

Kutu Kutu Piksellerden

Milyar Dolarlık

Hayallere

Yüzlerce kişiden oluşan
yapım ekipleri,
milyonlarca dolarlık
bütçeler.

Günümüzün kapsamlı
bilgisayar oyunları
arka planda ciddi
bir işgücü ve yatırım
gerektiriyor. Ama
belki de bu dünyanın
yıldızlarından biri
ihtiyacınız bu kadarına
ihtiyacınız yoktur.
Tek ihtiyacınız olan
güzel bir hikâye,
eğlenceli bir fikir ve
bolca hayal gücü.

Danimarkalı oyuncak üreticisi Lego, 4 Eylül tarihinde yaptığı açıklamayla 2014'ün ilk yarısında 2 milyar doların üzerinde satış gelirin imza atarak Barbie serisiyle bilinen Mattel'i geçtiğini ve dünyanın bir numaralı oyuncak üreticisi olarak zirveye yerleştiğini duyurdu. Bundan yalnızca 15 gün kadar önce, 20 Ağustos'ta Malmö'deki bir konferansta Lego Pazarlama Müdürü David Gram şunu söylüyordu: "Keşke Minecraft'ı biz akıl etmiş olsaydık."

Minecraft. Hayranları tarafından Notch takma adıyla bilinen Markus Persson'un kişisel çabasıyla 2009 yılında ortaya çıkan bir oyun. Günümüzün yeni nesil oyun konsollarının, kahramanın silahından yansıyan gün ışığını daha gerçekçi hale getirmek için saniyede milyarlarca hesap yapabildiği bir çağda, oyunculara kutulardan ve piksellerden oluşan bir görsel dünya vaat ediyordu. Taşın, toprağın, ağaçların, hayvanların, karakterlerin, madenlerin, hatta suyun ve bulutların bile kocaman piksellerden oluşan kutularla şekillendiği bir dünya. Üstelik oyun ücretsiz de değildi. Başta çevrimiçi oyun özelliği olmak üzere tüm özelliklerinden faydalanabilmek için, serbest geliştiricilerin benzer çabalarına kıyasla hatırı sayılır bir ücret ödememiz gerekiyordu. Buna rağmen satışlar 2011 yılında 1 milyon sınırını geçti. 2014'te ise 55 milyona dayanmıştı.



Piksellerin Dünyasında Yıldızı Parlayanlar



Papers, Please

Pasaport kontrol görevlisi olarak ülkeye girmek isteyenlerin evrakını kontrol ediyor ve kimin girip giremeyeceğini belirliyorsunuz. Evrakların düzgünlüğünden baktığınız kişinin tipinin hoşunuza gidip gitmemesine kadar birçok değerlendirme kıstasınız var. Zaten hep bunu yapmak istemiştiniz öyle değil mi?



Canabalt

Uzaylı istilası sonucu yıkıma uğrayan bir şehirde damdan dama atlayarak olabildiğince uzağa koşmanız gereken bir oyun. Peşinden sürüklediği bir tarzın öncüsü. Oyunlar kısa sürüyor, ama bağımlılık yapıyor.



FlappyBird

Bir mobil oyun olarak ortaya çıktı ve beklenmedik bir şekilde inanılmaz bir yaygınlığa ulaştı. Vietnamlı yapımcısı birden kendisine yönelen aşırı ilgiden bunaldığını söyleyip oyunu yayından kaldırdığında, reklam gelirinin günde 50 bin dolara ulaştığı söyleniyordu.

Kendi Dünyanızın Cazibesini Keşfetmek

Yapboz mantığıyla kurgulanan bu dünyada kendi başına küçük kulübeler ve köprüler inşa ederek işe koyulanlar, kendilerine sunulan bu basit görümlü dünyanın arkasında yer alan sonsuz olanakları keşfettikçe çevrimiçi sunucularda bir araya gelerek hayal gücünün sınırlarını zorlayan yapıları imza atmaya başladılar. Londra ve New York gibi şehirleri gerçek boyutlarıyla inşa ettiler. Yüzüklerin Efendisi'ndeki Minas Tirith'i, Taht Oyunları'ndaki Kralın Şehri'ni filmlerindeki tüm detaylarıyla hayata geçirdiler. Milyonlarca bloğu üst üste yığarak *Battle Star Galactica*'yı, *Atılgan*'ı, uzay mekiğini ve bilim kurgu akımına yön veren diğer objeleri kurguladılar. Yarattıkları dev kalelerde, kalyonlarda, şehirlerde takımlara ayrılarak büyük mücadelelere giriştiler.

Bu kadarıyla da yetinmediler. Oyunun içinde yer alan blokların sahip olduğu özellikleri kullanarak karmaşık tasarımlar ürettiler. İşlevsel bilgisayarlar, çalışan sabit diskler, veri aktaran bellek üniteleri, hatta nükleer reaktörler hayata geçirdiler. Olay daha da ileri gitti. Danimarka, çocukların bir şeyler inşa etme konusundaki merakından hareketle Minecraft üzerinde ülkenin bire bir haritasını çıkararak internet sunucularına yerleştirdi ve ziyarete açtı. İngiltere, Minecraft üzerinde ülkenin topografik yapısını aslına uygun düzenleyip kullanıma sundu.

Peki ama neden? Nasıl oluyordu da inanılmaz grafiklerle bezeli, arkasında milyonlarca dolarlık prodüksiyonların yer aldığı oyunlar değil de bir kişinin oturup kendi başına yazdığı bir oyun haberlere konu oluyordu? Nasıl oluyordu da anne babalar çocuklarının oynadığı başka oyunlardan haberdar değilken Minecraft'ın ismini biliyordu?

Grafik sunum konusunda en minimalist oyunlardan biri, Minecraft'ın da ilham kaynakları arasında yer alan Dwarf Fortress olsa gerek.





Fist of Awesome

Ailesini kurtarmak için aylara karşı savaş açan bir oduncunun hikâyesi. Klasik “önüne geleni döv” tarzı oyunların felsefesini, bir zamanlar onların bile yapmadığı bir görsel sadelikte pişirip önünüze koyuyor.



Proteus

Bundan 10 yıl öncesinin süper bilgisayarlarına kafa tutan bilgisayarınızda Atari 2600 esintisi yaşamak isterseniz denemeniz gereken bir oyun. Devasa dünyasında, mistik bir ahenkle çalan müzik eşliğinde keşfedeceğiniz şeyleri neye benzeteceğiniz hayal gücünüze bağlı.



Growtopia

Tıpkı Minecraft gibi kendi dünyanızı oluşturabildiğiniz, başkalarıyla iş birliği ve takas yapabildiğiniz bir kişisel evren oluşturmanıza izin veriyor. Son zamanlarda ismi sıkça duyulan oyunlardan biri.



Minecraft hayranları bir araya gelerek, Taht Oyunları dizisindeki Kralın Şehri gibi, inanılmaz detaylı çalışmalara imza atıyorlar.

Daniel Goldberg ve Linus Larsson tarafından yazılan *Minecraft: The Unlikely Tale of Markus “Notch” Persson and the Game that Changed Everything* adlı kitap baştan sona hikâyenin nasıl bu noktaya geldiğini anlatıyor. Persson kitapta aslında Minecraft’ın orijinal bir çalışma olmadığını, Dwarf Fortress adlı oyunun hayal gücünü temel alan basit görsel yaklaşımından esinlendiğini ve kodları zamansız yayılıp kontrolden çıkınca çareyi açık kaynağa dönmekte bulan Infiminer adlı oyunu temel aldığı açık yüreklilikle itiraf ediyor. Bu, “indie” adı verilen bağımsız oyun geliştiriciler dünyasında son derece sık rastlanan bir durum ve kimse böyle bir durumda birbirini hırsızlıkla suçlamıyor.



Görsel yaklaşımla ilgili olarak da “Benim için görsellikten çok fikir ve deneyim ön plandaydı” diyor Persson. “Hayal ettiğim sonuca ulaşmak için zamanımı ve enerjimi cıvıllı grafiklerle bezeli bir dünya yaratmaya harcamak istemiyordum. Zaten hangi görsel imge, bir insanın hayal gücüyle oluşturduğu sembollerden daha güçlü olabilir ki?”

Nostalji mi, Sanat mı?

Bilgisayar oyunları endüstrisi, yıllardan beri kullanıcıları güçlü grafik kartlarına ve konsollara para vermeye özendiriyor. Açıkçası bu yeni teknolojilerin ortaya koyduğu beceriler de hayallerde yaşayan dünyaları gerçeğe dönüştürme konusunda hiç fena değil. Özellikle de konsollar yaşlandıkça ve programcıların bunları kullanma konusundaki becerileri arttıkça şaşırtıcı sonuçlar ortaya çıkıyor. 8 yaşına basmış bir konsolda The Last of Us’ın nasıl görüldüğünü görme fırsatınız olduysa veya Grand Theft Auto 5 ile sokaklarda birkaç tur attıysanız ne demek istediğimi çok iyi anlamış olmalısınız.

Ama son zamanlarda oyun piyasasında değişik bir şeyler olma-ya başladı. 1 yıl önce piyasaya çıkan Xbox One'in şu ara en popü-ler oyunlarından biri, Super Time Force adlı ve dev piksellerden örülü bir "önüne geleni vur" oyunu. PlayStation 4'te de Tower Fall: Ascension benzer bir konuma çoktan yerleşti bile. Sundukları de-neyim sanki 90'lardan, hatta 80'lerden bir makinenin başına geçip oynuyormuşsunuz gibi. Sadece o zamanlarda bu görüntüler kul-landığımız makinelerin yapabildiği en iyi şeyleri temsil ediyordu.

Bugün özellikle bağımsız oyun tasarımcıları, çok daha iyisi-ni yapabilecek makinelerde bunu bir görsel ifade dili olarak kul-lanmayı tercih ediyor. Bu akımın arkasında, hâlihazırda yüz mil-yonlarca oyuncunun elinin altında olan konsolların son dönem-de bağımsız geliştiricilere verdiği desteğin giderek artmasının da payı var. Bazılarının derdi, Minecraft'ın yapımcısı Persson'un da ifade ettiği gibi zaman ve bütçe ihtiyacını en aza indirgeyerek fik-ri ve eğlenceyi ön plana çıkarmaya odaklanmak. Bunun en gü-zel örneklerinden biri de Persson'un esin kaynakları arasında yer alan Dwarf Fortress olsa gerek. Stratejiye dayalı bu oyunda gra-fik veya çizim diye bir şey yok. Oyundaki her şey, klavyenizin üzerinde yer alan karakterlerle simgeleniyor. Örneğin size doğ-ru yaklaşan dev örümcek S harfiyle oyun haritasına yansıtılıyor. Yaklaşan bir örümcek olduğunu bildikten sonra, ne kadar kork-unç olabileceğini hayal etmek tamamen size kalmış.



Pikselleri biraz parlatmak bazen Guacamelee gibi yapıtıların ortaya çıkmasına yol açıyor.

Bazıları ise bilgisayar oyunlarının en temel ögesi olan pik-sellerin, bilgisayar üzerinde gerçekleştirilecek sanat eserlerinin de temelini oluşturması gerektiğini düşünüyor. Passage ve Gra-vitation gibi oyunların yapımcısı olan ve oyunun bir sanat öge-si olarak ele alınması gerektiği fikrinin ateşli savunucuları ara-sında yer alan Jason Rohrer şöyle demiş: "Ben bilgisayarda bir yapıt ortaya koyduğum zaman bunun bir yağlıboya tablo ve-ya pastel boyama gibi görünmesini istemiyorum. Pikselleri kul-lanmak, dijital dünyanın ana diliyle bir karikatür çizmek gibi."

Belki de işin sırrı biraz da burada yatıyor. Birçok serbest ge-liştirici, performans ve beceri eksikliğiyle bitmemiş hissi veren bir çalışma ortaya koymaktansa piksellerin yardımıyla olgunluk hissi veren sonuçlara gitmeyi tercih ediyor. Üstelik böyle olunca oyuncuya sizin eksik bıraktığınız şeyleri tamamlamak için bir fırsat vermiş oluyorsunuz. Gerçi biraz daha cilalarsanız bu defa da Guacamelee gibi şaheserler çıkabiliyor karşınıza.

Görsel dil olarak piksellere yüklenmenin bir kötü yanı varsa, o da bazı durumlarda ciddiye alınmanızın normalden biraz da-ha uzun sürmesi. İyi yanı ise aradan ne kadar zaman geçerse geç-sin, platformlar nereye doğru evrilirse evrilsin ortaya koyduğunuz anlatımın hiçbir zaman eskimeyecek ve yadırganmayacak olması. Üstelik her ne kadar piksellerden bahsediyor olsak da, bu alanda ortaya koyulan çeşitlilik zaman zaman şaşırtıcı boyutla-ra ulaşıyor. Kickstarter'da 25 bin dolar fonlama beklentisiyle yola çıkıp 645 bin dolar toplayan Hyper Light Drifter'in görsel yakla-sımı bunun en çarpıcı örneklerinden olsa gerek.



Önümüzdeki aylarda piyasaya çıkması beklenen Hyper Light Drifter, neon efektleriyle bezeli grafik stiliyle ilgi çekici bir görünüm ortaya koyuyor.

Sonuç?

Minecraft ile başladık, Minecraft ile bitirelim. Oturup bu ya-zıyı yazmaya başladığım günlerde, Microsoft'un Minecraft'ın yapımcısı Mojang'ı 2 milyar dolara satın alacağı söylentisi ha-ber sitelerinde dolanmaya başlamıştı. Söylentiler yanlış çıktı. 15 Eylül'de Microsoft Minecraft'ı satın almak için 2 değil, tam 2,5 milyar dolar ödediğini açıkladı.

Minecraft.net adresine gittiğinizde, oyunun .exe uzantı-lı dosyasının yalnızca 660 kilobyte olduğunu göreceksiniz. Bu, doğru olduğuna inandığı bir fikri hayata geçirmek için tek başı-na yola çıkan bir geliştiricinin fikrine ve çabasına yalnızca 5 yıl içinde kilobyte başına kabaca 3 milyon 800 bin dolar değer bi-çildiği anlamına geliyor.

İyi bir fikirden başka neyin kilosunu bu kadar pahalıya sa-tabilirsiniz ki?

