

VIDEO OYUNLARDAKİ KARAKTER TASARIMLARININ GESTALT BAĞLAMINDA İNCELENMESİ: GOD OF WAR'DA KRATOS'UN ZIRH TASARIMLARI ÖRNEĞİ

*An Analysis of Character Designs in Video Games within the Context of Gestalt Theory:
The Example of Kratos's Armor Designs in God of War*

Mervenur Akbayır¹, Ertan Toy²

Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i> <i>Gönderilme:</i> 10 Aralık 2025 <i>Kabul:</i> 27 Nisan 2026 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2026 <i>Anahtar kelimeler:</i> 3D modelleme, Gestalt teorisi, God of War, Karakter tasarımı, Oyun tasarımı	Oyun geliştirmenin temel bileşenlerinden biri olan karakter tasarımı dijital oyunların görüntü ve duygu boyutlarını biçimlendiren bir sanat unsurudur. Tasarım süreçleri farklı teorik çerçevelerin etkisiyle biçimlenmekte olup bunlar arasında Gestalt teorisi algı, bütünlük ve görüntü uyumu ilkelerine yaptığı vurgu sayesinde kritik bir konuma sahiptir. Gestalt teorisi uluslararası ölçekte tanınmasına rağmen Türkiye'de bu teoriye dayalı çalışmalar sınırlıdır. Söz konusu yaklaşım video oyunlarının estetik ve tecrübe niteliğini önemli ölçüde geliştirme potansiyeline sahiptir. Bu çalışma global oyun endüstrisinin en büyük yapımlarından biri olan God of War oyunundaki başkahraman Kratos'un zırh tasarımlarını incelemektedir. Gestalt ilkeleriyle uyumlu olarak tematik analiz yürütülmüş ve karakter tasarımının algı bütünlüğüne katkı sağlayan unsurlarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bulgular Kratos'un zırh tasarımının şekil-zemin ayrımı, tamamlama, yakınlık, benzerlik, süreklilik ve yalınlık ilkelerini örnek bir biçimde karşıladığını göstermektedir. Çalışma ayrıca Gestalt analizinin video oyunlarındaki karakter tasarımlarına nasıl uygulanabileceğine dair örnek bir metot sunmaktadır. İlgili metotla Türkiye'de psikoloji, sanat ve tasarım arasındaki disiplinler arası ilişkilerden hareketle yeni araştırmalar yapılabilir. Ayrıca Kratos'un tasarımı zengin destan ve mitoloji geleneğine sahip Türk kültüründe karakter tasarlarken veri katkısı sağlayacaktır. Sonuçlardan hareketle karakter tasarımcılarının God of War'u rol-model alabileceği söylenebilir. Gelecek çalışmalarda ise ilgili inceleme süreci taklit edilerek önde gelen oyunlardaki karakterlerin zırh tasarımlarının incelenmesi faydalıdır.
Article Information	Abstract
<i>Research Article</i> <i>Received:</i> December 10, 2025 <i>Accepted:</i> April 27, 2026 <i>Published:</i> August 25, 2026 <i>Keywords:</i> 3D modeling, Character design, Game design, Gestalt theory, God of War	Character design is a core component of game development and a key artistic element shaping the visual and emotional dimensions of digital games. Among the theoretical frameworks informing design processes, Gestalt theory is particularly important for its emphasis on perception, wholeness, and visual harmony. Although widely recognized internationally, Gestalt-based studies remain limited in Türkiye, despite the theory's potential to enhance the aesthetic and experiential quality of video games. This study examines the armour designs of Kratos, the protagonist of God of War, through thematic analysis grounded in Gestalt principles. The findings show that Kratos's armour design effectively reflects the principles of figure-ground distinction, closure, proximity, similarity, continuity, and simplicity. The study also presents an example method demonstrating how Gestalt analysis can be applied to character designs in video games. Through this method, new research can be conducted in Türkiye based on the interdisciplinary relationships among psychology, art, and design. In addition, Kratos's design will provide useful reference data for character design within Turkish culture, which possesses a rich tradition of epics and mythology. Based on these findings, God of War can be considered a useful model for mythological armour design, and future studies may extend this analytical approach to characters in other major games.

Kaynak Cite : Akbayır, M. & Toy, E. (2026). Video oyunlardaki karakter tasarımlarının Gestalt bağlamında incelenmesi: God of War'da Kratos'un zırh tasarımları örneği. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(2), 164-192.

İntihal Plagiarism : Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. This article has been reviewed by at least two reviewers and checked for plagiarism before publication.

¹ Öğrenci, Yıldız Teknik Üniversitesi, mervenurakbayir@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7868-8277

² Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, ertantoy@yildiz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7959-7967

GİRİŞ

Oyunlar günümüzde önemli bir yer edinmiş ve sektörde güçlü bir konum elde etmiştir. Genişleyen ve büyüyen oyun sektörü ülkemizde de yayılmaya başlamıştır. Yaşanan bu büyüme iş imkânının artması ve oyun tasarımcılarının eğitilmesi gibi başlıklarda gelişmeler doğurmuştur. Oyun geliştirmenin mühim unsurlarından biri olan karakter tasarımı da bu doğrultuda ehemmiyet kazanmıştır (Politowski vd., 2021). Karakterlerin ve çevrenin tasarımı oyun geliştirme süreçlerinde grafik-tasarım alanındaki çalışmalarla en büyük kesişim noktalarını oluşturmaktadır (Mitchell, 2012). Özellikle karakterler oyuncularla bağ kurarak oyun evrenine girişi kolaylaştırabilmektedir (Leonard, 2020). Karakterle kurulan bağ, oyuncu açısından bir anlama ve anlamlandırma sürecini ifade etmektedir. Bunun gerçekleşmesi için görme ve algılama süreçlerinin verimli çalışması gerekmektedir (Reeves vd., 2009). Görme ve algılama süreçleri doğal bir şekilde örüntülerin algılanması ve yorumlanmasını doğurur (Bell, 2012; Johansson, 1973). Bu durum oyuncuların oyun karakterlerini tanıma, ayırt etme ve anlamlandırma süreçlerinde örüntü algısının işlevsel bir rol üstlendiğini göstermektedir (Chopin vd., 2019). Karakter tasarımında görsel bütünlüğün zayıf kurulması ise oyuncunun karakteri algılama ve onunla ilişki kurma sürecini olumsuz etkileyebilir (Soutter & Hitchens, 2016). Dolayısıyla karakter tasarımında örüntü ve görsel bütünlük ilişkisini somut örnekler üzerinden inceleyen çalışmalar önem taşımaktadır. Özellikle Türkiye’de Gestalt kuramını dijital oyun karakter tasarımına uygulayan çalışmaların sınırlı olması bu alanda yeni araştırmalara duyulan ihtiyacı daha görünür hâle getirmektedir.

Gestalt kuramı algının tek tek parçalardan değil bu parçalar arasındaki ilişkilerden ve bunların oluşturduğu bütünlükten hareketle işlediğini savunan bir yaklaşım sunmaktadır. Bu yönüyle kuram görsel kompozisyonun nasıl algılandığını açıklamakla kalmamakta, aynı zamanda karakter tasarımında bütünlük, ayırt edilebilirlik ve görsel uyum gibi unsurların nasıl kurulduğunu incelemek için de elverişli bir çerçeve sağlamaktadır (Brett & Michael, 2017; Desolneux vd., 2008). Dijital oyunlar bağlamında düşünüldüğünde karakterin beden yapısı, kostümü, aksesuarları, renk paleti ve çevresiyle kurduğu ilişki oyuncunun karakteri nasıl algıladığını doğrudan etkilemektedir. Bu nedenle Gestalt kuramı, oyun karakterlerinin görsel örgütlenmesini çözümlemeye işlevsel bir kuramsal zemin sunmaktadır.

Gestalt kuramının dijital oyunlar bağlamındaki katkısı özellikle görsel örgütlenmenin algısal düzeyde nasıl kurulduğunu açıklamasında ortaya çıkmaktadır. Oyun ekranında karakter, çevre, arayüz ve hareketli unsurların eşzamanlı olarak algılanması, oyuncunun dikkatini hangi öğeye yönelteceği ve bu öğeleri nasıl bütünleştireceğiyle yakından ilişkilidir (MacNamara, 2016). Dolayısıyla kuram sunduğu ilkelerle algılama sürecinin nasıl inşa edildiğini açıklamada katkı sunabilir.

Gestalt kuramı altı temel ilke üzerinden ele alınmaktadır: şekil-zemin, tamamlama, yakınlık, benzerlik, devamlılık ve yalınlık. Şekil-zemin ilkesi bir görsel öğenin bulunduğu çevreden nasıl ayrıştığını açıklarken, tamamlama ilkesi eksik ya da parçalı biçimlerin zihinde bütün olarak algılanmasını ifade etmektedir (Graham, 2008; Melnick & Roos, 2007). Yakınlık ilkesi birbirine yakın öğelerin aynı gruba aitmiş gibi algılanmasını, benzerlik ilkesi ise biçim, renk, doku ya da motif ortaklıkları üzerinden görsel kümelenmeyi açıklamaktadır (Koontz & Gunderman, 2008; Peterson & Berryhill, 2013). Devamlılık ilkesi görsel akışın ve çizgisel sürekliliğin korunmasını, yalınlık ilkesi ise karmaşık görsel yapıların mümkün olan en düzenli ve sade biçimde algılanma eğilimini ifade etmektedir (Quinlan & Wilton, 1998). Bu ilkeler birlikte

değerlendirildiğinde karakter tasarımında görsel bütünlüğün nasıl üretildiğini incelemek için sistematik bir çözümleme zemini oluşturmaktadır.

Video oyunlarının başlangıcının William Higinbotham'ın *Tennis for Two* (Higinbotham, 1958) oyunu olduğu söylenebilir. Oyun tenisi simülasyonlaştırmaktadır. Görsellerinde iki tenis kortunun yandan görünüşünü göstermektedir (Rollinger, 2020). Oyun görüntü, ses ve efekt bakımından günümüzün oyunlarına göre oldukça basit görünse de yeni video oyunlarının önünü açmıştır. Oyun salonlarında ilk kez görülmeye başlayan oyunlar ise seksenli yıllarda çeşitli donanım araçları yoluyla evlerde yaygınlaşmaya başlamıştır. (Karaşahinoğlu, Şadi, 2021). Bu dönemde yine en çok rastlanan oyunlar atariler için tasarlanan ürünlerdir.

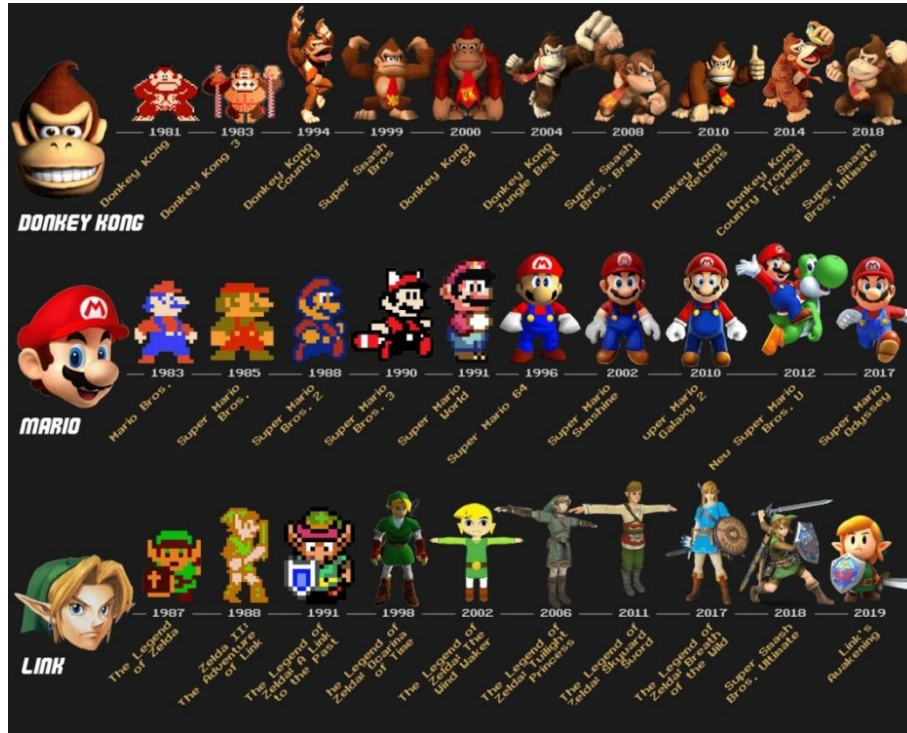
Karakter tasarımının tarihine bakıldığında erken dönem video oyunlarında bugün anlaşıldığı anlamda ayrıntılı karakter figürlerinin bulunmadığı görülmektedir. Bu dönemde tasarımlar büyük ölçüde nesne, sembol ve basitleştirilmiş görsel formlarla sınırlı kalmıştır (Sloan, 2015). Bu tür temsil biçimleri oyuncunun oyun içi unsurları ayırt etmesini sağlasa da oyuncu-karakter ilişkisi ve karakterle özdeşleşme açısından sınırlı bir zemin sunmaktadır (Isbister, 2006; Soutter & Hitchens, 2016). Detaylı karakter tasarımına geçişin erken örneklerinden biri *Gun Fight*'tir. Batı tarzı düelloya dayanan bu yapım figüratif karakter temsiline yönelse de görsel açıdan hâlâ oldukça basit bir yapı sergilemektedir (Sloan, 2015; Wills, 2023). Atari ve arcade teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte *Space Invaders*, *Pac-Man* ve *Frogger* gibi oyunlarda karakterler piksel tabanlı fakat daha belirgin formlar kazanmaya başlamıştır (Sloan, 2015). Bunu izleyen süreçte *Donkey Kong* ve ardından *Super Mario* gibi yapımlar karakterin yalnızca oynanabilir bir unsur değil, aynı zamanda tanınabilir bir görsel kimlik taşıyan figür hâline gelmesinde önemli rol oynamıştır (DeWinter, 2015). 1990'lardan itibaren donanım olanaklarının gelişmesi, 3D grafiklerin yaygınlaşması ve karakterlerin ses, mimik ve hareket bakımından zenginleşmesiyle karakter tasarımı daha kompleks ve kimlik taşıyan bir yapıya kavuşmuştur (Newman, 2013). Bu dönüşüm kıyafet, beden, yüz, aksesuar ve sembolik öğelerin karakter kimliği üretimindeki belirleyici rolünü daha görünür kılmıştır (Isbister, 2006; Lee vd., 2011).

İlerleyen süreçteki önemli oyunlardan bir tanesi de Nintendo tarafından çıkarılan *Donkey-Kong*'tur (DeWinter, 2015). Goril şeklinde tasarlanmış olan *Donkey Kong* bir figür olarak sunulmuş ilk karakterlerdendir. Oyunda *Donkey Kong* çaresizce sevgilisini kötülüğün pençesinden kurtarmaya çalışmaktadır. *Donkey Kong* birden fazla bölüme ayrılan tarzı yanında ilk olarak iki oyunculu mod sunan oyunlardandır (Zagal & Fernandez-Vara, 2005). Nintendo'nun bu oyunundan sonra *Super Mario* kendisi için çıkarılan oyunla büyük bir ilgi yakalamıştır (DeWinter, 2015). Günümüzde hâlâ gelişmekte ve oynanmaktadır. 1990'lı yılların başındaysa oyuncularda etki bırakan oyunların sayısı artmaya devam etmiştir. Bu dönemde aksiyon-macera ve rol yapma oyunları ile karakter tasarımları daha da gelişmiştir. Donanımların da gelişmesiyle oyunlar daha detaylı hâle gelmiş ve grafik açısından ilerleme görülmüştür (Sloan, 2015). Zamanla daha fazla eklentinin sürece dâhil olması 3D oyunları ortaya çıkarmış ve yüz ifadesi olan karakterler, şarkılı oyunlar oyuncularla buluşmuştur (Carvalho & Gomes, 2016).

1980'li yılların sonlarında oyunlarda etkileşimli ve animasyonlu karakter kullanımının belirginleşmeye başladığı görülmektedir. Lucasfilm Games tarafından 1987 yılında yayımlanan *Maniac Mansion* bu gelişimin erken örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir. Oyun karakterlerin etkileşiminde oyuncunun doğrudan aktif bir rol

almasını temin etmektedir. Dolayısıyla verilen amaçları yerine getiren pasif rol yerine seçimlerin ve etkileşmelere yön vermenin olduğu serbest seçimlere yakın bir oyun tecrübesi mümkün olmuştur. Benzer türde bir oyun olan *Secret of Monkey Island* Lucasfilm Games’le 1990 yılında yeni bir örnek olarak piyasaya çıkmıştır (Black, 2012).

1990’lı yıllarda oyunların artış göstermesindeki en büyük etkenlerden birisi de PlayStation’ın 1994 yılında çıkmasıydı. PlayStation’un piyasaya sürülmesiyle oyunların popülaritesi artmış ve oyun karakterleri reklamlarda, filmlerde ve animasyonlarda yer almaya başlamıştır (Newman, 2012). Piyasalarda PlayStation’ın kazandığı başarı oyunların ayrıca ehemmiyet kazanmasını sağlamıştır. Bu dönemde karakterlerin konuşması ve mimikli ifade etmesi gibi özellikler gelişmiş ve ilk defa realistik simülasyonları içeren oyunlar ortaya çıkmıştır (Sloan, 2015). 3D teknolojiyle oyunların mekanikleri değişmiş ve oyuncular karakterlerle daha fazla bütünleşmiştir. Bu dönemde popüler oyunlar arasında Super Mario, Sonic, Tomb Raider ve Zelda öne çıkan markalar olarak bugün de ehemmiyetini korumaktadır (Karaşahinoğlu, Şadi, 2021).



Görsel 1. Donkey Kong, Mario ve Zelda’nın gelişim süreci

Kaynak: (Playground Equipment, 2025)

1990’lı yıllarda evlerde Atari konsollarının yaygınlaşmasıyla birlikte Nintendo markasının oyunları da popülerlik kazanmaya başlamıştır. Bu dönemde Nintendo’nun Donkey Kong oyunuyla elde ettikleri başarılar firmanın ününü artırmıştır. Nintendo’nun 1981 yılında yayımladığı *Donkey Kong* oyununda Mario karakteri ilk kez “Jumpman” adıyla oyuncuların karşısına çıkmıştır. (Dewinter, 2015). Karakterin çok sevilmesi üzerine Nintendo daha sonra Mario’ya ait bir oyun geliştirmiş ve *Super Mario* oyunu büyük başarılar elde etmiştir.

2000’li yıllara bakıldığında, oyun endüstrisinde önemli bir büyüme gözlenmektedir. Oyunların sayısındaki bu artış oyun geliştiricilerinin oluşan oyun kalabalığında ön plana çıkmalarını zorlaştırmıştır (Vervoort, 2019). Bu dönemde teknolojinin sağladığı kaynaklarla birlikte oyun karakterlerinin gerçekçiliğinin artmasına çalışılmıştır. Bu kapsamda grafiklerin geliştirilmesi, animasyon kalitesinin artırılması, ses

efektlerinin geliştirilmesi ve karakterlerin gerçeklik seviyesinin artırılmasına önem verilmiştir (Rogers vd., 2022).

21. yüzyılda artan oyun çeşitliliği yanında oyun oynama platformlarının çeşitlendiği de görülmektedir. ABD’li tüketicilerin yüzde otuzu oyun aboneliği için ödeme yapmaktadır ve oyun abonelikleri televizyon aboneliğinden daha fazla oranda artış ivmesine sahiptir (Westcott vd., 2021). Günümüzde ağırlık kazanmış olan platformlar ise mobil cihazlar, bilgisayarlar, oyun konsolları ve sanal gerçeklik araçlarıdır (Göktentürk & Oluşan, 2026). Platformların sahip olduğu bazı oyunlar popülerlik kazanırken bazıları da sektördeki hızlı değişimler nedeniyle unutulup gitmiştir (Mancini vd., 2019). Popülerlik kazanan oyunlar genellikle başarılı hikâyeleri, gelişmiş grafikleri ve unutulmaz karakterleriyle öne çıkmaktadır. Bu faktörler oyunların uzun süreli bir etkiye sahip olmasını sağlamaktadır (Reis vd., 2019).

Oyun endüstrisinin gelişimiyle birlikte bazı yapımlar yalnızca ticari başarılarıyla değil uzun süreli kültürel etkileriyle de öne çıkmıştır. Bu tür oyunların kalıcılığında anlatı yapısı, görsel kalite, oynanış düzeni ve karakter tasarımı birlikte belirleyici olmaktadır (Kuo vd., 2017; Reis vd., 2019). Bu çerçevede *Super Mario*, *Tomb Raider* ve *God of War* farklı dönemlerde ortaya çıkmalarına rağmen oyuncu ilgisini koruyan ve karakter tasarımı bakımından incelenmeye elverişli örneklerdir. Bu oyunların ortak yönü karakterlerinin yalnızca anlatının taşıyıcısı değil aynı zamanda oyunun görsel kimliğini temsil eden unsurlar hâline gelmesidir. Bu nedenle aşağıda Mario, Lara Croft ve Kratos örnekleri üzerinden karakter tasarımının sürekliliği ve dönüşümü kısaca ele alınmaktadır (Kuo vd., 2017).

Super Mario, geçmişten günümüze kadar çocuklar, gençler ve yaşlılar dâhil her yaşta insanı etkileyen bir oyundur. Oyun tehlikede olan prensesi kurtarmaya çalışan Mario’ya odaklanmaktadır. Mario’nun oyunu Princess Peach (tehlikede olan genç kız) ve Bowser (düşman) olmak üzere üç karakter etrafında şekillenmiştir (Rukkila, 2018). Mario karakteri kırmızı ve mavi ana renk temasında tasarlanmış bir karakterdir. Kırmızı şapkası ile tulum giyen, bıyıklı İtalyan bir tesisatçı kahramandır. Mario karakteri zamanla grafiklerin gelişmesine rağmen neredeyse hiç değişmemiştir. Böylece tarzını koruyarak ilerlemeyi başarmıştır (Muldoon, 2023).

2000’lere doğru Tomb Raider 1996 yılından itibaren üçüncü şahıs oynanma moduyla oyuncuların etkileşime geçebileceği bir macera oyunu olarak Lara Croft karakterini oyuncularla buluşturmuştur. Zengin ve ayrıntılı oyun tarzıyla dikkat çeken bu oyunun ana karakteri aristokrat sınıftan bir karakterdir. Son derece eğitilmiş olan Lara çeşitli askeri ve yakın dövüş eğitimlerine sahiptir. Ayrıca iyi derecede silah kullanabilen bir kadın kahramandır (Sunnan, 2000). Lara Croft karakteri günümüzde hâlâ popülerdir ve oyunlarını merakla bekleyen bir hayran kitlesi bulunmaktadır. Zaman içinde oyun karakteri üzerinde değişiklikler yapıldığı görülmektedir. 1990’lı yıllarda çıkan Tomb Raider oyunlarında Lara Croft objeleşen bir formda tasvir edildiği eleştirisini almıştır (King & Krzywinska, 2006). Günümüzde ise daha çok askeri ve arkeolog tarzını yansıtan bir görünüm aktif bir öncü karakteri yansıtmaktadır. Bu değişimde teknolojinin getirdiği gerçekçilik, detaycılık da etkili olmuştur.



Görsel 2. Lara Croft'un gelişim süreci

Kaynak: (Core Design, 2025; Dadela, 2018)

Görsel 2'de Lara Croft karakterinin ilk tasarımlarından biri solda sunulmaktadır. 90'ların yapımı olan bu versiyonda poligon (çokgen) formlar kullanılarak tasarlanan bir karakter görülmektedir. Hatları belirgin olmayan bu versiyonda, öncelikli olarak karakterin formu üzerinde çalışılmıştır. Ortadaki görselde ise Lara Croft zaman içinde gelişerek bir beden, suret ve gerçekçilik yakalamaya başlamıştır. Aksesuarları ve kıyafet detayları eklenmiş karakter daha detaylı ve gerçekçi görünüme kavuşmaya başlamıştır. Gelişim sürecinde Lara Croft'un karakter tasarımı ön plana çıkmış ve detaylara daha fazla önem verilmiştir. En sondaki görüntüde ise Lara Croft artık tamamen gerçekçi bir form almıştır. Saçları, yüz detayları ve boyamaları, kıyafetlerindeki kumaş çizgileri gibi unsurlar belirginleşmiştir. Karakterin kıyafetlerindeki fazlalık yerine aksesuarlar ve silahlarla ona bütünlük sağlanmaya ve kişilik verilmeye çalışılmıştır. Nihayetinde karakterin gerçekçiliği ve detayları tasarımı daha da vurgulamıştır. Lara Croft son formu ile daha canlı ve etkileyici bir karakter hâline gelmiştir. Karakterin geçirdiği değişim ve dönüşümler Lara Croft'un popülaritesini artırmış ve oyuncular arasında büyük bir hayran kitlesi oluşturmuştur. İlk hâllerinden günümüze kadar geçirdiği değişim, karakterin gelişimine ve oyunun daha da yükselmesine katkıda bulunmuştur (Jansz & Martis, 2007).

Tek Oyunculu Video Oyunu Örneği Olarak: God of War

Yukarıdaki metinde bahsedildiği gibi tek oyunculu oyunların geniş bir geçmişi olmaktadır. Günümüzde de çok fazla bu alanda oyunlar vardır. Bu oyunlar arasında God of War seçilmesinin en önemli sebebi karakterlerinin zenginliğidir. Bu çerçevede, dünya çapında etki yaratan ve 2018 yılında Yılın Oyunu ödülünü kazanan God of War, karakter tasarımı açısından incelenmeye değer bir örnek sunmaktadır. Oyun hem zengin kültürel altyapısı hem de güçlü ve zengin karakterleriyle dikkat çekmektedir. Bununla beraber yılın oyunları ödülleri (Game Awards) başarısı ile uzun yıllardır ön plana çıkan God of War serisinin ana karakteri Kratos'un özel bir yeri bulunmaktadır. Sony tarafından 22 Mart 2005'te piyasaya sürülen God of War, Santa Monica tarafından geliştirilmiştir.

Spartalı bir yarı tanrının yer aldığı, mitoloji temalı, aksiyon ve macera türünde bir video oyunudur. Milyonlarca kopya satan oyun, dünya çapında büyük üne sahiptir (Grishakova & Ryan, 2010).

Oyunun hikâyesi, Yunanistan'da başlayan bir macerayı ve başrol karakteri Kratos'un yolculuğunu konu almaktadır. Yunan savaş tanrısı Ares tarafından kandırılarak güçler verilen Kratos acımasızca karısını ve kızını öldürmüştür. Serinin uzun bir döneminde Kratos intikam almak için Yunan tanrılarıyla savaşmaktadır. Ten renginin kül renginde olması nedeniyle ona "Ghost of Sparta" [Sparta'nın Hayaleti] lakabı verilmiştir (Gilliam, Ryan, 2022). God of War aksiyon ve macera türündeki oyun dinamiğini bazen çözülmesi gereken bulmacalarla birleştirerek oyunculara yeni bir tecrübe sunar. Sunulan tecrübe aynı zamanda sinematik anlatı ile birleşmektedir. Yunan ve İskandinav mitolojisini ele alan oyun çeşitli canavarlar, mit yaratıkları ve tanrılarla dövüşmeyi içerir. Ayrıca oyun tuzak görevlerle, platform bölümleriyle oyunculara tek oyunculu türünde bir süreç sunmaktadır (Cassar, 2013).

Oyun, mitoloji temasını ele alan pek çok video oyunundan belirgin biçimde ayrılmaktadır. God of War kurgusu, mitolojiye uygun ilerleyişi ve karakter tasarımlarıyla dikkat çekmektedir. Mitolojik unsurları dönüştürüp uyarlayarak oyun hikâyesini oluşturmuş ve oyuncuları çekmeyi başarmıştır (Koshkina, 2020). Aynı zamanda mitolojik olaylara sadık bir hikâye kurgusuna sahiptir. Oyun mitolojik karakterler veya tanrılarla karşı karşıya geldiğimizde, onların belirgin özellikleri ve mitolojide bilinen durumlarına sadık kalacak şekilde tasarlanmıştır.

God of War araştırma kapsamında Kratos karakterinin farklı zırh setleri, kültürel göndermeleri ve çevreyle kurduğu görsel bütünlük nedeniyle seçilmiştir. Oyun Yunan ve İskandinav mitolojilerine ait öğeleri aynı karakter tasarımında bir araya getirmesi bakımından görsel örüntü, kültürel aktarım ve karakter kimliği ilişkisini incelemek için elverişli bir örnek sunmaktadır. Bu çalışmanın amacı God of War oyununda Kratos'un zırh tasarımlarını Gestalt kuramının şekil-zemin, tamamlama, yakınlık, benzerlik, devamlılık ve yalınlık ilkeleri doğrultusunda incelemektir. Bu doğrultuda çalışmada karakter tasarımında görsel bütünlüğün nasıl kurulduğu ve bu bütünlüğün zırh setleri üzerinden nasıl görünür hâle geldiği tartışılmaktadır. Araştırmadan elde edilen bulguların video oyunlarında karakter tasarımına ilişkin kuramsal tartışmalara ve uygulama temelli incelemelere katkı sunması beklenmektedir.

God of War Oyununda Karakter Tasarımı

Belirtilen karakterlerin yanında çok sayıda farklı karakter oyun dünyasında ön plana çıkmıştır ve yenilerinin çıkmasının öngörülmesi mümkündür. 2018 yılında yayınlanan God of War ise Kratos ve oğlu Atreus'un epik macerasını konu almaktadır. Oyunda Kratos eşi Faye'nin ölümü sonrası onun son arzusunu yerine getirmek üzere İskandinav tanrıları, canavarları ve mitleriyle dolu bir yolculuğa çıkar. Aksiyon ve macera türündeki oyunda öne çıkan temalardan biri baba-oğul ilişkisidir. Kratos'un oğlu Atreus ile ilişkisi, hikâyenin gelişiminde önemli bir yer tutar (Jordan, 2023). Kratos'un karakterindeki değişim oyunun ilk sürümlerinden bu yana oldukça belirgindir. Teknolojideki gelişmeler sayesinde Kratos'un gerçekçi bir şekilde tasvir edilmesi, karakterin yaşlanmış, baba figürüne benzeyen sakallarıyla ve kendine özgü maskülen ve sert mizah anlayışıyla yansıtılmıştır (Nyíri, 2022).



Görsel 3. God of War III ve God of War (2018) içinde Kratos
Kaynak: (Wiki Fandom, 2023)

Günümüz bilgisayarları ve oyun konsollarının güçlenmesiyle, Kratos karakteri grafik ve güç açısından oldukça detaylı hâle gelmiştir (Lee vd., 2011). Karakterin bedeni, kıyafetleri, aksesuarları ve silahları oldukça gelişmiş ve detaylı bir şekilde tasvir edilmiştir. Aynı zamanda oyunun geçtiği iklim ve dönem göz önüne alındığında karakter mitolojik öğelerle bezeli bir yapıya sahiptir. Kratos kimlik olarak Yunan kökenini korumaktadır. Bununla beraber İskandinav sembolleri, tılsımlar ve aksesuarlar gibi kültürel öğelerin eklenmesiyle birlikte karakterin cinsiyet ve kültürel kimliği de başarılı bir şekilde yansıtılmıştır (İsbister, 2006). Ayrıca soğuk iklim şartları göz önüne alınarak deri ve post gibi kıyafetler tercih edilmiştir. Bu unsurların bir araya gelmesiyle, karakterin başarılı bir tasarıma sahip olduğu söylenebilir. Görsel 4'te 2018 oyunundaki hali gösterilmektedir.



Görsel 4. God of War'da (2018) Kratos'un tasarımı

Kaynak: (Grassetti (2024) tarafından tasarlanan karakterler yazar tarafından düzenlenmiştir.)

God of War sadece görüntü yönüyle değil aynı zamanda karakter gelişimi ve duygu derinliğiyle de dikkat çeken bir oyundur. Kratos'un karakterinde dış görünüşle birlikte pişmanlıkları, travmaları ve korkular gibi derin duygu unsurları da işlenmektedir. Kratos'un oğlu Atreus ile olan ilişkisi ve karakter evrimi, oyunun temel taşlarından birini oluşturmaktadır. Geçmişten günümüze karakterin gelişimini bütünlüklü bir şekilde tasvir etmesi 2018 yılındaki yapımı popüler yapan özelliklerinden biri olarak kaydedilmiştir (Grishakova & Ryan, 2010).

Kratos ve Atreus'un yanı sıra God of War oyununda dikkat çeken önemli karakter tasarımları mevcuttur. Freya, Baldur, Brok, Sindri, Mimir, Magni ve Modi gibi karakterler, başroldeki karakterler kadar detaylı bir şekilde işlenmiştir. Bu karakterler İskandinav mitolojisinin baskın yanlarını yansıtmakta ve rolleriyle dikkat çekmektedir.



Görsel 5. God of War'da (2018) sunulan diğer karakterler: Freya, Baldur, Brok, Sindri
Kaynak: (Grassetti (2024) tarafından tasarlanan karakterler yazar tarafından düzenlenmiştir.)

Karakterlerin kıyafetlerinde, beden yapılarında, saç stillerinde, aksesuarlarda ve silahlarında İskandinav kültürü, inanç ve mitolojik unsurların izleri görülmektedir. Özellikle İskandinav kültürünün işlemleri, sembolleri oldukça yaygın bir şekilde karakterlerin tasarımlarında yer almaktadır (Cerezo-Pizarro vd., 2023). Ayrıca bu karakterler etnik olarak benzer kökleri paylaşımlarıyla birbirlerine benzeyen tipler olarak karşımıza çıkmaktadır. Kıyafetlerle bize karakterler hakkında bilgiler verilmekle birlikte İskandinav tabiatına ve oyunun türüne uygun bir tasarım sunulmaktadır. İklima uygun olarak savaşçı tipler tasvir edilmiştir (Makryniotis, 2018). Kostüm tasarımı açısından gelişen programlar sayesinde kostümlerin dokuları, desenleri ve zırların/kumaşların işlemleri daha kolay bir şekilde yapılabilir hâle gelmiş, bu da çeşitliliği ve geniş bir yelpazeyi beraberinde getirmiştir. Malzeme, dokular ve kumaş bilgisi derinlemesine ele alınmıştır. Kumaşın aşınması, zırlardaki kırıklar ve zedelenmeler gibi gerçekçi unsurlarda bu derin işçilik gözlemlenebilmektedir (Salomaa, 2018). Böylelikle God of War oyunundaki karakterlerin tasarımları, İskandinav mitolojisinin zenginliğini ve karakterin şahsi özelliklerini başarılı ve detaylı bir şekilde yansıtmaktadır.

God of War'un Gestalt Teorisi Işığında Potansiyeli

God of War döneminin ve günümüzün en ünlü oyun markalarından biri olmayı sürdürmektedir. Oyun hakkında maskülen yapı (Conway, 2020; Himawan vd., 2022), baba-oğul ilişkisine yönelik psikolojik tahliller (Jordan, 2023), reklam yönetimi-pazarlama (Seaton, 2023) ve nitel olarak İskandinav mitolojisine yönelik unsurların incelenmesi (Csépe, 2023) şeklinde çalışmalar yapılmıştır. Hikâye örüntüleri için de zengin bir metodolojik altyapı barındırmaktadır (Martins vd., 2023). Aynı zamanda oyun bölümleri için tasarım yapıları hakkında epiklik (Petersen, 2023), boss savaşları (Zhang vd., 2022) gibi başlıklarda çalışmaların yürütüldüğü görülmektedir.

Her ne kadar farklı çalışmalar içinde inceleme konusu olsa da (Desolneux vd., 2008; Graham, 2008) *God of War* oyununun Gestalt kuramı ekseninde karakter tasarımı bakımından derinlikli biçimde ele alındığı çalışmalara sınırlı ölçüde rastlanmaktadır. Bu durum oyunu, görsel bütünlük ve algısal örüntü ilişkisini incelemek açısından anlamlı bir örnek hâline getirmektedir. Bu bağlamda *God of War*, mitolojik öğelerin karakter tasarımında nasıl bütünleştirildiğini tartışmak için uygun bir inceleme alanı sunmaktadır. Bu doğrultuda çalışmanın ana ve alt problemleri şu şekildedir:

1. God of War (2018) oyununda Kratos'un zırh tasarımlarının Gestalt kuramının şekil-zemin, tamamlama, yakınlık, benzerlik, devamlılık ve yalınlık ilkeleri açısından sağladığı görsel bütünlük nasıldır?

1.1. Kratos'un zırh tasarımlarında şekil-zemin ilişkisi bakımından görsel ayrışma ve bütünlük nasıldır?

1.2. Kratos'un zırh tasarımlarında tamamlama ilkesi açısından parçalar ile bütün arasındaki ilişki nasıldır?

1.3. Kratos'un zırh tasarımları yakınlık ilkesi bakımından sunulan düzen nasıldır?

1.4. Kratos'un zırh tasarımları benzerlik ilkesi bakımından oluşturduğu örüntü nasıldır?

1.5. Kratos'un zırh tasarımları devamlılık ilkesi bakımından görsel akış ve süreklilik hissini sağlamada nasıldır?

1.6. Kratos'un zırh tasarımları yalınlık ilkesi bakımından görsel düzenleme ve algısal açıklık ekseninde nasıldır?

YÖNTEM

Araştırma dijital oyunlarda oyuncuların algıladığı zırhların tasarımını bir fenomen olarak ele almaktadır. Bu doğrultuda zırh yapılarının Gestalt ilkeleri ışığında incelenmesi süreci ile uyumlu olarak araştırma fenomenolojik desende tasarlanmıştır. İlgili fenomen Hussarlı'nın indirgemeciliği (Pilarska, 2021) çerçevesinde ve Gestalt teorisi ışığındaki 6 özellik üzerinden zırh tasarımlarıyla çerçevelenmiştir. Bu özellikler sırasıyla şekil-zemin ilişkisi, tamamlama, yakınlık, benzerlik ve devamlılık ilkeleri olarak belirlenmiştir (Brett & Michael, 2017; Hong vd., 2023; MacNamara, 2016). Şekil-zemin ilişkisi İskandinav coğrafyasına zırhların uygunluğu bakımından incelenmiştir. Tamamlama zırh unsurlarının birbirini ve oluşturduğu bütünlükle karakteri tamamlamasını ifade etmektedir. Yakınlık zırha ait objeler ve bu objelerin oluşturduğu bütünlüğün kıyafet ve karakteri oluşturan diğer objelerle sahip olduğu uzaklık orantısını ifade etmektedir. Benzerlik birbiri ile yanı kümeden elemanlarla inşa edilmiş homojenliğin sağlanmasıdır. Devamlılık ise oluşan örüntünün bir süreklilik içinde oyuncu zihninde devam etmesidir. Yalınlık ilkesi zırh tasarımlarında görsel kalabalığın sınırlandırılması, ana formun ayırt edilebilirliği, odak noktasının dağılmaması ve parçalar arasındaki düzenin algısal açıklık üretmesi bakımından değerlendirilmiştir. İlgili kriterlere uyulmaması oyuncunun zihninde bütünlük hissini kırmakta ve tuhaflık algısı oluşturmaktadır. Dolayısıyla envanter yeterliliğinin değerlendirilmesi de mümkün olmuştur.

Veri Seti

Kratos God of War evreninde ana unsur olarak etkisini korumaktadır. İlk oyunun yapıldığı 2005 yılından bu yana önce Yunan mitolojisi ardındansa İskandinav mitolojisinde devam eden hikâyede ana karakterdir. Her ne kadar 2018 yılında İskandinav mitolojisinde geçen bir hikâyeye sahip olsa da Kratos'un örnek inceleme nesnesi olarak burada yer bulmasının sebepleri şu şekilde açıklanabilir. Birincisi Kratos Yunan mitolojisinin bir karakteridir. Dolayısıyla hem Yunan hem de İskandinav mitolojisinin özelliklerini kıyafetlerinde barındırması zengin bir inceleme havuzu oluşturmaktadır. Ayrıca Kratos oyun içindeki ek zırhlarla beraber en çok zırh ve kostüm tasarlanan karakterdir. Dolayısıyla Atreus (Loki) karakterinin de önüne geçerek oyundaki en zengin kıyafet inceleme objesi olarak Kratos ve onun eksenindeki tasarımlar ön plana çıkmaktadır.

Araştırma sürecinde öncelikle 2018 yılında God of War oyununda bulunan ve Kratos için tasarlanmış bütün kıyafetler derlenmiştir. Bunun içinde zırh tasarımları,

karacterin ana hikâye başlangıcındaki giysileri ve diğer bütün unsurlar bulunmaktadır. Oyundaki kıyafet tasarımlarının incelenmesi için Gestalt teorisi araştırılmış ve oluşturulan çıkarımla yoluyla analiz süreci yürütülmüştür (Miles vd., 2014). Bu analiz çerçevesinde araştırmada kıyafet tasarımlarında aranacak özellikler Gestalt teorisi için hazırlanmış kaynakların incelenmesi ile derlemiştir (Ellis, 1950; Sills vd., 2012): 1. şekil-zemin, 2. tamamlama, 3. yakınlık, 4. benzerlik, 5. devamlılık, 6. yalınlık. Böylece çıkarılan Kratos'un zırh tasarımlarında Gestalt teorisinin nasıl karşılık bulduğu analiz edilmiştir.

Kratos'un oyun içinde kullandığı kostümler zırh setleri olarak tasarlanmıştır. İncelemesi yapılan zırh setleri ise her temadan seçilen 5 örnek içinde incelenmiştir: 1. Sürgün zırhı, 2. Muhafızın zırhı, 3. Koruma zırhı, 4. Valkri zırhı, 5. Ares zırhı (Wiki Fandom, 2023). Temalar altında tasarlanmış olan ve araştırma çerçevesinde incelenen zırhlar bulgulara sunulmaktadır.

Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizi için önce oyundaki zırhların tam çözünürlüklü görüntü kayıtları alınarak tematik analiz için hazırlanmıştır (Braun & Clarke, 2024). Bu doğrultuda araştırmacılar daha önce Gestalt kuramı temelinde belirlenen ölçütlerden hareketle zırh yapısıyla uyumlu kod ve kategoriler oluşturmuş, ardından bu kategorileri temalar altında birleştirerek kod kitabını hazırlamıştır (Creswell, 2012). Araştırmacılar haftalık toplantılarla kod ve temaların görsel veri örnekleriyle eşleşmesini incelemiş ve görüş birliğine varılan 3. toplantıya kadar görüşmeler sürmüştür. Tematik analiz doğrultusunda tema yapılarının sınıflamasına 3. toplantıda son şekli verilmiştir (Miles vd., 2014).

Bulguların güvenilirliği için uzman görüşüne başvurulmuştur. Uzmanın belirlenmesinde sanat-tasarım araştırmaları ve dijital oyunlarda karakter tasarımı hakkında çalışma sahibi olması gözetilmiştir. Uzman ile ilk görüşmede sehven fiziksel görünüş teması içinde sınıflandırılmış bazı görsel verileri tespit etmiş, diğer tematik sınıflamaları uygun bulmuştur. Belirtilen düzenlemelerin yapılması sonrası tematik sınıflamaya son şekli verilmiş ve uzmanla tam bir görüş birliğine varılarak süreç tamamlanmıştır (Miles vd., 2014).

BULGULAR VE YORUMLAR

Kratos karakterinin incelenmesi biyolojik yapısı/fiziksel görünüşü, zırhları ile son olarak aksesuar ve silahları olmak üzere üç başlıktan oluşmaktadır. Bu başlıklar altında bölgesel ve kültürel özellikler de incelenmiş ve 5 zırh Gestalt kuramının şekil-zemin, tamamlama, yakınlık, benzerlik, devamlılık ve yalınlık ilkeleri doğrultusunda analiz edilmiştir.

Biyolojik ve Fiziksel Görünüş

Yunan kökenli olan Kratos, Spartalı bir askerdir ve fiziksel olarak askeri bir form sergiler. Keskin yüz hatları ve keçi sakalıyla Yunan kültürüne uygun bir görünüme sahiptir. 2018 yılında çıkan oyunda ise yılların geçmesiyle birlikte artık Yunanistan'dan uzak, Midgard'ın çetin ikliminin hâkim olduğu bir yerde bulunmaktadır. Bu durumda, İskandinav kültürünün etkisiyle yeniden şekillenen Kratos'un fiziksel özellikleri dikkat çekmektedir. Artık gür sakalı ve daha maskülen, sert yüz hatlarıyla İskandinav özellikleri taşımaktadır. Yüz hatları bölgeye ait karakterlerle uyumlu bir şekilde oval ve yaşlı bir formdadır. Karakter bulunduğu bölgenin insanlarına uyumludur; ancak kendi halkının özelliklerini de taşımaktadır. Görsel 6'da bu iki görünüş sunulmuştur.



Görsel 6. Soldan sağa Yunanistan (God of War 3) ve İskandinav formu (God of War 2018) ile Kratos

Kaynak: (Wiki Fandom, 2023)

Oyunun hikayesi İskandinav kültürünün hâkim olduğu kuzey kesimde geçmektedir. İskandinav kültüründeki halk savaşçı karakterlere sahiptir. Sert mizahları, hırpani havaları vardır. Kadın, erkek iri ve büyük bedenleriyle bilinirler (Downham, 2012). Kratos'un gür ve iri sakalı yanında, bedenen görüntüsü de İskandinav coğrafyasına karışan bir forma doğru evrilmiştir. Ayrıca Yunan savaşçısı görünümünden ayrılarak yerli halka uygun bir görünüm ile oyun başında oyuncuları karşılamaktadır.

Kratos dışında diğer karakterlerde de Midgard'ın hâkim olduğu kültür ve bedensel özellikler daha belirgin bir şekilde görülmektedir. Çoğunluk olarak kırmızı ve sarı gen havuzuyla bilinen İskandinavlar, oyunda da baskın şekilde bu yönlerini yansıtmaktadır. Bedensel olarak iri ve büyük yapıya sahiptirler. Ayrıca bu karakterlerin bedenlerinde İskandinav rünleri dövme hâlinde bulunmaktadır. Bu dövme genellikle savaşlarda korunma veya yara almamak gibi durumlar için kullanılmaktadır. Kratos dışında İskandinav tanrılarının çoğunluğunda görülmektedir. Görsel 7'de görsellerle gösterilmiştir.



Görsel 7. Oyunun diğer karakterlerinin bakış: Atreus, Freya, Baldur

Kaynak: (Grassetti (2024) tarafından tasarlanan karakterler yazar tarafından düzenlenmiştir.)

Aksesuar ve Silahlar

İskandinav kültürünü simgeleyen halk genel olarak hayvancılık, balıkçılık, ticaret gibi işlerle uğraşmaktadır. Bu durum da kıyafetlere, aksesuarlara ve silahlara yansımaktadır. Bölgenin getirdiği çetin hava şartlarının etkisiyle, kemerler, kol zırhı,

bilek aksesuarları oldukça detaycı, doku olarak belirgindir. Hayvan derisi, ejderha pulu gibi öğeler sıkça kullanılmaktadır. Sırtlarına post benzeri kıyafetler giymektedirler. Ayrıca kemerler, çantalar ve takılarda rün sembolleri görülmektedir. Rün İskandinavların taşlara, eşyalarına, silahlarına, kıyafetlerine ve bedenlerine çizdikleri mühürlerdir Bu semboller genellikle koruyucu, şifa, cesaret gibi belli anlamlara gelmektedir (Ellis Davidson, 1988). Oyunda rünler karakterlere farklı sihirli yetenekleri kullanmalarını sağlayan semboller olarak kullanılmıştır.

Oyunda İskandinav tanrıları da bulunmakta ve onların kıyafetlerinde altın ve şık süsler, takılar bulunmaktadır. Bu elementler, savaşçı taraflarıyla birlikte soylu kesimden olduklarını belli eden işaretler de barındırmaktadır. İskandinav kültürüne göre broşlar, takılar, işleme geleneği halkın kültüründe görülmektedir (Downham, 2012).



Görsel 8. Aksesuar ve silahlar: Magni, Modi, Brok ve Sindri.

Kaynak: (Koyuncu (2024), Catto (2024) ve Grassetti (2024) tarafından tasarlanan karakterler yazar tarafından düzenlenmiştir.)

Silahlar açısından geniş bir çeşitlilik görülmektedir. Leviathan baltası ve Kaos kılıçları oyuncuya farklı seçenekler ve oynama türleri sunmaktadır. Baltanın tasarımı ve kullanımı genellikle İskandinav kültürünü temsil ederken, kılıçlar ise Yunan kültürünün havasını taşımaktadır. Bununla beraber oyuncuyu yeni coğrafyaya ve kültüre hazırlamak, aynı zamanda senaryonun akışına uyum sağlamak için kaos kılıçları oyunun yarısında oyuncularla buluşmaktadır.

Leviathan baltası, Kratos'un karısı Faye'den miras kalmıştır. Brok ve Sindri kardeşler baltayı Thor'un Mjolnir silahına karşı geliştirmiştir. Rünlerle, motiflerle ve zengin tasarımıyla dikkat çekmektedir. Hırpani ve doğal bir yapıya sahiptir. Baltanın iççiliğinde sap kısmında İskandinavlarda meşhur olan oyması görülmektedir. Dünya yılanı Jörmungandr sembol örneklerine benzemektedir (Rundkvist, 2003). Baş kısmında ise belli rün motifleri çizilmiştir. İskandinav motifleri ve kültürüne uygun bir tasarım yapılmıştır. Oyun ilerledikçe baltanın boyutu arttırılabilir, yenilikler eklenebilir ve tasarım zenginleşebilir. Bu yükseltmelerle birlikte baltanın rünler kısmında değişim olur ve tasarımı altın rengine yaklaşır.

Kaos kılıçları ise Hades'in yer altı dünyasında dövülmüş özel silahlardır. Bir kere takıldı mı bedenle bir parça olur ve Kratos'un Ares'e köleliğini temsil eder. 2018 oyununda kollarımıza bağlı olmaktan çıkmış olsa da ikincil silahlar olarak geri dönmüşlerdir. Tasarımsal olarak gelişmiş ve detaylandırılmış olan kılıçların kabza

kısmında kafatası şeklinde motif görülmektedir. Önceden Yunanlılara özgü motifleri barındıran kılıçlar, artık İskandinav rünleri üzerine işlenmiş olsa da asıl formunu korumaktadır. Kılıçların kabza kısmında kafatası şeklinde motif görülmektedir. Yunan mitolojisinde Ares'e gönderme olabileceği düşünülmektedir. Leviathan baltasının buz görünümlü temasının aksine kılıçlar ateş elementinden faydalanır. Görsel 9'da görsellerle gösterilmiştir.



Görsel 9. Soldaki Leviathan Baltası. Sağdaki Kaos kılıçları.

Kaynak: (Tonde, 2024; Wiki Fandom, 2023).

Zırhlar

Kratos için 2018 yılındaki God of War oyununda tasarlanan kıyafet envanterinden hareketle 5 zırh için yapılan analizler aşağıda sunulmaktadır. Her zırhın Gestalt teorileri doğrultusunda kriterleri karşılayıp karşılamadığına dair çıkarımlar sıralanmıştır. Böylece elde edilen bulgular her kıyafet serisinden bir setin (genel, nadir, efsanevi, epik ve mükemmel) analizini içermektedir. Görsel 10'da sırasıyla bulguları sunulan zırhlar yer almaktadır.



Görsel 10. God of War'da (2018) incelenen zırhlar.

Kaynak: (Wiki Fandom, 2023).

Oyunun dünyasında karakter kıyafetleri, oyuncuların zırhlarını değiştirerek geliştirdiği ve ilerledikçe farklılaşan bir yapıya sahiptir. Bu zırhlar belirli temaları ve kültürleri ele almaktadır. Aynı zamanda oyun ilerledikçe güç, koruma ve sağlık gibi alanlarda belirgin artışlar sunmaktadır. Dolayısıyla zırhların tamamının ve onlara yönelik aksesuarların savunma odaklı olarak tasarlandığı belirtilmelidir.

Oyuna “Sürgün Zırhı” genel setiyle başlanmaktadır. Bu zırh Midgard bölgesinin çetin iklimini, hayvancılık ve avlanma gibi unsurlarını yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Kıyafetinde hayvan derisi, kürkler ve doğal yaşamın getirdiği unsurlar vurgulanmıştır. Hayvan derisinden yapılmış kemer, kürk parçaları ve sert önkol sargıları, malzeme ve doku bakımından birbirini tekrar eden bir yapı oluşturmaktadır. Bu tekrar benzerlik ve tamamlama ilkeleri açısından zırh parçalarının tek bir bütün olarak algılanmasını desteklemektedir. Deri, kürk ve toprak tonlarının ağırlıklı kullanımı şekil-zemin ilişkisi bakımından zırhın Midgard çevresiyle uyumlu bir görsel bağ kurmasını sağlamaktadır. Parçaların gövde, omuz, bel ve önkol çevresinde birbirine yakın ve ana silüeti bozmayacak biçimde yerleştirilmesi yakınlık ve devamlılık ilkelerini güçlendirmektedir. Yalınlık ilkesi açısından değerlendirildiğinde ise sürgün zırhı sınırlı malzeme çeşitliliği, düşük süsleme yoğunluğu ve ana gövde formunu gölgelemeyen düzeni sayesinde algısal açıklık üretmektedir. Bu bulgular sürgün zırhının görsel bütünlük ve çevreyle uyum bakımından işlevsel bir başlangıç seti sunduğunu göstermektedir.

“Muhafız Zırhı” ise nadir bir zırh setindendir ve savunma gücünü artırır. Göğüs, bileklik ve bel kısımları savunma konusunda güç katmaktadır. Mavi rengi ağırlıklı olarak kullanılan bu zırh metal yüzeyler, katmanlı omuz yapısı ve bilek bölgesindeki tekrar eden parçalar aracılığıyla savunma işlevini görsel düzeyde belirginleştirmektedir. Mavi ve gri tonlarının birlikte kullanımı benzerlik ilkesi bakımından zırh parçalarının aynı tasarım kümesine ait olduğunu göstermektedir. Göğüs, omuz ve bel çevresinde kümelenen koruyucu katmanlar yakınlık ilkesi doğrultusunda bütünlüklü bir yapı oluşturmaktadır. Katmanlı yapı, parçaların ayrışmasına rağmen tek bir savunma formu olarak algılanmasını sağladığı için tamamlama ilkesini de desteklemektedir. İskandinav motiflerinin sınırlı fakat tekrar eden biçimde kullanılması, zırhın çevresel bağlamla ilişkisini tamamen koparmadan daha işlev odaklı bir ara set görünümü sunmaktadır. Koruyucu katmanlara sahip olmasına rağmen ana formu dağıtmayan düzeniyle yalınlık ilkesi kısmen korunmaktadır. Oyunun yapısı gereği oyuncular, ilerleme sürecinde çeşitli güçlendirmeler elde etmektedir. Bununla beraber Ares zırhı gibi özel bir temanın olmaması hâlinde kültürel motiflerin azalması da beklenebilecek bir sonuçtur.

“Koruma Zırhı”, güç ve savunma artışı sağlayan efsanevi setindendir. Muhafız zırhındaki gibi ağırlıklı olarak mavi kullanılmaktadır ve genel olarak savaşçı bir görünüm sunmaktadır. Omuz ve gövde bölgesindeki işlemler, malzeme katmanları ve tekrar eden çizgisel yüzeyler benzerlik ve devamlılık ilkeleri açısından daha gelişmiş bir örüntü oluşturmaktadır. Zırh parçalarının gövde etrafında düzenli biçimde sıralanması yakınlık ilkesini güçlendirmekte ve çok parçalı yapının tek bir savunma sistemi olarak algılanmasını sağlamaktadır. Mavi tonların sürekliliği ile metal yüzeylerin dengeli dağılımı şekil-zemin ilişkisi bakımından zırhın karakter bedeninden ayrışmasını sağlarken çevresel bağlamla uyumunu da korumaktadır. Tabakalı yapı artmakla birlikte görsel hiyerarşinin korunması tasarımın bütünüyle karmaşılaşmasını engelleyerek yalınlık ilkesine belirli ölçüde uyum sağlamaktadır. Bu özellikler koruma zırhının savunma odaklı daha gelişkin bir set olarak algılanmasına katkı sunmaktadır.

“Valkri Zırhı” ise epik zırh setlerinden biridir. Bu zırh, güç, savunma, runik

yetenekler, canlılık ve bekleme süresinde artış sağlamaktadır. Valkri Zırhı diğer zırhlara göre altın rengi ağırlıklı olmakla birlikte Valkri kültürünü yansıtmaktadır. Ejderha pulları ve rün işlemeleriyle dolu olan bu zırh, oyundaki Valkri karakterlerini tasvir etmektedir. Altın renk ağırlığı, yüzeydeki pul dokuları ve rün sembollerinin tekrarı benzerlik ilkesi bakımından zırhın görsel bütünlüğünü kurmaktadır. Omuz, göğüs ve etek hattında yoğunlaşan süslemeler yakınlık ilkesi doğrultusunda kümelenmiş ve parçalı yapının tek bir epik set olarak algılanmasını desteklemiştir. Rün işlemeleri ve pul formları, zırh yüzeyinde çizgisel ve dokusal bir akış oluşturarak devamlılık ilkesini güçlendirmektedir. Altın tonların koyu alt yüzeylerle birlikte kullanılması şekil-zemin ilişkisini belirginleştirmekte ve ana zırh formunun öne çıkmasını sağlamaktadır. Bu nedenle zırhın görsel zenginliği yalnızca anlatısal bir izlenimden değil renk, doku ve motif yoğunluğunun birlikte ürettiği örüntüsel yapıdan kaynaklanmaktadır. Süsleme ve motif yoğunluğu bakımından diğer setlerden daha zengin görünse de ana silüetin korunması sayesinde yalınlık tamamen ortadan kalkmamaktadır.

“Ares Zırhı” ise mükemmel zırh setlerinden biridir. Bu zırh, ilk üç oyunda da görülmüş olup 2018 versiyonunda gelişmiş ve değiştirmiştir. Zırhında iki savaş köpeği yer almaktadır. Bu da savaş tanrısı Ares’e göndermedir (Daly & Rengel, 2009). İlk oyunlarda onun kıyafetlerinde de köpek sembolleri görülmektedir. Kol zırhındaki koç sembolü de Yunan mitolojisine atıfta bulunmaktadır (Edinger, 2001). Bu motif, Kratos’un savaş tanrısı olmasına yapılan semboldür. Ares’i yenen Kratos, savaş tanrısının yerini almıştır. Diğer zırhlara göre bu zırhında zincirler ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Genel olarak Yunan kıyafetlerinde zincirler sıkça kullanılmaktadır. Kırmızı ve altın rengi ağırlıklı olarak kullanılmış olup bu renkler savaş tanrısı olmasına bağlanmaktadır. Aynı zamanda işlemelerin formları diğer zırhlardan farklı olarak Yunan kültürünü yansıtmakta ve diğer zırhlardan ayrılmaktadır. Diğer zırhlara göre ayrıntılı bir şekilde tasarlanması Kratos’un geçmişten gelen kökeni sembollerle daha detaylı gösterilmeye çalışmıştır. Ayrıca diğer tasarımlara göre bir set içerisinde devamlılık yerine tek bir parça olarak ele alınması dikkat çekmektedir. Zincirler, yoğun motifler ve güçlü renk karşıtlıkları nedeniyle diğer setlere kıyasla daha düşük bir yalınlık sergilemektedir.

Yapılan analizler sonucunda sürgün, muhafız, koruma ve Valkri zırhlarının Gestalt kuramının şekil-zemin, tamamlama, yakınlık, benzerlik, devamlılık ve yalınlık ilkeleri bakımından daha uyumlu bir yapı sergilediği görülmüştür. Bu setlerde İskandinav çevreyle uyumlu renk paletleri, malzeme tekrarları ve motif sürekliliği görsel bütünlüğü desteklemektedir. Ares zırhı ise kırmızı ve altın renk ağırlığı, zincir kullanımı ve Yunan mitolojisine gönderme yapan köpek ve koç sembolleri nedeniyle diğer setlerden ayrılmaktadır. Bu setin kendi içinde benzerlik ve tamamlama ilkelerini belirli ölçüde koruduğu, ancak şekil-zemin ilişkisi ve çevresel uyum bakımından diğer zırhlara göre daha düşük bir örtüşme gösterdiği anlaşılmaktadır. Ayrıca Ares zırhının oyun ilerleyişinde daha geç erişilen bir set olarak konumlandırılması oyuncunun temel oynanış sürecinde daha çok İskandinav mitolojisi ve çevresiyle uyumlu zırh setleriyle karşılaştığını göstermektedir. Bu bulgular Ares zırhının Kratos’un Yunan geçmişini öne çıkaran ayrık bir görsel örüntü sunduğunu ortaya koymaktadır.

Zırh setlerinde tamamlama ilkesi göğüs, omuz, bel ve kol çevresine yerleştirilen parçaların eksik ya da ayırık görünmesine rağmen zihinde tek bir zırh bütünü olarak algılanmasında görünür hâle gelmektedir. Sürgün zırhında deri kemer, kürk parçaları ve önkol sargıları; muhafız ve koruma zırhlarında ise katmanlı omuz ve göğüs parçaları bu bütünlük algısını desteklemektedir. Yakınlık ilkesi parçaların özellikle gövde, omuz, bel ve önkol çevresinde kümelenmesiyle belirginleşmektedir. Bu mekânsal düzenleme zırhı

bedenden kopuk tekil ögeler yerine birbiriyle ilişkili koruyucu bir sistem olarak göstermektedir. Benzerlik ilkesi renk, form ve doku tekrarları üzerinden izlenmektedir. Sürgün zırhında toprak tonları ve deri-kürk birlikteliği, muhafız ve koruma zırhlarında mavi-gri tonlar ile metal yüzeyler, Valkri zırhında ise altın tonlar, pul dokuları ve rün motifleri aynı tasarım kümesine ait parçaların birlikte algılanmasını sağlamaktadır. Devamlılık ilkesi ise omuzdan kola, gövdeden bele ve etek hattına uzanan çizgisel yönelimler, katman akışı ve motif tekrarları üzerinden ortaya çıkmaktadır. Bu durum özellikle koruma ve Valkri zırhlarında yüzey işçiliği ve form yönelimiyle daha belirgin hâle gelmektedir. Bununla birlikte sürgün, muhafız ve koruma zırhlarında yalınlık ilkesinin daha belirgin biçimde korunduğu; Valkri ve özellikle Ares zırhında ise süsleme yoğunluğunun artmasına bağlı olarak bu ilkenin görece zayıfladığı anlaşılmıştır. Ares zırhında kırmızı-altın renk karşıtlığı, zincir kullanımı ve Yunan mitolojisine ait semboller iç bütünlüğü korusa da çevre ve yan karakterlerle kurulan yakınlık ilişkisinin diğer setlere göre daha zayıf kaldığı görülmektedir. Bu bulgular zırh setlerinin kendi içlerinde güçlü bir görsel örüntü kurduğunu, ancak çevresel ve kültürel uyum bakımından aynı düzeyde örtüşmediğini göstermektedir.

Kratos'un vücut yapısı ve kıyafet uyumu bakımından zırhların tamamında anatomik oranlarla uyumlu bir tasarım anlayışına başvurulduğu görülmektedir. Zırh parçaları omuz, göğüs, bel ve önkol çevresinde bedenin kas yapısını takip edecek biçimde yerleştirilmiş ve böylece karakterin silüeti bozulmadan korunmuştur. Bu durum özellikle geniş omuzlar, dar bel hattı ve güçlü kol yapısı üzerinde zırhın bedenden kopuk görünmesini engellemektedir. İskandinavlara benzeyen vücut oranı kıyafet tercihlerinde yalnızca anatomik yapıyla değil çevresel koşullarla da uyum göstermektedir. Kratos Yunan kökenli olması sebebiyle sakal tasarımında ve dövmelelerinde diğer karakterlerden farklı özelliklere sahiptir. Ayrıca Yunan mitolojisinin doğrudan bir taşıyıcısı olan kaos kılıçlarına uygun olarak bilek zırhları özel bir tasarıma tabi tutulmuştur. Bilek zırhlarının formu, yönelimi ve silahla kurduğu görsel bağ Gestalt kuramının devamlılık ilkesi açısından değerlendirildiğinde silah ile beden arasında kesintisiz bir akış oluşturmaktadır. Bu düzenleme karakter, zırh ve silah arasındaki bütünlük algısını da güçlendirmektedir.



Görsel 11. God of War zırhlarındaki gelişim süreci

Kaynak: (Wiki Fandom, 2023).

Görsel 11'de sunulan zırhlar birlikte değerlendirildiğinde Kratos'un Yunan kökenine ilişkin en belirgin görsel göndermelerin özellikle Ares zırhında yoğunlaştığı görülmektedir. Bu zırhın göğüs bölümünde yer alan köpek sembolleri savaş tanrısı Ares'le ilişkilendirilmekte, kol zırhındaki koç motifi ise Yunan mitolojisinde savaşçı güç ve Ares bağlamında okunabilmektedir (Daly & Rengel, 2009; Edinger, 2001). Kırmızı ve altın rengin baskın kullanımı ile zincirli yapı da bu savaşçı ve Yunan kökenli görsel dili

desteklemektedir. Buna karşılık sürgün, muhafız, koruma ve Valkri zırhlarında İskandinav çevreyle uyumlu motif, malzeme ve renk tercihleri daha baskın görünmektedir. Araştırmadaki tematik analiz neticesinde zırhlara yönelik tema ve kategoriler ekseninde oluşan bulgular bir bütün hâlinde Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Tematik analize yönelik tema, kod ve alt kodlar

Zırhlar	Temalar	Kodlar	Alt Kodlar
Sürgün zırhı [=Exile Armor]	Şekil-zemin ilgisi	Kıyafet ve İskandinav kültürü	Motifler Aksesuarlar Kıyafet Silahlar
	Tamamlama	Kıyafetteki bütünlük	Kıyafetteki motifte tamamlama Kıyafetteki aksesuarda tamamlama
	Yakınlık	Kıyafet parçaları arasındaki düzen	Kıyafet-karakter yakınlığı Kıyafet-çevre yakınlığı Kıyafet-yan karakter yakınlığı
	Benzerlik	Tasarım unsurlarında örüntüsel uyum	Kıyafet-kıyafet grubu benzerliği Kıyafetin tasarım unsurlarının benzerliği
	Devamlılık	Görsel düzenleme ve algısal açıklık	Tasarımda devamlılık Malzemede devamlılık Motifte devamlılık
	Yalınlık	Görsel düzenleme ve algısal açıklık	Ana formun okunabilirliği, süsleme yoğunluğu, odak bütünlüğü, görsel sadelik
Muhafızın Seti [=Defender’s Set]	Şekil-zemin ilgisi	Kıyafet ve İskandinav kültürü	Motifler Aksesuarlar Kıyafet Silahlar
	Tamamlama	Kıyafetteki bütünlük	Kıyafetteki motifte tamamlama Kıyafetteki aksesuarda tamamlama
	Yakınlık	Kıyafet parçaları arasındaki düzen	Kıyafet-karakter yakınlığı Kıyafet-çevre yakınlığı Kıyafet-yan karakter yakınlığı
	Benzerlik	Tasarım unsurlarında örüntüsel uyum	Kıyafet-kıyafet grubu benzerliği Kıyafetin tasarım unsurlarının benzerliği
	Devamlılık	Görsel düzenleme ve algısal açıklık	Tasarımda devamlılık Malzemede devamlılık Motifte devamlılık
	Yalınlık	Görsel düzenleme ve algısal açıklık	Ana formun okunabilirliği Süsleme yoğunluğu Odak bütünlüğü Görsel sadelik
Koruma Seti [=Protection Set]	Şekil-zemin ilgisi	Kıyafet ve İskandinav kültürü	Motifler Aksesuarlar Kıyafet Silahlar
	Tamamlama	Kıyafetteki bütünlük	Kıyafetteki motifte tamamlama Kıyafetteki aksesuarda tamamlama
	Yakınlık	Kıyafet parçaları arasındaki düzen	Kıyafet-karakter yakınlığı Kıyafet-çevre yakınlığı Kıyafet-yan karakter yakınlığı
	Benzerlik	Tasarım unsurlarında örüntüsel uyum	Kıyafet-kıyafet grubu benzerliği Kıyafetin tasarım unsurlarının benzerliği
	Devamlılık	Görsel akış ve süreklilik	Tasarımda devamlılık Malzemede devamlılık Motifte devamlılık
	Yalınlık	Görsel düzenleme ve algısal açıklık	Ana formun okunabilirliği Süsleme yoğunluğu

				Odak bütünlüğü
				Görsel sadelik
				Motifler
				Aksesuarlar
				Kıyafet
				Silahlar
Valkri Seti [=Valkyrie Set] (Epik)	Şekil-zemin ilgisi	Kıyafet ve İskandinav kültürü		Kıyafetteki motifte tamamlama
	Tamamlama	Kıyafetteki bütünlük		Kıyafetteki aksesuarda tamamlama
	Yakınlık	Kıyafet parçaları arasındaki düzen		Kıyafet-karakter yakınlığı
	Benzerlik	Tasarım unsurlarında örüntüsel uyum		Kıyafet-çevre yakınlığı
	Devamlılık	Görsel akış ve süreklilik		Kıyafet-yan karakter yakınlığı
	Yalınlık	Görsel düzenleme ve algısal açıklık		Kıyafet-kıyafet grubu benzerliği
Ares Zırhı Seti [=Armor of Ares Set]	Tamamlama	Kıyafetteki bütünlük		Kıyafetin tasarım unsurlarının benzerliği
	Yakınlık	Kıyafet parçaları arasındaki düzen		Tasarımda devamlılık
	Benzerlik	Tasarım unsurlarında örüntüsel uyum		Malzemede devamlılık
	Devamlılık	Görsel akış ve süreklilik		Motifte devamlılık
				Ana formun okunabilirliği
				Süsleme yoğunluğu, odak bütünlüğü

TARTIŞMA

Bu çalışma dijital oyunlarda karakter tasarımının önemini ve Gestalt kuramının karakter tasarımındaki rolünü vurgulamaktadır. “God of War” oyunundaki Kratos karakterinin analizi bir yandan örnek tasarım unsurları barındırmakta bir yandan da heterojen iki evreni birleştiren karakter havuzlarının kültürel bütünlüğü oluştururken yaşayabileceği zorluğu ortaya koymaktadır. Bununla beraber zırhların genel olarak başarılı olması Gestalt teorilerini yansıtan örnek bir envanter havuzu olarak *God of War* oyununun ciddi bir potansiyel sunduğunu göstermektedir (Brett & Michael, 2017).

Tennis for Two oyunu ile başlayan gerçekliğe yakın tasarım süreci (Higinbotham, 1958; Rollinger, 2020) için *God of War* ile katedilmiş olan mesafenin görülmesi ayrıca kayda değer bir noktadır. Oyunun bir diğer ehemmiyeti de aslında heterojen olarak ele alınabilecek Yunan ve İskandinav mitolojilerini tek bir oyunda toplamış olmasıdır. İskandinav mitolojisine tamamen yabancı diyebileceğimiz Kratos Yunan mitolojisi ile özdeşleşmiş ve oyuncuların zihninde bu unsurlarla yer etmiştir (Grishakova & Ryan, 2010). Bununla beraber zırh tasarımından elde edilen sonuçlar iki kültürün unsurlarının da oyun boyunca başarılı bir şekilde harmanlanabileceğini ortaya koymuş gözükmektedir.

Kratos vücut yapısı olarak iri bir bedene sahiptir ve karısının ve kızının külleri derisine yapışmış olduğu için kül rengine sahiptir (Gilliam, Ryan, 2022). Bununla beraber kullanılan renk paletinin ortaya koyduğu uyum benzerlik ve devamlılık ihtiyacını karşılamakta ve oyuncularda tuhaf bir durum oluşturmamaktadır (Isbister, 2006). Zırh ve beden arasındaki uyum için notlanması gereken bu başlık oyunun bir diğer başarısı olarak zikredilebilir.

Zırhların oyuncularla karşılaştırılma sırası da oyunun senaryosu ile birlikte düşünüldüğünde bu husus ilgi çekici başlıklardan biri olarak not edilmelidir. Kratos'un ilk oyunlarda Ares zırhı ön plandadır. 2018 yılındaki oyunda ise Ares zırhı ancak ilerleyen kısımlarda senaryo ile uyumlu olarak karşımıza çıkmakta ve Gestalt'ın teorisine uygun olacak şekilde sunulmaktadır. Bu ise travmatik geçmişi ile oyun içinde yüzleşmesi ile açıklanabilir. Zırh tasarımlarının önceki yıllarda bu kaliteye ulaşamaması, dönemin donanımsal yetersizlikleri ve optimizasyon problemleriyle ilişkilidir (Lee vd., 2011). Dolayısıyla Kratos'un kendisi için tasarlanan bu zırhların eski oyunlarla bağ kurarken mevcut oyun ile bağını zayıflattığı görülmektedir.

Zırhların motiflerindeki uyumluluk da Gestalt teorisine uygunluk bakımından bahsedilmesi gereken unsurlardandır. Özellikle Ares zırhının dışındaki zırhlarda oyundaki diğer karakterlerle de uyumlu bir atmosfer oluşturması adına İskandinav kültürü devamlılığının, şekil-zemin uyumunun ve benzerliğin sağlandığı söylenmelidir (Cerezo-Pizarro vd., 2023). Böylece karakter yeni evreninde uyumsuz bir görünüm taşımamakta, uyumlu olduğu bir atmosfer ile oyuncunun karşısına çıkmaktadır.

Araştırmanın sonucunda, bir oyun karakteri tasarlarken çevre, yaşam tarzı, kültür gibi faktörlere dikkat edilmesi gerektiği gözlemlenmiştir. Bunun karakterin kişiliğini ve gerçekçiliğini yansıtan etkenler olduğu görülmüştür. Bu gözlemler doğrultusunda seçilen God of War oyununda Kratos'un karakter tasarımı, çevreyle uyumlu bir bütünlük sağlayan ve mitolojik unsurları başarılı biçimde yansıtan bir form sunmaktadır. Karakterlerde bedenlerde görülen dövmele, kültürel motiflerle işlenmiş kıyafetler, hayat şartlarını yansıtmaları için tasarlanmış aksesuarlar ve detayları gerçekçi ve bütünlüklü bir şekilde tasvir edilmiştir.

Sonuçlar ışığında, karakter tasarımında dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta da hikâye ile bütünlük içinde bir karakter oluşturulabilmiş olmasıdır. Karakter tasarım süreci, hikâyeye göre şekillenmiş ve çevresine uygun bir görünüm sergileyebilmiştir. Bilhassa Yunan kökenli bir karakterin İskandinav bölgesine uygun bir tasarıma kavuşmuş olması oyunun başarıları arasında sayılabilir. Bölgenin kültürü, hayat şartları ve iklim faktörleri gibi unsurlara uygun olarak gerekli detayların sunulabilmiş olduğu söylenebilir.

Ana karakter Kratos'un kıyafetlerinde, aksesuarları ve silahlarında oyunun geçtiği kültürün motifleri ve sembolleri işlenmesi detaylı bakış açılarına ve o konu hakkında araştırmalar yapıldığını gösteren bir yapı olmuştur. Ares zırhında yer alan semboller Yunan mitolojisine uygun olacak şekilde tasarlanmıştır. Leviathan baltasıyla Kaos kılıçları iki farklı kültürü yansıtmaktadır. Oyun iki tarafın özelliklerine dikkat etmiş ve aralarındaki farkı ortaya koymuştur. Böylece iki heterojen kültürün, oyuncuyu rahatsız etmeyecek bir algısal örüntü içerisinde aktarılması mümkün hâle gelmiştir.

2005 yılında çıkan ilk oyunla 2018 yılında çıkan arasında grafik ve teknolojik güç bakımında gelişmeler görülmektedir. Teknolojinin ve oyun pazarının güçlenmesi sayesinde sektör gelişmiştir. Kratos karakteri görsel açıdan daha detaylanmış, dokusal açıdan renklenmiş ve çeşitlenmiştir. Teknolojin gelişmesiyle yeni programlar ve modelleme şekilleri gelmiştir. Sunulan imkânların bu doğrultuda daha kaliteli tasarımları mümkün kıldığı ve detaylandırılmış tasarımların oyunculara aktarılabilirdiği de burada belirtilmelidir. Karakter tasarım tarihine bakıldığında bu gelişim göz önünde tutularak değerlendirmelerin yapılması daha sağlıklı sonuçlar verecektir.

SONUÇLAR

Araştırmanın sonucunda bir oyun karakteri tasarlarken çevre, yaşam tarzı, kültür,

hikâye ve görsel bütünlük gibi faktörlere birlikte dikkat edilmesi gerektiği görülmüştür. Bu unsurlar karakterin yalnızca dış görünüşünü değil kişiliğini, gerçekçiliğini ve oyuncu tarafından algılanma biçimini de belirlemektedir. Bu gözlemler doğrultusunda seçilen *God of War* oyununda Kratos'un karakter tasarımı çevreyle uyumlu bir bütünlük sağlayan ve mitolojik unsurları başarılı biçimde yansıtan bir form sunmaktadır. Karakter bedeninde görülen dövmeler, kültürel motiflerle işlenmiş kıyafetler, hayat şartlarını yansıtmaları için tasarlanmış aksesuarlar ve detaylar gerçekçi ve bütünlüklü bir şekilde tasvir edilmiştir.

Sonuçlar karakter tasarımında dikkat edilmesi gereken temel noktalardan birinin hikâye ile bütünlük içinde bir karakter oluşturabilmek olduğunu göstermektedir. Karakter tasarım süreci hikâyeye göre şekillenmiş ve çevresine uygun bir görünüm sergileyebilmiştir. Bilhassa Yunan kökenli bir karakterin İskandinav bölgesine uygun bir tasarıma kavuşmuş olması oyunun dikkat çekici başarıları arasında yer almaktadır. Bölgenin kültürü, hayat şartları ve iklim faktörleri gibi unsurlara uygun olarak gerekli detayların sunulabilmiş olduğu anlaşılmaktadır.

Gestalt teorisinin şekil-zemin, tamamlama, yakınlık, benzerlik, devamlılık ve yalınlık ilkelerine göre yapılan çözümleme Kratos'un zırh tasarımlarında görsel bütünlük, algısal açıklık ve karakter-çevre uyumunun büyük ölçüde sağlandığını göstermektedir. Bu sonuç özellikle sürgün, muhafız, koruma ve Valkri zırhlarında daha belirgin görülmektedir. Ares zırhı ise kendi içinde tutarlı bir yapı taşımasına rağmen Yunan mitolojisiyle daha doğrudan bağ kurduğu için çevresel ve kültürel uyum bakımından diğer setlerden ayrılmaktadır. Bu durum çalışmanın en önemli sonuçlarından birini oluşturmaktadır: karakter tasarımında kültürel katmanlar aynı karakterde bir araya getirilebilir, ancak bu birliktelik her sette aynı düzeyde çevresel bütünlük üretmeyebilir.

Nihayetinde oluşan tabloda *God of War* oyununun katkıları iki temel başlıkta öne çıkmaktadır. Birincisi oyun zengin mitolojik unsurları harmonik bir biçimde bir araya getirerek homojenlik hissi veren bir görsel düzen kurmuştur. İkincisi oyun Gestalt teorisinin heterojenliği yüksek olabilecek iki farklı mitolojide nasıl uygulanabileceğini gösteren örnek bir inceleme alanı sunmuştur. Bu yönüyle çalışma yalnızca belirli bir oyunun karakter tasarımını açıklamakla kalmamakta, aynı zamanda dijital oyunlarda görsel örüntü ve algısal bütünlük çözümlemeleri için uygulanabilir bir yöntem önerisi de ortaya koymaktadır.

ÖNERİLER

Bu çalışmadan hareketle karakter tasarımcılarının oyun karakterlerini oluştururken çevre, kültür, mitoloji, beden yapısı, silüet bütünlüğü, renk paleti ve aksesuar ilişkisini birlikte değerlendirmeleri önerilmektedir. Özellikle kıyafet, silah ve beden arasındaki süreklilik ilişkisinin korunması karakterin hem estetik hem de algısal düzeyde daha güçlü kurulmasına katkı sağlayacaktır. Mitolojik kökeni olan karakterlerde ise yalnızca sembollerin eklenmesi yeterli olmayıp bu sembollerin renk, doku, form ve çevresel bağlamla uyumlu bir bütünlük içinde tasarlanması gerekmektedir.

Türkiye'de karakter tasarımı alanında yapılacak çalışmalarda Gestalt kuramının daha sık kullanılması faydalı olacaktır. Türk kültürünün zengin destan, mitoloji ve tarihsel sembol birikimi dikkate alındığında bu tür kuramsal çerçeveler yerli karakter tasarımlarının geliştirilmesinde önemli katkılar sağlayabilir. Özellikle Türk mitolojisi, halk anlatıları ve tarihsel savaşçı figürleri üzerinden yeni karakter tasarımlarının Gestalt ilkeleri bakımından incelenmesi hem akademik hem de uygulamalı tasarım alanı için verimli sonuçlar üretebilir.

Araştırmacılar açısından gelecek çalışmalarda yalnızca tek bir oyunla sınırlı kalınmaması önerilmektedir. Benzer inceleme süreçleri farklı dönemlere, farklı platformlara ve farklı anlatı türlerine ait oyunlara uygulanabilir. Özellikle mitolojik ya da tarihsel arka planı güçlü olan oyun karakterlerinin zırh ve kostüm tasarımlarının karşılaştırmalı biçimde incelenmesi alan yazına önemli katkı sağlayacaktır. Buna ek olarak ileride yapılacak araştırmalarda oyuncu algısını doğrudan ölçen göz izleme, kullanıcı testi, görüşme ve algı temelli deneysel yöntemlerle bu çalışmada ulaşılan görsel çözümlemelerin oyuncu deneyimindeki karşılığı da sınıanabilir.

Oyun sektörü açısından bakıldığında bu araştırmanın bulguları hem oyun yapımcıları hem araştırmacılar hem de oyuncular için işlevsel bir veri havuzu sunmaktadır. Karakter tasarımında görsel bütünlüğü sağlayan unsurların belirlenmesi daha okunabilir, daha inandırıcı ve kültürel olarak daha tutarlı karakterler üretilmesine katkı sağlayabilir. Bu nedenle özellikle hikâye temelli ve mitolojik içerikli oyunlarda tasarım sürecinin erken aşamalarından itibaren Gestalt ilkelerinin dikkate alınması önerilmektedir. Böyle bir yaklaşım karakterin yalnızca güzel görünmesini değil aynı zamanda oyuncu zihninde bütünlüklü, ayırt edilebilir ve anlamlı bir figür olarak yer etmesini de kolaylaştıracaktır.

Etik İlkeler

God of War 2018 adlı video oyununun açık erişimde bulunan materyallerinin incelenmesine odaklanan bu araştırmada etik kurul onayı gerekli değildir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışmaya her iki yazar eşit düzeyde katkı sağlamıştır.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Çalışma Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Bölümü içinde yüksek lisans tezi olarak çalışılmış ve oradan üretilmiştir. Bu sebeple ilgili bölüme ve Yıldız Teknik Üniversitesine teşekkür ederiz. Ayrıca araştırma sürecindeki görüş ve destekleri sebebiyle Talha Göktentürk'e teşekkür ederiz.

Çatışma Beyanı

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması beyan etmemektedir.

Yapay Zekâ (YZ) Taahhütnamesi / Artificial Intelligence (AI) Commitment



Bu makalenin yazarları; makale yazım sürecinde yapay zekâ araçlarından yararlanmadıklarını beyan etmişlerdir.

The authors of this article have stated that they did not use any artificial intelligence tools during the writing process.

KAYNAKÇA

- Bell, S. (2012). *Landscape: Pattern, perception and process* (2. bs.). Routledge.
- Black, M. L. (2012). Narrative and spatial form in digital media: A platform study of the SCUMM engine and Ron Gilbert's *The Secret of Monkey Island*. *Games and Culture*, 7(3), 209-237. <https://doi.org/10.1177/1555412012440317>
- Braun, V., & Clarke, V. (2024). Thematic analysis. İçinde A. C. Michalos (Ed.), *Encyclopedia of quality of life and well-being research* (ss. 7187-7193). Springer.

- <https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5>
- Brett, K., & Michael, W. (2017). *Max Wertheimer and Gestalt theory* (1. bs.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203783573>
- Carvalho, D. M. L. de, & Gomes, F. de J. L. (2016). Simple Game Design Document Focused on Gameplay Features. *SBC-Proceedings of SBGames*.
- Cassar, R. (2013). God of War: A narrative analysis. *Eludamos journal for computer game culture*, 7, 81-99.
- Catto, I. (2024). *G.O.W Valkyrie Vulture*. ArtStation. <https://www.artstation.com/igorcatto>
- Cerezo-Pizarro, M., Revuelta-Domínguez, F.-I., Guerra-Antequera, J., & Melo-Sánchez, J. (2023). The cultural impact of video games: A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 13(11), 1116. <https://doi.org/10.3390/educsci13111116>
- Chopin, A., Bediou, B., & Bavelier, D. (2019). Altering perception: The case of action video gaming. *Current Opinion in Psychology*, 29, 168-173. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2019.03.004>
- Conway, S. (2020). Poisonous pantheons: God of War and toxic masculinity. *Games and Culture*, 15(8), 943-961. <https://doi.org/10.1177/1555412019858898>
- Core Design. (2025). *Tomb Raider Remasters—Character renders*. Core Design. <https://core-design.com/remasters/index.html#characterrenders>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research* (4. bs.). Pearson.
- Csépke, B. (2023). *Norse mythology as represented in the ludonarrative features of God of War (2018)* [Debreceni Egyetem Institute of English and American Studies]. <https://hdl.handle.net/2437/353227>
- Dadela, M. (2018). *Shadow of the Tomb Raider characters [Digital art portfolio]*. <https://intervain.artstation.com/projects/RkrwO>
- Daly, K. N., & Rengel, M. (2009). *Greek and Roman mythology, A to Z*. Infobase Publishing. <https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=c7cNB-JaZA8C&oi=fnd&pg=PP1&dq=Ares+the+god+of+war+%22ram%22+greek+mythology&ots=6rF6QAbJ49&sig=fPO6PLobNOOGI7VLkHofnJFFPBI>
- Desolneux, A., Moisan, L., & Morel, J.-M. (2008). *From Gestalt theory to image analysis: A probabilistic approach*. Springer.
- DeWinter, J. (2015). *Shigeru Miyamoto: Super Mario Bros., Donkey Kong, The Legend of Zelda*. Bloomsbury Publishing. https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=UxUaCAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=Donkey-Kong+nintendo&ots=3kJzoOEudM&sig=ySNKjuDIDHLSBpBxXq_kIcXYhuQ
- Dewinter, J. (2015). *Shigeru miyamoto: Super mario bros., donkey kong, the legend of zelda*. Bloomsbury Academic.
- Downham, C. (2012). Viking Ethnicities: A Historiographic Overview. *History Compass*, 10(1), 1-12. <https://doi.org/10.1111/j.1478-0542.2011.00820.x>

- Edinger, E. F. (2001). *The eternal drama: The inner meaning of Greek mythology*. Shambhala Publications.
https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=BbJFAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=Ares+the+god+of+war+%22ram%22+greek+mythology&ots=PSaiYMeX_j&sig=Y3GwNNOgaj906MXVi9b1biIqVcU
- Ellis Davidson, H. R. (1988). *Myths and symbols in pagan Europe: Early Scandinavian and Celtic religions*. Manchester University Press.
- Ellis, W. D. (1950). *A source book of Gestalt psychology* (3. bs.). Routledge & Kegan Paul LTD.
- Gilliam, Ryan. (2022, Kasım). *Let's recap God of War's story before God of War Ragnarök*. Let's recap God of War's story before God of War Ragnarök.
<https://www.polygon.com/god-of-war-ragnarok-guide/23428725/god-of-war-full-story-lore-recap-ps4-ps5>
- Göktentürk, T., & Oluşan, İ. Ş. (2026). Mediating effects of student-perceived instructional practices in the digital gaming—reading performance relationship: A multilevel analysis of PISA 2018. *Frontiers in Psychology*, 17, 1-17.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1766681>
- Graham, L. (2008). Gestalt theory in interactive media design. *Journal of Humanities & Social Sciences*, 2(1), 1-12.
- Grassetti, R. (2024). *Portfolio*. Art Station. <https://www.artstation.com/grassetti>
- Grishakova, M., & Ryan, M.-L. (2010). *Intermediality and storytelling*. Walter de Gruyter.
- Higinbotham, W. (1958). *Tennis for two*. Brookhaven National Laboratory.
- Himawan, M. R. P., Fatmawaty, L. S. W. A., & Dodiyo, R. (2022). The manifestation of hegemonic masculinity in the characters of Santa Monica Studio's God of War (2018). *J-Lalite: Journal of English Studies*, 3(1), 1.
<https://doi.org/10.20884/1.jes.2022.3.1.5068>
- Hong, J.-C., Hwang, M.-Y., Hsu, H.-T., & Tai, K.-H. (2023). Gestalt perception: A game designed to explore players' gameplay self-efficacy and anxiety reflected in their learning effects. *Journal of Research on Technology in Education*, 55(3), 441-458. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1967819>
- Isbister, K. (2006). *Better game characters by design*. CRC Press.
<https://doi.org/10.1201/9780367807641>
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex Roles*, 56(3-4), 141-148. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>
- Johansson, G. (1973). Visual perception of biological motion and a model for its analysis. *Perception & Psychophysics*, 14(2), 201-211.
<https://doi.org/10.3758/BF03212378>
- Jordan, J. (2023). Kratos' fathering in God of War. *Kata Kita Journal of Language, Literature and Teaching*, 11(1), 139-147.
<https://doi.org/10.9744/katakita.10.3.139-147>
- Karaşahinoğlu, Şadi. (2021). Karakter tasarımında biçimsel yaklaşımlar. *Akademik*

- Sanat*, (13), Makale 13. <https://doi.org/10.34189/asd.2021.13.003>
- King, G., & Krzywinska, T. (2006). *Tomb raider and space invaders: Videogame forms and contexts*. I.B Tauris.
- Koontz, N. A., & Gunderman, R. B. (2008). Gestalt theory: Implications for radiology education. *American Journal of Roentgenology*, 190(5), 1156-1160. <https://doi.org/10.2214/AJR.07.3268>
- Koshkina, E. (2020). *Reconstruction of norse myth in videogames: The case of God of War*.
- Koyuncu, A. (2024). *Magni*. ArtStation. <https://www.artstation.com/qoyun>
- Kuo, A., Hiler, J. L., & Lutz, R. J. (2017). From Super Mario to Skyrim: A framework for the evolution of video game consumption. *Journal of Consumer Behaviour*, 16(2), 101-120. <https://doi.org/10.1002/cb.1620>
- Lee, J., Kyung, B.-P., Ryu, S.-H., & Lee, W.-B. (2011). Improving game character design identity: Focus on game character design method through semiotic analysis. *The Journal of the Korea Contents Association*, 11(2), 162-169. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2011.11.2.162>
- Leonard, D. J. (2020). Virtual anti-racism: Pleasure, catharsis, and hope in Mafia III and Watch Dogs 2. *Humanity & Society*, 44(1), 111-130. <https://doi.org/10.1177/0160597619835863>
- MacNamara, W. (2016). *Evaluating the effectiveness of the Gestalt principles of perceptual observation for virtual reality user interface design* [Master Thesis, Technological University Dublin]. <https://arrow.tudublin.ie/scschcomdis/107/>
- Makryniotis, T. (2018). Fashion and costume design in Electronic Entertainment. *Fashion Practice*, 10(1), 99-118. <https://doi.org/10.1080/17569370.2017.1412595>
- Mancini, T., Imperato, C., & Sibilla, F. (2019). Does avatar's character and emotional bond expose to gaming addiction? Two studies on virtual self-discrepancy, avatar identification and gaming addiction in massively multiplayer online role-playing game players. *Computers in Human Behavior*, 92, 297-305. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.007>
- Martins, D., Oliveira, A. P., & Zagalo, N. (2023). Peak-end rule in narrative videogames: Analysis of players' perceptions on social media about "The Last of Us Part II" and "God of War". *Proceedings of the 18th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-4. <https://doi.org/10.1145/3582437.3587195>
- Melnick, J., & Roos, S. (2007). The myth of closure. *Gestalt Review*, 11(2), 90-107. <https://doi.org/10.5325/gestaltreview.11.2.0090>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3. bs.). Sage Publications.
- Mitchell, B. L. (2012). *Game design essential*. John Wiley & Sons, Inc.
- Muldoon, K. (2023). *A video game legend: The Evolution of Mario* [Blog]. Jotform. <https://www.jotform.com/blog/the-evolution-of-mario/>
- Newman, J. (2012). *Videogames* (0 bs.). Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9780203143421>

Newman, J. (2013). *Videogames* (2. bs.). Routledge.

Nyíri, L. (2022). The evolution of the character of Kratos in the God of War series. İçinde A. Tarnóc (Ed.), *Studies for the Future: Student Contributions under the National Talent Program at the English and American Studies Scientific Students' Association of the Eszterházy Károly Catholic University* (ss. 79-93). Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Líceum Kiadó. <https://doi.org/10.46403/Studiesforthefuture.2022.79>

Petersen, D. (2023). *Epicness through level design: A God of War case study* [University of Skövde]. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1775193&dswid=-1304>

Peterson, D. J., & Berryhill, M. E. (2013). The Gestalt principle of similarity benefits visual working memory. *Psychonomic Bulletin & Review*, 20(6), 1282-1289. <https://doi.org/10.3758/s13423-013-0460-x>

Pilarska, J. (2021). The constructivist paradigm and phenomenological qualitative research design. İçinde A. Pabel, J. Pryce, & A. Anderson (Ed.), *Research Paradigm Considerations for Emerging Scholars* (ss. 64-83). Multilingual Matters. <https://doi.org/10.21832/9781845418281-008>

Playground Equipment. (2025). *The in-game evolution of video game characters over time*. <https://www.playgroundequipment.com/the-in-game-evolution-of-video-game-characters-over-time/>

Politowski, C., Petrillo, F., Ullmann, G. C., & Guéhéneuc, Y.-G. (2021). Game industry problems: An extensive analysis of the gray literature. *Information and Software Technology*, 134, 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2021.106538>

Quinlan, P. T., & Wilton, R. N. (1998). Grouping by proximity or similarity? Competition between the Gestalt principles in vision. *Perception*, 27(4), 417-430. <https://doi.org/10.1068/p270417>

Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E. (2009). Experts at play: Understanding skilled expertise. *Games and Culture*, 4(3), 205-227. <https://doi.org/10.1177/1555412009339730>

Reis, S., Reis, L. P., & Lau, N. (2019). Player Engagement Enhancement with Video Games. İçinde Á. Rocha, H. Adeli, L. P. Reis, & S. Costanzo (Ed.), *New Knowledge in Information Systems and Technologies* (C. 931, ss. 263-272). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-16184-2_26

Rogers, K., Karaosmanoglu, S., Altmeyer, M., Suarez, A., & Nacke, L. E. (2022). Much Realistic, Such Wow! A Systematic Literature Review of Realism in Digital Games. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-21. <https://doi.org/10.1145/3491102.3501875>

Rollinger, C. (2020). *Classical antiquity in video games: Playing with the ancient world*. Bloomsbury Academic.

Rukkila, E. (2018). Redesigning Super Mario: Creating realistic versions of some characters and animations featured in Super Mario franchise. *South- Eastern Finland University of Applied Sciences*, 56.

- Rundkvist, M. (2003). Snake Brooches of South Scandinavia. *Fler fynd i centrum*, (97-121), 25.
- Salomaa, H. (2018). *Video games and costume art—Digitalizing analogue methods of costume design* [Aalto University School of Arts]. <https://aaltodoc.aalto.fi/items/5b9763cf-1e10-476d-a2be-8a3d9185abc5>
- Seaton, W. (2023). *Making of wars: Analysis of the franchise management of God of War and Gears of War* [Master of Arts, Clemson University]. https://tigerprints.clemson.edu/all_theses/4056/
- Sills, C., Lapworth, P., & Desmond, B. (2012). *An Introduction to Gestalt*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781473914971>
- Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual character design for games and interactive media*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b18445>
- Soutter, A. R. B., & Hitchens, M. (2016). The relationship between character identification and flow state within video games. *Computers in Human Behavior*, 55, 1030-1038. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.012>
- Sunnen, P. (2000). *Making sense of video games: A textual analysis of tomb raider II* [University of London]. https://www.academia.edu/19078476/Making_Sense_of_Video_Games_A_textual_Analysis_of_Tomb_Raider_II
- Tonde, S. (2024). *Portfolio*. Art Station. <https://www.artstation.com/artwork/NG9a3N>
- Vervoort, J. M. (2019). New frontiers in futures games: Leveraging game sector developments. *Futures*, 105, 174-186. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2018.10.005>
- Westcott, K., Arbanas, J., Downs, K., Arkenberg, K., & Jarvis, D. (2021). *Digital media trends*. Deloitte Insights.
- Wiki Fandom. (2023). *God of War* [Blog]. God of War Wiki. https://godofwar.fandom.com/wiki/Armor_Sets#Rare
- Wills, J. (2023). Mechanisms of time in video game Westerns from Gun Fight to Red Dead Redemption 2. *European Journal of American Culture*, 42(2), 197-214. https://doi.org/10.1386/ejac_00105_1
- Zagal, J., & Fernandez-Vara, C. (2005). Gameplay segmentation in vintage arcade games. *Bogost, I. & Bittanti, M. (Eds), 1*.
- Zhang, Z., Gao, N., Li, S., Khalid, M. N. A., & Iida, H. (2022). Action games evolution analysis: A case study using the God of War series. *IEEE Access*, 10, 123697-123710. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3224469>

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Character design is a central component of digital game production, shaping how players perceive environments, interpret narratives, and form emotional connections with avatars. Gestalt theory offers a perceptual framework that explains how unity, coherence, and structural clarity emerge from visual complexity through principles such as figure-ground, closure, proximity, similarity, continuity, and simplicity. Despite its relevance,

applications of such principles to character design remain limited in Türkiye. *God of War* (2018), widely recognized for its aesthetic depth and mythologically integrated narrative world, provides a strong context for examining how Gestalt concepts operate in contemporary game design. Kratos, the game's protagonist, embodies both Greek mythological heritage and Norse cultural influences, making him an ideal figure through which to investigate perceptual cohesion in a hybrid narrative universe. This study therefore analyzes Kratos's armor and visual design elements to determine how effectively they reflect Gestalt-based unity.

Method

A qualitative, theory-driven thematic analysis was conducted on all armor sets available for Kratos in *God of War* (2018). Open-access visual materials were examined to identify how six Gestalt principles manifest in the character's design. A coding framework interpreted each principle through criteria such as silhouette readability, material grouping, edge clarity, line flow, motif consistency, and perceived completeness of forms. Five armor sets representing different rarity tiers—Exile, Guardian, Protection, Valkyrie, and Ares—were analyzed in relation to their narrative and environmental contexts. Kratos's primary weapons, the Leviathan Axe and Blades of Chaos, were also included to show how symbolic and cultural visual elements interact with armor components. Interpretations considered the coherence between Kratos's Greek origins and the Norse world of Midgard, as well as how visual design supports player comprehension during gameplay.

Findings

The analysis indicates that most armor sets in *God of War* (2018) align strongly with Gestalt principles, creating a cohesive perceptual experience. Figure-ground clarity is consistently evident in the Exile, Guardian, Protection, and Valkyrie sets, each maintaining a stable silhouette against Midgard's landscapes. These designs avoid visual noise and emphasize contour structures that remain readable during rapid gameplay. Closure is reinforced through seams, bounded edges, and recurring motifs, enabling players to perceive whole armor forms even when partially obscured.

Proximity and similarity appear clearly in material usage. Leather, fur, metalwork, and scaled textures are applied in consistent families that cluster armor components into coherent groups. These choices also support cultural coherence: the Exile set emphasizes organic textures associated with survival, while Guardian and Protection sets reflect layered metalwork characteristic of Norse defensive gear. The Valkyrie set introduces richer ornamentation yet preserves similarity through its gold-toned palette and mythological motifs.

Continuity emerges as one of the character's strongest visual qualities. The flow of lines across torso, shoulder, and arm pieces directs the viewer's gaze, while runic carvings on the Leviathan Axe echo patterns present in the armor sets, extending visual continuity across design layers. Simplicity reinforces this continuity by maintaining a clear focal hierarchy. Even in visually dense sets, primary torso elements dominate, while secondary features are arranged to avoid perceptual overload.

The Ares set functions differently from the others. Although it displays internal coherence through Greek motifs, chain structures, and red-gold coloration, it contrasts sharply with the Norse-inspired environment. This contrast is intentional: the armor symbolizes Kratos's past and appears late in the game, when the narrative encourages a confrontation

with his earlier identity. Thus, its reduced environmental coherence becomes narratively meaningful rather than disruptive.

Kratos's weapons further reinforce the dual cultural structure of his design. The Leviathan Axe embodies Norse craftsmanship, while the Blades of Chaos retain Greek iconography and elemental associations. Together, they demonstrate that heterogeneous mythological influences can coexist within a single design when guided by perceptual principles ensuring overall unity.

Conclusion and Discussion

This study concludes that *God of War* (2018) achieves notable design coherence by systematically applying Gestalt principles across armor sets, accessories, and weapons. The game shows that perceptual clarity can be maintained even when combining heterogeneous mythological traditions, sustaining player immersion and strengthening narrative believability. For the developing Turkish game industry, Gestalt-informed approaches offer a practical framework for improving readability, cultural authenticity, and aesthetic consistency. Such frameworks also support the creation of visually coherent characters inspired by local mythological traditions. Future research could employ eye-tracking, perceptual testing, or cross-game comparisons to examine how these principles shape real-time cognition and emotional engagement. Nevertheless, the findings demonstrate that Gestalt theory remains a valuable tool for understanding how contemporary games achieve cohesive and meaningful visual experiences.