

T.C.
HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇİZGİSEL OYUN TASARIMINDA ETKİLEŞİM İNCELEMESİ:
THE LAST OF US PART I & PART II

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BÜŞRA EREN KARALAR

GAZİANTEP- 2022

**T.C.
HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**ÇİZGİSEL OYUN TASARIMINDA ETKİLEŞİM İNCELEMESİ:
THE LAST OF US PART I & PART II**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**HAZIRLAYAN
BÜŞRA EREN KARALAR**

**TEZ DANIŞMANI
DR. ÖĞR. ÜYESİ PINAR TINAZ**

GAZİANTEP- 2022

TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi / Doktora Tezi olarak sunduğum “ÇİZGİSEL OYUN TASARIMINDA ETKİLEŞİM İNCELEMESİ: THE LAST OF US PART I & PART II” başlıklı çalışmanın tarafımca, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu ve bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla doğrularım.

22.06.2022

Büşra EREN KARALAR

ÖNSÖZ

Hayatımın her alanında yer alan oyunlar üzerine yüksek lisans tezimi hazırlama şansını elde ettim. Bana bu fırsatı sunan başta tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Pınar TINAZ olmak üzere, benden desteğini esirgemeyen, beni medya çalışmaları alanına kabul eden ve her anımda yanımda olan Prof. Dr. Gül Rengin KÜÇÜKERDOĞAN'a, sonsuz teşekkür ederim. Tezimi yazarken bana manevi desteğini her daim sunan hayat arkadaşım Uğur'a, ders çalışma tempomu artırdığım günlerde, ara verip oyun oynamamı isteyen babam Ekrem'e, ilk oyun arkadaşım olan kardeşim Kübra'ya ve yeni oyun arkadaşlarım olan kardeşlerim İlknur ve Deniz'e, ilk oyun konsolumu alan annem Birsnel'e çok teşekkür ederim.

Sizler olmasaydınız bu tez olmazdı.

Büşra EREN KARALAR

ÖZET

Oyunların bilimsel çerçevede incelenmeye başladığı ilk yıllardan itibaren, oyunların bir anlatı olup olmadığı üzerine tartışılmış, günümüzde ise oyunların interaktif hikâyeler içeren anlatılar oldukları düşüncesi kabul görmüştür. Bugün oyunlar, “Oyun Çalışmaları” başlığı altında incelenmektedir. Dijital oyunları oluşturan öğelerden biri olan oyun hikâyesi, oyun tasarımcıları tarafından kurgulanmaktadır. Ancak, oyun çalışmalarında önemli bir yeri olan etkileşimin, çizgisel oyun tasarımına sahip olan örnekler söz konusu olduğunda nasıl bir etkiye yol açtığı net bir biçimde açıklanmamıştır. Bu çalışmada, çizgisel oyun tasarımına sahip olan The Last of Us Part I ve Part II oyunlarının hikâyesi, anlatı oluşturucularından biri olan çekirdek/uydu kavramları açısından incelenmiştir. İnceleme sonucunda, oyuncunun etkileşimi ile ortaya çıkan hareket ve olayların, oyunların uydu olaylarını oluşturduğu görülmüştür. Oyuncunun etkileşimine izin vermeyen, oyun içerisinde yeni görevler sunan ve oyun anlatısında büyük öneme sahip olan çekirdek olayların ise sinematik ara sahneler ile gerçekleştiği saptanmıştır.

Anahtar kelimeler: Oyun çalışmaları, oyun anlatısı, çekirdek ve uydu olaylar, The Last of Us

ABSTRACT

There were discussions about whether games were a narrative or not in the years when games started to be studied as a science, but today these debates have left their place to game studies. The game story, which is one of the elements that forms digital games, is designed by game designers. However, it has not been clearly explained how the interaction, which has an important place in game studies, has an effect on stories with linear game design. In this study, the linear story of The Last of Us Part I and Part II games is examined in terms of kernel/satellite concepts. As a result of the examination, the movements and events that occur with the interaction of the player form the satellite events of the games. The kernel events, which do not allow the interaction of the player, offer new tasks in the game and have great importance in the game story, are materialized with cinematic cutscenes.

Keywords: Game studies, game narratives, kernel and satellite events, The Last of Us

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	İ
ÖZET	İİ
ABSTRACT	İİİ
İÇİNDEKİLER.....	İV
TABLolar LİSTESİ.....	V
ŞEMALAR LİSTESİ	Vİ
KISALTMALAR LİSTESİ	Vİİ
GİRİŞ.....	1
Problemin Durumu	4
Problem Cümlesi	4
Araştırmanın Amacı	4
Araştırmanın Önemi	5
Araştırmanın Varsayımları	5
Araştırmanın Sınırlılıkları	5
BİRİNCİ BÖLÜM	7
1. YENİ MEDYA ARACI OLARAK DİJİTAL OYUN KAVRAMI VE TARİHÇESİ.....	7
İKİNCİ BÖLÜM	12
2. OYUN ÇALIŞMALARINA GİRİŞ	12
2.1. LUDOLOJİ.....	12
2.2. NARATOLOJİ	17
2.3. OYUN ÇALIŞMALARINDA ETKİLEŞİM	19
2.4. OYUNLARDA ANLATI VE ÇİZGİSEL OYUN TASARIMI.....	24
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	28
3. THE LAST OF US PART I ve PART II İNCELEMESİ.....	28
SONUÇ	140
KAYNAKÇA	148
OYUNLAR LİSTESİ	154

TABLULAR LİSTESİ

	Sayfa No.
Tablo 1. Ludo-anlatısal oyun alanını oluşturan ögeler	25
Tablo 2. Aarseth'in söylem ve etki tablosu (Aarseth, 2012)	26
Tablo 3. The Last of Us oyunlarının bölümleri	30



ŞEMALAR LİSTESİ

	Sayfa No.
Şema 1. Caillois'in oyunlardaki tutum ve prensipleri (Madej, 2016:12)	8
Şema 2. Çizgisel olmayan bir metin görseli (Juul, 2001)	15
Şema 3. Oyun oynanışı, kurallar ve hikâyeler (Ang, 2006).....	16
Şema 4. TLoU Part I - Birinci bölümün çizgisel hikâyesi, çekirdek ve uydu olayları	37
Şema 5. TLoU Part I - İkinci bölümün çekirdek ve uydu olayları	42
Şema 6. TLoU Part I - Üçüncü bölümün çekirdek ve uydu olayları	47
Şema 7. TLoU Part I - Dördüncü bölümün çekirdek ve uydu olayları.....	52
Şema 8. TLoU Part I - Beşinci bölümün çekirdek ve uydu olayları.....	56
Şema 9. TLoU Part I - Altıncı bölümün çekirdek ve uydu olayları.....	59
Şema 10. TLoU Part I - Yedinci bölümün çekirdek ve uydu olayları	62
Şema 11. TLoU Part I - Sekizinci bölümün çekirdek ve uydu olayları.....	65
Şema 12. TLoU Part I - Dokuzuncu bölümün çekirdek ve uydu olayları	68
Şema 13. TLoU Part I'in son bölümü ve çekirdek-uydu olaylar.....	71
Şema 14. Geride Kalan bölümünün çekirdek ve uydu olayları	77
Şema 15. TLoU Part II - Birinci bölümün çekirdek ve uydu olayları	84
Şema 16. TLoU Part II - İkinci bölümünün çekirdek ve uydu olayları	94
Şema 17. TLoU Part II - Üçüncü bölümünün çekirdek ve uydu olayları	102
Şema 18. TLoU Part II - Dördüncü bölümün çekirdek ve uydu olayları	106
Şema 19. TLoU Part II - Beşinci bölümünün çekirdek ve uydu olayları	108
Şema 20. TLoU Part II - Altıncı bölümünün çekirdek ve uydu olayları	118
Şema 21. TLoU Part II - Yedinci bölümün çekirdek ve uydu olayları.....	126
Şema 22. TLoU Part II - Sekizinci bölümün çekirdek ve uydu olayları	132
Şema 23. TLoU Part II - Dokuzuncu bölümün çekirdek ve uydu olayları	134
Şema 24. TLoU Part II - Onuncu bölümün çekirdek ve uydu olayları.....	138
Şema 25. TLoU Part II - Son bölümün çekirdek ve uydu olayları	140

KISALTMALAR LİSTESİ

TLoU	:	The Last of Us
EA Games	:	Electronic Arts Games
NPC	:	Non-playable character / oynanılmayan karakter
DLC	:	downloadable content / indirilebilir içerik
PS	:	PlayStation
PSP	:	PlayStation Portable
NES	:	Nintendo Entertainment System
Nintendo DS	:	Nintendo Double Screen



GİRİŞ

Postmodern kültürün tüketim araçlarından biri olan dijital oyunlar üzerine yapılan akademik çalışmalar oldukça yenidir. Espen Aarseth Temmuz 2001’de Game Studies dergisinin ilk sayısında yayımlanan “Computer Game Studies: Year One” başlıklı editoryal yazısında, bilgisayar oyun çalışmalarının tutarlı, uluslararası ve akademik bir çalışma alanı olmaya başladığını dile getirir (2001). 2000’li yılların başından bu yana oyunların bir anlatı mı yoksa anlatıdan başka bir şey mi olduğu sorusu ise oyun çalışmalarının en dikkat çeken tartışma konusu olmuştur. Oyun çalışmalarının bu normatif eleştirisinin yanında söylenmesi gereken cümle bilgisayar oyunlarının, sinemayı, televizyonu, edebiyatı ve hatta günlük hayatımızı etkileyen bir medya biçimi olduğudur. Ludoloji ve naratoloji arasında süregelen çatışmadan dolayı ludolojinin zarar gördüğü fikrinin yanında hikâye, kurgu, etkileşim, karakter gibi teorik konseptler üzerine yapılan çalışmalar, ludolojinin ontolojik felsefesinin oluşmasına katkıda bulunmaktadır.

Kültür üretiminin bir parçası olan medya araçları bir kitleyi oluştururken, kitlenin bu üretim ile etkileşimine olanak sağlamamaktadır. Dijital oyun çalışmalarının, anlatı çalışmalarından ayrıldığı en önemli nokta, oyunların etkileşim içermesidir.

Dolayısıyla dijital oyunların, hegemonik ideolojileri, belli başlı içeriklerde deneyimlememizi sağladığını da (Perez, 2000) bu bakış açısıyla söyleyebiliriz. Aynı bakış açısını Binark ve Bayraktutan - Sütçü şu sözlerle yinelemiştir:

“... Dijital oyunlar kendimizi yeniden üretmek için günümüzde kullandığımız en önemli araçlardandır. Bu araçların üretim süreci ve çevresinde gelişen ilişkiler doğal olarak içerisinde bulunduğumuz toplumsal yapıyı belirler. Bu belirlenimin çözümlenmesinde ve tespitinde egemen bakış açısı ve ideolojilerin de etkilerinin ortaya konulması gerekir.” (2008:18)

Dijital oyunları üretenler ve inceleyenler, bu oyunlar üzerinde söz sahibi olmakta ve oyunları istedikleri kültürel öğelerle doldurmaktadır (Sarpkaya, 2021:169). Dolayısıyla dijital oyunlar, kültür üretiminin bir parçasıdır; ait olduğu dönemin ideolojik mesajlarını taşır ve bu mesajın yeniden üretimini sağlar. Dönemsel olguları yapısında barındırır ve dönemin şartlarına uygun bir biçimde anlatısında bu olguları yansıtır.

Dijital oyun çözümlemeleriyle bu alana önemli katkılar sunan Lauteren, video oyunlarını birçok semiyotik, sentatik ve metinsel olgularla, günümüzde bilinen en *aracılı* eğlence formu (2002:218) şeklinde tanımlasa da oyunların bir yazın olduğu günümüz ludoloji çalışmalarının en tartışmalı konusudur. Lauteren, bir yandan oyunların tanımını yaparken bir yandan da oyun incelemelerini bir kategoriye yerleştirmenin zor olduğunu, diğer açıklamaların oyunlardaki kültürel meta aktarımını tanımlamada yetersiz kaldığını da savunmaktadır (2012). Oyunların, anlatı türlerinden farklı olduğu ve oyun incelemelerinin anlatı çalışmalarından uzak tutulması gerektiği, ludoloji çalışmalarında ön plana çıkan kişiler tarafından desteklenen bir düşüncedir. Bir yandan bu ontolojiyi desteklerken bir yandan da dijital oyunlarda ön plana çıkan hikâyeyi araştırmak, ludoloji araştırmalarını zorlaştırmaktadır.

Aarseth'in oyun içeriğindeki hikâyeyi *sibermetin* olarak adlandırıp *aporia* ve *epiphany* şeklinde ayırması (1997:90), Jesper Juul'un *emergence - progression* sınıflandırması (2002), oyun metinlerini dil ve göstergebilim çalışmalarından uzak tutmaktadır. Gonzalo Frasca'nın *paidea* ve *ludus* kuralları olmak üzere oyun kurallarını ikiye ayırması (1999) da oyunların oyun olması için bir hikâyeye ihtiyaç duymadığını kanıtlamaktadır. Ancak, oyun çalışmalarında hikâyenin göz ardı edilmesi ya da hikâyenin, oyunun bir parçası olarak görülmemesi, oyunlardaki hikâyenin varlığı konusundaki gerçeği gizleyememektedir. Hikâyeler, oyunların bir parçası olabilir ama bütün oyunlarda olması gereken bir unsur değildir. Ludologlara göre oyunlardaki hikâyeler, ludo-hermeneutik çalışmalar altında yapılabilir ancak bir anlatı olarak incelenemez; çünkü oyunun hikâyesini ilerleten unsurlar oyun mekanizması ve oyuncu etkileşimidir. Tüm bunları özetleyen şekilde Işığan, doktora tezinde şu sözleri dile getirmiştir:

“Anlatıların, sanatsal yapıtların, dilin ve felsefenin birer oyun olarak düşünülmesine sıkça rastlanmasına karşın, günümüz oyun araştırmalarının kurucuları olarak kabul edilen kuramcı ve araştırmacılar arasındaki baskın görüş, görüldüğü gibi tam aksi yöndedir. Oyunların etkileşimli olmaları nedeniyle bir anlatı olarak düşünülemeyeceği ve anlatı kuramı ile göstergebilim gibi yapısalcı dilbilimle bağlantılı disiplinlerden ve drama kuramından uzak durulması yönünde olmuştur.”
(2012:14)

Ludo-hermeneutik yorumlamalara göre video oyunları, onları oynayan oyunculara, kodlanmış mesajlar aracılığıyla bir kültür aktarımı gerçekleştirir. Oyunların sistemik bir olgu olduğunu düşündüğümüzde, oyunlar sosyal sistemin anlaşılmasında yardımcı olmaktadır (Allen, 2014:62). Bununla birlikte oyuncular, içerisinde bulunduğu ve kendisini konumlandığı sosyal söylemden elde ettiği bilgiler ile oyunlara anlam yükler (Lauteren, 2002:223). Phillips'e göre bu dönemde [ludolojinin ilk yılları] gerçekleştirilen oyun çalışmalarında bir kapsam elde etmek için yapılan retorik ve efektif çalışmalar, feminist çalışmalar gibi politik perspektife sahip olan ve çalışmalarda dışlanmış olan alanları kapsamaya başlamıştır (2020). Dolayısıyla oyunların ontolojisini yerleştirme çabaları sayesinde oyun içeriğinde bulunan hikâyeler, bir anlatı olarak değil; oyun çalışması şeklinde gerçekleştirilmektedir.

Oyunlarda daha fazla kadın protagonist karakterin bulunmaya başlaması ve daha fazla kadın oyuncuların dijital oyunları tüketmeye başlaması, oyunlarda kullanılan hikâyeye de etki etmektedir. Kadın karakterlerin şifacı ya da destekçi karakterden ana karaktere dönüşüm aşamasında bu karakterlerin sahip olduğu rollerin büyük oranda değişime uğradığını da görmekteyiz. Bu tez çalışmasının odak noktasını oluşturan The Last of Us Part I (Naughty Dog, 2013) ve Part II (Naughty Dog, 2020) oyunlarının iki ana karakteri olan Joel ve Ellie arasındaki ilişki, oyunun içerisinde bulunduğu bir nevi post-apokaliptik dünya çevresinde şekillenmesine neden olmuştur. İnsanlara bulaştığı anda onları “zombileştiren” bir mantar enfeksiyonunun bir anda hızlıca yayılması ile ortaya çıkan kaosa kızını kaybeden Joel, mantar enfeksiyonunun ortaya çıkmasından yıllar sonra nedeni bilinmeyen bir şekilde enfeksiyona karşı bağışıklığı olduğunu öğrenen Ellie’yi alıp Fireflies / Ateşböcekleri çetesinin bulunduğu hastaneye götürmeyi görev edinir. Part I’de oyunun amacı Ellie’nin bağışıklığının nedenini bulmak ve dünyayı bu enfeksiyondan kurtarmaktır. Ancak oyunun sonunda dünyanın kurtulması yerine Ellie’nin hayatta kalmasını isteyen Joel, hastanede bulunan bütün örgüt üyelerini ortadan kaldırır ve Ellie’yi kaçıtır. Oyunun başından beri kahraman olduğunu düşündüğümüz Joel, dünyayı kurtarmadığı için *anti-kahramana* dönüşmüştür. Part II hikâyesinde ise ana karakter bu sefer Ellie’dir. Enfeksiyonun hızla yayılması ile insan gruplarının sayısının azalmış olduğu bir yerde Joel, bir zamanlar Ellie’yi kurtarmak için öldürmüş olduğu doktorun kızı Abigail/Abby tarafından intikam almak için öldürülmüştür. Ellie ise bu oyunda Joel’un intikamını almak için Abby’e karşı savaş açmıştır ancak oyunun sonunda Abby’den intikamını almadan onu serbest bırakır. Tartışmalı bir şekilde sonlanan bu

oyun serisinde iki oyun arasındaki protagonistlerin ya da anti-kahramanların, antagonist karakterlere karşı vermiş oldukları mücadele karşısında göstermiş olduğu değişimler, oyunun gerçekleştiği ve Juul'un sıkça üzerinde durduğu *alan* tarafından şekillenmiş olsa da oyun içerisindeki etkileşim, hikâyeye yön vermemekte ve oyunun farklı şekillerde sonlanmasına izin vermemektedir.

Problem Durumu

Oyun çalışmalarına ludoloji ve naratoloji perspektifinden bakıldığı zaman, her iki tarafın birbirlerinde olmayan özelliklerine vurgu yaptığı görülmektedir. Ludologların oyunlarda etkileşime dikkat çekmesi ile narativistlerin¹ oyunlara yeni bir medya formu gözüyle bakması tartışmalarının arasında, oyuncunun oyun karşısındaki konumu belirlenmeye çalışılmıştır. Bir tarafta, etkileşimin oyunun hikâyesini değiştirdiği, oyuna başka bir yön verdiği iddia edilirken, öte tarafta oyuncunun sadece *sarmalanma* hissi yaşadığı dile getirilmektedir. Ancak, çizgisel oyun tasarımına sahip olan bazı oyunlarda, oyunun hikâyesini değiştirmek ya da kapalı bir sona sahip olan oyunlarda başka bir son seçmek hiç mümkün görünmemektedir.

Problem Cümlesi

Ludologların etkileşim çalışmaları arasında oyuna yön vermek gibi bir tartışma sözcüğü olsa da bütün etkileşimler, oyunların hikâyesini değiştirmemektedir. Dolayısıyla, oyun içi etkileşim, oyun hikâyesini değiştirmek dışında başka hangi işlevlere sahiptir?

Araştırmanın Amacı

Ludologlara göre oyuncular, oyun ile etkileşime girip oyuna yön vermektedir. Narativist bakış açısına göre ise dijital oyunlar, oyuncuya oyun dünyasında var olma hissini yaşatmaya çalışır. Bu çalışmanın amacı ise, çizgisel oyun tasarımını The Last of Us örneği üzerinden hem ludoloji hem de naratoloji bakış açısı ile incelemek; bunun yanında The Last of Us Part I ve II'deki etkileşimi ve bu etkileşimin oyun hikâyesine etkisini açıklamaktır.

¹ Michael Mateas, dijital tabanlı anlatıbilimi çalışan kişileri, diğer anlatıbilimi çalışan bilim insanlarından ayırmak için bu terimi kullanmıştır (Kokonis, 2014, 173).

Araştırmanın Önemi

Bu çalışmanın çizgisel oyun tasarımı ve etkileşim üzerine yapılmasının birkaç ana sebebi vardır. Bunlardan birincisi, ludoloji ve naratoloji bilimlerinin oyunlar üzerinde farklı söylemleri olmasına rağmen, söz konusu çizgisel oyun tasarımına sahip olan oyunlar olduğu zaman ortak bir paydada buluşmalarıdır. Bir diğer nokta ise çizgisel oyun tasarımına sahip olan oyunlarda etkileşimin oyun hikâyesine hangi noktada etki ettiğini incelemektir.

Araştırmanın Varsayımları

Çalışmanın problem cümlesini oluşturan konu üzerine araştırma yapılmadan önce aşağıdaki hipotezler öne sürülmüştür:

H1: Ludologlar ve narativistler, bazı konularda çatışma yaşasalar da çizgisel oyun tasarımına sahip oyun hikâyeleri üzerinde yapmış oldukları çalışmalarda ortak bir noktada buluşmaktadır.

H2: Çizgisel oyun tasarımında var olan etkileşim, oyunun hikâyesine etki etmemektedir.

Alt Hipotez 1: Bu oyunlardaki etkileşim, oyun karakterinin bulunduğu uzamdaki nesnelere ile sınırlandırılmaktadır.

Alt Hipotez 2: Çizgisel oyun tasarımına sahip olan oyunlardaki uydusal olaylar, oyunun uzamındaki nesnelere arasındaki etkileşim ile gerçekleşmektedir.

Alt Hipotez 3: Oyunun uzamında gerçekleşen bu etkileşim ile oyundaki karakter çekirdek olaylara ulaşır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Çizgisel oyun tasarımına sahip oyunların seçiminde evrenin kısıtlı olması, örneklem seçimini de kısıtlamıştır. Oyuncuyu harekete geçirmek amaçlı üretilen aksiyon oyunlarında temalar değişkenlik göstermekte, oyun yönetmenlerinin yaratmaya çalıştığı kurgusal dünya dış müdahalelere kapatılmaktadır. Bu durum, evrendeki oyun sayısını azaltmaktadır.

Bunun yanında, oyunları hem oynamak hem de incelemek için ihtiyaç olan sürenin fazla olması, örneklem sayısını belirlemede önemli bir etken olmuştur. Bunların sonucunda, tek bir oyun hikâyesine ve aynı kurgusal dünyaya sahip iki oyun seçimine gidilmiştir. Çıkmış olduğu yıllarda yılın oyunu seçilmesi ise The Last of Us oyunlarının, bu araştırmanın örneklemini olarak seçilmesinin en önemli sebeplerinden bir tanesidir.

Yöntem

Bu çalışmada, oyun çalışmalarında sıklıkla kullanılan nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılacaktır. İçerik analizi yönteminin seçilmesinin en önemli sebeplerinden bir tanesi, bu yöntemin oyunların hem bir nesne hem de bir aktivite olarak incelenmesine olanak sağlamasıdır (Lankoski & Björk, 2015:23). Pratikte bu yöntem, oyunun oynanması ve oyun sisteminin nasıl çalıştığını anlamamızı sağlamaktadır.

İçerik analizi yapılabilmesi için bu iki oyun oynanacak; veriler detaylı bir şekilde not alınacaktır. Ardından bu bulgular ile The Last of Us oyunlarındaki etkileşimin, çekirdek ve uydu olaylara nasıl etki ettiği açıklanacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. YENİ MEDYA ARACI OLARAK DİJİTAL OYUN KAVRAMI VE TARİHÇESİ

Oyunun, kültürden daha eski olduğu sözleriyle başlayan Huizinga, Homo Ludens adlı kitabında oyunun biyolojik bir ihtiyaç olduğunu vurgular. Oyun, amacı ister eğitim, isterse saf eğlence olsun, genel olarak oyun olmayan bir şeye hizmet etmektedir (Huizinga, 2008:10). Huizinga, çalışmasının devamında oyunların üç ana özelliğinden bahseder:

- Oyun özgürlüktür: Oyunun serbestliği, onu fiziksel bir gereklilikten ya da ahlaki bir görev olmaktan uzak tutar. İstenildiği an başlatılıp, istenildiği an sonlandırılabilir.
- Oyun, sıradan ya da gerçek hayat değildir: Oyun oynayan kişi, oyunun gerçek olmadığını bilir. Her bir davranışı -miş gibi yapmak ile gerçekleşir.
- Oyun bir teneffüstür: Oyun oynayan kişi, gündelik hayatta mola vermiş olur. Oyun, günlük hayatın perde arasındır.

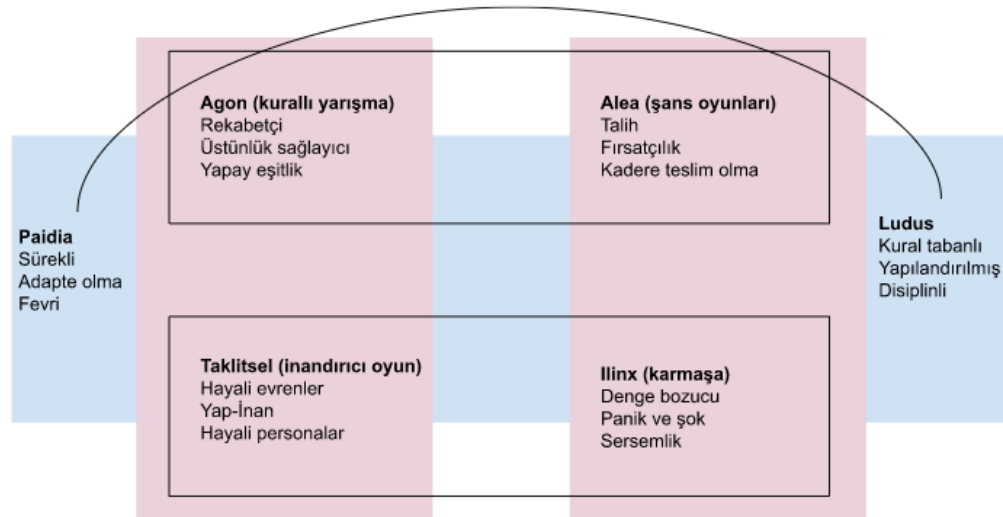
Huizinga'ya göre oyunlar, belirli kuralları olan, oynanması için alanı çizilen; bu süreç içerisinde alandan çıkıldığı zaman oyundan da çıkılan sosyolojik bir olgudur. Huizinga'nın bu tanımını hem çok geniş hem de çok dar bulan Caillois, oyunu ayrı bir uğraş olarak tanımlar. Oyun çalışmalarında önemli bir isim olan Caillois'nin, başka bir oyun araştırmacısı olan Valerié'den yapmış olduğu alıntıya göre oyunlar, hayatın geri kalan zamanlarından ayrılmış, ayrı bir uğraştır (Caillois, 2006:125). Oyuncunun isteği üzerine gelişir; gerçeklikten kaçışı gerçekleştirir, oyuncunun istediği zaman sonuçlanır (2006:6).

Caillois'e göre oyunların 6 ortak özelliği bulunmaktadır:

1. Oyunlar serbesttir; herhangi bir zorlama bulunmamaktadır.
2. Oyunlar ayrıdır; gerçekleşmesi için ayrı bir zaman ve mekân gerektirir.
3. Belirsizdir; ne söylemi ne de sonucu önceden bellidir. Oyuncunun hayal gücüne bırakılmıştır.
4. Herhangi fiziksel bir çıktısı yoktur.
5. Kuralları vardır; oyunun sınırlarını çizer.
6. İnanırdır; farklı bir gerçeklikte bulunduğu zaman o gerçekliğe ait hissedilir.

Caillois, oyunları *agon*, *alea*, *mimiksel* ve *ilinx* olmak üzere dört ayrı kategoride inceler. Agon, rekabet içeriklidir ve oyunun sonunda kazanan birisi olur. Oyunu oynayan kişilerin içerisinde üstünlük söz konusu olur; dolayısıyla oyunu kazanmak için daha öncesinde pratik yapmak gerekli olabilir (2006:15). Zar anlamına gelen *alea*'da ise şans, oyunun en önemli unsurudur. Kazanmak için fiziksel ya da zihinsel bir çabadan öte “kader” en büyük rolü oynar. Kart oyunları ya da tavla gibi zar oyunları, *alea* türünün en çok ön plana çıkan oyunlarıdır. Mimiksel oyunlarda daha önceden gerçekleşmiş olaylar ya da var olan bir karakter taklit edilir. Oyunu oynayan kişi, bu oyunda rol almış olur ve almış olduğu rolün gerekliliklerini yerine getirir. Çocukların sıklıkla oynadığı evcilik, doktorculuk gibi oyunlar bu kategoriye yerleştirilebilir. Latince girdap anlamını taşıyan *ilinx*'te ise bir girdap ya da baş dönmesi söz konusudur. Oyunda, düzensizlik hakimdir (2006). Amaç oyuncuya güçlü bir adrenalin hissi yaşatmaktır. Son ana dek tehlikenin hissedildiği kayma, atlama, dalma gibi aktiviteleri içeren oyunlar bu sınıfta değerlendirilebilir.

Caillois'nin bu dört oyun türünde dikkat edilmesi gereken bir husus, oyunların çocuk ya da yetişkin oyunu olarak ayrılmasıdır (Madej, 2016:12). Madej'e göre çocukların ya da yetişkinlerin oyunlarda göstermiş olduğu davranışları incelemek, oyunları anlamamızda bize yol gösteren başka bir husus olmuştur. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde Caillois'nin bu dört oyun ayrımı üzerine Frasca'nın ludolojist bakış açısı ile gerçekleştirmiş olduğu oyun teorisi incelenecektir.



Şema 1. Caillois'in oyunlardaki tutum ve prensipleri (Madej, 2016:12)

Çalışmanın özünü oluşturan dijital oyunlar ise bilgisayar teknolojilerinin interaktif ve çevreleyici ihtimaller üzerine kurulu olan paradigmatik bir yeni medya aracıdır (Giddings &

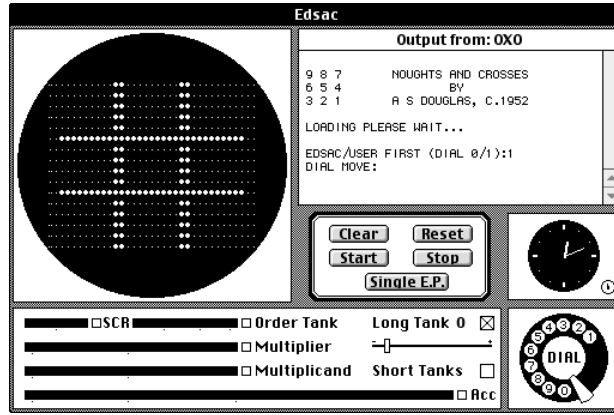
Kennedy, 2006:129). Başka bir tanıma göre ise video oyunları elektronik bir görüntü aracılığıyla bir ya da birden fazla oyuncunun bir makine ile arasındaki, anlamlandırılmış kurgusal bir bağlam ile bağdaştırılan ve bu kurgusal bağlamın içerisinde oyuncunun yapmış olduğu hareketler sonucunda kurmuş olduğu duygusal bağ ile devam ettirilen bir etkileşimdir (Bergonse, 2017:253). Bu tanıma baktığımızda Bergonse'ye göre video oyunlarını diğer oyunlardan ayıran özellikler elektronik bir araç aracılığıyla görüntüleme sisteminin olması, oyuncunun etkileşimi, kurgusal bir bağlamın var olması, kurgusal çıktılara karşı duyulan duygusal bir bağ kurulmasıdır. Bu bağlamda oyunun etrafında şekillenen kültür değiştiği, oyunlar değişmese bile, oyunlara olan bakış açımız değişecektir (Arjoranta, 2019:118). Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütcü ise dijital oyunları “dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biri ve meta değeri” ifadesiyle kültür endüstrisinin bir ürünü olarak tanımlar (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008:41). Sarpkaya (2021:158), dijital oyunların tanımını ve kapsamını şu şekilde açıklamıştır:

“... Dijital oyun ifadesi temelde “dijital” ve “oyun” gibi geniş kapsamlı ve çok anlamlı iki kavramı taşımaktadır. Yukarıdaki tanımlarda da bu geniş kapsamlılığın insan, dijital ortam, etkileşim, grafik, kültür endüstrisi, oyun oynama edimi gibi çeşitli yönlerine değinilmektedir. Bu yönleri de kapsayacak şekilde dijital oyun/video oyunu; geleneksel ve kültürel oyun kavramının özelliklerinin teknolojik ortama uyarlanmasıyla ortaya çıkmış; bilgisayar başta olmak üzere çeşitli teknolojik cihazlarla daha çok çocuklar ve gençler olmak üzere herkes tarafından oynanabilen, içerik ve teknik özelliklerine göre bilgisayar oyunu, konsol oyunu veya aksiyon, strateji gibi alt türlere ayrılan ve temelde eğlendirme, hoş vakit geçirme ve rahatlama ile eğitime gibi işlevleri de bulunan dijital ortam oyunlarını karşılayan bir terimdir.”

Oyun çalışmalarına baktığımızda oyunların farklı şekillerde adlandırıldığına tanık olmaktadır. Günümüze kadar oyunlar, bilgisayar oyunları ya da konsol/video oyunları şeklinde bir ayrıma sahipken, dijital oyun oynama mecralarının çeşitlenmesi nedeniyle *dijital oyunlar* gibi çatı bir kavram altında incelenmeye başlanmıştır.

Dijital oyunların tarihçesine baktığımızda, ilk bilgisayar oyununun Cambridge Üniversitesi'nde doktorasını yapan Alexander Douglas tarafından 1952 yılında üretilen Tic-

Tac-Toe oyununa benzer bir düğümler / çarpılar oyunu olan OXO olduğunu görürüz (Donovan, 2010).



Resim 1: OXO (Kaynak: Wikipedia)

1958 yılında ise William Higinbotham, laboratuvar ortamında tenise benzeyen bir Tennis for Two yazılımı üretmiştir. Oyun amacıyla üretilmeyen bu yazılım, radyo frekanslarını ölçen bir osiloskop üzerine yazılmıştır (Kirriemuir, 2006:22)



Resim 2: Tennis for Two (Kaynak: history-computer.com)

Basit bilgisayar programı şeklinde anılan bu yazılımların ardından 1962 yılında “ilk bilgisayar oyunu” şeklinde anılan Spacewar oyunu Steve Russell ve ekibi tarafından MIT’de üretilmiştir (Donovan, 2010).



Resim 3: Dan Edwards (sol) ve Peter Samson (sağ), geliştirdikleri Spacewar oyununu oynarken (Donovan, 2010)

The Magnavox Odyssey, 1972’de üretilen ilk ev oyun konsoludur. Üretildiği yılda 100.000 adet satan bu konsol, 1974’te 200.000 adet satışı geçmiştir. Ardından Atari, oyun konsolu olarak piyasaya çıkmıştır. Space Invaders, Pacman gibi dünyaca meşhur oyunların üretildiği bu dönemde, konsollara olan rağbet artmış, bilgisayarların evlere girmesi ile bilgisayarlar için farklı oyunlar üretilmeye başlanmış, akabinde video oyunları / bilgisayar oyunları terimleri arasındaki fark bulanıklaşmaya başlamıştır (Kirriemuir, 2006:26)

Kuruluşundan bu yana çeşitli oyunlar üreten Nintendo, bu oyun savaşları içerisinde yerini almak için Nintendo Entertainment System (NES) konsolunu üretmiştir. Japonya’nın bu alandaki üstünlüğü, kendisini Sonic the Hedgehog serisi sayesinde tanıdığımız SEGA’nın sektöre adım atmasıyla pekişmiştir. Başlangıçta bir oyun şirketi olmayan Sony ise PlayStation adını verdiği konsol ile oyun sektörüne ismini yazdırmıştır. Günümüzde halen ludologların üzerinde çalıştığı, Lara Croft karakterinin bulunduğu Tomb Raider serisinin ilk oyunu, PS One konsolu ile piyasaya sürülmüştür.

NES’in ardından çıkan Nintendo 64, Microsoft’un oyun konsolu olarak piyasaya sürdüğü Xbox, GameCube sonrası mobil oyun konsolları şeklinde üretilen GameBoy Advance, Nintendo DS, PSP ve PS Vita, oyunların yaygınlaşmasını, zaman ve mekân fark etmeksizin oyunların oynanabilmesini sağlamıştır. Bilgisayar oyunu ve video oyunu kavramları arasındaki ayırım bu dönemde kalkmaya başlamış ve yerini artık dijital oyunlar kavramına bırakmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM

2. OYUN ÇALIŞMALARINA GİRİŞ

2.1. LUDOLOJİ

Oyun çalışmaları 1980'lerden beri var olsa da bu dönemde yapılan çalışmalar bilimsel çalışma kapsamında görülmemektedir (Bryce & Rutter, 2006:1). Oyun çalışmalarının 1990'ların sonlarına doğru hız kazanmasında, Espen Aarseth'in 1997 yılında yayınlamış olduğu "Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature" adlı eserinin payı büyüktür. Aarseth bu çalışmada, bu tarihe kadar oyun çalışmalarının dayandırıldığı anlatı kuramlarına alternatif getirir. Dijital oyunların birer anlatı olarak incelenemeyeceğini; dolayısıyla oyunların dil kuramlarından ayrı tutulması gerektiğini ifade eder.

Oyunun bir anlatıdan çok, dilsel yapıdan uzak, kendine özgü bir disiplin tarafından ele alınması gerektiğini söyleyen çalışmaların (Işığın, 2012:13) temelini Espen Aarseth, Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature (1997) adlı eseriyle oluşturmaya başlamıştır. Aarseth'in bu çalışmada oyunlar, anlatıların aksine doğrusal bir düzlemde ilerlemeyen sibermetinlerdir. Sibermetinlerin tüketicileri, bir çaba sarf ederek bu metinlerin üretimine katkıda bulunur ve ortaya ergodik bir edebiyat çıkarırlar. Ergodik edebiyatın en önemli özelliği ise okuyucusunun bir çaba sarf etmesi gerektiği yönündedir. Ergodik olmayan eserlerde okuyucu / izleyici sadece okuma ya da izleme eyleminde bulunur. Dolayısıyla, etkileşime dayanan ve bir çaba sonucunda ortaya çıkan eserler, teknolojik olup olmadığına bakılmaksızın, sibermetinleri meydana getirir. Bu sibermetinleri oluşturan aporia (arama) ve de epiphany (bulma) diyalektikleri, hipermetin olan oyunları oluşturur. Dolayısıyla Aarseth'in bu çalışmasıyla oyunlar, yardıma muhtaçlık hissi yaratan (Karadeniz, 2017:65) aporia ve onun oyuncu etkileşimi ile çözümlenmiş olarak ortaya çıkan bir epiphany sonucudur. Başka bir deyişle, burada herhangi bir anlatı bulunmamaktadır. Oyuncunun buradaki konumlandırılma şekli, anlatıları okuyan ya da izleyen kitleden ayrılmasını sağlamaktadır.

Frasca, literatüre katmış olduğu ludoloji terimini açıklayan bir kitap bölümü yayımlamış ve bu bölümde ludoloji/oyun çalışmalarının 3 ana başlıkta gerçekleştiğini savunmuştur. Bu çalışmada Frasca, eleştirel olarak normatif ludoloji çalışmalarının konusu olan oyun tasarımı ile hikâye anlatımı arasındaki ilişkiyi ele almaktadır. Eskelinen'e göre eleştirel ludoloji çalışmalarında edebi estetikle oyun teknolojilerinin birleşimi kötü bir fikir olmasa da bu uygulama "modası geçmiş" bir yorumlamadır (Eskelinen'den alıntılanan Aarseth, 2013:187). Çünkü ludolojinin amacı oyun çalışmalarını, özellikle bilgisayar

oyunlarını sadece oyun olarak (bir anlatı, drama, film ya da bunların etkileşimli ve/veya yanırları giderilmiş yeni bir versiyonu olarak deęil) gerekleřtirmektedir (Eskelinen, 2004). Metodolojik eleřtiri olarak ludoloji alıřmaları ise oyun alıřmalarının akademik kısmını oluřturmaktadır ve bu alıřmalarda anlatı kuramlarına tamamen karřı ıkılmaktadır (2013:187). Bu arařtırmanın bilimsel dayanaęını oluřturan dijital oyun alıřmaları ise oyunların mesajlar ve ideolojiler iletebileceęini savunur (2013:188).

Frasca'nın 1999 yılında yayımladıęı alıřmasında ise oyun alıřmaları alanında ludolojinin adı ilk kez anılmaya bařlar (Frasca, 1999). Frasca'ya (1999) gre ludoloji, anlatı kuramlarının tamamen dıřında tutulmamalı ancak kendi biim ve iřlevlerine gre zerk bir alana da sahip olmalıdır.

Ludoloji kesinlikle hikye ve sylemle ilgili deęil, iliřkileri tamamen sabit olmayan eylemler ve olaylarla ilgilidir (Eskelinen, 2001:181). Bundan dolayı ludoloji, oyun yapısını ya da oyun oynanıřını, oyunları grsel bir medya aracı olarak anlatı trnn karřısına koyan bir alıřma alanıdır (Frasca, 2003:93). Anlatı alıřmaları oyunları bir oyun olarak deęil; yeni bir anlatı formu olarak grmektedir ve oyunların etkileřimli bir yapıya sahip olduęunu gzardı eder. Herhangi bir anlatısı olmayan, salt *gameplay*'e odaklı bilgisayar oyunlarının herhangi bir anlatıya yer vermemelerini bu iddiaya karřı kanıt olarak gsteren Frasca, *gameplay*'in klasik anlatı trlerinden farklı olan, oyunun temel yapı tařlarından biri olduęunu vurgulamaktadır. Aynı zamanda Frasca, ludusun yani oyunun anlatıdan farklı bir yanı olarak oyunun olasılıklar btn olduęunu; buna karřın anlatının da zincirleme olaylar sıralamasından oluřtuęunu belirtir. Olasılıklar btnnde oyuncu aktiftir ancak zincirleme olaylar sıralamasında izleyici pasif konumdadır (Frasca, 1999). Ancak Frasca, oyunların anlatı olmadıęına karřı ıkmak ile oyunlarda hikyelerin olmadıęı gerekesini savunmanın farklı fikirler olduęunu dile getirir. Oynulardan anlatının ya da hikyenin tamamen ıkarılması, oyun alıřmaları alanında olmanın gerektirdięi bir durum deęildir. Frasca buna kanıt olarak Aarseth'in Computer Game Studies: Year One bařlıklı editoryal yazısında "oyun alıřmalarının, medya alıřmaları, sosyoloji ve İngiliz dili gibi var olan bilim dalları ile birlikte alıřılabileceęi ama tamamen onlara bırakılamayacak kadar nemli olduęu ve bu alanlarda alıřan bilim insanlarının otuz yıldır hibir Őey yapmadıęı" savını dile getirmiřtir (Frasca, 2003:96).

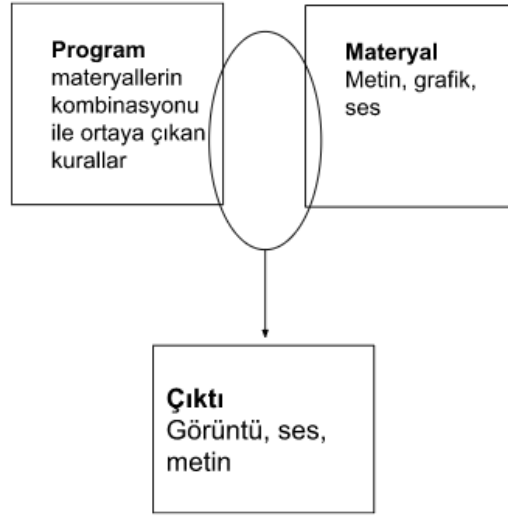
Frasca'nın yanında ludoloji çalışmalarında Kopenhag bloğunu (Işığın, 2012:27) oluşturan bir diğer isim olan Juul'a göre video oyunları, önceden belirlenmiş kurallar bütününe ve oyuncuların gayretlerinin değerlendirmelerine dayanan bir aktivitedir (Juul, 2001:1); oyunlar bir anlatı değil, kurallar bütünüdür ve dolayısıyla anlatı kuramlarının dışında ludolojik eleştiriler göz önünde bulundurularak çalışmalar yapılmalıdır. Juul, bu ifadesine gerekçe olarak hipermetinlerin her seferinde farklı bir şekilde okunan, ilerleyen ve her seferinde tamamlama süresi değişen metinler olduğunu kanıt göstermektedir. Hipermetinlerin (bu çalışmada yorumlamak gerekirse oyunların) her defasında farklı okunmasını ve ilerlemesini sağlayanlar ise hipermetnin gerçekleştiği *alan ve zamandır* (2001:3). Alan, oyuncuların etkileşimi ile oyun karakterinin hareket edebildiği oyun dünyasıdır. Zaman ise anlatılan zamandan ziyade oyuncunun oyun içerisinde ve oyun karakterinin oyun dünyasında geçirmiş olduğu süre olarak tanımlanmaktadır.

Anlatılarda ise izleyicinin ya da okuyucunun hareket edebildiği herhangi bir alan bulunmaz. Oyuncu, anlatının geçtiği süreye müdahale edemez. Dolayısıyla anlatı, belirlenmiş bir zaman dilimidir ancak etkileşim gerçek bir zaman gerektirir (Juul, 2001:4) Juul'un bahsetmiş olduğu bir diğer konu ise soyut anlamlar yüklenebilen oyunlara karşın anlatıların her zaman antropomorfik olma zorunluluğudur. Frasca'nın oyun kuralları çalışmasının yanında Juul, oyun türleri üzerinde çalışmalarını yürütmüşse de bu çalışmalar arasındaki benzerlikler gözden kaçmaz. Gonzalo'nun *paidea* ve *ludus* olarak ayırmış olduğu kuralların yanında Juul, oyun türlerini *gelişmeli oyunlar* ve *ilerlemeli oyunlar* şeklinde ikiye ayırır ve bunu şu şekilde ifade eder: (Juul, 2002)

“...Genel bir kural olarak, oyunların ilerleme oyunlarından ortaya çıktığını söylemenin en basit yolu, internette onlar için kılavuzlar bulmaktır. İlerleme oyunlarının izlenecek yolları vardır: oyunu tamamlamak için gerçekleştirilecek eylemlerin listesi. Gelişmeli oyunların ise strateji kılavuzları vardır: bunlar da pratik kurallar ve de genel hilelerdir.”

Juul'a göre oyun ve anlatı benzer özellikler taşısa da tamamen farklıdır. Anlatılar, geçmişte gerçekleşen ve birbirini izleyen olaylar serisidir ve sonucu kader değilse, sonlanması için bir güce ihtiyaç duyar. Bunun aksine oyunlar, etkileşim ile şu anda gerçekleşen ve oyuncu tarafından devam ettirilen bir etkinliktir (2001:1). Oyunlar düz bir çizgide ilerlemez.

Oyuncunun oyundaki birtakım fonksiyonel hareketleri ile ilerler. Aarseth bunu *ergodik* dil olarak tanımlamaktadır. Juul'un çizgisel olmayan oyun tanımını şu şekilde modellemiştir:



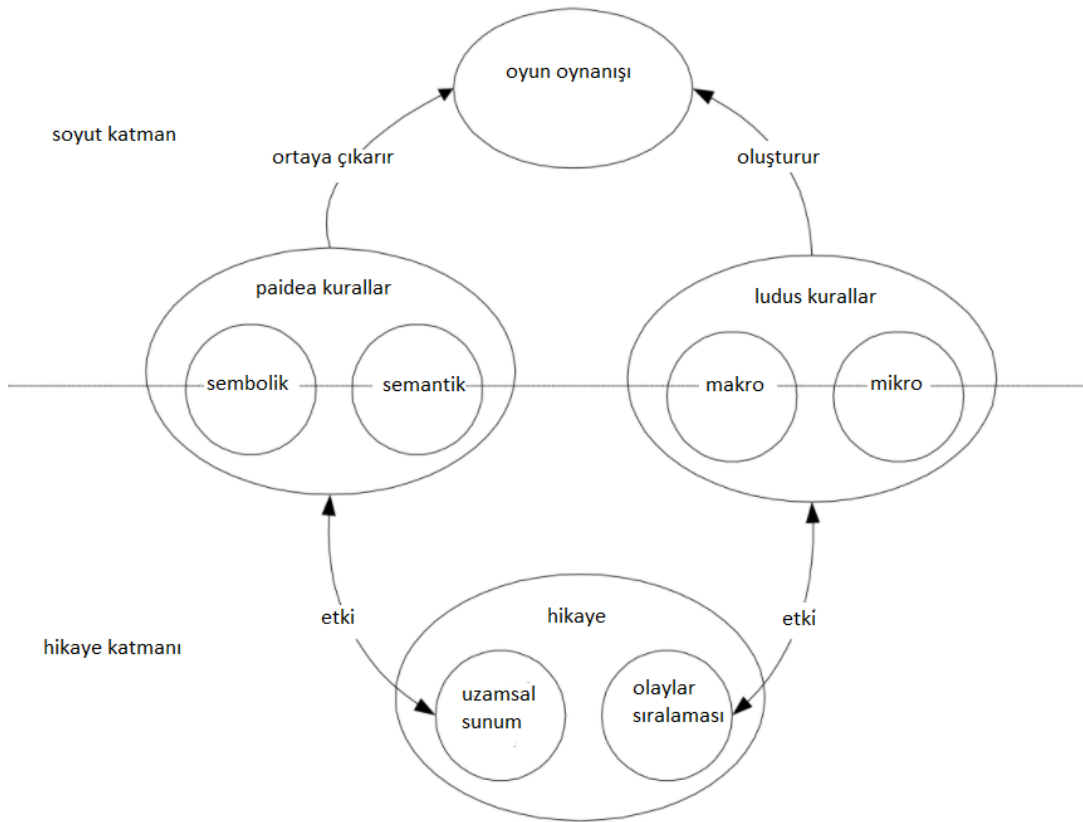
Şema 2. Çizgisel olmayan bir metin görseli (Juul, 2001)

Juul, “Video Games of the Oppressed: Video Games as a Means for Critical Thinking and Debate” adlı tezinde, oyun çalışmalarını, Gonzalo'nun yaptığı gibi, Caillois ve Piaget'nin oyunlar hakkındaki düşüncelerine dayandırmıştır (Ang, 2006:3, Frasca, 1999). Caillois, oyun kurallarını paidea ve ludus olarak ikiye ayırmaktadır. Paidea temel kurallar, ludus daha karmaşık ve zor kurallardır. Paidea, oyunun oynanması için gerekli kurallar iken, ludus oyunu kazanmayı veya kaybetmeyi sağlayan kurallardır. Bir oyunda hem paidea hem de ludus olabilmekle birlikte sadece paidea ya da ludus olması da olasıdır. Yapısal olarak ludusu Aristo anlatısına benzetmek de mümkündür. Üç aşamalı Aristo anlatısında ilk kısım karakter ve dünya tanıtımına; ikinci kısım oyuncuların performansına, son kısım ise olayların çözümlenmesine ayrılmıştır (Frasca, 2004:230). Örnek olarak, *Cities and Skylines* (Paradox Interactive, 2015) oyununda şehir merkezinin yakınlarında kurulmuş olan bir çöp atık merkezi, şehir merkezinde ikamet eden vatandaşları rahatsız eder ve şehrin mutluluk oranını düşürür. Bunun sonucunda da şehrin nüfusu düşüşe geçer ancak bu olay, oyunu kaybettirmez. *Final Fantasy VII* (Square Soft, 1997) oyununda Nibelheim şehrindeki Shinra mansiyonunun bodrum katında tabutu bulmamız ile ekibe katılan Vincent Valentine karakteri, oyunu kazanmamızı sağlamaz ancak oyunu kazanmamız için bize ek kaynak sunar (paidea kural). *Final Fantasy VII*'de, Vincent yerine başka bir karakter ile birlikte oyun kazanılabilir ancak

oyunun ana karakteri olan Cloud Strife'in oyunun sonuna kadar sağ kalması şarttır. Oyunun sonunda son savaşı verecek olan Cloud Strife'tır (ludus kural).

Frasca'nın paidea kurallarını, Tosca sembolik paidea ve semantik paidea olarak ikiye ayırmıştır (Tosca'dan alıntılıyan Ang, 2006:8). Sembolik paidea, video oyununu oluşturan görsel alanda oyuncuların yapabileceği ya da yapamayacağı fiziksel hareketleri içeren kurallardır. Örneğin, Cloud Strife'in Midgar'dan Nibelheim'a gidebilmesi için gerçekleştirmesi gereken yürüme hareketi ya da Wutai'ye geçmesi için bir gemi ile kıtalar arası hareket etmesi sembolik paidea iken; Cloud'un Nibelheim'a gitmesi sonucu Vincent Valentine'a ulaşması ve Hojo'nun deneylerini öğrenmesi ya da Wutai'ye seyahati sonrası Wutai'nin aslında düşman ülke olmadığı ve Shinra'nın medyayı oyuncuğa hale getirip insanları kandırdığı gerçeğini öğrenmesi semantik paidea olarak görülebilir.

Ang'in ludoloji literatürüne kattığı, Frasca ve Tosca'nın belirlemiş olduğu oyun çalışmaları kuralları çerçevesinde bütünleştirdiği oyun mekaniği haritalandırması ile oyunlardaki hikâyenin konumu belirlenmiştir.



Şema 3. Oyun oynanışı, kurallar ve hikâyeler (Ang, 2006)

Ang'in bu çalışmasında görüldüğü gibi, paidea ve ludus kuralları, oyunun hikâye katmanını oluşturan uzamsal sunum ve olaylar sıralaması ile belirlenmektedir. Oyunun alanını oluşturan uzam paideayı, olayların sıralaması ise ludusu oluşturmaktadır.

2.2. NARATOLOJİ

Ludologlar, anlatıbilimi çalışan bilim insanlarının oyunlara bir anlatı olarak sahip çıkmasını 'anlatı çalışanların başka bir uğraş bulamadıkları' şeklinde yorumlarken, oyunların yeni bir anlatı türü olduğunu savunanlar da mevcuttur. Dolayısıyla, oyun çalışmalarını ayrı bir bilim dalı olarak ayırmadan önce, anlatıbilim/naratoloji bakış açısına sahip kuramcılar da göz ardı etmemek gerekir. Oyunlarda naratoloji çalışanlar, bu alanı ikiye ayırır: yayılmacılar ve gelenekselciler (McManus & Feinstein, 2006:365). Yayılmacılar, anlatıya yorumlayıcı bakış açısı katma çabasındadırlar. Ayrıca anlatıyı kültürden kültüre değişen, tarih boyunca teknolojik gelişmelerden etkilenen bir bilim dalı olarak görürler. Yorumlamacılar, anlatının biçimini bozar ve çizgiselliğini değiştirir (Landow'dan alıntılanan McManus & Feinstein, 2006:365). Gelenekselci naratolojistlere göre ise anlatı, formu değişebilen ama anlamı aynı kalan bir çekirdektir. (Ryan, 2001). Ryan'a göre anlatı, araçtan ve anlatılabilirlikten bağımsızdır; dolayısıyla oyunlar farklı bir platformda tüketiliyor olsa da bir anlatıbilim çalışmasına dahil olabilir.

Ludoloji çalışmalarında Espen Aarseth'in "Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature" adlı eserinin yeri ne derece önemli ise Janet Murray'in "Hamlet on Holodeck" adlı eseri narativistler için aynı derecede önem taşımaktadır. Murray, bilgisayarları yeni bir medya aracı olarak görmektedir. Nasıl televizyon bize filmler aracılığı ile bir anlatı aktarımı sağlıyorsa, bilgisayarlar da aynı şekilde bir anlatı veya hikâye aktarımını gerçekleştirmektedir. Dijital oyunları 'siberdrama' olarak adlandıran Murray, 1997 yılında yayımladığı 'Hamlet on Holodeck' adlı eserinde dijital oyunlardaki anlatıların *sarmalanma/immersion*, *temsil/agent* ve *transformasyon/transformation* olmak üzere üç ayrı özelliğinden bahseder (Murray, 2016). Bir kişinin suya daldıktan sonra o kişinin etrafını saran suyu ve çevresini metafor olarak alan Murray, tıpkı diğer anlatılarda olduğu gibi oyunlardaki atmosferin de etrafımızı sardığını dile getirir (Murray, 2016:99). Murray'e göre, dijital oyunlardaki çevreye ne kadar *dalış yaparsak*, tıpkı bir Brecht anlatısında olduğu gibi, içerisinde daha fazla etkin olmayı isteriz. *Transformasyon* ise oyunu oynayan kişinin "kılık değiştirmesi" şeklinde anlatılır. Bilgisayarın transformatif gücü, anlatısal ortamlarda cezbedici bir hal alır (Murray, 2016:148). Bu sayede oyun hikâyesinin geçtiği ortama adapte olmakta zorluk yaşamayız. Çalışmada söz konusu

etkileşime dair Murray'in ekledikleri ise *temsil* kısmında yer almaktadır. Oyun içerisinde yapmış olduğumuz seçeneklerin sonucunu görmenin ve oyunu kontrol edebilmenin vermiş olduğu güç bizi memnun etmektedir. Fakat bu sadece karakteri kontrol etmek anlamını taşımaz. Oyuncu bir aksiyon içinde olabilir ama her aksiyon, oyuncunun istediği sonucu gerçekleştirmeyebilir. Oyun içinde gerçekleştirilen her bir tepki bir aksiyon olsa da bu aksiyonların hepsi bir etkileşime dönüşmez (Crawford, 2013:29). Murray, bu aksiyonlara *temsil* adını vermektedir. Murray'e göre temsil kavramı "içi boş olan etkileşim" kavramı yüzünden yanlış anlaşılmaktadır. Çünkü gerçekleştirilen her hareket bir temsil olmamaktadır (Murray, 2016:124). Masaüstü rol yapma oyunlarında da benzer bir durum söz konusudur. Örneğin, Büyücü karakterinin gerçekleştirmek istediği hareket bir zar atışı sonucunda meydana gelir. Ancak burada büyüün şiddetini belirleyen şey zardaki sayı değil, zarın atılışdır. Etkileşim her zaman kasıtlı bir eylem değildir.

Oyunları bir anlatı olarak inceleyen Marie-Laure Ryan, bu alanda en çok çalışma yapan isimlerin başında gelmektedir. Anlatıbilimin gösteren ve gösterilen çözümlemesine sahip olabileceğini dile getiren Ryan, oyunların semiyotik çözümlemesinin yapılabileceğini ifade eder. Bunun yanında Ryan, Murray'in Holodeck teorisini de eleştirir. Holodeck'in teknolojik, algoritmik ve de psikolojik yönden sorgulanabileceğini söyler. Teknolojik açıdan *sarmalanma / immersion* işleminin tam anlamıyla gerçekleşmediğini ancak ilerleyen zamanlarda bunun mümkün olabileceğini; yapay zekanın daha fazla geliştirilmesi sayesinde oyunda tahmin edilemeyecek sonuçlarla karşılaşabileceğimizi iddia eder. Oyunu oynarken *temsilin (agent)* yerine geçiyor olsak da aslında durumu dışarıdan gözlemleyebilen bilinçli varlıklar olduğumuza dikkat çeker. Ona göre oyunlarda tam bir *sarmalanma, transformasyon ve temsil* henüz gerçekleşmemiştir.

Oyun hikâyesi yazarı Chandler (2007:108) ise oyunları naratolojik bakış açısıyla yorumlamış olsa da tam olarak bir "anlatı" etiketi altında değil; tasarım olarak kategorize etmiştir. Logosentrik/sözmerkezli tasarımlı oyunları çizgisel olarak nitelendiren Chandler, bu oyunların oyun tasarımcısı tarafından planlandığını ve oyundaki gelişmelerin tasarımcı tarafından çizilmiş olduğunu vurgular. Mitosentrik/yaratımsal tasarıma sahip olan oyunların uzamı sandbox/açık dünya oyunları gibi geniştir; hareket özgürlüğü sağlamaktadır ve oyun geliştiricileri, oyunun yaratıcısı değil, olanak sağlayıcısı olarak görülür.

Oyun oynanışının, anlatı yapısı ile benzerlik gösterdiğini düşünüp oyun çalışmalarını naratolojik bakış açısıyla ele alan Gaudreault ise oyun çalışmalarını iki ana başlık altında toplamıştır. *Dışsal anlatı* çalışmalarında, anlatıyı oluşturan içeriği çözümlmek, anlatı hakkında bilgi verecektir. Bu çözümlmeyi yapmanın yöntemlerinden biri semiyotik çözümlmedir. Gaudreault, araçtan bağımsız anlatı içeriği çalışmalarına anlatı semiyolojisi adını vermiştir. Gaudreault'a göre video oyunlarının dışsal anlatı için bir "host media" olması oyunlardaki anlatı potansiyeli hakkında bir bilgi vermez (Arsenault, 2016:480). Gaudreault, bu ifadesiyle hem ludologların "her oyunda hikâye içeriğinin olmadığı" savını naratolojik bakış açısıyla doğrulamış hem de Juul'un oyunlardaki hikâyelere anlatı olarak değil, birer kurgu gözüyle bakmasına gönderme yapmıştır. İfade edici anlatıların yani söylemlerin içerikten daha önemli olduğu anlatı çalışmalarına ise *içsel anlatı* ismini vermiştir. İçsel anlatıda anlatısal nitelik direkt olarak ifadeler aracılığı ile iletilmektedir (Gaudreault'tan alıntılan Arsenault, 2016:480)

2.3. OYUN ÇALIŞMALARINDA ETKİLEŞİM

Etkileşim, iki tarafın dönüşümlü olarak birbirini dinlediği, düşündüğü ve konuştuğu döngüsel bir süreçtir (Crawford, 2003:262). Oyunların anlatılardan farklı olduğunu savunan ludologların elindeki en büyük koz olan etkileşim, oyuncunun oyuna dahil olmasını sağlar ve Aarseth'in belirttiği gibi ergodik bir dil oluşumu ortaya çıkarır. Bu sayede oyuncular, oyun karşısında pasif konumda kalmamaktadır. Etkileşim, oyun platformuna bağlı olarak, konsolun ya da bilgisayarın bir girdisi veya konsolun bizzat kendisi sayesinde gerçekleşir. Oyuncu ve oyun arasında bir araç olan bu girdi ile etkileşim türleri değişebilse de ludoloji çalışmalarında henüz etkileşim türlerinin sınıflandırılması bulunmamaktadır. Crawford, çalışmasının sonuç kısmında "Etkileşimli hikâye anlatımı, bu alanın kutsal kâsesidir ancak hiçbir şovalye bu kâseye henüz ulaşabilmiş değildir. [...] Gerçek etkileşimli hikâye anlatımına ulaşmak için çok fazla efor sarf etmek gerekecek. Okuyucuya bu eforu sarf etmesi için çağrıda bulunuyorum" demektedir (Crawford, 2003:273). Crawford bu çalışmada etkileşimli hikâye anlatısı üzerinde dursa da gerçek bir etkileşimden söz etmenin mümkün olmadığını çünkü oyuncunun oyuna tam anlamıyla etki edemediğini dile getirmiştir. Bunun sebebi ise etkileşimli hikâye anlatımında kullanıcının mutlaka çarpıcı bir biçimde seçimler yapabilmesi gerektiğidir (Crawford, 2003:262). Bu yüzden ludoloji içerisinde etkileşim çalışmalarının yeri ayrıdır. Ludoloji, eski ya da yeni ayrımı olmaksızın yazınsal çalışmaların

etkileşimine veya ergodik oluşuna yaklaşmamız için bir paradigma ve perspektif sunar çünkü etkileşim, oyunlarda her zaman baskın bir öge olmuştur (Eskelinen, 2004).

Anlatıların semantik açıdan incelenebileceğini ve dolayısıyla anlatıların araçtan bağımsız bir şekilde çalışması gerektiğini savunan Ryan, “yapılandırılabilen anlatılar” olan bu hipermetinlerin interaktif bir doğaya sahip olduğunu fakat bu yeni hikâyeye anlatım ortamının geleneksel hikâyeye anlatısından farkı olmadığını (Ryan, 2001) çünkü çizgisel olmayan bir hipermetinin anlatıyı bozmayıp, aksine okuyucuların anlam oluşturmasını daha da kolaylaştırdığını (Landow’dan alıntılan Ryan, 2001) savunmuş ve bu söylemini diğer çalışmalarında da yinelemiştir (2006). Ryan etkileşim türlerini bir anlatı çalışması olarak incelemiş ve bu etkileşim türlerini sınıflandırmıştır (2001).

- **Harici+Keşifçi Etkileşim:** Etkileşimin, oyunun sunulduğu uzamda (anlatının sunulduğu fiziksel ortamla bir bağı olmayan) serbest bir biçimde ortaya çıktığı türdür. Anlatının karmaşık bir şekilde verildiği bu uzamda oyuncu hem hikâyeye dışarıdan bakar hem de bu hikâyede kâşif rolündedir. Dolayısıyla oyuncu, bu ortamda oyunun bir parçası değil; dışarıdan bir izleyicisidir. Oyuncu, bu tarz oyunlarda bulmaca çözücü gibi davranır; bulmacayı çözmeye sırası önemli değildir çünkü hangi sırayla giderse gitsin, oyunun sonucu değişmeyecektir.
- **Dahili+Keşifçi Etkileşim:** Bu tarz etkileşime sahip olan oyunlarda oyuncular, kurgusal karakteri yönetir. Oyuncunun hareketleri anlatıyı oluşturan hikâyeyi değiştirmez. Öte yandan oyunda temsil edilen kişi, oyun hikâyesindeki ana karakter değildir. Ryan, bu etkileşim türünde olabilecek oyun anlatılarını 5 farklı başlık altında toplar.
 - Gizemli olaylar içeren ve finalde gizemlerin çözüldüğü oyunlar.
 - Paralel hikâyeye (farklı yerlerde aynı anda olayların oluştuğu ve olayı çözümlenmek için bu mekânları ziyaret etme gereği doğuran oyunlar)
 - Kişilerarası hikâyeye odaklı anlatılar (oyunun çözümlenmesi için bir karakterin bakış açısından hikâyeyi inceleyip başka bir karakterin bakış açısını incelemeye geçmemize olanak tanıyan hikâyeler)
 - Uzamsal anlatı (ana teması gezmek ve keşif yapmak olan anlatılar)
 - Yer anlatısı (oyunu çözümlenmek için belirli bir lokasyonun detaylı bir biçimde incelenmesini gerektiren oyunlar)

- **Harici+Ontolojik Etkileşim:** Bu etkileşime sahip olan oyunlarda, oyuncu, bütün sistemi yöneten kişidir. Oyunda varılması gereken belirli bir nokta yoktur. Oyuncu, oyunun gidişatını kendisi yönlendirebilir.
- **Dahili+Ontolojik Etkileşim:** Oyun karakteri, kurgulanmış bu dünyada kendi kaderini kendisi çizme yetkisine sahiptir. Oyuncunun bunu gerçekleştirmesi için etkileşimi yoğun bir biçimde kullanması gerekir.

Bir ludolog olarak oyun etkileşimine değinen Frasca'ya göre, simülasyon içeren ilk kitle iletişim aracı olan video oyunları, kültürler için bir paradigma değişimi sunar (Frasca, 2004:224). Geleneksel anlatılar sadece bir ideoloji sunarken, video oyunları oyunculara bunu deneyimleme fırsatı verir. Simülasyonun sunmuş olduğu bu ortam ve etkileşimde ise oyun karakterinin yaşamış olduğu olaylar sıralamasını, diğer medya araçlarından farklı olarak oyuncunun kendisi yaşamaktadır. Okuyucu veya izleyici geleneksel bir anlatıyı sadece okur ya da izlerken, oyun oynayan kişi oyun içindeki durumları deneyimler. Geleneksel medya bir sunum iken, oyun anlatısı bir simülasyondur (Frasca, 2004:223).

Juul'a göre oyunlar ve hipermetinler, etkileşim özelliğini paylaşırlar (2001). Juul, etkileşim kavramını açıklarken, Andersen'in aşağıdaki tanımından yararlanır:

Etkileşimli bir çalışma, okuyucunun yorumlanabilecek şekilde söylemi değiştirebildiği ve söylemin kendi içerisinde anlam bulduğu bir çalışmadır. Etkileşimli bir çalışmada, okuyucu etkileşimi için önemiyle bütünleşmiş bir parçasıdır.

Bu tanıma göre etkileşimin işlevi, okuyucunun söylemleri oluşturması ve metni yorumlaması için bir araç konumundadır. Etkileşim söylemlerin bizzat kendisi değil, oluşturucusudur. Seçeneklerin bir anlam ifade etmesinin beklendiği dijital oyunlarda, etkileşim sonucu bir karar verilmeli ve bu karar oyun içerisinde bir anlam oluşturmalıdır. Sonuçta, interaktif metinler, okuyucuya bir özgürlük sağlamalıdır (Juul, 2001:17).

Dijital oyunlardaki ludo-hermeneutik etkileşimin oyun oynanışı içerisinde *gömülü* olduğunu savunan Kücklich'e göre oyun içerisindeki etkileşimi incelemek için ekrandaki sembollerin çözümlenmesi gerekmektedir (Kücklich, 2006:104). Ancak, bu çözümlenme işlemini gerçekleştirmek için, oyunun bulunduğu bağlamın çözümlenebilmesi de önemlidir.

Oyunların, kültürel çalışmaların bir parçası olduğu savını destekleyebilecek bir diğer ifade de medya içeriğinin çözümlenebilmesi için o medya aracının sunulduğu bağlamın da bilinmesi gerekmekte olduğudur. Çalışmanın odak noktasını oluşturan The Last of Us serisini çözümlmek için oyun hikâyesinin geçtiği mekânı, karakterleri ve hatta oyun yönetmeninin arka plan hikâyesini de bilmek gerekmektedir. Dijital oyunlardaki bu tanımlama ile etkileşim, bir madalyonun iki tarafıdır (Kücklich, 2006:108). Yukarıda bahsi geçen çözümlmeyi yapmanın yolu, oyuncunun oyun ile etkileşimini çözümlmektir veya tanımlamaktır. Oyun ile etkileşim gerçekleşmeden, oyun hikâyesinin varlığı, oyuncu için bir anlam ifade etmeyecektir. Dolayısıyla oyuncu için oyun hikâyesinin varlığı, oyun içi etkileşimin ve çözümlme becerisinin bir arada var olması ile mümkündür.

Oyunları 42 farklı türde (*soyut, adaptasyon, macera, yapay hayat, düzlem üzeri oyunları, yakalamaca, kart, kovalamaca, koleksiyoncu, dövüş, demo, teşhis, kaçınmalı, araç sürme, eğitsel, kaçış, kavga, uçuş, kumar, interaktif film, yönetsel simülasyonlar, labirent, engelli parkur, kağıt-kalem oyunları, pinball, platform, oyun programcılığı, bulmaca, quiz, yarış, rol yapma, dans, vurmaca, simülasyon, spor, strateji, masaüstü oyunları, hedef, metin bazlı macera, eğitsel simülasyon ve yardımcı oyunlar*) sınıflandıran Mark. J. Wolf'a göre etkileşimi incelemenin ön koşullarından biri de bu etkileşimleri oyunların türlerine göre ele almaktır (Wolf, 2001:115). Farklı oyun türlerindeki etkileşimlerin birbirinden ayrı olması beklenmektedir. EA Games'in düzenli olarak her yıl piyasaya sürdüğü FIFA oyun serisinin getirmiş olduğu oyun mekanikleri ile yine üretimi EA Games'e ait olan, fantastik rol yapma türünde bir oyun olan Dragon Age serisindeki oyun mekanikleri birbirinden tamamen farklıdır. Ancak, yeni bir bilim dalı olan ludolojide farklı oyun türlerine ya da oyunlardaki hikâye türlerine ait etkileşim türleri ayrımı henüz bulunmamaktadır. Işığın'a göre oyun oynanışı ile anlatı ilişkisini birlikte sunabilen bir okuma teorisi geliştirilmelidir (Işığın, 2012:277).

Etkileşimli oyun tasarlanırken oyuncunun kontrollerine değinen Sykes, oyun mekaniklerinin, oyuncunun becerilerini ödüllendiren; oyundaki başarısızlığı oyuncunun gereken performansı gösterememesine bağlayan bir yapıda olması gerekliliğine değinmektedir (Sykes, 2006, s.84). Oyuncunun kontrol edemediği bir durumdan dolayı cezalandırılmaması; felaketle sonuçlanacak bir hareket var ise oyuncuyu önceden uarması ve oyuncuya bir tercih sunulması gerektiğini özellikle vurgular ancak söz konusu çalışmada

böyle bir etkileşim mümkün görünmemektedir. Bu konu hakkındaki detaylı bilgi, bulgular ve sonuçlar kısmında detaylı bir biçimde açıklanmıştır.

Literatürün buraya kadar olan kısmında etkileşimin, dijital oyun çalışmalarının çok önemli bir parçası olduğu gerçeği gösterilmiştir. Oyun çalışmalarını kültürel çalışmaların bir parçası olarak gören savda ise etkileşimin bir aldatmaca olduğu düşüncesi hakimdir. Oyunu kontrol ettiğimizi sandığımız o hissin, aslında bir tepkiler zinciri olduğu (Arsenault ve Perron'dan alıntılan Stang, 2019) görüşünün yanında oyunların önceden planlanıp yazılmış metinler olduğu da bir gerçektir. Oyuncunun oyunda yaratmış olduğu tepkiden ziyade oyunun oyuncuda yaratmış olduğu “tepkiler” üzerine çalışan bilim insanlarının görüşüne göre oyunlar, oyunculara bir anlam illüzyonu oluşturur. Bu yazılabilen illüzyonlar ve hemen illüstrasyonların ardından gösterilen karakterler için hissedilen arzu, Adorno ve Horkheimer'in da belirtmiş olduğu popüler kültür endüstrisinin kendisini yeniden üretmesine benzer (Stang, 2019). Stang'e göre oyuncular çoğunlukla, kendileri için başkaları tarafından belirlenen yolu takip etmektedir. Oyuncular, oyun deneyimi içinde sadece birer aracı olarak görünmektedir. Bu görünme de bir etkileşim değil, bir illüzyondan ibarettir. Bu da bizi Aarseth'in “Oyunlar bizi kontrol eder” sözüne getirebilir (Aarseth, 2007).

Dijital oyunlar, yapımcılar tarafından “yazılmış” dijital metinlerdir; dolayısıyla oyun platformu, oyuncunun hareketlerine tepki vermek zorunda olsa da verilebilecek bu tepkilerin olasılıklarını yapımcılar belirlemektedir. Oyuncuların kontrolleri, teknolojinin limitleri, oyun tasarımcısının amaçları ve bununla bağlantılı ideolojiler tarafından kısıtlanmaktadır (Crawford & Rutter, 2006:154). Oyunu bir anlatı olarak kabul eden Dubbelman, oyundaki etkileşimi şu sözleriyle açıklar: (Dubbelman, 2016:43)

Oyun mekanikleri ve kuralları oyundaki karakterin davranışlarına yön verse de bu davranışların gerçekleşmesine karar vermez. Anlatı içeren oyun mekaniklerinin, oyuncuyu da dahil etmek isteyen nihai bir amacı vardır. [...] Anlatı içeren oyun mekanikleri oyuncuyu zihninde vücut bulan cazip hikâyeyi ve kurgusal dünyayı destekleyen hareketleri gerçekleştirmeye teşvik eder.

Etkileşimin bir “aldatmaca” olduğunu savunan Newman, oyunlardaki aksiyonların bir *interaction* değil, bir *engagement (bağlantı)* olduğunu savunur. Oyuncunun oyun ile kurmuş olduğu bağlantıyı on-line ve off-line olmak üzere iki farklı gruba ayıran Newman, online bağlantıda “oyun oynadığımızı” düşündüğümüz ergodik katılımı kasteder. Off-line bağlantıda ise oyuncu tarafından herhangi bir girdi kontrolü alınmaz. Bu tıpkı oyunlardaki ara sahneleri izlemek gibidir; oyuncunun herhangi bir hareketi bu ara sahnelerde algılanmaz çünkü ara sahneler girdiden bağımsız bir şekilde akar (Newman, 2002).

2.4. OYUNLARDA ANLATI VE ÇİZGİSEL OYUN TASARIMI

Aarseth, 2012 yılında yayımladığı “A Narrative Theory of Games”de, oyunların bir hikâye olup olmadığı tartışmasının titizlikten, teorik olarak sağlam bir yapıya oturtulmamışlıktan ve normatif ve betimsel yaklaşımlar arasındaki uyumsuzluktan kaynaklandığını dile getirir. Aarseth, burada aslında bir değil, iki farklı tartışmanın bir noktada bağlandığını savunur. Bunlardan birincisi oyun-tabanlı anlatıların potansiyelleri ve anlatılar hakkında yapılmaya çalışılan tanımlama başarısızlıklarının tartışması; ikincisi ise oyunların bir hikâye olup olmadığı tartışmasıdır. Bu tartışmalar, oyun çalışmalarında anlatı kuramlarının tamamen dışlanmasına kadar giden yanlış bir anlaşılmaya sebep olmuştur (Aarseth, 2012). Aarseth’e göre oyunlar tamamen bir anlatı olmasa da oyunlar ve anlatılar arasında keskin bir ayırım bulunmamaktadır. Oyunlarda hikâye anlatımına dair birden fazla özellik bulunabilir ve oyunlarla hikâyelerin taşıdığı ortak özellikler incelenebilir. Aarseth’e göre ludo-anlatısal tasarım alanının sahip olduğu ortak özellikler şu şekilde gruplandırılabilir:

Varlık seviyesi	Dünya	Nesneler	Karakterler	Olaylar
Anlatı kutbu	Erişilemez	Etkileşimsiz	Derin, zengin, eksen karakter	Tamamı belirlenmiş
↑	Tek odalı	Statik, kullanılır	Düz karakterler	Dinamik uydular / oynanabilir hikâye
	Çizgisel koridor	Modifiye edilebilir		
↓	Çok yönlü labirent	Yok edilebilir	Botlar, kimliksiz bireyler	Dinamik çekirdek
	Çember şekilli görev yeri	Yaratılabilir		
Ludik kutup*	Açık manzara	İcat edilebilir		Çekirdeksiz (saf oyun)

Tablo 1. Ludo-anlatısal oyun alanını oluşturan ögeler²

Aarseth, bu alanı oluşturan ögelerin ardından oyunlardaki *çekirdek* ve *uydu* kavramlarını³ dile getirir. Çekirdek kavramlar, belli bir hikâye konusu, uydu kavramlar ise oyunlardaki söylemi dolduran tamamlayıcı olaylardır. Aarseth, çekirdek ve uydu arasındaki ilişki bağlamında, oyunları dört türe ayırmaktadır: (Aarseth, 2012)

1. Çizgisel Oyunlar: Sabit çekirdek, esnek uydular
2. Hipermetin Benzeri Oyunlar: Çekirdekler arasında tercih yapma, sabit uydu
3. “Creamy middle” Görev Oyunları: Çekirdekler arasında tercih yapma, esnek uydular
4. Anlatısız Oyunlar: Çekirdeksiz, esnek söylem

Çekirdekler, oyundaki hikâyeyi bize tanıtan ögelerdir. Çekirdek öge çıkarıldığı zaman oyun değişmektedir. The Last of Us oyunlarındaki çekirdeklerden bazıları, Bill’i bulmak ve aracı hazır hale getirmek, Ellie’yi Ateşböcekleri hastanesine götürmek, Joel’un ölümüne şahit olmak gibi olaylardır. Part I’den Ellie’yi hastaneye götürme ve Part II’den intikam alma amaçlarını çıkardığımızda The Last of Us oyununu tanımak mümkün görünmemektedir. Uydular ise oyun hikâyesini bozmadan çıkarılan ya da değiştirilebilen ve oyundaki söylemi oluşturan olaylardır. Bu durumda Ellie aracı kullanırken Joel’un enfeksiyon kapmış yaratıkları öldürmek için tercih edeceği silahlar (molotof, sopa, tüfek veya tuğla) oyundaki bu bölümün uydularını oluşturmaktadır. Bill’s Town bölümü oyundan çıkarıldığında, bir önceki bölüm olan ve Tess’in ölümüyle sonuçlanan The Outskirts bölümü ile araba yolculuğunu sabote eden çete ile karşılaşılacak Pittsburgh bölümleri arasında bir bağ kurulamamaktadır. Ancak Bill’s Town bölümünde mezarlıktan ve hemen ardından liseden kaçış bölümünde enfekte olmuş yaratıkları öldürmek için sopalar ya da molotoflar kaldırıldığında oyunun anlatısı değişmez

² Aarseth, ludo-anlatısal oyun alanı çalışmasını gerçekleştirirken, oyunları gruplandırmak için iki ayrı kutup belirlemiştir. Bir oyundaki varlıkların (dünya, nesne, karakter ve olay) anlatı ya da ludik kutba olan mesafesi, oyun türünün belirlenmesini sağlamaktadır. Aarseth, burada narrative pole ve ludic pole kavramlarını kullanmıştır. Bu kavramlar Türkçe’ye aktarılırken, literatüre katkı sağlamış diğer akademisyenlerin çalışmalarından yararlanılmıştır. Araştırmanın adını oluşturan “ludo-anlatısal” kavramını değiştirmemek amacıyla, bu çalışmada ludik kutup kavramı bu şekilde aktarılmıştır.

³ “Kernel/Satellite” kavramları Roland Barthes’ın S/Z adlı eserinde Honoré de Balzac’ın kısa öyküsü olan “Sarrasine” in yapısal analizini gerçekleştirdiği çalışmasında kullanmış olduğu terimlerdir. Seymour Chatman, Barthes’ın bu eserini İngilizceye kazandırmıştır ve kernels/satellites kavramlarını dile getirmiştir. Özgür Yaren’in Türkçe çevirisinde dilimize kazandırmış olduğu bu kavramların çevirisine sadık kalınmıştır.

çünkü bu bölümü geçmenin şartı bu iki element değildir. Dolayısıyla oyunun anlamını bozmayan ve gidişatı değiştirmeyen bu elementler, oyunun uydularını oluşturur.

Söylem / Etki

oyuncunun çekirdek olaylara etkisi	oyuncunun uydu olaylara etkisi	oyuncunun etkisi mümkün değildir	oyuncunun etkisi mümkündür
oyuncunun etkisi yok		çizgisel hikaye (War & Peace)	çizgisel oyun (Half-Life 2)
alternatif seçimi		çizgisel olmayan hikaye (hiperkurgu)	“creamy middle” görev oyunu (Oblivion, KOTOR)
tam etki		N/A	sadece oyun (satranç, Minecraft)

Tablo 2. Aarseth’in söylem ve etki tablosu (Aarseth, 2012)

Tablodan anlaşılacağı üzere, sabit çekirdek ve sabit uydulu bir oyun bulunmamaktadır. Aarseth, çekirdek ve uydu açıklamalarının ardından, bir oyun çözümlemesi gerçekleştirmiş; hazırladığı tabloda çekirdek etkisinin tam, uydu etkisinin sıfır olduğu bir oyun olmadığını (N/A) göstermiştir.

Çizgisel oyun tasarımına sahip olan oyunlarda, oyunun net bir amacı, bir ödüllendirme sistemi ve oyun ilerledikçe yeni tanıtılan elementler (seviye, düşman, silahlar, beceriler) bulunmalıdır (Klevjer, 2002:194). TLoU oyununda gerçekleşen dönüm noktaları, oyunun çekirdek kısmını oluştururken, oyun ilerleyişi ile birlikte oyun oynanışına sunulan yeni silahlar, beceri seviyesindeki artışlar, oyunun uydular kısmını oluşturmaktadır. Oyunun hikâye kısmını ilerleten bölüm ise oyundaki dönüm noktalarının oluşmasını sağlayan ara sahneler ile gerçekleşmektedir. TLoU serisi, henüz bir kıyamet gerçekleşme de ortaya çıkan bir mantar türünün hızla bütün dünyaya yayılması sonucu insan hayatının tehlikeye girdiği bir dünyada (uzamsal sunum) gerçekleşmektedir.

Bu dünyada hareketlerini yönettiğimiz Joel ve Ellie karakterlerinin gerçekleştirmiş oldukları yürümek, şehir değiştirmek ya da bir ölüme tanık olmak gibi aksiyonlar (paidea kurallar) ile birlikte oyunun amacı olan Ellie’yi Ateşböcekleri çetesine götürmek ve gerçekleri öğrendikten sonra Ellie’yi kaçırmak ise olaylar sıralaması sonucu, dünyanın sonu pahasına Ellie’nin hayatını kurtarmak amacını (ludus kuralı) gerçekleştirip oyun oynanışını ortaya çıkarır.

Aynı şekilde hikâyesi devam eden Part II’de Jacksons şehrinden uzaklaştıktan sonra bir tiyatro binasını sığınak olarak alıp (paidea kuralı) Tommy’nin peşinden gitmek ve Abby ile karşılaşmak (ludus kuralı) da oyunun oynanışını devam ettirir. Ancak, çalışmada bahsi geçen etkileşim, oyunun hikâyesine etki etmemektedir. Joel’a, Ellie’ye ya da Abby’e yön vermek, silah kullanmak, şehir değiştirmek gibi oyun mekanizmaları ile hikâyeye yön vermek, tek başına mümkün görünmemekte, oyun yönetmeni olan Neil Druckmann’ın planlamış olduğu çizgisel hikâyenin dışına çıkılmamaktadır.

Tüm bu bilgilerin ışığında, PlayStation konsoluna özel olarak üretilen, Naughty Dog şirketinin yapımcılığını üstlendiği The Last of Us Part I ve Part II oyunlarının etkileşimi ve oyun hikâyesi üzerindeki etkisi incelenecektir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. THE LAST OF US PART I ve PART II İNCELEMESİ

The Last of Us, Naughty Dog şirketi tarafından geliştirilen, Sony Computer Entertainment tarafından dağıtılan ve iki parçadan oluşan, 3. şahıs aksiyon-macera⁴ oyun serisidir. Birinci bölümü 2013 yılında PlayStation 3 platformuna çıkmıştır ve PlayStation 4 için remastered / yeniden düzenlenmiş versiyonu piyasaya sürülmüştür. Oyunun hikâyesi birinci bölümden sonra 2020 yılında çıkan Part II ile devam etmektedir. Bununla birlikte oyunun yönetmeni olan Neil Druckmann tarafından yapılan duyuruya göre oyunun üçüncü bölümü üzerine çalışılmaktadır (Skrebels, 2021).

TLoU oyunu, ani bir şekilde ortaya çıkan bir cordiceps mantar enfeksiyonunun (zaman zaman sporlar şeklinde de bahsedilmektedir) insanları dönüştürdüğü kurgusal bir dünyada⁵ geçmektedir. İnsanlar bu enfeksiyon yüzünden ölmez ancak bilinçsiz, saldırgan varlıklara (*infected* / *enfekte*) dönüşürler. Oyunun bölümleri ve bölüm başlıkları aşağıdaki tabloda verilmiştir.

The Last of Us: Part I	The Last of Us: Part II
1. The Prologue and the Quarantine Zone / Giriş ve Karantina Bölgesi <ul style="list-style-type: none">○ Prologue / Giriş○ 20 Years Later / 20 Yıl Sonra○ Beyond the Wall / Duvarın Ötesi○ The Slum / Kenar Mahalle○ The Cargo / Kargo	1. Jackson / Jackson <ul style="list-style-type: none">○ Prologue / Giriş○ Waking Up / Uyanış○ The Overlook / Tepeden Bakış○ Patrol / Devriye○ The Horde / Sürü○ The Chalet / Köşk○ Packing Up / Hazırlık
2. The Outskirts / Şehrin Eetekleri <ul style="list-style-type: none">○ Outside / Dışarı○ Downtown / Şehrin Merkezi	2. Seattle Day 1 / Seattle 1. Gün <ul style="list-style-type: none">○ The Gate / Kapı○ Downtown / Şehrin Merkezi

⁴ Aksiyon, eylem ve olayları merkeze alan oyunlardır. Aksiyon olayları genelde şiddet ve/veya kinestetikçe, oyuncunun refleksine hızlı karar vererek eyleme geçmesine dayanır (Halaçoğlu, 2020:178). Macera oyunları, öykünün mekânla ve oyun dünyasıyla ilişkisini temel alan oyunlardır. Oyuncuya bir yerde ya da durumun içinde olmak hayal ettirilir ve bulunulan bu konum üzerinden anlatı veya oyun inşa edilir (Halaçoğlu, 2020:179). Aksiyon-macera oyunları ise öyküsel devamlılığı sağlanan, aksiyon öğelerinin bol bulunduğu oyun türleridir. Aksiyon-macera oyunlarında bulmacalar bulunabilir ancak bu bulmaca çözme durumu, oyunun merkezinde bulunmamaktadır; oyu anlatısının ilerlemesi için bir araç konumundadır. Aynı zamanda aksiyon-macera oyunlarında hikâyenin hem hızlı, hem de yavaş tempoda ilerlediği bölümler vardır, ana karakterin kişisel hikâyesi ile oyun zenginleştirilir (Bostan, 2022:26).

⁵ Kurgusal dünya, gerçekte var olmayan, gerçek dünyadan öğeleri ödünç alarak kurgusal öykülerde kullanılmak üzere tasarlanmış bir dünyadır. Kurgusal dünyaların oynanışı etkileyecek kendine özgü kuralları vardır. Birçok oyun elementler, yerçekimi ve fizik gibi bileşenler söz konusu olduğunda, dünyamıza benzer bir ortama sahiptir ama birçok konuda dünyamızdan farklılaşır (Bostan, 2022:65).

<ul style="list-style-type: none"> ○ The Museum / Müze ○ The Capitol Building / Kongre Binası 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Eastbrook Elementary / Eastbrook İlkokulu ○ Capitol Hill / Kongre Tepesi ○ Channel 13 / Kanal 13 ○ The Tunnels / Tüneller ○ The Theater / Tiyatro Binası ○ The Birthday Gift / Doğumgünü Hediyesi
<p>3. Bill's Town / Bill'in Şehri</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The Woods / Ağaçlık Yer ○ Safehouse / Güvenli Ev ○ Graveyard / Mezar ○ Highschool Escape / Liseden Kaçış 	<p>3. Seattle Day 2 / Seattle 2. Gün</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Hillcrest / Hillcrest ○ Finding Strings / Gitar Tellerini Aramak ○ The Seraphites / Serafitler ○ St. Mary's Hospital / St Mary Hastanesi
<p>4. Pittsburgh / Pittsburgh</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Alone and Forsaken / Yalnız ve Vazgeçmiş ○ Hotel Lobby / Otel Lobisi ○ Financial District / Finansal Bölge ○ Escape the City / Şehirden Kaçış 	<p>4. Seattle Day 3 / Seattle 3. Gün</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Road to the Aquarium / Akvaryuma Giden Yol ○ The Flooded City / Sele Uğramış Şehir ○ Infiltration / İçeri Sızma
<p>5. The Suburbs / Varoşlar</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sewers / Kanalizasyon ○ Suburbs / Varoşlar 	<p>5. The Park / Park</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tracking Lesson / İz Sürme Dersi
<p>6. Tommy's Dam / Tommy'nin Barajı</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Hydroelectric Dam / Hidroelektrik Baraj ○ Ranch House / Çiftlik Evi 	<p>6. Seattle Day 1 / Seattle 1. Gün</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The Stadium / Stadyum ○ On Foot / Yaya ○ The Forward Base / Öncü Birlik ○ The Aquarium / Akvaryum ○ Hostile Territory / Düşman Bölgesi ○ Winter Visit / Kış Ziyareti ○ The Forest / Orman ○ The Coast / Sahil ○ Return to the Coast / Sahile Dönüş
<p>7. The University / Üniversite</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Go Big Horns! / Hadi Büyük Boynuzlular! ○ Science Building / Fen Binası 	<p>7. Seattle Day 2 / Seattle 2. Gün</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The Shortcut / Kestirme ○ The Descent / Çöküş ○ Ground Zero / Patlama Merkezi ○ Return to the Aquarium / Akvaryuma Dönüş
<p>8. Lakeside Resort / Gölkenarı Evleri</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lakeside Resort / Gölkenarı Evleri ○ The Hunt / Av ○ Cabin Resort / Kabin Evleri 	<p>8. Seattle Day 3 / Seattle 3. Gün</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The Marina / Marina ○ The Island / Ada ○ The Escape / Kaçış ○ The Confrontation / Karşılaşma
<p>9. Bus Depot / Otobüs Durağı</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Bus Depot / Otobüs Durağı ○ Highway Exit / Otoban Çıkışı ○ Underground Tunnel / Yeraltı Tüneli 	<p>9. The Farm / Çiftlik</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The Farm / Çiftlik
<p>10. The Firefly Lab and Jackson / Ateşböceği Laboratuvarı ve Jackson</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The Firefly Lab and Jackson / Ateşböceği Laboratuvarı ve Jackson ○ The Hospital / Hastane ○ Epilogue / Kapanış 	<p>10. Santa Barbara / Santa Barbara</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2425 Constance / 2425 Constance ○ Pushing Inland / İçeriye Zorlamak ○ The Resort / Yazlık ○ The Beach / Sahil
<p>The Last of Us: Left Behind / The Last of Us: Geride Kalan</p>	<p>11. The Farm Epilogue / Çiftlik Kapanış</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The Farm - Epilogue / Çiftlik - Kapanış

<ul style="list-style-type: none"> ○ Back in a Flash / Hemen Dönerim ○ Mallrats / AVM Gezginleri ○ So Close / Çok Yakın ○ Fun and Games / Eğlence ve Oyunlar ○ The Enemy of My Enemy / Düşmanımın Düşmanı ○ Escape from Liberty Gardens / Özgürlük Bahçelerinden Kaçış 	
--	--

Tablo 3. The Last of Us oyunlarının bölümleri

Oyun, bir sinematik⁶ ile başlar. Sarah adlı bir kız çocuğu kanepede uyumaktadır. Saatin tiktakları eşliğinde oyunun ana karakteri Joel eve girer. Telefonda konuşmaktadır; “Tommy beni dinle, o bir girişimci. Bu benim son şansım Tommy.” der. Sarah uyanır. Joel koltuğa oturunca Sarah ona bir doğumgünü hediyesi uzatır. Bu hediye, oyunun son anına kadar gösterilecek olan bir kol saatidir. Joel, saati hemen koluna takar ama saatin bozuk olduğu şakasını yapar. Aradan birkaç saat geçer ve Sarah koltukta tekrar uykuya dalmıştır. Oyunun ana müziği eşliğinde Joel, Sarah’ı yatağa yatırır. Telefonun çalma sesi ile birlikte oyun yeniden Sarah’a odaklanır. Sarah, uyanır ve telefonu açar. Arayan kişi amcası Tommy’dır ve panikle “Hemen babanla konuşmalıyım.” der ancak bir anda telefon bağlantısı kopar. Sarah ayağa kalkar ve bu andan itibaren oyunun kontrolü artık oyunculudur.

Sarah odasında babasının doğumgünü için hazırladığı kartı bulur ancak bu keşif oyuna bir etki etmez. Sarah odaları dolaşır babasını aramaya devam eder. Banyoda enfeksiyon haberini yazan bir gazete bulur. Gazetenin keşfi, oyunun uzamında var olan enfeksiyon olayının henüz yeni başladığı bilgisini vermektedir. Sarah babasının yatak odasına girer ancak Joel’u orada da bulamaz. Televizyonda saldırgan insanların haberleri yayımlanırken canlı yayında patlama görüntüsüne tanık olunur. Bu patlama, Joel ve Sarah’ın evinin penceresinden de görünmektedir. Sarah merdivenlerden aşağı inerken sirenleri açık polis araçları hızla geçmeye başlamıştır. Joel’un cep telefonu çalmaya başlar. Telefonda Tommy’dan gelen cevapsız çağrılar ve kısa mesajlar görülür. “Neredesin? Beni ara! Oraya geliyorum.” mesajları görülür. Buzdolabının üstünde Joel’un Sarah’a bıraktığı not bulunur

⁶ Almaç’a göre oyunlarda sinematik, filmsel dilden alınmış, oyun uzamında oyuncuyu yönlendiren, ödüllendiren ve ara vermesini sağlayan sahnelerdir. (2021, s.157). Oyun geliştiricileri, kamera açısı ve pozlama aracılığıyla görsel bir dil oluşturmak için, uzun çekim ve kısa çekimleri kullanmaktadır. Bu sinematik ara sahneler, oyunun hikâyesini desteklemekte ve güçlendirmektedir. Almaç, oyunlarda dört farklı ara sahne türünden söz eder. *Önceden resmedilmiş/pre-rendered* ara sahnelerde oyuncunun herhangi bir katkısı olmayan, tamamen planlanmış ana sahnelerdir. *Gerçek zamanlı ara sahnelerde* oyuncunun tercihine bağlı olarak görüntü değişikliği sağlanabilmektedir. Çoklu ortam ara sahnelerinde ise daha önce bahsedilen iki tür ara sahnenin birleşiminden oluşan bir ara sahne gerçekleşir. Son olarak, *etkileşimli ara sahnelerde* önceden resmedilmiş alanlarda oyuncunun tuşlara basma hareketi ile sahne akışına yön verilmektedir. (2021, s.157).

ancak oyunun hikâyesini deęiřtirmez. Sarah salona doęru yürürken Joel bir anda bahçe kapısından içeri girer. Kısa bir sinematikle devam eden öyküde, Joel kanlar içerisinde, panikle Sarah'nın iyi olup olmadığını kontrol eder. Sarah ile konuşurken bir anda insanlar içeri girer ve Joel'a saldırmaya çalışır ancak Joel onları anında silahıyla vurur. Sarah ile birlikte evden dışarı çıkarlar ve Tommy arabasıyla onları kapıda karşılar. Arabaya binerler. Burada kontrol hala Sarah karakterindedir ancak oyun, araç içerisinde sadece hareket yönlendirmeleriyle arabadan dışarısını izleme imkanı verir. Yolda ilerlerken yardım isteyen bir aile görülür ancak yolda ilerlemeye devam ederler. Kısa bir ara sahneyle araç kaza yapar ve bu andan itibaren oyunun kontrolü Joel karakterine verilir. Sarah araçtan çıkartılırken Joel saldırıya uğrar ancak Tommy ona yardım eder. Kaçmaları şarttır. Sarah ayağını incittiği için Joel onu taşımak zorunda kalır. Joel, silahı Tommy'e verir ve Tommy'i takip ederek kaos ortamı içerisinde zarar görmeden ilerlemeye çalışır.

Oyunda ilerlerken efekteler tarafından bir kez daha saldırıya uğrarlar ancak Tommy, Joel ve Sarah'ı yine kurtarır. Ardından bara girerler. Sinematik başlar. Bu sinematikte Tommy, Joel'a ilerlemesini, kendisinin de arkalarından geleceğini söylerken bir yandan da kapıyı tutar. Joel çaresizce kabul ederek bardan dışarı çıkar. Oyunun kontrolü tekrardan oyuncuya verilir. Joel yolda yürürken bir asker ile karşılaşır ve bu karşılaşma ile birlikte sinematik başlar. Asker, silahı Joel'a doğru yöneltmiştir. Joel korku içinde temiz olduklarını söyler ancak asker, telsizden aldığı emirle silahını tamamen Joel'a yönlendirir. Joel korku içinde arkasını dönerken vurulur ve yere yuvarlanır. Asker iyice yaklaşır ancak Tommy imdada yetişir ve askeri vurur. Joel iyidir ancak Sarah karnından vurulmuştur. Joel, Sarah'a sarılarak ağlamaya başlar. Sarah ölür ve oyunun jenerik videosu gösterime girer.

Oyunun jeneriğinde, tema müziği eşliğinde mantar enfeksiyonun mikroskobik görüntüleri, tv spikerinin acil durum anonsu yaptığı an, ayaklanmaların ve yağmalamaların başladığı görüntüler vardır. Jeneriğin sonunda Fireflies adında bir örgüt tanıtılır ve "Look for the light - Believe in Fireflies / Işıęı arayın ve Ateřböceklerine inanın." sloganı duyulur.

Oyun ekranında 20 yıl sonra yazısı görünür. Bir sinematik başlar. Joel yaşlanmıştır. Bir odada uyumaktadır ve kapısının çalması üzerine uyanır. Kolunda kol saati vardır ancak camı kırıktır. Bir kadın içeri girer ve bir teslimat yapılması gerektiğini söyler. Kadının adı Tess'tir. Tess'in tavrından, Joel ile aralarının soęuk olduęu anlaşılır. Robert adında birisinden bahseder ve onu bulmaları gerektiğini söyler. Odadan dışarı çıkarlar. Sinematik burada biter

ve oyunun kontrolü oyuncuya verilir. Tess karakteri önden yürür ve Joel'a yol gösterir. Yolda askerlerin birtakım insanların ateşini ölçtüklerini görürler. Ateşi yüksek olan birisini anında infaz ederler. Bu sahne ile salgının 20 yıl sonra hala devam ettiği ve kontrolün askerlerde olduğu bilgisi oyuncuya verilir. Yolda ilerlemeye devam ederler ve bir kontrol noktasına varırlar. Kısa bir sinematik ile kimlik kontrolü yapılmaya başlanır ancak buna fırsat kalmadan içeride büyük bir patlama olur. Tess ve Joel geri döner. Ateşböceği çetesinin saldırdığı bilgisi alınır. Tess'i takip eden Joel, onunla birlikte bir binaya girer ve oyun duraksar. Tess Joel'e sargı bezi uzatır. Bu sargı bezi ile oyunun ilk dinamiği olan "iyileşme" öğrenilir. İki karakter yürümeye devam eder.

Tess ve Joel çizgisel bir tünelde ilerler. Yolda, devriyelerden bir kişi onlara eşlik eder. Bu esnada Marlene adında bir kadının Ateşböceği olduğu ve Robert'ın peşine düştüğü bilgisi alınır. Bu bilgi, karakterler arasında gerçekleşen sohbet sırasında edinilir; dolayısıyla oyuna herhangi bir dinamiksel müdahalede bulunulmadan oyuncuya verilmiş olur. Tess, Marlene'in Robert'ın peşine düşmüş olmasına şaşırır ve Ateşböceklerinden önce Robert'ı bulması gerektiğini söyler. Bu şekilde Joel'un yeni amacı NPC (non-playable characters) tarafından otomatik olarak açıklanır.

İlerlemeleri esnasında yolun sonuna geldiği düşünülür ancak Tess, bir kitaplığı yerinden oynatarak gizli bir geçidin açılmasını sağlar. Joel ve Tess geçitte ilerlemeye devam ederler. Tünel içerisinde silah, maske, çanta ve fener gibi envanterler elde edilir. Tess, bir duvarın dibine gider ve "Beni havaya kaldır" emrini verir. Çizgisel yol ilerlemesi bitmiş gibi görünse de oyun içi karakterin yönlendirmesiyle ana karakter Joel'un yolunu bulmasına yardımcı olunur. Karakterler yürümeye devam eder ve kısa bir sinematik ile tavanda bulunan bir engel ortadan kaldırılır ve karakterler eski bir kafeye çıkar. Tess'in Joel'u ve oyuncuyu yönlendirmesi "Merdiven bulmalıyız" ifadesiyle devam eder. Merdiven bulduktan sonra bir binanın üst katına girilir. Burada oyun hikâyesine etki etmeyecek ancak oyuncuya ödül tatmini verecek bir kolye⁷ bulunur. Tırmanılan bu binada odalar gezilerek silah ve sağlık envanterleri toplanabilir ancak odalara girilmesi, oyunun çizgisel yol haritasını bozmamaktadır. Odalardan birinde sporlarla karşılaşılır. Tess Joel'u uyarır ve maskesini takması gerektiğini söyler. Tess'in bu hareketi ile oyuncuya sporların tehlikeli olduğu,

⁷ Ateşböceği kolyeleri oyunun sonuna kadar, oyun uzamının birçok yerinde bulunabilen ve toplanabilen bir koleksiyondur. Koleksiyonun tamamının toplanması oyunun ilerleyişinde herhangi bir etki etmez ancak PlayStation ortamında kupa kazandırarak oyuncunun kişisel profili ödüllendirilir.

solunmaması gerektiği ve hayatta kalmak için maske objesinin son derece önemli olduğu bilgisi verilir. Oyunda ilerlemeye devam edilirken bir odanın kırık duvarından içeri girilmesi gerektiğini, Tess'in emekleyerek yürüme hareketini öğretmesiyle anlarız. İçeriye girildiğinde enfeksiyondan ölmüş kişiler görülür ve bu binada bulunan sporların bu ölü bedenlerden yayıldığı anlaşılır. Yerde, ölmek üzere olan ve Joel'a "Beni öldür, dönüşme izin verme" diyerek yalvaran bir kişi görülür. Bu noktada oyuncuya ilk defa tercih hakkı sunulmaktadır. Oyuncu bu kişiyi vurma veya vurmama hareketini seçebilir ancak buradaki seçim, oyunun ilerleyişinde herhangi bir değişikliğe neden olmaz. Oyuncu burada ya empati yaparak karakterin dönüşmesine izin vermeden onu vuracak ya da elindeki silah kaynağının ileride daha çok işine yarayacağını düşünerek kurşununu saklamayı tercih edecektir.

Oyuncunun yapmış olduğu bu tercihinden sonra tuhaf sesler duyulur ve oyun bir anda durur. Oyunun arayüzü açılır ve takip tuşuna basılı tutulduğunda etraftaki seslerin dinlenebileceği açıklanır. Bu oyun dinamiğinin oyuncuya vereceği avantaj, bulunduğu konumdan göremediği şeyleri (enfekte kişilerin veya düşman karakterin yeri vb.) sesler yoluyla tespit etmesini sağlamak ve seviyeyi tamamlamasına yardımcı olmaktır. Bu dinamik kullanıldığında bir enfektenin yeri beyaz bir ışık kümesi şeklinde belirtilir. Joel'un, enfekte kişiye gizlice saldırarak onu hızlıca alt edebileceği bilgisi (sneak attack) oyuncuya aktarılmış olur. Bu gizli saldırı taktiği, oyunun ilerleyen seviyelerinde, enfektelerin dışındaki insanların ve köpeklerin üzerinde de gerçekleştirilebilecektir.



Resim 4: Dinleme özelliği ile düşman karakterlerin yerini tespit etme

Ortamdaki bütün enfektelerin ortadan kalktığı, Tess'in rahatça yürümeye başlamasından anlaşılmaktadır. Yardımcı karakterin, herhangi bir tehlike durumunda

gizlenme veya saldırma pozisyonu alacağı bilinmekte olduğundan, onun bu rahat davranışı oyuncu için “tehlike yok” anlamına gelmektedir. Bu oyun mekaniği, Part II’de Dina, Jesse ve Lev karakterleri ile de devam edecektir.

Odalardan birinde bir not bulunur. Bu notta, o evde yaşayan kişi, nasıl enfekte olduğunu anlatmıştır. Notun bulunması Joel’u ya da Tess’i etkilemez ancak oyunun mikro-anlatısını oluşturan, oyunda tanışmadığımız karakterlerin yaşamına dair bilgiler elde edilir. Çizgisel yolun sonunda apartmanın dışında oluşan açıklıktan dışarı çıkarlar ve maskelerini çıkartırlar. Tess, önden ilerlemeye devam eder ve şehre ulaşmaları gerektiği hakkındaki görev bilgisini Joel’a iletir. Sarmaşıkların kapattığı başka bir apartman duvarına doğru yönelen Tess, sarmaşıkların altında gizlenmiş olan geçidin önündeki engeli kaldırır. Biraz ilerledikten sonra Tess bir yükseklikten tırmanır ve Joel karakterinin de aynı şekilde tırmanması gerektiği gösterilir. Daha sonra, karşıya geçmeleri gereken bir durumda başka bir engelle karşılaşılır ve Tess, Joel’a aşağıda duran kalası ona vermesini söyler. Joel tekrar aşağı iner ve yukarıda duran Tess’e kalası verir. Tess, kalası alır ve karşıya geçebilecekleri bir köprü oluşturur. Tess önden yürümeye devam eder. İlerlemiş oldukları yol çizgiseldir. Bir apartmanın önüne gelirler ve Tess kapıyı açıp içerir girer.

Tekrar dışarı çıkarlar. Pazar kurulmuş küçük bir mahallede ilerlemeye başlarlar. Burada insanlar kendi aralarında konuşur ancak oyun, bu insanlarla etkileşime girilmesine izin vermez. Bu mahalledeki ilerleyiş, çizgisel koridor şeklindedir. Mahallede iki farklı not bulunur: bunlardan birincisi, bu bölgenin bir karantina bölgesi olduğu bilgisini verir. İkincisi ise Ateşböceği lideri Marlene’in resminin de bulunduğu bir “Aranıyor” ilanıdır.



Resim 5: Marlene ve araniyor ilanı

Kapının önüne gelindiğinde Tess, kapıdaki nöbetçiye Robert'ı sorar ve rüşvet verir. Nöbetçi ise yarım saat önce buradan geçtiğini ve ileride olduğunu söyler. Kısa bir yürüyüşten sonra sinematik başlar. Üç kişi yaklaşır ve buradan gitmeleri gerektiğini söyler ancak Tess, Robert'ı almadan hiçbir yere gitmeyeceğini söyleyerek adamı vurur. Tess ve Joel'un saklanmasıyla ardından çatışma sahnesi başlar. Çatışma bittikten sonra Tess kapalı bir tel kapının önünde durur ve Joel'u yanına çağırıp "Beni yukarı kaldır." der. Yüksek duvara tırmandıktan sonra Tess önden yürümeye devam eder. Yol ilerlemesi çizgiseldir. Bahçeye vardıklarında az evvel karşılaştıkları adamlardan daha fazla olduğu görülür. Bu seviyenin tamamlanması için çatışma ya da gizlilik tercih edilerek oyunda ilerlemeye devam edilmesi gerekmektedir. Oyunun bu seviyesinde, bir yandan çatışmak bir yandan da silah, sağlık ve gelişim envanterleri toplamak mümkündür. Joel, düşman karakterlerin görüş alanına girdiğinde rahatsız edici bir uğultu sesi belirir. Bu ses, tehlikenin yaklaştığının ve düşmanın görüş alanından çıkılması gerektiğinin bir işaretidir. Eğer uğultulu ses kesilmeden bu hareket gerçekleşmezse, düşman karakterler Joel'un yerini tespit etmekte ve yeniden gizlenmeye müsaade etmeden çatışmaya başlamaktadır.

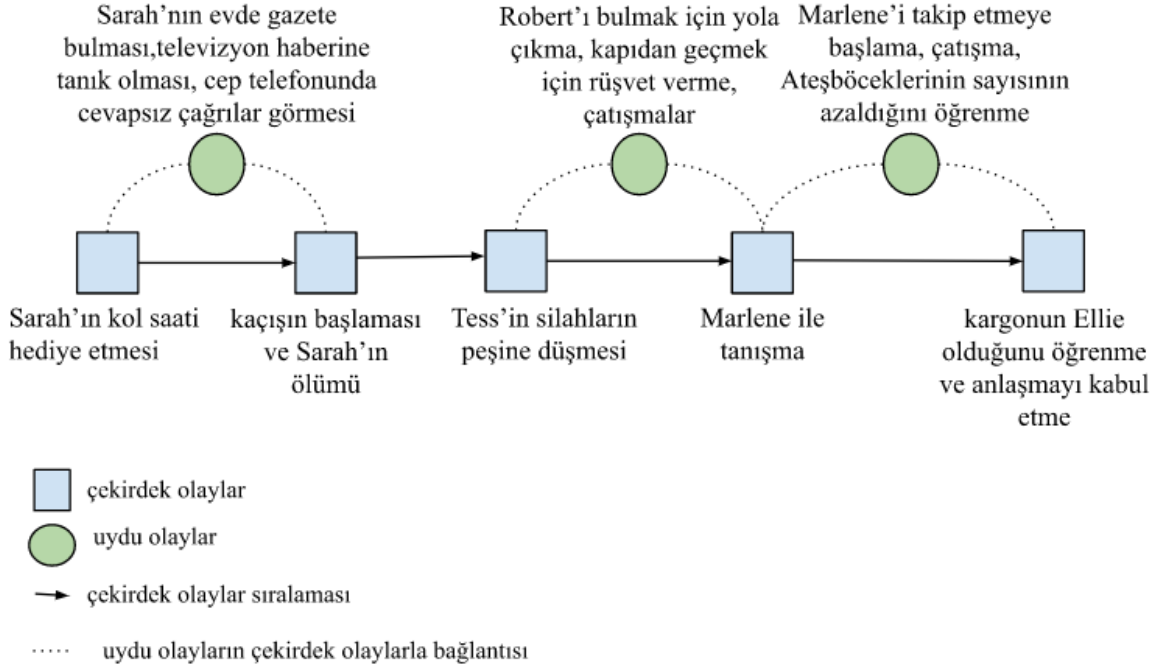
Bu seviyede bir depo anahtarı bulunur. Oyun durur ve depoda bulunan bıçak ve silahın nasıl kullanılması gerektiği bilgisini veren bir arayüz açılır. İlerleyen çatışmalar sonrasında bir sopa bulunur ve bu nesnenin kullanımını açıklayan bir arayüz daha devreye girer. Çatışmalar sonrasında Robert'ın odasının önüne gelinir. Tess kapıyı açıp içeri girmeye çalışır ancak Robert'ın ateş etmesiyle birlikte bu hareket gerçekleşemez. Tess "Sadece konuşmak istiyoruz" dese de Robert korkar ve kaçmaya başlar. Tess'in Robert'ın ardından koşmaya başlaması ile Joel da bu kovalamacaya katılır ve Robert köşeye sıkıştırılır. Sinematik başlar; Robert, Tess ve Joel'a getirmesi gereken silahları Ateşböceklerine daha iyi bir fiyata sattığını itiraf eder. Tess sinirlenir ve Robert'ı öldürür. O anda Marlene sahneye girer ancak kendisi yaralıdır. Tess, silahları Marlene'den ister. Marlene ise silahların parasını ödediğini, eğer geri istiyorsa kendisine bir iş yapması gerektiğini söyler. Arkadan asker sesleri duyulur. Üç karakter birlikte koşmaya başlar. Bu sefer Marlene takip edilir. Çok kısa bir sinematik ile bir patlamaya şahit olunur. Tess'in, "Bu sizin insanların mıydı?" sorusuna Marlene "Onlardan geriye ne kaldıysa" şeklinde yanıt verir ve bu sayede Ateşböceği çetesinde bulunan kişi sayısının azaldığı öğrenilir. Marlene'i takip eden karakterler bir apartmanın çatısından içeriye girerler. Bir yandan çizgisel koridorda ilerlemeye bir yandan da çevreden silah ve sağlık envanterleri toplamaya devam edilir. Marlene mavi bir kapının önünde bekler ve kapıyı

açmak için Joel'dan yardım ister. Sokağa çıktıklarında askerleri görürler. Marlene gitmeleri gereken yeri gösterir ancak o yeri görmemiz için L3 tuşuna basılması ve sahnenin tetiklenmesi gerekmektedir. Hem envanter toplama hem de gizli saldırıları savuşturma ile ilerlenir. Marlene yürümeye devam eder ve bir kapının açılması için Joel'dan tekrar yardım ister. Joel kapıyı açtıktan sonra bir ara sahne başlar. Bu ara sahnede Marlene yere düşer ve odada bulunan bir çocuk Joel'a hızlıca saldırır. Adının Ellie olduğunu öğrendiğimiz bu kız çocuğu, Joel'u düşman olarak gördüğü için saldırmıştır ancak Marlene Ellie'yi durdurur. Ellie, Marlene'in yanına gelir ve ona yardım etmeye çalışır. Tess ve Joel sessizce olanları izler ancak Joel ve Tess, teslimatı yapılacak olan şeyin Ellie olduğunu anlarlar. Marlene acılar içerisinde "Size iki katını öderim" der. Joel sinirlenir ve bunun için gelmediğini dile getirir ancak Tess, Joel ile konuşur ve teslimat yapmaları için Joel'u ikna etmeye çalışır çünkü Tess ve Joel'un, Ateşböceklerinin eline düşen silahlara ihtiyacı vardır. Joel, çaresiz bir biçimde kabul eder. Tess, ödemenin yapılacağı yeri kontrol etmek ve Marlene'in söylediklerinin doğru olduğunu öğrenmek için, gruptan ayrılacaktır.

Oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir. Joel, bu kez Ellie ile birlikte hareket eder. Oyuncu, çizgisel tasarlanmış yolda ilerlemeye devam ederken bir yandan askeri anonslarda kaçakçılardan uzak durulması uyarısı yapılır. Bu sırada Joel ve Ellie sohbet ederler. Joel, kendisinin silah kaçakçısı olduğunu, Elli ise Ateşböceklerinin bir üyesi, 14 yaşında ve kimsesiz olduğunu söyler. Koridordan yürüyerek bir eve girerler. Sinematik başlar ve birinci bölüm sonlanır.

Oyunun bu bölümünde yer alan çekirdek olaylar, sırasıyla Sarah'nın Joel'e saat hediye etmesi, mantar enfeksiyonunun patlak vermesi, Sarah'ın ölümü, Tess'in kayıp silahlar peşine düşmesi, Robert'ın bulunması, Marlene ile anlaşma yapılması ve kargonun Ellie olduğunun öğrenilmesidir. Buradaki çekirdek olayların tamamı uzun sinematikler halinde gerçekleşmektedir. Çekirdek olayların gerçekleşmesi için bazı tetikleyici hareketler, olaylar ya da aksiyonların gerçekleşmesi gerekmektedir ancak bunlar oyunun hikâyesini, çekirdek olayları değiştirmez; sadece yardımcı unsur olarak yer alırlar.

The Prologue and the Quarantine Zone / Giriş ve Karantina Bölgesi



Şema 4. TLoU Part I - Birinci bölümün çizgisel hikâyesi, çekirdek ve uydu olayları

Oyunun ikinci bölümü sinematik ara sahne ile başlar. Joel ve Ellie aynı odadadır. Joel kanepede uyumakta, uykusunda huzursuzca sayıklamaktadır. Joel uyanır ve Ellie, kolundaki saatin çalışmadığını söyler. Oyunun birinci bölümünde kol saatinin kırık olduğu görseli oyuncuya sunulmuştur ancak saatin çalışıp çalışmadığı anlaşılmamaktadır. Ellie, daha önce hiç dışarı çıkmadığını ve dışarısının gerçekten de tehlikeli mi olduğunu Joel'a sorar. O sırada Tess içeri girer. Heyecanlı bir şekilde çok fazla silah olduğunu ve bu işi yapmaları gerektiğini söyler. Oyunun kontrolü oyuncuya verilir. Oyunda ilerlerken sağlık, silah ve gelişim envanterleri toplanabilmektedir. Bu sırada bir not bulunur. Notta Bill adlı bir kişiye ait sevkiyat listesi bulunmaktadır. Joel'un karşısına jeneratör çıkar ve jeneratörün kayışını 3 kez çekme hareketi ile jeneratörü çalıştırır. Çizgisel koridorda ilerlemeye devam ederken Joel, Ellie'ye önemli birinin kızı olup olmadığını sorar. Ellie'nin "Sayılır." şeklinde yanıt vermekten öteye gitmez. Bu noktada oyun ile ilgili kritik bir bilgi verilmemiştir.

Asansörden aşağıya inerler ve Joel bir harita bulur. Haritada bir yer bilgisi bulunmamaktadır ancak devriye polislerinin güzergahı çizilmiştir. Oyuncuya dolaylı olarak önlerine polislerin çıkacağı bilgisi bu şekilde aktarılır. Merdivenler kullanılarak dışarı çıkılır ve Ellie "Gerçekten de dışarıdayım." der. Oyunda ilerlemeye devam edilirken bir sinematik

başlar. Polisler Joel'u, Tess'i ve Ellie'yi yakalar ancak onları tutuklamaz. Sadece enfeksiyon kontrolü yapacaklardır. Joel ve Tess kontrol edildikten sonra Ellie'yi kontrol edeceklerdir ancak Ellie, çıkardığı bıçak ile polise saldırır. Joel ve Tess polisleri öldürür ve Ellie panikle yere oturur. Ne olduğunu anlamazlar ancak yerde duran cihazda enfekte uyarısı görürler. Ellie, 3 hafta önce ısırıldığını ancak dönüşmediğini anlatır. Joel sinirlenir ancak devriye polisler buldukları yere gelince kaçmak zorunda kalırlar. Oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir. Ortam yağmurlu ve karanlıktır ancak polislerin ışıkları ortamı aydınlatmaktadır. Tess, devriye polisinin ışıklarından uzak durmaları gerektiğini söyler. Gizlenerek ilerlemeye çalışırlar. Yolda silah ve sağlık malzemelerinden oluşan envanterler bulunur. Sürgülü bir kapı ile karşılaşır, açıp ilerlemeye devam ederler. Polisler Joel'u aramaya devam etmektedir. Bu nedenle gizlilik ile bu kısım atlatılmaya çalışılır. Oyunun bu seviyesi açık alan gibi görünse de, ilerleme çizgiseldir. Bu seviyenin sonunda gizlenme başarılı olduğu takdirde, devriyeler pes ederek geri dönerler. Sinematik başlar. Ellie her şeyi anlatır. Söylediklerinin doğru olduğunu, Ateşböceklerinin bir kampının olduğunu ve Ellie sayesinde bir tedavi geliştireceklerini anlatır. Joel inanmaz ancak Tess, Joel'un aksine Ellie'ye inanır. Tess için bir ümit doğmuştur ve Ellie'yi Ateşböcekleri kampına götürmek ister. Gün doğmadan Capitol'e gitmeleri gerektiğini söyler. Oyunun kontrolü tekrar oyuncudadır.

Tess, Capitol'e giden yol kapalı olduğundan dolayı, binaların etrafından gitmeyi önerir. Oyunun bu anından Capitol binasına ulaşana kadar olan kısım, çizgisel bir koridor tasarımına sahip bir haritada geçer. Bir binaya girerler ve koridorları dolaşmaya başlarlar. Bir yandan sağlık ve silah envanterleri toplama, bir yandan ise enfektelere karşı koyma veya onları öldürme aksiyonları gerçekleştirilir. Yeraltındaki yoldan metro durağına varılır. Bir Ateşböceği militanının üzerinden çıkan molotof ile molotof yapma öğrenilir. Ayrıca bir mektup bulunur. Bu mektupta bütün Ateşböceği militanlarının Capitol'de toplanması gerektiği, 5.13'' boyunda kızıl saçlı bir kızın geldiği ve onu korumaları gerektiği yazılıdır. Bu mektup ile Ateşböceği üyelerinin Ellie'yi gerçekten de beklediği bilgisi oyuncuya verilir. Başka bir notta ise kasa şifresi yazılıdır. Bu kasa bulunduğu içinden çıkan yüklü miktarda silah ve sağlık envanterlerine sahip olunur.

Metrodan çıkıldığı andan itibaren Tess takip edilir. Haritanın çizgiselliği burada da bozulmamıştır. Enfekteleri ortadan kaldırma, silah geliştirme ve sağlık envanterlerini toplama devam etmektedir. Bir binaya girerler ve not bulurlar. Bu notta Hastalık Kontrol Merkezi'nin CBI: Cordyceps Brain Infection hakkında bir tanıtım metni yer almaktadır. Metnin sonunda,

enfeksiyon kapalı kişinin dakikalar içerisinde belirtili gösterdiği yazılıdır. Oyun mekaniği, burada Ellie'nin doğru söylediğini oyuncuya aktarmaya çalışmaktadır. Başka bir odaya girilir ve oyunda ilk kez workbench / geliştirme masası ile karşılaşılır. Bu masada, toplanan envanterler ile sahip olunan silahlar geliştirilir. Hangi silahı geliştirmek istediği ise oyuncuya bırakılmıştır. Oyunda ilerlemeye devam edilir. Başka bir odaya girilir ve buranın eski bir müze olduğu anlaşılır. Joel, yolu kapatan bir engeli açar; Tess ve Ellie eşiği geçer ancak yol tekrar kapanır. Joel tek başına kalır ve Tess ile Ellie'ye ulaşmaya çalışır. Oyuncu, bu esnada sağlık, silah ve gelişim envanterlerini toplamak ve efektleri atlatmakla meşguldür. Yolun sonunda Joel bir kapı açar. Kısa bir sinematikte Tess'in saldırıya uğradığı ancak bu durumdan hemen kurtulduğu gösterilir. Buna rağmen Ellie'ye karşı saldırı devam etmektedir. Oyun burada ilk kez zamana karşı bir yarış kıstası ekler. Verilen sürede Ellie kurtarılmak zorundadır yoksa oyun sonlanacaktır. Ekip tekrar bir araya geldiğinde ise Tess'i takip etmeye devam edilir. Kısa bir sinematik başlar; bir kalas yardımıyla karşı binaya geçilir. Ellie'nin korkusuzca karşıya geçmesi Joel'u memnun eder. Capitol binasının arkasından gün doğmaya başlamıştır. Kısa bir süreliğine manzara izlenir. Oyunun başladığı andan itibaren kasvetli havayı dağıtan ilk sahne budur.



Resim 6: Capitol gün doğumu manzarası

Tess, önden ilerlemeye devam eder. Bir mektup bulunur ve bu mektupta “Kız önemli, beslendiğinden emin olun. Güvenliği her şeyden önemli.” yazmaktadır. Yolda ilerlerken yüksek bir yeri atlamak zorundadırlar; oyuncu bu engeli aşmak için bir çöp konteynirini çekip üzerine tırmanmak suretiyle bu engeli aşacaktır. Yürümeye devam ederken Capitol görünür. Oyunun ana tema müziği çalmaya başlar. Capitol girişine kadar her yer su dolmuştur. Joel, Tess ve Ellie'yi takip eder. Capitol binasına girerler ve sinematik başlar. Bütün Ateşböceği

militanları öldürülmüştür. Tess, büyük bir panikle harita arar ancak Joel umursamaz. Tess ve Joel kavga eder. Tess, mahvolduklarını, Joel ise hayatta kalanlardan olduklarını, her şeyin bittiğini ve eve geri dönmeleri gerektiğini söyler. Tess bunu kabul etmez ve kendisi için son durağın burası olduğunu söyler. Kısa bir sessizlikten sonra Ellie her şeyi anladığını belirtir: Tess ısırılmıştır. Tess boynunu açar ve Ellie'nin kolu ile kendi boynunu karşılaştırır. Tess henüz bir saat önce ısırılmıştır ve boynundaki enfeksiyon vücuduna yayılmaya başlamıştır. Ancak Ellie'nin kolunda ısırık izinden başka bir şey yoktur. Ellie'nin doğru söylediğini, onun artık insanlığın umudu olduğunu ve hayatının bir anlamı olması gerektiğini söyleyen Tess, Joel'a, kızı Tommy'e götürmesi gerektiğini, Ateşböceği çetesinin yerini en iyi onun bildiğini dile getirir. Joel ikna olmasa da Tess, "Hayatımın bir anlamı olmalı, bana karşı biraz olsun sevgin kaldıysa lütfen bunu benim için yap." der ve Joel'u ikna eder. Askerler kapıya dayanmıştır ve kaçmak zorundadırlar. Tess askerleri oyalayacağını söyler ve Joel'a gitmelerini söyler. Oyunun bu anından itibaren kontrol oyuncuya verilir ve oyuncu yeterince hızlı davranıp merdivenlerden yukarı tırmanırsa Tess'in vurulma anına tanıklık edebilecektir.



Resim 7: Capitol binası ve Tess'in infaz edilişi

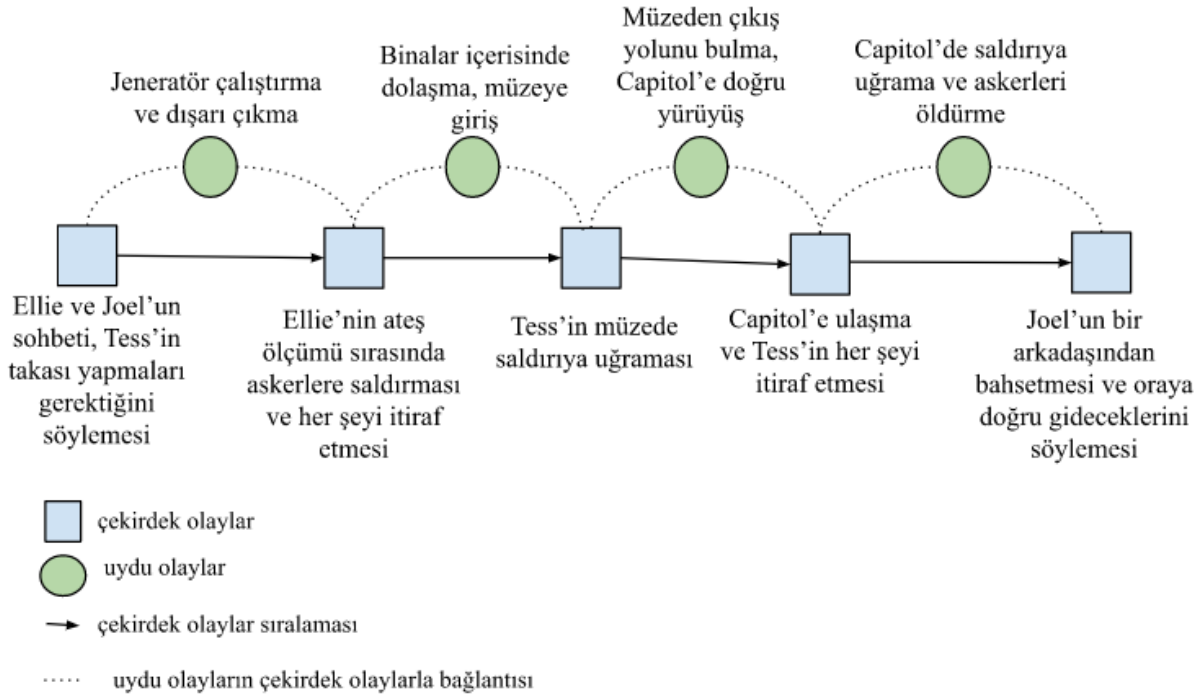
Oyunun bu bölümünde Capitol'den çıkmaya çalışılır. Odalar arası dolaşma gerçekleşse de ilerlenmesi gereken yol çizgisel bir koridordur. Askerlerle çatışma ya da gizlice saldırma, oyuncuya sunulan bir seçenektir. Capitol'den çıkıldığında bir metro istasyonu görülür ve karakterler yeraltına girerler. İçeride çok fazla spor vardır ancak Ellie rahatlıkla nefes alabilmektedir. Ellie'nin doğru söylediği bir kez daha oyuncuya iletilir. Askerler Joel'un arkasından gelir fakat spor yoğunluğu ve karanlık, Joel'u görmelerini engeller. Joel askerleri gizli saldırı ile atlatır. Joel ve Ellie vagonların içinden ilerleyerek

karşıya geçmeye çalışır fakat sular çok yüselmiştir; Ellie ilerleyemez. Joel, burada oyunun başından beri ilk kez yüzerek, Ellie'nin üzerinde durabileceği bir palet parçası bulur. Ellie, bu parçanın üzerine çıkar ve Joel'un yardımıyla karşıya geçer. Ellie ise bir merdiven uzatarak Joel'in yüzeye çıkmasını sağlar. Bölümün kapanışı ise bir sinematik ile gerçekleşir. Joel nefes nefese kalmıştır ancak Ellie rahat bir şekilde nefes almaktadır. Ellie, Tess için üzgün olduğunu söyleyeceken Joel onu susturur. Bir daha Tess hakkında konuşmaması gerektiğini, durumundan kimseye söz etmemesini ve kesinlikle kendisinin sözünden çıkmamasını söyler. Ellie bunu kabul eder. Joel, ileride bir arkadaşının kasabası olduğunu ve sahip olduğu bir aracı kullanarak ilerleyebileceğini söyler.

Oyunun ikinci bölümünde aksiyon sahneleri ön plandadır. Farklı seviyedeki enfekteler ile karşılaşmak artık mümkündür. Runner, stalker ve clicker⁸ seviyesindeki enfekteler, oyun seviyesinin ilerlediğini ve oyunun daha fazla zorlaştığı bilgisini vermektedir. Hedefe ulaşabilmek için binalara girme veya binalardan çıkma, mini bulmacaları çözerek engeli aşma, polislerden ve enfektelerden kaçma hareketleri bu bölümde fazlasıyla ağırlık kazanmıştır. Oyundaki bu aksiyonlar, çekirdek olayların gerçekleşmesi için gerekli sahneleri tetikleyici görevi üstlenmiştir.

⁸ Runner (koşucular), stalker (izciler) ve clicker (takırdayanlar) farklı seviyedeki enfekte türleridir. Runner, başlangıç aşamasındaki bir enfektedir ve vücudun deformasyonu henüz gerçekleşmemiştir. Hedefini tespit ettiğinde hızlıca koşmaya başladığı için bu türe runner / koşucu adı verilmiştir. Stalker (izciler) ise, hedefinin yerini tespit eder ancak saldırıya geçmeden önce gizlenir ve hedefine ani saldırı gerçekleştirir. Hedefini izlediği ve onu takip ettiği için bu enfekte türüne stalker (izci) adı verilmiştir. Clicker'ın (takırdayanlar) vücudu ise deformasyona uğramıştır. Kafası patladığından doayı görme yetisi bulunmamaktadır ancak gırtlaklarından çıkan ses bir takırdamaya benzediği için bu enfekte türüne clicker / takırdayan adı verilmiştir.

The Outskirts / Şehrin Etekleri



Şema 5. TLoU Part I - İkinci bölümün çekirdek ve uydu olayları

Sinematikle biten bir bölümün ardından, oyunun üçüncü bölümü oyuncunun Joel'u kontrol etmesiyle başlar. Ellie ve Joel bir orman yolunda yürümektedir. Joel, eliyle bir yolu gösterir ve bu kestirmeyi kullanmaları gerektiğini söyler. Oyunun kontrolü tekrardan oyuncuya verilir ancak Ellie ve Joel arasındaki sohbet devam etmektedir. Ellie, birçok oyuncunun aklındaki soruyu sorar: "Madem her şey bitti, beni neden Marlene'e geri götürmüyorsun?" Joel, Marlene'in yaşamadığına inanmaktadır ancak Ellie, Marlene'in düşündüğünden daha güçlü bir kadın olduğunu söyler. Marlene'in yaşayıp yaşamadığı henüz bilinmemektedir ancak bu konuşma, Joel'un Ellie'nin güvenliğini düşündüğünü gösterir. Bu sırada etrafı tel örgülerle çevirili bir muhite gelirler. Bu muhitin etrafında dolarken bir kulübe dikkatlerini çeker. Kulübenin tepesinde daha önce hiç görülmemiş bir yakın dövüş silahı vardır. Oyun durur ve yakın dövüş silahının nasıl geliştirileceğini öğreten bir arayüz açılır. Joel ve Ellie kulübenin tepesinde ve karşı tarafa geçmeleri gerekmektedir. Ellie bir kalas bulur ve bu sayede karşıya geçerler. Uzakta bir duman görürler ve Joel, bu dumanın Bill'e ait olduğunu düşünür. Oyunda ilerlerken geliştirme ve sağlık envanterlerini toplama ve enfekteleri ortadan kaldırma ya da gizlice atlatma aksiyonları gerçekleştirilir. Bir mahalle görünümü olsa da ilerlenmesi gereken yol çizgiseldir. Evlerden birinde bir not bulunur. Notta "Daha fazla ilaç bulmaya çalış. Tess ile görüşmemize sadece 3 hafta kaldı." yazmaktadır.

Evin dışına çıkılır ve yolda ilerlemeye devam edilir. Kapalı kapıdan karşıya geçmek olanaksızdır; Tess ile birlikte yapılan “boost up / havaya kaldırma” hareketi bu kez Ellie ile yapılır. Ellie karşı tarafa geçer ve kapıyı açar. Yolda ilerlemeye devam ederken Joel, Tommy’den bahseder. Tommy’nin bir zamanlar Ateşböceği üyesi olduğunu söyler. Ellie’nin nereye götürülmesi gerektiğini en iyi Tommy bilmektedir. Çevredeki evlere girilebilse de çizgisel koridor tasarımı yol boyunca devam etmektedir. Evlerden birinde bir not daha bulunur. Notta “Kilise güvenli. Evin etrafında çok fazla enfekte var. Dikkatli olmalıyım.” yazmaktadır. Ayrıca kasanın şifresi de yazılmıştır: 5-17-21. Bu şifre ile bulunan kasa açılır ve içerisinden yüklü miktarda kurşun ve sağlık malzemeleri toplanır. Oyuncu, ilerlemeye devam edince bir enfektenin tuzağa yakalandığına tanık olur. Bu tuzak Bill’e aittir. Oyun mekaniği, oyuncuya tuzaklara yakalanmaması gerektiğine dair bir uyarı yapmaktadır. Tuzaklara tuğla/şişe fırlatarak patlatmak ya da tuzaklara takılmadan üzerinden atlamak/altından geçmek mümkündür. Bir merdiven yardımıyla bir kamyonun üzerine tırmanılır ve ok bulunur. Tekrardan, bir kalas yardımıyla karşı tarafa geçilir. Çizgisel yolda ilerlemeye devam edilir. Bir kapının ardından sesler gelir ve Joel kapıyı açar. Bir enfektenin saldırısına uğrarlar ancak enfekteyi ortadan kaldırmayı başarırlar. Evde bir not bulunur; Ezra adlı bir karakter Rachel’a bütün eşyaları bir valizde topladığını ve kendisi ile karantina bölgesinde buluşacağını yazmıştır. Oyunda Ezra ya da Rachel karakterleriyle hiç tanışılmaz ama TLoU evreninde yaşayan diğer karakterlerin hayatlarına tanıklık edilen ve mikro-anlatıya katkıda bulunan benzer olaylar oyun boyunca devam eder.

Joel ve Ellie dışarı çıkar ve ilerlemeye devam eder. Başka bir evin kapısını açarlar ancak bir sinematikte tuzağa düştükleri gösterilir. Joel ayağından yakalanmıştır ve havada asılı durmaktadır. Enfektelerin saldırısına uğramak üzerelerdir ve Joel Ellie’yi korumak zorundadır. Enfektelerin hepsi ortadan kaldırılır. Ellie Joel’u kurtarmaya çalışırken Bill gelir. Birlikte kaçmaya başlarlar ve bir kuru temizleme dükkânına girerler. Tekrar sinematik başlar. Bill, Ellie’yi kelepçeler ve Joel’un ısırılıp ısırılmadığını kontrol eder. O sırada Ellie kelepçelendiği boruyu söküp Bill’e saldırır ancak Joel onu durdurur. Bill bütün tuzaklarını mahvettiği için Joel’a karşı sinirlidir. Joel, Bill’den bir araç ister. Ellie sinirlenir ve Bill’e küfreder. Bill karşılık verir. Bill, araba veremeyeceğini ima edince Joel, en azından bir aracı tamir etmesini ister. Bill, araba tamir etmek için ihtiyacı olan parçaların yerlerini haritada gösterir. Araba parçaları bulunduktan sonra Joel’a bir borcu kalmayacağını söyler ve kelepçenin anahtarlarını Joel’a verir. Yola koyulurlar.

Bill'i takip ederken etrafı aramak ve silah envanterlerini toplamak mümkündür. Bir not bulunur. Notta çitlerin temizlenmesi gerektiği yazmaktadır. Bill'in haritası alınır. Bir adet eğitim kılavuzu bulunur ve bu kılavuz sayesinde bıçak saldırısı seviye atlar. Kuru temizlemeciden dışarı çıkarlar ancak hala bir binanın içerisinde bulunmaktadır. Odaları dolaşarak entanver toplama tercih edilebilir. Bulunan bir notta dışarıda avcılar olduğu ve dikkatli olunması gerektiğine dair bir uyarı bulunmaktadır. Sonrasında ise Bill ve Joel sohbet etmeye başlar. Bill, Joel'a Tess'i sorar ancak Joel, bir teslimat yapıyor diyerek yalan söyler. Bill, Ellie'yi kastederek "Şu velet mi yoksa?" deyince Ellie sinirlenir ve küfreder. Bu tavır Bill'in hoşuna gider ve Joel'a "Umarım ne yaptığını biliyorsundur" der. Yolda ilerlerken diğer güvenli eve geçileceğinden ve bu evde mühimmat olduğundan bahsedilir. Burada oyuncuya oyunun ilerleyen dakikalarında tehlike seviyesinin artacağı uyarısı yapılmaktadır.

Çizgisel yol takip edilir ve bir sığınak kapısı bulunur. Sinematik başlar. Bill, Ellie'ye hiçbir yere dokunmamasını, Joel'a ise kapıyı kapatmasını söyler. Ellie bir silaha ihtiyacı olduğunu söyler ancak Joel reddeder. Bill, Joel'a bu yaptığının yanlış olduğunu, kendisinin de bir zamanlar partnerinin olduğunu ve en sonunda yalnız kaldığını anlatır. Joel, Bill'i susturur. Bill Joel'e pes etmesi, geriye dönmesi ve çocuğu herhangi bir yere teslim etmemesi gerektiğini söyler ama Joel onu dinlemez. Bu sinematik ile birlikte artık Joel'un bu göreve inandığı anlaşılmaktadır. Bill Joel'a bir av tüfeği ve çivi bombası verir. Bill, daha sonra ordunun buradan geçtiğini, lise binasının yakınlarında saldırıya uğradıklarını ve orada bir aracın kaldığını anlatır. Aracı çalıştırmak için gerekli akünün yerini de söyler. Yolculuğa çıkmadan önce son bir kez sağlık, silah ve gelişim envanterleri toplanmasına izin verilir. Gerekli kaynaklar varsa, odada bulunan geliştirme masasında silah geliştirilebilir. Yola devam ettiklerinde güvenli evin bir kilise olduğu anlaşılır. Kilisenin odalarından birinde iki adet yatak vardır ve Bill, bu yataklardan birinin kendisine ait olduğunu söyler. Bu sahne ile birlikte Bill'in bir zamanlar yalnız olmadığı bilgisi aktarılmaktadır. Kilise penceresinden dışarı çıkıldığında mezarlığa giriş yapılmaktadır. Oyuncu burada enfekteleri temizlemeyi ya da gizlilikle atlatmayı tercih edebilir. Önlerine çıkan kapı kapalıdır ancak Bill, sahip olduğu anahtar ile kapıyı açar ve yolculuğa devam ederler. Artık bir mahalleye giriş yapılmıştır. Evlere giriş yapılmakla birlikte oyunun ilerleyişinin çizgiselliği kaybolmamaktadır. Yol boyunca evlerden sağlık, silah ve gelişim envanterleri toplanır. Evlerden birinde bir kız çocuğuna ait günlük bulunur. Bu günlükte bu kız çocuğu, babası ile yaşamış olduğu yolculuğu anlatmıştır. Yolun ilerleyen kısmında Bill, bir kapıyı gösterir ve açılması gerektiğini, bu şekilde ilerleyebileceklerini söyler. Yol boyunca enfekte temizliği yapılmaya devam edilir

ancak oyunun bu kısmında bir enfekte sürüsünün saldırısıyla karşılaşılır. Bu durumla başa çıkmak neredeyse imkansız olduğundan, karakterler kaçar ve bir binaya girerler. Burada aküyü bulmayı ummuşlardır ancak bulamazlar. Bill sinirlenir ancak kaçmaya devam edilmesi zorunludur. Spor salonuna gelirler. Aniden dev bir enfekte salona girer. Joel ve Bill arasında geçen konuşma sayesinde, bu dev enfekte türüne “bloater” adı verildiği, bu insanların salgının ilk döneminde enfekte oldukları öğrenilir. Bloater⁹ öldürüldükten sonra spor salonundan çıkmaya çalışırlar. Son anda içeri giren birkaç enfekteyi daha temizler ve dışarı çıkarak çizgisel yolda koşmaya başlarlar. Bir merdiven görürler ve o merdiven ile başka bir evin bahçesinden içeriye girerler.



Resim 8: Bloater sahnesi sonrası

Bir sinematik ile kendilerini eve kilitlerler. Ellie, onları yalnız bırakması gerektiğini hisseder ve oradan ayrılır. Joel ve Bill kavga ederler. Bill, kendisi gibi düşünen başkalarının da olabileceğini söyler. Kavga sırasında tavanda asılı duran bir cesedi fark ederler. Bu Bill'in sevgilisi Frank'tir. Frank'in cesedinde ısırık izleri vardır. Dönüşmek istemediği için intiharı seçmiştir. Bill ve Joel bir ses duyarlar ve Ellie'nin bir araç bulduğunu görürler. Araçta Bill'in bulmaya çalıştığı akü vardır. Aküyü Frank'in çalmış olduğunu anlayan Bill, bu gerçek karşısında sinirlenir. Yolculuğa çıkmadan önce etrafa son bir kez bakmaya karar verirler. Joel, Frank'in Bill'e yazdığı bir mektup bulur. Mektupta Frank, şehirden ayrılmak istediğini ima etmiş, Bill'in bu düşüncüyü bir intihar olarak gördüğünü belirtmiş, ancak Bill ile bir gün daha geçirmektense intiharı tercih edeceğini yazmıştır. Bir sinematik ile Joel, mektubu Bill'e verir. Bill mektubu okuyunca çok sinirlenir. Joel ise beklenmedik bir hamle yaparak Ellie'nin

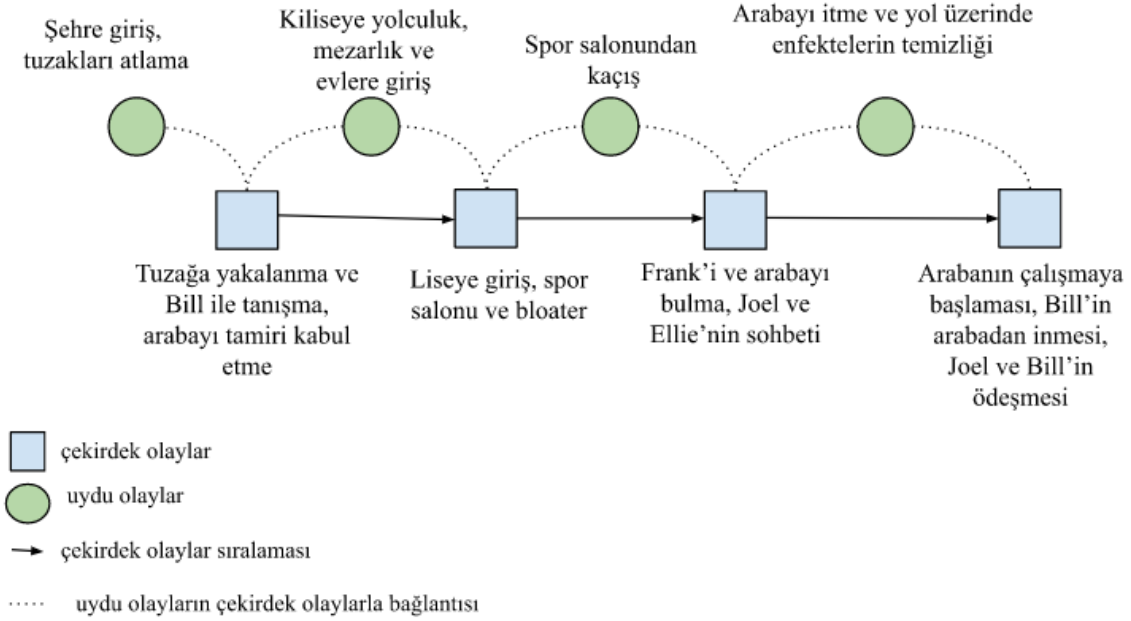
⁹ Bloater (şişkinler), enfektelerin dördüncü seviyesidir. Vücutları yoğun spordan dolayı şişmiştir ve bu yüzden şişkinler adı verilmiştir. Hedefine, sporlar fırlatarak saldırır. Bloater türü ile aynı seviyede olan ancak fazla suya maruz kalmış versiyonu olan Shambler ise Part II'de tanıtılacaktır.

yanına gider ve onun iyi olup olmadığını sorar. Oyunun başından beri Joel'un Ellie'ye karşı ilgisi ilk kez gösterilmektedir.

Ellie direksiyondadır. Bill ve Joel ise arabayı iterler. Araba bir türlü çalışmaz. Joel bir yandan arabayı itmekte, diğer taraftansa enfektelerin saldırısına karşılık vermektedir. Enfektelerin ortadan kaldırılması bittikten sonra araba çalışır ve üç karakter bir sinematik ile mahaleden ayrılırlar. Yolun ilerisinde Bill, Ellie'ye arabayı durdurması gerektiğini söyler. Bill ve Joel arabadan inerler. Bill artık ödeşmiş olduklarını söyler ve Joel'e benzin doldurmalarına yardımcı olması için bir bidon verir. Joel, Frank hakkında üzgün olduğunu dile getirmeye çalışır ancak Bill, "Şehrimden defol!" diyerek konuşmayı sonlandırır. Oyunun üçüncü bölümü sinematik ile son bulur.

Aksiyon sahnelerinin fazlalığı, yeni enfekte türünün tanıtılması ve yeni silahların edinilmesiyle geçen bu bölümde oyunun çekirdek kısmını oluşturan olaylar, Joel'un tuzağa düşmesi ve Bill tarafından kurtarılması, Bill'in yardım etmeyi kabul etmesi, Bill'in Joel ile sohbeti sırasında vazgeçmesi gerektiğini söylemesi ancak Joel'un bunu dinlememesi, Frank'in cesedinin ve arabanın bulunmasının ardından şehirden kaçış şeklinde gerçekleşmiştir. Bill'in sık sık Tess'ten bahsetmesi ve Joel'un bu konuyu geçiştirmesi, keşif esnasında bulunan notlar, Frank'in mektubu ve arabayı itme sahneleri hem oyunun uydu olaylarını oluşturur hem de çekirdek olayların gerçekleşmesi için birer tetikleyici unsurdur.

Bill's Town / Bill'in Şehri



Şema 6. TLoU Part I - Üçüncü bölümün çekirdek ve uydu olayları

Oyunun dördüncü bölümünde Joel, araba kullanmaktadır. Arka koltukta oturan Ellie, Bill'den çaldığı çizgi romanı okur. Joel'e bir kaset verir ve pornografik bir dergiyi fazla incelemenden dışarı atar. Ellie, ön koltuğa geçer ve uyuyakalır. Pittsburgh şehrine geldiklerinde yol kapanmıştır. Joel, yolunu değiştirmek zorunda kaldığı için huzursuzlanır. Bu anda karşısına yaralı bir insan çıkar. Joel, Ellie'e kemerini bağlamasını söyler ve adamın üzerine doğru aracı sürer. Joel bunun bir tuzak olduğunu anlamıştır. Kaçarken kaza yaparlar ve araçtan çıkmak zorunda kalırlar. Saldırganlardan birisi Ellie'yi kaçırmaya çalışır ancak Joel hızlı davranarak Ellie'yi kurtarır. Sinematikle geçen bu kısmın ardından oyunun kontrolü oyuncuya geri verilir. Oyunda ilk kez, insanlara karşı bir çatışma yaşanmaktadır. Oyunun üçüncü bölümünde bulunan bir notta bahsedilen avcıların, karşılaşılan bu insanlar olma ihtimali yüksektir. Oyunun anlatısını değiştirmeyen bu notlar, ilerleyen anlarda ortaya çıkacak olan tehlikelere karşı oyuncuyu uyarır ve hazırlık yapılmasına olanak sağlayan ipuçlarıdır.

Çatışma bittikten sonra dışarı çıkılır ve hemen sağ taraftaki garaja girilir. Garajda ikinci seviye geliştirme masasını kullanma olanağı sağlayan bir dergi ve bir sis bombası

bulunur. Sis bombası bulunduğunda oyun durur ve oyunun arayüzü açılır. Sis bombasının nasıl kullanıldığı ve ne işe yaradığı açıklanır.



Resim 9: Sis bombası arayüzü

Ellie ve Joel, depodaki bir masanın üzerinde ceset bulurlar. Joel, bu masada kendilerinin de olabileceğini söyler. Depoyu araştırmaya devam ederler. Bu noktada oyuncu, geliştirme masasını kullanarak mevcut envanterlerle istenilen silahları geliştirilebilmektedir. Dışarı çıkılır ve Joel köprüyü görür. Yola buradan devam etmeleri gerekmektedir. Etrafta yanmış cesetler vardır. Bu cesetler enfekte olmayan insanlara aittir. Bu görselle birlikte avcıların, sağlıklı insanları yakalayıp öldürdüğü bilgisi oyuncuya aktarılır.

Joel, yolda bir çizgi roman bulur ancak bu çizgi romanla hemen bir şey yapmaz. Ellie ile sohbet etmeye devam ederler. Ellie avcılarının neden bu kadar çok insan öldürdüğünü merak eder. Joel “Ölü insanlar enfekte olmaz” yanıtını verir. Avcılar, daha az kişiyle daha çok güvende olacaklarını düşünmektedir. O sırada birkaç avcı görünür ve Joel hemen saklanır. Bu kişiler, kendi aralarında geçen konuşmaya göre Joel ve Ellie’yi aramaktadır. Gizlenerek ya da çatışma yöntemini seçerek oyunun bu kısmı geçilebilir. Kapının önünde bir not bulunur ve bu notta bir çete kapışmasından bahsedilir. Karşılaştığımız avcı grubunun savaş halinde olduğu başka bir grup vardır. Joel ve Ellie kapıdan geçerek bu yeni bölgeye girerler. Karşılaşılan avcılar yine gizlilik veya çatışma yöntemiyle alt edilebilir. Bir yandan ilerleme, bir yandan silah ve sağlık envanterlerini toplama devam eder. Kütüphaneye girilir ve burada da avcılarının temizliğine devam edilir. Temizlik bittikten sonra Ellie ve Joel kitaplar ve çizgi romanlar hakkında konuşmaya başlar. Joel az önce bulduğu çizgi romanı Ellie’ye verir. Bu sahne iki karakterin birbirine yaklaştığını anlatır. Ellie, okumayı sevdiğinden bahseder ve çantasından

“Joke Book - No Pun Intended: Volume Too” adlı şaka kitabını çıkarır. Oyunun ilerleyen dakikalarında Ellie'nin bu kitaptan şakalar okuduğu görülür. İki karakter ilerlemeye devam ederler. Oyunun bu seviyesi açık alanda olmasına rağmen, ilerleme çizgisel olarak devam eder. Avcıların girdiği restoranı görürler ve oradan ilerlemeye çalışırlar ancak bunun için Joel'un önce restoranın karşısındaki otele geçip sağlık, silah ve gelişim envanterleri toplaması ve daha sonra su seviyesi yüksek olduğu için Ellie'nin ilerlemesine yardımcı olacak bir tahta parçası alıp getirmesi gerekecektir. Joel, otelde envanter toplar; X ile işaretlenmiş noktada envanterlerin nerede olduğuna dair bir not bulur. Bundan sonra Ellie ile birlikte restorana geçiş yaparlar. Otelde silah ve sağlık envanterleri toplanır; bir kasaya ait şifrenin yazıldığı not bulunur:22-10-56. Resepsiyonda bulunan kasada bıçağın seviyesini yükselten bir kılavuz bulunur. Merdivenlerden yukarı çıkılır ancak odalara giden yol kapalıdır. Joel, otelin duvarında bulunan açıklıktan dışarı çıkar ve penceresi kırılmış bir odadan içeri girer. Burada bulunan avcı sayısı fazladır ve bu avcıları ortadan kaldırmak zorundadır. Odalar arasından ilerleyerek otelden dışarı çıkılması zorunludur çünkü koridorlardan geçmek mümkün değildir; ancak odalar arasından geçiş yapıyor olsa da geçilmesi gereken odaların sırası belli olduğu için oyunun bu kısmında da çizgisellik bozulmamaktadır. Joel, üst katlara çıkar ve bir asansör kapısına gelir. Asansörün tepesinden diğer asansöre atlamaya çalışırken aşağı düşer. Ellie yukarıda kalmıştır. Joel'un tekrardan yukarıya çıkması gerekmektedir. Otelin en alt katı hem karanlık hem de sular içerisindedir. Joel ilerlemek için bazen yüzmek ve su altındaki engelleri aşmak zorunda kalır. Burada bulunan başka bir tehlike ise sporların yoğunluğudur. Duvarlara yuva yapmış çok fazla enfekte vardır. Bu enfekteleri ortadan kaldırmak mümkün olmadığı için Joel'un çatışmaya girmeden, hızlıca ortamdan kaçması gerekmektedir. Joel, kendisini kovalayan enfektelerden kaçarken elektronik anahtarı bulabilirse, kapıdan geçip hemen kapatarak enfektelerden kurtulabilir. Joel, bundan sonra maskesini çıkarır ve rahat bir şekilde sağlık, silah ve gelişim envanterlerini toplayarak ilerlemeye devam eder. Jeneratör çalıştırılır ve geliştirme masasında silahlar geliştirilir. Joel avcılarla bir kez daha çatışmaya girer ve zor durumda kalır. Ölmek üzereyken bir sinematik başlar. Ellie, eline aldığı silah ile Joel'e saldıran avcıyı vurur. Ellie şok geçirmektedir çünkü ilk kez bir insan öldürmüştür. Joel Ellie'ye kızar. Kızın geri planda kalması gerekmektedir. Joel'un sinirlenmesinin sebebi, Ellie'nin kendi hayatını tehlikeye atmasıdır. Joel, artık Ellie'nin hayatı için gerçekten endişe etmeye başlamıştır. Yürümeye ve envanter toplamaya devam ederler. Ellie sessizdir. Hatta oyunda ilk kez Joel ayakta oturmayı tercih eder. Joel, bir piyano bulur ve bu piyanoyu sürükleyerek kapının üzerinden atlar. Restorandan dışarı çıktıklarında bir sinematik başlar.

Joel, Ellie'ye silah kullanmayı öğretir. Joel, "Çatışmada ya ben ölecektim ya da o avcı" der. Ellie, bu cümleyi bir teşekkür olarak kabul eder ve "Rica ederim" diyerek yanıtlar.

Sinematik bittiğinde Joel tek başına ilerler. Ellie ise arka tarafta Joel'u kollamaktadır. Avcılar tamamen ortadan kaldırıldıktan sonra Ellie Joel'in yanına gelir. Joel, Ellie'ye küçük bir silah verir ve ilerlemeye devam ederler. Bir not bulunur; bu notta, notu yazan kişinin Ateşböceklerine karşı isyan ettikleri anlatılmıştır. Joel ve Ellie bir depoya girer. İnsanların avcılardan kaçmaya çalışırken vuruldukları görülür. Joel, bir an önce köprüye gitmeleri gerektiğini söyler. Uzun bir süre boyunca avcılarla çatışarak ya da onlardan gizlenerek ilerlerler. İlerleme devam ederken, kurşun, alkol ve bez parçası gibi sağlık malzemeleri toplanır. Bir binanın penceresinden içeri girmeleri ile birlikte sinematik başlar. Joel burada karşılaştıkları bir insanla kavga eder. Bu kişinin yanında bir çocuk olduğu anlaşılınca kavga sonlanır. Karşılaşılan bu kişiler, avcılardan kaçmaya çalışan iki kardeştir; Henry ve Sam. Ellie iki kardeşe yardım etmeyi teklif eder ve birlikte ilerlemeye başlarlar. Henry bir dönem avcılarla birlikte yaşadığı için nereden gidilmesi gerektiğini bilmektedir. Diğerleri onu takip ederler. Bir oyuncak dükkânına girerler. Sokaktan tanklar geçmektedir. Sam bir oyuncak ile oynamaya başlar. Henry "Kuralı unutma, sadece ihtiyacımız olan şeyleri yanımıza alırız" diyerek çocuğa oyuncuğu bıraktırır.



Resim 10: Henry (sol) ve Sam (sağ)

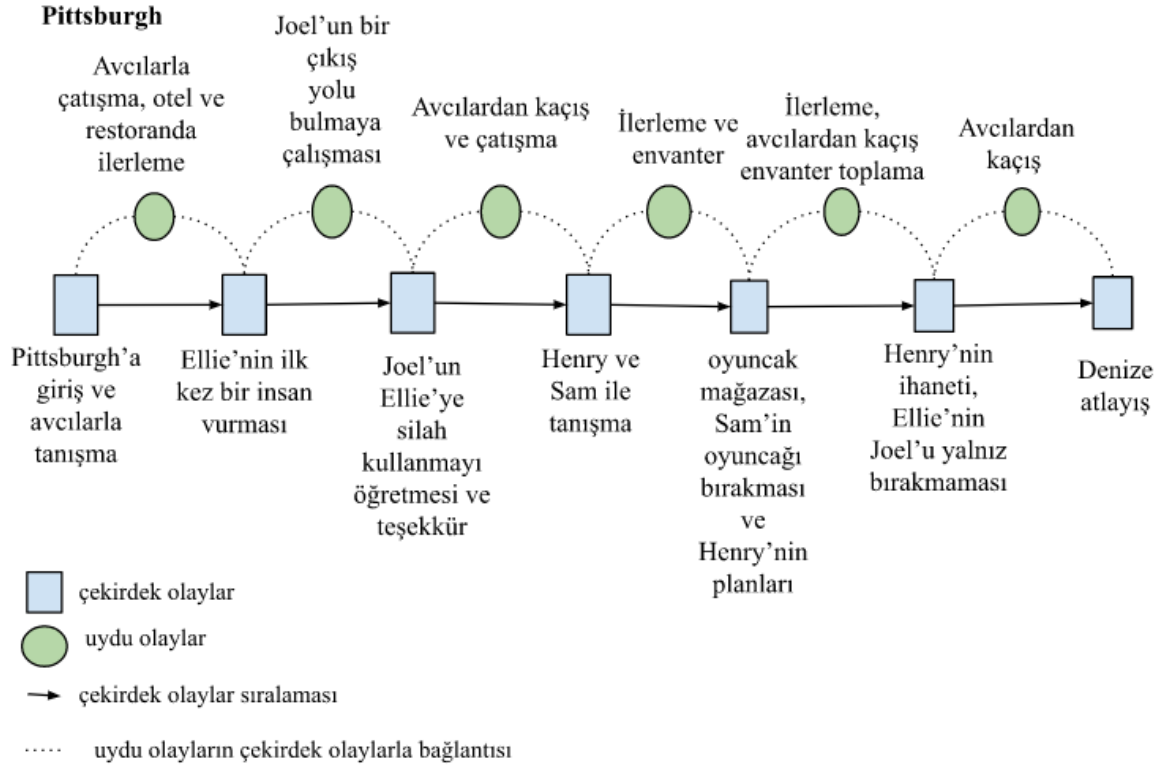
Oyuncak dükkânından dışarı çıkılır ve avcılarla çatışma başlar. Henry ekibe yol gösterir. Bir kamyonun üzerinden tırmanarak kaçarlar. Çatışma bittikten sonra binanın penceresinden içeri girilir. Ofis görünümüne sahip olan bu binada odalar gezilir ve kurşun, sağlık malzemeleri ve silah geliştirme parçaları toplanır. Henry bir odayı anahtarla açar ve sinematik başlar. Henry bu odanın güvenli olduğunu söyler. Ellie ve Sam oyun oynamaya

başlar ancak Joel rahat değildir. Şimdiye kadar neden kaçmadıklarını sorar. Henry, doğru fırsatı yakalayamadıklarını söyler. Masaya oturur ve konuşmaya başlarlar. Henry, Ateşböceklerini aradıklarını ve onlara katılmak istediklerini anlatır. Bir harita çıkarır ve dışarıyı göstererek avcılarının her gün burada toplandıklarını, ancak gece harekete geçebileceklerini söyler. Joel bu fikri kabul eder ve geceye kadar dinlenmeyi önerir. Gece olduğunda Ellie, Joel’u uyandırır. Oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir.

Henry’i takip eden ekip avcılarla çatışmaya girer. Joel ateş etmedikçe, Henry de ateş etmemektedir. Güvenlik kapısına doğru ilerlerler. Ara kapıdan geçerler ancak dış kapıyı aşabilmek için bir kamyonun üzerine tırmanmaları gerekmektedir. Joel Henry’i havaya kaldırır ve kamyonun üzerine tırmanmasını sağlar. Sam’i ve Ellie’yi de kamyonun üzerine çıkarır ancak o anda avcılarının baskınına içeren bir sinematik başlar. Joel aşağıda kaldığından kaçamaz. Henry ise Ellie’den özür diler ve Sam’i alarak kaçar. Ellie onlarla birlikte kaçmak yerine kamyonun altına iner. Joel ile birlikte bir depoya sığınır. Depoda silah parçaları topladıktan sonra pencereden dışarı çıkarlar.

Tekrar bir sinematik başlar. Joel ve Ellie koşarak avcılardan kaçarlar. Bir köprünün ucuna kadar gelirler ancak karşıya geçiş yoktur. Tek çareleri denize atlamaktır. Ellie aşağıya atlar ancak yüzmeye bilmemektedir. Joel peşinden atlayarak onu yakalar. Bu sırada Joel, başını sert bir yere çarpmıştır. Ekran kararır ve bölüm sonlanır.

Oyunun bu bölümünde efektlerin dışında insanların da artık bir tehdit oluşturduğuna tanıklık edilmektedir. İnsanlara güvenilip güvenilemeyeceği bölümün ana sorusudur. Ayrıca Ellie’nin çocukluğunu yaşayamamış olduğu, Sam ile diyaloglarından anlaşılmaktadır. Uzun çatışma sahnelerini, insan ilişkilerine odaklanan sinematikler izlemektedir. Tüm bu olay ve durumlar bölümün çekirdek olaylarını oluşturur.



Şema 7. TLoU Part I - Dördüncü bölümün çekirdek ve uydu olayları

Sinematik ara sahne ile başlayan bu bölümde Joel, baygın bir biçimde kumsalda uzanmaktadır. Henry ve Sam de oradadır. Joel, kendine gelir gelmez Henry'e saldırır ve kavga ederler. Henry kendisini savunur. Kardeşini koruması gerektiğini, aynı durumda Joel da olsa aynısını yapacağını söyler. Henry, kaçması sayesinde Joel ve Ellie'yi sudan kurtarabildiğini anlatır. Bir radyo kulesi görürler ve oraya doğru ilerlemeye karar verirler. Oyuncu, oyunun kontrolünü ele aldıktan sonra keşif kısmı başlar. Gemide envanter olarak bir çizgi roman ve bir not bulunur. Notu Ish adında biri bırakmıştır ve adada hiç yiyecek kalmadığı yazmaktadır. Ekip, kanalizasyona açılan bir kapı bulur ve içeri girer. Kanalizasyonda bir depo bulunmaktadır. Kapısı kapalıdır ancak Ellie havalandırmayı kullanarak depoya girmeyi başarır ve kapıyı açar. Depoda sağlık malzemeleri ve silah geliştirme parçaları toplanır ve bir not bulunur. Notta kanalizasyona daha önce giren çıkan olmadığı yazılıdır. Bu sayede bu alanın güvenli olduğu bilgisi oyuncuya aktarılır. Henry'nin yolu göstermesi ile kanalizasyonda ilerlerler. Bir noktada karşı tarafa geçmeleri gerekir. Bunun için önce bölümün bulmacası çözülmelidir. Kapalı kanalizasyon kapısı, sıkışmış vana ve jeneratör bu bölümün bulmacalarıdır. Joel suya dalarak kapıyı sıkıştıran parçayı çıkarır ve Henry kapıyı açar. Joel bir palet bulur ve bu paletle Ellie'nin karşıya geçmesini sağlar. Bu

noktada Joel efektelerin sesini duyar. Bir önceki notta, kanalizasyonun güvenli olduğu bildirildiyse de, bu bilgi artık geçerli değildir. Joel, Ish tarafından yazılmış bir başka not bulur. Ish kanalizasyon dışında yabancı bir grupla tanışmış, onlardan bir şeyler satın almış ancak bu kişilerden son derece tedirgin olmuştur. Joel jeneratörü çalıştırır ve asansörle karşıya geçerler. Joel yukarı tırmanır ve aletlerin seviyesini yükselten bir kılavuz bulur. Joel karşısında bulunan kapıyı açar ancak bir ses tuzağı patlar. Tuzak ilk kez patladığına göre buraya henüz kimse girmemiştir. Efektelerin mekâna nasıl sızdığı hala belirsizdir. Duvara asılmış bir kurallar tabelası dikkati çeker. Kanalizasyonda kurulmuş olan ev hayatına ait kurallar şu şekildedir: “Kapıların kapalı olduğundan emin olun. Yabancı birisi geldiğinde ona şifreyi sorun. Bağırarak ya da gürültülü oyun oynamak yasaktır. Alarmı duyduğunuzda sığınaklara koşun.” Bu kurallara bakıldığında kanalizasyonun dışındaki hayattan korkulduğu ve yabancılardan uzak durulmaya çalışıldığı anlaşılmaktadır.



Resim 11. “Ev” kuralları

Çizgisel koridor tasarımına sahip bu alanda shorty adlı yeni bir silah ve bombanın verimliliğini artıran bir kullanım kılavuzu bulunur. Duvara çizilmiş bir futbol kalesi gören Ellie ve Sam oyun oynamaya başlarlar ancak Henry çocukları susturur. Hala efektelerin sesi duyulmaktadır. Yavaş adımlarla ilerlerler ve yolun sonunda efektelerin saldırısına uğrarlar. Oyuncuya, burada uzun zamandır efektte olan bir grubun yaşadığı mesajı verilir ancak Ish adlı kişiden hala bir iz yoktur. Çizgisel koridorda ilerlemeye devam edilir ve burada insanların kendi çabalarıyla oluşturduğu su arıtma sistemi ile karşılaşılır. İnsanların burada bir hayat kurduğu ve yaşamlarına kendi çabalarıyla devam ettikleri mesajı aktarılır. Burada bir not daha bulunur; Ish, Susan adlı kişiye bir mektup yazmıştır. Notta Kyle’ın özel bir “köfte”

yapacağından bahsedilmektedir. Köfte kelimesinin tırnak içine alınmış olması dikkat çeker. Bunun sebebi oyunun sekizinci bölümünde anlaşılacaktır.

Yolun sonunda bir kapı açılır ve yeni bir not bulunur. Bu sefer notu Kyle yazmıştır. Kyle, tuzağa düşmüş, herkes hayatını kaybetmiş ve yanında sadece çocuklar kalmıştır. Daha ne kadar dayanabileceklerinden emin değildir. Ish dışarıdadır ve eğer cesaretini toplarsa bu işi (kendini öldürmeyi) çabuk halledecektir. Joel mektubu okuyunca üzülür ama ilerlemeye devam eder. Bir kapıyı açar ancak bu bir tuzaktır. Joel ve Sam, Henry ve Ellie'den ayrı düşerler. Henry ve Ellie'nin tarafında bir enfekte türü olan tıkrıdayanlar vardır ve onlara saldırırlar. Henry ve Ellie kaçır. Joel'un bir an önce Ellie'ye ulaşması gerekmektedir. Joel ilerlerken, karşılaştığı enfekteleri yok eder. Kreş görünümü verilmiş bir alana gelirler. Duvarı "Koruyucularımız Danny ve Ish" yazmaktadır. Joel, Sam'i havaya kaldırarak Sam'in yüksek bir alana tırmanmasını sağlar ve bu sayede Joel yukarıya tırmanarak ilerlemeye devam eder. Hemen ardından Henry ve Ellie ile buluşurlar ancak sürü saldırısı hala bitmemiştir. Kaçarlarken bir kapı engeli ile daha karşılaşırlar. Sam havalandırmadan girip karşı tarafa geçer ve kapıyı açır. Koşmaya devam ederler. Daha geniş bir alana gelirler ve Ellie ile Sam'in kaçmasını sağlarlar. Joel ve Henry, sürü saldırısına karşı koyacaklar ve daha sonra alanı terk edeceklerdir.

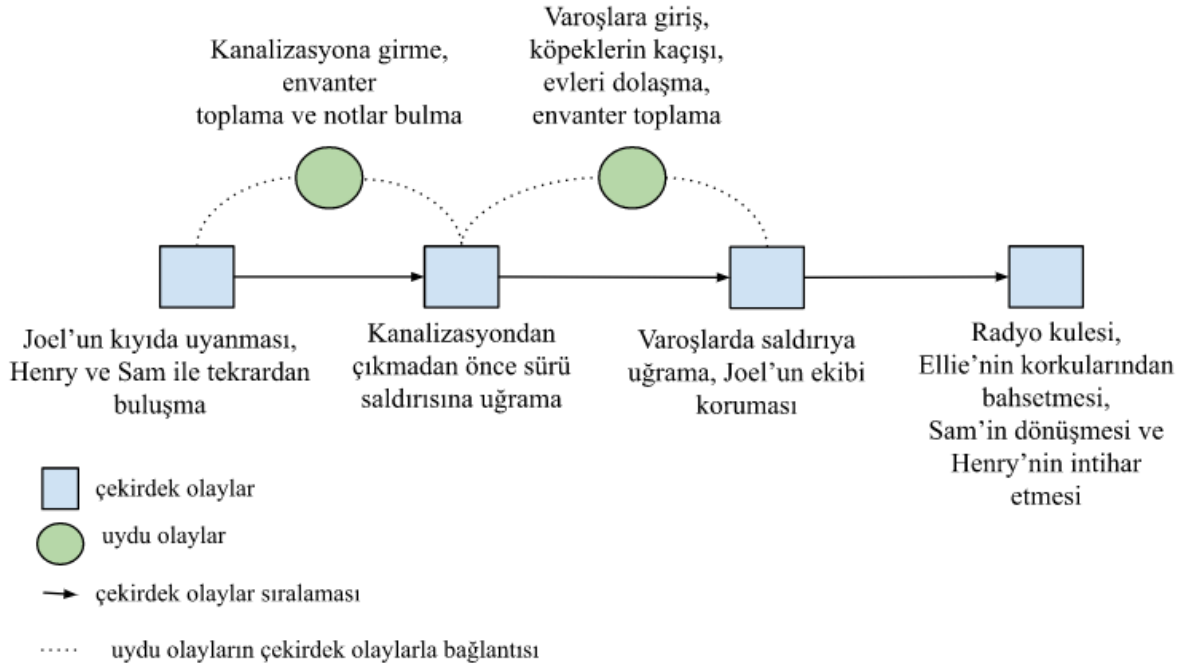
Grup, kanalizasyondan tamamen çıkmış ve ormanlık alanda yürümeye başlamışlardır. Radyo kulesi artık daha yakındır. Joel, Ellie ile konuşmaya çalışır. Onun iyi olduğundan emin olmak ister. Yolda ilerlerken evlerle karşılaşırlar. Evlere girip kurşun, sağlık malzemesi ve silah geliştirmeye yarayan envanterler toplanır. Joel bir not bulur. Not Kyle tarafından yazılmıştır. Kyle, bir grup insanla tanıştığından, silahlı olan bu insanlara güvendiğinden bahsetmektedir. Joel kanalizasyonda bulduğu ve Kyle'ın tehlikede olduğunu anlatan mektubu hatırlar. Kendi kendine "Bu pek de iyi bir fikir değildi, değil mi?" der. Görünen o ki, Kyle güvendiği bu insanların ihanetine uğramıştır. Joel başka bir not daha bulur. Bu not bir baba tarafından, çocuklarına hitaben yazılmıştır. Çocukların Pittsburgh karantina bölgesine gitmeleri söylenmektedir. Evler dolaşmaya devam edilir. Dışarıda köpeklerle karşılaşırlar ancak köpekler bir şeyden kaçmaktadır. Ellie, girdikleri evin çatı katında Joel'un yardımıyla yakın dövüş silahının geliştirilmesini sağlayan bir kılavuz bulur. Silah parçaları toplanır ve bir not daha bulunur. Bu notu Ish yazmıştır. Kapıyı açık unuttuklarını ve sürünün kendilerine saldırdığını, Susan ile birlikte birkaç çocuğun kurtarabildiğini anlatmaktadır. Bir çizgi roman ve kasanın şifresinin yazılı olduğu bir not daha bulunur: 8-21-36. Bir dart bulan Ellie, Sam ile birlikte oyun oynar. Joel ilk kez çocukların oyununa katılır.

Yola devam eden ekip, bir keskin niřancı ateřine maruz kalır. Ancak açık alanda kaldıkları için bu atıřlardan kendilerini korumaları mümkün deęildir. Ateř, yolun sonundaki evden açılmaktadır. Joel'un bir an önce oraya ulaşması gerekmektedir. Joel, tek başına ilerleyerek eve ulaşır. Joel, keskin niřancıyı öldürür ve silahın başına geçerek Ellie'ye, Sam'e ve Henry'e saldıran dięer kişileri vurur. Oyuna bir tank dahil olur. Joel tanka ateř açarak etkisiz hale getirir. İnsanlardan sonra bir enfekte grubu da ekibe saldırır. Joel, silahla onları da vurur. Görev başarıyla tamamlandıktan sonra sinematik başlar ve bu sinematikte radyo kulesine geldikleri gösterilir. Kulede sohbet eder ve yemek yerler. Sam üzgündür. Başka bir odada tek başınadır. Ellie, Sam'in yanına gider ve sohbet etmeye başlarlar. Korkularından bahsederler. Sam, enfekte olmaktan; Ellie ise yalnız kalmaktan korkmaktadır. Sam, enfektelerin içinde ya hala insanlar varsa ve kendilerini kontrol edemiyorlarsa diye endişe etmektedir. Ellie, çantasından bir oyuncak çıkartır. Bu, Henry'nin oyuncak dükkânında Sam'e zorla geri bıraktırdığı oyuncaktır. Ellie, bunca zamandır oyuncuğı yanında taşımıştır. Ellie odadan çıkar. Sam hala sakinleşmemiştir. Oyuncuğı bir kenara fırlatır. Sandalyeye oturur ve paçasını sıvayarak bacağına bakar; Sam ısırılmıştır.

Sabah Ellie'nin çığılığı ile uyanırlar. Sam dönüşmüştür ve Ellie'ye saldırmaktadır. Joel, Ellie'yi kurtarmak ister ancak Henry, Joel'a ateř ederek onu durdurur. Sam onun kardeşidir ve onu vurmak da Henry'e düşmektedir. Henry Sam'i vurur. Ardından bu hatanın Joel'e ait olduğunu söyleyerek kendisini de vurur. Hüzünlü bir müzik eşliğinde ekran kararır.

Oyunun bu bölümünde kanalizasyonda kendilerine bir hayat kuran Ish, Kyle ve Susan'ın hayatına tanıklık edilmektedir. Ish'in başına gelenleri öğrenmek oyunun hikâyesine etki etmese de avcıların ne denli tehlikeli bir grup olduğı bir kez daha anlatılmıştır. Oyunun bu bölümünde bulunan notların keşfi, oyunun seyrini deęiřtirmemekte ancak oyunun mikro-anlatısına katkıda bulunmaktadır. Joel'un bir kez daha Ellie'nin hayatı için endişe ettiğı görülür. Ellie'nin yalnız kalmak istemediğı vurgulanır. Sonuçta Joel ve Ellie tekrar yalnız kalırlar. Tüm bu olaylar, oyunun hikâyesini meydana getiren ana olaylardır. Bu bölümün çekirdek ve uydu olayları ise ařağıdaki şekilde verilmiştir:

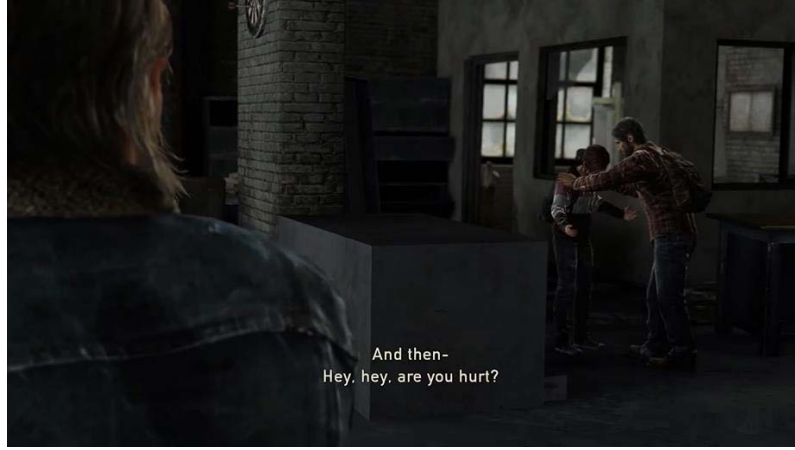
The Suburbs / Varoşlar



Şema 8. TLoU Part I - Beşinci bölümün çekirdek ve uydu olayları

Bölüm, siyah ekranın sağ alt köşesinde bulunan Fall / Sonbahar yazısı ile başlar. Ellie ve Joel, Jackson County / Jackson İlçesi yazan bir tabelanın önündelerdir ve Tommy hakkında konuşurlar. Diğer bölümlerin aksine bu bölüm, sinematik ile başlamaz. İlk andan itibaren kontrol oyunculudur. Bir ormanlık alanda yürüyen Joel ve Ellie, El Diablo adında yeni bir silah bulur. Joel, Tommy'nin Marlene ile tanıştıktan sonra Ateşböceklerine katıldığından bahseder. Bir baraja gelirler ve karşıya geçmeleri gerekmektedir ancak köprünün bağlantısı kopmuştur. Köprüyü birleştirmek için her iki taraftan da kolun çevrilmesi gerekmektedir ancak Joel karşıya geçemediği için bu mümkün görünmemektedir. Joel, öncelikle kendi tarafındaki bağlantıyı çevirmeli; daha sonrasında da derenin derinliklerine inerek bir tahta parçası bulmalı, ardından Ellie'nin karşıya geçmesini sağlamalıdır. Bu sayede Ellie, karşı taraftaki köprü bağlantısını ayarlayacak ve Joel'un karşıya geçmesi sağlayacaktır. Bu aşamalar tamamlanınca ikili birbirini tebrik eder. Yolda küçük bir mezar görürler. Joel konuşmasa da aklından Sarah'ın geçtiği anlaşılır. Joel "Olaylar olur ve biz yolumuza devam ederiz" der. İlerlemeye devam eder ve silah envanteri toplarlar. Etrafı sarılmış bir alanda bir baraj haritası bulurlar. Bir sinematik ile Joel barajın kapısını açmaya çalışır ancak üzerinde FEDRA yazan kapının üstünde bir grup silahlı insan beklemektedir. Joel ve Ellie ellerini havaya kaldırır. Kapıyı bir erkek açar; bu kişi Tommy'dir. Tommy Joel'u görür görmez ona sarılır. Adının Maria olduğunu öğrendiğimiz bir kadın ikiliyi karşılamaya gelir. Maria, bu

askeri bölgenin lideridir. Hep birlikte içeri girerler ve sinematik biter. Oyunun kontrolü oyuncuda olsa da yürümek dışında herhangi bir eylem yapılamaz. Maria takip edilir ve kontrol odasından içeri girildiği an yeni bir sinematik başlar. Tommy’i telsizle arayan bir kişi türbinlerde sorun olduğunu söyler. Tommy ve Joel birlikte giderler. Ellie ise Maria ile kalır. Tommy, birkaç ay önce Teksas’a gittiklerini, eşyalarının çoğunun hala orada olduğunu anlatır. Eşyaların arasında bulduğu fotoğrafı Joel’a uzatır. Bu Joel ve Sarah’nın bir fotoğrafıdır. Joel fotoğrafı almayı reddeder ve konuşmaları gerektiğini söyler. Sinematik burada biter ve oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir. Joel, Tommy’i takip etmeye başlar. Tommy, burayı Maria ve babasının kurduğunu, birkaç gün içerisinde barajı tekrar çalıştırıp elektrik elde edeceklerini anlatır. Joel bir gaz bombası kılavuzu bulur ve bir geliştirme masasında silahları geliştirir. Joel Tommy’nin yanına vardığında enerji türbinleri çalıştırılır ve elektrik üretilmeye başlanır. Tommy ve Joel bir odaya girerler ve sinematik başlar. Tommy, Joel’un neden Boston’dan ayrıldığını sorar. Ellie için ayrıldığını tahmin etmektedir. Joel tereddüt etmeden her şeyi anlatır. Ellie’nin sporlara karşı bağışıklığının olduğunu, sporlu ortamda rahatça nefes alabildiğini söyler. Tommy, buna inanmaz. “Hadi diyelim ki inandım. Onu neden buraya getirdin?” diye sorar. Joel, Ellie’yi Ateşböceklerine teslim etmesi gerektiğini söyler. Tommy’nin onların yerini bildiğini düşünmektedir. Ancak Tommy onları yıllardır görmemiştir. Bu durumun onu ilgilendirmediğini söyler. Joel ise bunun insanlık için önemli bir mesele olduğunu anlatmaya çalışır. Tommy sinirlenmeye başlar. Kendisi için önemli olan tek şeyin kendi ailesi olduğunu söyler. Joel, Tommy’nin Maria’nın sözünden çıkmadığı imasında bulunur. Tommy hala yardıma gönüllü değildir. Joel’a istediği her şeyi alabileceğini ama kendisini bu işe karıştırmamasını söyler. Joel ayağa kalkar ve yıllarca Tommy ile ilgilendiğini hatırlatır. Tommy ise bahsi geçen yılların kendisi için kâbus olduğunu söyler. İki kardeşin kötü bir şekilde ayrılmış oldukları açıktır ama nedeni açıklanmaz. Tam bu sırada dışarıdan silah sesleri gelir. Yeni bir saldırı başlamıştır. Joel Tommy’e yardım eder. Saldırı sonunda telsizden Maria’nın sesi duyulur. Ellie’ye saklanmasını söylemektedir. Joe bunu duyunca panikler ve Ellie’yi bulmaya gider. Tekrar bir sinematik başlar. Joel Ellie’ye ulaşır. İkisi de çok korkmuştur; birbirlerine iyi olup olmadıklarını sorarlar. Tommy ise Maria’nın yanına gider ve konuşmaları gereken bir durum olduğunu anlatır.



Resim 12: Joel ve Ellie

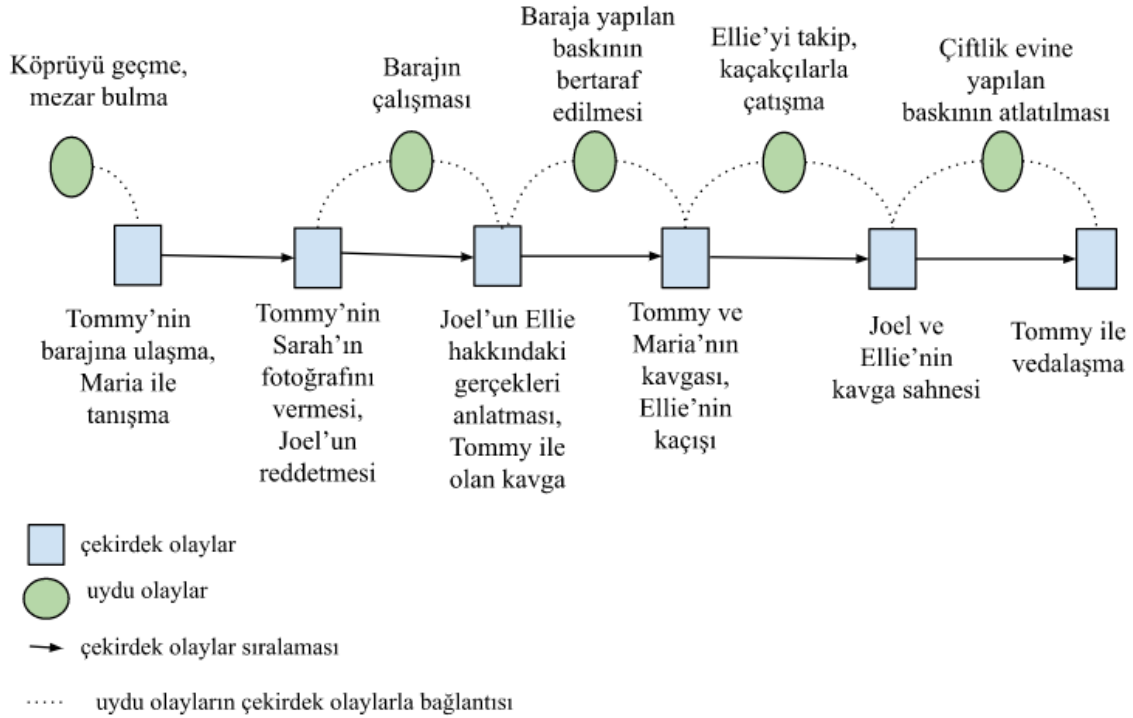
Sahne deęişir ve avluya geiş yapılır. Maria ve Tommy kavga etmektedir. Maria byle bir Őeye izin vermeyeceęini sylemektedir. Joel ve Ellie bu kavgaya Őahit olur. Ellie kavganın sebebinin kendisi mi olduęunu sorar. Joel bu konuyu sonra konuŐacaklarını syleyerek yanıt vermez. Tommy Joel'e yardım etmeye karar vermiŐtir. Maria, Joel'un yanına gider ve Tommy'e bir Őey olursa, onun suu olacaęını syler. Sahne sonunda atlardan birinin kayıp olduęu anlaŐılır. Ellie bir at almıŐ ve oradan kamıŐtır. Tommy ve Joel de atlarına binerler ve sinematik burada sonlanır.

Joel ve Tommy atlarıyla Ellie'nin peŐine dūŐmüŐtür. Yolda tuzaęa dūŐerler ve kaakılar ile bir atıŐmaya girerler. atıŐma bittikten sonra saęlık, silah ve geliŐim envanterleri toplanır ve atlarla birlikte ilerlemeye devam edilir. Bir iftlięin nnden geerler. iftlięin nnde bir at vardır. Ellie'nin burada olduęu dūŐunerek ieri girerler. Ellie en st kattaki bir odada, bu evde nce kalan bir kızın gnlęn okumaktadır. Ellie, kızların neden erkekler iin bu kadar deli olduklarını anlayamaz. Ellie'nin cinsel tercihine ynelik ilk ipucu burada verilir. Joel, Ellie'ye gitmesi gerektięini syler ancak Ellie, Tommy ile birlikte gitmeyi kabul etmez. Joel, Tommy ile birlikte daha gvende olacaklarını syler ancak Ellie bir anda konuyu deęiŐtirir. Kendisinin Sarah olmadıęını syler. Joel bu ıkıŐa sinirlenir ve yanlıŐ sularda yzdęn syleyerek Ellie'yi uyarır. Ellie Joel'e kızı iin zgn olduęunu, kendisinin de sevdięi insanları kaybettięini syler. Joel hala kızıdır. Ellie'ye kaybın ne olduęu hakkında en ufak bilgisinin olmadıęını syler. Ellie ise Őu ana kadar tanıdıęı her kim varsa ya ldęn ya da onu terk ettięini anlatır. Őu ana dek yanında kalmıŐ olan tek kiŐi Joel'dur. Joel sakinleŐir; Ellie'nin haklı olduęunu, Ellie'nin kendi kızı olmadıęını, kendisinin de onun babası olmadıęını syler. Grev bittięinde yolları ayrılacaktır. O sırada Tommy, dıŐarıdan birilerinin geldięini syler. Sinematik burada sonlanır ve atıŐmanın baŐlamasıyla oyunun kontrol tekrar oyuncuya verilir. atıŐma sonrası sinematik ile birlikte ata

binerler ve Jackson kenti görünür. Tommy, Ateşböceği laboratuvarının Doğu Colorado Üniversitesi'nde olduğunu söyler. Joel, Ellie'ye atı Tommy'e vermesi gerektiğini, tek bir atla ilerleyebileceklerini söyler. Ellie gülümseyerek atı Tommy'e bırakır. Tommy onlarla gelmek konusunda ısrarcı olsa da Joel bunu kabul etmez. Joel Tommy'den laboratuvarın yerini tarif etmesini ister. Tommy bu binanın dev ayna gibi parladığını, kesinlikle gözden kaçıramayacaklarını söyler. Tommy, son bir kez Joel ve Ellie'nin istedikleri zaman onun yanına dönebileceklerini vurgular.

Sinematiklerin fazla olduğu bu bölümde Joel ve Tommy arasındaki ağabey-kardeş ilişkisine, Joel'un Sarah hakkında ilk kez konuşmasına, Joel ile Ellie arasındaki ilişkinin derinleşmesine şahit olunur. Oyunun bu bölümünde aksiyon sahneleri öncekilere oranla azdır. Dolayısıyla uydu olayların sayısı da azalmıştır. Oyunun hikâyesi için büyük öneme sahip olan çekirdek olayların sayısı nispeten fazladır.

Tommy's Dam / Tommy'nin Barajı



Şema 9. TLoU Part I - Altıncı bölümün çekirdek ve uydu olayları

Yedinci bölüm, Doğu Colorado Üniversitesi'nin önünde başlar. Hoş bir müzik eşliğinde Joel ve Ellie sohbet etmektedir. Joel, Amerikan futbolunun kurallarından bahseder. At üzerinde gitmeye devam ederler ve laboratuvarı aramaya başlarlar. Joel, benzinle çalışan bir alev fırlatıcısı ve bir keskin nişancıya ait günlük bulur. Günlüğün sahibi aslında Hristiyan olmadığını, Hristiyanların ibadetlerine isteksizce katıldığını, aslında Musevi olduğunu yazmıştır. Oyunda dini

ögeler, kilsenin güvenli bir mekân olduğunun söylenmesinden sonra, bir kez daha sembolik olarak kullanılmıştır. Joel bir kapıyı açar ancak atı aniden huysuzlanır. İçeride efektelerin olduğunu düşünür. Ellie, atı ile birlikte dışarıda kalır. Joel tek başına ilerler ve efektelerin sesini duyar. Joel elektrik kutusunun yanında bir not bulur. Yukarıda bulunan jeneratörü çalıştırması gerektiği ancak benzinin çok az kaldığı yazmaktadır. Joel yukarıya çıkar. Efekteleri ortadan kaldırır ve sağlık, silah envanterleri toplar. Jeneratörü çalıştırır ve Ellie'nin yanına gider. Oyunda ilerlemeye devam ederken, Ellie ve Joel hayallerini paylaşırlar. Ellie bir astronot olmak istediğini söyler. Joel ise hep bir şarkıcı olmak istemiştir. Oyunun bu kısmında geçen sohbet, her ne kadar bir uydu olay olsa da Ellie'nin astronot olma hakkındaki hayaline, oyunun ikinci bölümünde bir kez daha tanıklık edilecektir. At ile ilerlemeye devam ederler. Joel bir kapıyı açar ve kendilerini üniversitenin avlusunda bulurlar. Her yerde maymunlar vardır. Etrafta hiç insan yoktur. Ateşböceği sembolünü gördüklerinde doğru yere geldiklerini anlarlar. Kampüsün bahçesinde dolaşmalarına rağmen, ilerledikleri yol tamamen çizgiseldir. Yolun sonunda kapalı bir kapıya denk gelirler. Kapının açılması için elektrik gereklidir ve yerde kesik kablolar durmaktadır. Joel diğer taraftan dolanarak kapıyı açmak zorundadır. Envanter toplamaya devam edilir ve efekteler ortadan kaldırılır. Joel bir not bulur. Notu yazan kişi 9 aydır kimsenin gelip gitmediğini, telsiz istasyonunun 3 aydır çalışmadığını ve kendisinin dışarı çıkıp malzeme toplamaya mecbur olduğunu yazmıştır. Kampüs, Ateşböcekleri tarafından terk edilmiştir ancak sebebinin ne olduğu henüz bilinmemektedir.

Joel ilerlemeye devam eder ve sporların yoğunluğunun fazla olduğu bir alana giriş yapar. Maskesini takar. Karşısına çıkan efektelerde tehlikesini ortadan kaldırır. Envanter olarak gaz bulur. Üst kata çıktığında ise bir not daha bulur. Bu nota, nüfusun %60'ının artık yok olduğu, arama kurtarma çalışmalarının sonlandığı, askerlerin tamamının karantina bölgelerinde olduğu ve insanlar için kimsenin gelmeyeceği yazılıdır. Dünya için artık umut daha da azalmıştır, dolayısıyla Ellie'nin Ateşböceklerine teslimi artık çok daha önemlidir. Joel dışarı çıkıp jeneratörü iter ve elektriği çalıştırır. Ellie'nin önünde beklediği kapı açılır. Ellie, tıkırdayan sesi duyduğunu, onların Ateşböceği olabileceğini söyler ancak Joel bu fikre katılmaz çünkü bulmuş olduğu notlardan, Ateşböceğinin bu kampüsten ayrıldığını öğrenmiştir. Seslerin kaynağı bilinmemektedir. Yürümeye devam ederler. Joel, kendi üniversite yıllarından bahseder ancak o yıllarda öğrenciliği bıraktığını dile getirir. Okul yıllarında Sarah'nın var olduğunu anlatır. Ellie Sarah'nın annesini sorar ancak Joel, Ellie'yi susturur. Oyunun hiçbir anında Sarah'ın annesinden bahsedilmez. Joel ilerlemeye devam eder. Bir çöp kutusunu yokuştan aşağı iter ve kapının kırılarak açılmasını sağlar. Laboratuvar binasına girerler ancak içeride kimse yoktur. İlerlemeye ve sağlık malzemelerinin yanında silah envanterlerini toplamaya devam ederler. Ellie bir anda "Hey Ateşböcekleri, insanlığın umudu geldi, neredesiniz?" diye bağırır. Üst kattan sesler gelir ama

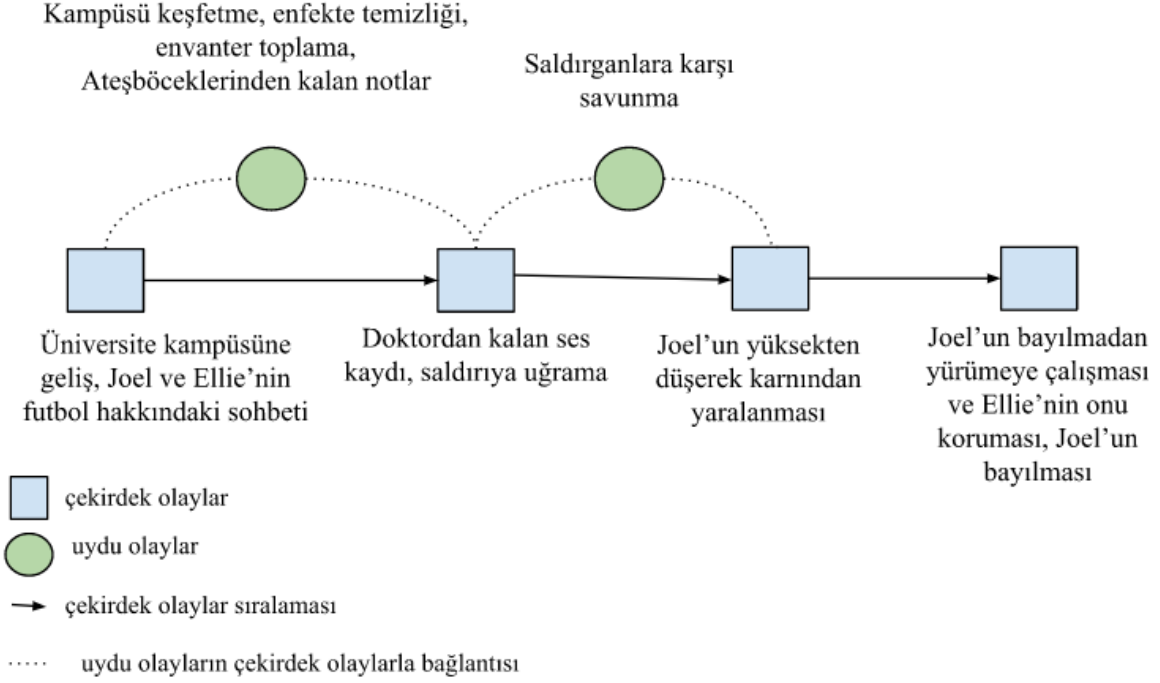
görünürde hala kimse yoktur. Joel, laboratuvarında bir ses kaydı bulur. Bir doktor, kendi üzerinde deneyler yapmış ve bunları keydetmiştir. Doktorun enfeksiyon kapmış anlaşıldığı anlaşılır. Ayrıca enfeksiyon kapmış bir beynin röntgeni de bulunur. Joel bir kapıyı daha açar ve içeride çok sayıda maymun olduğu görülür. Bu zamana kadar duydukları seslerin maymunlara ait olduğu anlaşılır. Laboratuvar tamamen terk edilmiştir. Laboratuvarın sonunda kilitli bir kapı vardır. Sinematik ile birlikte Joel, kapıyı zorla açar. Doktorun cesedi ile karşılaşılır. Bir ses kaydı daha vardır. Doktor, kendini öldürmeden önce bütün Ateşböceklerinin Salt Lake City'deki Saint Mary Hastanesine gittiğini söyler. Yeni hedefleri artık bir hastanedir. O sırada dışarıdan birisi Joel'a ateş eder. Sinematik burada sonlanır ve oyunun kontrolü oyuncuya verilir. Joel ve Ellie ile birlikte saldırırlar ancak bir sinematik ile Joel aşağı düşer. Yerde bulunan bir demir parçası Joel'un karnına saplanır. Joel, Ellie'ye kendisini çekmesi gerektiğini söyler ancak görüntü kararmaya başlar. Ellie, Joel'u çıkardığı anda ekran bembeyaz olur. Daha sonra ekran düzeldi fakat Joel çok yavaş yürümektedir ve ekran yavaşça kararmaya devam etmektedir. Joel ve Ellie ata binip kaçarlar ancak yolda Joel yere düşer. Oyun müziğinin sesi şiddetli bir şekilde artar ve ekran tamamen kararır.



Resim 13: Joel'un kontrolü kaybedişi

Yedinci bölümde kampüsün keşfi, sohbetler ve aksiyonlar öne çıkmaktadır. Ateşböceklerinin üniversiteyi terk etmesi bir umutsuzluk göstergesi olsa da doktorun bırakmış olduğu ses kaydı ile kendilerine yeni bir görev edinmeleri ve hemen ardından Joel'un yaralanıp baygınlık geçirmesi oyun hikâyesinin ilerlemesi için gerekli olan çekirdek olaylardır. Bölümdeki uydu olayların sayısı az olsa da bunların süresi çekirdek olaylara göre daha uzundur.

The University / Üniversite



Şema 10. TLoU Part I - Yedinci bölümün çekirdek ve uydu olayları

Oyunun bu bölümü siyah ekranın sağ alt köşesinde Winter / Kış yazmasıyla başlar. Her yer karla kaplanmış ve yuvasından çıkan bir tavşan ok ile vurulur. Ellie tavşanı alır ve atının eğerine bağlar ancak tam ata binecekken bir geyik görür. Oyunun kontrolü oyuncuya verilir ve Ellie kontrol edilir. Ellie, geyiği takip eder ve onu vurmaya çalışır. Bir kez okla vurur ve geyik hemen kaçır ancak yaralanmıştır. Ellie yerdeki kan izini takip ederek geyiği birkaç kez daha vurur ve en sonunda yakalamayı başarır.



Resim 14. Ellie ve geyik avı

O sırada Ellie bir tehdit sezer ve etrafta birilerinin olduğunu anlar. Elinde oku ve yayını tutarak, adamların ortaya çıkması için tehditkâr bir biçimde bağırır. Karşısına iki erkek çıkmıştır. İlkinin adı David'tir. David önce kendisini tanıtır, daha sonra yanındaki kişinin James olduğunu söyler. Kadın ve çocukların da bulunduğu bir grupları vardır ve Ellie'nin vurduğu geyiği, farklı bir ihtiyaç malzemesi ile takas etmek istemektedirler. Ellie hiç tereddüt etmeden, antibiyotiğe ihtiyacı olduğunu söyler. David kabul eder ve James'i, ilaç getirmesi için gönderir. Ellie, David'in tüfeğini alır. David ve Ellie bir kulübeye girer ve ateş yakarlar. Bir enfekte saldırısına uğrarlar ancak David cebinden çıkarttığı silahı ile onları etkisiz hale getirir. Saldırı bittiği an, David oradan çıkmaları gerektiğini söyler ve oyunun kontrolü oyuncuya verilerek David takip edilmeye başlanır.

Terk edilmiş bir fabrikaya sığınan David ve Ellie, kendilerini enfektelerden korumaya çalışır, bir yandan da silah parçaları toplarlar. Bütün saldırılar bittikten sonra David, iyi bir takım olduklarını söyler. İki karakter az önce bekledikleri alana geri dönerler. Bir sinematik ile David ve Ellie'nin sohbet ettiği gösterilir. David her şeyin kader olduğunu söyler. Kendisinin kış hazırlığı için elemanlarını ava gönderdiğini ancak bir adam ve bir kız tarafından öldürüldüklerini anlatır. Arka planda kalp atışı sesleri duyulur. David, her şeyin kader olduğu fikrini tekrarlar. Huzursuz olan Ellie hızlıca ayağa kalkar. David, Ellie'ye korkmaması gerektiğini, onun sadece küçük bir çocuk olduğunu söyler. Bu arada James dönmüştür ve elinde silah ile beklemektedir. David James'e silahını indirmesini söyler. İsterse Ellie'yi gruplarına kabul edeceklerdir. Ancak Ellie ilacı alıp kaçar. Bir garaj kapısından içeri girer ve yerde bilinçsiz bir biçimde yatan Joel'un yanına koşar. İlacı çıkarır ve Joel'un karnına enjekte eder. Sakin bir biçimde Joel'un yanına kıvrılır. Dışarıdan gelen bir sesle uyanan Ellie, David ve adamlarının kendisini takip etmiş olduklarını anlar. Oyunun kontrolü oyuncuya verilir. Ellie ata binerek kaçmaya başlar. Kaçış esnasında at vurulur ve Ellie gizlenerek ya da avcılarını vurarak ilerlemeye ve dağa tırmanmaya çalışır. Bir evden dışarı çıkmaya çalışırken sinematik ile birlikte David içeri girer ve Ellie'yi yakalar. Bir sonraki sahnede Ellie bir kafesin içindedir. David, Ellie'nin önünde bir insanı parçalamaktadır. David, Ellie'ye içinde geyik eti olduğunu söylediği bir tabak verir ve yemesini ister. David, hayatta kalmak için insanları öldürdüklerini anlatınca, bu avcı grubunun insan eti yemekte olduğu bilgisi oyuncuya aktarılmış olur. (Oyunun beşinci bölümünde bahsi geçen, Kyle'ın özel "köfte"sinin ne olduğu burada anlaşılmaktadır.) David, konuşmaya devam eder, Ellie'nin özel biri olduğunu ve kendilerine katılması gerektiğini bir kez daha dile getirir. Ellie, durumun ne

olduğunu anlar. David'in elini tutup bir anda parmağını kırar ve anahtarı ondan almaya çalışır. David, Ellie'ye "Aptal!" diye bağırır. Ellie ise diğerlerine "Parmağını kıran kızın adının Ellie olduğunu söyle!" der. Sahne bir anda değişir. Görüntüde artık Joel vardır. Joel, uyanmaya ve kendine gelmeye başlamıştır. Yavaşça hareket eder, çantasını alır ve Ellie'yi aramaya başlar. Oyunun kontrolü oyuncudadır ancak Joel zor kontrol edilmektedir. Joel'un zayıf ve güçsüz olduğu hissi, oyuncunun vermiş olduğu komutlara karşı yavaş tepki vermesiyle anlaşılmaktadır. Joel, dışarıda duran David'in adamlarından ikisini yakalar ve sinematik ile birlikte Joel'un adamlara işkence yaparak Ellie'nin yerini öğrenmeye çalıştığı görülür. Sahne değişir ve Ellie masaya yatırılır. O esnada Ellie, David'in elini ısırır. David, Ellie'yi parçalayacaktır ancak Ellie "Ben enfekteyim." diyerek onların dikaktini dağıtır. "Koluma bak. Artık sen de enfektesin. Ne dersin? Her şeyin bir sebebi var değil mi?" der ve bıçağı alıp kaçar.

Oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir. Ellie bir yandan kaçmaya, bir yandan şiddetli tipiden korunmaya çalışır. Etraftaki binalara girer; tuğlalar toplar ve bu sayede avcı topluluğuna karşı kendini korur. Tipi nedeniyle görüş mesafesi azdır. Ellie bu sayede kolaylıkla gizlenebilmektedir. Yolun sonunda bir restorana girer. David de peşinden gelerek Ellie'yi yakalar. Ellie bir kez daha David'den kaçar. Oyunun bu bölümünde Ellie, David'den gizlenerek kaçmak veya saldırarak onu alt etmek zorundadır. Bu durum üç kez yaşanır. Hemen ardından her iki karakter de bayılır. Plan değişir ve bu kez Joel kontrol edilmeye başlanır. Joel Ellie'yi aramaktadır. Binalardan birinde Ellie'nin çantasını bulur ve ilerlemeye devam eder. Yanan bir restoran görür ve içeri girer. Ellie ise yavaş yavaş kendine gelmektedir. Bir levye görür. Ona uzanmaya çalışırken David de kendine gelir ve Ellie'yi tekmelemeye başlar. David, Ellie'yi boğmaya çalışır ancak Ellie son bir çabayla levveye yetişir. Cinnet geçirir ve David'e defalarca vurur. Joel o anda içeri girer ve Ellie'yi yanan

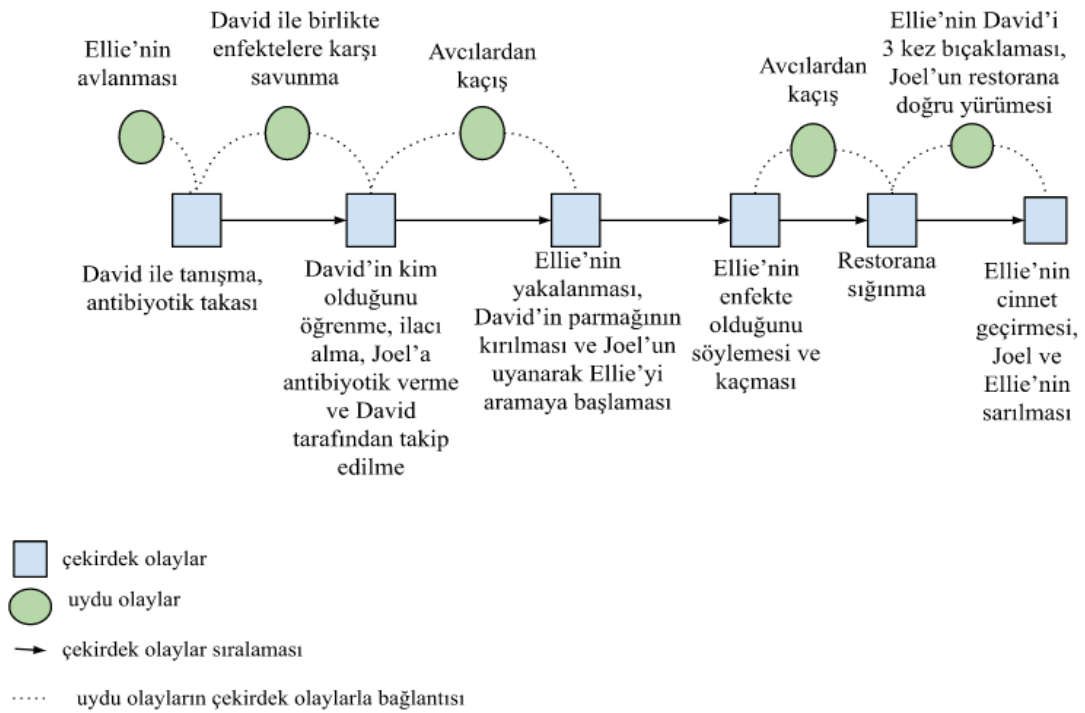


restorandan çıkarır. Oyunun müziği arka planda çalar ve ekran kararır.

Resim 15 ve 16: Joel ve Ellie'nin sarılması

Oyunun hikâyesi bu bölümde Ellie'nin bakış açısından ilerler. Ellie'nin kış mevsiminde tek başına kalması, avcı grubun lideriyle tanışması, onlardan kaçmaya çalışması, Joel'un hala güçsüz olmasına rağmen Ellie'yi kurtarması ve "kızı gibi" benimseyerek ona sarılması, oyunun hikâyesini oluşturan en büyük yapıtaşlarıdır. Oyunun ikinci bölümünde ağırlığını hissettirecek olan ruhsal buhran, oyunun bu bölümünden itibaren yaşanmaya

Lakeside Resort / Lakeside Evleri



başlamıştır.

Şema 11. TLoU Part I - Sekizinci bölümün çekirdek ve uydu olayları

Siyah ekranın sağ alt köşesine yazılmış Spring / Bahar yazısıyla bölüm başlar. Ellie, geyik silueti çizilmiş bir duvara bakmaktadır. Bir önceki bölümde olayları başlatan geyik avına gönderme yapılmaktadır. Joel ona seslenir ancak Ellie duymaz. Joel, hastaneyi bulduklarını gösterir. Keyfi oldukça yerindedir ancak Ellie'nin sesi çıkmaz. Joel, bütün bu olaylar sona erdiğinde Ellie'ye gitar çalmayı öğreteceğini söyler. Daha önce görev bitiminde yollarının ayrılacağını söyleyen Joel'dan eser kalmamıştır. Joel yol boyunca sağlık, silah ve gelişim envanterlerini toplamaya devam eder. Bir karavanda fotoğraf bulur ve bu fotoğrafın

arkasında “Bizi affet” yazısı bulunmaktadır. Ellie, bir otobüsün önünde durur ve otobüs üzerindeki reklamı inceler. Rüyasında bir uçağa bindiğini, uçağın düşmek üzere olduğunu, kokpite gittiğinde kimseyi bulamadığını, hiç uçağa binmemiş birisi olarak bunu nasıl görebildiğini sorar. Joel yanıt veremez ve ilerlemeye devam ederler. Otogar binasına giriş yaparlar. Ellie sessizce bir banka oturur. Joel bir not bulur. Not, Graham’dan Lucia’ya yazılmıştır. Karantina bölgesine geldiklerini bildirmektedir. Joel bir merdiven bulur ancak almaya boyu yetiştir. Ellie’den yardım ister. Ellie dalgındır; duymaz. Joel ısrarla tekrarlayınca Ellie yardıma gelir. Joel, Ellie’yi kaldırır, Ellie merdiveni aşağı indirir. Joel tek başına merdivene tırmanır. Ellie “Bunu görmelisin” diye seslenir ve bir anda koşmaya başlar. Joel, Ellie’yi takip eder. Ellie bir zürafa görmüştür ve çok heyecanlanmıştır. Uzun süren işkenceler ve psikolojik buhrandan sonra hayata ve canlılığa dair ilk kez bir şey görmüştür.



Resim 17. Ellie’nin zürafa ile teması

Zürafa ilerlemeye devam eder ancak Ellie, zürafanın peşini bırakmaya niyetli değildir. Zürafanın ilerlediği yöne doğru koşmaya başlar. Joel Ellie’yi takip etmektedir. Bu sahne, oyunun başından beri, oyuncuya eşsiz bir tatmin ve mutluluk duygusu sunulan ilk yerdir.



Resim 18: Saint Mary Hastanesi ve doğa manzarası

Sinematik ile birlikte Joel konuşmaya başlar. İstedikleri an geri dönebileceklerini, Jackson'da bir hayat kurabileceğini söyler ancak Ellie, yapmış olduğu bunca şeyin boşa gitmesini istemediğini dile getirir. İlerlemeye devam ederler. Ellie, bu iş bittikten sonra yollarını ayırabileceklerini söyler ancak Joel buna karşı çıkar. Ellie'yi asla bırakmayacağını söyler ve ilk kez Sarah'nın ölümünden bahseder. Sarah'yı kurtarmak için neler yaptığını anlatır. Silah ve sağlık envanterlerini toplamaya devam eder. Salt Lake şehrinin haritasını bulur ancak bu haritanın bir fonksiyonu yoktur; sadece bir koleksiyon parçasıdır. Bir geliştirme masası keşfedilir. İlerlemeye devam ederlerken Ellie, Sarah ile Joel'un olduğu fotoğrafı Joel'a verir. Joel, ne kadar çabalasa da geçmişten kaçamadığını dile getirir ve teşekkür ederek fotoğrafı kabul eder. Bir yeraltı tüneline girerler ancak çok fazla bloater vardır. Joel ve Ellie enfekteleri ortadan kaldırmaya çalışırlar. Ellie yolculuk esnasında Joel'dan kendisine yüzmeyi öğretmesini ister. İlerledikleri yol bir yeraltı tüneldir ve yüksek seviyede suyla dolmuştur. İlerleme tamamen çizgiseldir. Su yüzeyinden çıkarlar ve depoya gelirler. Ellie, kapının diğer tarafına geçer geçmez saldırıya uğrar. Joel'un Ellie'yi kurtarması için sınırlı bir süresi vardır. Yolun ilerisinde hastaneyi görürler. Karşı tarafa geçmek zorunda kalırlar. Joel'un bir palet bulması ve Ellie'nin karşıya geçmesi gerekmektedir. Ellie karşıya geçtikten sonra merdiveni aşağıya indirir ancak merdiven kırılır. Joel, merdiveni karşı tarafa taşır. Yolda ilerlemeye devam ederler ancak akıntı çok kuvvetlidir. Otobüsün üstünden atarlarken sinematik başlar ve Joel yere düşer. Otobüs içerisinde tırmanıp ilerlemeye çalışır ancak başaramaz. Ellie Joel'a yardım eder ancak su altında nefesini kontrol edemediği için bayılır. Joel, Ellie'yi yakalar ve yüzeye çıkarır. Ellie'ye kalp masajı yapmaya başlar. O esnada askerler gelir ve Joel'a saldırır. Ekran kararır ve bölüm sonlanır.

Bus Depot / Otobüs Durağı

Joel'un gitar çalmayı öğretme
sohbeti,
Ellie'nin sessiz kalması,
Joel'un Sarah'dan bahsetmesi

Yeraltı tüneli,
enfektelere karşı
savaş



■ çekirdek olaylar

● uydu olaylar

→ çekirdek olaylar sıralaması

..... uydu olayların çekirdek olaylarla bağlantısı

Şema 12. TLoU Part I - Dokuzuncu bölümün çekirdek ve uydu olayları

Oyunun son bölümü, birinci bölümde gördüğümüz Marlene ile başlar. Marlene gayet sağlıklıdır ve Joel'un başında beklemektedir. "Ateşböceklerine hoşgeldin" diyerek Joel'u selamlar. Marlene, takımını kaybetmesine karşın Joel'un hala yaşadığına hayret eder. Joel, Ellie'yi görmek istediğini söyler. Marlene, Ellie'yi göremeyeceğini çünkü ameliyata hazırlandığını söyler. Ellie'nin beyindeki kortisepslerin mutasyon geçirdiğini, tersine mühendisliği kullanarak beyindeki bu bölgeyi alıp aşırı geliştirebileceklerini söyler. Joel, sakın bir şekilde "Ama beyinde büyüyor..." der. Marlene üzgün bir ses tonuyla onaylar. Bu, ameliyat sonrasında Ellie'nin beyin ölümü gerçekleşecektir. Joel itiraz eder ve başka birini bulmalarını söyler. Ama böyle bir ihtimal yoktur. Joel ayağa kalkmaya çalıştığı anda askerler tarafından durdurulur. Marlene, Ellie'nin annesine onu koruyacağına söz verdiğini ancak başka çaresi olmadığını açıklar. Joel, Marlene'in söylediklerine inanmaz, "Bu cümleleri kendine söylemeye devam et." der. Marlene, sert bir şekilde askerlerine emir verir ve yanlış bir hareket yapmaya kalkıştığı an Joel'u vurmalarını söyler. Joel, arkasında bir asker ile yavaşça ilerler. Koridorda Ellie'nin çantasını görür ve hızlıca askeri yakalayarak, kızın nerede olduğunu sorar. Asker, Ellie'nin en üst katta olduğunu söyler. Joel, askeri vurur ve oyunun sonuna kadar devam edecek bir aksiyon sahnesi başlar. Ameliyathaneye kadar çizgisel ilerlemeye devam edilir. Askerleri öldürerek ya da gizliliği kullanarak koridorlar, odalar ve katlar aşılır. Joel, ilerlemeye devam ederken Marlene'e ait notlar ve ses kayıtları bulur. Bu notlarda sırasıyla; Marlene'in Ellie'yi kaybettiğinde yaşadığı pişmanlık ve bir Ateşböceği

sloganı olan “Karanlıkta kaybolduğunda ışığı ara” sloganı ile birlikte Ellie’nin yaşıyor olduğuna ve Ellie’nin onların ışığı olacağına tekrar inanması yer almaktadır. Joel pediatri bölümüne girdiğinde Marlene’in ses kayıtlarını bulur. Marlene, Ellie’nin annesi olan Anna ile dertleşmekte, ameliyata onay verdiği için çok üzgün olduğunu ancak başka çaresinin olmadığını, yakında kızına kavuşacağını söylemektedir.

Joel, ameliyat odasına girer ve ameliyatı gerçekleştirecek olan doktoru gözünü kırpmadan vurur. Burada hayatta olan diğer iki doktoru vurup vurmamak oyuncuya bırakılmıştır. Bu doktorların yaşayıp yaşamaması oyunun sonucuna etki etmemektedir. Joel, Ellie’yi kucağına alıp kaçmaya başlar ve asansöre biner. Sinematik başlar. Asansörden indiğinde karşısında Marlene’i bulur.

Sahne değiştiğinde Joel araba kullanmaktadır ve Ellie arka koltukta ameliyat önlüğü ile yatmaktadır. Ellie yavaş yavaş kendisine gelir ve neler olduğunu sorar. Joel yalan söyler; Ateşböceklerini bulduklarını, onların daha önce bağışıklığı olan başka kişiler de bulduklarını ancak tedaviyi geliştiremediklerini anlatır. Joel Ateşböceklerinin tedavi aramaktan vazgeçtiklerini ve kendilerinin de eve geri döndüklerini söyler. Geri dönüş sahnesi ile Joel’un Ellie’yi kaçırdığı bölüm ekrana gelir. Joel, Ellie’yi arabaya yerleştirir. Ardından yerde yatan ve kıvranan Marlene’in yanına gider. Marlene, hayatını bağışlaması için Joel’a yalvarır ancak Joel, Ellie’nin peşinden geleceğini düşündüğü için Marlene’i tekrar vurur; Marlene yere yıkılır.

Joel ve Ellie Jackson’a yaklaşmıştır. Oyunun kontrolü tekrar oyunculudur ancak bu kez Ellie kontrol edilmektedir. Ormandaki bir geçidi kullanarak Jackson’a gitmeleri gerekmektedir. Joel, Sarah’tan bahseder ancak Ellie tepki vermez. Joel nehirden karşıya geçer ve yüksek bir yere tırmanır. Ellie de tırmandıktan sonra son sinematik başlar. Ellie, bu olaylar başlamadan önce Riley adında bir arkadaşı olduğunu, ikisinin birlikte saldırıya uğradığını ve Riley’nin öldüğünü anlatır. Sonra Tess’in ve Sam’in öldüğünü dile getirir. Joel, tüm bu ölümlerin Ellie’nin suçu olmadığını, yaşamak için savaşmak zorunda olduğunu söylese de Ellie, Joel’un sözünü keser. Ellie, Joel’un Ateşböcekleri hakkında anlattığı her şeyin doğru olduğuna dair Joel’dan yemin etmesini ister. Joel yemin eder ve Ellie kabul eder. Oyun bu şekilde sonlanır.



Resim 19: Final sahnesi

Oyunun son bölümünde Joel, Ellie'nin öleceği gerçeğini kabul etmez ve Ateşböceklerinin son sığınağı olarak bilinen Saint Mary Hastanesindeki bütün askerleri öldürerek Ellie'yi hastaneden kaçıtır. Marlene ile karşılaştığı andaki pozunu, oyunun başında yaşanan Sarah'ın vurulma sahnesi ile aynıdır. Joel, Sarah'ın vurulmasıyla 20 yıl boyunca yaşamış olduğu pişmanlığın ayısını tekrar yaşamayı kabul etmez ve bu sefer harekete geçerek karşısındaki kişiyi vurur.

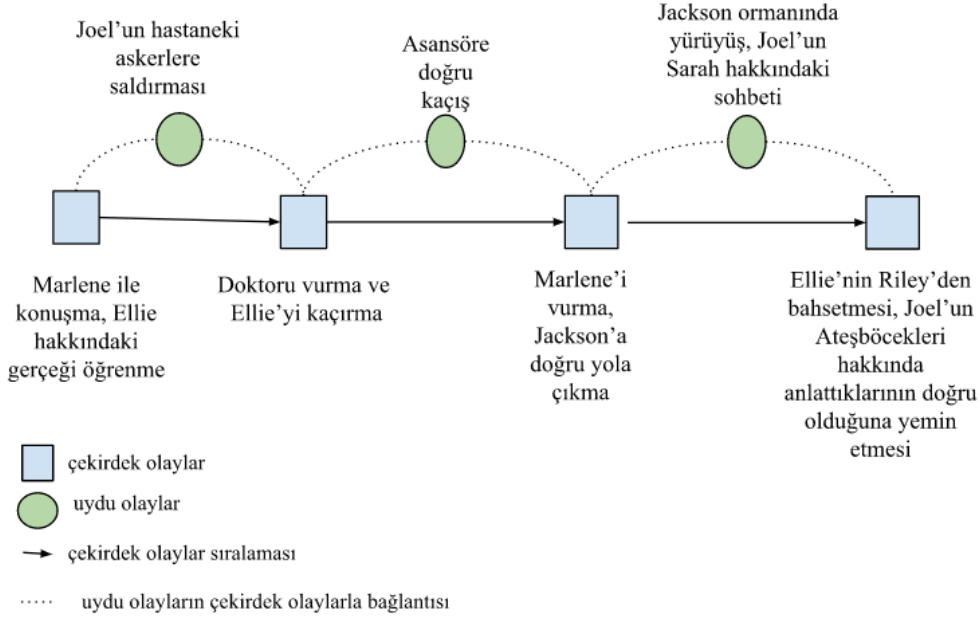


Resim 20 ve 21: Sarah ve Ellie karşılaştırması

Bölümün başında Joel'un Marlene ile konuşması, ameliyat odasında doktoru vurarak Ellie'yi kaçırmayı, Marlene'in vurulması, Jackson'a doğru yola çıkma ve Ellie ile son kez konuşma bu bölümün çekirdek olaylarıdır. Hastanede askerlerin vurulması ve Ellie'nin

Jackson ormanında yürüyüşü ise bu bölümün uydu olaylarıdır ve çekirdek olayları tetikleyici bir unsur olarak bölümde var olmaktadır.

The Firefly Lab and Jackson / Ateşböceği Laboratuvarı ve Jackson

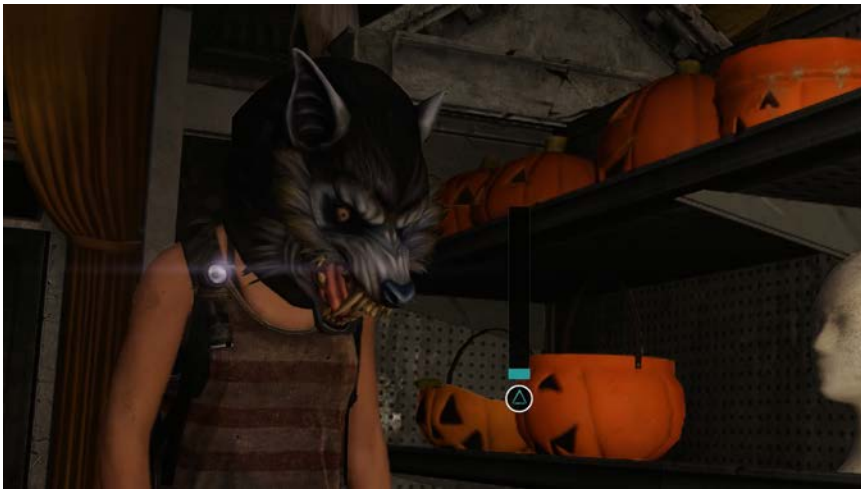


Şema 13. TLoU Part I'in son bölümü ve çekirdek-uydu olaylar

TLoU oyununun bir bölümü olmayan ancak TLoU'nun piyasaya çıkışının ardından yaklaşık bir sene sonra, 14 Şubat 2014'te piyasaya sürülen, TLoU oyununun indirilebilir içeriği olan Left Behind bölümünde Ellie'nin başından geçenler anlatılmaktadır. TLoU oyununun son bölümünde Ellie'nin bahsettiği Riley ile ısırılma anının nasıl gerçekleştiği ile birlikte Joel'un yaralanmasıyla Ellie'nin tek başına hayatta nasıl kaldığı ve Joel'u kurtarmaya çalışması anlatılmaktadır. TLoU oyununda ana karakter olan Joel'un bakış açısından hikâye ilerliyor olsa da oyunda bulunan bu iki boşluk, bu paket ile birlikte oyuncuya sunulmuştur. Bu bölüm, Joel'un California Üniversitesi'nde saldırıya uğrama anının sinematığı ile başlar. Joel, yüksekten düşer ve Ellie onu kurtarmaya çalışır. Joel attan düşer ve Ellie'nin Joel'u ayağa kaldırma çabası ardından ekran kararır ve Naughty Dog logosu görünür.

Riley ile birlikte sinematik başlar. Ellie ile Riley 46 gündür görüşmemiştir. Riley'nin bu kadar zaman kayıp olmasının sebebi, Riley'nin boynundaki Ateşböcekleri kolyesini Ellie'ye göstermesi ile anlaşılır. Riley, Ellie'yi bir gere götürmek istediğini söyler ve kapıdan çıkarlar. Plan değişir ve Ellie, Joel'un yarasını bantlamaya çalışır. Ellie, Joel'u Callus'a emanet eder ve oyunun bu anından itibaren kontrol oyuncuya verilir. Ellie bir alışveriş merkezindedir ve eczaneyi görür. Eczanenin deposu kilitlidir ve içeride bir ilkyardım çantası

vardır. Joel için bu ilkyardım çantasına ulaşması ve deponun anahtarını bulması gereklidir. Eczanenin yanında bir oyuncak dükkânı vardır ancak dükkânın kapısında şifreli bir kilit bulunmaktadır. Kilidin şifresi, eczanede yerde bulunan bir notta yazılıdır: 35-30-31. Eczanede boş ilaç şişeleri bulunur. Ellie, eczaneden çıkar ve bu dükkâna girer. İçerideki spor yoğunluğu çok yüksektir. Ellie, duvara yapışmış olan enfekteyi bulur ve enfektenin cebinden eczane anahtarını çıkarır. Anahtarın ardından bir fotoğraf bulunur. Fotoğrafın arkasında “Ben giderken beni düşün. Seni özleyeceğim ancak bu fazla uzun sürmeyecek - Laura.” yazılıdır. Ellie, eczaneye döner ve anahtar ile birlikte kilitli depoyu açar. İlkyardım çantasının içi boştur. Ellie sinirlenir ve ilkyardım çantasını tekmeler. O anda deponun penceresinden, alışveriş merkezinin çatısına düşmüş olan bir helikopteri görür. Helikopterin içerisinde bir şeylerin olmasını gerektiğini düşünerek oraya doğru ilerlemeye başlar. İlerleme çizgiseldir. Helikoptere direkt geçiş mümkün olmadığından, dükkânlar arasından geçmek zorundadır. Ellie, bir güzellik salonuna girer ve ölmüş bir askerin cesedini bulur. Cesedin yanında bir sargı bezi ile bir mektup bulur. Bu mektup ile askerin ısırılma olmadan, sadece sporları soluyarak enfekte olduğu yazmaktadır. Ellie helikoptere doğru yürümeye devam eder ve merdivenlere geldiğinde sahne değişir. Ellie Riley ile birlikte ve Riley takip edilir. Riley yolda ilerlerken Marlene ile nasıl tanıştığını anlatır. Ellie Ateşböceklerine katılmak istediğini söyler ancak Riley Marlene’in buna izin vermeyeceğini, Ellie’nin askeri okulda kalmasını daha güvenli bulacağını anlatır. Bir çadıra girerler. Çadır Winston adlı bir kişiye aittir. Riley, Ellie’ye şarap uzatır ve oyun mekaniği ilk kez oyuncuya bir tercih yapma hakkı sunar. Ellie’nin şarabı kabul etmesi ya da reddetmesi, oyunun ilerleyişine etki etmeyecektir. Winston’ın öldüğünü, atının ise götürüldüğünü öğrenirler. Yola devam eden Ellie ve Riley kapalı bir yola gelir. Ellie, Riley’i havaya kaldırır ve Riley bir binanın içine girer. Riley içeriden kapıyı açar. Riley bir maske takıp Ellie’yi korkutur ancak Ellie bu hareketten hoşlanmaz. Cadılar Bayramı teması ile donatılmış bir oyuncak dükkânına girilmiştir. Ellie, Cadılar Bayramından hoşlanmadığını dile getirir. Riley, Ellie’ye zorla bir kurt maskesi taktırır ve Ellie’ye bir kurt gibi uluması için ısrar eder.



Resim 22: Ellie ve “uluma” dinamiđi

Oyunda ilerlemeye devam edilirken oyunun ana tema müziđi çalmaya başlar. Ellie bu esnada sessizdir ancak Riley son derece neşeli bir biçimde diđer maskeleri denemeye devam eder. Oyunun bu anı, TLoU oyununun 10. bölümünün sonunda, Joel ve Ellie'nin Jackson'a doğru giderken Ellie'nin sessiz kalması ve Joel'un neşeli bir biçimde Sarah'tan bahsetmesi ile benzerlik göstermektedir. Oyunda ilerlemeye devam ederken oyun mekaniđi, Ellie'nin maske deđiştirmesine izin verir. Şans İskeleti adlı bir oyuncađın önüne gelen Ellie, oyuncađa sorular sorar ve yanıtlar alır. Bu yanıtlar, oyundaki bazı gizli hikâyelere gönderme niteliğindedir.

- Bugün ölecek miyiz? - Hiç sanmıyorum.
- Video oyunu oynayacak mıyım? - Çok düşük ihtimal.
- Göğüslerim büyüyecek mi? - Ruhlar sessiz.
- Pislik suratlı mısınız? – Ölüyüm.
- Araba kullanacak mıyım? - İliklerime kadar hissediyorum.
- Bu karantina bölgesinden çıkacak mıyım? - Belirsiz.
- Su tabancası bulacak mıyım? - Ruhlar evet diyor.
- Riley pokerde berbat olmayı bırakacak mı? - Belli deđil.
- Riley: Ellie benim kadar komik olacak mı? - Asla!

Riley ve Ellie oyuncak dükkânından dışarı çıkarlar. Karşılarında iki farklı araba durmaktadır. İki çocuk atrafta buldukları tuđlaları kullanarak arabaların camını kırma yarışması yaparlar. Oyunu Ellie'nin kazanması ya da kaybetmesi, oyunun ilerleyişinde herhangi bir etki yaratmamaktadır. Cam kırma yarışması sonrasında oyun mekaniđi, Ellie'ye

Riley'e soru sorma hakkı tanımaktadır. Sorulabilecek sorular ise Riley'nin neden ayrıldığı, neden saldırdığı, Marlene'in Ellie'nin annesinden bahsedip etmediği gibi sorulardır. Oyunda Riley'i takibe devam edilirken bir not bulunur ve bu notta alışveriş merkezinin güvenliği artırılmazsa, merkezin çökeceği yazmaktadır. Kısa bir sinematik ile Ellie ve Riley elektrik şalterlerini açar. Alışveriş merkezinin her yerinde elektrik vardır. Riley koşarak kapıya doğru ilerler ve tekrar sinematik başlar. Ellie, Riley ile birlikte olmaktan memnun olduğunu; Riley ise gitmek zorunda kaldığı için üzgün olduğunu söyler. Sinematiğin ardından plan değişir ve Ellie'nin ilkyardım malzemesi toplamaya çalıştığı ana geri dönülür. Helikopter yularıdadır ve Ellie'nin oraya ulaşmanın bir yolunu bulması gerekmektedir. Oyun bu anda Ellie'nin sağlığının bozuk olduğu uyarısını verir ve iyileşme dinamiğinin kullanılması gerekir. Oyuncu, toplamış olduğu malzemelerden ilkyardım malzemesi yaratıp Ellie'nin iyileşmesini sağlayabilmektedir. Oyunda ilerlemeye devam edilir ve Regan adlı bir asker tarafından bırakılmış bir not bulur. Bu notta Ellis adlı askerin kolunun ısırıldığını, başka bir askerin Ellis'i ampute ettiğini ve Ellis uyandığı zaman enfeksiyondan temizlenmiş olacağı yazılıdır. İlerlemeye ve silah envanterlerini toplamaya devam edilir. Ellie bir silah bulur. Bir kapının önünde durur. Ancak elektrik olmadığı için kapı açılmamaktadır. Jeneratörün çalışması için bağlı bulunduğu kablo takip edilerek ilerlenir. Ellie, başka bir jeneratör daha bulur ancak bu sefer de benzin yoktur. Regan tarafından bırakılmış bir not daha bulunur. Bu notta, Ellis'in uyandığı ancak ateşinin hala çok yüksek olduğu yazılıdır. Etrafta enfekteler vardır ve Ellie bu enfekteleri ortadan kaldırmak zorundadır. Ellie, bir araçta benzin bulur ve bu benzin ile jeneratör çalıştırıp kapıyı açar. Bu sefer de yerde birikmiş olan suyun kablolarla temas etmemesi gerekmektedir. Ellie araçların üstüne tırmanarak ve havalandırma borularının üzerinden yürüyerek bu ilerlemeyi gerçekleştirmek zorundadır. Bu sırada Ellie bir ses kaydı bulur. Ses kaydı Regan'a aittir ve Ellis'in çıldırmış olduğunu ama onu yine de terk etmeyeceğini söylemektedir. Ellie, helikoptere ulaşır ve bir ilk yardım çantası bulur.

Oyunun planı tekrardan değişir. Elektrikle aydınlanmış alışveriş merkezinde Riley ve Ellie atlı karıncaya biner. Riley, bulmuş olduğu bir şaka kitabını Ellie'ye verir. Ellie'nin oyun boyunca okumuş olduğu şaka kitabının nereden geldiği bu şekilde oyuncuya aktarılır. Bir fotoğraf kulübesine girer ve birlikte fotoğraf çektirirler. Karakterlerin vereceği pozlar oyuncunun tercihine bırakılmıştır ancak bu tercihler oyun anlatısına etki etmez.



Resim 23: Ellie ve Riley'nin fotoğraf sekansı

Fotoğraf çekimi bittikten sonra, çekim klübesi, bu resimlerin Facebook'ta paylaşmak isteyip istemedikleri konusunda bir seçenek sunar. Ellie Facebook'un ne olduğunu bilmemektedir ve oyunda ilerlemeye devam edilir. Winston'ın günlüğünden bir not bulunur ve bu notta Winston, Ellie'yi ağlarken yakaladığını yazmıştır. İki çocuk bir atari salonuna girerler ancak buradaki atari makinaları çalışmamaktadır. Ellie, gözlerini kapatarak makinede bir dövüş oyunu oynadığını hayal eder. Riley arka planda dövüş oyununu seslendirir. Bir sinematik başlar ve Riley Ateşböcekleri ile birlikte buradan ayrılacağını söyler. Ellie "Bunun için mi beni buraya getirdin?" diye sorar. Riley'e gitmesi gerektiğini söyler. Riley, müziğe ayak uydurarak mekândan ayrılır. Ellie Riley'i bulmaya çalışır. Ellie, Riley'i bulduğunda durgunlaşmıştır. Riley giderse kendisinin yalnız kalacağını söyler. Riley bir su tabancası bulmuştur. Ellie'ye de bir tabanca verir. İki çocuk su savaşı yaparlar. Savaşı kimin kazandığının oyun hikâyesine bir etkisi yoktur. Su savaşı sonlandığında bir sinematik başlar. Riley gitmesi gerektiğini ve Ellie'yi eve bırakacağını söyler. Ellie, Riley'e tek başına gitmesini, kendisinin iyi olacağını ve Riley'i ileride tekrar göreceğini söyler. Riley Ellie'den walkmani ister ve walkmani bir ses sistemine bağlar. İkisi birlikte dans etmeye başlar. Ellie, Riley'nin kalmasını istediğini söyler ve hemen ardından Riley'i öper. Ellie hemen ardından özür diler ancak Ellie'nin bu hareketi, Riley'nin hoşuna gitmiştir. O sırada müziğin sesine gelen bir enfekte sürüsü Ellie ve Riley'e saldırır.

Sahne tekrar değişir. Ellie ilkyardım çantasını alır ve helikopterden dışarı çıkar. Yürümeye devam ederken Left Behind'in mikro anlatısını oluşturan askerlerin (Larry, Sean, Regan, ve Ellis) toplu fotoğrafını bulur. Bu sırada bir grup yabancı yaklaşmakta ve aralarında

bir adamla kızı bulmaları gerektiğinden bahsetmektedir. Ellie ok ve yay bulur ve bu silahlar ile kendisini aramakta olan avcılar ortadan kaldırır. Ellie, bir ses kaydı daha bulur. Bu ses kaydını Ellis almıştır. Ellis, ekibin hayatta kalan son üyesi olduğunu, kendisini vurmaya çalışan bir askeri öldürdüğünü ancak bu esnada kendisinin de vurulduğunu anlatmaktadır. Bir kolu olmadığı için yarasına dikiş atmadığını ve kan kaybından öleceğini söyler. Ellie, ilerlemeye devam ederken enfekteler ile kendisini bulmaya çalışan avcıların çatışmasını gizlenerek izler. Burada saldırarak ilerlemek mümkün değildir. Ellie gizlenerek ilerlemeye devam eder ve bir kapıyı açmaya çalışır ancak kendisini takip eden avcılar Ellie'ye burada da saldırır. Ellie son kez avcılar yok eder. Av tüfeğini alır ve kapıyı açar.

Sahne tekrar değişir. Ellie ve Riley koşarak sürüden kaçmaya çalışır ancak hem Ellie hem de Riley ısırılır. Bu esnada tekrar sahne değişir. Ellie, Joel'a dikiş atmaya çalışmaktadır. Kendisine “Sakin ol, bunu daha önce de yaptım” der. Sahne tekrar değişir. Ellie Riley'e iki seçeneklerinin olduğunu söyler. Elindeki tüfeği göstererek ya bu işi kolay yoldan hızlıca çözeceklerini ya da bekleyip savaşacaklarını söyler. Bölüm burada sonlanır.

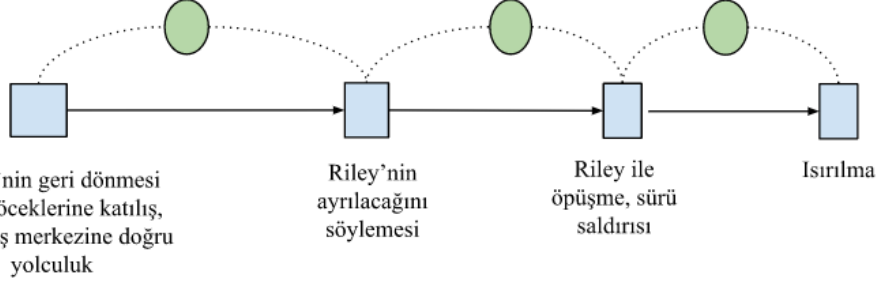
İndirilebilir içerikte oyun boyunca bahsedilen ancak görsel olarak anlatıda yer almayan iki önemli zamandan bahsedilir; Ellie'nin ısırılmadan önceki hayatı ve Joel'un yaralanmasının ardından yaşananlar. Bu iki zaman dilimini paralel olarak veren bu bölümde hem Ellie'nin cinsel tercihi hem de tek başına kalma korkusu vurgulanır. Birinci oyunda yer almayan, ancak bu pakette oyuncuya gösterilen seçim yapma dinamiği, her ne kadar oyunun oynanışına çeşitlilik katmış olsa da yapılan seçimler herhangi bir biçimde oyunun hikâyesine etki etmemektedir.

Şema**Left Behind / Geride Kalan**

Winston'ın çadırı, Cadılar Bayramı malzemeleri satan dükkan, cam indirme savaşı, elektrikleri açma, atlı karınca, atari salonu, fotoğraf çekimi

Riley'i müzik odasına kadar takip

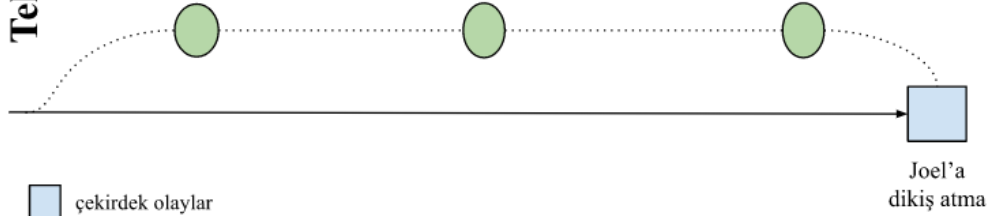
Sürüden kaçış

14.**Riley****Tek başına**

Ellie'nin ilkyardım çantasını aramaya başlaması

Mektuplar, ses kayıtları, fotoğraflar,

Helikopterde ilkyardım seti bulması, avcılar ile kavgı



□ çekirdek olaylar

● uydu olaylar

→ çekirdek olaylar sıralaması

..... uydu olayların çekirdek olaylarla bağlantısı

Geride Kalan bölümünün çekirdek ve uydu olayları

Part II'nin açılış ekranında puslu bir sahil ve kıyıda bekleyen bir bot görüntüsü vardır. Bu botun kime ait olduğu oyunun son bölümünde belli olacaktır. Oyun, bir sinematik ile başlar. Joel, bir gitara bakım yapmaktadır. Gitarın gövdesine güve sembolü işlenmiştir. Joel, Tommy ile konuşmaktadır. Joel Part I'in sonunda, Saint Mary Hastanesinde yaşananları özetlemektedir. Joel konuşurken, St Mary Hastanesinde olanlar gösterilir. Joel, Tommy'e bütün gerçeği anlatmaktadır. Ateşböceklerini bulduklarını, gurubun tedaviyi bulmak üzere olduğunu ama bunun Ellie'nin ölümüne sebep olacağını, bu yüzden Ellie'yi "kurtardığını" söyler. Joel, Ellie'nin bu gerçeği bilmediğini, bunu sadece Tommy'e anlattığını da ekler. Joel gitarı sırtına alır. Tommy ile birlikte buldukları evden çıkar, atlarına binerek ilerlemeye başlarlar. Oyuncu burada Joel'u kontrol eder. Bir yandan da oyun jeneriği akmaktadır. Etkileşimli jenerik, oyunun bu bölümünde tercih edilen bir anlatı yöntemi olmuştur. Joel ve Tommy Jackson'a gelir. Tommy, aynı durumda kendisi olsaydı, farklı bir şey yapmayacağını, Joel'un sırrını mezara kadar götüreceğini söyler. Sahne değişir. Ellie müzik eşliğinde çizim

yapmaktadır. Joel içeri girer. Ellie ile Joel arasındaki soğukluk oyuncuya hissettirilir. Oyuncu, bu soğukluğun sebebinin, Ellie'nin Part I'in sekizinci bölümünde yaşamış olduğu travmadan veya Ateşböceklerine yardımcı olamayışının yarattığı üzüntüden kaynaklandığını düşünür. Joel, Ellie ile çaresizce konuşmaya çalışır. Jackson şehrindekilerin Ellie'nin yardımı için minnettar olduğunu söyler ancak Ellie tepki vermez. Joel, Tommy'nin ona komik bir bilmece öğrettiğini söyler ancak Ellie'nin tepkisizliğinden dolayı konuşmayı burada keser. Joel heyecanla dışarı çıkar ve Ellie'ye hediye etmek istediği gitarı getirir. Yatağa oturur ve gitarı eline alır. Oyunun yeni dinamiği olan gitar çalma burada ilk kez aktif olur. Joel, Ellie'ye Pearl Jam grubunun "Future Days" adlı şarkısını çalar. Joel, gitarı Ellie'ye verir ve zamanında ona gitar çalmayı öğreteceğine söz verdiğini hatırlatır. Ellie, gitarı kucağına alır ve hafifçe gülümser. Joel, ilk dersin yarın olacağını söyler ve Ellie onaylar. Joel artık rahatlamıştır. Joel, az evvel sormaktan vazgeçtiği bilmeceyi sorar. "What is the downside of eating a clock? It is time consuming / Bir saati yemenin kötü yanı nedir? Zaman kaybıdır." Ellie bu şakaya güler. Joel evden çıktıktan sonra Ellie gitarı çalmaya çalışır. Her şey yolundadır. Ekran kararır ve The Last of Us Part II yazısı görünür.

Aradan 4 yıl geçmiştir. Ellie'nin kapısı çalar. Gelen arkadaşı Jesse'dir. Ellie'ye dün gecenin olaylı geçtiğini söyler. Ellie, Dina'nın onu öptüğünü söyleyince, Jesse şaşırır; aslında Ellie ile Seth arasındaki kavgayı kastetmiştir. Jesse, "Dina ile ayrılalı sadece bir hafta oldu ve hemen onu almaya mı çalışıyorsun?" diyerek Ellie'ye çıkarır. Ellie cevap veremez. Tam o sırada Jesse güler. Sadece şaka yapmıştır; artık Dina'yı düşünmemektedir. İki genç dışarı çıkmaya hazırlanırlar. Ellie giyinmek için kapıyı kapatır ve sinematik sonlanır. Kamera evin içinde dolaşır; oyuncuya Ellie'nin yeni hayatına dair ipuçları aktarılır. Part I'den kalma bazı detaylar göze çarpar; Sam'in robot oyuncağı, çizgi romanlara ait posterler, Ellie'nin çizimleri... Ellie hazır olduğunda evden çıkılır.



Resim 24: Ellie'nin odası

Jesse’i takip ederek oyunda çizgisel ilerlemeye başlanır. Joel ve Tommy devriyeye çıkmışlardır. Jesse yolda yürürken Ellie’nin Dina’yı öptüğünü ve Seth’in buna sinirlendiğini; Joel’un Seth’i tartakladığını ve Ellie’nin bu nedenle Joel’a kızdığını ve kendisinin buna bir anlam veremediğini anlatır. Yolda yürürken insanlarla etkileşime girilmez ancak insanların konuşmasından Joel ve Seth arasında geçen bu kavganın herkesçe bilindiği anlaşılır. Jesse ve Ellie bir bara girerler. Sinematiğin başlamasıyla Maria, Ellie’yi alır ve Seth’e doğru götürür. Maria arabuluculuk yapmaya çalışmaktadır. Seth, yapmış olduğu hatadan dolayı Ellie’den özür diler ve yolculukları için ona bir sandviç verir. Ellie, sandvici Jesse’ye verir. Maria ve Jesse önden yürümeye başlarlar. Ellie ise onları takip eder. Maria ve Jesse arasında geçen konuşmada, Tommy ve Joel’un uzun süredir dışarıda olduğu bilgisi oyuncuya aktarılır. Maria, Ellie’yi yanına çağırır ve Joel’un dün gece yaptığı şeyin Ellie’ye olan sevgisinden kaynaklandığını söyler. Ellie, aralarının iyi olduğunu söyleyerek konuyu kapatır. Oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir. Ellie, çocuklarla kartopu oynayan Dina’yı görür. Ellie Dina’dan özür diler ve çocuklarla birlikte kartopu oynarlar. Kartopu savaşı sonrası Ellie, Dina’yı takip ederek atların bağlı olduğu yere kadar yürür. Ellie, kendisine verilen tüfeği eline alır ve ata biner. Dina, Ellie’ye bakar ve gülümser. İki genç kız Jackson’dan ayrılır ve sahne bir anda değişir.

Bir dağ evinde herkes uyumaktadır. Kâbus görmekte olan bir kadın aniden uyanır. Yataktan kalkar ve pencereye doğru yürür. Kadının kaslı vücudu hemen dikkat çeker. Owen adında bir erkek, adının Abby olduğunu öğrendiğimiz kadının yanına gelir ve hemen hazırlanması gerektiğini, ona bir şey göstereceğini söyler. Birlikte dışarı çıkarlar. Oyuncu Abby’i kontrol etmektedir. Owen önden yürür ve Abby onu takip eder. Abby’nin yükseklik korkusu vardır. Bir uçurumun kıyısından yürürken nefes nefese kalır. Owen, Abby’i kendine getirir ve ilerlemeye devam ederler. Sinematik başlar. Owen, Abby’e az ilerde bulunan Jackson kentini gösterir. Oradaki insanlar çok kalabalıktır; elektrikleri ve silahları vardır. Abby ve Owen konuşmaya devam eder ancak Abby panikler. Onları (Kimlerden bahsettiği henüz açıklanmamaktadır) nasıl dışarı çıkartacakları hakkında plan yapmaya başlar ancak Owen ekibinin geri dönmek istediğini söyler. Owen oradan ayrılır ancak Abby ilerlemeye devam eder. Yolda enfektelerin saldırısına uğrar ve omuzundan yaralanır. Bu noktada iyileşme mekaniği oyuncuya hatırlatılır. Abby, gelişmiş duyma yeteneği sayesinde enfektelerin saklandıkları yerleri belirler. Bir yandan onları yok ederken, bir yandan da silah envanterleri toplar.



Resim 25. Abby ve Owen Jackson'ı izlerken

Sahne deęiřir ve at üzerinde ilerleyen Ellie ve Dina gösterilir. izgisel yolda ilerlemeye devam edilir. Dina, Jesse'nin iyi biri olduęunu ancak aralarında artık bir yakınlık olmadıęını; Cat'in iyi bir sanatçı olduęunu ancak Ellie iin doęru kadın olmadıęını syler. Bu konuřma sırasında Ellie'nin kolundaki gve dvmesini Cat adında bir kadının yaptıęı ve bu kadının Ellie'nin eski sevgilisi olduęu anlařılır. Ellie ve Dina bir garaja girerler ve atlarını baęlarlar. Dina, Ellie'ye harika bir Őey grmek isteyip istemedięini sorar. Ellie ise Dina'nın yzn m gstereceęini dile getirir. Bu kısa flrt sahnesinden sonra Dina takip edilmeye bařlanır. Dina, Ellie'yi harika bir manzaraya sahip olan nbet noktasına gtrr. Ellie nbet defterini imzalar. Deftere bu zamana kadar nbet tutan herkes imza atmıřtır. Dina'nın daha nce Eugene adlı birisiyle nbete gelmiř olduęunu grr. Defterde Ellie ve Jesse'nin, ayrıca Tommy ve Joel'un nbetleri de yazılmıřtır. Buldukları yerde geliřtirme masası vardır ve bu masa ile Ellie, silahlarını geliřtirebilmektedir. Dina, Ellie'yi yanına aęırır ve drbn yardımıyla bir Őehri iřaret ederek oraya gideceklerini syler. Atlarına biner ve izgisel bir yolda ilerlerler. Yolun kenarında evler vardır. Bu evlere girerek saęlık, silah ve geliřtirme envanterleri toplarlar. Bir not bulunur ve bu notta kk bir ocuk, Noel baba'dan babası iin bir kpek istedięini; kpeęin babasını koruyabileceęini ve eęer kendisine ait bir silahı olursa daha gl olup babasını mutlu edebileceęini yazmıřtır. Yolda ilerlemeye devam ederler ve Part II'nin koleksiyonunu oluřturan izgi roman karakteri kartlarından birini bulurlar. Kartların bulunması oyunun ilerleyiřine ya da oynanıřına herhangi bir katkı saęlamasa da Part II'deki btn koleksiyon kartlarının bulunması, PlayStation platformu zerinden oyuncu dllendirir. İlerlemeye devam eden Ellie ve Dina, yol zerinde paralanmıř bir geyik bulurlar. Bunu enfektelerin yapmıř olduęunu dřnen Ellie etrafı incelemeye bařlar. Kan izlerini takip ederek bir binaya yaklařırlar ancak binanın kapısı kilitlidir. Dina, binaya nereden

girileceğini gösterir ve içeri girerler. Enfekte saldırısı başlar ve Dina Ellie'yi kurtarır. Dışarı çıktıklarında birkaç kamyonun yolu kapattığını görürler. Kamyonun içerisinde bir not vardır. Notu yazan kişi, kardeşinin ihtiyacı olan insülini alabilmek için kamyon şoförünü öldürmek zorunda kalmıştır. Bu nedenle şoförün eşinden özür dilemektedir. Ellie ve Dina kamyonun üzerine tırmanır ve karşı binada bir çatlak olduğunu görürler. Bu çatlaktan içeri girerler. Bina spor doludur. Bu nedenle iki kız da maske takar. Binada bir kasa ve bir mektup bulurlar. Mektupta kasanın şifresinin, ayın çalışanın seçildiği gün olduğu yazmaktadır. Duvarda asılı duran ayın çalışanı tablosuna göre bu tarih 7-20-13'tür. Ellie ve Dina kasayı açar ve içindeki sağlık ve silah geliştirme envanterini alırlar. Kısa bir sinematik ile Ellie, yer döşemesindeki bir çatlığa basar ve ikisi birlikte clicker dolu bir kata düşerler. Clicker temizledikten sonra, Dina bir kitaplığın geçidi kapattığını görür ve yardım ister. Kitaplık kaldırıldıktan sonra içeri girerler ve Ellie bir molotof bulur. Bu noktadan sonra Ellie molotof yapabilmeye başlar. İlerlemeye ve enfekteleri yok etmeye devam ederler. Part II'de ana karakterin yoldaşı olan karakterler, onlarla birlikte ateş edebilir ve öldürebilir. İki kız ilerlemeye devam eder ve kilitli bir kapıyla karşılaşır. Ellie, Dina'yı havaya kaldırır. Bu hareketin sonucunda bir halat bulurlar. Bu sayede çatıya tırmanarak binadan dışarı çıkarlar. Atlarına binerek yola devam ederler. Ancak tipi hızlanmıştır ve önden gitmekte olan Dina gözden kaybolur. Bir süre sonra Ellie, Dina'ya yetişir. Tipide ilerlemek zor olduğundan bir süre ara verirler ve kütüphaneye girerler. Etrafın temiz olup olmadığı kontrol ettikten sonra, kütüphanede dolaşırlar. Burada çok fazla elektronik eşya vardır. Eugene'in burada yaşadığını tahmin ederler. Başka bir odaya geçerken Ellie, bir Ateşböceği kolyesi bulur. Bu kolye Eugene'e aittir. Tommy ve Eugene'in geçmişte bir FEDRA generaline işkence ettiği bilgisi oyuncuya aktarılır. FEDRA'nın kim olduğu henüz bilinmemektedir. FEDRA hakkındaki tek bilgi, Part I'in altıncı bölümünde Jackson Barajı kapısında yazılı olan FEDRA tabelasıdır ancak Maria'nın bir FEDRA olup olmadığı henüz bilinmemektedir. Ellie, bir zürafa oyuncuğu bulur ve oyunun yeni mekaniği olan "deftere not alma" mekaniği devreye girer. Ellie, bir günlük tutmaktadır ve bu sayede ne düşündüğü hakkında oyuncuya bilgi aktarımı sağlayabilmektedir. Ellie, Eugene'in bir Ateşböceği olmasından ve Joel ve Ellie'yi duymuş olabilme ihtimalinden korktuğunu anlatır. Ellie bir koleksiyon akrtı daha bulur. Dina, binada ışıkların ve ısıtıcıların olduğunu, dolayısıyla bir jeneratörün de olması gerektiğini söyler. Ellie, jeneratörü bulur ve jeneratör çalışır çalışmaz, geliştirme masası aktifleşir. Yerdeki parkelerin arasından ve kitaplığın arkasından ışık sızar. Burası bir geçittir. Kitaplığı kenara çekerek gizli odaya girerler. Burada suni ışık altında yetiştirilmeye çalışılan uyuşturucu nitelikli bitkiler bulunmaktadır ancak birçoğu artık çürümüştür. Ellie, içime hazırlanmış bir miktar bitki bulur ve sinematik başlar.

Ellie ve Dina birlikte uyuşturucu alırlar. Bir gece önce yaşananlar hakkında konuşurlar. Gitgide yaklaşan iki kız öpüşmeye başlar ve sahne değişir.

Abby, enfekte sürüsünden kaçmaktadır. Tam yakalanacağı sırada Joel ve Tommy Abby'yi kurtarır. Abby, Joel'u takip ederek kaçır. Bir teleferik kulesine gireler ve üçü birlikte sürü saldırısına karşı koyarlar. Buldukları ortamdaki vagonu iterek pencereden kaçarlar. Abby Joel'u takip etmeye devam eder. Abby kuzeyde arkadaşlarının olduğunu ve etrafı çitlerle çevrili bir evlerinin olduğunu söyler. Abby, Joel'un atına biner ve birlikte kaçmaya devam ederler.

Sahne tekrar değişir. Ellie ve Dina, soyunmuş bir şekilde sobet etmektedir. Ellie, kolundaki yaradan bahseder. Isırlıdığını ancak enfeksiyona karşı bağışıklığı olduğunu anlatır. Dina bunun bir şaka olduğunu düşünerek gülmeye başlar. Jesse içeri girer. Dina ve Ellie hızlıca giyinirler. Jesse, Tommy ve Joel'un henüz geri dönmediğinden bahseder. Sahne değişir. Joel, Tommy ve Abby kaçmaya devam etmektedir. Abby'nin bahsettiği eve giriş yaparlar ve sürü saldırısından kurtulurlar. Eve girdiklerinde Owen, Abby'yi başka bir odaya götürerek, bunca zaman nerede olduğunu ve yanındaki yabancıların kim olduğunu sorar. Diğerleri de odaya gelirler. Joel kendisini tanıttığında, herkes buz kesilir. Abby aniden Joel'u dizinden vurur. Tommy bayıltılır. Joel, Abby'e kim olduğunu sorar, Abby, bunu tahmin etmesi gerektiğini söyler. Abby, diğerlerinden Joel'un bacağına turnike yapmalarını ister. Golf sopasını eline alır; Joel'a işkence edecektir.

Ellie at üzerinde ilerlemektedir. Bir süre sonra attan iner ve yürüyerek ilerlemeye başlar. Ellie endişe içerisinde Joel'u aramaktadır. Çitlerle çevrili olan evi görür ve içeri sızır. Joel'un bağırış seslerini takip ederek bodrum kata iner. Kapıyı açar açmaz saldırıya uğrar. Sinematik başlar. İçeridekiler Ellie'yi durdururlar. Joel yaralıdır ve Ellie onlara durmaları için yalvarmaktadır. Abby onu dinlemez ve Joel'un başına golf sopası ile vurarak onu öldürür. Diğerleri Ellie'yi de öldürmek için hamle yaparlar ama Owen onları durdurur. Ellie sesleri duyamaz haldedir ve bayıltılır. Kendine geldiğinde Dina yanındadır; diğerleri ise ortadan kaybolmuştur.

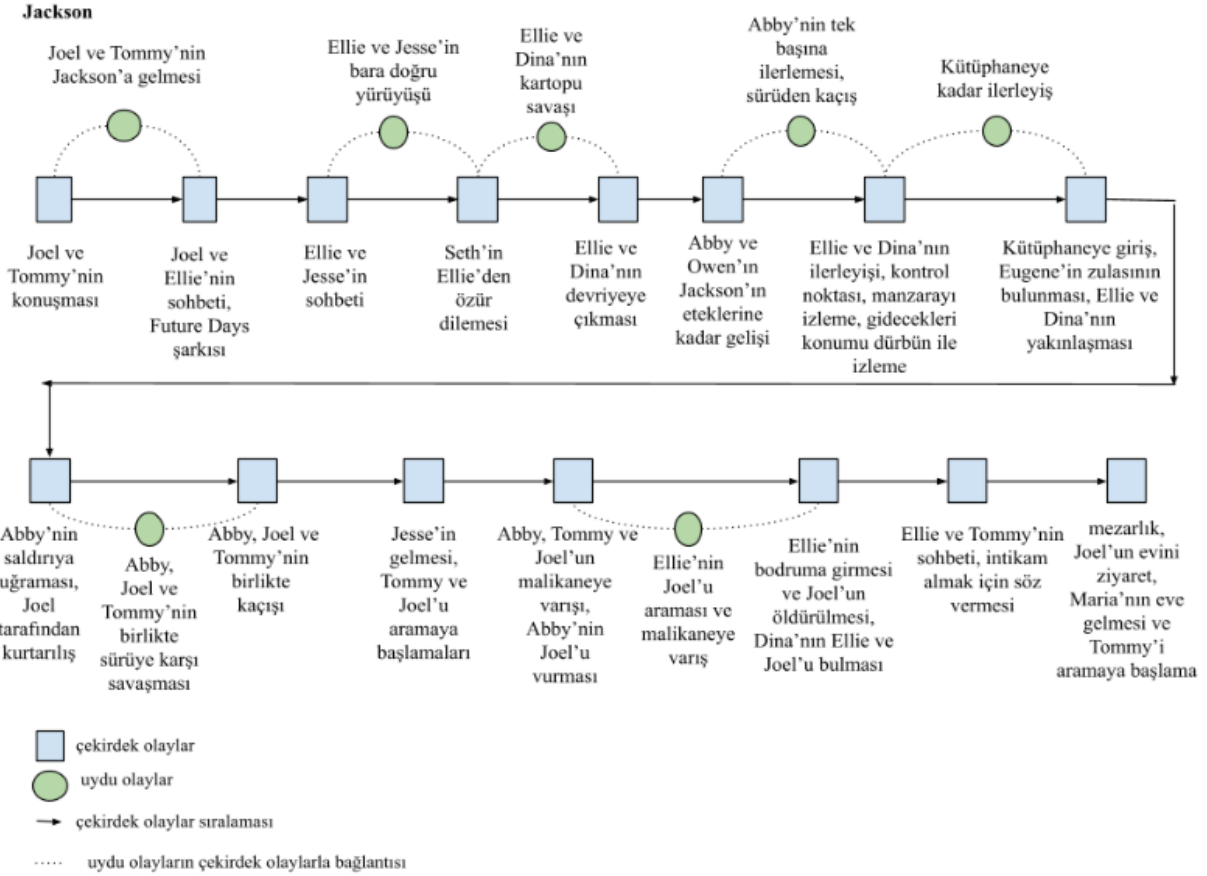


Resim 26: Joel'un ölümü

Ellie odasında oturmaktadır. Tommy, elinde Maria'nın hazırladığı bir yemek kutusuyla Ellie'yi ziyarete gelmiştir. Ellie, intikam planını Tommy'e anlatır. Tommy, hiçbir yere gitmeyeceklerini, giderlerse Jackson'ı koruyacak kimsenin kalmayacağını söyler. Ellie, eğer onun yerinde Joel olsaydı Seattle yolunu şimdiye kadar yarılamaş olacağını söyler. Tommy, bu kişilerin Seattle'da olduklarını bile bilmediklerini söyler ancak Abby'nin montunda yazan WLF, Seattle'da var olan bir örgüttür ve Ellie bunu bilmektedir. Tommy, Ellie'den bir gün daha beklemesini ister. Bu sürede Maria'yı ikna etmeye çalışacaktır.

Ellie, Joel'un mezarının başında, sessiz ve üzgündür. Dina da yanındadır. Ellie yola çıkmadan önce Joel'un evine uğraması gerektiğini söyler. Oyuncu, Ellie'yi kontrol eder ancak ilerlemesi çok yavaştır. Ellie'nin elleri titremektedir ve Joel'un kapısını açmakta zorlanır. Dina kapıyı açar ve dışarıda bekler. Ellie içeri girer. Odalarda dolaşmaya başlar. Baykuş desenli bir kupa bulur; günlüğüne not alır. Defteri açtığında Joel'un resmini çizmiş olduğu görülür. Ancak gözleri karalanmıştır. Sayfanın diğer kısımlarına ise çok sayıda göz çizilmiştir. Diğer sayfada "WLF, onlar da kim?" yazılmıştır. Ellie, Joel'un giyinme odasına girer ve Joel'un ceketine sarılarak koklar. Koridordaki dolabın üzerinde Joel ve Sarah'ın fotoğrafının yanında Joel ve Ellie'nin fotoğrafı da bulunmaktadır. Ellie, Joel'un yatak odasına girer ve yatağın üzerinde bulunan kutuyu açar. İçinde Sarah'ın hediye ettiği ve Joel'un bunca zamandır kolundan hiç çıkartmadığı kırık kol saati vardır. Ellie, kutudan Joel'un silahını çıkarıp yanına alır ve o sırada Dina'nın sesi duyulur. Dina, Ellie'yi çağırılmaktadır; Maria gelmiştir. Maria, Tommy'nin ona bıraktığı mektubu okur. Ellie'nin geride kalması gerektiğini ve bu işi kendi başına halledeceğini yazmıştır. Maria, Ellie ve Dina'ya at ve silah verir. Tommy'i geri getirmeleri gerektiğini söyler ve birinci bölüm burada sonlanır.

Oyunun birinci bölümünde fazlasıyla bulunan sinematikler, Part II'nin ana amacını net bir biçimde açıklamaktadır. Oyunun kontrolü artık Ellie'ye verilmiştir ve oyundaki baba figürü olan Joel artık yoktur. Ana amaç Joel'un intikamını almak olacaktır. Şimdilik Abby'nin kim olduğu bilinmemektedir. Ellie'nin ilk görevi ise Tommy'i bulmak olarak belirlenmiştir.



Şema 15. TLoU Part II - Birinci bölümün çekirdek ve uydu olayları

Oyunun ikinci bölümü, "Seattle 1. Gün" yazısı ile başlar. Wyoming'in aksine burada hava güneşlidir ve her yer yemyeşildir. Ellie ve Dina at üzerinde ilerlemektedirler. İlerleme tamamen çizgiseldir. Bir yandan yol üzerindeki araçlardan silah envanterlerini toplar, diğer yandan da sohbet ederler. Oyunun mikro anlatısına katkı sunacak olan mektuplar ve notlar burada da bulunmaktadır. Askerler tarafından korunan kapıdan içeri girmek isteyenler için yazılmış şifreli bir not ve FEDRA'da bulunan enfekte sayılarına dair bir ilan oyunun bu kısmında bulunabilecek notlardır. Ellie, büyük bir kapıyla karşılaşır. Kapıda FEDRA tabelası olmasına karşın üzerine spreyle boyalı WLF yazılmıştır. Ellie bu durumu günlüğüne not alır. Bu esnada Ellie'nin bugüne kadar günlüğüne almış olduğu notlarına göz atma fırsatı doğmuştur. Ellie, günlerdir uyuyamadığını ve sürekli Joel'un kanları içindeki yüzünü gördüğünü yazmıştır. Kapının sol tarafında küçük bir inşaat sahası vardır ve burada silah ve

sağlık envanterleri toplanır ve Seattle'ın küçük bir haritası bulunur. Oyun ilerledikçe Ellie bu harita üzerine notlar alacaktır.



Resim 27: Haritanın ön yüzü ve Doğu 2 kapısının bulunmasından sonra ele geçirilen Seattle krokisi ve haritası

Kapı kapalıdır. Ellie kapının üst kısmında bulunan asma yürüyüş yolundan ilerler ve kapının diğer tarafına geçer. Bu şekilde kapıyı açabilecektir ancak bunun için mini bir bulmacanın çözülmesi gerekmektedir. Sarı bir elektrik kablosunu jeneratöre bağlamalı ve kapıya güç verilmelidir. Kapı açıldığında Dina atıyla birlikte içeri girebilecek ve ilerlemeye devam edilebilecektir. Bu esnada bulunan bir notta kapıların şifrelerinin yazılı olduğu bir not bulunur. Notun devamında büyük bir saldırı olacağı ve Isaac'in her yeri yağmalama emri verdiği yazmaktadır. Isaac'in kim olduğu ve oyunun anlatısına nasıl bir katkı sunacağı, oyunun diğer bölümlerinde açıklanacaktır. Notun devamında, mahkeme salonunda ya da kubbeli bir binada benzin bulunduğu bilgisi de verilmiştir ancak şu an oyunda bir benzin ihtiyacı bulunmamaktadır. Ellie dış kapıya elektrik vermeyi başarsa da kapı açılmaz. Notta yazılı şifre girildiğinde kapı açılır. İlerlemeye devam edilir. Doğu 2 kapısına gelinir ancak kapı kilitlidir. Jeneratöre bağlanması ve kapıya elektrik verilerek bu kapının da açılması gerekmektedir ancak jeneratörde benzin yoktur. Oyuncu şimdi notta bahsi geçen yere gidip benzini almalı, jeneratörü çalıştırmalı, ardından Sereneva Otel'i'ne gidip bir WLF militanını sorguya çekmelidir.

Doğu 2 kapısında bir not bulunur. Notta Seattle Karantina Bölgesi'nin nüfusunun günden güne azaldığı yazılıdır. WLF tedarik zincirini bozmaktadır. Stoklar hızla erimekte, bu durumda suçlular başta olmak üzere halk sırayla sınır dışı edilmektedir. Artık sıra ikinci derece suçlulara gelmiştir. Bu not ile birlikte birinci oyunda kurulmaya çalışılan askeri düzenin artık işe yaramadığı, karantina bölgelerinde yaşamın durma noktasına geldiği, halkın ayaklandığı ve kendi örgütlerini kurmaya başladığı bilgisi oyuncuya aktarılır.

Ellie ve Dina Westlake Bankasına ait binanın kırık duvarından içeri girer. Binanın alt katında enfekteler bulunmaktadır. Önce onlar yok edilir, ardından sağlık, silah ve gelişim envanterleri toplanır. Bir kasaya ulaşılır ve bulunan 60-23-06 şifresi ile kasa açılır. Kasanın içinden bir pompalı tüfek çıkar. Ayrıca bir gümüş yüzük bulunur ve yüzüğün üzerinde “29 Januarie 1596 9 32 79 Sic Parvis Magna” yazılıdır. Bu yazı, oyunun yönetmeni olan Neil Druckmann’ın yönetmenliğini yaptığı ve Naughty Dog Stüdyolarına ait olan “Uncharted” oyununa ait bir yüzüktür. Yüzüğün bulunması oyunun anlatısına herhangi bir katkı sunmaz. Bankadan dışarı çıkılır ve Ellie haritayı açıp bankanın bulunduğu kısmın üzerine bir çizik atar. Otobüs durağında başka bir not bulur. Bu not Aaron adlı bir kişiye aittir ve Colin’e yazılmıştır. Eğer silah bulabilirse bu cehennemden kaçabilecekleri ve takası gerçekleştirebilecekleri yazmaktadır. Ellie’nin ilerleyişi çizgiseldir. Bir köprü altına düşmüş bir kamyon bulur ve haritada bu noktayı da işaretler. Kamyonun kasasında bulunan herkes ölmüştür. Kasada bir not bulur. Isaac tarafından yazılmış olan bu notta FEDRA askerlerinin yakalanması halinde onlara katılmaları gerektiği, sadakatleri için onlara minnettar olduğu yazılıdır. Isaac ile bir kez daha karşılaşmıştır ancak Isaac’in kim olduğu henüz bilinmemektedir. Kamyondan çıkıldığı anda, bulunulan noktaya haritada bir çizik atılır. Ellie mahkeme salonunu görür; ilerlemeye devam eder. Yol üzerinde çok fazla terk edilmiş FEDRA aracı vardır. FEDRA, WLF’nin saldırısına uğramış ve yenilmiştir. İtfaiye aracından ilkyardım mazemesi ve bir balta alınır. Oyunun bu kısmında yeni bir dinamik tanıtılır: halatla tutunarak ilerleme. Ellie, bulmuş olduğu halata tutunup aşağıya sarkar; sallanarak karşı tarafa atlar. Dina, kubbeli bir bina gördüğünü söyler ve eliyle işaret eder. İlerlemeye devam ederken bir kamp ateşi bulurlar. Bu ateşi Tommy’nin yakıtığını düşünür ve doğru yolda olduklarını dile getirirler. Kamp ateşinin yanında yanmış bir ceset bulunmaktadır. Elli bu cesede bakarak “Yanmış bir astronot gibi” ifadesini kullanır. Apollo faciasına yapılan bu göndermeden sonra Ellie bir not daha bulur. Isaac, Roger’a bir mektup yazmıştır; Çok sayıda FEDRA askerinin WLF’ye katıldığından, FEDRA’nın güç kaybettiğinden ve WLF’nin kazandığından bahsetmektedir. Ellie ve Dina kubbeli binaya gelirler. Binanın bahçesinden içeri girerler ve Dina bu binanın bir sinagog olduğunu söyler. Oyunun yeni dinamiği olan çimlerin arasından sürünerek / gizlenerek yürüme oyuncuya tanıtılır. Ellie ve Dina sinagogun yangın merdiveninden içeriye girer ve sohbet etmeye devam ederler. Dina, ailesinin Yahudi olduğunu, sırasıyla salgını, engizisyonu, soykırımı atlattıklarını söyler. Gerçek hayata bir kez daha gönderme yapılır. Ellie, sinagogda bir benzin bidonu bulur ancak boştur. Benzin bidonu evantere katılır ve benzin aramaya devam etmek için başka alana gidilmesi gerektiği anlaşılır. Ellie, yukarı tırmanır ve bir not bulur. Notta WLF militanlarının Spring ve 5.caddenin

köşesinde toplandığı yazılıdır. Ellie haritayı açar ve Spring ile 5. caddenin kesiştiği köşeyi işaretler. Ellie ve Dina bir Tevrat bulur. Dina, yanmış eşyalar arasında Tevrat'ın sağlam kalmış olmasına dikkat çeker. Hahamın odasına girerler. Takvimde bir Yahudi bayramı işaretlidir. Dina, ablasının yapmış olduğu elmalı tatlıdan bahseder ve Ellie günlüğüne notlar alır. Günlüğüne bir şarkı sözü yazar. Sözlerde Joel'un isminin geçtiği yerlerin üzeri çizilmiştir. Sinagogdan çıktıklarında harita güncellenir. Sinagogun üzerine çizik atılır ve mahkeme salonuna doğru yol alınır. Çıkış kapısına geldiklerinde felce sebep olan bir bomba bulurlar. Açık alanda merdivenli bir gözetleme kulesi vardır. Kulede Dr. Uckmann yazılı tarafsız bir “düşman” koleksiyon kartı bulurlar. Koleksiyon kartına çizilmiş olan figür, oyunun yönetmeni Neil Druckmann'dır ve kendisini düşman olarak göstermiştir. İki kız nihayet mahkeme binasına gelirler ancak içeri giremezler. Duvarda bulunan WLF yazısı dikkat çeker. Ellie bir mektup bulur. Mektup Alison'dan Gavin'e yazılmıştır ve Batı 2 kapısına ilaç götürülmesi gerektiği bildirilmektedir. Ellie haritayı çıkarır ve Batı 2 kapısını işaretler. Batı 2 kapısında bir çizim bulur. Günlüğünü açar ve atı Shimmer'ın resmini çizer. Ellie ve Dina hariyata göre 4. ve 5. sokağın kesişimine gelirler ve burada bir geliştirme masası bulurlar. Yolun devamında bir müzik dükkânı vardır. Dükkânın üst katına çıktıklarında bir sinematik başlar. Ellie bir gitar bulur ve Future Days şarkısının girişini çalmaya çalışır ama çabucak vazgeçer. Dina odaya girdiğinde Ellie Take On Me şarkısını çalmaya başlar. Sinematik sonrasında oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir. Ellie ve Dina müzik dükkânından çıkar ve Batı 2 kapısına gelir. Kapı kapalıdır ancak daha önce buldukları bir notta kapının şifresi yazılıdır. 0451 rakamları girildiğinde kapı açılır. Bu alanda silah malzemeleri, silah geliştirme ve sağlık envanterleri toplanır ancak daha öteye geçilemez. Alan Seattle bölgesinin sınırında bulunmaktadır ve oyunun bu bölümü sadece Seattle haritasında gösterilen alan ile sınırlandırılmıştır. Ellie bir anahtar bulur. Anahtarlığın üzerinde Barko's yazmaktadır. Bir köpek tasmasına ait olduğu düşünülen anahtarın arkasında adres yazılıdır; 900 Marian ve Sixth. Haritada bu adresi işaretleyen Ellie ve Dina oraya gittiklerinde bir depo bulurlar. WLF'ye ait olan bu depoda bir afiş bulurlar. Afişte “Kuzu olduğumuzu düşünüyorlar. Dişlerini ortaya çıkar (kurt çizimi) Washington Liberal Foundation'a katıl” yazmaktadır ve oyunun bu anından sonra WLF militanlarından kurt şeklinde hitap edilmeye başlanır. Ellie ve Dina sohbet ederler. Ellie Boston'da Ateşböcekleri olduğunu söyler. Dina ise New Mexico'da Kuzgunlar'ın varlığından bahseder. Farklı eyaletlerde FEDRA askerlerine karşı ayaklanmış gruplar olduğu bilgisi oyuncuya aktarılır. Depoda beyaz bir tahtaya çizilmiş FEDRA konvoyuna pusu kurulmasına dair bir plan bulurlar. Ellie bir kemer bulur. Bu kemerle uzun silahları taşıyabilecektir. Bu tür kemer ya da askılar, oyunun arayüzünde

oyuncunun silahlara daha kolay erişmesini sağlamaktadır. İlerlemeye devam eden Ellie ve Dina nihayet mahkeme binasına girer. Merdivenlere gelindiğinde, sadece aşağıya doğru gidilebileceği anlaşılır. Merdiven başında asılı olan kat planına göre en aşağıda otopark bulunmaktadır ve buradaki araçlarda benzin olma ihtimali vardır. İki kız ilerlerken sağlık ve silah envanterlerini toplamaya ve karşılaştıkları enfekteleri temizlemeye devam ederler. Birkaç farklı not bulurlar. İlk not Sandra'dan Benny'e yazılmıştır. Sandra arkadaşını FEDRA'dan ayrılıp WLF'ye katılması için ikna etmeye çalışmaktadır. Diğer notta ise Seattle Karantina Bölgesinin çökmek üzere olduğu ve askerlerin bir an önce buradan kaçması gerektiği yazılıdır. Notun bulunduğu yerde, duvarda asılı beyaz tahtada "Tüm nesnelere kasaya kilitlemeli: Şifre 860722" yazmaktadır. Diğer bir notta ise WLF terörist listesi yazılıdır.

~~Emma Patterson~~
~~Jason Patterson~~
Marcus Wilson
~~Luis Sanchez~~
Isaac Dixon
Hugo Gonzales
Alison Cole

Ellie, bu notu okuduktan sonra "Eski yapılacaklar listesi" der. Üstü çizilenlerin öldürüldüğü anlaşılmaktadır. Asansör boşluğundan park yerine doğru geçerler ve araçlardan benzin alırlar. Jeneratöre benzin doldurmak için direkt olarak Doğu 2 kapısına geçilebilmektedir. Benzin jeneratöre doldurulur ve jeneratör çalıştırılır. Kapıya elektrik gitmeye başlayınca, kapının şifresi olan 5345 ile kapı açılabilir. Bu andan itibaren Sereneva Oteline doğru ilerlenir. Sereneva Otelinin dışında kurt sembolü bulunmaktadır. Ellie ve Dina otele girerler. Başından vurulmuş bir ceset ile karşılaşılır. Merdivenlerden yukarı çıkarken sağlık, silah ve geliştirme envanterleri toplarlar. Bir not bulurlar. Burada FEDRA baskınının işe yaradığı, Isaac'ın yeni lider olduğu, Emma ve Jason'ın kurduğu düzeni yeniden inşa edecekleri yazılıdır. Ellie bir odanın kapısını açar ve sinematik başlar. İçeride, sandalyeye bağlanmış bir adam bulunmaktadır. Bu kişi, Joel'i öldüren gruba dahildir. Yerde bir kişi daha yatmaktadır ama kim olduğu belirsizdir. Yerde kan ile yazılmış "Doğu 1 7302" yazısı dikkati çeker. Bunu Tommy'nin yaptığı anlaşılmaktadır. Ellie, iki kişinin çapraz sorguya alındığı, sorulan soruya birinin yazarak, diğerinin ise sözle cevap vermeye zorlandığı bu yöntemin, Ateşböceklerine ait olduğunu açıklar. Ardından haritasını çıkartıp not alır. Sinematik biter ve otele çıkarak ilerlemeye devam ederler. Kısa bir ilerleme sonrasında tekrar sinematik başlar

ve ani bir saldırıya uğrarlar. Shimmer vurulur, Ellie ise attan düştüğü sırada bayılır. Kendine geldiğinde bağlanmış haldedir.

Ellie'yi bağlayan kişi, Joel'i öldüren gruptandır. Ellie kurtulmak için çabalar ancak sonuç alamaz. Adam, onları nasıl bulduklarını sorar ve Ellie (Scars üyelerini kastederek) yüzü yaralı pisliğe sorabileceğini söyler. O sırada bir WLF militanı içeri girer ve diğer kişiyi (Dina'yı) bulmaları gerektiğini söyler. Jordan, Ellie'yi hatırladığını, o kaçakçıyı (Joel'i) öldürürken Ellie'nin de orada olduğunu söyler. Telsizden yeni bir mesaj aldıklarını, Isaac'ın bütün işgalcileri vurma emri verdiğini söyler. Ellie'yi vurmaları gerekmektedir ancak Ellie'nin bildiği başka şeylerin de olabileceğini, ayrıca Ellie onları takip edebileceğine göre, peşlerinde başkalarının da olabileceğini söyler. O sırada Dina, cam tavandan saldırarak, az önce görülen WLF militanını vurur. Jordan Dina'ya saldırır. Ellie yakınına düşen kırık cam parçasına ulaşmaya çalışır. Eğer Ellie zamanında kurtulmayı başarırsa Dina'yı da kurtarabilecektir. Jordan'ı öldüren Ellie, hızlıca üzerini arar; bir fotoğraf bulur ve fotoğraftaki kadının da WLF militanı olduğunu söyler. Yakınlarda televizyon kulesi olup olmadığını görmek için haritaya bakmaya çalışır ancak vakitleri yoktur. Sinematik biter ve kurtlarla uzun bir çatışma sekansı başlar. İçinde buldukları ilkokul binasından çıkıldığında, çatışmalar aynı hızla sürer. Çizgisel ilerleme, Ellie'yi binanın çatısına çıkarır. Çatıdaki pencereden içeri girildiğinde bir telsiz masası bulunur. Isaac tarafından gönderilen bir mesajın deşifresi masada durmaktadır. Notta, tüm işgalcilerin vurulması, diğer kadının ele geçirilmesi ve en kısa zamanda merkeze dönülmesi gerektiği yazmaktadır. İlerlemeye devam edilir. Ellie karşı binanın balkonuna atlar ve envanter toplar. Odanın kapısını açtığında sinematik başlar. Ellie şehrin haritasını, Jordan'ın üzerinde bulduğu fotoğrafı ve mektubu çıkarır. Mektupta Leah'nın televizyon istasyonunda olduğuna dair bilgi vardır. Leah'ın hala istasyonda olabileceğini düşünürler ve dışarı bakarlar. Televizyon istasyonu yakındır. Sinematik biter ve sokağa inilir. Ellie, çok fazla kurt öldürdüğünü ve bundan dolayı WLF'nin peşlerine düşebileceğini söyler. Yolda ilerlerken silah ve sağlık malzemelerinden oluşan envanterleri toplamaya devam ederler. Karşılarına çıkan bir apartmana girebilmek için bir çöp konteynirini sürükler ve üzerine tırmanırlar. İlerlemeye devam ederken bir tuzak mayını (Part I'deki çivi bombasının fırlatılmayan versiyonu) bulurlar. Çizgisel ilerleyen yolun sonunda tekrar dışarı çıkar ve çevredeki ev ve otellerden silah ve sağlık envanterlerini toplayarak yola devam ederler. Cadılar Bayramı temalı bir dükkâna girdiklerinde Ellie'nin yüz ifadesi değişir ve buradan pek hoşlanmadığını dile getirir. Burada oyunun Left Behind / Geride Kalan bölümüne gönderme yapılmaktadır. İlerleme devam ederken kurtları ortadan kaldırmak ya da gizlenerek onlardan

kaçmak mümkündür. Kurtların kendi aralarında gerçekleşen bir konuşmaya şahit olan oyuncu, onların acilen merkeze çağrıldıklarını öğrenir. İlerleme devam ettikçe tv kulesine yaklaşılr. Bir clickerin tuzağa düşmesiyle birlikte, etrafta tuzakların olduğu ve oyuncunun dikkatli olması gerektiği anlaşılır. Bir gözetleme kulesinde bulunan notta, bu bölgede henüz Scars üyelerinin bulunmadığı yazmaktadır, ancak Scars olarak adı geçen grup hakkında bilgi verilmemektedir. Çizgisel olarak devam eden yol üzerinde, duvara çizilmiş bir resim görülür. Dua eden bir kadın çizilmiş ve “Feel her love / Onun sevgisini hisset” yazısı eklenmiştir. Resimdeki kadının kim olduğu ya da neyi temsil ettiği bilinmemektedir.



Resim 28: “Onun sevgisini hisset” illüstrasyonu

Yolda ilerlemeye devam ederlerken, öldürülmüş bit at bulurlar. Atın eğerinde Tommy'nin çantası vardır. Ellie ve Dina doğru yolda olduklarını düşünmekteyken Dina aniden kusar. İyi olduğunu, ata binmekten dolayı rahatsız olduğunu söyler. İlerlemeye devam ettikçe daha çok cesetle karşılaşrlar. Bu kişileri Tommy'nin öldürdüğü düşünülür. Önlerine çıkan tuzakları patlatarak yola devam ederler.

TV binasına girerler. Bina bomboştur. Tavana asılmış cesetler vardır. Ellie, bunu Tommy'nin yapmış olamayacağını, onun tarzı olmadığını söyler. Duvarda kan ile bir sembol çizilmiştir. Üst üste çizilmiş iki tane X ve arasında bu iki X'i ayıran bir çizgi. Çizilen bu sembol, “Onun sevgisini hisset” illüstrasyonunda bulunan sembol ile aynıdır. Binanın üst katına çıkar ve sağlık ve silah malzemelerinden oluşan envanterleri toplamaya devam ederler. Kapılar kapalı olduğu için binanın dışında bulunan pervazlardan ilerlemekte ve odadan odaya geçmektedirler. Bir üst kata çıktıklarında, bir not bulurlar. Not, Rua isimli bir kişiye, babası tarafından yazılmıştır. Rua'nın bir grup Scars üyesini yakalayıp teslim etmiş olması Isaac'ı çok mutlu etmiştir. Bu not ile birlikte Scars üyelerinin WLF'ye karşı bir grup olduğu anlaşılır.

Ellie başka bir odaya girer ve sinematik başlar. Leah, oklarla vurulmuştur. Ağır yaralı bir halde yerde yatmaktadır. Dina, hızlıca Leah'nın üstünü arar. Ellie görmüş olduğu çantaya bakar ve bir telsiz bulur. Çantada diğer WLF üyelerinin fotoğrafları vardır. Aralarında Abby ve Owen'ın da bulunduğu dikkat çeker. Telsizden, tv istasyonuna acil destek verilmesi gerektiği hakkında bir anons duyulur. Ellie ve Dina'nın bir an önce oradan çıkması gerekmektedir ve sinematik burada sonlanır. Saldıran WLF militanlarına karşı koymak mümkün değildir; dolayısıyla koşarak bu binadan kaçılması gerekmektedir. Ellie ve Dina yeraltına inerler ancak burada çok fazla spor vardır. Bu seviyenin en az eforla geçilmesinin yolu WLF militanları ve enfektelerin birbiriyle kapışmasını sağlamaktır. İki kız metroda ilerlemeye devam ederler. Dina zaman zaman yorulduğunu dile getirir. İlerleme devam ederken bir not bulurlar. Gray'den, Jules'a yazılmış olan bu notta, Gary'nin Seraphite kampına, "Haven"a gittiği ve Isaac'e yakalanmamayı umut ettiği yazılıdır. Metroda ilerlemeye devam ederler. Merdivenlerden çıkıp havalandırma yoluna geçerler. Havalandırma boşluğundan alt kat görülmektedir. Yeni bir tür enfektenin patlayarak etrafındaki WLF militanları öldürdüğünü görürler. Bu sahneden sonra aşağıya iner ve envanter toplarlar. İllüstrasyonda görülen kadının minyatür heykelini bulurlar. Çizgisel ilerleme devam etmektedir. Tren istasyonuna geldiklerinde sinematik başlar. Ellie enkaz haline gelmiş olan bir trene girer. Bu sırada içinde bulunduğu vagon aniden çöker ve enfektelerin saldırısına uğrar. Dina onu kurtarır ancak Ellie'nin maskesi kullanılamaz hale gelmiştir. Dina panikler ve kendi maskesini çıkarıp Ellie'ye vermeye çalışır. Ellie onu sakinleştirir. Maskesiz nefes alabildiğini gösterir. Dina bu duruma çok şaşırır. Ellie bağışıklığının olduğunu bir kez daha söyler. Sürü saldırısı başlar ve hızlıca oradan uzaklaşırlar. Bir tiyatro binasına girerler. Sinematik burada devam eder. Ellie bağışıklığının olduğunu ve bu gerçeği Joel ve Tommy dışında artık Dina'nın da bildiğini söyler. Dina ise ağlayarak hamile olduğunu itiraf eder. Ellie bunu neden daha önce söylemediğini sorar. Bu durumu bilmiş olsa, geri dönmeyi tercih edecektir. Dina şu anda ona yük olmaktadır. İki de sessizleşirler ve Ellie ortamı terk eder. Sinematik burada biter ve Ellie, tiyatro binasını kontrol etmek için yürümeye başlar. Telsiz masasının olduğu yerde bir not bulur. Bu not bir günlük parçasıdır ve günlüğü yazan kişi artık telsizden sinyal alamadığını, çatıda bir sorun olmuş olabileceğini belirtmektedir. Ellie çatıya çıkarak önce jenaratörü, ardından telsizi çalıştırır. Ancak henüz sinyal alınamamaktadır. Ellie, tiyatro binasını dolaşmaya devam eder. Sahne arkasında bir gitar bulur. Gitarı eline alır ve Future Days'i çalmaya çalışır. Bu esnada üç yıl öncesine dönülür; Ellie Future Days adlı şarkıyı çalmaya çalışmaktadır. Joel yanına gelir ve parmaklarının kas hafızasının oluşması gerektiğini söyler. Daha sonra birlikte yürüyüşe çıkarlar. Joel'un Ellie'ye bir sürprizi vardır ve

Ellie bunun için sabırsızlanmaktadır. Joel, yürüyüşleri sırasında Ellie'yi nehre doğru iter. Ama korkulan olmaz çünkü Ellie artık yüzebilmektedir. Joel, gitar çalmanın dışında Ellie'ye söz verdiği gibi yüzmeyi de öğretmiştir. İlerlemeye devam ederler. Bu kez de Ellie, Joel'u nehre düşürür. Bu şakalaşmadan sonra ilerlemeye devam ederler. Ellie dev bir dinazor heykeli görür ve çok heyecanlanır. Oyuncu burada dinozorun tepesine çıkmayı ve aşağı atlamayı tercih edebilir. Joel ile birlikte dinazor iskeletlerinin bulunduğu bir müzeye girerler. Ellie, müze müdürü odasına girer ve masaya oturup telefonu eline alır. "Şu an bütün dinozorlarımız meşgul. -Joel gelir- Pardon, bir tanesi şimdi geldi." der. Saint Mary Hastanesi olayından sonra Joel ve Ellie'nin arasının artık iyi olduğu oyuncuya aktarılmıştır. Müzenin dinozorlar kısmı tamamlanınca bilim kısmına geçiş yapılır. Burada astronot kıyafetleri, uzay ile ilgili bilgiler ve eşyalar bulunmaktadır. Müzenin ortasında bir uzay kapsülü vardır ve Ellie içine girmek ister. Joel kaskı olmadan içeri giremeyeceğini söyler ve Ellie bir astronot kaskı seçip kapsüle girer. Joel, Ellie'ye bir kaset verir ve kaseti dinlerken Ellie'nin gözlerini kapatmasını ister. Bu ses kaydında uzay mürettebatının fırlatılış anındaki diyalogları vardır. Ellie uzaya gittiğini hayal etmektedir. Ses kaydı bitince Joel ve Ellie birbirlerine bakarlar. Ellie son derece mutludur.



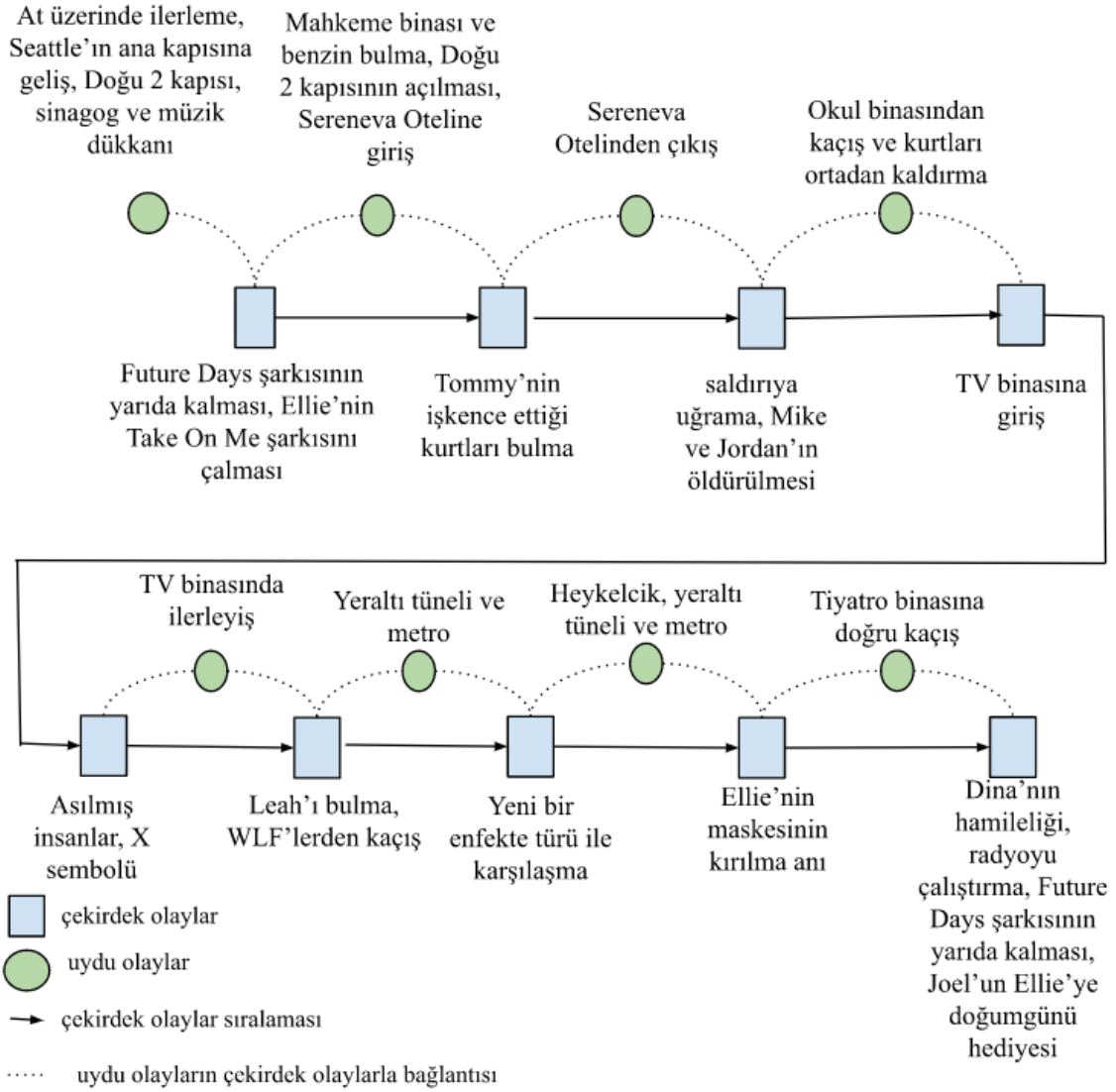
Resim 29: Doğum günü hediyesi

Kapsülden çıktıklarında Joel, Ellie'ye bir roket rozeti verir. Ellie, bu rozeti çantasına takar. Defterine bu anıyı not eder ve uzaya çıkışının resmini çizer. Altına da "Bir gün" yazar. İlerlemeye devam eder ve binadan çıkarlar. Ellie, karşıdaki müzeye de girmek istediğini söyler. Müze karanlıktır ve oyuncu burada gerginlik hissedecektir çünkü duvarlarda karamsar yazılar yer almakta, Ateşböceğinin artık umudunu kaybettiği hakkında cümleler bulunmaktadır. Ellie, artık kimsenin umudunun kalmadığını, böyle bir dünyada yaşamak

istemediğini ve ölmeden önce hayatta en çok sevdiği yere geldiğini yazan bir intihar mektubu bulur. Ellie, bir domuzun saldırısına uğrar ancak domuz hemen kaçır. O sırada Joel gelip Ellie'yi kontrol eder. Joel, artık eve dönmeleri gerektiğini söyler ve bölüm burada sonlanır.

Oldukça uzun süren aksiyon sahneleri arasında oyunun anlatısının temel yapıtaşını oluşturan çekirdek olayların süresi oldukça az yer kaplamaktadır. Ellie'nin Dina ile birlikte vakit geçirmesi güzel olsa da, defterine almış olduğu notlar ruh halinin çok da iyi olmadığına işaret etmektedir. WLF militanlarına karşı vermiş olduğu savaşta Ellie'nin yüz ifadesinin normalden daha öfkeli olması, bu bölümde Ellie'nin öfkesinin gittikçe arttığını göstermektedir. Oyuncunun öfkeye odaklanabilmesi için bu bölümün daha uzun planlanmış olduğu düşünülebilir. Bölüm boyunca Ellie'nin Future Days şarkısını çalmaya çalışması ancak bunu bir türlü gerçekleştirememesi, oyunun anlatısında büyük bir öneme sahip olsa da, asıl işlevi oyunun sonuna kadar kendisini belli etmeyecektir. Oyunda bulunan notlarda Isaac karakteri, cars çetesi ve illüstrasyonu yapılan kadın figürü, ilerleyen bölümlerde oyunun anlatısına büyük katkı sunacaktır.

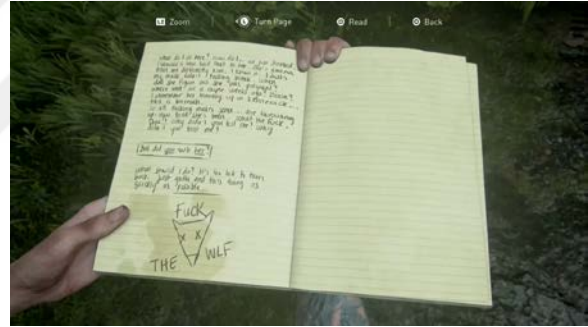
Seattle Day 1 / Seattle 1. Gün



Şema 16. TLoU Part II - İkinci bölümünün çekirdek ve uydu olayları

Oyunun üçüncü bölümü "Seattle 2. Gün" yazısıyla başlar. Ellie, tiyatro salonunda uyuyakalmıřtır. Telsizden çıkan cızırtılı sesleri duyar ve hareket etmeye başlar. Sesi takip etmek için telsizin bulunduđu odaya ve sinematik başlar. Dina kusmaktadır ancak kendisini hemen toplarlar. Aralarında herhangi bir sođukluđun olmayıřı, Ellie'nin Dina'ya oldukça seksi görüldüđünü söylemesinden anlařılmaktadır. Dina telsizden sesler yakaladıđını anlatır. WLF'nin konuřmalarını dinlemiř ve konumlarını haritada iřaretlemiřtir. WLF'nin istihbaratına göre Owen kayıptır. Abby'nin konumu hakkında herhangi bir bilgi yoktur. Telsizden anonslar gelmeye devam etmektedir. Silahlı birinin 13 nolu bölgede olduđu söylenmektedir. Ellie ve Dina bu silahlı kiřinin Tommy olduđunu düşünür. Haritaya

baktıklarında 14 nolu bölgenin Hillcrest olduğunu düşünürler. Ellie yola çıkmaya hazırlanır ancak Dina iyi değildir. Ellie tek başına yola çıkacaktır. Dina bilekliğini Ellie'ye verir ve ona şans diler. Sahne değişir; Ellie Hillcrest yazan bir tabelanın altında durmaktadır. Oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir. Çizgisel ilerleyen yolun etrafında evler ve dükkânlar vardır ancak bu mekânlara giriş yapmak, ilerlemenin çizgiselliğini bozmamaktadır. İlerleme esnasında Boris Legasov adlı birinin okçulukta aldığı birincilik ödülü bulunur. Ödülün yanında, Boris'in çocukları tarafından Boris için çizilen bir doğumgünü resmi vardır. Çizgisel ilerleyen koridorun sonunda Ellie dışarı çıkar ve önünden hızlıca bir araç geçer. Araçta Tommy'yi aramaya çıkan kurtlar bulunmaktadır. Ellie, çizgisel yolda ilerlemeye ve yolun kenarındaki dükkânlara ve evlere girerek silah ve sağlık malzemelerinden oluşan çeşitli envanterler ve notlar toplamaya devam eder. WLF tarafından asılmış olan dev "kurallar" posterinin üzerinde WLF'ye karşı direnişin başladığını gösteren bir çizim bulunmaktadır. Ellie bu çizimi defterine not alır. Defterde ayrıca, Dina'nın kendisine neden güvenmediğini sorgulayan bir paragraf yazdığı görülmektedir.



Resim 30 ve 31: "Kahrolsun WLF"

Oyunun bu bölümünde iki farklı not bulunur. Birinci not, Uli'den Boris'e yazılmıştır. WLF'ye katılmış olmalarının yanlış bir karar olduğu ve onlarla birlikte stadyuma dönmeyecekleri yazmaktadır. İkinci notta ise Yolanda'nın WLF askerlerine teslim olmayacağı, Boris'e, Alfie'ye ve Sofia'ya veda ettiği yazılıdır. Başta FEDRA'ya karşı başlayan isyanlar, WLF'ye yönelmiştir ve halk WLF'yi artık istememektedir.

Ellie ilerlemeye devam eder. WLF militanlarının konuşmasına şahit olur ve yeni oyun mekaniği tanıtılır. Köpeklerin koku alması ile Ellie'nin yeri artık tespit edilebilecektir.

Oyunun bu anından itibaren Ellie'nin bıraktığı koku izi, takip tuşuna basılarak tespit edilebilecek ve köpeklerden kaçış bu şekilde mümkün olacaktır. Ancak Ellie'nin kokusu köpekler tarafından alındığı an gizlilik ortadan kalkacaktır. Ellie WLF militanlarını atlattıktan sonra ilerlemeye devam eder. Uli'den Boris'e yazılmış bir not bulur. WLF kurallarının üzerine "Kahrolsun WLF" yazısını yazan kişinin Boris'in kızı Sofia olduğu anlaşılır. Sofia bu nedenle WLF tarafından idam edilmiştir. Notta WLF'ye karşı bir direniş göstermek istedikleri ve bunun için Boris'in liderliğine ihtiyaç duydukları yazmaktadır. Ellie ilerlemeye devam eder ve bir evin bodrumuna girer. Burada bir shambler ile karşılaşılır. Shambler, enfektelerin ileri seviyesidir ve öldürülmesi daha zordur. Burada gizlenilerek shambler geçilebilir ya da envanter yeterli ise shambleri öldürmeye çalışmak tercih edilebilir. Ellie bodrum kattan çıkar ve sağlık ve silah malzemelerinden oluşan envanterleri toplamaya devam eder. Binadan çıkan Ellie üzerinde bisikletçi yazan başka bir dükkâna girer. Burada bulduğu bir başka notta Brandman ailesinin, Sofie'ye olanları gördükten sonra pes ederek kurtlara katıldığı yazmaktadır. Not Uli adlı bir kişiye yazılmıştır. İlerleme devam ederken Hillcrest sakinlerinin Boris'i ihbar edeceklerine dair iki farklı not daha bulunur. Yolun ilerisinde bir patlama gerçekleşir ve Ellie, bu patlamanın Tommy tarafından gerçekleştirildiğini düşünür. Ellie ilerlemeye devam eder ve bir not daha bulur. Bu not Boris tarafından yazılmıştır. Boris ihbar edileceğini anlamış ve mahalledeki herkesi katletmiştir. Not bir itiraf niteliğindedir. Oyunun mikro anlatısını oluşturan mini hikâye, bulunan bu not ile sona erer.

Ellie ilerlemeye devam ederken, bir enfekteyi öldürdükten sonra enfentenin üzerinde bulunan oku alır ve bu andan itibaren oku bir silah olarak kullanmaya başlar. Bulduğu evin arka bahçesinde okçuluk eğitiminde kullanılan hedef tahtaları bulur. Oyuncu burada kalmayı tercih ederek okçuluğunu test edebilir ya da ilerlemeye devam edebilir. Bahçeden dışarı çıkıldığında her yerde WLF militanlarının olduğu görülür. Bu bölümde gizlenmek mümkün olmamaktadır çünkü Ellie, köpek kulübesine kilitlenmiş bir köpek tarafından tespit edilmiştir. Bu nedenle hızla kaçmaya başlar. Kısa bir sinematik ile kaçmaya çalışan Ellie durdurulur ve ağzı kapatılır. Ellie'yi durduran kişi Jesse'dir ve yardım etmek için gelmiştir. Birlikte bir araca binerek kaçmaya devam ederler. Aracı Jesse kullanmaktadır. Ellie ise silahlarıyla kendilerini kovalayan WLF militanlarını vurmaktadır. Bu şekilde ilerlemeye devam ederlerken bir sinematik başlar ve araç kaza yaparak göle düşer. Yüzerek gölden çıkan Ellie ve Jesse tiyatro binasına gelir. Dina, Jesse'i gördüğüne çok sevinir ve hemen Jesse ile ilgilenmeye başlar. Ellie konuşmadan oradan ayrılır ve sahne değişir; iki sene öncesine gidilir. Tommy ve Ellie birlikte manzarayı izlemektedir. Ellie, defterine Cat'in Dina'yı kıskandığını

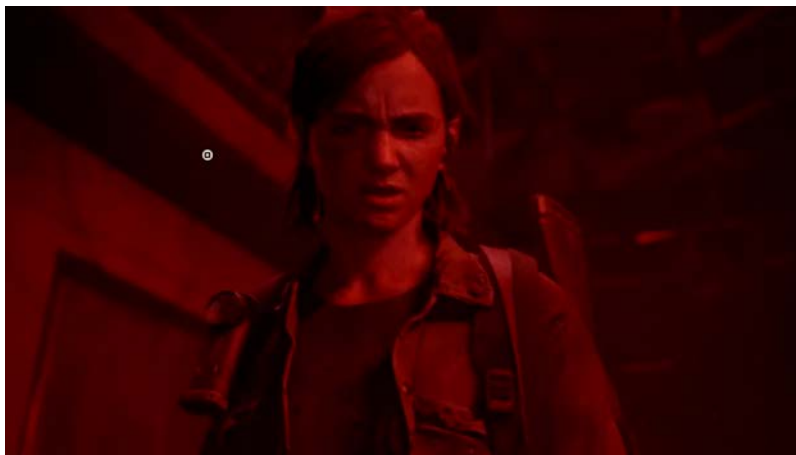
yazar. Tommy, Ellie'ye silah kullanmasını öğretir ve yolda birkaç enfekteyi vurur. Tommy ve Ellie bir binaya girerler; Joel onları beklemektedir. Joel Ellie'ye gitarın tellerini deđiřtirmedięini, yolun ilerisinde bir mőzık dőkkānı olduđunu ve oradan gitar teli bulabileceklerini sőyler. Ellie Joel'a karřı sođuktur. Joel, Ellie'ye çizgi roman hediye eder ancak Ellie fazla tepki vermez. Mőzık dőkkānına gidebilmek iin ۆnlerinde bulunan engeli ařmaları ve bunun iin bir binanın ierisinden gemeleri gerekmektedir. Evde eřitli envanterler toplar ve birkaç enfekteyi etkisiz hale getirirler. Bir bloater saldırısına uđrarlar ancak Joel bu tehlikeyi de kolayca savuřturur. Sinematik bařlar. Yerde cansız yatmakta olan bir ift gőrőrlere. Yanlarında bir not vardır. İsimleri Adam ve Sydney olan bu ift, dıřarıda acı eken insanlar varken Jackson'da duramadıklarını ama katıktan bir saat sonra enfeksiyon kaptıklarını ve burada hayatlarına son verdiklerini yazmışlardır. Ellie stresli bir Őekilde Joel ile konuřmaya bařlar. Joel Saint Mary Hastanesinden ayrılırken Ellie gibi bađıřıklıđı olan dőzinelerce insan olduđunu sőylemiştir ama Ellie bunlardan biriyle bile karřılařmamıştır. Ellie Joel ile tartıřmak niyetindedir ama Joel, her Őeyin farklı olmasını umduđunu ancak beklentisinin bořa ıktıđını, yola devam etmek dıřında bir Őey yapamayacaklarını sőyler. Ellie durumu kabullenir. Sahne tekrar deđiřir ve gőnőmőze geri dőnölőr. Ellie koluna dikiř atmaya alıřırken Dina yardıma gelir. Birlikte radyo masasına yőnelirler ve Nora'nın birliđinin bir hastaneye yőnlendirildiđinin bilgisini alırlar. Ellie yola ıkmaya karar verir ancak Dina, Jesse'in uyanmasını beklemesi gerektiđini sőyler. Ellie zaman kaybetmemeleri gerektiđini, tiyatro binasının kapısını ieriden kilitlemesini sőyler ve oradan ayrılır.

Route 5 tabelası gősterilir ve oyunun kontrolő tekrar oyuncuya verilir. Bu bۆlőmőn amacı Route 5'i takip ederek hastaneye ulařmak, Nora'yı bulmak ve Abby'nin yerini Nora'dan ۆđrenmektir. izgisel koridor tasarımına sahip olan oyunda ilerlemeye bařlanır. Enfektelerin ortadan kaldırılması, envanter toplanması ve notların bulunması gibi dinamikler devam eder. Bulunan bir notta Isaac, WLF'den kaan dőrt kiřinin ismini yazmış ve bu kiřilerin silah alarak kamasının kabul edilemeyeceđini eklemiřtir. Bir diđer notta, Paige adlı kiřinin kapuřonlular tarafından "gőnahkār" olduđu gerekesi ile vurulduđu yazılmıştır. Hemen ardından bulunan, Ji-So'nun Melissa'ya yazmış olduđu notta ise WLF'ye katılmış olsalar da kim olduklarını unutmadıkları, dedikodular dođru ise gőneye dođru gitmeleri gerektiđi yazılmıştır. Oyunun bu bۆlőmőnde Ji-So ve Melisasa'nın WLF'den kaan kiřiler olduđu bilinmektedir ama aslında kim oldukları, dedikodunun ne olduđu ya da gőneye neden gitmeleri gerektiđi oyunun onuncu bۆlőmőnde anlařılacaktır. Bu notun bulunmuř olması, oyunun hikāyesinin gittiđi yőnő deđiřtirmemekle birlikte oyunun bitimine yakın ortaya

çıkacak olan bir gerçeğe şimdiden ışık tutmaktadır. Bir geliştirme masası bulunur ancak Ellie bu geliştirme masasını kullanmaya başladığı an, Isaac'ın notunda ismini yazmış olduğu dört kaçak WLF üyesinin saldırısına uğrar. Bu kaçak grup, Ellie'yi kurt zannetmektedir. Saldırmaya ve “Geri dönmeyeceğiz” diye bağırma devam ederler. Saldırının üstesinden gelindikten sonra geliştirme masası tekrar kullanılabilir. İlerlemeye devam eden Ellie bir kasa bulur ancak şifreyi henüz bilmemektedir. Bulduğu notta kasaya ait şifrenin, evlilik yıldönümü tarihi olduğu yazmaktadır. Kasanın bulunduğu odadaki takvimde 8 Kasım 2013 tarihi işaretlenmiştir ve 30. yıldönümü notu yazılmıştır. Dolayısıyla oyuncu, kasa şifresinin 10-08-83 olduğu çıkarımını yapabilecektir. İlerlemeye devam edilirken Lakehill Seattle Hastanesi görünür. Bir binaya girilir ve burada enfektelerin temizliği yapılırken bir yandan sağlık, silah ve geliştirme envanterlerini toplamaya devam edilir. Yolun sonunda Ellie, mini bir sinematik ile kanalizasyona düşer ve akıntıyla sürüklenmeye başlar. Yüzerek kıyıya çıkar ve karşısında “You are here / Buradasın” haritası bulur. Bu haritaya göre hastaneye gitmek için parkın içinde bulunan kestirme yol kullanılabilir. İlerlemeye devam ederken bir sinematik başlar. Ellie ıslık sesi duyar ve okla vurulur. Hemen ağaçların arkasına gizlenir. Kapüşonlu kişiler, ıslıkla haberleşerek Ellie'nin yerini tespit etmeye çalışmaktadır. Oyuncu, burada gizlenerek ya da Scars üyeleri ile savaşarak ilerlemeyi tercih edebilir. Ellie bu bölümden sonra ilerlemeye devam eder. Çıkmaz bir yola girer ve yolun sonunda bir otel görür. Otelin içinden bir açıklık bularak hastaneye geçmeye çalışacaktır. Otelde Simon tarafından yazılmış bir not bulur. Simon, hamile eşi Paige için yardım istemektedir. Otelden dışarı çıktığında bir grup Scars üyesinin bir WLF militanını idam ettiğine tanıklık eder. Militan, Isaac hakkında bütün bilgileri vermeye hazırdır ancak Scars üyeleri onu dinlemezler. Scars üyeleri sokaktan ayrıldığında Ellie ilerlemeye devam eder ve bir kozmetik dükkânına girer. Ellie, sağlık ve silah envanterlerini toplamaya devam ederken, iri yapılı bir Scars üyesinin saldırısına uğrar. Saldırıyı atlattıktan sonra üst katlara doğru çıkar ve çatıdan karşı binaya atlar. Bu binada, M. K'den Tom'a yazılmış olan bir not bulur. M.K, WLF'ye katılması gerektiğini, gitmeden önce kasaya Tom için bir zula bıraktığını yazmıştır. Kasanın şifresi 38-55-23'tür. Ellie kasayı açar ve kasanın içerisinde bulunan yüklü miktardaki silah ve sağlık envanterlerini toplar. İlerleme devam ederken bir geliştirme masası bulunur. Ellie yolun sonunda bir dereye gelir ve yüzmeye başlar. Barikata geldiğinde WLF militanlarının konuşmasına şahit olur. Askerler kadının kaçtığından ve Isaac'ın buna çok kızacağından bahsetmektedir. Kaçan kadının kim olduğu henüz bilinmemektedir. Ellie yüzerek ilerlemeye devam eder. Arkası dönük oturmakta olan bir WLF militanı kadına Nora'nın yerini sorar. Kadın hastanede olduğunu söyler ancak Ellie'nin bir yabancı olduğunu fark edince saldırıya

kalkışır. Ellie daha çabuk davranır ve soğukkanlılıkla kadını öldürür. Ellie nihayet hastaneye ulaşır. Nora'yı bulma amacına çok yaklaşmıştır. Hastanede, WLF'nin tedarik etmesi gereken mallar listesini ve en aşağı kata inilmemesi gerektiğine dair bir uyarı notunu bulur. Isaac'ın bu denli kapsamlı bir yağmalamaya neden giriştiği henüz bilinmemektedir ancak oyunun ilerleyen kısımlarında bu eylemin sebebi oyuncuya açıklanacaktır.

Ellie, ilerlemeye devam eder. Hastanenin havalandırmasına girer. Havalandırma penceresinden, iki militanın Nora'yı sıkıştırdığını görür. Militanlar Abby'nin kaçabilmesinin Nora'ya bağlı olduğunu söylemektedir. Nora ise Abby'nin kaçmasıyla kendisinin herhangi bir alakasının olmadığını dile getirir. Isaac'ın aradığı, oyunun birkaç yerinde bahsi geçen kayıp kadın Abby'dir. Ancak Abby'nin neden esir alındığı henüz bilinmemektedir. Ellie, yolun sonunda havalandırma penceresini açar ve dışarı çıkar. Bir sinematik başlar. Nora sorguya çekilmektedir. Abby'nin nerede olduğunu söylemez. Ama Joel'un ölmeyi hak ettiğini dile getirir ve eline bir tepsi alıp Ellie'ye fırlatır. Sinematığın sonlandığı bu anda kovalama sahnesi başlar. Oyunun kontrolü oyucudadır. Ellie ve Nora'nın arasındaki mesafenin mümkün olduğunca kısılması ve Nora'nın yakalanması gerekmektedir. Kovalamacanın sonuna doğru WLF militanları ve enfektelerin bir araya geldiği bir alana gelinir ve bu alan geçildikten sonra Nora'nın saklandığı odaya girilir. Sinematik başlar. Her yer sporla doludur. Nora nefes almakta zorlanır. Ellie'nin rahatça nefes aldığını görünce şaşırır ve tepkisini "Sen o kızsın" diyerek dile getirir. Ellie'nin "o kız" olduğunu bilen tek grup Ateşböcekleridir. Abby ve arkadaşlarının Joel'dan neden nefret ettikleri oyunun bu sahnesi ile anlaşılır. Nora, Ateşböcekleri olduklarını kabul eder ancak geriye kimsenin kalmadığını da ekler. Nora'nın bu ifadesi karşısında Ellie şaşırır ancak Abby'nin yerini sormaya devam eder. Nora, arkadaşını satmayacağını söyler. Ellie, öfke krizine girer ve Nora'yı dövmeğe başlar. Oyun, bu kısımda oyuncuya Nora'ya vurma seçeneğini sunar ancak oyuncu bu eylemi gerçekleştirmeyi reddederse, oyun kendiliğinden Nora'ya vurma eylemini gerçekleştirir.



Resim 32: Ellie'nin öfkesi ve Nora'ya vurma seçeneğinin sunulması

Sahne değişir ancak sinematik devam eder. Ellie, tiyatro binasına gelir. Dina, kapıyı açar ve Ellie'yi karşılar. Ellie şoktadır; yavaşça haritayı çıkarır ve haritadaki bir noktayı işaret ederek “Abby burada, akvaryumda.” der. Oyunda bu bilgi gösterilmese de, Ellie'nin cinnet geçirdiği sahnenin hemen sonrasında Abby'nin akvaryumda saklandığı bilgisinin Nora tarafından verildiği anlaşılır. Cinnet sahnesi ile Ellie'nin şokta olduğu sahne arasında herhangi bir boşluk ya da ara sahne bulunmamaktadır. Dina, Ellie'yi banyoya götürür. Ellie nefes almakta zorlanmaktadır. Dina, Ellie'nin tişörtünü çıkarır. Yaralarla dolu sırtını görür. Ellie, Nora'yı konuşturduğunu söyler. Dina, Ellie'ye sarılır. Ellie, Dina'ya onu kaybetmek istemediğini söyler. Sahne tekrar değişir. Ellie, Saint Mary Hastanesinde Pediatri katındadır. Müzik dükkânında yaşananlardan sonra Ellie'nin Joel'a güvenmediği ve gerçekleri öğrenmeye çalıştığı anlaşılır. Hastanede kimse yoktur. Odalarda Ellie'nin test sonuçları, röntgen filmleri, tahlilleri v.b belgeler bulunur. “Yarın bu zamanlar tarihi değiştirmiş olacağız. – J.” ve “Fırsatı kaçırdık ama neden dağılıyoruz? Ben onları bulmaya gidiyorum- Scott” yazılı notlar bulunur. Ellie, ameliyat odasına girer. Burası, Ellie'nin ameliyat olması gereken ancak Joel'un doktoru öldürerek Ellie'nin ameliyat olmasına izin vermediği odadır.



Resim 33: Joel'un ameliyathaneye girişi

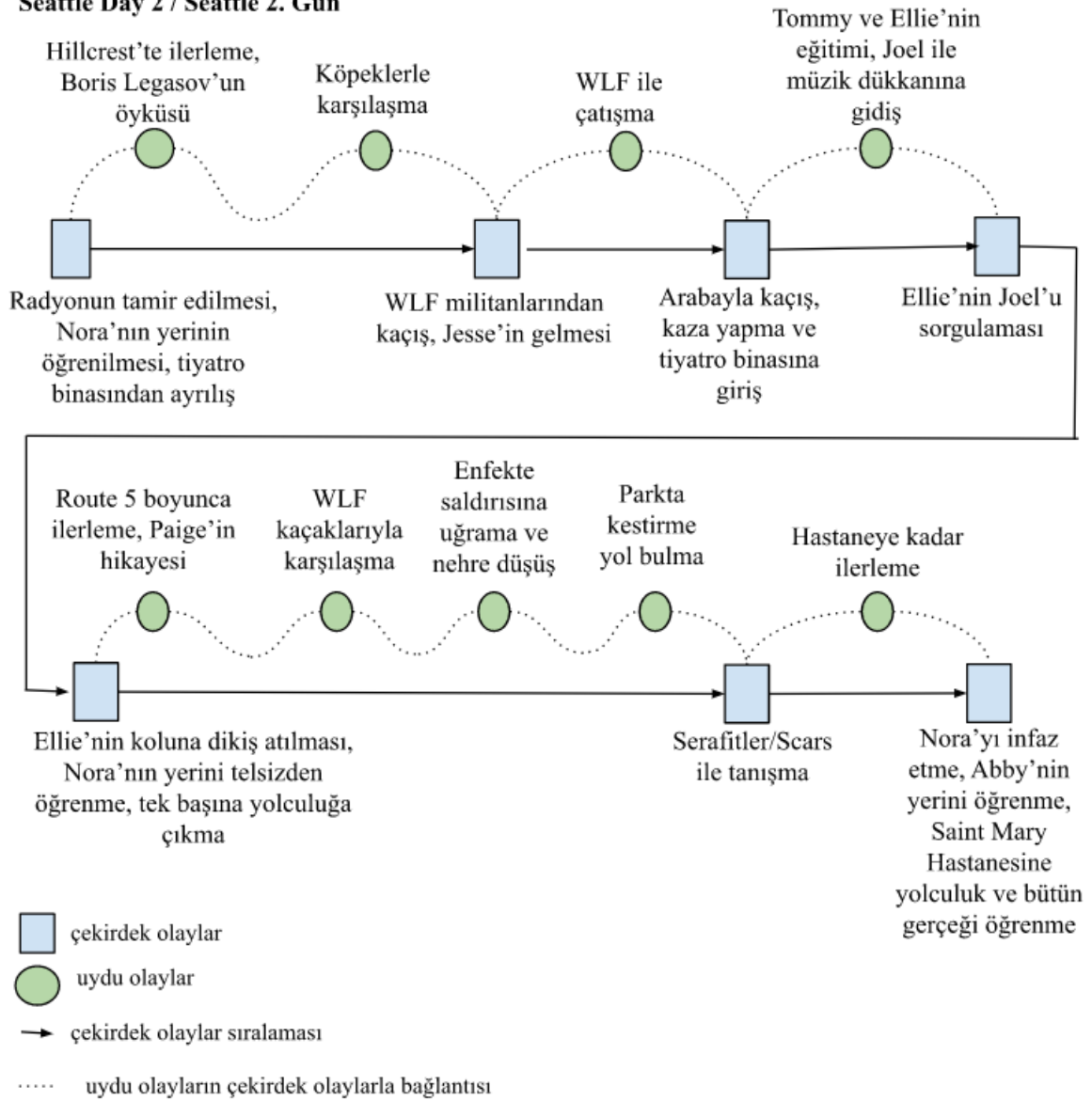


Resim 34: Ellie'nin ameliyathaneye girişi

Ellie ameliyathanede bir ses kayıt cihazı bulur. Bir Ateşböceği üyesi, bütün umutlarının tükendiğini, kaçakçı ve kızın peşinden gitseler bile aşığı üretebilecek tek kişinin artık öldüğünü söyler. Plan değişir; Ellie, Saint Mary Hastanesinin bahçesinde oturmaktadır. Ses kaydını tekrar tekrar dinler. Sahneye Joel girer. Ellie için endişelenmiş ve Jackson'dan hastaneye kadar onu aramıştır. Ellie, Joel'un sarılmasını reddeder ve Joel'a bütün gerçekleri anlattırsa onunla birlikte Jackson'a döneceğini ama yalan söylerse hiçbir yere gitmeyeceğini söyler. Joel, bütün gerçeği açıklar. Aşığı geliştirmenin Ellie'nin hayatına mal olacağını ve onu kaçırdığını söyler. Ellie yıkılır ve sinir krizi geçirir. Joel'a, Jackson'a döneceğini ama bir daha asla onunla görüşmeyeceğini söyler. Oyunun üçüncü bölümü Saint Mary Hastanesinde gerçekleşen bu mazi sahnesi ile sonlanır.

Ellie ikinci bölümün sonunda müzede karşılaştığı, Ateşböceklerini suçlayıcı duvar yazıları sebebiyle bu grup hakkında şüpheye düşmüştür. Üçüncü bölümde gitar teli almak için Joel ile birlikte çıktıkları yolda, kendisinin bir işe yaramadığı düşüncesine kapıldığı ve artık Joel'a inanmadığı görülmektedir. Aksiyon ve keşif sahnelerinin bol olduğu bu bölümde, Ellie ve Dina arasındaki ilişkinin ne seviyede olduğu, Abby'nin bir Ateşböceği olduğunun anlaşılması ve Scars üyelerinin yargısız infaz yapabilecek kadar zalim bir grup olduğu açıklanmıştır. Birinci oyunda Ellie'nin sinir krizi geçirdiği sahne ile bu bölümde yer alan sinir krizi sahnesi, sinematik olarak büyük benzerlikler göstermektedir. Ellie'nin birinci oyunda öfkesini kontrol edemeyerek Nora'ya defalarca vurması ve David'e saldırması, görsel anlamda birbirlerini hem destekleyicidir hem de Ellie'nin içinde bulunduğu buhranın geçici olmadığını oyuncuya aktarmaktadır. Bu bölümde gösterilen geriye dönüş sahneleri ise Ellie ve Joel arasındaki ilişkinin tanımlanması adına önemlidir.

Seattle Day 2 / Seattle 2. Gün



Şema 17. TLoU Part II - Üçüncü bölümünün çekirdek ve uydu olayları

“Seattle 3. Gün” yazısıyla oyunun dördüncü bölümü başlar. Ellie yavaşça uyanır ama yanında Dina’yı göremez. Jesse de ortalıklarda yoktur. Ellie, Dina’yı tiyatro binasında aramaya başlar. Dina, bir kanepede uyumaktadır ama durumu iyi değildir. Jesse, Dina’nın yanında beklemektedir. Onun hamile olduğunu anlamıştır. Ellie’ye, Dina’nın zor bir gece geçirdiğini anlatır ve bir an önce Jackson’a geri dönmesi gerektiğini söyler. Ancak, Dina Ellie’siz hiçbir yere gitmek istememektedir. Ellie ise Tommy’i bulup, Abby’den intikam almadan Jackson’a dönmeyi düşünmez. Jesse ve Ellie bir an önce Tommy’i ve akvaryumda olduğunu tahmin ettikleri Abby’i bulmak zorundadır. Oyunun bu bölümünün amacı, Jesse ve Ellie arasında geçen bu kısa konuşma ile oyuncuya aktarılır.

Oyunun kontrolü oyuncuya verildikten sonra, Ellie çizgisel yolda ilerlemeye başlar. Yol arkadaşının Jesse olması, oyun dinamiklerinde herhangi bir değişikliğe sebep olmamıştır. Engeli aşmak için yol arkadaşını havaya kaldırarak yolu açma, çatışmada yardım etme, gidilecek yolu gösterme gibi davranışları Jesse karakteri de gerçekleştirmektedir. Oyuncu yolda ilerleyemeyince, “Ticaret merkezinin etrafından dolanalım” diyerek yol gösteren, binanın içerisinde çıkmaza girilince “Bana yardım et” diyerek duvardaki yolu açan Jesse olsa da bu hareketi asıl gerçekletiren, bir kimliğe bürünmüş olan oyun mekaniğidir. Yolda ilerlemeye devam edilirken bir arabanın üstüne tırmanılır ve yolun ilerisindeki dönme dolap gösterilerek, gidilmesi gereken yer oyuncuya hatırlatılır. Çizgisel olarak devam eden yolda binalara girer ve silah, sağlık ve geliştirme envanterlerini toplarlar. Jensen isimli bir kişinin yazmış olduğu not bulunur. Notta, Gray’in artık Scars grubuna katıldığı, infaz edilmesi gerektiği, bu nedenle Misha’ya üzgün olduğunun iletilmesini istediği yazılıdır. Ellie ve Jesse mantar figürlü oyuncakların bulunduğu bir çocuk bakım evine girerler. Ellie defterine, eskiden çocukların mantarları eğlenceli bulduklarını yazar. Oyuncu defterdeki diğer notları da görme fırsatı bulur. Ellie Abby ve arkadaşları hakkında bildiklerini ve henüz bilmediklerini not almıştır. Bildikleri kısmında Eski Ateşböcekleri üyesi oldukları, daha sonra WLF’ye katıldıkları, işkence etmek için Joel’u takip ettikleri ve Abby’nin şu anda akvaryumda olduğu yazılıdır. Bilinmeyenler kısmında ise Abby’nin neden saklandığı, diğerlerinin nerede oldukları, Tommy’nin nerede olduğu, Dina ve Jesse’e anlatmasının doğru olup olmayacağı yazılıdır. Ellie Dina ve Jesse’nin onu asla anlamayacaklarını da not etmiş; “Ben onlar mıyım?” sorusunu eklemiştir. Bilinmeyenler listesi incelendiğinde Ellie’nin Abby’e öncelik verdiği, Dina’ya ve Jesse’e her şeyi anlatmadığı ve kendisini hala tam olarak onların / Jackson’ın bir parçası olarak hissetmediği anlaşılır. Bu bilgiler, oyuncunun gerçekleştirdiği herhangi bir harekete bağlı olmadan, bölümün başlangıcında Ellie’nin not defterine yazılı bir şekilde verilir. İlerlemeye devam ederlerken, çok kısa sinematikle akvaryumun çok uzak olduğu gösterilir. Jesse, önlerinden geçen bir botu çalabileceklerini söyler. Ellie ona hak verir ve yeni mini görev botu çalmak şeklinde güncellenir.

Binaların altında yüzerek ilerlemeye devam ederler. WLF militanlarının hızlandığını ve aceleyle toplandıklarını görürler. Bunun sebebinin Tommy olabileceği düşünülür. Jesse militanların peşinden giderek Tommy’e yardım etmeleri gerektiğini söyler ancak Ellie buna itiraz eder. Ona göre Abby’nin peşinden gitmeleri gerekmektedir. Jesse sinirlenir ve Ellie’yi yalnız bırakarak militanları takibe başlar. Ellie, bu andan itibaren yoluna yalnız devam edecektir. Ellie bir alışveriş merkezi binasındadır ve ilerlemek için dışarı çıkmak zorundadır.

Önce çatışma sekansını atlatmalı, daha sonra botu çalarak nehir üzerinden ilerlemeye devam etmelidir. Bu esnada Ellie, kendi kendine konuşur; Abby'e daha önce durması için yalvardığını, yaşanacakları kendisinin istediğini söyler. Ellie, Abby'i öldürebileceğinden çok emindir. Bir binanın girişinde bir not bulur. Notta yeni bir enfekte türünün keşfedildiği, bu türün patlayarak saldırdığı ve Isaac'e haber verilmesi gerektiği yazılıdır. Yola devam edilirken WLF militanları ile Scars üyeleri arasındaki çatışmaya tanık olur. İlerlemeye devam eder ve bir tren vagonuna girer. Vagonda iki not bulur. İlkinde Scars üyelerinin tepeden saldırdığı, diğerinde ise Scars üyelerinin enfekteler ile mücadelede çok başarılı olmadıkları yazılıdır. Bu iki not oyuncuyu uyarma niteliği taşımaktadır ancak oyunun hikâyesinde herhangi bir etkisi bulunmamaktadır. Ellie'nin yolu artık tamamen denize çıkmıştır ancak şiddetli fırtınanın etkisiyle botun ilerlemesi mümkün olmaz. Bot devrilir ve Ellie yüzerek akvaryumun bulunduğu yere ayak basar. Akvaryumun giriş kapısı kapalıdır. Ellie arkada bulunan tel kapıdan içeri girer. Ellie'nin nefes alışışı kuvvetlenir. Owen'a ait bir Ateşböceği kolyesi bulur. Havalandırma penceresi açıktır ve Ellie, havalandırma kullanarak ilerler. Kısa bir sinematik başlar ve Ellie, havalandırmadan yere düşer. Bir köpeğin saldırısına uğrar. (Bu köpeğin Abby'nin köpeği Alice olduğu daha sonra ortaya çıkacaktır.) Oyuncuya köpeği öldürmek dışında bir seçenek sunulmaz.



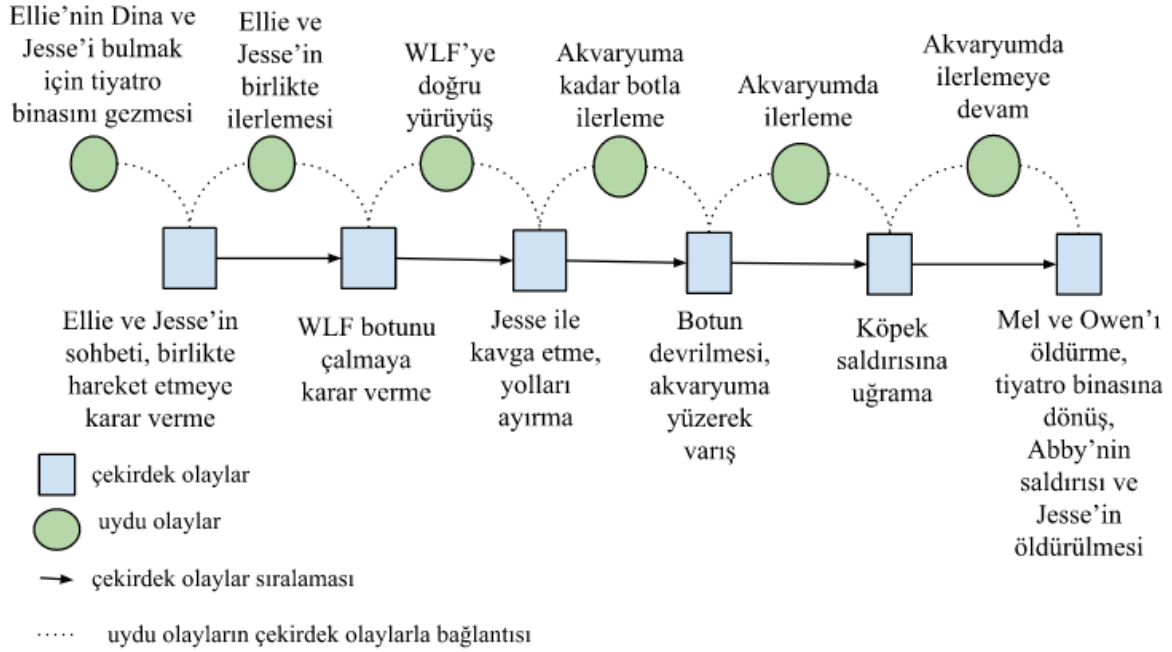
Resim 35: Alice'in cansız bedeni

Ellie, ilerlemeye devam eder ve üzerinde yengeç sembolü olan bir kapıya yaklaşır. İçeriden sesler gelmektedir ama konuşulanlar anlaşılabilir. Ellie'nin kapıyı açmasıyla sinematik başlar. İçeride Owen ve Mel kavga etmektedir. Mel, Abby'e karşı öfkeli. Onun peşinden gitmeyeceğini söyler. Owen ise plana uymayacaksa geri dönmesini ister. Mel

sinirlenir ve arkasını dönerek odadan çıkmaya çalışır ancak Ellie onları durdurur. Ellie, Tommy ve Joel'un sorgulama taktiğini kullanmaya çalışır ve Mel'e haritayı uzatarak Abby'nin yerini sorar. Mel, Abby'nin yerini söylemeye isteklidir ancak Owen buna çok üzülür. Owen Mel'i durdurmaya çalışır ve Ellie'ye saldırır. Ellie önce Owen'ı, ardından Mel'i öldürür. Mel'in hamile olduğunu anlayan Ellie, şok geçirir. Joel'un öldürülmesinin ardından duymuş olduğu çınlamanın aynısını duyar ve kendinden geçer. O anda Tommy ve Jesse içeri girer ve Ellie'yi oradan götürürler. Ancak Ellie'nin haritası Mel'de kalmıştır. Sahne değişir. Ellie uyumaya çalışan Dina'nın yanında uzanmaktadır. Oyun burada oyuncuya kısa süreli bir kontrol hakkı tanıyarak Ellie'nin yürütmesine izin verir. Ellie, Tommy ve Jesse'nin konuşmalarına şahit olur. Tommy Abby'nin nerede olabileceğine dair tahmin yürütmektedir. Maria'nın, kendisini affetmesi için ona altın bir kolye getirdiğini söyler ve oradan ayrılır. Jesse ve Ellie yalnız kalırlar. Ellie Jesse'ye geri döndüğü için teşekkür eder. Ellie neşesizdir ve konuşmakta zorlanmaktadır. Jesse bunu fark eder ve Ellie'ye iyi olup olmadığını sorar. Ellie iyi olduğunu söyler. Aynı anda Tommy'nin gitmiş olduğu yönden bir gürültü duyulur. Ellie ve Jesse hemen oraya doğru koşarlar. Jesse kapıyı açar açmaz Abby tarafından başından vurulur. Ellie hemen saklanır. Tommy yerde bitkin bir biçimde yatmaktadır. Abby, Ellie'ye ayağa kalkmasını, yoksa Tommy'yi vuracağını söyler. Ellie korkmuştur. Ayağa kalkar, silahını yere atar. Ellie Abby'e, Tommy'yi bırakmasını, aradığı kişinin kendisi olduğunu söyler. Tedavinin bulunamama sebebi odur. Abby Ellie'yi dinlemez. Arkadaşları öldürülmüş, o ise Ellie ve arkadaşlarının yaşamasına izin vermiştir. Ancak artık hakları tükenmiştir. Bölüm burada son bulur.

Ellie'nin henüz kendisini Jacksonlardan biri olarak görememesi, öfkesini kontrol edemeyişi, intikam alabilmek için Tommy'nin güvenliğini hiçe sayması, bu bölümde şahit olunan önemli olaylardır. Dördüncü bölüm, diğerlerine göre daha az aksiyon içerir. Ellie'nin gittikçe karmaşıklaşan ruh haline daha fazla yer verilmiştir. Oyun hikâyesinin “doğru olanı yap” mesajını vermek için aracı olarak kullandığı Jesse öldürülmüştür. Bölümün çekirdek ve uydu olayları aşağıdaki şemada gösterilmektedir.

Seattle Day 3 / Seattle 3. Gün



Şema 18. TLoU Part II - Dördüncü bölümün çekirdek ve uydu olayları

Bir sonraki bölüm "4 Yıl Önce" yazısıyla başlar. Oyuncu Abby'i kontrol etmektedir. Abby, ormanlık bir alanda babasını aramaktadır. Çizgisel ilerleyen yolda çöp kutusunu hareket ettirip engeli aşmak gibi mini bulmacalar ile karşılaşmakta, gümüş para gibi koleksiyon parçaları toplanabilmektedir. Ellie'nin çizgi roman kahramanlarına ait koleksiyon kartları toplaması gibi, Abby de üzerinde Amerika'nın eyaletlerinin adı ve basım tarihi bulunan gümüş paralar toplamaktadır. Toplanabilen diğer koleksiyonluk nesnelere çift yönlüdür ancak gümüş paraların arka yüzünü görmek mümkün değildir. İlerlemenin sonunda Abby babasını bulur. Babası Jerry Anderson'dır. Ateşböcekleri grubu içinde aşığı geliştirebilecek tek doktordur. Doktorun Joel tarafından vurulmuş olması, Abby'nin ona karşı öfkesini açıklamaktadır. Abby Jerry'ye geri dönmesinin gerektiğini, güvenliğinin son derece önemli olduğunu söyler. Jerry ise Abby onun yanında olduğu sürece başına bir şey gelmeyeceğini söyler ve yürümeye devam eder. Abby bulduğu koleksiyonluk parayı babasına verir ve onu takip eder. Jerry yerde bulunan hayvan ayak izlerini takip eder ve yol üzerinde yeni doğum yapmış bir hayvanın kesesini bulur. Az sonra hayvanın acıyla inleyen sesi duyulur. Bu tel örgülere sıkışmış bir zebra. Jerry ve arkadan gelen Owen zebra tutarken, Abby zebra'nın boynunu saran tel örgülerini keser. Zebra kaçmaya başlar. Kısa bir süreliğine zebra'yı takip ederler. Yaralı zebra yavrusuna kavuşurken arka planda Saint Mary Hastanesi

vardır. Zebrayı kurtarma ve yavrusuna kavuşturma sahneleri, birinci oyunda Joel ve Ellie'nin zürafayı sevdikleri ve birlikte manzarayı izledikleri sahneye gönderme niteliğindedir.



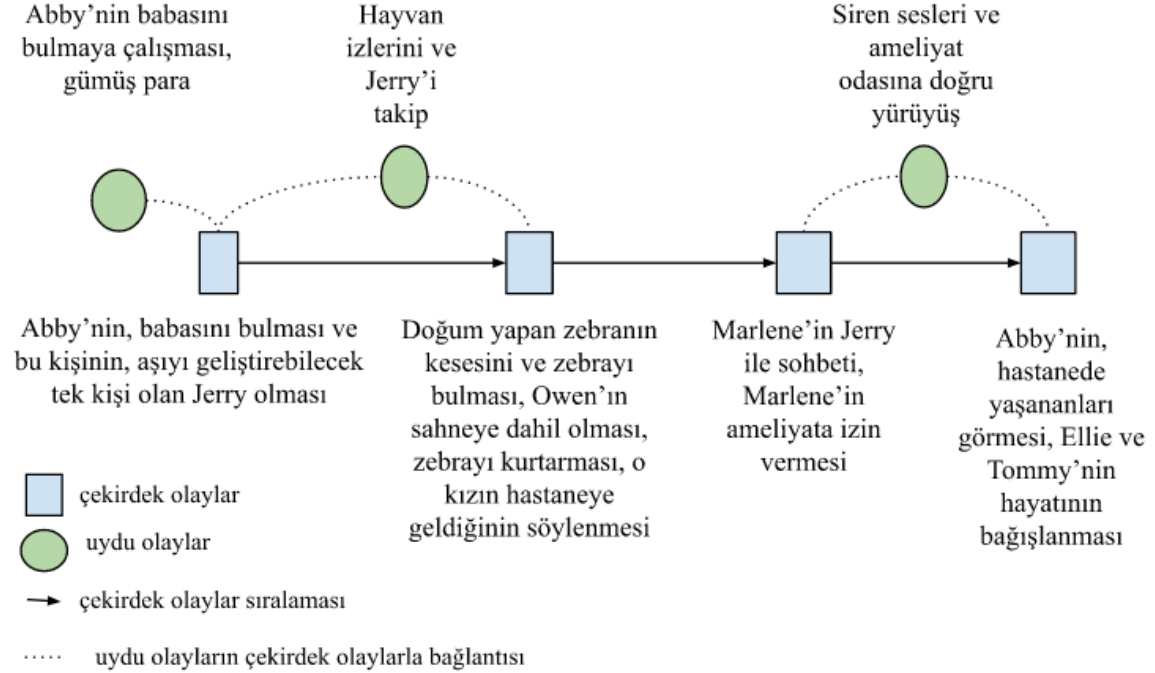
Resim 36 ve 37: Zebranın kurtarılışı ve Saint Mary Hastanesi
(Karşılaştırma için bkz: resim 17 ve 18)

Owen, Marlene'in bahsettiği “o kızın” geldiğini ve Jerry'nin bir an önce hastaneye gitmesi gerektiğini söyler. Sahne değişir. Jerry ve Marlene konuşmaktadır. Jerry beyin ile bağışıklık hücresi üreten bölgenin içiçe geçtiğini, başka çare olmadığını dile getirir. Marlene, yıkılmış bir biçimde başka bir yolu olması gerektiğini söyler. Bir çocuğun ölümünden bahsettiklerini hatırlatır. Jerry milyonlarca insanın hayatının buna bağlı olduğunu söyler. Marlene kendi kızı söz konusu olsaydı aynı şeyi yapıp yapamayacağını sorduğu an Abby içeri girer ve yemek getirdiğini söyler. Marlene ameliyat için Jerry'e izin verir ancak Joel'un bu durumdan haberdar olması şarttır. Marlene odadan çıkar. Abby aynı durumda kendisi olsaydı, ameliyatı yapmasını isteyeceğini söyler. Jerry duygusallaşır. Sahne değişir. Sirenler çalmaktadır. Oyunun kontrolü oyuncuda olsa da oyuncunun burada yapabileceği tek şey, Abby'nin ameliyathaneye gitmesini sağlamaktır. Abby ameliyathaneye girer ve babasının öldürüldüğünü görür. Owen Abby'e sarılarak onu durdurmaya çalışır; Abby ağlamaktadır. Sahne tekrar değişir ve bu sefer Joel'un öldürüldüğü ana geçiş yapılır. Bir WLF militanı Ellie'yi öldürmek için saldırır ancak Owen onu durdurur. Ellie'nin öldürülmesi gerektiğini konuşurlar ancak Abby herkesi susturur ve burada işlerinin bittiğini söyler. Abby, Ellie'nin ve Tommy'nin hayatını bağışlamıştır.

Oyunun en kısa sürede tamamlanan bu bölümünde, Abby'nin Joel'a karşı öfkesinin sebebi anlaşılmalı, daha fazla kan dökülmesini istemediği, bu nedenle Tommy ve Ellie'nin hayatını bağışladığı gösterilmiştir. Oyunun yönetilebilen ikinci karakteri olan Abby'nin, madalyonun diğer yüzü olduğu, değişen koleksiyon parçası ve birinci oyunun zürafa

sahnesine gönderme yapılmasıyla oyuncuya aktarılmıştır. Bu bölümün uydu olayı, Jerry’i bulmak için ormanda yürüyüş yapılmasıdır. Çekirdek olaylar ise Jerry’nin kimliğinin öğrenilmesi, zebranın kurtarılması, Marlene ile Jerry’nin konuşması, Abby’nin ameliyathaneye girerek babasının öldürüldüğüne tanık olması ve Ellie’nin hayatını

The Park / Park



bağışlamasıdır.

Şema 19. TLoU Part II - Beşinci bölümünün çekirdek ve uydu olayları

Oyunun altıncı bölümü, “Seattle 1. Gün” yazısıyla başlar. Oyunda Seattle’daki ilk günün hikâyesi daha önce anlaşılmıştır. Bu yazı, bölümün bir geri dönüş niteliği taşıdığına işaret eder. Bu gün, daha önce Ellie’nin bakış açısı ile anlatılmıştır. Şimdi sıra Abby’dedir.

Abby, odasında uyumaktadır. Manny Abby’i uyandırır ve Isaac’in onu görmek istediğini söyler. Bu andan itibaren Manny’i takip edecek şekilde ilerlemeye başlanır. Oyunun bu bölümü WLF’ye ait karargâhta geçmektedir. Koridorda ilerlenirken çocuklar ve öğretmenlerle karşılaşılır. Yemekhane kapısından içeri girilir. Ellie’nin Seattle’daki 1.gününde Dina’yı korumak için öldürmek zorunda kaldığı Jordan da oradadır. Jordan Sereneva’ya gideceğini, Abby ise Manny ile birlikte Isaac’in yanına gideceğini söyler. Daha sonra kaşılıklı olarak “May your survival be long; May you death be swift / Hayatta kalman

uzun; ölümün çabuk olsun” sloganını söylerler. Ateşböceklerinin sloganının “Look for the light / Işığ ı ara” olduđu bilindiđi için bu sloganın WLF’ya ait olduđu düşünülür. Manny yemek sırasına girer ve üç kişilik yemek alır. Abby, iki kişi olduklarını, neden üç kişilik yemek aldıđını sorar. Manny, Mel’in de kendileriyle birlikte geleceđini söyler. Abby bu durumdan rahatsız olur. Odasına gider ve çantasını toplamaya başlar. Manny ve Mel, odaya girerler. Abby, Mel’in hamile olduđunu hatırlatır ve yola çıkmamasını ister ama Mel gelmekte kararlıdır. Abby Owen’ın bundan haberdar olup olmadıđını sorar ancak Mel, bilmesi gerekmediđini söyler. Odadan çıkarken Alice’i de yanlarına almaları gerektiđini söylerler. Alice, WLF’ye ait olan bir köpektir. Yolda, başka bir köpek olan Bear ile karşılaşırlar. Abby, Bear ile kısa bir top yakalamaca oyunu oynar. Oyuncu bu oyunu en az bir kez oynamak zorundadır. Daha fazla oynayıp, oynamamak kendi kararına bırakılmıştır. Çıkış kapısına ilerlenildiđinde cephanelik kısmına girilir ve Abby bir silah alıp atış talimi yapar. Oyuncuya verilen bu silahların dışında Abby’nin üzerinde başka silah bulunmamaktadır. Manny aracı kullanır. Mel ve Abby ise aracın kasa kısmında oturur. Abby pek uyuyamadıđını anlatır. Mel ona bir ilaç yazabileceđini söyler ancak Abby kabul etmez. Abby intikamını almış olsa da hala huzursuzdur. Mel, Abby’yle Owen hakkında konuşmaya çalışır ancak tedirgindir. Bir an konuşmaktan vazgeçip, konuyu deđiştirir ve Abby’nin balıđa çıkıp çıkmayacađını sorar. Abby yeterince balık stođu olduđunu söyleyerek, konuyu kendisi ve Owen’a getirir. Mel, Owen’ın sürekli gönüllü görevlere gittiđini, kendisinden uzaklaşmaya başladıđını söyler. Abby kendisinin de Owen ile sık görüşmediđini, Owen’ın Jackson’da yaşananlardan dolayı sarsıldıđını söyleyerek Mel’i rahatlatmaya çalışır.

O sırada bir ıslık sesi duyulur. Bu, Scars üyelerinin haberleşme sistemidir ve saldırıya uğrayacakları anlaşılmıştır. Araç üzerindeyken Scars üyelerini vurmaya çalışırlar ancak oyun aracın kaza yapmasını sağlar. Mel, Manny ve Alice önden ilerler ve bir binaya girer. Abby onları takip etmektedir. Binada bulunan silah, sağlık ve geliştirme envanterleri toplanır. Abby için tasarlanan koleksiyonluk gümüş paralardan Kentucky bulunur. Burada, yeni bir silah olan boru bombası (su borularından yapılan oyuna özgü bir bomba) bulunur. Enfektelerin sesi duyulur ve enfektelerin ortadan kaldırılmasına başlanır. Abby ile birlikte Manny ve Mel de enfekteleri vurabilmektedir.

Bunun yanısıra, bu zamana kadar Joel ve Ellie’nin kullandıđı dinleme özelliđini Abby de kullanabilmektedir. Bina duvarının üst kısmında bulunan açıklıktan dışarı çıkmaları gerekmektedir. Dolaplara tırmanarak açıklıđın bulunduđu yere ulaşılmaya çalışırlar. Abby’nin tırmanışı sırasında dolaplar devrilir ve Abby yere düşer. Bir enfekte sürüsünün saldırısına

uğrarlar. Oyuncunun bu enfekte sürüsüne karşı koyması beklenmektedir. Bu bölümün ardından, Abby ve Manny bir kapı bulur. Kapıdan dışarı çıkılır ve ilerlemeye devam edilir. Grubun önüne bir bina çıkar ancak kapısı kilitlidir. Binanın çatısına tırmanmak gerekmektedir. Abby Manny'i havaya kaldırır. Manny'nin çatıya tırmanması ile aşağıya bir halat sarkıtılır ve Abby de bu sayede çatıya çıkar. Aynı halatı kullanarak, çatıda bulunan açıklıktan aşağıya iner ve kilitli kapıyı açarlar. Mel ve Alice bu sayede binaya girerler. Manny'nin keşfettiği bir kapıdan geçilir ve ilerlemeye devam edilir. Bir geliştirme masası bulunur. Ellie gibi Abby de geliştirme masasını kullanabilmektedir. Abby bir kapı keşfeder ve diğerlerinin geçebilmesi için kapıyı tutar. Fakat Manny geçtikten sonra kapının kolu kırılır. Mel ve Abby odada kapalı kalır. Dışarıya çıkmanın başka bir yolu bulunmalıdır. Abby, Mel'in Jackson'dan beri kendisiyle neden konuşmadığını sorar. Mel, hala şokta olduğunu, onun (Joel'un) daha beterini hak ettiğini ancak bu işin bir parçası olmak istemediğini anlatır. Mel beklemeye başlar ve kendisinin havaya kaldırılmasını istediğini söyler. Abby, Mel'i havaya kaldırır. Mel üst kata tırmanır ve orada bulunan kapıyı açar. Burası küçük bir tersanedir ve askıda bir bot bulunmaktadır. Abby merdiveni kullanarak bota tırmanır ve bota bulunan halatı alır. Abby ve Mel halatı kullanarak karşıya geçerler. Tekrar çatıya çıkarlar. Buradan WLF'nin operasyon binası görülmektedir. Demiryolunu takip ederek oraya ulaşabileceklerini konuşurlar.

Abby ve Mel, önlerinde bulunan çizgisel yolda ilerlemeye başlarlar. Yol üzerinde bulunan karavanlarda çeşitli silah ve sağlık malzemelerinden oluşan envanterler ve notlar bulunur. Notlardan biri Paul'dan Marta'ya yazılmıştır. Notta silahların bulunduğu kasanın şifresinin büyük ikramiyeyi kazanan numaralar olduğu belirtilmektedir. Büyük ikramiyeyi kazanan numara henüz bilinmediği için yola devam edilir. Bir binanın çatlamış duvarından içeri girerler ve büyük ikramiyenin kazanan numaranın duvara yazılmış olduğunu görürler: 17-38-07. Kasa bu sayede açılır ve içerisinden çıkan avcı silahı envantere katılır. Yol boyunca karşılaşılan Scars üyelerinden gizlenmek veya onları öldürerek ilerlemek mümkündür. Oyunun hikâyesi, Scars üyelerinin ani saldırısına maruz kalan Abby'nin bir benzinliğe sığınmasını zorunlu kılar. Çatışma esnasında bir sinematik başlar. WLF militanları yardıma gelir; Abby, Mel ve Manny kurtulur. Yolda Mel'in yaralandığı anlaşılır ancak acıyı hissetmemektedir. Karargaha gelindiğinde Mel tedaviye alınır. Abby, Manny'i takip etmeye devam eder. Karargahta bulunan çadırlardan biri revire dönüştürülmüştür. Mel'e dikiş atılmaktadır. Seattle'ın ikinci gününde Ellie'nin cinnet geçirerek öldürdüğü Nora ise çadırın dışında Abby'i beklemektedir. Nora, Abby ve Manny'yi morg olarak kullanılan bir çadıra

götürür. Bir ceset torbasını açar. Bu kişi Owen'la birlikte marina tarafında bulunan Scars üyelerini öldürmek için gönderilen Danny'dir. Arama ekibi Danny'nin cesedini bulmuş ama Owen'ın izine rastlayamamış, bu durumda Owen'ın WLF'ye ihanet ettiğini düşünmüştür. Nora, Isaac'ın onları beklediğini söyler. Owen ile ilgili bilgileri Abby ve Manny'e vermemesi gerektiğini ifade eder. Bu noktada eski Ateşböceklerinin hala birbirlerine sadık oldukları anlaşılır. Manny ve Abby, Isaac'ın bulunduğu binaya doğru yürürken kendi aralarında sohbet ederler. Owen'ın arkasından neden bir ekip gönderilmediğini, belki de gönderildiğini ama bunu henüz kimseye söylemediklerini, söylemediklerine göre hala Ateşböceklerinin eski üyelerine güvenmiyor olduklarını konuşurlar. Binaya girdiklerinde Çavuş Foster'dan Isaac'e yazılmış bir not bulurlar. Bu notta, güney kıyısının onlar için en iyi rota olduğu, ona (he zamiri kullanılarak) henüz güvenmediği ancak onunla birkaç gün daha birlikte geçirmesi gerektiği yazılıdır. Abby ilerlemeye devam eder. Koridor boyunca işkence odaları bulunmakta, bu odalarda Scars üyeleri sorgulanmaktadır. Çıplak bir Scars üyesinin karşısında sandalyede oturan Isaac yavaşça ayağa kalkar ve Abby'nin yanına gelir. Oyunun başından beri, çeşitli notlarda adı geçen Isaac ilk kez gösterilmektedir.



Resim 38: Isaac

Isaac, Manny ve Abby, asansöre binerler. Manny, başlarından geçenleri anlatır. Saldırıları sırasında kayıp vermediklerini, bu karşılık Scars üyelerinden çok kişinin öldüğünü söyler. Isaac bu durumdan pek hoşnut olmamıştır. Asansör durur, kapısı açılır ve Isaac'ın odası olduğu anlaşılan, geniş bir odaya girilir. Isaac, çatışmalarla bir yere varılamayacağını, Scars topluluğunun tamamının yok edilmesi gerektiğini, bir gün sonra büyük bir fırtına çıkacağını ve bunu avantaj olarak kullanacağını söyler. Isaac, öncü birlik olarak Manny ve Abby'i seçmiştir. Abby Owen'la birlikte gitmek istediğini söyler. Isaac sadece gülümser. Abby, Danny ile Owen'ın operasyondan ne zaman döneceğini merak ettiğini söyler. Isaac

gölerek, Nora ile mi konuştuklarını sorar. Salt Lake ekibinin arasından su sızmadığını dile getirir. Abby endişeyle Owen'ın iyi olup olmadığını sorar. Isaac ise iyi olduğunu söyler. Abby neden hala arkasından bir ekip yollamadığını sorunca, Isaac, Owen'ın onlara ihanet ettiğini söyler. Abby Isaac'ın sözünü bir küfürle keser. Isaac ise Danny'nin son nefesini verirken Owen'ı ihbar ettiğini söyler. Danny'nin asla yalan söylemeyeceğine emindir. Abby ise Owen'ın peşinden gitmek istediğini söyler ancak Isaac, nazik bir şekilde bu isteği geri çevirir. Abby onun en iyi elemanıdır ve planlanan operasyonda en çok ona ihtiyaç duymaktadır. Abby sessizce durumu kabullenir. Isaac son kez plana göz atmalarını ve sonrasında erzak hazırlamalarını söyler ve odadan çıkar. Manny, Owen'ın böyle bir şey yapmış olamayacağını söyler ama Abby tepki vermez. Manny durumu anlamıştır; Abby, Owen'ın peşinden gidecektir. Manny bunu yapmaması gerektiğini, Owen'ın nerede olduğunu bilmediklerini söyler. Abby ise Owen'ın nereye gideceğini bildiğini söyleyerek pencereden dışarı bakar. Manzarada dönme dolap vardır. Burası, Ellie'nin Mel ve Owen'ı öldürdüğü akvaryumdur.

Ekran kararır ve “3 Yıl Önce” yazısı belirir. Owen ve Abby dönme dolapta oturmaktadır. Abby biraz korkmakta, Owen ise onunla dalga geçmektedir. Owen, koltuğun üstüne çıkar ve aşağıya atlar. Abby panikleyerek çığlık atar ve çaresizce Owen'ın peşinden atlar. İki de denize düşerler. Abby suyun içerisinde Owen'ı arar. Owen yüzeye çıkar ve Abby ile dalga geçmeye devam eder. Owen, Abby'e bir şey göstereceğini söyleyerek yüzmeye devam eder. Bu noktada sinematik sonlanır ve Owen takip edilmeye başlanır. Abby ve Owen karaya çıkarlar ve akvaryuma gelirler. Koridorlarda ilerlerler. Yolun sonunda kapalı bir kapı bulunmaktadır. Abby kapının üzerinde bulunan boşluğa tırmanır ve Owen'ı kendisine doğru çeker. Bir an birbirlerine yaklaşır ancak Abby kendini geri çeker ve ilerlemeye devam eder.

Akvaryumda ilerlemeye devam edilir. Bu bölümün mikro anlatısına katkıda bulunacak notlar bulunur. Scars üyeleri tarafından Max'e yazılan bir notta, babasının Max'i kontrol etmeye çalıştığı, beş gün sonra buradan geçecekleri ve Max'i alabilecekleri yazılıdır. Notun sonunda ise “May she guide you / Sana yol göstereyim” şeklindeki Scars sloganı yazılmıştır. İlerlemeye devam edilir. Bir cesedin üzerinde bulunan notta Ricky'nin kardeşini de alarak gittiği, babasına karşı öfke dolu olduğu yazılıdır ve mektubun sonunda Scars logosu bulunmaktadır. Owen, cesedin üzerinden bir anahtar alır ve “İnsanlar bir zamanlar Ateşböceklerine de terörist derdi.” ifadesini kullanır. Oyuncu burada Owen'ın Scars grubunu savunduğunu düşünür. Owen'ı takip ederek ilerlemeye devam edilir. Owen, üzerinde “Max'in

Yeri” yazan kapıyı açar ve içeriye girerler. Burası dev bir akvaryumdur. Abby şaşkınlığını gizleyemez ve etrafındaki balıkları izlemeye başlar. Owen, Abby’i öper ancak Abby geri çekilir. Owen Abby’e bu tavrının sebebini sorduğunda, Abby Joel’un hala dışarıda bir yerde olduğunu söyler. Owen bu yanıtla sinirlenir. Abby eğitime gitmeleri gerektiğini söyler ancak Owen biraz daha akvaryumda kalacaktır. Abby akvaryumdan ayrılır ve ekran kararır. Abby’nin, Isaac’ın odasından dışarıya baktığı ana geri dönülür. Abby, Owen’ın akvaryumda olduğunu düşünmektedir. Bu andan itibaren Manny’i takip ederek binadan çıkılır; bir eve girilip silah, sağlık ve geliştirme envanterleri toplanır ve çitlere varılır. Manny ve Abby burada vedalaşırlar. Abby gün batımını takip ederek akvaryuma varabileceğini söyler. İlerleme, çizgisel yolda devam eder ancak yolun etrafında bulunan evlere girilip silah, sağlık ve geliştirme envanterlerini toplamak mümkündür. Evlerin duvarlarında “Sana yol göstereyim” sloganının yazılı olması dikkat çeker. Bu bölgede enfaektelerin bulunması ilerlemeyi zorlaştırır ancak hem gizlenerek hem de envanterdeki silahları kullanarak enfaekteleri geçmek mümkündür. Bir cesedin üzerinde bulunan notta “Peygamberim, kurtlara karşı zafer kazan. Onlar anlaşmayı bozduğundan beri çok kayıp verdik.” yazılıdır. Mei tarafından yazılmış olan bir başka notta ise kasa şifresinin 68-96-89 olduğu yazılmıştır. Abby ilerlemeye devam eder ve kasanın içerisinde yakın dövüşü daha etkili hale getiren bir rehber bulur. Yolun devamında Martyr’s Kapısına varır. Bir kamyonun kapısının üzerine Scars sembolü çizilmiştir. Abby kapıyı açar ve kamyonun küçük bir tapınağa dönüştürüldüğünü görür. Tapınakta bulunan notta “Peygamberim, kurtları affet. Dünyaya barış getir.” yazmaktadır. Abby bu notu okuduktan sonra, eğer barış istiyorlarsa adalarında kalmaları gerektiğini söyler. Bu bölgede bulunan başka bir notta ise peygamberleri ile konuştukları, doğaya dönmenin tam bir saçmalık olduğunu yazılıdır. Abby, ilerlemeye devam eder. Bir silah askılığı bulur. Bu sayede silahları daha kolay kullanabilecektir. Envanter toplayarak ilerlemeye devam eder. Scars üyelerinin enfaekteleri temizlediğini görür. Oyuncunun burada sadece Scars üyelerini geçmesi gerekecektir. Abby, bir apartmanda ilerlemeye devam eder ve dönme dolabı görür. Apartmanda bulunan notta, Scars üyelerinin yüzlerini kestikleri ve üzerine okalıptüs yaprağı bastıkları ve bu yüzden yüzlerinde yara izlerinin kaldığı yazılmıştır. Abby burada bulunan bir geliştirme masasını kullanabilmektedir. Scars üyelerini öldürerek ya da gizlenerek ilerlemeye devam eder. Ancak bir noktada Scars üyeleri tarafından yakalanır.

Sahne değişir ve ekranda tekrar “3 Yıl Önce” yazısı belirir. Owen, akvaryumun kapısını açar. Abby dışarıda beklemektedir. Owen akvaryumu tam anlamıyla bir eve dönüştürmüştür. Abby, Owen’ın meydan okumasını kabul eder ve oyuncak bir okla

akvaryumun etrafında bulunan hedefleri vurur. Oyuncu kendisine verilen süre içerisinde bütün hedefleri vurursa, akvaryumda asılı skor tablosuna göre Mel'i geçecek ve birinci olacaktır ancak bu meydan okumanın başarılı ya da başarısız olması, oyunun hikâyesinde herhangi bir değişikliğe sebep olmamaktadır. Abby'nin her zamankinden neşeli olması Owen'ın ilgisini çeker. Abby nedenini anlatır. Abby, Joel'un abisi olan Tommy'yi bulduğunu, Tommy'nin eski bir Ateşböceği üyesi ile arkadaş olduğunu, bunu ise duvarda asılı bir fotoğraftan anladığını anlatır. Abby harekete geçmek için herkesin hazır olduğunu ve Isaac'in de operasyona izin verdiğini söyler. Owen kabul eder.

Sahne tekrar değişir ancak sinematik devam eder. Abby, iki Scars üyesi tarafından boynundan asılmış, ayaklarının altına teneke bir kova yerleştirilmiştir. Scars üyeleri, Abby'i karnından bıçaklayacakken, gruptan dışlanmış olan bir başka Scars üyesi gelir. Bu üyenin adı Yara'dır. Scars üyelerinin dikkati Yara'ya yönelir. İçlerinden biri Yara'yı tutar ve sol koluna balta ile vurur. Boşluktan faydalanan Abby, bacakları ile önünde duran Scars üyesini boğar. Yara, son kalan gücüyle kendisine saldıran kadının kafasına baltayla vurur ve yere yığılır. O sırada çocuk bir Scars olan Lev gelir. Yara, Lev'in ablasıdır ve kendisinden Abby'i kurtarmasını ister. Lev, Abby'nin ipini keser ve onu serbest bırakır. Oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir. Abby, Lev ve Yara, ortamda bulunan enfekteleri öldürerek ilerlerler.



Resim 39: Abby, Yara ve Lev

Hızlı bir ilerleme sonrasında Abby, Yara ve Lev bir sığınağa girer. Abby tel örgüleri söker. Açılan boşluktan geçmeye çalışırken bir kadın Scars üyesi, Lev'i yakalar. Abby kadını yumruklar ve silahını alır. İlerlemeye devam eder ve bir garaja girerler. Burada bulunan geliştirme masası kullanılabilir ancak Abby'nin üzerinde sadece bir silah

bulunmaktadır. Silah ve sađlık envanterlerini toplamaya devam edilir ve ardından Lev takip edilerek ilerlemeye başlanır. Yara, Abby'e onları takip etmek zorunda olmadığını söyler. Abby ise onları bırakamayacağını ifade eder. Yara ve Lev, yolun sonundaki kapıdan atlar ancak Abby atlayamadan enfekte saldırısına uğrar. Abby enfekte saldırısına tek başına karşı koymak zorundadır. Lev bu sırada kapıyı açar ve Abby kurtulur. Yara'nın ilerleyecek gücü kalmadığından dolayı Abby, Yara'yı kucağına alır. Lev önden yürür ve bu şekilde Abby'i bir karavana getirir. Kısa bir sinematik başlar. Abby Yara'nın koluna iki tane tahta parçası bağlar. Karavanın çıkış kapısına doğru yönelir. Sabaha karşı yola çıkmaları gerektiğini söyler ve oradan ayrılır. Lev, biliyorum diyerek kapıyı kapatır.

Abby, tek başına ilerlemeye devam ederken silah, sađlık ve geliştirme envanterlerini toplar. Bir enfekte sürüsünden kaçarken suya düşer. Yüzerek ilerlemeye devam eder beton bir zemine tırmanır. Engellerle dolu bir yolu geçer ve karşısına karaya vurmuş bir gemi çıkana kadar ilerler. Abby, akvaryuma varmak için bu gemiden geçmek zorundadır.



Resim 40: Washington Transit Makamı

Gemide bulunan bir açıklıktan içeri girer. Kamaralardan birinde, kafatasına saplanmış bir ok ve yanına iliştirilmiş bir not bulunur. Not Quinn'den Will'e yazılmıştır. Quinn, grip hastalığının kendisini mahvettiğini, biraz dinlenmesi gerektiğini, çocuğunun insanların güverteden atılışına şahit olduğunu, eđer kendisinden önce uyanırsa ona masal okuması gerektiği yazılıdır. Odada bulunan diđer cesetlerin kafalarına da oklar saplanmıştı. Geminin güvertesine giden koridorun sonunda kapalı bir kapı vardır. Kapının diđer tarafında, kapıya yaslanarak ölmüş biri vardı ve elinde bir arbalet (bir tür yay) bulunmaktadır. Bu kişi, elindeki arbalet ile gemide bulunan kişileri öldürmüş, kendisini bu kamaraya kilitlemiş ve daha sonra hayatını kaybetmiştir. Gemide yaşananların sebebi henüz bilinmediği için ilerlemeye devam

edilir. Abby arbaleti alır. Bu sayede uzaktan ve sessizce enfekteleri öldürmeye devam edebilecektir. Koridorun sonunda bulunan bir notta, adı bilinmeyen bir kişi, enfeksiyon kapmış hastalar ile ilgilendiği için bir diğerine teşekkür etmektedir. Kaptanın itirazına rağmen bu fedakarlığı yaptığı için kendisine minnettardır. 90-77-01 şifresiyle kasayı açabileceği ve orada bulunan arbaleti alabileceği de eklenmiştir. Abby ilerlemeye devam eder. Kaptan köşkünde bir not daha bulur. Bu not, bir günlük parçasıdır. 2013'te yola çıkmış olan bu gemide gün geçtikçe enfeksiyon kapanların sayısının arttığı, hastalık belirtisi gösterenlerin karantinaya alındığı, telsizlerin çalışmadığı yazmaktadır. Kaptana ait olan bu günlüğün son cümlelerinde Robert ile birbirlerini vurdukları, Robert'ın hayatta kalamayacak kadar kötü yaralandığı, enfektelerin kaptan köşkünün kapısına dayandığı yer almaktadır.

Abby gemiden çıkar ve akvaryumun kapısına gelir. Kapı kilitlidir. Akvaryumun etrafını dolaşır ve tavanda bulunan pencereyi kırarak içeri girer. Üzerinde yengeç sembolü bulunan kapıya doğru ilerler. Abby Owen'ın çantasını bulur ancak Owen akvaryumda değildir. Abby akvaryumu dolaşarak dışarı çıkar ve akvaryumun hemen dışına demirlenmiş bir tekne bulur. Teknenin ışıkları yanmaktadır.



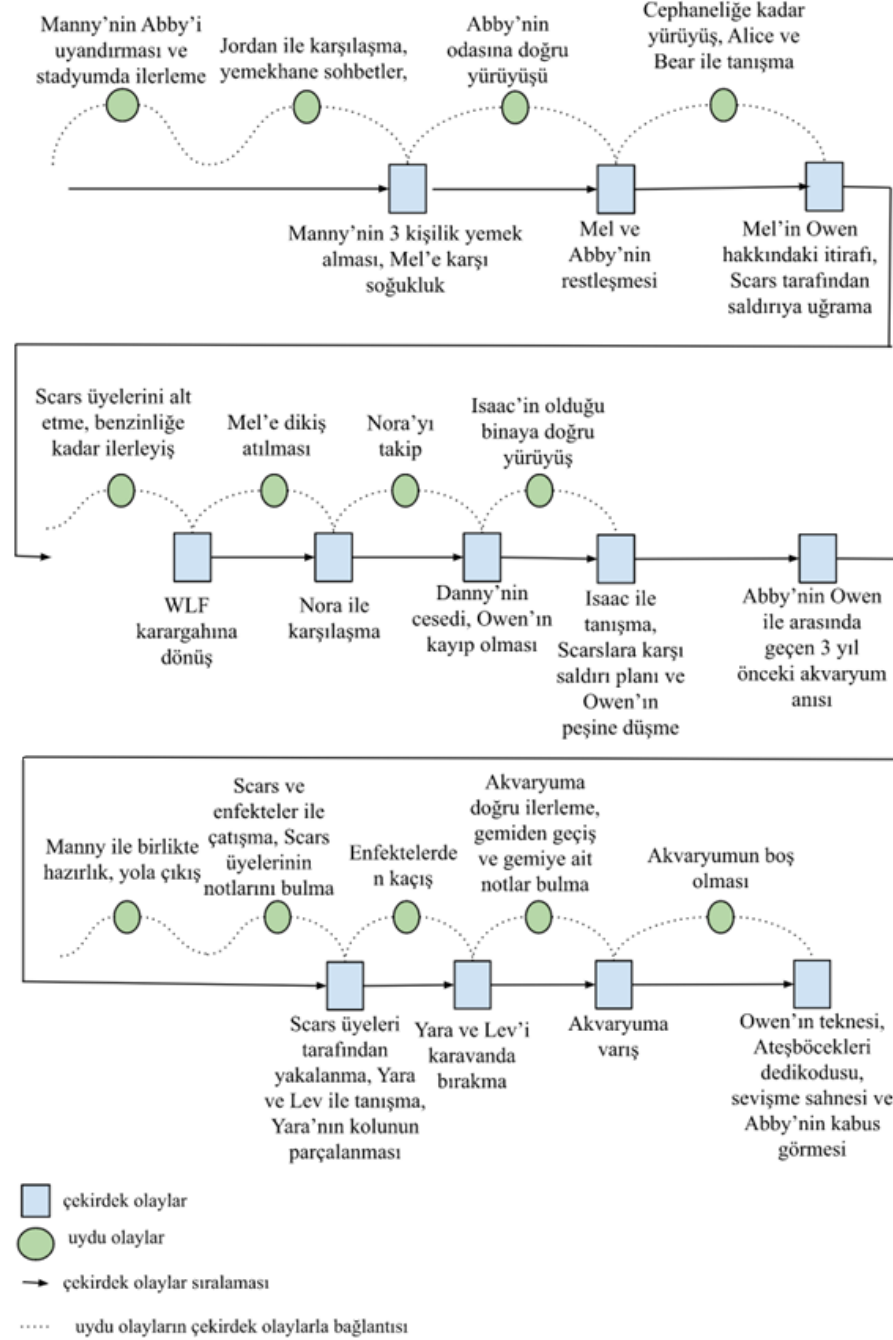
Resim 41: Owen'ın teknesi

Abby tekneye adım attığı anda sinematik başlar. Owen teknededir. Abby ve Owen konuşmaya başlar. Owen ve Danny, yaşlı bir Scars üyesini öldürüp öldürmemek üzerine tartışmışlardır. Owen artık kimseyi öldürmek istemediğini söylemiş, Danny itiraz etmiş ve Owen Danny'i vurmak zorunda kalmıştır. Owen, WLF'ye geri dönmeyeceğini söyler. Sağ kalan Ateşböceklerinin Santa Barbara'da gizlendiklerini öğrenmiştir. Mel'i geride bırakmayı ve Ateşböceklerine geri dönmeyi düşünmektedir. Abby bu bilginin boş bir dedikodudan ibaret olduğunu söyler. Owen ne yapacağını bilememektedir. Owen ve Abby bir süre tartışır, sonra

ise sevişmeye başlarlar. Sahne deęişir. Abby yine Saint Mary Hastanesinin koridorlarındadır. Ameliyathaneye girdiğinde Lev ve Yara'nın boynundan asılmış olduklarını görür. Bu bir kabustur. Abby korkuyla uyanır. Owen'ın yanında uyuyakalmıştır.

Oyunun en uzun bölümlerinden biri olan bu bölümde Seattle'ın birinci günü, Abby'nin bakış açısıyla yansıtılmıştır. Çekirdek olayların fazlalığı, oyun oynanış süresini arttırmış ve çekirdek olaylar arasındaki sürenin uzamasını sağlamıştır. Oyunun başlangıcından beri, notlarda ismi geçen Isaac ile tanışmak, WLF'nin karargahını dolaşmak, WLF ile Scars arasında süren savaşın ciddiyetine tanık olmak, Abby-Mel-Owen üçlüsü arasındaki ilişkinin geçmişini anlamak ve iki Scars üyesinin hayatını kurtarmak, Abby'nin Joel'u öldürdükten sonra yaşamış olduğu olaylardır. Oynanabilir karakterin deęişmesi, karakter üzerinde herhangi bir envanterin bulunmaması ya da kazanılan envanterlerin hemen kaybedilmesi ve çıplak el ile dövüşmek zorunda kalınması oyuncuyu dinamik açıdan zorlamaktadır. Oyun yönetmeninin amacı Abby'nin yaşamış olduğu güçlükleri oyuncunun kendisinin de deneyimlemesini sağlamaktır. Ellie'nin yaşamış olduğu süreçle eş zamanlı olarak Abby'nin yaşadıkları gösterilmektedir. Ellie-Abby arasındaki bu geçiş, Ryan'ın etkileşim çeşitleri üzerinde durduğu, dahili + keşifçi etkileşim başlığı altında bulunan, kişilerarası hikâyeye odaklı anlatılara güzel bir örnek oluşturmaktadır.

Seattle Day 1 / Seattle 1. Gün



Şema 20. TLoU Part II - Altıncı bölümünün çekirdek ve uydu olayları

Oyunun yedinci bölümü, “Seattle 2. Gün” yazısıyla başlar. Abby uyanmıştır ve yola çıkmak üzeredir ancak duyduğu ısıklık sesleri nedeniyle paniğe kapılır. Lev ve Yara'nın tehlikede olduğunu düşünür ve onlara yardım etmesi gerektiğine karar verir. Abby karavanların olduğu bölüme geldiğinde Scars üyelerinin kendi aralarında yaptığı konuşmayı duyar. Lev'in annesi, Lev ve Yara'nın günahları nedeniyle tutsak edilmiştir. Çünkü Scars kurallarına göre, çocukların işlemiş olduğu günahların bedelini ebeveynler ödemelidir.

Oyuncunun burada yapması gereken şey, Lev'in bulunduğu karavana doğru ilerlerken Scars üyelerini ortadan kaldırmak ya da gizlenerek onları atlattır. Abby karavana ulaştığı an sinematik başlar. Karavanın etrafında öldürülmüş Scars üyeleri vardır. Abby karavana girmek ister ancak Lev, silahıyla ateş etmektedir. Abby kendisini tanıttıca Lev silahını indirir. Yara arka bölümde yatmaktadır; kolu enfeksiyon kapmıştır ve kendinde değildir. Abby Yara'yı kucağına alır ve ona bir şans verdiğini söyleyerek karavandan ayrılır. Lev Abby'i takip eder.

Sahne değişir. Abby, Yara ve Lev akvaryumdadır. Abby Owen'a seslenir. Owen ve Mel Abby'nin yanına gelirler. Alice huzursuzdur; yabancılara saldırmaya çalışır. Abby, Lev'e silahını indirmesini söylerken, Mel de Alice'i sakinleştirir. Owen ve Mel durumdan hoşnut değildir ancak Abby, Yara ve Lev sayesinde hayatta kaldığını söyleyince Yara'yı tedavi etmeyi kabul ederler. Yara sol kolunu hissetmemektedir. Mel Yara'yı muayene eder ve koldaki kemiklerin paramparça olduğunu, ampute edilmesinin gerektiğini söyler. Ameliyat için bazı malzemeler gerekmektedir. Abby bunları bulmak için hemen yola çıkmak ister ama en yakın hastane iki gün uzaklıktadır. Yara o kadar uzun süre dayanacak durumda değildir. Lev, WLF'nin konuşlandığı bir hastaneden bahseder. Sadece iki saat uzaklıktadır ve oraya ulaşmak için Scars üyeleri bir köprü inşa etmiştir. Abby ve Lev birlikte yola çıkmaya karar verirler. Owen onları durdurmaya çalışır ancak Abby onu dinlemez. Owen, bunu neden yaptığını sorar. Abby, önceki gece yaşananları umursamadığını söyleyerek kapıya yönelir. Owen kendisinin umursadığını söyleyerek kapıyı açar. Abby ve Lev akvaryumdan ayrılır ve oyunun kontrolü oyuncuya verilir.

Lev önden ilerler; dolayısıyla gidilmesi gereken çizgisel yol, Lev'i takip ederek geçilir. Lev, bu esnada saçlarını kendi isteğiyle kazıttığı için Scars üyeleri tarafından cezalandırıldığını anlatır. Bir berber dükkânının camını kırarak içeri girer ve binanın üst katlarına doğru ilerlerler. Kim tarafından kime yazıldığı belli olmayan bir not bulurlar. Notta, "Kim oldukları umurumda değil ama birileri tarafından kurtarılmak istiyorum" yazmaktadır. Binada bulunan odaların camlarını kırarak içeri girer ve binanın çatısına doğru ilerlerler. Karşı binaya geçiş yapmak için çatıdan atlarlar. Bu esnada, Scars üyelerinin köprü inşa ettiği yüksek bina görüntülenir.



Resim 41: Scars köprüsünün bulunduğu yüksek bina

Girdikleri yeni binada dolaşmaya başlarlar ve bir not bulurlar. Notta, binadaki komşuların birbirlerine yemek verdikleri yazılıdır. Binada bulunan kasanın şifresi ise bu notu yazan kişinin daire numarası ile komşusunun daire numarasından oluşmaktadır. Söz konusu dairelerin numarası 302 ve 304'tür. Kasada yüklü miktarda silah, sağlık ve geliştirme envanterleri bulunmaktadır. Envanterler toplandıktan sonra, apartmanın merdivenleri kullanılarak çatıya çıkılır ve korkuluklar kullanılarak karşı binaya geçilir.

Abby ve Lev bu yeni binada ilk önce enfekteler ile karşılaşır. Enfektelerin ortadan kaldırılmasıyla ilerleme mümkün olacaktır. Envanterler toplanır ve binadan çıkılır. Yollar tamamen sular altında kalmıştır. Karşı binaya atlanarak geçilir. Nehre dönüşmüş bir yolun ayırdığı ve karşıda bulunan yeni binaya geçilir. Bu yeni binada, Horace tarafından yazılmış bir not bulurlar. Notta Eric'te bulunan envanterlerin listesi yer almaktadır. Ayrıca bir geliştirme masası ve çeşitli silah ve sağlık envanterleri de bulunur. Giriş katta bulunan bir balkon kapısından dışarı çıkarlar ve karşı taraftaki başka bir binaya geçerler. Bu binanın giriş katında bulunan açıklığı kullanarak zemin kata doğru ilerlerler. Zemin kattaki bu yol, oyuncuyu binanın dış kapısına yönlendirmektedir. Enkaza dönüşmüş yolda bulunan yüksekliklerden atlamak suretiyle karşıda bulunan başka bir binaya doğru ilerlenir. Lev bir tümseğe hızlıca atlar ancak Abby bunu gerçekleştiremez. Abby yan odanın duvarında bulunan açıklıktan içeri girer ve bu şekilde karşıya atlar. Lev, önden ilerlemeye devam eder ve nihayet Scars üyelerinin köprü kurduğu yüksek binaya giriş yaparlar. Üst katlara doğru ilerlerken silah, sağlık ve geliştirme envanterleri toplanmaya devam edilir. Ahşap bir merdivenden tırmandıkları sırada Scars üyeleri tarafından saldırıya uğrarlar. Scars üyeleri, Lev'e "Bizden uzak durmalıydın Lily" demektedir. Oyuncu, Lev'e neden Lily şeklinde hitap ettiklerini

anlamaz. Bunun sebebi, oyunun ilerleyen dakikalarında açıklanacaktır. Scars üyelerini ortadan kaldırdıktan sonra ilerlemeye devam ederler. Binada bulunan bir oda, Seraphites tapınağına dönüştürülmüştür. Lev burada durup dua etmeye başlar.



Resim 42: Lev'in duası "Onları koru."

Burada bulunan geliştirme masası, Scars üyelerinin kullandığı bir gaz lambası ile çalışmaktadır. Geliştirme masaları kullanılmadan önce, oyun karakteri tarafından masanın elektrikle aydınlatılması gerekmektedir. Scars üyelerinin inançları gereği elektrik kullanmamaları, bu geliştirme masasının gaz lambası ile aydınlatılmasına neden olmaktadır. Yolun sonunda bulunan ahşap merdiveni kullanarak binanın tepesine ulaşırlar. Burada bulunan Scars üyelerini ortadan kaldırarak ilerlemeye devam ederler. Scars yapımı asansör ile yukarı tırmanır ve el yapımı köprüden karşıya geçmeye çalışırlar. Abby'nin yükseklik korkusu nükseder; oyuncu burada Abby'yi çok yavaş şekilde ilerletmelidir. Ancak Abby karşıya geçemez ve Lev ile birlikte aşağıdaki havuza düşerler. Abby havuzdan çıkar ve Lev'i takip ederek ilerlemeye devam eder. İlerleme esnasında Lev, Abby'e neden geri döndüğünü sorar. Abby suçluluk duygusu hissettiğini, yükünü hafifletmek istediğini söyler. Abby, Joel'u öldürdüğü için suçluluk hissetmektedir.

İlerlemeye devam edilir ve alt kata inen merdivenlerin başındaki kapı açılır. Kapının arkasında bir FEDRA askerinin cesedi bulunmaktadır. Askerin üzerinde bulunan fener, Abby tarafından Lev'e verilir. Abby ve Lev, merdivenlerden aşağı inerler ve kendilerini 19. katta olduklarını gösteren bir kapının önünde dururlar. Sinematik başlar. Abby içeride çok fazla spor olduğunu söyler. Lev'in maskesi yoktur. Abby, içeriye girerek bir maske bulacak ve

Lev'e getirecektir. Abby kapıyı açmadan önce Lev'e döner ve kapıdan uzaklaşmasını ister. Abby'nin Lev'e karşı bir bağlılık hissettiğini gösteren ilk ipucu, bu şekilde oyuncuya iletilir.

Abby maskesini takar ve içeri girer. Hızlıca odadaki silah ve sağlık envanterlerini toplar ve bir gaz maskesi bulur. Bu esnada efektelerin saldırısına uğrar. Saldırıyı atlattıktan sonra Lev'in yanına gelir. Lev maskeyi takmakta zorlanınca, Abby ona yardım eder. Abby, Lev'e karşı ilgisini bir kez daha göstermiştir ve "Bunu da atlatacağız" derken "biz" ifadesini kullanmıştır. Lev ve Abby içeri girerler. Lev'in yol göstermesiyle üst katta bir halat bulurlar. Abby, Lev'i havaya kaldırır ve Lev yukarı tırmanarak halatı alır. Abby, halata tutunarak aşağı katlara doğru inmeye başlar. Binanın bu bölümünde her yeri kaplayan mantarlar bulunmaktadır. Abby bir not bulur ve bu notta bütün mantarlarla mücadele edebilmek için bir patlayıcıya ihtiyaç duyulduğu yazmaktadır. Bu notun bulunması, oyunun ilerlemesinde herhangi bir değişikliğe sebep olmaz. Ancak oyuncuyu ilerleyen dakikalarda bir tehlike ile karşı karşıya kalacağı ve patlayıcıya ihtiyaç duyacağı yönünde bilgilendirir. Abby ilerlemeye devam eder ve karşısına çıkan efekteleri öldürür. Efekteler, duvarlarda büyüyen mantarların içinden çıkmaktadır. Oyuncu, artık duvarlarda bulunan mantarlar içerisindeki efektelere karşı dikkatli olmak durumundadır. Abby bir FEDRA askerinin cesedinden flamethrower / ateşfırlatıcı bulur; oyuncunun ihtiyaç duyduğu patlayıcı bu şekilde elde edilmiştir.

Abby ve Lev, aşağı katlara inerek efekteleri temizler ve bir yandan da silah, sağlık ve geliştirme envanterlerini toplarlar. Bu şekilde birkaç kat aşağı iner ve bir asansöre ulaşırlar. Asansör ile aşağı inerek binadan dışarı çıkarlar. Abby ve Lev maskelerini çıkarır. Lev, binanın dışında bulunan asansörü göstererek, çatıdan düşmeselerdi bu asansörü kullanıp efektelere bulaşmadan yukarı çıkabileceklerini söyler. Lev, konuşmaya devam eder; saçını kazıttığına pişman olmadığını anlatır. Ancak bunun sonucunda Yara'nın ceza alması hiç iyi olmamıştır. Üstelik annelerine de bakması gerekmektedir. Abby hareket halinde bir tekne görür ve Lev'in kendisini burada beklemesini ister. Abby suya atlar ve yüzmeye başlar. Karaya çıktığı sırada WLF militanlarının tehdidiyle karşılaşır.

Abby ellerini havaya kaldırır ve kendisinin de bir kurt olduğunu söyler. Sinematik başlar. Abby WLF militanlarına tıbbi malzemeye ihtiyacı olduğunu anlatır. WLF militanları Isaac'in tüm malzemeleri aldığını hatırlatarak, Abby'nin neden buna ihtiyaç duyduğunu sorgular. Abby, bu konu hakkında konuşamayacağını, konunun karargahla bir bağlantısı olmadığını anlatır. Militanlar Abby'e izin verir ve Abby'nin kontrolü tekrar oyuncuya verilir.

Abby ilerlerken militanların dedikodu yaptıklarına şahit olur. Danny'nin vurulması ve Owen'ın kaçak olması hakkında konuşmaktadırlar. Abby, Bear ile karşılaşır ve Bear'ı sevmeye başlar. İlerlemeye devam eder ve hastane kapısına ulaşır. Ellie'nin boğazından bıçakladığı WLF militanı kadın, Abby'yi karşılar. Bir sinematik başlar. WLF militanları Abby'yi tutuklamaya gelmiştir. Abby bir gün önce kaçak ilan edilmiş ve Isaac tarafından yakalanması emredilmiştir. Seattle'ın Ellie tarafından oynanan bölümlerinde Isaac'ın kaçak birini aradığından bahsedilmiştir; bu kadın Abby'dir. Sinematik devam eder. Abby elleri kelepçeli bir halde asansörde oturmaktadır. Nora gelir ve Abby'yi serbest bırakır. Nora, Owen'ı bulup bulmadığını sorar. Abby soruya yanıt vermez. Elindeki malzeme listesini göstererek, bunlara ihtiyacı olduğunu söyler. Nora ise bütün malzemelerin toplandığını ancak tehlikeli bulunduğu için aşağı katlara inilmediğini anlatır. Abby şansını denemeye karar verir. Nora ise yakalandığı takdirde kendisinden bahsetmemesini ister. Nora, Isaac'ten habersiz Abby'yi serbest bırakmıştır. Oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir ve önden ilerleyen Nora takip edilmeye başlanır. Nora militanların yaklaştığını fark eder; Abby hemen saklanır. Nora militanları 3. kata yönlendirir ve orada bulunan kolileri toplamaları gerektiğini söyler. Bu şekilde Abby'nin ilerlemesi egreden koridorlar temizlenir. İlerleme sırasında Abby, Owen'ın Santa Barbara planını Nora'ya anlatır. Nora ise aşağı katlara neden dokunmadıklarından bahseder. Salgın başlamadan önce, enfekte olan ilk hasta buraya getirilmiştir. Bu durumu kimse bilmemektedir. Oyunun sıfır nolu hastasının hala bu binanın alt katlarında yaşıyor olduğu bilgisi oyuncuya aktarılır. Bu kişi, muhtemelen enfeksiyonun en ileri mutasyonunu yaşamaktadır ve son derece tehlikelidir.

Nora, kapıyı açar ve WLF sloganını söyleyerek Abby ile vedalaşır. Abby ise Nora'nın vermiş olduğu "Önce travma odası sonra ameliyathane" tavsiyesini tekrarlar. Bu şekilde oyuncunun ilerlemesi gereken yol haritası belirlenmiş olur. İlerleme devam ederken envanter toplamak mümkündür. Cesetlerden birinin üzerinde bulunan nota göre bilinmeyen bir hastalıkla savaşılmaktadır ve kimse yardıma gelmeyecektir. Kapılar dışarıdan kilitlenmiştir. Abby acil durum odasını görür ve içeri girer. Sporların yoğun olmasından dolayı maske takar. Bir kapıya doğru yönelir ancak açamaz. Kapının ardından, bu zamana kadar oyunda hiç duyulmayan gür bir ses duyulur. Oyuncu bu sesin bir enfekteye ait olduğunu anlar ancak bu ses, karşılaşılan herhangi bir enfektenin sesine benzememektedir. Oyunun bu seviyesinde bulunan çeşitli notlar ile enfeksiyonun nasıl başladığı, doktorların burada nasıl mahsur kaldığı açıklanmaktadır. Doktorların enfeksiyon ve mental bozukluklar ile başa çıkamadıkları yazılmıştır. Abby ilerlemeye devam eder ve ameliyathaneye girer. Yerde bulunan sarı

kabloları takip ederek jeneratörü çalıştırır. Elektriklerin gelmesiyle odada bulunan geliştirme masası aktif hale gelir. Ayrıca daha önce açılmayan kapı artık açılabilir. Abby burada boş bir ilaç çantası bulur ve sinirlenir. Bu katta herhangi bir malzeme bulamayacağı bellidir. Ambulanslarda malzeme olabileceğini söyleyerek oyuncuyu yönlendirir.

İlerleyiş otoparka doğru devam eder. Otopark kapısının parçalanmış olması Abby’i şaşırtır. Bir ambulans bulunur ve malzemeler alınır ancak tanımlanamayan sesler yükselmektedir. Bir sinematik başlar ve Abby, birçok enfekte türünün birleşmesiyle oluşan dev bir enfekte ile (Ratking) mücadele etmeye başlar. Oyuncunun sahip olduğu alev fırlatıcısı ve diğer silahlar ile bu yaratık öldürülebilmektedir.



Resim 43: Ratking

Yaratığın öldürülmesinin ardından Abby bir çıkış yolu bulması gerektiğini söyler. İlerlemeye devam eder ve Ratking’ten kopan bir enfekteyi öldürür. Hastanenin otoparkına girer ve buradan ilerleyerek dışarı çıkar. Abby maskesini çıkarır ve bir sinematik başlar. Lev Abby’i yere yatırır ve arka tarafta Abby’i aramakta olan WLF militanlarını işaret eder. Abby arkasını döner ve bir bot bulur. Bota doğru ilerlenir. Sahne değişir; Abby ve Lev bot ile ilerlemektedir. Sahne tekrar değişir. Lev ve Abby akvaryumun kapısında beklemektedir. Alice yanlarına gelir. Abby Alice’i sevmeye başlar ve Lev’e de aynısını yapmasını söyler. Lev, köpek korkusunu yenerek Alice’i sevmeye başlar. Abby, Lev’e bakarak gülümser. O anda kapı açılır ve Owen yanlarına gelir. Ameliyatın bittiğini ve artık Yara’yı görebileceklerini söyler. Lev koşarak içeri girer. Abby ve Owen yalnız kalmıştır. Abby, Yara ve Lev’in sadece birer çocuk olduğunu vurgular ve Owen ile kendisinin nasıl olup da amaçlarından bu kadar uzaklaştıklarını sorar. Abby bir iç hesaplaşma halindedir. Owen, artık ışığı aramaktan vazgeçtiklerini söyler. Bu, Ateşböceklerinden ayrıldıkları anda vizyonlarını kaybettiklerini ve

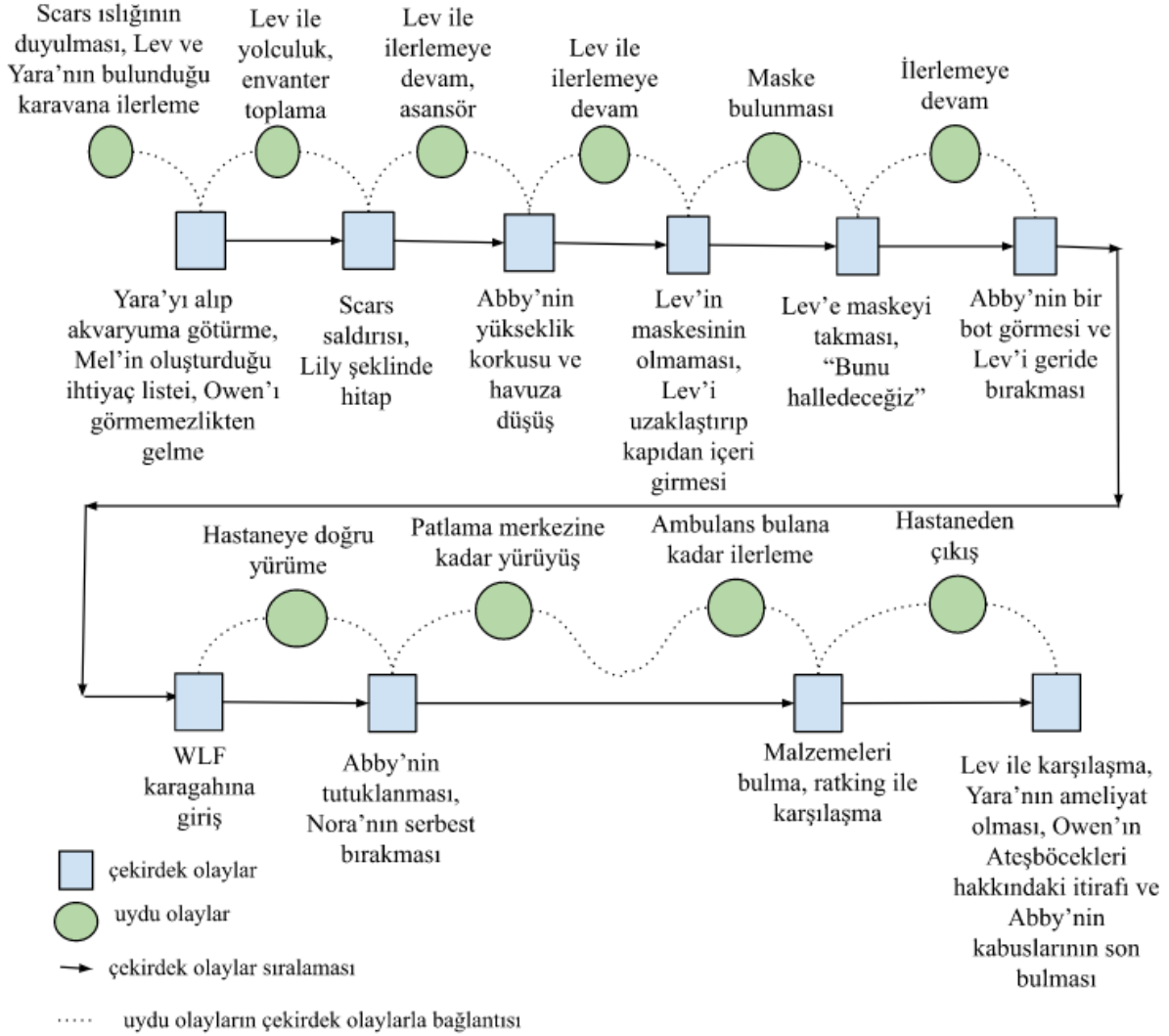
artık başka bir Őeye d6n6Őt6klerini fark ettikleri andır. Abby, Yara'yı g6rmek istediđini s6yler ve oradan ayrılır. Yara ameliyat masasında yatmaktadır. Sol kolu kesilmiŐtir ancak durumu iyidir. Abby mutluluđunu gizleyemez ve sahne tekrar deđiŐir. Abby, tıpkı kabuslarında g6rd6đ6 gibi Saint Mary Hastanesinin koridorunda y6r6mektedir. Ancak bu sefer alarm iŐıkları yanmamakta ve sirenler 6almamaktadır. Abby, ameliyathanenin kapısını a6ar ve kendisine g6l6mseyan babasını g6r6r. Abby, Yara ve Lev'i kurtararak vicdanını temizlemiŐtir.



Resim 44: Abby kabuslarından kurtulur

Seattle'ın ikinci g6n6nde Abby'nin kefareti 6demek i6in 6ıkmıŐ olduđu yolculuk anlatılmaktadır. Joel'u 6ld6rmek Abby'i rahatlatmamıŐ, aksine kabuslarını sıklılaŐtırmıŐtır. Ekibinin d6Őmanı olan Scars 6yelerinden iki 6ocuđun hayatını kurtarmak Abby'yi rahatlatmıŐ omuzlarından b6y6k bir y6k kalkmasını sađlamıŐtır. Bunun yanısıra, 0 nolu hasta ile (oyundaki en zorlu d6Őman ile) karŐılaŐmak Abby i6in bir baŐka d6n6m noktası olmuŐtur. Bu m6cadeleyi Ellie yerine Abby'nin yaŐamıŐ olması, oyuncunun Abby'nin yaŐadığı g66l6kleri anlamasını ve onunla empati kurmasını sađlamıŐtır.

Seattle Day 2 / Seattle 2. Gün



Şema 21. TLoU Part II - Yedinci bölümün çekirdek ve uydu olayları

Oyunun yeni bölümü bir sinematikle başlar. Abby uyuyakalmıştır. Yara ve Lev'in tartışma sesleri ile uyanır. Mel, Abby'e doğru gelir ve Owen'ın onları Santa Barbara'ya davet ettiğini, Lev'in ise bunu kabul etmediğini söyler. Mel, bunun ardından Owen ile birlikte Santa Barbara'ya gideceğini ancak Abby gelirse gitmeyeceğini söyler. Mel, Abby'e karşı olan gerçek hislerini ilk kez belli etmektedir. Isaac'in bir numaralı Scars avcısı olan Abby'nin bir anda vicdanlı birine dönüşmesini bir tiyatro oyunu olarak gördüğünü ve buna kanmadığını söyler. Ona göre Abby kötü biridir ve bu çocuklara yapacağı en iyi şey onların hayatından çıkmasıdır. Mel odadan çıkar. Abby ağlamaya başlar. Yara, Abby'nin yanına gelir ve gözyaşlarını siler. Yara, Lev'in onlarla birlikte geleceğini ancak öncelikle Lev'i bulmaları gerektiğini söyler. Yara ilerlemeye başlar ve oyunun kontrolü oyuncuya verilir. Yara ılık

çalarak Lev'i bulmaya çalışır ancak sonuç alamaz. Bu esnada Yara, annelerini bırakmak istemediği için Lev'in sert tepki gösterdiğini anlatır. Anneleri rehin alınmıştır ve Lev bundan dolayı suçluluk hissetmektedir. Abby ve Yara köpekbalığı akvaryumuna gelir. Onları Alice karşılar. Alice ile kısa bir oyun oynar ve ilerlemeye devam ederler. Sinematik başlar. Abby ve Yara sohbet ederler. Abby, bazı Scars üyelerinin Lev'e Lily olarak hitap ettiğini, bunun nedenini merak ettiğini söyler. Yara bunun nedenini açıklamaz ancak Lev'in zamanla Seraphite kurallarını sorguladığından bahseder. Hatta saçlarını kazıtığında Lev'e tokat atmıştır. Lev'in bu davranışının bir inhitar teşebbüsü olduğunu dile getirir. Abby ise az ileride bulunan hediye dükkânını göstererek, orada Lev'i neşelendirecek bir şeyler bulabileceklerini söyler. Oyuncu, Abby'i kontrol etmeye başlar. Yolda ilerlemeye devam ederler. Yara Abby'e bütün gerçeği açıklar. Lev bir asker olmak isterken, ihtiyarlar heyeti Lev'in ihtiyarlardan birisinin "karısı" olması gerektiğine karar vermiştir. Ona Lily adıyla hitap etmeleri bu yüzdendir. Abby bu duruma üzülür ancak duvarda bulunan Amerika haritasının önüne geldiklerinde konuyu değiştirir. Abby, Seattle ve California'nın yerini ve gerçekleştirecekleri yolculuğu eliyle gösterir.

Yara, sohbet sırasında Abby'e, Mel'in söylediklerinde haklı olmadığını, kendisinin iyi biri olduğunu söyler. Ellie ve Abby arasında oyunu ilerletmeye çalışan oyuncuya Abby'nin bakış açısı gösterilmekte, Abby'nin bu duruma isteyerek gelmediği ve aslında iyi bir insan olduğu vurgulanmaktadır. Abby ve Yara, oyuncaklara bakarken sinematik başlar. Owen yanlarına gelir ve eşyalara dokunmamaları gerektiğini söyler. Akvaryum onun özel alanıdır ve burada bulunan tüm eşya ona aittir. Abby bunun bir şaka olduğunu anladığı için gülmeye başlar. Owen da ona katılır ve Yara'ya ne isterse alabileceğini ama bunun Abby için geçerli olmadığını söyler. Üçü de bu şakaya gülerler. Owen, Lev'in geçtiği yolu eliyle işaret eder ve Yara ilerlemeye başlar. Abby, Yara'ya yetişeceğini söyler ve bir süre Owen ile konuşur. Ona Santa Barbara'ya gelemeyeceğini söyler. Owen ise üçünün birlikte Santa Barnbara'da mutlu olabileceklerini düşünmektedir. Yara'nın bağırışı duyulur. Dışarı çıkarlar ve bota binen Lev'in hızlıca uzaklaştığını görürler. Lev annesini kurtarmak için adaya doğru yola çıkmıştır ancak adaya varırsa öldürülecektir. Abby hiç düşünmeden Lev'in peşinden gideceğini söyler. Owen da gelmek ister ama Abby buna izin vermez. Owen'ın önceliklerini belirlemesi gerektiğini söyler ve Yara ile birlikte hemen akvaryumdan çıkar.

Sahne değişir. Abby ve Yara, marinaya doğru bakmaktadır. Yara hızlıca yürür, Abby ise onu takip eder. Kanalizasyona kadar çizgisel yolda ilerlemeye devam ederler. Abby,

Yara'nın yükseğe tırmanmasına yardım eder. Kent'ten Vicky'ye yazılmış bir not bulurlar. Notta, Isaac'in planlarını artık sorgulamaya başladıkları yazılıdır. Bu not sayesinde, WLF militanları arasında farklı düşüncelerin ortaya çıkmaya başladığı gösterilir. Abby ve Yara, bir merdivenden tırmanacakken silah sesleri duyulur ve Manny ortaya çıkar. Manny bu gece buradan ayrılmaları gerektiğini ancak saldırıya uğradıklarını ve hareket edemediklerini söyler. Oyunun bu bölümünde keskin nişancıya yakalanmadan ilerlemeye çalışırlar. Manny, birkaç gündür işgalcilerin saldırısı altında olduklarını söyler. Bu kişiler aslında Tommy ve Ellie'dir. Abby tekerlekli bir kasa bulur ve bunun arkasına saklanarak ilerlemeye başlar. Manny bir kapı açar ve binanın içerisine girerler ancak binanın büyük kısmı yıkıntı halinde olduğundan keskin nişancının gözünden kaçamazlar. Silah seslerini takip eden enfekleter, Abby ve Manny'e saldırır. Manny keskin nişancıyı görür ve hızla koşmaya başlar. Abby de onu takip eder. Kapalı bir kapının önüne gelirler. Abby kapıyı açar açmaz Manny başından vurulur. Abby şok geçirir. Bir süre kendini sakinleştirmeye çalışır, ardından keskin nişancıyı kovalamaya başlar. Nişancıyı yakaladığında, onun Tommy olduğunu görür. Sinematik başlar. Abby ve Tommy kavga ederler. Tommy denize düşer. Abby, Tommy'nin düştüğü yere bakarken Yara gelir ve bota binerek gitmeleri gerektiğini söyler.

Abby ve Yara bottadır ve adaya doğru ilerlemektedir. Adaya gelirler ve sinematiğin sonlanmasıyla Yara'yı takip ederek ilerlemeye başlanır. Adada herhangi bir Scars görünmemektedir. Lev'in binmiş olduğu bot sahilde demirlemiştir. Doğru yolda olduklarını düşünerek hızlıca ilerlerler. Scars üyeleri adanın diğer ucundadır. İlerleme devam ederken Scars ışıkları duyulur. Yara, bu ışıkların anlamını açıklar. Scars üyeleri adaya kurtların geldiğini birbirlerine bildirmektedir. İlerleme devam ederken, Yara bir ağaca oyulmuş kadın figürü önünde dua etmeye başlar. Abby, "Umudunu kaybettiğinde ışığı ara. Babam zamanında bunu söylerdi." diyerek Ateşböceklerinin sloganını söyler. Yara tahta evin yukarısını göstererek oradan tırmanmaları gerektiğini söyler. Abby evin önünde bulunan tahtadan yapılmış at arabasını sürükler ve tırmanış sağlar. Tırmanma gerçekleştikten sonra Abby ve Yara hemen gizlenir; Scars üyeleri saldırıya hazırlanmaktadır. Scars üyeleri ışıkla haberleşmeye devam eder. Oyuncu burada gizliliği kullanarak ilerlemek zorundadır. Abby, Scars gözetleme kulesine girer ve bir not bulur. Kurtların adaya geldiği ve onlara saldıracakları yazılmıştır. Isaac'in Scars adasına gizlice saldırma planı işe yaramayacaktır. Abby ve Yara, bir Scars tapınağına girer. Burada, Scars üyelerinin kurban verdiklerine dair bir bilgi aktarımı gerçekleşir. Yara önden ilerlemeye devam eder ve eve girer. Bu anda bir sinematik başlar. Evin ortasında bir kadın cesedi vardır ve Lev kapının arkasına saklanmıştır.

Lev, annesiyle konuşmaya çalıştığını ancak annesinin onu dinlemediğini ve kendisine saldırdığını anlatır. Yara, Lev'in kendisini savunduğunu, yanlış bir şey yapmadığını söyler ve Lev'e sarılır. Dışarıdan silah sesleri gelmektedir. Abby bir an önce gitmeleri gerektiğini söyler. İlerlemeye devam eder ve bir dükkâna girerler. Scars üyelerinin şehrin bu kısmını kullanmadıkları anlaşılmaktadır. Yolda Scars cesetleri ile karşılaşılır. Çatışma seslerinin yoğunluğu artar. Çizgisel yolda ilerlerken önlerine tel örgüler çıkar. Abby tel örgüleri kaldırır ve diğerlerinin geçmesini sağlar. İlerleme devam edilirken sinematik başlar ve Yara vurulur. Abby, Lev'i alarak uzaklaşmaya çalışır ancak Lev direnir. O sırada WLF militanları Abby ve Lev'in etrafını kuşatır. Abby silahına sarıldığı anda Isaac gelir. Abby silahını indirerek Isaac ile konuşmaya çalışır. Lev'in bir çocuk olduğunu, onu koruyacağını ve önünden çekilmeyeceğini söyler. Isaac, Abby'i vurmaya hazırlanırken Yara kalan son gücüyle Isaac'i vurur. WLF askerleri Yara'ya defalarca ateş eder. Abby, Lev'in elinden tutarak kaçmaya başlar ve bir binaya girerek kapının arkasına barikat kurar. Lev kanlı ellerine bakarak şok geçirir. Yara'nın öldüğünü ve bunun sorumlusunun kendisi olduğunu söyler. Abby ise bundan sonra kendi halkından olan tek kişinin Lev olduğunu dile getirir. Bu andan itibaren Abby'nin hayatındaki tek önemli şeyin artık Lev olduğu net bir biçimde oyuncuya aktarılır. Joel'un Ellie'yi sahiplenmesi gibi Abby de Lev'i sahiplenmiştir.



Resim 45: Abby'nin Lev'e itirafı

Adadan kurtulmak için Lev'in önden gitmesi, botun olduğu yere kadar Abby'i götürmesi gerekmektedir. Çizgisel yolda ilerlemeye devam edilir. Silah geliştirme envanterleri toplanır ve geliştirme masaları kullanılarak silah geliştirme yapılır. Adanın kuzeyinin görüldüğü bir alana geldiklerinde Haven'in yandığını, kurtlar ve Scars üyeleri arasındaki çatışmanın hızlandığını görürler. Abby ve Lev ilerleme sırasında karşılarında çıkan Scars ve WLF militanlarını öldürürler. Abby bir at bulur ve bu ata binerek hızlıca Haven'den geçmeye çalışırlar. Bir süre sonra Abby saldırıya uğrar ve attan düşer. Abby ve Lev bir ahıra

saklanırlar. Ancak yangın yayılmaktadır. Sinematik başlar ve ahırın çatısı çöker. Lev kurtulur ancak Abby yıkıntının altında kalır. Abby sürünerek kurtulmaya çalışırken Lev dev bir Scars'ın saldırısına uğrar. Abby yıkıntıdan kurtulur ama çantası kapıya sıkışır. Bütün silahlarını bırakarak Scars'a saldırır. Abby'nin sadece bir bıçağı vardır. Scars'ın öldürülmesi için defalarca bıçaklanması gerekmektedir. Abby'nin gücü tükenir ve yere yığılır. Abby tam öldürülecekken Lev Scars'ı okla vurur. Scars yere yığılır ve Abby öldürücü darbeyi gerçekleştirir. Abby ve Lev bir bot bularak oradan uzaklaşırlar. Lev çok ıslanmıştır ve üşümeye başlar. Abby, montunu çıkarır ve Lev'e verir. Sahne değişir. Artık akvaruma gelmişlerdir.

Oyuncu Abby'i kontrol ederek akvaryuma girilmesini sağlar. Sinematığın başlamasıyla Abby, önce Alice'in ölü bedenini, daha sonra ise Mel ve Owen'in cesetlerini bulur. Gördüğü manzaraya dayanamaz; önce kusar, daha sonra ağlamaya başlar. Lev, yerde bulduğu haritayı Abby'e uzatır. Ellie'nin haritasında, öldürülen tüm Ateşböcekleri üyelerinin isimleri yazılıdır. Abby, kendisini toparlar; nefes alışı düzelir.

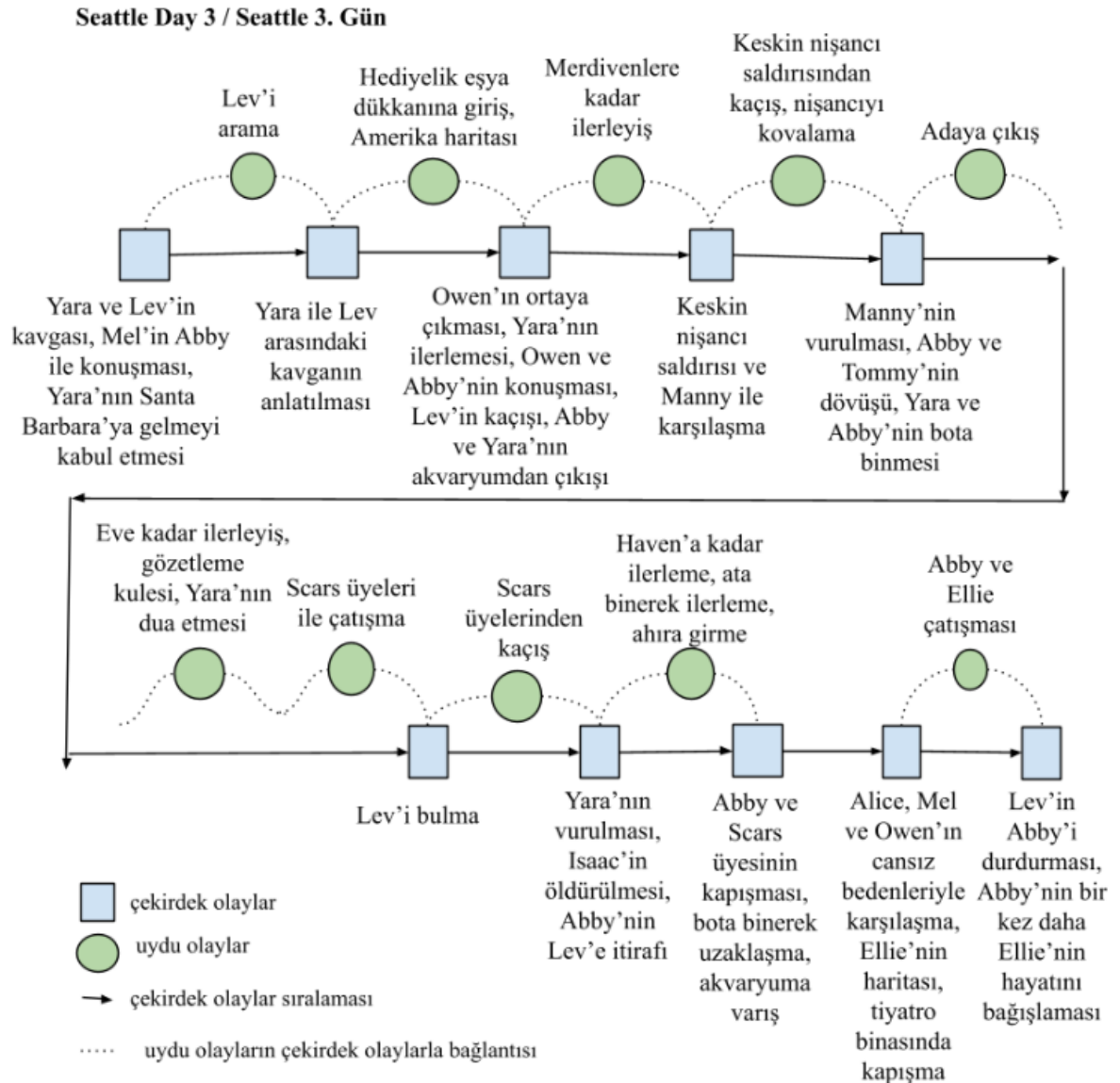


Resim 46: Ellie'nin haritasını bulan Abby ve Lev

Sahne değişir. Abby ve Lev tiyatro binasının önündedir. Abby yangın merdiveninden içeriye girer. Telsiz mekanizmasının bulunduğu odaya girer. Oyunun bu bölümü sinematiklerle doludur. Abby, Dina'nın topladığı bütün notlara ulaşır. Telsizde Isaac'in öldüğüne dair bir anons yayınlanmaktadır. Abby aşağıya doğru ilerlemeye devam eder ve karşısına Tommy çıkar. O sırada Jesse içeri girer ve Abby Jesse'yi hemen vurur. Ellie'nin Abby ile karşılaştığı dördüncü bölümün devam sahnesi yaşanmaktadır ancak dördüncü bölümde Ellie'nin hayatını bağışlanmasından sonrası gösterilmemiştir. Tommy Abby'e saldırır ancak Abby hızlı davranarak Tommy'yi başından vurur. Ellie koşarak kaçmaya başlar. Abby, Ellie'yi kovalar.

Ellie'nin tam olarak yakalanması için onunla üç kez dövüşmesi gerekmektedir. Ellie üçüncü kez dövüldükten sonra sahneye Dina girer. Oyunun bu bölümü, Part I'in sekizinci bölümünde Ellie'nin David'e üç kez saldırması sonucu David'in bayılması ve o sırada Joel'un restorana girmesiyle paralellik göstermektedir. Abby, Dina'yı yakalar ve kafasını yere defalarca vurur. Abby Dina'nın boğazını kesecekken Ellie onu durdurur. Ellie Dina'nın hamile olduğunu söyler. Abby bu durumun daha iyi olduğunu söyler ancak o sırada Lev Abby'e seslenir. Abby daha fazla ilerleyemez ve Dina'yı bırakır. Ayağa kalkar ve bir daha karşılıklarına çıkmamaları gerektiğini söyler. Son karede yerde yatan Ellie ve Dina gösterilir.

Abby, Lev haricinde herkesi kaybetmiştir ve bunun sorumlusu, oyunun ana karakteri olan Ellie'dir. Joel'un Ellie'yi kızı gibi görmeye başladığı anın bir benzeri Abby ve Lev arasında da yaşanmıştır. Scars ve WLF arasındaki savaşın doruk noktasına ulaşması, Isaac'ın ölmesi, WLF'nin düşüş noktasına gelmesi bölümün önemli olaylarıdır. Abby'nin Santa Barbara'ya dönmek ve yeniden bir Ateşböceği olmak dışında bir çaresi kalmamıştır.



Şema 22. TLoU Part II - Sekizinci bölümün çekirdek ve uydu olayları

Dokuzuncu bölüm, bir çiftlik evinin manzarasını göstermekte olan sinematikle başlar. Joel'un bozuk saatini elinde tutan Ellie, oldukça zayıflamıştır. Ağlayan bir bebeğin sesi Ellie'yi harekete geçirir. Ellie saati bırakır ve bebeği kucağına alarak alt kata iner. Dina mutfakta bulaşık yıkamaktadır. Ellie bir plak alır, pikaba yerleştirir ve müzik eşliğinde Dina ile dans etmeye başlar. Daha sonra kucağında bebekle birlikte dışarı çıkar. Bahçede bulunan bir ağacın gövdesinde E + D harfleri kazınmıştır. Ellie bıçağını çıkarır ve J.J harflerini kazır. J.J bebeğin adıdır. Bebek Joel ve Jesse'nin adlarını taşımaktadır. Ellie bahçede bulunan traktöre tırmanır ve manzara eşliğinde J.J ile konuşur. Tıpkı Joel'un Ellie'ye söz verdiği gibi Ellie de J.J'e gitar çalmayı öğreteceğini söyler.



Resim 47: Ellie, J.J'e gitar çalmayı öğreteceğini söylerken

Ellie, Dina'nın ne yaptığına bakmak ister ve eve doğru yürür. Dina, çamaşır asacağını söyleyerek bahçeye çıkar. Oyunun bu kısmında Dina takip edilmektedir. Ellie, Dina'ya yaklaşmak ister ama Dina durması gerektiğini söyler. J.J, minik bir kuzuyu sever. Dina, koyunların ahıra girmesi gerektiğini söyler ve J.J'i rahat taşıyabilmesi için Ellie'ye bir sling (bebek taşımaya yarayan esnek bir kumaş) verir. Ellie koyunları ahıra sokar. Bütün koyunların içeri girdiğinden emin olmak için Ellie de ahıra girer ve ahır kapısının kapanma sesi ile sinematik başlar. Joel'un parçalanmış yüzü Ellie'nin gözünün önüne gelir. Ellie arkasını döner. Alt üst olmuş haldedir. Joel'u kurtarmaya gittiği zamanı tekrar yaşar. Ellie çılgınlık atmaya başlamıştır. Dina'nın yanına geldiğini ve onu sakinleştirmeye çalıştığını fark eder. J.J ise ağlamaktadır. Ellie yavaşça nefes almaya başlar.

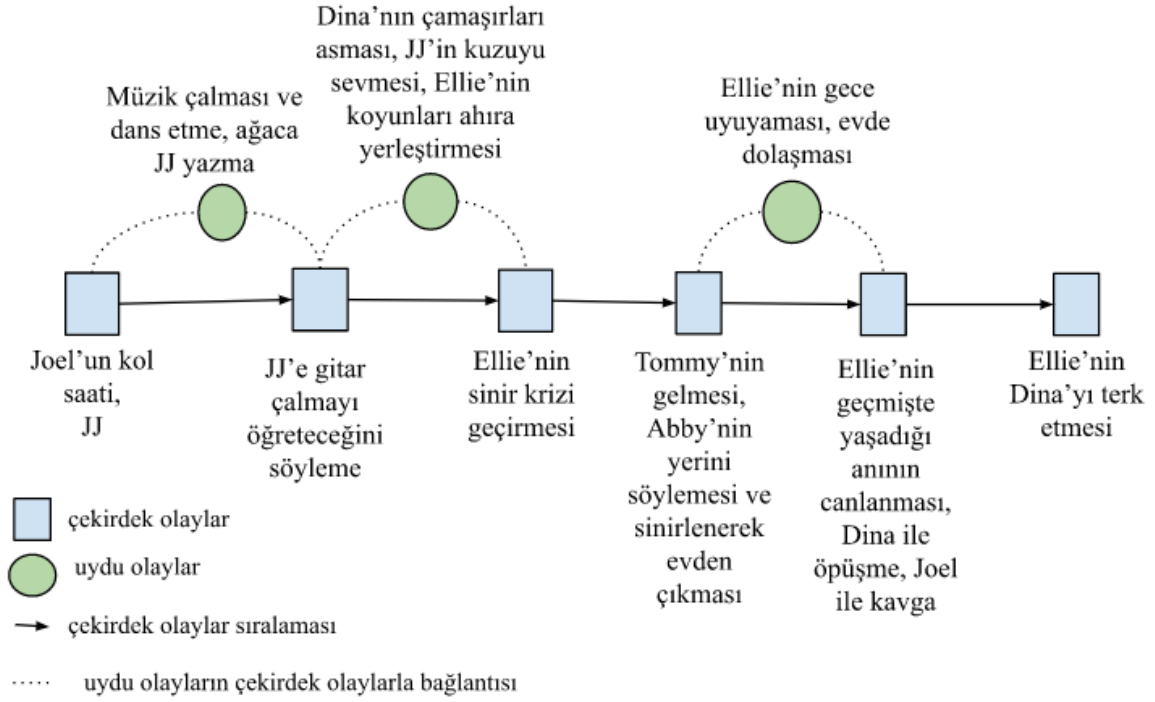
Sahne değişir ve Ellie bir tavşan avlamış, elini yüzünü yıkamaktadır. Tavşanı alır ve eve doğru ilerler. Kapıda bir at olduğunu fark eder ve kime ait olduğunu merak eder. İçeri

girdiğinde J.J ile oynamakta olan Tommy’i görür. Tommy, Abby’nin saldırısından kurtulmuştur ancak topallamaktadır ve yüzünün sağ tarafı felç olmuştur. Tommy, J.J’i Dina’ya verir ve Abby’nin yerini bulduğunu söyler. Kendisinin gidecek durumu yoktur. Ellie de bir şey yapmayacağını söyleyince, Dina Tommy’den evi terk etmesini ister. Tommy sinirlenir. Ellie’nin hayatına geri dönmüş olmasını kabullenememektedir.

Sahne değişir. Dina ve J.J uyumaktadır. Ellie evin içerisinde yürümeye başlar. Odasına gelir ve masanın altından günlüğünü alır. Günlükte sürekli kabus gördüğünü yazmıştır. Joel’un hediye etmiş olduğu gitarın odada olduğu görülür. Ellie gitarı çalmaya başlar ve sahne tekrar değişir. Joel’un öldürülmesinden bir gün önceye geri dönülür. Ellie barda dans eden Dina’yı izlemektedir. Jesse ve Dina konuşurlar, ardından Dina Ellie’yi dansa kaldırır. Ellie ve Dina romantik bir dansa başlar ve öpüşürler. Seth sinirlenerek Ellie’ye bağırır ve Joel Seth’i iter. Maria’nın araya girmesiyle Joel Seth’i bırakır ve Ellie’ye iyi olup olmadığını sorar. Ellie ise yardıma ihtiyacı olmadığını söyleyerek Joel’a bağırır. Joel son derece üzgündür ve barı terk eder. Sahne tekrar değişir ve günümüze dönülür. Ellie eşyalarını toplamaktadır; Abby’nin peşine düşecektir. Dina Ellie’yi durdurmaya çalışır. Bir ailelerinin olduğunu ve eğer bu kapıdan çıkarsa bir daha kendisini görememekten korktuğunu söyler. Ellie, Dina’yı dinlemez ve kapıdan çıkar.

Bu bölümde, Ellie’nin artık bir ailesinin olduğu ama Joel’un öldürülmesini hala atlatamadığı görülmektedir. Yaşamış olduğu psikolojik buhran daha da ilerlemiş, kabusları artmış; hatta sanrılara dönüşmüştür. Bu durum fiziksel sağlığına da etki etmiş; yemek yiyememesine sebep olmuştur. İntikam almanın ailesinden bile önemli olduğunu ima eden bir hareketle Abby’nin peşine düşen Ellie, evini terk eder. Ellie bunca zamandır Joel’a değil kendisine kızgındır. Sinematiğin bol olduğu bu bölümün çekirdek ve uydu olayları şema 23’te verilmiştir.

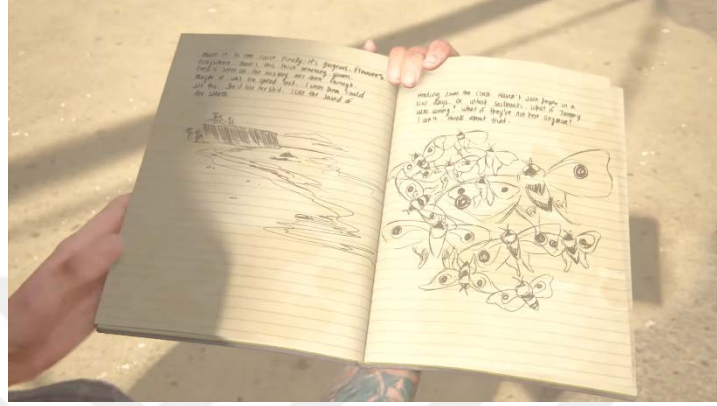
The Farm / Çiftlik



Şema 23. TLoU Part II - Dokuzuncu bölümün çekirdek ve uydu olayları

Onuncu bölüm Abby ve Lev ile başlar. Lev'in saçları uzamış, Abby'nin teni ise güneşten yanmıştır. Abby, 2425 Constance adresini aramaktadır. Söylenilenlere göre bu adres Ateşböceklerinin kullanmış olduğu bir istasyona aittir. Yol üzerinde enfekteler vardır ama sayıları oldukça azdır. Abby adresi bulur ve garaj kapısından içeri girer. Evde kayda değer bir şey yoktur. Lev parkelerin görmüş olduğu hasara dikkat çeker. Abby kitaplığı iter ve gizli bir geçit ortaya çıkar. Burada bir telsiz istasyonu ve koordinatların yazılı olduğu bir defter bulur. Abby büyük bir heyecanla bütün koordinatları deneyerek sesini duyurmaya çalışır. San Diego, Big Sur, Catalina Adası ve Los Angeles koordinatları arasından sadece Catalina Adası'ndan yanıt alır. Abby, Santa Barbara'dan aradığını, kendisinin Salt Lake devriyesinden doktor Jerry Anderson'ın kızı olduğunu söyler. Karşı taraftaki kişi bu duruma sevinir. Uydu istasyonundaki herkesi bu adada topladıklarını, Ateşböceklerinin hala hayatta olduklarını söyler. Abby çok sevinir. Adaya geldiğinde onları nasıl bulacaklarını sorar. Karşı taraftaki kişi, dev kubbeli bir binada olduklarını söyler. Abby evden çıkar çıkmaz kimliği belirsiz kişilerin saldırısına uğrar. Lev bayıltılır. Abby saldırganlara direnç gösteremez.

Sahne deęiřir ve oyun Ellie ile devam eder. Ellie bir adaya ayak basmıřtır ve sahilden adanın i kısımlarına doęru ilerlemektedir. Ellie izgisel yolda ilerlemeye devam eder ve yolda bulduęu silah envanterlerini toplar. Baheli evlere girer. Enfektelerin saldırıları burada da devam etmektedir. Enfekteleri atlattıktan sonra Santa Barbara tepesini grr ve gnlęne not alır. Ellie'nin gnlęne bakıldıęında, son sayfaya ok sayıda gve izdięi ve bu gvelerin boyutlarının gittike bydę grlr.



Resim 48: Ellie'nin gnlę ve byyen gveler

Ellie ilerlemeye devam eder ancak bir tuzaęa yakalanır. Kendisini bir aęaca ayaęından asılı halde bulur. Aęacın kırık dalı Ellie'nin beline saplanır ve Ellie baygınlık geirir. Kendisine gelirken, karřıdan bir iftin geldięini hayal meyal grr. Bir an gelen kiřiye Abby zanneder ancak bu kiři, Abby ve Lev'i yakalayan etenin lideridir. Ellie serbest bırakılır ve yere dřer. etenin dięer üyesi, Ellie'nin yanında asılı olan enfektenin saldırısına uęrar ancak bu saldırıdan kurtulur. Ellie glmeye bařlar. ete üyesi sinirlenir. Ellie'yi yakalayıp enfektenin yanına gtrr ve enfektenin onu ısırmasını saęlamaya alıřır. Ellie son bir hamle yaparak enfektenin adamı ısırmasını saęlar. Silahı alır ve iri yapılı adama doęrultur. Adam dehřete kapılır. Ellie'nin ayılırken Abby'i sayıkladıęını duymuřtur ve birkaç ay önce iri yarı bir kadını yakaladıklarının syler. Ellie hayatını baęıřlarsa kadının yerini syleyebileceęini ekler. Ellie'nin ısırılmıř elini gstererek, zaten fazla zamanının kalmadıęını syler. Ellie eline bakar; gerekten ısırılmıřtır. Ellie glmser. Adam, yolun sonunda bir esir kampının olduęunu, yolu takip ederse yksek, silindirik bir bina bulacaęını syler. Ellie bu bilgiyi alır almaz adamı vurur. Sahne tekrar deęiřir. Ellie yarasına dikiř atmıřtır ancak durumu pek de iyi deęildir. Silindirik binayı doęru sayıklayarak ilerlemeye devam eder. Silahlı grubun, kamaya alıřan birisini vurduęuna řahit olur. Ellie bu andan itibaren uzun bir atıřma srecine girecektir. Rattlers/Kle Tccarları adı verilen bu ete, buldukları binanın eřitli yerlerine enfekteleri zincirlemiř, dięer enfektelerin yaklařması halinde bu zincirlerin ses ıkartmasını

planlamış; kendilerine bir nevi alarm sistemi kurmuştur. Çizgisel yolda ilerlerken, Rattler çetesinden kaçmaya çalışan sivil halkın direnmekte ne denli başarısız olduğunu, Rattler çetesinin gıda dükkânlarını yağmaladığını ve yerel halkı aç bıraktığını, ancak kendi çete üyelerine son derece cömert davrandıklarını anlatan notlar bulunur. Silah ve silah geliştirme envanterleri toplanmaya ve geliştirme masası kullanılarak sahip olunan silahların geliştirilmesine devam edilir.

Uzun bir çatışma süresinin sonunda Ellie, bir binanın bodrumuna iner. Burası Rattlers çetesinin tutsakları ile dolu bir zindandır. Ellie, gardiyanın saldırısına uğrar. Gardiyanı itmesi ve adamın parmaklıklara çarpması sonucu, tutsaklar anahtarları ele geçirir. Tutsaklar hızla dışarı çıkarlarken, Ellie panik içinde Abby'nin nerede olduğunu sorar. Tutsaklar, Ellie'nin ısırmış elini görür ve ele geçirdikleri silahları ona doğrulturlar. Tutsaklardan biri, Abby'nin kaçmaya çalıştığını ve onu kolonlara astıklarını söyler. Ellie sahile giderse neyden bahsettiklerini anlayacaktır. Ellie ilerlemeye devam eder ve kapıyı açarak dışarı çıkar. Tutsakların hepsi silahlanmış ve Rattler çetesine saldırmaya başlamıştır. Ellie'nin önüne çıkabilecek bir engel kalmamıştır.

Ellie sahile doğru yürür ve kolonlara asılı onlarca beden görür. Ellie, bu bedenler arasında Abby'i bulur. Sinematik başlar. Abby zayıflamış ve güçsüz düşmüştür. Sayıklayarak yardım istemektedir. Gözlerini açtığı anda karşısında Ellie'yi görür ancak tepki veremez.

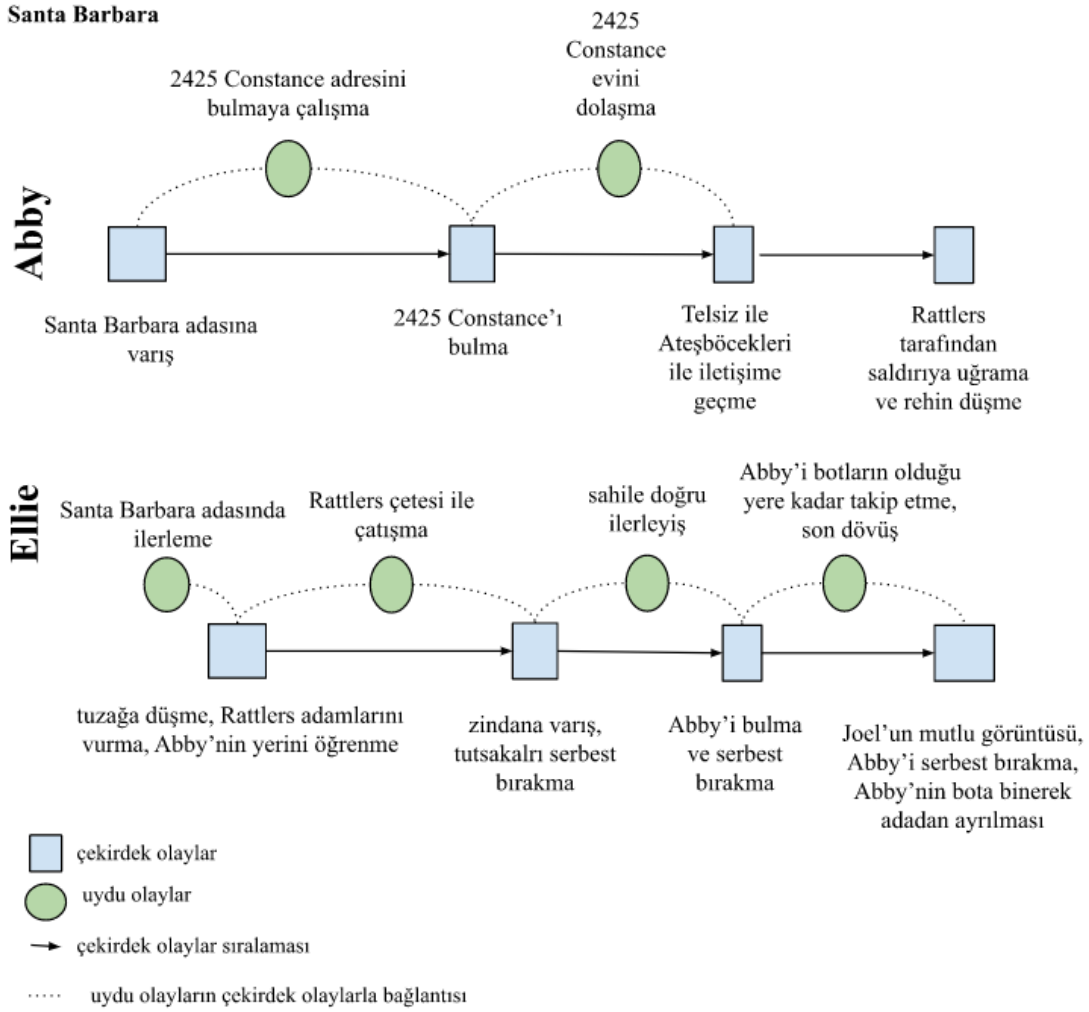


Resim 49: Ellie ve Abby

Ellie bıçağını çıkarır ve Abby'i kurtarır. Abby yere düşer düşmez Lev'i kurtarır ve onu kucağına alarak ilerlemeye çalışır. Abby, Ellie'ye döner ve sahilde botlar olduğunu, birini ele

geçirerek kurtulabileceklerini söyler. Abby ilerler ve Ellie Abby’i sessizce takip eder. Sahilde iki bot vardır. Abby soldaki bota Lev’i yerleştirir. Ellie sağdaki bota binecekken Joel’un parçalanmış yüzü gözlerinin önüne gelir ve Abby’i bırakmayacağını söyler. Abby onunla dövüşmeyeceğini dile getirirse de Ellie, bıçağını Lev’in boynuna dayayarak onu tehdit eder ve dövüşmesi için zorlar. Abby, çaresizce bu dövüşü kabul eder ve oyunun kontrolü tekrar oyuncuya verilir. Ellie ve Abby deniz kıyısında dövüşmeye başlarlar. Abby, Ellie’nin sol elinin parmaklarını ısırır. Dövüşün ilerleyen dakikalarında Ellie, Abby’i alt eder ve boğmaya başlar. Abby direnç gösteremez; ölmek üzeredir. Ellie boğmaya devam ederken bir anda mutlulukla gitar çalan Joel’u hayal eder ve aniden Abby’i serbest bırakır. Abby, ayağa kalkar ve bota binerek oradan uzaklaşır. Ellie hıçkırarak ağlamaya başlar.

Oyunun bu bölümünde madalyonun iki yüzü olan Ellie ve Abby yönetilmektedir. Bir önceki bölümde Abby’nin kefareti ödemiş olması, şimdi sıranın Ellie’ye geldiği gösterilmiştir. Ellie ailesinden vazgeçerek bedel ödemeye çalışmıştır. Ancak onun da intikamdan vazgeçmesi, Abby’ninkine benzer şekilde gerçekleşir. Babasının mutlulukla gülümsediğini gören Abby gibi, Ellie de Joel’un keyifle gitar çaldığı anı görmüştür. Rattler adlı yeni bir çetenin tanıtılması ancak kısa sürede yok edildiklerinin görülmesi, Abby’nin Ateşböceklerinin yerini öğrenmesi ve onların bulunduğu konuma doğru yola çıkması, Ellie’nin Abby ile olan kapışması ve intikamından vazgeçmesi bu bölümün çekirdek olaylarıdır.



Şema 24. TLoU Part II - Onuncu bölümün çekirdek ve uydu olayları

Oyunun artık son bölümüne gelinmiştir. Oyun, oyuncuyu finale hazırlamaktadır. Son bölüm, çiftlik evinin önünde başlar. Ellie sol elinin parmaklarını kaybetmiştir. Defterine son kez, kcağında J.J'i taşıyan Dina'yı ve mutlu bir şekilde gitar çalan Joel'u resmetmiştir. Yavaşça eve doğru ilerler. İçeri girdiğinde bütün eşyaların toplanmış olduğunu görür; Dina evi terk etmiştir. Ellie üst kata çıkar ve kendi eşyalarının bulunduğu odaya girer. Gitarını alır ama parmaklarını kaybettiğinden dolayı çalamaz. Sahne değişir ve evinin önünde gitar çalan Joel görülür. Ellie yavaşça Joel'un yanına gelir. Joel gitar çalmayı bırakır ve ayağa kalkar. İkisi sessizce konuşmaya başlar. Joel kahve içtiğini söyler. Kahveyi geçen hafta gelen bir gruptan almıştır. Sonra Dina'dan bahseder. Ellie başta itiraz eder ancak daha sonra aptalca davrandığını kabul ettiğini söyler. Joel, Dina'nın Ellie gibi birisine sahip olduğu için şanslı

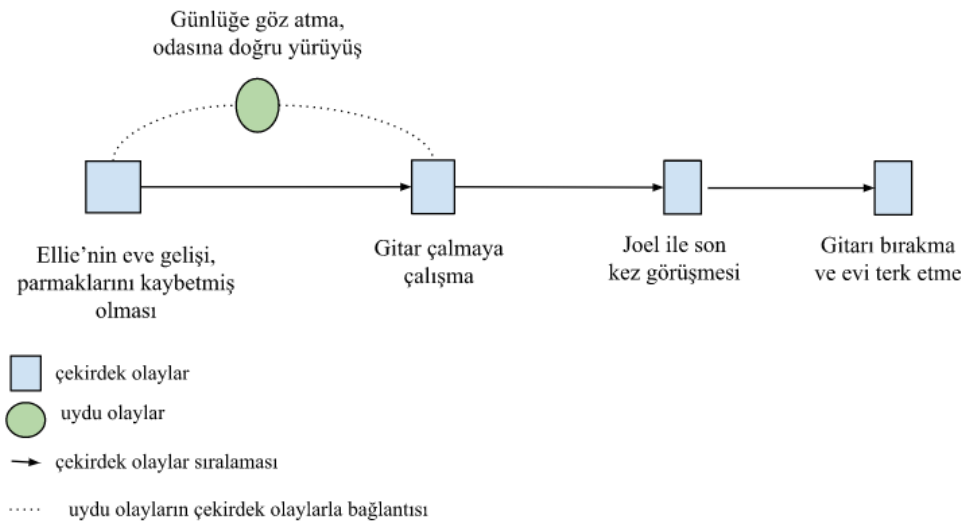
olduğunu söyler. Ellie Joel'un sözünü keser. O gece hastanede ölmesi gerektiğini, bu şans elinden aldığını ve hayatının bir anlamı kalmadığını söyler. Joel kararlı bir ses tonuyla, Tanrı kendisine ikinci bir şans verse yine aynı şeyi yapacağını söyler. Kahvesini eline alır ve korkuluklara yaslanır. Ellie onu affedemediğini ancak bunu deneyeceğini söyler. Joel, bunun için Ellie'ye minnettar olduğunu söyler. Ellie, sonra görüşürüz diyerek Joel'un yanından ayrılır. Bu, Joel ve Ellie'nin son konuşmasıdır.

Sahne değişir. Ellie gitarı yavaşça pencerenin kenarına bırakarak odadan çıkar. Kamera gitarın durduğu pencereye doğru yaklaşır ve oyuncu, Ellie'nin çiftlik evinden ayrılışını görür. Ellie'nin Part I'in beşinci bölümünde bahsettiği korkuları, Part II'nin sonunda gerçekleşmiş; Ellie tek başına kalmıştır. Oyun burada sona erer. Ellie'nin çiftlik evinin odalarında dolaşması uydu olayları oluştururken, bölüm başında çiftlik evine geri dönmesi, parmaklarını kaybettiğinin gösterilmesi, bu nedenle gitar çalamaması ve çiftlik evini terk etmesi, çekirdek olayları oluşturmaktadır.



Resim 50: Joel'un gitarı ve çiftlik evinden çıkış

The Farm Epilogue / Çiftlik Kapanış



SONUÇ

Dijital oyun çalışmaları 1980'lerde başlamış ve özellikle 2000'lerle birlikte günümüze kadar belli başlı tartışma eksenlerinde değişim ve dönüşüm geçirerek gelmiştir. Bu oyunlar üzerine çalışmalar farklı disiplinlerden isimlerin öne sürdükleri yaklaşımlar ile isimler, yöntemler ve kuramlar topluluğu ile oluşmuştur. İlk video oyununun çıkmasından bu yana teknolojinin gelişimi ve oyun motorlarının bu teknolojiye ayak uydurması, oyunların yapısını yıllar geçtikçe değiştirmiştir. Oyunlar, bir girdi aracılığıyla oyuncunun verdiği tepkiye karşılık vermesinin yanı sıra oyuncuya bilgi aktarabilmeye ve bir hikâye anlatabilmeye başlamıştır. Etkileşime olanak sağlayan bir yeni medya aracı olarak dijital oyunlar, sadece eğlence sektörü değil, başta psikoloji, antropoloji ve edebiyat gibi birçok bilim alanının ilgisini çekmiş; bu sayede birçok bilimsel çalışma yapılması ile “oyun çalışmaları” yeni bir alan halini almıştır.

Dijital oyunları yeni bir ontolojiye yerleştirme çabaları arasında, bu oyunların bir anlatı olup olmadığı tartışmaları uzun yıllar sürmüş olsa da bu tartışma artık günümüzde yararsız bir hal almıştır. Murray bunu 2015 yılında “Ludoloji vs naratoloji kavgaları hiçbir zaman son bulmayacak çünkü bir grubun insanları sadece her iki tarafın tanımını yapmaktan öteye gitmemiştir” şeklinde dile getirmiştir. Günümüzde oyun çalışmaları, disiplinlerarası bir bilim alanına dönüşmüştür. Jesper Juul ve Espen Aarseth gibi araştırmacılar da oyun çalışmalarının erken dönemlerinde ileri sürdüklerini tezlerini ilerleyen zamanlarda değiştirip geliştirmişler ve bakış açılarında farklılıkların oluştuğunu, yapmış oldukları güncel çalışmalarıyla kanıtlamışlardır. Bu çalışmanın temelini oluşturan ludo-anlatısal bakış açısı, kuramlar arası bir bağlantı kurma özelliği göstermiştir. Oyun çalışmaları günden güne gelişmekte, oyuncuların oyunlara yönelik bakış açıları değişip güncellenmekte ve oyun çalışmalarının kapsamı genişlemektedir.

Oyunlar, kültürün bir parçasıdır, dolayısıyla oyunu kültürden uzaklaştırmak, oyunlar için apayrı bir bilim alanı oluşturmaya çalışmak, oyunu kendi bağlamından koparmak anlamına gelecektir. Bu çalışmada, oyunun kültürün bir parçası olduğu düşünülmüş ve oyunun bir anlatı olduğu gerçeği kabul edilmiştir. Bu bağlamda yapılan içerik çözümlemesi yöntemi ile anlatıyı oluşturan öğelerin oyun hikâyesinde var olduğu gerçeği kanıtlamıştır.

The Last of Us (Part I ve II), PlayStation konsolları için özel olarak üretilen, tüm zamanların en çok ödül alan oyunlarıdır. PlayStation 3 platformuna çıkarıldığı yıllarda hikâyesiyle büyük yankı uyandıran oyun, PlayStation 4 platformu için görselleri revize edilerek yeniden piyasaya sürülmüştür. TLoU Part II oyununun duyurulmasından sonra, Naughty Dog şirketi, çıkan ilk oyunun adını The Last of Us Part I şeklinde güncellemiştir. Part I, 10 bölümden; Part II ise 11 bölümden oluşmaktadır. Bölümlerin isimleri, oyun kaydetme arayüzünde gösterilmektedir. Arayüzden kaydedilen bölüm isimleri, Tablo 3'te bir araya getirilmiştir.

TLoU, beyni işlevsiz hale getirip insanları saldırgan hale getiren, evrimleştikçe bedeni dezenformasyona uğratan bir mantar enfeksiyonu salgını yaşayan dünyada, Joel, Ellie ve oyunun anlatısına daha sonradan dahil olan Abby'nin hikâyesini anlatmaktadır. Mantar enfeksiyonunu, sporları soluma ya da enfekteler tarafından ısırılma yoluyla kapan insanlar kısa sürede dönüşüme uğramakta; enfeksiyonun vücutta kalış süresi uzadıkça farklı enfekte türlerine evrimleşmektedirler. Runner (koşucular) seviyesindeki enfekteler, enfekte olmayan canlıları görebilmekte ve hızlı bir şekilde koşarak saldırmaktadır. Stalker (izciler), pusu kurma ve insanlara gizlice saldırma özelliğine sahiptir. Clicker (takırdayanlar) seviyesindeki enfektelerin beyinleri patlamıştır ve görme yetilerini kaybetmişlerdir. Ancak seslere son derece duyarlı olan bu tür, sesin geldiği yöne doğru saldırı gerçekleştirmektedir. Bloater ve Shambler (şişkinler) adı verilen enfektelerin ise vücutları şişmiştir. Öldürüldükleri takdirde, bedenleri patlamakta ve etrafa zehir saçmaktadır. Bu sırayla evrimleşen enfektelerin, bilinen en son türü ise Ratking adı verilen ve birden fazla enfektenin bir bedende birleşmiş versiyonudur. Ratking, oyun boyunca sadece bir kez; Abby'nin hikâyesinde görülmektedir. Oyunun ilk bölümlerinde koşucu seviyesinde enfektelerle karşılaşılırken, ilerleyen bölümlerde mücadele etmesi daha zor olan takırdayanlar ve şişkinler ile karşılaşılır. Part I'deki bu duruma karşın, Part II'nin en başında takırdayanlar ve hemen ardından şişkinler ile karşılaşmak mümkündür. Bu durum, Part I'deki hikâyenin Part II'de devam ettiğinin göstergesidir. Part II'nin hemen başında karşılaşılan zor seviye enfekteler, oyun dünyasında var olmanın eskisinden daha da güç olduğunu anlatmaktadır. Hastalık sebebiyle medeniyetin büyük bir kısmı mahvolmuştur ve hayatta kalan insanlar, askerler tarafından korunan karantina bölgelerinde veya bu alanların dışında, kendi kurdukları grupların kurtarılmış bölgelerinde yaşamlarını sürdürmektedir. Part I'de bu karantina bölgelerinde kalmayı ve FEDRA'ya katılmayı reddeden ayrımcı grupların yaşamlarına tanık olunurken, Part II'de FEDRA tarafından kurulmaya çalışılan askeri düzenin çöktüğü, ayrılıkçı grupların daha şiddetli direniş

gösterdiği ve sayılarının arttığı gösterilmiştir. İnsanlar için artık tek sorun enfeksiyondan korunmak değildir. Gruplar arasında çıkan çatışmalar da hayatta kalmayı zorlaştırmaktadır. Bu durum, oyunun mikro-anlatısına katkıda bulunan hikâyelerden ve toplanabilir notlardan anlaşılmaktadır.

Ludus oyunlarındaki amaç, Y'ye ulaşmak için X'i gerçekleştirmek ve oyunu kazanmaktır (Frasca, 2004:230). Y, istenilen bir durum, olgu, araç veya kişi olabilir ve Y'ye ulaşmak için ana karakteri teşvik edici durumlar söz konusu olabilir. TLoU Part I'de istenen durum, mantar enfeksiyonundan sonsuza dek kurtulmak (Y), oyunun amacı ise enfeksiyona karşı bağışıklığı olan Ellie'yi Fireflies/Ateşböcekleri'ne götürmek ve bir aşı üretilmesini sağlamaktır (X). Part II'de ise intikam almak için (Y) Abby'i bulmak ve öldürmek (X) gereklidir. Ancak iki oyunda da nihayi amaç olan (X) gerçekleşmez. Joel, dünyayı kurtarmaya çalışan bir kahramandan, kaybettiği kızı Sarah'nın yerine koyduğu Ellie için her şeyi yapmaya hazır bir babaya; Ellie ise Joel'un katili olan Abby'den intikam almak isteyen genç bir kızıdan, geçmişi ile yüzleşen ve öfkesini yenmeyi başaran bir yetişkine dönüşmüştür. Hikâyenin bu iki sonu düşünüldüğünde, Part I'in amacı Joel'un yaşama amacını bulması (Y) ve bunun için Ellie'yi kurtarması (X); Part II'nin amacı ise Ellie'nin kendine olan öfkesini dindirmesi (Y) ve bu uğurda Abby'i affetmesi (X) olarak yorumlanabilir.

The Last of Us Part I için indirilebilir bir içerik halinde sunulan The Last of Us: Left Behind hikâyesi ise Ellie'nin Joel ile buluşmasından önceki hayatının kısa bir kesitini sunar. The Last of Us'un genel mekaniğinde olduğu gibi bu hikâye de planlanmış bir yapıya sahiptir. Oyunun iki bölümüne hâkim olan çizgisel hikâye anlatımı, oyunun oynanışına etki etmiş, oyuncuyu belirlenmiş davranışları gerçekleştirmeye zorlamıştır.

Oyuncu Part I'den itibaren Sarah, Joel, Ellie ve Abby karakterlerini yönetmekte ve oyunu ilerletmektedir. Her bir bölümde, gerçekleştirilmesi gereken görevler vardır. Bu görevlerin tamamlanmasıyla oyunun çizgisel hikâyesi ilerlemektedir. Oyuncunun amacı, bu küçük görevleri yerine getirerek bölümleri ilerletmek ve oyunu tamamlamaktır. Görevler, sinematik ara sahnelerle, oyun karakterlerinin kendi aralarında gerçekleştirdiği sohbetlerle veya yol arkadaşlarının vermiş olduğu yönlendirmelerle gerçekleşmektedir. Örneğin, Part I'in ilk bölümünde Sarah'nın uyanması ve babasını bulması gerekmektedir. Sarah'yı uyandıran olay, amcası Tommy'nin onu telefon ile aramasıdır. Tommy'nin Joel'u sorması ve telefon hattının bir anda kesilmesi, Sarah'nın Joel'u aramaya başlamasını tetikleyecektir. Part I'in

ikinci bölümünde Joel, Tess ve Marlene birlikte ilerlerken, yaralı olan Marlene, Joel'dan kapıyı açmasını rica eder ve bu görev Joel'a verilir. Kapının açılmasıyla sinematik ara sahne başlar ve Ellie ile tanışılır. Araba bulmak için eski dostu Bill'e güvenen Joel, Bill'in kasabasına gider. Bill bir araba bulur ancak aküsü çalınmıştır. Yeni bir akü bulma görevi ise Bill ve Joel'un arasında geçen diyalogla verilir. Bill, aküyü nerede bulabileceklerini çok iyi bilmektedir. Bu sayede Bill, oyunun bu bölümünde yol gösterici konumundadır ve oyun anlatısının ilerlemesi için gerekli olan hareketlerin gerçekleştirilmesini sağlar. Part II'de Abby, Yara'nın ameliyatı için gerekli olan medikal malzemeleri temin etmek üzere hastaneye gitmek zorundadır. Ancak yol çok uzundur ve Yara'nın vakti sınırlıdır. Scars üyesi olan Lev, Scars tarafından inşa edilen bir yol sisteminden bahseder ve yolun kısaltılmasını sağlar.

Yukarıdaki örneklerde görüldüğü üzere, Part I ve Part II boyunca bölümlerde gerçekleştirilmesi gereken bu küçük görevler, sinematikler, oyun esnasında gerçekleştirilen sohbetler ve yol arkadaşlarının yol göstermesi sayesinde ilerlemektedir. Küçük görevlerin tamamlanmasıyla oyunun ana hikâyesi ilerlemekte ve oyuncu, oyunun sonuna doğru yaklaşmaktadır. Bu görevleri gerçekleştirmek, oyunun uydu olaylarını tamamlamanın yardımcı bir unsurudur.

Oyuncu oyunun ana anlatısını oluşturan çekirdek olaylara sinematik ara sahneler aracılığıyla tanık olmaktadır. Oyuncu, sinematik ara sahnelere etki edememekle birlikte, gerçekleştirmiş olduğu etkileşimlerle oyunun uydu olaylarını oluşturmaktadır. Oyun boyunca, oyuncunun gerçekleştirebildiği 3 tür ludik davranış bulunmaktadır:

- Yol boyunca ve binalar arasında ilerleme: Ana karakterin yolculuğunu gerçekleştirmesi için çizgisel tasarlanmış yol haritasını takip etmesi ve bu yol üzerinde / etrafında bulunan yapıların içerisine girmesi / çıkması.
- Gizlenme ve çatışma: Ana karakterin çatışma yaşayacağı grupları (Enfekteler, FEDRA, WLF, Scars ve Rattlers) atlatmak için gerçekleştirmesi gereken performans.
- Bulmaca çözme: Kasaları, kapıları açmak için gerçekleştirilmesi gereken davranışlar. Engellerin aşılması için gereken bilgilerin doğrudan verilmediği durumlarda anlatıya uygun yerleştirilen notların bir araya getirilmesi ve şifrelerin çözülmesi.

Bunların yanında, oyunun hikâyesine etki etmeyen ancak oyuncunun, ilerleyen ve zorlaşan oyun seviyelerine ayak uydurabilmesi için tasarlanan öneriler ve geliştirmeler bulunmaktadır. Oyunda yer alan ve ludik olmayan bu davranışlar şöyle sıralanabilir:

- Envanter toplama: Tuğla ve boş şişe gibi eşyalar bir fırlatma aracı olarak kullanılabilir ve rakibin dikkatini dağıtabilmektedir. Bulunan diğer nesnelere bomba ve molotof gibi zarar verici araçlar yapılabilmekte, alkol ve kumaş parçaları gibi nesnelere kullanılarak ilkyardım malzemesi elde edilebilmektedir.
- Silah geliştirme: Sahip olunan silahların daha etkili olabilmesi için, toplanan hurda parçaları kullanılabilir. Söz konusu işlem için geliştirme masaları bulunmaktadır.
- Karakter gelişimi: Ana karakterin oynanış stilini etkileyecek özelliklerin geliştirilmesi için bulunan ilaçlar veya rehber kullanılabilir.

Ayrıca, oyunun mikro anlatısına katkıda bulunabilecek notlar, her iki bölümde de yer almaktadır. Bu notların bulunması, oyunun hikâyesine etki etmemektedir. Ancak, Joel, Ellie ve Abby'nin dışında oyun evreninde var olan diğer karakterlerin hikâyeleri bu sayede öğrenilmekte ve oyunun hikâyesi zenginleşmektedir. Bu notlar, anlatıya katkıda bulunmanın yanı sıra, bazı bölümlerde oyuncuyu, yaklaşan tehlikeye karşı uyarma ve ipucu verme gibi görevleri üstlenmiştir. Dolayısıyla bu notlar, gerekli etkileşimi gerçekleştirmek için oyuncuyu ikna edebilecek ek kaynaklar sunmaktadır.

Notlar ve envanterlerin yanında, Part II'de bulunan Ellie'nin günlüğü, oyunda anlatılmayan parçaları oyuncuya aktarmaktadır. Ellie, bu günlüğe notlar almakta veya resimler çizmektedir. Oyunun belirli bölümlerinde, Ellie'nin tanık olduğu özel durumlarda notlar aldığı bu günlüğe tekrar bakmak mümkündür. Günlükte, Part II'nin hikâyesi başlamadan önce Ellie'nin yaşadıkları hakkında önemli bilgiler yer almaktadır. Ellie'nin eski kız arkadaşı ile yaşadıkları, Dina'dan hoşlandığını anladığı ilk anlar bu günlükte yer almaktadır. Part II'nin ilk bölümlerinde Joel'u gözleri karalanmış biçimde sıklıkla resmetmesi, oyun esnasında Joel'dan bahsetmiyor olsa da Ellie'nin sürekli onu düşündüğü şeklinde yorumlanabilmektedir. Benzer şekilde, Ellie Mel'i öldürdükten sonra onun hamile olduğunu anlamış, bu durum onda travmatik bir etki yaratmış, belki de bu yüzden günlüğüne Mel ile ilgili hiçbir şey yazmamıştır. Günlüğe sıklıkla çizilen güve sembolü hem Ellie'nin

kolundaki dövmede hem de Joel'un Ellie'ye hediye ettiği gitarın perdesinde bulunmaktadır. Güveler, ilk sayfalarda küçük çizilmiştir, ancak zaman geçtikçe hem boyutları büyümekte hem de sayıları artmaktadır. Bu durum, Ellie'nin hislerinin şiddetlendiği şeklinde yorumlanabilir. Ellie'nin günlüğüne almış olduğu notlar ve resimler, semiyotik çözümlenmeye açıktır ve bir başka bilimsel çalışmanın konusu olabilir.

Oyunda gerçekleştirilen bu davranışlar, oyunun uydu olaylarını oluştururken, sinematikler hikâyenin akışını ve bölümler arasındaki geçişi sağlamaktadır. Oyunun uydu olaylarının ve olayları oluşturan davranışların, oyunun çekirdek olayları üzerinde değiştirici bir etkisi bulunmamaktadır. Bölümler arası geçişte kullanılan sinematiklerde, oyunun anlatısı gereği gerçekleşmesi gereken bir aksiyon varsa, bu aksiyonu gerçekleştirme ya da gerçekleştirilmeme tercihi oyuncuya bırakılmamaktadır. Oyuncuya sunulan bir aksiyon gerçekleşmeli ve oyunun anlatısı ilerlemelidir. Aksi takdirde oyun sonlanacak ve bölüm yeniden başlayacaktır. Örneğin, Part I'de Bill'in kasabasında Joel tuzağa düşmekte ve verilen süre içerisinde hem tuzaktan kurtulması hem de Ellie'yi kurtarması gerekmektedir. Joel, verilen süre içerisinde Ellie'yi kurtaramazsa oyun sonlanacak ve bölüm yeniden başlayacaktır. Part II'nin üçüncü bölümünde Ellie, Nora'dan hızlı koşmak ve onu yakalamak zorundadır. Aralarındaki mesafe açıldığı an oyun sonlanacak ve bölüm yeniden başlayacaktır. Bu bölümün sonunda Ellie'nin Nora ile karşılaşması sonucu Ellie'nin Nora'ya işkence etme sahnesinde oyuncunun gerçekleştirmesi gereken bir etkileşim mevcuttur. Oyuncu, ekranda beliren tuşa basmalı ve işkenceyi başlatmalıdır. Oyuncu bu davranışı gerçekleştirmediği takdirde, yukarıda anlatılanın aksine oyun sonlanmamakta, işkence sahnesi otomatik olarak başlamaktadır. Başka bir deyişle, oyuncuya sunulan bir tercih gerçekleştirilmediği takdirde, oyunun anlatısına uygun davranış kendiliğinden gerçekleşmektedir. Oyunda yer alan aksiyonlar, oyuncuyu ikna etmeli ve oyuncu tarafından gerçekleştirilmelidir. Bu davranışlar gerçekleştirilmediği zaman ya oyun sonlanır ya da oyunun anlatısına uygun bir şekilde oyun ilerlemeye devam eder. Çekirdek olayın ilerlemesi için bu davranışların gerçekleşmesi şarttır. Bu noktada oyun mekaniği ikna edici ve teşvik edicidir. Oyunlar hem içerik bakımından diğer medya araçları gibi ikna edici olabilirler, hem de “kanunlar”, “kurallar” ve “prosedürler” aracılığıyla yönetsel olarak ikna edici bir araç (Seiffert & Nothhaft, 2015:261) olarak karşımıza çıkarlar.

Oyuncunun gerçekleştirmiş olduğu bu davranışlar, oyunun uydu olaylarını oluştururken, oyunda bolca bulunan sinematikler ise oyunun çekirdek olaylarını

oluşturmaktadır. Oyunun anlatısına yön veren çekirdek olayların gerçekleştiği sinematikler, önceden tasarlanmış ara sahnelerden oluşmaktadır ve oyuncunun bu sahnelere farklı bir şekilde yaklaşmasına izin verilmemektedir. TLoU oyunlarındaki bu sinematikler hem oyun hem de oyunun ilerleyişi hakkında kritik bilgi akışı sağlamaktadır. Ayrıca bu ara sahneler, Part I'de Lakeside Resort / Gölkenarı Yazlıkları bölümünün sonunda Ellie'nin cinnet geçirip David'i defalarca bıçaklamasında olduğu gibi oyun oynanışı esnasında gerilim hissedilmesine olanak sağlar. Bu bölümlerde herhangi bir etkileşim ya da sarmalanma sekansı bulunmamasına rağmen gerilim hissedilmesini sağlayan şey bir sinematiktir.

Sinematikler hem olayların akışı içinde hem de bölümlerin giriş kısmında yer almaktadır. Part I'de Sarah'nın ölümünden sonra başlayan bir sinematikte, sporların görüntüleri eşliğinde salgının bütün dünyaya yayıldığını anlatan ve Ateşböcekleri çetesinin manifestosunu ileten bir haber anonsu yer almaktadır. Part II'nin başlangıcında, Part I'deki olayları Joel'un anlatımıyla özetleyen sinematiğin ardından oyunun kontrolü oyuncuya verilmiş, Part II'nin bu interaktif açılış ekranı, oyuncunun hem anlatısal hem de duygusal olarak oyun evreniyle bir bağ kurmasını sağlamıştır. Oyuncu, bunu daha önceden bilmiyor olsa da Part II'de bulunan bu interaktif açılış ekranı sayesinde, Joel ile son kez bir bölüm oynayacaktır.

Oyunun dinamikleri sayesinde oyunun kontrolünün oyuncuda olduğu hissi verilmeye çalışılmış ancak sinematikler, bunun tam anlamıyla gerçekleşmesini engellemiştir. Çekirdek olayların tamamını oluşturan sinematikler, oyuncuyu yönlendirmekteyken; uydu olayları oluşturan dinamikler sayesinde oyuncu oyunda ilerleyebilmektedir. Sinematiklerde gerçekleşen olaylardan sonra kontrol oyuncuya verilmiş ve ilerlemenin oyuncu tarafından gerçekleşmesi sağlanmıştır. Bu durumda, çizgisel tasarıma sahip olan oyunlarda hem oyuncu oyunu ilerletmektedir hem de oyun oyuncuyu yönlendirmektedir. Aarseth (2007) bu durumu şöyle açıklar:

Oyunlar bizi yönetir. Oyuncular olarak bizler, oyun oynarken adeta ikiye bölünürüz. Bir yarımız geçici olarak oyun tarafından ele geçirilir. Oyunlarda gerçekleşen olaylar, oluşumlar ve ihlal eylemleri kesinlikle önemlidir çünkü bize doğru ya da yanlış bir umut verirler. Bize tamamen hükmeden

oyun içinde kısa süreliğine de olsa kontrolü tekrar kazanabileceğimiz ihtimalini hatırlatırlar.

Basitlik prensibine göre, oyundaki her şey, bir tasarım sonucunda oluşmuştur; oyun evreninde yer alan her nesne, oyunun tasarımcısı ya da programcısı tarafından oraya yerleştirilmiştir (Evens, 2011:261). Oyunun bölümlerinde farklı lokasyonlarda bulunan notlar, PlayStation'a ait diğer oyunlara gönderme yapan nesnelere ve her iki bölümde de toplanabilen koleksiyonluk parçalar, bu nesnelere örnek verilebilir. Notlar, oyunun mikro anlatısına katkıda bulunurken bir yandan çözülmesi gereken bir bulmacanın parçası olmaktadır. Uncharted serisinin oyunları, bu oyuna ait nesne ve görseller, TLoU serisinde zaman zaman karşımıza çıkmaktadır ancak bu nesnelere toplanabilir değildir; sadece birer dekor malzemesidir. Yine aynı oyuna ait olan Sic Parvis Magna yazılı yüzük ve Crash Bandicoot oyununda bulunan yumurta oyun içerisinde bulunabilmekte ancak koleksiyona katılamamaktadır. Bunların yanısıra, birinci oyunda çizgi romanlar ve Ateşböceği kolyeleri, ikinci oyunda koleksiyon kartları ve gümüş paralar, oyunun farklı seviyelerinde toplanabilmekte; bu nesnelere hepsinin toplanması karşılığında oyuncu konsol tarafından ödüllendirilmektedir. Oyun içi nesnelere toplanması ve oyuncunun profil pestijini yükselteceği ödüller kazanması, oyuncuyu teşvik eden bir başka mekanik olarak görülmektedir.

Popüler kültürün tüketim araçları, ideolojinin devamını sağlamak için sürekli kendini yeniden üretir. Dijital oyunlar, popüler kültürün bir parçası olduğu için bu üretimin bir parçası haline gelmektedir. Bu açıdan baktığımızda herhangi bir dijital oyunun bir başlangıcı ya da bir sonu yoktur. Biz hiçbir zaman The Last Of Us oyununu bitirmeyiz; piyasaya çıkacak olan yeni bir The Last of Us oyununu oynama arzusunun içimizde yeşermesine izin veririz. Oyunun sonlandığı bölümlerde anlatının da son bulmuş olduğunu düşünmek oyuncuyu yanıltacaktır. Part I'in sonunda Ellie'nin Joel'u sorgulamaktan vazgeçmesi, Part II'de dünyayı bu ölümcül enfeksiyondan kurtarmayı hedefleyen Ateşböceklerinin tekrar bir araya gelmesi, oyunun anlatısının devam edeceği şeklinde yorumlanabilir; çünkü her iki anlatıda da kahramanın yolculuğu henüz sonlanmamıştır.

Bu çalışmada çizgisel tasarıma sahip olan oyunlardaki oyun dinamiklerinin, oyunun uydu olaylarını; sinematiklerin ise oyunun çekirdek olaylarını oluşturduğu kanıtlanmıştır. Oyunun ludo-semiyotik çözümlemesinin yapılması, oyun içerisinde mevcut olan temsillerin

irdelenmesi ve çizgisel tasarıma sahip olan diğer oyunlar üzerinde çalışmaların yapılması, literatüre yapılacak olan katkının payını artıracaktır.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1).
<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E. (2007). I Fought The Law: Transgressive Play and The Implied Player. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference (130-133)*. Tokyo: The University of Tokyo.
- Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, (129–133). New York: Association for Computing Machinery <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Aarseth, E. (2013). Ludology. In M. J.P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 185-189). New York: Routledge.
10.4324/9780203114261.ch23
- Aarseth, E., Smedstad, S. M., & Sunnana, L. (2003). A Multi-Dimensional Typology of Games. *Proceedings of DiGRA Conference 2003*, 48-53.
- Allen, S. (2014). Video Games as Feminist Pedagogy. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 8(13), 61-80.
<https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/135/166>
- Almaç, N. (2021). Use of Film Language in Full-Motion Video Games. In D. Denizel, D. Eyüce Sansal, & T. Tetik (Eds.), *Multidisciplinary Perspectives on Narrative*

- Aesthetics in Video Games* (pp. 151-176). Berlin: Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften.
- Ang, C. S. (2006). Rules, Gameplay and Narratives in Video Games. *Simulation & Gaming*, 37(3), 306-325. SagePub. 10.1177/1046878105285604
- Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal*, 8(3-4), 109-120. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>
- Arsenault, D. (2016). Narratology. In *Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 475-483). New York: Routledge.
- Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*, 6(4), 239-255. DOI 10.1007/s40869-017-0045-4
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bostan, B. (2022). *Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı*. İstanbul: The Kitap.
- Bryce, J., & Rutter, J. (2006). An Introduction to Understanding Digital Games. In *Understanding Digital Games* (pp. 1-18). Sage Publications. 10.4135/9781446211397.n1
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games* (M. Barash, Trans.). Illinois: University of Illinois Press.
- Caillois, R. (2006). The Definition of Play and The Classification of Games. In K. Salen & E. Zimmerman (Eds.), *The Game Design Reader - A Rules of Play Anthology* (pp. 122-155). Massachusetts: The MIT Press.
- Chandler, R. (2007). *Game Writing Handbook*. Massachusetts: Cengage Learning.
- Crawford, C. (2003). Interactive Storytelling. In M. J.P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 259-273). New York: Routledge.

- Crawford, C. (2013). *Chris Crawford on Interactive Storytelling (2nd Edition)*. San Francisco: New Riders.
- Crawford, G., & Rutter, J. (2006). Digital Games and Cultural Studies. In J. Rutter and J. Bryce (Eds.) *Understanding Digital Games*. London: Sage Publications.
10.4135/9781446211397.n9
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Sussex: Yellow Ant.
- Dubbelman, T. (2016). Narrative Game Mechanics. *Lecture Notes in Computer Science*, 39-50. 10.1007/978-3-319-48279-8_4
- Engelbrecht, J. (2018). *New Lara: A Postfeminist Analysis of The Tomb Raider* [MA Dissertation]. Pretoria: University of Pretoria.
- Eskelinen, M. (2001). Towards computer game studies. *Digital Creativity*, 12(3), 175-183.
<https://doi.org/10.1076/digc.12.3.175.3232>
- Eskelinen, M. (2004). Six Problems in Search of a Solution: The Challenge of Cybertext Theory and Ludology to Literary Theory. *Dichtung Digital*, (3). <http://www.dichtung-digital.org/2004/3/Eskelinen/index.htm>
- Evens, A. (2011). The Logic of Digital Gaming. *Mechademia*. Minnesota: University of Minnesota Press. 6, 260-269. 10.2307/41511582
- Frasca, G. (1999). *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Retrieved 01.18.2021, from <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- Frasca, G. (2003). Ludologists Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place. *Proceedings of DiGRA Conference 2003*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>
- Frasca, G. (2004). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In M. J.P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-235). New York: Routledge.

- Giddings, S., & Kennedy, H. W. (2006). Digital Games as a New Media. In In J. Rutter and J. Bryce (Eds.) *Understanding Digital Games* (pp. 129-147). London: Sage Publications.
- Halaçođlu, N.H. (2020). *Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M.-L. (Eds.). (2008). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. New York: Taylor & Francis.
- History-Computer, (2021). *William Higinbotham – Complete Biography, History and Inventions*. <https://history-computer.com/william-higinbotham-complete-history/> (18.08.2021)
- Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens*. Eskişehir: Kalkedon Yayınları.
- Işıđan, İ. A. (2012). *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi* [Doktora Tezi]. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Juul, J. (2001). *A Clash Between Game and Narrative*. Copenhagen: University of Copenhagen.
<https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>
- Juul, J. (2002). *The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression* [Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings]. Tampere: Tampere University. <https://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *İleti-ş-im Dergisi*, (27), 57-78.
<https://doi.org/10.16878/gsuilet.373236>
- Kirriemuir, J. (2006). A History of Digital Games. In In J. Rutter and J. Bryce (Eds.) *Understanding Digital Games* (pp. 21-35). London: Sage Publications.
10.4135/9781446211397.n2
- Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, 1*, 191-202. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.50328.pdf>

- Kokonis, M. (2014). Intermediality between Games and Fiction: The "Ludology vs. Narratology" Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Film and Media Studies*, 9, 171-188. 10.1515/ausfm-2015-0009
- Kücklich, J. (2006). Literary Theory and Digital Games. In In J. Rutter and J. Bryce (Eds.) *Understanding Digital Games* (pp. 95-111). London: Sage Publications. 10.4135/9781446211397.n6
- Lankoski, P., & Björk, S. (2015). *Game Research Methods: An Overview* (S. Björk & P. Lankoski, Eds.). Pittsburgh: ETC Press.
- Lauteren, G. (2002). *The Pleasure of Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games* [Computer Games and Digital Cultures Conference Bildirisi]. Tampere: Tampere University.
- Madej, K. (2016). *Physical Play and Children's Digital Games*. Cham: Springer International Publishing.
- McManus, A., & Feinstein, A. H. (2006). Narratology and Ludology: Competing Paradigms or Complementary Theories in Simulation. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 33, 363-372.
- Murray, J. (2005). *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies* [DiGRA 2005 Keynote Speech]. Retrieved 04 18, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/335541373_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies
- Murray, J. H. (2016). *Hamlet on Holodeck - The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. *Game Studies*, 2(1). <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>
- Perez, A. D. (2000). Virtual Babes: Gender, Archetypes and Computer Games. *Communicatio: South African Journal for Communication Theory and Research*, 26(2), 18-27. TandFonline. <https://doi.org/10.1080/02500160008537909>

- Ryan, M.-L. (2001). Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, 1(1).
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of Story*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzeerine Bir Yöntem Denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, (6), 155-172.
- Seiffert, J., & Nothhaft, H. (2015). The Missing Media: The Procedural Rhetoric of Video Games. *Public Relations Review*, 41(2), 254-263. 10.1016/j.pubrev.2014.11.011
- Skrebels, J. (2021, April 28). *The Last of Us: Part 3 Has a Plot, But It's Not Being Made... Yet*. IGN. Retrieved August 12, 2021, from <https://www.ign.com/articles/the-last-of-us-part-3-has-a-plot-but-its-not-being-made-yet>
- Stang, S. (2019). "This Action Will Have Consequences": Interactivity and Player Agency. *Game Studies*, 19(1). <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>
- Sykes, J. (2006). A Player-Centered Approach to Digital Game Design. In In J. Rutter and J. Bryce (Eds.) *Understanding Digital Games* (pp. 75-92). London: Sage Publications. 10.4135/9781446211397.n5
- Wolf, M. J.P. (2001). Genre and the Video Game. In *The Medium of the Video Game* (pp. 113-134). Texas: University of Texas.
- Wikipedia. (2021). *OXO The Game*. [https://en.wikipedia.org/wiki/OXO_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/OXO_(video_game)) (18.08.2021)

OYUNLAR LİSTESİ

- Druckmann, N. ve Newman, A. Ve Margenou, K. (Yönetmen), 2020. *The Last of Us Part II*
Amerika: Naughty Dog
- Druckmann, N. ve Straley, B. (Yönetmen), 2013. *The Last of Us Part I*. Amerika: Naughty
Dog
- French, D. ve Darrah, M. (Yapımcı), 2009. Tudge, D. Ve Darrah, M (Yönetmen). *Dragon
Age: Origins*. Amerika: EA Games
- Hallikainen, M. (Yapımcı), 2015. *Cities and Skylines*. İsveç: Paradox Interactive.
- Iwatani, T. (Yapımcı), 1980. *Pacman*. Japonya: Bandai Namco Games
- McMillan, B. (Yapımcı), 1993. *FIFA International Soccer*. Amerika: EA Games
- Nishikado, T. (Tasarımcı), 1978. *Space Invaders* Japonya: Taito
- Sakaguchi, H. (Yapımcı), 1997. Kitase, Y. (Yönetmen). *Final Fantasy VII* Japonya: Square
Soft
- Schmitt, M. (Yapımcı), 1996. *Tomb Raider*. İngiltere: Core Design
- Toyoda, S. (Yapımcı), 1991. *Sonic the Hedgehog*. Japonya: Sega