

T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
EĞİTSEL BİLGİSAYAR OYUNLARI TASARIMI

GAME DESIGN: CENTIPEDE

EBOT00

102142104

YRD. DOÇ. DR. ZÜLFÜ GENÇ

ELAZIĞ-2011

Bölüm 4: Oyun Analizi: Kırkayak

Genel Bakış

1981 yılında Donna Bailey ile Ed Logg tarafından tasarlanmıştır.



Kişi klasik arcade oyununu bir film biçimi olan sessiz bir komedi filmi ya da edebiyatın bir şekli olan katı dedektif romanı gibi aynı şekilde bir bilgisayar oyunu biçimi olarak düşünebilir. Klasik arcade oyun formu teknoloji ilerledikçe ticari amaçlı oyun şirketlerinin gözünden düştü. Fakat, birçok bağımsız oyun geliştiricileri hem kendi eğlenceleri için hem de ücretsiz veya paylaşımlı yazılımın piyasaya sürülmesi için hâlâ klasik arcade oyunlar üzerinde çalışıyorlar. Bu sevgi çabalarının çoğu oluşturulmuş klasik arcade oyunlarının taklitleridir(sahtesidir), fakat diğer pek çok yeni oyunda ilginç deneyimler vardır. Bu arcade oyunlar hakkında benzersiz merak uyandıran bir şey vardır ve şurası gerçektir ki harika eğlenceli bir klasik arcade oyunu işinde cazip bir form yapmasına yardımcı olması için karmaşık 3 boyutlu bir motora sahip olmasına gerek yoktur.

Bu klasik arcade oyunundan bahsettiğimde tüm klasik arcade oyunlarının klasik olduğunu ima ettiğim anlamına gelmez. Onların çoğu oldukça kötüdür. Herhangi bir medyada olduğu gibi yıllar sonra hatırlanılan ve hakkında konuşulan eski arcade oyunlarının yansımaları en iyilerinden birisi olmaya yöneldiler, bu yüzden bir “altın çağ” ın kötü etkisi oluştu. Kötü arcade oyunlar tarih boşluklarının arasına düşmektedir. “Classic arcade game” terimi klasik bir müzikte olduğu gibi oyunun kendisi değil klasik bir form anlamına gelir. Elbette “arcade game” terimi yeteri kadar kısıtlı değildi, çünkü modern yarış, silah ve dövüş oyunları da dâhil olmak üzere bir arcade içerisinde yer alan her oyunu içeriyor gibi görünüyordu, bunların hiçbirisini ilgilendiğim formun bir parçası olarak düşünmedim.

Makineler formda çizili eğlenceleri ortaya çıkardığında, klasik eğlence oyun formu 1970’lerin sonundan 1980’lerin başına kendi ticari ve altın çağına sahipti. Oyunlara bir bütün olarak bakıldığında bir dizi ortak özellikler ortaya çıkabilir. Formun bu özelliklerinden bazıları

eğlence salonlarının ticari değerlendirmelerinden dolayı amacına ulaşmış olabilir. Asıl düşünce, bir oyunu kolayca anlayabilmek için oyuncular almaktı, böylece onların ilk oyununun sonuna kadar, oyunun nasıl çalıştığı ve başarmak için gerekliliklerin ne olduğunun en iyi sezilerine sahiptiler. İkinci olarak oyuncuların oyunu, hatta bir uzmanın oyunu, bir oyuncunun bir zaman parçasını ödeyeceği kadar uzun süre tutulamaz ve eğer oyunda yarım saatte tek zaman parçası kazanılmışsa, kârlı bir iş değildir. Jetonlu oyun üreticileri oyun süresinin ortalama 2,5 dakika olmasını istediler. Oyuncuları bölümlerde canlı tutmak için onların oyunu tekrar oynamaya itilmesi lazım. Sonuç olarak bugün bir şekilde arcade oyunları ev oyunlarından daha sağlam olmalıdır. Oyuncular bir ev oyunu satın aldığı anda, genellikle tek bir arcade oyunu fiyatının en az yüz katı, satış tamamlandı. Eğer onlar oyundan tamamen bıkmamışsa, oyuna geri dönmeleri olasıdır. Puan tablosu ve yüksek puan tablosu gibi özellikler sadece arcade oyunlarının doğal bağımlılığını artırmak ve oyuncuları paralarını harcamalarına teşvik için yapılmıştır.

Buna ek olarak, günlük teknik kısıtlamalar oyunun ne yapacağını sınırlar ve bu yüzden oyunun oynanma başarısının ne olacağını etkiler. Eğer tasarımcılar oyun dünyaları içinde birçok kez tamamen kayan ekran büyüklüğünü içeren RAM ve işlemci gücüne sahip olmuş olsalardı, muhtemelen olurdu. Ful motivasyonlu bazı kısa video oyunları tekrar oynanabilir olsaydı belki de tasarımcılar oyunlara daha fazla hikâyeye katabilirdi. Ama aslında bilgisayar oyunlarında eşsiz bir tarz ortaya çıktı ve yüzden ticari ve teknik kısıtlamalar olabilir. İlk filmler sessizlik sınırlamaları ve kısa çalışma zamanları ile çalışmak zorunda olduğu gibi, bilgisayar oyun tasarımcılarının ne üretebildikleri kısıtlıydı ve yine de mükemmel oyunlar öne sürdüler. Eğer onlar herhangi bir şey yapmak isterlerse daha iyi bir işe yol açan bir tarz içerisinde kendi yaratıcılıklarına odaklanmak için çoğunlukla sıkı kısıtlamalarla sanatçıları zorlarlar.

Birçok klasik arcade oyunlarda çok çeşitli oyun stilleri vardır. Centipede, Missile Command, Pac- Man ve Frogger gibi arcade oyunlar olabildiğince birbirlerinden farklıdır. Birçok klasik arcade oyunlar genel bir tema üzerine kuruludur: Centipede, Space Invaders, Galaga ve Tempest gibi oyunlar düşmanların saldırılarını azaltmak için ateş etme fikri üzerine kuruludur. Ancak benimsenen bu oyunlardaki oyun varyasyonları önceden kanıtlanmış oyun türlerine durmadan daha fazla içerik sağlayan modern oyunlarda bulacağınız küçük miktardaki varyasyonlardan daha radikaldir. Klasik arcade oyunlarda bulunabilecek birçok oyun türü olmasına rağmen, geriye dönüp toplu olarak bu oyunlara bakabilir ve bu oyunları bilgisayar oyunlarının kısa tarihinin bir sanat hareketi olarak görebilirsiniz. Modern oyun tasarımcıları arcade oyunların ortak özelliklerini analiz ederek kendi oyunlarını oyuncular için nasıl daha çekici hale getirebilecekleri hakkında daha fazla şey öğrenebilirler.



Klasik arcade oyunlarından birisi olan Tempest gittikçe yaklaşan düşmanlarına ateş etmek üzerine odaklanmaktadır. Tempest birçok eşsiz kıvrımlar içerdiğinden dolayı unutulmaz.

Klasik Arcade Oyun Özellikleri

🎮 Single Screen Play (Tek Ekranlı Oyun):

Bir klasik arcade oyun içerisinde, oyunun tamamı oyuncuların kendi oyun dünyaları içerisinde yapmış olduğu manevra ile bazen sadece ekranın bir bölümünde yer alan tek bir ekran içerisinde yer alır. Bu teknolojik kısıtlamalar nedeniyle şüphesiz ki kısmen yapıldı, ama aynı zamanda oyun tasarımı üzerinde çok önemli sanatsal etkileri de vardır. Oyuncular herhangi bir zamanda oyun dünyasının tamamını görebilirler ve oyun dünyasının tamamıyla ilgili kendi bilgisi ile kararlarını verebilirler. Açıkçası güçlendirme oyuncuları ciddi bilgi türleriyle oyunu etkiler. Klasik arcade oyun şeklindeki oyunların çoğunda oyun alanlarını anahtarlayarak veya ek seviye oluşturmak için var olanları değiştirerek birden fazla ekran değeri içerir. Bunun örnekleri *Joust*, *Pac-Man* ve *Mario Bros*'tur. Bu oyunlar tüm oyun içerisinde tek bir ekrandan daha fazla ekran içermiş olmasına rağmen, herhangi bir anda oyun dünyası sadece tek bir ekrandan oluşur.

✚ Infinite Play (Sonsuz Oyun):

Oyuncular sonsuza kadar oyun oynayabilirler. Oyunun sonu diye bir durum söz konusu değildir ve dolayısıyla kazananı belli değildir. Bu, kısmen oyuncuların kendilerine meydan okumaları ve tek bir çeyrekte (15 dakika içerisinde) ne kadar oynayabildiklerini görmek için yapıldı. Oyuncular asla “Ben astroidleri yendim” diyemezler ve bu nedenle oyuncular her zaman oynamaya devam edebilirler. Aynı zamanda, kazanılmayan bir oyuna sahip olan her oyun oyuncular için bir yenilgidir. Her oyun oyuncunun ölümü ile biter ve bu nedenle bu bir tür trajedir. Kazanılmayan bir oyunun olması aynı zamanda sürekli daha zorlu hale gelen bir oyun yapmayı da gerektirir, dolayısıyla bir oyun tasarımında sürekli artan bir zorluk vardır. Ev piyasasının gelişimiyle oyun yayıncıları artık oyuncuların sürekli tek bir oyun oynamasını istediler. Bunun yerine onlar sahip oldukları ve sattıkları oyunlarını bitirmek için oyuncular isterler. Bu sonsuz oynanan bir oyunu niçin şimdi çok nadir gördüğümüzün bir nedenidir.

✚ Multiple Lives (Çoklu Canlar):

Tipik olarak klasik arcade oyunlar oyun bitmeden önce oyuncuların sınırlı sayıda veya can sayısı kadar oynamasına izin verir. Belki de çoklu canlar acemi oyunculara oyun bitmeden önce oyunun mekaniğini öğrenmek için bir şans veren üç veya beş topları olan pinball (langırt) oyunlarından türemiştir. Oyunun nasıl işlediğini anlamaya çalışmak için verilen yeterli şanstaki oyuncular bir candan diğerine geçtiklerinde büyük bir olasılıkla tekrar oynamak isteyeceklerdir. Ekstra can kazanma yeteneği oyuncular için başka bir ödül teşviki sağlar ve aynı zamanda oyuncuları sırasıyla risk almaya teşvik eden aksi takdirde oyunun sonunda ölmek zorunda kalmayan bir oyun kurar.

✚ Scoring/ High Scores (Puanlama/ Yüksek Puanlar):

Oyuncular oyunda farklı hedefleri gerçekleştirmek için puan toplamak istediklerinden dolayı, hemen hemen tüm klasik arcade oyunlarda bir puanlama özelliği bulunmaktadır. Örneğin; Centipede oyununda ortadan kaldırdığı her mantar için 1 puan, kırkayak bölümü için 10 puan, kırkayağın kafası için 100 puan ve örümcek için 1000 puan kazanır. Pinball (langırt) dünyasının kökeni ile bir diğer klasik arcade oyun bileşeninde oyunu kazanmak imkânsız olduğu için puanlar oyuncuların oyunu ne kadar iyi oynadıklarını tespit olanağı vermektedir. Yüksek skor tablosu skor tablosunda yer alan oyuncuların sadece gerçekte ne kadar iyi oynadıklarını görmek için bir karşılaştırma noktası olarak aldıkları puanların

yanında kendi baş harflerini girmelerine izin vermek için tanıtıldı. Yüksek puan listesi veya bir zamanlar çıkarılmayan bir bölümünü hatırlayarak Centipede gibi bazı oyunlar ile takılı kaldığı sürece puan tablosu hatırlanır. Bu yüksek skor tablosu klasik arcade oyun oynarken oyun için önemli motivasyonlardan birinden yararlanmak için “övünme hakları” sağladı. Oyuncular cesaretini kanıtlayanın bir yolu olarak arkadaşlarına yüksek skor tablosunda kendi isimlerini işaret edebilirler. Arkadaşlar yüksek skorlar elde etmek için birbirleriyle rekabet edebilirler.

✚ **Easy-to- Learn, Simple Gameplay (Öğrenmesi Kolay, Basit Oyun):**

Klasik arcade oyunların öğrenilmesi oyuncular için kolay, yönetici için imkânsızdır (ya da en azından çok zordur). Centipede oyununu oynayan oyuncular üçüncü canını kullandığında oyunun nasıl işlediği ve daha iyi nasıl oynayabileceği konusunda bir fikir oluşturabilir. Oyuncuların niçin öldüğü açıktır. Tipik olarak oyuncuların deneme yanılma yoluyla öğrenmek zorunda oldukları butonların büyük bir kombinasyonlarını içeren “özel hamleler” vardır. “Sağlık” ya da “kalkanlar” veya “yüksek enerji” gibi zor kavramları olan birkaç oyun vardır. Yine de ticari hususlar muhtemelen öğrenmesi kolay olan bu oyunların yapımında bir etken olmuştur. Onların ilk gerçekleştirildiği dönemlerde bilgisayar oyunu oynayan oyuncuların kurulan hiçbir pazarı yoktu ve birkaç oyun salonları vardı. Herhangi bir insanın düzenli olarak bir yere kadar yürüyebildiği ve deneyebildiği oyunlar pizzacı ve barlarda son bulur. Oyun çok karmaşık ya da şaşırtıcı olsaydı bu acemi oyuncular korkak olabilirdi. Elbette her zaman basit “sınırlı” ya da “kötü” oyun anlamına gelmez, aynı zamanda “şık” ve “zarif” anlamına gelir.

✚ **No Story (Hikâyesizlik):**

Modern klasik arcade oyunlar olmaya devam ederken klasik arcade oyunlar neredeyse evrensel olarak herhangi bir tür “hikâyesini anlatmaya” çalışan kavramdan kaçındı. Genellikle bir ayarlama oyuncularına sahip olan oyunlar kolayca tanınabilir ve başkalarında savaş, fantezi ve spor serpintileri olmasına rağmen onların çoğu bilim kurgu temalarının etrafında dönmesi ile ilgilidir. Klasik arcade oyun tasarımcılarında oyuncuların niçin belirli bir hedefe ateş ettiklerini veya oyunlardan niçin muzdarip olmadığını açıklamak için kendi oyun dünyalarının dışına çıkması gerekmez.



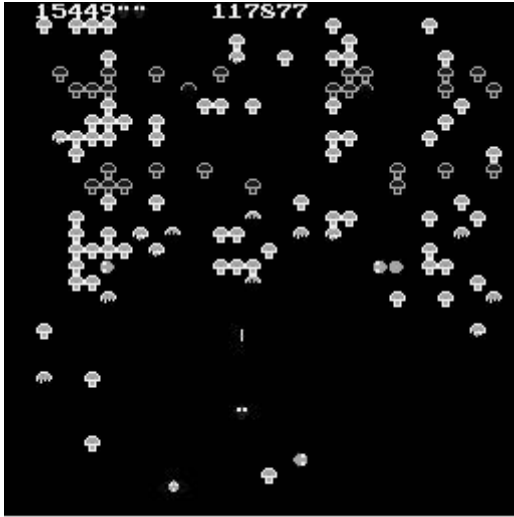
Sinistar içindeki eylem sadece tek bir ekranda yer almamasına rağmen, o yine de klasik arcade oyun biçiminin bir örneği olarak düşünülebilir.

Tabiki, bazı oyunlar formun üstünde bazı kuralları bozdu, ama yine de klasik arcade oyunu olarak kabul edilebilir. Örneğin; Sinistar ve Defender oyuncuların herhangi bir zamanda oyun dünyasının tüm yönlerini görememesi ile oyuncuların seyahat etmesi için kayan oyun dünyalarını içerir. Nitekim ilk inceleme üzerinde, Battlezone ilk klasik arcade oyunları arasında tamamen tuhaf adam gibi görünüyor. Oysa yukarıdaki özelliklere bakarsanız sonsuz oyun, çoklu canlar, puanlama gibi özelliklerin öğrenilmesinin kolay olduğunu ve hemen hemen hiç hikâye olmadığını keşfedeceksiniz. Yakın ve büyük mekanikleri içeren bu oyunların üçü klasik arcade oyun formuna yapışıktır. Bu yüzden biz Space Invaders ve Asteroids gibi oyunları yukarıda belirtilen bütün kuralları izleyerek hâlâ gruplandırabiliriz.

Centipede, yukarıda listelenilen klasik arcade oyun özelliklerinin tümünü izleyen oyunun tanımlamasından biridir. Bugünün standartlarına göre çok karmaşık olmamasına rağmen Centipede haritası benzersiz zor bir oyun oluşturmak için farklı oyun öğelerinin tümünün birlikte nasıl çalışacağını belirler. Oyuna daha fazla düşman ekleyerek zorluk derecesini arttırmak yeteri kadar kolaydır, fakat oyunun ekolojisi zamanla zorlaşsın diye Centipede de birkaç elementin etkileşimi ile doğal olarak artar. Centipede de her şey yersiz, tutarsız ve dengesizdir. Centipede' i analiz etmek mükemmel bir oyunun nasıl tasarlandığını anlama girişimidir.

Giriş

Tasarımcıların alet üzerinde tam bir kontrole sahip olan bir arcade oyun üzerinde çalışmasının en büyük avantajlarından biri oyuncuların oyunu kontrol edebilmeleridir. PC'de tasarımcılar sadece bir klavye ve bir fare veya bir konsola sahip olan oyunculara güvenirlir, bu tasarımcılar söz konusu konsol ile birlikte gelen standart denetleyiciler ile çalışmak zorundadır. Arcade tasarımcısı (bütçe kısıtlamalarına rağmen) oyun için en iyi kontrol türünü seçebilir ve oyunculara kontrol sistemi sağlar. Tasarımcı daha sonra bu kontrollerin etrafında oyunu oluşturabilir, tam da bu giriş yöntemiyle oyunun mükemmel çalışmasını dengeleyebilir. Centipede bu ustalikle trackball şeklindeki son derece hassas analog oyun cihazı ile veren oyuncular yapar. Bu ideal olarak ekranın alt kısmındaki oyuncunun ateş eden geminin etrafına hareket etmesini için uygundur. Oyuncular durum çağırısı ne olursa olsun hızlıca veya yavaşça gemiye hareket edebilirler. Centipede' in oldukça fazla olan hayranları için, oyun hakkında hatırladıkları ilk şeylerden biri mükemmel bir kontrolü olmasıdır.



Centipede' de oyuncunun ateş etmesi Space Invaders'den daha hareketlidir. Çünkü aşağı ve yukarı buna ek olarak yan taraflara hareket edebilirsiniz. Resim: Centipede

Oyuncunun hareket topunun (trackball) manipülasyonu ve atıcının (tetikçinin) hareketi arasındaki ilişkiyi kolay ve sezgisel olarak anlamasıyla atıcı (tetikçi) oyuncunun hareket topunun (trackball) manipülasyonu için son derece duyarlıdır. Centipede şüphesiz Space Invaders gibi ekranın altında oyuncuların oyun dünyasındaki sadece sola veya sağa ateş etmesine izin veren kilimli özelliği diğer klasik arcade oyunlarına ilham kaynağı oldu. Centipede'in bu deyimini bir adım ileri götürüyor: Oyunculara ekranın altında hâlâ tuzak vardır, ancak ateş eden kişi dikey boşluk içinde altı sıra hareket edebilir. Bu oyuncuların alt satırda olan düşmanlarından korunmasını sağlar. Aynı zamanda ateş eden kişi (tetikçi) yine sadece öne ateş edebilir, bu yüzden geminin arkasındaki düşmanları yok edemez. Trackball'ın yanı

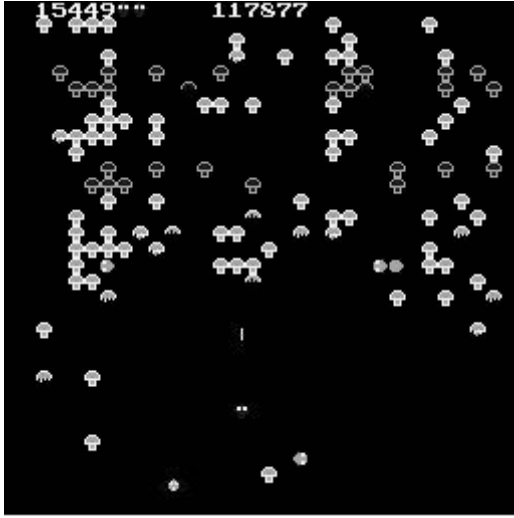
sıra sadece diğerkontrol oyuncularında ateş eden kişinin lazer tipi silahtan ateş etmesi için bir düğme vardır. Oyun sonsuz hızlı bir ateşe olanak sağlar, ama yalnızca ekranda tek seferde bir atış olabilir. Bu da oyuncuların sadece sürekli olarak ateş düğmesine basılı tutmasının da ötesinde düşünmek zorunda oldukları anlamına gelir. Eğer oyuncular, direk olarak bir mantarın aşağısına tetikçiyi taşıdıktan sonra ateş tuşuna basılı tutup, mantara hızlıca 4 kez ateş ederlerse mantar ölür. Ama oyuncuların gemiyi manevra yapamadıkları ekranın üstünde bir mantarın yok olması uzun sürer, çünkü başka bir ateş edilmeden önce oyuncuların mantarı vurmaları için her bir atışta beklemesi gerekir. Giderek yaklaşan düşmanlarına ateş etmek de benzer bir duruma yol açabilir. Eğer son atış uzak bir hedef yolculuğunun ortadaysa oyuncular bir atış bombardımanı ile düşmanını dışarı çıkarmak için tekrar ateş edemezler. Böylece düşmanları uzakta olduğunda tehlike daha azdır, ancak onların öldürülmesi sorunu vardır. Yaratıklar yaklaştığında oyuncular böcekleri daha kolay öldürebilir, ama onların ölme şansı artar. Bu oyunu tam bir dengede tutar ve oyunun mekaniğine daha fazla derinlik katan bir tasarım elemanı oyuncuların dikkatli bir şekilde kendi atış planlarını gerektirir.

Bağımsızlık

Centipede'nin en büyük güçlerinden biri oyunun farklı elemanları ile birlikte uyumlu olmasıdır. Oyuncuların öldürmeye çalıştıkları böcekleri farklı düşmanlar olarak düşünün. Centipede ekranın üst bölümünden oyuncunun bulunduğu ekranın alt kısmına yatay olarak hareket eder. Centipede ya yalnız on iki bölümlü bir kırkayak olarak ya da yalnızca kafalarıyla birlikte daha kısa bir kırkayak olarak görülür. Ekranda kırkayak segment sayısı her zaman on ikidir. Örümcek (spider) ekranın alt kısmından sıçrayabilir ve çapraz olarak hareket eder. Daha sonra pire(flea) oyuncunun karşısından dik olarak hareket eder. Hiçbir şey bu böceklerin hareket kalıplarının herhangi biri hakkında korkulacak kadar karmaşık değildir. Aslında, pire(flea) ve kırkayak oyun alanında görüldüğünde onlara oyuncunun alan yaklaşımı olarak tahmin edilebilir bir desen uygulayın. Örümceğin doğasında daha fazla rastgele zig zag hareketler vardır, ancak bu bile gerçekte oyuncuları takip etmek için hiçbir şey yapmaz. Bu nedenle oyuncular oyunu sadece birkaç kez oynadığında kendilerine saldıracak olan düşmanları hakkındaki beklentilerinin tamamen güvenilir olduğunu anlarlar. Tek başına mücadele eden bu yaratıkların herhangi biri oyuncular için çok az zorluk sağlar. Oysa onlar birlikte işlev gördüğünde oyuncular için benzersiz zor durumlar oluşturmak için birleşirler. Eğer tamamen kaldırılmış değilse bu düşmanlarının herhangi birinin eksikliği sayesinde oyunun zorluğu önemli ölçüde azalmış olacaktır.

Aynı zamanda oyunda böceklerin her birinin tüm oyun alanındaki mantarlarla benzersiz bir ilişkisi vardır. Mantarların var olmasının başlıca nedeni ekranın altındaki kırkayağın

ilerlemesini hızlandırmaktır. Her zaman bir kırkayak bir mantara çarpar, sanki oyun alanının kenarına geçmiş gibi bir sonraki satırın aşağısına döner. Böylece ekran mantarlarla dolduğunda kırkayak son derece hızlı bir şekilde oyun alanının aşağısını kazanır. Ekranın altında kırkayak oyun alanının içinde ileri geri hareket ettiğinde bu oyuncular için büyük bir tehlike halidir. Yani mantarların kendileri doğrudan bir tehdit oluşturmamasına rağmen her şeyi yapmak isteyen oyuncular oyun alanındaki mantarları yok edebilirler. Daha karmaşık konularda, her zaman oyuncular Centipede' in bir bölümüne ateş ederler ve onun öldüğü yerde bir mantar yaşar. Böylece, oyuncuların uğraşmak zorunda oldukları on iki bölümlü Centipede de yaşayan büyük bir mantar kümesi yok olur.



Centipede de örümcekler mantarların hareketlerini engellemek için mantarları yerken ekranın altına doğru mantarların arkasında yaşayan pireler (fleas) düşer.

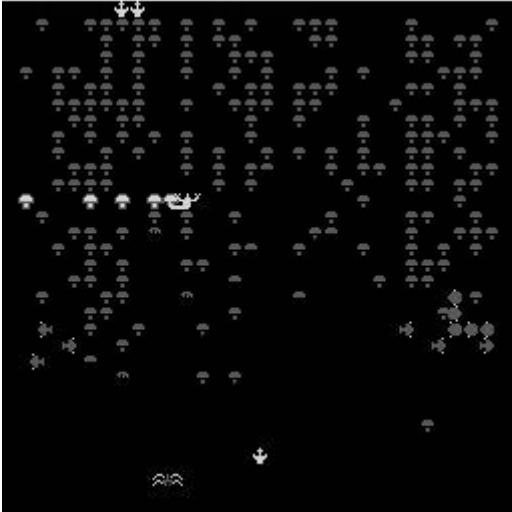
Pire oyun alanının aşağısına düşerken kendisinin arkasından yeni bir mantar izi bırakır ve oyuncuların onu durdurmasının tek yolu onu öldürmektir. Eğer ekranın alt yarısında belli bir sayıdan daha az mantar varsa pire sadece oyun alanına gelir. Böylece oyuncuların kendilerine en yakın olan tüm mantarları yok etmesi için daha aşağıda olan pire hemen ortaya çıkar. Örümceğin, oyuncular için en büyük tehdit unsuru olan mantar yiyen yaratığa hiçbir yan etkisi yoktur. Ateş edip örümceyi öldürmek mi veya sadece daha fazla mantar ortaya çıkarmak için bundan sakınmaya çalışmak mı? Bu daha sonra oyuncuları tereddüde düşürür. Son olarak, ekranın üst yarısında yatay olarak gezinen bir yaratık olan akrep altından geçen mantarları zehirler ve bundan dolayı onlarla asla çarpışmaz ve oyuncuları öldürür. Bu zehirli mantarlar Centipede' in içerisine girdiğinde onları farklı etkiler. Centipede hemen bir sonraki satıra geçmek yerine ekranın alt kısmına dikey olarak hareket eder. Bu yüzden bir kırkayak zehirli bir mantara çarptığında öncekinden daha ağır bir tehlike olur. Bir akrep geçtiğinde oyuncuların ekranın üst kısmındaki tüm zehirli mantarları vurmak için veya kırkayağın patlamasına hazır olması için çaba harcaması gerekir. Bu yüzden oyundaki her

bir yaratığın mantarlarla özel, benzersiz bir ilişkisi olduğunu görebilirsiniz. Oyuncular için zorluk yaratan bu ilişkilerde etkileşim vardır. Mantarlardan ne kadar pire düşerse o kadar örümcek zehri vardır. Örümcek ekranın alt kısmındaki mantarları dışarı alabilir, dolayısıyla tekrar ortaya çıkmaya başlayan çok fazla olan bu pireleri yiyebilirler. Eğer oyuncular ekranın üstüne çok yakın bir yerde olan kırkayağı öldürürlerse, bu mesafede yok edilmesinin zor olduğu ve daha büyük bir hızla ekranın altına ulaşan mantarların bir kısmı yaşar. Ancak eğer oyuncular kırkayağın ekranın alt kısmına gitmesini beklerlerse, kırkayak büyük bir olasılıkla onları öldürür. Neredeyse yapboz parçaları gibi işlev gören mantarlar ile kırkayak bir arcade tetikçisi ve gerçek zamanlı bir yapboz oyunu arasında karma bir ilişki olur. Nitekim bazı oyuncular dışarı çıkan pireleri durdurmaya çalışmak için özel stratejiler geliştirebilirler, böylece kırkayağın ekranın altına daha düşük bir hızla geçmesine ve oyuncunun daha uzun süre hayatta kalmasına olanak sağlar. O bu mantarlara düşman olanların her biriyle ve oyuncular için benzersiz bir sorun yaratanların her biriyle etkileşim halindedir.

Yükselen Tansiyon (Artan Gerilim)

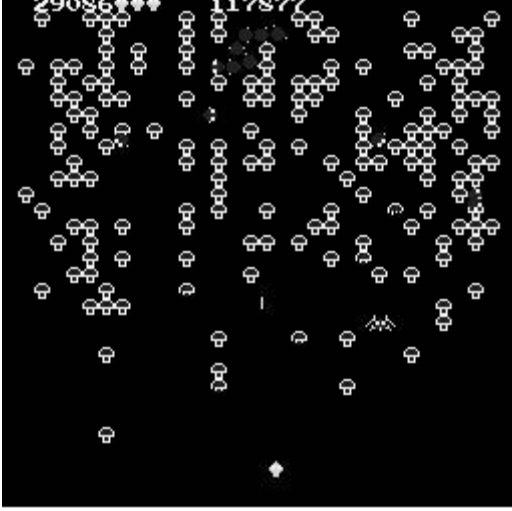
Centipede oyunun başarısındaki büyük etken oyunun gerilimi arttırmasıdır. Örneğin; pireler aracılığıyla bir iki dakika içinde gerilim artabilir. Çünkü pireleri öldürmek için iki defa ateş edilmelidir. Centipede ortasından ateş edilirse ikiye ayrılır ve iki ayrı kırkayak gibi davranır.

Kırkayak oyuncunun bulunduğu ekranın alt kısmına ulaşırsa başka bir kırkayak ortaya çıkar. Oyuncu bunu engellemek için çaba göstermelidir. Oyuncu mantarları bir an önce temizlerse şanslı durumdadır. Aksi halde mantarlar oyun alanını oldukça daraltacaktır.



Oyuncunun puanı arttıkça kırkayak daha zorlu bir canavara dönüşür. Oyuncunun skoru 5000'e ulaştığında örümceğin hızı iki katına çıkar. Oyun aynı kurallarla devam etmediği için oyuncunun gerilimi artar. Örneğin; kırkayağın bölümleri artar, mantarlar çoğalır, oyuncu daha dar bir alanda oynamak zorunda kalır. Oyun tek düze kurallar içerisinde seyir

etmeyeceğinden oyuncunun tansiyonunu yükseltecektir. Bu durum oyuncuyu çeker ve oyuncu tekrar oynamak ister.



Tek Kişi, Tek Oyun

Centipede'in oluşturulduğu zamanlarda one-person one- game oyun sistemleri kullanılıyordu. Oyun geliştirme takımı tek kişiden oluşuyordu (Ed Logg). Oyunun bütün ayrıntılarında kontrol tek bir kişideydi. Bu da her türlü yeteneğe sahip olan tasarımcıların varlığını gerektiriyordu. Günümüzde ise oyun geliştirmenin takım işi olduğu görüşü üzerinde birleşilmiştir.

KAYNAK:

Rouse, R. (2005). Game Design Theory and Practice, Chapter 4, Wordware Yayıncılık.