

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**ANDRZEJ SAPKOWSKI'NİN WITCHER ROMANLARININ
İTERAKTİF BİR VİDEO OYUNUNA UYARLANMASI ÜZERİNE
MEDYALARARASI BİR ÇALIŞMA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İlker ŞENER

Enstitü Anabilim Dalı : Alman Dili ve Edebiyatı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alper KELEŞ

Haziran – 2020

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ANDRZEJ SAPKOWSKI'NİN WITCHER ROMANLARININ
İNTERAKTİF BİR VIDEO OYUNUNA UYARLANMASI ÜZERİNE
MEDYALARARASI BİR ÇALIŞMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İlker ŞENER

Enstitü Anabilim Dalı : Alman Dili ve Edebiyatı

“Bu tez 06/03/2020 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Oybirliği / Oyçokluğu ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATI
Dr. Öğr. Üy. Alper KELEŞ	Başarılı
Prof. Dr. Ersel KAYAOĞLU	Başarılı
Prof. Dr. Muharrem TOSUN	Başarılı



SAKARYA
ÜNİVERSİTESİ

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ SAVUNULABİLİRLİK VE ORJİNALLİK BEYAN FORMU

Sayfa : 1/1

Öğrencinin

Adı Soyadı	:	İlker ŞENER
Öğrenci Numarası	:	Y176014001
Enstitü Anabilim Dalı	:	Alman Dili ve Edebiyatı
Enstitü Bilim Dalı	:	Alman Dili ve Edebiyatı Yüksek Lisans Programı
Programı	:	<input checked="" type="checkbox"/> YÜKSEK LISANS <input type="checkbox"/> DOKTORA
Tezin Başlığı	:	ANDRZEJ SAPKOWSKI'NİN WITCHER ROMANLARININ İTERAKTİF BİR VİDEO OYUNUNA UYARLANMASI ÜZERİNE MEDYALARARASI BİR ÇALIŞMA
Benzerlik Oranı	:	%4

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,

Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Tez Çalışması Benzerlik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim. Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi beyan ederim.

08/05/2020
İmza

Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Tez Çalışması Benzerlik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim. Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen öğrenciye ait tez çalışması ile ilgili gerekli düzenleme tarafımda yapılmış olup, yeniden değerlendirilmek üzere@sakarya.edu.tr adresine yüklenmiştir.

Bilgilerinize arz ederim.

...../...../20.....
İmza

Uygundur

Danışman
Unvanı / Adı-Soyadı: Dr. Öğr. Üy. Alper KELEŞ

Tarih: 08.05.2020

İmza:

KABUL EDİLMİŞTİR

REDDEDİLMİŞTİR

EYK Tarih ve No:

Enstitü Birim Sorumlusu Onayı

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR	iii
TABLO LİSTESİ	iv
ŞEKİL LİSTESİ	v
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: KURAMSAL VE YÖNTEMSEL ÇERÇEVE	7
1.1. Video Oyunlarının Tarihsel Süreci ve Gelişimi	7
1.2. Video Oyun Kültürü ve Oyun Endüstrisi	12
1.3. Bir Sanat Dalı Olarak Video Oyunları	15
1.4. Metinlerarasılık, Medya ve Medyalararasılık	19
1.5. Uyarlamalar ve Yeniden Üretim	26
1.6. Açık Dünya ve Rol Yapma Oyunları	28
1.7. Masaüstü Rol Yapma Oyun Sistemi ve Video Oyunları.....	31
1.8. Rol Yapma Oyunları ve Oyuncunun Seçimleri.....	32
1.9. Oyun Çalışmaları Üzerine: Ludoloji ve Naratoloji	36
BÖLÜM 2: WITCHER ROMANLARI VE UYARLAMALARI	39
2.1. Witcher Roman Serisi ve Andrzej Sapkowski.....	39
2.2. Witcher Evreni ve Witcher (Efsunger) Sınıfı	41
2.3. The Witcher 3: Wild Hunt video Oyunu Hikâyesi	42
2.4. Oyunun Satış Rakamları ve Başarısının Serisine Olan Etkisi	43
2.5. Video Oyunları Witcher ve Witcher 2 Mörder der Könige.....	50
2.6. Masaüstü Oyunlar ve Kart Oyunları.....	53
2.7. Witcher Romanlarından Uyarlanan Çizgi Romanlar, Filmler ve Diziler	56
BÖLÜM 3: MEDYALARARASI KARAKTER ODAKLI KARŞILAŞTIRMA	59
3.1. Romandan Oyuna Uyarlanan Oynanabilen Karakterler.....	59
3.1.1. Geralt Karakteri	59
3.1.2. Ciri Karakteri.....	80

3.2. Romandan Oyuna Uyarlanan Oynanamayan Karakterler	98
3.2.1. Yennefer Karakteri	98
3.2.2. Triss Karakteri	101
3.2.3. Dandelion "Rittersporn" Karakteri	103
3.2.4. Romandan Uyarlanan Diğer Yan Karakterler	105
BÖLÜM 4: MEDYALARARASI GÖREV ODAKLI KARŞILAŞTIRMA.....	114
4.1. Roman Serisindeki Hikâyelerin Oyuna Uyarlanmaları	114
4.2. Roman Serisinden Oyuna Uyarlanan Eşyalar	128
4.3. Romandan Uyarlanan Etkinlikler ve Sistemler	132
4.4. Witcher 3: The Wild Hunt Gwent Oyunu	141
SONUÇ	148
KAYNAKÇA.....	158
ÖZGEÇMİŞ	165

KISALTMALAR

- PSVR** : Play Station Virtual Reality (Play Station Sanal Gerçeklik)
- ESA** : Entertainment Software Association (Oyun ve Eğlence Yazılımı Birliđi)
- PEGİ** : Pan European Game Information (Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi)
- ESRB** : Entertainment Software Rating Board (Eđlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu)

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Witcher "Der Letzte Wunsch" Romanı, Yıllara Göre Satış Rakamları	46
Tablo 2: Witcher 3 Video Oyunu Platform ve Yıllara Göre Satış Yüzdeleri.....	47
Tablo 3: Witcher Video Oyun Serisi Gelir Tablosu	47

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 : Tic Tac Toe Oyunu	7
Şekil 2 : İlk Bilgisayar, EDSAC - electronic delay storage automatic calculator.....	7
Şekil 3 : Tan Gazetesi Atari Çekilişi	9
Şekil 4 : Phantasmagoria Oyun İçi Görüntüsü	9
Şekil 5 : Assassins Creed Odyssey Oyun İçi Grafikleri	10
Şekil 6 : PSVR Sanal Gerçeklik Gözlüğü	11
Şekil 7 : Ps Vr Worlds; Ocean Descent Oyun İçi Görüntüsü.....	12
Şekil 8 : Pegi16 Yaş ve İçerik Uyarıları.....	13
Şekil 9 : Dungeons And Dragons Karakter Kağıdı	33
Şekil 10: D20 Zar Seti	33
Şekil 11: Witcher Roman Serisi: Lehçe Kapak Tasarımı.....	44
Şekil 12: Witcher Roman Serisi: İngilizce Kapak Tasarımı	44
Şekil 13: Witcher Roman Serisi: Türkçe Kapak Tasarımı	45
Şekil 14: Witcher Video Oyun Serisi Triss Karakteri Grafik Karşılaştırması	48
Şekil 15: Witcher Video Oyun Serisi: Geralt Karakteri Karşılaştırması.....	48
Şekil 16: Witcher Video Oyun Serisi Zoltan Karakteri Grafik Karşılaştırması.....	49
Şekil 17: Witcher 3 Video Oyunu: Geralt Karakteri Dış Görünüşü.....	60
Şekil 18: Witcher 3 Video Oyunu: Çarpışma Yetenekleri, Ok Saptırma.....	64
Şekil 19: Witcher 3 Video Oyunu: Kontrat Tabelası	67
Şekil 20: Witcher 3 Video Oyunu: Ciri Karakteri 12 Yaşındaki Dış Görünüşü	83
Şekil 21: Witcher 3 Video Oyunu: Ciri Karakteri Witcher Eğitimi	84
Şekil 22: Witcher 3 Video Oyunu: Ciri Karakteri Gözü Bağlı Witcher Eğitimi	84
Şekil 23: Witcher 3 Video Oyunu: Ciri Karakterinin Gül Dövmesi	86
Şekil 24: Witcher 3 Video Oyunu: Yennefer Karakteri	99
Şekil 25: Witcher 3 Video Oyunu: Geralt ve Triss	102
Şekil 26: Witcher 3 Video Oyunu: Bestiarium Sekmesi.....	121
Şekil 27: Witcher 3 Video Oyunu: Ciri ve Kılıcı.....	129
Şekil 28: Witcher 3 Video Oyunu: Eşya Alım Satım Sistemi.....	133
Şekil 29: Witcher 3 Video Oyunu: Tır Na Lia	140
Şekil 30: Witcher 3 Video Oyunu: Gwent Kart Oyunu	143
Şekil 31: Witcher 3 Video Oyunu: Gwent Kart Oyunu 2	143

Şekil 32: Witcher 3 The Wild Hunt Video Oyunu: Milva Gwent Kartı	145
Şekil 33: Witcher 3 Video Oyunu: Kambi ve Hemdall Gwent Kartları	146

Sakarya Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Özeti

Yüksek Lisans	<input checked="" type="checkbox"/>	Doktora	<input type="checkbox"/>
Tezin Başlığı: Andrzej Sapkowski'nin Witcher Romanlarının İnteraktif Bir Video Oyununa Uyarlanması Üzerine Medyalararası Bir Çalışma			
Tezin Yazarı: İlker ŞENER		Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Alper KELEŞ	
Kabul Tarihi: 03/06/2020		Sayfa Sayısı: v (ön kısım) + 165 (tez)	
Anabilim Dalı: Alman Dili ve Edebiyatı		Bilim Dalı:	
<p>Witcher 3 video oyununu anlatı odaklı bir medya olarak ele alan bu çalışmada Witcher 3 The Wild Hunt oyunu ve Witcher roman serilerinin ilişkisi, rol yapma oyunları ve açık dünya sistemi ile oluşturdukları sentez incelenecektir. Video oyunu incelemesinde, roman serisinden uyarlanan bölümlerin ne şekilde uyarlandığı irdelenecek roman serilerinin interaktif bir video oyununa dönüşüm süreci incelenecek, bu süreç sonrası romanlardaki öğelerin video oyununda oyuncunun karşısına ne şekilde çıktığı, oyuncunun oyunun hikâyesindeki yeri ve oyuncunun seçimlerinin yeni bir hikâye üretmesi üzerinde durulacaktır. Her iki medyanın özellikleri ortaya konularak, romandan uyarlanan hikâyelerin ve karakterlerin video oyunundaki işleniş şekli ele alınarak, açık dünya, rol yapma oyunları ve fantastik edebiyat sentezinin ortaya çıkardığı medyanın özellikleri ortaya konulacaktır. Witcher 3 video oyununun roman serisi üzerindeki etkileri de çalışmaya dâhil edilecektir. Bu çalışmada, video oyunlarında roman içeriklerinin oyunun hikâyesini, oyun evreni ve oyun karakterlerini zenginleştirilmesi ile oyunun inandırıcılığına ne şekilde katkıda bulunduğu üzerinde durulacaktır. Çalışmada interaktif vurgusunun yapılması video oyunlarının oyuncuya sunduğu etkileşim ile ilgilidir, bu çalışmada oyuncunun etkileşimi sonrası oyunun gidişatında değişkenlik gösteren etkenler üzerinde yoğunlaşılacaktır. Video oyunlarına anlatı odaklı bakış açısına karşıt olarak geliştirilen oyun biçimsellik kuramının oyunları bütünsel olarak ele alarak incelemesinin, Witcher 3 video oyunu gibi hikâyeye tabanlı oyunlara karşı olan yetersizliği de çalışmanın sonucunda tartışılacaktır. Witcher 3: The Wild Hunt video oyunu ile 7 romandan oluşan bir seriyi inceleyen ve karşılaştıran bu çalışma, literatürdeki medyalararası alana, oyun ve edebiyat medyaları karşılaştırması türünde kapsamlı bir inceleme ile katkıda bulunma amacı taşımaktadır.</p>			
Anahtar Kelimeler: Witcher 3, Edebiyat, medyalararasılık, İnteraktif video oyunu			

Sakarya University
Institute of Social Sciences Abstract of Thesis

Master Degree	<input checked="" type="checkbox"/>	Ph.D.	<input type="checkbox"/>
Title of Thesis: A Study on Intermedia About Adaptation of Andrzej Sapkowski's Witcher Novel Series Into an Interactive Video Game			
Author of Thesis: İlker ŞENER		Supervisor: Asts. Prof. Alper KELEŞ	
Accepted Date: 03./06//2020		Number of Pages: v (pre text) + 165 (main body)	
Department: German Literatur and Language		Subfield:	
<p>This study approaches the Witcher 3 Wild Hunt video game in terms of narrative ways. The study will analyse the relation between Witcher 3 video game and Witcher book series, role playing video games (RPGs) and their synthesis with the open world system in video games. As for Witcher book series, certain methods in relation to literary text analysing such as text-specific approach and aesthetics of the reception approach which is based on reader response criticism were used in the study. This study will demonstrate the process of how the novels have become an interactive video game, how the gamers were exposed to the story based elements in the novels after this process, where the gamer stands for in the game storytelling and how the storytelling in the game is metamorphosed by the gamer's choices. The specifications of media shaped by the synthesis of fantastic literary and role playing games will be presented trough the study regarding the properties of both media means and how characters and stories in the novel were processed in the game. The impact of the game on the novel series and how the novel series enriched the content of the game from the aspect of open-world, characters and the cogency of the game will be also utilized in the study. The impact of gamers' interactiveness changing the course of game storytelling is addressed in details. At the end, the study will also argued that there is definitely an ineffectiveness concerning the analysis on story-based video games which has been dealt in terms of ludology. This study compares and analyses Witcher 3 video game and the novel series. It aims to provide affordable contributions to the field of intermediality in literature with the help of the extensive comparison of literary media and game media. Ludology stands opposed to Narratology, it holds that the unique nature of games requires a new framework and ought to be understood apart from narrative content.</p>			
Key Terms: Witcher 3, Literature, Intermediality, Interactive video game			

GİRİŞ

Bu çalışmanın amacı, Witcher roman serilerinden video oyununa dönüşümü sonrasında barındırdığı roman içeriklerinden aktarılan unsurları incelemek, bir romanın interaktif bir video oyununa dönüşümünde oyuncuya verilen hikâyenin gidişatını değiştirebilme imkânı sunması üzerinde durmak, romanlardaki atmosferin oyun medyasında oyuncuya ne şekilde sunulduğunu göstermek, roman içeriğinin video oyununa ve oyuncuya nasıl aktarıldığı üzerinde durmaktır.

Yazınsal medyadan farklı medyalara farklı uyarlamaları bulunan Witcher roman serisi üzerinden video oyunu uyarlamasının oyuncuya sanal olarak yaşantısal bir gerçeklik içerisinde yazınsal bir fantastik eseri içerik olarak sunması konusu incelenecektir.

Romanlardaki kurgusal karakterler farklı uyarlamalarda, kişinin bir romanı okurken, bir filmi veya tiyatro oyununu izlerken kendisini karakter ile özdeşleştirdiği, okudukları ya da izledikleri filmde karakterin kararlarını sorguladıkları durumlarla karşılaşırlarken, oyuncular, rol yapma türü video oyunlarında direkt olarak ana karakteri kontrol ederler, karakter için kendileri karar verirler ve oyunun evreninde sanal bir yaşantı deneyim ederler. Bu deneyimin içeriği olan fantastik edebiyat unsurları barındıran, her karakterin ve oyunda oluşturulmuş olan evrenin arka planı olan hikâyelere dayanıyor olması, oyuncuya romanın yazarının yarattığı kurgusal evrende yaşayan bir karakter olma imkânı vermektedir. Cutting'e göre romandan uyarlanmış video oyunları özellikle çok satan bilim kurgu, fantastik, suç ve korku romanlarından olduğu görülmektedir, bunun sebebi ise görev odaklı kahramanların hikâyelerin odağında olması, ve video oyununa uyarlandığında oyuncunun bu kahramanı kontrol etmesidir (2011: 169).

Video oyunları günümüzdeki teknoloji ile interaktiflik ve gerçeğe yakın bir oyun deneyimi sunmaları, içerik olarak anlatsal özellikler barındırmaları oyuncuya sadece görsellik değil birçok farklı açıdan hitap etmeye çalışan medyalar olduklarını göstermektedirler. Video oyunlarındaki anlatsal unsurlar, yani hikâyesi oyunun temelini oluştururken, oynanabilirlik ve oyunun grafik kalitesi oyuncuyu oyunun içine daha ok çeken etkenlerdir. Bu çalışma oyunları hikâye anlatma özelliği üzerinden Witcher 3 örneği ile ele alacaktır.

Çalışmanın amacı

Bu çalışmanın amacı bahsi geçen edebiyat ve oyun medyaları arasındaki evrenlerin okuyucuya ve oyuncuya ne şekilde aktarıldığını, romanlardaki içeriklerin oyuncuya ne kadar aktarıldığını ortaya çıkarmaktadır. Bunların yanı sıra roman-oyun uyarlamalarında romanların video oyunlarına olan etkileri üzerinde de durulacaktır. Çalışma medyalararası uyarlamalarda video oyunlarının yerinin belirlenmesine de katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Video oyunları üzerine 2001 yılında kadar Aerseth'in *Game Studies* isimli makalesini yazana kadar bilimsel çalışmalar bir elin parmaklarını geçmemekteydi (Aerseth: 2001). Günümüzde ise roman oyun karşılaştırmaları halen daha metodoloji açısından tartışma konusu olan bir alan olarak görülmektedir. Bu tartışmaların odak noktası olan naratoloji¹ ve ludoloji² kuramları göze batmaktadır. Çalışmada yer verilecek olan kuramsal bölümlerde ele alınacak olan ludoloji ve naratoloji kuramlarına da çalışmanın bakış açısı yönünden değinilecek, çalışmada video oyunlarının anlatı odaklı medyalar olduklarını gösterecek bazı noktalara değinme amacı da taşımaktadır. Video oyunlarında anlatı odaklılık vurgusunun yapılmasının tek dayanağı roman oyun uyarlamaları olarak görülmemeli, anlatı odaklı video oyunlarının yapımçı senaristleri tarafından da oldukça başarılı yapımlar ortaya konulduğu bilinmelidir. Video oyunlarının tarihsel süreci göz önünde bulundurulduğunda ilk oyundan günümüzde ortalama 70 sene geçmiştir, video oyun araştırmalarının çok daha yaygın olması beklenmektedir fakat bilimsel olarak araştırma yapan kitlenin video oyunlarına aşina olmadıkları, video oyunlarını anlatı odaklı görmedikleri, bir eser olarak ciddiye almadıkları gibi genel bir yargı vardır, bu durumda, bu tür çalışmaların hem video oyunlarına hem edebiyata hem de medyalararasılık gibi konulara ilgi duyan araştırmacıları bu çalışmalara girişmesi beklentisi doğmaktadır. Çalışmanın amaçlarından birisi de video oyunu dünyasındaki anlatı odaklı incelemeyi edebiyat literatürüne az da olsa sokmaya çalışmaktır. Öyle ki hikâye odaklı video oyunlarından uyarlanan romanlar da bulunmaktadır. Çalışmada her oyunun anlatı odaklı olarak görülerek incelenmesi değil, anlatı odaklı bir ana hikâye ekseninde, öykü anlatma amacı güden oyunların naratolojik yönden incelenmesi gerektiği savunulmaktadır.

¹ Naratoloji: Video oyunlarının hikâye anlatma odaklı medyalar olabileceğini öne süren kuramdır (Demirbaş,2017:353).

² Ludoloji:Naratolojiye karşıt bir kuramdır, oyunu biçimsel olarak incelemek gerektiğini öne sürer ve oyunları anlatsal içerikten bağımsız olarak incelemeyi savunur (Demirbaş,2017:353).

Çalışmadaki amaçlardan birisi de roman video oyunu incelemesinde video oyununu oluşturan tüm elementlerin ortaya konularak çıktının ne tür bir medya oluşturduğunu, uyarlanan romanın bu medyada ne şekilde oyuncuya aktarıldığını gösterebilmektedir.

Çalışmanın Kapsamı

Çalışmada 7 romandan oluşan Witcher roman serilerinin Lehçe'den Almancaya Erik Simon tarafından çevrilen versiyonları ve Cd Project Red firmasının tüm genişleme paketleri dâhil olan "Witcher 3 Wild Hunt Game Of The Year Edition" video oyunu kaynak olarak kullanılmaktadır. Çalışmanın karşılaştırmalı inceleme bölümlerinde, romanlardan video oyununa uyarlanmış bölümlerden içerikleri, karakterler ve oyundaki uyarlamaları üzerinde durulmaktadır, roman serisinin diğer uyarlamaları olan filmlere, dizilere, çizgi romanlara ve oyunlara da kısaca yer verilecek, video oyununda romandan uyarlanan karakterler ve oyundaki uyarlamaları karşılaştırılacaktır. Video oyununun hikâyesi ve roman serisinin hikâyesi oyundaki ana ve yan görevler baz alınarak karşılaştırılacaktır.

Çalışmanın Yöntemi

Video oyunlarını inceleme konusunda metodolojik arka plan halen daha oturmamışken, bazı araştırmacıların oyunları bütünsel olarak, bazılarının ise anlatı odaklı olarak incelemeyi savunurlarken bu alanda çalışma yapmak, çalışmayı belirli bir yöntem üzerinden sürdürebilmek yeni sorunsalları doğurmaktadır, bu çalışma Witcher 3 video oyununun anlattığı hikâye açısından ele alarak inceleyecektir, video oyununu oluşturan sayısal unsurlar değil hikâye anlatımına yardımcı olan unsurlar üzerinde durulacaktır. Yöntemsellik olarak video oyun araştırmacılarının kullanmış oldukları anlatı odaklı inceleme yöntemlerine başvurulacaktır. Çalışmada Witcher roman serileri metne bağlı inceleme (Werkimmanent)³ ve alımlama estetiği (Rezeptionsästhetik)⁴ yöntemleri kullanılarak incelenecektir. Witcher 3 Wild Hunt video oyunu incelemesinde video oyunundaki yazınsal metinler ve diyaloglar metne bağlı inceleme yöntemi ile görsel öğeler ise metindeki içeriklere uygunluğu bakımından incelenecektir. Bu alanda daha

³ Metnin öz olarak ele alınmasıdır, İçeriğin anlattığı konu ele alınarak metin incelenir, metnin anlatım biçimi, sunuş tarzı ön plandadır.

⁴ Okuyucunun eserden, metinden neyi anladığı ile ilgilenir (Tepe,2011:53-56).

önce video oyunlarını incelemek için kullanılan yöntemler oyunun grafik tasarımları, kodlaması, boyutu, çizimleri ve oynanabilirliği gibi değişkenlik göstermeyen nesnelere araştırıldığı görülmektedir. Witcher 3: the Wild Hunt video oyunu ortalama 200 saatlik bir oynama süresine sahiptir, Aerseth'e göre video oyunu araştırmalarında izlenmesi gereken metodoloji araştırmacının bizzat oyunu oynaması, diğer oyuncuların oyunlarını izlemesi ve oyunun yapımcılarının dökümanlarına başvurması ile oluşturulabilir (2003: 6-7). Bilindiği gibi medyalararasılık farklı iki medyanın birbiri arasındaki etkileşimlerini incelemektedir. Romanların video oyunlarına uyarlanması da edebiyat medyasının video oyunu medyası üzerindeki etkileşimlerinden biri olarak nitelendirilebilir. Bu etkileşim medyalararasılığın kendine özgü yöntemleriyle ele alınmaktadır. Bu noktada karakter analizi, hikayenin seyri, ekleme ve çıkarma, zaman ve mekan gibi unsurlar ön plana çıkarak çalışmada kullanılmaktadır. Bu çalışma oluşturulmadan önce ön hazırlık olarak bahsi geçen video oyunu bilgisayar ve Play station platformlarında oynanılarak hikâye farklı sonlarda bitirilmiş hikâyenin tüm alternatif sonları açılmıştır. Video oyunundaki günlük, tamamlanan ana ve yan görevler bölümlerindeki bilgiler roman serisi ile oyunun karşılaştırılması için analiz edilerek çalışmaya eklenmek üzere hazırlanmıştır. Romanların kaynak gösterilmesinde kullanılan bölüm ve sayfa numarası sistemi video oyunlarındaki görevlere karşılık gelmektedir. Rol yapma türünde video oyunlarında bir bölüm ortalama 2 dakika ile yarım saatlik bir süreyi kapsamaktadır çünkü klasik oyunlardaki bölüm sistemi yerini oyuncunun seçtiği görevi yapmasına imkân veren görev odaklı bir sisteme bırakmıştır. Oyuncu istediği görevi yapıp yapmamakta özgürdür, bu durumda kaynak kısmında romanlardan uyarlanan hikâyelerin işlendiği görevlerin kaynak olarak gösterilmesinin araştırmaya yöntemsel olarak güvenilirlik katacaktır.

Roman oyun karşılaştırma bölümünde medyalararası bir bakış ile fantastik edebiyat medyasının video oyununa dönüşümünde video oyununa aktarılmış içerikler Andrzej Sapkowski'nin yazdığı Erik Simon'un aslından Almancaya çevirdiği Witcher roman serilerinden birebir alıntılar, oyundan ise görseller ve oyun içi metinlerle desteklenerek incelenecektir.

Çalışmanın Önemi

Türkiye'de video oyunları ile ilgili yapılmış bilimsel araştırmalar video oyunları ve şiddet, asosyallik, olumlu olumsuz etkileri, oyun bağımlılığı, eğitim ve video oyunları konularını içine alan türde çalışmalardır. Türkiye'de edebiyat alanında video oyunları ile ilgili çalışmalar ve medyalararası incelemeler neredeyse yok denilecek kadar azdır.

Dünya genelinde özellikle Avrupa ve Amerika'da yapılan çalışmalar arasında medyalararası alanda birçok farklı bakış açısı ve yöntemle incelenmiş, tarihsel süreçleri ve yazınsal medyalar ile olan ilişkilerini ortaya koymaya çalışmışlardır.

Bu çalışmada yazılmış olan 7 romandan oluşan Witcher serisi ile Witcher 3 video oyununun ve tüm ek paketlerinin uyarlamada kullanılan içeriklerin oyuna olumlu etkileri üzerinde durulmaktadır. Rol yapma oyunu olarak, açık dünya⁵ sistemine sahip, fantastik edebiyat içeriği olan bir roman serisi ile türlerin iç içe girerek nasıl bir medya haline geldiği, hangi öğelerin romandan oyuna ne şekilde aktarıldığı incelenmektedir. Çalışmanın kilit noktası ise interaktif bir oyunda roman içeriklerinin oyuncuya göre şekillenmesi, oyuncunun romandan uyarlanan hikâyeye yön vererek yeni oluşturulan bir medyada sınırlı bir yazar haline gelmesidir.

Çalışma video oyunlarını Naratolojik medyalar olarak gören bir kuramı benimseyerek Witcher 3 oyununu inceleyecek bunun yanında ludoloji kuramının da bu tür oyunlar karşısında yetersiz kalan bir kuram olduğuna açıklama getirmeye çalışacaktır. Çalışmayı diğer roman-oyun uyarlamalarından ayıran özelliklerinden birisi, sadece uyarlama kısmına değil, rol yapma, açık dünya, fantastik edebiyat gibi içeriklerin birleştirilerek ortaya çıkan medyayı incelemek ve bu konuda bilgi aktarma amacıdır. Bütünsel olarak ele alınabilecek klasik platform türünde, nişancı türünde ya da aksiyon türünde hikâye odaklı olmayan, sadece belirli bir göreve odaklanan oyunlar da vardır, fakat hikâye odaklı oyunlar anlattıkları hikâyenin ekseninde ele alınabilirler ve incelenebilirler.

Aerseth'e göre özellikle rol yapma türündeki oyunlar performans odaklı (ing:Performance orientiered) medyalar oldukları için kişiden kişiye içerik olarak değişkenlik göstermektedir, bu da video oyunlarını içerik yönünden inceleme sorunsalını ortaya çıkarmaktadır (2003:6-7). Bu sorunsalın aşılması için video oyunlarını araştıran araştırmacının başka oyuncuları izlemesi, oyunu araştırmacının

⁵ Açık dünya, oyuncunun oynadığı oyun evreninde serbest bir şekilde dolaşabilmesine imkân veren oyunlar için kullanılan bir terimdir, bu tür oyunlar çok düzlemli oyunlardır (Perkins,2010: 13).

oynaması, oyunun yapımcılarının dokümanlarından yola çıkarak araştırmasıdır (Consalvo, Dutton, 2006:1-6). Çalışmada 7 romandan oluşan Witcher roman serilerinin Lehçe'den Almancaya Erik Simon tarafından çevrilen versiyonları ve Cd Project Red firmasının tüm genişleme paketleri dâhil olan "Witcher 3 Wild Hunt Game Of The Year Edition" video oyunu kaynak olarak kullanılmaktadır. Cd Project Red firmasının yasal olarak internet sitesinde paylaştığı finansal dokümanlardan yararlanılan bölümler "video oyununun kitaba olan olumlu etkileri" bölümünde verilecektir. Çalışmanın karşılaştırmalı inceleme bölümlerinde, romanlardan video oyununa uyarlanmış bölümlerden içerikleri, karakterler ve oyundaki uyarlamaları üzerinde durulmaktadır, aktarılan ve uyarlanan içerikler üzerinden oyuncunun verdiği kararlarla oluşan yeni medya ile ilgili veri toplanan veri sonuç bölümünde açıklanmaktadır.

BÖLÜM 1: KURAMSAL VE YÖNTEMSEL ÇERÇEVE

1.1.Video Oyunlarının Tarihsel Süreci ve Gelişimi

Bu çalışma her ne kadar video oyunları ile ön bilgisi olan bir kitle için oluşturulmuş da olsa video oyunlarının ilk ortaya çıkışı ve gelişimi ile ilgili kısaca bahsedilecektir. Çalışmanın araştırma nesnelерinden birisi 2014 yılında yılın oyunu seçilmiş olan Witcher 3 video oyunudur, fakat video oyunları dünyasında gerçeğe yakın içerik sunma aşamasına kadar arada yaklaşık 63 yıllık bir süreç bulunmaktadır. Teknolojinin gelişimi ile tic tac toe gibi basit oyunlardan sanal gerçeklik sistemlerine uzanan bir süreç sonucunda bugün video oyunları alanında anlatı odaklı incelemeler ve çalışmalar yapılmakta, yeni medya kavramı adı altında video oyunları araştırılmaktadır. Fakat bu yeni medya aslında o kadar da yeni bir medya değildir. Bu bölümde video oyunlarının kısa tarihi ve gelişimi hakkında bilgiler verilecektir.

Video oyunlarının ortaya çıkışı 1950'lerde Alexander Douglas'ın Cambridge üniversitesinde bilgisayar programı olarak geliştirdiği Şekil 1'de görülen Tic Tac Toe oyunu olarak bilinmektedir (Douglas,1950).

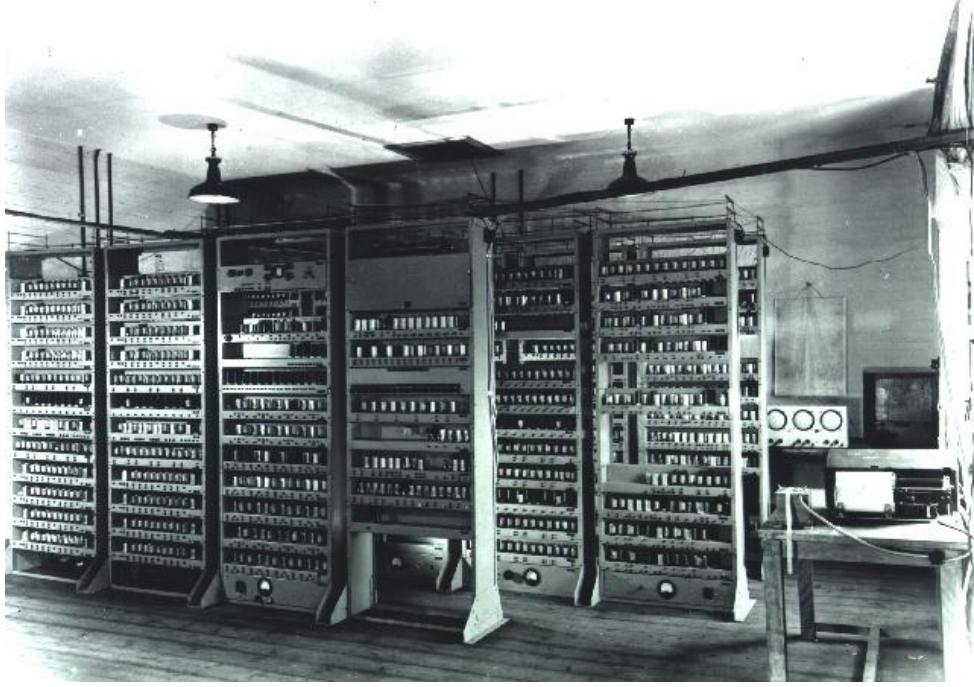


Şekil 1: Tic Tac Toe Oyunu

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Bertie_the_Brain Erişim Tarihi: 18.02.2019

Bahsi geçen ilk video oyununun geliştirildiği platform "electronic delay storage automatic calculator" (EDSAC) "elektronik gecikmeli hafızalı otomatik hesap makinesi" Şekil 2'de görülen Cambridge Üniversitesi'nde Maurice Vincent Wilkes ve

ekibi tarafından 1951'de geliştirilen ve dünyanın ilk bilgisayarlarından birisi olarak kabul edilmektedir (Wilkes,1950:61-65).



Şekil 2: İlk Bilgisayar, EDSAC - electronic delay storage automatic calculator

Kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/EDSAC_%281950%29.jpg

Erişim Tarihi:18.12.2019

Tic Tac Toe'dan sonra William Higinbotham'ın 1958 yılında Abd'de bir nükleer araştırma merkezinde görsel bir gösteri için hazırladığı tenis oyunu tarzında bir oyun olan Tennis For Two bilinen ilk interaktif video oyunu olarak anılmaktadır (New York Times, 1994). Daha sonraları gelişen teknoloji ile 1962 yılında Massachusetts teknoloji enstitüsünde Steve Russell tarafından geliştirilen Spacewar isimli video oyunu çıkmış ve tarihte bilinen üçüncü video oyunu olarak yerini almıştır (Creative Computing,1981). 1970'li yıllarda Amerikan askerlerinin reflekslerini artırmak için tasarlanmış bir konsol olan *Magnavox Odyssey*, hemen peşinden herkes tarafından bilinen *Atari* oyun konsolu ve artık klasikleşmiş *Pong*, *Space Invaders* ve *Pac Man*'le video oyunları oldukça yaygınlaşmış, Türkiye'de de Şekil 3'te görüldüğü gibi gazetelerde çekilişle hediye edilmeye başlanmıştır.

oyuncunun kararları dođrultusunda farklı sonlara ulařılabilmektedir.



řekil 4: Phantasmagoria Oyun İi Grnts

Kaynak: <https://i1.wp.com/25yearslatersite.com/wp-content/uploads/2019/09/Featured.jpg?fit=1200%2C857&ssl=1> Eriřim Tarihi: 18.12.2019

řekil 5'de grlen Assassins Creed video oyunu grseli oyun ii grnts de 2019'da piyasaya srlen en iyi grafikli oyunlara rnek olarak alıřmaya eklenmiřtir. Gnmz itibarı ile piyasada Play Station ve bilgisayarlara bađlanabilen sanal gereklik gzlkleri ile oyuncu direkt olarak oyunun iinde bir oyun deneyimi yařayabilmektedir.



řekil 5: Assassins Creed Odyssey Oyun İi Grafikleri

Kaynak: <https://qph.fs.quoracdn.net/main-qimg-fc71af6e235feb5213d3a64716f3ceda>
Eriřim Tarihi: 18.12.2019

Bundan 20 sene ncesine kadar bilim kurgu gibi grnen sanal gereklik sistemleri

günümüzde video oyun konsollarına entegre edilecek şekilde tasarlanmış teknoloji mağazalarında yerlerini almışlardır. Sony'nin üretmiş olduğu Play Station Virtual Reality (PSVR) sanal gerçeklik başlığı ile oynanan oyunlar oldukça artmıştır. Başlığı takan oyuncu Şekil 6'daki görüldüğü üzere dış dünya ile bağlantısını kesip direkt olarak oyunun içinde ellerindeki kontrol cihazları ve kafa hareketleri ile sanal gerçekliği deneyimlemektedir.



Şekil 6: PSVR Sanal Gerçeklik Gözlüğü

Kaynak: www.bestvirtualrealitygames.net/best-playstation-vr-games

Erişim Tarihi: 18.12.2019

Sanal gerçeklik oyunları da her geçen gün grafik kalitesi ve oynanma sürelerini artırmaktadırlar. Psvr oyunlarından birisi olan Vr Worlds oyunu içerisindeki Ocean Descent isimli denizaltı turu Vr bakacından görünen anlık ekran görüntüsü Şekil 7'de görülmektedir. Vr oyunları video oyunlarında gelen oyuncunun deneyimlediği son nokta olarak kabul edilmektedir, oyun dünyasının en yaygın konsollarından birisi olan Sony Play Station'ın baş mimarlarından Mark Cerny 2020 senesinde piyasaya sürüleceğini bildirdiği Play Station 5 sisteminde de yine sanal gerçeklik gözlüğünün kullanılabilirliğini duyurmuştur (Techradar, 2019).



Şekil 7: Ps Vr Worlds; Ocean Descent Oyun İçi Görüntüsü

Kaynak: <https://www.lifewire.com/playstation-vr-beyond-gaming-4125119>

Erişim Tarihi: 22.12.2019

Sanal gerçeklik sistemleri şu an için video oyunlarında teknolojinin geldiği son nokta gibi görünmektedir, sanal gerçeklik gözlükleri ilk çıktıklarında maddi olarak herkesin ulaşamayacağı fiyatlarda iken şimdilerde video oyun konsolları ile uyumlu cihazlar olarak piyasa bulunmaktadır. Video oyunlarının sadece gençleri değil yetişkinleri de etkisine aldığı bu zamanlarda video oyun kültürü oldukça yaygın bir popüler kültür olarak görülmeye başlanmış, oyun endüstrisinin milyon dolarlık yatırımlarla oyunlar yapması ile video oyun sektörü hem yeni bir iş kolu haline gelmiş, hem de insanlar için video oyunu oynamak günlük aktiviteye dönüşmüştür. Sonraki bölümde video oyun kültürü ve oyun endüstrisi hakkında bilgi verilecek, bazı anket sonuçları ile Amerika ve Türkiye’de video oyunları ve oyuncu kitle ile ilgili tespitler aktarılacaktır.

1.2. Video Oyun Kültürü ve Oyun Endüstrisi

Teknolojinin de gelişmesi ile birlikte oyun dünyası her geçen gün daha da büyük bir endüstri haline gelmektedir. Sanal gerçeklik sistemleri, filmlerin, romanların uyarlamalarından ortaya çıkan filmler, video oyunlarının devam serileri, eski yapımların tekrar yapımları derken video oyunları her geçen gün daha da yaygınlaşmaktadır. Hiç video oyunu oynamıyorum diyen kişiler bile en azından akıllı telefonlarından, bilgisayarlarından veya oyun konsollarından oyunlara aşina olmuş, bir şekilde video oyunları ile karşı karşıya gelmişlerdir. Dijital oyunlar, yani video oyunları milyonlarca

insanın gündelik hayatında yer etmiş bir aktivite olmaya başlamıştır. Eğlence yazılımı birliği (Entertainment Software Association, ESA) tarafınca toplanmış veriler 2019 yılında Amerika'daki 50 yaş ve üstü insanların %38'inin oyun oynadığını açıklamıştır (ESA,2019). Esa'ya göre Ailelerin %90'ı çocuklarının ne tür oyunlar oynadığına dikkat etmekte, onları izlemektedirler, ebeveynlerin %57'si haftada en az çocuklarıyla bir gün video oyunları oynamaktadırlar, 2018 yılında birleşmiş milletlerde 43.4 milyon dolarlık bir kar elde edildiği yine raporlara eklenmiş (ESA,2019). Yine Amerika genelinde yapılmış başka bir araştırmada video oyunu endüstrisinde 220 bin insanın 50 eyalette video oyunu üretim sürecinde çalıştıkları, 2019 itibarı ile ise Amerika'daki yetişkinlerin %65'inin video oyunu oynadıkları not edilmiş. Oyuncu kitlesinin %46'sının kadın, %44'ünün ise erkek olduğu da belirtilmiş. 2019 yılında yapılan *Esport* elektronik oyun turnuvasında 1.1 milyon dolar kar edildiği aktarılıyor. *Dota* isimli oyun turnuvasında ise ödül havuzunun 34 milyon doları aşığı, birinci olan takımın 15 milyon dolar kazandığı da not edilmiş (ESA, 2019). Türkiye'deki video oyunu çalışmalarına bakıldığında çoğunlukla video oyunlarının olumsuz yönlerine vurgu yapıldığı görülmektedir. Video oyunlarının içeriklerine bakılmaksızın sürekli olarak şiddet, bağımlılık, cinsellik, uyuşturucu kullanımı, çıplaklık, asosyallik vurgusu ile nötr bir algı oluşturulmaktadır. Bu tür çalışmalar ilk olarak 1976 yılında başlamış 80'li yıllarda daha da artış göstermiştir (Aydoğdu Karaaslan, 2015:812-814).

Video oyunları tıpkı film sektöründeki gibi içerik olarak istediği konuyu istediği şekilde işleme özgürlüğüne sahiptir, video oyunlarının yaş sınıflandırma ölçütleri satış öncesinde alıcıya belirtilmektedir, gerek dijital gerekse kutulu olarak satın alınan video oyunlarının arkasında Şekil 8'deki gibi uyarılar ve yaş sınırlandırmaları bulunmaktadır.



Şekil 8: PEGI 16 yaş ve içerik uyarıları

Kaynak: Güvenli İnternet Merkezi, Dijital Oyunlar Raporu, 2019:21

Pan-Avrupa Yaş sınırlandırma ölçütleri oluşturulurken uzmanlara danışılmış ve şu ölçütler oluşturulmuştur; şiddet, ayrımcılık, cinsellik/çıplaklık, uyuşturucu madde, korku/dehşet, kaba ve cinsel içerikli dil, kumar. Pegi sistemi altındaki yaş sınıflandırması da kaç yaşındaki çocuklara uygun olduğunu göstermektedir (Pan European Game Information,2015), nitekim yetişkin içerikli filmler çocuklara izletilmiyorsa video oyunları da oynatılmayabilir. Video oyunlarının olumsuz yönleri sanki hiçbir uyarı yapılmaksızın her eve giriyormuş gibi gösterilmektedir, fakat video oyunları gerek dijital gerekse kutulu olarak satın alınırken ebeveynlerin kontrolü altında olmalıdır.

Video oyunlarının üretim yüzdesini elinde bulunduran Avrupa ülkelerinde ise sık sık oyun fuarları ve etkinlikler düzenlenmektedir. Türkiye'de senede iki tane oyun fuarı Gamex ve Gist bulunurken (Gaming in Turkey, Aydemir, 2016), dünyanın en büyük oyun fuarı kabul edilen Gamescom, Almanya'da yapılmakta, dünyanın her yerinden ziyaretçiler ağırlamaktadır. Video oyun endüstrisindeki yenilikler, yeni konsol ve bilgisayar tabanlı sistemler gibi teknolojik gelişmeler bu fuarlarda ilgili kitlelerle buluşmaktadırlar.

Türkiye oyun sektörü raporuna göre 30 yılda sinema sektörünün başarısını büyük farkla geçtiği, krizlerden en az etkilenen ve katma değeri çok yüksek bir sektör olduğu aktarılmış, Türkiye'de 20 binden fazla oyun salonu bulunduğunu belirten raporda internet ve oyun salonlarında en çok oyun oynamak için bulunduğu belirtilmiştir. Güney Kore, Çin ve Amerika gibi oyun endüstrisinin en önemli firmalarının bulunduğu ülkelerin Türkiye'yi video oyunlarının satışı için önemli bir kaynak olarak gördükleri, bunun sebebinin Türkiye'nin genç nüfusu olduğunu belirtmiştir. Türkiye oyun sektörünün büyüklüğünün ise yaklaşık 150-200 milyon dolar olduğu kaydedilmiştir. 2011 yılında İstanbul'da düzenlenen Gamex oyun fuarına 120 bin ziyaretçinin geldiği belirtilmiştir (Dinç,Türk Dijital Oyunlar Federasyonu,2012).

Gaming in Turkey sitesinde 2016 Türk oyun marketi raporu olarak 14.5 milyon genç nüfusu olan Türkiye'nin video oyunu marketindeki önemi vurgulanmış, dünyanın en büyük dijital oyun satış platformu olan Steam'de artık Türk lirası kullanılmaya başlanabileceği, Almanya oyun fuarı Gamescom'un da 2016'da Türkiye'yi partner ülke olarak seçtiği rapor edilmiş. Türkiye'nin oyun endüstrisi tarafından multimilyon dolarlık bir kazanç demek olduğu da belirtiliyor (Gaming in Turkey, Aydemir, 2016). Gaming

in Turkey Oyun ve Espor ajansı kurucusu Ozan Aydemir Türkiye'deki video oyun sektörü pazarı raporunda açıkladığı verilere göre Türkiye'de toplam video oyunu hasılatının 2017'de 810 milyon dolar iken 2018 yılında 853 milyon dolara yükseldiği belirtilmiştir, sadece bilgisayar ve konsol oyunlarında ise 2017 yılında 437 milyon dolar olan hasılatın 2018 yılında 453 milyon dolara çıktığı görülmektedir (Gaming in Turkey, Aydemir, 2016).

Türkiye'de de video oyunlarına rağbet gösteren genç kitleler oyun, film, dizi, anime temalı etkinlikleri üniversitelerinde bulunan kulüpler aracılığı ile bir etkinlik adı altında çoğunlukla iki gün süren toplantılar şeklinde yapmaktadırlar. Bunlara örnek olarak İstanbul'da Yıldız Teknik Üniversitesi çatısı altında düzenlenen Yıldızcon etkinliği ve Yeditepe Üniversitesi çatısı altında düzenlenen Yucon etkinliği, Ankara Orta Doğu Teknik Üniversitesi kapsamında düzenlenen Metucon ve Metugeex etkinlikleri, Hacettepe Üniversitesi çatısı altında düzenlenen Hucon etkinliği, Gazi Üniversitesi kapsamında düzenlenen Guestgo etkinliği gibi oyun severlerin toplandığı küçük fuarlardan ve etkinliklerden bahsedilebilir. Bu tarz etkinliklerin amacı aynı kültürü seven kişilerin bir arada olması, video oyunları ve benzeri hobileri ile ilgili iletişime geçebilmeleridir. Video oyunlarının kendisine oyuncu diyen bir kitle yaratmasının tek sebebi zaman geçirecek bir hobi olması değil aynı zamanda sanatsal yönünün de oyuncuyu içine çekmesidir, sadece hikâye odaklı oluşu değil video oyununu oluşturan her elementin birbiri ile ahenk içinde oluşu iyi bir oyunu meydana getirmektedir. Bir sinema filminde senaryo, sanat yönetimi, oyunculuk gibi filmin kalitesini belirleyen etmenler olduğu gibi video oyunlarında da birçok bileşen bulunmaktadır. Bu noktada video oyunlarının da bir sanat eseri olup olamayacağı tartışmaları ortaya çıkmaktadır, bir sonraki bölümde sanat ve video oyunları konusu ele alınacaktır.

1.3. Bir Sanat Dalı Olarak Video Oyunları

Çalışmanın bu kısmında video oyunlarının sanat dalı olarak görülmesi tartışmaları üzerinde durulacaktır. Çalışmanın edebiyat ayağını ilgilendiren bu konunun da video oyunu ve edebiyat tarafından farklı fikir ayrılıkları bu bölümde ele alınacak, video oyunlarının ne tür bir medya olduğuna daha da açıklık getirilecek kaynakların görüşleri ele alınacaktır.

Video oyunlarının bir sanat dalı olarak görülmesi en az video oyunlarına bir metodoloji

bulunması kadar sorunlu bir alan olarak göz önündedir. New York modern sanat müzesi Moma'nın video oyunlarını sergileme kararı alması sonrasında ortaya çıkan tartışmalar sonrasında "video oyunları sanat mıdır?" sorusu gündeme gelmiştir.

14 video oyununu sergileyen Moma müzesi özellikle klasik ve kült oyunları seçmiştir. Sergilenen oyunlar; *Pac Man* (1980), *Tetris* (1984), *Another World* (1991), *Myst* (1993), *The Sims* (2000), *Katamari Damacy* (2004), *EVE Online* (2003), *Vib-Ribbon* (1999), *Sim City 2000* (1994), *Dwarf Fortress* (2006), *Portal* (2007), *Flow* (2006), *Passage* (2008), *Canabalt* (2009) (Moma,2012). Guardian gazetesi Moma müzesi sergisi sonrasında "Üzgünüz Moma video oyunları sanat değildir" şeklinde başlık atarak sergiye gönderme yapmışlardır. Müzenin mimari ve tasarım bölüm küratörü Paola Antonelli bloğunda yayımladığı yazıda video oyunlarını birer sanat ürünü olarak ele alırken, ziyaretçilerin oynayabileceği oyunları sanat olarak görmeyen eleştirmenlere de eleştiri ile yaklaşmaktadır (Moma,2012). Video oyunlarının sanatsal olarak kabul etmeyen kişilerin video oyunu algılarının "eğlence odaklılık" olduğu bu tür tartışmalardan net bir şekilde anlaşılmaktadır. Nitekim bu çalışmada da üzerinde durulacak olan Witcher örneği üzerinden yapılacak tespitlerde anlatı odaklılık, aktarılan içeriklerin ve mesajların diğer sanat odaklı görülen medyalar kadar alıcıya bilgi aktarma sürecini başarılı bir şekilde yerine getirebildiği üzerinde durulacaktır.

Soyluçiçek'e göre yaklaşık yüz yıl önce ortaya çıkan fotoğraf sanatı da bir sanat olup olmadığı sorularını beraberinde getirmiştir fakat tartışmalar sonucunda bir sanat dalı olarak yerini almıştır (2018:316). Günümüzde dijital oyunlar için sanat formu olup olmadıkları üzerine tartışmalar sürmektedir. Tarihte sanat ile ilgili birçok tanım vardır fakat neyin sanat olup olmadığı ile ilgili kesin bir yargı oturtmak mümkün değildir.

Freeland sanat tanımını Tolstoy'dan şu şekilde aktarmıştır; "kişi yaşantı yoluyla hissettiği duyguları sözlü, çizgisel, renklerle, sesler ve biçimlerle kendi içinde uyandırdığında başkalarının da içinde uyandırabilir" şeklinde bir tanım ortaya atmıştır (2008: 148). Sanat eğer alıcının duygularına dokunma işi ise bir sinema filmi, fotoğraf, resim, müzik, tiyatro gibi alanlar sanat olarak görülebiliyorsa video oyunları da sanat dalı olarak görülebilmelidir. Her oyun sanatsal bir ürün olarak görülemez fakat sanatsal içeriğe sahip, hikâye odaklı, görselliği ile oyuncuyu etkileyen türde oyunlar bulunmaktadır. Solarski'ye göre video oyunları sanatsal alanda bir evrim olarak görülmelidirler (2012:10). Günümüz sanatçıları video oyunlarını dijital ortamda

oldukları için sanat alanında görmemektedirler, fakat günümüzde sanatın da dijitalleşiyor olması kaçınılmazdır. Soyluçiçek'e göre video oyunlarındaki grafiklerin, çizimlerin oluşturma sürecinde sanatçı dijital ortamda bir çizim yapmakta, bir eser, bir ürün ortaya koymaktadır, dijital olmayan ortamdaki çizer ile grafik tasarımcının görünürde hiçbir farkı yoktur, bu durumda video oyunlarında oluşturulan görseller de sanat eseri olarak görülebilecek düzeyde ürünlerdir (Soyluçiçek, 2018:318). Bahsi geçen durum video oyunlarında yüzlerce insanın çalışması ile ortaya koydukları bir ürünü sanat olarak görmekle ilgilidir.

Tavinor video oyunlarını "sanat tanımlarının geneline bakıldığında birçok modern bilgisayar oyunu sanattır" şeklinde ifade etmiştir (2009:172-180). Video oyunlarındaki sinematografi ve anlatı odaklılık, görsel ve işitsel olarak sunulan içerikler, sanatsal formlar olarak görülebilirler. Video oyunlarını günümüzün en başarılı medyası olarak gören Kehr, sinema sektöründeki gişe rekorları kıran filmlerin bile bilet satışlarının düşüşüne dikkat çekmektedir. Video oyunlarının ise ticari nedenlerle de eskisinden daha ciddiye alınan bir medya olarak günümüzde önemli bir konumda görülmekte olduğunu belirtiyor, etkileşimli anlatı içeriği gibi anlatı odaklı oyunların ise çok daha geniş kitlelere ulaştığını öne sürüyor (Kehr, 360 Medien). Günümüzde sinema sektörü de dijital platformlara yenik düşmüştür, Kurt, çalışmasında Netflix, Youtube, PuhuTv vb dijital platformlarla evlere giren film ve dizilerin sinemaların gişelerini olumsuz etkilediğini belirtmiştir (Kurt,2018: 23-28). Bu başarının medyalara sanat ürünü medyalar olarak bakılması hakkını kazandırdığını öne süren Kehr felsefi yönleri olan bazı oyunlardan da örnek vermiştir. Örneğin artistik başarı dalında BAFTA Oyun Ödülü, VGX en iyi bağımsız oyun ödülü gibi ödüller kazanan *Flower* (Thatgamecompany,2009) isimli oyunun kişinin kendini deneyimlemesini, bir iç yolculuğa çıkmasını konu edindiğini öne sürüyor ve bu tarz sanatsal oyunların kişilerin depresyonla başa çıkma yöntemlerinden birisi olarak gördüğünü belirtiyor (Kehr, 360 Medien). Kehr'in değindiği video oyunları gibi binlerce örnek sunulabilir, video oyunları her anlatı odaklı medya gibi iletişim odaklı medyalardır, bu iletişimde kullanılan görsel, işitsel ve interaktif her içerik birbiri ile sentezlenerek alıcıya ulaşmaktadır.

Guardian gazetesi teknoloji bölümü yazarı Stuart ise video oyunları alanındaki tartışmalara 2014 yılında yaptığı açıklama ile dahil oluyor ve oyunların sadece eğlence odaklı medyalar olmadıklarını, oyun tasarımcısı Navid Khonsari'nin 1979 yılındaki İran devrimini konu alan bir video oyunu yaptığını, *Ryan Green* isimli video oyunu

tasarımcısının *that Dragon Cancer* isimli oyunda kanser olan bir çocuğun hikâyesini anlattığını, bu tür video oyunlarının da olduğunu ve bu oyunların bir veya daha fazla kişinin duygularının dışı vurumu medyalar olduğunu öne sürmektedir (Stuart, 2014). Moma müzesi video oyunlarını eleştiren diğer sanatçılara ve eleştirmenlere de sert bir şekilde çıkış yapan Stuart video oyunlarının sanat eseri olarak görülmemesinin sebebinin tek bir kişinin elinden çıkmaması olduğunu da öne sürmektedir. yine aynı tartışma içerisinde Stuart video oyunlarının elementlerini genel olarak ortaya koymuş, sanat olarak görülüp görülmemesi görüşünü ise tartışmanın karşı tarafına bırakmıştır, sözleri şu şekildedir; Video oyunları mükemmel denilebilecek kompleks bir yapıdadır, anlatı odaklı ve yönlendirilebilir medyalardır, görsel ve işitsel olmalarının yanı sıra metin odaklıdır, kullanıcı girdisine ihtiyaç duyarlar ve yaratıcıları vardır, bazı eleştirmenler bu yapıdaki bir ürünü "niçin eğlenceden fazlası olarak görelim?" diyerek sanat olarak görmemektedirler, o zaman şu soru gayet yerinde olacaktır, filmler niçin eğlenceden fazlası olarak görülmektedir? Niçin bir sanat türü olarak karşımıza çıkmaktadırlar? (Stuart, 2014). Sinema filmlerinde de video oyunlarında da birden çok kişinin çalışması ile bir ürün elde edilir. Bir sinema filminde izleyici pasif konumdayken oyuncu aktif konumdadır, video oyunlarının sanatsal olmadığı kanısına interaktiflik ve sadece eğlence odaklı medyalar oldukları iddiası ile varmaktadırlar, fakat bu doğru bir önerme değildir, sinema eğlenceden fazlası ise video oyunları da eğlenceden fazlası olarak görülebilir.

Denizel "Sanatın Yeni Evresi Olarak Video Oyunları" isimli makalesinde video oyunlarındaki sanatsal öğeleri "Sanat Felsefesi Bağlamında Bilgisayar Oyunlarının Sanatla Bağdaşımı" başlığı altında toplamıştır. Denizel, video oyunlarında tespit ettiği klasik kompozisyon kuralı, Grek idealizmi, formalizm, maniyerizm, sinematografi, ütopya ve ütopyacılık, katharsis, fütürizm, altın oran, ikonografi, enformasyon, fantezi gibi akımları ve sanat formlarını video oyunları örnekleri ile çalışmasında sunmuştur (Denizel,2012:120-135). Bu tür sanat formları farklı oyunlarla bağdaşmaktadır. Örneğin çalışmanın inceleme nesnesi olan Witcher 3 video oyununda roman içeriklerinden uyarlanmış bir video oyunu oyuncunun karşısına çıkmaktadır ve romanın içerisindeki fantastik evreni oyunun içerisinde oyuncuya sunmaktadır. Bu sunuş müzikler, çizimler, hikâyeler, roller, karakterler ile yapılmaktadır. Yaratılan bu evrenin parçalarından birçok kısım farklı sanatçıların elinden çıkmaktadır. Bu durumda video oyunlarındaki

çoğu unsur sanat eseri olarak incelenebilir konumdadır. Wittgenstein estetik bir ürünü yorumlayabilmek için gerekli bilginin yorumlamanın ön koşulu olduğunu savunmaktadır ve İngilizce bilmeyen bir kişinin İngiliz şiirini beğenmesinin mümkün olmadığını öne sürmüştür (1997:91). Bu savlardan yola çıkarak video oyunlarını oynamayan bir kişinin video oyunlarını yorumlamasının, incelemesinin ve araştırmasının, sanat dalı olup olmadığına karar vermesinin mümkün olmadığı söylenebilir. Video oyunlarının sanat formu olup olmadığı tartışmaları sürerken birkaç türün birleşiminden oluşan bu dijital anlatı ürünlerinin medyalararası alanda ne şekilde adlandırılacakları konusuna değinmek gerekmektedir, fakat ilk olarak metinlerarasılık, medya ve medyalararasılık kavramlarına açıklık getirmek gerekmektedir.

1.4. Metinlerarasılık, Medya ve Medyalararasılık

Bu bölümde medya, medyalararasılık, metinlerarasılık kavramlarının tanımları yapılacak, bu tanımların çalışma ile olan ilgileri üzerinde durulacaktır. Medya kavramının edebiyat ve diğer anlatı türleri ile olan ilişkisi kısaca ele alınacak video oyunları gibi yeni medyalardaki çalışmalardan bahsedilecek, dünyada medyalararasılık ve video oyunları ile ilgili çalışmaların kapsamı hakkında bilgi verilecektir.

Bir medya, değişiminde içeriğinde neleri barındırdığı, neleri kaybettiği medyalararasılığın kapsamı içerisinde olan sorulardır. Romanların video oyunu uyarlamaları ve video oyunlarında işlenen temalar göz önünde bulundurulduğunda çoğunlukla temaların bilim kurgu, polisiye, macera, suç, korku ve fantastik edebiyat içerikli romanlardan uyarlandıkları görülmektedir. Kendine özgü özellikleri bulunan farklı türlerdeki edebiyat medyaları video oyununa dönüşürken uyarlanan romanların hikâyelerini kendine özgü bir yolla anlatan bir medyaya dönüşürler.

Oyun medyaları içerikleri bakımı ile hikâyeye anlatma odaklı medyalar haline gelmektedirler, çalışmada medyalararası geçiş üzerine yapılacak olan incelemeler Witcher roman serilerinden Witcher 3 video oyunu uyarlaması üzerine olacaktır. Uyarlamayı meydana getiren açık dünya sistemi, roman içeriği, masaüstü rol yapma türü oyun sisteminin video oyununda kullanılması, interaktiflik gibi unsurların oluşturduğu dijital anlatı şeklinde adlandırılabilir bu yeni medya türünün tüm elementleri ve özellikleri ayrı ayrı ve bir bütün halinde incelenecektir. Bu kavramlara değinmeden önce metinlerarasılık kavramını açıklamak, medyalararasılığın çizgilerinin

daha belirginleşmesini sağlayacaktır.

Metinlerarasılık (Intertextualität)

Metinlerarasılık kavramı en anlaşılabilir ve basit şekliyle bir yeniden yazma işlemidir. Yazarın bir metni kendi bağlamında tekrar aktardığı öne sürülmektedir. Bu tekrar yazım alıntılama, dönüştürme, öykünme, uyarlama veya çalma gibi yöntemlerden birisi ile yazılmış olabilir (Aktulum,2000). 1960'lı yıllarda edebi metin incelemenin önemli bir parçası haline gelen metinlerarasılık kavramı için önde gelen isimlerden Bakhtin, Julia Kristeva, Michael Riffaterre, Harold Bloom, Genete gibi isimler sayılabilir. Metinlerarasılık kavramı 1966 yılında Julia Kristeva tarafından ilk defa kullanılmasına karşın, temelleri Ferdinand de Saussure'e kadar dayanmaktadır. Bir metnin okuru, aynı zamanda başka bir metnin yazarı ise eğer okuduğu metni bir şekilde yazdığı esere yansıtmaktadır. Zengin, metinlerarasılığı tanımlarken, Yazarın eserinde başka bir yazarın yazdığı eserin yankılarının, izlerinin görülebildiğini, metinlerarasılık kavramının sadece yazılı metinlerle de sınırlı olmadığını, tüm kültürel, sanatsal, mimari, müzik ve sinema alanlarında da eser sahibi daha önceki eserlerden etkilenerek yeni bir eser yaratıldığını öne sürmektedir (2016:301-302). Burada bahsi geçen süreç birbiri içerisinde fark edilebilen uyarlamalar için geçerlidir. Günümüzde özgünlük kavramının anlamını yitirmeye başladığını kabul edecek olursak eğer bu tanım oldukça yerindedir. Genette metinlerarasılık kavramını uyarlamalar, esinlenmeler, alıntılamar üzerinden vermiş;

- Metinlerarasılık (Intertextualitat): başka bir metinden içerikler barındıran bir metin.
- Alıntılama (Zitat): kaynak belirtmeksizin veya eksik kaynak göstererek alıntılama.
- Çalma (Plagiat): kaynak belirtmeksizin tekrar yazma.
- Anıştırma (Anspielung): tamamlanmamış bir metnin aktarılması, okuyucunun metin hakkında bilgi sahibi olmaması durumunda fark edilmesi mümkün değildir (Genette,1993:10).

Bu çalışmada metinlerarasılık kavramı yazılı metinler arasındaki uyarlamalar ve uyarlamalarda özgünlük bakımından ele alınmaktadır. Metinlerarasılık alanında sıkça

ön plana çıkan, eseri oluşturan yazar, yönetmen, senarist, oyuncu, heykeltıraş, oyun yapımcısı, müzik bestecisi gibi sanatçıların yaptıkları işlerde her zaman eski bir eserin izlerini taşıyabileceği öne sürülmektedir, yeni şeyler üretmek, özgünlük ve uyarlamalar gün geçtikçe daha da önem kazanmaktadır, çünkü görsel, işitsel ve yazınsal alanda sürekli birbirine benzeyen eserler ön plana çıkmaktadır. Metinlerarasılık metinler arası esinlenme, benzeşme gibi durumları incelerken, medyalararasılık medyalar arası ilişkileri incelemektedir. Medyalararasılık kavramı, metinlerarasılık kavramının kısıtlılığından dolayı ortaya çıkmış bir kavram olarak görülebilir.

Medya (Medium)

Bu bölümde medya kavramının tanımı yapılacak, farklı medya örnekleri ortaya konulacaktır. Video oyunlarının da görsel, işitsel, interaktif medyalar olarak bu alanda ele alındığının altı çizilecektir. Tüzel'e göre medya kelimesi oldukça yaygın olarak kullanılmakta fakat halen daha ortak bir tanım oturulması konusunda hemfikir olunamamaktadır (2012:82). Medyalararasılık kavramını açıklamadan önce 'medya' kelimesini açıklamak daha doğru olacaktır. Medya kelimesinin kullanımı günümüzde neredeyse basın kelimesi ile eş anlamlı hale gelmiştir fakat bu sık yapılan bir hatadır. Her medya kendine ait bir biçimde içerik aktarır. Medya kavramında etimolojik olarak bakıldığında Latincedeki medius sıfatının isimleştirilmiş hali olan medium sözcüğüne dayandığı ve “ortada duran” (zamansal ve mekânsal) “orta”, “ortada bulunan”, “arada bulunan”, “aracılık eden”, “orta karar”, “tarafsız”, “ayrışmamış” anlamlarına geldiği görülür. Medyalararasılık alanından farklı araştırmacıların benzer tanımları bulunmaktadır, fakat çoğunluk içerik aktaran bir çeşit iletişim aracı olduğu konusunda ortak bir noktada denilebilir. Kayaoğlu'na göre 'medya' kavramı bir ülkenin, topluluğun basın, yayın organlarıyla sınırlandırılmamalıdır, edebiyat, sinema, resim, heykel gibi farklı sanat dallarını da içine almaktadır. (2009:28). Bahsi geçen tüm sanat dalları bir alıcı kitlesi olan sanat dallarıdır, burada gönderici sanatını icra ettiği sanat dalı dâhilinde bir alıcı ile buluşturmaktadır. Dittmar'a göre yığınların iletişimi olarak tanımlaması yanlış olan 'medya' kavramı insanlar arasında iletişimi sağlayan tüm araçların 'medya' olarak tanımlanması gerekmektedir (2011: 37-38). Daha geniş bir tanım olan iletişim sağlayan tüm araçların içine çalışmanın inceleme nesnesi olan video oyunlarını da koymak mümkündür, medya tanımına daha da geniş bir tanımla açıklık getiren

Faulstich medyaları sahip oldukları teknik donanımlara göre ayırmakta ve sınıflandırmaktadır. Birincil medya olarak adlandırılan medyalar herhangi bir teknik araca gerek duymayan araçlardır, bunlara örnek olarak dansları, tiyatroyu, meddahları göstermektedir, teknik araçlara ihtiyaç duyulan medyalar ise her türlü yazılı ve basılı metinler olarak sınıflandırılır, bunlara örnek olarak roman, dergi, fotoğraf, mektup, gazete gibi medyalar örnek gösterilebilir. Üçüncül medyalar ise üretim ve tüketimde teknik unsurlara ihtiyaç duyan medyalardır: Radyo, televizyon, film, videokaset, cd, cep telefonları olarak sıralanabilir (1995: 30-40). Tanımlara bakıldığında iletişim kelimesinin ortak nokta olduğu görülmektedir. Medyalar iletişim amacı taşıyan araçlar olarak tanımlanmışlardır. Kayaoğlu medyayı taşıdığı, aktardığı iletinin içeriğine ve alıcı üzerindeki etkisi üzerinde durmakta, medyayı üretici ve alıcı odaklı tanımlamaktadır (2009:33). Video oyunlarını bu kapsamda medya olarak ele aldığımızda aktardığı içeriğin oyunun ana hikâyesi olarak görmek doğru olacaktır, oyunun diğer bileşenleri ise iletinin ne şekilde aktarıldığı ile ilgilidir. Video oyunları sadece eğlendirmeyi amaçlayan bir araç değil, görsel bir kültür ve yeni bir medya aracıdır.

Kehr, 360G Medien internet sayfasındaki bir makalede video oyunları "Zukunftsmedium Videospiel⁶" olarak ele alınmış, video oyunları ile ilgili olimpiik spor kulüpleri kurulması, 34 milyon dolarlık ödül havuzu olan turnuvaların yapılmasından bahsetmiştir. Video oyunlarını ise interaktif medyalar olarak adlandırmıştır, video oyunlarını günümüzün en başarılı medyası olarak gören Kehr, sinema sektöründeki gişe rekorları kıran filmlerin bile bilet satışlarının düşüşüne dikkat çekmektedir. Filmler artık internet tabanlı platformlardan rahatlıkla ulaşılabilen medyalar haline geldiklerinden sinemaya rağbetin azalması gayet doğal bir durumdur. Video oyunları ise birçok açıdan yenilikçi medyalar olduklarından gitgide daha da çok yaygınlaşmakta, teknolojiyle olan bağı neticesinde gelişmektedirler. Kehr göre video oyunlarının ticari nedenlerle de eskisinden daha ciddiye alınan bir medya olarak günümüzde önemli bir konumda görülmekte olduğunu belirtiyor, etkileşimli anlatı içeriği gibi anlatı odaklı oyunların ise çok daha geniş kitlelere ulaştığını öne sürüyor (Kehr, 360 Medien, 2019). Video

⁶"Geleceğin medyası video oyunları", Kaynak: www.mdr.de/medien360g/medienkultur/videospiele-als-leitmedium-der-zukunft-100.html Erişim Tarihi: 19.12.2019.

oyunlarının anlatı odaklı ve sanatsal yönleri yetişkin kitlenin de video oyunları ile vakit geçirmesine sebep olmuştur. Kehr, Video oyunlarını *yeni anlatı formları* olarak tanımlarken, Detroit Become Human (Quantic dream,2018) video oyununu örnek göstererek, hikâyedeki gidişata oyuncunun yön verebilmesi konusuna değinmiştir. İnteraktif bir video oyunu olan Detroit'i yeni anlatı formları adı altında medya kategorisine koyan Kehr, oyuncuyu kahramanların hikâyelerini yazan ve onların kaderinden sorumlu olan bir yönetici olarak görmektedir (Kehr, 360 Medien). Burada interaktif vurgusunun yapılması oyuncunun oyuna yön vermesi ile bağlantılıdır. Sinematik bir oyun olan Detroit oyuncunun seçimlerine göre oyunun hikâyesinin farklı sonlarla bitmesine imkân tanımaktadır. Medya alanında mihenk taşı sayılabilecek türde çalışmalar yapan McLuhan video oyunlarını mesajları ileten medyalar olarak tanımlamış, sadece grafik olarak değil, işitsel ve anlatı elementleri olan medya alanında eşsiz ürünler olduklarını öne sürmüştür (McLuhan,1994:235). Mc Luhan'ın video oyunlarının gelişiminden çok önce yaptığı bu tanım o zamanlarda bile video oyunlarının anlatı elementleri ile alıcıya ulaştığını göstermektedir. Video oyunlarını anlatı odaklı medyalar olarak ele alan bu çalışma, yazınsal medyalar olan Andrzej Sapkowski'nin Witcher roman serisi ile bu serinin uyarlaması olan hikâye odaklı Witcher 3 video oyunu medyalararası karşılaştırması üzerinedir.

Medyalararasılık (Intermedialität)

Romantik dönem şairi Taylor Coleridge'in 1882 yılında "intermedium" "medyalararasılık" kavramını kullanmasından sonra İngilizceye intermedia olarak geçişi terimin ilk kullanımı olarak gösterilebilir (Schröter,1998:129). Romantik dönemde medyaların teknolojik medyalar olmadıklarını düşünürsek, tiyatro, edebiyat, heykeltıraşlık gibi birbirinden farklı sanat dallarına ait medyalar arasında esinlenme veya uyarlama süreci gerçekleştiğini düşünmek yanlış olmayacaktır. Dick Higgins "intermedia" kavramını "intermedium" kavramından türettikten 1966 yılında yayınlamış olduğu aynı isimli manifestoda farklı özelliklere sahip medya türlerine karşılık gelecek şekilde kullanıldığı görülmektedir (Löve,1983: 291-360).

Medyalararasılık kavramını Kayaoğlu şu şekilde tanımlar; "Medyalararasılık, medyalar arasındaki karşılıklı etkileşimden yararlanmak üzere yazarlar ve sanatçılar tarafından kullanılan estetik bir yöntem olarak tanımlanabilir. Belli bir medyaya özgü teknikler,

konular, anlatım biçimleri, söylemler vs. başka bir medyada taklit ya da konu edildiğinde, bu yabancı medyanın teknikleri, biçimleri, söylemleri ve içerikleri konu eden ya da öykünen medyaya bir anlamda dahil edilmiş oluyor. Böylece bu öykünen ya da konu eden medyanın sınırlarını genişleten ona bir anlam ve özellik katan durumlar ortaya çıkabiliyor. Buradan hareketle, en genel anlamıyla medyalararasılık, konvansiyonel olarak farklı oldukları kabul edilmiş en az iki ayrı ifade ya da iletişim medyasının bir sanatsal üründe fark edilebilir ve kanıtlanabilir biçimde yer alması olgusunu ifade eder” (2009:9).

Farklı özelliklere sahip medya türlerini edebi eserler olan edebiyat medyalarından görsel işitsel olarak adlandırılacak filmlere uyarlama süreci de düşünülebilir. Mozart'ın bir eserini dinleyen ressam tuvaline oradan esinlendiği bir şeyler aktarabilir. Weisstein'a göre 1800'lerden sonra Batı resim sanatında ve edebiyat alanında medyalararası ilişkiler oldukça artmıştır (1992: 11-33). Medyalararası uyarlamalar 1800'lü yıllarda da görülmektedir. Resim görsel bir sanat dalı olarak tanımlanırken edebiyat yazınsal bir sanat formu olarak düşünülebilir, bir resim hakkında yazılmış olan eser medyalararasılık kapsamında incelenebilir. Kayaoğlu'na göre Mussorgsky isimli besteci, yakın arkadaşı Viktor Hartmann'ın resim sergisinden esinlenerek on resmi üzerine farklı besteler yapmıştır, resimleri farklı tınılar, melodiler ile dinleyiciye aktarmayı başarmıştır (2009: 48). Görsel bir medyadan işitsel bir medyaya uyarlamayı veya esinlenmeyi örnek olarak göstermek de mümkündür. Medyalararasılık, teknolojinin gelişmesi ile birlikte daha da önem kazanmış bir disiplin haline gelmiştir.

Bulduk ve Canatak'a göre medyalararasılık iki medya arasındaki geçiş sürecini değişim, uyarlama ve esinlenme durumlarını ele alır ve inceler, metinlerarasılık ise kendisinden önce yazılmış, oluşturulmuş bir metinden esinlenilmesi üzerinde durur. Birbirinden farklı medyaların birbirlerini dönüştürerek yeni bir medya oluşturmaları, hiper metinlerden hiper romanların oluşumu, medyaların dijitalize edilerek yeni medyalar ortaya çıkarmaları ve edebiyatın farklı medyalar ile sentezlenmesi konuları medyalararasılık bağlamı içerisinde incelenir (2019:16-17). Dijitalize medyalar ve dijital anlatı gibi kavramlar video oyunlarının yaygınlaşması ile ortaya atılmış bazı kavramlardır, bu çalışmada da bazı video oyunları anlatı odaklı dijital medyalar olarak anılacaktır.

Farklı sanat formlarının kendi anlatım türlerinin dışına çıkarak başka bir medyaya dönüşmesi, sanatlar arası kaynaşma, yeni sanat formları oluşturma gibi işlevleri bulunan içerik aktarıcı tüm eserler medyalararasılık çatısı altında ele alınabilir. Rajewski'ye göre

medyalararasılık, medyaların birbirinin içine girmesi, birbirini etkilemesi ve yeni bir medya oluşturmasına gönderme yapar (Rajewsky, 2010:51). Çalışmamızda bahsi geçen Witcher roman serisi ve video oyunu uyarlaması da bu alıntı ile oldukça yakından alakalıdır, video oyunları ile ilgili sanat formu olup olmadıkları tartışmaları sürmeye devam ederken romanların kendi anlatım türünün dışına çıkarak video oyunları ile ne tür bir kaynaşma içerisinde oldukları üzerinde durulacaktır. Keleş'e göre sanat dalları ve birbirleri ile olan etkileşimi kaçınılmaz bir doğal süreçtir, buna göre Medyalar da kendi aralarında etkileşime geçmektedirler, medyalararasılık sosyal bilimler alanında son yıllarda yeni bir araştırma alanı olarak ön plandadır (2017: 74). Sosyal bilimler alanında yine medyalararası alanın kapsadığı video oyunları incelemeleri de oldukça yeni bir alandır, video oyunlarının yapıları gereği farklı sanat dallarından esinlemeler ve uyarlamalarla yapıldığı bilinmektedir, içlerinde görsellik, işitsellik ve anlatı odaklı içerikler bulunmaktadır. Paech, sanat, yazı, edebiyat ve resim gibi alanların artık birbiri ile iç içe girmekte olduğunu metinlerarası diyalogların yeni imgeler oluşturarak artık metinsel değil medyasal özellikler taşıdıklarını öne sürer (1998:14). Çünkü metin ve medya kavramları birbiri ile karıştırılmaması gereken kavramlardır. Medya kavramı çok geniş kapsamlı bir iletişim araçları tanımına uyarken video oyunları ve sinema gibi formlar metin olarak kabul edilemez. Kayaoğlu'na göre medyalararasılık teknolojik gelişmelerle, video, resim, film, fotoğraf, televizyon ve müzik gibi alanlarda ve dijital alanda da kendisini göstermeye başlamış bir kavram olarak anılmaya başlanmıştır. (Kayaoğlu,2009:8). Günümüzde ise medyaların gitgide daha da dijitalleştiği, sanal gerçeklik gibi sistemlerin medyayı farklı boyutlara taşıdığı görülmektedir. Artık edebiyatbilimi için de “yeni bir paradigma” dan bahsetmek kaçınılmazdır (Kayaoğlu, 2009:90).

Bu çalışmada incelenecek olan medya, medyalararası bir sentez olarak ele alınacaktır. Rol yapma oyunları, açık dünya oyunları ve roman uyarlamaları gibi konuları içerisinde barındıran bu çalışmada medyalararasılığa örnek olacak içerikler sık sık sunulacak ve vurgulanacaktır. Edebiyatbilimin bu “yeni paradigması” bağlamında romandan video oyununa uyarlanan bir eserin iki medyadaki yansımaları üzerinden karşılaştırılarak bir analize ulaşılabacaktır.

1.5. Uyarlamalar ve Yeniden Üretim

Video oyun sektöründe sıkça görülen uyarlamalar gerek roman oyun, gerek film oyun uyarlamaları gerekse oyunlardan uyarlanan farklı oyunlar olsun sektörün vazgeçilmezi konumuna gelmişlerdir. Çoğunluk uyarlama kavramını özgünlüğün karşısına koysa da video oyun dünyasında uyarlamalar, özellikle de eski bilim kurgu ve fantastik eserlerin uyarlamaları oldukça yüksek bir beklenti ile karşılanmaktadır. Piyasada en çok bilinen video oyunları serilerine bakıldığında genellikle ardı arkası gelmeyen devam oyunları göze çarpmaktadır, örnek olarak *Resident Evil* (Capcom) serisinin onlarca devam serisi, *Tomb Raider* (eidos) onlarca oyunu, *Final Fantasy 13* video oyun serisi, *Assassins Creed* video oyun serileri gibi daha yüzlerce örnek verilebilecek devam serileri bulunmaktadır. Bu durumda oyun firmalarının risk almadıkları söylenebilir, yeni teknoloji ile eski serilerin devamlarını daha da iyileştirilmiş ses ve görüntü kalitesi ile sunma yoluna gitmektedirler. Film endüstrisinde ve edebiyatta da aynı durum söz konusudur. Video oyunlarında oyuncuların genel beklentileri oyun dünyasında bilim kurgu, korku, macera ve fantastik edebiyat gibi türlerden bilindik roman serilerinin oyun dünyasına uyarlanmasıdır ve video oyun firmaları da bu beklentileri karşılayacak uyarlamalar yapmaya çalışmaktadırlar. Örneğin Dmitry Glukhovsky'nin *Metro* üçlemesinin oyun versiyonu da birebir romanların ismi ile piyasaya sürülmüştür, çizgi romanların neredeyse hepsinin video oyunları vardır, hatta çizgi roman karakterlerinin ayrı ayrı da video oyunları yapılmıştır, *Spiderman* (insomniac Games,2018), *Batman* (Rocksteady Studios,2009) gibi oyunlar örnek gösterilebilir. Witcher roman serisi de 1993 - 1999 yılları arasında yazılmış eserlerdir fakat Cd Project Red video oyunu uyarlamasını 2007 yılında yapmıştır. İlk iki uyarlama çok büyük başarı getirmemiştir fakat son uyarlama olan Witcher 3: The Wild Hunt video oyunu 2014 yılın oyunu seçilmiştir (Guinness World Records,2017). Video oyun serilerinin dünya çapında satış rakamları ve başarıları ilerleyen bölümlerde ele alınacak, roman serilerine olan etkisi de irdelenecektir. Üçüncü ve son oyun olarak piyasaya çıkan Witcher 3 video oyununun diğer uyarlamalara nazaran daha fazla tanınması tamamen teknoloji çağının getirilerinden birisi olarak görülmelidir.

Medyalararasılık konusunda en çok karşılaşılan uyarlama türü, roman film uyarlamalarıdır, yazılı metinler en eski medya türleridir, bilindiği üzere eski ve yeni medyalar birbirlerini etkilemekte ve sürekli birbirleriyle etkileşim halinde olmaya

devam etmektedirler. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte öne çıkan türler artsa da konu seçiminde geriye dönüklük her zaman kendini göstermiştir. Günümüzde senaristlerin, bestecilerin ve yazarların da uyarlamalar yazıp bestelediklerini görmekteyiz, herhangi bir medyada belirli bir türdeki benzerliklerin sebebinin de bu olduğu bilinmektedir. Hand'e göre belirli bir müzik türündeki eserlerin çoğu birbirine benziyor, yeni filmler ya eski filmlerin ya da eski romanların tekrar uyarlamaları, anlatılmış olanı farklı bakış açılarıyla anlatmaya çalışıyorlar. Yeni bir hikâye ile seyircinin karşısına çıkmak yerine risk almadan kabul görmüş eserleri uyarlamayı seçiyorlar (Hand:2018,2-3). Sinemada, tiyatrodada, dizilerde ve müzik alanında birbirinden esinlenen binlerce eser bulunmaktadır, bu eserler farkında olarak ya da olmadan oluşturulmuş eserler olabilirler, uyarlamalar kişinin tamamen içerisinde bulunduğu ortam, okuduğu eserler, dinlediği müzikler, izlediği filmler, oynadığı oyunlar ile oluşturduğu birikim sonrasında meydana getirdiği eserlere kendi birikimini yansıtması sonucunda meydana gelmektedir. Jones, klasik müzik türünde ilk akla gelen Mozart, Beethoven, Vivaldi, Chopin gibi asırlar önce müzik yapmış isimlerin yaptıkları müziklerin emsallerinin günümüzde halen daha yapılamamış olması “artık yeni şeyler üretmek mümkün değil mi?” sorusunu getirdiğini öne sürmektedir (Jones, 2018:1-15). Uyarlamalar günümüz teknolojisi ile kaçınılmaz hale gelmiştir. Buna göre metinlerarasılık kavramı da oldukça ön plana çıkan bir kavram haline gelmiştir. Özellikle video oyunlarında ve filmlerde son zamanlarda tekrar yapımlar, (ing. remake) göze çarpmaktadır. Video oyunlarından oluşturulan romanlar da transmedya eserler olarak gösterilebilirler, bunlara örnek olarak 2018 yılında yılın oyunu seçilen *God of War* (Santa Monica, 2018) gösterilebilir. Aynı isimli roman, oyunun ana hikâyesinin baştan sona oynanmış versiyonu olarak oluşturulmuş. Romanın görseli olarak da oyunun görselinin aynısı kapak tasarımında kullanılmış. J.M. Barlog oyunun da direktörü ve yazarı Cory Barlog ile işbirliği yaparak romanı tamamen oyundaki görevlere bağlı kalarak yazmış ve piyasaya sürmüştür (Barlog, 2018). Burada ortaya çıkan medya alışılmış roman oyun, roman film uyarlamalarının aksine oyun roman uyarlaması olmuştur.

Witcher roman serisi (1993-2014) yılları arasında yazılmışlardır. İlk olarak dizileri ve filmleri, daha sonra çizgi roman ve video oyunu uyarlamaları yapılmıştır. Video oyunlarının sonuncusu olan Witcher 3, 2014 yılında yılın oyunu seçildikten sonra roman serilerinin satışları da artmıştır. Netflix Witcher dizisini çekmeye karar vermiş

2019 yılında Netflix roman uyarlaması bir dizi olacağını duyurmuştur. Uyarlama bir medyanın başarısı diğer tüm medyalara yayılmış, ortaya transmedyalar ⁷ çıkmasına sebep olmuştur. Romandaki içeriklerin farklı türde sistemler ile birlikte video oyununa uyarlanması ilerleyen bölümlerde ele alınacak, roman oyun uyarlaması ile birlikte video oyununda alıcıya ulaşan medyayı oluşturan tüm elementler ve özellikleri açıklanacaktır.

1.6. Açık Dünya ve Rol Yapma Oyunları

Açık dünya video oyunları yapıları gereği oyuncuya oyun evreninde özgürce dolaşma imkânı vermektedirler. Açık dünya oyunlarında bir ana hikâye olur ve oyuncu bu ana hikâyenin ekseninde yan görevleri yerine getirebilir veya kendi istediği gibi oyun evreninde özgürce dolaşabilir, evreni veya karakterleri keşfedebilir, onların hikâyelerini dinleyebilir. Bu özgürlük oyuncuya video oyunundaki hikâye ekseninde oluşturulan evreni keşfetme imkânı vermektedir. Oyuncu eğer roman uyarlaması bir oyun evreninde ise Witcher 3 evreninde olduğu gibi romanda bahsi geçen ülkeleri, şehirleri, mekânları sanal gerçeklik içerisinde deneyimleme imkânı bulmaktadır. Rol yapma sistemi ile birleşen açık dünya sistemi ise oyuncuya bu açık dünya formundaki video oyununda kendi karakterini ortaya koyma, kendi kararlarını verebilme, dost ve düşman olacağı oynanamayan karakterleri (ing. Non Playable Characters) seçebilme imkânı vermektedir. Bu bölümde açık dünya konseptinin rol yapma evreni ile birlikte roman içeriklerini ne şekilde sunduğu üzerinde durulacaktır. Yazılı metinlerdeki içerikler tamamıyla okuyucunun alılmamasına bağlı olarak, okuduğu metindeki göstergeleri yorumlama süreci ile alakalıdır. Kişi okuduğu metni kendi algılama süzgecinden geçirerek anlar ve yorumlar.

Bülbül'e göre yazar, yani gönderici belirli bir konuda bir bilgi aktarmaktadır ve bunu hedef kitlesinin anlayacağını düşündüğü şekilde yazıp eserine yerleştirir. Tasvirler, betimlemeler ve kullandığı motiflerle eserinde anlatmak istediği şeyi anlatmak istediği şekilde şifreleyerek alıcıya ulaştırır (Bülbül,2008:95-95). Oyuncu aktif olarak bir oyunun içerisinde hikâyeyi görsel ve işitsel olarak deneyimlemektedir. Video oyunlarında roman içeriklerinin kullanılması edebiyatın da video oyunları ile olan etkileşimine sebep olmaktadır. Video oyunları edebiyat ilişkisi ile ilgili video oyunları,

⁷ Transmedya öykü farklı platformlarda kendisini gösterebilir. Örneğin bir hikâye hem kendinden uyarlanan yeni medyalara etki edebilir hem de orijinal metne katkıda bulunabilir. Öykü bir film, çizgi roman ve farklı şekillerde alıcı kitle ile buluşabilir (Jenkins, 2016: 144-145).

diziler ve oyunlar üzerine sosyal medyada oldukça popüler bir site olan Geekyapar sitesinde konu ile ilgili örnekler verilmiştir, bilim kurgu ve fantastik edebiyat alanlarının video oyunlarına olan uyarlama sürecinde oluşturulmak istenen sentezlerin oldukça başarılı sonuçlar oluşturduğuna değinilmiş ve birkaç örnek uyarlama da verilmiş.

Geekyapar sitesinde *Romanlardan oyunlaşanlar* bölümünde Frank Herbert'in 1965 yılında yazmış olduğu *Dune* isimli bilim kurgu romanının strateji oyunu olarak 1999 yılında yapılan uyarlaması, *Harry Potter* serisi ve *Yüzüklerin Efendisi* serilerinin onlarca oyun uyarlaması da bu bağlamda göze çarpan uyarlamalardandır. Yine Rus yazar Dmitriy Gluhovskiy'nin video oyunu dünyasında oldukça başarılı bir uyarlaması yapılan *Metro 2033*, *Metro 2034*, *Metro 2035* roman serisi video oyunu uyarlamaları örnek gösterilebilir. Bu tarz uyarlamaların başarılı olma sebebi olarak roman içerikleri ile zenginleştirilen arka planı olan karakter tasarımları, hikâyenin evreni ve hikâyenin birçok romandan oluşan ve detaylı bir şekilde anlatılmış olan ana görevlere dağılımının oyuncuya yaşattığı gerçeğe yakın deneyimdir. Geekyapar sitesi *Witcher* uyarlaması, *Dante's Inferno*, *Parasite Eve*, *Mcgee's Alice in Wonderlands*, *Sherlock Holmes* gibi uyarlamaları da örnek olarak göstermiş (Geekyapar, 2013). Video oyunlarında farklı türler vardır; macera, rol yapma, birinci kişi görüşü nişancı türü (ing: first person shooter), platform vb. gibi. Romandan alıntı oyunlar rol yapma oyununa dönüştürüldüğünde *Witcher* oyununda olduğu gibi oyuncunun romandaki ana karakteri oynamasına imkân vermektedir, bunun sebebi romandaki ana karakterlerin oyuna uyarlanmış olmalarıdır.

Tost'a göre romanı okuyan okuyucu kendisini ana karakterin yerine koyarak okurken, video oyunu oynayan kişi direkt olarak bu ana karakteri yönlendirmekte, onun adına seçimler yapmakta hatta rol yapma oyunlarında bu seçimlerin sonuçları ile yüzleşmektedir. Roman oyun uyarlamalarında ilgi çekici olan, yazarın okuyucuya sunduğu edebi içeriklerin oyunda oyuncunun karşısına çıkması, daha zengin ve olayların arka planı olan bir oyun deneyimi sunmasıdır (Tost, 2015, s:107).

Günümüz teknolojileri video oyunlarını artık sanal gerçeklik boyutuna taşıyacak derecede görsel-işitsel biçimlerde sunmaktadırlar. Bu sayede oyuncular içerisinde buldukları sanal gerçeklikte bir nevi yaşantı deneyimlemekte, oyundaki dilsel, görsel-işitsel ortamda yeni deneyimlere ulaşmaktadırlar. Medyalararası geçiş sürecinde romanlar, video oyunları için hikâye ve atmosfer uyarlaması açısından zengin bir içerik

sunmakta, özellikle roman uyarlamalarında fantastik edebiyat, bilim-kurgu ve polisiye türündeki romanlar video oyunu sektöründe sık sık göz önüne çıkmaktadır.

Hikâyenin yanı sıra romandaki atmosfer, canavar avcısı Geralt'ın kontratları alıp tamamladığı bu sanal evren oyun sektöründe "açık dünya" diye bilinen (İng: open world) ve bu dünyada dolaşıp istediğiniz gibi zaman geçirip keşfedebileceğiniz içeriklerle dolu bir dünyadır. Oyuncu ana hikâyeye bağlı kalmaksızın, romandan uyarlanmış bu dünyada istediğini yapabilme imkânına sahiptir. Oyuncu isterse hikâyeyi bitirdikten sonra sanal evrendeki küçük görevleri ve yan görevleri tamamlayabilmekte, köylerden ve sanal evrendeki diğer insanlardan aldığı canavar kontratlarını tamamlayıp para kazanabilmekte, kazandığını istediği gibi harcayabilmektedir. Açık dünya sisteminde genellikle büyük haritalar, oynanamayan karakterlerle dolu bir evren, oyuncunun harita üzerinde istediği yere seyahat edebilme imkânı, oyuncunun karşısına çıkan karakterler ile etkileşime geçebilmesi gibi imkânlardır vardır. Oyuncu hem özgürlük hissini yaşamakta hem de içinde bulunduğu evreni keşfetmeye çalışmaktadır. Tüm bu imkânların yanı sıra oyunun merkezinde olan ana hikâye, ana karakterler, oyuncunun o karakterler ile olan ilişkileri de açık dünya oyunlarında oyuncunun aşına olduğu bileşenlerdir. Bu tür oyunlarda inandırıcılık unsurunu artıran elementler olarak oynanamayan karakterlerin oyuncunun karakteri ile etkileşimi, oyuncunun seçimlerinin evrende bir sonuca ulaştırması gibi etkenler de önemlidir. Tüm bunların yanı sıra oyunun grafikleri de oldukça önemli bir etkidir. Oyun ne kadar gerçekçi görsellere sahipse oyuncu oyunun içerisine o denli çekilmektedir. Eski video oyunlarında oyuncu hayal gücü ile oyunun gerçekliğini zihninde artırırken, yeni teknolojinin sunduğu imkânlar neticesinde gerçeğe yakın grafiklere sahip oyunlar hatta sanal gerçeklik sistemleri ile oyuncuyu oyunun içerisinde bir karakter olduğuna inandırabilecek bir evrene sokmaktadırlar. Video oyunlarındaki gerçeğe yakınlık roman içerikleri, rol yapma sistemleri, açık dünya sistemleri ve interaktiflik ile birleştiğinde oyuncu oyunun anlattığı hikâyeyi yaşama imkânı bulmaktadır.

Cullen'a göre ana hikâyeye birlikte oyuncunun deneyimlediği bu sanal yaşantıda hikâyenin yanında, romandaki atmosferi destekleyici nitelikte bir içerik sunmakta ve oyuncuya özgürlük hissi vermektedir (2015:1-3). Bunun dışında özellikle açık dünya rol yapma oyunlarında rolleri oldukça önemli olan oynanamayan karakterler (İng: Non Playable Characters) açık dünya rol yapma oyunlarına inandırıcılık katmaktadırlar, bu

karakterler oyuncunun oynattığı karakteri ile etkileşime geçmektedirler ve oyunda oynanamayan karakterler ile ilgili verdiğiniz kararlar ve diyalog seçimleriniz oyunun gidişatına etki etmektedir. Witcher roman serisinde yan figürler oyunda birçok yerde oynanamayan karakterler olarak ortaya çıkmaktadır. Romandaki karakterlerin oyun evreninde oyuncunun karşısına çıkması romandaki evrenin oyun evreninde yer alması inandırıcılık açısından oyuna olumlu etkisi olan bileşenlerden birisidir. Bir video oyunu için en önemli etken sürükleyiciliktir, Koch'a göre *Fallout3*, *Grand Theft Auto*, *Fallout New Vegas*, *Oblivion*, *Skyrim*, *Witcher 3 the Wild Hunt* gibi açık dünya oyunlarında tüm ana ve yan görevlerin yapılması için ortalama 200 ila 300 saatlik bir oynama süresi ön görülmektedir. Sadece ana görev ve ana hikâyeyi tamamlamak için ise ortalama 20 saat oynamak gereklidir, oynama süresi oyuncudan oyuncuya farklılık göstermektedir. Açık dünyada oynanabilir fiziksel alan boyutları *Skyrim* 39 Km², *Grand Theft Auto* 58Km², *Witcher 3 Wild Hunt* genişleme paketleri ile birlikte 136 Km² büyüklüğündedir (2015,Techtimes).

Bu boyutta bir alan oyuncunun mekan kavramını kırmaktadır, burada bahsi geçen mekan kavramı açık dünya olmayan oyunlarda belirli bir yer ile sınırlıdır, oyunun oyuncuya izin verdiği ölçüde sınırlandırmalar mevcuttur, bu tarz oyunlara örnek olarak macera hayatta kalma oyunu tarzında *Resident evil*, *Tomb Raider* serileri veya klasik platform oyunlarından *Mario*, *Sonic* gibi yapımlar gösterilebilir.

Perkins'e göre açık dünya oyunlarında, oyuncu mekan kavramını yitirdiğinde o dünyayı keşfetmeye zorlayan sürükleyici bir ortama ayak uydurma çabası içerisine girer (2010:13). Açık dünya türündeki video oyunları Koch'un da çalışmasına dahil etmiş olduğu *Fallout*, *Witcher*, *Oblivion* gibi rol yapma sistemi ile birlikte oyuncuya sunulur. Açık dünya ve rol yapma sistemi birbiri ile iç içe girdiğinde oyuncuya çok geniş bir alanda serbestçe kendi karakterini kontrol etme, dilediğini yapabilme imkânı verir. Bu rol yapma sistemi masaüstü rol yapma oyunlarından türemiş bir sistemdir ve video oyunlarına aktarım süreci bir sonraki bölümde açıklanacaktır.

1.7. Masaüstü Rol Yapma Oyun Sisteminin Video Oyunları

Rol yapma oyunlarının açık dünya sistemi ile birleşerek video oyunlarında oyuncunun daha serbest ve kendi karakterini oluşturup istediğini yaparak evreni keşfetmesine olanak verdiğini önceki bölümde dile getirmiştik, rol yapma oyunları oyuncuya oyunun

hikâyesini derinlemesine keşfetmesine olanak tanımaktadır. Rol yapma sistemlerinin video oyunlarına entegre edilmesini açıklamadan önce rol yapma sistemlerinin ne olduğunu açıklamak daha doğru olacaktır, bu bölümde rol yapma sisteminin ilk olarak kullanıldığı masaüstü rol yapma oyunlarına değinilecektir.

Rol yapma oyunlarının temeli 1974 yılında Zindanlar ve Ejderhalar (ing: Dungeons and Dragons) "sıklıkla kısaltılmış versiyonu (DnD) olarak kullanılır" adında bir masaüstü oyun ile anılmıştır. Her karakterin kendine ait bir karakter kağıdı (ing: character sheet) bulunur ve bu kağıtta karakterin Irkı, becerileri, yapabildikleri, kişisel eşyaları, sınıfı gibi özellikleri sayısal puanlarla ifade edilerek Şekil 9'da görüldüğü gibi yazılır.

The image shows a completed Dungeons & Dragons Character Sheet for a Paladin named Akcya. The sheet is filled with handwritten numbers and text. Key sections include: Name (Akcya), Race (Dragonborn), Class (Paladin), Weapon Proficiency (Astral Weapon), Epic Destiny (Kord), Initiative (7), AC (24), Speed (6.5), Ability Scores (STR 20, CON 12, DEX 14, INT 11, WIS 13, CHA 18), Hit Points (111), Action Points (1), Race Features (Iron Hands, Dragonbreath), Class/Path/Destiny Features (Lay on Hands, Divine Challenge), Feats (Enlarged Dragonbreath, Blade Opportunist, Dragonborn Frenzy, Dragonborn Senses, Healing Hands, Devastating Critical, Empowered Dragonbreath, Iron Will), Languages (Common, Draconic), and Skills (Acrobatics, Arcana, Athletics, Bluff, Diplomacy, Dungeoneering, Endurance, Heal, History, Insight, Intimidate, Nature, Perception, Religion, Stealth, Streetwise, Thievery).

Şekil 9: Dungeons And Dragons Karakter Kağıdı

Kaynak: Heinsoo, R. Collins, A. Wyatt, J. "Player's Handbook", Wizards of the Coast 2008: 318

Masaüstü rol yapma oyununda bir kişi oyunu oynatır bu çalışmada o kişiye Türkçeye "zindan efendisi" şeklinde çevrilebilir fakat bu kullanılmayacak "oyun yöneticisi" denilecektir, oyunu oynatan ve yöneten kişiye (İng. Dungeon Master) (kısaltılmış versiyonu: DM) denir, oyuna katılan diğer ortalama 1-6 kişi oyunda oyuncu olarak, yarattıkları karakterin rolüne bürünerek oynarlar, oyuncular D20 adı verilen 7 adet, Şekil 10'da görülen zarlardan oluşan bir set ile karakter kâğıtlarında bulunan sayısal özelliklerine bağlı kalarak oyunda ilerleme kaydederler. D20 zar setinde her zar farklı bir beceri için atılır fakat en önemli iki zar 20'lik ve 100'lük zarlardır, 100lük zar iki zaradan oluşur ve yüzdelik bir sonuç almak için atılır, 20lik zar oyuncunun bir şeyi başarıp başaramayacağını veya ne ölçüde başarabileceğini görmek için attığı zardır. Zarların en önemlisi olduğu için zar setine D20 denmektedir, 8lik zarın her yüzü farklı bir vücut parçasına denk gelir, 3lük, 4lük ve 6lık zarlar bazı sınıfların eylemleri ve bazı silahların başarı oranını anlamak için kullanılır (Collins,2008).



Şekil 10: D20 Zar Seti

Kaynak: 20'lik zar görünümü, Sakarya. Yazarın kendi çektiği fotoğraf. 30 Kasım 2019.

Oyuncu, gerçekleştirmek istediği eylemi oyun yöneticisine söyler, oyun yöneticisi, oyuncudan belirli bir zarı atmasını ister. 20'lik zarda 1 gelirse oyuncu başarı elde edemediği gibi zarar da görebilir, fakat 20 gelirse yapmak istediği şeyi yüksek bir başarı ile yapabilir. Bunun üstüne oyun yöneticisi oyuncudan gerçekleştirmek istediği eyleme

başı olarak yüzlük zar atmasını veya 8'lik zar atmasını isteyebilir.

Aydın'a göre Oyuncu hem zarları kullanarak hem de diğer oyuncularla iş birliği yaparak oyun kurucusunun kendi zihninde yarattığı evrende belirli görevleri tamamlamaya çalışır. Oyun kurucusu zihninde oluşturduğu evrenin yaratıcısı olduğu gibi oyunda oyuncuların karşılaştığı tüm oynanamayan karakterlerin yerine de konuşmakta, evrende meydana gelen her şeyi oyunculara anlatmaktadır (2014: 199-217). Bu masaüstü rol yapma oyununda karakter gelişimi, görevlerin tamamlanması ve tecrübe puanlarının kazanılması ile seviye atlama sistemine bağlı olarak gerçekleştirilir. Oyuncu seviye atladıkça güçlenir, daha değerli silahlar ve eşyalar bulur, içerisinde bulunduğu evrenle ilgili daha fazla bilgiye ulaşma imkânı bulabilir. Rol yapma sistemlerinin çalışma ile olan bağlantısı Witcher 3 video oyununda kullanılmış sistemlerden birisi olmasıdır. Rol yapma sistemlerinin video oyunlarında kullanılması ile birlikte oyuncu kendi rolünü sergilemektedir, oyuncunun seçimleri oyuna yön vermekte, hikâyenin gidişatını hatta sonunu da değiştirmektedir.

1.8. Rol Yapma Tarzı Video Oyunları ve Oyuncunun Seçimleri

Rol yapma oyunları hikâye odaklı oyunlarda kullanıldığında oyunda oyuncunun verdiği kararlar ile hikâyede değişiklikler olmaktadır, oyuncu verdiği kararlar ile alternatif sonları, alternatif hikâye akışlarını tetiklemektedir. Bu çalışmanın araştırma nesnelere birisi olan Witcher 3 video oyununda ana karakterler için farklı sonlar ve yan karakterler için oyunun belirli bölümlerinde verilmesi gereken kararlar bulunmaktadır. Bu kararlar doğrultusunda romandan uyarlanan hikâyeler oyuncunun da etkisi ile farklı hikâyelere dönüşmektedirler. Oyuncuya sınırlı da olsa hikâyeyi yönlendirebilme imkânı veren sistem rol yapma sistemi ve oyuncunun seçimlerinin hikâyeye etki etmesidir.

Rol yapma oyunları (İng: Role playing games) video oyunlarında özellikle fantastik ve bilim kurgu içerikleri ile 80'li yıllarda ortaya çıkmıştır. Bu tür, teknolojinin gelişmesi ile video oyunlarında oldukça farklı bir boyuta taşınmıştır. Rol yapma oyunlarında oyuncu oyundaki karakterini birçok konuda yönlendirip kararları kendisi vermektedir, bu kararlar oyunun gidişatını belirler ve her verilen karar ile oyuncuya farklı bir oyun deneyimi sunar. Witcher oyun serisi de bu tür bir fantastik rol yapma oyunudur. Romanda bahsi geçen karakterler ile ilişkiler, hikâyenin gidişatı ve sonu oyuncunun

seçimlerine bağlıdır. Witcher video oyunlarında yapılan seçimler karakteri farklı bir hikâye akışına sokabilir. Farklı bir seçim yaptığınızda hikâyedeki bazı karakterler dostunuz, bazıları da düşmanınız olabilirler, oyun iyi, kötü veya normal sonla bitebilir.

Rol yapma oyunları genellikle fantastik edebiyat içerikli romanlardan uyarlandıkları için bu tür oyunlar fantastik edebiyat okuyucularına oldukça fazla hitap etmektedir. Okuyucu romandaki hikâyeyi video oyununun içinde de sanal olarak deneyimlemeyi istemekte, o evrende kendisi de rol yaparak bulunmak istemektedir (Punday,2005:120-121). Rol yapma tarzı video oyunlarının birçoğu DnD masaüstü oyun sistemini uyarlamış, bazıları direkt olarak kullanmışlardır (Oosterlinck,2014: 20-21).

Witcher dâhil birçok oyunda DnD zar sistemine benzer bir sistem bulunmaktadır, oyuncu gerçekleştirdiği eylemlerde her zaman başarılı olamayabilir, çünkü başarısı oyunun başında ve sonrasında geliştirdiği becerilerine bağlı olarak şekillenir, bu beceri puanları ise oyunun oyuncunun yerine attığı rastgele zarlar ile şansa dayalı olarak sonuç bulur.

Punday'e göre Oyuncunun başarı ve özelliklerine verdiği puanlar ne kadar yüksekse atılan zarın oyuncunun başarısına olan etkisi o kadar olumlu olacaktır. Oyuncunun kilitli bir kapıyı maymuncuk ile açıp açamayacağı, birisini sözlü olarak ikna edip edemeyeceği, savaştığı düşmanına istediği hasarı verip veremeyeceği gibi buna benzer tüm eylemler oyuncunun gelişimine ve şansına bağlıdır (Punday,2005: 113-139).

Romanlardaki kurgusal karakter gelişimleri ve değişimleri romanın yazarına bağlı iken, rol yapma oyunlarında oyuncunun seçimlerine bağlı olabilmektedir. Karakterin yaptığı seçimler, işlediği suçlar, (hırsızlık, adam öldürme vb.) istatistik olarak oyun tarafından saklanır. Rol yapma oyunlarında oyuncu yaptığı çoğu seçimin bir karşılığını bulmaktadır. Oynanamayan karakterlerin tutumları, oyuncunun verdiği kararlara göre şekillenmektedir. Romanlarda okuyucu pasif konumda iken video oyunlarında oyuncular aktif olarak olayların merkezinde yer almaktadırlar, oyundaki karakterler, eşyalar ve olaylar ile sürekli olarak etkileşim halinde olan oyuncu rol yapma sistemi sayesinde kendi istediği şekilde olaylara yön verebilmektedir. Oyuncu bir nevi hikâyenin odağında sınırlı bir sanal yaşantı deneyimlemektedir. Evrenin kurallarını, neyi yaptığında nasıl bir karşılık alabileceğini düşünerek hareket etmelidir. Roman uyarlaması oyunlarda rol yapma sistemi ise romandaki ana karakteri oyundaki ana karaktere dönüştüren bir sistem üzerine kurulmuştur. Oyuncu romanın hikâyesinin

oyundaki uyarlamasına yön verir, bunun sonucunda alternatif sonları ve kırılma noktaları olan bir hikâyenin oluşmasına katkıda bulunur.

Video oyunları çalışmada da vurgulanan bölümlerde görüldüğü üzere birçok farklı türün birleşiminden oluşabilmektedir. Dijital anlatı olarak ele alınabilecek, teknolojinin gelişmesiyle her geçen gün gerçeğe daha yakın deneyimler sunan bu medya içerisinde bulundurduğu türlere bakıldığında sanatsal ve oyunsal olarak birçok alandan bir şeyleri içerisinde alabildiği görülmektedir. İçerik olarak romanları, masaüstü oyun sistemlerini, oyun dünyasında açık dünya olarak ismi geçen sistemleri, interaktiflik olgusunu içerisine almaktadır. Fakat oyunlar halen daha günümüzde ayakları yere basan ve herkes tarafından kabul edilen bir yöntem ve bakış açısı ile araştırılıp incelenememektedirler. Bu noktada naratoloji ve ludoloji kavramları ön plana çıkmaktadır. Video oyunlarına ne şekilde bakmak gerektiği, incelemek için ne tür yollara başvurulması gerektiği gibi sorunsalları açıklamaya çalışan bu iki karşıt görüş bir sonraki bölümde ele alınacaktır.

1.9. Oyun Çalışmaları Üzerine: Ludoloji ve Naratoloji Tartışmaları

Bu çalışma Witcher roman serisinden uyarlanan hikâye odaklı bir açık dünya rol yapma oyunu olan Witcher 3 video oyunu incelemesinde anlatı odaklı yani naratolojik bir bakış açısı benimsemektedir. Bu bakış açısının benimsenmesinin sebebi ile birlikte naratolojiye karşıt olan ludoloji kuramının da açıklanması gerekmektedir.

Video oyunları hakkında yapılan çalışmalarla ilgili en çok karşılaşılan sorunlardan birisi yöntem ve yöntemselliktir. Video oyunlarını naratolojik ve ludolojik olarak gören iki karşıt kuram bulunmaktadır, Demirbaş'a göre naratoloji video oyunlarının hikâye anlatma odaklı medyalar olabileceğini öne sürerken, Ludoloji oyunu biçimsel olarak incelemek gerektiğini ve oyunları anlatsal içerikten bağımsız incelemeyi savunur (Demirbaş,2017:353). Fakat ludolojik bakış açısına sahip araştırmacılar video oyunlarının asıl amacının oyuncunun bir hikâyeyi sanal ortamda deneyimlemek için de oynadığı kısmını atlamaktadırlar. Teknolojinin gelişimi ile paralel gelişen video oyun sektöründeki oyunlar ortalama 200 saatlik oynama süresine sahiptirler, bu süre içerisinde milyonlarca diyalog metni ve yüzlerce görev içeriği bulunmaktadır. Bu içeriklerin tamamı bir ana hikâyeye ve ona bağlı olan yan görevlere bağlıdır.

Doğu'ya göre Ludoloji kavramı aslen video oyunlarından önce kullanılmış olan bir

kavramdır, elektronik olmayan oyun çalışmaları, masaüstü oyunlar, kart oyunları ve benzeri oyun türlerini merkeze alan ludoloji kavramı video oyunları ile Gonzalo Frasca'nın "Ludology Meets Narratology: Similarities and Differences Between (video) Games and Narrative" isimli çalışması (2006:104), daha sonrasında Aarseth'in 2001 yılında *Game Studies* isimli makalesi yayınlanmış ve bu tür çalışmalarda artış olduğu görülmüştür (2001).

Ludolojinin, oyunu bir bütün olarak ele alıp anlatsal içerik ve oyunun hikâyesi gibi unsurları göz ardı etmesi, film yorumlamada görüntü yönetimi, sanat yönetimi, senaryo, oyunculuk gibi filmin önemli elementlerini bütün bir şekilde yorumlamak gibi sığ bir yaklaşımdır. Hikâye odaklı video oyunlarında verilen anlatsal içerikler ve bilgi akışı oldukça fazladır, bu çalışmanın araştırma nesnesi olan *Witcher 3* video oyunu ortalama 200 saatlik bir oynama süresine sahiptir ve oyun içeriği 7 romandan oluşan bir seriden uyarlanmıştır.

Ludolojik yaklaşımın özellikle oyunun kuralları, hedefi ve oynanış şekli gibi özellikleri üzerinde durmaktadır (Aarseth, 2004:45-55). Bu sisteme de "kural temelli sistem" adını vermişlerdir. Video oyunları oyunun kuralı ve oynanış gibi unsurlar olmadan elbette var olamaz fakat biçimselliğin yanı sıra oyunun merkezinde anlatılan bir hikâye vardır, diğer tüm bileşenler oyuncunun o hikâyeyi sanal olarak deneyimlemesi için tasarlanmıştır. Oosterlinck'e göre anlatı ağırlıklı video oyunlarında özellikle de rol yapma oyunlarında oyuncu sadece kendisini oynadığı karakterin yerine koymakla kalmadığını, o rolü sanal olarak oynadığını, oyuncunun oyunun içinde bir aktör gibi performans sergilediğini öne sürmektedir. (Oosterlinck, 2014: 7).

Video oyunlarını interaktif olarak atış etme, zıplama, koşma ve uçma gibi mekaniklere indirgeyerek incelemek isteyen Ludologların karşısında *Mass Effect* (BioWare, 2017) gibi 250 bin diyalog metninden oluşan, *Bioshock* (2K Australia, 2007) gibi Denizin altında kurulmuş bir ülke ütopyasının çöküşünü anlatan, *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) gibi bir kızın ailesinin lanetlenmesini konu alan anlatı odaklı ve bir hikâye ekseninde ilerleyen video oyunlarını inceleyebilmek ve araştırabilmek için yetersiz bir bakış açısı ile yaklaştıkları görülmektedir. Video oyunlarını filmler gibi anlattıkları hikâyelerine ve alt metinlerine göre de incelemek mümkündür, interaktif olmaları video oyunlarını incelenemez kılmamaktadır aksine araştırmacının deneyimleyebileceği, oynayarak inceleyebileceği bir medya olarak görülmelidir. Film

uyarlaması video oyunlarında, örneğin *Alien Isolation* (The Creative Assembly, 2014) Tıpkı filmdeki gibi oyuncu bir yaratıkla gemide sıkışıp kalmıştır ve kurtulmaya çalışmaktadır. Filmi izleyen kişi o filmi bir bilim - kurgu, gerilim filmi olarak izlerken kendisini filmin ana karakteri Ripley ile özdeşleştirir ve yaratıktan kurtulma sürecini heyecan içerisinde bekleyerek izler. Video oyununda ise bu karakter oyuncunun kendisidir, yaratıktan kendi çabalarıyla kurtulmaya çalışır, filmdeki gibi geminin içerisinde sanal bir bilim-kurgusal evrende bulunur, filmdeki gerilimi hisseden seyirciden daha fazla gerilim hissetmesi mümkündür. Bu durumda video oyunları yapıları gereği filmlerdeki kurgusal evrenden daha fazlasını sunabilmektedirler.

Ludologlar video oyunlarını etki tepki, oyun mekanikleri ve oynanabilirlik gibi kıstaslarla inceleyeceklerse şayet hikâye odaklı olmayan, yarış oyunları, hiçbir anlatsal içeriği olmayan bazı aksiyon oyunları, bazı çevrimiçi oyunlar ve mobil oyunları inceleyebilirler, fakat içerisinde yüz binlerce diyalog ve metin bulunan video oyunlarını incelemek için yetersiz bir bakış açısı benimsemişlerdir.

Bu çalışma Naratoloji kuramı ekseninde sürdürülecek, *Witcher 3* video oyununu meydana getiren, açık dünya sistemi, rol yapma oyunları ve *Witcher* roman serisi içeriklerinden uyarlanan hikâyesi ve kurgusal evreni çalışmanın karşılaştırma bölümünde ayrı ayrı ele alınacaktır. Roman ve oyun karşılaştırması bölümünde romanlardan alıntılanan pasajlar ve video oyunundaki uyarlamaları ile karşılaştırılarak medyalararası dönüşüm süreci netleştirilmeye çalışılacaktır.

BÖLÜM 2: WITCHER ROMAN VE VIDEO OYUNU SERİLERİ

Çalışmanın bu bölümünde Witcher roman serileri, oyun serileri, çizgi roman, masaüstü ve diğer uyarlamaları hakkında bilgi verilecektir. Roman serilerinin diğer medyalarda ortaya çıkışı konu alınacaktır. Yazarın video oyunu ile ilgili yorumları, iki medyanın birbiri üzerindeki etkileri, uyarlamaların çeşitliliği üzerinde durulacak, çalışmanın inceleme nesnelere ile ilgili ön bilgi oluşturulması sağlanacaktır.

2.1. Witcher Roman Serisi ve Andrzej Sapkowski

Roman ve oyun birçok farklı dilde çevrilmesine rağmen yaygın olarak "Witcher" olarak anılmaktadır, orijinal adı Lehçe olan "Wiedzmin" İngilizceye "Witcher" Almancaya "die Hexer" şeklinde çevrilmiş, Türkçe karşılığı olan "efsunger" olarak çevrilmemiş, yaygın kullanılan İngilizce adı "Witcher" olarak bırakılmıştır. Roman serisinin yazarı Leh asıllı Andrej Sapkowski'dir. Romanlar Slovakça, Çekçe, Danca, Portekizce, Almanca, Rusça, Lituanca, Estonca, Fince, Fransızca, İspanyolca, İtalyanca, Bulgarca, Romence, Ukraynaca, Sırpça, İsveççe, Macarca, Hollandaca, Çince, Gürcüce, İngilizce, Türkçe ve Farsçaya çevrilmiştir. Slav mitolojisinden, Grimm kardeşler ve Hans Christian Andersen'in masallarından birçok uyarlamayı içinde barındırmaktadır (Michael, 2019:2). Serinin ilk hikâyesi 1986 senesinde Fantastyka isimli Leh dergisinin yapmış olduğu yarışmada üçüncülük kazanarak yayınlanmış olan "Wiedzmin" isimli kısa hikâyedir (Huergo Domenech, röportaj, 2016). Roman ilk olarak kısa hikâyeler şeklinde çıkmış daha sonra iki romanda toplanmıştır. 2019 yılı itibarı ile toplamda 7 romandan oluşan bir seriden medyana gelmektedir. Türkçeye orijinali olan Lehçe'den değil, Erik Simon'un Almanca çevirisinden Regaip Minareci tarafından 2016 yılında çevrilmiştir. Bu çalışmada da eserin Erik Simon'un aslından çevirdiği Almanca versiyonu kullanılacaktır.

Efsunger (İng: Witcher) isimli roman Andrej Sapkowski isimli yazar tarafından yazılmış Rivyalı Geralt isimli bir canavar avcısı hakkında fantezi türündeki romanlar serisidir. The Witcher kısa hikâyeleri, 1980'lerin başında Fantastyka adındaki bir Leh bilim kurgu ve fantezi dergisinde yayınlandı. İlk hikâye "Wiedźmin" ("The Witcher") (1986), dergi tarafından yapılan bir yarışma için yazılmıştı ve üçüncülük kazandı. Büyücü Geralt ile ilgili ilk dört hikâyeye, 1990'daki kısa hikâye koleksiyonu olan Wiedzmin ile başlamıştır. Çıkış adı "Droga, z której się nie wraca" ("Dönüşü Olmayan

Bir Yol") olan seri Witcher hikâyelerinin başındaki dünyada, Geralt'ın ailesini anlatır. İkinci yayınlanan kısa hikâye koleksiyonu Miecz przeznaczania "Kaderin Kılıcı" isimli hikâyedir. The Last Wish (Son Dilek), Kaderin Kılıcı'ndan sonra yayınlanmış olmasına rağmen, "Dönüşü Olmayan" yol hariç (Geralt olmayan olan tek hikâye) tüm Witcher hikâyelerini içerdiğinden ilk roman olarak kabul edilmiştir. Son Dilek romanına yeni hikâye serileri eklenmiş olsa da, hepsi Kaderin Kılıcı öncesinde yer almaktadır.

Bu çalışmada video oyunu ile medyalararası karşılaştırma yapılacak 1993-1999 yılları arasında yazılmış 7 roman ele alınacaktır. Roman serisinde "Der Letzte Wunsch" isimli roman Witcher hikâyesinin zamansal sıralamasında birinci, yayınlanma sıralamasında ikinci romandır, 1993 yılında yayınlanmış eserin Türkçe baskısı 2017 yılında çıkmış ve farklı dillere çevrilmiştir. Rivyalı Geralt'ın başından geçen yedi maceranın anlatıldığı çerçeve öyküde Geralt'ın dövüşte yaralanarak iyileşmek üzere bir tapınakta inzivaya çekilmesiyle başlamakta ve bu süre zarfında geri dönüşler ile maceralarının anlatımıyla sürmektedir (Sapkowski, 1993-1999).

Roman serileri

- Krew Elfów (1994 – Deutsch: Das Erbe der Elfen, 2008) (2017-Türkçe:Elflerin Kanı)
- Czas pogardy (1995 – Deutsch: Die Zeit der Verachtung, 2009) (2018-Türkçe: Nefret Çağı)
- Chrzest ognia (1996 – Deutsch: Feuertaufe, 2009) (2018-Türkçe: Ateşle İmtihan)
- Wieża Jaskółki (1997 – Deutsch: Der Schwalbenturm, 2010) (2019-Türkçe: Kırlangıç kulesi)
- Pani jeziora (1999 – Deutsch: Die Dame vom See, 2011)
- Ostatnie życzenie (1993, sieben Kurzgeschichten – Deutsch: Der letzte Wunsch, 1998, Neuauflage 2007) (2019-Türkçe: Son Dilek)
- Miecz przeznaczania (1992, sechs Kurzgeschichten – Deutsch: Das Schwert der Vorkehrung, 1998, Neuauflage 2008) (2017-Türkçe: Kader Kılıcı)

Witcher roman serisi Türkçeye de orijinal dili olan Lehçe'den değil Erik Simon'un Almanca çevirisinden çevrilmiştir. Bu çalışmada da Almanca roman serisi kaynak

olarak kullanılacak, roman serisindeki bazı alıntılar çalışmaya Almanca olarak aktarılacaktır.

2.2. Witcher Evreni ve Witcher (Efsunger) Sınıfı

Çalışmada sıkça kullanılacak "Witcher" kelimesi hem bir mesleği hem de bir tür sınıfı temsil etmektedir. Witcher evreni romanda ve video oyununda bahsi geçen evrendir ve edebiyat medyasından oyun medyasına uyarlanma süreci sonrasında oyuncunun içerisinde özgürce dolaşip deneyimleyebildiği kurgusal bir evren olarak oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Kürelerin kesişimiyle evrenler arası kapılar açılmış ve değişik dünyalardaki birçok canlı, istemeden diğer dünyalara atılmıştır. Olayların geçtiği ve önceden cücelerin ve Aen Seidhe elflerinin yaşadığı dünyaya; insanların, birçok canavar türünün ve büyü'nün gelişi de böyle olmuştur. Bu canavarlarla savaşmak içinse Witcher sınıfı; yani çoğunlukla insan, kısmen canavar olan meslek grubu ortaya çıkmıştır. Witcher'lar çocukluktan yetişmektedir. Witcher okullarında sıkı bir fiziksel eğitimden sonra kalifiye olan çocuklar, hayatta kalma oranı %30 ve çok acı verici olan Nebat İmtihanı'nda canavarlardan elde edilen mutajenlerin kişiye enjekte edilerek verilmesiyle witcherlara dönüşür. Böylece aşırı hızlı reflekslere sahip, güçlü, çok keskin duylulara sahip ve duygularından arındırılmış hale gelirler. Canavarlara karşı gümüş, insanlar için çelik kılıç kullanan Witcher'lar; madalyonları sayesinde Aard, Axii, Quen, Yrden, İgni ve Heliotrop gibi basit büyüler de yapabilmektedir. Witcherlar mutasyonlar sebebiyle kısırlaşırlar ve normal insanlardan çok daha uzun bir ömre sahip olurlar. Tüm duygularından arınmış olmaları sebebiyle acımasız olan ve insanların "kalpsiz" dediği witcherların en belirgin özellikleri ise mutasyonlarla sahip oldukları, yılanınki gibi uzun, ince olan göz bebekleridir. Mutasyonların etkisi yukarıdakilerle de sınırlı değildir. Vücutlarına neredeyse tamamen hâkim olan witcherlar, kalp atış hızlarını ve hatta göz bebeklerini bile kendileri ayarlayabilmektedir. Yeni witcher adayı çocuklarının alımı ise sürpriz yasasıyla olur. Witcher'lar, hayatlarını kurtardıkları kişilerden "Eve gidince ilk gördüğün şey" veya "Sahip olduğun ama sahip olduğunu bilmediğin şey'i isterler. Ne denk gelirse onu alırlar. Erkek bir çocuk denk gelirse de Witcher okuluna götürülür ve witcher olmak üzere eğitilir. Böylece witcher nesli devam eder. Serinin kahramanı Geralt'a ise mutajenler beklenenden farklı etki göstermiştir. Diğer Witcher'ların sahip olduğu insanüstü özelliklere sahip olmasına rağmen duygularını tamamen yitirmemiştir.

Diğer Witcher'lardan daha fazla mutasyon geçiren Geralt, en güçlü Witcher'lardan biridir. Beyaz saç da bu ekstra mutasyonların bir yan etkisi olarak oluşmuştur. Bahsi geçen Witcher tanımı hem roman serileri hem de video oyunları için geçerlidir. Roman serilerinden uyarlanması sonrasında romanın interaktif bir rol yapma oyununa dönüşüm süreci medyalararası inceleme bölümünde ele alınacaktır.

2.3. The Witcher 3: Wild Hunt video oyunu hikâyesi

Witcher 3 video oyunu her ne kadar romandan uyarlanmış bir hikâye de olsa bir oyun medyası olarak kendi anlatım türü vardır, bu tür birkaç sistemin birleşimi ile oluştuğu için medyalararası alanda inceleme nesnesi olarak ele alınabilecek formları içerisinde barındırmaktadır. Oyunun anlatısal özellikleri ve oyunu ortaya getiren rol yapma ve açık dünya sistemleri ile ilgili ilerleyen bölümlerde bilgi verilecektir. Bu bölümde video oyununun kısa bir özeti ele alınacaktır.

The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt RED tarafından geliştirilen, Warner Bros. Interactive Entertainment tarafından Kuzey Amerika'da, Namco Bandai Games tarafından ise Avrupa'da yayıncılığı yapılan üçüncü şahıs nişancı türü rol yapma oyunudur. Oyun 19 Mayıs 2015'te yayınlanmıştır. Yayınlandıktan altı hafta sonra 6 milyondan fazla kopya satmıştır ve Golden Joystick Awards, The Game Awards, Game Developers Choice Awards, ve SXSW Gaming Awards dâhil olmak üzere 250'den fazla site tarafından yılın oyunu seçilmiştir (Guinness world records gamers edition, 2017.s:140-141, 2015 s.16). Video oyunlarına verilen ödüller genellikle oyuncu testleri ve oyuncuların oyun hakkındaki yorumları üzerinden verilmektedir, belirli anketler, oyun satış rakamları ve oyunların sosyal medyada oynanma videoları gibi etkenler de göz önünde bulundurulmalıdır. Her yıl bir oyun yılın oyunu seçilmektedir ve 2014 yılında bu oyun Witcher 3 olmuştur. Bu oyunun 250 farklı site tarafından yılın oyunu seçilmesi de hedef kitlenin oyunu beğendiğini göstermektedir.

The Witcher 3: Wild Hunt, serinin diğer oyunları gibi Geralt'ın hikâyesini konu alıyor, fakat bu kez oyuncu ikinci ana karakter olan Ciri'yi de oynama imkânı bulabiliyor. İkinci oyunun sonunda yaşanan olayların üzerinden altı ay geçer ve Geralt'ın hafızası yerine gelir. Hafızasını geri kazanan Geralt, kayıp olan sevgilisi Yennefer'i aramaya başlar. Ardından Ciri'yi geri getirmek için imparator Emhyr var Emreis'den hayatının en büyük kontratını alır ancak bu hiç kolay olmayacaktır çünkü

Ciri'nin peşinde Wild Hunt isimli üç süvariden oluşan atlılar vardır (Cd Project Red,2014:Witcher 3 the Wild Hunt). Temel olarak Geralt ve Ciri'nin bir baba ve kız figürü olarak kavuşmalarını konu alan Witcher video oyunu birçok ödül almış, video oyun sektöründe herkesin bildiği bir rol yapma oyunudur, fantastik edebiyat yazınında Witcher serisinin tanınmasına da katkısı olan video oyunu dünya çapında bir başarı elde etmiştir. Witcher video oyunu her ne kadar Sapkowski'nin roman serisinden uyarlanmış ve oyununun en önemli unsuru olan hikâyesini roman serisine borçlu olsa da roman serisinin tanınmasına ve satış başarısına video oyununun etkisinin oldukça fazla olduğu görülmektedir.

2.4. Oyunun Satış Rakamları ve Başarısının Roman Serisine Olan Etkisi

Video oyunlarına konu olan romanlar deyince akla ilk olarak Witcher serisi ve Metro serisi gelmektedir. İki roman serisi de oyun uyarlamaları yapıldıktan sonra dünya çapında satış rekorları kırmıştır, bunun sebebi oyunun fanlarının karakterlerin diğer maceralarını ve geçmişlerini öğrenmek istemeleridir. Witcher oyununun oyuncu kitlesinin 17+ yaş olması serinin edebi yönünün olması ve hikâyenin kişiye roman içeriklerini sanal bir gerçeklik içerisinde sunmasıdır. Witcher 3 Wild Hunt, yılın oyunu seçildikten ve dünya çapında satış rekorları kırdıktan sonra roman serileri de yok satmaya başlamıştır, hatta romanlara kapak olarak Şekil 11,12,13'de görüldüğü gibi oyundaki çizimler kullanılmaya başlanmıştır.



Şekil 11: Witcher Roman Serisi Lehçe Kapak Tasarımı

Kaynak: <https://imged.pl/sapkowski-saga-wiedzmin-tom-1-7-srl-4106538.html>,

Erişim tarihi 30.11.2019.



Şekil 12: Witcher Roman Serisi İngilizce Kapak Tasarımı

Kaynak: <https://www.ebay.com/itm/Andrzej-Sapkowski-WITCHER-Epic-Fantasy-Series-PAPERBACK-Collection-Set-Books-1-7-/183113100442>, Erişim tarihi 30.11.2019.



Şekil 13: Witcher Roman Serisi Türkçe Kapak Tasarımı

Kaynak: Witcher Türkçe Kapak Tasarımı, Sakarya. Yazarın kendi çektiği fotoğraf. 30 Kasım 2019.

Witcher 3 the Wild Hunt video oyununun satış başarısı romanın önüne geçtiği için tamamen pazarlama taktiği olarak oyunlardan alınan görseller kapak tasarımında kullanılmıştır. Sapkowski, Tygodnik POLITYKA haftalık gazetesine verdiği bir röportajda şu ifadeleri kullanmıştır;

“Seeing a picture from the game on the cover of my book, many fans assumed that the game was first,”

“write game-related stuff exclusively for money. And surely they write in a sloppy manner, half-heartedly”⁸ (Sapkowski,2016).

Romanlarda oyun görsellerinin kullanmasını, romanların basımında oyundan görseller kullanan yayınevlerini ağır bir dille eleştirdiği görülmektedir.

Sapkowski oyunun romandan değil, romanın oyundan uyarlandığını düşünen kişilere de bu röportajında cevap vermiştir;

“And respectable fans of sci-fi and fantasy hold such derivative books in contempt ... I

⁸ "Romanlarımın kapaklarında video oyunu resimlerini gören fanlarım video oyunlarının romanlardan daha önce çıktığını düşünüyorlar" "oyun odaklı konuları yazmak para içindir ve bunu yapanlar özensiz ve kalpsizce yapmaktadırlar (Sapkowski,2016).

have to keep explaining to the fans that I wrote the book 12 years before the game”⁹ (Sapkowski,2016).

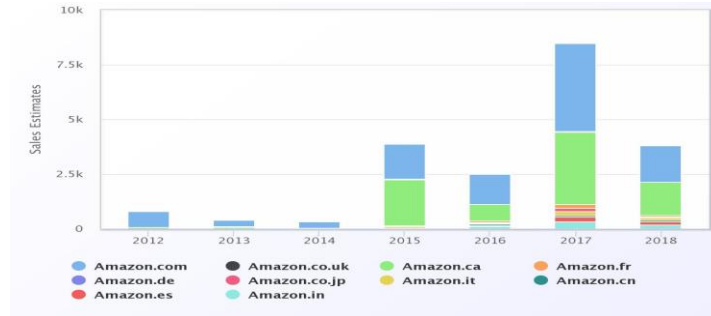
Yazar, romanını oyunlar çıkmadan 12 sene önce yazdığını da ekliyor;

“The issues that I have thanks to the games are not at all caused by the game itself,”¹⁰(Sapkowski,2016).

Sapkowski oyunun başarısında dolayı herhangi bir kıskançlık duymadığını fakat bir tane orijinal Witcher olduğunu, onun da kendisine ait olduğunu ve ondan kimsenin alamayacağını belirtmiş.

“I am not envious of the game’s undeniable success, I’m far from it. ... There is but one original Witcher. That one which belongs to me. And nothing will take it away from me”¹¹ (Sapkowski,2016).

Oyunun ana hikâyelerinden birisini konu alan serinin ilk romanı olan "Der Letzte Wunsch" isimli romanın oyunların çıktığı 2014 yılı sonrası Amazon internet sitesi dünya genelinde satış grafiği Tablo 1'de verilmiştir.



Tablo 1: Witcher "Der Letzte Wunsch" Romanı, Yıllara Göre Satış Rakamları

Kaynak: Amazon İnternet Sitesi Satış Grafiği, www.novelrank.com, Erişim tarihi 30.11.2018.

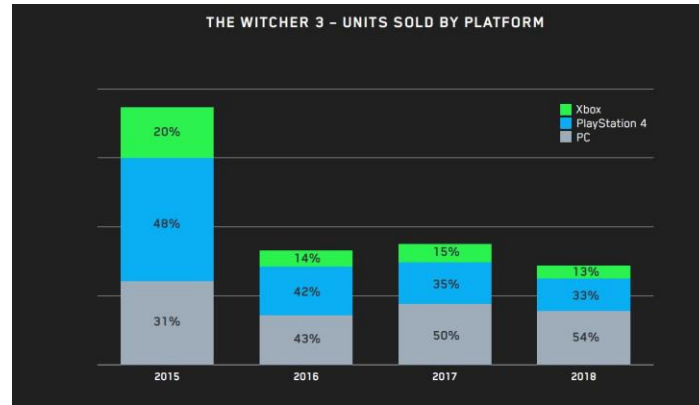
⁹ Saygın bilim kurgu fantezi hayranları bu tür romanları hor görüyorlar, sürekli olarak romanları video oyunundan 12 yıl önce yazdığımı anlatmak zorunda kalıyorum (Sapkowski,2016).

¹⁰ bu yaşananlar video oyununun kendisi ile ilgili değildir (Sapkowski,2016).

¹¹ Oyunun ön görülemez başarısını kıskanmıyorum, hatta kıskanmaktan çok uzağım. bir tane orijinal Witcher vardır o da bana aittir ve kimse onu benden alamaz (Sapkowski,2016).

Witcher video oyunları toplam satış rakamları Cd Project Red firması 2017 yılı raporlarına göre 33 milyon olduğu bildirilmektedir.

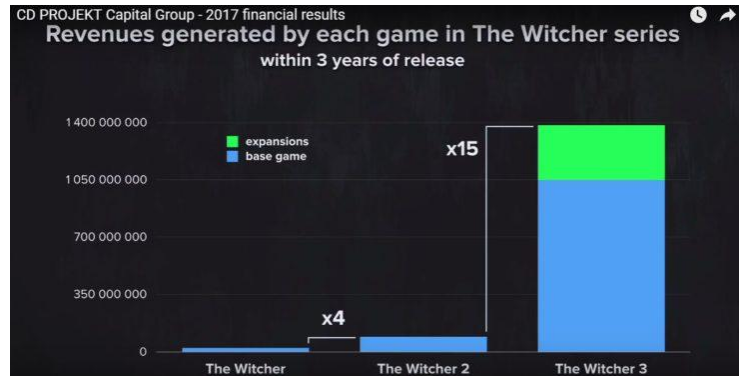
"As of the publication date of this report over 33 million copies of The Witcher games have been sold worldwide. Additionally, in 2017 The Witcher 3: Wild Hunt topped the GOG.com bestseller ranking and was among the best-selling games on Steam"¹² (Cd Project Red,2017:45).



Tablo 2: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Platform ve Yıllara Göre Satış Yüzdeleri

Kaynak: CD PROJEKT Red, 2017, Management Board report on CD PROJEKT Capital Group and CD PROJEKT S.A. activities for the period between 1 January and 31 December 2017: 21

Oyunun Xbox, Ps4 ve bilgisayar platformlarında satış grafikleri Tablo 2'de görüldüğü gibidir.



Tablo 3: Witcher Video Oyun Serisi Gelir Tablosu

Kaynak: Oyunlara göre 3 yıllık gelir tablosu, Kiciński, A. Nielubowicz, P. Cd projekt, 2017: 4

¹² Bu raporun halka açılm tarihi itibarı dünya genelinde ile 33 milyon Witcher kopyası satılmıştır 2017 yılında Steam kayıtlarında Witcher 3: The Wild Hunt video oyununun en çok satılan oyunların üstüne çıktığı görülmüştür (Cd Project Red,2017:45).

Tablo 3'de görüldüğü üzere Witcher 3 video oyunu, ilk ve ikinci oyun olan witcher ve Witcher 2 oyunlarından 15 kat daha fazla satılmıştır. İlk iki oyunun çalışmanın inceleme nesnesi olan son oyun Witcher 3 video oyunu kadar başarılı olamamasının sebebi açık dünya konseptinin Witcher 3 kadar geniş olmaması, oyuncunun seçimlerinin oyunun gidişatına etkilerinin Witcher 3 video oyunundaki kadar fazla olmaması, roman içeriklerinin ve hikâyelerin iyi işlenememiş olması olabilir, bunların yanı sıra son oyunun grafiklerinin de oyunun başarısına büyük bir etkisi olabileceği Şekil 14,15,16'da görülmektedir.



Şekil 14: Witcher Video Oyun Serisi Triss Karakteri Grafik Karşılaştırması

Kaynak:Triss Karakteri, CD Projekt Red, 2007, CD Projekt Red, 2011, CD Projekt Red, 2015a



Şekil 15: Witcher Video Oyun Serisi Geralt Karakteri Grafik Karşılaştırması

Kaynak:Geralt Karakteri, CD Projekt Red, 2007, CD Projekt Red, 2011, CD Projekt Red, 2015a



Şekil 16: Witcher Video Oyun Serisi Zoltan Karakteri Grafik Karşılaştırması

Kaynak: Zoltan Karakteri CD Projekt Red, 2007, CD Projekt Red, 2011, CD Projekt Red, 2015a

2018 yılında yapılan Pareto Securities Gaming Seminar isimli oyun temalı seminerde Cd Project Red firmasının CEO'su Adam Kicinski ve Piotr Nieclubowicz ile yapılan röportajda Witcher serilerinin ilk iki oyununun niçin son oyun kadar başarılı olamadığı sorusu yöneltiliyor, Kicinski önceki oyunlardan deneyimledikleri, yanlış yaptıklarını düşündükleri şeyleri Witcher 3 video oyununda yapmadıklarını ifade ediyor. Witcher 3 video oyununda 250 kişinin çalıştığını belirten Kicinski, 220 yılında piyasaya sürülmesi beklenen Cyberpunk 2077'nin yapılmasında 300 kişinin çalıştığını bu rakamın oyunun çıkış tarihi yaklaştığında 600 kişiyi bulacağını ifade ediyor (Kicinski, Pareto Securities Gaming Seminar, 2012). Witcher 3 video oyunu 200 saatlik oynama süresi ile ve geniş haritalı açık dünya konsepti ile video oyun sektöründe bu alanda yapılmış en iyi oyunlardan birisi olarak kabul edilir. Başarısı ve dünya çapındaki ününü hak etmiş bir video oyunu olarak anılmaktadır, fakat ilk iki oyun için aynı şeyleri söylemek mümkün değildir. Cd Project Red finansal raporlarına göre toplamda 33Milyon Polonya Zlotisi kar eden serinin ilk oyunu Witcher 412.500, ikinci oyunu Witcher 2: Die Mörder der Könige 1.650.000 Zloti serinin son oyun olan çalışmanın araştırma nesnesi Witcher 3: The Wild Hunt oyunu ile 30.937.500 Zloti gelir elde edilmiştir. 30 Kasım 2019 Saat:21.13 Dolar kuruna göre 7.897.961.36 Dolar kar edildiği görülmektedir. Her oyunun çıkış tarihinden 3 sene sonrasına kadar olan veriler kullanılmıştır, veriler direkt olarak Cd Project Red finansal raporlardan alıntılanmıştır (Kiciński, A. Nielubowicz, P. Cd projekt, 2017: 3,4). Witcher 3 video oyun serisinden önceki iki video oyununun beklenen başarıya ulaşamaması firmanın tecrübesizliği olarak yorumlanabilir. Bunun

yanı sıra teknolojinin video oyunu sektöründeki hızı grafik karşılaştırmasında görüldüğü üzere yadsınamaz bir etkidir. Witcher 3 video oyunu ve roman serisi incelendiğinde diğer serilerden çok daha fazla uyarlanan içerikle karşılaşılmaktadır, bu da oyuncu için keşfedilecek daha büyük bir evren ve tamamlanacak daha fazla hikâye anlamına gelmektedir. Witcher serisi sadece video oyunu olarak uyarlanmamış roman serileri birçok formda alıcının karşısına çıkmıştır.

2.5. Video Oyunları Witcher ve Witcher 2 Mörder der Könige

The Witcher

Witcher serisinin ilk oyunu gerek grafik kalitesi gerekse oynanabilirliği açısından günümüz oyunlarına bakıldığında alıcı kitlesi oldukça az bir yapımdır, fakat üçüncü oyunun başarısı sayesinde ve roman serilerinin uyarlaması olması bakımından yine de geriye dönük satın alınıp oynanabilecek bir video oyundur. Roman içeriklerinin ilk kez kullanıldığı Witcher 3 video oyunu da anlatı odaklı bir oyundur fakat Witcher evreni için yeterli büyüklükte bir haritaya ve rol yapma imkânına sahip olmadığı görülmektedir. Hikâyesinden bahsedecek olursak Witcher ilk video oyununda romanlardan 5 sene sonrası konu alınmış, oyun başladığında Nilfgaard imparatorluğu ile yapılan savaş bitmiştir. Oyunda Elfler ve cücelerin tamamen dışlanmış ve katledilmiş olduğu görülmektedir, Geralt oyunun başında ortaya çıkmamaktadır, delirdiği veya kaçtığı gibi söylentiler vardır. Fakat sonraları Geralt Witcher dostları ve Triss tarafından bulunarak Witcherların kalesi olan Kaer Morhen'e getirilir. Oyunun başında Kaer Morhen'e bir saldırı olur ve hikâye burada başlar.

Büyücü Azar Javed askerler eşliğinde Kaer Morhen'e saldırır, amacı ise Witcher mutasyonlarını tetikleyen iksiri çalmaktır ve bunu başarır. Witcherlar birleşerek çalınan iksiri geri almak için plan yaparlar ve farklı yerlere giderek araştırmalara başlarlar.

Witcher'lar kendilerinden çalınan mutasyon sırlarını geri alabilmek için ve saldırıda etkin rol oynayan Salamandra hakkında bilgi toplayabilmek için görev dağılımı yapmış Geralt, Triss ile birlikte Vizima'ya, orada Dandelion ve Zoltan gibi uğruna savaştığı eski dostları ile karşılaşmış; ancak hafıza kaybı yaşadığından onları hatırlamamıştır.

Bu sırada Geralt'ın yolu Kral Foltest ve farklı birçok karakterle ve Alvin isminde olağanüstü yeteneklere sahip bir çocukla kesişmiştir. Alvin, zaman ve mekân içerisinde seyahat edebilmekte; ama bunu sadece çok korktuğu zamanlarda kontrol dışı bir şekilde

yapabilmektedir. Yani gücünü kontrol edememektedir. Geralt'ın çocuklara olan yaklaşımından olsa gerek kendisini Alvin'e karşı sorumlu hissetmiş ve ona güçlerini kontrol edebilmesi için büyülü bir kolye vermiştir. Sonrasında oyun içerisindeki seçimler doğrultusunda Alvin'i Triss veya Shani'ye emanet etmiştir. Salamandra'yı yenmiş ve nihai olarak Azar Javed'i eline geçirmiştir. Sonrasında da tüm bu olayların arkasında Jacques de Aldersberg'in olduğunu öğrenmiştir. Aldersberg, aniden Geralt'ı da yanına alarak geleceğe ışınlanır. Aslında gelecekte, Elflerin meşhur Ithlinne'in Kehaneti adını verdiği kıyamet senaryosunun gerçekleştiğini Geralt'a göstermek istemiştir. Bu kehanete göre tüm insanlık yeryüzünden silinecektir. Aldersberg, çaldığı mutasyonlarla yeni bir ırk yaratmayı amaçladığını, böylelikle insanları yok olmaktan kurtarmak istediğini ve bu yeni ırkı kendisinin yöneteceğini söylemektedir. Geralt ise bu durumun çıkar uğruna olduğunu düşünerek Aldersberg'i alt etmiştir. Ancak, Aldersberg'in boynunda Alvin'in kolyesini görmüştür. İlk Witcher video oyunu olan Witcher 1 yapıldığı zamana bakıldığında oldukça başarılı bir yapım olarak görülebilir. Hem roman içeriklerinin konu edilmesi, hem de rol yapma sisteminin bu içeriklerle birleşmesi açısından video oyunların dünyasında bilinen bir oyun olmasını sağlamıştır, fakat Witcher 3 video oyunu kadar tanınmamış, Witcher evreninin ve Sapkowski'nin tanınmasına çok fazla katkısı olmamıştır. Medyalararası olarak incelenebilecek anlatı unsurlarını romandan ilk uyarlayan serinin ilk oyunu olmasına karşın dünya çapında tüm oyunculara ulaşabilecek yeterli donanıma sahip platformlarda yayınlanmamış olması da büyük bir etkidir. Witcher 2 video oyunu ise Xbox 360 konsoluna çıkıp play station 3'e çıkmamasının da ikinci oyunun tanınması üzerinde büyük etkisi bulunmaktadır. Bunun yanı sıra son oyun olan Witcher 3'ün hem ps4 hem Xbox 360, hem de bilgisayar ortamında piyasaya sürülmüş olması, Roman içeriklerini video oyunu mekaniklerine tutarlı bir şekilde uyarlamış olması ve teknolojinin de gelişmesi ile grafik kalitesinin gerçeğe yakın deneyimler sunması roman serilerinin satışlarını etkileyecek derecede başarılı olmasını sağlamıştır. Witcher video oyun serisinin ikincisi Witcher 2 video oyunu hikâyesinin de açıklanmasının çalışmanın son oyununun karşılaştırılması öncesinde verilmesi gerekmektedir.

The Witcher 2: "Mörder der Könige " 2011

İkinci oyun olan Witcher 2 grafik kalitesini iyileştirmiş, anlatı içeriklerini ilk oyundaki olaylarla da bağlantılı bir şekilde aktarmaya çalışmıştır, bu bağlamda hem roman

içerikleri ilk oyunda değişkenlik göstermekte, hem de bir oyun ile bitip başka bir oyun ile devam etmektedir. Romanların birçok bölümünü kendi anlatım türüne göre aktaran Witcher 2 video oyunu ilk oyuna göre daha başarılı olmuştur, fakat Witcher 3 video oyununun başarısı diğer iki oyundan da kendi türünde o zamana kadar çıkmış diğer oyunlardan da daha fazla başarı elde etmiştir. Oyunun hikâyesi yine Geralt oyunun ana kahramanıdır, ikinci oyun ile birlikte ilk oyunda yolunun kesiştiği Kral Foltest'in yakın korumalığını yapmaktadır ve Triss ile birlikte yaşamaktadır. O sıralar Kral Foltest ile Barones La Valette arasında bir iç savaş yaşanmaktadır. Savaş kazanılma yolunda iken Letho adında bir Witcher çıkar gelir ve Kral Foltest'i katleder. Letho, Geralt'dan kaçmayı başarmıştır. Bu sırada Foltest'in cesedinin başında elinde kılıçla duran Geralt tutuklanıp hapse atılır ve hapiste sürekli olarak işkence görür. Geralt bu şekilde bir süre geçirdikten sonra özel kuvvetler komutanı sıfatındaki Vernon Roche, Geralt'ı sorgulamaya gelir ve Geralt Roche'a Kral Foltest'i öldürmediğini, asıl durumu anlatır. Geralt'a inanan Roche, kral katilinin yakalamasına yardım etmesi koşuluyla Geralt'ın hapisten kaçmasına yardım eder. Roche ve Geralt Triss'i de alarak Flotsam adlı bir kasabaya gider. Burada ilk oyunda olduğu gibi Geralt'ın yolu bir kez daha Dandelion ve Zoltan ile kesişir. Geralt böylece haksız yere kendine yüklenen kral katili sıfatından kurtulmak ve adını temize çıkarmak için arkadaşlarının da yardımıyla asıl katil olan Letho'nun peşine düşer. Bu esnada Geralt'ın hafızası yavaş yavaş yerine gelmeye başlar ve Yennefer'i hatırlar. Bir yandan kral katilini ararken diğer yandan Yennefer'i aramaya koyulur. Letho'nun yalnız olmadığı ve iki Witcher'la çalıştığı öğrenilmiştir. Kral Foltest'i öldüren bu üçlü, Kral Demavend'i de öldürmüş ve şimdi de Kral Henselt'i öldürmenin peşindedir. Kral katili Letho, Triss'i kaçıtır. Oyunun sonlarına doğru Geralt hem Letho'yu hem Yennefer'i hem Triss'i aramaktadır... Geralt, Letho ile yüzleşir ve Triss'i kurtarır. Ancak Letho, Geralt'a tüm bunların Nilfgaard İmparatorluğu'nun bir oyunu olduğunu, kralları öldürerek ülkeyi karmaşaya sürüklemeyi amaçladıklarını ve istilanın yakında başlayacağını anlatır. Letho ile Geralt'ın daha önce yollarının kesişmiş olması ve Geralt'ın Letho'nun hayatını kurtarmıştır. Bu olaylar Geralt'ın unuttuklarını hatırlamasına yardımcı olur ve hafızasını tekrar kazanır. Rivia'daki isyan sırasında aslında Geralt ve Yennefer ölmemiştir. Ciri, onları kurtarmıştır. Bir Witcher olarak yetiştirilen, aynı zamanda da efsanevi güçlere sahip olan Ciri, başka bir boyuta geçer. Geride kalanlar böylece Geralt'ın

öldüğünü düşünmüşlerdir. Ancak daha sonra Wild Hunt o diyara gelerek Yennefer'i kaçıtır. Geralt, Yennefer'i kurtarmak için Wild Hunt'ın peşine düşer. Yolda Letho ve arkadaşlarının hayatını kurtarır ve bir minnet göstergesi olarak sonunda hepsi birlikte Wild Hunt'la yüzleşirler. Geralt, Wild Hunt'a Yennefer'i bırakıp onun yerine kendisini almasını teklif eder. Sonuç olarak bir takas yapılmış olur. Geralt, Wild Hunt'la olduğu için hafızasını yitiren Yennefer'i Letho'ya teslim eder ve 5 yıl boyunca Wild Hunt ile at sürer. Ama Ciri onu kurtarır ve böylece Kaer Morhen'e geri döner. Bu nokta ilk oyunun başladığı noktadır. Geralt, Wild Hunt'a katıldıktan sonra Letho ve arkadaşları Yennefer ile Nilfgaard'a kaçmışlardır. Geralt'a hayatını borçlu olan Letho bu bağlamda Yennefer'e göz kulak olur. Ancak bir noktada Nilfgaard askerlerine yakalanırlar ya da teslim olurlar. İmparator Emhyr Var Emhreis, Letho ve arkadaşlarına onun için çalışıp kralları öldürmeleri şeklinde bir teklifte bulunur. Bunun karşılığı olarak Letho'nun mensup olduğu Viper (Yılan)Witcher Okulu'nu Nilfgaard topraklarında kurmalarına izin verecektir. Teklifi reddetmeleri halinde ise tek yolun idam edilmeleri olduğu belirtilmiştir. Bir seçeneği olmayan Letho ve arkadaşları bu teklifi kabul eder. Bu sırada İmparator Emhyr, Yennefer'den Büyücüler Loncası'nın varlığına yönelik bilgileri toplar ve istediğine ulaşmış olur. Yennefer'in hayatta ve iyi olduğunu öğrenen Geralt tüm bunların sonucunda Letho'yu ya öldürür ya da serbest bırakır. Bir sonraki varış noktası Nilfgaard'dır. İkinci oyun Nilfgaard Ordusu'nun istilasıyla biter (Sipahi,Cansın:2019: Witcher oyun serisinin hikâyesi). Üçüncü oyun olan Witcher 3 Wild Hunt tam da buradan devam etmektedir, hem roman hem de önceki iki oyundaki olayların devam niteliğinde olan Witcher 3: The Wild Hunt video oyununda roman içeriklerinin ve önceki oyunların geçmişte yaşanmış olaylar olarak oyuncuya aktarıldığı, hikâyenin hem önceki video oyunlarına hem de romandaki içeriklere bağlı kaldığı görülmektedir. Roman içerikleri video oyunundan sonra farklı medyalara da dönüşmüştür.

2.6. Masaüstü Oyunlar ve Kart Oyunları

Witcher roman serisinde bahsi geçen bir iskambil oyunu, video oyununa Gwent kart oyunu olarak uyarlanmış ardından bu kart oyunu hem dijital ortamda hem de fiziksel ortamda farklı medyalar olarak ortaya çıkmıştır. Gwent kart oyunu roman uyarlaması sonrasında hem romandan hem de video oyunundan izler taşıyan bir medya olarak ele

alınacaktır. Bahsi geçen oyun Witcher 3 The Wild Hunt video oyununda oyuncunun oynayabileceği bir mini oyun olarak tasarlanmıştır, fakat oyuncular tarafından rağbet görmüş ve kendi başına oyun olarak farklı platformlarda da çıkarılmış ve satışa sunulmuştur. Avrupa ve Amerika oyun fuarlarında ödüllü Gwent kart oyunu turnuvaları yapılmaktadır.

"At Gamescom CD PROJEKT also announced GWENT Masters – a professional esports series. Two GWENT Open tournaments and two GWENT Challenger tournaments were held in 2017 in the framework of this project. GWENT Masters is set to culminate in January 2019 with a world championship event. The total prize pool of the GWENT Masters series is 850 thousand USD" ¹³ (Cd Project Red,2017:6).

Bunun yanı sıra Cd Project Red firması Witcher 3 Wild Hunt genişletme paketi olan "Hearts of Stone" oyununu kutulu olarak satın alan oyunculara fiziksel Gwent oyun kartı destelerini de oyunun içerisinde hediye etmiştir. Gwent kart oyunu ile ilgili bilgiler bu çalışmada, 120-127 sayfa aralığında *Witcher 3: The Wild Hunt Gwent Oyunu* bölümünde ele alınmıştır. Gwent oyunu roman serisinden video oyununa uyarlandıktan sonra akıllı telefonlarda oynanabilecek bir versiyonun da piyasaya sürüleceği duyurulmuştur.

Gwent mobile

Bahsi geçen video oyunundan hem dijital hem de fiziksel olarak oynanabilen versiyonlarından sonra akıllı telefonlarda oynanabilen versiyonlarının da çıkacağı duyurulmuştur. Video oyunundaki versiyonun Gwent mobil olarak piyasaya sürülmesi çok daha geniş kitlelerin çevrimiçi olarak video oyunundaki kart oyunlarını oynayacağı anlamına gelmektedir, bu durumda roman içeriklerinden uyarlanan çizimler, karakterlerin diyaloglarından alıntılar da bu medyanın içerisinde olacağı göz önünde bulundurulduğunda iki medyanın sentezinden oluşan çevrimiçi bir oyunda çıkış medyasının izlerini farklı biçimlerde aktarması söz konusu olacaktır.

¹³ Gamescom oyun fuarında Cd Project firması Gwent Masters profesyonel elektronik spor serisini duyurdu. 2017 yılında iki Gwent maçı turnuvası ve iki Gwent meydan okuma turnuvası düzenlendi. Gwent ustaları 2019 ocak ayında dünya şampiyonası etkinliği olarak kaydedildi. Gwent masters turnuvası ödül havuzu ise toplamda 850bin dolar (Cd Project Red,2017:6).

Cd Project Red firması Finansal raporlarında cep telefonları için de 2019 yılında Iphone uyumlu Gwent mobile oyunlarının satışa sunulacağını duyurmuştur (Kiciński, A. Nielubowicz, P,2018: 28). Witcher kart oyunları hem roman hem video oyunu sentezi ile meydana gelmiştir, fakat oyun medyasına dönüştükten sonra tekrar fiziksel ortamda oynanabilir başka bir medyaya dönüşmüştür. Masaüstü oyunu olarak da oynanabilen versiyonları Witcher evreni ile bağlantılı bir oyun olarak ortaya çıkmıştır.

Witcher Masaüstü oyunu "The Witcher Adventure Game" (2014)

Witcher masaüstü oyunu içeriği gereği romandaki karakterlerin video oyunundaki uyarlanmış versiyonlarını masaüstü oyununda birleştirmektedir. Her iki medyanın da özelliklerinin bu kez masaüstü bir oyunda birleşmesi, fiziksel medya olan roman serisinin dijitalize olması ve sonrasında tekrar fiziksel medya olarak ortaya çıkması sonucunda dönüşüm sürecindeki her medyanın birbirinin izlerini taşıdığı görülmektedir. Witcher masaüstü oyunu 2-4 kişi oynanabilen 16+ yaş için çıkarılmış bir oyundur. Oyun Ignacy Trzewiczek tarafından tasarlanmış, Fantasy Flight Games tarafından piyasaya sürülmüştür. Oyuncuyu Andrzej Sapkowski'nin roman serilerinden ve Witcher video oyunlarından esinlendiği Witcher evreninde bir yolculuğa çıkarmaktadır. Oyuncular oyunda dört karakterden birisini seçerek oyuna başlarlar ve her oyuncunun kendisine ait avantaj ve dezavantajı vardır. Bu oyuncular Geralt canavar avcısı, Triss büyücü, Yarpın Zirgin cüce savaşçı ya da Rittersporn (Dandelion) hırsız ozan karakterlerinden birisini seçip oyuna başlıyorlar. Oyuncu zafer kazanmak için oyundaki görevleri tamamlayarak ilerlemeli, karakterini geliştirmeli ve diğer oyuncuların gelişimini takip etmelidir (The Witcher internet sitesi,2018). Romandan ve oyundan içerikleri içinde barındıran bu masaüstü oyun, oyuncunun her iki medyadan tanıdığı karakterleri ve hikâyenin farklı bir versiyonunu deneyimlemesine olanak vermektedir. Romandan dijital medyaya, dijital medyadan fiziksel medyaya dönüşüm sürecinde üç medyanın da kendine özgü tarzda içerik aktardığı görülmektedir. Roman uyarlaması oyunlar dışında da uyarlamaları bulunan Witcher roman serisi uyarlandığı her dalda kendine özgü de olsa romandaki içerikleri aktarmaya devam etmektedir.

2.7. Witcher Roman Uyarlaması Çizgi Romanlar Filmler ve Diziler

Çizgi Romanlar

Çizgi romanlar da yapıları gereği hem görsel hem de yazınsal ürünlerdir. Kendilerine özgü çizgisel bir anlatım şekilleri bulunmaktadır fakat roman içeriklerini çok daha kısa sürede, kısa hikâyeler olarak aktarma görevi üstlenmiş medyalar olarak okuyucunun karşısına çıkmaktadırlar. Çizimlerini Boguslaw Polch, metinlerini ise Andrzej Sapkowski ve Maciej Parowski'nin hazırladığı çizgi roman uyarlamaları Sapkowski'nin kısa hikâyelerinden ve romanlarındaki hikâyelerden uyarlanmış, 1993 -1995 yılları arasında yayınlanmıştır.

- Droga bez powrotu – Straße ohne Wiederkehr, aynı isimli kısa hikâyeden "Droga, z której się nie wraca"
- Geralt, "Wiedźmin" isimli kısa hikâyeden uyarlanmış.
- Mniejsze zło – Das kleinere Übel, aynı isimli kısa hikâyeden uyarlanmış.
- Ostatnie życzenie – Der letzte Wunsch, aynı isimli kısa hikâyeden uyarlanmış.
- Granica możliwości – Die Grenze des Möglichen, aynı isimli kısa hikâyeden uyarlanmış.
- Zdrada – Der Verrat, özgün bir Witcher hikâyesi olarak yazılmıştır (Polch, Sapkowski, Parowski:1993-1995).

Dark Horse Comics 2014-2015 yıllarında çizgi roman serisi olarak "Im Glashaus ve mini hikâye olarak çıkarılan "Killing Monsters" çizgi romanlarını yayımlamıştır (Motyka,Strychowska: 2014-2018). Sapkowski'nin yaratmış olduğu bu kurgusal evren gerek olduğu gibi, gerek uyarlamalarla, gerekse yeniden yazma yöntemleri ile farklı medyalarda ortaya çıkmışlardır. Çizgi roman uyarlamalarında bahsi geçen özgün Witcher hikâyeleri de romanın yazarı Sapkowski ile birlikte yaptıklarından karakterin orijinalliği bozulmamıştır. Çizgi roman uyarlamaları da Witcher okuyan ve oynayan kitleden daha geniş bir kitleye eserin ulaşmasını sağladığı söylenebilir, fakat TV dizileri ve filmler Witcher evrenini çok daha geniş bir kitlenin tanınmasına sebep olmuştur.

Witcher Roman Serilerinden Uyarlanan Film ve Diziler

Romanın farklı dizi ve filmlerde farklı uyarlamaları göze çarpmaktadır. Zamanına göre de pek başarılı sayılmayan, fakat kitaba sadık kalan yapımlar olarak hatırlanan Witcher uyarlaması film ve dizileri çekilmiştir.

Wiedzmin, film (2001) Yönetmen: Marek Brodzki (Brodzki,wiedzmin:2001)

Wiedzmin, 13 bölümlük dizi, (2002) Senarist: Michal Szczerbic Yönetmen: Marek Brodzki (Brodzki,Marek:2002).

The Witcher, dizi, (2019) Yönetmenler: Alik Sakharov, Charlotte Brändstorm, Alex Garcia Lopez, Marc Jobst (Sakharov,Brandstorm,Garcia,Jobst, The Witcher;2019).

Romanın "Die Stimme der Vernunft" bölümü Wiedzmin'in "İnsan - İlk Tanışma", "Kesişen Yollar" ve "Melitele Tapınağı" bölümlerinde kullanılmıştır. Romanın "Der Letzte Wunsch" bölümü Wiedzmin'in "İnsan - İlk Tanışma", "Ehvenişer" ve "Rittersporn" bölümlerinde kullanılmıştır. Romanın "Bedel Meselesi" bölümü Wiedzmin'in "Calanthe" bölümünde kullanılmıştır. Romanın "Dünyanın Ucu" bölümü Wiedzmin'in "Çiçekler Vadisi" bölümünde kullanılmıştır.

(Brodzki,Marek:2002). Transmedya kapsamında ele alınabilecek bu uyarlamalar benzer hikâyeleri birbirinden farklı anlatım türlerinde ortaya çıkan medyaların roman içeriklerinden kalan izlerini hiç kaybetmemeleri,1993 yılında yazılan bir eserin 2019 yılında Netflix platformunda yayınlanan Witcher dizisinin (Sakharov,2019) yönetmenliğini yaptığı ilk bölümünde karakterlerin romandaki diyaloglara dahi sadık kaldıkları, hikâyenin ise romanda bahsi geçen Blaviken'de geçen (Sapkowski,1993a:141-167) bir katliamı anlattığı görülmektedir. Blaviken'de romanda bahsi geçen katliam görsel olarak neredeyse hiç değişkenlik göstermeden filme aktarılmış. Bahsi geçen katliam Witcher 3 video oyununda anlatılmamasına rağmen Geralt karakteri, yani oyuncunun kontrol ettiği ana karakter kendisini "Blaviken Kasabı" olarak tanıtabilmekte, bazı yan karakterler de Geralt'a bu şekilde seslenebilmektedirler. Romandaki hikâye, oyunda ve filmde ele alınmış, anlatılan hikâye aynı, fakat medyalarda ortaya çıkma tarzı birbirinden farklıdır. Video oyunu bu uyarlamayı tarihsel olarak geçmişte yaşanmış bir olay olarak ele alırken filmde olduğu gibi izleyiciye sunulmaktadır.

BÖLÜM 3: MEDYALARARASI KARAKTER ODAKLI KARŞILAŞTIRMA

Medyalararası karşılaştırma bölümünde oynanabilen ve oynanamayan karakterler olarak karşılaştırma yapılacaktır, Oynanabilen karakterler video oyununda oyuncunun kendi yönlendirebildiği karakterlerken, oynanamayan karakterler yani yan karakterler oyunda oyuncunun karşılaşp etkileşime geçtiği karakterlerdir. Oyuncu oyunun büyük bir çoğunluğunu Geralt karakteri ile oynamakta, bazı geri dönüşlerde ve kilit noktalarda Ciri karakteri ile oynamaktadır. Roman serilerinde de Geralt'ın hikâyesi anlatılırken bölüm bölüm Ciri'nin hikâyesi anlatılmaktadır, Geralt ve Ciri karakterleri her iki medyada da birbirlerinden ayrılıp tehlikeli maceralara atıldıktan sonra bir araya gelmektedirler. Karakterler hakkında her iki medyada da ön planda olan bilgiler verilecek, romanın oyunlaştırılması sürecinin en önemli bileşenleri olan oynanabilen ve oynanamayan karakterler bölümü birçok örnek ve her iki medyadan elde edilen alıntılarla desteklenerek ele alınacaktır.

IGN internet sitesinde Witcher 3 video oyununun ses yapımcısı Kate Saxon ile yapılan röportaja göre 7 kitaplık bir seriden oluşan Witcher son dilek romanının 80.000 - 100.000 kelime olduğu, uyarlaması yapılan Witcher video oyununun ortalama 200 saatlik bir oynama süresine sahip olduğu 450.000 kelime sayısına sahip olduğu belirtilmektedir. Oyundaki karakterlerin tamamı için 950 farklı konuşma rolü verildiğini aktarmaktadır (Zooney, IGN, 2017). Video oyun evreni oluşturulurken karakterlerin her birinin interaktif birer karaktere dönüşmesinin sağlandığı, hiçbir görevle ilişkilendirilmemiş oynanamayan karakterlerin dahi oyuncuya verebilecek birkaç farklı cevabı olduğu görülmektedir. Çalışmanın bu bölümünde karakterlerin medyalararası karşılaştırılmasının birden fazla örneklendirme yapılarak açıklanacağını belirtmek yerinde olacaktır. Video oyunlarında anlatsal içeriklerin ne denli geniş olduğunu, bu içeriklerin ne sıklıkla oyuncuya aktarıldığını vurgulamak adına birden fazla örneklendirme ile incelenecek, video oyununun hikâye anlatma özelliğine vurgu yapılacak, bilimsel araştırma alanında video oyunlarının anlattıkları hikâyelere karşı anlatı odaklı bir bakış açısının kazandırılması amacı ile medyalararası karşılaştırma bölümü geniş tutulacaktır. Karakter odaklı karşılaştırma bölümü iki ana bölümden oluşmaktadır ilk olarak ana karakterler ikinci bölümde ise yan karakterler ele alınacaktır.

3.1. Romandan Oyuna Uyarlanan Oynanabilen Karakterler

Bu bölümde romandaki ana karakterler ve oyundaki uyarlamaları, iki farklı medyada karakterler ve birbirleri ile olan ilişkileri üzerinde durulacaktır. Witcher 3 video oyununda, romanlarda tasvir edilen karakterler yorumlayıcı transformasyon¹⁴ tarzında uyarlanmıştır. Karakterlerin neredeyse hepsi uyarlama sürecinde çok az değişiklikler göstermekte, birbirleri ile olan ilişkileri ve olaylara olan tutumları da iki medya arasında küçük farklılıklar göstermektedirler. Cd Project Red Firması tasarımcıları roman oyun uyarlamasını yaparlarken karakterleri hazırladıkları oyuna göre şekillendirmişler ve romandaki hikâyelerin devam niteliğindeki hikâyeleri romandaki karakterlerin davranışlarını yorumlayarak hazırlamışlardır. Oynanabilen iki karakter olan Geralt ve Ciri karakterleri video oyununda kendi hikâyelerine ve oyunun ana hikâyesine olan etkileri açısından önem taşımaktadırlar ve geniş bir kapsamda ele alınacaklardır. Bu iki karakterin roman serilerinde ve video oyununda oyuncu ve okuyucuya ne şekilde aktarıldığı üzerinde durulacak, medyalararası açıdan irdelenecektir. Bahsi geçen iki karakterin video oyununa olan etkisi aynı zamanda anlatı odaklılık ekseninde de incelenecek, iki karakterin video oyununda oyuncunun da etkisi ile hikâye aktarımı sürecinde ne şekilde etki ettikleri netleştirilmeye çalışılacaktır.

3.1.1. Geralt Karakteri

Geralt, Witcher roman serilerinin tamamında hikâyelerin ana kahramanı olan ve Witcher 3 video oyununda oyuncunun kontrol ettiği karakterdir. Geralt karakteri oyunda oynanabilen bir karakter olarak oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Oyunun başından sonuna kadar ana hikâye en kısa şekliyle özetlemek gerekirse kızı olarak gördüğü Ciri'yi bulmak ve korumaktır. Bu bölümde Karakterin dış görünüşü, romanda ve oyundaki özellikleri, iki medyanın karakteri ne şekilde medyaların alıcıları ile buluşturduğu gibi konular üzerinde durulacaktır. Geralt karakterinin dış görünüşünün oyuncunun da etkisi ile değişmesi de irdelenecek, oyuncunun karakter üzerindeki etkisi, karakterin oyuncuya göre şekillendirilmesi iki medyada aynı karakterin hem fiziksel bakımdan hem de davranış ve tutumları bakımından incelenecektir.

¹⁴ Tercih edilen medyanın kendine özgü biçimlerini ve anlatım koşullarını dikkate alan, yalnız içeriği değil, içeriksel ilişki olarak biçimi, anlamı ve etkileme biçimini de tasvir etmeye yönelik tarzıdır. Biçim radikal biçimde değiştirilse bile bazı benzeşimsel eserlerde orijinal eserin özü muhafaza edilebilir (Keleş, 2017 :173).

Geralt karakterinin oyundaki dış görünüşüne bakıldığında fantastik edebiyat türünde sık rastlanan bir tarza sahip olduğu görülmektedir, Witcher sınıfına özgü taşıdığı iki kılıç dışında alışılmış kostümlerden birisi olan deri zırh rol yapma oyunlarında hızlı hareket eden hırsız, suikastçı, kolcu gibi sınıfların giydiği bir zırh olarak bilinmektedir. Roman serilerindeki tasvirlerle de karşılaştırıldığında oyundaki uyarlamasının gayet yerinde olduğu görülmektedir. Romanda Geralt şu şekilde tasvir edilmektedir;

"Der Unbekannte wirkte nicht alt, doch er hatte fast ganz weiße Haare. Unter dem Mantel trug er ein abgewetztes Lederwams, das am Hals und über den Achseln zugebunden war" (Sapkowski, 1993:11).

Witcher 3 Wild Hunt oyununda oyun başladığında karakterin üzerinde Şekil17'de görülebileceği gibi, kahverengi deri zırh omuzlarında örme zincir, deri kemerler ve kılıç kınları görülmektedir, boynunda kurt başı şeklinde madalyonu bulunmaktadır. Romandaki tasvirlerle örtüşen ve fantastik türde bir oyuna uyarlaması başarıyla yapılmış bir karakter olarak oyuncunun karşısına çıkmaktadır.



Şekil 17: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Geralt Karakteri Dış Görünüşü

Kaynak: Geralt Karakteri Dış Görünüşü CD Projekt Red, 2015a

Romanda Geralt karakteri beyaz saçlı olarak tasvir edilmektedir; "habe ich weiße Haare. Vollständiger Pigmentausfall....eine Nebenwirkung" (Sapkowski,1993a:124). Bahsi geçen beyaz saç durumu sadece Geralt'a özgü bir durumdur ve diğer Witcherların

saçlarında herhangi bir pigment kaybı olmamıştır. Oyunda da Şekil 17'de görülebileceği üzere Geralt'ın saçları beyazdır. Beyaz saç romanda da bahsi geçtiği üzere pigment kaybı olarak ele alınmış, rol yapma türünde oyunlarda karakterlerin evrendeki diğer karakterlerden ayrılması için belirli özellikleri olmaktadır. Witcher roman serisinde bahsi geçen Geralt'ı diğerlerinden ayıran dış görünüş özelliği beyaz saçlı olması oyun evrenindeki uyarlamasının değişmemesinin sebebi olarak görülebilir. Şayet karakterin alelade bir dış görünüşe sahip olması durumunda oyuna uyarlanırken daha dikkat çekici bir değişimle oyuncunun karşısına çıkması olası bir durumdur. Roman serilerinde Geralt'ın sakalı yok fakat oyunda bu farklı bir şekilde aktarılmış, romanda Geralt sakal bırakmaktan hoşlanmadığını ifade etmektedir; "Dieser Bart bringt mich wirklich zur Raserei" (Sapkowski, 1995: 155). Oyunda ise Geralt Şekil:17'de görüldüğü üzere sakallı, fakat kralın huzuruna çıkacağı "Kaiserliche Audienz" görevinde sakallarını kestirmek zorunda kalabiliyor (CD Projekt Red, 2015a). Bunun yanı sıra saç ve sakal oyunda berberler aracılığı ile de değişebiliyor. Roman serisinde karakter için belirlenmiş değişmeyecek durumlar video oyununda rol yapma tabanlı bir sistem içerisinde değişmek durumundadır. Rol yapma sisteminin oyuncuya karakter üzerinde neredeyse tam kontrol verdiğinden daha önce bahsetmiştik, bu kontrol sayesinde oyuncu kendi Geralt karakterini kontrol edebilmekte, oyundaki Geralt karakterinin sınırlarının dışına çıkabilmektedir. Dış görünüş konusunda çoğu seçim oyuncuya bırakılmıştır, bu oyunun bir rol yapma oyunu olduğu düşünüldüğünde oyuncunun saç ve sakal gibi özellikleri şekil olarak değiştirebildiği, romanlarda okuduğu tasvirlerle veya kendi hayalindeki Geralt karakterinin dış görünüşünü tasarımılabilmektedir. Rol yapma oyunları ile ilgili bölümde bahsedildiği üzere oyuncunun karakter, hikâye ve evren üzerinde özgürce istediğini yapabilme imkânı vardır. Romandaki tasvir oyun medyasına uyarlanmış ardından oyuncunun isteğine göre şekillendirmesine izin verilmiştir. Oyuncunun dış görünüşünü değiştirerek yarattığı Geralt karakteri oyuncunun kendi görmek istediği fiziksel özelliklere ait bir Geralt karakterine dönüşmektedir. Medyalararası bağlamda oyuncunun video oyununun içerisindeki varlığı aslında romandan uyarlanan dijitalleşmiş kurgusal evrendeki varlığı ile kısmen örtüşmektedir. Bu süreçte Oyuncu uyarlamasının merkezindeki karakterler ile sıkı bir bağ kurmakta, kendisini Geralt rolü için hazırlamaktadır. Oyunda oyuncunun hikâyesi baştan sona hem Sapkowski hem de oyuncunun oluşturduğu sentez bir karakter olarak

ortaya çıkmaktadır. Karaktere ait birçok özellik roman serisinden video oyununa aktararak oyuncunun kontrol ettiği karakterin inandırıcılığı artırılmıştır. Bunlardan bazıları Geralt karakterinin lakabıdır, roman serisindeki olaylara bağlı olarak kazanılan bir lakabın video oyununda oyuncuya aktarılması sonucunda iki medya arasında bir bağ kurulmaktadır. Oyunda sık sık kendisini tanıttığı şekliyle "**Rivyalı Geralt**" adının hikâyesi romanda şu şekilde verilmiş; "*Geralt...Diesen Namen hat mir Vesemir gegeben. Geralt aus Rivien! Ich habe sogar gelernt, den rivischen Akzent nachzuahmen*" (Sapkowski,1993b:350). Geralt aslında Rivyalı olmadığını, Witcher okulunda Vesemir isimli hocasının oralıymış gibi aksanını taklit etmesini öğrettiğini söylemektedir, oyunda birçok kişiye kendisini Rivyalı Geralt olarak tanıtıyor. "Zahltag" isimli görevde önüne çıkan iki haydutla arasında geçen konuşmada kendisini "Geralt aus Rivien" olarak tanıtıyor (CD Projekt Red, 2015a). Oyunlarda aşırı detaycılık pek rastlanan bir durum değildir fakat bu özellikler oyuncuya daha geniş bir sanal evrende oynadığı hissini vermektedir. Bu tür oyunlarda tarihsel arka plan oldukça önemlidir. Oyuncu her zaman keşfedebileceğinden daha büyük bir evren hayal etmektedir, açık dünya ve rol yapma sistemlerinin video oyunları ile bütünleştirilmesi de bu beklentiye karşılama amacını taşımaktadır. Oyuncu Geralt'ın Rivyalı olup olmadığını bilmemektedir, roman serilerine vakıf olmayan bir oyuncunun bu isim ile ilgili bilgi alması için roman serilerine başvurması gerekmektedir. Oyuncuya sürekli olarak roman serilerindeki hikâyelerin devamının sunulduğu gözlemlenmektedir. Oyunda Rivyalı Geralt olarak tanınan Witcher Geralt'ın bilinen unvanlarından birisi de **Blaviken kasabıdır**. Serinin ilk romanı olan "*der Letzte Wunsch*" isimli eserde Geralt'ın Blaviken kasabı unvanını nasıl aldığı anlatılmaktadır. Geralt, panayır alanında katliam yapacaklarını bildiği kalabalık ve organize olmuş bir çeteyi ve liderlerini, halka saldıracakları için öldürüyor (Sapkowski,1993a:141-167). Oyunun genişleme paketi olan "Blut und Wein" isimli pakette oyuncu eğer "Weinfelden: Belgaard" isimli görevi tamamlayıp iki üzüm bağını barıştırmayı başarırsa bağcılar bir şaraba Geralt'ın ismini vermek istediklerini söylerler, seçilebilecek isimlerden birisi "Schlachter von Blaviken" oluyor. Oyuncu eğer romanı okumadıysa Blaviken kasabı unvanı ile ilgili herhangi bir bilgiye sahip olması mümkün değildir, çünkü oyunda bu hikâye yer almamaktadır, oyuncu oyununun evreninde edindiği bilgiyi araştırmak için roman serisine başvurmak durumundadır. Burada iki medya arasında iletişimin devam etmesini sağlayan bazı izler

bulunduđu gör÷lmektedir. Video oyunundaki roman içeriđi tarihsel olarak oyunun gemiřini yansıtılmaktadır bu gemiř ise farklı bir medyada yer almaktadır. Roman serilerinden uyarlanan ve video oyunlarında fantastik edebiyat alanında neredeyse vazgeilmez olarak kabul edilen büy÷ler ve özel yeteneklerle ilgili içeriklerin aktarımı iki medyanın birbirine uyumluluđunun incelenmesi aısından oldukça önemlidir. Uyumluluk olarak nitelendirdiđimiz uyarlanabilirlik roman serilerindeki oyunlařtırılabilir öđeler için kullanılan bir tanımdır. Bu öđeler bir sonraki bařlıkta incelenecektir.

Geralt Karakterinin Roman ve Video Oyununda Yetenekleri

Bu bölümde romanlarda bahsi geen Geralt'ın yeteneklerini oyunda oyuncunun ne řekilde kullanabildiđi üzerinde durulacaktır, Geralt karakterini oynatan oyuncu istediđi řekilde karakterin yeteneklerini düzenleyebilmekte, karakteri kendi oynamak istediđi özelliklere göre seviye atladıka güçlendirmektedir, Geralt'ın roman serisindeki yetenekleri karakterin tam da oyun dünyasına uygun bir karakter olarak yazılmıř olduđunu göstermektedir. Büy÷ sistemleri emsal oyunlarda sıklıkla gör÷lmektedir fakat Witcher serisindeki iřaretler diđer oyunlardaki büy÷lerden farklı iřaretlerdir. Romanda çok fazla yer almasa da oyunda en aktif kullanılan özellikler olarak ön plana çıkmaktadırlar. Oyuncunun seimlerine göre kullandıđı bu hızlı büy÷ türleri ve yetenekler fantastik edebiyat ve fantastik video oyunlarında sıka karřılařılan türde içeriklerdir. Geralt karakterinin roman serilerinde verilen yeteneklerinden birisi ok saptırabilme yeteneđidir ki bu tür yeteneklerin video oyunu mekaniklerinde iřlenmesi sonrasında kontrol edilen karakterin hareket sınırlılıklarının artırılması aısından oldukça önemli olduđu bilinmektedir. **Ok saptırma** yeteneđinin romanda birkaç yerde bahsi gemektedir ve video oyunlarındaki kontrol sistemleri ile bütünleřtirilmesinin iki medya arasında uyumlu bir sentez ortaya koyduđu gör÷lmektedir. Oyuncu, karřısındaki okuyu gördüğünde hazırlanıp hareket için iliřkilendirmiş tuřa basmayı bekliyor, dođru zamanlamayı tutturursa gelen oku atan kiřiye yönlendirebiliyor. Romanda ok saptırma ile ilgili birkaç alıntı mevcut; "*er sprang hinzu, lenkte mit schnellen Hieben beide Pfeile ab*" (Sapkowski, 1996: 229). Romanda bahsi geen hareket oyunda řekil 18'de gör÷ldüđu gibi belirli geliřtirmeler sonucunda yapılabilmektedir.



Şekil 18: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Çarpışma Yetenekleri, Ok Saptırma

Kaynak: Karakter Özellikleri,Ok saptırma CD Projekt Red, 2015a

Romanda küçük bir detay gibi görünen Geralt'ın bu yeteneği, bu tür oyunlar için çok uygun ve dikkat çekici bir özelliktir. Romanda bahsedilen bu yetenek video oyunlarında görmeye alışkın olduğumuz türde karakter yeteneklerinden birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Roman serisinden bir sisteme oturtularak oyuncuya sunulan bu yetenek ve Geralt karakterinin diğer yetenekleri medyalararası kapsamda yeni medya özellikleri açısından ele alınabilecek türde uyarlamalardır. Sapkowski'nin karakter için tasarladığı bu özellik video oyununa uyarlanırken dijitalleşme sürecinden geçen bir içerik olarak okuyucunun zihninde canlandırdığı bir hareketten oyuncunun deneyimleyebileceği bir harekete dönüştüğü görülmektedir. Witcher roman-oyun uyarlaması örneğiyle oyunlaşan tüm roman serilerindeki mekanik sistemler için benzer şeyleri söylemek mümkündür. Karakterlerin fiziksel olarak yaptığı tüm hareketler video oyununa uyarlanabilmekte, oyuncunun kontrol edebileceği bir karaktere dönüşebilmektedir. Ok saptırma gibi tüm yetenekler ve büyüler roman serisindeki tüm karakterler için oldukça özenli oyuna uyarlanmışlardır. Roman serilerinde Witcher sınıfına özgü bazı büyülerden de bahsedilmektedir. Bunlar Igni, Axii, Yrden, Quen ve Aard isimli işaretlerdir.

Axii işareti fantastik edebiyat ve bilim kurgu evreninde zihin kontrolü adı verilen bir büyü türü, romanda bahsi geçen bu özellik yine video oyunlarına uyarlanması ve adapte edilmesi açısından oldukça uygun bir içeriktir. Bu tür video oyunlarında hali hazırda zihin kontrolü yeteneği sık sık ortaya çıkmaktadır. Romanda Axii işareti insanların zihnini kontrol etmek, onlara istediğini yaptırmak için kullanılan hızlı büyülerden

birisidir;

"Der Rivier zeichnete ... Zeichen in die Luft...Ich komme von selbst mit, wiederholte der Unbekannte..."Ja, Herr", murmelte ein Wächter mit gesenktem Kopf" (Sapkowski,1993a:7).

Axii işareti oyunda da bu ve benzer diyaloglarda seçenek olarak kullanılabilen veya kılıç dövüşü esnasında oyuncunun isteğine bağlı olarak kullandığı bir işarettir. Romanda ele alındığı şekilde karşısındaki insanlara istediğini yaptırabilme işareti (büyüsü) olarak kullanılır. Oyuncu bu özelliği geliştirdikçe düşmanları kukla gibi kullanabilmekte, birbirleri ile savaşmalarını sağlayabilmektedir. Diğer işaretler ve büyülerden kısaca bahsetmek gerekirse **Aard işareti** yaklaşmakta olan düşmanı veya düşmanları geri püskürten bir hava dalgası olarak tasvir edilebilir, **Yrden işaretinin** yine romandan uyarlanan ve oyunda oyuncunun belirli düşmanlar için kullandığı bir işaret olduğu göze çarpmaktadır. **İgni işareti** fantastik edebiyat alanında yine çokça karşılaşılan bir diğer büyü türü olan ateş büyüğü olarak bilinir. **Quen** isimli işaret karakterin kendisini korumak için kullandığı bir işaret ve birçok oyunda bu tür koruma büyüleri kullanılmaktadır. Bahsi geçen beş büyü yeteneğinden diğer oyunlarda karşılaşılmayan ve Witcher'a özgü olan Yrden işaretidir. Diğer işaretler farklı fantastik edebiyat ve bilim kurgu eserlerinde göze çarpmaktadır. Özellikle Fantastik edebiyat ve bilim kurgu yazınındaki eserlerden aşına olduğumuz bu büyüler video oyunlarında oyuncuya gücü ve çok fonksiyonlu bir karakteri kontrol etme imkânı vermektedir. Medyalararasılık kapsamında video oyunu medyalarının roman içeriğini kendi tarzına uygun bir şekilde alıcısı ile buluşturduğunu söylemek mümkündür. Witcher 3 video oyununa aktarılan bahsi geçen büyü yetenekleri yorumlayıcı transformasyon örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Uyarlamaların genel özelliklerinden birisi olan eserin geçiş yaptığı, aktarıldığı medyanın içerisinde kendi özelliklerini içerisinde bulunduğu medyaya göre yansıtmasıdır. Bu bölümde değinilmek istenilen durum roman serisindeki karakterlerin yeteneklerinin oyuncuya karakteri aşırı güçlü bir kahraman olarak sunmasının uyarlama sürecinin doğal bir parçası olduğunun anlaşılması ile ilgilidir. Oyuncu çoğu zaman kontrol ettiği karakterin evrende güçlü bir karakter olarak uyarlanmış olmasını beklemektedir. Karakterin bahsi geçen tüm özellikleri sınıfının ona vermiş olduğu mesleki büyülerdir, bu meslek ise Geralt'ın roman serilerinde icra ettiği oyuncunun ise

sanal evrende icra ettiđi bir meslek olarak ön plandadır.

Witcher Mesleđi ve Oyuncunun Tutumları

Geralt karakterinin mesleđi her iki medyada da oldukça özgün bir içerik olarak ele alınmakta. Witcher kelimesinin karşılığı dünyanın her yerinde Witcher video oyunları ve Witcher roman serisini hatırlatmaktadır. Bu bölümde meslek ve sınıf hakkında bilgi verilecek, her iki medyadaki kullanımı üzerinde durulacaktır. Witcher mesleđi ve sınıfı romanların geneline bakıldığında büyücülerin, insanları belirli mutasyonlara uğratarak, kılıç ve büyü eğitimleri vererek oluşturdukları bir sınıf aynı zamanda bir meslek olarak aktarılmıştır. Witcher mesleđi canavar öldürmek için yaratılmış bir sınıf ve para kazanmak için yapılan bir meslektir. Witcher mesleđi ile ilgili Witcher evreninde görüşler genellikle birbirine benzer şekilde ele alınmış, canavar katili, para için canavarları öldüren kiralık bir avcı gibi bahsediliyor;

"Hexer! Fahrende Basiliskentöter! Von Haus zu Haus ziehende Vertilger von Drachen und Wassermännern!...Vampire,Waldteufel, Werwolf, Nixen Kein Wunder, Geralt, dass eure Dienste so gefragt sind." (Sapkowski,1993a:10).

Oyunda da sürekli olarak bu şekilde yansıtılmış, hatta canavar kontratları şehirlerin panolarına asılıyor ve oyuncu bu kontratları alıp görevlere başlayabiliyor (CD Projekt Red, 2015). Witcher evreni ve Witcher mesleđi hakkında romandan birçok bilgi aktaran bu alıntıda farklı canavarlardan bahsedildiđi göze çarpıyor. Kurt adamlar, vampirler, Ejderha türleri gibi canavarları avlayan Witcher mesleđinin çıkış sebebi ve oldukça rağbet gören bir meslek olduđu hakkında bilgiler verilmiş. Romandaki bu kurgusal evren oldukça tutarlı bir şekilde Witcher oyun evrenine yansıtılmış ve Witcher mesleđinin işleyiş şekli bir sisteme oturtulmuş. Şekil 19'da görülen panodan kontratları alan oyuncu kontratlar sekmesinde istediđi görevi aktifleştirip o kontratı tamamlama imkânına sahiptir.



Şekil 19: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Kontrat Tabelası

Kaynak: Kontrat Tabelası, CD Projekt Red, 2015a

Roman serilerindeki meslek video oyununda bir sistematığe oturtulmakta oyuncunun oyun evreninde sanal olarak bir mesleği icra etmesine imkân vermektedir. Oyuncu icra ettiği meslekten elde ettiği kazancını oyun içerisinde belirli aktivitelere harcama imkânı da bulabilmekte, örneğin teçhizat, iksir, yiyecek ve içecek satın alıp mücadelelere daha hazırlıklı girme imkânı bulmakta, burada yine karakterin teçhizatı güçlendikçe oyun evreninde daha güçlü bir hale gelmektedir. Romanda da Geralt karakterinin aynı şekilde para kazandığı görülmektedir; *"Eine Kikimora. Gibt's dafür nicht vielleicht eine Belohnung"* (Sapkowski,1993a:81). Oyuncu bahsedilen yaratıklarla bir şehirden bir şehre yolculuk yaparken ormanlarda veya terk edilmiş köylerde sürekli karşılaşılıyor, köylülerden bu canavarların kontratlarını alıp onları öldürebiliyor. Witcher ırkına bu yüzden ihtiyaç olduğu da dile getirilmiştir. Witcher, mesleğini anlatırken canavar avcısı olduğunu söyler, fakat canavar kelimesini burada insan ve insan olmayanlar için birlikte kullandığı görülüyor. Çalışmada her iki medyada da canavar kelimesinin kötü niyetli canlılar için kullanıldığını bu alıntıda belirtmek gerekmektedir, çünkü video oyununun ve romanın ana temalarından birisi olarak görülen bu bakış açısı oyuncunun da oynarken benimseyebileceği bir tutum olarak kabul edilebilir. Romanda bahsi geçen bakış açısı şu şekilde anlatılmaktadır;

"Mein erstes Ungeheuer, war kahlköpfig und hatte außerordentlich hässliche, schlechte Zähne....auf der Landstraße, wo eszusammen mit anderen Ungeheuern seinesgleichen.....Die Kumpane hielten den Vater des Mädchens fest Ich schlug

ihn zweimal, erst dann fiel er" (Sapkowski,1993a:124).

Yukarıda bahsi geçen olayda Geralt, **canavar** olarak adlandırdığı, küçük bir kıza zarar vermek isteyen bir grup eşkıyayı anlatıyor. Witcherların görevi sadece canavarları öldürmek olduğu halde romanda ve oyunda Geralt sıkça kötü niyetli insanlarla karşılaşiyor, kötü insanları öldürmek durumunda kalabiliyor. Örnek bir durum oyunda farklı bir görevde yaşanmaktadır, bir eve zorla girip bir kıızı kaçırmak isteyen haydutlarla karşılaşan Geralt olaya karışmazsa haydutlar o bölgede istediklerini elde etmiş oluyorlar. Görevin gerçekleştiği yer "Krahennest" ilgili görev adı "Blutiger Baron" (CD Projekt Red, 2015) olarak oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Oyuncu roman içeriğindeki Geralt gibi hareket edebilmekte veya kendi istediği şekilde olaylarla etkileşime girebilmektedir. Romanın içeriğinde Geralt ve Ciri ana kahramanlar iken, video oyununda iki karakteri de oyuncu canlandırmakta, o karakterler yerine kararlar vermektedir, bu kararların ve seçimlerin hikâyenin sonuna etki etmesi de oyuncuyu hikâyenin oyundaki yönlendiricisi haline getirmektedir. Uyarlama süreci sonunda romandaki hikâye oyunda değiştirilebilir bir içerik haline gelmiştir. Roman ve oyun aslında Geralt'ın bu durumlardaki tutumunu oyuncuya belirtmektedir. İki medyanın da Geralt'ı sunuş şekli hem tarafsızlığı savunup, hem de zor durumda olan canlılara insan ya da canavar demeden yardım eden bir karakter olarak öne çıkmaktadır. Oyuncu romandaki bu tutumu kabullenip oyunun sonuna kadar karşısına çıkan canavar ve insanlara yardım edebilir, ya da Witcher mesleğinin romandaki tanımında olduğu gibi şövalye gibi insanlara yardım etmekten kaçınabilir; *"in Kaer Morhen ist mir eingehämmert worden, dass ich nicht den fahrenden Ritter spielen und den Ordnungshütern nicht zu Hilfe eilen"* (Sapkowski,1993a:124). Oyuncunun romanda bahsi geçtiği şekilde bu tarz durumlara karışmama gibi bir opsiyonu var, oyuncu haydutlarla karşılaştığında birisine zarar verdiklerini görürse onlarla etkileşime geçebiliyor, bu tür durumlarda diyalog seçimlerinde "beni ilgilendirmez" "buna izin veremem" gibi seçeneklerden birisini seçerek olaya dâhil olup olmamaya karar verebiliyor. Roman okuyucusu bu durumda pasif konumda Geralt'ın kararlarını sorgularken oyuncu insanlara yardım edip etmemek, canavarları öldürüp öldürmemek seçimlerini kendisi yapmakta, hikâyenin odağındaki kahramanı kendisi yönlendirdiği için aslında kendi Geralt versiyonunu oyunda kontrol etmektedir. Bu dönüşüm sürecinin

de medyalararasılık kapsamında ele alınması doğru olacaktır, burada oyun medyası roman içeriğini kendine özgü bir tarzda oyuncunun karşısına çıkarmaktadır. Oyuncu hem romanlardaki Geralt'ın hikâyesini deneyimlemekte, hem de kendi hikâyesini yazma imkânı bulmaktadır. Oyuncu kitaba bağlı kalıp kalmama konusunda serbest bırakılmıştır. Bu imkânları oyuncuya sunan türde oyunlar olarak açık dünya ve rol yapma türünde oyunları örnek göstermek yerinde olacaktır.

Witcher mesleğini romanda icra eden Geralt karakterinin mesleki tutumları her iki medyada da farklılık göstermektedir. Bu tutumlar video oyununu oynayan kişinin seçimlerine bağlıdır, romanda Geralt'ın yaptıklarını iyi ya da kötü olarak yorumlayabilecek konumda olan okuyucu oyunda kendi seçimlerinden sorumlu tutulmaktadır. Bu başlık altında romandaki Geralt'ın ve oyuncunun olası tutumları üzerinde durulacak, medyalararasılık kapsamında ve anlatı odaklılık ekseninde elde edilen bulgular yorumlanacaktır.

Roman serilerinde Geralt'ın birçok canavar öldürdüğü, bunlara karşılık para talep ettiği ve pazarlık yaptığı görülüyor;

"Da ist der Basilisk«, sagte der Weißhaarige...Wie vereinbart. Meine zweihundert Lintar"...(Sapkowski,1993b:7)...."Hundert Gulden sind eine Menge Geld. Ich weiß nicht, ob ich so viel für eine neunköpfige Hydra geben würde. Fünfundachtzig" (Sapkowski,1993b:98).

Yukarıda alıntılanan bölümlerdeki pazarlık durumu video oyununda oyuncunun fiyatı yükseltip azaltabildiği bir sistem olarak aktarılmıştır, oyuncu isterse kontratlardan para dahi almadan yerine getirebilmektedir. Seçimler bu konuda da oyuncuya bırakılmıştır. Oyuncunun kontrol ettiği Geralt versiyonu romandaki Geralt ile paralel olmak zorunda kalmamaktadır, oyuncuya oyun üzerinde geniş bir kontrol alanı verilmiş ve roman içeriklerindeki tasvirlerle uyup uymamak oyuncunun seçimlerine bırakılmıştır. Yine romanda küçük bir detay gibi görünen Geralt'ın kontratlar için pazarlık yapması oyuna işlenmiş, mesleğin detaylarının artırılması oyuncunun oyunun içine çekilmesi için oldukça önemli bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Witcher mesleği romanlarda da video oyununda da canavarları öldürmek üzere kurulu bir meslek iken Geralt soyu tükenen ve insanlara zarar vermeyen canavarları da öldürmediğini öne sürmektedir; *"Ich mache keine Jagd auf Drachen"....Auf Gabelschwänze schon"*

(Sapkowski,1993b:13). Oyuncu video oyununda yukarıdaki alıntıda bahsi geçen tutumu sergileyebilir, para karşılığı çalışabilir veya hiçbir karşılık almadan canavarları öldürebilir. Burada oyuncunun yapmak istediği rol ön plandadır, bu yüzden video oyununu oluşturan formlardan birisi **rol yapma oyunu** olarak anılmaktadır. Çalışmada birçok farklı yerde tekrarlanacak olan tespitler oyuncunun kararları ile ilgili olacaktır, oyuncu hem sınırları belirli bir karakteri kontrol etmektedir, hem de istediğini yapabileceği kendi stilini oyuna aktarabileceği bir sanal evrendedir. Oyuncunun kontrol ettiği karakter romandan uyarlanan Geralt olabilir fakat oyuncu oyunun hikâyesinden bağımsız hareket etmek konusunda serbesttir. Bu serbestlik ve kendi tutumlarını oyuna aktarabilme imkânları oyuncunun hem Geralt rolünü üstlenmesi, hem de kendi Witcher görüşünü oyuna aktarabilmesini sağlamaktadır. Oyuncu bu durumda Oyunun merkezindeki roman uyarlaması hikâyenin yanı sıra oyunda Witcher mesleği ile ilgili kontratlar da bulunmaktadır. Bu kontratların oyunun ana hikâyesi ile hikâyesel bir bağı bulunmamaktadır fakat roman serilerinden aktarılan Geralt'ın mesleği oyuncunun da sanal ortamdaki mesleği haline gelmiştir. Oyuncunun aktif olarak roman uyarlaması evrende tıpkı romanda olduğu gibi **Geralt karakterinin yaşantısını sürdürebilme durumu** roman uyarlaması bir evrenin, deneyimlenebilecek bir sanal evrene dönüşmesine imkân vermektedir. Bu durumda oyunlaştırma sürecinin sonunda romanın evreninin **sanal bir kurgusal evrene dönüşüm sürecini** gözlemlediğimizi söyleyebiliriz. Roman serilerinde yaratılan evrenin video oyununda oyuncuya sunulması ile ilgili bir husus da oyuncunun roman serisinin kahramanı gibi davranmamasının sonucunda oluşan alternatif hikâyelerin oluşumu ile ilgilidir. Oyuncunun roman serisinden uyarlanan hikâyelere yön verebilmesi durumunu interaktiflik ile özdeşleştirerek irdelediği bir başka bölüm de Witcher tarafsızlığı bölümüdür.

Witcher Tarafsızlığı: Romandaki Geralt Karakteri ve Oyuncunun Tutumu

İnteraktif oyun deneyimi oyuncunun oyununun gidişatına yön vermesini sağlamaktadır. Rol yağma konsepti ise oyuncunun kendi istediği rolü oyundaki karaktere yüklemesi olarak görülebilir, oyuncu eğer Geralt karakterini oynuyorsa **kendi tutumlarını da oyuna yansıtılmaktadır**, bu durumda oyunun hikâyesine de kendi tutumlarını yansıtıp verdiği kararlar sonucunda kendi oyun deneyimini ortaya koymaktadır. Roman

uyarlaması video oyunlarında da oyuncu uyarlanmış hikâyenin alternatif bir versiyonunu oluşturmaktadır. Bu süreçten kısa bir örneği Witcher tarafsızlığının iki medyada işlenişi bakımından ele aldığımızda roman serilerinde Witcherların tarafsızlığının oyunda oyuncunun tutumuna bağlı olduğunu görmekteyiz, oyuncu istediği olaya karışmakta veya uzak durmakta serbesttir, roman serilerinde belirli olan bu tür tutumların oyunda oyuncuya bırakılması hem hikâye üzerinde hem de oyuncunun kontrol ettiği karakter üzerinde etkiler yaratmaktadır. Romanda Witcherların meslekleri gereği tarafsız oldukları belirtiliyor; *"Du willst sagen, dass du neutral bist"* (Sapkowski, 1995: 106). Romanda bahsi geçen konuşmada büyücü Vilgefortz, Geralt'a düşman olmadan önce imparatorluğa karşı darbe yapmak istediğini söylemekte ve Geralt'ı de yanlarına almak istemektedir fakat Geralt bunu reddetmektedir. Bu tarz savaflara girme gibi bir alışkanlığı olmayan Witcher sınıfına mensup kişileri mesleklerinin gerektirdiği şekilde davranmak durumundadırlar. Oyunda da herhangi bir çatışmaya girip girmemek oyuncuya bırakılmıştır. Oyuncu "der Tödliche Plan" görevinde Kral Radovid'in suikastına yardım etmeyi seçebilir, "Auge um Auge" isimli görevde Kuzey diyarlarına bağlı bir gerilla gücü ile birlikte Nilfgaard askerlerine saldırmayı seçebilir (CD Projekt Red, 2015a). Bir önceki başlık altında açıklandığı gibi oyuncunun tutumu Witcher sınıfının tarafsızlığı konusunda da geçerlidir. Oyuncu isterse Witcher ilkelerine bağlı kalıp sadece işini yapar ve duygularını işine karıştırmaz, isterse herkese yardım etmeye çalışır ve hayatını para karşılığı olmaksızın tehlikeye atar. Romanların okuyucuya aktardığı Geralt karakterinin tutumu romanla paralel bir tutumu varmış gibi görünse de oyuncu birçok konuda ikileme düşürülmektedir, oyunda sık sık neyin iyi neyin kötü olduğuna karar vermesi gereken oyuncu canavar kontratlarında da aynı ikilemi yaşamaya itilmektedir. Witcherların mesleği gereği canavarları öldürmesi öngörülürken birçok kez bu durum oyunda seçenek olarak oyuncunun karşısına çıkıyor. Örneğin romanda bahsi geçen, canavar olarak dünyaya gelen bir prensesin büyü ile tekrar insan olma ihtimali tartışılmaktadır; *"Ich weiß daher, dass eure Spezialität eher die Tötung als die Entzauberung ist...Er behauptet, man könne die Prinzessin entzaubern"* (Sapkowski,1993a:17). Geralt, yukarıda alıntılanan bölümde Kral Folltest'in kızı için kendi canı pahasına büyüü bozmayı deneyip başarılı olmaktadır. Hikâyenin başında canavar (strigga) olan prenses hikâyenin sonunda normal bir kız olarak hayatta kalmaktadır. Buna benzer başka bir görevde de oyuncu bir ikilemde bırakılıyor, roman

serilerinin ilki olan *"Der letzte Wunsch"* romanında bu tarz durumlara *"Das kleinere Übel"* isimli kısa hikâyelerden oluşan bölümünde sıklıkla vurgu yapılmaktadır. Video oyununa da bu konu oyuncunun daha az kötü olanı seçmeye yönlendirecek görevler olarak aktarılmaktadır. Oyuncu "Familienangelegenheiten" görevinde Baron'un canavar olan çocuğunu öldürmek yerine zararsız bir canavara dönüştürebilmekte, *"Herrinen Des Waldes"* görevinde ağaçlık ruhunu öldürmek yerine birkaç insanın ölmesine göz yumabilmektedir, *"Wildes Herz"* görevinde bir kadın tarafından kandırılan bir kurt adamı öldürmek yerine kadını kurt adamın insafına bırakıp gidebilmektedir (CD Projekt Red, 2015). Bu tür seçimler romanda okuyucuya Geralt'ın zorlanarak ve ikileme kalarak verdiği kararlar olarak aktarılırken oyuncuya bu ikileme kalma duygusu direkt olarak yaşatılmaya çalışılmaktadır. Romanda Geralt'ın öldürdüğü ve canını bağışladığı bazı canavarlar ve Geralt'ın romandaki seçimleri oyunda bir görev ile ilişkilendirilmiş. *"Ein gieriger Gott"* görevinde şeytanı öldürme veya serbest bırakma durumu oyunda seçenek olarak verilmiş, romanda da Geralt bahsi geçen canavarı öldürmemek için diğer canavarla konuşuyor ve canavar Geralt'ın onu kandırmaya çalıştığının farkına vardığını söyler, Geralt canavara zarar vermektense onu ikna etmeye çalışmaktadır (Sapkowski, 1993a: 199). Witcher 3 video oyununda yan görevlerden birisinde oyuncunun karşısına çıkan Sylvan görevi *"ein Gieriger Gott"* oyuncunun seçimlerine bağlı olarak yine "yaratığı öldür", "gitmesi için onunla konuş" gibi seçeneklerle oyuncuya sunuluyor (CD Projekt Red, 2015). Çalışmanın interaktiflik ve hikâyelere yön verme, seçim yapabilme gibi video oyunu medyalarına özgünlük açısından ele alınan kısımlarında sıkça değinilen bu ve benzeri durumların üzerinde durulması gerekmektedir. Oyuncuya aktarılmak istenen canavar kavramının "canavarlık yapan kimse" olarak aktardığı ve "daha az kötü olanı seçme" konusunun oyuncuyu ikileme bırakarak seçimler yapmasını sağlayarak aktardığı görülmektedir. Medyaları iletişim araçları olarak içerik aktarma işlevlerinden bahsetmiştik, bu durumda oyuncuya aktarılan bu mesajlar ve içeriklerin başarılı bir şekilde aktarıldığını varsayarsak video oyunlarının anlatı odaklı medyalar olduklarını, diğer medya türleri gibi anlattıkları içerikler bakımından ele alınabileceklerini ve edebiyat medyaları kadar incelenmeye değer eserler olduklarını söyleyebiliriz.

Benzer örnekler ve ikilemler roman serilerinde ve video oyununda okuyucu ve oyuncuya sunulan ana kahramanlardan birisinin emeklilik hayali konusunun işlenişi

bakımından ele alınacaktır.

Geralt ve Emeklilik Hayali

Bu bölümün çalışmaya dâhil edilmesinin sebebi her iki medyada da hikâyenin sonlarında aynı konunun işlenmiş olmasıdır, bu emeklilik hayali bahsi roman serisinin sonuncusu olan *"die Dame Vom See"* isimli romanın son bölümlerinde ortaya çıkıyor; *"Die Hexerei interessiert mich nicht mehr. Ich trete in den Ruhestand"* (Sapkowski, 1999: 471). Oyunun *"Blut und Wein"* isimli son genişleme paketinin sonunda Regis ve Geralt arasında geçen bir diyalogda oyuncuya bir diyalog seçimi sunulmaktadır. Regis, Geralt'a verilen Corvo Bianco bağları ve malikânesinde yeni bir hayat kurmayı ve emekli olmayı isteyip istemediğini soruyor, bu seçimler *"ben canavarları öldürmek için yaratılmışım"* *"henüz bilmiyorum"* *"ben de orada kalmayı düşünüyorum"* cevaplarından birisi olabiliyor (CD Projekt Red, 2016). Oyuncu romandaki Geralt gibi karar verebilir ve emekli olabilir ya da canavar avlamaya devam edebilir, burada seçim yine oyuncunundur. Romandaki alternatifler gerçekleşmemektedir fakat oyun evreninde oyuncu alternatif hikâyeleri açarak alternatif kendi oyun deneyimin yaratabilmektedir. Rol yapma oyunu ve açık dünya tarzı oyunlarda, oyun bitse dahi oyuncunun Corvo Bianco bağlarındaki evinde oturup şarap içmesine veya evini düzenlemesine, geneleve gitmesine, kart oyunları oynamasına, kıyafetler almasına, istediği zaman canavar avına çıkmasına, yemek pişirmesine veya yüksek bir yere çıkıp oyundan bağımsız bir şekilde manzarayı izlemesine imkân vermektedir. Oyuncu roman uyarlaması bir hikâyenin dijitalize edilmiş sanal bir evreninde yaşantı yoluyla olayları ve hikâyeleri deneyimlemektedir. Roman serilerinde okuyucuya sunulan Geralt için yazılmış bir diyalog oyun evreninde oyuncunun seçimine dönüşmektedir.

Geralt Karakterinin Romandaki Ölümü ve Oyuna Uyarlanması

Geralt karakteri roman ve oyun serilerinin ana karakteridir fakat roman serisinin sonunda dostlarına yardım ederken öldüğü aktarılmaktadır. Geralt cüceler ve elfleri katletmek isteyen ırkçı kalabalığın içine dalıp birkaç kişiyi öldürdükten sonra kalabalığın arasında sıkışıyor ve öldürülüyor ve bir mızrak darbesi ile köylüler tarafından öldürülüyor (Sapkowski, 1999: 476-477). Bunun ardından Yennefer karakteri de Geralt'ı kurtarmak isterken ölüyor (Sapkowski, 1999: 488). Sonrasında Ciri, Geralt

ve Yennefer'i gölde beliren siyah bir bota bindirip götürüyor (Sapkowski, 1999: 490). Oyunun sonunda Geralt ve Yennefer öldükten sonra Dandelion ve Yarpın Zirgin arasında geçen bir konuşmada "bir şey biter, bir şey başlar" denilmektedir; "*Etwas ist zu Ende gegangen, sagte Rittersporn. Etwas beginnt, setzte Yarpın Zirgin hinzu*" (Sapkowski, 1999: 490). Oyunda son görevlerden birisi olan "*etwas endet, etwas beginnt*" bu konuşmadan uyarlanmış bir görev olarak oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Oyundaki aynı isimli görevde karakterlerin tüm hikâyeleri sona erdikten sonra hayatlarının ne yöne gittiği konusunda bilgi veren bir sinematik başlamaktadır. Bu sinematikteki hikâyeler oyuncunun oyunun sonuna kadar vermiş olduğu kararlar neticesinde ortaya çıkan romandaki hikâyeler ile bağlantılıdır. Geralt'ın hikâyesinin sonunda hayatının ne yöne gittiği, Yennefer veya Triss ile birlikte bir yaşantı kurup kurmadığı, Ciri karakterinin sonunun ne olduğu, diğer imparatorlukların ve kralların oyuncunun seçimleri ile ne konuma geldikleri bahsi geçen sinematikte açıklanmaktadır. Oyundaki sonlar romandaki sonlarla bağlantılı da olsa oyunların romandaki bazı boşlukları açıklanması zor kısımları oyuncuya açıklamak için kullandığı görülmektedir. Örnek olarak roman serisinin sonunda ölen Yennefer ve Geralt nerede olduklarını bilmedikleri bir yerde uyanmaktadırlar; "*Wo sind wir?...wusste ich gern, wo wir sind...Ich auch, sagte Yennefer*" (Sapkowski, 1999: 491). Romanda nerede oldukları açıklanmayan Geralt ve Yennefer karakterlerinin Ciri tarafından başka bir boyuta götürüldükleri düşünülebilir. İkinci oyun olan "The Witcher 2: "Mörder der Könige " sinematiklerinden birisinde anlatıcı, romandan alıntılanan bölümdeki Geralt ve Yennefer'in ölümünü romandaki haliyle anlatıyor, ardından Geralt hafızasını kaybetmiş bir şekilde ortaya çıkıp olayları çözmeye çalıştığını anlatıyor (CD Projekt Red, 2011). Burada hem roman hem ikinci oyun üçüncü oyun için tarihsel arka plan olarak kullanılmış. Ciri'nin Yennefer ve Geralt karakterlerini nereye götürdüğü ile ilgili roman serisinde herhangi bir açıklamanın bulunmaması durumu ikinci oyun tarafından kullanılmıştır. Witcher 3 Oyununda "*Die Letzte Prüfung*" görevinde Geralt, Lambert ile konuşmasında romanda öldüğü hikâyeyi "**neredeyse ölüyordum**" şeklinde anlatıyor; "*Früher war ich auch mal ein Abenteuer doch dann bekam ich eine Mistgabel in den Bauch von dem Bauernkind....wäre fast gestorben*" (CD Projekt Red, 2015a). Bu konuşmadan da anlaşılacağı üzere oyun tasarımcıları bir şekilde hikâyeyi devam ettirmek için romanın sonundaki yarı belirsiz durumu kullanmışlardır. Romandaki

ölümünü başından geçen bir macera gibi anlatan Geralt oyun dünyasında ölmemiştir, bu konu oyunda hiç işlenmeyebilirdi fakat oyun yapımcıları bu durumun açıklanmadan geçmek istememiş olabilirler. Bu tür aktarımlar medyalararasılıkta uyarlanan yeni medyanın eski medyanın izlerini taşıması ve yeni medyanın kendi anlatım türü ile eski medyadaki içeriği aktarması olarak tanımlanabilir. Burada yine yorumlayıcı transformasyon terimini kullanmak yerinde olacaktır, video oyununun ana kahramanı olan Geralt karakteri olmadan bir Witcher oyunu düşünülmemeyeceği için romanda belli belirsiz biten durum oldukça yerinde kullanılmıştır. Sapkowski'nin Geralt karakterini bir süper kahraman ya da yenilmez bir karakter olarak tasvir etmemiş olduğu görülmektedir, bu durum video oyununa medyanın yapısı gereği biraz farklı uyarlanmıştır. Roman serilerinde sık sık mağlup olan serinin ana kahramanı Geralt'ın video oyunundaki mağlubiyetlerinin oyuncu ile olan ilişkisi üzerinde de durulması gerekmektedir.

Roman Serilerinde Geralt'ın, Oyunda Oyuncunun Mağlubiyetleri

Bu bölümün çalışma için önemi iki medya arasındaki kahraman yaratma ve sunma süreci ile yakından alakalıdır. Fantastik edebiyat türü eserlerde ve kurgusal kahramanlarda çok sık rastlanmayan yenilgiler Geralt'ın başına çok sık gelmektedir, bu kadar güçlü bir kahramanın sık sık kendini zor duruma sokacak maceralara atılması mesleği gereği belki de zorunluluk olarak görülebilmektedir. Video oyunlarında ise oyuncu herhangi bir şeyde başarısız olduğunda veya kaybettiğinde tekrar aynı bölümü oynama şansı olmaktadır. Romandaki Geralt her ne kadar başarısız oluyorsa oyunda da oyuncunun başarısız olma şansı o kadar yüksektir, fakat bu şans daha çok oyunun başında oyuncunun seçtiği (sonradan değiştirilebilen) zorluk derecesine ve oyuncunun oyun tecrübesine bağlıdır. Geralt romanda da oyunda da oldukça güçlü bir karakter olarak okuyucunun ve oyuncunun karşısına çıkıyor, fakat girdiği mücadelelerden yenilgiyle çıktığı birçok hikâye mevcut. Romandaki hikâyelerdeki yenilgilerden bazıları şu şekilde anlatılmış;

"erblickte er die Brust des Reittiers unmittelbar vor sich...vom Aufprall am Boden wurde ihm schwarz vor Augen" (Sapkowski,1993a:202)... "Er sah, wie der Horizont sich aus waagerechter...Er versuchte, die Finger zu einem Schutzzeichen zu formen...betäubt und ohnmächtig (Sapkowski,1993b:73)... "Er versuchte wütend,

sich loszureißen...Der Hexer fluchte und hörte auf, sich zu wehren"
(Sapkowski,1993b:149).

Yukarıdaki alıntılarda bahsedildiği üzere birçok kez Geralt karakteri farklı durumlarda alt edilebilen bir karakter olarak tasvir ediliyor, roman serilerinde Sapkowski'nin bir süper kahraman yaratmaya çalışmadığı görülebilmektedir. Geralt en tecrübeli Witcherlardan birisi olmasına rağmen çok sık dikkati dağılmakta ve bazı tehlikeleri göremeyebilmektedir. Ya da arkadaşlarını kurtarmaya çalıştığı zamanlarda tehlikenin boyutuna bakmaksızın içine atlayabilmektedir. Video oyunlarında ölmek ve tekrar başlamak oyunun doğasında vardır. Witcher serisinde ana karakter olan Geralt'ın mağlubiyetleri de galibiyetleri de vardır, oyunda ise oyuncu ne kadar başarılı bir oyun sergilerse Geralt karakteri o kadar başarılıdır. Oyuncu oyunu hiç ölmeden de tamamlayabilir, her fırsatta da ölebilir, bu tamamen oyuncunun oyun deneyimi ve el göz koordinasyonu ile alakalı bir durumdur. Geralt karakteri oyun sinematiklerinde alt edildiğinde oyuncunun herhangi bir etkisi yoktur fakat oyun içi mücadelelerde kontrol tamamen oyuncunun elindedir. Başka bir örnek olan büyücü Vilgefortz ve Geralt arasında geçen ilk mücadelede Vilgefortz'un Geralt'ı kolaylıkla alt ettiği, Geralt'ın kalça kemiğini kırdığı ve Geralt'ın roman serisindeki en ciddi yenilgisini aldığı anlatılmaktadır (Sapkowski, 1995: 142). Fakat roman serisinin son romanı olan "die Dame vom See" isimli romanın son bölümlerinde Vilgefortz karakteri Geralt tarafından öldürülüyor. Burada vurgulanmak istenen nokta roman serisinde Geralt gibi güçlü bir karakterin karşısına çıkan bir büyücü tarafından ilk defasında alt edilmesi daha sonra kendini toparlayıp tekrar karşısına çıktığında onu yenmesi oyun dünyasında seviye atlama olarak tabir edilen sistemle karşılık bulmaktadır. Video oyunlarında bilindiği üzere karakterler tecrübe puanı toplarlar bir sonraki seviyede bazı özelliklerini geliştirip önceden karşılaşip yenedikleri düşmanlarını yenmek için avantaj kazanmaya çalışırlar. Fantastik edebiyat ve bilim kurgu içerikli medyalarda bu çok sık karşılaşılan bir durumdur, oyunlarda ise seviye atlama sistemi neredeyse rol yapma türü her oyunda mevcuttur. Romanın video oyununa uyarlanması sürecinde bahsi geçen Witcher serisinin oyuna dönüşmeye oldukça uyumlu bir eser olduğu görülmektedir. Roman serilerinin oyunlaştırma sürecinde oyuncuya sunulan fantastik edebiyat içeriklerinin interaktifleştirilmesi sonucunda ortaya çıkan medyada karakterlerin özelliklerini

deneyimleyerek sanal ortamda yaşantı yoluyla öğrenme imkânı vermesi özelliğinin üzerinde durulmalıdır. Romanlar ve oyunlar farklı şekillerde bilgi aktarırlar fakat aktarılan bilgi aynı olabilir, oyuncu deneyimler fakat okur tasavvur eder. Okuyucu Geralt karakterinin yerine kendisini koyarak oyunu oynar, Geralt karakterinin gücünün sınırları roman serisinde bellidir, Geralt ile ilgili bilgiler okuyucuya tek yönlü ileti halinde ulaşır, oyuncu ise Geralt karakterinin sanal evrendeki yansımasıdır, oyuncu yenilir ve tekrar dener, yenilen hem oyundaki Geralt karakteridir, hem de oyuncunun kendisidir. Roman serilerindeki Geralt karakterinin gücünün sınırları artık oyuncunun gücünün sınırları haline gelmiştir. Roman serilerinde de video oyununda da Geralt karakterinin gönül ilişkileri geniş bir yer kaplamaktadır, bu içeriğin video oyununda oyuncuya ne şekilde yansıtıldığı ve oyuncunun kararlarının hikâyeyi ne şekilde etkilediğine de değinmek gerekmektedir.

Geralt'ın Roman Serilerinde ve Oyunda Kadınlar ile İlişkileri

Bu bölümde ele alınacak olan roman video oyunu uyarlamaları Geralt'ın roman serilerinde kadınlarla olan gönül ilişkileri ve Witcher 3 video oyununda oyuncunun bu konuda verdiği kararlar ile ilgilidir. Oyuncunun, oyunda gönül ilişkisi yaşayabileceği romandan uyarlanan birçok karakter bulunmaktadır, bu karakterler ile oyuncunun ilişkileri oyunun gidişatını ve sonunu da etkilemektedir. Geralt'ın oyunda romanda birlikte olduğu bütün karakterler ile birlikte olma imkânı bulunmaktadır, bu karakterler; Yennefer, Triss, Keira Metz, Shani karakterleridir ve belirli görevlerde bu karakterler ile oyuncu beraber çalışmak durumundadırlar. Roman serilerindeki Geralt karakterinin yaşadığı tüm ilişkiler oyuncuya seçenek olarak sunulmaktadır, belirli görevlerde oyuncunun seçimleri ve karakterler ile olan ilişkileri diyalog seçimlerine ve karakterler ile ilgili görevlere katılıp katılmamasına bağlıdır. Oyuncu; Keira Metz, Shani, Triss, Sylvia gibi karakterler ile birlikte olma imkânını buluyor fakat hepsi diyalog seçimlerine bağlı olarak gidişatı etkileyen kararlar ve eğer oyuncu isterse sadece Triss veya sadece Yennefer ile birlikte olabiliyor, ya da kimseyle birlikte olmayabiliyor. Romandaki hikâyeyi devam ettirip ilişkileri romanda olduğu gibi sürdürmek veya farklı ilişkiler yaşayıp yaşamamak oyuncuya bırakılmaktadır. Fakat oyunda Geralt ve Yennefer karakterlerinin bağları hiçbir zaman kopmamaktadır. "*Der Letzte Wunsch*" isimli ilk romanla aynı ismi taşıyan oyundaki görevde Geralt ve Yennefer'i birbirine bağlayan

şeyin Cin'in büyüü olmadığını anladıktan sonra birlikte olmaya devam etmektedirler, eğer oyuncu bu görevi yerine getirmezse oyunun sonunda Yennefer ile mutlu bir sona ulaşamamaktadır (CD Projekt Red, 2015a). "*Der Letzte Wunsch*" isimli hikâye roman için de oyun için de Yennefer ve Geralt karakterlerinin birlikteliklerini detaylı şekilde anlatan hikâyelerden birisi, roman ve oyun bu görevde birbiri ile bağlantılı hale gelmektedir. Romanda bir cin tarafından birbirine bağlanan çift oyunda bu büyü bozulduğu durumda da birbirlerinden ayrılmıyorlar. 7 kitaptan oluşan bir roman serisinde yaşanmış aşk hikâyesi Witcher oyun serisinin son oyunu olan Witcher 3 oyununda da devam ettirilebilmekte veya oyuncunun isteğine göre bitirilmektedir. Okuyucu bu hikâyede Geralt için Yennefer veya Triss karakterlerinin daha uygun bir gönül ilişkisi olduğunu düşünebilir ve romandaki Geralt karakterini seçimlerinden dolayı yargılayabilir, fakat oyuncu bu karakterlerden istediğini seçip yoluna onlardan birisi ile devam etme imkânına sahiptir. Bu noktada yine oyuncunun romandan bağımsız fakat roman içeriğine bağlı farklı kırılma noktaları olan yan hikâyeler oluşturabildiği görülmektedir. Oyuncunun oluşturduğu kendine özgü oyun deneyimi, oyun bittiğinde roman içeriklerinin yönlendirilmiş versiyonu olarak görülebilecek bir medya çıktısına dönüşmektedir. Sapkowski'nin Witcher roman serilerinde Geralt karakterinin birçok kadınla birlikte olduğu görülmektedir, bu durum video oyununda yine es geçilmemiştir, video oyunlarında entrika, ihtiras gibi içerikler çok alışılmış durumlar olmamasına karşın Witcher ve benzeri hikâye tabanlı oyunlarda oyuna inandırıcılık ve farklılık katmaktadırlar. Roman serisindeki Geralt karakterinden farklı olarak oyundaki Geralt karakterinin seçimlerine bağlı olarak gönül ilişkisi yaşayabileceği ikinci karakter ise Triss karakteridir.

Triss romanda Geralt ile gönül ilişkisi yaşamak isteyen bir karakter olarak ön plandadır, roman serisinde Triss karakteri Geralt ile yaklaşmak istemektedir fakat Geralt bunu istemez ve kendisini geri çeker (Sapkowski, 1994: 40). Oyunda tamamen oyuncuya bırakılan seçimlerden birisi de Triss ile birlikte olup olmamaktır, oyunda buna benzer bir an, oyunda "*Ein Lebenswichtige Angelegenheit*" isimli görevde, Triss sarhoş olduğu bir anda yaşanıyor, oyuncuya birkaç seçenek veriliyor, oyuncu yaklaşmayı veya geri çekilmeyi seçebiliyor (CD Projekt Red, 2015a). Romanda Yennefer, Triss ve Geralt'ın daha önceden ilişkileri olduğunu biliyor; "*So eine hattest du, als du angefangen hast, hinter meinem Rücken mit Geralt zu schlafen*" (Sapkowski, 1997: 238). Alıntıdan

anlařıldıđı üzere Triss ve Geralt gemiřte iliřki yařamıřlardır, hatta oyunda "*das Hässliche Entlein*" isimli görevde Witcher okulu Kaer Morhen'e gelen Yennefer'in odalardan birindeki yatađı pencereden dıřarı attıđını oyundaki Vesemir karakteri aktarmaktadır. Yennefer, Triss ile Geralt'ın o yatakta birlikte olduklarını dıřundıđu iin yatađı attıđını syemektedir (CD Projekt Red, 2015a). Roman serilerinde vuku bulmuř olayların oyunda devam ettiđini daha nce de belirtmiřtik, karakterlerin aralarında geen olayların izleri de oyundaki karakterlere aktarılmıř, bu durumda iki medya hikyesel olarak birbirine bađlı, fakat anlatım trleri olarak birbirinden farklı zelliklere sahiptirler. Triss karakteri ve Yennefer karakteri arasında seim yapmak durumunda olan oyuncu her iki karakteri de oyundaki tutumlarına gre deđerlendirebilmekte istediđi řekilde davranmaya serbest bırakılmaktadır.

Oyuncu oyunun sonuna kadar hem Triss hem de Yennefer ile birlikte olmak isterse eđer "*Die Letzte Vorbereitungen*" görevi esnasında tuzađa dıřurlp iki kadın tarafından yatađa bađlanıyor ve yalnız kalarak Witcherlık mesleđine devam etmek zorunda kalıyor (CD Projekt Red, 2015a). Oyuncunun, hikyenin yan karakterleri ile ilgili kararları oyunun belirli blmlerinde karřısına pozitif veya negatif sonular ıkartıyor.

Romanda bahsedilen Triss ile olan iliřki oyunda da oyuncunun seimlerine bađlı olarak devam edebiliyor, "*Jetzt oder Nie*" görevinde Geralt, Triss'in gemiye binip gitmesine izin vermezse ve onu sevdiđini aıklarsa Triss ile mutlu sonla bitirme imkni buluyor.

Oyuncunun seimlerine bađlı olarak Geralt'ın "*Der Letzte Wunsch*" görevinde Yennefer'e destek olması ve "*Jetzt oder Nie*" görevinde Triss ile herhangi bir romantizm yařamaması durumunda Yennefer ile emekli olup birlikte yařıyorlar. (CD Projekt Red, 2015a). Her iki durumda da oyuncu bir karar vermiř, oyunun sonunu istediđi řekilde belirlemiř oluyor. Oyuncu dijital anlatı trnde roman uyarlaması bir hikyeyi istediđi karakterle bitirdiđinde bu oyun kiřiye zg bir deneyim ve binlerce seimin sonunda kiřiye zg bir sonla kaydediliyor. Oyuncu oyunun sonuna kadar hem Triss hem de Yennefer ile birlikte olmak isterse eđer tuzađa dıřurlp iki kadın tarafından yatađa bađlanıyor ve yalnız kalarak Witcher mesleđine devam etmek zorunda kalıyor (CD Projekt Red, 2015a). Roman uyarlaması bu medyanın kendine has zelliklerinden birisi olan olayları ynlendirebilme ve sonlarını kendi istediđi řekilde belirleme zelliđi oyuncuya hikye zerine sınırlanmıř da olsa olduka geniř farklılařtırma imkni veriyor. Rol yapma sistemi video oyunlarına bu tr bir imkn vermekte, roman

içerikleri de video oyunlarında bu sistem sayesinde oyuncu tarafından değiştirilebilmektedir. Oyuncunun bu durumda yaşadığı ikilem ele alındığında roman serilerini okuyan okuyucuların pasifliğine oyuncuların ise aktifliğine dikkat çekilmesi, oyuncunun kararlarının oyunun hikâyesine etki etmesi ise interaktiflik ile açıklanması yerinde olacaktır. Oyuncunun kontrol ettiği Geralt karakterinden sonra ikinci oynanabilen karakter olan Ciri karakterinin roman ve oyundaki işlenişi sonraki bölümde ele alınacaktır.

3.1.2. Ciri Karakteri

Ciri oyunda Geralt ile birlikte oynanabilir ikinci karakter olarak tasarlanmıştır, oyuncu Ciri'nin yaşadığı olayları da oynayabilmekte, Geralt gibi açık dünya tarzında bir serbestliğe sahip olmasa da geri dönüşlerle oyuncu Ciri'nin başından geçenleri deneyimleme imkânını bulabilmektedir. Ciri karakteri romandan uyarlanırken çok fazla değişiklik göstermemiştir. İlk çıkışı romanda da oyunda da çocukluk yıllarından başlamaktadır. Ciri karakterinin romanda ve oyunda kim olduğunun anlaşılması açısından romandaki hikâyesinin ve oyundaki uyarlamasının anlatılması yerinde olacaktır.

Ciri, serinin ikinci romanında Kistrin adında bir Prense evlenmek istemediği için kaçtığını ifade ediyor (Sapkowski,1993b: 261). Kaçtığı ormanda Geralt ile karşılaşiyor ve anneanesi Calanthe'den öğrendiği kadarıyla Geralt'ın onu koruyacağını, kaderinin Geralt olduğunu söylüyor (Sapkowski,1993b:292), fakat Geralt, Ciri'yi bırakıp gidiyor, birkaç kez daha karşılaşan Ciri ve Geralt karakterinin yolları ayrılıp tekrar birleşiyor. Ciri'nin gerçek kimliği daha sonradan ortaya çıkıyor romanda da oyunda da konu edilen sürpriz yasa meselesi Witcher evrenine özgüdür ve oyuna da özgünlük katan bir içerik olarak oyuna da uyarlanmıştır. Romanda sürpriz yasasından ve Ciri'nin sürpriz çocuk olarak Geralt'a verilmesi gerektiğinden bahsedilmektedir (Sapkowski,1993b:299,311). Sonrasında Geralt ve Ciri bir araya geliyor ve ikinci roman sona ermektedir (Sapkowski,1993b:372).

Sürpriz yasa konusu bazı durumlara açıklık getirmesi açısından video oyununa aktarılmış içeriklerden birisi olarak oyuncunun karşısına çıkmaktadır. "*Blut und Wein*" genişleme paketinde "*Das Biest Von Toussant*" görevinde Anna Herietta isimli kraliçe, Geralt'a sürpriz yasa ile ilgili sorular sormaktadır; "*Stimmen die Legenden dass Hexer*

üblicherweise das verlangen, was man zu Hause findet aber nicht zu finden erwartet hat?" (Cd Project Red,2016). Oyuncu burada yine bir seçimle karşılaşılıyor, Anna Herietta'nın sorduğu sorunun cevabını bilmesi için oyuncunun roman içeriğinde bahsi geçen sürpriz yasası hakkında bilgi sahibi olması gerekmektedir. Bu durumda oyuncu evet, hayır, tam olarak öyle değil cevaplarından birisini verebiliyor. Anna Herietta'nın sorduğu soru için cevap aslında evet, Sürpriz yasası ile ödeme yapılacak şey kişinin sahip olduğu fakat henüz bilmediği şey oluyor. Romanda da Geralt'a sözü verilen evde bulunan sürpriz çocuk "Ciri" oluyor. Roman serisinde açıklanan bir olayın oyunda herhangi bir ön bilgi olmaksızın oyuncuya bu şekilde sunulması oyun firmasının Witcher evrenine hâkim olan bir oyuncu profiline sunduğu da düşünülebilir. Bahsi geçen sürpriz çocuk konusu önceki oyunlarda da ele alınmıştır fakat son oyunda hem yan karakterler ile diyaloglarda hem de oyunda Geralt'ın günlüğünde Ciri ile ilgili karakter biyografisi bölümünde detaylı olarak verilmiştir. Bu kısım çalışmanın medyalararasılık kapsamında ele aldığı fakat metinlerarasılık alanını da ilgilendiren yapıdadır, roman serisinde yazarın yarattığı evren ile ilgili bilgiler yorumlanarak video oyunundaki bir karakterin günlüğü konumunda oyuncuya sunulmaktadır. Her iki medya da oyuncuya metin olarak da bilgi aktarımı yapmakta, oyunda oyuncunun karakterler ve evren hakkında bilgi almak için başvuracağı ekstra kaynaklar sunmaktadır. Bahsi geçen günlükte roman serilerindeki tasvirlerle benzer tasvirler yapılmaktadır, romandaki Ciri karakteri hakkında çalışmada verilen bilgilerin tamamı, oyuncunun karakter günlüklerinin bulunduğu sekmede detaylı bir şekilde açıklanmıştır;

"Cirilla Fiona Elen Riannon...ihr Spitzname Ciri ist, dass sie 1251 geboren wurde... aschblondes Haar und eine Narbe auf der Wange hat ...Cirilla ist auch eine ausgezeichnete Hexerin, Erbin mehrerer Throne, die letzte Trägerin des Älteren Bluts...die Herrin der Zeiten und Welten....Geralts Adoptivtochter ist...Sie ist sein Schicksal, sein Überraschungskind,... Nach uralter Hexertradition brachte Geralt Ciri nach Kaer Morhen... Zu dieser Zeit offenbarten sich ihre magischen Talente, und es wurde klar, dass Ciri eine Quelle war" (CD Projekt Red, 2015a).

Bu karakter geçmişi romandaki geçmiş ile neredeyse birebir örtüşüyor. Romanda ve oyundaki günlükte aynı olarak verilen bilgiler Ciri'nin yüzündeki yarası, uzun süre Geralt'dan ayrı kalmış olması, eski kanı taşıdığı, sürpriz çocuk olduğu ve kaderinin

Geralt ile bağılı olduđu, Geralt'ın Ciri'yi Kaer Morhen'e götürüp onu da bir Witcher olarak eğittiđi gibi bilgiler birebir romandan uyarlanmış. Deđiştirilmiş bilgilerden birisi Wild Hunt olarak romandan uyarlanan atlı grubun lideri Eredin'in Ciri'yi aramasıdır. Romanda Eredin Ciri'yi öldürmek isterken, oyunda Ciri'nin gücünü ele geçirmek için kanına ihtiyacı olduđu biliniyor (CD Projekt Red, 2015a). Ciri karakteri romanda da oyunda da farklı iki zamanda oyuncunun ve okuyucunun karşısına çıkıyor. İlk olarak 12 yaşındaki Ciri karakterinden bahsetmek yerinde olacaktır. Oyunda çođu karakterin dış görünüşü romandaki tasvirlerle oluşturulmuş, oyuncuya roman evrenindeki karakterler okuyucunun beklentisini de karşılayacak şekilde yansıtılmıştır, Ciri karakterinin 12 yaşındaki hali oyun evreninde 20 yaşına kadar gelişı ve iki medyanın birbiri ile karakter odaklı bağlantısı kapsamında incelenecektir. Bir Witcher olarak eğilmek üzere Kaer Morhen'e getirilmesi durumu her iki medyada da birebir uyuşan özelliklere sahiptir. Ciri'nin kıyafeti ve dış görünüşü romanda şu şekilde tasvir edilmektedir;

"Unter dem aschblonden, ungleichmäđig und unschön geschnittenen Haarschopf blickten große smaragdgrüne Augen hervor, das dominierende Merkmal in dem Gesichtchen mit dem schmalen Kinn und der Stupsnase...Gekleidet war sie in eine Art Lederanzug, der auf eine Art genäht oder besser zusammengestüekelt war"
(Sapkowski, 1994: 35).

Romanda bahsi geçen Ciri karakterinin 12 yaşındaki hali oyuna **Şekil 20**'de görüldüđu gibi aktarılmıştır. Romandaki 12 yaşındaki Ciri karakterinin saçları, biçimsiz dikilmiş deri zırhı, dar çenesi, kalkık burnu gibi özellikleri incelikle aktarılmıştır. Roman uyarlamalarında çoğunlukla birebir uyarlamalar beklenmese de alıcı kitle çođu zaman romandaki tasvire sadık kalınmasını talep eder. Bu uyarlamada Ciri'nin 12 yaşındaki uyarlamasının ne kadar özenli yapıldıđı görülmektedir. Oyuncu roman içeriđinden kopmadan hikâyeye video oyununda devam etme imkânını bulmaktadır.



Şekil 20: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Ciri Karakteri 12 Yaşındaki Dış Görünüşü

Kaynak: Ciri Karakteri dış görünüşü, "Kaer Morhen" CD Projekt Red, 2015a

Romandan uyarlanan bir diğer Ciri hikâyesi ise Witcher eğitimi gördüğü kısım olan Kaer Morhen kılıç ve akrobasi eğitimlerinin geçtiği sahnelerdir bu sahneler oyuncunun Ciri'nin geçmişi hakkında bilgi edinmesi açısından oldukça önemlidir. Roman serisinde birkaç farklı bölümde geri dönüşlerle verilen Ciri'nin eğitimi, Ciri'nin de Geralt gibi Witcher oluşu ve oyunda Ciri'nin niçin oynanabilir bir karakter olduğu ile ilgili birçok bilgiyi oyuncuya vermektedir. Roman serisinde de eğitim bölümü detaylı bir şekilde açıklanmıştır;

"Angriff! Halbpirouette! Rücksprung! Und noch einmal! Ciri, und wo war die Parade?...Weißt du nun, worum es geht? Hast du's kapiert?"(Sapkowski, 1994: 66)..."Das Mädchen vollführte mit sicheren Schritten auf dem Schwebebalken eine schnelle Halbdrehung, hieb leicht zu, sprang sofort zurück. Die getroffene Puppe begann an der Leine zu schaukeln" (Sapkowski, 1994: 42).

Yukarıda bahsi geçen tasvir romanda yaşanan olayları aktarırken video oyununda bu yaşananlar geçmişteki olaylar gibi oyuncuya sunulmaktadır. Oyuncu Ciri'nin geçmişte nasıl bir Witcher eğitimi aldığına bu sahnelerle vakıf olmakta, 20 yaşındaki Ciri'nin nasıl yetenekli bir kılıç ustası olduğunu bu sahneleri izledikten sonra öğrenmektedir. Roman serilerindeki tarihsel zaman video oyununda hem karakterlerin geçmişteki hikâyeleri hem de video oyununda devam etmekte olan zaman gibi aktarılmaktadır.



Şekil 21: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Ciri Karakteri Witcher Eğitimi

Kaynak: Ciri Karakteri Witcher Eğitimi, "Kaer Morhen", CD Projekt Red, 2015a

Oyunda bu sahne "*Kaer Morhen*" isimli görevde görselleştirilmiş, Ciri'nin romanda tasvir edilen halinin tutarlı aktarımının yanı sıra oyunun anlatı formuna uygun bir hale geldiği göze çarpmaktadır. Örneğin Şekil 21'de eğitim kuklasının kafasındaki miğfer ve üzerindeki tüyler dikkat çekmektedir. Bu miğfer roman serisinde Ciri'yi hikâyenin başlarında yakalamak isteyen Nilfgaard askerlerinden birisine aittir. Bu gönderme bir anlık bile olsa romandaki kurgusal evren ve video oyununda oluşturulmuş sanal ortamın birbiri ile olan bağlarını ortaya koymaktadır. Oyuncu hikâyeyi baştan sona deneyimlemek ister, olayların ortasından başlamak yerine geçmişteki yaşananlara da vakıf olmak ister, roman uyarlaması bu video oyununda oyuncunun geçmişteki olayları da görebilmesi ve hikâyenin tamamını deneyimleyebilmesi 7 romanlık ortalama 2000 sayfalık bir eserin yansıtıldığı evrende sanal bir yaşantının içinde kendisini bulmasını sağlamaktadır. Yine benzer bir sahne de Ciri'nin Şekil 25'de görüldüğü üzere gözünde bant ile eğitim görmesi; "*Schön. Für ein Mädchen sehr schön. Du kannst jetzt die Augenbinde abnehmen*" (Sapkowski, 1994: 67).



Şekil 22: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Ciri Karakteri Gözü Bağlı Witcher Eğitimi

Kaynak: Ciri Karakteri Witcher Eğitimi, "Kaer Morhen" CD Projekt Red, 2015a

Ciri'nin gözünde bant ile eğitim gördüğü sahne Şekil 22'de görüldüğü gibi de romandan olduğu gibi uyarlanmıştır. Okuyucunun gözünde bant ile eğitim gören Ciri karakterini zihninde tasavvur etmesi pasif bir iletişimsel durumken ve video oyununda hikâyenin odağında kendisini görerek deneyimlemesi oyuncuya kendisini hikâye ile daha yakın bir ilişki içerisinde hissetmesine imkân vermektedir. Bu durumda oyuncu, Geralt ve Ciri karakterlerini yönlendirirken karakterlerin geçmişlerini ve neler yaşadıklarını bildiğinden kendisini oyunun evrenine daha da kaptırmakta, oyunun hikâyesini derinlemesine yaşama imkânı bulmaktadır. Bu derinlik, roman içeriklerinin oyuna kattığı bir özelliktir, bahsi geçen içerikler sayesinde bu derinlik oluşturulmakta, rol yapma sistemi ile oyuncuya kendi özgün oyun deneyimini ortaya koyma imkânı vermekte, açık dünya sistemi ile roman evreninde özgürce gezinip keşfedebilmesi gibi bir özgürlük sunmaktadır. Roman serisinde karakterlerin başından geçen olayların ve yaşadıklarının izlerinin, bunların etkilerinin oyunda sürdüğünü daha önce belirtmiştik, benzer başka bir durum Ciri karakterinin dövmesi ile ilgili video oyununda geçen bir sahne ile verilmiş. Roman serisinde Ciri'nin dâhil olduğu "Ratten" isimli çetede Mistle isimli bir kız ile sevgili oldukları ve ikisinin de aynı dövmeyi yaptırdıkları bir hikâye geçiyor, romanda şu şekilde aktarılmış;

"In der Leistengegend, direkt neben dem Schamhügel, hat das Mädchen eine tätowierte rote Rose." (Sapkowski, 1997: 8)... "eine feuerrote Rose an einem grünen Stiel mit zwei Blättchen, die sich auf dem Schenkel direkt neben der Leistenbeuge befand...Ich will genauso eine Rose«, erklärte sie. »An derselben Stelle wie bei dir, Liebste." (Sapkowski, 1997: 26).

Oyunda da bu dövme "Die Ruhe Vor Dem Sturm" görevinde hamama benzer bir mekânda kısa bir süre için Şekil 23'de alınan anlık resimde görünüyor.



Şekil 23: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Ciri Karakterinin Gül Dövmesi

Kaynak: Ciri Karakterinin Gül Dövmesi "Die Ruhe Vor Dem Sturm", CD Projekt Red, 2015a

Oyuncu eğer isterse dövmenin hikâyesini Şekil 19'da görüldüğü üzere romandaki gibi aktarabiliyor, ya da sarhoşken yaptırdığını söyleyebiliyor. Oyunda bir hamamda geçen sahnede bir kadın Ciri'ye şu soruyu sormakta; "*Tatsächlich. eine rote Rose... Bedeutet sie was?*" Oyuncu, yani Ciri aşağıdaki diyaloglardan birisini seçerek cevap verebilmektedir; "*das ist ein Andenken an jemand Besonderen, der jetzt tot ist.*" "*nein, ich war jung und betrunken*" Diyalog seçimleri oyuncuya bırakılmıştır (CD Projekt Red, 2015a). Bahsi geçen dövmenin hikâyesindeki ölü olan Ciri'nin eski sevgilisi ise romanda Bonhart tarafından öldürülen "Mistle" karakteridir. Bu sahnede romandaki bir olayın video oyununda geçmişte olmuş bir olaya bağlaması, oyundaki kurgusal evrenin gerçekçiliğini artırmakta, oyuncunun bildiğinden çok daha geniş bir tarihsel arka plana sahip bir evrende oyunu oynadığına inanmasını sağlamaktadır. Ciri karakterinin oyun çizgisinde yaşanan olayların büyük bir kısmı Geralt karakteri ile karşılaşana kadar geri dönüşlerle oynanabilen olaylardır. Oyuncunun diyalog seçimlerinde romandan aktarılan doğru bilgiyi vermek veya "sarhoştum" diyerek soruyu cevaplamak gibi seçenekleri var. Burada oyun romanları referans gösteren bir gönderme daha yapmaktadır. Roman serisinin oyunların geçmişi olduğunun altını bir kez daha çizmenin faydası olacaktır. Ciri'nin roman serisindeki gençlik zamanı ve oyundaki 20 yaşındaki hali de oldukça tutarlı uyarlanan içeriklerden birisi olarak oyuncunun karşısına çıkmakta, romanda Ciri'nin dış görünüşünden şu şekilde bahsediliyor;

"vermutlich mit gekrümmter Schneide. Umfasst die linke Gesichtshälfte, ...ungefähr sechzehn Jahre, groß, von mäßig schlanker...Ein geringerer Anteil von Elfenblut kann bekanntlich vorkommen, ohne Spuren zu hinterlassen" (Sapkowski, 1997: 7-8).

Ciri'nin 16 yaşındaki hali bu şekilde anlatılmış, roman serisinin sonunda 17 yaşındadır. Oyundaki günlükte ise Ciri 21 yaşındadır, romanla arasında ortalama 4 yıl geçmiştir (CD Projekt Red, 2015a). Roman uyarlamalarının tutarlı aktarımı okuyucunun oyunu oynarken vereceği kararları etkilerken, romanları okumamış kişilerin de oyunu oynarlarken roman serisine yönelmelerini sağlamaktadır. Burada yeni medyanın eski medyaya bağlılığının edebiyat ve video oyunlarının etkileşimi olarak da görmek mümkündür. Video oyunlarının sadece eğlence odaklı interaktif oyun medyalar olarak görüldükleri ve olumsuz etkileri üzerinden incelendiği görülmektedir fakat video oyunlarının oyuncunun roman serilerine yönelmesini sağlaması olumlu bir etki olarak ele alınmamaktadır.

Oyunun ana hikâyesi ile yakından ilgili roman içeriklerinden birisi de Ciri'nin kim olduğu ile ilgilidir. Roman serilerinde korunan gizem video oyununda da korunmakta, ara ara verilen bilgilerle oyuncunun olayları deneyimleyerek bilgi alması beklenmektedir. Ciri'nin zaman çizgisinde romanda ve oyunda sürekli olarak ak ayaz ve kehanet ile ilgili bilgiler verilmektedir. Bahsi geçen ak ayaz okuyucunun anladığı kadarıyla bir tür küresel ısınma değişimi, tüm dünyayı donduracak bir güç, kehanet ise Ciri'nin bu ak ayazı durdurması ile ilgilidir. Roman ve oyunun hikâyesel olarak birbirlerinden ayrıldıkları noktalardan birisi roman serisinde bahsi geçen kehanetin Ciri'nin çocuğu ile ilgili bir kehanet olması, bu yüzden Ciri önemli bir karakter, fakat oyundaki kehanet direkt olarak Ciri karakterinin üzerine kurulu, dünyayı yok olmaktan kurtaracak olan kişinin kendisi Ciri olarak aktarılmıştır. Birkaç kez Geralt ve diğer karakterlerin de bahsettiği kehanet "das Erbe der Elfen" isimli romanda ak ayaz'ın gelişi, nefret çağının başlangıcı, dünyanın donarak yok olacağı aktarılıyor (Sapkowski, 1994: 5). Romanda Eski bir kehanet gibi ele alınan bu kehanet Witcher evreninde var olan eski bir yazıttan alıntılanmış gibi yer alıyor. Romanın ilk sayfasında hikâyelerden bağımsız olarak verilmektedir. Oyunda bulunup okunabilen die weiße Kälte isimli bir romanda da ak ayaz ve kehanet hakkında bilgi verilmiş. Ciri'nin eski kan'a mensup olduğu ve kehaneti gerçekleştirecek çocuğu doğuracak olduğu romanda çok kez tekrarlanıyor Ciri ile ilgili roman ve video oyununda geçen önemli bilgilerden birisi de Ciri'nin kadim kana sahip olduğu konusudur (Sapkowski, 1996: 180). Fakat bu konu iki medyada farklı şekillerde ortaya çıkmaktadır. Roman serisinde "Dünyanın kralının çocuğunu doğuracak olan" ifadesi kullanılmış, oyunda Ciri dünyaya hükmedecek güce

sahip olarak aktarılıyor, romanda ise bu kişi Ciri'nin çocuğu olarak biliniyor. Oyunda "Kind vom Älteren Blut" görevinde bahsi geçen kişi Ciri'nin kendisi, yani kadim kan'ın çocuğu ve Vahşi av tarafından aranan çocuk da Ciri (CD Projekt Red, 2015a). Romandan uyarlanan içeriklerde bazı değişiklikler görülmekte, oyunun yapımcı firması, az da olsa oyundaki olayları değiştirmek istemiş, konuyu biraz daha basitleştirmek adına Wild Hunt, Ciri'nin çocuğu yerine Ciri'nin güçlerinin peşinde olarak anlatılmış. Bu çalışmada anlatı odaklı bir video oyunu olarak ele alınan Witcher 3 video oyunu yapısal olarak karmaşık bir medya olarak görülse de kendine özgü bir anlatım üslubu benimsediği görülmektedir. Witcher 3 video oyunu çok fazla görev ve hikâyeden oluşmasına rağmen oyunun ana hikâyesinin odak noktasında olan Ciri karakterinin kendisinin vahşi av isimli düşmanları tarafından aranmasıdır, Ciri'nin gelecekteki çocuğu için aranmasından çok daha uygun bir konsepttir. Roman serisinden video oyununa aktarılan içeriklere bakıldığında çoğunlukla içeriklerin değişmediği göze çerpilmektedir, fakat eğer bir içerik video oyunlarının yapısını karmaşık hale getiriyorsa o içerik değiştirilmektedir. Oyuncu oyunlardan her ne kadar çok fazla seçenek, çok fazla çeşitlilik, mümkün olduğunca fazla özgürlük beklese de çoğu zaman tek bir göreve odaklanarak o görevi sonlandırdıktan sonra diğer göreve devam etmektedir. Ciri'nin hikâyesinden örnekle anlatmaya çalıştığımız bu husus bahsi geçen kehanetin oyuncuya ne şekilde sunulacağı ile ilgilidir. Oyuncu için Ciri'nin vahşi av isimli düşmanları tarafından aranması konusu oyuncuya bir odak noktası sunmaktadır, eğer roman serisinde olduğu gibi Ciri çocuğu için aransaydı, elf ırkının roman serisinde yapmaya çalıştığı gibi oyunda da gibi Ciri karakterinden bir çocuk elde etmeye çalışılırdı, ya da Vilgefortz karakteri Ciri'nin rahmini almaya çalışılırdı bu durum video oyununun hikâyeleri sunarken karakterlere uygun olmayan türde içerik aktarmasına, tüm hikâyenin ve oyunun türünün fantastik maceradan, gerilim ve hayatta kalma türüne kaymasına sebep olacak, oyun türünün anlatım formuna uygun olmayan, oyunun başından beri karakterlere yüklenen tüm yeteneklerin yetersiz kalması gibi sorunlara yol açabilecektir. Oyun serisinin başında oyuncuya sunulan Ciri karakterinin yetenekleri Ciri'nin neredeyse alt edilmesi imkânsız bir karakter olarak uyarlanmış olduğunu göstermektedir. Ciri'nin yeteneklerinin gelişim süreci de oyuncuya roman serisindeki gibi kademeli olarak sunulmaktadır. Bu yetenekler ve güçler oyunlaştırma sürecinde karakter uyarlamaları açısından önemli bir yere sahiptir.

Ciri'nin Romandaki ve Oyundaki Yetenekleri

Ciri karakteri tıpkı Geralt karakteri gibi bazı özel yetenekleri, doğüstü güçleri olan bir karakter olarak her iki medyada da kendisini göstermekte. Fantastik edebiyat ve bilim kurgu türündeki her yapıtta karşılaşılabilecek doğüstü yetenekler video oyunlarında da sıkça oyuncunun karşısına çıkmakta, bu türde roman, dizi, film, video oyunları karakterlerinin bir veya birden çok bu tür yetenekleri olduğu gözlenmektedir. Ciri karakterinin romanda bahsi geçen doğüstü yetenekleri ışınlanma, evrenler arasında seyahat edebilme, geleceği görebilme iken, oyunda bu yeteneklere zamanı yavaşlatma tarzında bir yetenek de eklenmiş. Kılıç ustalığının yanında bu tür yetenekleri de olması Ciri'nin video oyununda biraz fazla güçlü (İng. Overpowered) bir karakter olmasını sağlamaktadır. Roman serilerinin başlarında güçlerinin farkında olmayan Ciri karakteri video oyununda 20'li yaşlardaki hali ile oynanırken her bölümde biraz daha fazla güç kazanarak oyuncunun kontrolüne geçtiği görülmektedir. Geralt için bir yetenek geliştirme sistemi kurulmuşken Ciri'nin yetenekleri kendiliğinden gelişmektedir. Ciri romanda Geralt'ın aradığı karakter olarak romandaki hikâyelerin ikinci kahramanı olarak geri dönüşlerle anlatılırken ve biraz daha gizemini koruyan bir karakterken Geralt karakteri oyuncunun her detayını bildiği bir karakter olarak okuyucuya sunulmaktadır. Oyunda da Ciri'nin nerede olduğu ile ilgili gizem tıpkı romandaki gibi geri dönüşlerle verilmekte, hikâyenin belirli bölümlerinde Ciri ile oynanan kısımlarda oyuncu Ciri'nin hikâyesini öğrenme imkânı bulmaktadır. Roman serisinin anlatım tarzını benimseyen Witcher 3 video oyununda yapımcıların Sapkowski'nin benimsediği türde bir anlatım tarzı kullandığını söylemek bu durumda uygun olacaktır. Bu bölümde Ciri karakterinin yeteneklerinin gelişimi ve video oyununda oyuncuya ne şekilde sunulduğu iki medyanın anlatım türleri ekseninde incelenecektir. Romanda Yennefer karakteri Ciri'den şu şekilde bahsediyor; "**Eine Quelle**, erlätuerte sie kalt, hat keine Kontrolle über ihre Fähigkeiten" (Sapkowski, 1994: 58). Aynı konu ile alakalı video oyununda Geralt'ın Ciri karakteri ile ilgili bilgi topladığı günlükte şu ifadeye yer verilmiştir; "Zu dieser Zeit offenbarten sich ihre magischen Talente, und es wurde klar, dass **Ciri eine Quelle war**" (CD Projekt Red, 2015a). Ciri karakteri hakkında verilen alıntıda da Ciri'nin bir kaynak olduğu hem romanda hem de video oyununda aktarılıyor. Oyundaki Ciri'nin bir kaynak olduğu için "Wild Hunt" vahşi av tarafından arandığı da biliniyor. Kaynak konusundan ziyade alıntıda bahsi geçen Ciri'nin kendi güçleri

üzerinde kontrolü olmaması durumu neredeyse her kahramanın hikâyesinde karşılaşılan gayet klişe bir durumdur. Hikâyenin ana kahramanının güçlerini kontrol edemediğinden bahsedilir, karakter tecrübe edindikçe güçlerini ne şekilde kullanacağını anlar ve hikâyede güçlü ve deneyimli bir karakter haline gelir. Karakter dönüşüm süreci romanda karakterin başından geçen olaylar olarak okuyucuya aktarılırken oyuncu direkt olarak bu maceraları kendisi deneyimler ve karaktere tecrübe kazandırır, ardından yeni yetenekler kazanır ve yeteneklerini geliştirir. Ciri'nin özelliklerinden en önemlisi ve birçok düşmanı olmasının sebebi zaman ve mekânda yolculuk yapabiliyor olmasıdır (Sapkowski, 1997: 301). Zaman yolculuğu konsepti birçok bilim kurgu filmine konu olmuş bir konsepttir. Bu türün en bilinen örnekleri film serisi ve dizi olarak gösterilebilecek *Geleceğe Dönüş*, *Dr Who*, *Terminator* gibi yapımlardır. Ciri karakteri fantastik edebiyat evreninde çok da alışkın olunmayan bilim kurgusal bir durumu hikâyesine taşımaktadır. Ciri'nin güçleri romanda da oyunda da ön plandadır. Romanda da oyunda Geralt ana kahramanmış gibi görünse de olayların merkezinde bulunan kişi Ciri olarak görülmektedir. Oyunun da sonunda "etwas endet etwas beginnt" görevinde Ciri, tüm olanların aslında kendi hikâyesi olduğunu söylemektedir; "Das ist meine Geschichte! Lass sie mich zu Ende erzählen" (CD Projekt Red, 2015a). Ciri'nin hem roman hem de video oyununda hikâyesindeki geri dönüşlerle oyuncu ve okuyucuya sunulduğu ve her iki medyada da Ciri karakterini arayan, kurtarmak veya zarar vermek için Ciri'nin peşinde olan karakterlerin hikâyelerinin ön planda olduğu görülmektedir. Ciri'nin "bu benim hikâyem, bırak sonuna kadar anlatayım" demesi de bu bağlamda ele alınmalıdır. Geralt her ne kadar oyunda oyuncunun kontrol ettiği, romanda da olayların merkezindeki karakter gibi görünse de roman ve oyun serilerinde ikinci ve kendi olay örgüsüne sahip olan karakter tüm hikâyenin çözülmesi için olayların merkezine yerleştirilmiş olan karakter Ciri'dir. Zaman ve mekânda da yolculuk yapabilen Ciri'nin bir diğer doğüstü yeteneği ise ışınlanma yeteneğidir. Roman serilerinde ışınlanma yeteneği olduğunu fark eden Ciri karakteri bazı sihirli kulelerdeki büyülü geçitleri kullanarak ışınlanabileceğini düşünmektedir; "Der Teleport vom Tor Lara ist kaputt und führt in die Wüste" (Sapkowski, 1997: 231). Bahsi geçen yeteneğin bir sonraki aşaması ise bahsi geçen büyülü geçitlerin birdenbire önünde belirmesi durumudur, ki bu da tıpkı oyun dünyasında seviye atlayan bir karakterin yeteneğini geliştirdikten sonra yapabileceklerinin daha da artması ile açıklanabilir; "Er erschien plötzlich auf einer

nackten Wand" (Sapkowski, 1997: 233). Ciri'nin yeteneğinin son halinde ise büyüleri geçitlere ihtiyaç duymaksızın istediği herhangi bir yere konsantre olarak ışınlandığı aktarılmaktadır; "Sie war gesprungen, aber nicht weit...Doch aus der Reichweite seiner Hände und seines Schwertes" (Sapkowski, 1999: 341). Romanda bahsi geçen olay video oyunlarında görmeye alışkın olduğumuz türde karakter yeteneklerinden birisidir. Işınlanma yeteneği video oyunlarının mekaniklerine oldukça uygun bir yetenek olduğu görülmektedir. Ciri'yi kontrol eden oyuncunun karakteri yönlendirmedeki serbestliği düşünüldüğünde oyuncuya aktarılan bu özelliğin hem içeriksel tutarlılık hem de video oyun sistemine uyumluluk açısından oldukça yerinde bir uyarılma sürecinden geçtiğini göstermektedir. Sadece zamanda yolculuk yeteneği oyuncunun oyunda aktif olarak kullanmadığı yeteneklerden birisi olarak oyuncuya sunulmayan yeteneklerdendir. Diğer tüm yetenekler oyuna uyarlanmıştır ve oyuncu istediği zaman bu yetenekleri kullanarak mücadele anında düşmanına karşı avantaj kazanmaktadır. "Die Dame Vom See" isimli romanın sonlarında Ciri'nin baş düşmanlarından birisi olan Bonhart isimli katili ışınlanma yeteneği sayesinde yenebildiği anlatılmaktadır. Oyunda ise oyuncunun kontrolündeki Ciri karakterinin baş düşmanı olan vahşi av süvarilerinden birisi olan Caranthir'i "Auf Dünnem Eis" görevi esnasında yeni kazanmış olduğu ışınlanma yeteneği ile yenebilme imkânı kazandığı görülmektedir. Roman serilerinde ve video oyununda bahsi geçen içeriklerin birbirine uygunluğu Sapkowski'nin romanlarında kullandığı karakter özelliklerinin video oyunlarına ne ölçüde uyarlanabilir nitelikte oldukları ve medyaların kendilerine özgü anlatım türleri ön plana çıkmaktadır. Okuyucunun tasavvur ettiği yetenekler oyuncunun deneyimlediği bir içeriğe dönüşmektedir. Roman serilerinden video oyununa aktarılan bir diğer anlatı odaklı içerik ise Ciri'nin ailesi olarak gördüğü karakterlerdir. Roman serilerinde birkaç tasvirle bu tür durumlar verilebilirken video oyunlarında bu gibi anlatsal içerikler görsel olarak oyuncuya sunulmakta, diyaloglarla zenginleştirilmektedir. Oyuncunun Ciri'nin aile olarak gördüğü ve sevdiği karakterler ile olan ilişkisini deneyimlemesini sağlayacak bir ortam yaratılması gerekmektedir. Her iki medyada da bu konunun uyarlanmasında tutarlılıklar tespit edilmiştir. Ciri karakterinin roman serilerinde ve Witcher 3 video oyununda aile ilişkisi olarak görülebilecek dostlukları bulunmaktadır. Roman serilerinde de oyunda da baba figürü olarak Geralt karakteri ön plandadır, bu tespit romandaki şu alıntı ile sunulabilir; "Geralt!, Du hast mich gefunden! ...Ich bin deine

Vorherbestimmung? »Du bist etwas mehr, Ciri" (Sapkowski,1993b:372). Geralt ile Ciri arasındaki ilişki oyunda Geralt'ın günlük sekmesinde Ciri ile ilgili bilgilerin olduğu kısımda **evlatlık kızı** olarak alınmış olsa da oyun serisinde Geralt hayatı pahasına Ciri karakterini aramaktadır; "dass sie **Geralts Adoptivtochter** ist" (CD Projekt Red, 2015a). Oyuncu hem Geralt hem de Ciri karakterini kontrol edebilmektedir fakat Geralt karakteri hakkında çok daha fazla bilgiye sahiptir. Ciri karakterini arama görevlerinin aralarında Ciri karakteri hakkında bilgi edindikçe Ciri'nin oyun çizgisinde bazı bölümler açılmaktadır. Geralt ile Ciri arasındaki ilişki roman serilerinde okuyucuya birçok kez aktarılırken oyuncuya direkt olarak verilmemekte fakat karakterlerin davranışları ile hissettirilmektedir. Oyuncu Ciri karakterini Geralt'ın kızı olarak görmekte ve bu şekilde onu aramaktadır. Roman serisinde karakterler arasındaki ilişkilerin video oyununda olduğu gibi uyarlandığı görülmektedir. Ciri karakteri için doğru seçimleri yapması gereken baba figürü oyundaki oyuncunun kendisidir. Doğru kararları vermemesi durumunda karakterin ölümü ile sonuçlanan sonlar da açılmakta, oyuncu ortalama 200 saatlik bir oyun deneyiminin sonucunda ikinci ana karakter olan Ciri'nin ölümüne sebep olabilmektedir. Ciri karakterinin annesi gibi gördüğü Yennefer karakteri ile olan ilişkisi de her iki medyada benzerlikler göstermektedir. Yennefer, Ciri ile ayrılmak zorunda kaldığı bir anda romandan alıntılanan bölümde "kızım" diyerek Ciri'yi kızı gibi gördüğünü ifade ediyor; " Ich hab dich lieb, **Töchterchen**" (Sapkowski, 1995: 135). Oyunda bu da birçok zaman bu şekilde kullanılmış. Ciri ile Yennefer "das Schlacht von Kaer Morhen" görevinde birbirlerini uzun zaman sonra gördükleri için birbirlerine sarılıyorlar ve Yennefer Ciri'ye "**Tochter**, bist du hübsch geworden" diyor (CD Projekt Red, 2015a). Video oyunlarında anne ve baba figürlerinin kullanılması bile video oyunlarındaki ciddiyeti, bazı araştırmacıların video oyunlarını ciddiye almayarak biçimsel olarak inceleme çabalarının ne kadar tutarsız bir bakış açısı olduğunu göstermektedir. Video oyunlarındaki içerikler özellikle edebiyat ile sentezlendiğinde anlatı odaklı tarafı daha da güçlenmektedir. Bu tür video oyunlarının incelenmesinde karakterlerin birbirleri ile olan ilişkileri dahi başlı başına bir inceleme konusu olabilmektedir. Roman serilerinde bir başka aile bağı da Triss ve Ciri arasındaki abla kardeş ilişkisidir, romandaki alıntıda şu şekilde okuyucunun karşısına çıkmaktadır; "die aschblonde Hexerin aus Kaer Morhen, von der ich immer noch wie von einer **kleinen Schwester** denke" (Sapkowski, 1996: 183). Oyunda da Ciri ile abla kardeş gibi bir

ilişkileri olduğu görülüyor. "Das schlacht von Kaer Morhen" görevinde Ciri'yi gören Triss ona "Schwester" diye sesleniyor (CD Projekt Red, 2015a). Roman serilerinde de video oyunda da Ciri karakterini ailesi olarak gören en önemli ve ön planda olan üç karakter her iki medyada da alıcıya aynı şekilde ulaştırılmıştır. Medyalararası geçiş sürecinde roman serilerindeki özlerini koruyan karakter uyarlamaları dikkat çekicidir. Her ki medyada da Ciri karakterinin aile olarak gördüğü karakterlerin bu şekilde yansıtılması roman içeriklerinin video oyununa geçerken kaybolmadığını göstermektedir. Bu durumda Witcher 3 video oyunu örneği için anlatı odaklılık ve anlatı odaklı video oyunlarının eğlenceden fazlasını sunduğu savımızı korumuş bulunmaktayız.

Oyuncunun yaptığı seçimlerle karakterlerin hikâyesine ve oyunun ana hikâyesine etki ettiğini daha önce belirtmiştik, bu konudaki en fark edilebilir örnekler oyuncunun Ciri karakteri ile ilgili verdiği kararlar ile ilgilidir. Ciri'nin hikâye çizgisindeki kırılma anlarında oyuncunun bazı seçimler yapması gerekmektedir. Geralt karakteri ve Ciri karakteri arasındaki ilişkiler oyunda oyuncunun kararlarıyla hem olayların gidişatını hem de Ciri karakterinin hikâyesinin sonundaki durumunu belirlemektedir. Oyun Ciri ekseninde döndüğü için aslında tüm oyun boyunca Ciri ile ilgili verilecek kararlar hikâyesinin farklı kırılma noktalarını tetikleyerek Ciri karakteri için belirli üç sondan birisine ulaşılmasına sebep olmaktadır.

Ciri'nin hikâyesinin farklı sonları ve oyuncunun seçimlerinin bu sonlara etkileri

Çalışmanın başlarında video oyun türlerini ele alırken değindiğimiz interaktiflik ve rol yapma sistemlerinin bulunduğu video oyunlarında hikâyelerin yönlendirilebilmesi hususuna örnek olarak Geralt karakterinin seçimlerine bağlı olarak oyuncunun farklı sonları tetiklediğinden bahsetmiştik. Bu bölümde Ciri'nin hikâyesindeki farklı sonların tetiklenmesi konusu ele alınacak, oyuncu, Geralt ve Ciri sentezi ile hikâyesinin interaktifleşme süreci örneklendirmelerle açıklanmaya çalışılacaktır. Roman serilerinde Sapkowski'nin yazmış olduğu hikâyelerde karakterlerin birçok dönüm noktaları olduğu tespit edilmiştir, bu dönüm noktaları rol yapma türündeki oyunlarda da çok fazla kullanılmaktadır. Sadece roman uyarlaması video oyunlarında değil tüm rol yapma oyunlarında bu sistem mevcuttur. Dönüm noktaları karakterin hikâyesinin bir anda değişeceği durumları kapsamaktadır, bu durumlar da oyuncunun etkisi ile gerçekleşen

alternatif hikâyelere yol açmaktadır. İnteraktif oyun deneyiminin ve oyuncunun seçimlerinin roman serisinden uyarlanan hikâyede ne tür değişiklikler yol açtığı, oyuncunun oyun deneyiminin sonucunda ortaya çıkan yeni hikâye çıktısının ne tür bir sentez oluşturduğuna değinilecektir.

"Die Dame vom See" isimli serinin son romanında Ciri, tüm düşmanlarından kurtulduktan sonra Geralt ile birlikte Kaer Morhen'e dönmeden birilerini ziyaret etmek istediğini, bunun için birkaç farklı yere gitmeleri gerektiğini söylemektedir (Sapkowski, 1999: 430). Ciri romanda başından geçen olaylardan sonra yardım aldığı kişilere teşekkür etmek için tekrar yanlarına gitmek istemektedir. Video oyunun sonlarına doğru Ciri ile birlikte girilecek olan büyük savaş öncesi "der Zahltag" isminde bir görev açılmaktadır. Oyuncu bu görevi yaparken Ciri'yi desteklerse yine oyunun sonunda gerçekleşebilecek olumlu olayları tetiklemiş olmaktadır, fakat karşı çıkarsa Ciri'nin oyunun sonunda Geralt'dan (oyuncudan) uzaklaşmasına sebep olabilmektedir (CD Projekt Red, 2015a). Roman serisinden uyarlanan bu tür içerikler iki medyanın karşılaştırılması sürecinde bulunabilecek detaylardan birisidir. Bahsi geçen tespit her iki medyada da Ciri karakterinin hikâyesindeki dönüm noktalarında meydana gelen olaylardır, Ciri karakterinin eski dostlarına borçlu olduğunu söyleyerek oyunda Geralt karakteri ile birlikte çıktığı yolculuğu konu alan hikâye roman serisinde Geralt'ın ölümü ile sonuçlanırken oyunda Geralt'ın seçimlerine bağlı olarak farklı sonlara yönlenebilmektedir. Bu noktada hem anlatı odaklılığa vurgu yapmak hem de medyalararasılık kapsamında yorumlayıcı transformasyon örneği olarak göstermek yerinde olacaktır. Yorumlanarak uyarlanan bir içerik olarak Ciri'nin roman serisindeki borcunu ödemek için bir yere gitmek istemesi video oyununda "hesap günü" olarak uyarlanan bir göreve dönüşüyor, burada yorumlanarak değiştirilen kısım ise bu ziyaretler esnasında Geralt'ın tutumlarının oyunda Ciri'nin hikâyesinin sonunu belirleyecek olmasıdır. Ciri'nin hikâyesindeki alternatif sonları tetikleyen bir diğer seçim de roman serisinde de bahsi geçen Ciri'yi himayesine almak isteyen büyücüler loncası ile ilgili Geralt'ın Ciri'ye ne şekilde davrandığı ile alakalıdır. Bahsi geçen olayda romandaki Ciri bu teklifi değerlendireceğini belirtmektedir; "Ich muss die Sache überdenken...Ich werde den Damen sagen, was ich beschlossen habe" (Sapkowski, 1999: 448-453). Oyunda da büyücüler loncasına gidilmesi gereken bir görev açılıyor ve bu görevde de oyuncunun büyücüler loncasının teklifini reddetmesi gereken Ciri'ye

nasıl destek olduğu hikâyenin gidişatını etkiliyor. Oyuncu, "die Letzte Vorbereitungen" görevinde Ciri ile birlikte büyücüler loncasında gitmek isterse Ciri sürekli kontrol edildiğini düşünüyor ve bu durumdan rahatsız oluyor. Oyuncu eğer Ciri'ye başının çaresine bakabileceğini söyleyip destek olursa Ciri ile olan ilişkisinin pozitif yönde etkilenmesini sağlayarak Ciri ve Geralt için daha olumlu bir son ile oyunun bitmesini tetikleyecek seçimlerden birisini yapmış olacaktır (CD Projekt Red, 2015a). Oyuncu eğer Ciri'nin tek başına lonca ile yüzleşmesi konusunda Ciri'yi desteklemezse Ciri'nin özgüveninin kırılmasına sebep olmaktadır. Bu durum da oyunun hikâyesinde olumsuz sonlardan birisinin tetiklenmesi sonucunu doğurmaktadır. Oyunda Ciri ile ilgili verilmesi gereken kararlardan birisi de Nilfgaard imparatoru ve Ciri'nin babası olan Emhyr ile ilgili olan görevlerle ilişkilendirilmiştir. Ciri'nin babası tahta geçmesi için "Kaiserliche Audienz" görevinde Geralt'ı kızını bulup getirmesi için bir kontrat vermek istemektedir. Tüm olayların odak noktasında olan Ciri karakteri özel güçleri için Vahşi Av tarafından da aranmaktadır. Oyunun "die nebelinsel" görevinde Ciri'nin Wild Hunt'dan saklanmak için Avallach isimli elf ile sisler adasında olduğu görevin günlüğünde belirtilmiştir (CD Projekt Red, 2015a). Romanda kızı Ciri'yi arayan hükümdar Emhyr, bulunamadığını halktan gizlemek ve Ciri'nin de taht forsunu kullanmak için sahte bir Ciri bulur; "wissen wir nichts über die falsche Ciri....Als Emhyr sich das Original verschafft hatte" (Sapkowski, 1999: 34). Geralt, Ciri'nin babasının Emhyr olduğunu bilmektedir ve Ciri'nin Emhyr ile gitmesine göz yumar; "Cirilla...wird nach Nilfgaard reisen. Zum angemessenen Zeitpunkt wird sie **Kaiserin** werden." (Sapkowski, 1999: 362). Ciri'nin imparatoriçe olacağını söyleyen Emhyr'in video oyunundaki davranışı da birebir aynıdır. Bu durum romanda Ciri'nin babası imparator Emhyr ile birlikte giderek bir imparatoriçe olması ile son buluyormuş gibi görünüyor Geralt ve Ciri vedalaşıyorlar; "Leb wohl, Hexerin.« »Leb wohl, Hexer" (Sapkowski, 1999: 369). Alıntılarla özet olarak verdiğimiz bu bölümdeki olaylar video oyununda bir son olarak tetiklenebilmekte ve olayların sonucu olarak Ciri saraya gitmektedir, böylece oyun yukarıda verilen alıntıdaki gibi sona ermektedir. Roman serisinde olabilecek alternatifler video oyunda oyunun farklı sonları olarak verilmektedir. Ciri karakteri roman evreninde bir tane sona sahipken oyun evreninde romanlardaki dönüş noktalarına girme gibi bir ihtimali bulunmaktadır. Bu ihtimalleri tetikleme imkânı ise oyuncunun kararlarına bağlıdır.

Romandan oyuna farklı bir son olarak uyarlanan bölümlerden birisi de imparator Emhyr tarafından Ciri'nin üzülmeye dayanamayıp, Witcher Geralt ile birlikte kalması için onu bırakmasıdır; "Er hat gesagt...Leb wohl, Mädchen....Danach ließ er mich los, drehte sich um und ging" (Sapkowski, 1999: 373). Romandan alıntılanan ve oyuna uyarlanan dönüm noktaları oyunda farklı sonlar olarak oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Oyundaki üç farklı son da romanda okuyucuya az da olsa yansıtılmış, Ciri'nin hükümdar olan babası Emhyr ile saraya doğru gitmesi esnasında okuyucu artık geri dönüş olmadığını düşünmektedir, fakat Emhyr, hiç kendinden beklenilmediği bir şekilde ağlayan Ciri'yi Witcher Geralt'a geri göndermektedir. Okuyucu birçok kez Ciri'nin ölebileceğini düşünmektedir, hikâyenin belirli bir bölümünde Ciri bir Witcher olmaktadır bu noktada okuyucu Geralt ile birlikte Witcher olarak hayatına devam edeceğini düşünebilmektedir. Oyunda bu tür yol ayrımları ve önemli gelişmeler farklı sonlar olarak verilmiştir. Roman serisi ve video oyunundaki sonları ele alacak olursak Ciri'nin roman serisinin sonunda gerçekleşen veya gerçekleşme ihtimali bulunan dönüm noktalarının oyunda oyuncunun kararlarının sonuçları olarak hikâyenin sonunu getirebilecek şekilde uyarlandığını görmekteyiz. Ciri karakterinin roman serisinde bir tek sonu varken ve bu Sapkowski tarafından belirlenmişken oyuncu roman serisinin sonunda gerçekleşmeyen fakat gerçekleşmesi beklenebilecek sonları oyuncunun oyunun kilit noktalarında verdiği kararlar ile tetiklemektedir. Bu durum medyalararası oyuncu odaklı bir transformasyon olarak ele alınabilir. İnteraktif oyun deneyimi oyuncunun ana hikâye üzerinde bazı değişiklikler oluşturmasını sağlamaktadır.

Video oyunları dünyasında bu tür oyunlara özgü "iyi son, kötü son, normal son" gibi terimler kullanılmaktadır (İng. Good ending, bad ending, normal ending). Bu sistem Ciri karakteri için de geçerlidir. Ciri'nin babasına dönmesi ve prenses olması normal ending olarak görülebilir. Eğer oyuncu Ciri'nin Witcher olarak kalmasını başaramazsa "Etwas Endet, Etwas Beginnt" isimli görevin sonunda Ciri prenses oluyor (CD Projekt Red, 2015a).

Ciri'nin Witcher olup Geralt'a kavuşması ise iyi son olarak görülmektedir. Roman serisinin sonunda Geralt ve Yennefer öldükten sonra da Ciri kendisini Witcher olarak görüyor; "Ich gehe jede Wette ein, dass sich auch in dieser Welt eine Beschäftigung für **eine Hexerin** findet" (Sapkowski, 1999: 493). Oyunda da "etwas endet, etwas beginnt" isimli görevde Ciri'nin witcher olarak kaldığı bir son mevcut ki oyun dünyasında bu son

"iyi son" olarak görülmektedir. Geralt ile Ciri'nin Witcher olarak hayatlarına devam ettikleri bu son yine oyuncunun Ciri ile ilgili verdiği tüm kararların olumlu yönde olmasının sonucunda meydana gelmektedir. (CD Projekt Red, 2015a). Ciri'nin oyunun sonunda ölmesi ise kötü son olarak bilinmektedir. Oyuncu eğer "Blut auf dem Schlachtfeld", "letzte Vorbereitungen" ve "das Kind vom älteren Blut" görevlerinde Ciri'ye destek olmazsa Ciri'nin oyunun sonunda ölmesine sebep olabilmektedir (CD Projekt Red, 2015a). Romanın ana karakterlerinden birisi olan ve oyunda oynanabilen karakter olan Ciri'nin oyunun sonundaki durumu da oyuncunun ellerine bırakılmıştır. Oyuncu oyunun başından sonuna kadar bazı seçimler yapıyor ve yüzlerce görevin ardından yaptığı her şey oyuncunun verdiği kararlar neticesinde oluşturmuş olduğu bir hikâye olarak ortaya çıkıyor. Roman serilerinde okuyucunun Ciri karakteri için ön gördüğü sonlardan hepsi aslında oyuna uyarlanmıştır, oyuncu bu sonlara ne şekilde ulaşacağını bilemeyebilir, fakat roman serisini okuyan birisi Ciri karakterini daha iyi tanıyabileceği için ne yapması gerektiği konusunda daha fazla bilgi sahibidir. Oyunda oyuncunun Ciri hakkında bilgi edinme amaçlı karakterin günlüğünü, oyundaki bazı romanları okuması durumunda yine bilgi sahibi olabileceği bilinmektedir. Oyuncunun Witcher 3 türevi oyunlarda oyunun ana hikâyesinin önemli bir parçası ve oyunun hikâyesinde önemli değişiklikleri tetikleyebilme gibi özelliklere sahip bir konumda olmasıdır. Bu tespitlere dayanarak bahsi geçen türde oyunların hikâyeden bağımsız incelenemeyecekleri, oyuncunun hikâyedeki yerinin oldukça önemli olduğu söylenebilir. Bunların dışında oynanabilir karakterlerin romanlardan uyarlandıktan sonra bile arka plan hikâyelerinin video oyunlarında hikâyelerinin devam edebildiği görülmüştür. Farklı medya türleri olmalarına ve farklı anlatım özelliklerine sahip olmalarına karşın video oyunu roman serilerindeki olaylardan destek alarak oyundaki evrenin inandırıcılığına katkıda bulunmaktadır. Roman serileri de video oyununun içindeki evrende varlığını sürdürmekte, oyuncuya tıpkı okuyucuya aktardığı gibi yazarın evrenini deneyimleme imkânı vermekte bunun yanı sıra kendi formuna ait özellikleri farklı bir medyada görsel-işitsel ve interaktif boyutlarda alıcıya sunabilmektedir.

Oynanabilen karakterler video oyunlarında oyuncunun kontrol ettiği karakterler ve hikâyenin ana kahramanları iken yan karakterler yani oynanamayan karakterler de video oyunundaki evreni oluşturma sürecinde oldukça önemli unsurlardır. Bir sonraki

bölümde roman serilerinden Witcher 3 video oyununa uyarlanan oynanamayan karakterler ele alınacaktır.

3.2. Romandan Oyuna Uyarlanan Oynanamayan Karakterler

Oynanamayan karakter (ing. Non Playable Character) romanlardaki yan karakterler gibidir, oyunun merkezinde olmayan fakat karakterin etkileşime geçebildiği karakterlerdir. Bazı yan karakterler oyuncu ile aktif olarak etkileşime geçip görevlerde yer alıp ona katılırken, bazıları sadece bir replikten ibaret olabilirler. Bu bölümde roman serilerinden oyuna uyarlanan tüm yan karakterler medyalararası olarak karşılaştırılacaktır. Bu bölümde ele alınacak olan karakterler video oyunun inandırıcılık unsurunu artırmaktadırlar, romanda da ön planda olan tüm bu yan karakterler oyunda benzer görevlerde ortaya çıkmaktadırlar. Bazı karakterler romanda ölmüş olsalar da oyunda bir görevde referans olarak aktarılmışlar, oyunun romanın devamı niteliğinde olduğu ve romanın oyunda tarihsel bir arka plan olarak kullanıldığını göstermek için örnek oluşturmuşlardır.

3.2.1. Yennefer Karakteri

Çalışmanın önceki bölümlerinde Geralt ve Ciri ile olan bağları kapsamında ele alınan Yennefer karakteri roman serilerinde yan karakter olmasına rağmen ön planda olduğu birçok bölüm bulunmaktadır, okuyucuya aktarılan Geralt ile olan gönül ilişkisi, büyücülüğü, Ciri ile olan anne-kız ilişkisi gibi özellikler bulunmaktadır. Bu özelliklerin edebiyat dünyasında geniş kapsamlı verilmesi gayet alışılmıştır fakat video oyunlarında bu detaylar her oyun türünde verilmemektedir. Karakterlerin birbirleri ile olan ilişkileri çoğu oyunda birkaç sahneden ibarettir, aile bağlarına çok fazla değinilmemektedir, gönül ilişkileri yine sinematiklerde verilmektedir. Fakat Witcher 3 gibi anlatı odaklı oyunlarda bu tür karakterlere geçmişi ile ilgili bilgiler, karakterlerin birbirleri ile olan ilişkileri gibi unsurlarla karakterlerin kurgusal inandırıcılığını artıran özellikler yüklenmektedir.

Yennefer'in fiziksel özellikleri ve dış görünüşü ile ilgili roman serilerinde birçok tasvir mevcuttur, sık sık siyah beyaz kostümler tercih ettiği, siyah bukleli saçları, menekşe rengi gözleri, boynundaki obsidyen kolyesi gibi tasvirlerle yer verilmiştir. (Sapkowski,1993a:240-250, 1993b:111). Roman uyarlaması filmlerde karakterlerin

tasvirine uygun özelliklerde oyuncu bulma gibi sorunlar yaşanabilirken video oyunu uyarlamalarında günümüz teknolojisi ile bu sorun tamamen ortadan kalmaktadır. Romandaki tasviri birebir yansıtabilecek bir donanıma sahip olan oyun sektörü gerçeğe yakın görsellik vaat etmektedir. Yennefer karakterinin video oyunu uyarlamasındaki çıkışının ne kadar başarılı olduğu Şekil 24'deki görsel ve romandaki alıntılar karşılaştırıldığında görülebilmektedir.



Şekil 24: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Yennefer Karakteri

Kaynak: Yennefer Karakteri, "Der Letzte Wunsch" CD Projekt Red, 2015a)

Roman serisinde sık sık bahsi geçen ve Yennefer ile özdeşleşen Leylak ve beктаşi üzümleri kokusu oyunda direkt olarak bir görev olarak verilmiş. Romandaki tasvirler şu şekilde; "Im Zimmer begann es nach **Flieder und Stachelbeeren** zu riechen" (Sapkowski,1993b:88). Oyunda Yennefer'in bulunmasına odaklanan ana görevlerden birisi de "**Flieder und Stachelbeeren**" isimli görevdir (CD Projekt Red, 2015a). Bu çalışmanın anlatı odaklı ele alınmasının sebeplerinden birisi de romandaki oyun dünyasında görmeye alışkın olmadığımız içerikleri oyun dünyasına eklemiş olmasıdır. Oyun, romanla sürekli olarak ilişki içerisindedir, medyalararası alanda incelendiğinde Yennefer'i arayan oyuncunun yerine getirmesi gereken görevin "leylak ve beктаşi üzümleri" isminde olması romandaki içeriğin ne kadar sadık kalınarak uyarlanmaya çalışıldığını göstermektedir. Roman serilerinde bahsi geçen parfüm küçük bir detay gibi görünse de karakter ile ilgili çok fazla şey anlatmaktadır. Yennefer karakteri ile özdeşleştiğini ifade edilen leylak ve beктаşi üzümleri kokusu bahsinin oyunda Yennefer'in yerine geçmesi durumu Pars-Pro-Toto "bir bütünü açıklayan bütünün parçası" şeklinde açıklanan kavram ile anlatmak mümkün olacaktır. Edebiyatta

kullanılan bu retorik aracın video oyununda da kullanılması söz konusu olduğunda edebi anlatı türlerinin de video oyunlarında kullanımının gayet yerinde olabileceği görülebilmektedir. Bu durumda video oyunlarının inceleme nesnesi olarak ele alınırken bu tür içeriklerin de içerik aktarma sürecinin parçası olduğunu, alıcıya edebiyat medyasında olduğu gibi farklı formlarda içerik aktardığını söyleyebiliriz.

Çalışmanın önceki bölümlerinde Geralt ve Ciri karakteri ile ilgili karakter özellikleri ve yeteneklere değışmiştik, Yennefer karakteri de roman serilerinde bir büyücü olarak tasvir edilmektedir. Daha önce vermiş olduğumuz tutarlı karakter özellikleri uyarlamaları Yennefer karakterinin büyü yetenekleri için de geçerlidir. Alternatif karakter sonlarını Geralt ve Ciri karakteri için daha önce vermiştik, fakat bu örneklerin çalışmaya eklenmesinin ve örneklerin artırılmasının sebebi roman serisindeki dönüm noktalarının video oyununda ne sıklıkla işlendiğini gösterme amacı taşımaktadır. Alternatif sonlardan ziyade Yennefer ve Triss gibi Geralt'ın (aynı zamanda oyuncunun) gönül ilişkilerini kapsayan durumlar da bu bölümlerde ele alınacaktır.

Yennefer Karakterinin Romandaki Sonu ve Oyundaki Alternatif Sonları

Bu bölümde Yennefer karakterinin alternatif sonları ve oyuncunun kararlarının bu sonlar üzerindeki etkisi üzerinde durulacaktır. Roman serisinin sonunda Yennefer karakteri, Geralt'ı kurtarmak için tüm büyü gücünü harcarken ölmektedir (Sapkowski, 1999: 488). Fakat karakterin ölümünden daha öncesinde romanın bir bölümünde mutlu sonla biten bir hikâyeye yer verilmiştir, bu hikâyeye romanın içinde yazılmış bir masal niteliğindedir ve hikâyeden bağımsız olarak verilmiştir. Romanın içerisindeki kurgusal bir karakterin yazdığı masal olarak aktarılan "Märchen und Volkssagen" Flourens Delannoy tarafından yazılmış gibi gösterilen bölümde Geralt ve Yennefer karakterlerinin evlendiği, Geralt karakterinin kalp krizinden Yennefer'in de masalda belirtilmeyen bir sebepten Geralt'ın ölümünden kısa bir süre sonra öldüğü belirtilmiştir (Sapkowski, 1999: 459). Bu roman içi kurgusal romanlar bazı bölümlerde yazar tarafından Witcher evrenini daha gerçekçi bir evren haline getirmek için eklenmiş olduğu düşünülebilir. Video oyununda ise oyuncunun seçimlerine bağlı olarak "Der Letzte Wunsch" görevinde Yennefer'e destek olması ve "Jetzt oder Nie" görevinde Triss ile herhangi bir romantizm yaşamaması durumunda Yennefer ile emekli olup birlikte yaşamaktadırlar. Oyundaki sonlardan birisi romandaki masalda verildiği şekliyle ele alınarak uyarlanmış olarak oyuncunun karşısına çıkmaktadır (CD Projekt Red, 2015a).

Roman serisinde okuyucu belirli bölümlerde bir karakterin hikâyesinin o şekilde sonuçlanacağını düşünerek okuyabilir fakat oyuncu verdiği kararlar neticesinde romanda bahsedilen sona ulaşabilir veya farklı bir son ile hikâyenin gidişatına yön verebilir. Yennefer karakteri için ele alınan bu bölümde Geralt ve Ciri karakterleri gibi oynanabilen bir karakter olmamasına rağmen oyuncunun bir yan karakter üzerindeki etkisi ve hikâyenin özgünleşmesi açısından bu durumun ele alınması oldukça önemlidir. Bu karakterin medyalararası karakter karşılaştırması adı altında ele alınması iki medyadaki farklı sonlarının oyuncu merkezli yönlendirilebilmesinin yanı sıra oyuncuya Geralt'ın hikâyesindeki eş seçimi ile ilgili de seçim yapma şansının sunulması bahsinin de ele alınması açısından önemlidir.

Eğer Oyuncu oyun boyunca Yennefer yerine Triss karakteri ile veya hem Triss hem Yennefer ile yakınlaşmaya çalışmışsa oyunun sonunda Yennefer'in akıbeti ile ilgili bir bilgi verilmiyor fakat Triss karakteri ile ilgili bir son tetiklenmiş oluyor. Yan karakterlerden birisi olan bir başka büyücü olan Triss karakteri roman serisinde de video oyununda da uyarlanmış karakterlerden birisi olarak ön plandadır.

3.2.2. Triss karakteri

Triss Karakterinin Özellikleri ve Geralt (oyuncu) ile olan ilişkisi

Triss karakteri Yennefer gibi oyuncu ve okuyucu için hikâyenin ön planında olan karakterlerinden birisidir. Oynanamayan karakterlerden birisi olmasına rağmen oyunun ve romanın hikâyesinde kilit noktalarda rol oynamaktadır. Video oyunundaki rolü romandan daha fazla olabilmektedir. Triss karakterinin video oyununa ne denli dâhil olacağına oyuncu karar vermektedir. Sapkowski'nin yazdığı roman serilerinde Triss karakteri serisinin sonuna kadar hikâyenin içerisinde iken oyuncunun yönlendirdiği hikâyede verdiği kararlar neticesinde Triss karakteri oyunun belirli bir noktasından itibaren oyuna dâhil olmayabiliyor. Bu açıdan ele alındığında oyuncunun sadece hikâyeyi değil karakterleri de etkilediğini daha önce ele almıştık, fakat Triss karakterinin durumu Ciri ve Yennefer karakterlerinden farklıdır, çünkü oyuncuya bir yol ayrımında seçenekler sunulmaktadır. Triss karakterinin hem oyuncunun Ciri'yi kurtarma mücadelesinde ona yardım etmesi hem de gönül ilişkisi yaşayabilmesi için oyuncunun yanında olup olmamasının kararı oyuncuya bırakılmaktadır. "Jetzt Oder Nie" görevinin sonunda diyalog seçimlerinde Şekil 25'deki ekran görüntüsünde görüldüğü üzere eğer oyuncu Triss'e "benimle kal" demezse Triss oyunun kalanında

hikâyeye dâhil olmayacaktır ve bu seçimin oyunun sonuna etkisi olacaktır.



Şekil 25: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Geralt ve Triss
Kaynak: Triss Karakteri, "Jetzt Oder Nie" CD Projekt Red, 2015a

Oyuncu oyunun sonuna kadar hem Triss hem de Yennefer ile birlikte olmak isterse eğer "Die Letzte Vorbereitungen" görevi esnasında tuzağa düşürülüp iki kadın tarafından yatağa bağlanıyor ve yalnız kalarak Witcherlik mesleğine devam etmek zorunda kalıyor (CD Projekt Red, 2015a). Oyuncunun, hikâyenin yan karakterleri ile ilgili kararları oyunun belirli bölümlerinde karşısına pozitif veya negatif sonuçlar çıkarıyor. Triss karakterinin yukarıdaki roman ve video oyunundan alıntılanan örneklerle verilen bölümlerdeki yol ayrımında oyuncu hikâyedeki bir karakteri kaybetme durumunda kalabilmektedir. Oyuncu eğer isterse "die Letzte Vorbereitungen" isimli görev esnasında tüm dostlarını toplayabilmektedir. Triss romanda da oyunda da hem Ciri'yi kurtarmak için beraber mücadele ettiği bir dost hem de bir sevgili olarak tasvir edilmektedir. Bu durumda oyuncunun Yennefer karakterinde yaptığı türde benzer bir seçim yapması, yoluna hangi karakterle devam edeceğini seçmesi beklenmektedir. Yennefer karakteri için yapılan seçimden farklı olarak Triss'in hikâyesinin sona ermesi Geralt ile vedalaşması sonucunda Triss'in ülkeyi gemi ile terk etmesi ile son bulmaktadır. Fakat oyuncu Triss'in gitmesine izin vermezse hikâyeye dâhil etmiş olacaktır. Romanın yan karakterlerinin video oyununda oyuncunun isteği ile hikâyeye dâhil olmamasını sağlaması oyuncuya alternatif hikâyeler yaratma olanağı vermektedir. Triss seçimlerinin Yennefer seçimleri ile çakışması durumu da oyuncuya bir ikilem

durumu sunmaktadır. Romanda verilen hikâyeyi etkileyen gönül ilişkilerinden Geralt'ın Triss ve Yennefer ile olan yakınlaşmaları video oyununda oyuncunun yaklaşımları ile örtüşmeyebiliyor. Oyuncunun ikilemi veya seçimleri ile oluşturduğu alternatif hikâyeleri açan kırılma noktaları birden fazla olduğu için her oyuncu kendi özgün hikâyesinde istediği gönül ilişkisini tercih edebiliyor. Triss ve Yennefer dışında oyuncu farklı gönül ilişkilerine de yönelebilmektedir. Diğer büyücü kadınlarla ve yan karakterlerle de birlikte olma imkânı bulabilmektedir. Bu durumda oyuncu Geralt'ın romanda tanıştığı tüm kadınlarla tanışma imkânı bulmaktadır fakat hangisi ile birlikte olacağına kendisi karar vermektedir.

Tüm bu tespitler sonucunda vardığımız noktada oyuncunun serbestliğinin yanı sıra ikilemlerinin ve seçimlerinin, duyguları ile verdiği kararların ve kendine özgü bir deneyimle oluşturduğu oyuncu merkezli dijital anlatı medyasının özelliklerini ortaya koyabildiğimizi söyleyebiliriz. Oyuncu seçimleri doğrultusunda Triss, Yennefer veya başka gönül ilişkileri ile Geralt karakterinin hikâyesel çizgisinde kendi isteği doğrultusunda oluşturduğu bir hikâyedir. Oyuncunun oyunun başından sonuna kadar karakterler ile ilgili verdiği tüm kararlar ve hikâyeler toplandığında ve oyunun hikâyeleri bittiğinde ortaya çıkan yeni medya artık oyuncunun deneyimlerini yansıtan bir medya olarak görülmelidir. Oyuncunun ve roman serilerindeki ana kahramanların gönül ilişkisi yaşayabildiği yan karakterlerin yanı sıra dostluk kurabildikleri karakterler de mevcuttur. Geralt'ın roman serisinde ve video oyununda en yakın dostu olan Dandelion oyunun hikâyesinde oldukça önemli yeri olan karakterlerden birisidir.

3.2.3. Dandelion "Rittersporn" karakteri

Birçok farklı temayı içerisinde barındıran Witcher 3 video oyunu dostluk temasını da işlemiştir, daha önceki bölümlerde oyuncuya sunulan romantizm, cinsellik, gönül ilişkileri gibi içerikler gibi video oyunlarının içerik aktarım aracı olarak taşıdığı içerikleri oyuncuya ne şekilde sunduğundan bahsetmiştik. Bu bölümde de hem mizahi açıdan hem de oyuncuya sunulan dostluk kavramı üzerinden değerlendirme yapılacaktır. Dandelion karakteri fantastik edebiyat ve bilim kurgu evrenlerinde sık kullanılan eğlence ve **mizah odaklı bir karakter** olarak ön plana çıkıyor. Anlatı odaklı ve hikâyeye tabanlı oyunlarda da bu tür karakterler oldukça sık oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Dandelion karakteri çapkınlığı ile gündeme gelen bir karakterdir. Video oyununa

uyarlanmış olması ve inceleme nesnelere birisi haline gelmesinin sebebi de oyuna kattığı mizahi unsurların oyuncuya ne şekilde yansıtıldığının incelenmesi açısından önem kazanmaktadır. Romanda da oyunda da ön planda olan ozan Jaskier oyunda en çok kullanılan lakabı ise Dandelion, romanın orijinalinden Almancaya çevirisinde "Rittersporn" olarak aktarılmış, Türkçe ve İngilizce çevirisinde ise Dandelion olarak bilinmektedir. Bu çalışmada da karakterin adı Dandelion olarak kullanılacaktır.

Karakter romanda oldukça ünlü ve çapkın bir şair olarak tasvir edilmektedir (Sapkowski,1993a:168). Geralt'ın can dostu olan Dandelion çok tanınan bir ozan, cesaretli birisi değil fakat her zaman bir şekilde bulunduğu kötü durumlardan kurtulmasını başarıyor, romanın sonunda en güçlü karakterler bile ölürken bir şekilde hayatta kalmayı başarıyor ve içinde bulunduğu durumlardan diplomasi yoluyla kurtulmaya çalışıyor.

Romanda bir tapınaktaki rahibeyi taciz ettiğini anlatan (Sapkowski,1993a:169), Dandelion'ın Kadınlara düşkünlüğü, espri anlayışı ve sanatı oyunda da oldukça ön planda ve bazı görevlerle ilişkilendirilerek oyuna uyarlanmış. Oyunda Dandelion Geralt'dan birkaç iyilik istiyor ve bu iyilikler yan göre olarak tamamlanabiliyor.

Dandelion karakteri roman serisinde de video oyununda da hikâyeye eğlence katan karakterlerden bir tanesi olarak ön planda. Romanda yaptığı hovardalıklar sonucunda çoğu zaman kendisini zor duruma sokmaktadır, bu örneklerden birisi romanda bir kadının Dandelion'a hakaret ettiği ve onunla kavga ettiği bir bölümde verilmiş (Sapkowski,1993b:133). Bahsi geçen hikâyeye benzer bir durum oyunda Dandelion ile ilgili "Cabaret" isimli görevde ortaya çıkıyor, Cabaret görevinde Dandelion kavga ettiği bir kadını etkilemek ve ondan biraz para koparmak için Geralt'ı haydut kılığına sokup onu alt ediyormuş gibi görünmek istiyor. Bu görevden sonra yine Dandelion nişanlısının kapısını yumruklarken görülebiliyor. Dandelion'ı içeri almadığı için Oyuncunun, yani Geralt'ın anahtarı Witcher hisleri ile bulması gerekiyor. Oyunda Dandelion "Rosmarin und Thymian" isimli bir Han işletiyor ve oyunda genellikle o handa bulunuyor (CD Projekt Red, 2015a). Dandelion karakterine uygun bir uyarlama olan "Cabaret" görevinde Dandelion'ın Geralt'ın başını belaya sokması, kendini de Geralt karakterini de zor duruma sokarak her iki medyada da oyuncu ve okuyucuya mizahi içerikler sunan bir karakter olarak uyarlanması açısından ele alınmaktadır. Geralt karakteri gibi özünde ciddi bir karakterin dostu için komik durumlara düşmesi de

oyuncuya oldukça başarılı yansıtılmıştır. Diğer karakter uyarlamalarından farklı olarak mizahi özellikler barındıran karakterlerin video oyununa uyarlanmasının da video oyununun anlatı odaklı ve çok yönlü bir medya olarak anılabilmesi açısından oldukça önemlidir. Oyunbiçimsel yaklaşımın öne sürdüğü video oyunlarının anlatısal unsurlardan bağımsız olarak ele alınmasının mümkün olmayacağı görülmektedir. Witcher 3 video oyunu ve emsali oyunlar bu tür uyarlamalarda oyuncuya birçok farklı formda içerik sunması ile anlatı odaklılık bakımından konumumuzu korumamızı destekler biçimde örnekler vermemizi sağlamaktadırlar. Çalışmanın belirli bölümlerinde ele alınan video oyununa uyarlanan aile ilişkileri, gönül ilişkileri gibi oyuncunun ve Geralt karakterinin Dandelion karakteri ile olan dostluk ilişkisi de ele alınmıştır. Romandaki ve video oyunundaki Geralt karakterinin, aynı zamanda video oyunundaki oyuncunun etkileşime geçtiği diğer karakterler de sonraki bölümlerde ele alınarak video oyunundaki anlatı odaklılığa olan katkıları yönünden incelenecek, medyalararası geçiş süreçleri irdelenecektir.

3.2.4. Romandan Uyarlanan Diğer Yan Karakterler

Bu bölümde romandan uyarlanmış oyunun ana hikâyesinde çok fazla yer kaplamayan fakat oyuncunun bazı görevlerde karşılaşabileceği karakterler üzerinde durulacaktır.

Romandan uyarlanan ve video oyununda oyuncunun karşısına romanda gerçekleşmiş olayları tarihsel arka plan olarak gösteren karakterler bulunmaktadır. Neredeyse roman serilerinde bahsi geçmiş tüm karakterler video oyununa uyarlanmışlardır. Bunlara kısa da olsa değinmek gerekirse en ön planda olan karakterlerden her iki medyada da Geralt ile dostluğu ön planda olan karakterlerden birisi olan **Zoltan** karakteri cüce ırkından bir karakterdir. Fantastik edebiyat evreninde en bilinen örneklerden birisi olan *Yüzüklerin Efendisi* (Tolkien,1954) evreninden aşına olduğumuz cüce ırkına mensup karakterlerin hikâyenin kahramanına yardım etmesi ve silah arkadaşı olarak eserlerde yer alması oldukça bilinen bir durumdur. Witcher evreninde de Tolkien'in evrenindeki gibi cüceler ve elfler bulunmaktadır. Oyunda Geralt'ın dostlarından ve silah arkadaşlarından birisi olan Zoltan Chivay isimli cüce romanda da hikâyeye sık sık dâhil olmaktadır. Romanda ilk tanıştıklarında tipik bir cüce savaşçı tasviri yapılmış, sırtındaki baltası ve uzun sakalı gibi özellikleri tasvir edilmiştir (Sapkowski, 1996: 57). Zoltan karakterinin bu çalışmada diğer karakterlerden farklı olarak ele alınmasını sağlayan en önemli özelliği

oyuncunun bu karaktere yardım etmemesi durumunda bile Zoltan'ın Geralt ile birlikte Ciri için savaşmayı seçmesidir. Oyuncu Zoltan'ın hikâyesine dâhil olmasa ve Zoltan'ın görevlerinde ona yardım etmese bile yine de Kaer Morhen'deki mücadelede oyuncuya destek olmaktadır. Triss, Keira Metz, Vernon Roche, Hjalmar gibi karakterler oyuncunun bazı görevleri yapması karşılığında yardım edeceklerini belirtirlerken Zoltan karakteri herhangi bir karşılık beklemezsizin olaylara dâhil olmaktadır. Zoltan'ın yaptığı iyiliği Ciri için yapması durumu oyuncunun, **seçimlerinden bağımsız olayların** da geliştiğini fark etmesine yol açmaktadır. Oyuncu birçok eylem gerçekleştirip kendi çevresindeki olaylara müdahale edebilmektedir, fakat evrende birçok olayın oyuncunun iradesi dışında gelişmesi oyuncuya sanal bir gerçeklik yaşama imkânı vermektedir. Bu durumda oyuncu roman uyarlaması bu karakterlerin romandan getirmiş olduğu özelliklerini video oyununda kendilerinden beklenildiği şekilde oyun evrenine taşıdıklarını göstermektedir. Uyarlanan içerik farklı bir medyada özünü koruyarak alıcısı ile buluşmaktadır. Fantastik edebiyat yazınından birçok öğeyi içerisinde barındıran Sapkowski'nin Witcher roman serisinde efler ve cüceler gibi vampirlere de yer verilmiştir. **Regis** karakteri her iki medyada da kan içmeyen ve insanlara dostça yaklaşan bir vampir olarak tasvir edilmektedir. Roman serisinin sonuna kadar Geralt ile dostluğu ve Ciri'nin kurtuluşu için mücadelesi ön plandadır. "Ich bin ein Vampir, ja doch. Aber ich trinke kein Blut" (Sapkowski, 1996: 203). Witcher 3 video oyunu için çıkarılan "Blut und Wein" genişleme paketinde vampirlerle ilgili ana görevlerin tamamında Geralt ile birlikte savaşıyor ve "Tesham Mutna" isimli görevde safkan bir vampir ve Regis'in arkadaşı olan Detlaff'ı öldürmesine yardım etmektedir (CD Projekt Red, 2016). Regis karakterinin video oyununa uyarlanmasında ele alınabilecek kısım Regis'in roman serisinde ölmüş olmasına rağmen video oyununa uyarlanmış olmasıdır. 2014 yılında çıkan ana oyun olan Witcher 3 de ortaya çıkmayan Regis karakteri 2016 yılında çıkan ek paketle oyuna dâhil olmuştur. Romanda karakterin ölümünden şu şekilde bahsedilmektedir; "Die Hände, mit denen er Regis packte, wurden hell wie glühendes Eisen...zerfloss zu einem formlosen Gesteinsklumpen" (Sapkowski, 1999: 353). Kaya topraklarına dönüşen, yanarak öldüğü aktarılan karakterin vampir olduğu düşünülürse roman serisine uyarlama sürecinde oyuncu için çok fazla soru işareti bırakmadan aktarıldığı düşünülebilir. Roman serisindeki hikâyede geniş yere sahip karakterlerden birisi olan Regis karakteri ana oyunda yokken, "Blut und Wein"

genişleme paketinde yer alıyor. Oyunda "Tesham Mutna" görevinin sonunda Geralt ile konuşan Regis tekrar dirildiğini anlatıyor. Romandaki bir karakteri geri getiren oyun yine kitaba sadık kalmaya çalışmış ve bu karakterin dönüşünü karakterin özelliklerine bağlı kalarak açıklama yoluna gitmiştir. Regis oyunda Geralt ile geçen konuşmasında son romanda kendisini öldüren Vilgefortz'a ne olduğunu sormaktadır, Geralt ise romanda bahsi geçtiği üzere Vilgefortz'u öldürdüğünü fakat kolay olmadığını söylemektedir (CD Projekt Red, 2016). Regis karakterinin çalışmada inceleme nesnesi olarak ele alınma sebebi **roman serisinde ölmüş olduğu halde video oyununa uyarlanmasıdır**. Bu tür durumlarda hangi medyaya uyarlanırsa uyarlansın izleyici, okuyucu ya da oyuncu karakterin geri dönüşünü sorgulamaktadır. Video oyunu da her anlatı odaklı medya gibi hikâyesindeki boşlukları kapatmak durumundadır. Oyuncunun Regis karakterinin romanda ölmüş olduğunu bilerek oyunu oynadığı varsayılarak Regis'in video oyununda tekrar dirildiğini açıklaması **romandaki tarihsel sürece bağlı kalındığını**, medyalararası bağın önemsendiğini göstermektedir. Oyun yapımcıları bu konuda herhangi bir bilgi vermeksizin de Regis karakterini oyuna dâhil edilebilir, fakat roman serisini okuyan bir oyuncunun bu durumda hikâyedeki boşluğu fark etmesi söz konusu olacaktır. Bu tür durumları göz ardı etmeyen Cd Project Red firmasının Sapkowski'nin eserinde olan olayların devamı şeklinde ele alınmasına oldukça dikkat ettiklerini göstermektedirler. Bu örnek üzerinden video oyunlarındaki karakterlerin geçmişleri yalnızca anlatı odaklı bir inceleme sonucunda ulaşılabileceği görülmektedir. Bu durum sadece roman uyarlaması oyunlar için değil hikâyesinin arka planı verilen tüm anlatı odaklı video oyunları için geçerlidir. Romandaki olayların oyundaki tarihsel zamanda geçmiş olarak kullanılmasına verilecek bir diğer örnek de casus **Dijkstra'dır**, Dijkstra Redanya Kralı'nın baş casusu olarak romanda tasvir edilen bir karakterdir. Bu karakter fiziksel özellikleriyle de karakter özellikleri ile de video oyununa farklılık göstermeden uyarlanmıştır (Sapkowski, 1994: 140). Oyunda bazı görevlerde etkileşime geçilmesi gereken karakterlerden birisi olan Dijkstra'nın romanda da oyunda da güvenilmesi çok güç bir karakter olduğu anlaşılıyor. Birçok kez Dijkstra ile Geralt arasında sorun yaşanıyor, oyunda Kral Radovid'in suikastından sonra "Ein tödlicher Plan" görevi bitiminde Dijkstra ve Vernon Roche karakterleri arasında oyuncunun bir taraf seçmesi gerekiyor. Seçim Dijkstra'nın aleyhine olursa Dijkstra düşman oluyor ve oyuncu Dijkstra'yı öldürmek zorunda kalabiliyor. Aksi takdirde Dijkstra yaşarsa ve ölen

kral Radovid'in yerine Dijkstra geçip kral olmaktadır. Geralt ile Dijkstra arasında Ciri'yi alıkoymak ile ilgili geçen bir konuşma sonrasında Geralt'ın Dijkstra'nın bacağını kırdığı aktarılmaktadır; "Geralt verdrehte den Fuß mit einem sehr kräftigen Ruck" (Sapkowski, 1995: 127). Oyunda bu durum da kullanılmıştır, Dijkstra ile oyuncunun oyundaki ilk karşılaşmaları "Finde Junior" görevi esnasında gerçekleşmektedir. Dijkstra halen daha ayağının ağrıdığını söylemekte, Geralt de bu durum için özür dilemektedir. (CD Projekt Red, 2015a). Yine romandan aktarılan bir içerik, oyunda **geçmişte yaşanmış bir olay** gibi aktarılıyor. Romanın **tarihsel arka plan** olarak kullanıldığını birçok karakter için belirtmiştik. Dijkstra karakteri için de bu durum geçerlidir. Her iki medyada da Dijkstra ile yakınlığı bilinen **Philippa Eilhart** karakteri de büyücüler loncasına bağlı büyücülerden birisidir ve video oyununda oyuncunun etkileşime geçtiği karakterlerdendir. Witcher 2 oyununda "im Namen Höherer Werte" isimli görev esnasında Philippa Eilhart'ı hapseden Kral Radovid onun gözlerini oydurmuştur ve üçüncü oyunda büyü gücüyle gören ve gözlerinde bir bant ile dolaşan Philippa, Radovid'den intikam almak istemektedir (CD Projekt Red, 2011). Karakterin en belirgin özelliklerinden birisi olan baykuşa dönüşebilmesi de oyuna aktarılmış özelliklerinden birisi olarak göze çarpmaktadır. Romanda bu yeteneğe "Polymorphie" deniliyor, şekil değiştirme özelliği olarak ele alınmış. "Auf dem Fensterbrett landete eine große graue Eule....Philippa" (Sapkowski, 1994: 147). "Staatsräson" görevinde Geralt ve Radovid'in suikastı için plan yapan herkes masadayken Pencerede bir baykuş görülüyor, ardından Philippa kapıda beliriyor (CD Projekt Red, 2015a). Tıpkı Dijkstra'nın durumunda olduğu gibi romandaki tarihsel arka plan Philippa Eilhart karakteri için de geçerlidir. Philippa'nın durumu diğer karakterlerin durumundan biraz farklı ele alınabilir, çünkü Philippa Eilhart romandan video oyununa uyarlandığında romandaki arka planı kullanılarak uyarlanmıştır. Kral Radovid'in Philippa'ya düşmanlığı roman serisinde bahsi geçen bir durumdur, bu durum ikinci oyundaki bir görevde Radovid'in Philippa'nın gözlerini oydurması ile Witcher 3 video oyununda Philippa'nın oyunda kör bir büyücü olarak tekrar uyarlanmasına sebep olmuştur. **Roman serisinden uyarlanmış bir karakterin Witcher 2 oyununda yaşamış olduğu bir olayın intikamını Witcher 3 video oyununda alması medyalararası açıdan oldukça önemli bir örnektir.** Bu örneği netleştirmek gerekirse karakterin kurgulandığı edebiyat medyasını çıkış medyası olarak ele alırsak eğer Witcher 2 video oyununda karakterin romanda verdiği kararlar

neticesinde başına gelenlerden dolayı değişim gösterdiği görülmektedir. Bu değişim Witcher 3 oyununda devamlılığı aksatılmadan karakterin hikâyesine eklenmiştir. Romandan uyarlanan bir karakter video oyunu medyalarında kendi özünü korumuş fakat uyarlandığı medyada bazı değişimler göstermiştir. Philippa karakteri gibi bir büyücü olan **Keira Metz** karakteri de video oyununa romandan tutarlı özelliklerle uyarlanmış bir karakter olarak ön plandadır. Keira Metz karakteri de Yennefer ve Triss karakterleri gibi Geralt'ın yani oyuncunun yan görevlerde cinsel olarak yaklaşma yaşayabildiği karakterlerden birisidir. Eğer oyuncu Keira Metz ile yaklaşmak isterse "Ein Gefallen unter Freunden" görevinde diyalog seçimlerini buna göre yapması gerekiyor. Keira Metz "Zur Förderung der Bildung" isimli görevde veba için çare olacak bir formülü bir krala satmayı ve korunma talep etmeyi düşünüyor, oyuncunun bu duruma karşı üç seçeneği bulunmaktadır. Keira Metz ile savaşmak, onu Kaer Morhen'e güvenli bir yere gitmeye ikna etmek veya veba ilacı formülünü satmasına izin vermek (CD Projekt Red, 2015a). Bahsi geçen karakterlerin ve **hikâyenin gidişatına yön verme** durumunu daha önce Geralt, Ciri, Yennefer, Triss karakterleri üzerinden yapmıştık, Keira Metz için de benzer durum söz konusudur. **Shani** karakteri de Keira Metz gibi Geralt'ın cinsel birliktelik yaşayabileceği karakterlerden birisidir yine kısa bir birliktelik de olsa romandaki **gönül ilişkilerinin** neredeyse hepsinin video oyununa uyarlanmış olduğu görülmektedir. Shani karakteri romanda bir tıp öğrencisidir; "Shani...Studentin in der medizinischen Fakultät an der Universität von Oxenfurt" (Sapkowski, 1999: 313). Video oyununda da mesleğini icra ettiği görülmektedir. Shani karakteri "Blut Herzen aus Stein" isimli genişleme paketinde "Der zarte Hauch des Bösen" Geralt ile tanışmaktadır ve bu görev boyunca oyuna dâhil olmaktadır. Romandaki mesleği ve Geralt ile olan ilişkisi olduğu gibi video oyununa aktarılan karakterlerden birisidir.

Romanda Ciri hakkında kehanetlerde bulunan ve kendisini bilge olarak tanıtan **Avallac'h** karakteri de romandan video oyununa aktarılan yan karakterlerden birisidir. "verwende ich das Alias Avallac'h....kann vieles und weiß....Ein Wissender" (Sapkowski, 1997: 166). Kendisini "âlim" olarak tanıtan Avallac'h karakteri bir elf, o da Ciri'nin peşindedir, Ciri'yi elflere teslim etmek ve kehanetin gerçekleşmesini sağlamak istemektedir. Avallac'h karakteri hem roman hem de video oyununda hikâyenin sonuna kadar güvenilmesi güç bir karakter olarak ortaya tasvir edilmekte, Ciri'nin peşinde olan

Eredin ile iş birliği içerisinde olduğu bilinmektedir ; "Avallach, sagte er und salutierte. Eredin. Du schuldest mir einen Gefallen. Du wirst zahlen, wenn ich es verlange" (Sapkowski, 1999: 155). Oyunda son görevlerden birisi olan "Auf Dünnem Eis" görevinde Eredin ölürken Geralt'a Avallach'ın kendisini de Geralt'ı de kandırdığını, Ciri'yi kendisinin almak istediğini söylemektedir. Avalach oyunda ortaya çıktığından itibaren üzerinde şüphe toplayan bir karakter, Gwent kartının üzerinde isim olarak "Mysteriöser Elf" ismi kullanılmıştır (CD Projekt Red, 2015a). Romandan uyarlanan karakterlerin karakter özelliklerini koruduklarını daha önce açıklamış ve örneklendirmiştik. Avallach karakteri video oyununda ortaya çıkmadan, ya da kimliği tam olarak açıklanmadan oyun içerisindeki bir mini oyun olan Gwent kart oyunundaki bir kartta adının "Myseriöser Elf" olarak geçmesi, karakterin kimliğinin ortaya çıktıktan sonra kartın Avallac'h olarak değişmesi oyundaki hikâyenin ve olay örgüsünün özenli bir şekilde işlendiğini, hikâyede boşluk bırakılmaksızın oyuncuya aktarıldığını göstermektedir. **Roman serilerinde öncesinde sürpriz bozan olmaksızın karakterler ne şekilde sunuluyorsa oyunda da karakterler o şekilde sunulmaktadır.** Bu durumda **edebiyat medyasının özelliklerini ve anlatım şeklini kendi özelliklerine uygun şekilde aktaran bir medya** ile karşı karşıya olduğumuzu söylemekte bir sakınca yoktur. Aktarılan içerik her ne kadar aynı olursa olsun medyanın anlatım şekli değişenlik gösterse de alıcıya anlatılmak istenenin bir şekilde anlatıldığı görülmektedir. Roman serisi bunu direkt olarak bir metin içerisinde aktarırken video oyunları oyuncuya görsel-işitsel olarak ve interaktif deneyimler sunarak aktarmaktadır. Romanda çok geniş bir yer kaplayan bir karakter olmasına karşın serinin sonunda ölen **Cahir** karakteri video oyununa küçük bir referans ile eklenmiştir. Cahir karakteri roman serisinin başlarında kötü bir karakter olarak tanıtılsa da sonrasında değişime uğramakta Ciri'nin kurtuluşu için Geralt'ın bir silah arkadaşı olarak hikâyede önemli bir rol oynamaktadır; "Wie du will ich Ciri retten" (Sapkowski, 1996: 156). Roman serisinin sonunda ölen Cahir karakteri video oyununda "Die Mätressenliste: Pferderennen" isimli görevde Nilfgaardlı bir asker tarafından Cahir'in atından bahsediliyor, sadece küçük bir referans olarak verilmiş (CD Projekt Red, 2015a). Bu durum Cahir'in oyundan önce ölmüş olmasına rağmen romandaki evrenin oyuna aktarılarak karakterlerin diyalog metinlerine eklendiğini göstermektedir. Böylece oyuncu roman serilerindeki kurgusal evren¹⁵den

¹⁵ Fiktives Universum (Alm.) bu çalışmada kurgusal evren kavramı, gerçekte var olmayan, yazarın

oluşturulmuş sanal evren içerisinde yaşamış bir karakterin izlerinin halen daha var olduğunu görmektedir. Bu örnekten de oyuncunun **tarihsel zamana sahip bir evrende** rol yaparak sanal yaşantılar edinmesine imkân vermektedir. Roman serisinde oyuncunun yan karakterler ile olan ilişkisi ile ilgili birçok örnek vermiştik, fakat yan karakterlerin diğer karakterler ile olan ilişkisini ele almamıştık. Anna Herietta ve Dandelion karakterinin ilişkisine de bu bölümde değinmek yerinde olacaktır. Toussant ülkesi kraliçesi **Anna Herietta** karakteri Witcher 3 video oyununa bir genişleme paketi olan "blut und vein" ismi ile ekleniyor. Oyuncu bu oyunun haritasına ait olan "Toussant" ülkesine girdiğinde oradaki görevleri yapmaya başlıyor. Karakterin dış görünüşü ve fiziksel özellikleri ile ilgili uzunca açıklamalar yapılmış, güzel bir kraliçe olarak tasvir edilen Anna Herietta (Sapkowski, 1999: 68), kostüm, dış görünüş, takıları ve benzeri özellikleri ile tamamıyla oyuna uyarlanmıştır. Karakterin oyuncuyla olan etkileşiminden çok roman serisindeki Dandelion ile olan ilişkisinin sonucunda gelişen olayların video oyununda bahsinin geçmesi daha ön plandadır. Dandelion ve Toussant ülkesi kraliçesi arasında bir ilişki olduğu romanda bazı yerlerde açıklanmış, Dandelion'ın Geralt'dan Anna Herietta ile vakit geçirmek için kaldığından bahsedilmiş; "Ich bleibe hier in Toussaint, bei Anarietta" (Sapkowski, 1999: 140). Geralt ve Ciri Toussant'a Dandelion'ı almaya geldiklerinde onu idam sehpasında buluyorlar; "Rittersporn ...vom Hohen Fürstlichen Gericht aller Verbrechen....zur Enthauptung mit dem Beil gemildert worden" (Sapkowski, 1999: 437). İdamın gerçekleşmesi yarıda kesilerek Anna Herietta'nın Dandelion'ı affettiğine dair bir yazı ulak ile ulaştırılıyor; "edle Herren und Bürger.....vergibt Ihre Rittersporn" (Sapkowski, 1999: 440). Hikâyenin sonunda Dandelion affedilmiş oluyor, bu konu oyuna aktarılmıştır, video oyununda Anna Herietta, Geralt ile konuşurken Dandelion'ın idam kararından dolayı bir özür borçlu olduğunu ifade etmektedir;

"Sag, bist du allein gekommen oder hat viscount Kulian dich begleitet?" "wünscht du Rittersporn sehen, edle Herrin?" "Ja!, Nein! Das heisst.... doch. Um ihm zu sagen wie bitter wir bereurren, die Todesstrafe aufgehoben zu haben, die so angemessen über ihn verhängt wurde" (CD Projekt Red, 2016).

Konuşma "Blut und Wein" genişleme paketine bağlı olan "das Biest von Toussant"

oluşturduğu hayali evren anlamında kullanılmaktadır.

görevinde geçiyor (CD Projekt Red, 2016). Sadece ana karakterlerin değil **yan karakterlerin de birbirleri ile olan ilişkileri oyunda yer bulmaktadır**. Romanda imparatoriçe Anna Herietta ve Dandelion karakterleri arasında geçen bir gönül ilişkisi sonunda Dandelion karakterinin ölüm cezasına çarptırılması ile sona ererken video oyununda Anna Herietta karakterinin bu durum için üzgün olduğunu belirtmesi medyaların farklı olmasına rağmen karakterlerin **hikâyelerinin kopukluk olmaksızın devam ettiğini** göstermektedir. Roman serisinden uyarlanan Geralt'ın meslektaşları Eskhel karakteri, Lambert karakteri ve Geralt'ın babası gibi gördüğü ve Witcher olarak Geralt'ı eğiten Vesemir karakteri de oyuna romandaki geçmişleri göz önünde bulundurularak aktarılmışlardır. Roman serilerinden uyarlanan tüm karakterleri ele aldığımız bu bölümde oyunun uyarlama sürecinde edebiyat medyasında karakterlere özgü olan neredeyse tüm özelliklerin video oyununa uygun bir şekilde aktarıldığı görülmektedir. Bu aktarım sürecinde oyun medyasında romandan uyarlanan karakterlerin sanal bir evrende Sapkowski'nin yazmış olduğu geçmişlerine bağlı olarak karakter özelliklerini yansıttıklarını ve rollerini yerine getirdiklerini göstermektedir. Romandan uyarlanan tüm karakterlerin geçmişlerinin olması dijital anlatı ortamında yaşayan roman karakterleri olarak oyuncuya sunulmaları medyalararası kapsamda ele alındığında yeni medya olarak tabir edilen video oyunlarının içerisinde ne tür anlatı formlarını barındırabileceğini göstermektedir. Sapkowski'nin oluşturduğu karakterlerin video oyunu karakterine dönüşmeleri sonrasında içerisinde oldukları medyada hem kendi özlerini korudukları hem de video oyununun görsel-işitsel sunumunda hikâyelerini oyuncuya aktardıkları, oyuncunun etkileşime geçebildiği sanal karakterler olarak ortaya çıktıkları görülmektedir. Film uyarlamalarındaki karakterlerin filmde bir tek rolü ve tek hikâye düzlemi bulunurken rol yapma türündeki oyunlarda karakterlerin birkaç hikâye düzlemi olabileceğinin de altını çizmek gerekmektedir. Roman serisini okuyan kişi ve filmi izleyen kişi bir karakterin başından geçenleri okur veya izler ve hikâye son bulduğunda karakterin hikâyesi bir şekilde sona ermektedir. Fakat Witcher 3 gibi rol yapma ve açık dünya konseptlerinin sentezlendiği hikâye tabanlı oyunlarda karakterlerin birden fazla hikâye çizgisi olabilmektedir. Bu da uyarlanan karakterlerin oyun medyasında sanal bir gerçeklik içerisinde sınırlı yapay zekâlarıyla hareket ettiklerinden dolayı oyuncuya diğer medyalara nazaran karakterin bilinen tüm özellikleri ile ilgili çok daha fazla içerik sunmalarını sağlamaktadır. Karakterler video

oyununun sanal evreninde sınırlı da olsa yapay bir zekâ ile kendi hikâyelerini oyuncuya sunmaktadırlar. Bu durum video oyunlarının dijital anlatı türü olarak sanal gerçeklik içerisinde hikâyeye anlatma görevi üstlendiğini göstermektedir. Roman serilerindeki yan karakterler uyarlama sonucunda kendi hikâyesini anlatan dijital araçlar olarak adlandırılabilirler. Video oyunu karakterlerine dönüşmektedirler. Karakterlerin analizi ve medyalararası karşılaştırması sonrası video oyununun roman serisinden uyarlanan görev tabanlı hikâyelerine de değinmek yerinde olacaktır.

BÖLÜM 4: MEDYALARARASI GÖREV ODAKLI KARŞILAŞTIRMA

Bu bölümde roman serisindeki hikâyelerin video oyununda görevleştirilmesi, romanın ana hikâyesindeki olayların oyunun ana hikâyesini dönüşüm süreci ve medyalararası incelemesi üzerinde durulacaktır. Gwent kart oyununun medyalararası içerik aktarımı üzerinde durulacak video oyununa uyarlanması ve ardından fiziksel olarak masaüstü kart oyununa dönüşümü üzerinde durulacaktır. Bölümde ele alınacak başlıca içerikler çoğunlukla roman serisindeki politik, siyasi, askeri, ülkeler arası diplomasi, din, ırkçılık, ülkelerin özellikleri ve görsel öğelerin işleniş gibi konuların Witcher 3 video oyununda ele alınış ve oyuncuya sunulmuş şekli ile ilgilidir.

4.1. Roman Serisindeki Hikâyelerin Oyuna Uyarlanmaları

Çalışmanın karakter odaklı inceleme bölümünde birçok karakterin roman serisinden tutarlı bir şekilde uyarlandığından, roman serisinde karakterlerin yaşadıkları olayların video oyununda karakterlerin geçmişleri olarak gösterildiğinden bahsetmiştik. Bu bölümde oyunun hikâyelerinin görevleştirilmesi üzerinde durulacaktır. Romanın ana hikâyesi en basit haliyle Geralt'ın Ciri'yi bulması ve ona zarar vermek veya gücü için onu kaçırmak isteyen düşmanlardan onu kurtarmaktır. Video oyunda da hikâyenin temelinde yine Geralt'ın Ciri'yi bulması ve koruması için belirli zorluklarla, düşmanlarla yüzleşmesi durumu söz konusudur. Roman serilerinde de Witcher 3 video oyununda da hem Geralt'ın hem de Ciri'nin hikâyesi okuyucuya ve oyuncuya aktarılmaktadır. Oyuncu her iki karakteri de kontrol ederken okuyucu iki karakterin de başından geçen olayları bizzat deneyimlemektedir. Roman serisinden oyuna Ciri'nin Geralt tarafından bulunup kurtarılması ile ilgili görevler oluşturulmuştur fakat iki medya arasındaki en büyük farklardan birisi roman serisindeki düşmanların yerini farklı düşmanların almasıdır. Witcher 3 video oyununda geniş kapsamlı olarak yer verilen "Waffenbruder" isimli görev serisinde oyuncunun Ciri'nin vahşi avdan korunması için silah arkadaşları bulması gerekmektedir. Her iki medyada da ortak ana hikâye Geralt ve tüm dostlarının Ciri'nin kurtulması, düşmanlarının yenilmesi için mücadele etmeleri konu alınmıştır. Romanda Ciri'yi kurtarmak için birçok karakter Geralt'a yardım etmektedir. Yennefer roman serisinde Crach an Craite isimli Skellige imparatorundan Ciri için yardım istemektedir;

"Derselben Person, Ciri... "Darum verlange ich in ihrem Namen, dass du deinen Schwur hältst. Halte ihn, Crach an Craite, Jarl von Skellige" (Sapkowski, 1997: 213).

Romandan alıntılanan bu bölümdeki gibi oyuncu çalışmada ele alınan ana oyundaki tüm yan karakterlerden yardım isteyebilmektedir. Oyunda Ciri'yi vahşi av'dan korumak için ve savaşmak için bir araya gelecek olan ekip bir görev çatısı altında toplanmıştır. Oyuncunun oyunun başından beri bu karakterlerle olan ilişkisi "Waffenbrüder" görev serisi içerisinde yardım istenen silah arkadaşlarının Geralt ile vahşi av'a karşı savaşım savaşımalarına etki eden bir faktör oluyor. Eğer oyuncu oyun süresince Ciri için çağıracağı karakterlere yardım etmişse bu karakterler Ciri'ye yardım etmek için göreve dâhil oluyorlar. Görev içeriğinde oyuncunun "Waffenbrüder: Velen, Skellige, Nilfgaard, Novigrad" görevini farklı ülkelerde gerçekleştirmesi, her ülkede bazı eski dostlarına yardım ederek onların müttefik olmasını sağlaması gerekiyor (CD Projekt Red, 2015a). Roman serilerinde bahsi geçen çoğu karakter oyuna uyarlanmış ve oyuncu bunların birçoğu ile etkileşime geçebilmekte, özellikle Ciri'yi kurtarmak ile ilgili bahsi geçen görev silsilesinde oyuncunun birlikte savaşması gereken karakterlere yardım etmesi gerekmektedir. Ciri karakterini kurtarma görevi roman serisinde Ciri'nin kendi güçlerinin farkına varması ile birlikte Ciri'nin diğer karakterlere yardım etmesine dönüşmektedir; "Aber jetzt denke ich, dass vielleicht sie es sind, die meine Hilfe brauchen" (Sapkowski, 1997: 252). Roman serilerindeki Ciri ile video oyunlarındaki Ciri karakteri iki medyada da ilk başlarda yardıma ihtiyacı olan bir karakter olarak sonraları ise Witcher evrenindeki en güçlü karakter olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Hikâyelerin içeriğinde oynamalar olsa da karakterlerin gelişimi aynı şekilde işlenmiştir. Romandan uyarlanan içeriklerin her iki medyada da karşılığı olduğu Ciri'nin kurtarılması ile ilgili bölümlerde de benzerlik göstermektedir. Ciri'nin kurtuluşu için seçilen roman serilerinde de yeri olan karakterler oyunda oyuncunun etkileşime geçmesi gereken karakterler olarak sunulmaktadır. Oyuncu bu karakterlerin görevlerini tamamlayıp onlarla birlikte Ciri için savaşmayı seçebilir, ya da hiçbir karakteri yanına almadan tek başına Ciri'yi vahşi avdan korumaya çalışabilir, bu durum tamamen oyuncuya bırakılmıştır. Çalışmanın başından bu yana vurguladığımız oyuncunun kendi yönlendirdiği ve alternatif hikâyeler oluşturarak sonlandırdığı Witcher oyunu bitiminde

ana hikâyenin sonunda Ciri'nin, Geralt'ın, Triss ve Yennefer karakterlerinin, imparatorlukların, birçok küçük rolü olan karakterlerin alternatif hikâyelerinin oyuncunun oyun içerisinde istemli veya istemsiz olarak verdiği kararlar doğrultusunda değişiklik yaptığı görülmüştür. Roman serisinden uyarlanan ana hikâye ve kısa hikâyelerin gidişatı ve sonları belli iken, oyundaki ana hikâye ve ara hikâyeler oyuncunun etkisi ile değişkenlik göstermektedir. Bunun sonucunda şunu belirtmek doğru olacaktır, yüzlerce farklı hikâye kombinasyonuna sahip bir rol yapma oyunu ortaya çıktığından aslında her oynanmış ve bitirilmiş Witcher oyunu oynayan kişinin Witcher deneyimini yansıtan bir çıktıya dönüşmektedir. Her oyuncunun her konuda aynı seçimleri yapmadığını varsayarsak video oyunu medyasının Sapkowski'nin eserinden uyarlanan roman serilerinin büyük bir kısmının yönlendirilebilecek oyuncu odaklı bir medyaya dönüştüğünü söyleyebiliriz.

Roman serisinin sonunda Ciri karakterinin kurtulduğunu, tüm düşmanlarını alt ettiğini belirtmiştik, video oyunu yapıldığında roman serisinin sonunda alt edilen ve öldürülen düşmanlar oyuna uyarlanmamış, bunun yerine roman serisinde bahsi geçen farklı varlıklar oyuna uyarlanmıştır. Witcher 3 the Wild Hunt video oyununun adını aldığı bir grup hayalet süvari olan "**der Wilde Jagd**" **Vahşi av** romanda Ciri'nin peşinde olan bir düşman olarak aktarılmamasına rağmen oyunda Ciri ve Geralt'ın baş düşmanları olarak uyarlanmıştır. Roman serisinde vahşi av ile ilgili birçok tasvir bulunmaktadır. Bu tasvirler çoğunlukla vahşi av süvarilerini spektral varlıklar olarak tanımlamaktadırlar;

"Von der am Himmel entlangaloppierenden Kaval kade feueräugiger Gespenster auf Pferdeskeletten, angeführt von einem schrecklichen Gerippe als König" (Sapkowski, 1997: 267)... "im Sturmwind hört man Schreie ...Die Wilde Jagd, sagte der Hexer leise. Schließt die Fensterläden gut" (Sapkowski, 1995: 73).

Gökyüzünden atlarıyla indiği tasvir edilen vahşi av süvarileri roman serisinde Ciri için bir tehdit değildir, fakat Geralt romanda efsaneleştirilmiş bu süvarilerden bahsederken onları öldürmenin bir yolu olmadığını belirtmektedir; "Gegen die Wilde Jagd hilft kein Mittel" (Sapkowski,1993b:93). Fakat ana oyunun "Auf Dünnem Eis" isimli görevinde Vahşi av süvarilerinin ikisini Geralt birini ise Ciri öldürüyor (CD Projekt Red, 2015a). Roman serisinde Eredin karakteri sağ olarak kurtulmaktadır. Vahşi av süvarilerinin

liderliğini yapan hem spektral olarak evrenler arasında dolaşan hem de kendi evrenlerinde kırmızı süvarilerin lideri ve generali olarak tasvir ediliyor (Sapkowski, 1999: 155). Romandaki vahşi av Ciri'nin karşısına bir düşman olarak çıkmamaktadır fakat Ciri ve Eredin romanın bir bölümünde mücadele etmektedirler; "Sie versetzte ihm einen kurzen Hieb in den Schenkel...Er fiel über Bord, platschte ins Wasser" (Sapkowski, 1999: 191). Son romanda Ciri, Eredin'i alt edip kaçtıktan sonra kendi dünyasına geri döner, roman serisinin sonunda Geralt ve Ciri diğer tüm düşmanlarını alt ederler ve seri sona erer, vahşi av ve Eredin karakteri roman serisinde halen daha Ciri için bir tehdit olarak kalır ve video oyununa uyarlama sürecinde bu kullanılmaktadır. Bahsi geçen üç atlı, oyunda Eredin, Caranthir ve Imlerith olarak oyuncunun karşısına çıkarılmıştır (CD Projekt Red, 2015a). Video oyunlarında sıkça karşılaşılan belirli bölümlerin ve oyunun sonunda çıkan düşmanlar (ing:boss) oyuncunun bir sonraki bölüme geçmesi için veya oyunu bitirebilmesi için alt etmesi gereken karakterler veya canavarlardır. Romandan uyarlanan vahşi av süvarileri de video oyununda oyuncunun karşısına en zorlu üç düşman olarak çıkıyorlar. Oyuncunun bu düşmanların ikisini Geralt, birini ise Ciri olarak alt etmesi gerekiyor. Romandan farklı olarak uyarlanmış durumlardan en göze çarpanı şüphesiz ki ezeli düşmanların farkı. Romanda Wild huna Ciri ve Geralt'ın tek düşmanı değil, fakat oyunda en büyük mücadele Wild Hunt ve Ormanın hanımları ile yapılıyor. Romandan Wild Hunt'ın en büyük düşman olarak uyarlanmasının sebebi romanda Geralt'ın Wild Hunt kontratını alamayacağını, onlarla savaşmanın mümkün olmadığını söylediği için olabilir, çünkü oyuncu canlandıracağı karakterin her zaman daha zor sınavlarla sınanmasını beklemektedir. Romanda alt edilen düşmanlardan sonra geriye Wild Hunt kalmıştır ve romanda yarım bırakılan bir hikâye yine oyunda, oyuncunun tamamlayacağı bir sonla bitirilecektir. Wild Hunt oyunda yenildiğinde Roman serisinde anlatılan tüm düşmanlar yenilmiş olur. Oyunun yapımcı firması Cd Project red eğer geriye dönük bir Witcher hikâyesi anlatmaz ise romanlarda uyarlanacak ve devam edecek pek bir hikâye kalmadığı görülmektedir, bu kaniya varmamızın sebebi roman serisinde bahsi geçmeyen türde bir düşman grubunun daha video oyununda ortaya çıkmış olmasıdır. Roman serisinde olmayan fakat oyun yapımcıları tarafından roman serisindeki evrene uygun bir şekilde esinlenme yoluyla oyuna eklenen bir grup cadı olan ormanın hanımları isimli üç kadın video oyununda önemli bir yer kaplamaktadırlar. Çalışmanın inceleme nesnelere birisi olarak ele

alınmasının sebebi roman serisinde belirli bölümlerde verilmek istenen bazı mesajların bu ve benzer görevler aracılığı ile oyuncuya aktarılmak istenmesidir. Romanda Ciri'nin yaralarının iyileşmesi için bir süre bataklıkta Vysogota isimli Ciri'ye yardım eden bir köylünün yanında tedavi gördüğü anlatılırken, oyunda bu hikâye farklı bir şeye dönüşmüştür. Oyunda Geralt ve Ciri'nin düşmanlarından "**Herrinnen des Waldes**" aynı isimli görev esnasında ortaya çıkan ormandaki üç cadı benzeri kadının yaşadığı yer de romanda bahsi geçen Vysogota'nın kulübesine benzemektedir, ormandaki bataklığın içinde yer almaktadır; "Die Hütte mit war gut im Nebel verborgen, in einem Sumpfland, in das sich niemand wagte" (Sapkowski, 1997: 21). Oyunda ortaya çıkan cadılar da tıpkı romanda Vysogota gibi Ciri'yi yaralı iken bulmaktadırlar, Geralt Cadıların izini bulup onlara Ciri ile ilgili sorular sorduğunda ise Ciri'nin onlardan kaçtığını öğrenmektedir. Oyunun sonuna kadar oyuncu Ormanın Hanımlarıyla da Geralt ve Ciri olarak savaşmaktadır. Bu cadılar romanda yoktur, tamamen oyunun yapımcı firmasının senaristleri tarafından yaratılmış karakterler olarak oyuncunun karşısına çıkmaktadırlar. Ormanın Hanımları karakterlerinin Witcher evreni için gayet uygun karakter tasarımı olduğu söylenebilir ki oyun kapaklarında bile karakterlere yer verilmiş ve oldukça geniş bir ana görev hikâyesi de eklenmiş ve romandaki hikâye ile iç içe geçmiş bir sentez oluşturmuş durumdadırlar (CD Projekt Red, 2015a). Roman serilerinde özellikle "Der letzte Wunsch" isimli romanın "das kleinere Übel" ehvenişer isimli bölümünde ele alınan geçen daha az kötü olanı seçme ile ilgili birkaç hikâye anlatılmaktadır. Bu hikâyelerde Geralt karakteri daha az kötü olanı seçmek için birkaç kez ikileme düşmekte, karar verirken zorlanmaktadır. Bu durum "Herrinnen des Waldes" görevinde ve birçok görevde işlenmiştir. Oyuncu tıpkı romandaki Geralt karakterinin kaldığı daha az kötü olanı seçme durumunda kalmaktadır. Buna örnek olarak ormanın hanımları görevinde bir ağaç ruhu tarafından öldürülecek çocuklar ve arkadaşı olan bir baronun karısının canavara dönüşmesi arasında kalmakta, hangi seçimi yaparsa yapsın birilerinin ölümüne sebep olacağını bilmektedir. Bu durumda oyuncu eğer baronun karısını kurtarmayı seçerse çocuklar ölmekte, çocukları kurtarmayı seçerse baronun karısı canavara dönüşmekte, baron intihar ederek ölmektedir. Okuyucu, Geralt'ın ikilemleri ve verdiği kararları sorgularken oyuncu ikilemde kalarak bu kararları kendisi vermekte, romanda verilmek istenen mesajları birebir deneyimleme yoluyla alımlamaktadır. Bu durumda verdiği kararlar da oluşturmuş olduğu hikâyesinin bir parçası haline gelmekte,

roman serisindeki okuyucunun aksine verdiği kararlar için Geralt karakterini değil kendisini sorgulamaktadır. Sonuç olarak video oyunlarının mesaj vermek ve ikilemleri yazılı metinlerden çok daha yoğun bir formda aktarmak gibi görevleri olduğunu söylemek yerinde olacaktır. Bu örneklerle anlatı odaklı video oyunlarının oyuncuyu bazı duygusal seçimler yapmaya itme gibi bir işlevi olduğunun da altını çizmekte fayda vardır. Sadece hikâye aktarımı değil aynı zamanda bazı içsel çatışmaları direkt olarak sanal yaşantı formunda oyuncuya sunması açısından video oyunları oldukça geniş kapsamlı ve birçok duyuya hitap edebilen interaktif içerik aktarma araçlarıdır. Medyalararası inceleme kapsamında ele alınan bölümlerden birisi de video oyununda "**Skelliges Meistgesuchte**" isimli görevde roman içeriklerinin oyunun tarihsel geçmiş zamanı olarak gösterilmesi bahsidir. Geralt'ın romanda ve oyunda karşılaştığı canavarlar ile olan ilişkileri "Skellige'nin en çok arananı" görevi ve romandaki ilgili hikâyelerin oyundaki uyarlaması olarak oyuncunun karşısına çıkmakta. Roman serilerinde Geralt'ın karşısına çıkan bazı canavarları kimseye zararları olmadığı için öldürmediği, bazılarını da insanlara veya başka canavarlara tehdit olabilecekleri için öldürdüğü görülmektedir "Der Letzte Wunsch" romanında bahsi geçen olay Geralt, Nivellen isimli bir canavar ve bir vampir olan Bruxa arasında geçiyor. Witcher, Nivellen isimli bir canavarın hayatını kurtarıyor ve ona zarar vermek isteyen bir vampir olan Bruxa'yı öldürüyor (Sapkowski,1993a:73). Bu olay oyunda geçmişte olmuş bir olay olarak başka bir canavar tarafından anlatılıyor.

Geralt, yine romanda gerçekleşmiş bir olay ile kendini savunuyor ve bir Doppler'in "suretçi" hayatını kurtardığını anlatıyor oyunda bahsi geçen "Skellige's Meistgesuchte" görevinde romanda Geralt'ın affettiği suretçinin ismi de geçiyor. Romanda Geralt öldürmek istemediği suretçi Bibervelt için şunları söylemektedir; "Eure Sache ist es doch, Ungeheuer zu töten, oder nicht?...Aber keine Vertreter vernunftbegabter Rassen...Bibervelt" (Sapkowski,1993b:145). Geralt ve Borch isimli bir karakter arasında geçen konuşmada Geralt ejderhaları öldürmediğini belirtiyor; "Ich mache keine Jagd auf Drachen" (Sapkowski,1993b:13). Roman serisinden alıntılanan bu üç farklı durum oyunda bahsi geçen "Der Meistgesuchte von Skellige" görevinde Geralt sadece insanları tehdit eden canlıları öldürdüğünü bir kurtadama anlatıyor, Kurt adamın yanındaki troll ve suretçi, Geralt'ın romanda bahsi geçen canavarların hayatını bağışladığını bildiğini anlatıyorlar. Romanda öldürülen Vereena isimli vampirin öcünü almak için oyundaki

kurt adam Geralt'a saldırıyor ve oyuncu bu kurt adamı öldürmek durumunda kalıyor. Oyuncunun diğer canavarlara açıklama yapmadan saldırma seçeneği de var fakat romandan uyarlanan Geralt karakterinin yapmayacağı bir hareket ve bu seçim tamamen oyuncuya bırakılmış (CD Projekt Red, 2015). Bu görevde romandaki olayların kullanılması, oyundaki Geralt karakterinin, yani oyuncunun romanda kurtardığı canavarları anlatarak kendini savunması medyalararası alan için oldukça yerinde bir örnektir. Romanlarda Geralt'ın gerçekleştirdiği eylemlerin oyunda devam ediyor olması iki medya arasındaki ilişkinin halen daha birbirini etkilediğinin göstergesidir. Oyuncu kimseye zarar vermeyen bir canavarı sadece canavar olarak görüldüğü için para karşılığında öldürüp öldürmeyeceğine kendisi karar verirken romanda bahsi geçen benzer durumlarda okuyucu Geralt'ın verdiği kararları sorgulamaktadır. Oyun medyası için hikâyeyi sanal olarak oyuncuya deneyimleme imkânı veren dijital anlatı medyaları demek bu durumda uygun olacaktır.

Roman serisindeki Geralt'ın, oyunda oyuncunun da mesleklerinin Witcher (canavar avcısı) olduğu düşünüldüğünde uyarlanan canavarların da oldukça iyi tasvir edilmiş ve evrendeki varlıklarının inandırıcı bir şekilde ele alınmış olması gerekmektedir. Her ne kadar hayal gücüne dayalı uyarlamalar da olsalar arka planında bilgi olmayan hiçbir içerik oyuncuya sunulmamaktadır, bu durumla ilgili örnekler roman ve video oyunu uyarlaması kapsamında ele alınacaktır.

Roman serisinde birçok farklı yaratıktan bahsedilmektedir ve çoğu video oyununa uyarlanmıştır. Roman serisinde meşe ağacına benzeyen bir canavardan bahsedilmektedir; "Das Geschöpf erinnerte an einen gigantischen Baum, eine gegabelte uralte Eiche" (Sapkowski, 1997: 183). Bahsi geçen canavar video oyununda "**leshen**" ismi ile "das Herz des Waldes" isimli görev ile bir canavar kontratında oyuncunun karşısına çıkmaktadır (CD Projekt Red, 2015a). Leshen gibi birçok canavar romandan uyarlanmıştır, örnek vermek gerekirse romanda Toussant ülkesinde duvar süslemesinde görülen **tepegöz** canavarı çizimi tasviri şu şekilde yapılmıştır; "der gerade von dem Wandteppich zurücktrat, der den Kampf der Riesen mit den Zyklopen darstellte" (Sapkowski, 1999: 83). Oyuncu Toussant haritasına geldikten kısa bir süre sonra Bu tepegöz ile karşılaşılıyor ve bu Tepegöz'ü öldürmeden ilerleyemiyor. Romanda küçük bir ayrıntı olarak verilmiş olan bu canavar oyuna uyarlanmış detaylardan birisidir. Oyunun "Blut Und Wein" genişleme paketinde "Das Biest von Toussaint" görevinin başında,

oyuncunun ortaya çıkan tepegöz ile savaşması gerekiyor (CD Projekt Red, 2016). Bu ve benzeri birçok canavar video oyununa aktarılmış. Vampirler, kurt adamlar, bitkiye benzeyen canavarlar gibi birçok canavar oyuna aktarılmış ve birçoğu oyuncuya Witcher kontratı olarak sunulmuş. Oyuncu bahsi geçen canavarlar ile ilgili video oyunundaki "Bestiarium" sekmesindeki canavarlar kitabından bu canavarlar ile ilgili Şekil 26'da görüldüğü gibi bilgi edinebilmektedir.



Şekil 26: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Bestiarium Sekmesi

Kaynak: Bestiarium Sekmesi, CD Projekt Red, 2015a

Romanda da oyunda da ana karakter olan Geralt'ın mesleğinin canavar öldürmek olduğu düşünüldüğünde her iki medyada da canavarların oldukça geniş bir yer kapladığının düşünülmesi gayet yerinde olacaktır, fakat video oyunu canavar kontratlarına roman serilerinden daha geniş yer vermiştir. Oyunu oluşturan bileşenlere bakıldığında rol yapma oyunu olması oyuncuya bir canavar avcısını canlandırma imkânı verdiği için evrende canavarlarla ilgili sorunları olan insanların olması ve canavarlar için Witcher arıyor olmaları gerekmektedir. Açık dünya konsepti oyuncuya evrende özgürce dolaşma imkânı vermektedir, oyuncu evrende dolaşırken canavarlarla ilgili kontratlara ve başıboş gezen canavarlara rastlamaktadır. Romanda canavarlar ile ilgili bilgilerin de video oyununda "Bestiarium" adı altında verilmesi oyuncuya romandan elde edilen bilgilerle

sunulan medyanın sadece görsel-işitsel değil aynı zamanda metin olarak da verildiğini göstermektedir. Video oyunlarının çoğunda olay günlükleri, görev açıklamaları, bazı karakterler hakkında yazılı bilgiler bulunmaktadır, fakat Witcher 3 gibi roman uyarlaması video oyunlarında metinler çoğunlukla roman serilerinden alıntılanmakta veya uyarlanarak oyuncuya sunulmaktadır. Video oyunlarını hikâye ve anlatıdan bağımsız incelemek isteyen araştırmacıların bu durumları göz önünde bulundurarak bakış açılarını değiştirmeleri gerekmektedir. Daha önce de video oyunlarının sanat formu olup olmadığı tartışmaları ile ilgili tespitleri sunarken değindiğimiz bu konuda verdiğimiz örneklerde olduğu gibi binlerce metinden oluşan video oyunları sadece görsellik ve işitsellikten ve kontrol edilebilirlikten ibaret değildirler. Roman serisindeki canavarlar ile ilgili bilgilerin metin olarak da oyuncuya sunulması tıpkı daha önce Ciri karakteri bölümünde verdiğimiz Ciri'nin geçmişine dair bilgilerin Geralt'ın olay günlüklerinde verilmesi gibi hem medyalararası hem de metinlerarası alanda ele alınabilecek bir durumu ortaya çıkarmaktadır. Bahsi geçen canavarlar roman serilerindeki bilgilere dayanarak oyuna uyarlanmış ve oyuncuya evrende karşılaşılabilecek sanal varlıklar hem de canavarlar kitabından hakkında bilgi alınabilecek birer varlık olarak aktarılmaktadır. Oyuncu o canavarla karşılaşmasa bile metinlerden bilgi sahibi olabilmekte, metinden video oyununa dönüşüm süreci sonrasında bilgi tekrar oyuncuya metin olarak sunulmakta, roman serisindeki edebiyat medyasının içerik aktarma görevini video oyununun üstlendiği görülmektedir. Video oyunlarının mesaj aktarma aracı olarak kullanıldığına değindik, bu aktarımların sadece hikâyeleri dümdüz aktarma şeklinde verilmediğini de verdiğimiz örneklerle açıklamaya çalıştık, çalışmada video oyunlarının aktardığı toplumsal ve sosyal içeriklere de yer vermek yerinde olacaktır.

Roman serisindeki Toplumsal, Sosyal ve Politik İçeriklerin Oyuncuya Sunulması

Görevleştirme süreci olarak incelenen birçok olay, hikâye ve içerik çalışmada yer bulmaktadır, fakat çalışmanın ilerleyen bölümlerinde Witcher video oyununun toplumsal ve sosyal sorunları oyuncuya ne şekilde aktardığı, bu tarz içeriklerin video oyunlarını nasıl bir konuma taşıdığının altını çizmek amacı ile ele alınacaktır.

Görevleştirilen bir başka hikâye olarak da **Scoia Tael** isimli topluluk örnek verilebilir, Scoia Tael, çetesi romanda ve video oyununda dışlanan ve zulüm gören cüce ve elf

ırklarının toplanarak oluşturdıkları bir ırk olarak ön plandadırlar;

"Scioa'tael..... »Waldbanden.« »Eichhörnchen?« So nennen sie sich selbst in der Elfensprache. (Sapkowski, 1994: 84)..."Den Scioa t'ael. Den Terroristen. Den flüchtigen Überlebenden eines vor zwei Tagen zerschlagenen Kommandos" (Sapkowski, 1999: 410).

Romanda tasvir edildiği gibi Scioa Tael çeteleri ile oyunda ormanda ve ormana yakın yollarda karşılaşabiliyorsunuz. Bu savaşçılar cüceler ve elflerden oluşuyorlar, elfler okçu cüceler ise yakın dövüşte oldukça başarılılar. Bir nevi çete olarak tabir edilmektedirler, oyunda da buna benzer bir konumda oldukları söylenebilir, Oyuncu "Monster im Wald" görevini aldığı anda ormanda canavar ararken Scoia Tael çetesi ile karşılaşılıyor, insanları öldüren bir canavar olmadığını Scoia Tael çetesi olduğunu öğreniyor. Oyuncuya iki farklı seçenek sunuluyor. Oyuncu "Ich muss mit eurem Kommandanten reden." diyalog seçeneğini seçtiğinde barışçıl bir çözüme ulaşıyor, fakat Oyuncu Scoia Tael çetesini yok etme yoluna da gidebilir. Bu durumda oyuncu görevi aldığı karaktere Scoia Tael çetesinin kafalarına taktığı sincap kuyruklarını da götürüyor, ortada bir canavar olmadığını anlatıp ödülünü alıyor (CD Projekt Red, 2015a). Witcher 3 ve benzeri video oyunlarındaki anlatı unsurları ve anlatılan hikâyelerin içeriklerine bakıldığında oyunun nasıl bir kitleye hitap ettiği konusunda her zaman ortak bir yargıya ulaşmak mümkün değildir. Video oyunlarını eğlence odaklı ve hikâyeden bağımsız medyalar olarak tanımlayan bazı araştırmacıların ırkçılık ve dışlanan ırkların baş kaldırması, terörizme yönelmesi gibi toplumsal ve sosyal konulara değinen bu tür oyunları göz ardı ederek oyunların sadece biçimine odaklandıkları Witcher 3 ve benzeri video oyunlarındaki anlatı unsurlarına bakılarak kolayca tespit edilebilmektedir. Video oyunlarında oyuncuya aktarılan birçok alt metin ve hikâyenin tabanında farklı mesajlar bulunmaktadır. Scoia Tael çetesinin insanlardan intikam almak istemeleri buna örnek olarak gösterilebilir. Bir diğer örnek ise **Nilfgaard** imparatorluğunun baskıcı, istilacı ve işgalci bir ülke olarak video oyununda yer alması durumudur. Romanda büyük ordulara ve güce sahip olan Nilfgaard imparatorluğu birçok bölgeyi yönetiyor, cüceler ve elfler de bu yüzden insanlara karşı savaşıyorlar, Nilfgaard işgal ettiği yerlerde yaşayanları sürüp kendi insanlarını o bölgelere yerleştiriyor.

"Nilfgaard redet auch immerzu von Gleichheit, verspricht euch die Rückkehr zu den alten Zuständen, wenn es uns nur besiegt und aus diesen Ländern hinauswirft (Sapkowski, 1994: 16)... "Der Rassismus macht Euch offensichtlich blind. Die Nilfgaarder sind genau solche Menschen" (Sapkowski, 1994: 16).

Roman serisinde de hem işgalci hem de ırkçı bir yönetim biçimi ile Witcher evreninde tasvir edilen Nilfgaard imparatorluğu video oyununa da aynı şekilde aktarılmıştır. 2012 yılında Witcher 3 oyunu yapımcısı Cd Project Red tarafından yayınlanan sinematikte Nilfgaard imparatorluğu tüm haritayı ele geçiren istilacı bir güç olarak gösterilmiştir (CD Projekt Red, 2012). Video oyununda Nilfgaard'ın işgali sonrasında oluşan çeteler, kuzey diyarları ordularının generallerinin oluşturmaya çalıştığı gerilla birlikler gibi "Auge für Auge" görevinde oyuncunun da Nilfgaard askerleri ile savaşabildiği bazı görevler verilmiştir. Bu örneklerin verilmesinin sebebi video oyunlarında bu tür içeriklere **anlatı odaklılık** penceresinden bakmadıkça incelenmeyeceğini vurgulama amacı taşımaktadır. Video oyunlarındaki görevleri yerine getiren oyuncu ile roman serilerindeki hikâyeleri okuyan okuyucu arasında alt metinleri ve mesajları alımlama açısından bir fark bulunmamaktadır. Nilfgaard üzerinden örnek verecek olursak eğer alıcı her iki medyada da yazarın vermek istediği mesajı almaktadır. Bu durumda video oyunlarının iletişim aracı olarak kullanılabilecek dijital bir anlatısal medya olduğunu söyleyebiliriz.

Romandan uyarlanan (Sapkowski, 1999: 404-420) ve görevleştirilen hikâyelere bir diğer örnek olarak **Prens Radovid'in suikastı** gösterilebilir. Oyuncunun "Ein Tödlicher Plan" isimli göreve katılması sonucunda Kral Radovid'in suikastı gerçekleşmektedir.

Romanda bahsedilen Prens Radovid, "5. Radovid olarak da bilinir" babasının ölümünde Philippa ve Dijkstra'nın rolü olduğunu öğreniyor. Witcher 2 oyununda "im namen höherer werte" isimli görev esnasında Philippa Eilhart'ı hapseden Kral Radovid onun gözlerini oyduruyor ve üçüncü oyunda büyü gücüyle gören ve gözlerinde bir bant ile dolaşan Philippa, Radovid'den intikam almak istiyor (CD Projekt Red, 2011). Prens Radovid, Witcher 3 oyununda bir cadı avı başlatıyor ve Philippa Eilhart'ı yakalamak istiyor. Bunun üzerine Geralt'dan yardım istemektedir. Burada oyuncunun oyundaki kararları yine hikâyenin gidişatına etki etmektedir. Oyuncu Radovid'in vermiş olduğu "Meistgesuchte Frau Redanians" isimli görevi yapmayı seçip Philippa'nın yerini Prens

Radovid'e söyleyip büyücü Philippa'yı yakalatabilir, ya da Philippa'yı uyarıp bir sonraki görev zincirine başlayıp Radovid'in suikastı görevi olan "Tödlicher Plan" görevinde Dijkstra, Vernon Roche ve Philippa'ya yardım edebilir. Hikâyenin sonunda oyuncu eğer Radovid'in suikastını seçerse Philippa Eilhart gözlerinin intikamı olarak Radovid'i öldürebiliyor. (CD Projekt Red, 2015). Tüm bunların yanı sıra Oyuncu Radovid'in suikastı görevini gerçekleştirmezse oyunun hikâyesinin sonunda Radovid'in savaşı kazandığı, zalim bir imparator olduğu, tüm kuzeyi ele geçirdiği, tüm insan olmayanları öldürmeye başladığı bir sinematikte anlatılmaktadır. Eğer Radovid ölürse Dijkstra karakteri ölmez ve Redanya'nın başına geçerse Radovid'in öldürüldüğü, savaşı yine Redanya'nın kazandığı, Dijkstra'nın ülkeyi yönettiği bilgisi verilmektedir. Eğer Radovid de Dijkstra'da ölürse Nilfgaard savaşı kazanmaktadır. Ciri'nin yaşayıp yaşamaması, Nilfgaard imparatorunun ölüp ölmemesi gibi durumlar da hikâyenin sonuna etki etmektedir. Bu bölümde oyunun farklı sonlarının farklı varyasyonları ele alınıp tartışılabilir ve medyalararası olarak incelenebilir fakat çalışmanın önceki bölümlerinde bu konuda birçok örnek verilmiştir. Bahsi geçen Radovid'in suikastı görevi içeriği oldukça karmaşık gibi görünse de oyuncu bu evrenin içerisinde bir karakterin rolünü oynadığı için çevresinde gerçekleşen tüm olayların farkındadır. Witcher romanında anlatılan politik ve siyasi içerikli hikâyeler video oyunundaki sanal evrende de kendisini göstermektedir. Witcher 3 video oyununda Politika ve ülkelerin menfaatlerinin çatışmaları dışında ele alınan bir diğer öge de **ırkçılıktır**. Romanda sık sık konusu geçen ırkçılık ve azınlıkların sorunları oyunda da görülüyor. Elfler ve cüceler gerilla taktikleri ile insanlara ve tacirlere saldırabiliyorlar. Romanda Geralt'ı yakalayan elflerden birisinin anlattığı hikâyede durum şu şekilde tasvir edilmiş; "Zu euren Bedingungen?....und eure Vorherrschaft anerkennen? Die eigene Identität verlieren? Zusammenleben als was? Als Sklaven? (Sapkowski,1993a:210). İnsanların diğer ırkları katlettiği bir dönem tasviri sürekli yapılıyor, ilk romandan alıntılanmış bu bölümde anlatılanlar "die Dame vom See" isimli son romanda çıkan bir soykırım ayaklanmasında bariz olarak görülmektedir, silahlandırılmış halk cüce ve elfleri yakalayıp öldürmeye çalışmaktadır;

"die tragischen Vorfälle in Riva seien ein absolut zufälliges Ereignis gewesen.....eine Folge der gegenseitigen Feindschaft von Menschen, Zwergen und Elfen" (Sapkowski, 1999: 473).

Oyunda Elfler ve Cüceler bu tarz olaylara karşın silahlanıp Scoia T'ael çetelerine katılıp insanlardan nefret edip onları soymaya başlıyorlar. Bu tarz durumların da video oyunlarında aktarıldığının, video oyunlarının ciddiyle ele alınacak içeriklere sahip olduğunun altının çizilmesi gerekmektedir. Video oyunlarının anlatı odaklı olarak ele alınıp alınamayacağı tartışıldığı bir bilimsel ortamda zeminde bu tarz uyarlamaların örneklendirilmesinin yerinde olduğunu düşünmekteyiz. Video oyunlarının içeriklerinin anlatmak istenilen ana hikâye üzerinden değil iç hikâyesi, alt metinleri, politik, siyasi, dini unsurların aktarımı açısından ele almanın da mümkün olabileceğinin altını çizmek gerekmektedir. Witcher 3 video oyununda roman serisindeki evrende bahsi geçen **edebi ateş tarikatının** de yer aldığı görülmektedir. Bu dine mensup olan rahiplerin insan olmayanlara karşı hoşgörüsüz oldukları, dine inanan ve inanmayan insanlar olduğu görülmektedir. Roman serisinde insan olmayanlara karşı tutumu bir rahibin ağzından şu şekilde aktarılmaktadır;

" Nichtmenschen und alle anderen verdächtigen Elemente müssen aus den Chroniken der Menschheit verschwinden. Sie müssen ausgestrichen, ausradiert werden" (Sapkowski, 1999: 414).

Romanda ebedi ateş inancına sahip rahiplerin düşünceleri bu şekilde aktarılmış, oyunda bazı bölgelerde cadı avları başlatılmış, oyuncunun büyücüleri şehirden kaçırmak için "Jetzt oder Nie" isimli görevi tamamlaması gerekiyor, Bu görevde birçok büyücüyü bu soykırımdan kurtarmak mümkün olabiliyor (CD Projekt Red, 2015a). Oyunda edebi ateş tapınağına bağlı rahiplerden bazıları şehir sokaklarında vaaz verirken görülüyorlar, eğer oyuncu bu rahiplerinden birisi ile konuşursa Geralt'a bir mutant ve kaçık olduğunu, kazığa bağlanıp yakılması gerektiğini söylemektedir. Oyunda bu rahip ile ilgili herhangi bir görev yok, sadece "Hierarch" isimli meydanda "Novigrad" şehrinin merkezinde insanlara vaaz vermektedir. (CD Projekt Red, 2015a). Roman-oyun uyarlaması yapılırken arka planı başarılı bir şekilde oluşturulmuş evrenin inandırıcılığını artıran dini inançlar ile ilgili bazı öğelerin olması oyunun dayandığı kaynağın, yani edebi bir eserin uyarlama sonrası oyuna ne ölçüde anlatımsal özellikler kattığını göstermektedir. Bunun yanı sıra video oyunlarının anlatı yönünün diğer hikâye anlatma görevini üstlenmiş iletişim medyalara kıyasla ne kadar öğeyi içerisinde barındırdığı verilen

örneklerle desteklenmektedir. Okuyucu romanda bu ırkçılık, zulüm ve baskıcı düzenin olduğu bir ortama dair tasvirleri okuyarak kendisini karakter ile özdeşleştirmektedir. Fakat oyuncu direkt olarak bu ortamda oynadığı karakterin rolünü üstlenmekte, olayları sanal bir ortamda deneyimlemektedir, edebiyat medyasından uyarlanan bahsi geçen içerikler oyuncuya roman serisindeki mesajı kendi anlatım türüne uygun bir formda aktarmaktadır. Savaş, politika, siyaset gibi içeriklerin de video oyunlarında ele alındığı Witcher 3 gibi anlatı odaklı video oyunlarında görülmektedir bunlara örnek olarak *Skryim* (Bethesda,2011), *Fallout* serisi (Bethesda 1997-2019), *Resident Evil* serisi (1996-2020), *Metro 2033* serisi (4A Games,2010-2019), *Bioshock* (2K 2007-2013) gibi oyunlar gösterilebilir. Roman serisinde kullanılan bir diğer hikâyeye ve tüm Witcher evrenine bağlı olan içeriklerden birisi de Elflerin kullandığı dildir. **Elfçe** dili Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi* (1954) serisinde olduğu gibi Sapkowski'nin Witcher serisi için oluşturduğu bir dildir. Romanda birçok yerde geçmektedir;

"**Scioa'tael**" So nennen sie sich selbst in der Elfensprache."(Sapkowski, 1994: 84)..."**Tedd Deireádh**", *die Zeit des Endes*" (Sapkowski, 1994: 4)... "Es muss so sein, weil...**Va'esse deireádh aep eigeán**..." "Etwas endet, etwas beginnt" (Sapkowski, 1994: 62).

Oyunda da romanda da Elfçe lisanında çok fazla şey söyleniyor ve bunların çoğunun çevirisi anında konuşan karakter tarafından yapılıyor. Oyunda "Störung" isimli görevde bir elf Geralt'a "**Gwynbleidd**" "Ak Kurt" ismi ile sesleniyor, "Feuertod" görevinde ise Geralt'ın hayatını kurtardığı bir Elf Geralt'a "**vatt'ghern**" "Witcher" diye sesleniyor. Elfler diyarına yolculuk yapılan "Durch Zeit und Raum" görevinde ise bir Elf, Geralt'a "wird kein **Aen Elle** reagieren" diyor. "Aen Elle" kadim halk, elf halkı manasına gelmektedir (CD Projekt Red, 2015a). Roman serisindeki bir ırk için oluşturulan dilin video oyuna aktarılması oyun evrenine inandırıcılık unsurları olarak çeşitlilik ve zenginlik katmaktadır. Çalışmanın birçok bölümünde video oyunlarının araştırma nesnesi olarak ele alınması ve incelenecek unsurların gelecekte yapılabilecek bu çalışmanın emsali olabilecek video oyunu incelemelerinde ne tür içeriklerin irdelenebileceği açısından bilgi verme amacı da taşımaktadır. Çalışmada vurgulanan anlatı odaklılık, video oyunlarının sanat formu olup olmadığı tartışmaları, medyalararası alanda video oyunlarının yeri gibi birçok unsurun birden fazla örnekle okuyucuya

sunulmasının ana sebeplerinden birisi literatürde video oyunlarına karşı farklı bakış açılarının oluşmasını sağlamaktır. Elflerin dili Elfçe bir roman serisinde yazılı bir dil gibi okuyucunun karşısına çıkarken video oyununda seslendirilmekte, telaffuz ve tonlama gibi unsurlar işin içerisine girmektedir. Sadece bu içerik bile araştırma nesnesi olarak ele alınabileceken video oyunlarını biçimsel ve bir bütün olarak incelemek isteyen araştırmacıların bakış açısının ne denli yanlış olduğu kolaylıkla tespit edilebilmektedir. Witcher 3 video oyunu gibi bu türde oyunların da hem anlatı odaklılık açısından incelenmesi, alt metinlerinin tıpkı film analizlerinde ve roman analizlerinde ele alındığı gibi ele alınmaları gerekmektedir. Bahsi geçen video oyunlarının içeriklerinin bilimsel açıdan incelenebilirliği bu çalışmanın değinmek istediği ve irdelediği ana konulardan birisidir, bu yüzden bazı örnekler üzerinde sık sık durulmakta, video oyun araştırmaları için incelenebilecek ne kadar çok anlatı odaklı öge olduğu ortaya konulmak istenmektedir. Medyalararasılıkta en ufak detayın bile uyarlama sürecinde bir bilgi, ileti aktardığı bilinmektedir, sadece karakterlerin ve hikâyelerin aktarılmadığı, kaynak metinlerde ve medyalarda kurgusal evrenlerdeki eşyaların o evren ve karakterler hakkında birçok şey anlattıkları bilinmektedir. Bu yüzden roman serisinden video oyununa aktarılan hikâyeye bağlı olan eşyalar üzerinde de durulacaktır.

4.2. Roman Serisinden Oyuna Uyarlanan Eşyalar

Eşyalar ile hikâyelerin bağlantısının inceleneceği bu bölümde roman serilerinden uyarlanan eşyalarla özdeşleşmiş hikâyeler üzerinden analizler yapılacaktır. Video oyunlarında yaratılan evren, mekânlar, eşyalar ve atmosfer oyuncunun kendisini sanal bir evrende hissetmesi için gereklidir. O yüzden sinema filmlerinde olduğu gibi arka planda kalan her şey bir sanat yönetmenin yaptığı gibi hikâyeye ve evren ile uyumlu olmalıdır. Romandaki karakterlere özgü detayların her iki medya için de inandırıcılık açısından oldukça önemli olduğu bilinmektedir. Karakter odaklı detayların romandaki haliyle video oyununda devamlılığının olması oyundaki evrenin oyuncuya yansıtıldığından daha büyük olduğu görülmektedir. Romanda Ciri'nin kılıcı da oyuna uyarlanmıştır romandaki kılıcının adının Zirael olduğundan bahsedilmiştir;

"... **Der Turm, in den der Blitz einschlägt**, ist bei den Älteren Rassen ein Symbol von Chaos und Zerstörung »Eine Schwalbe«, schloss Ciri. »**Zirael**. Mein Name.«..... Ein Original. Ein echter Gnomen-Gwyhyr. Dieser Knauf ist über

zweihundert Jahre alt" (Sapkowski, 1997: 96).

Geralt, eğer oyun iyi sonla biterse Witcher olan Ciri'ye oyunun sonunda bahsi geçen türde bir kılıcı, bir kılıç ustasına yaptırıyor. Oyunda "etwas endet, etwas beginnt" isimli görevde demirci, Geralt'ın kılıcın üzerine ne yazdırmak istediğini soruyor, seçenekler "Zireael" ya da "**Der Blitz, der durchs Dunkel schneidet**" iki yazıdan birisi kılıcın üzerine işlenebiliyor ve görevin sonunda Şekil 27'de görüldüğü üzere görev sonundaki sinematikte kılıç Ciri'ye Geralt tarafından hediye ediliyor.



Şekil 27: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Ciri ve Kılıcı

Kaynak: Ciri'nin kılıcı "Etwas Endet Etwas Beginnt", CD Projekt Red, 2015a

Burada yine oyuncunun kararları söz konusu, oyun evreninde yaratılacak bir eşyanın oyuncu tarafından isimlendirilmesi ve başka bir karaktere verilmesi durumu söz konusudur. Oyuncu yapmış olduğu seçimler sonucunda Ciri'nin ölmemesini sağlamış, hikâyenin mutlu sonla bitmesinin ardından Ciri'nin Witcher olacağı için ona bir kılıç yaptırmıştır. Romanda bu kılıcı farklı bir şekilde elde eden Ciri, oyunda Geralt'ın hediye etmesi ile aynı isimli kılıca kavuşmaktadır. Oyuncu hem Geralt hem de Ciri karakterini oynamaktadır ve ikisinin de hikâyelerini bilmektedir, bu da oyuncuya hikâyenin tamamına vakıf olma imkânı tanımaktadır. Roman serisinde bahsi geçen kılıç ile ilişkilendirilmiş isimlerin oyunda kullanılması yine iki medyanın birbiri ile oluşturdukları sentezi ortaya koymaktadır. Roman serisinden ve video oyunundan

birçok örnekle zenginleştirilebilecek olan bu durum romanda bahsi geçen eşyalarla da ilişkilendirilmiş, video oyunundaki evren ve roman serisindeki evren arasındaki bağların güçlenmesine sebep olmuştur. Serinin ikinci romanı olan "Schwert der Versehnung" isimli romanda tek boynuzlu at üzerinde Yennefer ve Geralt'ın seviştiğinden bahsedilmektedir; "Sie hatte ein Einhorn, auf dessen Rücken sie gern Liebe machte....eines schönen Tages war die Puppe jedoch unter ihnen zusammengebrochen, **aufgerissen und zerstoßen**" (Sapkowski,1993b:103). Bahsi geçen tek boynuzlu at üzerinde sevişme hikâyesi oyunda da kullanılmış. Oyuncu "Der König ist Tod, Lang Lebe Der König" isimli görevi yaparken Yennefer'in odasında bahsi geçen tek boynuzlu içi doldurulmuş at odada duruyor, eğer oyuncu eşya ile etkileşime geçerse Geralt, atın **onarılmış** olduğunu söylemektedir (CD Projekt Red, 2015a). Yine oyunda, romanda geçen bir olayı eskiden yaşanmış bir hikâye gibi anlatıldığı görülmektedir. Oyun çoğu hikâyeyi oyuncuya aktarırken romandaki hikâyeleri baz almış ve karakterler arasındaki ilişki ile referanslar vererek oyundaki karakterlere romandaki geçmişleri ile bir arka plan yaratmış. Bu durumda romanda gerçekleşen olaylar oyunda sürmekte, romandaki kurgusal yaşantı oyundaki sanal evrende devam etmektedir. Bu örnek ele alınırken sadece roman içeriklerinden oluşturulmuş geniş kapsamlı ve sanal bir evrende yer alması hususu değil aynı zamanda etkileşime geçilebilir uyarlanmış dijitalize edilmiş eşyalardan da bahsetmek mümkündür. Romanda da bahsi geçen doldurulmuş at okuyucu ve oyuncu için küçük bir detay gibi görünse de mesaj taşıması, içerik aktarımı aracı olarak kullanılması açısından medyalararası kapsamda önemli bir eşyadır. Oyuncu oyun evreninde roman içeriklerini aktaran bir eşya ile etkileşime geçip bir bilgi edindiğinde aslında romanla, Sapkowski'nin kurgusal evrenindeki içeriklerle etkileşime geçmektedir. Benzer bir aktarım aracı olarak tespit edilen, roman serisindeki gölün hanımı isimli hikâye ile bağlantılı olduğu görülen **Aerondight kılıcı** da bu duruma örnek gösterilebilir. Bahsi geçen hikâyede Galahad isimli gezgin, gölün hanımı olduğunu düşündüğü kişiden, yani Ciri'den bir kılıç vermesini beklemektedir; "Das ist eine große Ehre für mich...Weil sie immer aus dem Wasser auftaucht und ein Schwert schenkt" (Sapkowski, 1999: 10). Romandaki bu hikâye video oyunundaki Aerondight isimli kılıçla ilişkilendirilmiştir. "Blut und Wein" genişleme paketinde "Es Kann Nur Einen Geben" isimli görevde gölün hanımından "Aerondight" isimli kılıcı alabilmek için oyuncunun bir Keşiş ile mücadele

etmesi gerekmektedir (CD Projekt Red, 2016). Eşyaların hikâyeler ile bağlantısı farklı medyalarda ortaya çıktığında sadece iki medyanın birbiri ile olan bağı güçlendirmekle kalmamakta aynı zamanda hikâyeyi taşıyan eşyanın iletişim aracı haline de gelmesini de sağlamaktadır. Gölün hanımı isimli hikâyeyi simgeleyen video oyunundaki bir eşya olan Aerodight kılıcı içerisinde iletişimsel unsurlar barındıran bir araca dönüşmektedir. Benzer örnekler verecek olursak Yennefer karakterinin büyü yoluyla elflerle görüşmek için tasarladığı, oyunda "Das Hässliche Entlein" görevinde bahsi geçen roman serisinde de aynı amaçla tasarlanan "ein Megaskop zur Telekommunikation" (Sapkowski, 1997: 217). **Megaskop**, Geralt karakterinin ve tüm Witcher ırkına mensup kişilerin kullandığı **iksirler**; "ein Elixier zur Blutgerinnung geträufelt, ein weiteres Elixier hinzugefügt, das unempfindlich machte" (Sapkowski,1993b:227). Oyunda önemli yeri olan iksirler romanda birçok yerde bu şekilde anlatılmış, İksirler sadece witcher sınıfının kullandığı ve onlara insanüstü özellikler veren karışımlar olarak tasvir edilmiştir, **Witcher madalyonları** ve **Witcher okulları** da oldukça geniş yer kaplayan içerikler olarak okuyucunun ve oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Roman serilerinde madalyonların Geralt'ı tehlikelere karşı uyardığından sıkça bahsedilmektedir; "Medaillon begann zu vibrieren" (Sapkowski,1993a:248). Madalyon büyülü veya lanetli bir kişi yaklaştığında veya tehlikeli bir durum olduğunda titreyerek witcherlara bu durumu haber verebiliyor. Oyunda da madalyonun titrediğini karakter dile getiriyor ve oyuncu bir tehlikeyi önceden fark etmiş oluyor. "Blut und Wein" genişleme paketinin "Gesänge eines Ritterherzens" görevinde Geralt, konuştuğu bir kadının yanına yaklaştığında madalyonunun titrediğini söylemektedir (CD Projekt Red, 2016). Farklı biçimlerde Witcher madalyonlarının fiziksel ortamda da kolye olarak satıldığı, video oyunu ve roman serisinin fanları tarafından satın alındıkları bilinmektedir. Roman serisinde bahsi geçen kurt başı sembolüne sahip madalyon video oyunundan sonra Witcher mesleğini ve hikâyesinin sembolü haline gelmiştir. Aynı zamanda madalyonların Witcher'lar için hangi okula mensup olduklarını belirttiklerinden de bahsedilmektedir; "Mein Medaillon Das Zeichen der Wolfsschule" (Sapkowski,1993a:124). Madalyonların video oyunundaki mesleğin ve Witcher evreninin bir sembolü haline gelmesi transmedya iletişim araçları ve hikâye aktarım görevi üstlenen, referans olarak bilgi aktaran eşyalara örnek gösterilebilir. Bahsi geçen Madalyonların video oyunundaki madalyonların birebir aynısı olduğu düşünüldüğünde roman serisindeki hikâyenin video oyununda

sembolleştirilmesi sürecinin irdelenmesi yerinde olacaktır. 7 kitaplık bir roman serisi 200 saatlik bir video oyununa aktarılmıştır, video oyunundaki bir madalyon fiziksel ortamda tüm Witcher evrenini simgeleyen bir eşya olarak hem video oyununun hem de roman serisinin bir anıtı olarak ortaya çıkmıştır. Roman serisinden video oyununa uyarlanan ele alınabilecek genelevler, tüccarlar, loncalar, tapınaklar, binalar, saraylar ve meydanlar gibi binlerce içerik bulunmaktadır. Witcher 3 video oyununun 136 Km2 büyüklüğünde (2015, Techtimes) olduğu düşünüldüğünde sanal evren yaratmak için çok fazla içeriğe ihtiyaç duyulabileceği görülmektedir. Roman serisindeki evrenin tamamının video oyununa rahatlıkla aktarabilme imkânı veren bu sistemin bileşenlerinden bahsetmiştik, uyarlanan tüm içeriklere ek olarak bazı içerikler de oyunlaşma süreci sonunda sistemleşmektedirler. Örneğin roman serisinde karakterlerin tüccarlardan alışveriş yapmaları video oyununa oyuncunun alışveriş yapabildiği bir sistem olarak uyarlanmıştır. Bu tür sistemler bir sonraki bölümde ele alınacaktır.

4.3. Romandan Video Oyununa Uyarlanan Etkinlikler ve Sistemler

Tüccarlar ve Bankacılar, Alışveriş ve Borç Alma Sistemi

Romandan uyarlanan görevler, karakterler, eşyalar ve oyun evrenini oluşturan birçok içeriğin analizini yapmış bulunmaktayız. Çalışmanın son bölümlerinde roman serisindeki bazı etkinliklerin, yerlerin ve anlatılan olayların video oyununda bir sisteme oturtularak oyuncuya sunulması, interaktifleştirme sürecinin analizi üzerinde durulacaktır. Roman serilerinde tüccarların ürünlerini sattıkları alanlarda bahsedilmektedir, Geralt'ın onlardan bir şeyler satın aldığından bahsedilmektedir;

"Der Händler ging zum Wagen...Sie sahen Schwerter, Bögen, Bündel von Pfeilschäften,... Solche findet ihr bei anderen nicht..... Wenn ihr aber gleich drei Dutzend nehmt, dann lass ich sechs Prozent Rabatt vom Preis ab" (Sapkowski, 1996: 41).

Romanda bahsi geçen bu tüccarın satış için yaptığı konuşma, gelen kişinin ürünlere bakıp seçmesi, para ödemesi gibi interaktif durumlar oyuna olduğu gibi aktarılmış. Witcher oyun evrenindeki tüccarlar, diğer oynanamayan karakterler gibi satış yapmak için müşterilere sesleniyorlar, ürünlerini ve fiyatlarını anlatıyorlar. Witcher evreninde çok fazla satıcı var, bu satıcılar birkaç farklı türde ürünler satıyorlar. Zırhçı, demirci,

otacı, hancı gibi farklı türde tüccarlar bulunmakta, bazı tüccarlar ise gezerek satış yapıyorlar,oyuncu yollarda rastladığı tüccarların elinde bulunan ürünleri satın alabiliyor (CD Projekt Red, 2015a).



Şekil 28: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Eşya Alım Satım Sistemi

Kaynak: Eşya Alım Satım Sistemi, CD Projekt Red, 2015a

Şekil 28'deki resimde görüldüğü gibi satın alınacak ürünler sağ tarafta sol tarafta ise oyuncunun ekranı bulunuyor, oyuncu istediği ürünleri alıp satabiliyor. Oyuncuya evrendeki özgürlük ve çeşitlilik hissi veren sistemlerden birisi de satın alma sistemidir. Özellikle açık dünya ve rol yapma oyunlarında alım-satım sistemleri oldukça yaygındır. Oyuncu kendi seçimleri doğrultusunda oyunda kullanacağı her şeyi seçebilir, satın alabilir, satabilir. Bu da oyun medyasının oyuncuya sunduğu imkânlardan birisi olarak gösterilebilir. Romanda tasvir edilen durumların oyuncuya interaktif bir şekilde sunulduğu bu sistemin oyuncuya Witcher evrenindeki eşyaları istediği şekilde ulaşabilme imkânı vermektedir. Eşyaların alınıp satılabilmesi, satılan ürünlerin tüccarın elinde tekrar satışa konulması gibi durumlar oyun evreninin **gerçekçilik hissini ve inandırıcılığını artıran unsurlardır**. Okuyucu Witcher mesleğini tasavvur eder, Geralt'ın yerine kendisini koyarak alışveriş yaptığını, mesleğinden para kazanıp bir şeyler aldığını okuyarak alımlar, oyuncu ise mesleği sanal bir evrende icra eder, para kazanır ve tüccarlara gidip istediği eşyayı, silahı, kılıcı, iksiri, kıyafeti alıp karakterini istediği şekilde oluşturabilir ve çeşitlendirebilir. Rol yapma oyunlarının roman

içeriklerini sisteme oturtup sanal bir evrene çevirmesi durumu anlatılan tüm bu sanal yaşantısal durumların oyuncuya sunulması sürecine izin vermektedir. Roman serisinden uyarlanan bir başka sistem ise Vimme Vivaldi bankacılık sistemidir. **Vimme Vivaldi** karakterinden ve mesleğinden bahsedilmektedir; "mein Bekannter, der Bankier Vimme Vivaldi" (Sapkowski,1993b:161). Bahsi geçen Vimme Vivaldi isimli karakter oyunda bankası olan, faizle para veren ve karakterlerin paralarını saklayan oynanamayan karakterlerden birisidir. Oyunda dâhil olduğu görevler ise "Gwinnt, Großstadtspieler" (CD Projekt Red, 2015a). Ve "Sesam öffne dich!" (CD Projekt Red, 2015b). Romanda küçük bir rolü olmasına karşın video oyununda şehirde bankası olan bir oynanamayan karakter olarak oyuncunun karşısına çıkıyor. Bankacı Vimme ile ilgili görevleri yapıp yapmamak yine oyuncunun seçimlerine bırakılmış. Oyuncu Vimme Vivaldi bankasından borç alabilmekte, isterse ödemektedir, eğer oyuncu borcunu ödemedi oyunun ana hikâyesini bitirirse oyunun bitimindeki sinematikte Elfçe lisanında şu yazı çıkmaktadır; "Glean Gwynbleidd esse squass dhu'elaine Yennefer ad-dalu eich dyled" (CD Projekt Red, 2015a). Türkçeye "zavallı Beyaz kurt (Geralt) suçlu bulunur, siyah güzel Yennefer onun burcunu öder" olarak çevrilebilir. Tıpkı tüccarlık sistemi gibi **Banka sisteminin** de video oyununa uyarlanması oyun evreninin ne denli **geniş bir çeşitlilik sunduğuna** örnek olarak gösterilebilir, oyuncunun Vimme Vivaldi bankasından aldığı borcu ödememesi durumunda hikâyede bu durumun da es geçilmemesi oldukça dikkat çekicidir. Rol yapma türündeki video oyunlarının istatistiksel olarak her şeyi kaydettiği ve oyuncunun seçimlerinin sonuçlarının hikâyeye yansıtıldığı düşünüldüğünde oyuncunun evrende neredeyse her şeyle etkileşime geçebildiği görülmektedir. İki medyanın anlatım özellikleri ve kapsamı ele alındığında roman serisinde bir meslek ve bir karakter olarak oldukça yüzeysel ele alınan bir karakterin ve mesleğinin sanal ortamda bir sisteme oturtularak oyuncuya sunulması romanın bir olayı anlatmaya çalışırken **oyunun deneyimleme imkânı olarak sunmasının** karşıladığı görülmektedir. Okuyucunun bazen atlayıp anlamadığı veya gözden kaçırdığı unsurlar video oyununda oyuncunun bizzat kendi isteği ile deneyimleyebileceği unsurlar olarak ön plandadır. Roman serisinde okuyucuya belirli bir düzen içerisinde sunulan bu içerikler video oyununda oyuncunun isteğine bağlı olarak sanal evrende rastgele bulabileceği veya belirli görevler ile karşılaşabileceği içerikler olarak sunulmaktadır. Bu durumda yazınsal medya olan Sapkowski'nin

oluşturduğu fantastik edebiyat evreninin okuyucunun algılayabileceği kadar geniş bir evren olarak aktarılabildiğini, oyuncuya sunulan sanal evrenin ise oyuncunun arzusuna bağlı olarak sanal bir yaşatını içerisinde deneyimleyebileceğini, söyleyebiliriz. Roman serilerinden video oyununa uyarlanan ve uyarlama sonrasında oyunlaştırılan içerikleri daha önce irdlemiştik, fakat yetişkinlere yönelik içeriklerin video oyunlarındaki varlığından bahsetmemiştik, Witcher evreninde roman ve video oyununda bahsi geçen genelevler bu kapsamda ele alınacaktır. Roman serisinden oyuncuya aktarılan bir diğer içerik ise **genelevler**dir. Birkaç kez romanda bahsi geçen genelevlerden birisi oyuna aktarılmıştır, romanda da ilk kez şu şekilde bahsi geçmektedir; "Wir gehen alle ins Freudenhaus! In die **Passiflora**" (Sapkowski,1993b:181). Bu bilgi direkt olarak oyuna uyarlanmış ve oyunda bir genelev ile ilişkilendirilmiştir "ein tödlicher plan" görevi için oyuncu Novigrad'da bulunan **Passiflora**'ya ajan Dijkstra ile buluşmak için gidiyor, oyuncuya gittiği genelevde istediği kadınla birlikte olabilme imkânı da tanınmıştır. Belirli bir ücret karşılığında Geralt kadınlardan birisini seçebilmekte ve sinematik başlamaktadır (CD Projekt Red, 2015a). Romandaki içeriklerin her zaman daha fazlasını oyuncuya aktaran video oyunu bu kez video oyunlarında çok da rastlanmayan bir durumu oyuncuya aktarmıştır. **Cinsel içerikli mekanların kullanımı** da oyuncunun isteğine bağlı, romanda bahsi geçen Passiflora şehrindeki genelev video oyununa bir görev içerisinde veriliyormektedir. Burada dikkat edilmesi gereken husus video oyunundaki roman içeriklerinin yarattığı **çok çeşitlilik ve inandırıcılık unsurları** olmalıdır nitekim video oyunlarındaki görsel-işitsel ve animasyonlu sunumların gerçeğe yakınlıkları göz önünde bulundurulduğunda **oyuncunun cinselliğine de hitap eden içerikler aktarıldığına** değinmek yerinde olacaktır. Witcher 3 video oyununun ESRB'ye göre 17 yaşının üstündeki kişilerin oynayabileceği içerikler barındırdığı da göz önünde bulundurulmalıdır (CD Projekt Red, 2015a). Bu bilginin verilmesinin sebebi video oyunlarının olumsuz içeriklerine odaklanan çalışmaların oldukça fazla olmasından dolayıdır, çalışmanın kavramsal bölümünde PEGI16 sisteminde değindiğimiz gibi video oyunları tıpkı filmler gibi belirli bir yaş aralığındaki kişilere hitap etmektedir. Roman serisinin içerik olarak çok fazla cinsellik ve cinsellik odaklı ilişkilere yer verdiğine Geralt karakterinin incelemesinin yapıldığı Geralt ve her iki medyadaki kadınlarla olan ilişkileri bölümünde ele almıştık. Video oyununa **bu içeriklerin uyarlanması ve oyuncuya sunulması uyarlama sürecinin doğal bir**

parçasıdır, roman serisinde Sapkowski'nin oluşturmuş olduğu evrendeki karakterlerin tutumları, yönelimleri ve eğilimleri olduğu gibi oyuna uyarlanmıştır, bu da video oyunlarına uyarlanamayacak bir öğenin olmadığını göstermektedir. Ciri karakterinin kadınlardan hoşlandığı her iki medyada da oyuncuya aktarılmış, hatta oyuncunun "Die Ruhe vor dem Sturm" isimli görevdeki diyalog seçimlerinden birisinde "erkeklerle ilgilenmiyorum" seçeneğini seçerek Ciri'nin cinsel eğilimini belirtme gibi bir imkânı bulunmaktadır. Video oyunlarındaki çıplaklık ve cinsellik unsurları da medyalararasılık ve oyun incelemeleri alanında ele alınabilecek unsurlardan birisidir, ayrıca cinsel içerikli oyunlar da oyun dünyasında 1980'li yıllarda geliştirilmeye başlanmıştır, bu türün en uygun örneklerinden birisi olan *Leisure Suit Larry* (Sierra Entertainment,1987) video oyunu örneği verilebilir. Witcher 3 video oyunu ve roman serilerinde yer alan diğer etkinliklere örnek olarak **davetler ve festivaller** gösterilebilir.

Romanda verilen bir davet için hazırlanan oldukça nezih ortamlardan davetlerden bahsedilmektedir, bu tarz davetlere Geralt, Triss, Shani veya Yennefer ile birlikte katılmak zorunda kalıyor ve bu tür ortamlara alışkın olmadığından ne giyeceği, nasıl davranacağı, nasıl yiyeceği, içeceği gibi konularda sürekli olarak yönlendirilmek zorunda kalmaktadır;

"Man kann sich nirgends setzen....Werden wir im Stehen essen und trinken?... Ich werde mich bemühen, taktvoll zu sein....Hör auf, das Doublett zurechtzuziehen und die Haare zurückzustreichen (Sapkowski, 1995: 81).

Alıntıda sürekli olarak bulunduğu ortamdan rahatsız olan Geralt karakterinin bu tutumu romandaki karakter özelliğine bağlı bir tutumdur, oyunda birkaç davette bu tür durumlar Yennefer ve Triss ile gidilen davetlerde yaşanıyor. "eine Lebenswichtige Angelegenheit" isimli görevde Triss, maskeli etkinliğe Geralt'ın takım elbise giyip maske takarak gelmesini söylemektedir. Bu görevde de oyuncu istediği gibi hareket etmekte özgürdür. Oyuncu kostüm giymeden de davete gidebilir, fakat bunun sonucunda Triss ile olan ilişkisinin etkilenme ihtimali de bulunmaktadır. Video oyununda "der König ist tot lang lebe der König" görevinde de benzer bir durum yaşanmaktadır, Yennefer ve Geralt Skellige hükümdarlığına yeni hükümdar seçileceği zaman davetli olarak çağırılmaktadırlar, Yennefer Geralt'ı uygun giyinmesi çok fazla içmemesi için sürekli uyarmaktadır. Oyuncu yine bu kurallara uyup uymama konusunda

serbest bırakılmıştır, fakat vereceği kararlar Yennefer ile olan ilişkisini kısa süreli de olsa etkiliyor (CD Proje Red, 2015a). Roman serisinde **Geralt karakterinin eğilimleri, davranışları, tutumları** video oyununa da aktarılmıştır, davetlerdeki sinematiklerde Geralt karakteri romanda bahsedildiği gibi giydiği sıkı kumaşların içerisinde rahat edemediğini dile getirmektedir. Video oyununda her ne kadar istediği gibi giyinip hareket etmek oyuncuya bırakılmış olsa da oyuncu Geralt'ın karakter özelliklerini ve alışkanlıklarını karakteri kontrol etmediği sinematik geçişlerinde fark edebilmektedir. Oyuna uyarlanan Geralt karakteri incelendiğinde roman serisinden sadece fiziksel özelliklerinin değil, eğilimlerinin, tutum ve davranışlarının da tutarlı bir şekilde oyuncuya sunulduğu görülmektedir. Bu durum oyuncunun **çok boyutlu bir karakter** yönlendirdiğini hissetmesini sağlamaktadır. Video oyunlarında anlatısal öğelere dair hikâye odaklı örnekler vermiştik, karakterlerin de roman serisinde verilen fiziksel özelliklerden ve video oyununa uyarlanan mekanik özelliklerinden ibaret olmadığı görülmektedir. Bu tür karakter özellikleri Yennefer, Triss, Keira Metz, Dandelion ve Lambert gibi karakterler için de geçerlidir. Anlatı odaklı oyunlarda karakter oluşturma sürecini daha önce ele almıştık, karakterlerin üç boyutlu olması terimi sinema sektöründe kullanılan bir terimdir. Karakterler psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik özellikleri ile üç boyutlu bir karakter haline gelmektedirler. Sadece roman serilerinden uyarlanan karakterler değil anlatı odaklı olarak ele alabileceğimiz her video oyununda üç boyutlu karakterler bulunmaktadır. Oyuncunun kendisi ile özdeşleştirerek, kendisini o kadarkterin yerine koyarak oyunun içine çekilerek oynamasına sebep olan en önemli unsurlardan birisi karakterlerin özellikleridir. Bunun yanı sıra video oyunlarındaki evrenin, evrenin tasarımının oyuncuya sunumu da inandırıcılık ve anlatı odaklı oyun deneyimini destekleyen unsurlardandır. Oyuncu o evrenin kurgusal olduğunu bildiği halde içerisinde sanal bir gerçeklik yaşamak ister, bu görevi de video oyunlarındaki coğrafi alanın doğru kullanımı üstlenmektedir. Roman serisinde anlatılan ülkelerin de kendine ait özellikleri ve kurgusal evren yaratma sürecinde oyuna derinlik katan öğeleri video oyununa uyarlanmıştır.

Toussant ülkesi ve özellikleri

Video oyununa uyarlanan içerikler; karakterler, hikâyeler, eşyalar gibi öğelerden ziyade ülkeler ve mekânları da kapsamaktadır, video oyununun roman evrenini dijitalleştirip

sanal bir fantastik evren yaratmak için kullandığı, olayları ve hikâyeleri sanal bir evrende oyuncunun deneyimleyeceği bir sistem içerisinde sunduğu görülmektedir. Oluşturulan sanal evrendeki ülkelerin roman serisindeki özellikleri ile aktarıldığı görülmektedir ve bu özellikler medyalararasılık kapsamında ele alındığında roman serisinde verilmiş olan bir ülkenin özelliklerine dayalı tasvirlerin oyunlaştırılma süreci sonunda ne gibi özellikleri oyuncuya aktarabildiği ve bunu hangi sistemler içerisinde oyuncuya aktardığı üzerinde durulacaktır. Kısacası yazınsal bir medyanın video oyununda görsel-işitsel ve interaktif dönüşümü sonucunda ortaya çıkan sentez irdelenecektir. Witcher 3 Video oyunu genişleme paketleri ile birlikte 136 Km2 büyüklüğünde bir alana sahiptir (2015,Techtimes). Bu dijital alan birçok ülke ve coğrafi arazilerden oluşan sanal bir Witcher evreni konumundadır. İçerisinde oyuncunun gidebileceği, keşfedebileceği birçok coğrafi konum bulunmaktadır. Roman serisinde Toussant ile şarap bağlarının özdeşleştirildiği görülmektedir;

"Die erlesensten Weine der Welt werden aus den Trauben gekeltert, die hier wachsen...andere Weingüter, und die Namen werden euch sicherlich auch ... Corvo Bianco" (Sapkowski, 1999: 64)...."Das ist ein Est Est aus Toussaint" (Sapkowski, 1997: 99).

Roman serisinde Est Est ismi verilen bir şarap, oyuna da uyarlanmış, tüketilebilen eşya olarak bulunabiliyor ve kullanılabilir. Bu durum roman serisindeki bir eşyanın sadece uyarlanması ve interaktif bir eşya haline dönüşmesi olarak değil, eşyanın Toussant ülkesi hakkında bilgi veren bir araç olduğu kapsamında değerlendirilmelidir. Eşyaların da **içerik aktaran birer araç** olabileceğinden daha önceki bölümlerde bahsetmiştik, Est Est isimli şarabın da video oyununa **roman serisindeki Toussant ülkesine ait bir simge** haline gelmektedir. Oyuncu Est Est şarabını oyunda bulduğunda o şarabın Toussant şarabı olduğunu bilmektedir. Bu durumda oyuncuya sunulan evrenin ne kadar geniş kapsamlı bir sanal gerçeklik sunduğu görülebilmektedir. Video oyunlarını inandırıcılık yönünden olumlu bir şekilde destekleyen bu tür örnekler sadece evren oluşturma süreci olarak değil roman içeriklerini ve fantastik edebiyatı dijital bir evrende oyuncuya sunma şeklinin öne çıkması açısından ne tür medyalar olduklarını anlamak için oldukça uygun örneklerdir. İnteraktifleşme ve oyunlaşma sürecinde roman serisinden uyarlanan neredeyse tüm içerikler sanal bir gerçeklik içerisinde oyuncuya

sunulmaktadır. Bizim interaktiflik vurgusu yaparak üzerinde durduğumuz konu roman serisindeki içeriklerin oynanabilir bir ortamda oyuncuya sunulması üzerinedir. Toussant ülkesinin özellikleri ile birlikte video oyununda uyarlanması sonucunda romanda tasvir edilmiş öğelerin oluşturduğu sanal evrende oyuncuya sunulması oyuncunun o ülke hakkında keşfederek bilgi edinmesini sağlamaktadır. Oyuncu bahsi geçen şarap bağlarında dolaşabilir, roman serilerinde adı geçen Est Est isimli şarabı satın alabilir. Bunun yanı sıra oyuna da interaktif olarak etkilerinin olduğundan bahsettiğimiz oyuncu "Weinfelden" isimli görevi yerine getirip eğer kavgalı üzüm bağlarını barıştırmayı başarırsa görev sonunda oyuncunun seçtiği bir isimle bir şarap adlandırılmaktadır (CD Projekt Red, 2016). Romanda bahsi geçen ülke ve ülkenin kendine has özellikleri oyunda oldukça geniş yer kaplamaktadır. Ana oyunun haritasından bağımsız, ek paket ile gelen bir haritaya yayılmış olan Toussant ülkesi romandaki özelliklerini koruma bakımından oyuncuya romandaki bir ülkeyi gezip keşfetme imkânı tanımaktadır. Oyuncu romanda zihninde canlandırdığı bir evreni görsel ve interaktif olarak deneyimleme imkânı buluyor. Benzer bir durum Tir Na Lia Elflerin dünyası için de geçerlidir. Toussant ülkesi üzüm bağları ile tasvir edilip oyuncuya aktarılırken Tir na Lia dünyası ise görselliği ile uyarlanmıştır.

Tir na Lia Elflerin Dünyası

Oyuna görsellik açısından oldukça olumlu etkisi olan doğal ve mimari yapılar mevcuttur. Video oyunlarında görsellik oluşturmak ve bu görselliği oyuncuya manzara veya güzel bir görüntü olarak sunmak son 10 yıllık video oyunlarının gerçeğe yakın görsel işitsel içerik sunmaya başladığı dönemlerde oldukça artış göstermiştir. Witcher 3 video oyunu oldukça etkileyici görsel içeriklere sahip bir video oyunudur. Bunlardan birisi de Elfler diyarında bahsi geçen "Tir Na Lia" Elflerin dünyasında oyuncuya sunulan manzara olarak ele alınabilir. Roman serisinde bu dünyadan şu şekilde bahsedilmektedir;

"Je näher sie kamen, um so stärker ergriff die Schönheit dieses Ortes das Herz, um so stärker schnürte sie die Kehle ein, bewirkte, dass sich in den Augenwinkeln Tränen sammelten" (Sapkowski, 1999: 158).

Oyunda "Durch Zeit und Raum" isimli görevde oyuncunun seyahat edebileceği çok

büyük bir çizim alanına yayılmış bu diyar Şekil 29'da görüldüğü üzere 360 derecelik bir açıyla izlenebilmektedir (CD Projekt Red, 2015a).



Şekil 29: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu: Tir Na Lia

Kaynak: Tir Na Lia, "Durch Zeit und Raum" CD Projekt Red, 2015a

Romanda yine okuyucunun zihninde canlandırdığı kurgusal bir yer oyunda dijital olarak görselleştirilmiş ve oyuna oldukça tutarlı bir şekilde uyarlanmıştır. Romandaki önemli yerlerin neredeyse tamamı oyun yapımcıları tarafından video oyununa aktarıldığı söylenilebilir. Roman serilerinden aktarılan içeriklere baktığımızda hikâyeler, karakterler, karakterlerin tutumları, karakterlerin özellikleri, eşyalar ve yerlerin yanı sıra bazı ülkelerin de **görsel olarak video oyununa aktarımında** birçok yeni özellik kazandığı görülmektedir. Bahsi geçen özellikler içeriklerin geçiş yaptıkları yeni medya olarak tasvir ettiğimiz video oyunlarının özellikleridir. Oyuncu roman içeriklerini deneyimlerken roman okuyucusuna aktarılan içerikleri görsel-işitsel olarak deneyimlemenin yanında interaktif bir konumda etkileşime geçme imkânı bulabilmektedir. Roman-film uyarlamalarında bu tür görselleştirmeye dayalı manzaralar izleyiciye sınırlı bir biçimde aktarılabilirken **video oyununda herhangi bir sınırlılık bulunmamaktadır**. Tir Na Lia dünyasındaki manzara örneği üzerinden ele alacak olursak eğer film uyarlaması olsaydı izleyici sadece filmde aktarıldığı kadarıyla bu yeri gözlemleyebilme imkânı bulabilecekti fakat video oyunu medyası yapısı gereği oyuncuya bulunduğu bölgeyi **istediği şekilde ve istediği süre boyunca gözleme imkânı** vermektedir. Bu durumda Witcher 3 video oyunu üzerinden tüm emsal anlatı odaklı video oyunlarında benzer içeriklerin deneyimlenme şeklinin diğer medyalara

nazaran alıcıyı özgürleştiren bir yapıda olduğu tespitini yapmak yerinde olacaktır. Anlatı odaklılık açısından da sadece hikâyeleri oyuncuya sanal olarak yaşatma amacı taşımadığı aynı zamanda oyuncunun özgürce anlatılan içeriklere ulaşabilmesini sağladığı görülmektedir. Oyuncu anlatılan hikâyenin odak noktasında, kurgusal evrenin içerisinde tüm hikâyeleri deneyimleyerek alımlar, bu alımlama roman serilerindeki okumalardan daha kalıcı bir öğrenme sağladığı bilinmektedir. Edgar Dale'in yaşantı konisinde okunan bir metinden ziyade yaparak yaşayarak öğrenmenin (sanal yaşantı ve simülasyonlar da benzer şekilde ele alınabilir) daha kalıcı bir öğrenme türü olduğu bilinmektedir (Dale, 1969). Bunun yanı sıra öğrenmede görsel ve işitsel materyallerin kalıcı öğrenme sağladığı da bilinmektedir (Kaya,1997:1-65). Bu durumda video oyunlarının sundukları görsel-işitselliğin yanı sıra simülasyon tarzında bir sanal yaşantı sundukları için diğer içerik taşıma görevi üstlenen medyalardan daha etkili öğrenmeler sunduğunu söylemek yerinde olacaktır. Aktarılması istenen mesajların da başarılı bir şekilde aktarılabildiği göz önünde bulundurulduğunda anlatı odaklı oyunların en az edebiyat medyaları kadar incelenmeye ve araştırılmaya değer medyalar olduklarının altını çizmek gerekmektedir. Bilgi aktarımı açısından ve aktarılan bilginin kalıcı olması açısından ele alınarak verilen bu örneklerin video oyunlarının öğretici bir yanı olup olmadığı ile ilgili bilgi vermek gibi bir amacı yoktur, anlatılan hikayelerin oyuncu açısından ne kadar kalıcı olabileceğine vurgu yapılmak istenmektedir.

Anlatı odaklılık ve içerik aktarma, mesaj iletme işlevini video oyunu medyalarının ne şekilde yerine getirdiklerini birçok örnekle belirtmiştik. Medyalararası alanda özellikle de transmedya kapsamında ele alınabilecek olan Witcher video oyunu içerisindeki Gwent oyunu da çalışmanın inceleme alanına girmektedir. Bir sonraki bölümde Gwent oyununun roman içeriklerini ne şekilde oyuncuya aktardığı ve medyalararası kapsamındaki süreci ele alınacaktır.

4.4. Witcher 3: The Wild Hunt Gwent oyunu

Gwent kart oyunu bölümü video oyununa uyarlanmayan karakterlerin referanslarını vermek ve romandaki karakterlerin özelliklerini Witcher 3 video oyununa aktarmak için kullanılmış bir mini oyun olarak ön plandadır. Video oyununda "Speielen gegen Wirte, Spieler in Velen, Spieler der Großstadt, Alte Freunde, Ein Spiel gegen Thaler, Eine lebenswichtige Angelegenheit, Ein Gefährliches Spiel" görev serisi olarak oyuncu

tarafından farklı ülkelere gidilerek turnuvalara katılmak suretiyle oyuncunun kabul edip yapabileceği görevler olarak yer verilmiştir. Çalışmada incelenmesi bir transmedya örneği olması açısından önem taşımaktadır. Witcher 3: The Wild Hunt Video oyununda bir mini oyun olan "Gwent" isimli kart oyunu yan görevlerde sık sık karşımıza çıkarken romanda cücelerin oynadığı bir oyun olarak bahsi geçiyor. Geralt romanda anlatıldığı kadarıyla oyunda pek başarılı değil, video oyununda ise kart oyunlarındaki başarı tamamen oyunu oynayan kişinin becerisi ve hesaplamalarına bağlıdır. Romanda "Gwent" adında bir kart oyunu yok fakat cüceler bir tür iskambil oyunu oynamaktadırlar; "ihr liebstes Kartenspiel...Der Hexer...Die komplizierten Regeln dieses typischen Zwergenspiels verstand er immer noch nicht" (Sapkowski,1996:63). Romanda iskambil türünde bir kart oyununun bahis sistemi ile oynandığından bahsediliyor, oyunda da bu bahis sistemi yer alıyor, oyuncu oyunu kazanırsa bahis için yatırdığı paranın iki katını alıyor. Oyunda kart desteleri farklı ünitelere sahip (ing: Faction) bu kart oyunu canavarlar, Skellige adaları, Scoia Tael savaşçıları topluluğu, Nilfgard imparatorluğu, Kuzey diyarları gibi farklı topluluklardan oluşan ortalama 42-50 karttan oluşan bir deste ile oynanıyor. Her bir kartın üzerinde oyundaki bir karakterin resmi ve ona atanmış olan kart gücü puanı bulunuyor, bunun yanında romanda ve oyundaki en güçlü karakterler özel kart olarak sayılıyor ve farklı özellikleri bulunuyor. Kart oyununda da romandan alıntılanmış bölümler bulunmakta, kartların altlarında, kartı temsil eden karakterin konuşmalarından alıntılar bulunmaktadır. Witcher 3 Video oyunundaki Kart oyununda karakter seçimleri ve oyun tahtası Gwent oyunu esnasında alınmış şekil 30 ve şekil 31 ekran görüntülerinde görülmektedir.



Şekil 30: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Gwent Kart Oyunu

Kaynak: Gwent Kart Oyunu, CD Projekt Red, 2015a



Şekil 31: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Gwent Kart Oyunu 2

Kaynak: Gwent Kart Oyunu, CD Projekt Red, 2015a

Buradaki genişletme ve üzerine ekleme, romanı okuyan veya okumayan birçok oyuncuyu memnun etmiş hatta kartlar basılıp satılmıştır;

At Gamescom CD PROJEKT also announced GWENT Masters – a professional esports series. Two GWENT Open tournaments and two GWENT Challenger tournaments were held in 2017 in the framework of this project. GWENT Masters is set to culminate in January 2019 with a world championship event. The total prize pool of the GWENT Masters series is 850 thousand USD (Cd Project Red,2017:6)¹⁶

¹⁶ Gamescom oyun fuarında Cd Project firması Gwent Masters profesyonel elektronik spor serisini duyurdu. 2017 yılında iki Gwent maçı turnuvası ve iki Gwent meydan okuma turnuvası düzenlendi.

Gwent kart oyunu masaüstü oyunlarından birisine dönüşmüştür. Avrupa'da gerçekleşen büyük oyun fuarlarında turnuvalar dahi düzenlenmektedir. Bu kart oyununun medyalararası bir örnek olarak gösterilmesi çalışma için oldukça önemlidir. Romanda bahsi geçen bir iskambil oyununun video oyununda bir mini oyun olarak çıktığı, ardından fiziksel materyal olarak kart destelerinin basılıp gerçek dünyada oynanabilecek bir kart oyununa dönüştüğü görülmektedir. Bahsi geçen kartların üzerinde romandan uyarlanmış karakterlerin ve romandan alıntılanan bölümlerin yanı sıra video oyunundaki karakter çizimlerinin de kullanılması medyalararası alanda birbirine ait izleri taşıyan medyalara örnek olarak gösterilebilir. Witcher roman içerikleri video oyunu olarak dijital ortamdaki dönüşüm süreçlerini tekrar fiziksel medyaya dönüşmeleri sonucunda yeni özellikler kazanarak tamamlamışlardır.

Romanda bahsi geçen birçok karakter ve olay Gwent kart oyununda kartların üzerindeki çizimleri ve romandaki diyaloglarından alıntıları ile uyarlanmıştır. Roman serisinden uyarlanan kart oyunu canavarlar, Scoia Tael, Kuzey diyarları, Nilfgaard imparatorluğu, Skellige gibi farklı ülkelerin ve orduların flamalarını ve özelliklerini yansıtan farklı desteler ile oyuncuya sunulmuştur.

Roman serisinin başından sonuna kadar Geralt karakteri ile birlikte mücadele eden Geralt'ın silah arkadaşlarından birisi olan **Milva** karakterinin ölürken söylediği sözlerde babası ile ilgili bir bilgi paylaşmaktadır; "Ich hab dich auch lieb, Papa, sagte sie ganz deutlich...Und starb" (Sapkowski, 1999: 332). Oyunda da karakter sadece Gwent kartı olarak eklenmiş. Kartın açıklamasında da romanda olduğu gibi babası ile ilgili bir açıklama eklenmiş.



Şekil 32: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Milva Gwent Kartı

Kaynak: Gwent Kartı Milva, CD Projekt Red, 2015a

Gwent ustaları 2019 Ocak ayında dünya şampiyonası etkinliği olarak kaydedildi. Gwent masters turnuvası ödül havuzu ise toplamda 850bin dolardır (Cd Project Red,2017:6).

Oyunda oynanamayan karakter olarak yer almayan Milva için de Gwent kartı yapılmış, özel kartlardan birisi olan Milva karakteri Scoia T'ael "sincaplar" destesine eklenmiş. Şekil 32'de Milva karakterinin Gwent oyunundaki ekran görüntüsü görülmektedir. Oyuncunun romanları okumamış olması durumunda bile karakter hakkında bilgi sahibi olmasına faydası bulunacak bir alıntı kartın alt kısmına yazılmış. Romanları okuyan bir oyuncu ise Milva karakterinin ölmeden önce babası ile ilgili bir şeyler söylediğini hatırlayacaktır. Milva karakteri video oyununa sadece Gwent kartı olarak dâhil edilmesine rağmen oyunla olan ilişkisi kesilmemiş, oyunun tarihsel bir geçmişi olduğu bu kartlarla da verilmiştir. Milva karakterinin medyalararası süreci ele alındığında bir roman karakterinden video oyunundaki bir referansa dönüşümü ardından da basılan fiziksel kartlarla bir masaüstü kart oyununa dönüşümü gözlenebilir. Bu dönüşümün sonucunda Sapkowski'nin yazmış olduğu karakterin farklı medyalarda kendi özünü koruyarak farklı şekillerde içerik aktarımı yaptığını söylemek mümkündür. Kartın altındaki alıntıyı okuyan kişi Milva karakteri hakkında bir bilginin alıcısı konumuna gelecektir. Video oyununu oynamamış roman serilerini de okumamış bir kişinin bu kart oyununu fiziksel ortamda oynadığı varsayılırsa Milva karakteri bir okçudur, babasına özlem duyan bir karakterdir. Kart oyunundaki puanına bakılırsa güçlü bir karakterdir, Scoia Tael destesinde olduğuna göre Elflerle bağı olan bir karakterdir, kart özelliğinde görüldüğü kadarıyla grubunda bulunan diğer arkadaşlarına moral veren bir karakterdir. Tüm bu çıkarımlar roman serisindeki Milva karakterinin bilinen tüm özelliklerini yansıtmaktadır, medya değişmiş, fakat karakter hakkında anlatılan tüm özellikler yeni medyada da alıcıya ulaştırması gereken tüm bilgileri ulaştırmayı başarmıştır. Transmedya hikâyeciliği açısından ele alındığında Gwent kartlarının başarılı bir aktarım aracı olduğu görülmektedir.

Başka bir örnek olarak Kambi kartı gösterilebilir, Kambi romanda geçen bir efsanede geçmektedir. Romanda Kambi isimli bir horozun efsanesinden şu şekilde bahsedilmektedir;

"Kambi heißt in unseren Mythen ein magischer goldener Hahn, der mit seinem Krähen Hemdall warnt, dass sich Naglfar nähert, das höllische Drachenschiff, das die Armee des Chaos trägt, die Dämonen und Gespenster aus Morhögge" (Sapkowski, 1997: 217).

Bahsedilen Kambi ve Hemdall oyuna sadece Gwent kartı olarak eklenmiş, Gwent oyununda romanda bahsedildiği şekliyle uyarlanmıştır.



Şekil 33: Witcher 3: The Wild Hunt Video Oyunu Kambi ve Hemdall Gwent Kartları

Kaynak: Gwent Kartları Kambi ve Hemdall, CD Projekt Red, 2015a

Oyuncu Gwent tahtasına horoz resimli Kambi kartını koyduğunda herhangi bir etkisi olmuyor fakat ikinci turda Kambi yerine Hemdall isimli bir kahraman kartı 11 puan gücünde bir kart olarak beliriyor. Kartların dönüşümü Şekil 33'deki ekran görüntüsündeki gibidir. Romandaki Kambi ve Hemdall efsanesi tasvirine göre Kambi isimli altın rengi büyük bir horozun Hemdall'a ejderha gemilerinin yaklaştığını haber verdiği ve Hemdall'ı uyardığı belirtilmiştir. Video oyunundaki kart oyununda oyuncu Kambi kartını oynadığında bir sonraki elde horoz görseline sahip olan 0 puanlık Kambi kartı Hemdall kartına dönüşmekte, 11 puanlık özel ve zarar verilemez bir kart olarak oyuncunun puanını yükseltmektedir. Kambi ve Hemdall efsanesi romandan video oyunundaki kart oyununa aktarılırken görsellerin altında görüldüğü üzere romandaki tasvirden de alıntı yapılmıştır. Bu durumda bir önceki Milva kartı örneğinde verildiği üzere bu ve benzeri referanslar roman içeriklerinin video oyununun içerisinde kendisine

yer bulmasına imkân vermektedir. Oyunda Gwent kartı dışında herhangi bir şekilde karşılaşılmayan bu hikâye iki kartla video oyununa bir şekilde aktarılmıştır. Her iki medyada da Kambi isimli horozun Hemdall'ı çağırdığı anlatılmaktadır, fakat görsellik ve interaktiflik imkânları sunan video oyunları bu tür hikâyelerin aktarımı konusunda edebiyat medyalarından çok daha fazlasını oyuncuya sunmaktadırlar. Romanın okuyucusunun tasavvur gücüne karşılık oyuncunun roman içerikleri ile etkileşime geçerek deneyimlemesi arasında ciddi bir fark bulunmaktadır. Video oyunlarının sadece eğlence odaklı olarak görülmesinin ve aktardıkları içeriklerin ötelenmesini savunan bazı araştırmacılar için bahsi geçen durumun irdelenmesi gerekmektedir. Öyle ki aktarılması gereken içerikler farklı medyalarda mesajın içeriği bozulmaksızın aktarılabilir, öyleyse bahsi geçen mesajları video oyunlarında da edebiyat medyalarında olduğu gibi incelemek, Witcher kart oyunundaki Kambi-Hemdall dönüşümünü inceleyerek ulaştığımız medyalararası bulguları elde etme sürecimize bakıldığında gayet makul görülmektedir. Bu bölümde bahsi geçen Gwent kart oyunu konusunun çalışmaya dâhil edilmesinin sebebi medyalararası geçiş sürecinde romandan uyarlanan bir iskambil oyununun video oyununda karakterler, karakterlerin güçleri, karakterlerin romanda ve oyundaki diyalogları, hikâyeleri aktarma özellikleri gibi anlatı odaklı içeriklerin ne şekilde aktarıldığını, ne tür bir medyanın ortaya çıktığını göstermektir. Gwent kart oyununun tanımının yapıldığı bölümde kartların gerçek dünyada da fiziksel materyal olarak basılıp oynandığından bahsetmiştik, burada üç farklı medyanın kendi anlatım özellikleri ile farklı alanlarda ortaya çıkışına vurgu yapılmak istenmiştir.

SONUÇ

Çalışmanın en başında değinilen kuramsal çerçevede video oyunlarının ortalama 63 yıllık gelişim süreci ele alınmış, günümüzde gelinen noktada teknolojinin kendisini en ön plana çıkardığı alan olarak görülen bilgisayar ve yazılım dünyasının dijital anlatı eserleri olan video oyunlarının ne denli gerçeğe yakın içerik sundukları ortaya konulmuştur. Tarihsel süreç incelendiğinde ilk başlarda basit komutlara karşılık veren video oyunlarının son 20 yıl içerisinde oyuncuyu kurgusal evreninin içine alan sanal bir yaşantı ortamı vaat ettiği görülmektedir. Çalışmada incelenen roman serisi ve video oyunu uyarlamasında da benzer bir durum söz konusudur. 2014 çıkışlı Witcher video oyunu ele alındığında, oyuncuyu roman içerikleri ile dolu, fantastik edebiyat evreninin içine çeken, gerçeğe yakın görsel işitsel unsurlar barındıran bir medya göze çarpmaktadır. Çalışma video oyun kültürü ile ilgili bulguları, Amerika ve Türkiye örnekleri vererek incelemiş, oyun kültürü endüstrisinin günümüz sinema endüstrisinden daha revaçta olduğuna dikkat çekmeye çalışmıştır. Video oyunlarının ulaştığı kitlenin ve oyun kültürünün ne kadar yaygınlaştığının çalışmanın ilk bölümlerinde vurgulanmış video oyunlarının sunduğu anlatıların sadece gençlere değil yetişkinlere de hitap eden içeriklere de sahip olduğu belirtilmiştir. Video oyunları ile ilgili çalışmalar incelendiğinde Türkiye'de video oyunlarının içeriksel olarak incelenmediği, daha çok video oyunlarının olumsuz yönlerine vurgu yapılarak incelendiği sonucuna varılmıştır. Video oyunlarının bir sanat dalı olarak görülüp görülemeyeceği tartışmaları çalışmanın kuramsal bölümünde ele alınmış, bu konudaki tartışmaların tarafları ve bakış açıları netleştirilmeye çalışılmıştır, çalışmanın roman ve video oyunu uyarlaması karşılaştırması bölümünde roman içeriklerinin video oyununda oyuncuya bir romanı ne şekilde deneyimleyebileceği gösterilmeye çalışılmıştır. Bu çalışmanın, video oyunlarının sanat türü olup olmadığını söyleme gibi bir amacı yoktur, fakat çalışmada verilen örneklerde ve alıntılarda açıklandığı üzere fotoğraf sanatının da yaygınlaştığı zamanlarda sanat türü olarak görülmediği fakat daha sonraları fotoğrafların sanat sergilerinde yerlerini aldığı, fotoğrafçılara ise sanatçı denilmeye başlandığı belirtilmiştir. Video oyunlarının eğlenceden fazlası olmadığını iddia eden eleştirmenlere 7. sanat olarak kabul edilen sinemanın da eğlenceden fazlasını sunmadığının iddia edilebileceğini vurgulamıştık. Video oyunlarının sanatsal ürünler olup olmadığı tartışması burada tamamen okuyucuya bırakılmaktadır, fakat edebiyat çatısı altında

video oyunlarının incelenmesinin video oyunlarını da sanat ürünleri olarak görülmesine katkısı olacağı görülmektedir.

Çalışmanın karşılaştırmalı inceleme bölümünde medyalararasılık kavramı oldukça ön plandadır, bunun sebebi edebiyat medyasının uyarlanması sonrasında video oyununa dönüşümünün medyalararasılık alanında incelenebilecek bir medya çıktısı olarak görülmesidir. Medyalararasılık kavramının açıklandığı bölümü kısaca ele alacak olursak bir medyanın uyarlama sonrasında hem kendi özelliklerini hem de uyarlandığı medyanın özelliklerini taşıyarak oluşturduğu yeni medyanın incelenmesi kapsamında çalışmanın roman ve video oyunu karşılaştırması bölümünden direkt olarak ilgili olduğunu söyleyebiliriz. Burada medya kavramı bir iletişim aracı olarak açıklanmıştır. Video oyunları yapıları gereği görsel-ışitsel ve interaktif medyalardır, edebiyat medyası ise yazınsal bir medyadır ve bir metin olarak görülebilir, fakat video oyunu metinlerarasılık alanında incelenemez, içerisinde yazılı diyaloglar ve metinler bulundursa da bir metin değil birçok bileşeni bulunan karmaşık bir dijital anlatı medyasıdır. Çalışmada metinlerarasılık kavramına değinilmesinin sebebi ise medyalararasılık kavramı ile metinlerarasılık kavramının karıştırılmasına meyil vermemek içindir. Metinlerarasılık kavramı çalışmanın kuramsal bölümünde açıklandığı gibi bir yeniden yazma işlemidir. Çalışmada metinlerarasılık kavramının önemi uyarlamalar üzerinden verilmiş, metinlerarasılık kapsamında ele alınan özgünlük ve yeniden üretim kapsamında, video oyunlarında roman içeriklerinin kullanılması ile ilgili örnekler verilmiştir. Roman içeriklerinin video oyunlarında başarılı örnekler olarak ön planda olmalarının sebebinin video oyunlarındaki inandırıcılığı, oyuncuyu oyunun içine çeken gerçekçi sanal evren yapısını güçlendirmesi, oyunlardaki karakterlere gerçekçilik katmaları ve oyunda verilen evrene ve ana hikâyeye ait oyuncuya sunulan bilgilerin tarihsel arka plana sahip olmalarıdır.

Çalışmanın açık dünya ve rol yapma oyunlarının video oyunlarında oluşturduğu sentezi açıkladığımız bölümden çıkarılan sonuç olarak video oyunlarına birçok türün entegre edilmesi sonrasında anlatı gücünün daha fazla geliştiğini, içerik aktarımında diğer medyalarla oranla daha fazlasını alıcıya sunabildiğini söyleyebiliriz. Bu medyaların oyuncunun oynadığı oyunun evreni ve hikâyesini bir romanın içinde o kitaba yön veren bir yazar gibi kontrol etmesini sağladığını söylemek yerinde bir tespit olacaktır.

Bu sistemlerden rol yapma sisteminin masaüstü rol yapma oyunlarından video oyununa

uyarlandığını belirtmiştik. Rol yapma oyunlarının oyuncuya kendi karakterini yaratması, o karakterin kararlarını oyuncunun vermesi gibi bir imkân vermesi söz konusudur. Oyuncu yarattığı karakterin rolüne bürünmektedir, roman-oyun uyarlamalarında hikâyenin romandan uyarlanan karakterinin kişilik özellikleri belli olmasına rağmen oyuncu bu karakterin uyarlamasına sadık kalabilme veya kendi oluşturduğu karakteri oyunda canlandırabilme imkânına sahiptir. Bu durumda oyuncu roman içeriğini video oyununda istediği şekilde yönlendirme, karakterlerle ilişkilerini kendi seçimlerine göre belirleyebilme imkânı bulmaktadır. Rol yapma oyunları ile sentezlenen video oyunlarında oyuncu oyunda gönderilen mesajların interaktif bir alıcısı konumundadır, interaktif olması hikâyedeki olaylar ve karakterler ile etkileşime geçip olaylar ve karakterlerin hikâyedeki sonlarını belirleyebilmesine imkân tanımaktadır. Açık dünya konseptinin de rol yapma video oyunlarında sıkça görüldüğü çalışmada vurgulanmıştır. Açık dünya oyunlarının oyuncuya evrende özgürce dolaşma imkânı vermesi, oyuncunun sanal bir evrende sanki gerçek dünyada seyahat eder gibi ülkelerde, şehirlerde ve kapalı mekânlarda istediği gibi keşfetmesini sağlamaktadır. Açık dünya ve rol yapma oyunları ile sentezlenen Witcher 3 interaktif bir video oyunu medyası olarak ele alınmış, açık dünyada bir hikâyeyi oyuncunun ne şekilde deneyimlediği üzerinde durulmuş ve birçok örnekle desteklenmeye çalışılmıştır. Witcher 3 video oyununda oyuncunun seçimleri ile şekillenen bir dijital anlatı medyasının ortaya çıktığı görülmektedir. Kısaca oyuncu romandaki evreni video oyununda deneyimler, oyunda o evrenin ana karakteri olarak sanal bir yaşantı içerisinde, romandan uyarlanan evreni özgürce dolaşabilir ve olaylara yön vererek hikâyenin farklı sonlarla bitmesine, bazı karakterlerin hikâyedeki yerlerinin değişmesine sebep olabilmektedir. Sapkowski'nin yazmış olduğu bazı karakterler roman serilerinin sonuna kadar hikâyeye dâhil olurlarken oyuncunun yaptığı seçimlerle hikâye dışında kalabilmektedirler. Bu durumda daha önceden elde ettiğimiz sonuçlarda da değindiğimiz gibi oyuncu hikâyeye yön vermekle kalmayıp karakterlerin hikâyedeki dâhil olup olmayacaklarına da etki etmektedir.

Çalışmanın giriş bölümünde video oyunlarına yöntemsel yaklaşımın anlatı odaklı yani naratolojik bir eksende yürütüleceği belirtilmiştir, kuramsal bölümde naratoloji ve ludoloji gibi video oyunlarına yaklaşım türleri ve karşıt görüşler hakkında bilgiler verilmiştir. Bu konuda çalışmanın Witcher 3 video oyunundan verilen örneklerle

ulaşmış olduğu sonuç ve uygun gördüğü bakış açısı anlatı odaklı ve hikâye tabanlı video oyunlarının naratolojik bakış açısı ile incelenmesi, kısaca oyunun ne anlatmaya çalıştığı ile ilgilenilmesidir. Video oyunlarının bir dijital anlatı ürünü olarak görülmesi gerektiği yönündedir. Çalışmanın inceleme nesnesi olan Witcher 3 video oyunundan örneklerle desteklenen anlatı odaklı özellikler ortaya konulmuş, bu tür oyunların bütünsel olarak ve hikâyeden bağımsız incelenemeyeceği tespit edilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde Witcher romanı ve Andrzej Sapkowski hakkında bilgiler verilmiş, roman serisinin içeriği konu alınmıştır. Romanın film, dizi, çizgi roman ve diğer video oyunu uyarlamaları ile ilgili bilgiler verilmiştir. Roman ve video oyununun hikâyeleri, oyunun ve romanın kendi alanlarındaki başarıları çalışmaya dâhil edilmiş, Witcher 3 video oyununun, romanın daha geniş kitlelere ulaşmasını sağladığı çalışmada roman satış rakamlarının video oyununun çıkışından sonraki verileri ile gösterilmiş, video oyununun romanın tanınmasına ve yazınsal alana olan etkisi vurgulanmıştır. Yazarın video oyununun başarısı ile ilgili görüşleri medyalararasılık alanında önemli bir yeri olduğu düşünüldüğü için verilmiştir. Romanı okuyan kişilerin yazara romanı oyundan mı esinlenerek yazdığını sormaları ve yazarın bunu sert bir dille eleştirmesi, romanları oyun çıkmadan 14 yıl önce yazdığını bir röportajda açıklaması oyunun başarısının romanın önüne geçmesi durumunu gözler önüne sermektedir. Roman serisinin dünya çapında tanınmasına, 2019 itibarı ile Netflix platformunda dizisinin yapılmasına ve birçok transmedya ürünün ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Polonya'da, Lehçe dilinde olan bir romanın dünya çapında bir başarıya video oyunu olmadan ulaşamayacağı, video oyun firmasının Polonya'da bir firma olmasının bu romanın oyunlaştırılmasına imkân verdiği görülmektedir. Bu durumda kısaca video oyun medyasının roman serisinin daha geniş kitleler tarafından tanınmasına ve daha fazla okunmasına olumlu bir etkisi olduğu söylenebilir. Bu etkinin roman serileri yerine video oyunu tarafından yaratılmasının sebebi olarak teknoloji çağının medyaları olarak ele aldığımız video oyunlarının birçok medya ile iç içe geçmiş olması, çok geniş kitlelere ulaşmış olması olarak gösterilebilir. Video oyunlarının yaygınlaşması ve yetişkinlere yönelik içerikler sunarak yaş kitlesini de genişletmiş olması çalışmanın video oyun kültürü bölümünde ele alınmıştır. Bu durumda video oyunlarının içerik aktarım sürecinde günümüzde önemli bir iletişim medyası olarak ön plana çıktığını söylemek yerinde olacaktır.

İlk iki video oyununun yeterli başarıya ulaşamamasının sebebi olarak da teknolojinin 2007 yılında ve 2011 yılında çıkan Witcher oyunlarındaki roman içeriklerini oyuncunun beklentisini karşılayan görsel ve işitsel kalitede sunamamış olması gösterilebilir. Bunun yanı sıra hikâyelerin video oyunu mekaniklerine yeterli düzeyde uyarlanamaması, oynanış mekaniklerinin beklenenden daha az gelişmiş olması, açık dünya ve rol yapma sistemlerinin tatmin edici düzeyde oyuncuya sunamamış olmaların gibi olası sebeplerini vurgulamıştık. Teknoloji geliştikçe video oyunlarındaki gerçeğe yakın içerik aktarımı oyuncuyu oyunun içine daha çok çekmektedir. Witcher 3 video oyununun serinin önceki oyunlarına nazaran daha başarılı olduğunun vurgulanmasının sebebi 200'den fazla ödül almış olması ve çıktığı sene olan 2014'de yılın oyunu seçilmiş olması çalışmanın medyalararası bölümünde de görülebileceği üzere 7 romandan uyarlanan içeriklerin oyunun evreninin her alanında oyuncunun karşısına çıkmasıdır. Video oyununun açık dünya konseptinin ve rol yapma alanının ilk iki oyuna göre çok daha gelişmiş olması oyuncuya roman serisini sanal bir evrende deneyimleme imkânı vermiştir. Çalışmanın en çok üzerinde durduğu ve amaçladığı sonuçlardan birisi de çalışmanın özet bölümünde belirtildiği üzere, video oyununda deneyimlenen roman içeriklerini sanal bir evrende yönlendirilebildiğini göstermektir. Bu sonuca medyalararası karşılaştırma bölümündeki roman serisinin video oyununda oyuncuya aktarılmış olduğu görülen sanal evreni yaratma sürecinde kullanılan öğeleri birçok örnekle sunarak ulaştığımızı söyleyebiliriz.

Teknolojinin ve edebiyatın sentezinden oluşan bu medya türünün incelenmesi sonucunda erişilen bulgular, roman film uyarlamalarında olduğu gibi roman - oyun uyarlamaları ile ilgili daha fazla çalışma yapılması gerektiğini göstermektedir. Özellikle 2010 yılı ve sonrasında uyarlaması yapılan gerçeğe yakın görsel-işitsel unsurlara sahip video oyunlarının medyalararasılık çatısı altında incelenerek literatürdeki yerlerini almaları sağlanmalıdır. Her geçen yıl gelişen oyun endüstrisinin içerisinde çok fazla anlatı unsuru barındıran video oyunlarını sadece eğlence odaklı içi boş yapımlar olarak değil, oyuncuya anlatacak hikâyeleri olan, alt metinleri, tarihsel süreçleri, hikâyelerinin arka planları olan yeni medyalar olarak görülmelidirler.

Bu çalışmada, romandan aktarılan içeriklerle ortaya çıkarılmış Witcher medyası üzerinden, anlatsal öğeleri olan hikâyeye tabanlı oyunların ne şekilde ve hangi öğeler üzerinden incelenebileceğini de vurgulamaya çalıştık. Çalışmada Witcher video

oyununda toplumsal sorunlardan, ırkçılıktan, din görüşlerinden, politikadan, savaşlardan bahsedildiğinin altını çizerek video oyunlarında aktarılan içerikler üzerinde durmuştuk, bu konunun çalışmaya eklenmesi video oyunlarının incelenmeye değer, sosyal ve toplumsal olaylara da değinilebilecek mesajlar iletebilen araçlar olduklarını vurgulamak, edebiyat ve sinema kadar araştırılması gerektiğini vurgulamak amacı taşımaktadır. Diğer medyalar gibi oyunlar da anlatısal öğeler taşıyabilirler ve anlattıkları içeriğe bağlı olarak da incelenmelidirler. Bu alanda kullanılan yöntemler geliştirilmelidir. Metin inceleme ve film inceleme yöntemlerinden ziyade oyun inceleme yöntemleri ile oyunun oyuncuya aktardığı anlatısal hikâye odaklı içerikleri yapısal olarak inceleyecek bilimsel yöntemlere ihtiyaç olduğu görülmektedir. Hikâye odaklı oyunlar ludolojik (bütünsel ve oyunbiçimsel) bir bakış açısı ile değil naratolojik (anlatı odaklı) olarak ele alınmalıdırlar.

Çalışmanın medyalararası inceleme ve karşılaştırma bölümü iki bölüm olarak verilmiştir, karakter odaklı incelemede sadece oynanabilen iki karakterin bir bölümde ele alınmasının sebebi romanda da aynı iki karakterin hikâyelerinin anlatılmasıdır. İki karakterin iki medyadaki ortaya çıkışları, hikâyedeki yerleri, birbirleri ile olan ilişkileri ele alınmış, çalışmanın öngörmüş olduğu sonuçlardan iki karakterin de romanın hikâyesindeki kırılma noktalarını video oyununda oyuncunun tetiklediği tespit edilmiştir. İki karakterin de roman serilerinde başından geçen olaylar oyunda tarihsel zamanda geçmişte yaşanmış olaylar olarak ele alınmış bu da oyunun evreninin kurgusal bir tarihe sahip olduğunu göstermiştir. Bu durum oyuncuyu romanlara da yönelten bir unsur olarak düşünülebileceği gibi aynı zamanda romanın video oyununa olan en önemli etkilerinden birisidir. Roman okuyucusunun pasif, oyuncunun ise aktif konumda olduğu ve interaktif olanaklara sahip olduğu görülmüştür. Romandan uyarlanan yan karakterler yani oyundaki oynanamayan karakterler bölümünde bahsedildiği üzere oyuncu oynanamayan karakterlerle istediği şekilde iletişime geçebilmekte, istediği ile dostluk kurabilmekte, hikâyesine dâhil olup olmamayı seçebilmektedir. Romandan uyarlanan karakterlerin roman serilerindeki geçmişte kalan yaşantılarının izlerini halen daha taşıdıklarını, roman serilerindeki olayların video oyununda devam ettiğini daha önce vurgulamıştık, karakterlerin video oyunundaki ilişkilerinde de benzer bir duruma örnek verilebilecek bulgulara rastlanmıştır. Karakterlerin roman serilerinde birbirleri ile olan ilişkilerinin video oyununda bir sonuca bağlandığı karakterlerin karşılaştırmalı

incelemeleri ile örneklendirilmiştir.

Oyuncunun oyun evreni ile olan bağlantısının romandaki gibi olup olmayacağı, oyuncunun romandaki Geralt'ın rolünü üstlenip üstlenmeyeceği yine oyuncuya bırakılmıştır. Oyuncunun seçimleri, roman içeriğinden uyarlanan hikâyede değişiklikler olmasına sebep olmaktadır. Oyuncu bu durumda romandan uyarlanan hikâyenin yönlendiricisi, ortak yazarı haline gelmektedir. Medyalararası inceleme sürecinde ortaya çıkan bu tespit çalışmanın ilgili bölümünde oyundaki görevlerden alıntılar ve romandan alıntılanan bölümlerle verilmiştir.

Roman serisinden oyuna uyarlanan eşyalar da medyalararası karşılaştırma kapsamında romanda geçen olayları, hikâyeleri oyuncuya aktarma görevi üstlenmeleri açısından ele alınmaktadır. Roman serisinde bir olayla ilişkilendirmiş eşyalar oyuncunun etkileşimi ile romanda bahsi geçen bir hikâyenin oyuncuya aktarılmasına sebep olmaktadır. Bu örnekler Geralt ve Ciri karakterlerinin farklı hikâyelerini oyuncuya aktarma görevi ve mesaj taşıma işlevleri olduğundan medyalararası kapsamda birer örnek teşkil etmektedirler. Oyundaki kokular, kılıçlar, madalyonlar, doldurulmuş hayvanlar, kitaplar gibi onlarca farklı örneğe rastlanmaktadır. Bu eşyalar roman serilerindeki bilgileri aktarmada kullanılan birer iletişim aracı olarak tanımlanabilecek öğelerdir ve video oyununun içerik aktarma sürecinin bir parçası olarak tanımlanabilirler. Roman serilerinden metin biçiminde, görsel ve işitsel biçimlerde içerik sunan eşyalar video oyunlarında hem arka plan oluşturma hem de anlatıya katkıda bulunma amacı taşımaktadırlar. Video oyunlarının oyuncuya çok farklı kanallarla içerik aktardığı, sanal gerçeklik sunduğu, simüle edilmiş şekilde yaşantıya yakın deneyimler sunduğu göz önünde bulundurulduğunda diğer medyalara oranla daha yoğun bilgi aktarımı yaptığını ve hikâyeyi sanal bir ortamda deneyimleme imkânı sunduğunu göz önünde bulundurursak, alıcının video oyunundan edindiği bilgilerin diğer medyalara nazaran daha uzun süre kalıcı bilgiler olduklarını söyleyebiliriz. Bu sonuca varmamızdaki en büyük etken yazılı, işitsel ve görsel medyaların tüm özelliklerini içerisinde bulunduran video oyunlarının aynı zamanda sanal gerçeklik ve oyuncunun kendi karakterini oyunda interaktif bir şekilde kontrol etme imkânı ile sentezlenmesine dayanmaktadır. Bu durumda oyuncu, oyunda edindiği bilgileri diğer medyalarından edindiği bilgilerden çok daha uzun süre belleğinde tutabilecektir.

Roman serilerinin video oyununa dönüşümü sonucunda ortaya çıkan medyayı baştan

sona incelediğimizde roman serisinin Witcher 3 video oyununa uyarlanmaya oldukça uygun bir eser olduğunu tespit etmekteyiz. Bu sonuca ulaşmamızın sebebi roman serilerinde tasvir edilen canavarların ve Witcher sınıfına özgü hikâyelerin, karakterlerin gelişim sürecinin, karakter özelliklerinin, karakterlerin birbirleri ile olan etkileşimlerinin, karakterlerin yeteneklerinin, hareketlerinin ve dış görünüşlerinin video oyun mekaniklerine uyarlanmaya elverişli olmalarına bağlıdır. Roman serilerinde kaleme alınan hikâyelerin görevleşmesi ve oyunlaşması incelendiğinde okuyucunun tasavvuruna yakın bir uyarlama süreci göze çarpmaktadır. Fantastik unsurların roman serilerinde işlenişine bakıldığında emsal oyunlardaki yetenek sistemleri ve evren yaratma süreci göz önünde bulundurulduğunda video oyunlarında çok karşılaşılan sistemlere oldukça uygun içerikler barındırdığı görülmektedir. İçeriklerin roman serisinden video oyununa uyarlanabilirliği de video oyununun sadece hikâye kısmını değil tüm evrenini etkilemektedir çünkü Sapkowski'nin kurgusal evreninin tamamı dijitalize edilerek bir sanal evrene dönüştürülmüştür. Dönüşüm süreci sonunda yeni medya olarak tabir ettiğimiz Witcher video oyunun edebiyat alanına roman serisinin dünya çapında tanınmasına sebep olduğunu söylemek yerinde olacaktır.

Medyalararası hikâye odaklı inceleme bölümünde romanlardaki hikâyelerin video oyununa nasıl kaynaklık ettiği üzerinde durulmuştur. Roman serilerindeki olayların çoğu oyunda tarihsel arka plan olarak verilirken oyuncuyu bazı hikâyelerin tarihsel sürecini öğrenmek için roman serisini okumaya yönlendirme görevini de istemsiz olarak üstlenmektedir.

Romandan uyarlanan hikâyelerin işleniş ve küçük etkinliklerin de oyuna uyarlanmasının çalışma için önemi video oyunu evreninin detaylandırılması ve inandırıcılığının artırılması hususu için önemlidir. Çalışmanın medyalararası hikâye odaklı karşılaştırma bölümünde romandan pasajlar ve video oyunundaki görevler incelenmiş sonuç olarak hikâyelerin video oyunu medyasının özelliklerini taşımakla beraber video oyununa da geniş kapsamlı bir kurgusal evren tarihi ile inandırıcılık ve gerçekçilik kattığı görülmüştür. Romanlarda bahsi geçen olayların devamı şeklinde oynanan Witcher 3 oyununun, oyuncuya romanlardaki hikâyelerin sonunu getirme imkânı verdiği görülmüştür.

Romanların oyuna uyarlanması sonrasında oyuncuya sadece görselleştirme ve kontrol

edilebilirlik değil, hikâyeye yön verebilme, farklı sonlara ulaşabilme ve olay örgüsünü değiştirebilme imkânı sunulmaktadır. Her oyuncu, oyundaki olaylara kendi istediği şekilde bakarak karar vermektedir, kendi hikâyesini tamamlayıp kendi deneyimini ortaya koymaktadır. Witcher serisi Romanlarının oyuna olan en fark edilebilir etkisi, oyundaki neredeyse her olayın bir arka plan hikâyesi olması, karakterlerin geçmişleri nin olması, sanal bir gerçeklik içerisinde romanda verilen içeriklerin oyuncuya, oyun medyasına uygun olacak şekilde aktarılmış olmasıdır. Romanın yazarı, hikâyenin karakterlerini ve hikâyenin gidişatını belirlerken, oyuncu bu hikâyenin gidişatını, oynadığı karakterin seçimleri ile değiştirmekte, karakterin diğer karakterler ile olan ilişkilerine karar vermektedir, Bu da Witcher 3 video oyununu oynanabilir, interaktif bir roman haline getirmektedir. Romanlarda okuyucu çoğu zaman kendisini romanın ana karakteri ile özdeşleştirirken, oyuncu da aynı şekilde kendisini oynadığı karakter özdeşleştirir, buna ek olarak kararlar vermesi, oyundaki karakterin menfaatini düşünmesi ve her hareketini, diyaloglarını, diğer karakterler ile olan ilişkilerini, hikâyenin gidişatını kontrol etmesi oyuncunun kısmi bir yönlendirici olmasına olanak vermektedir. Buna bağlı olarak oyuncu da bir nevi hikâyenin sınırlandırılmış yazarı haline gelmektedir, sınırlı olmasının sebebi oyundaki hikâye akışının ve olayların sonunun belirli bir sınırı olmasından kaynaklanmaktadır. Bu sınır oyundan oyuna değişkenlik göstermektedir. İnteraktif bir oyun medyasına dönüşen Witcher serisi romanlarının oyuncu odaklı bir dijital bir anlatı medyasına dönüştüğünü söyleyebiliriz. Bu bileşenlerin sonucunda ortaya yeni bir medya türü ortaya çıkmaktadır. Anlatım türleri farklı iki medya olan roman ve oyun medyaları arasındaki uyarlama incelendiğinde ortaya çıkan türün " hikâye odaklı açık dünya rol yapma oyunu" olduğu görülmüştür. Oyunun hikâye odaklı olması romandaki evrenin oyundaki evreni biçimlendirmesine, açık dünya olması oyuncunun romanda bahsi geçen kurgusal evreni istediği şekilde keşfedebilmesine, rol yapma oyunu olması romanda bahsi geçen kurgusal evrende bir karakter olmasına imkân vermektedir. Buna ek olarak interaktif oyun deneyimi, oyuncunun hikâyenin gidişatını etkileyebilmesine imkân vermektedir. Video oyununun içerisindeki bir mini oyun olan Gwent kart oyunu hakkında da bilgi verilmiştir, bu kart oyunundaki kartlarda da medyalararası bulgulara rastlanmıştır. Görev ve hikâye odaklı inceleme bölümünde romanda cücelerin oynadığı bir oyun olan iskambil kâğıdı oyununun video oyununa uyarlanan versiyonunda romandan metin içi

alıntılar ve romanda tasvir edilen fakat oyuna uyarlanmayan karakterlerin tasvirlerden yola çıkılarak yapılan çizimleri yer almaktadır. Bu kart oyunu Witcher 3 video oyununda bir mini oyun olarak oyuncunun karşısına çıkmış daha sonrasında iskambil kâğıtları gibi fiziksel bir materyal haline getirilmiş ve gerçek dünyada da oynanmaya, turnuvaları düzenlenmeye başlanmıştır. Gwent kartları romandan taşıdığı izleri video oyunu medyasından fiziksel ortama taşımakta, sonrasında alıcılarına kart oyunu kanalı ile içerikleri aktarma görevini yerine getirmektedir. Kısaca roman içeriği video oyununa dönüşmüş ardından da video oyun içeriği fiziksel bir materyale dönüşmüş ve sonucunda hem romandan hem de video oyunundan izler taşıyan bir ürün ortaya çıkmıştır. Bu sentez medya çıktısı transmedya kapsamında bir örnek olarak gösterilebilir.

KAYNAKÇA

Birincil Kaynaklar

- CD Projekt Red, 2015 "Witcher 3: Wild Hunt" Bilgisayar, Play Station 4, Xbox one Video Oyunu, [Warsaw](#), Polonya.
- CD Projekt Red, 2015a "The Witcher 3: Wild Hunt - Herzen Aus Stein" Bilgisayar, Play Station 4, Xbox one Video Oyunu, Warsaw, Polonya.
- CD Projekt Red, 2016 "The Witcher 3: Wild Hunt – Blut und Wein" Bilgisayar, Play Station 4, Xbox one Video Oyunu, Warsaw, Polonya.
- Sapkowski, A. (1993a). "Der Letzte Wunsch" Deutscher Taschenbuch Verlag Ungekürzte Ausgabe Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München © 2006 eBook ISBN 978-3-423-40008-4 (epub) [www.dtv.de](#) ebook Erstellung - Mai 2010 - TUX (Çev.Erik Simon) (Orijinal yayin tarihi, 1993).
- Sapkowski, A. (1993b). Das Schwert Der Versehnung, Deutscher Taschenbuch Verlag Ungekürzte Ausgabe Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München © 2008 der deutschsprachigen Ausgabe, München eBook ISBN 978-3-423-40032-9 (epub) [www.dtv.de](#) ebook Erstellung - Mai 2010 - TUX (Çev.Erik Simon).
- Sapkowski, A. (1994). "Das Erbe Der Elfen" Deutscher Taschenbuch Verlag Deutsche Erstausgabe Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München © 2008 der deutschsprachigen Ausgabe: eBook ISBN 978-3-423-40035-0 (epub) ISBN der gedruckten Ausgabe 978-3-423-24700-9 [www.dtv.de](#) ebook Erstellung - Mai 2010 - TUX (Çev. Erik Simon).
- Sapkowski, A. (1995). "Die Zeit Der Verachtung" Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München © 2009 der deutschsprachigen Ausgabe: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München eBook ISBN 978-3-423-40160-9 (epub) ISBN der gedruckten Ausgabe 978-3-423-24726-9 [www.dtv.de](#) ebook Erstellung - Mai 2010 - TUX (çev.Erik Simon).
- Sapkowski, A. (1996). "Feuertaufe" Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München © 2009 eBook ISBN-10: 342324755X ISBN der gedruckten Ausgabe ISBN-13: 978-3423247559 [www.dtv.de](#) ebook Erstellung - Mai 2010 - TUX (Çev. Erik Simon).
- Sapkowski, A. (1997). "Der Schwalbenturm" Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München © (1. August 2010) eBook ISBN-10: 342324786X ISBN der gedruckten Ausgabe -13: 978-3423247863 [www.dtv.de](#) ebook Erstellung - Mai 2010 - TUX (Çev. Erik Simon).
- Sapkowski, A. (1999). "Die Dame Vom See" Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München (Deutsche Erstausgabe 2011) Gedruckten Ausgabe isbn 978-3-423-24817-4) eBook ISBN 3423248173 [www.dtv.de](#) ebook Erstellung 2011 -

TUX (Çev. Erik Simon).

İkincil Kaynaklar

- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (Erişim: 05 Aralık 2019).
- Aarseth, A. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, University of Bergen.
- Aarseth, E. (2004). Genre trouble: Narrativism and the art of simulation, Pat Harrigan ve Noah Wardrip-Fruin (Der.), içinde, *First Person* MIT Press.
- Adams, E. Rollings, A. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders Publishing. ISBN 978-1-59273-001-8.
- Adams, E. Rollings, A. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall. ISBN 978-0-321-64337-7.
- Aktulum, K. (2000). "Metinlerarası İlişkiler", Öteki Yay. İstanbul.
- Aytaç, G. (1999). *Genel edebiyat bilimi, İnceleme-Araştırma, Papirüs, İstanbul*.
- Aydın, G. (2014). *Dünyaya ve Türkiye’de rol yapma oyunları*, Fatma Akyürek ve Gül Özturanlı (Der.), içinde, *Saraydan Sokağa Oyun* (s. 199-217), İstanbul: Kabalıcı.
- Aydoğdu, K. İ. (2015). "Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz" *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi The Journal of International Social Research* Cilt: 8 Sayı: 36 Volume: 8 Issue: 36 Şubat 2015 February 2015 www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581.
- Barlog, J. M. (2018). *God of War*, Publisher: Titan Novels ISBN-10: 1789090148 ISBN-13: 978-1789090147 (28 Aug. 2018).
- Bulduk, N., Canataş, M. 2019, *Dijital çağ Türk edebiyatı ve medyalararasılık tartışmaları*, ISBN: 9786052812976.
- Bülbül, M. (2008). *Yazınsal Metinlerde Anlam Oluşturucu Bileşenler*, Çukurova Üniversitesi, *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, Vol.37 <http://sefad.selcuk.edu.tr/sefad/article/view/721> s. 113-130.
- Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*, (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- CD Projekt Red. (2011). "The Witcher 2: "Mörder der Könige " Bilgisayar, Play Station3, Xbox 360 Video Oyunu, Warsaw, Polonya.
- CD PROJEKT Red. (2017). *Management Board report on CD PROJEKT Capital*

Group and CD PROJEKT S.A. activities for the period between 1 January and 31 December 2017.

Collins, A. (2008). D&D Players Handbook 620-21736720-001 EN 9 8 7 6 5 4 3 2 1 First Printing: June 2008 ISBN: 978-0-7869-4867-3.

Consalvo, M. Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games, School of Telecommunications Ohio University Athens.

Cullen, T. (2015). Modelling Environmental and Temporal Factors on Background Characters in Open World Games, University of Dublin, Trinity College.

Cutting, A. (2011). 'Interiority, Affordances, and the Possibility of Adapting Henry James's The Turn of the Screw as a Video Game'. *Adaptation*, 5 (2).

Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching*.

Demirbaş, Y. (2017). OYUN ÇALIŞMALARINDA DİJİTAL ANLATI İLE OYUN BİÇİMİ KARŞITLIĞI EKSENİNDE SÜREN TARTIŞMALARA FARKLI BİR BAKIŞ, Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi, ISSN:2148-970X. DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2017.2.352373> S.353

Denizel, D. (2012). SANATIN YENİ EVRESİ OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARI, FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi), 2012 Bahar, sayı: 13, s. 107-143 ISSN 1306-9535, www.flsfdergisi.com.

Dittmar, J. F. (2011). *Grundlagen Der Medienwissenschaft, Berliner Schriften Zur Medienwissenschaft*, Universitätsverlag Der Tu Berlin.

Doğu, B. (2006). Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı, Ege Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.

Douglas, S. (1950). Tic Tac Toe, EDSAC Platform Game.

Faulstich, W. (1995). *Grundwissen Medien*, Wilhelm Fink Verlag, Münih.

Freeland, A. C. (2008). Sanat Kuramı. (Çev. Füsün Demir.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Genette, G. (1993). Palimpseste, Die Literatur Auf zweiten Stufe, Suhrkamp, Frankfurt am Main (Fransızcadan çeviren: Wolfram Bayer, Dieter Hornig)

Guinness World Records 2017 Gamer's Edition, (2017). *Guinness World Records; 10 edition*

Hand, R. J. (2018). *Gale Researcher Guide for: Adaptation: Literature unto Film*

Huergo, D., Pau, A. (2016). Eurocon - Sala Teatre - Interview with Andrzej Sapkowski, A conversation with GoH from Poland. Speakers: Andrzej Sapkowski (Pol), Pau Albert Huergo Domenech.

- Jaffe, D. (2018). Santa Monica Studios. God Of War.
- Kayaoğlu, E. (2009). Medyalararasılık: Edebiyat Biliminde Yeni Bir Yaklaşım. Selenge Yayınları, İstanbul
- Kaya, Z. (1997). *Yabancı Dil Öğretmenlerinin Öğrenmeyi Kolaylaştırıcılığı*. Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Baskı Atölyesi, Ankara.
- Keleş, A. (2011). Medya Kavramına Bir Bakış ve Estetik İletişimin Bir Medyası Olarak Edebiyat.
- Keleş, A. (2017). Franz Kafka'nın Dava ve Şato Romanlarının Film Uyarlamaları Örneğinde Edebiyat ile Film Arasında Medyalararasılık İlişkileri, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Kiciński, A., Nielubowicz, P. (2017). Cd Projekt Red Capital Group Financial results 2017
- Kicinski, A., Nielubowicz, P. (2012). Pareto Securities Gaming Seminar, Şubat 2018, Saat: 12:00-13:00 Stockholm.
- Kurt, Ş. (2018). Sinema İzleme Kültürü ve Toplumsal Gelişimi. Asya Studies-Academic Social Studies/Akademik Sosyal Araştırmalar, Number: 4, Summer,
- Jones, M. L. (2012). The Music Industries, From Conception to Consumption, University of Liverpool Uk.
- McLuhan, M., Lapham, L. H. (1994). "Understanding media: The extensions of man." Cambridge, Mass: MIT Press, Print.
- Mikael, H. (2019). "The Fairy Tale Inspirations of Andrzej Sapkowski's The Witcher Short Stories" Bachelor's Seminar and Thesis 682285A English Philology Faculty of Humanities University of Oulu Spring.
- Motyka, A., Strychowska, M. (2014-2018). Cd Project Red, Dark Horse Comics, 2014-2018 Comic book series UPC:7 61568 00359 8 00111 ISBN-10:1-50670-682-7 ISBN-13:978-1-50670-682-5 ISBN-10:1-50670-682-7 ISBN-13:978-1-50670-682-5
- Oosterlinck, M. (2014) " Role-Playing in Role-Playing Games" Master Thesis submitted to obtain the degree of 'Master of Arts in Art Science' on 8 August 2014
- Perkins, K. E. (2010). Lifesigns: Successful Storytelling in Open-World Games , A Thesis Presented toThe Honors Tutorial College Ohio University
- Rajewsky, I. O. (2010). Border Talks: the Problematic Status of Media Borders in the Current Debate About Intermediality. L. Elleström, Bruhn, S. Bruhn, C. Clüver, C. Ljungberg, S. Mariniello, J. Müller ve V. Lobillard (Eds). Media Borders, Multimodality and Intermediality. New York: Palgrave Macmillian

- Polch, B., Sapkowski A., Parowski M. (1993-1995). Wiedzmin Komiks, 1993-1995 ISBN-10: 838069595X ISBN-13: 978-8380695955
- Pross, H. (1970). Publizistik: Thesen zu einem Grundcolloquium. Neuwied: Luchterhand.
- Soyluççek, S. (2018). Dijital Oyunların Sanatsal Gücü; Konsept Tasarımı Süreci, e-ISSN 2149 - 6595 Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, Ankara.
- Tavinor, G. (2009). The Art of Videogames. (New Directions in Aesthetics), ISBN 978-1-4051-8789-3 Singapore
- Tüzel, S. (2012). MEDYA OKURYAZARLIĞI EĞİTİMİNİN TÜRKÇE DERSLERİYLE İLİŞKİLENDİRİLMESİ, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt/Volume: 9, Sayı/Issue: 18, s. 81-96
- Verheesen, D. (2017) "An exploration of the role of Environmental Storytelling and Embedded Narrative in shaping immersion A content analysis of The Witcher III's game environment and narrative qualities"
- Wan, C. S., Chiou, W.B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. Cyberpsychology & Behavior. 9(6).
- Weisstein, U. (1992). Literatur und bildende Kunst: Ein Handbuch zur Theorie und Praxis eines komparatistischen Grenzgebietes (Deutsch) Erich Schmidt Verlag GmbH & Co (1. Januar 1992), ISBN-10: 3503030123 ISBN-13: 978-3503030125.
- Wilkes, W. V., Renwick, W. (1950). "The EDSAC (Electronic delay storage automatic calculator)". Math. Comp. 4 (30): doi:10.1090/s0025-5718-1950-0037589-7.
- WITTGENSTEIN, L. (1997). Estetik, Ruhbilim, Dinsel İnanç Üzerine Dersler ve Söyleşiler (1. Baskı). (B. Güçlü, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Zengin, M. (2016). AN INTRODUCTION TO INTERTEXTUALITY AS A LITERARY THEORY: DEFINITIONS, AXIOMS AND THE ORIGINATORS, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Sayı 25/1, 2016.

İnternet Kaynakları

- Aydemir, O. (2016). Gaming in Turkey,. Erişim Tarihi: 18.12.2019 Erişim Adresi: <https://www.gaminginturkey.com/en/turkish-game-market-2016/>
- Brodzki, M. (2001). Wiedzmin, Erişim tarihi: 13.09.2019 Erişim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt0300657>
- Brodzki, M. (2002). Wiedzmin dizisi, Erişim tarihi: 13.09.2019 Erişim adresi:

<https://www.imdb.com/title/tt1070742/>

Calabreeze, Z. (2017). This Is How Big the Script Was for The Witcher 3: Wild Hunt
Erişim adresi: <https://uk.ign.com/articles/2015/05/29/this-is-how-big-the-script-was-for-the-witcher-3-wild-hunt> Erişim Tarihi: 17.01.2020

Creative Computing. (1981). 39 E. Hanover Ave., Morris Plains, NJ 07950. Sample issue 12-issue subscription (1985'den sonra yayınlanması durdurulmuş dergi) içeriğe ulaşılabilir erişim adresi: www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html Erişim tarihi: 18.12.2019

Dinç, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) 2012 yılı raporu, PDF dosyası erişim adresi: www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf Erişim Tarihi:20.12.2019

Entertainment Software Association. (2019). Facts about our industry. #NationalVideoGamesDay 2019, Erişim adresi: <https://www.theesa.com/perspectives/nationalvideogamesday-2019/> Erişim tarihi: 18.12.2019

Geekyapar. (2013) Edebiyat ve Oyun – Beklenmedik Yolculuklar | FauxPlayDosya, Erişim adresi: <https://geekyapar.com/konular/oyun/bu-oyunun-okunabilir-versiyonu-da-mevcuttur/> Erişim tarihi: 18.12.2019

Guardian. (2012). Sorry MoMA, video games are not art, Erişim Tarihi: 12.12.2019, Erişim adresi: www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art

Kehr, D. (2019). "Videospiele als Leitmedium Der Zukunft", MDR 360 Medien, Erişim adresi: <https://www.mdr.de/medien360g/medienkultur/videospiele-als-leitmedium-der-zukunft-100.html> Erişim Tarihi: 12.12.2019

Koch, C. (2013). How Big Is 'The Witcher 3'? We Break Down The Map Size, Game Length And Install Requirements, Erişim Tarihi: 15.09.2019 Erişim adresi: <https://www.techtimes.com/articles/50240/20150502/the-witcher-3-is-how-big-we-break-down-the-size-of-cd-projekt-reds-ambitious-rpg.htm>

Moma. (2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters, Erişim Tarihi: 18.12.2019, Erişim Adresi: www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

New York Times. (1994). William A. Higinbotham, 84; Helped Build First Atomic Bomb Erişim tarihi: 18.12.2019 Erişim adresi: www.nytimes.com/1994/11/15/obituaries/william-a-higinbotham-84-helped-build-first-atomic-bomb.html

- Punday, D. (2005). "Creative Accounting: Role-playing Games, Possible-World Theory, and the Agency of Imagination." *Poetics Today* 26 (2005). erişim tarihi: 17 Aralık 2019. <http://poeticstoday.dukejournals.org/content/26/1/113>
- Sakharov, A. (2019). Brändstorm ,C., Garcia, L. A. Jobst, M. The Witcher, (2019). Erişim tarihi: 13.09.2019 Erişim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt5180504>
- Sapkowski, A. (2016). Tygodnik POLITYKA (haftalık gazete) Röportajı yapan: Zwierzchowski, Marcin. Erişim Tarihi:23.09.2019 Orijinal dili olan Lehçeden çevirisi: Gaming Bolt, Erişim adresi: <https://gamingbolt.com/the-witcher-3s-success-harmed-my-books-says-author-of-witcher-books> Erişim Tarihi: 23.09.2019
- Sipahi, C. (2019). Witcher oyun serisinin hikâyesi, erişim adresi: <https://www.wannart.com/the-witcher-oyun-serisinin-hikâyesi/> Erişim tarihi:24.09.2019
- Stuart, K. (2014). "Video games and art: why does the media get it so wrong?" The Guardian Gazetesi,Erişimadresii:www.theguardian.com/technology/gamesblog/2014/jan/08/video-games-art-and-the-shock-of-the-new Erişim Tarihi: 19.12.2019
- The Witcher yasal internet sitesi, Gwent Adventure game, Erişim adresi: <https://thewitcher.com/en/adventuregame>, Erişim Tarihi: 5.11.2018.

ÖZGEÇMİŞ

İlker Şener, 21 Temmuz 1985 yılında İzmir'de doğdu. İlk, orta ve lise öğrenimini İzmir'de tamamladıktan sonra 2010 yılında Samsun 19 Mayıs Üniversitesi'nde Almanca Öğretmenliği bölümüne başladı. Daha sonra birçok dil okullarında ve devlet okullarında yabancı dil öğretmeni yaptı. Lisans eğitiminin ardından 2017 yılında Sakarya Üniversitesi Alman Dili ve Edebiyatı bölümüne başladı.