International
SOCIAL SCIENCES STUDIES Journal
Open Access Refereed E-Journal & Indexed & Publishing
e-ISSN: 2587-1587

RESEARCH ARTICLE
Picture

# Yerli Hyper-Casual Oyunların Estetik Açıdan İncelenmesi

*Aesthetic Analysis of Local Hyper-casual Game Designs*

**Merve Çelikhan Gürkaş** [1]
**Şadi Karaşahinoğlu** [2]

**ÖZET**

Günümüzde dijital oyunlar boş zamanları değerlendirmek ve dinlenirken aktivite yapabilmek için başvurulan alanların en başında yer almaktadır. Pandemi döneminde toplumun evde vakit geçirme süresinin artmasıyla da bu pazar, gelişiminde zirveye yaklaşmış ve ilerlemeye devam etmektedir. Dijital oyunların kendi içlerinde belirli kategorilere ayrıldığı görülmektedir. Bazı oyunlarda detaylar gerçek hayatı yansıtırken bazı oyunlarda ise formların basit ve yüzeysel şekilde aktarıldığı görülmektedir. Gerçek hayata uyarlanmış veya tüm detaylarıyla düşünülmüş oyun oluşturmak oldukça yüksek bir bütçe gerektirdiği için oyun şirketleri hyper-casual denilen, tasarım ve senaryo alanında daha az vakit harcanan ancak kolay oynanabilirliği sebebi ile bir süre bağımlılık yapan oyunlar da üretmektedirler. Hyper-casual aşırı basit oyun demektir. Oyun işlevinde ise bir süreklilik ve tekrar mevcuttur. Bu da oyuncuların birkaç oynamadan sonra sıkılıp başka oyuna geçmesine neden olmaktadır. Tasarımsal anlamda zayıf olan oyunların sürekli şekilde üretilmesi, bir oyun tasarımı kirliliğine sebebiyet verebilmektedir. Bu araştırmada Türkiye'deki oyun sektörünün gelişimi ve literatürdeki türkçe kaynak verilerinin çoğaltılması amaçlanmış olup, yerli hyper-casual oyun tasarımlarının estetik unsurları detaylı bir şekilde incelenmiş, bu oyunların başarısında estetiğin rolüne vurgu yapılmıştır. Hyper-casual oyunların estetik açıdan incelendiği bu çalışmada tasarım tabanlı araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem, özellikle dijital oyunların tasarım süreçlerinde kullanıcı deneyimini artırmak için önemli bir araç olarak kabul edilmektedir. Çalışmada ayrıca literatür taraması ve içerik analizi yapılmıştır. Türkiye'deki yerli hyper-casual oyun tasarımlarının estetik açıdan incelenmesi, bu tür oyunların başarısında görsel unsurların ve kullanıcı deneyiminin kritik bir rol oynadığını ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Animasyon, Dijital Sanat, Sanat ve Oyun, Teknoloji

**ABSTRACT**

Today, digital games are at the top of the list of areas used to spend free time and do activities while relaxing. With the increase in the time spent at home by the society during the pandemic period, this market has approached its peak in development and continues to progress. It is seen that digital games are divided into certain categories within themselves. While the details in some games reflect real life, it is seen that the forms are transferred in a simple and superficial way in some games. Since creating a game adapted to real life or thought out in all its details requires a very high budget, game companies also produce games called hyper-casual, which spend less time in the design and scenario area but are addictive for a while due to their easy playability. Hyper-casual means extremely simple game. There is continuity and repetition in the game function. This causes players to get bored after a few games and switch to another game. The continuous production of games that are weak in design can cause game design pollution. This study aims to investigate the development of the game industry in Turkey and to increase the Turkish source data in the literature, and the aesthetic elements of local hyper-casual game designs are examined in detail, and the role of aesthetics in the success of these games is emphasized. In this study, where hyper-casual games are examined from an aesthetic perspective, a design-based research method is used. This method is considered an important tool to increase user experience, especially in the design processes of digital games. The study also includes a literature review and content analysis. The aesthetic examination of local hyper-casual game designs in Turkey reveals that visual elements and user experience play a critical role in the success of such games.

**Keywords:** Digital Game, Animation, Digital Art, Art and Game, Technology

How to Cite This Article
Çelikhan Gürkaş, M. & Karaşahinoğlu, Ş. (2025). "Yerli Hyper-Casual Oyunların Estetik Açıdan İncelenmesi" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:11, Issue:5; pp:982-991. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.15535870

Arrival: 22 April 2025
Published: 30 May 2025

Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

## GİRİŞ

Oyun, hemen her toplumun kültüründe yer alan ve pek çok alanda dikkatle incelenen bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun kavramı sadece çocukluk döneminde oynanan aktiviteler olarak değerlendirilmemelidir. Oyun çoğu insanın çocukluktan gelen hayal gücü ve öğrenme isteği ile dünyayı anlamlandırma yöntemi olarak bilinmektedir. Huizinga (2024), oyunun kökeni ve temel özelliklerinin kimi zaman yaşam enerjisinin dışa vurumu,

* Bu çalışma, birinci yazarın ikinci yazar danışmanlığında hazırladığı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

[1] Yüksek Lisans Öğrencisi, Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı, Kırıkkale, Türkiye. ORCID: 0000-0003-2249-6855
[2] Doç., Kırıkkale Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, Kırıkkale, Türkiye. ORCID: 0000-0001-8616-1996

kimi zaman taklit etme isteğinin karşılanması ya da sadece rahatlama ihtiyacının giderilmesi şeklinde tanımlandığını belirtmektedir. (s.12). Geçmişte oyun kavramı daha çok çocuklar için evde veya sokakta yapılan bir aktiviteymiş gibi bilinse de günümüzde dijital yeniliklerle oyunun her yaşa hitap eden bir kavram olduğu düşünülmektedir. Tavinor (2008) "bilgisayar oyunlarının artık özel olarak oyuncunun duygusal potansiyelini harekete geçirmek için zengin duygusal deneyimleri olanaklı kılan, imgesel ve anlamaya dayalı bir şekilde tasarlandığını iddia etmektedir" (Aktaran Denizel, 2012, s.107). Bu şekilde kullanıcıların oyun içindeki karakterlerle empati kurduğu ve oyun-oyuncu arasında duygusal bir bağ oluştuğu düşünülmektedir. Dijital oyunlar kendi içlerinde sınıflandırılabilmektedir. Kaleci ve Tepe dijital oyunların; senaryo özelliklerine, oynadıkları platformlara ve kullandıkları grafiklere göre üç temel kategoride incelendiğini aktarmaktadır (2017). Senaryo, platform ve grafik dijital oyunların türlerini belirleyici unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Senaryo, oyunun neyi anlattığını, platform oyunun hitabetini ve kullanıcılarını, grafikler ise oyunun iç mekanizmasının ve karakterlerini yani konseptini belirlemektedir. "Tasarımcılar, grafik tasarım temel ilke ve öğeleri doğrultusunda tasarladıkları oyun grafikleriyle aynı zamanda görsel bir anlatım dili de oluşturmaya çalışmaktadırlar. Bu sayede konsept tasarımında yer alan mesaj, anlam, hissiyat ve öğretiler oyunculara görsel anlatım yoluyla aktarılabilmektedir" (Sakman, 2021, s.330). Günümüzde kentleşme ve teknolojik gelişmelerin katkılarıyla bu olgu, artık daha çok bilgisayar, tablet ve telefon gibi dijital araçlar aracılığıyla devam etmektedir. Dijital oyunlar, özellikle son yıllarda boş zamanları değerlendirmek ve dinlenirken aktivite yapabilmek için başvurulan en popüler alanlar arasında yer almaktadır. Bu durumun temel sebepleri arasında mobil cihazlarda oyunlara kolay erişim, oyun çeşitliliği, sosyal medya üzerinden yapılan reklamlarla tanınırlığın artırılması ve en önemlisi de çoğu oyunun ücretsiz olması gelmektedir. (Järvinen, 2007), dijital oyun oynamayı öğrenmenin, arayüzle etkileşim kurmayı içerdiğini ve bu arayüzün oyunun kurallarının ayrılmaz bir parçası olduğu belirtmektedir (s.82). Oyunların senaryo, platform, arayüz ve grafik özellikleri birbiriyle bağlantılıdır ve bu durum oyuncuları oyun oynarken konsantre olmaya ve aktif düşünmeye yönlendirmektedir. Kavram tasarımı süreci gelişmiş oyun üretmek çok yüksek maliyetler gerektirebilmektedir. Clarke ve Mitchell (2007, s.226), kavram tasarımı sürecinin her oyunun kendine özel tarzını oluşturan yapıyı kurmak için gerçekleştirdiğini belirtmektedir. (Aktaran Soyluçiçek, 2019, s.321). Birçok oyun şirketi "hyper-casual" adı verilen, tasarım ve senaryo açısından zayıf ancak kolay oynanabilirliği sayesinde hızlı üretilebilen ve kısa süreli bağımlılık yaratan oyunlar da üretmektedir. Bu oyunlar genellikle skor odaklı, kendini tekrarlayan mekaniklere sahip, aynı zamanda kavram tasarımı sürecindeki senaryo, bölüm grafikleri, oyun elementleri gibi konularda detay çalışmalara ihtiyaç duymayan oyunlardır. Bu durum, oyuncuların birkaç denemeden sonra sıkılıp başka oyunlara geçmesine neden olmakta ve sürekli üretilen tasarımsal açıdan zayıf oyunların fazlalığından dolayı, pazarda bir oyun tasarımı kirliliğine yol açabilmektedir. Kepenek, (2018) Türkiye'de 2008 yılında açılmış olan animasyon ve oyun sektörünü destekleyen ATOM (Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi) 'un ana amacının, girişimci faaliyetleri destekleyerek Türk video oyun sektörünün gelişimine katkıda bulunmak, ikincil amacının ise yüksek vasıflı bir iş gücü yetiştirmek olduğunu vurgulamaktadır (s.663). Bu süreçten günümüze kadar yerli geliştiriciler hem teknolojik yeniliklerle hem de yaratıcı içeriklerle dikkat çekmektedirler. Özellikle Android ve iOS platformlarının yaygınlaşması, tüm geliştiricilerin küresel pazarlara ulaşmasını kolaylaştırmaktadır. Kan (2021), yeni teknolojilerin en önemli konularından birisi olan "yenilik", "inovasyon" gibi kavramların oyun geliştirme süreçleri içerisinde önem teşkil ettiğini belirtmektedir" (s.144). Türkiye'deki oyun geliştiricileri, küresel trendleri takip ederken aynı zamanda yerel kimliklerini de yansıtabilmektedirler. Türk kültüründen esinlenilmiş motifler veya hikayeler, bazı oyunlarda etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Bu durum, hem yerel oyuncuların ilgisini çekmekte hem de küresel pazarda farklılık yaratmaktadır. Türkiye'deki oyun sektörünün en büyük başarısı, yerli geliştiricilerin küresel arenada tanınmasıdır. Özellikle Dream Games ve Ruby Games gibi şirketler, hyper-casual oyunlar alanında büyük başarılar elde etmektedirler. Dream Games, "Royal Match" adlı oyunuyla dünya çapında milyonlarca indirilme gerçekleştiren, Türkiye'nin en başarılı oyun şirketlerinden biridir. Şirket, minimalist tasarımları, canlı renk paletleriyle ve dikkat çeken oyunlarıyla küresel pazarda fark yaratmıştır. Bir başka örnek "Daily Runner" ve "Arrow.io" gibi oyunlarla bilinen Ruby Games, hyper-casual oyunların popülerliğini artırmada önemli bir rol oynamıştır. Şirket, oyunlarının ilk bakışta anlaşılan arayüzleri ve basit mekanikleriyle geniş kitlelere hitap etmiştir.

> "Türkiye'de dijital oyun ve e-spor pazarının, gizli gücünün farkına varılarak geliştirilmesi, ülkemizi bu pazarın ciddi bir parçası hâline getirebilir, yeni iş alanları ve girişimler yaratabilir. Toplum bilincinin sağlanması ve özel girişimler ile devlet iş birliğinin gerçekleşmesiyle birlikte Türkiye, e-spor pazarını yakalamakta geç kalmayacak ve ülkemizden uluslararası alanda marka olabilecek oyunlar, e-sporcular, e-spor takımları ve e-spor etkinlikleri çıkabilecektir." (Alioğlu & Algül, 2021 s.151).

Bu araştırmada Türkiye'deki oyun sektörünün gelişimi ele alınmakta ve yerli hyper-casual oyun tasarımlarının estetik unsurları detaylı bir şekilde incelenmektedir. Çalışma kapsamında, bu oyunların başarısında estetiğin rolü vurgulanmakta ve tasarım tabanlı araştırma yöntemi kullanılarak literatür taraması ve içerik analizi yapılmıştır.

Araştırmanın amacı, yerli hyper-casual oyunların estetik ve tasarım süreçlerine dair teorik ve pratik çıkarımlar sunarak, oyunların kalitesini artırabilecek önerilerde bulunmaktır. Hyper-casual oyunların tasarımındaki sadelik, oyuncuların dikkatini çekmek ve oyun deneyimini olumlu yönde etkilemek için özenle tasarlanan görsel unsurlarla desteklenmektedir. Ancak bu tür oyunların tasarım süreçlerinde estetik unsurların göz ardı edilmesi, kalite açısından sorunlara yol açabilmektedir. Bu bağlamda, yerli geliştiricilerin tasarım süreçlerini daha da önemsemeleri gerektiği vurgulanmaktadır. Araştırma sonuçları, yerli hyper-casual oyunların küresel pazardaki başarısının yalnızca teknik ve mekanik özelliklerle değil, aynı zamanda estetik tasarım unsurlarıyla da yakından ilişkili olduğunu göstermektedir.

## KAVRAMSAL ÇERÇEVE

### Hyper-casual Oyunlar

Hyper-casual oyunların, mobil oyun endüstrisinin en hızlı büyüyen türlerinden biri olarak öne çıktığı düşünülmektedir. Bu oyunlar, basit mekanikler, minimal tasarım ve kısa süreli oynanış döngüleri ile karakterize edilmektedir. Örneğin, oyuncular bir karakteri zıplatmak, ateş etmek veya sağa sola hareket ettirmek için ekranın belirli bir noktasına dokunabilmektedirler. Bu basitlik, oyunların öğrenme eğrisini oldukça düşük tutmakta ve geniş kitlelere hitap etmesini sağlamaktadır. Özellikle zaman kısıtı olan veya karmaşık oyun mekaniklerine uyum sağlayamayan oyuncular için idealdir. Oyunların tasarımında minimalizm ilkesi ön plandadır. Görsel öğeler, gereksiz detaylardan arındırılarak oyuncuların dikkatini dağıtmadan hedeflerine odaklanmasını sağlamaktadır. Örneğin, Royal Match adlı oyunda Dream Games, renklerin canlılığı ve nesnelerin basitliği sayesinde oyuncuların kolayca oyun dünyasına entegre olmasını sağlamaktadır. Bu minimalist yaklaşım, hem geliştirme sürecini hızlandırmakta hem de oyunların görsel bütünlüğünü arttırmaktadır. (Şekil 1).




**Şekil 1**. *Royal Match* oyunu ekran görüntüsü.
**Kaynak:** Google Play Store. [Royal Match] https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dreamgames.royalmatch&hl=tr

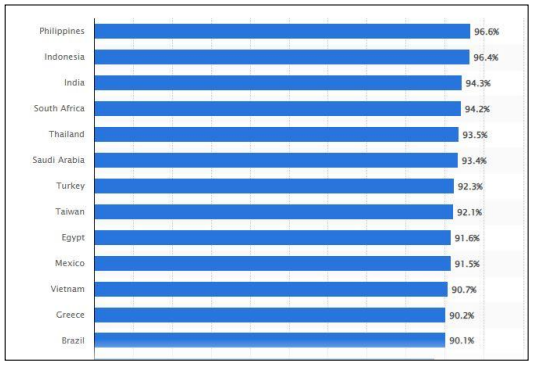
Hyper-casual oyunlar, oyuncuların eylemlerine anında geri bildirim vermektedir. Bu durum, oyuncuların motivasyonunu artırıp ve oyun deneyimini daha keyifli hale getirmektedir. Prensky (2002), tasarımcıların, oyuncuları oyunun tüm seviyelerini bitirmeye yönlendirmek için farklı yöntemler geliştirdiği ifade etmektedir (s.8). Bu özellik, kısa süreli oynanış döngülerinde etkilidir ve oyunlarda hemen başa dönüş hakimdir. Seviyeler arası hızlıca ilerlemek mümkün olduğu için oyunun tekrarı oyuncuya sıkıcı gelmemekte bu sayede oyunun tekrar bazında tıklanması, kullanıcı sayısı, oyunda geçirilen süre, senaryo, grafik, hikâye, puan gibi bağlayıcı bir unsur olmadan artabilmektedir. “Özellikle skor tabloları, seviye atlama sistemleri veya ilerleme göstergeleri gibi unsurlar, oyunların kullanıcıları motive etmek için kullandığı etkili araçlardır ve bu unsurların öğrenme süreçlerine de uyarlanabileceği önerilmektedir” (Prensky, 2002, s.8). Skinner'in pekiştirme teorisine göre ise, “sürekli ödül alma beklentisi, oyuncuların oyunu tekrar oynamasına neden olmaktadır” (Atkinson & Hilgard, 2009, s.157). Bu bilgilerin yanı sıra hyper-casual oyunlar küresel pazarda büyük bir ilgi görmektedir. Özellikle pandemi döneminde evde geçirilen sürenin artmasıyla birlikte bu tür oyunlar, dünya çapında milyonlarca indirilmiştir. Supersonic Studios gibi küresel şirketler, bu trendi yakalayarak kısa sürede büyüme kaydetmişlerdir. Oyunların bu özellikleri, onları hem geliştiriciler hem de oyuncular için çekici kılmaktadır. Ancak bu tür oyunların tasarım süreçlerinde estetik unsurların göz ardı edilmesi, kalite açısından sorunlara yol açabilmektedir. Bir sonraki bölümde, Türkiye’deki oyun sektörünün gelişimi ve yerli hyper-casual oyunların estetik özellikleri detaylı bir şekilde incelenmektedir.

## BULGULAR

### Türkiye’deki Oyun Sektörünün Gelişimi

Türkiye’de dijital oyun sektörü, özellikle son 10 yılda hızlı bir büyüme göstermiş ve küresel arenada önemli bir oyuncu haline gelmiştir. Bu süreçte, yerli geliştiriciler hem teknolojik yeniliklerle hem de yaratıcı içeriklerle dikkat çekmiştir. Şengün (2013), dijital oyunların anlatı etkileşimini doğal olarak barındırdığını ve bu özelliğin, oyunların

tekrar oynanabilirliğini sağlamak ve farklı deneyimler yaratmak amacıyla kullanıldığını belirtmektedir. (s.39). Günümüz şartlarında insanlar en çok metroda, yolculuk yaparken, herhangi bir yerde sıra beklerken, çok fazla odaklanma gerektirmeyen bu oyunları tercih etmektedirler. Bu çıkarım bizlere tercih edilen oyunların neden hyper-casual standartlarında olduğunu açıklamaktadır. Türkiye'de ilk dönemlerde, yerli oyunlar genellikle basit mekaniklere sahip ve düşük bütçeli yapımlar olmaktaydı. Günümüzde insanların internet erişiminin artmasıyla dijital oyunlar e-spor dalı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Karatepe ve Uslu (2022) E-sporun, kısmen bir spor alanı olarak kabul edilmekle birlikte, çok hızlı büyüyen ve gelişen bir endüstri konumunda olmasının ötesinde aynı zamanda sporun alternatif olarak yaşama tarzı olduğunu belirtmektedir (s. 30). Türkiye'de oynanan oyunlar arasında en çok oynanan oyunun League of Legends olduğu bilinmektedir. Alioğlu ve Algül'ün (2021) E-spor oyuncularının değerlendirmeleriyle League Of Legends Örneği çalışmasındaki katılımcıların görüşlerine göre "Riot Games'in League of Legends oyunuyla birlikte katılımcılar, dünya genelinde ve Türkiye'de e-sporun büyük bir temsilcisi ve destekleyicisi olduğunu söylemektedirler. Katılımcıların geribildirimlerinden hareketle, Riot Games'in e-spora ve e-spor etkinliklerine liderlik ettiği görülmektedir" (s. 148). Teknolojik gelişmelerle, internet erişiminin artmasıyla ve özellikle oyun arayüzlerinin Android ve IOS cihazlarına entegre edilebilmesi ile birlikte oyun sektörü ciddi bir ivme kazanmış, günümüzde de sektör gelişmelerinin devam ettiği bilinmektedir. Türkiye merkezli Dream Games şirketinin, "Royal Match" adlı oyunuyla dünya çapında milyonlarca indirilme gerçekleştirdiği, minimalist tasarımları, canlı renk paletleri ve dikkat çeken oyunlarıyla küresel pazarda da fark yarattığı bilinmektedir. Bir başka örnek "Daily Runner" ve "Arrow.io" gibi oyunlarla bilinen Ruby Games, hyper-casual oyunların popülerliğini artırmada önemli bir rol oynamaktadır. Şirket, oyunlarının kullanıcı dostu arayüzleri ve basit mekanikleriyle geniş kitlelere hitap etmektedir. Türkiye oyun şirketleri, pandemiyle birlikte insanların eve kapanması ve vakit geçirmek için teknolojik aletlere daha fazla yönelmesiyle birlikte küresel oyun pazarında giderek daha fazla pay almıştır. Bu başarının ilerleyen yıllarda hem yerli üretimin çoğalması hem de uluslararası yatırımların artmasıyla daha fazla yükseleceği öngörülmektedir.




**Grafik 1.** 2024'ün 3. çeyreği itibarıyla herhangi bir cihazda video oyunu oynayan dünya çapındaki internet kullanıcılarının bölgelere göre payı.
**Kaynak:** Clement, J. (2025, Mart 5). Global internet users playing video games on any device as of Q3 2024, by region. *Statista* . https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/ .

2024'ün üçüncü çeyreğinde küresel internet izleyicileri arasında yapılan bir ankete göre, global internet kullanıcılarının %83,6'sı herhangi bir cihazda video oyunu oynamaktadır. Filipinler, %96,6'lık bir oyun penetrasyonu ile ilk sırada yer alarak en yüksek video oyunu kullanım erişimine sahip olmaktadır. Endonezya, yanıt veren internet kullanıcılarının %96,4'ünün video oyunu oynadığını belirtmesiyle ikinci sırada yer almaktadır. Birleşik Krallık ve Japonya, sırasıyla %71,1 ve %64,4'lük internet kullanıcıları ile video oyununa katılımlarını bildirerek son sırada yer almaktadır. (Clement, J. 2025) Grafiğe göre Türkiye %92.3'lük katılım oranıyla 7.sırada yer almaktadır. Araştırmalara göre bu sayılardaki ülkelerin oyuncuları 16-64 yaş aralığında bulunmaktadır.

Clement "

> "2023'ün üçüncü çeyreğinde yapılan bir ankete göre, dünya çapında 16 ila 24 yaş arasındaki kadın internet kullanıcılarının %89,6'sının herhangi bir cihazda video oyunu oynadığını belirtmektedir. Anket süresi boyunca, aynı yaş grubundaki erkek katılımcıların ise %92,6'sının video oyunu oynadığı belirlenmektedir. Ankete göre oyun oynamak, daha genç yaş grupları arasında daha popüler bir aktiviteyken 55 ila 64 yaş arasındaki on katılımcıdan yedisinin de oyuncu olduğunu" belirtmektedir (2025).

Türkiye'nin küresel pazardaki başarısının temel sebeplerinden birinin maliyet avantajı olduğu bilinmektedir.

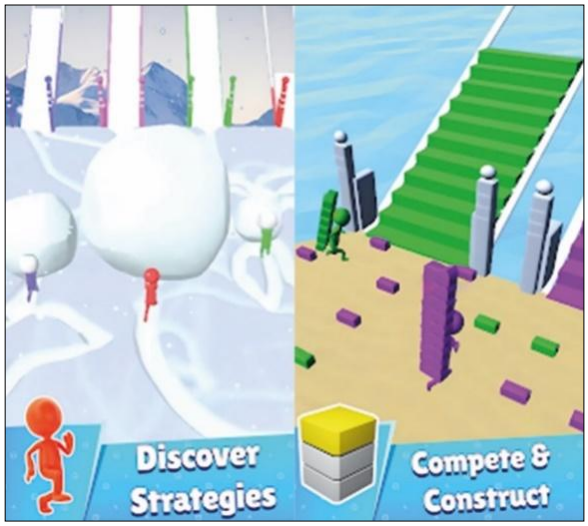
Tüker'e göre (2014, s.191) "

> Popüler kültürde "sanat oyunu" olarak ifade bulan oyunlar genellikle ana akım oyun türlerinden farklı olarak kendilerine özgü bir görünüşe, anlatıya, oynanışa ya da estetik güzelliğe sahip, sanatsal anlatımın vurgulandığı ve oyuncular üzerinde belli bir duygusal etki yaratmak üzere tasarlanmış oyunlardır ve ticari başarıdan ziyade akılda kalmayı hedefler" (Aktaran Sezgin, 2019, s.75).

Ancak bu süreçte, estetik ve tasarım unsurlarının göz ardı edilmesinin, bazı ürünlerin kısa sürede unutulmasına neden olabileceği düşünülmektedir. Türkiye'deki oyun sektörünün bu denli hızlı bir şekilde büyümesi, gelecekte daha da büyük atılımlar yapılacağı beklentisini doğurmaktadır.

**Yerli Hyper-casual Oyunların Estetik Özellikleri**

Yerli hyper-casual oyunların başarısında estetik unsurların rolünün büyük olmasıyla birlikte bu tür oyunlar, genellikle basit mekanikler ve minimalist tasarım ilkelerine dayanmaktadır. Ancak bu sadelik, oyuncuların dikkatini çekmek ve oyun deneyimini olumlu yönde etkilemek için özenle tasarlanan görsel unsurlarla desteklenmektedir. "Modern video oyunları geçmişteki birçok teknolojik kısıtlamayı aşmıştır. Gittikçe daha serbest oynanış sunan daha büyük oyun dünyaları inşa edilmektedir" (Hindistan, 2023, s. 112). Brigde Race oyunu, yerli hyper-casual oyunların estetik özelliklerini anlamak için ideal bir örnektir. Karakterler, köprüler ve engeller gibi öğeler, gereksiz detaylardan arındırılmış bir görsel dil kullanılarak oyuncuların odaklanmasını sağlamaktadır. Animasyonlar yumuşak ve akıcıdır; bu da oyuncuların oyun dünyasına daha hızlı adapte olmasını kolaylaştırmaktadır. Kullanıcı arayüzü sezgisel ve şeffaftır, menüler basit tutulmakta, tuşlar ise kolay erişilebilir şekilde düzenlenmiştir. Bu unsurlar, hem yerel hem de küresel oyuncular üzerinde anlaşılır bir deneyim yaratırken, oyunun kısa sürede popülerleşmesini sağlamıştır. (Şekil 2).




**Şekil 2:** *Brigde Race* oyunu ekran görüntüsü.
**Kaynak:** Google Play Store. [Bridge Race]. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Garawell.BridgeRace&hl=tr

Renkler, hyper-casual oyunlarda oyuncuyu ilk çeken unsurlardan biridir. Yerli oyun tasarımlarında genellikle canlı ve kontrast renk paletleri tercih edilmektedir. Bu durum, Türk kültürünün zengin renk paletine ve doğaya olan yakınlığına bağlanabilmektedir. Örneğin: Dream Games'in "Royal Match" adlı oyununda, canlı mavi, sarı ve pembe tonları kullanılarak hem görsel çekicilik hem de oyunun temel mekanikleri vurgulanmıştır. Ruby Games'in oyunlarında ise genellikle pastel tonlar tercih edilmiş, bu da oyunculara rahatlatıcı bir deneyim sunmuştur. Renk paletlerinin doğru kullanımı, oyuncuların oyun dünyasına daha hızlı uyum sağlamasına destek olmaktadır. Ayrıca, canlı renklerin kullanımı, oyuncuların ilgisini arttırmakta ve oyun deneyimini daha keyifli hale getirmektedir. Hyper-casual oyunların görsel tasarımı, genellikle minimalist bir yaklaşıma sahiptir. Bu minimalist tasarım, gereksiz detaylardan arındırılmış ve oyuncuların dikkatini dağıtmadan hedeflerine odaklanmasını sağlamaktadır. Örneğin: Forward Vision Corporation firmasının "Arrow.io" adlı oyununda, karakterler ve nesneler sadece işlevsel olarak tasarlanmış ancak bu sadelik, oyuncuların oyunu hızlı bir şekilde öğrenmesini kolaylaştırmıştır (Şekil 3).




**Şekil 3:** *Arrow.io* oyunu ekran görüntüsü.
**Kaynak:** Google Play Store. [Arrow.io]. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nouzagames.arrowio&hl=tr

Minimalist tasarım, aynı zamanda geliştirme sürecini hızlandırmaktadır. Minimalizm, hyper-casual oyunların en belirgin tasarım prensiplerinden biri olmakla birlikte oyuncular bu sadelik anlayışı sayesinde oyunları bir kılavuz okumadan veya tekrar denemelere girişmeden öğrenebilmektedir. Ancak bu minimalist yaklaşım, sadece görsel sadelik anlamına gelmemektedir. Örneğin, "Toplama ve Sınıflandırma" tarzındaki oyunlarda, nesnelerin şekilleri ve yerleşimleri, oyuncunun algısını kolaylaştıracak şekilde düzenlenmiştir. Bu düzenlemeler, estetik açıdan da dikkat çekici bir denge sağlamakta ve oyuncuyu sıkmamaktadır. Solarski oyunlardaki tasarım standartların estetik unsurlarıyla ilgili şu cümleleri aktarmaktadır. "Bir oyuncunun parmağının hafifçe itilmesiyle artık görsel dünyalarla etkileşime girebiliyoruz. Ancak bu etkileşimi ortadan kaldırırsanız geriye statik görsel sanat eseri kalır. Sanat eserinin başarısı, evrimleşen aynı görsel dil bilgisine (çizgiler, şekiller, hacimler, değer, renk) ve klasik sanat tekniklerine dayanır" (2012 s.17).

Animasyonlar, hyper-casual oyunlarda oynanış deneyimini tamamlayan önemli bir unsurdur. Yerli oyunlarda animasyonlar genellikle yumuşak ve akıcı bir yapıya sahiptir. Bu durum, oyuncunun oyun dünyasına daha rahat entegre olmasını sağlamaktadır. Örneğin: Danimarka merkezli özel şirketler olan Kiloo ve SYBO Games'in ortak geliştiricisi olduğu "Subway Surfers" oyununda karakterlerin hareketleri, hem gerçekçi hem de eğlenceli bir şekilde tasarlanmıştır (Şekil 4).




**Şekil 4:** *Subway Surfers* oyunu ekran görüntüsü.
**Kaynak:** Google Play Store. [Subway Surfers]. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&hl=en

Yerli geliştiriciler, "UI" (Kullanıcı Arayüzü), "UX" (Deneyim Tasarımı) tasarımında menüler ve buton özelliklerini oyuncunun dikkatini dağıtmadan hedefine ulaşmasını sağlayacak şekilde basitlik ve şeffaflık ilkesine uygun şekilde tasarlamaktadırlar. Bazı oyunlarda, Türk kültüründen esinlenilmiş simgeler veya motifler kullanıldığı görülmektedir. Bu durumun, yerel oyuncular için tanıdık bir deneyim yaratırken, küresel oyuncular için de ilgi çekici bir unsur haline geldiği düşünülmektedir. (Bayar, 2024), Arayüz tasarımı ve deneyim tasarımının günümüzde, otomasyona dayalı sistemler tarafından belirlenen kurallar çerçevesinde uygulanabildiği belirtilmektedir. (s.278). Oyunların görsel açıdan ilgi çekici bir yapıda olması uygulamanın geniş bir kitleye hitap etmesini ve popülerlik kazanmasını kolaylaştırmaktadır. Ancak oyun tasarımlarındaki nesneler iki boyutta ve detaysız şekilde ele alındığında kullanıcıların oyunlardan çabuk sıkılmasına ve ürünlerin çabuk tüketilmesine sebep olduğu düşünülmektedir. Türkiye'de üretilen hyper-casual oyunlar, küresel pazarda rekabet edebilir ürünler ortaya koyarken aynı zamanda yerel kültür unsurlarını da yansıtmaktadır. Bu durum, hem yerel oyuncuların ilgisini

çekmekte hem de küresel pazarda farklılık yaratmaktadır. Hyper-casual oyunlar genellikle küresel bir kitleye hitap etmek için tasarlanmaktadır. Dream Games'in "Royal Match" adlı oyununda, Türk sanatında sıkça kullanılan mavi ve altın tonlarının, hem görsel çekicilik hem de kültürel bir bağ kurmak için kullanıldığı düşünülmektedir (Şekil 5).




**Şekil 5:** *Royal Match* oyunu ekran görüntüsü.
**Kaynak:** Google Play Store. [Royal Match]. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dreamgames.royalmatch&hl=tr

Başka bir örnek olarak Steam'da sunulan Eyad Alshafei yapımı olan Shawarma (Dürüm Efsanesi) oyununda ise Türk motiflerinden esinlenilmiş desenler, renkler, türk müziği tınıları, Türk kültürüne ait kıyafet ve yiyecek görsellerinin bulunması küresel oyuncular için ilgi çekici bir unsur haline gelmiştir. (Yürekli, 2022), Yeni nesillerin kendi kültürüyle büyüyebilmesi için, Türk kültürüne özgü oyunların çoğalmasının önemli bir unsur olduğu belirtmektedir (s.176). Bu kültürel referanslar, yerli oyuncular için tanıdık ve eğlenceli bir deneyim yaratırken, küresel oyunculara da yenilikçi ve farklı bir tasarım sunmaktadır (Şekil 6).



**Şekil 6.** *Shawarma (Dürüm Efsanesi)* oyunu ekran görüntüsü.
**Kaynak:** Alshafei, E. (2021). [Shawarma: Legend of Wraps]. Steam https://store.steampowered.com/app/3036080/Dner_Efsanesi__Shawarma_Legend/?l=turkish

### Türkiye'de Yapılan Anket ve Raporlardan Örnekler

Türkiye'de dijital oyun sektörü üzerine yapılan anketler ve raporlar, yerli hyper-casual oyunların başarısının arkasındaki faktörleri anlamamıza yardımcı olmaktadır. Türkiye Oyun Sektörü kurumunun 2023'te yer alan rapor verilerine göre; "2023 yılı itibariyle Türkiye'de 74 milyon üzerinde internet kullanıcısı bulunmaktadır" (Türkiye Oyun Sektörü). İnternet kullanıcılarının ve oyun oynayan kişi sayısının artış göstermesinin çeşitli sebepleri olduğu düşünülmektedir. (Erol), on yıllarda gelişme hızını önemli ölçüde artıran mobil oyunların, günümüzde yaygın şekilde tercih edilen dijital oyun kategorilerinden biri haline geldiği ve bunun en temel nedeninin, bu oyunların çoğunun ücretsiz olarak kullanıcılara sunulması olduğunu ifade etmektedir (2021). Yerli hyper-casual oyunlar, küresel trendlere uyum sağlarken aynı zamanda yerel kimliklerini de tanıtmaktadırlar. Ayrıca, yerli geliştiricilerin sosyal medya platformlarını etkili bir şekilde kullanarak oyunlarının tanınırlığını artırdığı görülmektedir. Özellikle Instagram ve TikTok gibi platformlarda yapılan reklamlar, oyunların indirilme oranlarını önemli ölçüde artırmıştır.

### Farklılaşma ve Yenilikçi Yaklaşımlar

Hyper-casual oyunların genel yapısı ve mekanikleri birbirine benzeyebilmektedir. Kapsamlı bir oyun tasarımı oluşturmak hyper-casual oyunların oluşum süresinin aksine konsept tasarımı, kavramlar, senaryo, analizler gibi oldukça derinlemesine işlenen bir süreç olduğu için yapım aşaması uzun süre gerektirmektedir. Ancak geliştiriciler, farklı ve yenilikçi estetik yaklaşımlar deneyerek hyper-casual oyunlarının da dikkat çekmesini sağlamışlardır. Örneğin: "Arrow.io" adlı oyunda, karakterlerin hareketleri ve animasyonları, hem gerçekçi hem de eğlenceli bir şekilde tasarlanmıştır. Yürekli'ye göre (2022) "Türk mitolojik karakterlerin dijital oyunlara taşınması ile birlikte milli değerlerin öne çıkması çocuklar ve gençlerin oyun içerisinde yeniden kendi kültürel mirası ile birlikte büyüyerek, gelişmesini sağlamasına katkıda bulunmaktadır" (s.176). Türkiye'deki hyper-casual oyunların bu kültürel ve küresel etkileşimi, sektörün gelecekte daha da büyümesine katkı sağlamaktadır. Yerli hyper-casual oyunlar, küresel pazarda önemli bir yere sahip olsa da, bu süreçte bazı zorluklarla da karşı karşıya kalmaktadır.

Ancak bu zorluklar, aynı zamanda sektör için fırsatlar da sunmaktadır. Hyper-casual oyunların genellikle düşük bütçeli ve hızlı geliştirme süreçlerine hakim olduğu bilinmektedir. Bu durum, bazı küçük ölçekli yerli şirketlerin görsel tasarım konusunda teknik sınırlamalarla karşı karşıya kalmasına neden olmaktadır. Bazı oyunlarda, karakterler ve nesneler sadece işlevsel olarak tasarlanmaktadır. Ayrıca, düşük bütçe ve sınırlı kaynaklar, oyunların estetik kalitesini kısmen etkileyebilmektedir. Bu teknik sınırlamaların, yerli geliştiricilerin daha iyi görsel tasarım araçlarına ve eğitimlere erişim sağlamasıyla aşılabileceği düşünülmektedir. Hyper-casual oyunlar genellikle birbirine benzemektedir. Bu durum, oyuncuların oyunları kısa süre içinde unutmasına ve ürünlerin çabuk tüketilmesine sebep olmaktadır. Yerli geliştiricilerin, farklı ve yenilikçi estetik yaklaşımlar denemeleri gerekmektedir. Hyper-casual oyunların popülerliği arttıkça, piyasada kalitesiz ve tasarımsal açıdan zayıf oyunların sayısı da artmaktadır. Bu durum, "tasarım kirliliği" olarak adlandırılmaktadır. Bu sorunun üstesinden gelmek için, yerli geliştiricilerin tasarım süreçlerinde estetik unsurları daha dikkatli bir şekilde ele almaları gerekmektedir. Ayrıca, oyunların kalitesini artırmak için kullanıcı geri bildirimlerini dikkate almak önemlidir.

## SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu araştırma, Türkiye'deki yerli hyper-casual oyun tasarımlarının estetik açıdan incelenmesini amaçlamış ve elde edilen bulgular, bu tür oyunların tasarım süreçlerinde estetik unsurların kritik bir rol oynadığını ortaya koymuştur. Hyper-casual oyunlar genellikle basit mekanikler ve minimalist tasarım ilkelerine dayanmakta olup, bu sadelik, oyuncuların dikkatini çekmek ve oyun deneyimini olumlu yönde etkilemek için özenle tasarlanmış görsel unsurlarla desteklenmektedir. Araştırmada, renk paletlerinin, görsel tasarımın, animasyonların ve kullanıcı arayüzünün (UI) deneyim tasarımı (UX) unsurlarının ayrıntılı bir şekilde ele alınması, yerli geliştiricilerin küresel pazarda rekabet edebilir ürünler ortaya koyarken aynı zamanda yerel kültür unsurlarını da yansıttıklarını göstermektedir. Özellikle canlı renk paletleri, minimalist tasarım yaklaşımları ve akıcı animasyonlar, hem yerel hem de küresel oyuncular üzerinde olumlu bir etki yaratmaktadır. Ancak, bu tür oyunların tasarım süreçlerinde estetik unsurların göz ardı edilmesi, kalite açısından sorunlara yol açabilmekte ve oyuncuların oyunlardan çabuk sıkılmasına neden olabilmektedir. Bu bağlamda, yerli geliştiricilerin tasarım süreçlerini daha da önemsemeleri gerektiği düşünülmektedir. Ayrıca, teknik sınırlamalar, farklılaşma ihtiyacı ve tasarım kirliliği gibi zorluklarla karşı karşıya kalan sektörün, bu sorunları aşmak için yenilikçi yaklaşımları benimsemesi ve oyunların kalitesini artırmak amacıyla kullanıcı geri bildirimlerini dikkate alması öngörülmektedir. Araştırma sonuçları, yerli hyper-casual oyunların küresel pazardaki başarısının yalnızca teknik ve mekanik özelliklerle değil, aynı zamanda estetik tasarım unsurlarıyla da yakından ilişkili olduğunu göstermektedir. Bu doğrultuda, geliştiricilerin geleneksel hyper-casual oyunlardan farklı, özgün estetik yaklaşımlar denemeleri ve kültürel kimlik ile küresel çekicilik arasında dengeli bir yaklaşım benimsemeleri önerilmektedir. Kullanıcı deneyiminin ön planda tutulması, oyunların kullanıcı dostu arayüzleri ve akıcı animasyonlarıyla oyuncuların oyun dünyasına daha fazla bağlanmasını sağlayabilmektedir. Sonuç olarak, yerli hyper-casual oyunların gelecekteki büyüme potansiyeli, estetik tasarım unsurlarının daha bilinçli bir şekilde ele alınması ve yenilikçi yaklaşımların teşvik edilmesiyle artırılabileceği öngörülmüştür. Daha iyi görsel tasarım araçlarına ve eğitimlere erişim, yerli oyunların kalitesini artırabilirken, yenilikçi tasarımların teşvik edilmesi ve kültürel kimlik ile küresel çekicilik arasında dengeli bir yaklaşım benimsenmesi, oyunların hem yerel hem de küresel pazarda başarılı olmasını sağlayabileceğini düşündürmektedir. Bu kapsamda, devlet destekleri ve özel sektör yatırımlarının, yerli oyun endüstrisinin teknik altyapısını güçlendirmesine ve daha kaliteli ürünlerin üretilmesine katkı sağlaması beklenmektedir.

Sonuç olarak, Türkiye'deki yerli hyper-casual oyun tasarımlarının estetik açıdan incelenmesi, bu tür oyunların başarısında görsel unsurların ve kullanıcı deneyiminin kritik bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Canlı renk paletleri, minimalist tasarım yaklaşımları ve akıcı animasyonlar gibi estetik unsurlar, hem yerel hem de küresel oyuncular üzerinde olumlu bir etki yaratmaktadır. Ancak, tasarım süreçlerinde estetik unsurların göz ardı edilmesi kalite sorunlarına yol açabilmekte ve oyuncuların ilgisini kaybetmesine neden olduğu görülmektedir. Bu nedenle, yerli geliştiricilerin tasarım süreçlerini daha bilinçli bir şekilde ele almaları, yenilikçi yaklaşımlar benimsemeleri ve kültürel kimlik ile küresel çekicilik arasında dengeli bir strateji izlemeleri önerilmektedir. Kullanıcı geri bildirimlerinin dikkate alınması, daha iyi görsel tasarım araçlarına erişim sağlanması ve devlet ile özel sektörün desteğiyle teknik altyapının güçlendirilmesi ile Türkiye'nin dijital oyun endüstrisinin hem yerel hem de küresel pazarda sürdürülebilir bir büyüme gerçekleştirmesi mümkündür.

## KAYNAKÇA

Alioğlu, M., & Algül, A. (2021). Türkiye'de dijital oyun durumu: E-spor oyuncularının değerlendirmeleriyle League örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 13* (1), 121-154.

Atkinson, R. L., & Hilgard, E. R. (2009). *Psikolojiye Giriş* (Çev. Ed.: E. Sağlam). İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Bayar, Z. (2024). Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Odağında Bir Tasarım Bileşeni Olarak İnsan Bilişselliği ve Duygular. *Yedi (Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı)*, 267-279. https://doi.org/10.17484/yedi.1498907

Clarke, A., & Mitchell, G. (2007). *Video games and art* . USA: Cromwell Press. [Video Oyunları ve Sanat].

Denizel, D. (2012). Sanatın yeni evresi olarak bilgisayar oyunları. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, 13* , 107-143.

Huizinga, J. (1994). Homo Ludens, "Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme." (Çev. A. Önal, 2024). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Hindistan, O. (2023) *Video Oyunlarında Dijital Hikâye Anlatıcılığı ve Görsel Tasarım: Bir Oyun Konsept Tasarımı.* Hacettepe Üniversitesi Açık Erişim Sistemi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

Järvinen, A. (2007). *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design* . Finland: University of Tampere. [Sınır tanımayan oyunlar: Oyun çalışmaları ve tasarımı için teoriler ve yöntemler].

Kaleci, D. & Tepe, T. (2017) Design, Development, and Marketing Process of Video Games. Mobil Technologies and Augmented Reality in Open Education (306-320) Hershey PA, USA, IGI GLOBAL. [Video Oyunlarının Tasarım, Geliştirme ve Pazarlama Süreci].

Kan, D. (2021). *Küresel ekonomide dijital oyun endüstrisi: Dijital geliştiricileri örneği* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Akdeniz Üniversitesi, Antalya.

Karatepe, S., & Uslu, T. (2022). Oyun ve Sporun Özgün Bir Versiyonu: Espor. *Fenerbahçe Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 26-48.

Kepenek, E. B. (2018). Entrepneural Mindset in Video Gaming Sector: Evidence From Turkey. Ankara Üniversitesi SBF Dergisi, 73(2), 643-666. https://doi.org/10.1501/SBFder_0000002512 [Video Oyun Sektöründe Girişimci Zihniyet]

Prensky, M. (2002). The motivation of gameplay or, the real 21st century learning revolution. *On the Horizon, 10* (1), 1-14. [Oyun Oynamanın Motivasyonu]

Sakman, S. (2021). "Dijital Oyun Tasarımında Görsel Retorik", *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, (Issn:2630-631X) 7(42): 327-335.

Sezgin, S. (2019). *Türkiye'de dijital oyun endüstrisi ve yaratıcı emek* (Doktora tezi). YÖK Tez Merkezi. Ankara Üniversitesi, Ankara.

Solarski, C. (2012). *Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*. New York: Watson-Guptill Publications. [Temel Çizim Teknikleri ve Video Oyunu Sanatı: Başarılı Video Oyunu Tasarımı için Klasikten Son Teknolojiye Uzanan Sanat Teknikleri].

Soyluçiçek, S. (2019). Dijital Oyunların Sanatsal Gücü; Konsept Tasarımı Süreci. *Sanat ve Tasarım Dergisi* (23), 315-327.

Şengün, S. (2013). *Six Degrees of Video Game Narrative: A Classification for Narrative in Video Games* (Yüksek Lisans Tezi) YÖK Tez Merkezi. İstanbul Bilgi Üniversitesi, İstanbul. [Video Oyunu Anlatımının Altı Derecesi: Video Oyunlarında Anlatı İçin Bir Sınıflandırma]

Yürekli, A. (2022). *Dijital oyunlarda kullanılan sembol ve anlamlarının grafik tasarım açısından incelenmesi: Marvel şampiyonlar turnuvası örneği* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta.

**İnternet Kaynakçası**

Erol, G. (2021). Dijital oyun pazarı. *İnova Akademi* . https://inovakademi.com/en/dijital-oyun-pazari/ adresinden erişilmiştir.

Türkiye Oyun Sektörü. (2025) 2023 İnternet Kullanıcıları Raporu *Türkiye Oyun Sektörü.* https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/tr/ adresinden erişilmiştir.

**Görsel Kaynaklar**

**Şekil 1:** *Royal Match* mobil oyun ekran görüntüsü. *Kaynak:* Google Play Store (2021). [Royal Match]. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dreamgames.royalmatch&hl=tr adresinden erişilmiştir.

**Şekil 2:** *Brigde Race* oyun örneği ekran görüntüsü. *Kaynak:* Google Play Store *(2025).* [Bridge Race]. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Garawell.BridgeRace&hl=tr adresinden erişilmiştir.

**Şekil 3:** *Arrow.io* oyununun ekran görüntüsü. *Kaynak:* Google Play Store (2021). [Arrow.io]. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nouzagames.arrowio&hl=tr adresinden erişilmiştir.

**Şekil 4:** *Subway Surfers* oyunu ekran görüntüsü. *Kaynak:* Google Play Store (2021). [Subway Surfers]. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&hl=en adresinden erişilmiştir.

**Şekil 5:** *Royal Match* oyunu ekran görüntüsü. *Kaynak:* Google Play Store (2021). [Royal Match]. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dreamgames.royalmatch&hl=tr adresinden erişilmiştir.

**Şekil 6:** *Shawarma (Dürüm Efsanesi)* oyunu ekran görüntüsü. *Kaynak:* Alshafei, E. (2021). [Shawarma: Legend of Wraps]. Steam. https://store.steampowered.com/app/3036080/Dner_Efsanesi__Shawarma_Legend/?l=turkish adresinden erişilmiştir.