Son olarak Tuesday JS Visual Novel Engine yazılımı kullanılarak oyun geliştirilmeye başlanmıştır.

#### **4.2.1 Oyun Mekanikleri ve Olay Örgüsü**

Olay örgüsü bakımından oyun 5 günden oluşmaktadır. Her gün oyuncu yan karakter ile arkadaşça ya da flörtleşme tutumları sergileyebileceği seçeneklerle karşılaşmaktadır. Oyunda yazılımsal olarak planlanmış iki farklı değişken (variable) bulunmaktadır. Bu değişkenlerin biri oyundaki genel ilişki puanı, diğeri ise akşam ortaya çıkan günlük hakkında bilgi taşımaktadır. Bu iki değişken oyun esnasında farklı olayların takip edilmesi ve tetiklenmesi için kullanılmaktadır.

#### **İlişki Puanı Mekanığı**

Oyuncu her flörtleşme seçimi yaptığında 10 ilişki puanı kazanmaktadır. Her gün karşılaşacağı flörtleşme şansını değerlendiren oyuncu toplam 50 ilişki puanı toplayarak 5. günde yan karakterden çıkma teklifi alacaktır. Eğer oyuncu 50 ilişki puanı toplayamazsa çıkma teklifi almayacak ve yan karakter ile arkadaş kalacaktır.

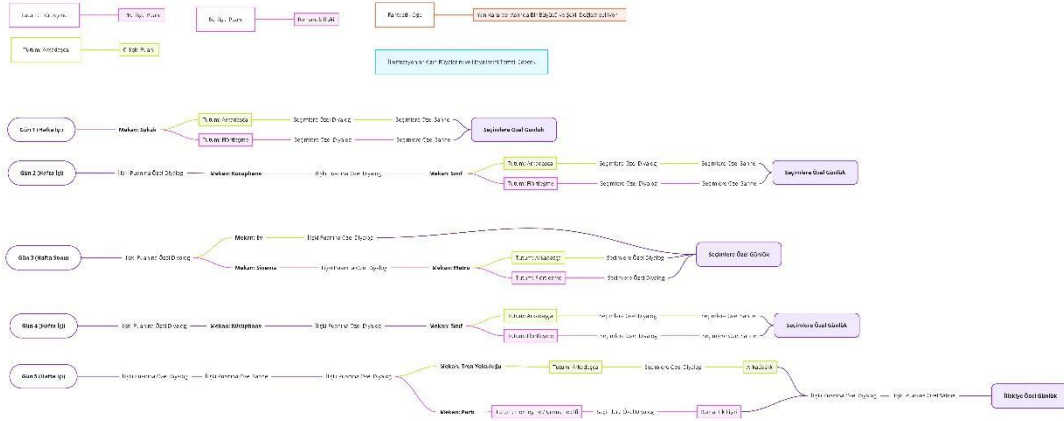
#### **Günlük Mekanığı**

Oyuncu her flörtleşme ya da arkadaşça seçim yaptığında gün sonunda tetiklenecek günlük yazma sahnesini değiştirmektedir. Günlük sahnesi ana karakter uykuya dalmadan önce oyuncuya sunulacaktır. Her gün için belirlenmiş ikişer günlük bulunmaktadır. Bu günlüklerin biri arkadaşça diğeri ise romantik temalı günlüktür. Günlükler o gün gerçekleşen olayları konu almakta ve ana karakterin yan karakter hakkındaki düşüncelerini yansıtmaktadır.

## Gizli Seçimler Mekanîği

Oyuna derinlik ve tekrar oynanabilirlik katmak amacıyla gizli seçimler eklenmiştir. Toplam ilişki puanına göre 2. Günden itibaren oyuncunun karşısına sahneye özel gizlenebilen seçimler çıkacaktır. Gizli seçimler ilişki puanını değiştirmemektedir ancak yeni sahneleri oyuncunun deneyimlemesini sağlayacaktır. Örnek olarak ana karakterin sabah kütüphaneye gideceği 2. gün gösterilebilir. Önceki gün oyuncu flörtleşme seçeneğini seçmişse bu sahnede oyuncuya ek seçenek sunulacak ve yalnız başına kütüphaneye çalışmaya gitmek yerine, yan karakteri kütüphaneye ders çalışmaya davet edebilecektir. Oyuncu bu seçeneği seçtiğinde farklı diyaloglar bulunan bir sahneye karşılaşacaktır.

## Olay Örgüsü



Görsel 97. Olay örgüsü

Olay örgüsü günden güne karmaşıklaşan bir yapıda hazırlanmıştır. Oyun esnasında oyuncunun bulunacağı mekanlar belirlenmiştir. 1. 2. ve 4. gün oyuncunun bulunacağı mekanlar yaptığı seçimlerden bağımsız olarak belirlenmiştir. Bunun yanında 3. ve 5. gün oyuncunun o ana kadar yaptığı arkadaşça ya da flörtleşme tutumları doğrultusunda farklı mekanlara gidecektir. Örnek olarak 3. güne kadar oyuncu flörtleşme tutumunu her fırsatta seçtiyse ana karakter yan karakter tarafından sinemaya davet edilecektir. Bu davet birçok



farklı diyalog ve sahneyi tetikleyecektir. 3. güne kadar oyuncu arkadaşça seçeneğini 1 ya da daha fazla sayıda seçtiyse ana karakter yan karakter tarafından sinema daveti almayacak ve evde ders çalışıp yan karakter ile müzik dinleyecektir. 5. gün de 3. Güne benzer şekilde çalışmaktadır. Bu şekilde oyuncuya yaptığı seçimlerin etkisini hem mekânsal hem de diyalog bazında yansıtarak hikâyenin derinleştirilmesi amaçlanmıştır.

#### **4.2.2 Karakterler ve Kişilikleri**

##### **Ana Karakter (Lily)**

Lily, Thomas'a çocukluğundan beri aşiktir. Thomas'ı takıntı haline getirmiş olsa da uzun süre görüşmedikten sonra daha seviyeli bir bağlanma biçimine geçebilmiştir. Kendisi yabancılara karşı başta soğuk ama özünde sıcak kanlı ve arkadaş canlısıdır.

##### **Yan Karakter (Thomas)**

Thomas da Lily'e çocukluğundan beri aşiktir. Beraber paylaştıkları anıları tebessümle anmaktadır. Uzun zaman ardından mesajlaşarak konuşmaya devam etmeleri bağlarını bir nebze korumuştur.

#### 4.2.3 Bitmiş Çizimler ve Eskizler



*Görsel 98. Ana Menü*



*Görsel 99. Ana Karakter Lily (Eskiz)*



*Görsel 100. Ana Karakter Lily*



**Görsel 101. Yan Karakter Thomas (Eskiz)**



**Görsel 102. Yan Karakter Thomas**



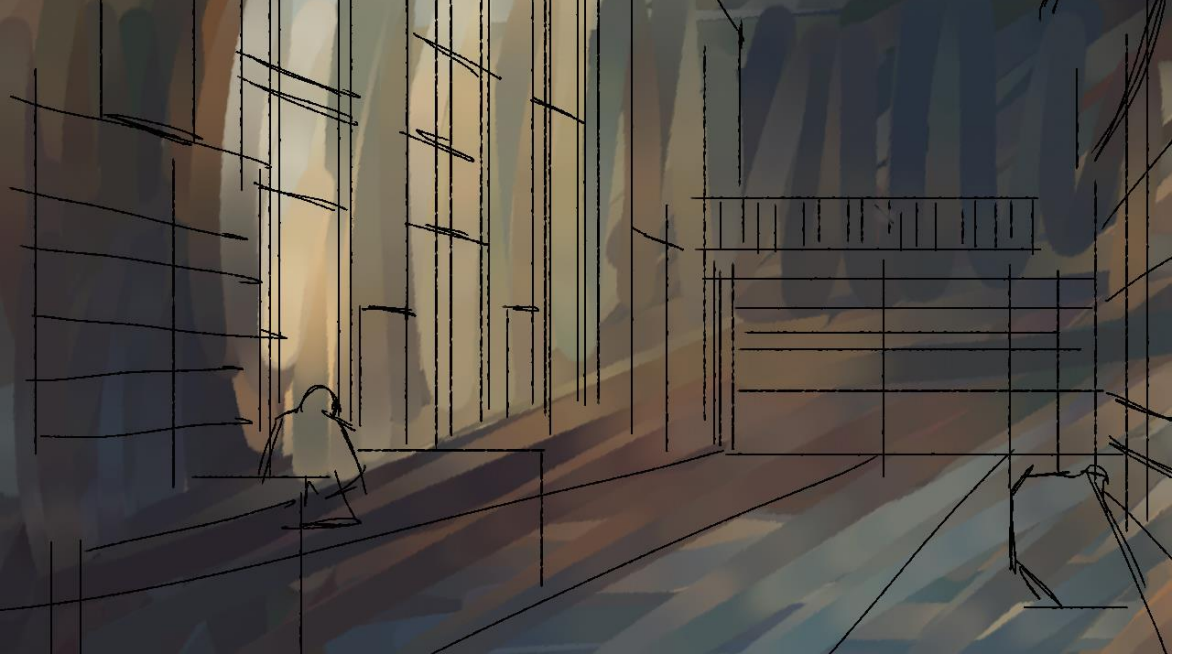


*Görsel 103. Gizemli Karakter Carole (Eskiz)*



*Görsel 104. Gizemli Karakter Carole*

## Arka Plan G6rselleri ve izim Ařamaları



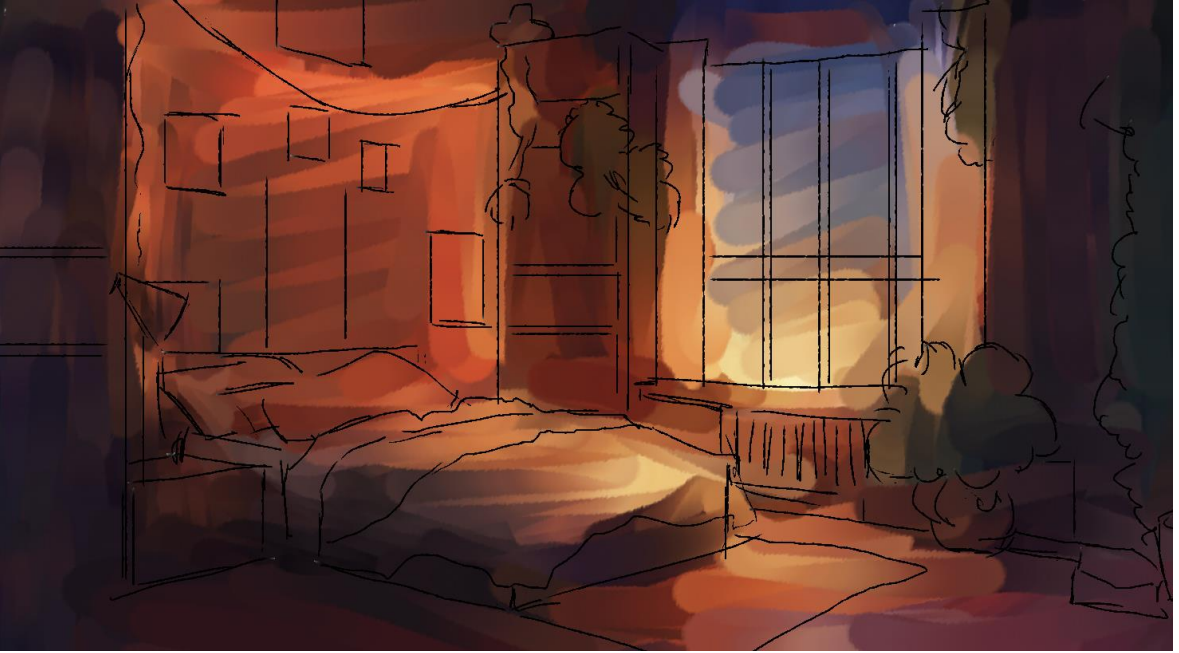
**G6rsel 105. K6t6phane Ařama 1**



**G6rsel 106. K6t6phane Ařama 2**



**Görsel 107. Kütüphane Aşama 3**



**Görsel 108. Lily'nin Odası Aşama 1**





**Görsel 109. Lily'nin Odası Aşama 2**



**Görsel 110. Lily'nin Odası Aşama 3**



**Görsel 111. Lily'nin Banyosu Aşama 1**

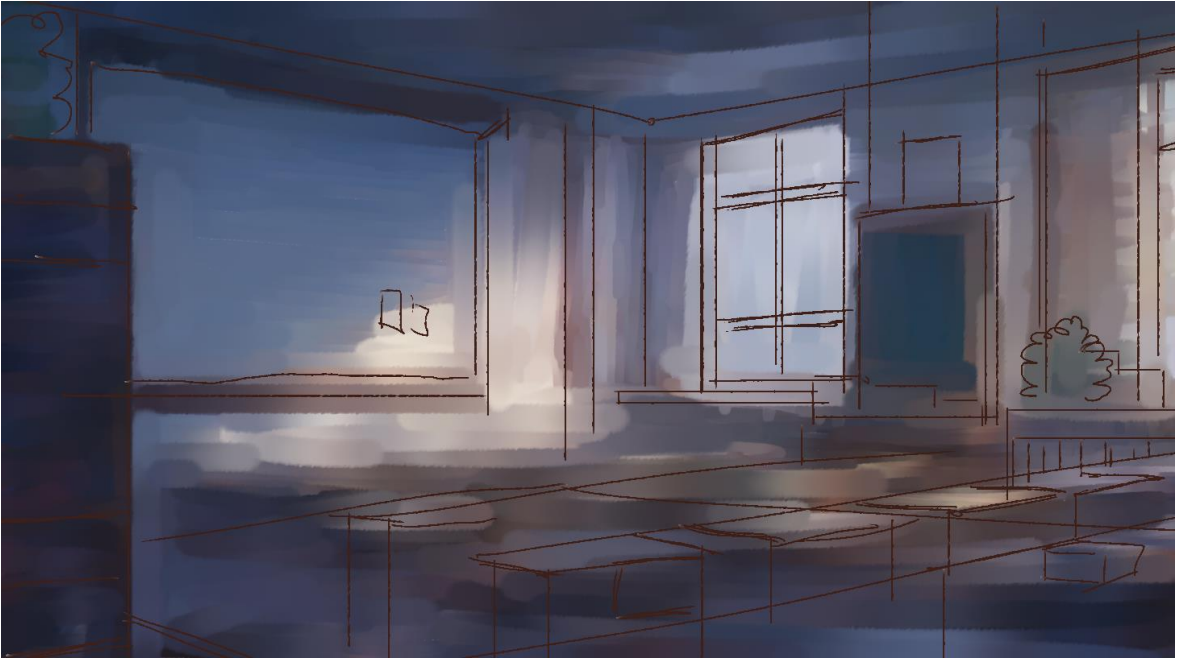


**Görsel 112. Lily'nin Banyosu Aşama 2**





**Görsel 113. Lily'nin Banyosu Aşama 3**



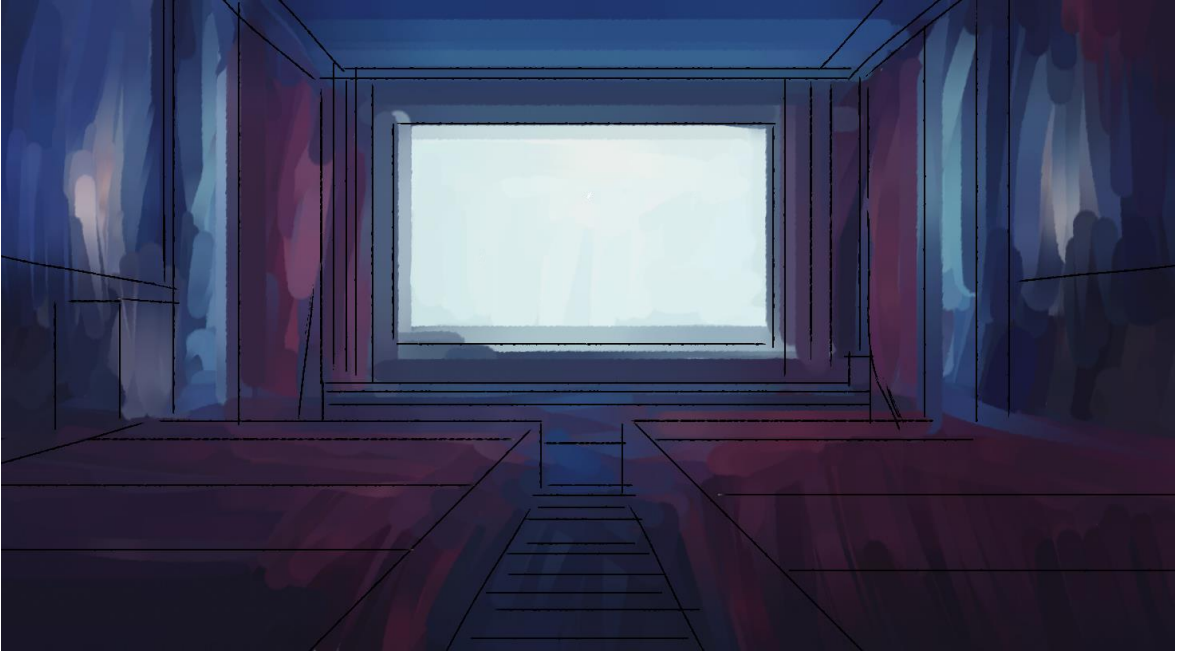
**Görsel 114. Sınıf Aşama 1**



**Görsel 115. Sınıf Aşama 2**



**Görsel 116. Sınıf Aşama 3**



**Görsel 117. Sinema Aşama 1**

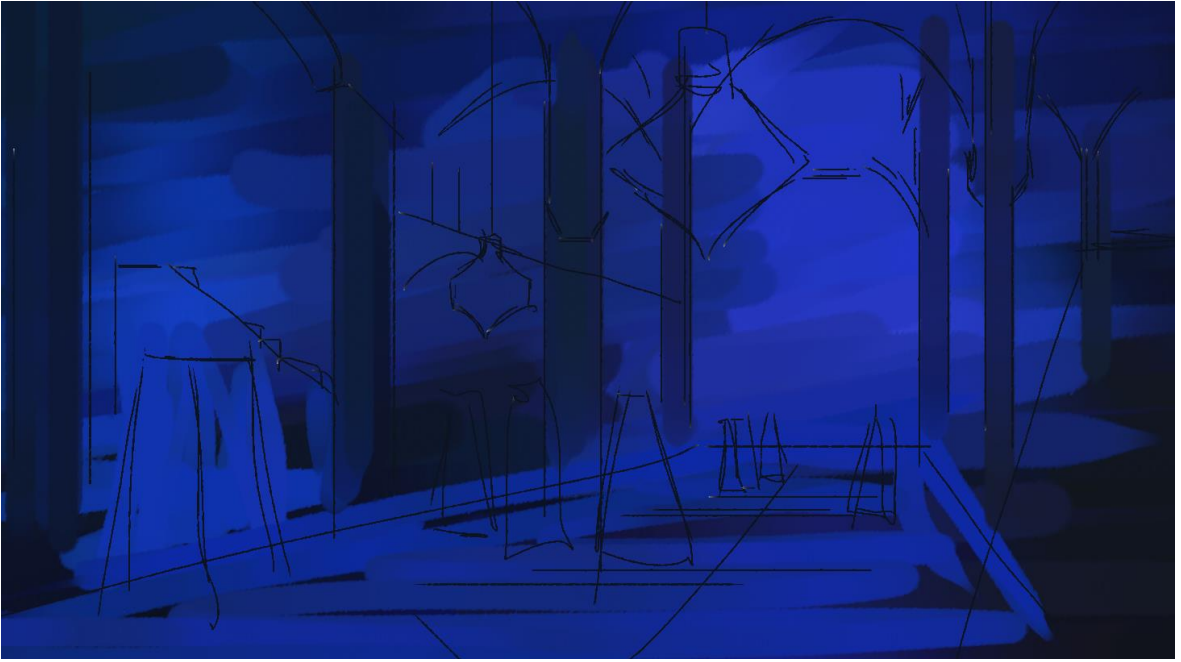


**Görsel 118. Sinema Aşama 2**





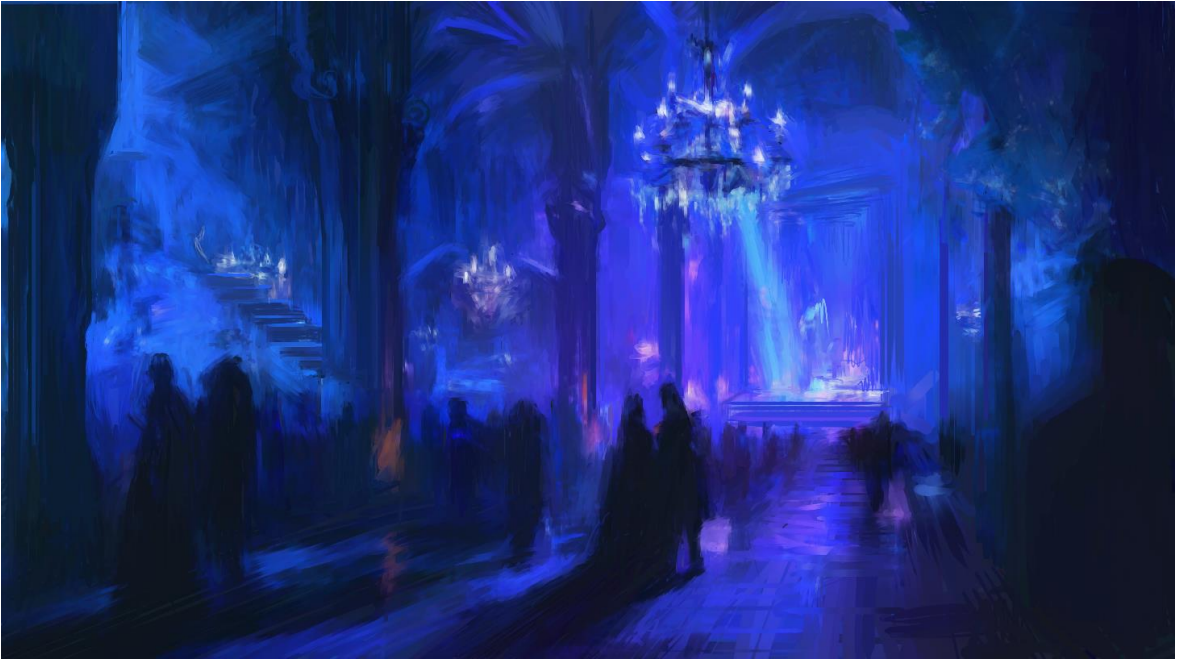
**Görsel 119. Sinema Aşama 3**



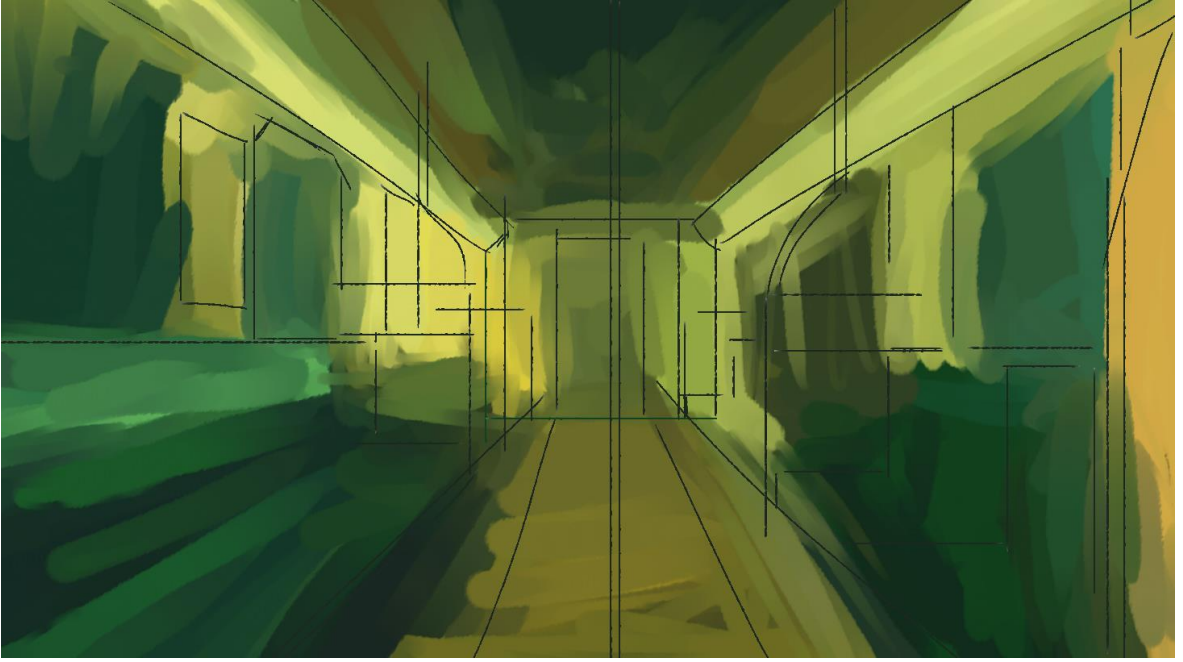
**Görsel 120. Balo Aşama 1**



**Görsel 121. Balo Aşama 2**



**Görsel 122. Balo Aşama 3**

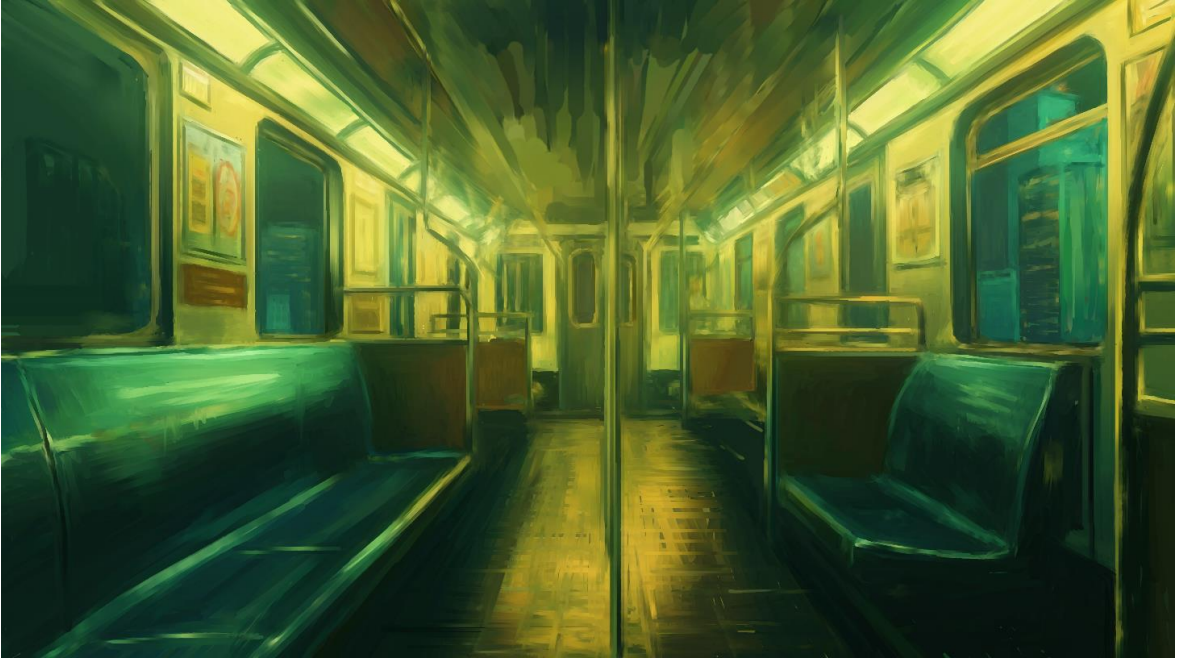


**Görsel 123. Metro Aşama 1**

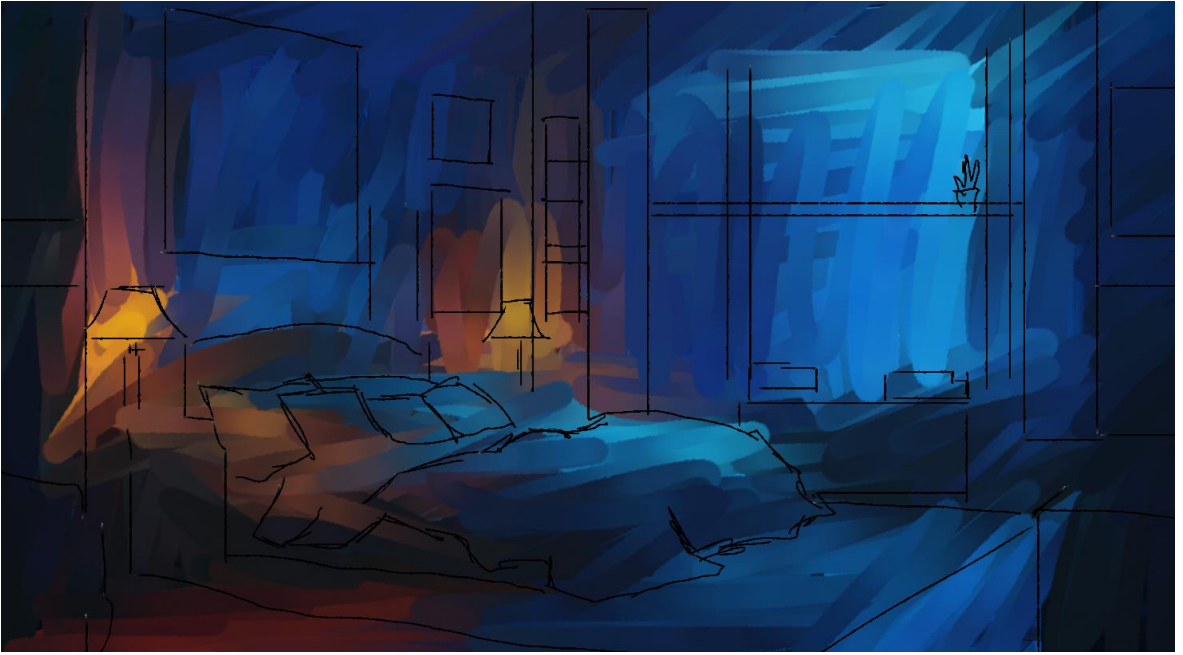


**Görsel 124. Metro Aşama 2**





*Görsel 125. Metro Aşama 3*



*Görsel 126. Thomas'ın Odası Aşama 1*

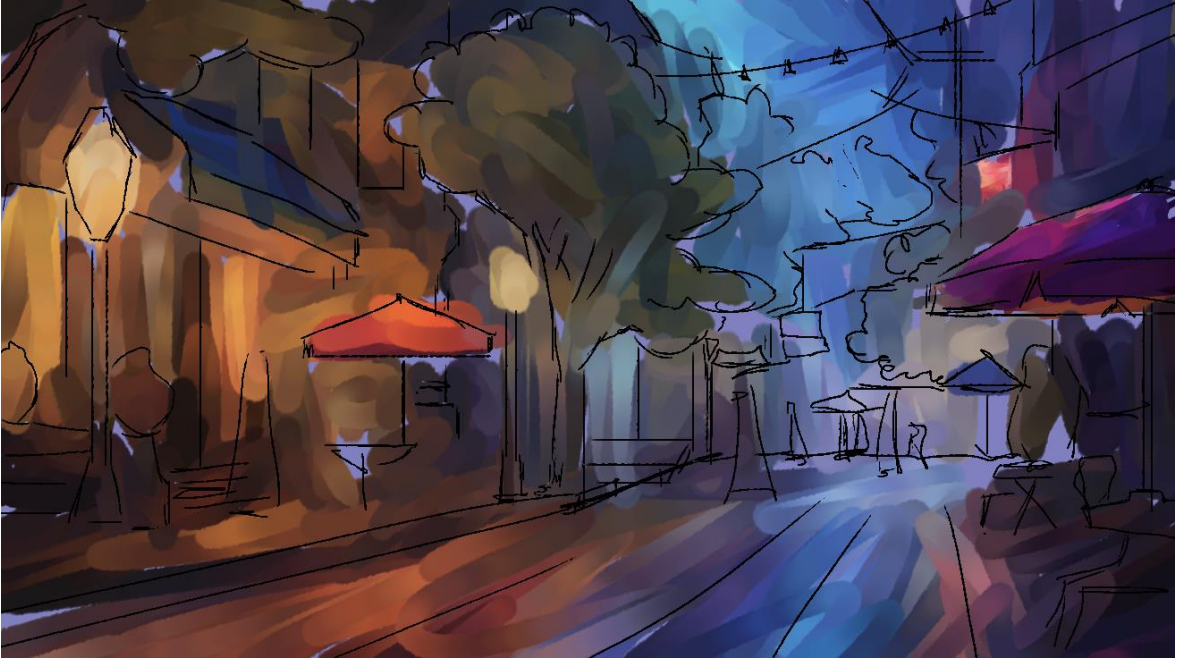


*Görsel 127. Thomas'ın Odası Aşama 2*

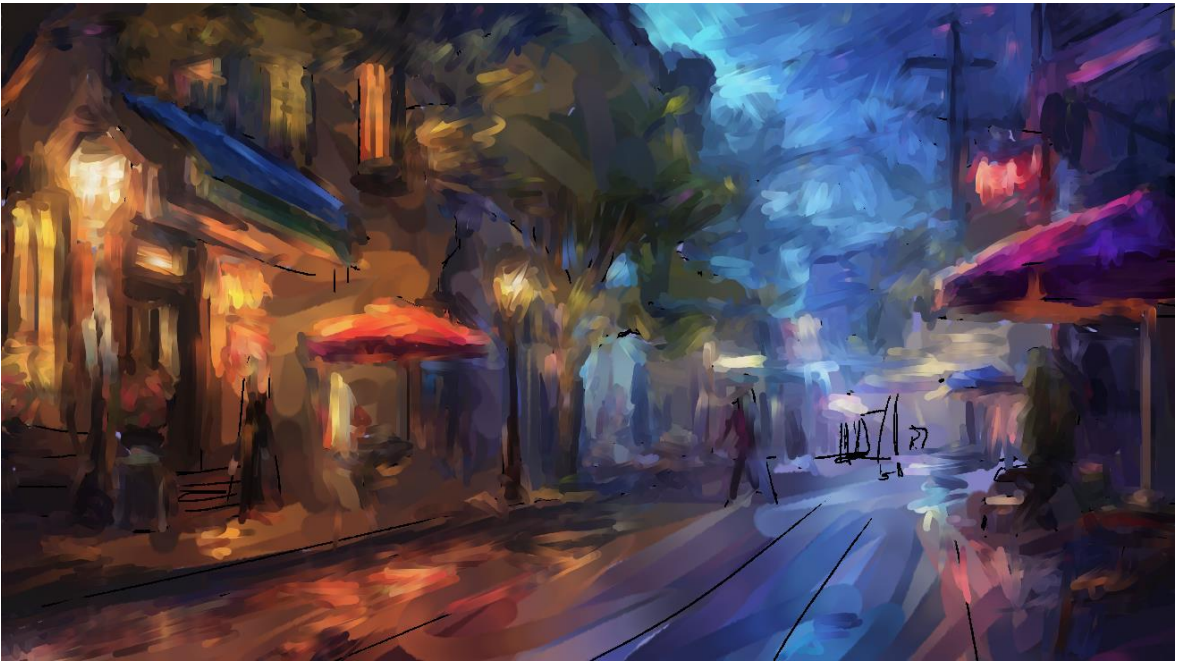


*Görsel 128. Thomas'ın Odası Aşama 3*

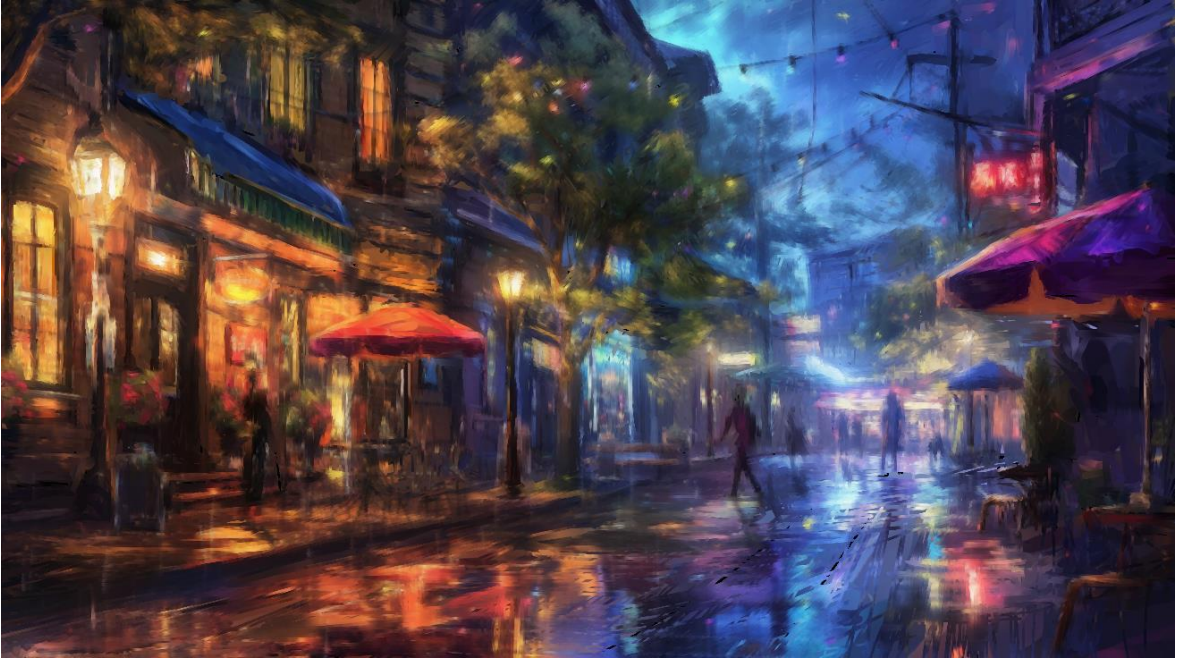




**Görsel 129. Sokak Aşama 1**



**Görsel 130. Sokak Aşama 2**



**Görsel 131. Sokak Aşama 3**



## Bölüm Görselleri



*Görsel 132. İlk bölüm*



*Görsel 133. İkinci bölüm*



*Görsel 134. Üçüncü bölüm*



*Görsel 135. Dördüncü bölüm*





*Görsel 136. Beşinci bölüm*

#### 4.2.4 Renk ve Font Düzeni

##### Renk Paleti

Oyun genelinde kullanılan renk paleti siyah beyaz olmakta beraber karakterlerin bulunduğu mekanların kolayca ayrılması ve öne çıkması adına renkli yapılmıştır.

##### Font Seçimi

Yazı karakteri seçiminde oyunun atmosferini yansıtması amaçlanan iki karakter seçilmiştir. Oyunun ana menü ve bitiş sahnesinde kullanılan “Strange Dreams” yazı karakterini ve oyunun diğer bütün metinlerinde kullanılan “BioRhyme” yazı karakteri.

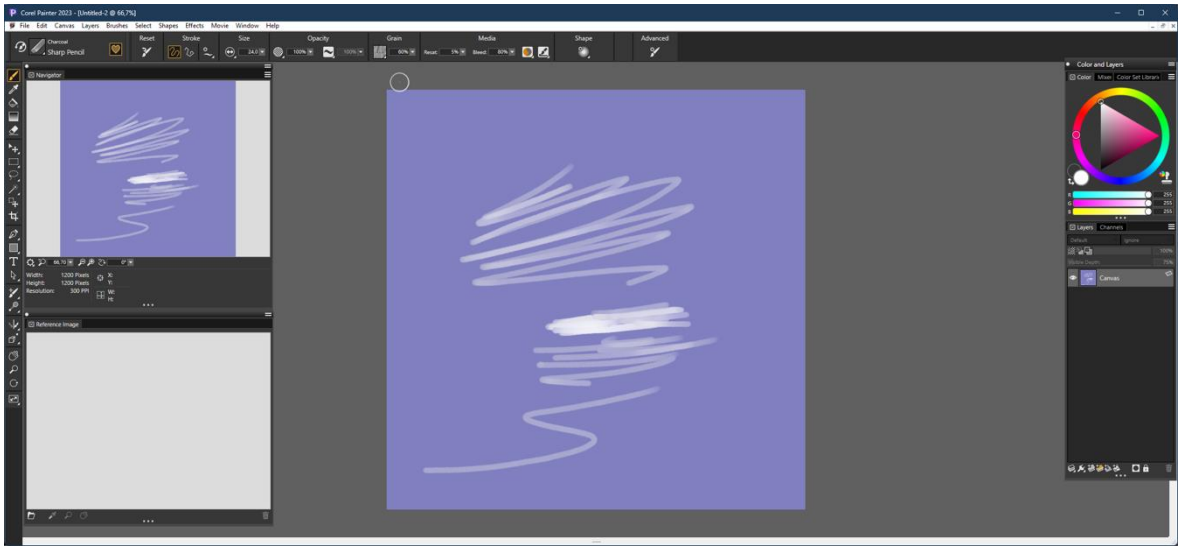
Strange Dreams Kaynak Link: <https://www.dafont.com/strange-dreams.font>

BioRhyme Kaynak Link: <https://fonts.google.com/specimen/BioRhyme>

#### 4.2.5 Kullanılan Programlar ve Müzikler

**Corel Painter:** Arka planların, bölüm görsellerinin ve karakterlere ait portrelerin hazırlanması için kullanılmıştır.

Projenin hazırlanmasında Corel Painter'ın "Sharp Pencil" fırçası kullanılmıştır.

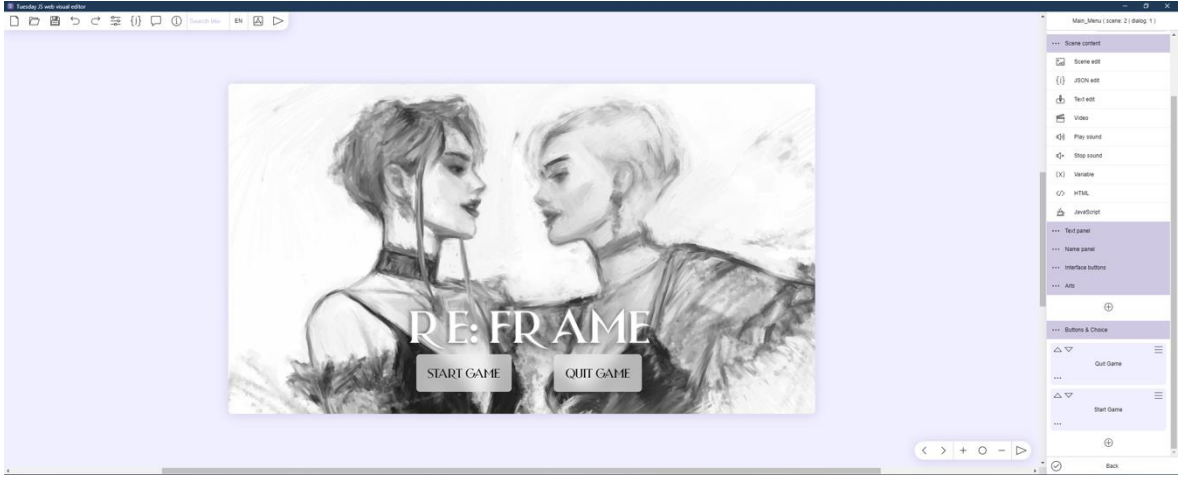


*Görsel 137. Sharp Pencil Fırça Dokusu*

#### **Thursday JS:**

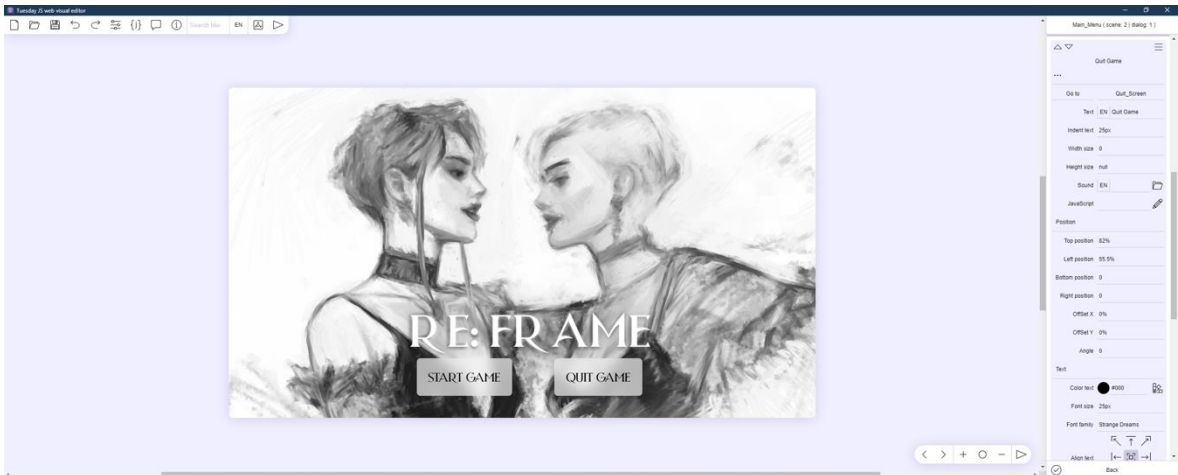
Oyun motoru olarak kullanılmıştır. Arayüz parametreleri, sahne, karakter ve müzik yerleşimi, metinler, görseller, seçimler, hikâye akışı bütün oyun varlıklarını bir çatı altında toplamak için kullanılan bu araç oyunu oynanabilir hale gelmesinde önemli rol oynamıştır.

## Ana Menü Tasarımı



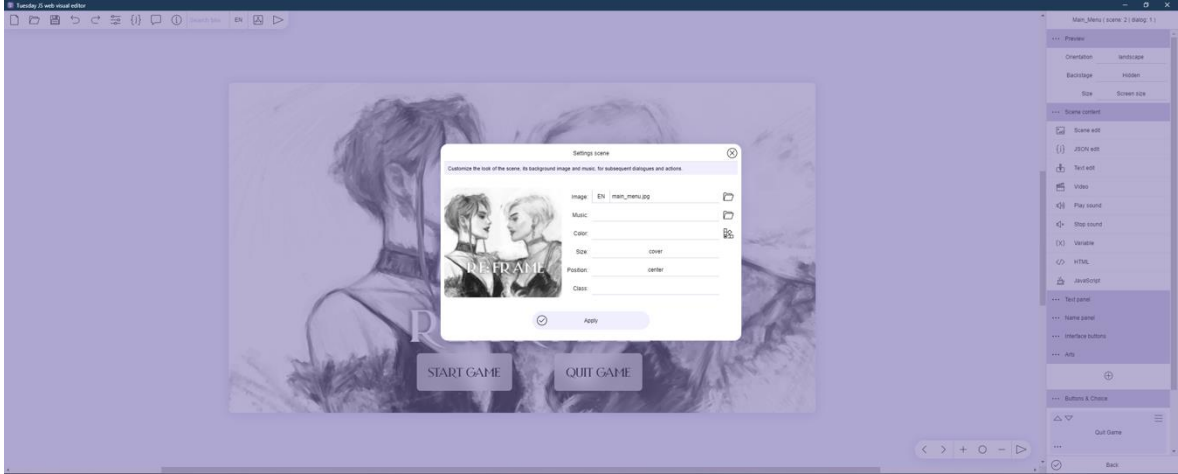
Görsel 138. Ana Menü Tasarımı 1

Ana menüde oyuncunun yapabileceği seçimler ekranın sağ altında bulunan “Buttons & Choice” sekmesi ile hazırlanmıştır. Öncelikle “Start Game” ve “Quit Game” seçenekleri menünün en altında bulunan “+” tuşuyla ayrı olarak oluşturulmuştur.



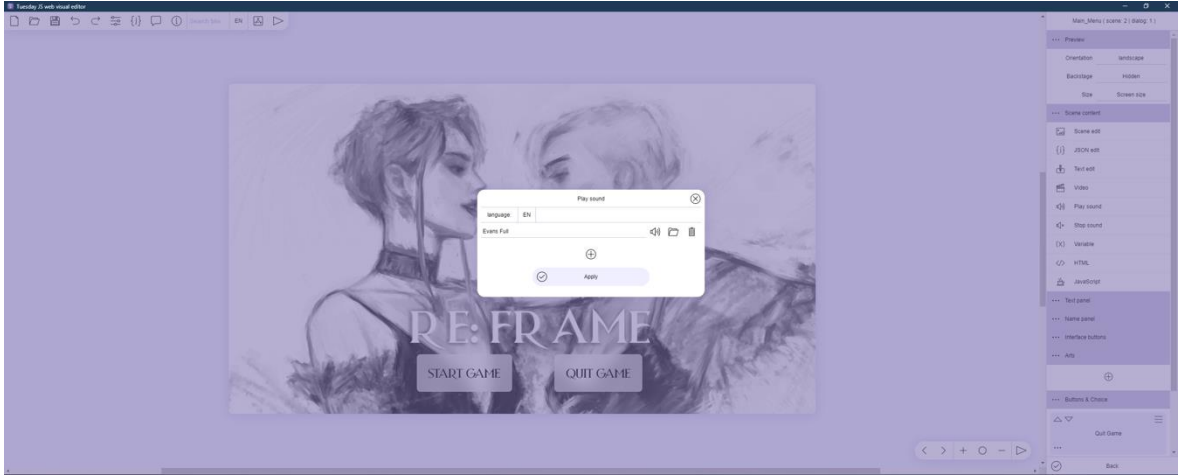
Görsel 139. Ana Menü Tasarımı 2

Ardından “Quit Game” tuşunun sahip olduğu parametreler belirlenmiştir. Seçenek seçildiğinde oyuncunun hangi sahne ile karşılaşacağı, söz konusu kutunun büyüklüğü, pozisyonu, opaklığı ve türü belirlendikten sonra yazı tipi ailesi, boyutu ve rengi belirlenmiştir. “Start Game” içinde bu işlem gerçekleştirilmiştir.



**Görsel 140. Ana Menü Tasarımı 3**

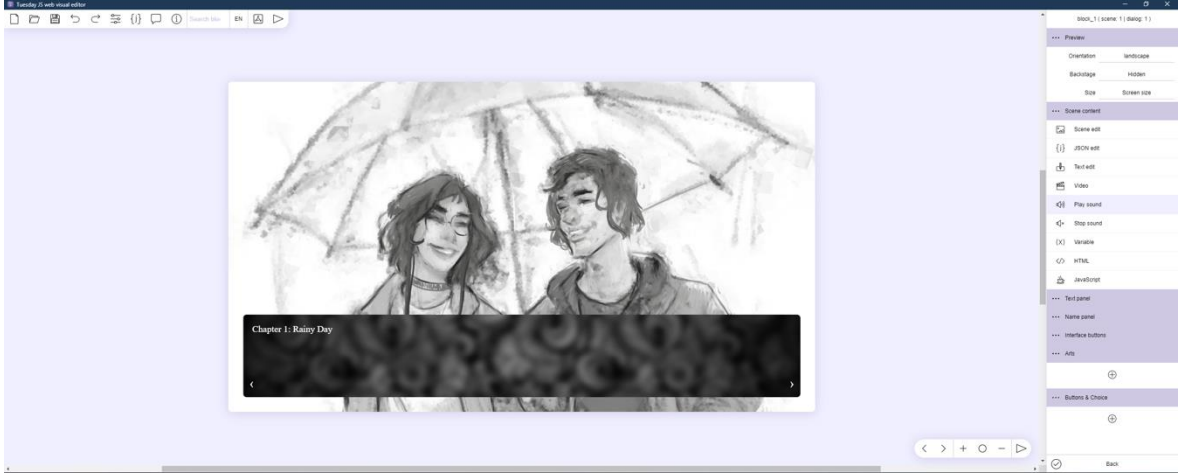
Diğer aşama olarak ana menüde oyuncunun karşılaşacağı görsel sağda bulunan “Scene edit” sekmesi açılarak seçilmiştir.



**Görsel 141. Ana Menü Tasarımı 4**

Son olarak sahnede çalması istenilen müzik sağdaki “Play sound” sekmesi açılarak tanıtılmıştır.

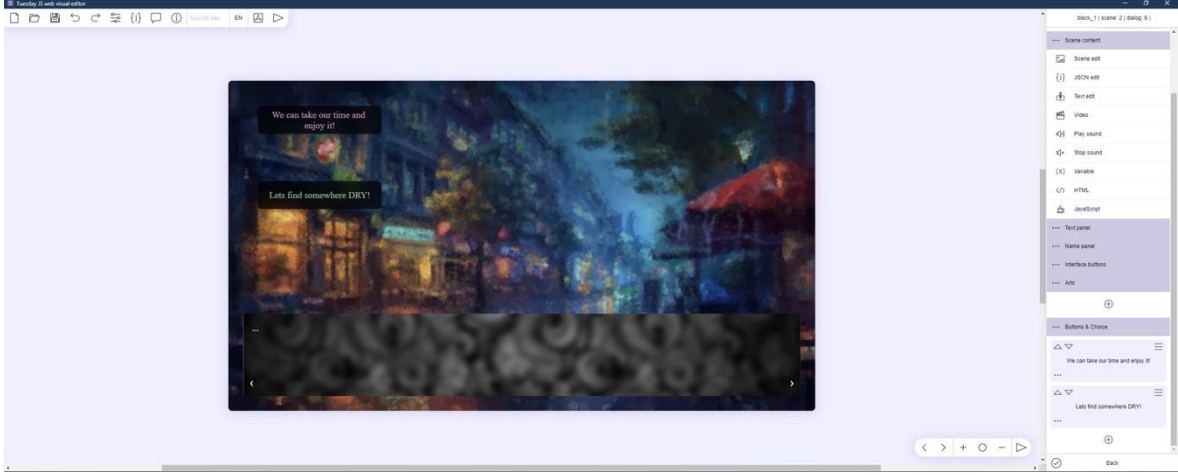
## Ses ve Müzik



Görsel 142. Ses ve Müzik

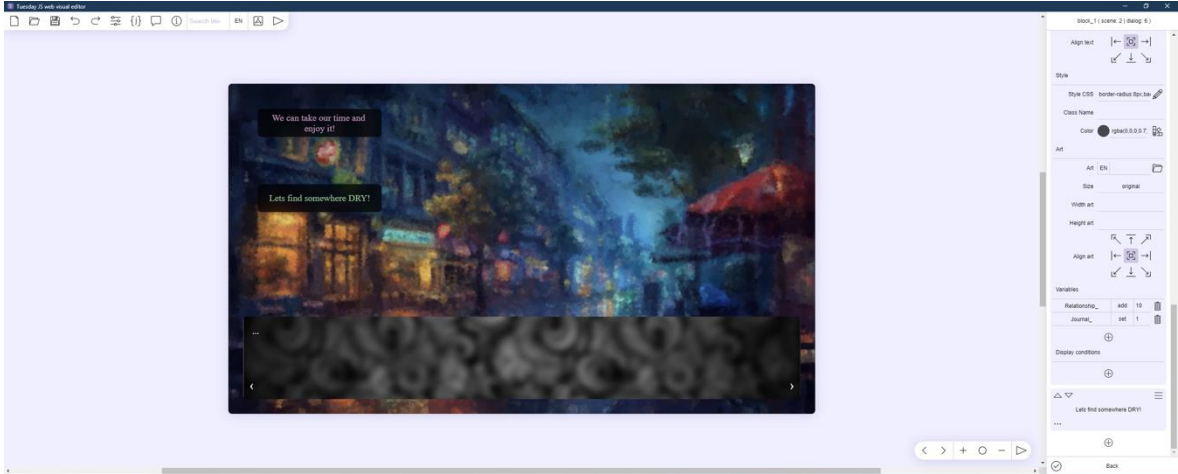
Ses ve müzik değerlerinin oyun motorundaki işleyişini açıklamak amacıyla oyunun ilk bölümü örnek olarak gösterilebilir. İlk bölüm ekranı geldiğinde ana menü müziğinin durdurulması ve her bölüm için seçilmiş olan müziğin çalması gerekmektedir. Bu bilgiyi oyun motoruna aktarmak için sağdaki pencerede bulunan “Play sound” ve “Stop sound” seçenekleri kullanılmaktadır. Ek olarak çalınacak müzik ya da ses efektleri için sayı sınırı bulunmamaktadır. Böylece günlük sahnelerinde oyuncu hem müzik hemde kâğıda kalemin sürtme sesini duyabilmektedir. Bu şekilde sahneler arasındaki müzikal çeşitlilik sağlanmış olur.

## Seçim Ekranları



Görsel 143. Seçim Ekranları 1

Seçim ekranları söz konusu olduğunda “arkadaşça” ve “flörtleşme” seçenekleri ana menü hazırlanırken kullanılan yöntemlerle belirlenmiştir. Ek olarak bu seçimler kendi içlerinde oyunun akışını etkileyen puanlar / değerler taşımaktadır.

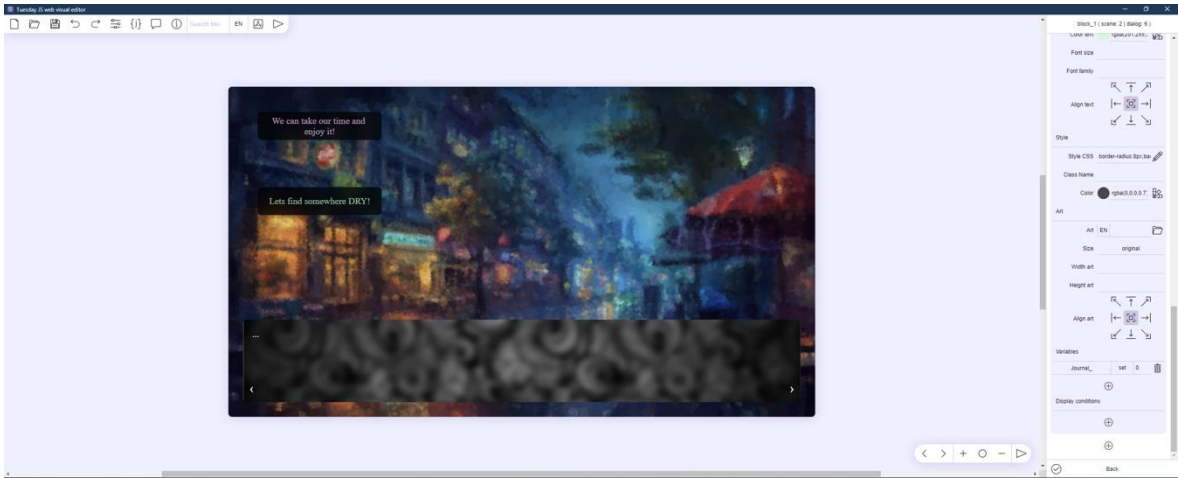


Görsel 144. Seçim Ekranları 2

Ekranın sağ altında bulunan “Variables” bölümü bu puan / değerleri yönetmektedir. Sahnede yapılan “flörtleşme” seçimi ele alındığı durumda iki farklı değer belirlenmesi gerekmiştir. İlki “Relationship\_” ikincisi “Journal\_” değeridir. Relationship ilişkinin güncel puanına dair bilgiyi taşımakla görevliken Journal o gün sonunda hangi tarz günlüğün



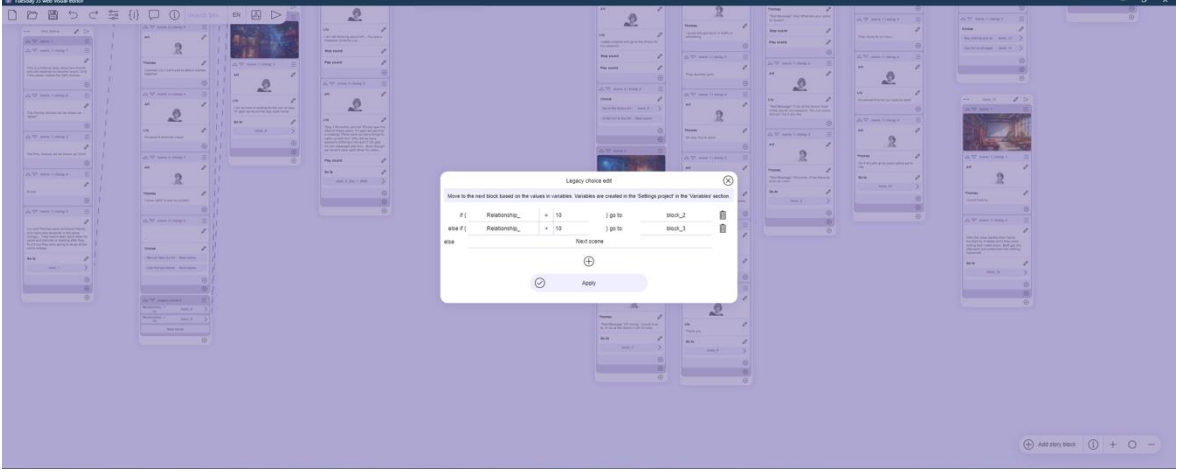
oyuncuya sunulacağı hakkında bilgi taşımaktadır. Bu örnekte oyuncu “flörtleşme” seçeneğini seçtiği için ilişki puanı 10 puan artacaktır. Yazılım bazında bu bilgi Relationship\_add 10 olarak oyun motoruna yansımaktadır. Aynı şekilde günün sonunda oyuncu “flörtleşme” seçeneğini seçtiği için romantik günlük sahnesini görecektir. Bu bilgi ise oyun motoruna Journal\_set 1 olarak yansıtılmıştır. İlişki puanı artabilecek bir değer olduğu için “add” ibaresi ile motora girilmiştir gün sonunda oyuncunun karşılaştığı günlük ise her gün için sıfırlanacağından “set” ibaresi ile motora yansıtılmıştır.



**Görsel 145. Seçim Ekranları 3**

Oyuncu “arkadaşça” seçeneği seçtiğinde ise ilişki puanında bir değişiklik yapılmaması için o konuda bir “Variable” motora girilmemiştir ancak gün sonunda oyuncunun göreceği günlükün arkadaşça olması adına “Journal\_set 0” ibaresiyle motora yansıtılmıştır.

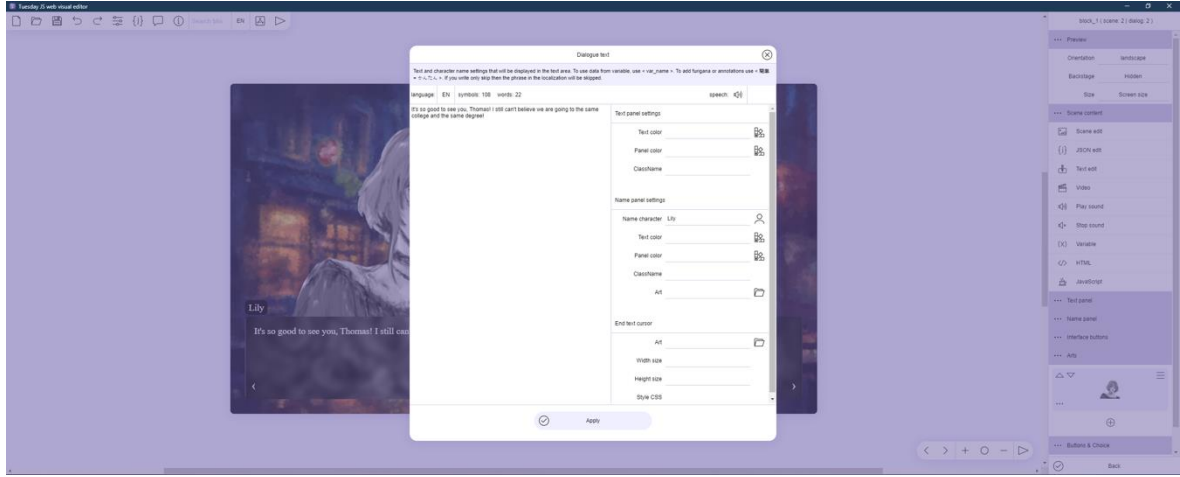
## Sonuç Ekranları



**Görsel 146. Sonuç Ekranları**

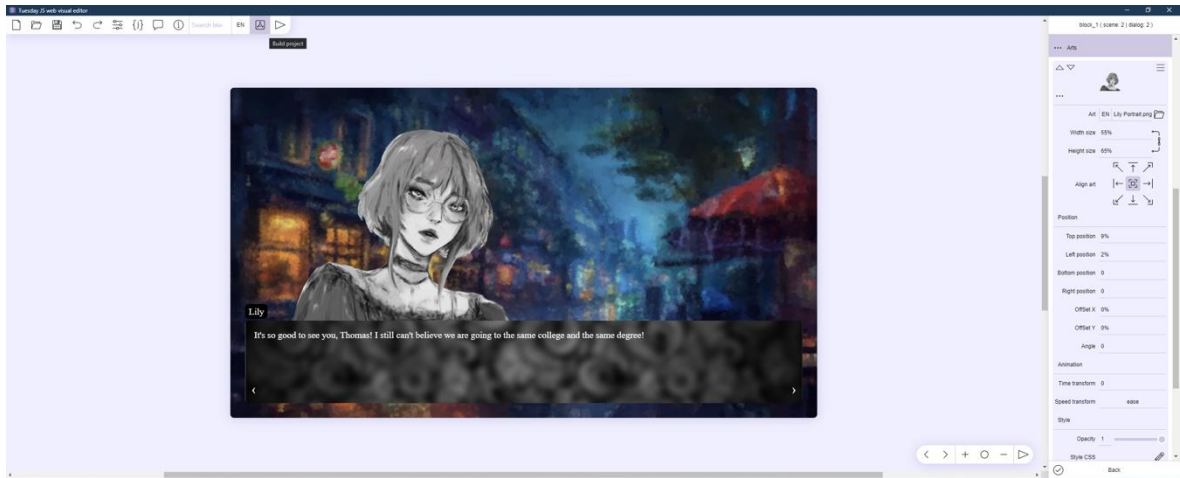
Oyun içinde iki çeşit sonuç ekranı bulunmaktadır. Bir ekran ilişki puanı değerini kontrol edip bir sonraki sahneyi belirlemektedir. Diğeri ise gün sonunda çıkacak günlük değerini kontrol edip ne çeşit günlük sahnesi oyuncuya gösterileceğini belirlemektedir. İki sonuç ekranı da oyun motorunda “Legacy Choice” olarak tanımlanmıştır. Örnek olarak ilişki puanını kontrol eden ekran “Relationship\_” değerini kontrol ederek oyuncunun seçimleri sonrasında bir sonuç görmesi için çalışır. Ele alınan örnek oyunun ilk bölümünde geçmektedir bu yüzden ilişki puanını kontrol eden ekran 10’a eşit ya da 10’dan az değerleri kontrol etmektedir sonuca göre oyuncuyu farklı bir sahneye ve hikâye rotasına yönlendirmektedir. Oyunun ilerleyen bölümlerinde her “flörtleşme” seçimi ilişki puanına 10 puan eklediği için 10 ve katları olarak artmaktadır. “Journal\_” değerini kontrol eden ekranda neredeyse aynı şekilde çalışarak “Journal\_” değerinin 1 mi 0 mı olduğunu kontrol etmekte ve sonuca göre oyuncuyu gerekli sahneye yönlendirmektedir.

## Konuşma Ekranları



**Görsel 147. Konuşma Ekranları 1**

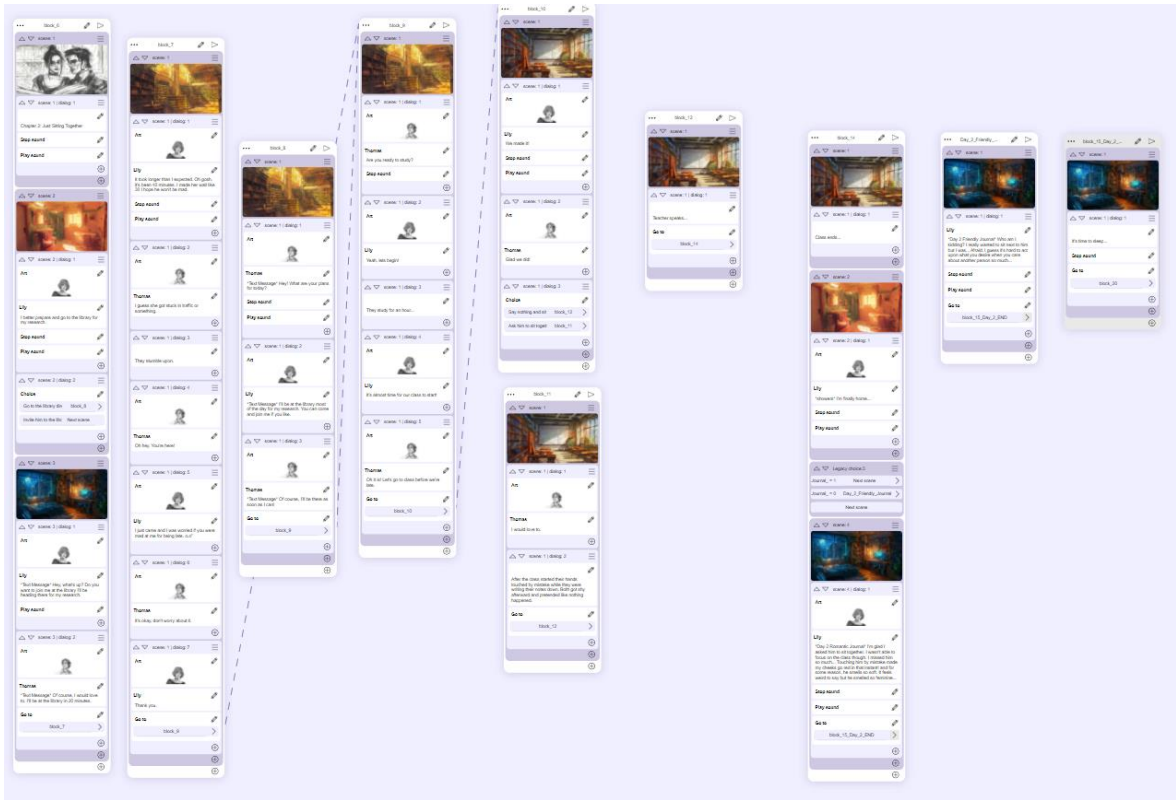
Konuşma ekranları sahnenin arka planını, sahneye çıkacak karakterin kim olduğunu, o karakterin konumunu, karakteri yansıtan görselin boyutunu, ekrandaki metnin içeriğini, metin boyutunu ve yazı tipini kontrol etmektedir. Sahnede oyuncuya yansıtılacak metni oyun motoruna yansıtmak için sağda bulunan “Text edit” penceresi kullanılmaktadır. Bu ekranda konuşan karakteri, metin boyutunu, rengini ayarlamak mümkündür.



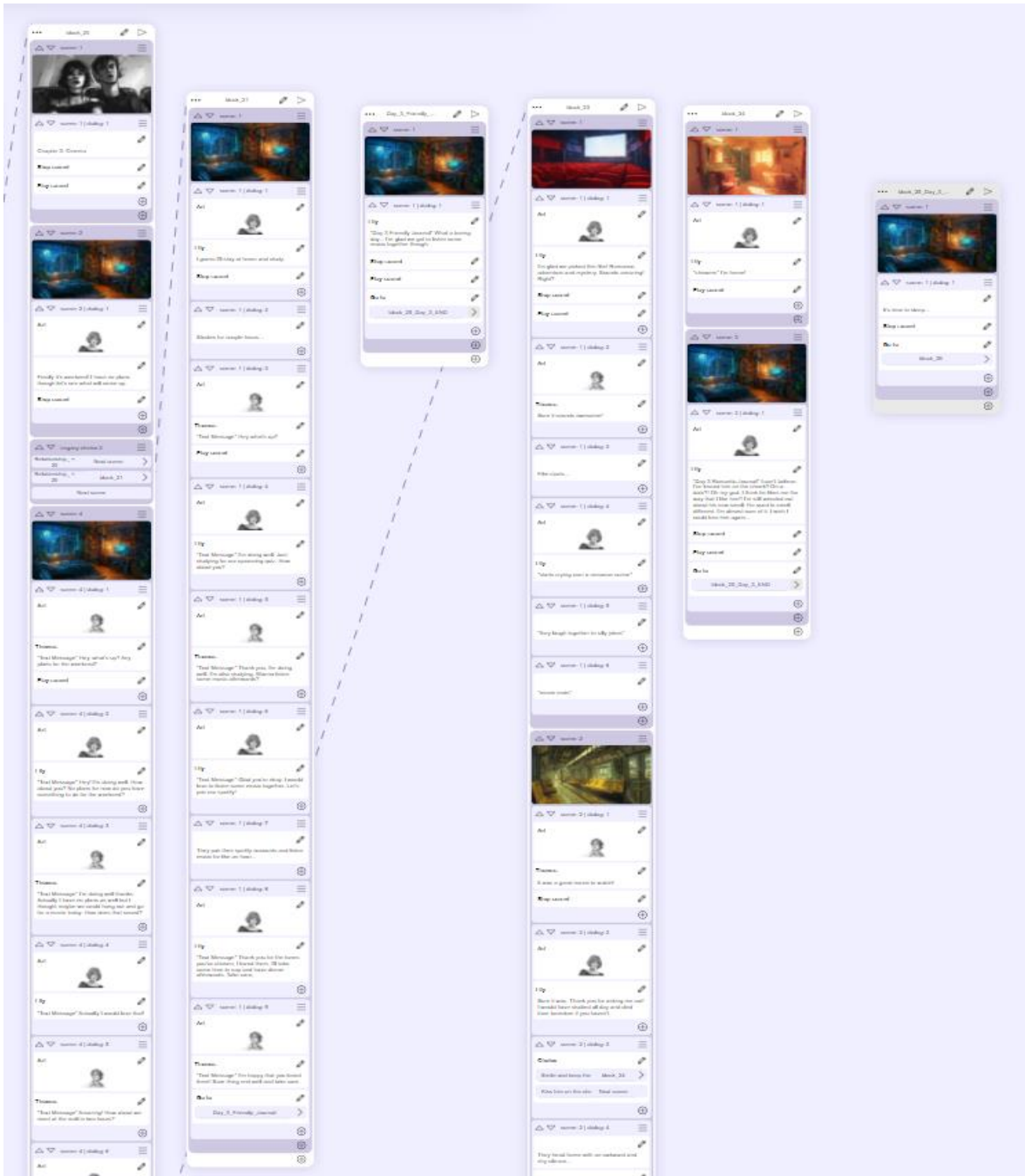
**Görsel 148. Sonuç Ekranları 2**

Ekrana yansıtılacak karakterin görsel varlıklarının seçildiği ve konum, boyut gibi ayarlamalarının yapıldığı pencere solda “Arts” olarak belirlenmiştir.



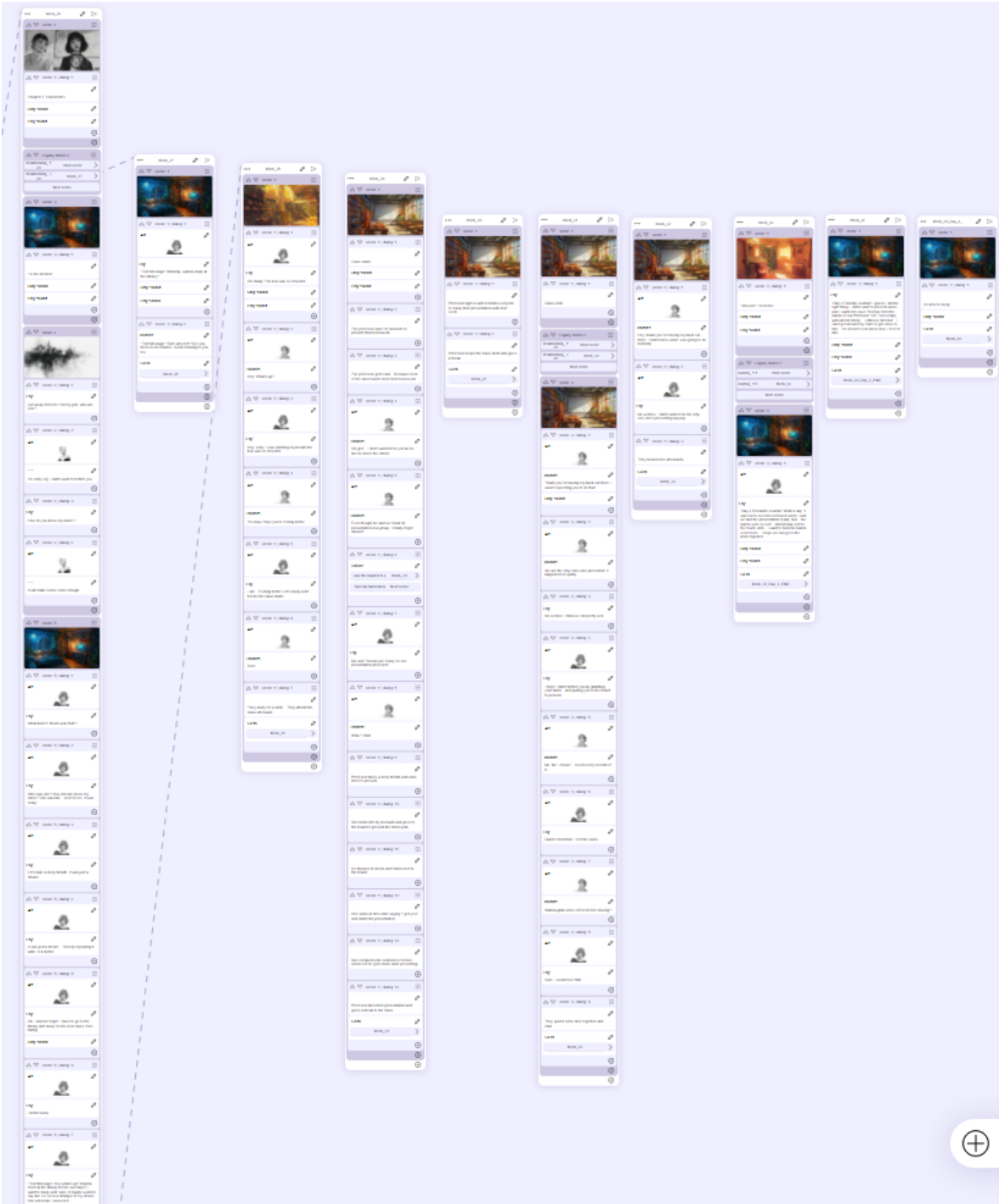


Görsel 150. Bölüm Düzeni 2

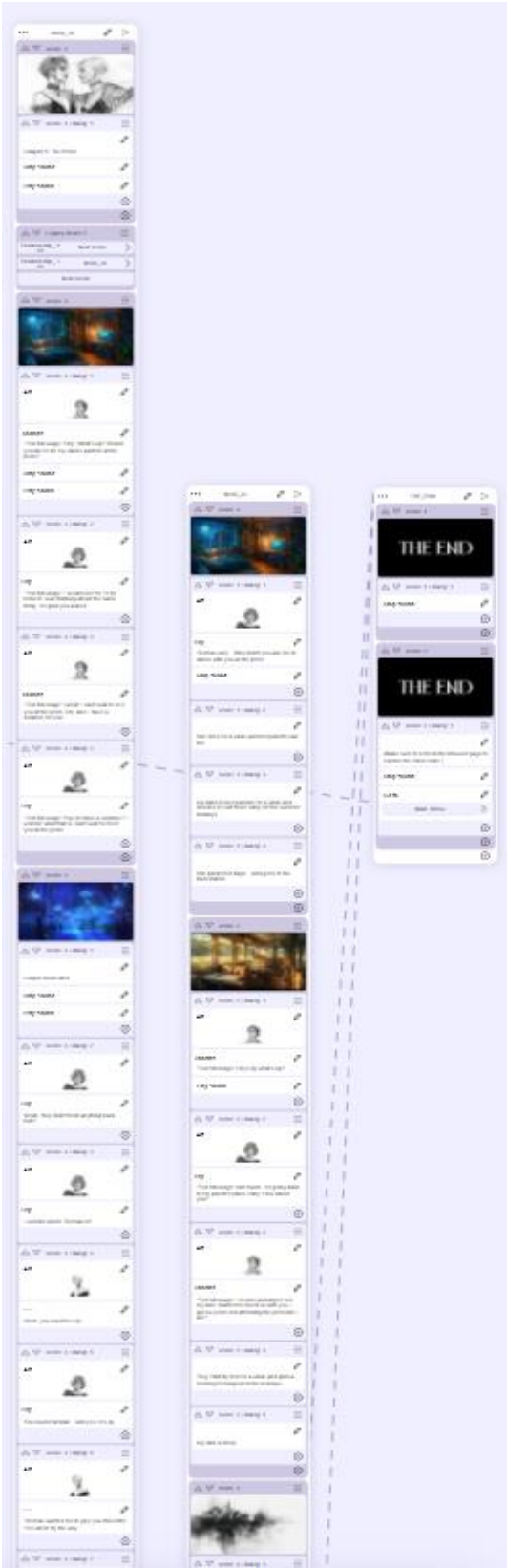


Görsel 151. Bölüm Düzeni 3





Görsel 152. Bölüm Düzeni 4



Görsel 153. Bölüm Düzeni 5

**Müzikler:**

Fulminisictus sanatçısının Visual Novel Audio Pack adlı müzik paketinden 4 parça kullanılmıştır. Bu parçalar Time for Rest, Guitar on the Water, Death ve Doll Dance. Ek olarak pixabay ve mixkit sitelerinden çeşitli ses efektleri oyuna entegre edilmiştir.

## SONUÇ

Hikâye anlatımı, insan yaşamının vazgeçilmez bir parçasıdır. İnsanlar arası iletişimde hikâye anlatım becerisi ve anlatılan hikâyeyi anlama, olay örgüsü içinde empati kurma kabiliyeti sosyal alanda kabul, sevgi, saygı gibi gereksinimleri karşılayarak insanları bir araya getiren hayati dinamiklerdendir. Bu, insanlığın binlerce yıldır içselleştirdiği bir gerçektir.

Tarihi açıdan bakıldığında, hikâye anlatımının izlerine birçok farklı sanat eserinde rastlanır. Duvar resimleri, antik çağlardan beri insanlığın hikâye anlatımını ifade etme biçimlerinden biridir. Bu resimler, geçmişin yaşam tarzını, inançlarını ve toplumsal yapılarını yansıtarak günümüze ulaşan birer anıt niteliğindedir. Nokta, çizgi ve şekillerle işlenmiş olan bu sanat eserleri, o dönemin hikâyelerini gelecek nesillere aktarmanın güçlü bir yolu olmuştur.

Cilalı taş devrinden modern dünyaya kadar yazı, hikâye anlatımının en yaygın ve etkili biçimlerinden biri olmuştur. Çivi yazıları, eski Mezopotamya'dan başlayarak insanlığın bilgi ve hikâyeleri iletiminde önemli bir araç olmuştur. Kitaplar ise yazının icadından sonra hikâyelerin ve bilginin depolanması ve paylaşılması için önemli bir rol oynamıştır. Kitaplar, insanların hayal güçlerini, duygusal zekalarını ve bilgi birikimlerini artırarak onlara yeni dünyaların kapılarını açmıştır.

Tiyatro ve sinema gibi canlı performans sanatları, hikâye anlatımının izleyicilerle etkileşimde bulunma biçimleridir. Sahne üzerinde canlandırılan karakterler ve yaşanan olaylar, izleyicilere duygusal bir deneyim sunar ve onları hikâyenin içine çeker. Bu sanat formu, insanların duygusal ve zihinsel bağlantılar kurmasına, farklı bakış açılarını anlamalarına ve düşünsel sınırlarını genişletmelerine yardımcı olur.

21. yüzyılda ise, dijital platformlar hikâye anlatımının sınırlarını daha da genişletmektedir. İnternet üzerindeki bloglar, sosyal medya platformları, podcast'ler ve diğer dijital medya araçları, hikâyelerin anlatımını ve paylaşımını daha erişilebilir hale getirmiştir. Görsel romanlar, dijital oyunlar ve sanal gerçeklik deneyimleri gibi yeni medya formatları, hikâye anlatımının daha etkileşimli şekilde gerçekleşmesini sağlar.

Görsel romanlar etkileşimli bir kurgu türü olarak varlığını sürdürmektedir. Metin, görsellik ve ses ile okuyucuya önemli seçimler yapma ve deneyimlediği hikâyeye yön verme şansı verir. Ustaca hazırlanmış bir görsel roman tiyatro ve sinemaya benzer şekilde yoğun duygulanımlar ortaya çıkarabilir, düşündürebilir ve öğretebilir.

Bu çalışma görsel romanların tarihsel gelişimi beraberinde gelen hikâye anlatımı, etkileşim ve görsel sunum alanlarında gerçekleşen evrimi ortaya koymaya çalışmıştır. Öncelikle görsel romanlar tanımlanmış, ardından görsel romanların ortaya çıkışı ve gelişimi üzerinde durulmuştur. Çizgi romanlar ve görsel romanlar arasındaki farklılıklardan söz edilmiş, oyuncu deneyiminin ve görsel romanların arasındaki bağ irdelenmiştir. Çeşitli görsel roman oyunları tasarım prensiplerine göre incelenmiş edinilen bilgiler doğrultusunda bir uygulama projesi gerçekleştirilmiştir.

Gerçekleştirilen projenin öncelikle mekanikleri, olay örgüsü, oyun için hazırlanmış görsellere yer verilmiştir. Ardından projenin renk ve yazı karakteri düzeni, kullanılan yazılımlar ve müzikler üzerinde detaylı açıklamalarla oyunun nasıl geliştirildiği ifade edilmiştir.

Oyun sektörünün gelişimi ve görsel romanların kullanım alanlarındaki esneklik göz önünde bulundurularak görsel romanlar Türkiye’de eğitim ve eğlence amaçlı farklı pazarlar yaratmak için kullanılabilecek araçlardır. Bu sayede Türkiye’deki görsel romanlara dair kaynaklar artacak ve daha fazla bilgi paylaşımı yapılacaktır.

Görsel romanlar etrafında bulunan kaynaklar sınırlılık göstermesiyle beraber görsel romanların kullanım alanları hakkındaki bulgular türün potansiyelinin, bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek eğitim ve sağlık için güçlü bir araç olarak hizmet ettiğini ve bu yönde kullanılabileceğini göstermektedir. Görsel romanlar dil öğreniminden, sağlık alanına kadar çeşitli konuları öğretmek için kullanılmış ve eğitimsel yardımcıları olarak çok yönlülüklerini sergilemiştir.

Bu çalışmanın öncelikli faydacıları oyun araştırmacıları sonra da potansiyel görsel roman oyun geliştiricileridir. Bu çalışmanın devamında gelecek çalışmalarda görsel romanlar üzerinde deneysel uygulamalara yer verilmesi türün geleceğinin öngörülmesi ve şekillendirilmesi adına önem taşımaktadır.

## KAYNAKLAR

- Akaba Studio tarafından geliştirilen, Love Choice, 2021. Erişim: 04.03.2024  
(<https://store.steampowered.com/app/939400/LoveChoice>)
- Angel Matrix tarafından geliştirilen, Neon White, 2022. Erişim: 11.12.2023.  
([https://store.steampowered.com/app/1533420/Neon\\_White/](https://store.steampowered.com/app/1533420/Neon_White/))
- Angela He tarafından geliştirilen, NEEDY GIRL OVERDOSE, 2022. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1451940/NEEDY\\_GIRL\\_OVERDOSE/](https://store.steampowered.com/app/1451940/NEEDY_GIRL_OVERDOSE/))
- ATLUS tarafından geliştirilen, Persona 5 Royal, 2022. Erişim: 16.12.2023.  
([https://store.steampowered.com/app/1687950/Persona\\_5\\_Royal/](https://store.steampowered.com/app/1687950/Persona_5_Royal/))
- Bin Rubaia'an, M. A. (2023). Visual Novels in Maxillofacial Surgery Education: A Hidden Gem. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.43125>
- Black Tabby Games tarafından geliştirilen, Slay the Princess, 2023. Erişim: 04.03.2024.  
([https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay\\_the\\_Princess/](https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay_the_Princess/))
- Black Tabby Games tarafından geliştirilen, Slay the Princess, 2023. Erişim: 04.03.2024  
([https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay\\_the\\_Princess](https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay_the_Princess))
- Bunting, G. (2023). Why are visual novels suddenly so popular? | Eurogamer.net.  
<https://www.eurogamer.net/why-are-visual-novels-suddenly-so-popular>
- Camingue, J., Carstensdottir, E., & Melcer, E. F. (2021). What is a Visual Novel? Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 5(CHI PLAY), 1-18. <https://doi.org/10.1145/3474712>
- Camingue, J., Melcer, E. F., & Carstensdottir, E. (2020). A (Visual) Novel Route to Learning: A Taxonomy of Teaching Strategies in Visual Novels.



International Conference on the Foundations of Digital Games, 1-13.

<https://doi.org/10.1145/3402942.3403004>

CAPCOM Co., Ltd. tarafından geliştirilen, Resident Evil 4 Remake, 2023. Erişim:

07.12.2023. ([https://store.steampowered.com/app/2050650/Resident\\_Evil\\_4/](https://store.steampowered.com/app/2050650/Resident_Evil_4/))

Cavallaro, D. (2010). Anime and the visual novel: Narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games. McFarland & Co.

Chris Klimas tarafından geliştirilen, Twine 2009-2023. Erişim: 17.12.2023.

(<https://twinery.org/>)

Ciesla, R. (2019). Game Development with Ren'Py: Introduction to Visual Novel Games Using Ren'Py, TyranoBuilder, and Twine. Apress.

<https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4920-8>

D'Alfonso, S., Santesteban-Echarri, O., Rice, S., Wadley, G., Lederman, R., Miles, C., Gleeson, J., & Alvarez-Jimenez, M. (2017). Artificial Intelligence-Assisted Online Social Therapy for Youth Mental Health. *Frontiers in Psychology*, 8, 796. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00796>

Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2020). *Graphic Design School*.

Deconstructeam tarafından geliştirilen, The Cosmic Wheel Sisterhood, 2023. Erişim:

01.11.2023

([https://store.steampowered.com/app/1340480/The\\_Cosmic\\_Wheel\\_Sisterhood/](https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/))

Devespresso Games tarafından geliştirilen, The Coma: Recut, 2017. Erişim:

12.11.2023. ([https://store.steampowered.com/app/600090/The\\_Coma\\_Recut/](https://store.steampowered.com/app/600090/The_Coma_Recut/))

DICE tarafından geliştirilen, *Mirror's Edge*, 2009. Erişim: 12.11.2023.

(<https://www.videogameschronicle.com/files/2023/03/mirrors-edge-a.jpg>)

DREAMFEEL tarafından geliştirilen, If Found..., 2020. Erişim: 25.02.2024

([https://store.steampowered.com/app/1041920/If\\_Found/](https://store.steampowered.com/app/1041920/If_Found/))

ds-sans tarafından geliştirilen, Chemically Bonded, 2019. Erişim: 04.03.2024.

([https://store.steampowered.com/app/734900/Chemically\\_Bonded/](https://store.steampowered.com/app/734900/Chemically_Bonded/))

Eidos-Montréal, Crystal Dynamics, Nixxes tarafından geliştirilen, Shadow of the Tomb

Raider, 2018. Erişim: 07.12.2023.

([https://store.steampowered.com/app/750920/Shadow\\_of\\_the\\_Tomb\\_Raider\\_Definitive\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/750920/Shadow_of_the_Tomb_Raider_Definitive_Edition/))

Evans, P., & Thomas, M. (2013). Exploring the elements of design (Third edition).

Delmar, Cengage Learning.

Finley, T. K. (2022). Branching Story, Unlocked Dialogue: Designing and Writing

Visual Novels (1. bs). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003199724>

Florensia, J., & Suryadibrata, A. (2023). 7-Day Math: A Mobile Visual Novel Game

for Mathematics Education. International Journal of Interactive Mobile

Technologies (IJIM), 17(06), 197-205.

<https://doi.org/10.3991/ijim.v17i06.36545>

Frictional Games tarafından geliştirilen, Baldur's Gate 3, 2023. Erişim: 12.11.2023.(

Galdra Studios tarafından geliştirilen, Arcadia Fallen, 2021. Erişim: 04.03.2024.

([https://store.steampowered.com/app/1174640/Arcadia\\_Fallen/](https://store.steampowered.com/app/1174640/Arcadia_Fallen/))

Grasse, K. M., Melcer, E. F., Kreminski, M., Junius, N., & Wardrip-Fruin, N. (2021).

Improving Undergraduate Attitudes Towards Responsible Conduct of

Research Through an Interactive Storytelling Game. Extended Abstracts of

the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1-8.

<https://doi.org/10.1145/3411763.3451722>

Heussner, T. (2024). *The Game Narrative Toolbox; Second Edition*.

<https://doi.org/10.1201/9781003369332>

<https://tr.gta5-mods.com/scripts/police-attackers-1-0-2>

Isbister, K. (2016). *How games move us: Emotion by design*. The MIT Press.

Kirillive tarafından geliştirilen, Tuesday JS 2020. Erişim: 17.12.2023 ([https://kirill-](https://kirill-live.itch.io/tuesday-js/)

[live.itch.io/tuesday-js/](https://kirill-live.itch.io/tuesday-js/))

Kretzschmar, M., & Raffel, S. (2023). *The History and Allure of Interactive Visual*

*Novels* (Mark Kretzschmar Sara Raffel).pdf. Bloomsbury Publishing.

Krikke, J. (2006). Computer graphics advances the art of anime. *IEEE Computer*

*Graphics and Applications*, 26(3), 14-19.

<https://doi.org/10.1109/MCG.2006.53>

Lacombe, P., Féraud, G., & Rivière, C. (2020). *Writing an Interactive Story*.

Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A player-*

*centered approach to creating memorable characters and stories*. Focal

Press.

Lewd Mewd tarafından geliştirilen, Spellhearts, 2024. Erişim:

12.11.2023. (<https://store.steampowered.com/app/1669970/Spellhearts/>)

Lim, K. Y. T. (Ed.). (2015). *Disciplinary Intuitions and the Design of Learning*

*Environments*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-287->

182-4

Love Conquers All Games tarafından geliştirilen, Lady Killer In A Bind 2016, . Erişim:

15.12.2023 ([https://store.steampowered.com/app/560000/Ladykiller\\_in\\_a\\_Bind/](https://store.steampowered.com/app/560000/Ladykiller_in_a_Bind/))

Luka, Inc. tarafından geliştirilen, Replika .A.I, 2023. Erişim:

11.11.2023.(<https://stayhipp.com/wp-content/uploads/2020/05/Screen-Shot-2020-05-08-at-1.08.44-PM.png>)

Maijanen, K. (2023). 2D Animation vs. Visual Novels Mediums in Comparison.

Mojang Studios tarafından geliştirilen, Minecraft, 2011. Erişim: 15.12.2023.

([https://www.researchgate.net/figure/A-screenshot-from-Minecraft-a-popular-video-game-which-poses-a-challenging-lifelong\\_fig2\\_301648368](https://www.researchgate.net/figure/A-screenshot-from-Minecraft-a-popular-video-game-which-poses-a-challenging-lifelong_fig2_301648368))

MSCHF Product Studio Inc. tarafından geliştirilen, Tax Heaven 3000, 2023. Erişim:

11.11.2023.(<https://stayhipp.com/wp-content/uploads/2020/05/Screen-Shot-2020-05-08-at-1.08.44-PM.png>)

Naughty Dog LLC, Iron Galaxy Studios tarafından geliştirilen, UNCHARTED™: Legacy of Thieves Collection, 2022. Erişim: 07.12.2023.

([https://store.steampowered.com/app/1659420/UNCHARTED\\_Hrszlar\\_Miras\\_Koleksiyonu/](https://store.steampowered.com/app/1659420/UNCHARTED_Hrszlar_Miras_Koleksiyonu/))

Nikita Kryukov tarafından geliştirilen, Milk outside a bag of milk outside a bag of milk, 2021. Erişim: 04.03.2024.

([https://store.steampowered.com/app/1604000/Milk\\_outside\\_a\\_bag\\_of\\_milk\\_outside\\_a\\_bag\\_of\\_milk/](https://store.steampowered.com/app/1604000/Milk_outside_a_bag_of_milk_outside_a_bag_of_milk/))

NomnomNami tarafından geliştirilen, Bad End Theater 2021, . Erişim: 16.11.2023

([https://store.steampowered.com/app/1764390/KT\\_SONLAR\\_SAHNES/](https://store.steampowered.com/app/1764390/KT_SONLAR_SAHNES/))

NomnomNami tarafından geliştirilen, her tears were my light, 2022. Erişim: 04.03.2024

([https://store.steampowered.com/app/2112520/her\\_tears\\_were\\_my\\_light/](https://store.steampowered.com/app/2112520/her_tears_were_my_light/))

- NSAID Visual Novel tarafından geliştirilen, EDDA Cafe Visual Novel, 2021. Erişim: 04.03.2024.  
([https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eddacafe.nsaid&hl=en\\_US/](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eddacafe.nsaid&hl=en_US/))
- Øygardslia, K. (2020). The Educational Potential of Visual Novel Games: Principles for Design. 2.
- Phillips, C., Johnson, D., & Wyeth, P. (2018). Videogame reward types. Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications, 103-106.  
<https://doi.org/10.1145/2583008.2583025>
- prettysmart games tarafından geliştirilen, Code Romantic 2020, . Erişim: 07.12.2023  
([https://store.steampowered.com/app/884980/Code\\_Romantic/](https://store.steampowered.com/app/884980/Code_Romantic/))
- Putri, A., Aida, N. Z., Putri, R. A., Arrahmah, T. S., & Kusriani, D. (2021). A3! Visual Novel Game as an Audio-Visual Media that Motivates Japanese Language Learning: Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021), Bandung, Indonesia.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211119.011>
- Ramify Games tarafından geliştirilen, Drinks With Abbey 2019. Erişim: 04.03.2024.  
([https://store.steampowered.com/app/1201870/Drinks\\_With\\_Abbey/](https://store.steampowered.com/app/1201870/Drinks_With_Abbey/))
- Reed, A., Murray, J., & Salter, A. (2020). Adventure games: Playing the outsider. Bloomsbury Academic.
- Rockstar Games tarafından geliştirilen, Grand Theft Auto V, 2015. Erişim: 12.11.2023.(
- Rose City Games tarafından geliştirilen, The World Next Door, 2019. Erişim: 04.03.2024.  
([https://store.steampowered.com/app/755470/The\\_World\\_Next\\_Door/](https://store.steampowered.com/app/755470/The_World_Next_Door/))

Ryu Ga Gotoku Studio tarafından geliştirilen, Yakuza 0 2015, . Erişim: 15.12.2023

([https://store.steampowered.com/app/638970/Yakuza\\_0/](https://store.steampowered.com/app/638970/Yakuza_0/))

Saito, K. (2021). From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games. Arts, 10(3), 42. <https://doi.org/10.3390/arts10030042>

Shueisha tarafından, Spy X Family, 2022. Erişim: 16.12.2023

(<https://kayiprihtim.com/haber/spy-x-family-code-white-fragmani/>)

SIGONO INC.tarafından geliştirilen, OPUS: Echo of Starsong, 2021. Erişim: 04.03.2024

([https://store.steampowered.com/app/1504500/OPUS\\_Echo\\_of\\_Starsong\\_\\_Full\\_Bloom\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/1504500/OPUS_Echo_of_Starsong__Full_Bloom_Edition/))

Sleepy Duck tarafından geliştirilen, Learn Japanese To Survive! Kanji Combat 2018, .

Erişim: 07.12.2023

([https://store.steampowered.com/app/759440/Learn\\_Japanese\\_To\\_Survive\\_Kanji\\_Combat/](https://store.steampowered.com/app/759440/Learn_Japanese_To_Survive_Kanji_Combat/))

Steam tarafından, The Cosmic Wheel Sisterhood, 2023. Erişim: 01.11.2023

([https://store.steampowered.com/app/1340480/The\\_Cosmic\\_Wheel\\_Sisterhood/](https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/))

Summerfall Studios tarafından geliştirilen, Stray Gods The Roleplaying Musical, 2023.

Erişim: 12.11.2023

([https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray\\_Gods\\_The\\_Roleplaying\\_Musical/](https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray_Gods_The_Roleplaying_Musical/))

Summerfall Studios tarafından geliştirilen, Stray Gods The Roleplaying Musical, 2023.

Erişim: 11.12.2023



([https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray\\_Gods\\_The\\_Roleplaying\\_Musical/](https://store.steampowered.com/app/1920780/Stray_Gods_The_Roleplaying_Musical/))

Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment*, 3(3), 3-3.

<https://doi.org/10.1145/1077246.1077253>

Swink, S. (2009). *Game feel: A game designer's guide to virtual sensation*.

Morgan Kaufmann Publishers/Elsevier.

Szczepaniak, S. M. G. (2014). *The Untold History of Japanese Game Developers*.

Team Salvato tarafından geliştirilen, Doki Doki Literature Club, 2021. Erişim: 25.02.2024

([https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club\\_Plus/](https://store.steampowered.com/app/1388880/Doki_Doki_Literature_Club_Plus/))

Toge Productions tarafından geliştirilen, Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly, 2023.

Erişim: 04.03.2024

([https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee\\_Talk\\_Episode\\_2\\_Hibiscus\\_\\_Butterfly/](https://store.steampowered.com/app/1663220/Coffee_Talk_Episode_2_Hibiscus__Butterfly/))

Tom "PyTom" Rothamel tarafından geliştirilen, Ren'Py 2014. Erişim: 17.12.2023

(<https://www.renpy.org/>)

UN JE NE SAIS QUOI, UMANIMATION tarafından geliştirilen, Dordogne, 2023. Erişim:

04.03.2024. (<https://store.steampowered.com/app/1272840/Dordogne/>)

Visual Novel Tropes. (t.y.). TV Tropes. Geliş tarihi 24 Nisan 2024, gönderen

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VisualNovelTropes>

Voracious Games tarafından geliştirilen, Potionomics 2022. Erişim: 12.11.2023.

(<https://store.steampowered.com/app/1874490/Potionomics/>)

WSS playground ve xemono tarafından geliştirilen, Needy Streamer Overload ./ Girl

Overdose 2022, . Erişim: 16.11.2023

([https://store.steampowered.com/app/1451940/NEEDY\\_STREAMER\\_OVERLOAD/](https://store.steampowered.com/app/1451940/NEEDY_STREAMER_OVERLOAD/))

WSS playground, xemono tarafından geliştirilen, NEEDY GIRL OVERDOSE, 2022. Erişim:

04.03.2024

([https://store.steampowered.com/app/1451940/NEEDY\\_GIRL\\_OVERDOSE/](https://store.steampowered.com/app/1451940/NEEDY_GIRL_OVERDOSE/))

Wysa tarafından geliştirilen, Wysa: Anxiety, therapy chatbot, 2023. Erişim:

11.12.2023.([https://onemindpsyberguide.org/wp-](https://onemindpsyberguide.org/wp-content/uploads/2020/05/WysaScreenshot-1024x540.jpg)

[content/uploads/2020/05/WysaScreenshot-1024x540.jpg](https://onemindpsyberguide.org/wp-content/uploads/2020/05/WysaScreenshot-1024x540.jpg))

Zhang, X., Wan, F., Zhang, K., & Jiang, H. (2023). Possible Applications of

Language Models in Visual Novel. 2023 International Conference on

Educational Knowledge and Informatization (EKI), 60-63.

<https://doi.org/10.1109/EKI61071.2023.00021>

### Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi' ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

12/06/2024

Ferhat ALATAŞ

## Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Görsel Romanların Gelişiminde Oyuncu Deneyiminin Önemi ve Görsel Roman Denemesi

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
09.06.24	174	137288	15.04.24	7	2398834390

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (tarih 12.06.2024)

İmza  
Ferhat ALATAŞ

Öğrenci No.: N19132443

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

(Doç. Dr. Elif VAROL ERGEN, İmza)

## Master's Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : The Importance of Player Experience in the Development of Visual Novels and Visual Novel Experiment

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
09.06.24	174	137288	15.04.24	7	2398834390

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (date 12.06.2024)

Signature  
Ferhat ALATAŞ

Student No.:19132443

Department: Graphics Design

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

(Assoc. Prof. Elif VAROL ERGEN, Signature)

## YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge\*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

12/06/2024  
(İmza)  
Ferhat ALATAŞ

\*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

**Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.**



