

Oyunlar ve Anlatı Final Projesi

Proje Adı: Miragia

Grup Adı: MSNBoys

Calvino Kategorisi: Kentler ve Arzu

Seçilen Şehirler: Zobeide, Anastasia, Fedora, Despina

Hedef Oyun Türü / Platform:

Narrative Adventure / Interactive Fiction (Choice-Based) – PC

Arcweave Proje Linki: <https://arcweave.com/app/project/qo6GPVm0zQ>

Grup Üyeleri ve Görev Dağılımları:

Yurdakul Efe ARIKAN: Arcweave projesinde anlatı tasarımı, görsel üretim, ses seçimi ve dosya düzeni üzerine çalıştım. Projenin daha düzenli, anlaşılır ve atmosferik bir yapıya sahip olması için hikâye akışını, node düzenini ve kullanılan materyalleri hazırladım.

NDD için kaynak analizi yaparak hikâyenin temel aldığı metinleri, karakterleri, temaları ve seçim yapısını inceledim. Bu analiz doğrultusunda hikâyenin başlangıç, gelişme ve sonuç bölümlerini daha net hale getirdim. Arcweave üzerindeki node bağlantılarını düzenleyerek oyuncunun seçimlere göre hikâyeyi daha anlaşılır şekilde takip etmesini sağladım.

Proje için hikâyeye uyumlu 75 farklı görsel ürettim ve bu görselleri ilgili node'lara yerleştirdim. Görsellerde şehir, liman, sis, pazar, karakter karşılaşmaları ve önemli karar anlarının hikâyedeki atmosferle uyumlu olmasına dikkat ettim.

Ayrıca hikâyenin duygusunu güçlendirmek için uygun ses ve müzik araştırması yaptım. Gizemli, karanlık, masalsı ve liman atmosferini destekleyen sesler seçerek anlatının daha etkileyici hale gelmesini amaçladım.

Bunun yanında proje dosyalarını düzenledim, görselleri, sesleri, NDD belgelerini ve kaynakçayı ayrı başlıklar altında topladım.

Kerem ÇETİN: Projenin ana omurgasını oluşturan hikâye yapısını kurguladım, anlatı mimarisini tasarladım ve olay örgüsünü yönlendiren temel tetikleyici olayları yapılandırdım. Calvino'nun "Kentler ve Arzu" kategorisinden seçtiğimiz Zobeide, Anastasia, Fedora ve Despina şehirlerinin edebi atmosferini, interaktif bir oyunun gerektirdiği anlatı yapısına dönüştürdüm.

Oyuncunun deneyimleyeceği ana hikâye akışının belirleyerek, seçimlerin anlatısal ağırlığını ve bu seçimlerin hikâyenin gidişatını nasıl şekillendireceğini tasarladım. Miragia evreninde olayların fitilini ateşleyen, karakterleri harekete geçiren ve hikâyeyi durağanlıktan çıkarıp çatışmaya sürükleyen tetikleyici olayları mantıksal bir çerçevede kurguladım. Arcweave üzerindeki 75 node'luk yapının, akıcı ve sürükleyici bir anlatı yapısıyla oyuncuya sunulmasını sağladım; olayların başlangıç, kırılma ve zirve noktalarını titizlikle organize ettim.

Kaan MERSİN: Projenin temelini oluşturan dünya inşasını, karakterlerin tüm derinliklerini ve davranış biçimlerini en ince ayrıntısına kadar tasarladım. Karakterlerin Miragia evrenindeki motivasyonlarını, zaaflarını, birbirleriyle olan dinamiklerini ve olaylara verecekleri tepkileri kurgulayarak anlatının merkezini oluşturdum.

Hikayenin interaktif bir yapıya bürünüp Arcweave üzerine aktarımı sürecinde, toplamda 75 node'dan oluşan geniş kapsamlı bir hikaye ağacı ortaya çıkardım. Bu geçişi yapacak ekip arkadaşlarımın işini kolaylaştırmak ve süreci önceden görebilmeleri için detaylı bir interaktif taslak hazırladım. Hangi node'un nereye bağlanacağını, hangi oyuncu seçiminin hikayede neleri tetikleyeceğini adım adım haritalandırdım. Hatta bu mekanikleri ve seçimlerin sonuçlarını test edebilmek amacıyla, özel olarak oluşturduğumuz site benzeri bir test ortamını kullanarak hikaye ağacının oynanabilirliğini simüle ettim.

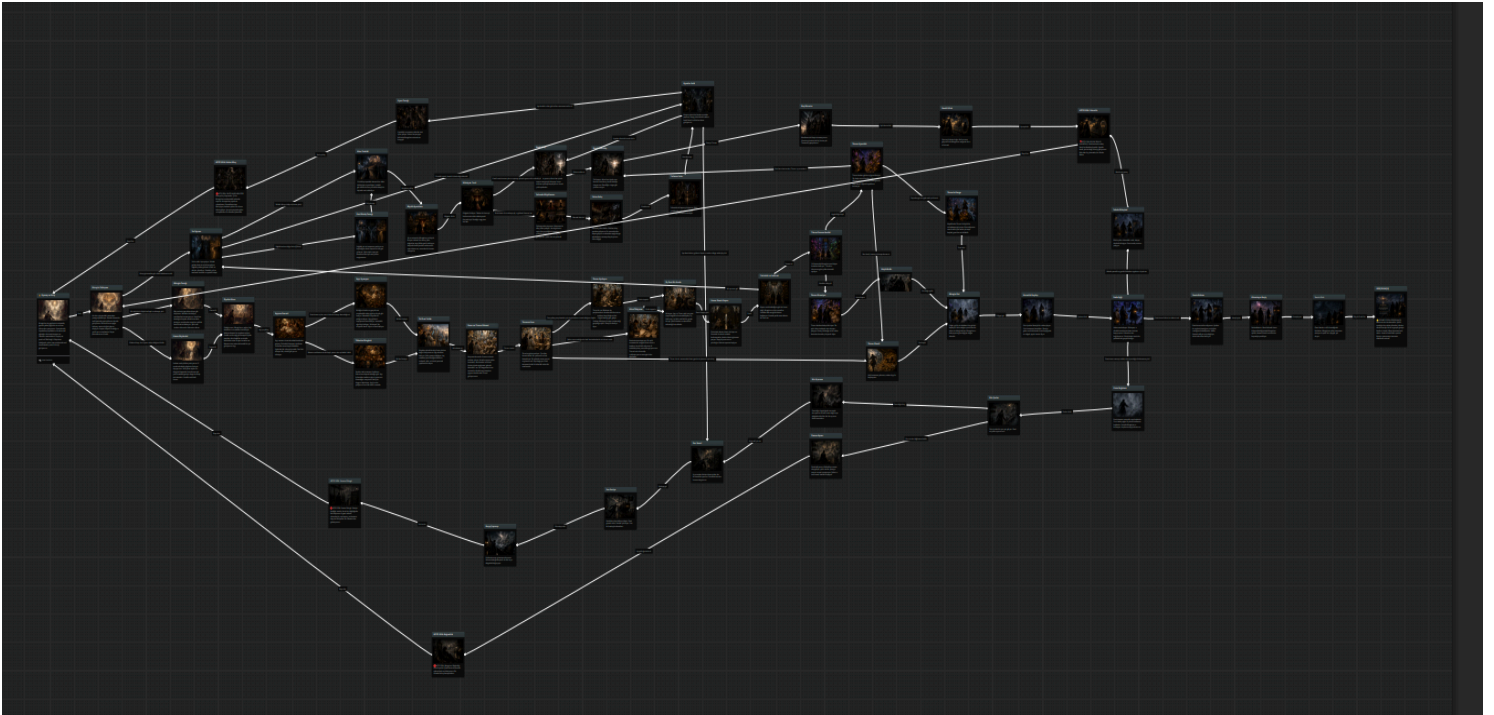
Son aşamada ise, kurulan bu devasa interaktif yapının olay örgüsü tutarlılığını ve akışın doğruluğunu baştan sona denetledim. Oyuncu seçimlerinin ve dallanan hikaye yollarının, kurduğumuz dünyanın kurallarıyla çelişmeden, tam bir bütünlük ve mantık çerçevesinde ilerlemesini sağladım.

Arif Efe EKİNCİ: Projenin görsel atmosferinin konsept olarak belirlenmesi, Arcweave üzerindeki node yapısının temel mimarisinin kurulması ve proje kaynakçasının derlenmesi üzerine çalıştım.

Calvino'nun "Kentler ve Arzu" kategorisindeki Zobeide, Anastasia, Fedora ve Despina şehirlerinin ruhunu yansıtacak görsel ton referanslarını araştırdım ve bir araya getirdim. Hazırladığım görsel moodboard ve referanslar, projenin masalsı ve gizemli dünyasının temelini oluşturarak daha sonra üretilecek olan görseller için bir kılavuz görevi gördü. Şehirlerin mimari dokusu ve renk paletlerini belirleyerek anlatının duygusal tonunu destekleyecek görsel çerçeveyi çizdim.

Arcweave üzerinde projenin teknik iskeletini oluşturan node düzeninin mantıksal altyapısını ve hiyerarşisini kurguladım. İnteraktif kurgu yapısına uygun olarak, oyuncu seçimlerinin dallanma yapılarını tasarladım. Düğümler arası temel şablonu oluşturarak, projenin karmaşılaşan seçim ağacında düzenli ve çalışır bir temel üzerine inşa edilmesini sağladım.

Bunun yanında, projenin geliştirilme ve araştırma sürecinde yararlandığımız tüm edebi ve teorik metinleri, başta Italo Calvino'nun "Görünmez Kentler" eseri olmak üzere detaylı bir şekilde derleyerek proje kaynakçasını oluşturdum.



Arcweave Node Görünümü

(Daha iyi bir deneyim için link üzerinden bakılması tavsiye edilir)