

Hikâye Odaklı Oyunlarda Anlatı Gerçekçiliğinin Oyun Sürükleyiciliğine Olan Etkisi

The Effect Of Narrative Realism on Game Immersiveness in Narrative Games

Ahmet Tunç Kaçar¹

Yasin Özarslan²

Öz

Bu çalışma, anlatı odaklı oyunlarda anlatı gerçekçiliğinin oyun sürükleyiciliği üzerindeki etkisini incelemektedir. Özellikle, oyun içi görevlerin ve karakter gelişim sistemlerinin anlatısal dallanmaya ve dolayısı ile oyun sürükleyiciliğine olan katkı potansiyeli üzerinde durulmuştur. Araştırma, kapsamlı bir literatür taramasına dayanmakla birlikte, Fallout 1, The Elder Scrolls V: Skyrim ve Underrail gibi örnek anlatı oyunlarındaki görev hatları ve karakter gelişim mekaniklerini, oyun içi gözlemler ve detaylı oynanış analizleri ile veriler toplanmış ve çözümlenmiştir. Çalışma, özellikle "dallanma yanılsaması" olgusunun gerçekçilik algısını zayıflatıldığını ve bunun yerine oyuncu kararlarıyla nedensel ilişkili, gerçekçi hikaye dallanmaların ve mantıksal tutarlılığa sahip karakter gelişimi sınırlamalarının sürükleyiciliği güçlendirdiğini ortaya koymaktadır. Bu sonuçlar, hem anlatı teorisyenleri için oyunların anlatısal gerçekçiliğini anlamada yeni perspektifler sunmakta hem de oyun geliştiricilerine daha dinamik görev ve ilerleme sistemleri tasarlayarak oyuncu deneyimini iyileştirme konusunda somut öneriler sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: anlatı gerçekçiliği, anlatı teorisi, sürükleyicilik, anlatı oyunları, anlatı dallanması

Abstract

This study investigates the impact of narrative realism on game immersion in narrative-focused games. In particular, the potential contribution of in-game quests and character development systems to narrative branching and thus game immersion is emphasized. The research, while grounded in a comprehensive literature review, also involved collecting and

¹Yaşar University, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanatta Yeterlilik

tunc.kacar@yasar.edu.tr, orcid.org/0000-0002-7694-4169

²Yaşar University, Fen-Edebiyat Fakültesi, Bilim Kültürü Bölümü

yasin.ozarslan@yasar.edu.tr, orcid.org/0000-0003-0831-6985



analyzing data from in-game observations and detailed gameplay analyses of questlines and character development mechanics in exemplary narrative games such as Fallout 1, The Elder Scrolls V: Skyrim, and Underrail. The study reveals that the phenomenon of "branching illusion" in particular weakens the perception of realism, and instead, realistic story branches that are causally related to player decisions and logically consistent character development constraints strengthen immersion. These results provide new perspectives for narrative theorists in understanding narrative realism in games, and provide concrete suggestions for game developers to improve the player experience by designing more dynamic quest and progression systems.

Keywords: narrative realism, narrative theory, immersion, narrative games, narrative branching

1. Giriş

Hikâye anlatımı, insanlık tarihi boyunca bilginin, deneyimlerin ve duyguların aktarılmasında merkezi bir rol oynamıştır. Edebiyat, sinema ve tiyatro gibi geleneksel anlatı araçlarının yanı sıra, bilgisayar oyunları da modern çağın en dinamik ve interaktif anlatı platformlarından biri olarak öne çıkmaktadır. Görece yeni bir araç olmasına rağmen, bilgisayar oyunları da anlatı teorisi kapsamında ortaya konulan problemler, tartışmalar ve çözümler için zengin bir zemin sunmuştur (Abbott, 2008).

Anlatı teorisinin temel nitelikleri çerçevesinde hikâye, gerçekleşen olaylar dizisi olarak tanımlanırken; söylem ise bu olayların nasıl aktarıldığı ile ilişkilendirilir (Abbott, 2008, s. 15). Bu bağlamda, "The Sims"¹ benzeri oyunların aksine, oyun içindeki hikâyeden beslenen ve oyuncunun sıralı, zorunlu görevler aracılığıyla nihai bir hedefe ulaştığı oyunlar anlatı oyunları olarak adlandırılmaktadır (Cardona-Rivera, 2020, ss. 167–174). Anlatı oyunlarında, oyuncunun akan hikâye ve oyun içi etkileşimler sırasında çevresel farkındalığının zayıflayarak oyunla olan bağının güçlenmesi durumu, oyun sürükleyiciliği (immersion) olarak ifade edilir (Jenett ve diğerleri, 2008). Bu durum, Mihaly Csikszentmihalyi'nin (Csikszentmihalyi, 1990) "Akış (Flow)" teorisiyle yakından ilişkilidir; zira akış, bireyin bir etkinliğe tamamen odaklanarak kendisini kaybetme ve yüksek düzeyde keyif alma hali olarak tanımlanır. Busselle ve Blandzic (2008) ise, oyuncuların anlatı oyunları oynarken zihinsel modeller inşa ettiklerini ve bu inşa sürecinin, gerek oyun sırasında gerekse oyun sonrası gerçeklik yargılarıyla bozulmadığı sürece oyun sürükleyiciliğinin kalitesinin yüksek seviyede olacağını belirtirler. Oyun sürükleyiciliği, aynı zamanda oyunun tatmin ediciliği ile de doğru orantılıdır.

¹ The Sims, Maxis tarafından üretilip Electronic Arts tarafından yayınlanan ve varlığını 1997'den bu güne devamı çıkan oyunlar üzerinden sürdüren bir yaşam simülasyonu oyunudur.

1.1 Anlatı Teorisi ve Bilgisayar Oyunları

Antik çağlardan bu yana (Puckett, 2016, s. 24) anlatı teorisi, hikâye ve anlatım olmak üzere iki ana terim üzerine odaklanmıştır. Shlomith Rimmon-Kenan (2002), hikâyenin mimetik niteliğini, yani olayların kronolojik ve mekânsal bir sırayla sunulması gerektiğini belirtir. Hikâye, olayların sıralı bir dizilimini ifade ederken, anlatım bu olayların nasıl gerçekleştiği üzerinde durur (Abbott, 2008, s. 15). Fludernik (1996, s. 333), hikâye ve anlatımın tüm anlatıbilim çalışmalarının temelinde yer aldığını ifade ederken, Puckett (2016, s. 5) sıralı olayların birbirleri arasındaki ilişkiye ve bunların nasıl yansıtılıyor olduğunun önemine vurgu yapar. Birçok anlatıbilim çalışmasının ortak noktası, anlatımın maddi göstergelerden, hikâyenin anlamını taşıyan bir anlatımdan, hikâyenin kendisinden ve sosyal bir işlevi yerine getirme olanağından ibaret olduğudur (Ryan, 2007, s. 24). Bu ayırım, hikâyenin aksine anlatımın zaman açısından genişleyip daralabilmesi ya da geçmişe ve geleceğe sıçrayabilmesi bağlamında açıklanır (Abbott, 2008, s. 15).

Anlatıbilimcilerin bilgisayar oyunlarını birer anlatı aracı olarak değerlendirmesi, oyunbilimciler arasında oyunların anlatı aracından ziyade oyun mekaniklerinin ön planda olduğu bir deneyim aracı olduğu görüşü üzerinden tartışmalara neden olmuştur (Jenkins, 2004, s. 1). Oyunbilimci Juul (1999), anlatıbilimcilerin bu yaklaşımının bilgisayar oyunlarının "oyunsallığını" zedelediğini savunurken; Eskelinen (2001) ise "kişinin kendisine doğru top atılan bir kişinin hikâye düşünmeyeceğini" gibi argümanlar öne sürmüştür. Simon (2007, s. 1) ise bu tartışmada oyunbilimcilerin teorik temelli iddialar yerine ideolojik argümanlar sunduğunu ve bu yüzden argümanlarının gereksiz yere inandırıcılıktan mahrum kaldığını savunur. Adams (1999), hikâye anlatılarının bir yazarın gösterdiği doğrultuda bir noktadan diğerine doğru akmak zorunda olduğunu, bilgisayar oyunlarında ise bu yönlendirmenin oyuncunun elinde olduğunu iddia etmiştir. Adams'ın yaklaşımı, bir yazar tarafından nihai bir hedefe sahip olmayan "DayZ"² tarzı oyunlar için geçerli olabilirken, nihai hedefsiz oyunlarda oyuncu, oyunu bıraktığında kaybetmiş olur (Rogelio ve diğerleri, 2023, s. 3). Ancak "Witcher 3 The Wild Hunt"³ gibi, yazar tarafından nihai bir ya da daha fazla hedefin belirlenebildiği oyunlarda ise anlatı, tekdüze ya da dallanabilecek şekilde birden fazla yöne odaklanabilecek yapılara sahiptir.

1.2 Anlatı Oyunlarında Görev Mekanikleri

Görev mekaniklerinin ön planda olduğu oyunları Rogelio ve arkadaşları (2023) "anlatı oyunları" terminolojisi ile açıklamaktadır. Howard'a (2008) göre oyun içi görevler, anlatı ile oynanış arasında bir köprü görevi görür ve anlatımın ön plana çıkabildiği oyunlar "görev oyunları" olarak isimlendirilir. Görev teorisi üzerine yapmış olduğu çalışmada Aarseth (2005, ss. 496-506), bilgisayar oyunlarındaki görevlerin zaman, mekân ve nesnel kural dizilerinin tek ya da kombinasyonları ile inşa edilen mekânsal yapılar olduğunu ifade

² DayZ, Bohemia Interactive tarafından geliştirilen ve yayınlanan çok oyunculu bir çevrimiçi hayatta kalma oyunudur.

³ Witcher 3 The Wild Hunt, CD Projekt tarafından geliştirilen ve yayınlanan bir aksiyon rol yapma oyunudur.

eder. Tosca (2003) ise nedensellik üzerinden oyunlardaki olayların ve eylemlerin birbirleri arasındaki sebep-sonuç ilişkisini yapısal düzeyde birbirine bağlayan işlevlere sahip unsurlar olarak tanımlar. Bu noktada Zagal ve arkadaşları (2019) oyunları kazanma, bitirme ve uzatma olarak üç temel nihai hedef şeklinde kategorize eder. Satranç ya da futbol gibi oyunlarda oyuncu ya kazanan ya da kaybeden olabilir. "Witcher 3 The Wild Hunt" gibi anlatı oyunlarında, oyunun sonunun nasıl değerlendirildiğinden bağımsız bir sonlandırma ya da bitirme söz konusudur. "DayZ" gibi oyunlarda ise bir son bulunmadığından oyuncu oyunu bırakana kadar yenilmiş sayılmaz; dolayısıyla bir uzatma durumu mevcuttur. Tabii anlatı oyunlarında nihai hedefe ulaşmak için istenilen yolun tamamlanması (Smith ve diğerleri, 2006) ya da başka bir deyişle zorunlu hedeflerin sıralı şekilde gerçekleştirilmesi (Debus ve diğerleri, 2020) gerekmektedir. Cardona-Rivera (2020, ss. 167–177) görev hiyerarşisi ile ilgili çalışmasında, nihai hedefe ulaşmanın ön koşulu olarak zorunlu hedeflerin başarılması gerektiğini ve bu yolla da oyunun bitirilebildiğini ifade eder. Zorunlu görevler yapısal olarak sınırlı bir öge kümesinden bir öge seçme, öğeleri doğru bir duruma getirmek için yapılandırma, sıfırdan ya da oyun içi üretim mekanikleri ile bir öge yaratma, belirli bir öğeyi bulma, belirli bir öğeyi elde etme, belirli bir öğenin miktarını optimize etme, belirli bir yere ulaşma, belirli bir öğeyi ortadan kaldırma ya da yok etme veya bulmaca mekaniklerini çözme gibi kategorilere ayrılır. Bir ya da birden fazla zorunlu görev öğesinin tamamlanması üzerinden oyuncunun amacı, oyunun nihai hedefini başararak oyunun bitmesini sağlamaktır.

1.3 Karakter Gelişim Mekanikleri

Karakter gelişim sistemleri, Zagal ve Altizer (2014) tarafından "Dungeons and Dragons"⁴ masaüstü oyunu kuralları ve sistemlerinden devşirilerek dijital rol yapma oyunlarına eklenmiş ve rol yapma oyun öğeleri kapsamında kullanılageldiği ifade edilmiştir. Juul (2002), gelişim konusunu bir oyunun genel yapısındaki değişiklikler olarak değerlendirirken, Zagal ve Altizer (2014) bunu, oyuncunun karakterinin içsel niteliklerinin ve yeteneklerinin sayısal olarak gelişimi olarak tanımlar. Schick (1991) ise hem masaüstü hem de dijital rol yapma oyunlarını interaktif hikâye anlatımı araçları olarak tanımlar. Schick'e göre bir oyunda, belirli kurallar tarafından değiştirilebilen sayısal değişkenler olarak saklanan karakter yetenekleri ya da eylemleri varsa, oyuncuların karar verme süreçleri hali hazırda akmakta olan hikâyeyi farklı sonuçlarla yönlendirebiliyor. Bu durumda oyun, oyuncu karakterinin başrol oyuncusu olduğu bir hikâye anlatıyorsa, o sistem rol yapma oyunu olarak kabul edilir. Birçok rol yapma oyununda, bir olaydan diğerine geçerken hayatta kalmayı başaran oyuncu, oyundaki gelecek zorluklar ile baş edebilmek adına beceri değişkenlerini kademeli olarak artırır.

Gelişim sistemlerine katmanlaşma mantığı üzerinden de yaklaşımlar olmuştur.

⁴ Dungeons and Dragons, orijinal olarak Gary Gygax ve Dave Arneson tarafından yaratılmış bir masaüstü rol yapma oyunudur.

Peterson (2012), katmanlaşmayı, birimler arasındaki güç ya da önem açısından hiyerarşik bir organizasyon olarak tanımlar. Bu hiyerarşi, oyuncu karakterinin seviyesi, bir düşman biriminin rütbesi ya da basit eşyalar kullanılarak yapılmış daha karmaşık bir eşya olarak görülebilir. Bu birleşik sisteme katmanlı yükseliş denir. Katmansız yükseliş ise oyuncuların sınırlı miktarda beceri ya da nitelik puanı kazandığı ve bunları, karakterlerinin gelişmesini istedikleri şekilde özelleştirmek için kullandığı bir sistem olarak görülebilir. Zagal ve Altizer (2014) ayrıca, katmanlı ve katmansız sistemlerin bir oyunda birlikte var olabileceğini belirtir. "Fallout 2"⁵ adlı rol yapma oyununda, eğer ilk seviyede olan bir oyuncu karakteri yeterince deneyim puanı kazanırsa, ikinci seviyeye ulaşır, karakteristik bir özellik kazanabilir ve oyunun ilerlemesiyle birlikte farklı şekillerde faydalı olabilecek bir beceri listesine atamak için beceri puanları kazanır (Rellings, 2024). "Fallout 2"de, seviye değişkeni katmanlı yükselişin bir örneği iken, atanan beceri puanları katmansız yükselişe örnek teşkil eder. "Dungeons and Dragons" oyununda karakter gelişimi, oyunun çekiciliğine katkıda bulunan tatmin edici bir özellik ya da mekanik olarak tanımlanır (Ewalt, 2013, s. 66). Ancak, oyunun ilerleyişi ile olumsuz etkilerin de edinimini sağlayan olumsuz gelişim sistemleri de oyunlarda karşımıza çıkmaktadır. Olumsuz gelişimin işlevi oyunlarda genelde oyunun dengesini sağlamak, oyunun kurgusal bağlamı ile nedensel gerçekçilik bağlamını korumak ve oyuncu karakterine derinlik katmak gibi sebepler üzerinden karşımıza çıkmaktadır. Olumsuz ilerleme, kaçınılmaz olarak, şans eseri ya da tercihlere bağlı meydana gelebilir (Zagal ve Altizer, 2014). Bazı rol yapma oyunlarında, oyuncular, oyuna hangi tür özellikler ile başlamak istediklerini de belirleyebilirler. "Fallout 2" rol yapma oyununda, oyuncu oyuna başlamadan önce hangi beceri puanlarının artırılacağını belirleyebilmektedir (ScottPlays, 2024). Bu gelişim sistemi, önceden yüklenmiş ilerleme (frontloaded progression) olarak adlandırılır (Zagal ve Altizer, 2014) ve oyuncuların oyun tercihlerini ve deneyimlerini pekiştirir. Bir oyunun kurgusal mantığı içinde, oyuncu karakterleri belirli fraksiyonlar ile olan etkilerini kazanabilir veya kaybedebilir. Bu gelişim sistemleri ise itibar sistemleri (reputation systems) olarak adlandırılır (Zagal ve Altizer, 2014) ve oyunun hikâye akışını ve oyun oynanışını dallandırmaya yardımcı olabilecek nedensel anlatılar ve oyun yolları oluşturabilir. "Rimworld" oyununda bir oyuncunun kolonisi, belirli fraksiyonlarla iyi ve kötü bir itibara sahip olarak başlar. Esirleri serbest bırakmak, o fraksiyonun etrafındaki haydut karakollarını yok etmek veya onlarla ticaret yapmak, itibarı olumsuzdan olumluya değiştirebilir (Noobert, 2022).

1.4 Anlatı Oyunlarında Anlatı Gerçekçiliği ve Oyun Sürükleyiciliği

Yapısal anlatı kuramcılarının bakış açısına göre anlatı, hikâyenin söylemini ya da bir başka deyişle anlamını taşıyan metnin anlatımı olarak tanımlanır (Lindley, 2005, s. 5). Anlatım, metinsel, görsel ve işitsel sembollerle dünyalar inşa eder (Oatley, 2002) ve bu, izleyicinin dünyayı farklı bir bakış açısıyla görmesine olanak tanır (Gerrig, 1993). Busselle ve Blandzic

⁵ Fallout 2, 1998 yılında Black Isle stüdyosu tarafından geliştirilen ve Interplay Productions tarafından yayınlanan bir rol yapma bilgisayar oyunudur.

(2008), bu süreci deneyimsel katılım olarak tanımlar ve konunun doğrudan anlatıya maruz kalma sırasında zihinsel modellerin inşasıyla ilişkili olduğunu belirtir. Söz konusu maruz kalma, izleyicinin, anlatının inşasına veya kavranmasına odaklandığı akış benzeri bir durum olarak kabul edilir. Greene ve Brock'un (2002, s. 324) taşıma modeli, izleyicinin tüm zihinsel kapasitesinin anlatının zihinsel modelini inşa etmeye odaklanması gerektiğini öne sürer. Böylece izleyici, çevresinde gelişen olayları gözlemleyemediği bir duruma girebilir. Benzer şekilde, Csikszentmihalyi (1990) ve Nell (1988), sürüklenme deneyimini, izleyicinin dikkatinin tamamen etkinlik tarafından ele geçirilmesi ve zihninde bir zihinsel modelin temsilinde kaybolması olarak tanımlar. Bu nedenle Ducan, Bruder ve Hewitt (1995), anlatı içeriğine özgü sürükleyicilik deneyimini spor ve sanat gibi etkinliklerden ayırt etmek için gösterge kayması teorisini (deictic shift theory) ortaya koyar. Zihinsel model inşa sürecine ek olarak, gösterge kayması, bireyin deneyimsel bilincinin gerçek dünyadan hikâye dünyasına tahsis edilmesini ifade eder. Bu fikri destekleyen Zubin ve Hewitt (1995), izleyicinin anlatının zihinsel modelini inşa ederken doğrudan deneyim hissine kapılmasını gösterge kayması ile açıklar.

Busselle ve Blandzic'in (2008) anlatıda sürüklenme modeli, durum, karakter ve hikâye dünyasının zihinsel modelleri inşa edilirken herhangi bir kesinti olmadığı sürece sürükleyicilik kalitesinin yüksek kaldığını öne sürer. Bir anlatı yapısında, Gustave Flaubert'in (1856) realist romanı *Madame Bovary*'deki barometre gibi küçük ve görünüşte önemsiz detaylar bile, gerçekliğin örtük göstergeleri olarak anlatının realizmine katkıda bulunabilir (Barthes, 1982). Oyunlarda anlatı kavrayışını açıklamak için tasarımcıların bakış açısını da içeren bir başka model GFI (Goals, Feedback, Interpretation – Hedefler, Geri Bildirim, Yorumlama) modelidir. Rogelio ve diğerleri (2023), GFI modelini, Hunicke ve diğerleri (2004) tarafından oluşturulan MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics – Mekanikler, Dinamikler, Estetik) çerçevesini tamamlayan bir model olarak tanımlar. Rogelio ve ekibi, MDA çerçevesini oyunların anlatı unsurlarını içermediği gerekçesiyle eleştirerek GFI modelini geliştirmiştir. Oynanış ile anlatı arasında bir köprü kurmak için oyun bilimsel ve anlatısal hedeflerin tasarımına vurgu yaparlar. Oyun bilimsel hedefler, oyundaki zorunlu hedeflerdir. Oyunun nihai hedefi aynı zamanda oyuncunun yorumlaması gereken bir anlatısal hedefi de içerir. Geri bildirim, oyunun hedefler, mekanikler, ses ve metinsel unsurlar gibi yapısal bileşenlerinin bütünlüğünü tasarlamak olarak tanımlanır. Yorumlama bölümü ise oyuncuların yorumlama sürecidir ve bu süreç, hedef ve geri bildirim tasarımları tarafından örtük bir şekilde yönlendirilir.

Busselle ve Blandzic (2008) anlatıyı deneyimleyen izleyicinin zihinsel model inşa süreçlerine odaklanır. Zihinsel model inşa süreci ya sorunsuz gerçekleşir ya da bozucu unsurlar ile sekteye uğrar. Bu bozucu unsurlar iki kategoriye ayrılmıştır. Birincisi, anlatı gerçek dünya ile kıyaslandığında tutarsızlık hissettiren dışsal gerçeklik yargılarıdır. İkincisi ise, izleyicinin anlatının kendi içinde tutarsızlıklar veya mantıksal hatalar fark ettiği içsel

tutarsızlık yargılarıdır. Bu yargılar, hikâye deneyimlenir iken anlık olarak ortaya çıkan çevrimiçi gerçeklik yargıları ve anlatı deneyimi sona erdikten sonra yapılan geriye dönük değerlendirmeler olan yansıtıcı gerçeklik yargıları şeklinde gerçekleşir. İzleyicinin olumlu yargıları, gerçeklik yargılarının ortaya çıkmasıyla ters orantılıdır. Gilbert ve diğerleri (1993) gibi bilişsel psikologlar ile Bradley ve Shapiro (2005) gibi iletişim akademisyenleri, izleyicinin içgüdüsel olarak sunulan bilgiyi doğru kabul ettiğini ve ancak bilinçli bir muhakeme süreci sonucunda bilginin yanlış olduğu tespit edilirse bunun değişebileceğini savunur. Ancak Segal (1995) ve Todorov (1977), gerçekçi görünmeyen bazı tür şemalarının hikâye gerçekçiliğinin önemli bir ölçütü haline gelebileceğini öne sürer. "Final Fantasy X" oyunundaki Tidus karakterinin, blitzball oynarken devasa bir su küresi içinde nefes almadan yüzebilmesi (GameSpot, 2014) ya da "Elder Scrolls 5: Skyrim" oyununda etrafa saldıran ejderhalar ve onlarla gür sesleriyle mücadele eden büyücüler (Bethesda Softworks, 2011) bu tür şemalara örnek olarak verilebilir. Sürüklenme deneyimini bozabilecek çevrimiçi gerçeklik yargıları, sunulan bilgiler ile izleyicinin önceden var olan şemaları ve stereotipleri arasındaki çelişkilerden kaynaklanır. Bilişsel enerjinin tahsisi, etkileşimin ve sürüklenmenin kalitesini belirler. Bilişsel enerjinin tamamen zihinsel modeller inşa etmek için kullanılması, daha iyi bir etkileşim ve kesintisiz bir sürüklenme deneyimi sağlarken, çevrimiçi gerçeklik yargıları etkileşimi bozarak sürüklenme sürecini kesintiye uğratır (Busselle ve Blandzic, 2008).

Bu çalışma, yukarıdaki kavramsal çerçeveden hareketle, anlatı odaklı oyunlarda anlatı gerçekçiliğinin oyun sürükleyiciliği üzerindeki etkisini derinlemesine incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle, oyun içi görevlerin ve karakter gelişim sistemlerinin anlatısal dallanmaya ve dolayısıyla gerçekçiliğe katkısı bu araştırmanın temel odak noktasıdır. Bu bağlamda, incelenen oyunlardaki "dallanma yansıması" kavramı ele alınarak, nedensel olarak tutarlı dallanma ve sınırlayıcı karakter gelişimi tasarımlarının sürükleyiciliği nasıl güçlendirebileceği tartışılacaktır. Bulgular, hem anlatı teorisyenleri için oyunların anlatısal gerçekçiliğini anlamada yeni perspektifler sunmayı hem de oyun geliştiricilerine daha dinamik görev ve ilerleme sistemleri tasarlayarak oyuncu deneyimini iyileştirme konusunda somut öneriler sunmayı hedeflemektedir.

2. Yöntem

Bu çalışma, hikâye odaklı oyunlarda anlatı gerçekçiliğinin oyun sürükleyiciliği üzerindeki etkisini çok yönlü bir bakış açısıyla incelemek amacıyla nitel bir araştırma yaklaşımını benimsenmiştir. Araştırma deseni, kapsamlı bir literatür taraması ile desteklenen oyun içi gözlemler ve tematik analiz metodolojisini içermektedir. Bu yöntem, hem konunun teorik temelini derinlemesine anlamayı hem de seçili oyunlar üzerinden somut bulgular elde etmeyi hedeflemiştir.

2.1 Literatür Taraması



Araştırmının kavramsal çerçevesini oluşturmak ve mevcut bilgi birikimini tespit etmek amacıyla sistematik bir literatür taraması yapılmıştır. Bu tarama süreci aşağıdaki adımları içermiştir:

- Tarama sürecinde Scopus, Web of Science, Google Scholar, ACM Digital Library ve IEEE Xplore gibi önde gelen akademik veritabanları kullanılmıştır.
- Tarama sürecinde "narrative realism in games", "game immersion", "narrative branching", "character progression systems", "story-driven games", "player agency in games", "flow theory in games" gibi anahtar kelimeler ve bunların Türkçe karşılıkları ile varyasyonları kullanılmıştır.
- Tarama sonucunda 2000-2025 yılları arasında yayımlanmış akademik makaleler (dergi makaleleri, konferans bildirileri, tezler), kitap bölümleri ve ilgili sektör raporlarından elde edilen yayınlar ve konuyla doğrudan ilgili, anlatı gerçekçiliği, oyun sürükleyiciliği, görev mekanikleri ve karakter gelişim sistemleri üzerine odaklanan çalışmalar. İngilizce ve Türkçe dillerinde yayımlanmış kaynaklar çalışmaya dahil edilmiştir.
- Öncelikli olarak oyun mekanikleri veya grafik tasarım gibi teknik konulara odaklanan, anlatısal unsurları ikincil planda tutan çalışmalar. Güvenilirliği teyit edilemeyen blog yazıları veya kişisel görüşe dayalı materyaller, oyuncu forumlarındaki tartışmalar, bağlamsal bilgi sağlamak amacıyla dikkate alınsa da birincil kaynak olarak kullanılmamıştır.
- Toplanan literatür, anlatı teorisi, oyun çalışmaları, akış (flow) ve taşıma (transportation) modelleri gibi farklı disiplinlerden gelen temel kavramları ve teorileri belirlemek üzere incelenmiştir. Bu kavramlar, anlatı gerçekçiliği ve oyun sürükleyiciliği arasındaki ilişkiyi analiz etmek için birleşik bir analitik çerçeve oluşturacak şekilde sentezlenmiştir.

2.2. Oyun İçi Gözlemler ve Tematik Analiz

Literatür taramasının sağladığı teorik altyapı ışığında, belirlenen hikâye odaklı oyunlar üzerinden oyun içi gözlemler yapılmış ve bu gözlemlerden elde edilen veriler tematik analiz yöntemiyle incelenmiştir.

Seçilen Oyunlar:

Çalışma kapsamında, farklı anlatı yapılarına ve karakter gelişim sistemlerine sahip üç adet hikâye odaklı rol yapma oyunu (RPG) örneklem olarak belirlenmiştir: Fallout 1 (1997, Interplay Productions, ABD), The Elder Scrolls V: Skyrim (2011, Bethesda Game Studios, ABD) ve Underrail (2015, Stygian Software, Sırbistan). Bu oyunlar, doğrusal ve dallanmalı anlatı potansiyellerini, karmaşık görev mekaniklerini ve detaylı karakter gelişim sistemlerini barındırmaları nedeniyle seçilmiştir. Ayrıca, bu şekilde popüler oyunlarla niş oyunlar arasındaki denge sağlanmıştır.

Veri Toplama:

Oyun içi gözlemler, ilgili oyunların genel oynanış akışlarını, ana ve yan görev hatlarını, diyalog seçeneklerini, karakter yetenek ağaçlarını ve ilerleme sistemlerini içermiştir. Bu gözlemler, yazarın bizzat oyunları deneyimlemesi (yaklaşık her oyun için 50-100 saatlik oynanış süresi) ve ek olarak YouTube üzerindeki detaylı oynanış videoları ve resmi oyun wiki sayfaları gibi güvenilir ikincil kaynaklar aracılığıyla desteklenmiştir. Bu yaklaşım, gözlemlerin tekrar edilebilirliğini ve kapsamlılığını sağlamıştır. Veriler, görev akış tabloları, diyalog kayıtları ve karakter gelişim ağaçlarının dokümantasyonu şeklinde toplanmıştır.

Veri Toplama:

Toplanan oyun içi gözlem verileri, tematik kodlama yöntemi ile analiz edilmiştir. Analiz süreci, aşağıda belirtilen aşamaları içermiştir:

- Açık Kodlama: Her bir oyunun görev metinleri, diyalogları ve sistem mekanikleri (yetenekler, özellikler, görev hedefleri) detaylı bir şekilde incelenerek ilgili görülen tüm veri parçaları kodlanmıştır. Bu aşamada "dallanma noktası", "nedensel sonuç", "yetenek kısıtlaması", "gerçekçilik algısı", "sürükleyicilik", "oyuncu tercihleri" gibi ilk kodlar oluşturulmuştur.
- Eksenel Kodlama: Açık kodlar arasındaki ilişkiler incelenerek ana kategoriler ve alt kategoriler oluşturulmuştur. Örneğin, "dallanma noktaları" ve "nedensel sonuçlar" kodları, "anlatısal dallanma potansiyeli" kategorisi altında birleştirilmiştir. "Yetenek kısıtlaması" ve "karakterin rolüne uygunluk" kodları ise "karakter gelişiminde nedensel tutarlılık" kategorisi altında gruplandırılmıştır.
- Seçici Kodlama: Oluşturulan ana kategoriler ve alt kategoriler arasındaki ilişkiler derinlemesine incelenerek, çalışmanın temel argümanlarını destekleyen ana temalar (dallanma yanılsaması, "gerçekçilik algısının sürükleyiciliğe etkisi") belirlenmiş ve bu temalar arasında bütünsel bir hikaye oluşturulmuştur.
- Odak Noktası: Analiz, özellikle anlatısal dallanmanın derinliği, karakter gelişim sistemlerinin nedensel tutarlılığı ve bu unsurların oyuncunun gerçekçilik algısı ve sürükleyicilik deneyimi üzerindeki etkileri üzerine odaklanmıştır. Çalışma, teorik çerçevenin oyun içi uygulamalarla nasıl desteklendiğini veya çeliştiğini ortaya koymayı hedeflemiştir.

2.3. Oyun İçi Gözlemler ve Tematik Analiz

Bu çalışma, nitel bir yaklaşımla sınırlı sayıda oyun örneği üzerinden derinlemesine analizler sunmaktadır. Elde edilen bulgular, belirlenen örneklemle sınırlıdır ve tüm hikâye odaklı oyunlara genellenemez. Ayrıca, oyun içi gözlemlerin bir kısmı ikincil kaynaklar (YouTube videoları, wiki sayfaları) üzerinden yapılmıştır, bu da bizzat oynama deneyiminin tüm nüanslarını yakalamakta bazı kısıtlamalar getirebilir. Gelecekteki

araştırmalar, daha geniş bir örneklem üzerinde nicel veya karma yöntem yaklaşımlarıyla bu bulguları destekleyebilir ve farklı türdeki anlatı oyunlarını da inceleyebilir.

3. Bulgular ve Tartışma

Bu bölümde, seçilen anlatı oyunları (Fallout 1, The Elder Scrolls V: Skyrim ve Underrail) üzerinde yapılan oyun içi gözlemler ve tematik analizler sonucunda elde edilen bulgular sunulmakta ve anlatı gerçekçiliği ile oyun sürükleyiciliği arasındaki ilişki bu bulgular ışığında tartışılmaktadır. Analizler, özellikle doğrusal olmayan anlatı yapılarının ve nedensel tutarlılığa sahip karakter gelişim sistemlerinin oyuncuların anlatısal sürükleyiciliğini nasıl etkilediğine odaklanmıştır.

3.1. Anlatısal Dallanma ve "Dallanma Yanılsaması"

Anlatı oyunlarında, oyuncunun kararlarının farklı sonuçlara yol açtığı dallanan bir anlatı yapısı, tekil bir nedensellikten ziyade çoğul bir nedensellik imkanı sunarak anlatı gerçekçiliğini artırma potansiyeli taşımaktadır. Bu gerçekçilik, oyuncunun kararlarının gerçek ve hissedilebilir sonuçlar doğurmasıyla pekişir. Ancak yapılan gözlemler, bazı oyunlarda bu dallanmanın bir "yanılsama"dan ibaret kaldığını göstermiştir.

Fallout 1 örneği, bu "dallanma yanılsaması" kavramını net bir şekilde ortaya koymaktadır. Oyuncunun zorunlu görevler doğrultusunda nihai bir hedefe ulaştığı bu izometrik rol yapma oyununda, oyuncu olmayan karakterler (NPC'ler) aracılığıyla veya edinilen bilgilerle bir sonraki zorunlu ya da seçmeli göreve yönlendirilir. Oyuncu, seçmeli görevleri yaparak da yapmayarak da nihai hedefe ulaşabilir (ToughGamingGuy, 2021A). Oyunun sonunda, oyuncu karakterine ihanet eden "Overseer" karakterini affetme veya öldürme ikilemi sunulur. Oyuncu bu ikilemde farklı tercihler yapsa ve oyunun sonu yüzeysel olarak değişiyor gibi görünse de, temel anlatı çatısı ve Overseer'ın ihaneti gibi ana olaylar değişmez bir şekilde yaşanmak zorundadır.

Örnek olarak, Fallout 1'deki ana görev akışında (Şekil 2.1.), oyuncunun Overseer'ın ihanetini önceden fark edip oyunu çok farklı bir şekilde bitirebilme olanağı mevcut değildir. Verilen kararlar, hikayenin temel gidişatını köklü bir şekilde değiştirecek gerçek anlatısal dallanmalara yol açmamakta, daha ziyade kozmetik veya sınırlı etkili sonuçlar doğurmaktadır. Oyuncu, seçmeli görevleri tamamlasa bile, zorunlu görevler üzerinden

Figür 1: Fallout 1 Ana Görev Akış Diyagramı



ilerleyen ana hikayede büyük bir değişim göremez. Bu durum, oyuncuda bir seçim ve etki yanılsaması yaratsa da gerçek anlamda derinlemesine bir nedensel gerçekçilik sunmamaktadır. Dolayısıyla, oyuncunun kararlarının anlatı üzerinde gerçek bir ağırlığı olmadığı algısı, sürükleyiciliği zayıflatabilmektedir.

3.2. Karakter Gelişiminde Nedensel Tutarlılık

Karakter gelişim sistemleri de anlatı gerçekçiliğini ve dolayısıyla oyun sürükleyiciliğini etkileyebilecek önemli bir unsurdur. Gözlemler, karakter gelişiminin mantıksal olarak tutarlı sınırlamalarla birleştirildiğinde daha derin bir gerçekçilik algısı yaratabileceğini göstermektedir.

The Elder Scrolls V: Skyrim oyunu, karakter gelişimi bakımından oyuncuya oyun içerisinde kullanım yoluyla geliştirilebilir 18 ayrı yetenek sunmaktadır. Söz konusu

yeteneklerin katmanlı seviye atlama ve katmansız yetenek puanları atama yöntemi üzerinden son seviyelerine kadar gelişimlerine olanak sağlanmaktadır (The Unofficial Elder Scrolls Pages, 2024). Ancak Skyrim'deki bu yetenek sistemi, teorik olarak zıtlık teşkil edebilecek yeteneklerin (örneğin, ağır zırh ve yakın dövüş gibi fiziksel güç gerektiren yeteneklerle, kilit açma veya gizlenme gibi ince işçilik gerektiren yetenekler) aynı anda ve tam potansiyelle geliştirilmesine izin vermektedir. Bu durum, oyuncuya esneklik sunsa da karakterin uzmanlaşma ve kararların sonuçları açısından nedensel gerçekçiliği zayıflatmaktadır. Örneğin, ağır zırh kuşanmış ve iki elli kılıç kullanan bir savaşçının aynı anda en üst düzeyde gizlilik ve kilit açma becerilerine sahip olması, kurgusal bağlamda bir tutarsızlık yaratabilmektedir.

Bu noktada, Underrail oyununda gözlemlenen gelişim sistemi farklı bir perspektif sunmaktadır. Stygian Software'nin (2015) resmi verilerine göre, oyunda katmansız olarak geliştirilebilen 23 yetenek ve her iki katmanlı seviyede bir kez edinilebilen 154 özellik (feat) bulunmaktadır. Orijinal oyunda 20, ek paket olan "Underrail: Expedition" ile 25'e çıkan katmanlı seviye sınırı, oyuncuların farklı oynanış şekillerini benimsemesini mümkün kılmaktadır. Özellikler, farklı yetenek seviyeleri gerektirmesi ya da hali hazırda önceden edinilmiş başka özellikler gerektirmesi üzerinden bir sınırlandırma sunar. Ancak geliştirilebilen yeteneklerde zıtlıklar üzerinden mantıksal bir sınırlama bulunmamaktadır.

Şekil 2.2 üzerinde örneklendirildiği şekilde birinci seviyede birbirinin zıttı kabul edilebilen dört yeteneğin beşinci seviyeye kadar geliştirildiği bir durum anlatılmıştır. Her seviye atlandığında yetenekleri geliştirebilecek bir harcanabilir puan kazanan oyuncu, iki elle tutulan silahlara ve ağır zırh yeteneklerini geliştirdikçe kilit açma ve gizlenme yeteneklerinin en üst gelişim seviyesinden feragat etmektedir. Bunun gibi mantıksal sınırlamalar, oyuncuyu karakterinin gelişim yolu hakkında daha gerçekçi ve anlamlı seçimler yapmaya zorlayabilir. Karakter gelişimindeki bu nedensel tutarlılık, oyuncunun

Figür 2: Yetenek Gelişim Diyagramı



aldığı kararların karakterinin kimliğini ve yeteneklerini nasıl şekillendirdiğini daha inandırıcı kılar, bu da dolaylı olarak anlatı gerçekçiliğini ve oyun sürükleyiciliğini artırabilir. Oyuncu, kendi inşa ettiği karakterin belirli güçlü ve zayıf yönlerinin olmasını kabul ederek, hikaye içindeki rolünü daha derinlemesine benimseme olanağı elde eder.

3.3. Nedensellik ve Oyun Sürükleyiciliği İlişkisi

Analizler hem anlatıdaki dallanma hem de karakter gelişim sistemlerindeki nedenselliğin, oyuncunun sürükleyicilik deneyimini doğrudan etkilediğini göstermektedir. Busselle ve Blandzic'in (2008) sürüklenme modeline göre, zihinsel model inşa sürecindeki herhangi bir kesinti, sürükleyicilik kalitesini düşürmektedir. "Dallanma yanılması" veya mantıksal tutarlılıktan yoksun karakter gelişim sistemleri, oyuncunun zihninde içsel tutarsızlık yargıları yaratabilir. Oyuncu, aldığı kararların veya geliştirdiği yeteneklerin beklediği mantıksal sonuçları doğurmadığını fark ettiğinde, bu durum "çevrimiçi gerçeklik

yargılarına" (Busselle & Blandzic, 2008) yol açar ve oyun dünyası ile olan bağıını zayıflatır.

Bunun aksine, oyuncunun kararlarının gerek görev seçimleri gerek ise karakter gelişimi ile ilgili açık ve tutarlı nedensel sonuçlara yol açtığı oyunlar, bilişsel enerjinin tamamen zihinsel modeller inşa etmeye ayrılmasını sağlar. Örneğin, bir oyuncunun Fallout 1'deki gibi yüzeysel bir seçimin ötesine geçerek, oynanış tercihleri yönünde hikayenin dallanabildiği ve oyunun nihai hedefini kökten değiştirdiği bir senaryo, anlatısal gerçekçiliği artırarak sürükleyiciliği pekiştirecektir. Benzer şekilde, karakterinin belirli yeteneklerde ustalaşırken diğerlerinde doğal olarak zayıfladığını görmesi, oyuncunun karakterine ve oyun dünyasının kurallarına olan inancını güçlendirir. Bu durum, oyuncunun oyun deneyimine daha derinlemesine katılımını teşvik eder ve sonuç olarak daha tatmin edici ve sürükleyici bir deneyim sunar.

4. Sonuç

Bu çalışma, anlatı odaklı oyunlarda anlatı gerçekçiliğinin oyun sürükleyiciliğine olan kritik etkisini çok yönlü bir bakış açısıyla ele almıştır. Yapılan literatür taraması ve seçili oyunlar Fallout 1, The Elder Scrolls V: Skyrim ve Underrail oyunları üzerinde gerçekleştirilen tematik analizler, iki temel bulguyu ortaya koymuştur:

1. Dallanan anlatı yapılarında nedensel tutarlılığın önemi: Bulgularımız, oyuncunun verdiği kararların gerçek ve somut sonuçlar doğurduğu, yani hikâyenin gerçekten dallanabildiği yapıların, "dallanma yanılısaması" sunan doğrusal veya yüzeysel dallanmalı anlatılara kıyasla çok daha yüksek bir anlatı gerçekçiliği sağladığını göstermiştir. Oyuncunun seçimlerinin anlamlı sonuçlara yol açmaması, zihinsel model inşa sürecinde içsel tutarsızlık yargıları yaratmakta ve dolayısıyla oyun sürükleyiciliğini azaltmaktadır.
2. Karakter gelişiminde mantıksal ve nedensel sınırlamaların rolü: Karakter gelişim sistemlerinde, bir yeteneğin gelişmesinin mantıksal olarak zıt başka bir yeteneğin gelişimini sınırladığı tasarımların sınırsız gelişim sunan sistemlere göre daha yüksek bir anlatı gerçekçiliği sunduğu belirlenmiştir. Bu tür tutarlı sınırlamalar, oyuncunun karakterinin kimliğini ve hikâyedeki rolünü daha inandırıcı kılarak sürükleyiciliği pekiştirmektedir.

Bu çalışma, nitel bir yaklaşımla, belirli sayıda rol yapma oyunu örneği üzerinden derinlemesine analizler sunmaktadır. Bu nedenle, elde edilen bulgular seçilen örneklemle sınırlıdır ve tüm hikâye odaklı oyunlara genellenemez. Ayrıca, oyun içi gözlemlerin bir kısmının ikincil kaynaklar üzerinden yapılmış olması, bizzat oynama deneyiminin tüm nüanslarını yakalamakta bazı kısıtlamalar getirmektedir.

Anlatı gerçekçiliğinin oyun sürükleyiciliği ile doğrudan ilişkili olduğu düşünüldüğünde,

bu bulgular, oyuncu deneyiminin daha tatmin edici ve keyifli hale getirilmesi için somut öneriler sunmaktadır. Oyuncu, oyunun akışını, hikâyesini ve oynanış tarzını kendi aldığı kararlar doğrultusunda, nedensel ilişkiler içinde değiştirilemez şekilde deneyimlediğinde, gerçekçi ve dolayısıyla sürükleyici bir deneyim yaşayabilir. Bu noktada, anlatıdaki dallanmanın ve karakter gelişiminin oyuncunun tercihleriyle tutarlı bir nedensellik ilişkisi içinde olması kritik önem taşımaktadır.

5. Öneriler

Bu çalışma, oyunlardaki anlatı ve sürükleyicilik literatürüne önemli katkılar sağlamaktadır. Özellikle "dallanma yanılsaması" kavramını somut oyun örnekleri üzerinden analiz etmesi, anlatı teorisyenleri için oyunların anlatısal derinliğini değerlendirmede yeni bir perspektif sunmaktadır. Pratik açıdan ise, oyun geliştiricilerine daha dinamik ve oyuncuyu daha fazla içine çeken görev ve ilerleme sistemleri tasarlama konusunda yol gösterici ilkeler sunulmaktadır. Doğrusal bir hikâye akışı üzerinde kaçınılmaz bir nihai hedef tasarımı yapmak yerine, doğrusal başlayan bir hikâye akışının hangi noktalarda, oyuncunun hangi tercihleri sonucunda nasıl dallanabileceği üzerine daha bilinçli tasarımlar yapılması faydalı olacaktır. Bu, oyuncuların aldıkları kararların sadece kozmetik değil, gerçek ve hissedilebilir sonuçlar doğurmasını sağlayarak oyunun tekrar oynanabilirliğini ve uzun vadeli çekiciliğini artırabilir.

Gelecekteki araştırmalar, bu bulguları daha geniş bir örneklem üzerinde nicel veya karma yöntem yaklaşımlarıyla destekleyebilir. Çok oyunculu ya da simülasyon gibi farklı oyun türlerindeki anlatı gerçekçiliği ve sürükleyicilik ilişkisinin incelenmesi, alan yazına yeni boyutlar kazandırabilir. Ayrıca, oyuncuların içsel ve dışsal tutarsızlıklar üzerinden tetiklenebilen gerçeklik yargılarının sürükleyicilik üzerindeki etkileri, doğrudan oyuncu anketleri veya deneyleri aracılığıyla daha detaylı incelenebilir. Son olarak, tasarımcılara yönelik sunulan pratik önerilerin, somut oyun prototipleri veya modifikasyonları üzerinde test edilmesi ve oyuncu geri bildirimleriyle doğrulanması, teori ile pratik arasındaki köprüyü daha da sağlamlaştıracaktır.

Kaynakça

Aarseth E. (2005) *From Hunt the Wumpus to Everquest: Introduction to Quest Theory*, in: Proceedings of the 4th International Conference on Entertainment Computing, Springer, Berlin, Germany

Adams E. (1999) *Three Problems for Interactive Storytellers*, Gamasutra

Abbott P. (2008) *Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge University Press

Barthes R. (1982) "The Reality Effect," in French Literary Theory Today: A Reader, ed.



Tzvetan Todorov, trans. R. 12.

Bethesda Softworks (2011) *The Elder Scrolls V: Skyrim - Official Trailer*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JSRtYpNRoN0> Erişim Tarihi 20 Şubat 2025

Busselle R., Bilandzic H. (2008) *Fictionality and Perceived Realism in Experiencing Stories: A Model of Narrative Comprehension and Engagement*, *Communication Theory*, Volume 18, Issue 2 P(255–280), Washington State University

Bradley S., Shapiro M. A. (2005) *Parsing Reality: The Interactive Effects of Complex Syntax and Time Pressure on Cognitive Processing of Television Scenarios*. *Media Psychology*, 6, 307–333.

Cardona-Rivera R.E. (2020) *Foundations of a computational science of game design: Abstractions and tradeoffs*, in: *Proceedings of the 16th AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*

Csikszentmihalyi M. (1990) *Flow: The Psychology of Optimal Experience* Harperand Row, New York.

Culler J. (2002) *The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction*, Cornell University Press

Debus M.S., Zagal J.P. ,Cardona-Rivera R.E. (2020) *A Typology of Imperative Game Goals*, *Game Stud.* 20 (3)

Eskelinen M. (2001) *The Gaming Situation*, *The Game Studies*

Ewalt D.M. (2013) *Of Dice and Men*, Scribner.

Flaubert G. (1856) *Madame Bovary: Mœurs de province*, *Revue de Paris*

GameSpot (2014) *Final Fantasy X/X-2 HD Remaster - Opening Cinematic*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mWYwmM23Sqs> Erişim Tarihi 20 Şubat 2025

Gerrig R. J. (1993) *Experiencing Narrative Worlds*. New Haven, CT: Yale University Press.

Green M.C., Brock T.C. (2002) *In the Mind's Eye. Transportation-Imagery Model of Narrative Persuasion*. In M. C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (Eds.), *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations* (pp. 315–341). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Gilbert D. T., Tafarodi R. W., Malone P. S. (1993) *You Can't Believe Everything You Read*.

Journal of Personality and Social Psychology, 65, 221–233.

Howard J. (2008) *Quests: Design, Theory and History in Games and Narratives*, A. K. Peters Wellesley Massachusetts

Jenkins H. (2004) *Game Design as Narrative Architecture*, MIT Press Cambridge

Juul J.(1999) *A Clash Between Game and Narrative*, Danish Literature

Juul, J. (2002) *The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression*. Tampere University Press

Kenan S. R. (2002) *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, Routledge

Lindley C. A. (2005) *Story and Narrative Structures in Computer Games*, Department of Technology, Art and New Media, Gotland University, Cramergatan 3, SE-621 57 Visby, Sweden

Nell V. (1988) *Lost In a Book. The Psychology of Reading For Pleasure*. New Haven: Yale University Press.

Noobert (2022) *How to Improve Relations in Rimworld*, URL:https://www.youtube.com/watch?v=dHihVP09Gas&ab_channel=Noobert Erişim Tarihi 27 Ekim 2024

Oatley K. (2002) *Emotions and the Story Worlds of Fiction*. In M. C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum. (pp. 39–69).

Peterson J. (2012) *Playing at the World*. Unreason Press.

Puckett K, (2016) *Narrative Theory: a critical introduction*, Cambridge University Press

Rellings (2022) *Fallout 2 (PC) Playthrough / Part 1 (No Commentary)*, URL: https://www.youtube.com/watch?v=vycRfzuWDPA&ab_channel=Rellings Erişim Tarihi 27 Ekim 2024

Rogelio E., Cardona-Rivera, Jose P. Z.,Michael S. D. (2023) *Aligning Story and Gameplay Through Narrative Goals*, School of Computing, University of Utah, Salt Lake City, UT, USA

Ryan Laure M. (2007) *Toward a Definition of Narrative*, Cambridge University Press

Schick L. (1991) *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*. Prometheus Books, New York.

ScottPlays (2024) *Fallout 2 character creation guide*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QWludHyQJZ0> Erişim Tarihi 19 Şubat 2025

Segal E. M. (1995) *A Cognitive-Phenomenological Theory of Fictional Narrative*. In J. F. Duchan, G. A. Bruder, & L. E. Hewitt (Eds.), *Deixis in Narrative: A cognitive Science Perspective* (pp. 61–78). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Smith H. , et al. (2006) *Plans and Purposes How Videogame Goals Shape Player Behaviour* (Ph.D. thesis) , IT University of Copenhagen

Stygian Software (2015) *Underrail Wiki*, URL: <https://www.stygiansoftware.com/wiki/index.php?title=Experience> Erişim Tarihi 26 Şubat 2025

The Unofficial Elder Scrolls Pages (2024) *Skyrim:Leveling* URL: <https://en.uesp.net/wiki/Skyrim:Leveling> Erişim Tarihi 26 November 2024

Todorov T. (1977) *The Poetics of Prose*. Ithaca, NY: Cornell University Press. van Dijk, T. A., & Kintsch, W. (1983). *Strategies of discourse comprehension*. New York: Academic Press.

Tosca S. (2003) *The quest problem in computer games*, in: *Proceedings of the Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment*.

ToughGamingGuy (2021A) *Fallout 1 (1997) - Full Game HD Walkthrough (100%)*, Part One - No Commentary, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vI-n23kJ6xM> Erişim Tarihi 24 Şubat 2025

ToughGamingGuy (2021B) *Fallout 1 (1997) - Full Game HD Walkthrough (100%)*, Part Two - No Commentary, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tM6uVyA226o> Erişim Tarihi 24 Şubat 2025

Zagal J.P., Debus M.S., Cardona-Rivera R.E. (2019) *On the Ultimate goals of games: Winning, Finishing, and Prolonging*, in: *Proceedings of the 13th International Philosophy of Computer Games Conference*

Zagal J.P., Altizer R. (2014) *Examining ‘RPG Elements’: Systems of Character Progression*, *International Conference on Foundations of Digital Games*,

Zubin D. A., Hewitt L. E. (1995) *The Deictic Center: A Theory of Deixis in Narrative*. In J. F. Duchan, G. A. Bruder, & L. E. Hewitt (Eds.), *Deixis in Narrative. A Cognitive Science Perspective* (pp. 129–155). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.