

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MÜZİK ANABİLİM DALI
MÜZİKOLOJİ BİLİM DALI

VIDEO OYUNLARINDA MÜZİĞİN KULLANIMI:
LEGEND OF ZELDA ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İBRAHİM HAKKI TEKİN

KOCAELİ 2017

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MÜZİK ANABİLİM DALI
MÜZİKOLOJİ BİLİM DALI**

**VIDEO OYUNLARINDA MÜZİĞİN KULLANIMI:
LEGEND OF ZELDA ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İbrahim Hakkı TEKİN

Danışman

Yrd.Doç.Elif Sanem Güleç Külekci

KOCAELİ 2017

T.C.
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MÜZİK ANABİLİM DALI
MÜZİKOLOJİ BİLİM DALI

VIDEO OYUNLARINDA MÜZİĞİN KULLANIMI:
LEGEND OF ZELDA ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tezi Hazırlayan: İbrahim Hakkı TEKİN

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No:

20.12.2017 -10:30

Jüri Başkanı : Yrd.Doç.Elif Sanem GÜLEÇ KÜLEKCI



Jüri Üyesi : Yrd.Doç.Dr. Hakan BAĞCI



Jüri Üyesi : Yrd.Doç.Dr. M. Nevra KÜPANA



KOCAELİ 2017

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	I
TEŞEKKÜR.....	III
ÖZET.....	IV
ABSTRACT	V
KISALTMALAR LİSTESİ.....	VI
ŞEKİL LİSTESİ.....	VII
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM VIDEO OYUNLARINDA MÜZİĞİN TARİHİ

1.1. VIDEO OYUNLARINDA TÜRLER	7
1.1.1. Aksiyon ve Macera.....	8
1.1.2. Spor	9
1.1.3. Strateji	10
1.1.4. Rpg (Role Playing Game)	11
1.2. PROBLEM.....	12
1.3. AMAÇ.....	12
1.4. ÖNEM.....	12
1.5. SINIRLILIKLAR.....	12

İKİNCİ BÖLÜM YÖNTEM

2.1. EVREN VE ÖRNEKLEM.....	13
2.2. VERİLERİN TOPLANMASI.....	13

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM LEGEND OF ZELDA'NIN İNCELENEN VERSİYONLARI

3.1. LEGEND OF ZELDA (1.VERSİYON) (1986)	14
3.1.1. Oyunun Konu Özeti	14
3.1.2. Oyundaki Karakterler, Zaman, Mekân, Tema	15
3.1.3. Oyunda Müziğin Kullanımı	16
3.2. LEGEND OF ZELDA: “A Link To The Past” (3. Versiyon)(1992)	20
3.2.1. Oyunun Konu Özeti	21
3.2.2. Oyundaki Karakterler, Zaman, Mekân, Tema	22
3.2.3. Oyunda Müziğin Kullanımı	22
3.3. LEGEND OF ZELDA: “Ocarina Of Time” (5. Versiyon) (1998).....	25
3.3.1. Oyunun Konu Özeti.....	25
3.3.2. Oyundaki Karakterler, Zaman, Mekân, Tema	26
3.3.3. Oyunda Müziğin Kullanımı.....	27
3.4. LEGEND OF ZELDA: “The Wind Waker” (10.Versiyon)(2002)	33
3.4.1. Oyunun Konu Özeti.....	33
3.4.2. Oyundaki Karakterler, Zaman, Mekân, Tema	34
3.4.3. Oyunda Müziğin Kullanımı.....	34

SONUÇ	40
KAYNAKÇA	42
EKLER Legend Of Zelda Oyunlarından Resimler	50
EK. 1. Legend of Zelda (1986)	50
EK. 2. Legend of Zelda: A Link To The Past (1992)	51
EK. 3. Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998).....	52
EK. 4. Legend of Zelda: The Wind Waker (2002)	53
ÖZGEÇMİŞ	54



TEŐEKKÜR

Tez alıőmamda yardımlarını esirgemeyen Washington Üniwersitesinden Prof. Dr. Selim Sırrı Kuru'ya, Osmangazi Üniwersitesinden Yrd. Do. Dr. Sibel Kocael'e ve Marmara Üniwersitesinden doktora öđrencisi Ozan Kolbaő'a ok teőekkür ederim.

Bana destek olan deđerli hocam Yrd.Do. Elif Sanem Güle Külekci'ye sonsuz minnettarlıđımı ve teőekkürlerimi sunarım.



ÖZET

Video oyunlarında müzik hikayenin içindeki duygusal durumu ve olayları kullanıcıya aktarır.

Çalışmaya konu olan *Legend of Zelda*'nın (1986) en önemli özelliği hikayenin gelişimine göre farklı melodiler kullanması ve oyuncunun yeni melodiler üretebilmesidir. *Legend of Zelda* 1986'da çıkan ilk versiyonundan, 2017'deki son versiyonuna kadar toplam 19 oyundur.

Çalışmada *Legend of Zelda*'nın 1, 3, 5 ve 10. versiyonları ele alınmıştır. Bu versiyonların ele alınmasının sebebi; teknolojinin gelişimiyle müziğin kullanımında değişen önemli uygulamalardır. Müziğin kullanımına ek olarak; oyunun konu özeti, yer alan karakterler, zaman, mekan ve temada ele alınmıştır.

Video oyunlarında müziğin nasıl kullanıldığı, ne tür işlevler gördüğü hakkında geniş bir İngilizce literatür mevcuttur. Ancak bu konuda Türkçe kaynak yer almamaktadır. Yapılan geniş literatür taramasının bu konuda çalışacak araştırmacılara faydalı olacağı düşünülmektedir.

ABSTRACT

The use of music in video games is fairly new spanning about 40 years. The main goal of music in video games is to entertain the player, meaning keep them playing, to be more immersive and to give more emotion to the story within the game.

Legend of Zelda was one of the first video games to use more than one voice within a melody. From the first version of the game that came out in Japan in 1986 all the way up to 2017 there are 19 games in total. What also makes this game different than other games is the different melodies used as the game's story progresses.

In this study, we explain briefly about the history of video games then we take the first, third, fifth and tenth *Legend of Zelda* games and use them as examples. The reason for choosing these games out of the series is to show how the development of technology advanced the use and creation of music for these titles. We also look at how music is intergraded into the games and its role within the games. Along with the music aspect of the games we also look at the story, its characters and the time and place of the games.

KISALTMALAR

s.	Sayfa
----	-------



ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. *Super Mario Bros* “Yer Üstü Melodisi“

Şekil 2. *Super Mario Bros* “Yer Altı Melodisi”

Şekil 3. *Super Mario Bros* “Su Altı Melodisi”

Şekil 4. *Rome Total War* “Açılış Müziği“

Şekil 5. *Legend of Zelda* “Title Theme” (Açılış Melodisi)

Şekil 6. *Legend of Zelda* “Overworld” (Üst Dünya Melodisi)

Şekil 7. *Legend of Zelda* “Dungeon” (Zindan melodisi)

Şekil 8. *Legend of Zelda* “Get Treasure Fanfare” (hazine tantası)

Şekil 9. *Legend of Zelda* “Uncover Secret” (sır ortaya çıkınça)

Şekil 10. *Legend of Zelda* “Death Mountain” (Ölüm Dağı)

Şekil 11. *Legend of Zelda* “Get Triforce Fanfare” (Triforce Tantası)

Şekil 12. *Legend of Zelda* “Flute” (Flüt)

Şekil 13. *The Legend of Zelda A Link to the Past* “Over World” (Aydınlık Dünyasının Ana Melodisi)

Şekil 14. *The Legend of Zelda: A Link to the Past* “Dark World” (Karanlık Dünya Ana Melodisi)

Şekil 15. *The Legend of Zelda: A Link To The Past* “Fairy Fountain” (Peri Çeşmesi)

Şekil 16. Ocarina

Şekil 17. *The Legend of Zelda: A Link To The Past* Flute (Flüt)

Şekil 18. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Title Screen” (Başlık ekranı)

Şekil 19. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Hyrule Field” (Hyrule Arazisi)

Şekil 20. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Lon Lon Ranch” (Lon Lon Çiftliği)

Şekil 21. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Kokiri Forest” (Kokiri ormanı)

Şekil 22 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Temple of Time” (Zaman Tapınağı)

Görüntü 23. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Kaepora Gaebora’s Theme” (Kaepora Gaeboranın şarkısı)

Şekil 24. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Zelda’s Lullaby” (Zeldanın ninnisi)

Şekil 25. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* “Title Theme” (Açılış parçası)

Şekil 26. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* “The Great Sea” (Büyük Deniz)

Şekil 27. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* “Outset Island” (Outset Adası)

Şekil 28. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* “The Forest of Outset Island”
(Outset Adasının Ormanı)

Şekil 29. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* “Beedle’s Ship Shop” (Beedle’nin
tekne dükkanı)

Şekil 30. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* “Zunari’s Shop” (Zunari’nin
dükkanı)

Şekil 31. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* “Wind’s Requiem” (Rüzgarın
Requiem)

GİRİŞ

Müzik insan zihni için önemli bir uyarıcıdır. “Ruh halini değiştirerek, duygularımızı karşımızdakine ulaştırabilmeyi ve nahoş duygulardan kurtulmamızı sağlar.” (Murrock, s. 145, 2005). Müziğin temposu da insanları fiziksel olarak etkiler. Örneğin; 1982’de yapılan bir çalışmaya göre; bir süpermarkette alışveriş yapan kişiler hızlı tempolu müzik çalındığında bir reyondan diğer bir reyona daha hızlı hareket ederken, yavaş tempolu bir müzik çalındığında daha yavaş hareket etmişlerdi (Lawrence, s. 14, 2012). Video oyunlarındaki müzik de oyuncunun hareketlerini, davranışlarını ve tavırlarını etkiler (Youngdahl, s. 44, 2010). Oyundaki atmosferi ifade edebilmek için yine müzik kullanılır (Youngdahl, s. 31, 2010).

Türkiye’de 2016 yılında yerli video oyun sektörü 755 milyon dolar kazanmıştır (gaminginturkey.com). Bu rakam mobil cep telefonu oyunları, bilgisayar ve konsol oyunlarının toplam satış miktarıdır. Ülkemiz dünyadaki video oyun endüstrisinde 16. sıradadır. 2017’de Türkiye’deki mobil oyun pazarı 220 milyon dolar büyüklüğüne ulaşmıştır” (webrazzi.com). Yabancı video oyun firmalarından Bigpoint, Netmarble, Riot Games, Ea Sports, Blizzard, Travian ve Zynga’nın (gaminginturkey.com) Türkiye’de de ofisleri bulunmaktadır.

Ülkemizde mobil ve cep telefonu için video oyunu yazan Türk firmalardan Gram Games (gram.gs), İOS ve Android platformlar için çeşitli tarzlarda başarılı mobil oyunlar üretmiş, “Google I/O etkinliğinde canlı yayında tanıtılan ilk Türk girişimi olmuştur.” (webtekno.com). Gram Games firması bulmaca ve yap-boz türünde oyunlar üretmektedir.

İstanbul’daki Peak Games (peakgames.net) adlı firma; multiplayer¹, bulmaca ve kâğıt oyunları üretmektedir. Bilgisayar için video oyun yazan Türk firması Tale Worlds (taleworlds.com) “Mount and Blade” adlı oyun serisi ile dünyaca meşhurdur. 212 ülkede tam 7 milyon kopya satmıştır (gaminginturkey.com). Bu oyun Orta Çağ’da geçen bir RPG oyunudur ve PC Gamer adlı ünlü video oyun dergisinde en sevilen 100 video oyunu arasında 30. Olmuştur (oyungezer.com.tr). 2008’den bugüne kadar Mount and Blade’in altı versiyonu bulunmaktadır.

¹ İnternet üzerinden beraber oynanılan oyunlardır.

BİRİNCİ BÖLÜM

VIDEO OYUNLARINDA MÜZİĞİN TARİHİ

İlk görüntülü video oyunu “*Tennis for Two*” (Fish, s. 6, 2003) dur. Bu oyun, 1958’de fizikçi Willy Higinbotham tarafından New York’taki Brookhaven Ulusal Enerji Bakanlığının laboratuvarında icâd edilir. Oyunu görüntülemek için bir osiloskop² ekranı kullanır.

1961 yılında, ABD’nin Boston şehrindeki “MIT Üniversitesi’nde (web.mit.edu) Steve Russell adlı bir öğrenci 6 ay 200 saat çalışarak ve DEC PDP-1 (computerhistory.org) adlı bilgisayarla *Spacewar!* adlı iki kişilik bir uzay oyunu yazar.” (Rabin, s.5, 2009). Oyunda oyuncular füze gemilerini torpidolarla imha etmektedir.

1971’de dünyanın ilk madeni parayla çalışan video oyunu çıkar: *Computer Space*. Bu oyun Nolan Bushnell³ tarafından icâd edilir. Ertesi yıl Atari firmasından bir mühendis, Al Alcorn (Kent, s. 39-45, 2001), madeni parayla çalışan *Pong* adlı oyunu icâd eder. *Pong*, dünyanın ilk (tek) sesli oyunudur. Oyunda sadece üç tane ses vardır:

1. Topun, oyundaki üst veya alt duvarlara çarpmasıyla meydana gelen düşük tonda “bilip” sesi.
2. Oyundaki top oyuncularının ekrandaki çubuklara çarpmasıyla meydana gelen tiz “bilip” sesi.
3. Topun gol olmasıyla meydana gelen en kalın “bilip” sesi.

Video oyun dünyasındaki ilk video oyun konsollarının arasında en çok bilinen ve tutulan oyun Atari’dir. Atari firması 1977’de “Atari 2600” adlı video oyun sistemini sundu. *Pong* oyunu “Atari 2600” konsoluna aktarılınca oyunun ses kalitesi daha da yükselir (Marks, s. 3, 2009).

² “...ölçü aleti. Gerilim, frekans, faz farkı, akım gibi elektriksel değerleri ölçerek gösteren aygıt denilmektedir.

³ Daha sonra Nolan Bushnell, Atari Firmasını kurar. Steven L. Kent, kitabında Nolan Bushnell’i “Father of the Industry” yani video oyun sanayisinin babası şeklinde zikreder.

1979 yılında video oyun konsolarının ses ve müzikleri için kullanılan teknoloji Mattel adlı firma tarafından Intellivision video oyun konsolu için geliştirilir (Marks, s. 3, 2009). Konsolun pazarda kalabilmesi için Atari firması, 1982’de yeni bir sistem çıkartır; Atari 5200. Bu yeni video oyun konsolunda yeni bir ses mikroçipi geliştirilir. Pokey adlı bu yeni mikroçipte, “4 ayrı ses, 4 ayrı kanaldan verilerek ilk defa 4 sesli bir müzik grubu gibi performans ortaya konulur.” (Marks, s. 3, 2009).

1980’lerde Atari; video oyunlarının, oyuncu tarafından kumanda ile kontrol edilmesi yerine farklı yöntemlerle kontrol edilmesi için yeni bir teknoloji üretmeye başlar. Elde tutulan oyun kumandasının yerine daha fiziksel kullanımlı bir ara yüz aleti geliştirir. Bu alet, halı gibi yere serilen ve hasas düğmeleri olan bir kumanda dir.

Bu alet ile oyuncu, elleri yerine ayakları ile düğmelere basarak video oyunlarını kontrol edebilmektedir. Bu yeni kumanda sadece bir kaç tane oyun için uygulanmıştır. Bu oyunlar daha çok spor ve dans oyunlarıdır. Örneğin; 1983’te Atari 2600 için çıkan “*video jogger ve video reflex*”tir (Loguidice, Barton, s. 30, 2009).

1980’li yıllarda arcade⁴ salonlarında maden paralarla çalışan eski oyun sistemlerinin içine teknik olarak basit analog synthesizerler (Huiberts, s. 8, 2010) yerleştirilir. Bu sistem basit olarak tek ses çıkartmaktadır. Bu basit ama yeni teknoloji ticaret dünyasında daha çok kâr amaçlı müzik üretmek ve arcade salonlarına müşteri çekmek için kullanılır (Huiberts, s. 8, 2010).

Sesli ve müzikli oyunlar için ilk adım Pong olur. Pong’dan sonra gelen ikinci sesli oyun Space Invaders (スペースインベーダー Supēsu Inbēdā)’dır (1978). Yaratıcısı Tomohiro Nishikado’dır. Bu oyunda da Pong gibi üç ses vardır. Melodi, oyundaki düşman füze gemileri ve uzaylıların aşağıya doğru hareket etmesiyle duyulur. Kromatik olarak inen dört nota vardır; C, B, A# (B flat), A. Pong’da çıkan ses interaktifken Space Invaders’deki kromatik notalar adaptifdir.

Üç yıl sonra 1981’de *Rally X* (Sellers, s. 63, 2001) çıkar. Bu araba oyununda, *Space Invaders* gibi sadece kromatik bir skala değil, hızlı, devamlı çalan gerçek bir melodi vardır. Melodi blues tarzıdır. Kullanılan akorlar: B, Eb minor, A, Eb, D, B minor, A minor, F, F#, E, Ab, Db minor’dür.

⁴ Arcade:Oyun salonudur. İçinde, parayla çalışan video oyunları vardır. Video oyun konsolları evlere gelince Arcade salonların çoğu kapanmıştır.

1984'de besteci Junko Ozawa,⁵ *The Tower of Druaga* adlı oyun için beste yapar. Bu oyunun müziğide Orta Çağ ve Rönesansı çağrıştırır. Besteci aynı yıl *Gaplus* adlı oyunun müziğini de yapar. *Gaplus*'un müziği basit minor akorlardan oluşmaktadır. O yıllarda besteciler Assembly/Assembler⁶ adlı program dili kullanırlar. Bu program dilinde her ses için bir frekans oluşturulmuştur.

1985'te Nintendo firması, Nintendo adlı video oyunun konsol sistemini piyasaya çıkarır. Nintendo'nun kullandığı mikroçip ses için beş farklı kanala sahiptir. 1985'de Nintendo oyun konsolu için Super Mario Bro's'u piyasa çıkarır. Bu oyunda oyuncu, Mario veya Luigi adlı karakterlerle oyunu oynar. Oyun seviye⁷ sistemlidir. Bu oyunda ilk defa birden fazla melodi kullanılmıştır (Chan, s. 9, 2007). Video oyunlarda ilk defa, birbirini tekrarlayan tek bir melodi yerine farklı seviyelerde farklı melodiler çalmaktadır.

Legend of Zelda, Nintendo konsol sistemi için 1986'da Japonya'da ve 1987'de Kuzey Amerika'da piyasaya çıkarılır. Kullanılan farklı melodiler mekanın atmosferi yansıtır. 1984'den 1989'a kadar Nintendo oyun konsolu rakipsiz bir sistemdir. 1989'da yeni ve daha gelişmiş teknolojiye sahip Sega firması Sega Genesis adlı oyun konsolunu (en.wikipedia.org) çıkartır. Bu yeni sistem 8bit⁸ yerine 16 bit bir sisteme sahiptir⁹.

1989'a kadar bütün video oyunu ve oyunların müziklerinin telif hakları Nintendo firmasına aittir. Bu yüzden oyun yazarları ve besteciler başka bir konsol sistemi için yarattıkları oyunları ve müzikleri telif hakları nedeniyle kullanamazlar.

Sega'nin, Nintendo karşısında varlığını sürdürebilmesi için; Sega'nin¹⁰ madeni para ile çalışan arcade salonlardaki oyunları yeni Sega Genesis konsoluna aktarır. İkinci olarak Sega Genesis için yeni bir teknoloji uygulanır. Bu yeni teknolojide oyun müziği için Yamaha, YM2612'i (segaretro.org) mikroçip üretir. Bu

⁵ Junko Ozawa Japon besteci ve müzisyen. 1980'lerde Namco oyun firması için bestecilik yapıyordu.

⁶ Assembly bir bilgisayar program dilidir. Bu program dili bilgisayardaki donanımları kontrol etmek içindir.

⁷ Genel olarak soldan başlayıp sağa ilerleyen yatay bir mekânda oynanır. Oyuncu bölümün sonuna gelince, yeni bir seviyeye atlar.

⁸ 8 bit teknoloji oyunlardaki müzik daha çok elektronik bir sese sahiptir.

⁹ 8 bit çipler sadece 8 ton ve 16 bit çipler sadece 16 ton çalabilir. 8 bit çiplere çok daha az veri yüklenebilir, doylayısıyla ses kaletesi daha düşüktür. 16 bit çiplerde iki katı veri okuyabilir. Bu yüzden hem sesler hem de grafikler daha kompleks ve daha nettir.

¹⁰ Arcade salonlardaki para ile çalışan oyunların çoğunun telif hakları Sega firmasına aitti.

mikroçip sayesinde oyundaki müzikler ve sentetik vokal sesler¹¹ dijital ve stereo kullanıma (duyuşa) yol açar (Collins, s. 40, 2008). Sega Genesis içerdiği renkleri, gelişmiş grafikleri ve daha iyi ses kalitesiyle Nintendo için ciddi bir rakip olur.

1991’de Nintendo bu yeni teknolojiye karşı 16 bitli yeni bir konsol sistem sunar: Super Nintendo. Bu yeni sistem 8 bit yerine 16 bit bir sisteme sahiptir. 8 bit teknoloji oyunlarda müzik daha çok elektronik bir sese sahiptir. 8 bit çiplere çok daha az veri yüklenebilir, dolayısıyla ses kalitesi daha düşüktür. 16 bit çipler iki kat veri okuyabilir. Bu yüzden hem sesler hem de grafikler daha kompleks ve daha nettir. 16 bitli oyunlarda müziğin kalitesi artar ve besteciler daha kompleks seslerle ve sentetik vokallerle müzik yazmaya başlarlar.

Super Nintendo, video oyunlarda MIDI (Marks s. 3-4, 2009) teknolojisini kullanarak daha rahat ve daha kaliteli sesler ile bestelerini yapmaya başlar. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) (Müzikal Enstrüman Dijital Arayüz) müzik dünyasına üç büyük ilerleme sunar.

1. Bu yeni format bilgisayar dilinde küçük bir kod olarak oyunlara kolayca eklenebilir.
2. Oyun müziği besteleyen kişi artık bir synthesizer¹² kullanarak fiziksel bir piyano klavyesinin önünde müziğini yazabilir.
3. Ses kalitesi daha iyidir. MIDI klavye kullanarak 128 tane sesden oluşan yeni zengin bir ses hazinesi sunar (Marks, s. 3, 2009).

Video oyun müziği yazan besteciler için MIDI kolaylık sağlar. Fakat MIDI, daha çok lineer¹³ fonksiyonlu olduğu için tek başına kullanılarak adaptif ve interaktif video oyun müziği yaratmak isteyenler açısından bestecileri zorlar (Collins, s 52, 2008). 1994’te, LucasArts adlı video oyun firmasında çalışan iki müzisyen/besteci, Michael Land ve Peter McConnell interaktif müzik bestelemek ve kayıt yapmak için iMUSE (Collins, s. 51-57, 2008) adlı bir bilgisayar programı geliştirirler. Bu program, video oyun müziği yazan bestecilere daha kolay adaptif ve interaktif müzik bestelenme konusunda yardım eder.

¹¹ Midi synthesizerlerin seslerin arasında sentetik insan vokalları vardır.

¹² Dijital enstrüman, çoğu zaman bir elektrikli piyanodur.

¹³ Düz çizgide giden.

MIDI'ya iMUSE programı ile video oyun üreten firmalar bu uygulama sayesinde artık daha hızlı ve daha kolay müzik üretirler.

1980'lerde, Atari'nin üstüne basılarak kullanılan kumandası modernize edilerek; 1998'de müzik ve dansı başarılı bir şekilde birleştiren Dance Dance Revolution (Loguidice, Barton, s. 27, 2009) adlı oyun Arcade salonlarında sunulur. Dans ve müziği birleştiren bu oyun, oyuncular için yepyeni bir oyun sistemidir. Oyuncu, yerde bulunan ve dört yönü (sağ, sol, yukarı, aşağı) gösteren oklara basarak oyunu oynar (Loguidice, Barton, s. 27-28, 2009). Ekranda gösterilen oklara doğru bir şekilde bastığında oyunda başarılı olur. Müzik eşliğinde ritim tutarak bir nevi dans eder.

Nintendo, video oyunlarındaki bu tip fiziksel etkileşim teknolojisini 2006 yılında çıkarttığı Nintendo Wii (wii.com) adlı konsolla daha da geliştirir. 2000'li yıllarda, dijital müzik bestecilerinin arasında yeni bir trend oluşmaya başlar.

1980'ler ve 1990'ların video oyunlarındaki melodilere ve seslere aşina olan (Yabsley, s. 1, 2007) bazı genç müzisyenler, video oyunlarındaki seslerin stillerinden ve melodilerinden ilham alarak 8 bitli ve 16 bitli mikroçipler ile besteler yaparlar ve popüler şarkıları o seslerle canlandırırılar. Bu yeni dijital müzik stiline ismi Chiptunes olur. Rock tarzından pop müziğe kadar bu tarzda şarkılar bestelenir. Bu müzikler internet üzerinden paylaşılır ve çok ilgi görür (Yabsley, s. 21, 2007). Junko Ozawa 8 bit müzik hakkında *Diggin'In The Carts* (redbullmusicacademy.com) adlı belgeselde şöyle bir yorum yapar:

“8 bit seslerin çekici tarafı, basit olmalarıdır. Bu onu özgün yapar. Bir Stradivarius kemanın kompleksliği yanında, 8 bitli mikroçip ile yapılan müzik aşırı basittir ve ürettiği sesi hiç bir enstrüman yapamaz. İkisi de başlıbaşına çok sevdiğim enstrümanlardır.”

Video oyunları 2000'li yıllarda daha da modern ve kompleks bir teknolojiye sahip olur. Bu yeni teknoloji sayesinde gerçek enstrüman sesi ve cd kalitesinde insan sesi kullanılarak besteler yapılır. Bu yüzden artık video oyun endüstrisi o eski monoton ve sentetik sesleri geride bırakır.

Diğer taraftan besteciler yeni müzik yazmak yerine farklı müzisyenlerin popüler müziklerini kullanarak yeni bir video oyun müzik kullanımı sağlarlar. Örneğin; *Rock Star Entertainment* oyun firmasının *Grand Theft Auto* (GTA) oyun serisindeki *Vice City* oyununda bir mafya üyesi Miami'ye benzeyen sanal bir şehirde

görülür. Oyun 1980'lerin ortasında geçer. Buna uygun olarak 1980'lerin popüler Amerikan şarkıları kullanılır (Jacobus s. 19, 2010). Oyuncu bir arabaya binip radyoyu kontrol ederken farklı kanallardan 1980'lerin şarkılarını çalabilir. Bu durum ilginç interaktif bir atmosfer yaratırken 1980'lerin kültürüne uygun olarak nostaljik bir atmosfer canlandırılır.

Teknoloji ilerledikçe video oyunlardaki müzik teknolojisi de gelişmektedir. Daha kaliteli ve gerçek orkestra kayıtları kullanılabilir. Bazı yeni video oyun firmaları için ünlü film müzik bestecileri müzik yazmaktadır (Lawrence, s. 5, 2012).

1.1. VIDEO OYUNLARINDA TÜRLER

Video oyunlarındaki müzik uygulamalarının da iki önemli yöntem vardır: İnteraktif ve adaptif yöntem. İnteraktif yöntemde oyuncu oyuna müdahale ettiğinde var olan müzik değişir. Örneğin; oyuncu kumanda tuşuna basıp oyunda bir değişiklik yaratırsa, birşeyi eline alır ya da bir kapı açarsa, farklı bir ses veya melodi duyulur. Adaptif müzikte ise oyuncunun müdahalesi yoktur. Oyundaki olayların değişimiyle müzik değişikliğe uğrar. Örneğin; düşman oyuncunun önüne çıkarsa farklı bir melodi çalmaya başlar. Böylece sanal dünyadaki tehlikeli ve heyecanlı durum oyuncuya yansıtılır.

Video oyun müziği yaparken oyun tipine göre sınırlamalar ve kurallar (Fish, s. 40-41, 2003) vardır. Örneğin; bir savaş sahnesinde yavaş müzik kullanılamaz. Her zaman kompleks bir formül bulmak yerine basit bir sistem uygulanmalıdır (Fish, s. 41, 2003). Besteci oyun için özel olarak tasarladığı elektronik stilde bir müziği veya başka müzisyenlerin yorumladığı müzikleri kullanabilir. Norman Chan oyun müziğini üç gruba ayırır. Birincisi lisanslı müzik¹⁴, ikincisi çok sesli orkestra müziği ve üçüncü de popüler müzik (Chan, s. 16, 2007).

Video oyunları tasarlanırken, oyundaki grafikler ve anlatılan hikâye kadar besteci de aynı öneme sahiptir. Güzel tasarlanmış bir video oyununda kişinin kendini oyuna vermesinde gerekli atmosferi müzik yaratır. Eğer oyunun türüyle melodiler uyum sağlamaz ve tamamlayıcı olmazsa, oyuncu için yaratılan sanal dünyanın büyüğü bozulur, “kişi oyundan bıkar ve en kötüsü müziğin sesini tamamen kısar (bir

¹⁴ Sanatçıların ve sanatçıların telif haklarına sahip olan müzikleri.

audio tasarımcının en kötü kabusu)” (Fish, s. 42, 2003). Bir oyuna onunla uyum sağlayacak iyi bir müzik hazırlamak gerçekten zordur. Oyundaki atmosferi yansıtabilmek, oyuncunun beğenisini kazanabilmek ve müzikte interaktif/adaptif unsurların kullanımı zaman ve özen gerektirir. Video oyun dünyasında çok çeşit oyun türleri bulunmaktadır. Öne çıkan en belirgin çeşitler şunlardır:

1.1.1. Aksiyon ve Macera (Action and Adventure)

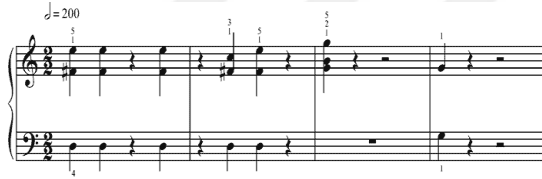
Kişiler bu oyunlarda bir standard kahraman olarak oynarlar ve oyuncuyu yönlendirirler. Müzik basit, hızlı tempolu, kısa ve tekrarlayan melodilerden oluşur.

Örnek: *Super Mario Bros. Nintendo 1985.*

Şekil 1. *Super Mario Bros* “*Yer Üstü Melodisi*” (mariopiano.com)

Besteci: Koji Kondo

Piano için düzenleyen: Joseph Karam¹⁵



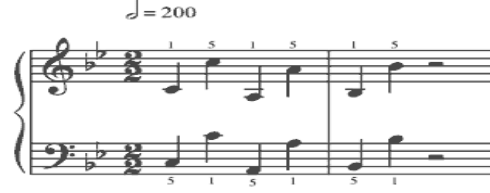
Super Mario Bros hoş ve fantastik bir oyundur. Oyunda ya Mario veya kardeşi Luigi yer alır. Karakterler oyuncuyla prensesi kurtarmak için macera dolu bir yola çıkar. Bu oyun *Legend of Zelda* gibi birden fazla melodiye sahiptir. Toplam altı tane melodi vardır. Oyunun sanal dünyasında oynayan kişi yer üstündeyse caz tarzında bir melodi çalar. Bu melodi C major da ve 2/2 zamanındadır.

¹⁵ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

Şekil 2. *Super Mario Bros* “*Yer Altı Melodisi*” (mariopiano.com)

Besteci: Koji Kondo

Piano için düzenleyen: Joesph Karam¹⁶



Oyuncu mağaralara veya yer altına giderse müzik C Minor da modern tarzında bir melodi çalar (Şekil 2).

Şekil 3. *Super Mario Bros* “*Su Altı Melodisi*” (mariopiano.com)

Besteci: Koji Kondo

Piano için düzenleyen: Joesph Karam



Deniz altındaki seviyelerde niniye benzeyen bir melodi çalar. Grafikler ve ses kalitesi o kadar gelişmemiş olsa da bu melodi oyuncuyu oyunun içine çekerek gerçekmiş gibi bir atmosfer sağlar.

1.1.2. Spor

Futboldan beyzbola kadar, kış olimpiyatları dahil her türlü spor oyunları ve araba yarış oyunları bu kategoriye girebilir. Aksiyon ve macera oyunları gibi spor oyunlarında da müzikler çoğu zaman heyecan vericidir. Bu oyunlarda müzik devamlı çalmaz.

¹⁶ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

Örnek: Punch-Out!! 1987

Şekil 3 Punch Out!! “kavga melodisi” (ninsheetmusic.org)

Besteciler: Yukio Kaneoka, Akito Nakatsuka ve Kenji Yamamoto

Piano için düzenleyen: G-Man

Composed by Yukio Kaneoka,
Akito Nakatsuka, & Kenji Yamamoto
Arranged by G-Man

Vivace ♩ = 160

Piano



The image shows a piano score for the 'Kavga Melodisi' from Punch-Out!! 1987. The score is in 4/4 time and features a tempo of Vivace (♩ = 160). The music is composed by Yukio Kaneoka, Akito Nakatsuka, and Kenji Yamamoto, and arranged by G-Man. The score is written for piano and includes dynamic markings such as *f* and *mp*.

Punch out bir boks oyunudur. Oyuncu boks ringine girince bu melodi çalar. Hızlı tempolu bir rock tarzında melodi.

1.1.3. Strateji

Bu oyunlar çoğu zaman askeri taktik oyunlarıdır. Oynayan kişinin uzun zamanını alır. Oyundaki müzik tipleri farklılık gösterir. Örneğin; İkinci Dünya Savaş'ını anlatan bir oyunda daha çok klasik müzik tarzında melodiler yer alır. Oyun eski Mısır'da geçiyorsa melodiler daha çok Ortadoğu enstrümanlarıyla seslendirilir ve Ortadoğu müziklerinin motiflerine sahip olur.

Örnek: Rome Total War 2004

Şekil 4. Rome Total War “Açılış Müziği”(musescore.com)

Besteci: Jeff Van Dyck

Piano için düzenleyen: Adam Messina¹⁷

Composed by Jeff Van Dyck

Rome: Total War - "Title Theme" II Cover by Adam Messina



The image shows a piano score for the 'Açılış Müziği' (Title Theme) from Rome Total War 2004. The score is in 4/4 time and features a tempo of Vivace (♩ = 160). The music is composed by Jeff Van Dyck and arranged by Adam Messina. The score is written for piano and includes dynamic markings such as *p* and *mp*.

¹⁷ Oyunda bu melodi orkestra sesleriyle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

Oyunun açılış müziği arp eşliğindeki orkestrayla yapılır ve görkemli bir melodiyle başlar. Oyuncu seçtiği ülkenin bütün ordusunu kontrol eder ve aynı zamanda ülkenin bütün siyaset ve sosyal alanlarını yönlendirir. Oyuncu farklı ülkelerden seçebilir. Oynayan kişiyi oyundaki eski dünyanın içine çekmek için, farklı ülkelere ait müzikal enstrümanlar kullanılır. Rome Total War'daki “batılı olmayan müzik enstrümanlarıyla eski ve tarihsel his canlandırılır” (David , s.114, 2014).

1.1.4. Rpg

Rpg (Roll Playing Game) en geniş kategorilerden biridir. Çoğu zaman oyunda geniş bir dünya vardır. Oyun Orta Çağda, vahşi batıda veya bilim kurgu gibi fantastik bir ortamda geçebilir. Bu tip oyunlarda adaptif ve interaktif melodiler yer alır.

Örnek: *Legend of Zelda 1986 Nintendo*

Şekil 5. *Legend of Zelda “Title Theme” (Açılış Melodisi)* (musicnotes.com)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: Shinobu Amayake¹⁸



The Ultimate History of Video Games'in yazarı Steven L. Kent'de *Legend of Zelda*'yı Rpg olarak ifade eder (Kent, s.353, 2001). *Legend of Zelda* değişmeyen bir sanal dünyada geçer. Bu oyundaki müzik interaktif ve adaptif melodiler içerir. Oyun başladığı an oyuncu başlık menü ile karşılaşır. Bu sırada arkada dramatik bir melodi

¹⁸ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

çalmaya başlar. Bu epik melodi Klasik müzik stilindedir ve oyuncuya dramatik bir hikâyenin içine gireceği hissini verir.

1.2. PROBLEM

Çalışmada Legend of Zelda'nın piyasaya çıktığı 1986'dan 2003'e kadar olan versiyonlarından seçilmiş sadece 5 versiyonunda ki müzik kullanımının nasıl bir yol izlediği sorusuna cevap aranmıştır.

1.3. AMAÇ

Bu araştırma; teknolojinin gelişimine paralel olarak video oyunlarındaki müziğin kullanımının nasıl olduğunu incelemeyi amaçlar.

1.4. ÖNEM

Çalışma Türkiye'de bu alanda yapılmış ilk tez çalışmasıdır. Dünyada video oyunlarında müzik üretimi büyük kazanç getiren bir piyasaya sahiptir. Yapılan geniş literatür taramasının bu konuda çalışacak araştırmacılara faydalı olacağı düşünülmektedir.

1.5. SINIRLILIKLAR

Çalışma *Legend of Zelda*'nın 1, 3, 5 ve 10. Versiyonlarıyla sınırlı tutulmuştur.

1. Versiyonda 7 melodi
3. Versiyonda 4 melodi
5. Versiyonda 7 melodi
10. Verisyonda 7 melodi

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu araştırma betimsel bir araştırmadır. Araştırma süresi boyunca literatürden seçilen yazılı, sesli ve görüntülü kaynaklar incelenmiş, ilgili kısımlardan araştırmaya katkısı olabileceği düşünülen verilere ulaşılmıştır.

Bu araştırma; problemi ve içeriği gereği, betimsel araştırmalardan “Tarama (Survey) Modeli” ile gerçekleştirilmiştir. Karakaya; betimsel araştırmaları “Olayı olduğu gibi araştırmaya ve var olan durumu belirlemeye çalışan araştırmalardır. Bu tür araştırmalarda ele alınan olaylar ve durumlar ayrıntılı bir şekilde araştırılmakta, daha önceki olaylar ve durumlarla ilişkisi incelenerek, ‘ne’ oldukları betimlenmeye çalışılmaktadır” (Karakaya, s. 59, 2009) şeklinde tarif etmektedir.

2.1. EVREN VE ÖRNEKLEM

Bu araştırmanın evrenini *Legend Of Zelda* oyununun 1, 3, 5 ve 10. versiyonları örneklemini ise bu versiyonlarda kullanılan seçili melodiler oluşturmaktadır.

2.2. VERİLERİN TOPLANMASI

Veri toplama sürecinde belgesel tarama teknikleri uygulanmıştır. Tarama yoluyla elde edilen veriler araştırmanın içeriğini oluşturan konuları desteklemek ve güçlendirmek amacıyla kullanılmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

LEGEND OF ZELDA'NIN İNCELENEN VERSİYONLARI

3.1. LEGEND OF ZELDA: (1.VERSİYON) (1986)

Dünyada en tanınan video oyunları *Super Mario Bros.* ve *Legend of Zelda*'dır. *Legend of Zelda* 1980'lerde büyüyen kişiler için ilginç bir tutkudur (Sextro, s. 82, 2012) *Legend of Zelda* ilk 1986'da Japonya'da, 1987'de Kuzey Amerika'da satışa çıkar. Bu oyun Japonya'da Takashi Tezuka ve Shigeru Miyamoto tarafından üretilmiştir ve orijinal adı: ゼルダの伝説 (Zeruda no Densetsu) (en.wikipedia.org). *Legend of Zelda* oyun serisinin müziklerinin büyük bir bölümünü besteci ve müzisyen Kōji Kondō¹⁹ (近藤浩治 Kondō Kōji) (zelda.wikia.com) yapar. Kōji Kondō'nun oyunda yarattığı melodiler birbirinden ayrı parçalar gibi görünse de bir bütündür (Collins s. 103, 2008). Bestecinin müziği 8 bit teknoloji ile seslendirilmesine rağmen video oyun dünyasında unutulmazdır. "Az teknoloji ile kaliteli bir beste yapabilmek için iyi bir müzisyen olmak" (Chan, s. 85-86, 2007) ve teknolojiye hakim olmak gereklidir. Oyunu çekici ve heyecanlı yapan şey görsellere eşlik eden melodiler ve oynayan kişi için yaratılan otantik bir atmosferdir.

3.1.1.Oyunun Konu Özeti

Legend of Zelda bir rpg oyunudur. Daha önce bahsettiğimiz rpg oyunlarındaki gibi *Legend of Zelda*'daki kahraman oyuncunun kendisidir. Oynadıkça oyuncunun karakterini geliştirir ve yeni beceriler kazanır. *Legend of Zelda*'da oyunların dünyası geniş ve mistiktir. Bu dünyanın içinde bazen stratejik ve çoğu zaman da aksiyon ve macera dolu oyun stilleri ile karşılaşılır.

Genel olarak bütün oyunlarda oyuncu Link karakteri olarak oynar. Link kısa boylu, sarı saçlı insana benzeyen bir erkek varlıktır. Oyuna başladığında Link

¹⁹ Koji Kondo 1961 Nagoya, Aichi Bölgesi, Japonya da doğmuştur. Beş yaşından itibaren piyano dersleri almıştır. Osaka Üniversitesinde güzel sanatlar bölümünde okumuştur.

kendisini devasa bir sanal dünyada bulur ve ipuçlarını kullanarak hedefe doğru yönelir. Oyun bir kılıç, ok ve yayın kullanıldığı eski fantastik bir zamanda geçer.

Hikayenin amacı prenses Zelda'yı kurtarmaktır ancak bu sadece savaşarak değil, mantık yürüterek ve bulmacalar çözerek sağlanabilir. Oyundaki hikaye böyle başlar; karanlığın prensi Ganon, Triforce'u bulmak ve çalmak ister. Prenses Zelda, Ganon'un Triforce'u çalmak istediğinden haberdar olunca, onu sekiz parçaya bölmeye ve saklamaya çalışır. Zelda, Triforce'u saklarken, yardımcısı Impa'ya onurlu, cesur ve temiz kalpli birisini bulmasını tembih eder. Ancak bu şekilde dünyalarını Ganon'un karanlığından kurtulabilirler.

Ganon ve askerleri Zelda'yı yakalar ve kaçıtır. Prenses, Impa'ya, emrettiği kişiyi hemen aramaya başlar. Ararken Ganon'un askerleri Impa'yı bulur ve ona saldırmaya çalışırlar. Link görünür ve Impa'yı kurtarır. Impa, Link'e durumu anlatır, söylediklerini cesurca kabul eder. Dünyayı ve prensesi kurtarmak için yola çıkar. Hikayenin sonunda kahraman Zelda'yı ve ülkeyi kurtarır.

Legend of Zelda gerçek hayatta olanı eski mitolojilerden ilham alarak ortaya koyar. Mitolojideki yer alan iyi periler düşmanı yendikten sonra ekrana çıkar, oyuncu perileri yakalabilirse ona yeniden hayat verir. Kötü periler ise düşman olarak oyuncuya saldırır. Oyunda en tehlikeli düşmanlardan biri üç kafalı ejderha Gleek'dir.

Eski Yunan mitolojisinde Gleek'a benzeyen Lernaean Hydra (Hard, s. 74, 1998) (Λερναῖα Ὕδρα) çok kafalı bir ejderhadır ve tıpkı kahramanımız Link gibi kahraman Herkül tarafından öldürülür. *Legend of Zelda*'nın oyun dünyasına bakarsak, fantastik bir kapsamda da olsa oyunun hikâyesi gerçek mitolojiden ilham alır.

3.1.2. Oyundaki Karakterler, Zaman, Mekân, Tema

Oyunun baş kahramanı Link, sarı saçlı, güzel masum prenses Zelda ve oyundaki düşman; uzun boylu insana ve domuza benzeyen zırh ile kaplanmış karanlık Prensi Ganon. Oyundaki dünyanın ismi Hyrule'dir²⁰. Bu dünya üç tanrıça

²⁰ *Legend of Zelda a Link to the past*, ikinci çıkan oyunda Hyrule dünyasının hikâyesini oyuncuya anlatır.

tarafından yaratılmıştır; Din, Farore ve Nayru²¹. Bu dünyanın en önemli objesi sihirli antik bir eser (Artifact) Triforce'dur. Triforce çok kuvvetli bir alet olup ona sahip olan kişi muazzam güç kazanır ancak kötü ellere düşerse dünya karanlıklar içinde kalır.

Hikâyenin geçtiği yer fantastik bir yer olmasına rağmen Orta Çağ Avrupasını çağrıştırır. Hikayede yer alan kahraman, kötü büyücüler, ejderhalar ve kötü ruhlar figürlerin temeli Sümer ve Antik Yunan mitolojisindeki kötü ruhlarla ve ejderhalarla savaşan kahramanlara dayanır. Perseus'un (Link) Andromeda'yı (Zelda) deniz canavarının elinden kurtarması gibi (greekmythology.com).

Legend of Zelda'nın bu kadar beğenilmesinde mitolojik ve fantastik unsurların katkısı gözardı edilemez. *Legend of Zelda*'da güzellik ve aydınlığı (sembol Zelda) kurtarmak için Link'in karanlık ve kötülükle (sembol Ganon) savaşı teması işlenmiştir.

3.1.3. Oyunda Müziğin Kullanımı

1987'de çıkan, birden fazla melodi içeren *Legend of Zelda* bir konsol oyunu için büyük bir etki yaratır. Bu oyun az teknolojiyle yazılmış olmasına rağmen, çok güzel melodiler içerir. Oyunda pek fazla ses kullanılmamıştır (Sextro s, 87, 2012) (sadece 8 bit sesler) ama bu sesler oyuncuyu oyunun içine çekecek kadar etkiye sahiptir.

Oyun başlayınca Bb major (Si bemol major) andante²² tempolu bir melodi duyulur. Koji Kondo *Legend of Zelda*'nın müziğini bestelerken oyunun aksiyonları değil, oyundaki atmosfer ve oyunun sanal dünyasını anlatmayı hedeflemiştir (Sextro s, 87, 2012).

²¹ *The legend of Zelda Ocarina of Time*(1998) oyununda bu tanrıçalardan bahsedilir.

²² Yavaş tempolu.

Şekil 6. Legend of Zelda “Overworld” (Üst Dünya Melodisi) (ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: JDMEK5²³

♩ = 152

f

4

Melodi yukarıda gördüğümüz gibi (Şekil 6) tonal ve akıcı bir skala halinde devam eder ve marş stilindedir. Oyundaki sanal dünyanın yer üstünde bulunan mekanlarında bu melodi tekrarlar. “Müziğin armonisi güzel olduğu için oyuncu çabuk sıkılmaz.” (Sextro s, 88, 2012).

Şekil 7. Legend of Zelda “Dungeon” (Zindan melodisi) (ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: G-Han²⁴

♩ = 90

mf *legato*

3

mf

²³ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

²⁴ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

Şimdiye kadar oyundaki melodilerin hepsi major tondadır. Eğer oyuncu yer altındaki mağarlara girerse müzik adaptif olarak minor tona geçer. Melodi G minor ve tiz seste ritim tutar ve kalın sesler melodiyi çalar. Müziğin melodisinde 16'lık diziler (G Bb D Eb) başlar ve kromatik olarak akor aşağıya doğru iner (C F# A C) En son bölümde ritim 4/4'den 3/4'e değişir.

Müziğin yardımı ile oyuncu sanal dünyaya kendisini daha çok özdeşleştirir. Mağara tehlikeli bir yer olduğu için oyuncu bir an çıkmak ister. Şekil 7'de görülen kısa karanlık melodibu duyguyu oyuncuda yaratır (Sextro s, 89-90, 2012).

Şekil 8. Legend of Zelda “Get Treasure Fanfare” (hazine tantası)
(ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: Seeker²⁵



Ara sıra oyunda kısa adaptif melodiler vardır. Oyunda bazı özel durumlarda karşılaşır. Oyuncu bir hazine bulduğunda şekil 8'deki melodi çalmaya başlar. Kromatik akorlar ile çok kısa da olsa oyuncuya küçük başarı hissi verilir (Youngdahl, s. 54, 2010).

Şekil 9. Legend of Zelda “Uncover Secret” (sır ortaya çıkınca)
(ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: The Deku Trombonist²⁶



²⁵ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

²⁶ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

Oynayan kişi gizli bir yer keşfederse gizemli ve bilinmeyen duygu yaratan bir adaptif melodi çalar. Bu iki kısa melodi, (Şekil 8 ve 9) oyundaki üst dünya melodisinin eşliğinde oyunun hikayesini oyuncu için canlı tutar ve oyunda yeni şeyler keşfetmek için özendirir (Youngdahl, s. 52, 2010). Şekil 8 “Get Treasure Fanfare” ve şekil 9’daki “Uncover Secret” melodiler kısa da olsa etkileyicidir.

Şekil 10. Legend of Zelda “Death Mountain” (Ölüm Dağı) (ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: The Deku Trombonist²⁷



Oyunun sonunda oyuncu kendisini, Ganon’un ve prenses Zelda’nın olduğu yerde, Death Mountain’de (Ölüm Dağı) bulur. Dağın içinde büyük bir labirent yer alır. Bu labirentin en dibinde prenses Zelda haptır. Oyuncu labirentin içine girdiği an önüne karanlık, korkunç ve kasvetli düşmanla dolu bir sahneyle karşılaşır. Bu melodi C# diyez minor, fa anahtarı staccato olarak çalar ve sol anahtar melodiyi çalar.

Şekil 11. Legend of Zelda “Get Triforce Fanfare” (Triforce Tantası) (ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: The Deku Trombonist²⁸



²⁷ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

²⁸ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

Serideki bu üçüncü oyunun müziği daha ileri teknoloji ile yapılmıştır. *Legend Of Zelda: A Link To The Past*, Nintendo konsolun ikinci versiyonu Super Nintendo için 1992’de üretilmiştir (zelda.com). Oyunun yeni grafikleri ve kaliteli müziksel uygulamaları seriyeye yenilik getirmiştir. Bu yeni oyun konsolu, Super Nintendo 16 bit mikroçiplere sahiptir. Yani eski Nintendo’dan iki kat daha hızlı ve daha kaliteli grafikler ve sesler üretebilmektedir. Bu oyun için Kōji Kondō tam 30 melodi besteler.

Artık oyun dünyası 16 bit teknolojiye geçtiği için, Kōji Kondōve diğer oyun firmalarının müzik bestecileri MIDI (Marks, s. 3-4, 2009) teknolojisinden faydanalarak daha hızlı ve daha kolay müzik üretebilmişlerdir.

3.2.1. Oyunun Konu Özeti

Hikaye başlamadan önce Imprisoning War (zelda.gamepedia.com) adlı fantastik bir savaş anlatılır. Bu savaşta Ganondorf (zelda.gamepedia.com) kutsal topraklarda gizlenen Triforce’u bulunca heryere karanlık ve kötülük hakim olur. Hyrule kralı savaşarak Ganondorf’u yener. Yüzlerce yıl Hyrule ve kutsal topraklar barış ve huzur içinde yaşar. Fakat bir anda Hyrule’de hastalık ve açlık başlar. Agahnim (zelda.gamepedia.com) adlı biri gelir. İnsanları hastalık ve açlıktan kurtarır. Kral onu ödüllendirerek vezir yapar. Halbuki Agahnim kötü biridir, gücünü kullanarak orduyu ele geçirerek Triforce’u çalar. Bu anlatımdan sonra oyun başlar.

Oyunun açılışında Prenses Zelda telepatik güçleri ile Link’i gece yarısı uykusundan uyandırır ve bir kalenin zindanında hapis olduğunu anlatır. Link yatağından kalkınca amcasını elinde bir kılıç ve kalkan ile evden çıkarken görür. Link’e “Evden sakın çıkma!” der. Link merak içerisinde evden çıkar ve amcasını takip eder. Prenses Zelda’nın hapsediği kalenin eteklerinde amcasını ciddi şekilde yaralanmış halde bulur. Amcası kılıcını ve kalkanı vererekona, Prenses’i kurtarmasına emreder. Link Kaleden Prenses’i kurtardıktan ve Agahnim’i öldürdükten sonra Agahnim Link’i, büyü ile yarattığı karanlıklar dünyasına yollar. Bu karanlıklar dünyasının içinde oyuncu Triforce’u bulmak ve Ganon ile savaşmak için yolla çıkar.

3.2.2. Oyundaki Karakterler, Zaman, Mekân, Tema

Birinci oyundaki gibi kahraman Link'tir. Diğer ana karakterler; Prenses Zelda, Agahnim ve Ganondorf'dur (zelda.gamepedia.com). Yan karakterler olarak; Link'in amcası ve Hyrule'un kralı sayılabilir (zelda.gamepedia.com). Oyunda geçen sanal ortamlar arasında ormanlar, zindanlar, dağlar, kaleler ve kasabalar yer almaktadır. Kullanılan kılıç, ok, yay gibi materyaller elektriğin olmadığı mum aydınlatmalı mekanlar, şatolar, kaleler oyuncuya mistik bir etki altında Ortaçağ'ı anımsatmaktadır. *Legend of Zelda A Link To The Past*'ta karanlık güçle insanlık için iyi ve aydınlık olanı (sembol Zelda) kuratmak için savaşmak ve Triforce'u bulmak üzere Link'in yola çıkış teması işlenmiştir.

3.2.3. Oyunda Müziğin Kullanımı

A Link To The Past'da iki tane genel mekan vardır. Birincisi fantastik Hyrule'dir. İkincisi karanlığın sihirbazı Agahnim'in yarattığı karanlık dünyadır. Karanlık dünyadaki tehlikeli varlıklar Hyrule'ye sızmaya çalışır. Hyrule açık renkli iyimser bir atmosferi temsil eder. Agahnim'in yarattığı dünya karanlık ve tehlikelerle doludur. Oyunun müziği de bu iki farklı mekanın ruh haliyle uyum gösterir.

Şekil 13. *TheLegend of Zelda A Link to the Past*“Over World” (Aydınlık Dünyasının Ana Melodisi) (ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: JDMEK5³⁰



³⁰ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

Bu melodi, oyuncu aydınlık Hyrule dünyasındayken (Şekil 13) çalar ve birinci versiyondaki melodiye benzer. Melodide marş havası vardır. Müzik başladığı anda oyuncu trompetler ve çeşitli vurmali çalgılar duyar. Trompetler ön planda melodiye çalarken arkada yaylı enstrümanlar eşlik eder.

Video oyunlarında oyuncuların şikayet ettiği şeylerden biri tekrarlayan melodilerdir. Bu oyunda ana melodiler devamlı çalmaz. Ara vererek zaman zaman çalar. Bir de oyuncu yeni bir mekana giderse o zaman çalmaya başlar ve parça bitince tekrarlamaz.

Şekil 14. *The Legend of Zelda: A Link to the Past* “Dark World” (Karanlık Dünya Ana Melodisi) (ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: The Deku Trombonist³¹

♩ = 132 Arranged by The Deku Trombonist



The musical score is presented in two systems. The first system consists of a treble clef staff with a whole rest and a bass clef staff with a melody line starting on a quarter note, followed by eighth notes and a quarter note. The second system continues the melody in the bass clef staff, with a treble clef staff above it containing chords and rests. The tempo is marked as quarter note = 132. The score is arranged by The Deku Trombonist.

Oyuncu karanlık dünyaya gelince bu dünyanın atmosferine uygun farklı bir melodi çalmaya başlar. Melodi C minor tonda bir marş tarzındadır. Karanlık dünyasının melodisinde trompetler yerine yaylı enstrümanlar öne çıkar.

Eski oyunlardaki sentetik çoğu tiz sesli olan tonlar artık daha doğal ve dolgun bir şekil almıştır. Bu oyunda gerçek enstrümanlardan kayıt alınmış sesler olmamasına rağmen, MIDI sesler eski seslerden çok daha iyidir. Eski teknoloji ile yapılmayan artan ve azalan sesler, vurgular bu yeni teknoloji ile artık mevcuttur. Oyuncuya bir kahraman ve kurtarıcı duygusu verir. Adaptif melodiler sayesinde görsel ve işitsel olarak oyuncunun kendisini hikayenin içinde hissetmesini sağlar (Marks, s. 6-7, 234, 2009).

³¹ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar. Piyano için notaları bulunmaktadır.

Şekil 15. *TheLegend of Zelda: A Link To The Past* “Fairy Fountain” (Peri Çeşmesi) (zeldacapital.com)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: Gorl Fater³²



Oyun dünyasında iyi periler vardır.Link eğer düşmanları tarafından yaralanmışsa kahramanın iyileşebilmesi için bir peri bulması gerekir. Bu periler ekranda görününce oyuncuyu uyarmak için adaptif bir melodi çalmaya başlar (Şekil 15). Melodi arpla çalınır. Yumuşak bir ifadeye sahiptir. Arkada bir ksilofon en tiz notaları çalar. Periler görüldükçe bu yüksek oktavlı melodi çalmaya başlar.

Şekil 16. Ocarina



1. ve 2. versiyondaki gibi *A Link To The Past*'da da flüt kullanılır. Görsel olarak imaji değiştirilmiştir. 1. ve 2. versiyonda beyaz klasik bir flütken bu oyunda açık mavi renkli bir ocarina'ya dönüşür. Ancak ocarina flüt olarak adlandırılır. Ocarina taş devrine ait nefesli bir çalgıdır. Afrika, Çin ve Meksika'da rastlanmaktadır (Campbell, Greated, Myers, s.124, 2004). Şekil olarak yumurtaya veya patatese benzer. Çamurdan, porselenden ve odundan yaparılır (Campbell, Greated, Myers, s.124, 2004). (Şekil 16.)

³² Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar, piyano için notaları bulunmaktadır.

Şekil 17 .*The Legend of Zelda: A Link To The Past Flute* (Flüt) (zeldacapital.com)

Besteci: Kōji Kondō

Flüt için düzenleyen: Gorl Fater



Oyuncu ocarina'ya çalmaya başlayınca yukardaki melodi (şekil 17) çalmaya başlar. Bu melodi flüt sesi ile çalar ve tiz bir melodidir. 1.ve 2. versiyondaki sentetik flüt sesi yerine gerçek bir flüt sesine daha yakındır.

3.3. LEGEND OF ZELDA: “OCARINA OF TIME” (5. VERSİYON) (1998)

1996'da Nintendo oyun firması üçüncü nesil konsol sistemini Kuzey Amerika'da satışa çıkarır (en.wikipedia.org). Bu konsol yeni teknolojilerle doludur. 64 bit sistem ile oyun iki boyut yerine üç boyuttur. Bu oyundaki müzik parçaları daha gerçek seslerle yapılmıştır. Sentetik enstrümanlar yerine daha inandırıcı sesler ile uygulanmıştır. *Legend of Zelda*'nın oyun serisindeki en sevilen ve tutulan oyundur (Loguidice, Barton, s 311, 2009). Kōji Kondō bu oyun için 82 tane melodi bestelemiştir.

3.3.1. Oyunun Konu Özeti

Hikâyede Hyrule'deki bir iç savaştan bahsedilir (zelda.gamepedia.com). Oyun başladığında kahramanımız Link bir küçük çocuktur. Kokiri ormanında yaşayan bütün çocukların yanlarında perileri vardır, ancak Link'in perisi yoktur (zelda.gamepedia.com). Büyük Deku ağacı ölmeden Link'e Kokiri'ye zümrüt taşıyı (zelda.gamepedia.com) vererek Link'i Hyrule'deki kaleye gitmesini ve orada Prenses Zelda'yı bulmasına söyler. Link, Hyrule kalesine varınca kapıdaki askerler girmesine izin vermez. Oyuncu girebilmek için etrafı araştırır.

Kaleye girmek için bir yol bulunca Prenses Zelda Link'e gördüğü kabusu anlatır. Kabusundaki kötü adam Gannondorf'dur (zelda.gamepedia.com). Gannondorf, Kokiri ormanındaki zümrüt taş gibi iki özel taşı ve kutsal ocarina'yı bulursa Triforce'u elde edip dünyayı hükmedebilir ve karanlığı boğabilir. Böylece oyuncu Link olarak yeni bir maceraya başlar. Bu oyunda Link zamanda ileri ve geri hareket ederek çocukluğuna veya gelecekteki yetişkin şekline dönüşebilir.

Oyuncunun farklı zamanlara gidebilmesi oyunda üç farklı sonuç doğurabilir. Birincisi; Ganondorf'un Link'i yenerek, dünyaya hakim olduğu çöküş zamanıdır. Böylece Hyrule dünyası karanlık altında kalır. Bu zaman *A Link to The Past*'deki oyunun "Imprisoning war" savaşının hikâyesine bağlanır. İkincisi; oyunun sonunda Prenses Zelda'nın, Link'i çocukluğundaki bir zamana yolladığı çocukluk devridir. Fakat Link busefer Triforce ile geriye dönüş yaptığı için Gannondorf, Triforce'un gücünü alabilir (zelda.gamepedia.com). Üçüncüsü; oyun sonunda Link'in bir yetişkin olarak çocukluğundaki yıllara geri dönmesi. Ancak geride bıraktığı zaman kahramansız kalır. Hikayenin bundan sonraki bölümlerinde düşmanlar kahramansız bir Hyrule dünyasına kolayca saldırabilir (zelda.gamepedia.com).

3.3.2. Oyundaki Karakterler, Zaman, Mekân, Tema

Ocarina of Time'daki ana karakterler sırasıyla: Link, Prenses Zelda, periler, Kaepora Gaebora, Epona adlı bir at ve marangozlardır. Farklı mekânlarda ve farklı kasabalarda ilginç karakterler karşımıza çıkar (zelda.gamepedia.com). Link'in müzik öğretmenleri arasında birden fazla karışlaştığımız üç tane karakter vardır. Birincisi konuşan asil bir baykuştur ve ismi Kaepora Gaebora'dır. İkincisi ise Navi isimli Link'in perisidir. Üçüncüsü Sheik'tir ve gizemli bir adamdır. Oyundaki zaman *Legend of Zelda* serisindeki klasik fantastik Ortaçağa benzer. Farklı olan şey kahramanımız Link'in küçük bir çocuk olarak oyuna başlamasıdır ve oyuncu oyunda ilerledikçe Link'in yaşta ilerler. *Ocarina of Time*'deki olaylar ilginç bir şekilde *Legend of Zelda* serisindeki oyunlara bağlanır (zelda.gamepedia.com). *Legend of Zelda*'nın oyun serisinde *Ocarina of Time*'deki mekanlar ilk defa üç boyut olarak gösterilir. Bu yüzden oyun daha komplekstir. Oyuncu farklı detaylarla dolu kasaba ve doğal mekanlarda gezebilir. Ayrıntılı iç ve dış mekanlar vardır. İlginç bir bowling yeri bile mevcuttur (zelda.gamepedia.com). *Ocarina of Time*'de Link'in aydınlık ve

iyiliği (sembol Zelda) arayışı ve dünyayı karanlığa boğmaya çalışanla kutsal Ocarina'yı ve Triforce'u karanlıktan (sembol Agahnim ve Ganaon) kurtamak için yaptığı savaş ve kahramanlık teması işlenmiştir.

3.3.3. Oyunda Müziğin Kullanımı

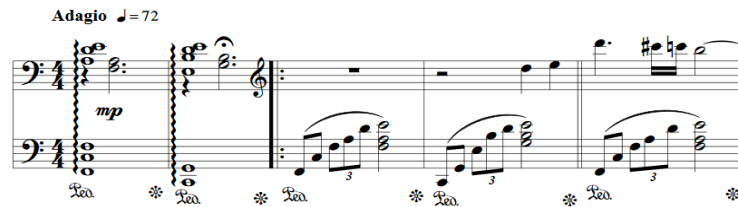
Legend of Zelda'nın serisinde beşinci oyun *Ocarina of Time* Nintendo64 için 1998'de çıkar (zeldadungeon.net). Oyuncu iki boyut yerine üçboyutlu bir oyun ile karşılaşır. Eski oyunlardaki gibi serinin hikayesi ve barındırdığı kültürel etkiler devam eder.

Bu oyunda oyuncu zaman yolculuklarına çıkar ama bunu oyuncunun bunu yapabilmesi için Hyrule'deki kraliyet ailesine ait olan *Ocarina of Time* adlı nefesli çalgıya sahip olması gerekir (zeldadungeon.net). Bu sanal enstrüman gerçekteki ocarina'nın aynısıdır.

Şekil 18. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* "Title Screen" (Başlık ekranı)
(ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: The Deku Trombonist



Oyunun açılış menüsünde çalan parça gerçek piyano tonları ve arkada hafifçe çalan kemanlar mevcuttur. İlk oyundaki flütün çaldığı melodi bu melodi ile aynıdır. Oyuncu oyunda ocarina'yı çalınca bu melodideki ses aynı flüt sesi olarak duyulur.

Şekil 19. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Hyrule Field” (Hyrule Arazisi)
(ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: The Deku Trombonist³³

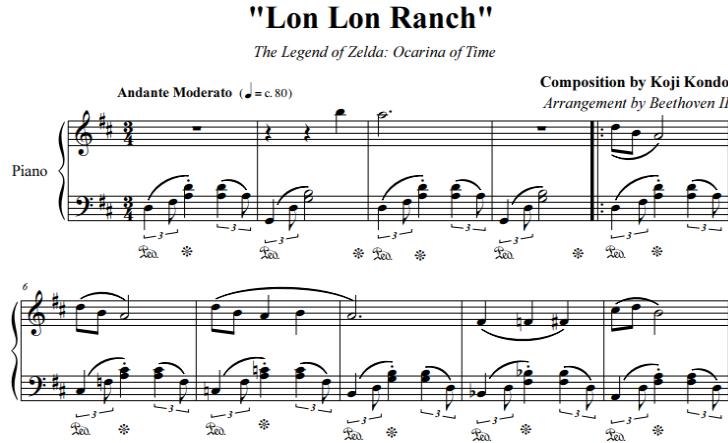


Daha öncede bahsedildiği gibi çoğu video oyununda farklı mekanlarda farklı ama tek bir melodi tekrar eder. Örneğin *Legend of Zelda*'nın *A Link to the Past*'deki oyunda Link Hyrule dünyasının aydınlık mekanındayken tek bir melodi duyulur. Bu yüzden oyuncu oyundaki aynı mekanda aynı melodiyi duymaktan bıkebilir.

Şekil 20. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Lon Lon Ranch” (Lon Lon Çiftliği)
(ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: Beethoven II³⁴



Bunu engellemek için *Ocarina of Time*'da değişik bir taktik uygulanmıştır. Oyundaki açık alanda tek bir melodi yerine çeşitli melodiler çalar (şekil 19-20). “Oyuncu ne zaman oyundaki açık alana geri dönerse, melodiler rastgele bir

³³ Bu melodi oyunda farklı esntrümanlarla çalınır. Görüntülerdeki notalar piyano için düzenlenmiştir.

³⁴ Bu melodi oyunda farklı esntrümanlarla çalınır. Görüntüdeki notalar piyano için düzenlenmiştir.

sıralamayla çalar. Bu şekilde oyuncu aynı müziği duymaz ve sıkılmaz.” (Collins, s. 158, 2008). Oyundaki melodilerden 12 tanesi bu müzikal çeşitliği sağlamak için seçilmiştir (Youngdahl, s. 34, 2010). Besteci N64³⁵ konsolun güçlü perforomansını kullanarak daha canlı müzikal ortam yaratmıştır.

Oyundaki zaman hissini vermek için adaptif melodiler ve sesler kullanılmıştır. Oyuncuyu sanal dünyaya çekmek için, sabah ve gece vakitlerini farklı melodilerle hissettirir. Oyunda gece olunca, akşam vakti duyulan doğal seslerle karşılaşır. Bunun yanında oyunda Link’in çocukluk ve yetişkinlik dönemlerinde de farklı stilde melodiler çalar.

Link’in yaşı ilerledikçe oyundaki sanal dünyada düşmanlar daha çok saldırmaya başlar. Müziksel olarak bu gelişmeye eşlik etmek için melodilerin tonu ve stilleri değişir.

Şekil 21. The Legend of Zelda: Ocarina of Time “Kokiri Forest” (Kokiri ormanı)
(ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: The Deku Trombonist³⁶

"Kokiri Forest"
The Legend of Zelda: Ocarina of Time Composed by Koji Kondo
Arranged by The Deku Trombonist

Allegretto ♩ = 135

Piano *mf*



Bu melodi üflemeli enstrümanlarla başlar ve sonra harpsikord ve yaylı enstrümanlar eşlik eder. Dolgun ve çok sesli bir melodidir. Harpsikord çalınca barok tarzındadır. Küçük Link Kokiri ormanındayken bu melodi gündüz vakti çalar.

³⁵ Nintendo64 konsol sisteminin kısaltması için kullanılmıştır.

³⁶ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

Şekil 22. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Temple of Time” (Zaman Tapınağı) (ninsheetmsuic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: WiiMan96³⁷



Oyuncu Temple of Time (Zaman Tapınağı) adlı yere gelince Link yetişkin bir adam olur ve adaptif olarak müzik Temple of Time melodisini çalar. Link'i daha olgun göstermek için sentetik insan bariton koro sesleri ile Orta Çağ kilise müziğine benzeyen bir melodidir.

Bu sadece mekanlar için geçerli değildir. Oyundaki farklı karakterlerin hikâyeleri anlatılınca o karaktere ait melodi çalar. Whalen'nin tezinde Kōji Kondō'nun melodilerini Wagner'in leitmotifs'lerine benzetmiştir (Nathan, s. 41, 2004). Bu daha önceki oyunlarda da vardır ama bu sefer daha kapsamlıdır. Bu oyundaki karakterler Hyrule dünyasında farklı yerlerinde bulunmaktadır. Bu farklı yerlerde bulunan karakterler arasında farklı kültürlere sahiptir. Bu farklı kültürlerin müziği değişik enstrümanlar kullanılarak yansıtılmıştır (.Youngdahl, s. 5-57, 2010). Bütün bu melodiler harmanlanarak oyun dünyasında derin bir atmosfer yaratılır (Nathan, s. 44, 2004).

³⁷ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

Şekil 23. The Legend of Zelda: Ocarina of Time “Kaepora Gaebora’s Theme”
(Kaepora Gaeboranın şarkısı) (ninsheetmusic.org)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: Sekter77³⁸

"Kaepora Gaebora's Theme"
The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Composed by Kōji Kondō
Arranged by Sekter77

Misterioso ♩ = 80

Piano

mf *p* *a tempo*

mp *rit.* *a tempo*

Örneğin Link, Kaepora Gaebora adlı baykuş ile tanışınca yeni adaptif bir melodi çalar. Kaepora Gaeboranın şarkısı klasik batı müziklerine benzer. Melodi üflemleri, yaylı ve bir çenk ile seslendirilir. Bu Link’in müzik hocası Kaepora’nın melodisidir.

Oyunda flütün yerini alan müzik aleti ocarina eski oyunlara göre daha interaktiftir. Oyuncu eski oyunlarda sadece enstrümanı çıkartarak ve tuşa basarak bir melodi çalmasına rağmen bu oyunda kumandadaki farklı tuşlara basarak melodiyi kendisi çalar. Elindeki kumandaya doğru zamanda ve doğru sırada basarak ocarina’dan başarılı bir şekilde melodi çıkartabilir. Tabi ki doğru çalabilmek için oyuncunun önceden melodiyi öğrenmesi gereklidir. *Ocarina of Time*’da oyuncunun 13 tane interaktif melodi öğrenmesi gereklidir (Teetsel, s. 6, 2015).

Bu melodileri Hyrule dünyasındaki farklı yerlerde bulunan karakterlerle konuşarak öğrenebilir. Oyundaki melodileri çözmek için oyuncuya ekranda oklarla beş notalık bir skala gösterilir. (D F A B D) (Nathan, s.43, 2004). Her melodi farklı bir etki için kullanılır. Oyundaki bazı bölümlerde ilerlemek için oyuncunun

³⁸ Oyunda bu melodi elektronik seslerle çalar ancak piyano için notaları bulunmaktadır.

ocarina'yı kullanılması gerekir ve bu yüzden oyuncunun bütün melodileri öğrenmesi şarttır (Youngdahl, s. 57, 2010).

Şekil 24. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “Zelda’s Lullaby” (Zeldanın ninnisi) (zeldacapital.com)

Besteci: Kōji Kondō

Piyano için düzenleyen: BLUESCD³⁹



Sahra Teetsel “oyunu bitirmek için zorunlu olarak ilk dört melodiyi öğrenmek gereklidir.” der (Teetsel, s. 27, 2015). Bu dört melodi şunlardır: “Zelda’s Lullaby (Şekil 24),” “Saria’s Song,” “Song of Time,” ve “Song of Storms (Teetsel, s. 27, 2015). Zelda’s Lullaby adlı melodiyi oyuncu ilk defa Zelda’yı ararken Hyulre’deki kalenin içinde duyar (Teetsel, s. 29, 2015). Bu, oyuncunun ilk ocarina ile öğrendiği melodidir. Kale’de Prenses Zelda’yı bulduktan sonra Impa (Teetsel, s. 31, 2015) adlı karakter melodiyi öğrenir. İlk öğrenilen melodiler daha çok küçük çocukların ninnilerine benzer. Bu sayede Link’in, müzikal olarak oyunun başında küçük bir çocuk olduğu hissettirilir.

Ocarina interaktif olarak sadece beş notayla sınırlandırılmamıştır. Oyuncu, elindeki kontrolör’ün farklı tuşlarına basarak bir oktavdan fazla notayı çalabilir. Sadece farklı notalar değil farklı değiştirici işaretlerle çalınabilir ve notaların vibratosunu değiştirebilir (Youngdahl, s. 58, 2010). Bu durumda oyuncu istediği melodileri çalabilir.

Bu kadar derin bir müzikal interaktiflik bir oyunda çok heyecan vericidir. Bu oyun 1998’de çıkmasına rağmen insanlar hala bu sanal ocarina ile çaldıkları melodileri Youtube’da bulabilmektedir (Youngdahl, s. 58, 2010).

Erik Youngdahl “farklı oyun oynayan kişiler bile bu şarkıları bilir, bunlar sanki resmileşmiş halk şarkıları gibidir ve uzaktan bu büyük oyuncu topluluğu ile

³⁹ Görüntüdeki nota piyano içindir fakat oyunda sağ el yani tiz notaları ocarina seslendirir ve sol el ise hafif bir çenk sesi ile duyulur.

etkileşim sağlayabilir.” der. Bu ifadeler ile *Legend of Zelda*'nın müziğinin insanları ne kadar etkilemiş olduğunu gösterir.

3.4. LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (10.VERSİYON) (2002)

Legend of Zelda: The Wind Waker 2002'de Japonya'da, 2003'de Kuzey Amerika'da piyasaya çıkar. Orjinal adı “ゼルダの伝説風のタクト *Zeruda no Densetsu Kaze no Takuto*” 'dur (zelda.wikia.com). Bu video oyunu Nintendo firmasının 2000 yılında çıkardığı oyun konsolu Nintendo Gamecube için yazılmıştır. Oyun konsol sisteminin daha önceki Nintendo sistemlerinden en büyük farkı oyunların kartuş değil DVD olmasıdır. “DVD formatına benzeyen 8cm diskten oluşur.” (nintendo.wikia.com). Bu yeni konsolun CPU'su⁴⁰ için IBM firmasının Gekko (nintendo.wikia.com) adlı CPU mikroçipi kullanılır. Nintendo GameCube konsolu kartuş yerine CD kullandığı için oyunlardaki müzik ve sesler çok daha kalitelidir. Nintendo'nun önceki konsol sistemi Super Nintendo'da sadece 8 kanal (snescentral.com) varken GameCube'da 64 kanal vardır. Bu yüzden GameCube video oyunlarında aynı anda daha çok ses üretilebilir.

Oyunun grafikleri 3 boyutludur ve bilgisayar grafikleri yerine çizgi filmlerdeki animasyonlara benzetilmiştir. Oyun “*Wind Waker Ocarina of Time*”a göre daha neşeli ve aydınlık bir atmosfere sahiptir.” (Teetsel, s. 6, 2015).

3.4.1. Oyunun Konu Özeti

Legend of Zelda: The Wind Waker'in hikâyesi *Ocarina of Time*'in devamıdır. Yıllar sonra Ganondorf hapsediği mekandan kaçır ve Hyrule dünyasını kontrolü altına alır. Böylece karanlık ve kötülük güçlenir. Hyrule'un kralı, Ganondorf'la mücadele edemez. Bunu gören Tanrılar kötülerini cezalandırarak Ganondorf ve ordusunu sular altında bırakırlar. Geriye büyük bir deniz ve adalar kalır. Bu betimlemeden sonra *Wind Waker*'ın macerası başlar. Link'in doğum günüdür. Anneanesi doğum günü hediyesi olarak ona yeşil bir kıyafet verir. Kız kardeşi Ayrll'de hediye olarak teleskopunu sunar. Link teleskopdan bakarken bir kuş⁴¹ görür.

⁴⁰ CPU bilgisayarın beyinidir. Bütün işlemleri ve programları çalıştıran mikroçip.

⁴¹ Kuşun adı Helmaroc kralı.

Bu kuş bir kızı⁴² yakalamış ve onu ormana doğru götürmektedir. Link, kızı kurtarmak için yola çıktığı anda, kuş Ayrll'i alıp ıssız bir kaleye (Forsaken Fortress) (zelda.wikia.com) götürür. Tetra'yı kurtaran Link, kardeşini kurtarmak için ondan yardım ister. Link ve Tetra korsan gemisine bindikten sonra oyun başlar. "Oyunda Link 49 adadan oluşan bir denizedir. Zorunlu olarak birden fazla sefere çıkar ve savaşır." (zelda.gamepedia.com).

3.4.2. Oyundaki Karakterler, Zaman, Mekân, Tema

Legend of Zelda'nın diğer versiyonlarına göre *Wind Waker*'deki karakter sayısı artmıştır (zelda.gamepedia.com). Karakterler sırasıyla: Link, Prenses Zelda, Link'in kardeşi Ayrll, Link'in anneannesi, Tetra (korsan kaptan), King of Red Lions (konuşan yelkenli gemi), Helmaroc kralı ve Ganondorf'dır. Oyundaki zaman *Legend of Zelda: Ocarina of Time*'in birkaç yüzyıl sonrasındır. Mekan ise denizdeki adalardır. Bu adalar coğrafya olarak birbirinden farklılık gösterir. Oyundaki tema serideki diğer oyunlar gibi kahramanlık. Bir de yelkençilik teması vardır ve Orta Çağ teması yerine daha tropik bir ortama sahiptir. Oyunda yer alan mekanlarda teknolojik imkanlarla sınırlıdır. Örneğin; telefon, bilgisayar v.b. araçlar kullanılmaz. Oyunda yaşadığımız dünyanın geçici olduğu, yaşadıklarımızdan pişman olmamamız gerektiği, geçmişe değil "geleceğe bakmamız" (zeldauniverse.net) gerektiği vurgulanır. *Wind Waker*'de kaybolan iyilik ve aydınlığı (semboller Tetra ve Ayrll) arayış ve kurtarma teması işlenmiştir.

3.4.3. Oyunda Müziğin Kullanımı

Legend of Zelda: The Wind Waker'in müziğini Koji Kondo, Toru Minegishi, Kenta Nagata ve Hajime Wakai yapmıştır (zelda.gamepedia.com). Toplam 133 melodi vardır. Bu melodiler İrlanda, Hindistan, Hawaii gibi farklı ülkelerin geleneksel müziklerini çağırıştırır. Bu oyunun müziği yumuşak ve eğlenceli bir etki uyandırır.

⁴² Kızın ismi Tetra'dır ve bir korsan gemisinin kaptanıdır.

Şekil 25. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* “Title Theme” (Açılış parçası)
(musescore.com)

Besteci: Kenta Nagata, Hajime Wakai, Toru Minegishi, Koji Kondo

Orkestra için düzenleyen: Reilly McClellan

Açılış müziği (Şekil 25) İrlanda halk müziğini anımsatır. Flüt, arp, keman, gitar ve davula arkada yaylılar eşlik eder, *Legend of Zelda* oyun serisindeki müzikler daha görkemli, coşkulu, epik bir ifade içerirken, *The Wind Waker* bir kasabadaki günlük hayatın sıradan ve sakin atmosferini yansıtır. Müziğin stili İrlanda halk ve dans müziklerine benzer.

Şekil 26 *The Legend of Zelda: The Wind Waker* “The Great Sea” (Büyük Deniz)
(ninsheetmusic.org)

Besteci: Koji Kondo

Piyano için düzenleyen⁴³: Zunawe

"The Great Sea"
The Legend of Zelda: The Wind Waker Composed by Koji Kondo
Arranged by Zunawe

⁴³ Oyundaki bu melodi sentetik yaylı esntrüman sesleriyle çalınır. Ancak örnek olarak sadece piyano için nota bulunmaktadır.

Daha öncede bahsedildiği gibi bu oyun çoğu zaman denizde geçer. “Müzik denizin yükselişini, alçalışını ve akışını ifade eder” (Brame, s. 9, 2011) (Şekil 25). Oyuncu denizdeyken adaptif şekilde yukarıdaki melodi çalmaya başlar. “Denizin dalgalanmasını taklit etmek için yaylı enstrümanlarla inen ve çıkan arpejlerle denizin sonsuzluğu yansıtılır.” (Brame, s. 9, 2011). Bu melodinin ekrandaki deniz ve gökyüzü grafikleriyle uyumu oyuncuya bir deniz yolculuğundaymış hissi verir.

Şekil 27. The Legend of Zelda: The Wind Waker “Outset Island” (Outset Adası) (musescore.com)

Besteci: Koji Kondo

Orkestra için düzenleyen: Jessie Orrett⁴⁴



Oyuncu adalara gidince adaptif olarak bu melodi çalar (Şekil 27). Adalara göre melodiler farklılık gösterir. Outset adlı adaya gidildiğinde yaylı enstrümanlar staccato olarak bir melodi duyulur. Ardından canlı bir tempoyla arpele birleşerek arpejlere dönüşür. Melodiye üflemeli sazlar eklenerek hareketli, enerjik bir ifade yakalanır (Şekil 27).

Şekil 28. The Legend of Zelda: The Wind Waker “The Forest of Outset Island” (Outset Adasının Ormanı) (zs.ffshrine.org)

Besteci: Kenta Nagata, Hajime Wakai, Toru Minegishi, Koji Kondo



⁴⁴ Görüntüdeki oyundan farklı enstrümanlar için düzenlenmiştir.

Outset adasında oyuncu tehlikeli düşmanların olduğu ormana girdiğinde adaptive olarak oyunun müziği hemen değişir. Obua'ya benzeyen bir ses iki notayla, staccato şeklinde çalar. (Şekil 28).

Şekil 29. The Legend of Zelda: The Wind Waker “Beedle’s Ship Shop” (Beedle’nin tekne dükkanı) (ninsheetmusic)

Besteci: Kenta Nagata, Hajime Wakai, Toru Minegishi, Koji Kondo

Piyano için düzenleyen: TheZeldaPianist275⁴⁵

"Beedle's Shop Ship"
The Legend of Zelda: The Wind Waker Composed by Kenta Nagata,
Hajime Wakai, Toru Minegishi
and Koji Kondo
Arranged by TheZeldaPianist275

♩ = 119, THAAANK YOU!!

Piano *mf*

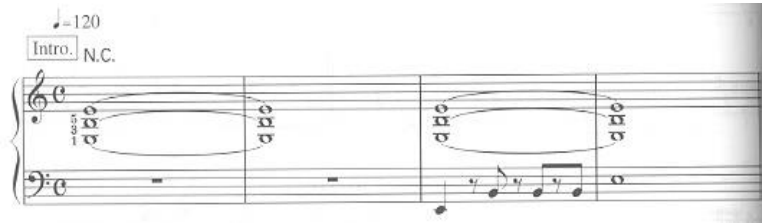


Şekil 30. The Legend of Zelda: The Wind Waker “Zunari’s Shop” (Zunari’nin dükkanı) (zs.ffshrine.org)

Besteci: Kenta Nagata, Hajime Wakai, Toru Minegishi, Koji Kondo⁴⁶

♩ = 120

Intro. N.C.



Link adaları gezerken evleri, dükkanları ve farklı binaları ziyaret eder. Kahraman Hawaii'deymiş hissi veren Beedle's Ship Shop (zelda.wikia.com) adlı dükkana girerse, Hawaii'yi andıran bir tropikal melodi (Şekil 29), Windfall adasındaki Hint kültürünü yansıtan Zunari's Shop (zelda.wikia.com) adlı dükkana

⁴⁵Oyundaki melodi farklı enstrümanlarla seslendirilmiştir. Ancak örnek olarak piyano için düzenlenmiş not bulunmaktadır.

⁴⁶ Oyunda bu melodi doğu enstrüman sesleriyle çalar. Ancak örnek olarak sadece piyano için düzenlenmiş notalar bulunmaktadır.

girince Doğu enstrümanları ile yavaş tempolu Hint geleneksel müziklerini anımsatan bir melodi çalmaya başlar (Şekil 30). Bu melodilerle oyuncu kendini o atmosferin içinde hisseder. Adaptif müzik kullanımı mekanların dışında Link yeni karakterlerle tanıştığı da duyulur.

Şekil 31. The Legend of Zelda: The Wind Waker “Wind’s Requiem” (Rüzgarın Requiem) (zs.ffshrine.org)

Besteci: Kenta Nagata, Hajime Wakai, Toru Minegishi, Koji Kondo⁴⁷



Ocarina of Time'daki gibi *Wind Waker*'da da oyuncu interaktif şekilde müzik yapabilir. *Ocarina of Time*'de oyuncunun ocarina adlı müzik aletini çalabilir. *Wind Waker*'da ise oyuncu bir müzik aleti yerine orkestra şeflerinin kullandığı batona benzeyen bir çubuk⁴⁸ ile müzik yapabilir. *Wind Waker*'da Link, King of Red Lions adlı yelkenli gemiyle gittiği ilk adada Wind Waker adlı batona sahip olunca oyuncuya ekranda şu mesaj görünür; “Tanrıların, gücünü ödünç almasına izin verilmiştir.” (Teetsel, s. 53, 2015).

Oyuncu batonu kullanınca, “3/4, 4/4 veya 6/4 ritimlerden birini seçer. Buna göre tempo ve notalar oyuncuya sunulur.” (Teetsel, s. 7, 2015). Örneğin; oyuncu 3/4 zaman işaretini seçerse, “seslendirilen notalar F#4, A4, B4, C5, ve D5 olur.” (Teetsel, s. 54, 2015). Oyuncu baton sayesinde interaktif melodi çalar. Oyuncu ekrandaki notaları kumandadaki butonlara basarak çalar. Tempoyu yakalayamazsa melodiyi çalamaz. “Ritmik yapı oyuncu için ekranın üstünde sarı bir ışık ile gösterilir ve oyuncuyu takip eder.” (Teetsel, s. 54, 2015).

Müziğin böyle interaktif şekilde uygulanması oyunculara tempo tutmasını öğretir. Oynayan kişi kumanda ile doğru tempoda butonları tuşlayarak, melodinin dinamiklerini yani sert veya hafif çalınmasını kontrol eder. Melodileri “bir taşın

⁴⁷ Oyunda bu melodi sentetik insan vokallar(kora) ile seslendirilir. Ancak örnek olarak sadece piyano için düzenlenmiş nota bulunmaktadır.

⁴⁸ Oyunda batonun ismi The wind waker'dir.

üstünde oyulmuş müzik notaları görerek veya oyundaki karakterlerin el hareketlerine bakarak öğrenir” (Teetsel, s. 55, 2015) şekilde öğrenebilir.

Oyuncu toplam olarak 6 melodi çalmayı öğrenebilir. (Teetsel, s. 57, 2015). Link bu melodileri doğru çalmayı başarınca oyunda değişik etkiler yaratır. Örneğin; Wind's Requiem (Şekil 31) adlı melodi doğru çalınca Link'in yelkenli gemisi için “rüzgar otomatik olarak güneye gider.” (Teetsel, s. 60, 2015). Bu melodi (Şekil 31) sentetik insan seslerinden (koro) oluşur ve kilise müziğın akordlarına benzer.



SONUÇ

Legend of Zelda'nın birinci versiyonunda melodiler birbirinden ayrı parçalar gibi görünse de bir bütün oluşturur. Bu oyun için Koji Kondo 10 tane melodi bestelemiştir. Besteci müziğinde 8 bit teknoloji kullanmasına rağmen, video oyun dünyasında unutulmazlar arasındadır. Oyunu çekici ve heyecanlı yapan şey görsellere eşlik eden melodiler ve oynayan kişi için yaratılan bir otantik atmosferdir.

Legend of Zelda'nın 25. yıldönümünde ünlü bir orkestra, Symphony of the Goddesses, (zelda-symphony.com) Kenmore Washington'daki Bastyr Chapel'de oyunun ana müziğini kaydetmiştir. Orkestra İrlandalı şef Eimear Noone ve Susie Seiter tarafından idare edilmiştir. *Legend of Zelda'nın* müziğinin başarısı oyunun sanal dünyasından çıkartarak gerçek dünyaya aktarmıştır.

Legend Of Zelda: A Link To The Past, Nintendo konsolun ikinci versiyonu Super Nintendo için 1992'de üretilmiştir. Oyunun yeni grafikleri ve kaliteli müziksel uygulamaları seriye yenilik getirmiştir. Bu yeni oyun konsolu, Super Nintendo 16 bit mikroçiplere sahiptir. Yani eski Nintendo'dan iki kat daha hızlı ve daha kaliteli grafikler ve sesler üretebilmektedir. Bu oyun için Kōji Kondō tam 30 melodi besteler. Artık oyun dünyası 16 bit teknolojiye geçtiği için, Kōji Kondō ve diğer oyun firmalarındaki müzik bestecileri MIDI (Marks, s. 3-4, 2009) teknolojisini kullanarak daha rahat ve daha kaliteli sesler ile bestelerini yapmaya başlamışlardır.

1998 de piyasaya çıkan *Legend of Zelda Ocarina of Time* beşinci versiyondur. 1996'da Nintendo oyun firması üçüncü nesil konsol sistemini Kuzey Amerika'da satışa çıkarır. Bu konsol yeni teknolojilerle doludur. *Ocarina of Time* için Koji Kondo 82 tane melodi bestelemiştir. 64 bit sistemle oyun iki boyut yerine üç boyuttur. Bu oyundaki müzik parçaları daha gerçek seslerle yapılmıştır. Sentetik enstrümanlar yerine daha inandırıcı sesler uygulanmıştır. *Legend of Zelda'nın* oyun serisindeki en sevilen ve en tutulan oyunudur. Gelişen teknolojiyle gerçek enstrüman seslerine benzeyen melodiler üretilir. Adaptif olarak müziğin kullanımı gelişmiştir ve ocarina adlı üflemeli müzik aleti oyuncu tarafından interaktif bir şekilde kullanılabilir. Oyunu bitirmek için oyuncunun melodiler öğrenmesi ve çalması gereklidir. Notadan anlayan oyuncular istedikleri melodileri çalabilirler. Bu video dünyasında bir ilktir.

Oyunun onuncu versiyonu *Legend of Zelda The Wind Waker* 2002 yılında çıkar. *Wind Waker* için Koji Kondo 133 tane melodi besteler. Oyun konsol sisteminin daha önceki Nintendo sistemlerinden en büyük farkı oyunların kartuş olarak değil DVD olarak kullanılmasıdır. Nintendo GameCube konsolu kartuş yerine CD kullandığı için oyunlardaki müzik ve sesler çok daha kalitelidir. Bu yeni konsolun CPU'su için IBM firmasının Gekko adlı CPU mikroçipi kullanılır. Nintendo'nun önceki konsol sistemi Super Nintendo'da sadece 8 kanal varken GameCube'da ise 64 kanal vardır. Bu yüzden GameCube video oyunlarında aynı anda daha çok ses üretilebilir. Oyunun grafikleri 3 boyutludur ve bilgisayar grafikleri çizgi filmlerdeki animasyonlara benzetilmiştir. *Wind Waker Ocarina of Time*'a göre daha neşeli ve aydınlık bir atmosfere sahiptir. Link olarak oyunda bazen orkestra şefi olarak oyuncuya tempo tutmaya zorlar. Oyuncu tempo tutamazsa oyuna yeniden başlamak zorunda kalır.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR

BRAME, Jason, *Thematic Unity Across a Video Game Series*, ACT Zeitschrift für musik & Performance No.2, 2011.

BROWN Paul, *The Legend of Zelda and Abraham Maslow's Theory of Needs: A social-Psychological Study of the Computer Game and its Players*, Beşeri Bilimler Fakültesi Doktora Tezi, University of Manchester, 2012.

CAMPBELL, Murray, Clive A. Greated, Arnold Myers, *Musical Instruments: History, Technology, and Performance of Instruments of Western Music*, Oxford University Press, 2004.

CHAN, Norman, *A Critical Analysis of Modern Day Video Game Audio Dissertation for the degree of bachelor of arts in music*, Department of Music University of Nottingham, 2007.

COLLINS, Karen, *Game Sound An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Massachusetts Institute of Technology, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England 2008.

DENİZ, Guillaume, Pierre Jouvelot, *Building the Case for Video Games in Music Education*, Centre de recherche en informatique École des mines de Paris, 2nd International Game Design and Technology Workshop (GDTW 2004).

ENNS, Mack, *Game Scoring: Towards a Broader Theory*, Popular Music and Culture Program Yüksek Lisans Tezi, The University of Western Ontario, 2015.

FISH, Jonathan B., *Interactive And Adaptive Audio For Home video Game Consoles*, M.A, Simon Fraser University 2003.

HUIBERTS, Sander, *Captivating Sound The Role Of Audio For Immersion In Computer Games*, Utrecht School of the Arts(HKU), Doktora Tezi, Portsmouth Üniversitesi, İngiltere, Kasım 2010

JACOBUS, Pieter, *Video game genres and their music*, Crathorne University of Stellenbosch, March 2010.

KAMP, Michiel, *Ludic music in video games*, Research MA Thesis, Faculty of Humanities Theses Utrecht University, 2010.

- KARAKAYA, İsmail, “Bilimsel Araştırma Yöntemleri”. Şu kitapta: Ed. Abdurrahman Tanrıöğren. Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Anı Yayınları 2009.
- KENT, Steven L., *The ultimate History of video Games*, Three Rivers Press,1. Edition, New York 2001.
- LAWRENCE, Daniel, *The effect of musical tempo on video game performance Master’s thesis Music, Mind and Technology*, University of Jyväskylä, February 2012.
- LOGUİDİCE, Bill, Matt Barton, *Vintage Games An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, Focal Press, 2009.
- MARKS, Aaron, *The complete guide to Game Audio For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers*, Focal Press, 2. Edition, 2009.
- JORDAN, Amy B., ROMER, Daniel, *Media and the Well-Being of Children and Adolescents*, Amy B. Jordan (Editor), Daniel Romer (Editor), Oxford University Press, 1 Edition, 2 May 2014.
- MURROCK, Carolyn J., *Psychology of Moods, Chapter 8 Music and Mood*, 2005.
- NATHAN, Zachary, *Play Along: Video Game Music As Metaphor And Metonymy*, Whalen University of Florida 2004.
- HARD, Robin, *Oxford World’s Classics, Apollodorus, The Library of Greek Mythology*, Translated with an Introduction and notes by Robin Hard, Oxford University Press 1998.
- RABİN, Steve, *Introduction to Game Development*, Charles River Media,2. Edition, Hingham MA 2009.
- SELLERS, John, *Arcade Fever*, Running Press, Philadelphia, London 2001
- SEXTRO, Justin Daniel, *Press Start: Narrative Integration In 16-Bit Video Game Music*, A Thesis In Musicology, B.M. Truman State University 2012.
- TEETSSEL, Sarah, *Musical Memory Of The Player, Characters, And World Of The Legend Of Zelda Video Game Series*, Tez Graduate, College of Bowling Green State University, 2015.
- WAKELAM, Thomas Stephen David, *The Cultural Representation of Non-Western Cultures through Music in Mainstream Video Games* Müzikoloji Yüksek Lisans Tez, Durham University, Durham E-Theses 2014.
- YABSLEY, Alex (B.Mus.T.), *The Sound of Playing: A Study into the Music and Culture of Chiptunes*, Queensland Conservatorium Griffith University 2007.

YOUNGDAHL, Erik, *Play Us a Song: The Structure and Aesthetics of Music in Video Games*, A thesis submitted to the faculty of Wesleyan University in partial fulfillment of the requirements for the Degree of Bachelor of Arts with Departmental Honors in Music Connecticut, 2010.

İNTERNET ERİŞİMİ

Chip

https://www.chip.com.tr/blog/dejavuu/islemci-cpu-nedir-nasil-calisir_6342.html Erişim tarihi: 21.10.2017.

Computer History

<http://www.computerhistory.org/pdp-1/origins-of-the-pdp-1/>
Erişim tarihi: 11.05.2017

Entertainment Software Association

<http://www.theesa.com/article/u-s-video-game-industrys-economic-impact/>
Erişim tarihi: 17.11.2017.

Gaming In Turkey

<http://www.gaminginturkey.com/en/turkish-game-market-2016>
Erişim tarihi: 17.11.2017.

Gram Games

<http://gram.gs/>
Erişim tarihi: 17.11.2017.

Greek Mythology

https://www.greekmythology.com/Myths/The_Myths/Adventures_of_Perseus/adventures_of_perseus.html
Erişim tarihi: 14.07.2017.

Mario Piano

<http://www.mariopiano.com/mario-sheet-music-overworld-main-theme.html>
Erişim tarihi: 07.06.2017.

MIT

<http://web.mit.edu/>
Erişim tarihi: 11.05.2017.

Muscore

<https://musescore.com/geckoi2/scores/2029831>
Erişim tarihi: 21.10.2017.

<https://musescore.com/user/1045621/scores/3378006>
Erişim tarihi: 07.06.2017.

<https://musescore.com/user/39314/scores/57814>
Eriřim tarihi: 28.10.2017.

Nedir

<http://osiloskop.nedir.com/#ixzz3b3lU6w3P>
Eriřim tarihi: 11.05.2017.

Nintendo

http://www.nintendo.com/games/detail/Fe0_TFVoa6RbkoZq_GoIDaRTgOzVAOID
Eriřim tarihi: 16.11.2017.

Nintendo Sheet Music

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1183>
Eriřim tarihi: 14.07.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1198>
Eriřim tarihi: 21.08.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1283>
Eriřim tarihi: 16.11.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1455>
Eriřim tarihi: 23.08.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1471>
Eriřim tarihi: 23.08.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1472>
Eriřim tarihi: 23.08.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1481>
Eriřim tarihi: 21.08.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/139>
Eriřim tarihi: 28.10.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1561>
Eriřim tarihi: 23.07.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1642>
Eriřim tarihi: 23.07.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1643>
Eriřim tarihi: 23.07.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/1645>
Eriřim tarihi: 23.07.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/2093>
Eriřim tarihi: 21.08.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/2112>
Eriřim tarihi: 23.07.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/2307>
Eriřim tarihi: 05.08.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/792>
Eriřim tarihi: 14.07.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/997>
Eriřim tarihi: 05.08.2017.

<http://www.ninsheetmusic.org/download/pdf/2491>
Eriřim tarihi: 07.06.2017.

Nintendo Wikia

http://nintendo.wikia.com/wiki/Nintendo_GameCube
Eriřim tarihi: 21.10.2017.

http://nintendo.wikia.com/wiki/Koji_Kondo
Eriřim tarihi: 27.12.2017.

Oyun Gezer

<http://oyungezer.com.tr/haber/45811-mount-blade-warband-dunyanin-en-iyi-ilk-yuz-oyunu-siralamasinda-otuzuncu>
Eriřim tarihi: 17.11.2017.

Papuççıyan, Arden (2017) Webrazzi

<http://webrazzi.com/2017/04/12/turkiyedeki-mobil-oyun-pazari-220-milyon-dolar-buyuklugune-ulasti/>
Eriřim tarihi: 17.11.2017.

Peak Games

<https://www.peakgames.net/about>
Eriřim tarihi: 17.11.2017.

RedBull Music Academy

<http://www.redbullmusicacademy.com/magazine/diggin-in-the-carts>
Eriřim tarihi: 07.06.2017

Sega Retro

<http://segaretro.org/YM2612>
Eriřim tarihi: 23.05.2017

Snes Central

<https://snescentral.com/article.php?id=0088>
Eriřim tarihi: 21.10.2017.

Square Enix Music

<https://www.squareenixmusic.com/composers/kondo/biography.shtml>
Eriřim tarihi: 3.11.2017.

Tale worlds

<https://www.taleworlds.com/>
Eriřim tarihi: 17.11.2017.

The Research Institute for Music Theatre Studies in Thurnau (Forschungsinstitut für Musiktheater in Thurnau, *fimt*)

www.act.uni-bayreuth.de

Erişim tarihi: 28.10.2017.

Vice

https://www.vice.com/en_us/article/jmakxy/its-music-that-makes-nintendos-the-legend-of-zelda-series-so-extraordinary-330

Erişim tarihi: 19.11.2017.

Video Game Music Preservation Foundation

<http://www.vgmpf.com/Wiki/index.php?title=Assembly>

Erişim tarihi: 23.05.2017

Web Tekno

<http://www.webtekno.com/donanim/gram-games-i-0-2015-h7953.html>

Erişim tarihi: 17.11.2017.

wikipedia

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda

Erişim tarihi: 18.06.2017.

https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_64

Erişim tarihi: 19.08.2017.

https://en.wikipedia.org/wiki/Sega_Genesis

Erişim tarihi: 23.05.2017.

Zelda

<http://www.zelda.com/breath-of-the-wild/>

Erişim tarihi: 16.11.2017.

<http://www.zelda.com/universe/game/past/>

Erişim tarihi: 05.08.2017.

Zelda Capital

http://www.zeldacapital.com/sheet_music/piano/alltp_pdfs/Fairy%20Fountain%20-%20Zelda%20A%20Link%20to%20the%20Past.pdf

Erişim tarihi: 19.08.2017.

http://www.zeldacapital.com/sheet_music/piano/alltp_pdfs/Flute%20-%20Zelda%20A%20Link%20to%20the%20Past.pdf

Erişim tarihi: 19.08.2017.

http://www.zeldacapital.com/sheet_music/piano/oot_pdfs/Zelda%20Ocarina%20of%20Time%20-%20Zelda%27s%20Lullaby.pdf

Erişim tarihi: 10.10.2017.

Zelda Dungeon

http://www.zeldadungeon.net/wiki/Ocarina_of_Time

Erişim tarihi: 21.08.2017.

http://www.zeldadungeon.net/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time

Erişim tarihi: 21.08.2017.

Zelda GamePedia

<http://zelda.gamepedia.com/Agahnim>

Erişim tarihi: 05.08.2017.

http://zelda.gamepedia.com/Bombchu_Bowling_Alley

Erişim tarihi: 21.08.2017.

http://zelda.gamepedia.com/Characters_in_A_Link_to_the_Past

Erişim tarihi: 05.08.2017.

http://zelda.gamepedia.com/Characters_in_Ocarina_of_Time

Erişim tarihi: 19.08.2017.

http://zelda.gamepedia.com/Characters_in_The_Wind_Waker

Erişim tarihi: 21.10.2017.

http://zelda.gamepedia.com/The_Legend_of_Zelda:_A_Link_to_the_Past

Erişim tarihi: 05.08.2017.

http://zelda.gamepedia.com/The_Legend_of_Zelda:_A_Link_to_the_Past

Erişim tarihi: 05.08.2017.

http://zelda.gamepedia.com/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time

Erişim tarihi: 19.08.2017.

[http://zelda.gamepedia.com/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time#
Timeline_Placement](http://zelda.gamepedia.com/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time#Timeline_Placement)

Erişim tarihi: 19.08.2017.

http://zelda.gamepedia.com/The_Legend_of_Zelda:_The_Wind_Waker

Erişim tarihi: 21.10.2017.

[http://zelda.gamepedia.com/The_Legend_of_Zelda:_The_Wind_Waker_Orig
inal_Sound_Tracks](http://zelda.gamepedia.com/The_Legend_of_Zelda:_The_Wind_Waker_Original_Sound_Tracks)

Erişim tarihi: 21.10.2017.

http://zelda.gamepedia.com/Zunari%27s_Shop

Erişim tarihi: 16.11.2017.

Zelda Symphony

<http://zelda-symphony.com/>

Erişim tarihi: 4.11.2017.

Zelda Universe

<http://zeldauniverse.net/media/music/ocarina-of-time-original-soundtrack/>

Erişim tarihi: 23.08.2017.

<https://zeldauniverse.net/2011/09/17/the-philosophy-of-the-wind-waker-part-one/> Erişim tarihi: 21.10.2017.

Zelda Wikia

http://zelda.wikia.com/wiki/Beedle%27s_Shop_Ship

Erişim tarihi: 16.11.2017.

http://zelda.wikia.com/wiki/Forsaken_Fortress

Erişim tarihi: 21.10.2017.

http://zelda.wikia.com/wiki/List_of_composers_in_the_Legend_of_Zelda_series Erişim tarihi: 18.06.2017.

<http://zelda.wikia.com/wiki/Recorder>

Erişim tarihi: 23.07.2017.

http://zelda.wikia.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_The_Wind_Waker

Erişim tarihi: 10.10.2017.

Zelda Wikia(org)

http://zeldawiki.org/Death_Mountain

Erişim tarihi: 23.07.2017

http://zeldawiki.org/The_Legend_of_Zelda:_A_Link_to_the_Past

Erişim tarihi: 05.08.2017.

Zs.ffshrine

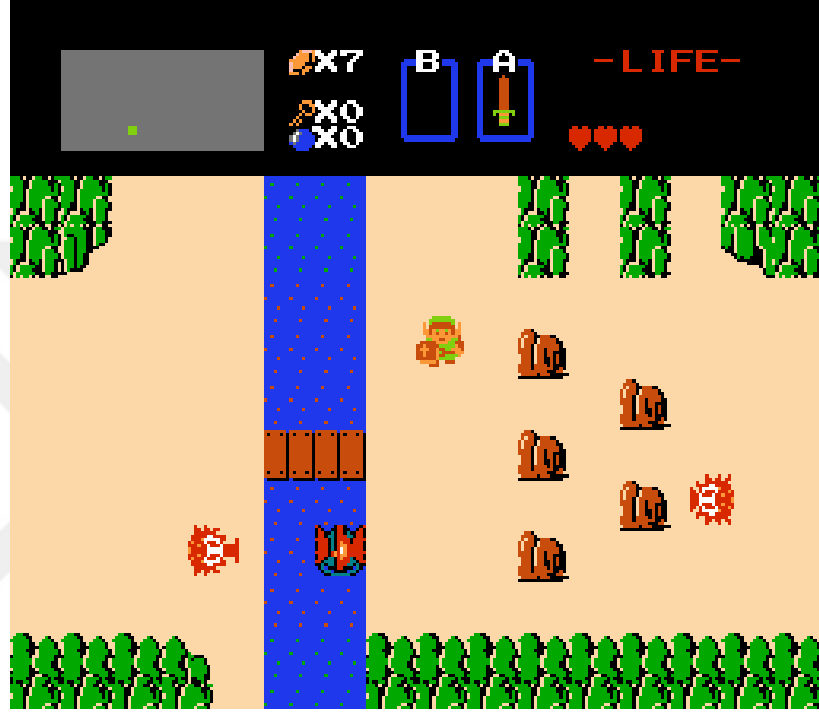
[zs.ffshrine.org/wind-waker/sheetmusic/1148.wind's_requiem_\(baton\),_49._wind's_requiem.jpg](http://zs.ffshrine.org/wind-waker/sheetmusic/1148.wind's_requiem_(baton),_49._wind's_requiem.jpg)

Erişim tarihi: 28.10.2017

EKLER

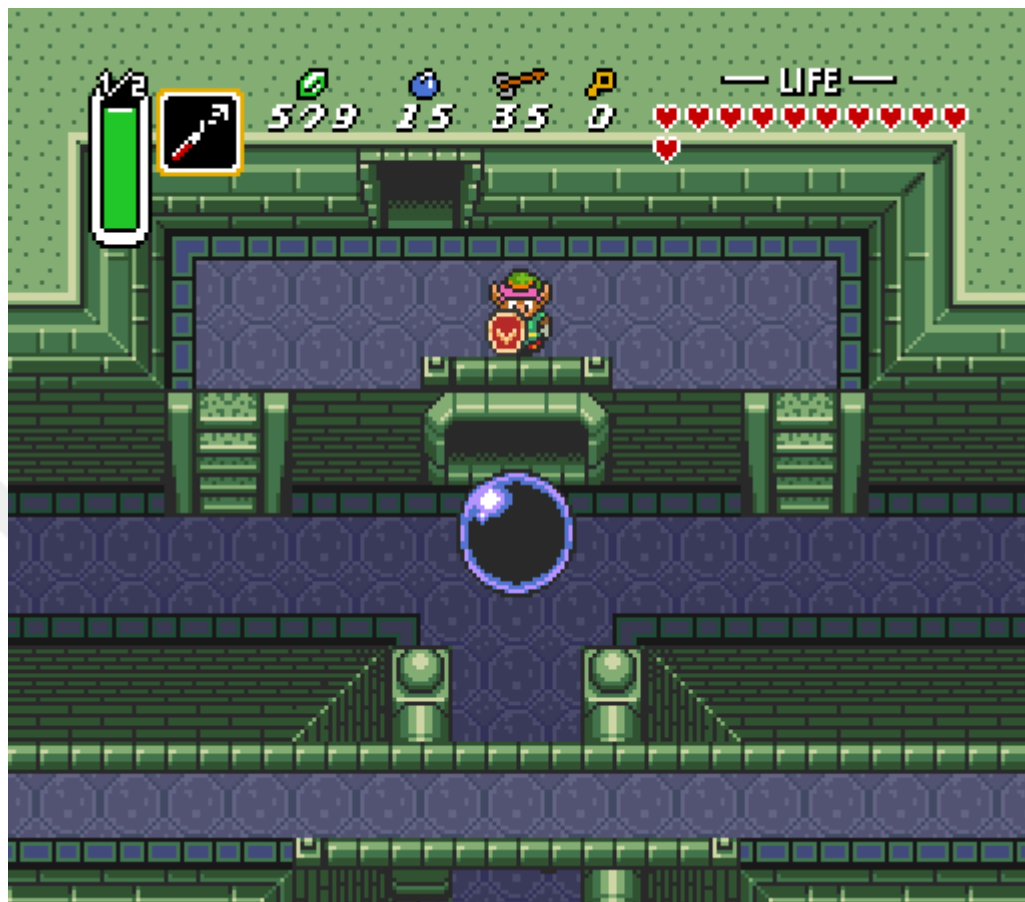
LEGEND OF ZELDA OYUNLARINDAN RESİMLER

Ek 1. Legend Of Zelda (1986)



https://zelda.gamepedia.com/File:TLoZ_Gameplay.png

Ek 2. Legend Of Zelda: A Link To The Past (1992)



https://zelda.gamepedia.com/File:LttP_bigcannonball.png

Ek 3. Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (1998)



http://zelda.wikia.com/wiki/File:Epona%27s_Song.png

Ek 4. Legend Of Zelda: The Wind Waker (2002)



https://vignette.wikia.nocookie.net/zelda/images/4/4d/Using_the_Wind_Waker.png/revision/latest?cb=20100216035457

ÖZGEÇMİŞ

İbrahim Hakkı Durali Satılmış Tekin 5 Kasım 1979 tarihinde ABD’de Boston, Massachusetts’de doğdu. Ortaokul ve liseyi Massachusetts’deki Duxbury kasabasının devlet okullarında okudu. 4 yaşından 17 yaşına kadar New England Conservatory of Music’te öğrenim gördü. 17 yaşında almaya başladığı özel piyano derslerini 27 yaşına kadar sürdürdü. Berklee College of Music’te müzik programı derslerini 2002-2004 eğitim-öğretim döneminde aldıktan sonra Quincy College Güzel Sanatlar Müzik bölümünden 2007 yılında mezun oldu. Müzik eğitiminin yanında 2005 yılında Boston Language Institute vesilesiyle ABD’den onaylı resmi TEFL öğretmenlik (TOEFL öğretmenlik belgesi) diploması aldı. 2005’den beri Ottoman Studies Foundation adlı vakfın ve Harvard-Koç Osmanlıca Yaz Okulu’nun yöneticilerindedir. Vakıf bünyesinde yayınlanan *Journal of Turkish Studies* ve *Sources of Oriental Languages and Literatures* adlı dergi ve seriyi yayına hazırlamaktadır.