

ARRANGE POINT

TÜM VIDEO OYUNCULARIN BULUŞMA NOKTASI

01. SAYI | OCAK - ŞUBAT 2026



DYING LIGHT

THE BEAST

RÖPORTAJ YAPTIK!

ÖN İNCELEME JUDAS - THE WOLF AMONG US 2 - NEO BERLIN 2087

İNCELEME DYING LIGHT: THE BEAST - MARS FIRST LOGISTICS VE FAZLASI...

LOCPICK

TECHLAND

Bu dergi neden ücretsiz?

Bu dergi herkes için açık. Çünkü oyun kültürü paylaşıldıkça büyür.

Arrange Point olarak içerikleri kilitlemek istemedik.
Okumak isteyen herkes, herhangi bir koşul olmadan okuyabilsin istedik.

Ama bu işi düzenli olarak takip etmek isteyenler için
daha farklı, daha doğrudan bir yolumuz da var.



OKTAY ÖZKAN

oktay@arrangepoint.com.tr

Burada Duruyoruz

Bazı işler yüksek sesle başlar. Daha ilk anda ne kadar iddialı olduğunu, ne kadar farklı olduğunu, neyi değiştireceğini anlatma ihtiyacı duyar. Bu dergi böyle bir yerden çıkmıyor. Burada acele yok, gösterme telaşı yok, kendini ispat etme kaygısı da yok. Çünkü oyunlar üzerine konuşurken asıl eksik olan şeyin ses değil, zaman olduğunu düşünüyoruz. Oyunlar hızla tüketiliyor, içerikler hızla üretiliyor, cümleler birbiriyle yarışıyor. Ama oynadıklarımızın bizde bıraktığı hisler, çoğu zaman bu hızın altında ezilip kayboluyor. Bir oyunu bitirdiğimiz anda sıradaki başlığa geçiyor, yaşadığımız deneyimi gerçekten sindirmeye fırsat bulamıyoruz.

Arrange Point'in çıkış noktası tam olarak bu farkındalıkla şekillendi. Oyunlara sadece bakmak değil, onların etrafında durmak istedik. Bir oyunu kapatıktan sonra ekranda kalan o kısa sessizlik anı, "şimdi ne hissettim?" sorusu bizim için önemliydi. Çünkü oyunlar, özellikle de üzerine emek verilmiş olanlar, tek bir cümleyle açıklanamayacak kadar katmanlı. Mekanikleriyle, dünyalarıyla, anlatlarıyla ve bazen bilinçli olarak boş bırakılan alanlarıyla bir süre daha bizimle kalmayı hak ediyorlar. Bu yüzden burada yer alan yazılar, hızlı tüketim için değil, yavaş okuma için var.

Bu dergide yer alan metinler bir yarışın parçası değil. En erken yayınlanan, en çok tıklanan ya da en çok konuşulan olmak gibi hedefleri yok. Buradaki yaklaşım daha sade: Oyun oynandı, düşünüldü, tartıldı ve sonra yazıldı. Bu süreçte her oyun aynı terazide durmadı; bazıları sabır istedi, bazıları tempo, bazıları ise yalnızca dikkat. Ama hepsi aynı ciddiyetle ele alındı. Çünkü bizim için oyun türü, bütçesi ya da popülerliği değil, sunduğu deneyimin bütünlüğü önemli.

İlk sayıyı hazırlarken özellikle dengeli bir yapı kurmayı seçtik. Gürültülü bir açılış yerine yavaş ama sağlam bir başlangıç yapmayı tercih ettik. Çünkü bu dergi tek seferlik bir çıkış değil. Bir sayı çıkıp sonra unutulsun istemiyoruz. Her yeni sayının bir öncekine yaslandığı, dilini ve bakışını yavaş yavaş netleştiren bir bütün kurmayı hedefliyoruz. İlk adımı ölçülü atmak, ileride atılacak adımların da sağlam olmasını sağlar. Bu yüzden bu sayıda gösterişten çok tutarlılık, hızdan çok süreklilik var.

Sayfalar ilerledikçe farklı ölçeklerde oyunlarla karşılaşmak mümkün. Büyük beklentilerle gelen yapımlar da var, uzun süredir sessizce gelişen oyunlar da. Ancak bu çeşitlilik bir savrulma değil. Oyun kültürünün tek bir eksende ilerlemediğini, farklı deneyimlerin yan yana durabildiğini hatırlatan bilinçli bir tercih. Çünkü oyun dediğimiz şey sadece refleks, sadece hikâye ya da sadece mekanik değildir. Bazen hepsi bir aradadır, bazen de bir tanesi diğerlerinin önüne geçer. Bu dergi, bu farkları yok saymak yerine görünür kılmayı önemsiyor.

Arrange Point için yazmak, bir oyunu bitirip kenara koymak anlamına gelmiyor. Aksine, yazı o oyunun bizimle olan yolculuğunun devamı gibi görülüyor. Oyunla kurulan ilişki, oynanış süresiyle sınırlı kalmıyor; düşünmeye, karşılaştırmaya, bazen de şüphe duymaya uzanıyor. Bu yüzden burada kesin hükümlerden çok tartışmaya açık alanlar var. Okuyucunun katılabileceği, karşı çıkabileceği ya da kendi deneyimini ekleyebileceği boşluklar bilinçli olarak bırakılıyor.

Bu metin bir davet yazısı değil. Okuyucuyu çağırmıyor, yönlendirmiyor, ikna etmeye çalışmıyor. Sadece bulunduğumuz yeri işaret ediyor. Burada duruyoruz. Oyunlara bakıyoruz. Oynadıklarımızın üzerimizde bıraktığı etkiyi önemsiyoruz. Hızlanmak yerine yavaşlamayı, yüzeyde kalmak yerine derine inmeyi tercih ediyoruz. Bu dergi de tam olarak bu tercihin sonucu olarak var oluyor. Zamanla büyüyebilir, değişebilir, derinleşebilir; ama bakışını kaybetmeden.

Birinci sayımıza hoş geldiniz. Bu sayfalar, bir fikrin somut hâle gelmesinden çok, uzun süredir içimizde biriken bir duygunun dışa vurumu. Oyunlarla kurduğumuz bağın hızla geçip gitmesini istemeyen, oynadıklarını gerçekten hatırlamak isteyen bir bakışın sonucu. Arrange Point'in bu ilk sayısı, kusursuz bir başlangıç olma iddiası taşıyor; ama samimi bir duruşu var. Burada atılan her adım, oyunlara daha dikkatli bakma isteğinden doğdu. Bu yolun nereye gideceğini zaman gösterecek, ama bu ilk sayfaları hazırlarken hissettiğimiz heyecanı ve sorumluluğu saklama gereği duymadık. ■

YAYIN TÜRÜ: DİJİTAL DERGİ
YAYIN PERİYODU: İKİ AYDA BİR
YAYIN DİLİ: TÜRKÇE
SAYI: 1
YAYIN TARİHİ: OCAK 2026

GENEL YAYIN YÖNETMENİ VE
YAYIN KOORDİNATÖRÜ
OKTAY ÖZAN

EDİTÖR
ELİF KARACA

YARDIMCI EDİTÖRLER
ASLIHAN DEMİR

YAZARLAR
CAN SU ERDEM
EMRE KALKAN
İREM ŞEN

RÖPORTAJ VE
ÖZEL İÇERİK SORUMLUSU
EDİTÖRYAL EKİP TARAFINDAN
YAPILMIŞTIR.

SANAT YÖNETMENİ VE
GRAFİK TASARIM
OKTAY ÖZAN

ÇEVİRİ
ÖZGÜN ÇEVİK

REDAKSİYON
TUBA ADA ÇINAR

HUKUKİ VE YAYIN NOTLARI

Telif Hakkı Bildirimi: BU DERGİDE YER ALAN TÜM YAZILAR, GÖRSELLER VE TASARIM UNSURLARI ARRANGE POINT'E AİTTİR.

İÇERİKLERİN TAMAMI 5846 SAYILI FİKİR VE SANAT ESERLERİ KANUNU KAPSAMINDA KORUNMAKTADIR.

İÇERİK SORUMLULUĞU: DERGİDE YER ALAN YAZILAR, YAZARLARININ KİŞİSEL GÖRÜŞLERİNİ YANSITIR.

BU GÖRÜŞLER, ARRANGE POINT'İN GENEL YAYIN POLİTİKASIYLA BİREBİR ÖRTÜŞMEK ZORUNDA DEĞİLDİR.

EDİTÖRYAL SÜRECİ, İÇERİKLERİN TUTARLILIĞINI VE YAYIN İLKELERİNE UYUMLUĞUNU GÖZETİR.

İZİNSİZ KULLANIM UYARISI: BU DERGİDE YER ALAN İÇERİKLERİN TAMAMI, KAYNAK GÖSTERİLMEDEN VE YAZILI İZİN ALINMADAN KİSMEN VEYA TAMAMEN ÇÖĞALTILAMAZ, YAYIMLANAMAZ VE TİCARİ AMAÇLA KULLANILAMAZ.

ALINTILARDA KAYNAK GÖSTERİLMESİ ZORUNLUDUR.

MARKA VE LOGO HAKLARI NOTU: BU DERGİDE ADI GEÇEN OYUNLAR, STÜDYOLAR, MARKALAR VE LOGOLAR İLGİLİ HAK SAHİPLERİNE AİTTİR.

ARRANGE POINT, BU MARKA VE LOGOLARIN HIÇBİRİNİN RESMİ TEMSİLCİSİ VEYA ORTAĞI DEĞİLDİR.

REKLAM / TANITIM POLİTİKASI: ARRANGE POINT'TE YER ALAN EDİTÖRYAL İÇERİKLER, REKLAM VEYA TANITIM ANLAŞMALARINDAN BAĞIMSIZ OLARAK HAZIRLANIR.

BU SAYIDA REKLAM VEYA SPONSORLUK İÇERİK YER ALMAMAKTADIR.

OYUN GÖRSELLERİ KAYNAĞI: İLGİLİ YAPIMCI VE YAYINCILARIN PAYLAŞTIĞI BASIN PAKETLERİ İLE OYUN İÇİ GÖRÜNTÜLERİNDEN ALINMIŞ, EDİTÖRYAL BAĞLAMDA KULLANILMIŞTIR. TÜM GÖRSEL MATERYALLERİN HAKLARI İLGİLİ HAK SAHİPLERİNE AİTTİR.

GEÇMİŞİ SAYGI VE MİNNETLE ANARAKEN, YURT SEVGİSİNİ SADECE BİR DUYGU OLARAK DEĞİL; **SORUMLULUK, EMEK VE HİZMETLE** ÖLÇÜLEN BİR TUTUM OLARAK GÖRÜYÖRÜZ.



RESMİ İNTERNET SİTESİ
WWW.ARRANGEPOINT.COM.TR

OKUR GERİ BİLDİRİM
DERGI@ARRANGEPOINT.COM.TR

İLETİŞİM
BILGI@ARRANGEPOINT.COM.TR

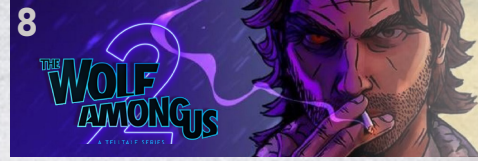
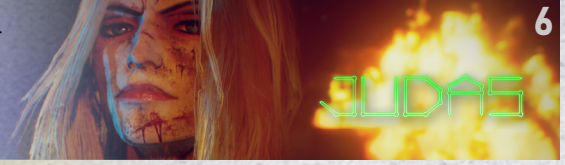
SOSYAL MEDYA
RESMİ SOSYAL MEDYA HESAPLARI

YAYIN MERKEZİ
KÜÇÜK ÇAMLIÇA MH. ÇEVRE ÇIKMAZI SK.
NO:5/3
ÜSKÜDAR-İSTANBUL

KESİT. | BU SAYIDA YER ALAN BAŞLIKLARIN YER ALDIĞI BİR KESİT.

KİTLE ÖN İNCELEME

Judas, net doğrular sunmak yerine oyuncuyu verdiği kararların sorumluluğuyla baş başa bırakan bir anlatı deneyi. Çökmüş bir düzenin içinde, her seçim oyuncunun duruşunu yeniden tanımlıyor.



The Wolf Among Us 2, vaatlerden çok anlatılmayı hak eden bir hikâye olarak varlığını sürdürüyor. Bigby Wolf'un iç çatışmasını merkeze alan anlatı, oyuncuya "ne yaptın?" dan çok "neden vazgeçtin?" sorusunu sorduruyor.

Neo Berlin 2087, geleceği bir gösteri olarak değil, bugünün devamı olarak ele alan siberpunk bir anlatı sunuyor. Aksiyon yerine gözlem ve çevreyle ilişki kurmayı öne çıkaran yapısı, oyunu hızlı tüketilen projelerden ayırıyor.



İNCELEME



Project Zomboid, zombi temasını aksiyon değil; uzun süreli bir çöküş süreci olarak ele alıyor. Hayatta kalma, bir başarı anından çok dayanmakla ilgili ve oyun bu soruyu net bir şekilde soruyor: **Ne kadar dayanabilirsin?**

Mars First Logistics'te sorun yükü taşımak değil; taşıma fikrini kontrol altına almaya çalışmak, fizik ile niyet arasındaki boşlukta defalarca yanılmak ve o yanılığlardan bir sistem üretmeye zorlanmaktır.



Dying Light: The Beast, büyük değişimler vaat etmeyen; kurulmuş bir dünyanın hâlâ ayakta olup olmadığını sessizce kontrol eden, dikkatle ve mesafeyle izlenmesi gereken bir geri dönüş deneyimi.

DOSYA KONUSU DERGİ KÖŞE TANITIMI

Video oyunları bugün, tek bir başlık altında açıklanamayacak kadar karmaşık bir dönüşümün tam ortasında duruyor. Bu dönüşüm ani değil; yıllara yayılan, yavaş ilerleyen ama geri döndürülemez bir değişim.



EŞİK SÖYLEŞİLER



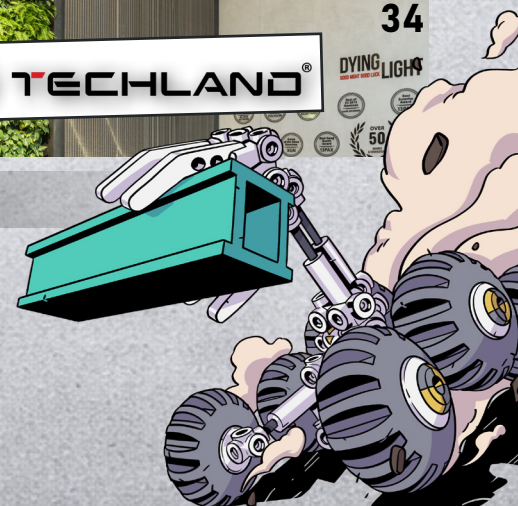
Oyunlarda yerelleştirmenin perde arkasını, alınan kararların oyuncu deneyimine nasıl yansıdığı ve Türkiye merkezli bir ekibin küresel ölçekte nasıl konumlandığını merak eden okurlar için.

Techland, Dying Light: The Beast ile serinin yönünü derinleştirirken, Tymon Smektala ile yapılan bu söyleşi bu tercihlerin arkasındaki yaratıcı düşüncüyü ortaya koyuyor.



EŞİK KENAR NOTLARI

Oyunlar Neden Artık Daha Yüksek Sesle Konuşuyor? **38**
Bir Oyunu Hatırlanır Yapan Şey Ne Zaman Değişti? **39**
Beklemek Hâlâ Oyunculüğün Bir Parçası mı? **40**





HAREKET HALINDE.

JUDAS



Judas, net doğrular sunmak yerine oyuncuyu verdiği kararların sorumluluğuyla baş başa bırakan bir anlatı deneyi. Çökmüş bir düzenin içinde, her seçim oyuncunun duruşunu yeniden tanımlıyor.

Judas, Ken Levine'in uzun bir aradan sonra oyun anlatısına geri dönüşü olarak konumlandırılrsa da, bu tanım oyunun niyetini tam olarak karşılamıyor. Çünkü Judas, geçmişle bağ kurmaktan çok, geçmişle arasına mesafe koyan bir proje gibi duruyor. BioShock ile özdeşleşmiş büyük fikirler, yüksek sesli anlatılar ve açık ideolojik çerçeveler burada bilinçli olarak geri çekilmiş. Judas, anlatının gücünü açıklıkta değil; belirsizlikte arıyor.

Oyunun geçtiği uzay istasyonu, klasik bilim kurgu anlatılarında sıkça karşılaşılan "son umut" ya da "yeni başlangıç" mekânlarından biri değil. Burada umut çoktan tüketilmiş, başlangıçlar yapılmış ve sonuçlarıyla birlikte yaşamaya devam edilmiş. Dünya hâlâ işliyor, insanlar hâlâ var, sistem hâlâ ayakta; ancak anlam duygusu parçalanmış durumda. Judas, tam da bu parçalanmışlığın içine yerleşiyor.

Oyuncu bu dünyaya bir kurtarıcı olarak çağrılmıyor. Daha en baştan, güçlü bir rol, net bir amaç ya da ahlaki üstünlük vaadi sunulmuyor. Aksine, oyuncu yaşamış kararların ve geride kalmış sonuçların arasında yolunu bulmaya çalışan

biri olarak bırakılıyor. Bu tercih, Judas'ın anlatı tonunu belirleyen en önemli unsur. Oyun, seni merkeze alıyor ama yüceltmiyor. Seni önemli kılıyor ama haklı ilan etmiyor.

Bu yaklaşım, karakterlerle kurulan ilişkilerde de kendini açık biçimde hissettiriyor. Judas'taki karakterler, oyuncunun yanında ya da karşısında net biçimde konumlanan figürler değil. Onlar seni gözlemliyor, tartıyor ve verdiği tepkilere göre şekilleniyor. Diyaloglar, bilgi aktarmaktan çok bir karşılaşma hissi yaratıyor. Ne söylediğin kadar, neyi söylemediğin de anlam kazanıyor. Kurulan her ilişki, güvenle şüphe arasında gidip gelen kırıl-gan bir denge üzerine inşa ediliyor.

Seçimler ise Judas'ın merkezinde yer almasına rağmen, alışıldık biçimde sunulmuyor. Burada tercihler, anlık sonuçlarla ödüllendirilen ya da cezalandırılan mekanikler değil. Her karar, arkasında bir gerekçe, bir çelişki ve çoğu zaman görünmeyen bir bedel taşıyor. Oyuncu, verdiği

kararların etkisini hemen fark etmek zorunda değil. Hatta bazen o kararların içine fark etmeden yerleşiyor. Judas, sonuçları yüzüne vurmak yerine, onları zamanla hissettirmeyi tercih ediyor.

Bu durum, oyunun genel temposunu da belirliyor. Judas bilinçli olarak sakin bir ritim benimsiyor. Büyük dramatik patlamalar, sürekli yükselen aksiyon ya da keskin doruk noktaları ön planda değil. Bunun yerine küçük anlar, kısa duraksamalar ve sessizlikler anlatının taşıyıcısı hâline geliyor. Bu sessizlikler boşluk yaratmak için değil, düşünmeye alan açmak için var. Oyuncu, yalnızca gördükleriyle değil, hissettikleriyle de yönlendiriliyor.

İyi ile kötü arasındaki çizginin özellikle bulanık bırakılması, Judas'ın anlatı felsefesinin temel taşlarından biri. Oyun, oyuncuya ahlaki bir pusula sunmuyor.

Ama onu tamamen pusulasız da bırakmıyor. Bunun yerine, kendi gerekçelerini üretmesini istiyor. Burada mesele

JUDAS, CEVAPLAR SUNMAKLA İLGİLENMEYEN; AKSİNE OYUNCUNUN ZİHNİNDE GİDEREK ÇOĞALAN SORULAR BIRAKAN BİR ANLATI KURMAYI HEDEFLİYOR.



06 OCAK 26 ARRANGE POINT



BURADA MESELE HANGİ YOLU SEÇTİĞİN DEĞİL; O YOLU NEDEN SEÇTİĞİNİ, BU SEÇİMİN SENİ NASIL DÖNÜŞTÜR- DÜĞÜNÜ VE ORTAYA ÇIKAN SONUÇLARLA NE ÖLÇÜDE YÜZLEŞEBİLDİĞİNİ KABULLENMEK.

doğruyu bulmak değil; seçtiğin yolun arkasında durabilmek. Judas, oyuncuyu bu sorumlulukla baş başa bırakmayı bilinçli olarak tercih ediyor.

Anlatının dili, oyuncuyu rahatlatmak gibi bir hedef taşıyor. Net roller yok, açıkça işaret edilmiş doğrular yok. Karakterler sana ne yapman gerektiğini söylemiyor; seni izliyor ve konum alıyor. Judas, bu yönüyle rahatsız edici olmayı göze alan bir anlatı kuruyor. Ama bu rahatsızlık, şok etmeye çalışan bir tavırdan değil; belirsizlikten ve sessizlikten besleniyor.

Henüz çıkmamış bir oyun olarak Judas, bugün için tamamlanmış bir deneyim sunmuyor. Ancak ortaya koyduğu vizyon oldukça net. Bu, hızlı cevaplar veren, oyuncuyu sürekli onaylayan ya da rahatlatan bir anlatı değil. Ken Levine'in sistemik hikâye anlatımı anlayışı, burada daha sade ama daha keskin bir hâl alıyor. Büyük fikirler büyük sözlerle değil, küçük anlarla ve küçük kararlarla aktarılıyor.

Judas şu an bir beklenti oyunu. Ancak bu beklenti, nostaljiye yaslanan ya da yüksek sesli vaatlerle beslenen bir beklenti değil. Daha çok, sessizce biriken sorulardan güç alıyor. Eğer vaat edilen yapı karşılığını bulursa, Judas yalnızca bir isim ya da bir dönüş projesi olarak değil; oyuncu ile hikâye arasındaki ilişkiyi yeniden düşünmeye zorlayan işlerden biri olarak anılabilir.

Belki de Judas'ın asıl meselesi, sunduğu cevaplar değil. Oyunu kapattıktan sonra bile zihinde kalmaya devam eden sorular.

Judas'ın anlatı yapısında dikkat çeken bir diğer unsur, oyuncunun dünyayla kurduğu ilişkinin sürekli olarak yeniden tanımlanması. Oyun, oyuncuya net bir yön ya da hedef sunmak yerine, bulunduğu konumu sorgulatmayı tercih ediyor. Nerede durduğun, kime yakın olduğun ya da hangi fikirle hareket ettiğin sabit değil; koşullara, ilişkilere ve alınan karar-

lara göre sürekli değişiyor. Bu da anlatıyı doğrusal bir ilerlemeden çok, dalgalanan bir ruh hâline dönüştürüyor.

Bu belirsizlik, Judas'ın dünyasını yaşayan bir yapı hâline getiriyor. Mekânlar, karakterler ve sistemler, oyuncunun varlığına doğrudan tepki vermek zorunda değil; ancak zamanla bu varlığı hesaba katmaya başlıyor. Oyuncu, dünyayı kontrol eden bir güçten ziyade, onun dengesini farkında olmadan etkileyen bir unsur gibi konumlanıyor. Bu yaklaşım, anlatının merkezine "etki" kavramını yerleştiriyor.

Judas'ın sunduğu deneyim, sabır isteyen bir anlatı anlayışını da beraberinde getiriyor. Oyun, oyuncunun hemen sonuç almasını ya da net geri bildirimlerle yönlendirilmesini hedeflemiyor. Bunun yerine, kararların anlamını zaman içinde inşa ediyor. Oyuncu, bazen doğru bir şey yaptığını düşünürken şüpheye düşebiliyor; bazen de yanlış sandığı bir tercihin beklenmedik bir karşılığıyla yüzleşebiliyor. Bu süreç, anlatıyı daha kişisel ve daha yorucu bir hâle getiriyor.

Tüm bu yapı, Judas'ı yalnızca oynanan bir hikâye olmaktan çıkarıp, üzerinde düşünülen bir deneyime dönüştürmeyi amaçlıyor. Oyun, oyuncunun elinden kontrolü tamamen almıyor; ama onu rahatlatacak kesinlikleri de özellikle geri çekiyor. Böylece Judas, bitirildiğinde geride net bir sonuçtan çok, zihinde do-
laşmaya devam eden sorular bırakmayı hedefliyor. ■

NEDEN YAKIP EDİLMELİ?

Judas, anlatı odaklı oyunların uzun süredir kaçındığı risk alma cesaretini yeniden gündeme getiriyor. Bu yaklaşım, oyunu yalnızca merak edilen bir yapı olmaktan çıkarıp, anlatının sınırlarını nereye taşıyabileceğini görmek için dikkatle izlenmesi gereken bir projeye dönüştürüyor.



THE WOLF AMONG US

A TELLTALE SERIES



The Wolf Among Us 2, vaatlerden çok anlatılmayı hak eden bir hikâye olarak varlığını sürdürüyor. Bigby Wolf'un iç çatışmasını merkeze alan anlatı, oyuncuya "ne yaptın?"dan çok "neden vazgeçtin?" sorusunu sorduruyor.

Bazı oyunlar çıkmadan önce konuşulur, bazıları çıktıktan sonra hatırlanır. The Wolf Among Us 2 ise farklı bir yerde duruyor: yıllardır ortada olmayan, ama hiç kaybolmayan bir oyun. Sessizliğiyle varlığını koruyan, ertelenmeleriyle değil, bekleyişiyle anlam kazanan bir proje. Bugün hâlâ konuşulmasının sebebi ne fragmanları ne de vaatleri. Sebep, anlatmak istediği hikâyenin hâlâ güncel olması.

Bu bekleyiş, alışıldık bir "özlem" duygusundan da ibaret değil. The Wolf Among Us 2, zamanın içinden geçtikçe daha anlamlı hâlâ gelen nadir projelerden biri. Çünkü ilk oyunun anlattığı meseleler -kimlik, bastırılmış şiddet, otoriteyle kurulan sorunlu ilişki- bugün daha da ağır hissediliyor. Oyunun yokluğu bile, anlattığı şeylerin hâlâ geçerli olduğunu hatırlatıyor.

İlk The Wolf Among Us, masalların dünyasını bir vitrin gibi kullanmamıştı. Aksine, o vitrini kırmıştı. Tanıdık karakterler, ahlaki olarak tanıdık olmayan seçimlerle yüzleşmişti. Masallar burada bir kaçış alanı değil, gerçek dünyanın daha sert bir yansımasıydı. Bigby Wolf da bu yansımanın merkezindeydi: bir kahraman değil,

kontrol altında tutulmaya çalışılan bir tehditti. Toplumun kabul edebilmesi için sürekli dizginlenmesi gereken bir figür.

Devam oyunu ise bu çatışmayı büyütme yerine derinleştiriyor. Bu kez mesele "ne yaptığın" değil, "ne yapmaktan vazgeçtiğin". Şiddet her zaman bir seçenek, ama artık daha pahalı. Susmak bir tercih, ama sonuçları var. Oyun, oyuncuyu sürekli karar almaya zorlamak yerine, karar almamanın da bir karar olduğunu hatırlatıyor.

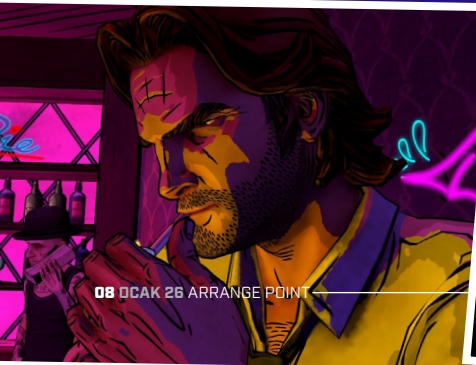
The Wolf Among Us 2'yi sıradan bir devam oyunu gibi ele almak mümkün değil. Çünkü bu oyun, Telltale'in kendi geçmişiyle kurduğu ilişkinin de bir yansıması. Kapanan bir stüdyo, yarım kalan projeler, kaybolan bir kimlik... Ve ardından gelen temkinli bir yeniden doğuş denemesi. Bu bağlamda oyun, sadece bir hikâyeyi sürdürmek değil; "biz hâlâ bunu yapabiliyor muyuz?" sorusunu sormak anlamına geliyor.

Bu yüzden The Wolf Among Us 2 yalnızca Bigby'nin hikâyesini değil, hikâye anlatmanın hâlâ bir oyun için yeterli olup olmadığını da sorguluyor. Mekaniklerin, sistemlerin ve sonsuz içerik döngülerinin ön plana çıktığı bir dönemde; yalnızca anlatıya yaslanan bir oyunun ayakta kalıp kalamayacağını test ediyor. Bu cesur bir iddia değil, daha çok sessiz bir direnç.

Hikâye, yine 1980'lerin sert ve kirli New York'unda geçiyor. Ancak atmosfer bu kez daha boğucu. Fabletown artık sadece saklanan masalların mekânı değil; kendi içine çöken bir topluluk. Dış tehditler elbette var, ama asıl tehlike içeride. Güven erozyona uğramış, roller bulanıklaşmış, düzen bir alışkanlığa dönüşmüş durumda. Masal karakterleri saklanmaktan yorulmuş, ama görünür olmanın bedelini de fazlasıyla biliyor.

Düzen var gibi görünüyor, fakat temelleri çürümüş durumda. Kurallar hâlâ geçerli, ama neden var oldukları unutulmuş. Ve Bigby, bu düzenin tam ortasında, eskisi kadar güçlü olmayan bir figür olarak

THE WOLF AMONG US 2, ORTADA OLMADIĞI YILLAR BOYUNCA BİLE VARLIĞINI HİSSETTİREN; SESSİZLİĞİYLE KONUŞMAYI, BEKLEYİŞİYLE İZ BIRAKMAYI BAŞARAN NADİR OYUNLARDAN BİRİ.



ŞİDDET HER ZAMAN BİR SEÇENEK OLARAK ORADA DURUYOR, ANCAK BU KEZ BEDELİ DAHA YÜKSEK, SONUÇLARI DAHA KALICI VE GERİ DÖNÜŞÜ DAHA ZOR.

duruyor. Gücü azalmasa bile, meşruiyeti sorgulanıyor. Bu da onu fiziksel bir tehditten çok, politik bir sorun hâline getiriyor.

Seçim mekanikleri hâlâ anlatının merkezinde, fakat bu seçimler artık dramatik anlar yaratmak için değil, ağırlık hissettirmek için var. Bir karakterle kurulan bağ, başka bir karakterin silinmesine yol açabiliyor. Gerçeği açığa çıkarmak, Fabletown'daki kırılğan barışı geri dönülmez biçimde bozabiliyor. Oyun, oyuncuya "kontrol sende" demek yerine şunu fısıldıyor: Kontrol sandığın şey, aslında geçici. Ve bazen hiçbir seçeneğin "doğru" olmadığı anlar vardır.

Görsel anlatımda Telltale'in çizgi roman estetiği korunuyor, ancak sunum çok daha bilinçli. Kamera açıları, ışık kullanımı ve sahne geçişleri; diyalogların altını çizmek için değil, onların arasındaki boşlukları hissettirmek için kullanılıyor. Sessizlikler daha uzun, bakışlar daha anlamlı. Animasyonlar hâlâ stilize, fakat artık daha ağırbaşlı. Bu, oyunun tempolu bir anlatıdan çok, sindirilmesi gereken bir deneyim olacağını düşündürüyor.

Bigby Wolf'un karakteri ise bu anlatının omurgası. İlk oyundaki bastırılmış öfke, bu kez yerini yorgun bir farkındalığa bırakmış gibi. Bigby hâlâ bir canavar olabilir, ama artık bundan kaçmanın mümkün olmadığını da biliyor. Asıl soru, bu canavarla nasıl yaşanacağı. Oyunun temel sorularından biri burada şekilleniyor: Değişmek mümkün mü, yoksa sadece daha iyi saklanmayı mı öğreniyoruz?

The Wolf Among Us 2'nin en dikkat çekici yönlerinden biri, nostaljiye yaslanmaması. İlk oyunun mirasını inkâr etmiyor, ama onu bir güvenli liman olarak da kullanmıyor. Geçmişe bakıyor, ama orada kalmıyor. Hikâyesini bugünün dünyasına daha yakın bir yerden kuruyor. Kimlik, aidiyet, otorite ve bastırılmış öfke gibi temalar; masalların fantastik kabuğunun altında oldukça gerçek ve rahatsız edici bir şekilde hissediliyor.

AP perspektifinden bakıldığında The Wolf Among Us 2, büyük sözler veren bir oyun değil. Daha çok, büyük sorular soran bir proje. Ne zaman çıkacağı kadar, çıktığında ne anlatacağı da önemli. Çünkü bu oyun, yalnızca bir devam hikâyesi olmayı değil, anlatı odaklı oyunların hâlâ neden var olması gerektiğini hatırlatmayı hedefliyor.

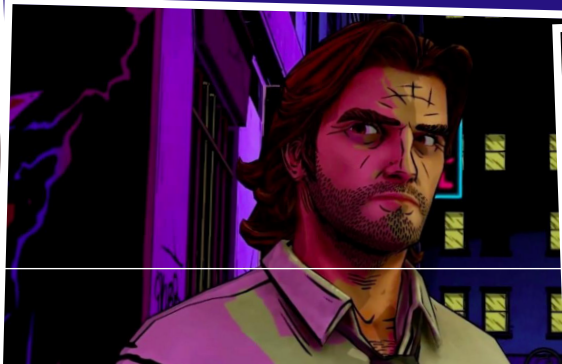
Belki çıktığında herkesi memnun etmeyecek. Belki de bazı oyuncuları rahatsız edecek. Ama kesin olan şu: The Wolf Among Us 2, anlatılmak istenen bir hikâye olduğu için var. Ve bazen bir oyunun en güçlü yanı, tam olarak budur.

Bu noktada The Wolf Among Us 2'nin durduğu yer, yalnızca anlatı gücüyle değil, anlatıya duyulan ihtiyaçla da ilgili. Oyun, oyuncuya ilerleme hissi vermek yerine duraksama anları yaratmayı hedefliyor. Bu duraksamalar bir sonraki sahnenin merakı değil, bir önceki kararın yankısı üzerine kurulu. Böylece anlatı ileri gitmekten çok geriye doğru düşünmeye zorlayan bir yapı kazanıyor; oyuncu sonuca değil, seçimin nedenine odaklanıyor.

Bu yaklaşım, The Wolf Among Us 2'yi çağdaş oyun anlatıları içinde ayrı bir yere koyuyor. Oyun, netlik ya da rahatlatma sunmak yerine belirsizliği kabullenmeyi öneriyor ve bu belirsizliği anlatının doğal bir parçası hâline getiriyor. Henüz ortada yokken bile ne olacağından çok ne olmayacağını hissettiren bu yapı, onu aceleyle tüketilecek bir deneyimden ziyade, zamanla ağırlaşan bir hikâye olarak konumlandırıyor. ■

NEDEN TAKİP EDİLMELİ?

The Wolf Among Us 2, çıkış tarihinden ya da vaatlerinden çok, anlatmak istediği hikâyeyle anlam kazanan bir proje. Seçimlerin sonucu kadar ağırlığıyla da ilgilenen bu yaklaşım, oyunu yalnızca bir devam hikâyesi olmaktan çıkarıp anlatı odaklı oyunların bugün hâlâ neden önemli olduğunu sorgulayan nadir örneklerden biri hâline getiriyor.



NEO BERLIN

2087

Neo Berlin 2087, geleceği bir gösteri olarak değil, bugünün devamı olarak ele alan siberpunk bir anlatı sunuyor. Aksiyon yerine gözlem ve çevreyle ilişki kurmayı öne çıkaran yapısı, oyunu hızlı tüketilen projelerden ayırıyor.

Neo Berlin 2087, geleceği bir vaat olarak sunmaktan özellikle kaçınan bir oyun. Burada 2087 yılı, teknolojik bir sıçramanın zafer anı gibi değil; aksine, bugünün sorunlarının zaman içinde katman katman birikmiş hâli olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun dünyasına ilk adım atıldığında hissedilen şey merak değil, temkin. Şehir kendini sevdirmeye çalışmıyor; aksine, oyuncudan mesafe talep ediyor. Bu bilinçli mesafe, Neo Berlin 2087'nin tonunu belirleyen en temel unsur olarak öne çıkıyor.

Neo Berlin adı, tarihsel çağrışımlarıyla birlikte ele alındığında rastgele seçilmiş bir isim gibi durmuyor. Berlin, geçmişte defalarca bölünmüş, yeniden inşa edilmiş ve ideolojik sınırların keskinleştiği bir şehir olmuştu. Oyunun sunduğu Neo Berlin ise fiziksel olarak tek parça olsa da, sosyal ve sınıfsal olarak derin çatlaklarla dolu. Yüksek teknolojiyle donatılmış bölgeler ile arka sokaklar arasındaki fark yalnızca görsel değil; hissedilen bir eşitsizlik olarak sürekli oyuncunun önünde duruyor. Bu fark, oyunun açık bir politik söylem kurmasından çok, sessiz bir gözlem alanı yaratma çabasını yansıtıyor.

Oynanış temposu da bu gözlemci tavrı

destekliyor. Neo Berlin 2087, oyuncuyu sürekli hareket etmeye zorlamıyor. Aksine, durup etrafa bakmayı, bir mekânın neden bu şekilde tasarlandığını sorgulamayı teşvik ediyor. Görevler çoğu zaman net sınırlar çizmekten kaçınıyor; yapılması gerekenler açık olsa bile, nasıl yapılacağı oyuncunun yaklaşımına bırakılıyor. Bu durum, oyunun kontrol duygusunu tamamen oyuncuya teslim ettiği anlamına gelmiyor. Daha çok, sistemin sınırları içinde kontrollü bir özgürlük hissi yaratılmaya çalışılıyor.

Çatışma anları ise oyunun en dikkatli dengelenmiş bölümlerinden biri. Neo Berlin 2087, aksiyonu bir güç gösterisi olarak sunmuyor. Silahlar, yetenekler ve teknolojik donanımlar güçlü; ancak bu güç her zaman kırılğan. Yanlış bir pozisyon alma, aceleyle verilen bir karar ya da çevrenin yeterince okunmaması, oyuncuyu zor durumda bırakabiliyor. Bu da çatışmaları reflekslerden ziyade farkındalık üzerine kuruyor. Oyuncu, ne kadar güçlü olduğunu değil, ne kadar dikkatli olması gerektiğini sürekli hatırlıyor.

BU OYUN, CYBERPUNK ESTETİĞİNİ BİR VİTRİN OLARAK DEĞİL, ZAMANLA BİRİKMiŞ, ŞEHRİN HER KÖŞESİNE SİNEN VE TAŞINMASI GİDEREK AĞIRLAŞAN BİR YORGUNLUK HÂLİ OLARAK ELE ALIYOR.

Anlatı tarafında oyun, klasik cyberpunk anlatılarında sıkça görülen "büyük uyanış" ya da "tek bir kıvılcımla sistemi yıkma" fikrini merkezine almıyor. Bunun yerine, küçük ölçekli hikâyelere odaklanıyor. Karşılaşılan karakterler, dünyanın gidişatını değiştirecek figürler değil; hayatta kalmaya çalışan, sistemle pazarlık hâlinde yaşayan bireyler. Bu karakterlerin hikâyeleri çoğu zaman tamamlanmış birer anlatı gibi sunulmuyor. Oyuncu, onların hayatına kısa bir süreliğine dokunuyor ve ardından yoluna devam ediyor. Bu geçicilik hissi, Neo Berlin 2087'nin dünyasını daha inandırıcı kılıyor.

Oyunun çevresel anlatımı da bu noktada önem kazanıyor. Bir mekânda açıkça anlatılmayan bir olayın izleri, terk edilmiş bir odada bırakılmış eşyalarla ya da bir terminalde yarım kalmış bir kayıtle sezdiriliyor. Oyun, bu parçaları bir araya getirip anlamlandırmayı oyuncuya bırakıyor. Bu yaklaşım, anlatının hızını bilinçli olarak düşürüyor olabilir; ancak karşılığında daha kalıcı bir atmosfer sunuyor. Neo Berlin



NEO BERLIN 2087'NİN DİKKAT ÇEKEN BİR BAŞKA YÖNÜ DE, OYUNCUYA SÜREKLİ "MERKEZDE" OLDUĞU HİSSİNİ VERMEMESİ VE BU HİSSİ BİLİNÇLİ OLARAK GERİ ÇEKMESİ.

2087, hatırlanmak için bağırıyor; yavaşça yer ediyor.

Ses tasarımı ve müzik kullanımı da bu yavaş yer etme hâlini destekliyor. Müzikler çoğu zaman sahnenin önüne geçmekten kaçınıyor. Duyulan melodiler, oyuncuyu yönlendirmekten çok, bulunduğu ortamı hissettirmeyi amaçlıyor. Mekanik sesler, uzaktan gelen trafik uğultusu ya da insan kalabalığının boğuk arka plan gürültüsü, şehrin sürekli çalıştığı hissini veriyor. Neo Berlin durmuyor; ancak bu hareketlilik canlıktan çok, zorunluluk hissi taşıyor.

Neo Berlin 2087'nin asıl meselesi, oyuncuya sürekli bir şeyler yaptırmak değil; onu bulunduğu yerde tutmak. Oyun, hızlanmak isteyen eli bilinçli olarak yavaşlatıyor, bakmak istemeyen gözü zorla çevirmiyor. Burada deneyim, ilerlemekten çok katlanmak üzerine kurulu. Bu katlanma hâli, geleceğin ne kadar parlak olabileceğinden değil, ne kadar sürdürülebilir görüldüğünden besleniyor.

Ön inceleme kapsamında bakıldığında, Neo Berlin 2087'nin en güçlü tarafı vaatlerinden çok niyeti. Oyun, "büyük bir hikâye anlatma" ya da "türü yeniden tanımlama" iddiası taşıyor. Bunun yerine, kendi sınırlarını bilen ve bu sınırlar içinde tutarlı bir deneyim sunmaya çalışan bir yapı sergiliyor. Bu tutarlılık, oyunun nihai hâlinde ne kadar derinleşeceğine dair merakı canlı tutuyor.

Elbette her oyuncu için ideal bir deneyim olmayabilir. Neo Berlin 2087, sabırsız bir oyuncu profili için fazla ağır, fazla mesafeli ve fazla sessiz bulunabilir. Ancak tam da bu özellikleri sayesinde, türün giderek kalabalıklaşan örnekleri arasında farklı bir konum elde etme şansı yakalıyor. Oyun, dikkat çekmek için neon ışıkların parlaklığını değil, onların altında kalan gölgeleri kullanıyor.

Bu yaklaşımın doğal bir uzantısı ola-

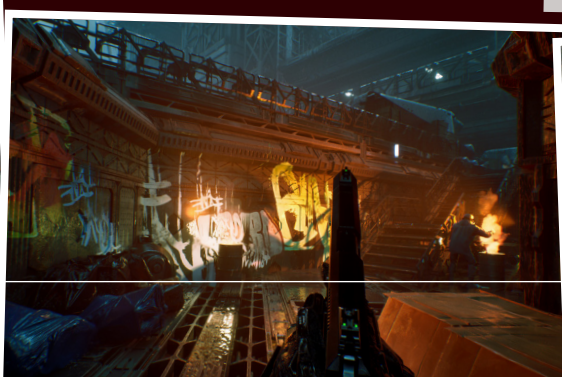
rak, Neo Berlin 2087 oyuncuya sürekli "merkezde" olduğu hissini de vermiyor. Oyun dünyası, karakterin varlığına göre şekillenmiyor; aksine, karakter bu dünyanın içinde geçici bir unsur gibi duruyor. Şehir akmaya devam ediyor, sistem çalışmayı sürdürüyor ve oyuncu çoğu zaman bu düzenin küçük bir parçası olduğunu hissediyor. Bu durum, güç fantezisini geri plana iterek deneyimi daha kırılğan ve daha insani bir noktaya taşıyor.

Teknolojiyle kurulan ilişki de bu kırılğanlık hissini besliyor. Neo Berlin 2087'de teknoloji, ilerleme fikrinin doğal bir sonucu olmaktan çok, kaçınılmaz bir bağımlılık gibi sunuluyor. Kullanılan araçlar, implantlar ya da sistemler hayatı kolaylaştırıyor olabilir; ancak her biri beraberinde yeni bir sınırlama getiriyor. Oyun, bu çelişkiyi açıklamaya çalışmıyor; oyuncunun bunu fark etmesini bekliyor. Bu sessiz beklenti, anlatının didaktikleşmesini engellediği gibi dünyayı daha inandırıcı kılıyor.

Ön inceleme aşamasında görünen tablo, Neo Berlin 2087'nin tamamlanmış bir cevap sunmak yerine doğru soruları sormaya odaklandığını gösteriyor. Oyun, oyuncuya "ne yapmalısın" demiyor; "burada olmanın anlamı ne" sorusunu arka planda sürekli diri tutuyor. Nihai sürümde bu soruların nasıl derinleşeceği henüz belirsiz. Ancak şu anki hâliyle bile Neo Berlin 2087, hızla tüketilen deneyimlerin arasında durup bakmayı gerektiren, sessiz ama ısrarcı bir iz bırakmayı başarıyor. ■

NEDEN TAKİP EDİLMELİ?

Neo Berlin 2087, cyberpunk temasını alışıldık bir güç ve isyan anlatısına dönüştürmek yerine, sistemin içinde yaşamının yarattığı yorgunluğu merkezine alıyor. Büyük vaatler sunmayan bu yaklaşım, oyunu izlemeye değer kılıyor. Çünkü burada asıl soru, dünyanın nasıl kurtarılacağı değil; bu dünyanın neden bu hâle geldiği ve oyuncuyu bunu ne ölçüde hissettirebildiği.



project ZOMBROID

PROJECT ZOMBROID, ZOMBİ TEMASINI AKSIYON DEĞİL; UZUN SÜRELİ BİR ÇÖKÜŞ SÜRECİ OLARAK ELE ALIYOR. HAYATTA KALMA, BİR BAŞARI ANINDAN ÇOK DAYANMAKLA İLGİLİ VE OYUN BU SORUYU NET BİR ŞEKİLDE SORUYOR: NE KADAR DAYANABİLİRSİN?

Project Zomboid, oyuncuyu bir felaket anının ortasına bırakmaz. Ne büyük bir çöküş sahnesi vardır ne de dünyanın nasıl sona erdiğini anlatan bir giriş. Oyun, seni çok daha küçük ve rahatsız edici bir gerçekle baş başa bırakır: Her şey zaten bitmiştir ve sen buna geç kaldın.

Bu gecikme hissi, Project Zomboid'in temelidir. Sokaklar sessizdir ama güvende değildir. Evler doludur ama yaşanabilir değildir. Her kapı, her pencere, her çekmece bir ihtimali temsil eder; ama hiçbir zaman bir garanti sunmaz. Oyun, bunu yüksek sesle söylemez. Sadece ortamın içine yerleştirir.

Burada hayatta kalmak, doğru hamleyi yapmakla ilgili değildir. Daha çok, yanlış olanı ne kadar geç yapabildiğinle ilgilidir. Açlık hemen öldürmez, uykusuzluk anında çökertmez. Ama her ihmal, birikerek geri döner. Project Zomboid, sabırsızlığı cezalandırmaz; sabırsızlığın sonuçlarını saklamaz.

Zombiler bu dünyanın merkezinde değildir. Onlar bir tehditten çok, çevrenin parçasıdır. Asıl baskı, sessizliğin içinden gelir. Zaman ilerlerken hiçbir şeyin düzelmemesi, hatta çoğu şeyin yavaş yavaş kötüleşmesi... Oyun, ilerlemeyi bir ödül gibi sunmaz. Sadece dayanıklılığı test eder.

Bu yüzden Project Zomboid'de her yeni gün bir kazanım değildir. Çoğu zaman yalnızca bir ertelemedir. Bir gün daha hayatta kalmak, bir çözüm değil; bir sonraki problem için kazanılmış zamandır.

Ve oyun, tam da bu noktada niyetini belli eder:

Burada anlatılan şey bir kurtuluş hikâyesi değildir.

Bu, nasıl ayakta kaldığının değil; ne zaman çözüldüğünün hikâyesidir. >>

ERKEN ERİŞİM NOTU

Bu metin, oyunun tamamlanmış bir sürümüne değil; şu ana kadar inşa edilmiş hâline bakarak yazıldı. Değerlendirmeler, oyunun bugünkü durumunu esas alır ve gelişim süreci ilerledikçe değişebilecek unsurları kapsar.





Project Zomboid'ın en ayırt edici yanı, oyuncunun dikkatini sürekli olarak küçük kararların sonuçlarına çekmesi. Büyük anlar, dramatik kırılmalar ya da sinematik doruklar yok. Bunun yerine oyun, gündelik ayrıntılar üzerinden baskı kuruyor. Ne yediğiniz, ne kadar uyuduğunuz, ne zaman dinlendiğiniz ya da bir çantayı ne kadar doldurduğunuz; bunların tamamı hayatta kalma ihtimalini doğrudan etkileyen unsurlar hâline geliyor. Bu yüzden oyun, bir hayatta kalma simülasyonundan çok, yük yönetimi üzerine kurulmuş bir yapı gibi çalışıyor. Taşınan her eşya, üstlenilen her sorumluluk, oyuncunun hareket alanını daraltıyor.

Bu daralma hissi, oyunun harita tasarımıyla da bilinçli olarak destekleniyor. Açık görünen alanlar bile gerçek anlamda "güvenli" değil. Geniş sokaklar kaçış imkânı sunuyor gibi görünse de, çoğu zaman oyuncuyu daha görünür ve daha savunmasız hâle getiriyor. Kapalı alanlar ise kısa vadede korunaklı hissettirse de uzun vadede tuzaklara dönüşebiliyor. Project Zomboid, mekânı bir avantaj olarak değil; sürekli değişen bir risk haritası olarak ele alıyor. Bu da oyuncunun ezber hareket etmesini neredeyse imkânsız hâle getiriyor.

Oyunun beceri ve gelişim sistemi de benzer bir felsefeye çalışıyor. Karakter zamanla bazı konularda daha yetkin hâle geliyor; ancak bu yetkinlik hiçbir zaman mutlak bir güven duygusu yaratmıyor. Daha hızlı koşmak, daha sessiz hareket etmek ya da daha etkili dövüşmek; yalnızca hataların bedelini biraz geciktiriyor. Gelişim, oyunda bir güç artışı olarak değil; hayatta kalma süresini uzatan bir tolerans gibi işliyor. Bu yaklaşım, RPG kökenli beklentileri bilinçli olarak boşa çıkarıyor.

BURADA KONTROL, OYUNCUYA VERİLEN BİR ÖDÜL DEĞİLDİR; OYUNUN İLERLEYEN SAATLERİNDE KAZANILAN BİR GÜVEN DUYGUSU DA OLMAZ. AKSİNE, HER DOĞRU KARAR YENİ BİR KIRILGANLIK YARATIR VE KONTROL HİSSİ, ZAMANLA GÜÇLENMEK YERİNE SESSİZCE ELDEN ALINIR.

Project Zomboid'ın zaman algısı da bu baskıyı derinleştiren unsurlardan biri. Gün-gece döngüsü, yalnızca görsel bir değişim değil; oynanışı doğrudan etkileyen bir sistem. Gece olduğunda görüş alanı daralıyor, riskler artıyor ve oyuncu daha fazla hata yapmaya açık hâle geliyor. Ancak gündüz de mutlak bir güven sunmuyor. Zaman, oyunda ilerleyen bir sayaçtan çok, sürekli eksilen bir kaynak gibi hissettiriyor. Her geçen saat, yapılmaması gerekenlerle yapılabilecekler arasındaki mesafeyi açıyor.

Bu noktada Project Zomboid'ın neden bu kadar yorucu bir deneyim sunduğu daha net anlaşılıyor. Oyun, oyuncuya sürekli karar verdiriyor; ama bu kararların hiçbirini tatmin edici sonuçlarla ödüllendirmiyor. Bir evi tamamen temizlemek, güvenli hâle getirmek ya da düzen kurmak mümkün. Ancak bu düzen, oyunun sistemleri içinde kalıcı değil. Elektrik kesilebilir, su bitebilir, kaynaklar tükenebilir. Oyun, kurulan her dengeyi geçici olarak tanımlıyor. Bu da oyuncunun başarı algısını bilinçli şekilde aşındırıyor.

Erken erişim sürecinde olan bir oyun için bu kadar net bir kimliğe sahip olmak, dikkat çekici bir durum. Çünkü çoğu erken erişim yapımında, sistemler geliştikçe oyunun ne olmak istediği de değişir. Burada ise tersine bir durum söz konusu. Project Zomboid, ne olmak istediğini uzun süre önce belirlemiş ve geliştirme sürecini bu kararın etrafında ilerletmiş görünüyor. Eksikler, boşluklar ya da tamamlanmamış alanlar mevcut; ancak bunlar oyunun temel yaklaşımını gölgelemiyor.

Belki de Project Zomboid'ı bu kadar ayırt

edici kılan şey tam olarak bu tutarlılık. Oyun, oyuncuya hiçbir zaman "rahatla" demiyor. Bir süreliğine kontrol hissi verse bile, bunu kalıcı hâle getirmiyor. Her yeni denge, yeni bir kırılma yaratıyor. Ve oyuncu, bu kırılma ile yaşamayı öğrenmek zorunda kalıyor. Hayatta kalmak, oyunda bir hedef değil; ertelenmiş bir son hâline geliyor.

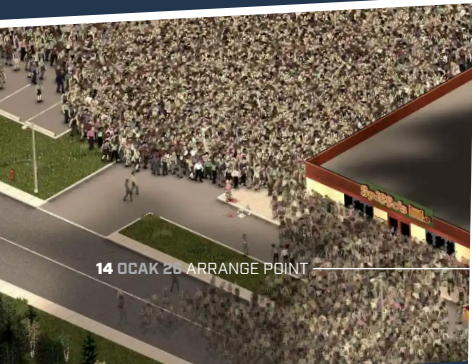
Bu yüzden Project Zomboid, herkes için uygun bir deneyim sunmuyor. Hızlı tatmin arayan, net hedefler görmek isteyen ya da ilerleme hissini bir ödül olarak talep eden oyuncular için zorlayıcı olabilir. Ancak sabırla oynayan, sistemleri gözlemlemekten hoşlanan ve başarısızlığı sürecin doğal bir parçası olarak kabul edenler için oyun, nadir bulunan bir derinlik sunuyor. Bu derinlik, dramatik anlatılardan ya da büyük fikirlerden değil; küçük detayların birikiminden doğuyor.

Saf incelemenin bu noktasında artık oyun net bir çerçeve çizmiş oluyor. Project Zomboid, bir zombi oyunu değil. Bir hayatta kalma fantezisi hiç değil. Bu, kontrolün yavaş yavaş elden kaydığı bir dünyada, ne kadar süre direnebildiğini izleyen bir sistemler bütünü. Ve oyun, bu izlemeyi son ana kadar bırakmıyor.

Project Zomboid'ın mekanikleri, oyuncuya seçenek sunmak için değil; seçeneklerin ağırlığını hissettirmek için tasarlanmış gibi duruyor. Oyunda yapılan her eylem, tek

BUGÜNKÜ YAPI

Project Zomboid, mevcut hâliyle temel hayatta kalma döngüsünün büyük ölçüde oturtmuş bir yapı sunuyor. Kaynak yönetimi, karakter durumu, zaman baskısı ve çevresel tehditler birbirini tamamlayan sistemler olarak çalışıyor. Deneyim, oyuncudan hız değil; dikkat, sabır ve sürekli değerlendirme talep ediyor. Bazı alanlar hâlâ gelişim sürecinde olsa da oyunun bugün sunduğu yapı, ne olmak istediği konusunda net ve tutarlı bir çerçeve çiziyor.





BİR GÜN DAHA HAYATTA KALMAK, BİR ÇÖZÜM DEĞİL; BİR SONRAKİ PROBLEM İÇİN KAZANILMIŞ ZAMANDIR.

başına anlamlı olmaktan çok, diğer sistemlerle kurduğu ilişki üzerinden önem kazanıyor. Bir mutfağı yağmalamak, yalnızca yiyecek bulmak demek değil. O an çıkarılan ses, içeride geçirilen süre, taşınan ağırlık ve dönüş yolunda karşılaşılabilecek riskler birlikte değerlendirilmediğinde, doğru görünen bir karar kısa sürede yanlış bir sonuca dönüşebiliyor. Oyun, bu bağlantıları oyuncuya öğretmez; yaşatır.

Envanter sistemi bu yaklaşımın en net örneklerinden biri. Taşınabilen eşya miktarı, klasik hayatta kalma oyunlarında olduğu gibi doğrudan bir avantaj değildir. Ağırlık arttıkça karakterin yavaşlaması, çabuk yorulması ve panik hâlindeyken kontrolünü kaybetmesi, oyunun baskı mekanizmasının bir parçası hâline gelir. "Yanıma alayım, sonra bakarım" refleksi, Project Zomboid'de neredeyse her zaman cezalandırılır. Bu yüzden oyun, oyuncuyu sürekli olarak elden çıkarma kararları vermeye zorlar. Ne gerekli, ne fazlalık, ne hemen kullanılmalı, ne daha sonra iş görür... Bu soruların net cevapları yoktur ve her durum yeniden değerlendirme ister.

Benzer bir belirsizlik, sağlık ve durum sistemlerinde de görülür. Karakterin yaşadığı fiziksel ve zihinsel sorunlar, çoğu zaman açık uyarılarla bildirilmez. Yorgunluk, stres, panik ya da hafif bir yaralanma; ilk bakışta önemsiz gibi durabilir. Ancak bu durumlar üst üste geldikçe, karakterin tepkileri yavaşlar, karar verme süreci bozulur ve basit görünen durumlar kontrolden çıkar. Oyun, burada da dramatik bir dil kullanmaz. Ne bir kırmızı ekran ne de yüksek sesli bir uyarı vardır. Sadece performans düşer. Ve çoğu zaman oyuncu bunun farkına vardığında artık müdahale etmek zordur.

Zaman kullanımı, Project Zomboid'de belki de en kritik beceridir. Oyunda yapılacak işler hiçbir zaman bitmez. Temizlenecek alanlar, onarılacak eşyalar, pişirilecek yemekler, taşınacak malzemeler... Ancak zaman sınırlıdır ve her tercih diğerinden çalar. Gündüz yapılan bir iş, geceyi daha güvensiz hâle getirebilir. Gece yapılan bir riskli hamle, ertesi günü başlamadan bitirebilir. Oyun, zamanı bir ilerleme aracı olarak değil; tükenen bir baskı unsuru olarak kullanır. Bu da oyuncunun planlarını sürekli revize etmesine neden olur.

Tüm bu sistemler bir araya geldiğinde Project Zomboid, oyuncuyu "iyi oynuyorum" noktasına asla sabitlemez. Oyunun ilerleyen saatlerinde bile, en temel hatalar ölümcül olabilir. Bu durum, bazı oyuncular için haksız ya da acımasız görünebilir. Ancak oyunun kendi içinde oldukça tutarlı bir mantığı vardır. Burada ustalık, hatasız oynamakla değil; hataların etkisini yönetebilmekle ölçülür. Ve bu yönetim, çoğu zaman kusursuz değil; yalnızca yeterince dikkatli olmayı gerektirir.

Bugünkü sürümde Project Zomboid, oyuncuya net bir deneyim çerçevesi sunuyor. Ne vaat ettiğini gizlemiyor, ne de daha fazlasını ima ediyor. Oyunun sunduğu şey; sabır isteyen, dikkat gerektiren ve çoğu zaman yorucu bir hayatta kalma simülasyonu. Bu çerçeve, tamamlanmış bir oyun beklentisiyle değil; sürecin kendisini deneyimlemek isteyen oyuncular için anlamlı. Erken erişim etiketi, burada bir uyarıdan çok bir bağlam görevi görüyor.

Sonuç olarak Project Zomboid, tamamlanmayı bekleyen bir fikirden çok, uzun süredir ayakta duran bir yapı gibi duruyor. Eksikleri var, pürüzleri var, yorucu tarafları var. Ama ne anlattığını biliyor ve bu anlatıyı yarıda bırakmıyor. Saf incelemenin bu

KİME HİTAP EDER/KİME ETMEZ

Project Zomboid; sabırla ilerlemeyi, sistemleri gözlemlemeyi ve başarısızlığı sürecin doğal bir parçası olarak kabul etmeyi arayan oyunculara hitap eder. Net hedefler, hızlı ilerleme hissi ya da anlık tatmin bekleyenler için ise mesafeli bir deneyim sunar.

aşamasında oyun, artık tüm kartlarını açık oynamış oluyor. Ne sunduğu, ne sunmadığı ve kimlere hitap ettiği oldukça net.

Ve belki de bu netlik, Project Zomboid'i hâlâ konuşulur kılan asıl neden. Oyun, bitmiş bir hikâyeye anlatmıyor. Ama nasıl biteceğini baştan söyleyen nadir yapımlardan biri olmayı başarıyor.

DENGE

İŞLEYENLER

- Hayatta kalma sistemlerinin birbirine bağlı, sonuçları saklamayan bir bütünlük içinde çalışması.
- **Küçük hataların anlık ceza yerine zaman içinde biriken sonuçlar üretmesi.**
- İlerlemeyi güçlenme değil, riskleri daha doğru tartma becerisi üzerinden tanımlaması.
- **Zamanın ve mekânın pasif arka planlar değil, oynanışı doğrudan şekillendiren değişkenler olarak işlenmesi.**
- Sessiz ve yönlendirmez yapıyla oyuncuyu refleks yerine gözleme ve planlamaya zorlaması.

ZORLANANLAR

- Sabırsız oyuncular için ilerleme hissini uzun süre görünür hâle gelmemesi.
- **Net hedefler ya da yönlendirme arayanlar için yapının başıboş hissedebilmesi.**
- Sistemlerin affediciliğinin düşük olması nedeniyle erken aşamada kopuş riski.
- **Sessiz anlatımın, açık bağlam ya da hikâyeye beklentisi olan oyuncular için mesafeli kalması.**
- "Doğru çözüm" arayan oyuncular açısından belirsizliğin zamanla yorucu hâle gelmesi.

ÖLÇÜM

- | | |
|-------------------------|---|
| ■ GRAFİK | 7 |
| ■ SES VE MÜZİK | 8 |
| ■ HİKAYE | 8 |
| ■ ATMOSFER | 8 |
| ■ TEKRAR OYNANABİLİRLİK | 9 |

ORTALAMA

8,0



MARS FIRST LOGISTICS

MARS FIRST LOGISTICS’TE SORUN YÜKÜ TAŞIMAK DEĞİL; TAŞIMA FİKRİNİ KONTROL ALTINA ALMAYA ÇALIŞMAK, FİZİK İLE NİYET ARASINDAKİ BOŞLUKTA DEFALARCA YANILMAK VE O YANILGILARDAN BİR SİSTEM ÜRETMEYE ZORLANMAKTIR.

Mars First Logistics, oyuncuyu büyük bir hedefle karşılamaz. Ne Mars’ı kurtarma iddiası vardır ne de görkemli bir ilerleme anlatısı. Oyun, daha ilk anda seni küçük ama rahatsız edici bir soruyla baş başa bırakır: Bu yük, gerçekten buradan oraya gidebilir mi?

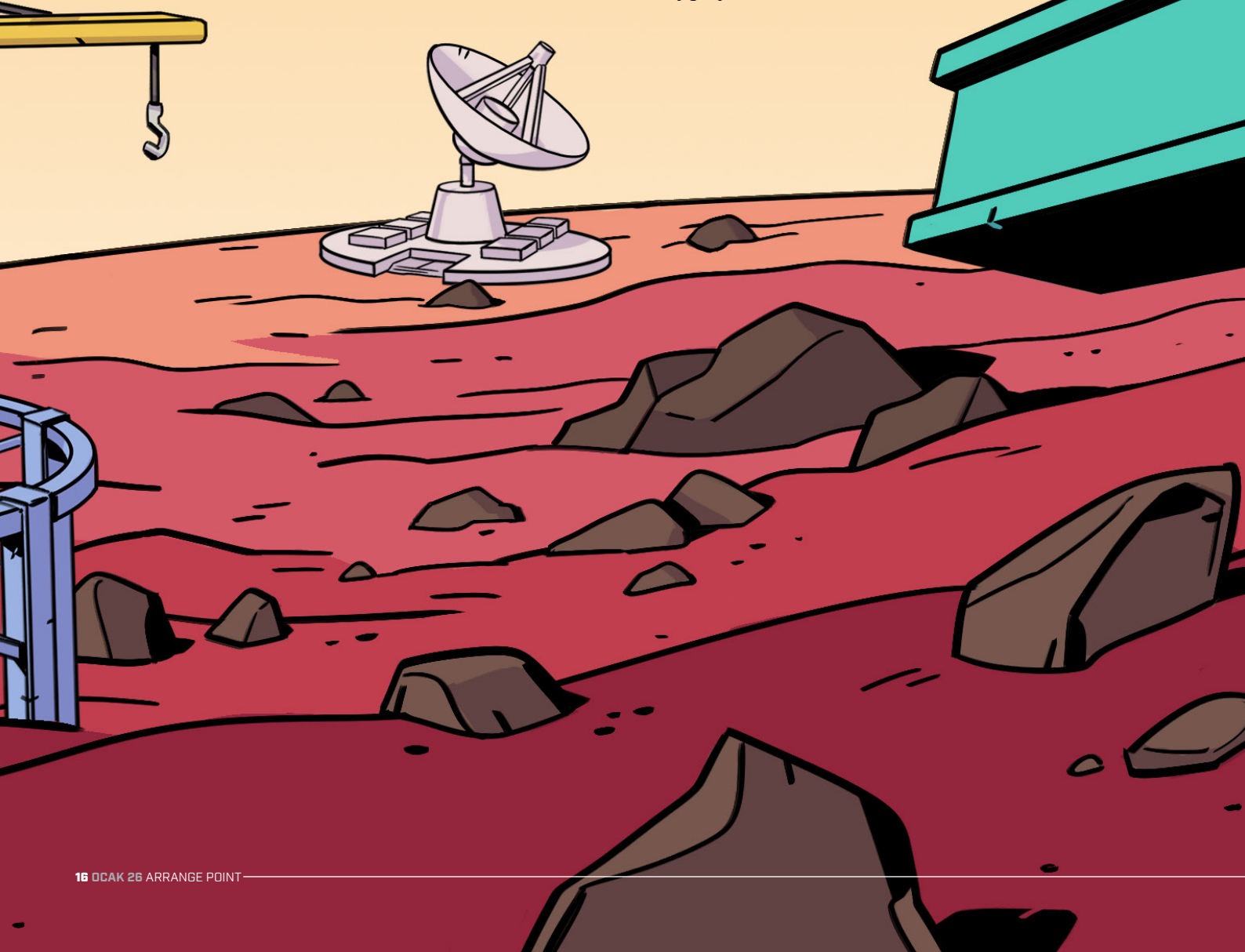
Bu sorunun cevabı, haritada çizilmiş bir yolun ya da işaretlenmiş bir rotanın içinde değildir. Çünkü Mars’ta yol yoktur; yalnızca yüzey vardır. Ve o yüzey, her denemede tasarımını, sabrını ve beklentisini sınar. Oyun, bunu dramatize etmez. Sessizce yapar.

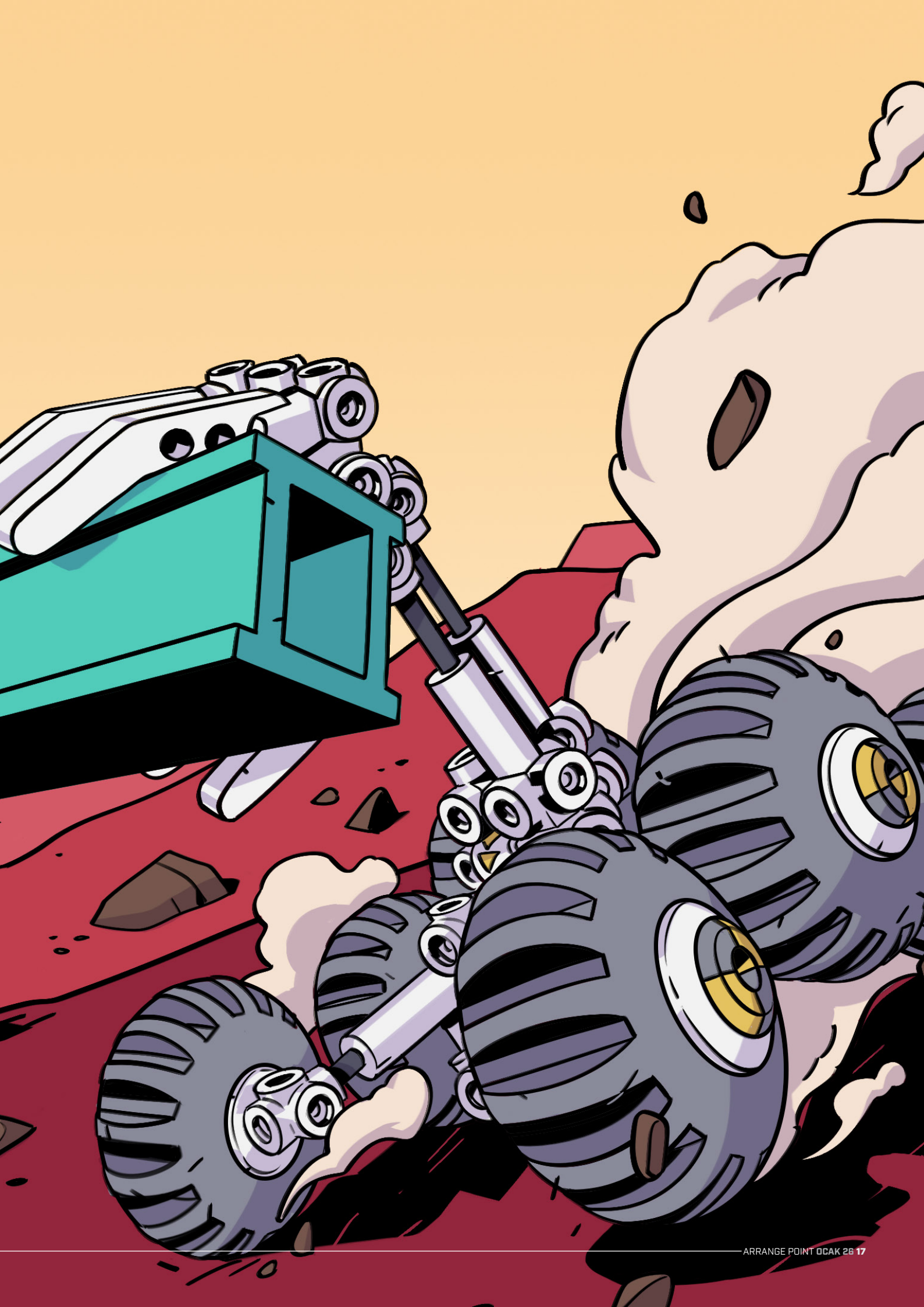
Mars First Logistics’te araç bir araç değildir; geçici bir varsayımdır. Her parça ekleme, “bu işe yarar” demekten çok “bakalım ne olacak” demektir. Kontrol hissi, oyun ilerledikçe artmaz; çoğu zaman azalır. Çünkü sistem büyüdükçe kırılganlaşır.

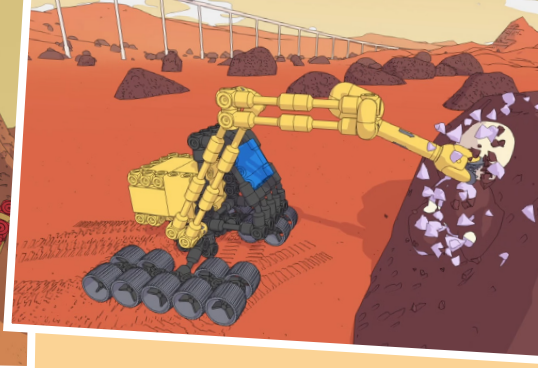
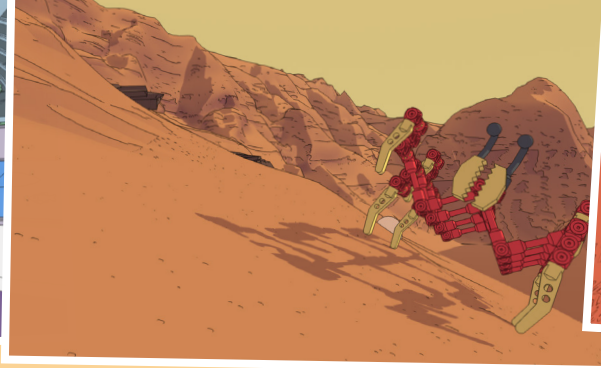
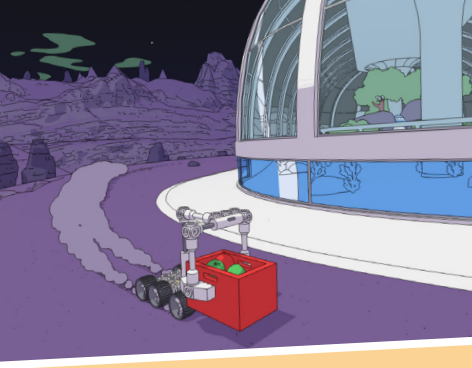
Burada başarısızlık, oyunun seni durdurduğu bir nokta değildir. Aksine, oyun tam da orada konuşmaya başlar. Bir tekerleğin boşa düşmesi, bir eklemin bükülmesi, yükün beklenmedik bir anda salınması... Bunların hiçbiri sürpriz değildir; sadece önceden hesaba katılmamış gerçeklerdir.

Mars First Logistics, acele eden oyuncuya mesafe koyar. Hızlı çözümleri iter, sabırlı denemeleri ise sessizce ödüllendirir. Oyun senden refleks değil, gözlem ister.

Bu yüzden Mars’ta ilerlemekten çok, Mars’ta kalabilmek önemlidir. Her teslimat bir sonuç değil, bir ara duraktır. Ve o duraklarda, oyunun asıl meselesi yavaş yavaş görünür hâle gelir: Taşdığın şey yük değil, kontrol fikrinin kendisidir. >>







Mars First Logistics, ilerledikçe oyuncuya yeni çözümler vermekten çok yeni sorular üretir. Bir noktadan sonra oyun, “nasıl daha hızlı teslim ederim?” sorusunu tamamen geri plana iter. Yerine daha rahatsız edici bir soru koyar: “Bu sistem neden çalışmıyor?” Ve bu soru, neredeyse her görevde yeniden sorulur. Aynı yük, farklı bir araçta başka bir probleme dönüşür. Aynı çözüm, küçük bir arazi değişikliğinde tamamen işlevsiz hâle gelir. Oyun, istikrarsızlığı bir kusur olarak değil; tasarımın doğal sonucu olarak kabul eder.

Mars First Logistics’in en dikkat çekici yanı, oyuncuya sunduğu özgürlüğün hiçbir zaman güvenli hissettirmemesidir. Araç editöründe geçirilen her dakika, potansiyel bir başarısızlığın habercisidir. Çünkü burada özgürlük, “her şeyi yapabilirsin” demek değil; “yaptığın her şeyin bir bedeli var” anlamına gelir. Bir motor daha eklemek, yalnızca güç değil; ağırlık, karmaşa

ve kontrol kaybı da getirir. Oyun, bu bedeli önceden haber vermez. Sürüş başladığında hissettirir.

Bu hissiyat, Mars yüzeyinde daha da belirginleşir. Yüzeyin kendisi, oyuncunun tasarımına karşı taraf tutmaz; ama tarafsız da değildir. Eğimin küçük değişimleri, yükün davranışını kökten değiştirebilir. Süspansiyonun sertliği, teoride mantıklı görünürken pratikte aracı zıplatabilir. Oyuncu, bir noktadan sonra Mars’ı “aşılması gereken bir harita” olarak değil; hesaba katılması gereken bir değişken olarak görmeye başlar. Bu bakış değiştiğinde, oyunun temposu da değişir.

Mars First Logistics’te ilerleme çizgisel değildir. Oyuncu bazen saatlerce yeni bir şey açmadan oynar; ama o saatler boyunca tasarım anlayışı değişir. Bu, oyunun bilinçli olarak seçtiği bir ilerleme biçimidir. Yeni parçalar, yeni görevler ya da yeni bölgeler, asıl gelişimin kendisi değildir. Asıl gelişim, oyuncunun “ne eklememesi gerektiğini”

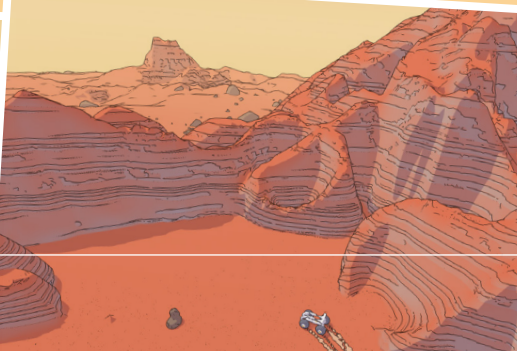
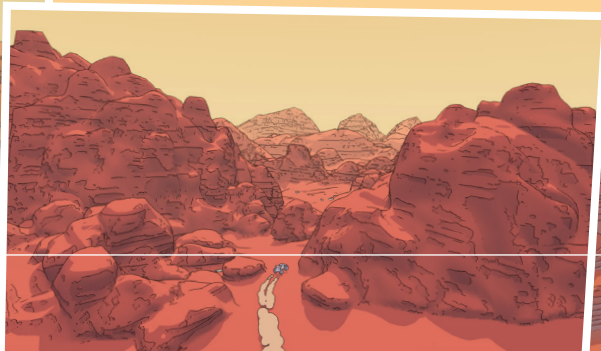
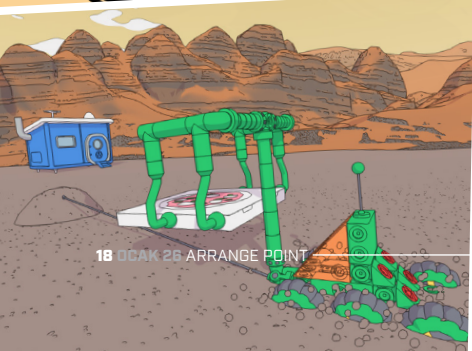
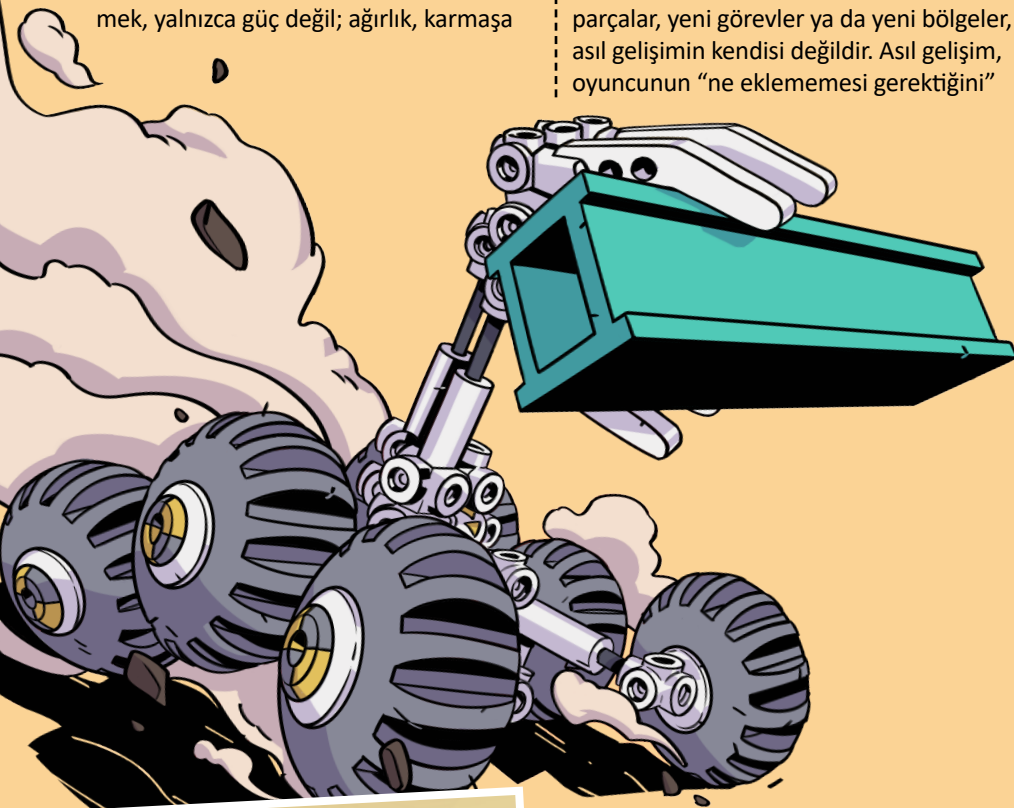
fark etmeye başlamasıdır. Oyun, minimalizmi öğretmez; ama minimalizmin neden işe yaradığını defalarca gösterir.

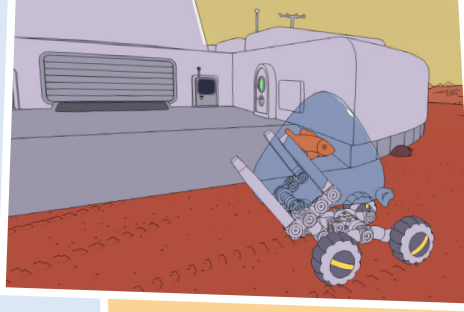
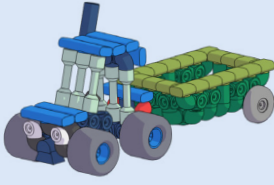
Bu yaklaşım, geliştirici Shape Shop’un oyunlara bakışını da doğrudan yansıtır. Mars First Logistics’te hissedilen tasarım disiplini, oyuncuyu sürekli meşgul eden ama asla yönlendirmeyen bir yapı kurar. Shape Shop, oyuncuya çözümler sunmak yerine, çözüm üretme sürecini merkeze koyar. Bu nedenle oyun, çoğu zaman “eksik” gibi hissedilir; çünkü doldurulması gereken boşluklar vardır. Ama bu boşluklar, tasarımın ihmaldinden değil; bilinçli bir geri çekilmeden kaynaklanır.

Shape Shop’un bu geri çekilen tasarım anlayışı, oyunun anlatsız duruşunda da görülür. Mars’ta olup bitenler için bir hikâye çerçevesi sunulmaz. Ne büyük bir amaç ne de dramatik bir bağlam vardır. Bunun yerine, yapılan işin kendisi konuşur. Taşınan yükler, kurulan sistemler ve başarısız denemeler, oyunun fiili anlatısını oluşturur. Geliştirici, bu anlatının oyuncu tarafından kurulmasına izin verir. Bu, riskli bir tercihtir; çünkü her oyuncu bu sessizliği doldurmak istemez.

Shape Shop’un risk almaktan kaçınmadığı bir diğer alan da oyunun fizik temelli yapısında görülür. Fizik sistemi, oyuncuyu “eğlendirmek” için yumuşatılmaz. Çarpışmalar affedici değildir, ağırlık merkezi kaymaları dramatize edilmez. Her şey, sistemin kendi kuralları içinde gerçekleşir. Bu da oyuncunun, oyunu suçlamasını zorlaştırır. Bir şey yanlış gittiğinde, sebep genellikle nettir: tasarım hatası. Oyun bunu gizlemez, ama bağırmasın da.

Mars First Logistics’in bu dürüst tavrı, sabırsız oyuncu için yorucu olabilir. Oyun, hızlı ödüller sunmaz; ilerleme hissini anlık tatminlerle beslemez. Bir görevin





MARS FIRST LOGISTICS, OYUNCUYA NEYİ BAŞARDIĞINI GÖSTERMEKTEN ÇOK, NEYİ YANLIŞ KURDUĞUNU HİSSETTİREN BİR OYUN. İLERLEME, BURADA HIZLA DEĞİL; HATALARIN TEKRAR EDİLMEMESİYLE ÖLÇÜLÜYOR.

KISA NOTLAR

- Oyun, istikrarlı çözümler üretmekten çok, sürekli bozulan sistemler üzerine kurulu.
- Başarısızlık, ilerlemenin önünde duran engel değil; sürecin doğal bir parçası.
- Araç tasarımı, “doğru”yu bulmaya değil, “neden çalışmadığını” anlamaya zorlar.
- Tempo, hızdan çok deneme–yanılma döngüsüyle şekillenir.

başarıyla tamamlanması bile çoğu zaman sessizdir. Büyük bir kutlama yoktur. Çünkü oyunun gözünde önemli olan sonuç değil, o sonuca giden sistemdir. Bu yaklaşım, oyunu bir “tamamlanacak liste” olmaktan çıkarıp bir “üzerinde çalışılan yapı” hâline getirir.

Görevler ilerledikçe çeşitlenir; ama kökten değişmez. Bu bilinçli bir sınırlamadır. Mars First Logistics, kendini sürekli yeniden icat etmeye çalışmaz. Bunun yerine aynı temel fikri, farklı koşullar altında sınar. Oyuncu da bu sınamaya dâhil olur. Bir noktadan sonra oyunun zorluğu görevlerde değil; oyuncunun kendi alışkanlıklarında ortaya çıkar. Aynı çözümü tekrar tekrar denemek, çoğu zaman en büyük hataya dönüşür.

Mars'ta geçirilen süre uzadıkça, oyuncunun oyuna yaklaşımı da değişir. Başta kontrol etmeye çalıştığı sistemle, zamanla iş birliği yapmaya başlar. Her şeyi bastırmak yerine dengelemeyi öğrenir. Daha yavaş sürer, daha az parça kullanır, daha temkinli kararlar alır. Oyun, bu dönüşümü zorlamaz; ama buna izin verir. Mars First Logistics'in asıl başarısı da burada yatar.

Sonuçta Mars First Logistics, oyuncuya

bir zafer duygusu sunmaz. Ama bir anma duygusu sunar. Neden devrildiğini, neden dağıldığını, neden işe yaramadığını anlamak... Bu anlayış biriktikçe, Mars artık sadece bir gezegen değil; oyuncunun kendi kararlarını test ettiği bir alan hâline gelir. Shape Shop'un kurduğu bu yapı, sabır isteyen ama karşılığını süreç içinde veren bir deneyim yaratır.

Mars First Logistics, büyük anlar yaratmakla ilgilenmez. Küçük farkların peşindedir. Ve o küçük farklar, yeterince zaman ayıran oyuncu için oyunun kendisine dönüşür. AP perspektifinden bakıldığında, bu tutarlılık oyunun en güçlü tarafıdır: iddiasız, sessiz ve talepkâr.

Oyunda kontrol hiçbir zaman tamamen ele geçirilmez; yalnızca yönetilmeye çalışılır. Oyuncu bir noktadan sonra aracı kullandığını değil, onunla müzakere ettiğini hisseder. Hızlanmak ister ama yük izin vermez, manevra yapmak ister ama ağırlık merkezi karşılık verir. Oyun bu gerilimi çözmez; sürdürülebilir hâle getirir. Mars'ta kusursuz denge yoktur, yalnızca geçici uyum vardır.

Bu geçici uyum anları, oyunun en değerli anlarıdır. Bir araç ilk kez beklediğin gibi davrandığında, oyun bunu bir zafer gibi sunmaz. Sessizdir, sıradandır ve kısa sürer. Ama oyuncu o anın kıymetini bilir; çünkü tek bir yanlış kararla her şeyin yeniden dağılabileceğini de bilir. Mars First Logistics, başarıyı kalıcı bir durum olarak değil, sürekli yeniden kazanılması gereken bir hâl olarak ele alır.

Oyun ilerledikçe zorluk görevlerden çok oyuncunun alışkanlıklarında ortaya çıkar.

Aynı çözümü tekrar tekrar denemek, bir noktadan sonra en büyük hataya dönüşür. Mars First Logistics, çözümleri değil; çözümler alışkanlıklarını eskiten bir yapı kurar. Bu da oyuncuyu hızlanmaya değil, yavaşlamaya iter. Daha az parça, daha temkinli sürüş, daha dikkatli kararlar... Bu tercihler dayatılmaz; deneyimle kendiliğinden oluşur.

Sonunda Mars First Logistics, bir zafer duygusu sunmaz ama güçlü bir anlama duygusu bırakır. Neden devrildiğini, neden dağıldığını, neden çalışmadığını anlamak... Mars artık bir gezegen değil; oyuncunun kendi kararlarını test ettiği bir alana dönüşür. Oyunun kalıcılığı da tam olarak burada yatar: Büyük anlar yaratmaz, ama küçük farkları biriktirir.

DENGE

İŞLEYENLER

- Fizik temelli araç tasarımının sonuçları saklamayan, dürüst bir sistem sunması.
- Başarısızlığı ceza değil, geri bildirim olarak konumlandırması.
- Araç inşa sürecinin oyuncuyu “daha fazla ekle” yerine “neden ekledim?” sorusuna zorlaması.
- Mars yüzeyinin pasif bir harita değil, tasarımın aktif bir değişkeni gibi çalışması.
- İlerlemeyi hızla değil, alışkanlıkların dönüşümüyle tanımlayan tempo anlayışı.

ZORLANANLAR

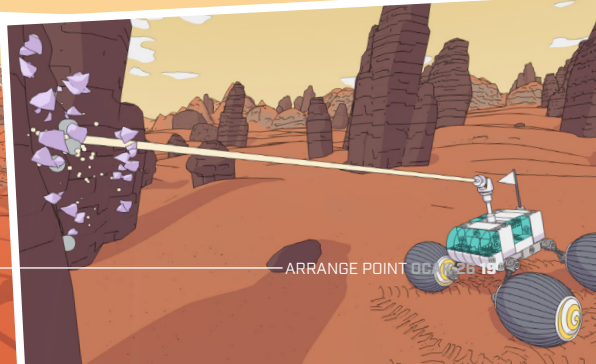
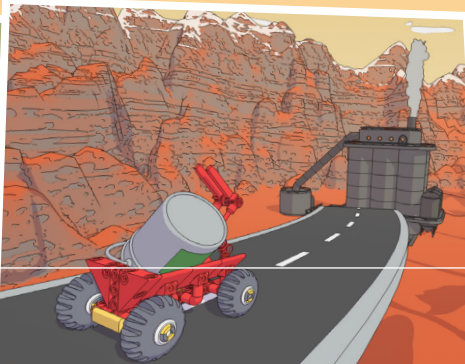
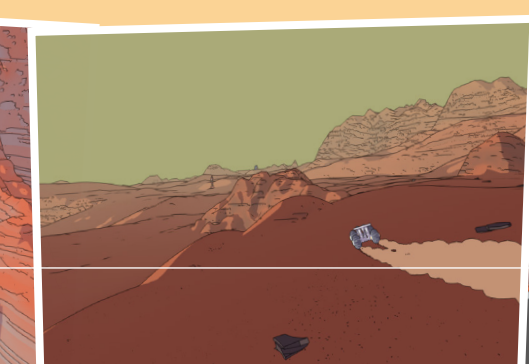
- Sabırsız oyuncular için ilerlemenin uzun süre görünmez kalabilmesi.
- Görev yapısının, oyuncu kendine kısıt koymadığında tekrar hissi yaratabilmesi.
- Fizik sisteminin affediciliğinin düşük olması nedeniyle erken hayal kırıklığı riski.
- Sessiz anlatımın, bağlam ya da hikâye arayan oyuncular için mesafeli kalması.
- “Doğru çözüm” arayan oyuncular için belirsizliğin yorucu olabilmesi.

ÖLÇÜM

■ GRAFİK	7
■ SES VE MÜZİK	7
■ HİKAYE	5
■ ATMOSFER	8
■ TEKRAR OYNANABİLİRLİK	8

ORTALAMA

7,0



DYING LIGHT

THE BEAST

DYING LIGHT: THE BEAST, BÜYÜK DEĞİŞİMLER VAAT ETMEYEN; KURULMUŞ BİR DÜNYANIN HÂLÂ AYAKTA OLUP OLMADIĞINISESSİZCE KONTROL EDEN, DİKKATLE VE MESAFEYLE İZLENMESİ GEREKEN BİR GERİ DÖNÜŞ DENEYİMİ.

Techland'ın bu evrene dönüşü, bir cevap verme çabası taşıyor. Ne eleştirilene doğrudan karşılık veriliyor ne de önceki oyunların bıraktığı izler özellikle silinmeye çalışılıyor. Dying Light: The Beast, bu açıdan bakıldığında bir "yeni başlangıç" değil; devam eden bir hâlin kaydı gibi duruyor. Oyunun ismi, yüzeyde daha sert ve daha karanlık bir deneyimi çağırırsa da, ilk izlenimlerde baskın olan duygu bu olmuyor. Burada öne çıkan şey güç değil, süreklilik. Sanki bu dünya, oyuncuya kendini yeniden kanıtlamak zorunda olmadığını sessizce hatırlatıyor.

Bu yaklaşım, oyunun temposuna doğrudan yansıyor. The Beast, oyuncuyu ilk dakikalarda yakalayıp sürüklemeye çalışan bir yapıda ilerlemiyor. Ritmini yavaş yavaş kuruyor, dünyasını acele etmeden açıyor ve oyuncudan da benzer bir sabır bekliyor. İlk anlarda hissedilen şey yoğun bir tehdit duygusundan çok, uzun süredir devam eden bir yıpranmışlık hissi. Bu dünya hâlâ tehlikeli, ancak bu tehlike artık şaşırtıcı değil; kabullenilmiş, gündelik hâle gelmiş ve neredeyse sıradanlaşmış bir durum gibi sunuluyor.

Bu yorgunluk hissi, oyunun genel atmosferine yayılan temel duygulardan biri hâline geliyor. The Beast, karanlığı ani korku patlamalarıyla değil, kaçınılmaz bir arka plan olarak ele alıyor. Oyuncu sürekli tetikte tutulmuyor; bunun yerine, bu tetikliğin zamanla bir alışkanlığa dönüştüğü bir yapı kuruluyor. Burada korku, yüksek seslerle ya da ani yüzleşmelerle değil, sessiz bekleyişlerle ve boşluk hissiyle var oluyor.

Dying Light evreni geçmişte hız ve hareket üzerinden tanımlanan bir yapıydı.

Parkur, kaçış ve anlık kararlar, oyunun kimliğini belirleyen temel unsurlar olarak öne çıkıyordu. The Beast ise bu tanıdık unsurları geri çağırırken onları merkeze yerleştirmek konusunda daha temkinli davranıyor. Oyuncu hâlâ hareket hâlinde, hâlâ tetikte; ancak bu kez her şey biraz daha ağır, biraz daha kontrollü ilerliyor. Hareket, bir kaçış refleksi olmaktan çok, zamanla öğrenilmiş bir hayatta kalma alışkanlığı gibi hissettiriyor.

Bu kontrol duygusu, oyunun dünyasıyla kurulan ilişkiyi de dönüştürüyor. The Beast, oyuncuya sürekli olarak kaçmasını fısıldamıyor; kimi zaman durmayı, kimi zaman etrafı dinlemeyi, kimi zaman da hiçbir şey yapmadan beklemeyi teşvik ediyor. Bu bekleyiş anları, oyunun anlatmak istediği duygunun önemli bir parçası hâline geliyor. Çünkü burada asıl mesele, tehlikenin varlığı değil; bu tehlikeyle birlikte yaşamının nasıl normalleştiği.

Oyunun bu tutumu, The Beast'i daha sessiz ama daha gözlemci bir deneyime dönüştürüyor. Dünya, oyuncunun önüne sürekli yeni bir şey atmak yerine, zaten orada olanla yüzleşmesini bekliyor. Bu yaklaşım, tempoyu bilinçli olarak düşürüyor ve oyunun anlatı dilini de buna göre şekillendiriyor. The Beast, acele eden bir oyun değil; oyuncusundan da aynı aceleyi göstermemesini talep ediyor.

The Beast'in en belirgin tavrı da tam bu noktada ortaya çıkıyor. Oyun, kendini ispatlamak için bağırıyor. Ne daha büyük olmak istiyor ne de daha sert. Bunun yerine, zaten bildiğimiz bir dünyanın içindeki boşlukları doldurmayı tercih ediyor. Bu tercih ilk bakışta risksiz, hatta yer yer temkinli görünebilir. Ancak oyunun asıl

sınavı da burada başlıyor: Yeni olanı göstermeye çalışmak yerine, tanıdık olanı yenisinden hissettirebilmek.

İncelemenin ilerleyen bölümlerinde ele alınacak olan şey de tam olarak bu yaklaşım olacak. The Beast'in dünyası, temposu ve anlatı dili; büyük vaatler ya da keskin kırılmalar üzerinden değil, küçük ama bilinçli tercihler üzerinden okunacak. Çünkü bu oyun, hatırlanmak için yüksek seslere ihtiyaç duymuyor; dikkatli bir bakışa, yavaş bir ritme ve sabırlı bir okura alan açıyor.

Bu noktada The Beast'in kurduğu ilişki daha da netleşiyor. Oyun, oyuncuyu merkeze alarak dünyayı yeniden düzenlemek istemiyor. Aksine, oyuncunun bu dünyanın ritmine uyum sağlamasını bekliyor. Kurallar değişmiyor, koşullar yumuşatılmıyor. Oyuncu, bu dünyanın kendisi için ayarlanmadığını fark ettiğinde, deneyimin tonu da oturmaya başlıyor. The Beast, rahat ettirmeyen ama zorlamakla da övünmeyen bir denge kuruyor; bu denge, oyunun tamamına yayılan sessiz bir gerilim yaratıyor.

Bu sessizlik, oyunun niyetini açıkça ortaya koyuyor. The Beast, anlatmak istediği şeyi hızla tüketilebilir anlara bölmüyor. Oyuncunun dikkatini çekmek için sürekli yeni uyarılar sunmuyor. Bunun yerine, aynı dünyanın içinde kalmayı, aynı yollarla tekrar yürümeyi ve aynı boşluklarla yeniden karşılaşmayı bilinçli bir deneyim hâline getiriyor. Bu tekrarlar, oyunun anlatmak istediği yorgunluk ve süreklilik hissini derinleştiriyor; oyuncuyu acele etmeden, yavaşça incelemenin kendisine hazırlıyor. >>





Dünyayla ilk gerçek temas kurulduğunda Dying Light: The Beast, oyuncuya ne kadar alan tanıyacağını ve bu alanın nerede daralacağını yavaş yavaş hissettirmeye başlıyor. Oyun, kontrolü elinden almıyor; ancak onu tamamen serbest de bırakmıyor. Bu ikilik, The Beast'in genel yapısını tanımlayan en belirgin çizgilerden biri. Oyuncu, özgür olduğunu hissediyor ama bu özgürlük her an yeniden sınanabilece kadar kırılgan.

Hareket, hâlâ oyunun merkezinde yer alıyor. Parkur mekânı tanıdık; zıplamalar, tırmanışlar ve yön değiştirmeler akıcı bir şekilde çalışıyor. Ancak bu akıcılık, gösterişli bir hız hissi yaratmaktan çok, sürekliliğe odaklanıyor. Oyuncu koşabiliyor, kaçabiliyor, yükseklere tırmanabiliyor; fakat oyunun temposu, bu hareketleri bir zorunluluk hâline getirmiyor. Hareket burada bir refleks değil, bir tercih gibi hissettiriliyor.

Bu tercih duygusu, oynanışın geneline yayılıyor. The Beast, oyuncuyu sürekli ileri doğru iten bir yapı kurmuyor. Bazen durmak, bazen geri dönmek, bazen de hiçbir şey yapmadan çevreyi izlemek oyunun doğal bir parçası hâline geliyor. Bu yavaşlama anları, oyunun temposunu düşürmek için değil; dünyayla kurulan ilişkiyi derinleştirmek için kullanılıyor.

Yakın dövüş sisteminde de benzer bir ölçülülük göze çarpıyor. Çatışmalar, sık yaşanan anlar değil; daha çok kaçınılmaz karşılaşmalar gibi kurgulanmış. Her dövüş, oyuncuya bir üstünlük hissi vermekten ziyade bir risk duygusu taşıyor. Yapılan her hamle, yalnızca karşı tarafı değil, oyuncunun kendisini de savunmasız bira-

kabiliyor. Bu durum, çatışmaları mekanik bir alışkanlık olmaktan çıkarıp bilinçli kararlarına dönüştürüyor.

Silahların ve ekipmanların kullanımı da bu temkinli yaklaşımı destekliyor. The Beast, bolluk hissi yaratmaktan özellikle kaçınıyor. Oyuncu her zaman yeterli donanıma sahipmiş gibi hissetmiyor. Bu eksiklik hissi, bir ceza gibi değil; oyunun dünyasının doğal bir uzantısı olarak sunuluyor. Hayatta kalmak, doğru aracı bulmaktan çok, mevcut olanla yetinmeyi öğrenmekle ilgili hâlâ geliyor.

Dünya tasarımı, oyunun bu yaklaşımını güçlendiren en önemli unsurlardan biri. Açık alanlar, oyuncuyu sürekli şaşırtmaya çalışan bir yapı sergilemiyor. Bunun yerine, tekrar eden yollar, tanıdık geçişler ve zamanla öğrenilen mekânlar öne çıkıyor. Oyuncu dünyayı keşfederken bir "ilk kez görme" hissinden çok, bir "yeniden hatırlama" duygusuyla karşılaşılıyor. Bu tekrar hissi, oyunun merkezindeki yorgunluk temasını daha görünür kılıyor.

Gece ve gündüz döngüsü, bu dünyanın ruhunu belirleyen sessiz araçlardan biri. Gece, sadece daha zor ya da daha tehlikeli bir zaman dilimi olarak konumlandırılmıyor. Aynı zamanda oyunun temposunu değiştiren bir eşik işlevi görüyor. Gündüz verilen kararlar, gece boyunca anlam kazanıyor. Bu geçişler ani şoklar yaratmıyor; aksine, yavaş yavaş artan bir baskı hissi oluşturuyor.

The Beast'in anlatı dili de bu yapıyla uyum içinde ilerliyor. Hikâyeye, oyuncunun dikkatini sürekli kendine çekmeye çalışan bir merkez oluşturmuyor. Anlatı, çoğu

zaman arka planda kalmayı tercih ediyor. Karakterler dünyayı açıklamak için değil, bu dünyanın içinde var olabilmek için oradalar. Diyaloglar, dramatik çıkışlardan çok gündelik tonlara yaslanıyor.

Bu sade anlatım, oyunun temposunu bilinçli olarak yavaşlatıyor. Ancak bu yavaşlık, oyunu durağan kılmıyor. Aksine, oyuncunun ritme uyum sağlamasını bekleyen bir yapı oluşturuyor. The Beast, hızlanmak isteyen oyuncuya karşı koymuyor; ama onu yavaşlamaya zorlamaktan da çekinmiyor. Bu denge, oyunun en karakteristik özelliklerinden biri hâline geliyor.

Zaman ilerledikçe oyuncunun dünyayla kurduğu ilişki değişiyor. Daha az acele ediliyor, daha az risk alınıyor ve çevre daha dikkatli okunuyor. Oyun, bu değişimi ödülleriyle değil; hissiyatla karşılıyor. Oyuncu, dünyayı kontrol ettiğini değil, onunla uyum sağlamaya başladığını fark ediyor.

The Beast, bu noktada büyük dönüşümler vadetmeyen bir deneyim olarak kendini netleştiriyor. Mekanikler tanıdık, dünya yabancı değil. Ancak her şey biraz daha ağır, biraz daha sessiz ve biraz daha mesafeli. Bu tercih, oyunu herkes için çekici kılmayabilir. Fakat The Beast'in varlık nedeni de tam olarak burada yatıyor: Etkilemek için değil, sürdürmek için var olan bir dünya sunmak.

NE OLMAYA ÇALIŞMIYOR?

Dying Light: The Beast, bir yeniden başlangıç ya da devrim olarak konumlanmıyor. Oyun, mevcut evreni ileri taşımaktan çok, bu dünyanın hâlâ ayakta olup olmadığını ölçmeyi tercih ediyor. Bu yaklaşım, The Beast'i iddialı bir sıçramadan ziyade kontrollü bir geri dönüş noktasına yerleştiriyor ve deneyimi beklentiden çok dikkatle okunması gereken sessiz bir yerde konumlandırıyor.

DYING LIGHT: THE BEAST, BİR DEVAM OYUNU GİBİ DAVRANMIYOR; DAHA ÇOK, ZATEN VAR OLAN BİR DÜNYANIN HÂLÂ AYAKTA OLUP OLMADIĞINI SESSİZCE KONTROL EDİYOR.





Dying Light: The Beast'te karakterler, oyuncunun karşısına anlam yüklemek için çıkmıyor. Ne büyük monologlar var ne de dramatik dönüşlerle dikkat çekmeye çalışan figürler. Buradaki karakterler, dünyanın içinde erimiş durumda. Varlıkları, anlattıklarından çok suskunluklarıyla hissediliyor. Oyun, karakterleri merkezde tutmak yerine onları dünyanın doğal uzantıları hâline getiriyor.

Ana karakter, klasik bir kahraman çizgisi üzerinden ilerlemiyor. Güçlü, kararlı ya da yön verici bir figür olmak gibi bir iddiası yok. Daha çok, bu dünyanın içinde kalmış ve onun kurallarına uyum sağlamış bir varlık hissi yaratıyor. Oyuncu, karakterin motivasyonlarını net cümlelerle öğrenmiyor. Bunun yerine, alınan küçük kararlar, gecikmeler ve tereddütler üzerinden bir kişilik inşa ediliyor.

Bu belirsizlik, karakteri zayıf kılmıyor; aksine onu daha gerçekçi bir noktaya taşıyor. The Beast'te kimse dünyayı kurtarmaya çalışmıyor. Hayatta kalmak, ideolojik bir duruş değil; pratik bir zorunluluk. Karakterlerin davranışları da bu zorunluluğun etrafında şekilleniyor. Yapılan tercihler, "doğru" ya da "yanlış" olarak etiketlenmiyor. Çoğu zaman yalnızca "mümkün olan" seçiliyor.

Yan karakterler de benzer bir yaklaşımla ele alınıyor. Oyuncunun karşılaştığı figürler, hikâyeyi ileri taşımak için konumlandırılmış araçlar gibi durmuyor. Onlar daha çok, bu dünyanın farklı köşelerinde tutunmaya çalışan insanlar olarak varlık gösteriyor. Kimi konuşkan, kimi mesafeli, kimi ise neredeyse tamamen suskun. Ancak hiçbirinin varlığı, oyuncuya bir ders vermek ya da bir mesaj iletmek üzerine kurulu değil.

Diyaloglar, bu yaklaşımın en net hisse-

dildiği alanlardan biri. Konuşmalar kısa, yer yer gündelik ve çoğu zaman açıklayıcı olmaktan bilinçli şekilde uzak. Karakterler, yaşadıkları dünyayı anlatmıyor; onun içinde konuşuyor. Bu da oyuncunun anlatıyı parça parça, çoğu zaman eksik bilgiler üzerinden kurmasına neden oluyor. The Beast, her şeyi söylemek yerine, pek çok şeyi oyuncunun sezgisine bırakıyor.

Bu sezgisel anlatım, karakterler arası ilişkilerde de kendini gösteriyor. Güven, dostluk ya da düşmanlık net çizgilerle ayrılmıyor. İlişkiler, anlık ihtiyaçlar ve koşullar üzerinden şekilleniyor. Bugün yan yana durulan biri, yarın mesafeli bir figüre dönüşebiliyor. Oyun, bu geçişleri dramatize etmiyor; doğal kabul ediyor. Çünkü The Beast'in dünyasında bağlar, kalıcı olmaktan çok geçici.

Karakterlerin geçmişi de benzer bir sadelikle ele alınıyor. Büyük arka plan hikâyeleri ya da uzun anlatılar yerine, küçük ipuçları ve kısa göndermeler kullanılıyor. Oyuncu, karakterlerin nereden geldiğini tam olarak öğrenmiyor; ama nerede durduklarını hissedebiliyor. Bu yaklaşım, karakterleri mitolojik figürler olmaktan çıkarıp sıradanlaştırıyor. Ve tam da bu sıradanlık, onları daha inandırıcı kılıyor.

The Beast'in karakter yazımı, oyuncuyu empati kurmaya zorlamıyor. Oyuncu, karakteri sevmek ya da ona bağlanmak zorunda bırakılmıyor. Bunun yerine, onunla birlikte var olmaya davet ediliyor. Bu davet, duygusal patlamalarla değil; zamanla oluşan bir alışkanlık hissiyle ilerliyor. Oyuncu, karakterin kararlarını onaylamasa bile onları anlayabiliyor.

Bu anlayış, oyunun genel tonuyla güçlü bir uyum yakalıyor. The Beast, karakterlerini merkeze alarak bir hikâyeye anlatmak istemiyor. Onları, dünyanın ağırlığını taşı-

NE ZAMAN ANLAM KAZANIYOR?

Dying Light: The Beast, ilk anda güçlü bir etki bırakmayı hedeflemiyor; deneyimin ağırlığı zamanla, tekrarlarla ve sessizlikle yavaş yavaş ortaya çıkıyor. Oyun, oynandığı anda değil, geriye dönüp düşünüldüğünde daha belirgin hâle geliyor; hatırlanan şey tekil anlar ya da büyük sahnelerden çok, aynı yolların yeniden yürünmesi, aynı boşluklarla tekrar karşılaşması ve bu sürekliliğin yarattığı tanıdık yorgunluk hissi oluyor.

yan sessiz figürler olarak konumlandırıyor. Karakterler, bu dünyanın neden hâlâ ayakta olduğunu değil; nasıl ayakta kaldığını gösteriyor.

Zaman ilerledikçe, karakterlerle kurulan bağ daha çok bir tanışıklık hissine dönüşüyor. Ne güçlü bir yakınlık ne de keskin bir mesafe oluşuyor. Oyuncu, karakterleri tanıyor; ama onlara hâkim olduğunu hissetmiyor. Bu mesafeli yakınlık, The Beast'in en ayırt edici anlatı tercihlerinden biri hâline geliyor.

Sonuçta karakter derinliği, The Beast'te katman katman açılan bir yapı sunmuyor. Bunun yerine, yavaş yavaş yerleşen bir ağırlık hissi yaratıyor. Karakterler değişmiyor, dönüşmüyor ya da aydınlanmıyor. Sadece var olmaya devam ediyorlar. Ve oyun, bu sürekliliği bozmamak için onları sessiz bırakmayı tercih ediyor.

Dying Light: The Beast, zaman ilerledikçe kendini bir denge oyunu olarak daha net ele veriyor. Bu denge, mekaniklerin kusursuz çalışması ya da sistemlerin birbirine sorunsuz bağlanmasıyla ilgili değil. Daha çok, oyunun neyi öne çıkarmak istemediğiyle şekilleniyor. The Beast, oyuncunun dikkatini sürekli yeni bir noktaya çekmekten kaçınan, odak değiştirmeyi bilinçli olarak geciktiren bir yapıya sahip. Bu tercih, oyunun temposunu belirleyen ana unsur hâline geliyor.





Oynanış, anlatı ve dünya tasarımı arasında kurulan ilişki, birbiriyle yarışan unsurlardan oluşmuyor. Hiçbiri diğerinin önüne geçmeye çalışmıyor. Parkur, dövüş ve keşif; ayrı ayrı parlatılmış sistemler gibi değil, aynı bütünün farklı yüzleri olarak çalışıyor. Bu da The Beast'ı daha sakin, daha ölçülü bir deneyime dönüştürüyor. Oyuncu hiçbir an, oyunun "şimdi şunu göstermek istiyorum" dediğini hissetmiyor. Her şey olması gerektiği kadar görünür.

Bu ölçülülük, oyunun risk alma biçimini de tanımlıyor. The Beast, radikal yenilikler sunmuyor; ancak bu, riskten tamamen kaçındığı anlamına gelmiyor. Asıl risk, oyunun bu tanıdık yapıdan sapmamakta ısrar etmesinde yatıyor. Oyun, oyuncunun

beklentilerini yükseltmek yerine onları sabit tutmayı tercih ediyor. Bu sabitlik, kimi anlarda güven verici, kimi anlarda ise mesafeli bir his yaratabiliyor.

Denge, zorluk eğrisinde de kendini gösteriyor. The Beast, oyuncuyu sert duvarlarla durdurmuyor; ancak sürekli bir rahatlık da sunmuyor. Zorluk, ani sıçramalarla değil, yavaş yavaş artan bir baskıyla ilerliyor. Oyuncu, başarısız olduğunda oyunun kendisini cezalandırdığını değil, dünyaya yeterince dikkat etmediğini hissediyor. Bu his, oyunun adil olma iddiasını yüksek sesle dile getirirken kurmasını sağlıyor.

Kaynak yönetimi, bu adalet duygusunun önemli bir parçası. Oyun, oyuncuya "yetersiz" hissettirmek için tasarlanmış değil; ancak hiçbir zaman tam anlamıyla güvende olduğu hissini de vermiyor. Bu arada kalmışlık hâli, The Beast'in ruhunu oluşturan temel denge noktalarından biri. Oyuncu, güçlü olduğu anlarda bile temkinli kalmayı öğreniyor.

Anlatı tarafında da benzer bir denge kuruyluyor. Hikâye, oyuncunun deneyimini domine etmiyor; ancak tamamen geri çekilmiş de değil. Anlatı, oyunun üstüne eklenmiş bir katman gibi durmuyor. Daha çok, oynanışın ve dünyanın içinde doğal bir iz bırakıyor. Bu iz, her oyuncu için aynı yoğunlukta hissedilmeyebilir. Ancak The Beast, bu farklılığı bir sorun

olarak görmüyor. Anlatının herkes için aynı etkiyi yaratmasını istemiyor.

Bu noktada oyunun genel tavrı daha net hâle geliyor. The Beast, dengeli olmak için sadeleşmiş bir oyun. Fazlalıklarından arındırılmış, ama bu arındırmayı bir minimalizm gösterisine dönüştürmeyen bir yapıya sahip. Oyuncuya sunulan her unsur, orada olmasının bir nedeni varmış gibi duruyor. Ancak bu nedenler açıklanmıyor, gösterilmiyor; sadece varlıklarıyla kabul ettiriliyor.

Zaman ilerledikçe, oyunun bıraktığı his de bu dengeyle şekilleniyor. The Beast, akılda kalıcı anlar yaratmak için özel olarak tasarlanmış sahneler sunmuyor. Oyuncu, oyunu bitirdiğinde belirli bir anı değil, genel bir hissi hatırlıyor. Bu his, ne tam bir tatmin ne de belirgin bir eksiklik duygusu. Daha çok, uzun süre aynı ortamda kalmış olmanın yarattığı bir ağırlık.

Ardından gelen duygu, bir son hissinden çok bir duraklama gibi. Oyun, kendini net bir biçimde kapatmıyor. Ne anlatı ne de oynanış, kesin bir kapanış iddiası taşıyor. The Beast, oyuncuya "burada bitti" demekten kaçınıyor. Bunun yerine, bu dünyanın bir süre daha var olmaya devam edeceğini hissettiriyor. Oyuncu ayrılıyor, ama dünya olduğu yerde kalıyor.

Bu yaklaşım, oyunun etkisini zamana yayıyor. İlk anda güçlü bir iz bırakmayan The Beast, geriye dönüp düşünüldüğünde daha belirgin hâle geliyor. Oyuncu, oyunu kapattıktan sonra bazı anları, bazı kararları ve bazı sessiz yürüyüşleri hatırlıyor. Bu hatırlama, duygusal bir bağdan çok tanıdık bir hisle şekilleniyor.

The Beast'in ardından bıraktığı en güçlü etki de burada yatıyor. Oyun, oyuncuya bir şey öğretmeye çalışmıyor. Bir mesaj vermek ya da bir son söz söylemek gibi





THE BEAST, OYUNCUYA NEYİ DEĞİŞTİRDİĞİNİ GÖSTERMEKTEN ÇOK, NEYİ BİLİNÇLİ OLARAK DEĞİŞTİRMEDİĞİNİ HİSSETTİRİYOR.

bir niyeti yok. Bunun yerine, bir deneyimi tamamlanmış hâliyle bırakıyor. Oyuncu, bu deneyimi sevmiş ya da sevememiş olabilir. Ancak yaşanan şeyin tutarlı olduğu hissi, metnin sonuna gelindiğinde daha net hissediliyor.

Sonuçta The Beast, dengesiyle var olan bir oyun. Ne uçlara savruluyor ne de ortalama ya teslim oluyor. Kendi çizgisini koruyan, bu çizgiyi yüksek sesle savunmayan ama ondan da vazgeçmeyen bir yapı sunuyor. Ardından kalan his, güçlü bir etki olmaktan çok, kalıcı bir ağırlık. Ve belki de The Beast'in en net ifadesi tam olarak bu: Oyuncunun üzerinden geçip giden bir deneyim değil, oyuncunun içinden sessizce geçen bir dünya.

Dying Light: The Beast, sonunda kendini yüksek bir noktadan bakılan bir deneyim olarak değil, geride bırakılan bir yürüyüş gibi hissettiriyor. Oyuncu oyundan çıktığında, "ne yaşadım?" sorusuna tek bir cümleyle cevap veremiyor. Bunun yerine, zihinde kalan şey daha parçalı, daha belirsiz ve daha sessiz. Bu belirsizlik, oyunun eksikliğinden değil, bilinçli olarak seçtiği duruştan kaynaklanıyor.

The Beast, oyuncunun duygularını yönlendirmek için özel anlar tasarlamıyor. Ne dramatik zirveler ne de akılda kalıcı kapanışlar sunma derdinde. Oyun, deneyimi bir çizgi gibi ilerletiyor ve bu çizgiyi keskin bir noktada sonlandırmak istemiyor. Bu yüzden de son hissi, bir tamamlanmışlık duygusundan çok, bir durup geriye bakma anı gibi şekilleniyor.

Bu noktada The Beast'in ne olmak istemediği daha net anlaşılıyor. Oyun, serinin ağırlığını omuzlarında taşıyıp bunu bir güç gösterisine dönüştürmek istemiyor. Ne geçmişe yaslanarak ilerliyor ne de ondan

kopmak için çaba sarf ediyor. Kendi varlığını, serinin içinde sessiz ama sağlam bir yerde konumlandırıyor. Bu da onu bağırarak bir devam oyunundan çok, konuşmayı seçmeyen bir ara durak hâline getiriyor.

Oyuncu için bu duraklama hissi iki farklı şekilde çalışabiliyor. Kimi oyuncular, The Beast'te aradıkları ivmeyi ya da çarpıcılığı bulamayabilir. Oyunun temkinli yapısı, beklentisi yüksek olanları mesafede bırakabilir. Ancak bu mesafe, oyunun kararsızlığından değil; oyuncuya bırakılan bir alan olmasından kaynaklanıyor. The Beast, herkesle aynı mesafeden konuşmak istemiyor.

Bu seçicilik, oyunun en cesur taraflarından biri. Çünkü The Beast, sevmek için kendini esnetmiyor. Oyuncunun dikkatini çekmek adına ritmini bozmuyor, tonunu yükseltmiyor ya da anlatısını keskinleştirmiyor. Kendi çizgisinde kalmayı tercih ediyor ve bu çizginin herkes için uygun olmadığını da kabul ediyor. Bu kabul, oyunun samimiyetini artıran unsurlardan biri hâline geliyor.

Son karar tonunda bakıldığında, The Beast'in en güçlü yanı bütünlüğü. Oynanış, dünya, anlatı ve karakterler; aynı ruh hâlini taşıyor. Hiçbiri diğerini gölgelemiyor, hiçbirine öne çıkmak için çabalamıyor. Bu uyum, oyunu "unutulmaz" kılmaktan çok "yerli yerine oturan" bir deneyime dönüştürüyor. Oyuncu, oyunu bitirdiğinde bir boşluk hissetmiyor; daha çok, bir süreliğine aynı dünyada yaşamış olmanın ağırlığını üzerinden taşıyor.

Bu ağırlık, zamanla anlam kazanan bir his. The Beast, oynandığı anda güçlü tepkiler üretmeyebilir. Ancak aradan zaman geçtiğinde, bazı anlar, bazı sessizlikler ve bazı yollar zihinde yeniden beliriyor. Oyunun etkisi, anlık değil; gecikmeli bir biçimde

ortaya çıkıyor. Bu da The Beast'i hızlı tüketilen deneyimlerden ayıran önemli bir özellik hâline getiriyor.

Sonuç olarak The Beast, bir sonuç şunmuyor. Bir yargı dağıtmıyor. Bir kapı kapatmıyor. Oyuncuya, yaşadığı deneyimi nasıl değerlendirmesi gerektiğini söylemiyor. Bunun yerine, o deneyimi olduğu yerde bırakıyor. Oyuncu ister bu dünyaya geri döner, ister dönmez. Oyun, bu kararı da oyuncuya bırakıyor.

Belki de The Beast'in en net ifadesi tam olarak burada yatıyor: Bu oyun, hatırlanmak için kendini zorlamıyor. Sadece orada duruyor. Sessiz, ağır ve yerli yerinde.

DENGE

İŞLEYENLER

- Tanıdık mekaniklerin acele edilmeden, kontrolü ve tutarlı bir bütünlük içinde sunulması
- **Parkur sisteminin gösterişten uzak ama güven veren akıcılığıyla oynanış temposunu taşıması**
- Açık dünyanın tekrar hissini bir eksiklik değil, bilinçli bir atmosfer aracı olarak kullanması
- **Gece-gündüz döngüsü ve kaynak yönetiminin dikkat ve planlama odaklı bir hayatta kalma ritmi kurması**

- Anlatı ve karakterlerin geri planda kalmayı bilen, sessiz ve ölçülü bir tonla dünyaya ait hissettirilmesi

ZORLANANLAR

- Yenilik arayan oyuncular için temkinli yapının mesafe yaratabilmesi
- **Tanıdıklık hissini yer yer sürpriz ve risk eksikliğine dönüşmesi**
- Anlatının bilinçli geri çekilişinin bağ kurmayı zorlaştırabilmesi
- **Düşük ve sabit temponun herkes için aynı ölçüde işlemez olması**
- Belirgin zirveler ve çarpıcı anlardan kaçınan yapının deneyimi fazla sessiz bırakabilmesi

ÖLÇÜM

- GRAFİK 8
- SES VE MÜZİK 9
- HİKAYE 8
- ATMOSFER 8
- TEKRAR OYNANABİLİRLİK 8

ORTALAMA

8,0





EŞİĞİ GEÇMEK

VIDEO OYUNLARINDA YENİ BİR DÖNEMİN BAŞLANGICI

Video oyunları bugün, tek bir başlık altında açıklanamayacak kadar karmaşık bir dönüşümün tam ortasında duruyor. Bu dönüşüm ani değil; yıllara yayılan, yavaş ilerleyen ama geri döndürülemez bir değişim. Ne tek başına teknolojik gelişmelerle ne de belirli yapımların başarısıyla açıklanabiliyor. Daha çok, oyunların üretim biçimiyle, oyuncuların beklentileriyle ve oyunların hayatımızdaki konumuyla birlikte şekillenen bir geçiş sürecinden söz ediyoruz. Bu nedenle bugün oyunlara baktığımızda gördüğümüz şey yalnızca yeni mekanikler ya da daha büyük haritalar değil; bambaşka bir ilişki biçimi.

Uzun bir dönem boyunca oyunlar, sınırları net deneyimlerdi. Oyun denildiğinde akla, başı ve sonu olan, belirli bir sürede tamamlanan ve ardından geride bırakılan yapılar gelirdi. Oyun, gündelik hayatın dışına açılan kontrollü bir alandı; içine girilir, vakit geçirilir ve çıkılırdı. Bugün ise bu sınırlar büyük ölçüde silinmiş durumda. Oyunlar artık hayatın dışına kurulan geçici alanlar değil, hayatın kendisiyle paralel akan, onunla iç içe geçen yapılar hâline geldi.

Bir oyunu oynamak artık yalnızca kontrolcüye uzanmak anlamına gelmiyor. Bir oyunun çıkışını aylar öncesinden takip etmek, geliştirici günlüklerini okumak, topluluk tartışmalarına katılmak ve güncelleme notlarını incelemek de oyunun parçası hâline gelmiş durumda. Oyun deneyimi, ekranda geçirilen zamanla sınırlı değil; öncesi ve sonrası olan, süreklilik

taşıyan bir sürece dönüşmüş durumda. Bu da oyunla kurulan bağın doğasını temelden değiştiriyor.

Bu değişimin merkezinde oyuncu yer alıyor. Oyuncu artık yalnızca kendisine sunulan içeriği tüketen bir figür değil. Tepki veren, talepte bulunan, eleştiren ve yönlendiren bir aktör. Geliştiriciler için oyuncu, yalnızca hedef kitle değil; aynı zamanda sürecin parçası. Bir oyunun gidişatı, dengeleri ve hatta temel tasarım kararları bile artık oyuncu geri bildirimleriyle şekillenebiliyor. Bu durum, oyun üretimini daha canlı ve esnek kılarken, beraberinde yeni soruları da getiriyor.

Oyunların yaşayan dünyalara dönüşmesi, bu etkileşimin doğal bir sonucu. Bitmeyen yapılar, sürekli güncellenen sistemler ve sezonlara bölünmüş içerikler, modern oyun anlayışının merkezinde yer alıyor. Çıkış tarihi artık bir son değil, çoğu zaman yalnızca bir başlangıç noktası. Oyunlar zamanla genişliyor, değişiyor ve dönüşüyor. Bu durum oyuncuya uzun vadeli bir deneyim sunarken, aynı zamanda ondan süreklilik talep ediyor.

Tam da bu noktada, eğlence ile bağlılık arasındaki çizgi belirginleşmeye başlıyor. Sürekli güncellenen içerikler, sınırlı süreli etkinlikler ve kaçırıldığında telafisi olmayan deneyimler, oyuncuyu oyuna daha sıkı bağlayabiliyor. Ancak bu bağ her zaman olumlu bir deneyim anlamına gelmiyor. Bazı oyuncular için bu süreklilik derinlik ve tatmin sunarken, bazıları için

zorucu ve baskılayıcı bir döngüye dönüşebiliyor.

Bu dönüşümün yalnızca oyuncular üzerinde değil, geliştiriciler üzerinde de ciddi etkileri var. Oyun üretimi artık "tamamlandı ve bitti" anlayışıyla ilerlemiyor. Sürekli destek gerektiren yapılar, uzun vadeli planlamalar ve topluluk yönetimi, geliştiricinin iş tanımını genişletiyor. Bir oyun çıkış yaptıktan sonra bile, asıl sürecin yeni başladığı bir döneme giriyoruz. Bu da oyun yapmanın doğasını temelden değiştiriyor.

Teknoloji bu değişimin önemli bir parçası olsa da tek başına açıklayıcı değil. Daha güçlü donanımlar ve daha gelişmiş araçlar, bu dönüşümü mümkün kılıyor; ancak yönünü belirleyen şey insan faktörü. Oyuncuların ne istediği, neye tepki verdiği ve hangi deneyimlere değer verdiği, oyunların nasıl şekilleneceğini belirleyen en güçlü etkenlerden biri hâline gelmiş durumda. Teknoloji bir araç, yön ise kolektif bir irade tarafından çiziliyor.

Bu noktada geçmişe dönüp bakmak da kaçınılmaz oluyor. Daha sade yapılar, daha net sınırlar ve daha kısa deneyimler bugün birçok oyuncu için cazip görünebiliyor. Ancak bu bakışın romantik bir yanı olduğu da inkâr edilemez. Bugünün oyunları, dünün koşullarıyla değerlendirildiğinde eksik ya da fazla görünebilir. Asıl mesele, bu iki dönem arasındaki farkı doğru okumak ve bugünü kendi bağlamı içinde anlamak.

Bu dosya, tam olarak bunu yapmaya çalışıyor. Ne geçmişi idealize ediyor ne de bugünü sorgusuzca yüceltiyor. Video oyunlarının bugün geldiği noktayı, artıları ve eksileriyle birlikte ele almayı hedefliyor. Bu bir hüküm metni değil; bir gözlem, bir durma ve düşünme çabası. Çünkü içinde bulunduğumuz bu eşik, aceleyle geçilip gidilecek bir nokta değil.

Arrange Point'in ilk sayısındaki bu ana dosya, bir yolun başında durduğumuzu kabul eden bir metin. Okuyucuya kesin cevaplar sunmuyor; onunla birlikte sorular sormayı tercih ediyor. Oyunların nasıl değiştiğini anlamak, aslında oyunlarla kurduğumuz ilişkinin nasıl dönüştüğünü fark etmek anlamına geliyor. Bu eşik, yalnızca bir geçiş değil; aynı zamanda bakışımızı yeniden ayarlamak için nadir bulunan bir an. Ve bu an, ciddiye alınmayı hak ediyor.

OYUNCU DEĞİŞTİ

Video oyunlarının geçirdiği dönüşümü anlamak için bakılması gereken ilk yer oyuncunun kendisi. Çünkü bugün oyun dünyasında yaşanan hiçbir yapısal değişim, oyuncunun konumundan bağımsız değil. Uzun yıllar boyunca oyuncu, kendisine sunulan deneyimi kabul eden ve belirli sınırlar içinde hareket eden bir figürdü. Oyun oynanır, kuralları öğrenilir ve o kurallar çerçevesinde ilerlenirdi. Oyuncunun sesi vardı elbette, ancak bu ses çoğu zaman oyun tamamlandıktan sonra yapılan yorumlarla sınırlı kalırdı. Bugün ise oyuncu, oyunun dışında duran bir izleyici değil; oyunun kaderine doğrudan etki edebilen bir unsur hâline gelmiş durumda.

Bu değişimin temelinde, oyuncunun oyunla kurduğu ilişkinin derinleşmesi yatıyor. Artık bir oyunu yalnızca oynayıp bırakmıyoruz; onu takip ediyor, tartışıyor, savunuyor ve zaman zaman sahipleniyoruz. Oyunlar, oyuncular için kişisel alanlar hâline geliyor. Harcanan zaman, verilen emek ve kurulan bağ, oyunu yalnızca bir eğlence ürünü olmaktan çıkarıp kimliksel bir deneyime dönüştürüyor. Oyuncu, oynadığı oyunda kendinden bir parça görmek istiyor; bu da beklentilerin daha yüksek, tepkilerin daha güçlü olmasına yol açıyor.

Bu noktada oyuncu, pasif bir tüketici olmaktan çıkıp aktif bir katılımcıya dönüşüyor. Geri bildirimler, forum tartışmaları, sosyal medya paylaşımları ve topluluk hareketleri, oyunların gelişim süre-

cinde belirleyici rol oynuyor. Bir denge güncellemesi, bir karakter değişikliği ya da bir içerik planı, çoğu zaman oyuncu tepkileriyle şekilleniyor. Oyuncu artık yalnızca oyunu oynayan değil; oyunun nasıl bir yöne evrileceğine dair söz söyleyen, hatta bu yönde baskı kurabilen bir aktör. Bu güç, oyuncuya yeni bir ifade alanı açarken, beraberinde yeni sorumlulukları da getiriyor.

Oyuncunun artan etkisi, oyun stüdyolarıyla kurulan ilişkiyi de dönüştürüyor. Geliştirici ile oyuncu arasındaki mesafe kısalıyor, iletişim daha görünür hâle geliyor. Oyunlar kapalı kapılar ardında tamamlanan ürünler olmaktan çıkıp açık süreçlere dönüşüyor. Erken erişim modelleri, açık betalar ve geliştirici günlükleri, bu yeni ilişkinin doğal parçaları hâline geliyor. Oyuncular artık yalnızca sonuçla değil, sürecin kendisiyle de ilgileniyor; alınan kararların arka planını bilmek istiyor.

Ancak bu yakınlık her zaman sağlıklı bir denge yaratmıyor. Oyuncunun sesinin daha güçlü hâle gelmesi, zaman zaman aşırı beklentiler ve yoğun baskılarla sonuçlanabiliyor. Topluluk tepkileri, anlık duygularla şekillendiğinde, geliştiriciler için yön bulmak zorlaşabiliyor. Her kararın anında tartışmaya açılması, üretim sürecini kırılgan hâle getiriyor. Oyuncu katılımı, oyunu zenginleştirebildiği kadar, onun tutarlılığını da zorlayabiliyor.

Oyuncunun değişen rolü, oyun deneyiminin doğasını da dönüştürüyor. Oyun artık çoğu zaman bireysel bir keşif değil; kolektif bir deneyim. Yayınlar, rehberler, videolar ve topluluk içerikleri, oyunun ayrılmaz bir parçası hâline geliyor. Oyuncular, oyunu ilk kez deneyimlerken bile



başkalarının deneyimlerinden etkileniyor. Bu durum paylaşımı güçlendirirken, keşif duygusunu da farklı bir forma sokuyor. Oyuncu, artık yalnızca değil; ama bu yalnız olmama hâli her zaman özgürleştirici olmayabiliyor.

Bu dönüşüm, oyuncu kimliğinin kendisini de yeniden şekillendiriyor. Oyuncu artık yalnızca oyun oynayan biri değil; belirli türlerle, topluluklarla ve platformlarla özdeşleşen bir figür. Hangi oyunu oynadığınız, nasıl oynadığınız ve bu oyunu nasıl savunduğunuz, dijital dünyadaki kimliğinizin bir parçası hâline geliyor. Oyunlar, kişisel tercihlerden çok, sosyal aidiyet alanları yaratıyor. Bu da oyuncunun oyuna karşı kurduğu bağın daha karmaşık ve daha yoğun olmasına neden oluyor.

Tüm bu değişimler, oyuncunun oyun dünyasındaki konumunu hiç olmadığı kadar merkezi bir noktaya taşıyor. Oyuncu artık oyunun çevresinde dolaşan bir unsur değil; tam merkezinde duran bir aktör. Ancak bu merkezî konum, net sınırlar içermiyor. Oyuncu hem talep eden, hem eleştiren, hem de zaman zaman oyunun yükünü omuzlayan bir figüre dönüşüyor. Oyunlar oyuncularla birlikte büyürken, oyuncular da oyunlarla birlikte değişiyor. Bu karşılıklı dönüşüm, modern oyun kültürünün en belirleyici özelliklerinden biri hâline gelmiş durumda.



OYUNLAR BİRER DÜNYA OLDUĞUNDA

Video oyunları uzun bir süre boyunca başı ve sonu net çizilmiş deneyimler olarak var oldu. Bir oyun satın alınır, oynanır ve tamamlandığında geride bırakılırdı. Bu yapı, hem oyuncu hem de geliştirici için belirli sınırlar yaratıyordu. Oyunun nerede başlayıp nerede bittiği belliydi; oyuncu bu sınırların içinde kalır, deneyim sona erdiğinde başka bir oyuna geçerdi. Ancak bugün bu anlayış giderek geçerliliğini yitiriyor. Modern oyunlar artık biten şeyler değil, zaman içinde büyüyen, genişleyen ve yaşayan yapılara dönüşmüş durumda.

Bu dönüşümle birlikte oyunların anlamı da değişti. Oyunlar artık yalnızca anlatılan bir hikâye ya da tamamlanması gereken görevler dizisi sunmuyor; kendi ritmi, kuralları ve sürekliliği olan dünyalar kuruyor. Güncellemeler, sezonlar, etkinlikler ve ek içerikler, oyunun zamanla evrilmesini sağlıyor. Çıkış tarihi, çoğu oyun için bir final değil; uzun bir yolculuğun ilk adımı hâline geliyor. Oyuncu bu dünyalara yalnızca girip çıkan biri olmaktan çıkıp, bu dünyaların içinde zaman geçiren, geri dönen ve bağ kuran bir figüre dönüşüyor.

Oyunların dünya hâline gelmesi, oyuncuyla kurulan ilişkinin doğasını kökten değiştiriyor. Oyuncu artık "oyunu bitirmek" gibi net bir hedefle ilerlemiyor. Bunun yerine, oyunun içinde kalmayı, onun sunduğu akışa ayak uydurmayı ve

sürekliliğin parçası olmayı benimliyor. Sürekli güncellenen içerikler, kaçırılma hissi yaratan sınırlı süreli etkinlikler ve zamana bağlı ilerleme sistemleri, oyuncuyu bu dünyaların içinde tutmayı amaçlıyor. Bu yapı, bir yandan daha derin ve uzun süreli deneyimler sunarken, diğer yandan oyuncudan sürekli zaman, dikkat ve bağlılık talep eden bir döngü yaratıyor.

Bu döngü, oyun deneyiminin sınırlarını genişletiyor. Oyun artık yalnızca oynandığı anlarla sınırlı kalmıyor; oyuncunun gündelik hayatına paralel akan bir deneyime dönüşüyor. Oyuncu oyunda olmadığı zamanlarda bile oyunu düşünüyor, planlıyor ve takip ediyor. Yaklaşan güncellemeler, yeni sezonlar ya da kaçırılmak üzere olan etkinlikler, oyun dışı zamanlarda da zihinsel bir yer kaplıyor. Oyun, bir boş zaman etkinliğinden çok, süreklilik isteyen bir ilişki hâline geliyor.

Oyunların dünya hâline gelmesi, geliştiricilerin rolünü de kökten dönüştürüyor. Oyun üretimi artık "tamamlandı ve bitti" anlayışıyla ilerlemiyor. Sürekli destek gerektiren yapılar, uzun vadeli yol haritaları ve aktif topluluk yönetimi, geliştiricinin sorumluluk alanını genişletiyor. Bir oyunun çıkışından sonra başlayan süreç, çoğu zaman üretimin en kritik ve en yoğun aşamasına dönüşüyor. Bu durum, oyun yapımını tek seferlik bir üretim olmaktan çıkarıp, süreklilik gerektiren bir sorumluluk hâline getiriyor.

Bu yeni yapı içinde oyuncu ile geliştirici arasındaki sınırlar daha geçirgen bir hâl alıyor. Oyuncular yalnızca sonuçla değil, sürecin kendisiyle de ilgileniyor. Alınan kararlar, yapılan değişiklikler ve gelecek planları, topluluk tarafından yakından

takip ediliyor. Oyuncu artık yalnızca oyunu deneyimleyen bir kullanıcı değil; oyunun nasıl bir yöne evrileceğini merak eden, bu yönde beklenti geliştiren ve zaman zaman baskı oluşturan bir unsur hâline geliyor. Oyun dünyaları, bu karşılıklı etkileşimle birlikte sürekli yeniden şekilleniyor.

Bu durum, oyun deneyimini daha kolektif bir noktaya taşıyor. Yayınlar, rehberler, videolar ve topluluk içerikleri, oyunun ayrılmaz bir parçası hâline geliyor. Oyuncular oyunları yalnız başlarına deneyimlemiyor; başkalarının deneyimleriyle birlikte şekillenen bir algının içinde yer alıyor. Oyun dünyaları, bireysel deneyimlerin üst üste binmesiyle oluşan ortak alanlara dönüşüyor. Bu kolektif yapı, oyunları daha kapsayıcı kılarken, aynı zamanda bireysel deneyimin sınırlarını da bulanıklaştırıyor.

Oyunların dünya hâline gelmesi, oyuncunun bu dünyalar içindeki konumunu yeniden tanımlıyor. Oyuncu artık oyunun merkezinde duran mutlak bir özne değil; oyunun etrafında döndüğü, ancak bu dönüşün içinde sürüklenen bir figür. Oyunlar büyüyor, genişliyor ve sürekli değişiyor. Oyuncu ise bu değişimin içinde, bazen yön veren, bazen de bu yönün peşinden giden bir noktada duruyor. Kontrol hissi ile akışa bırakma hâli arasında gidip gelen bu konum, modern oyunculuğun temel çelişkilerinden birini oluşturuyor.

Bu yeni dönem, oyunların sunduğu deneyimleri zenginleştirirken aynı zamanda sorgulanması gereken yeni sorular da ortaya çıkarıyor. Süreklilik ne kadar sürdürülebilir? Oyun dünyalarının geniş-

lemesi, oyuncuya gerçekten daha fazla özgürlük mü sunuyor, yoksa onu daha sıkı bir döngünün içine mi çekiyor? Oyunlar büyüdükçe, oyuncunun bu dünyalarla kurduğu bağ daha anlamlı mı hâle geliyor, yoksa daha yorucu mu? Bu soruların net cevapları yok; ancak oyunların birer dünya hâline gelmesi, bu soruları görmezden gelmeyi de imkânsız kılıyor.

Oyunlar artık yalnızca oynanan şeyler değil; içinde yaşanan, zaman harcanan ve bağ kurulan alanlar. Bu alanlar büyüdükçe, oyuncunun bu dünyalar içindeki varlığı da daha karmaşık bir hâl alıyor. Oyunlar dünya hâline geldikçe, oyuncu da bu dünyaların sakinlerinden biri oluyor. Ve bu yeni dönemde, oyunu anlamak için yalnızca ne oynandığına değil, bu dünyaların oyuncudan ne talep ettiğine de bakmak gerekiyor.

OYUNLAR DENGE, BASKI VE GELECEK

Video oyunlarının dünya hâline gelmesiyle birlikte ortaya çıkan en büyük mesele, bu dünyaların nasıl bir denge üzerinde ayakta durduğu sorusu oldu. Oyunlar büyüdükçe, sundukları deneyimler derinleştikçe ve oyuncularla kurdukları ilişki yoğunlaştıkça, bu dengenin korunması giderek zorlaştı. Bir yanda daha fazla içerik, daha uzun süreli bağlılık ve daha geniş topluluklar yer alırken; diğer yanda oyuncudan talep edilen zaman, dikkat ve duygusal yatırım artmaya başladı. Bu noktada oyunlar, yalnızca eğlence sunan yapılar olmaktan çıkıp, oyuncunun hayatında gerçek bir yer kaplayan sistemlere dönüştü.

Bu dönüşüm, beraberinde görünmez bir baskı da getirdi. Sürekli güncellenen dünyalar, oyuncuya her zaman yapılacak bir şey sunuyor. Günlük görevler, haftalık etkinlikler, sezonluk içerikler ve kaçırıldığında geri gelmeyen deneyimler, oyunun sunduğu özgürlüğü aynı zamanda bir zorunluluk hissine dönüştürebiliyor. Oyuncu artık oyuna girdiğinde “ne yapmak isterim?” sorusunu değil, “ne kaçırıyorum?” sorusunu sorabiliyor. Bu fark küçük gibi görünse de, oyun deneyiminin psikolojisini kökten değiştiriyor.

Bu baskı, her oyuncu için aynı şekilde hissedilmiyor. Kimileri için bu süreklilik, oyunun sunduğu dünyaya daha güçlü bir bağ anlamına geliyor. Oyuncu kendini o dünyanın bir parçası gibi hissediyor; geri

döndükçe tanıdık gelen bir ritimle karşılaşılıyor. Ancak bazı oyuncular için bu yapı, oyunu keyifli bir deneyim olmaktan çıkarıp takip edilmesi gereken bir sorumluluğa dönüştürüyor. Oyun, rahatlatan bir alan olmaktan ziyade, sürekli dikkat isteyen bir sisteme evriliyor.

Bu noktada denge kavramı öne çıkıyor. Oyunların sunduğu dünyalar ne kadar genişlerse genişlesin, oyuncunun bu dünyalarla kurduğu ilişkinin sürdürülebilir olması gerekiyor. Sürekli büyüyen yapılar, her zaman daha fazlasını talep edemez. Oyuncunun zamanı sınırlı, dikkati parçalı ve enerjisi tükenebilir. Bu gerçek göz ardı edildiğinde, oyun dünyaları zenginleşmek yerine yorucu hâle geliyor. Denge bozulduğunda, bağlılık yerini bıkkınlığa bırakabiliyor.

Bu baskı yalnızca oyuncular üzerinde hissedilmiyor. Geliştiriciler de bu sürekli üretim döngüsünün içinde ciddi bir yük taşıyor. Bir oyunun çıkışından sonra başlayan destek süreci, çoğu zaman ana geliştirme sürecinden daha yoğun bir emek gerektiriyor. Sürekli içerik üretme zorunluluğu, uzun vadeli planlama baskısı ve topluluk beklentileri, oyun yapımını kesintisiz bir maratona dönüştürüyor. Bu durum, oyun üretiminin yaratıcı yönü ile sürdürülebilirliği arasında yeni bir gerilim yaratıyor.

Oyun dünyalarının büyümesiyle birlikte, “yeterince” kavramı da bulanıklaşıyor. Ne zaman durulmalı? Ne kadar içerik yeterli? Oyuncu için tatmin noktası nerede başlıyor, nerede bitiyor? Bu soruların net cevapları yok. Ancak bu soruların sorulması bile, oyun kültürünün geldiği noktayı anlamak açısından büyük önem taşıyor. Çünkü oyunlar artık yalnızca teknik başarılarla değil, sundukları deneyimin insani boyutuyla da değerlendiriliyor.

Geleceğe bakıldığında, oyun dünyalarının daha da genişleyeceği açık. Daha uzun süreli projeler, daha kapsamlı evrenler

ve daha karmaşık sistemler bizi bekliyor.

Ancak bu genişlemenin tek yönlü olması gerekmiyor. Oyunların büyümesi, mutlaka daha fazla baskı anlamına gelmek zorunda değil. Aksine, oyuncunun ritmine saygı duyan, esneklik sunan ve geri çekilmeye izin veren yapılar, bu yeni dönemin en değerli tasarımları olabilir. Oyun dünyaları, oyuncunun hayatını ele geçiren alanlar değil; onunla birlikte nefes alan alanlar hâline gelebilir.

Bu noktada hem oyuncuların hem de geliştiricilerin rolü önem kazanıyor. Oyuncular, her sunulan içeriği tüketmek zorunda olmadıklarını hatırladıkça; geliştiriciler de her an daha fazlasını vermek zorunda olmadıklarını kabul ettikçe, daha sağlıklı bir denge kurulabilir. Oyun kültürü, yalnızca üretim ve tüketim hızına göre şekillenmek zorunda değil. Daha bilinçli, daha yavaş ve daha sürdürülebilir bir ritim mümkün.

Bu sayfa, bir uyarı ya da kesin bir yargı sunmak için yazılmadı. Aksine, oyunların geldiği noktada durup nefes almak için bir alan açmayı amaçlıyor. Oyun dünyalarının büyümesi kaçınılmaz olabilir; ancak bu büyümenin nasıl bir deneyim sunduğu hâlâ bizim elimizde. Oyuncu olarak, geliştirici olarak ve bu kültürün bir parçası olarak, dengeyi nasıl kuracağımız geleceğin oyunlarını belirleyecek.

Oyunlar artık sadece oynanan şeyler değil; zaman harcanan, bağ kurulan ve anlam yüklenen dünyalar. Bu dünyaların nasıl şekilleneceği, yalnızca teknolojinin değil, bu dünyalarda yaşayanların verdiği kararların sonucu olacak. Ve belki de en önemli soru şu: Daha büyük dünyalar mı istiyoruz, yoksa içinde gerçekten yaşamak isteyeceğimiz dünyalar mı?

YAVAŞLAMAYI HATIRLAMAK

Video oyunlarının geldiği noktada, hız çoğu zaman bir erdem gibi sunuluyor. Daha hızlı güncellemeler, daha sık etkinlikler, daha yoğun içerik akışı... Oyun dünyaları büyüdükçe, bu bü-



yümeğe ayak uydurmanın tek yolu sürekli hareket hâlinde kalmakmış gibi hissettiriliyor. Oysa her genişleme, beraberinde daha hızlı bir ritim getirmek zorunda değil. Bazen asıl ihtiyaç duyulan şey, bir adım geri çekilmek ve oyunun sunduğu deneyimi gerçekten hissetmeye zaman tanımak.

Yavaşlamak, oyun dünyasında genellikle geri kalmakla eş tutuluyor. Bir şeyleri kaçırmak, geride kalmak ya da oyunun sunduğu "tam deneyimi" yaşayamamak gibi algılanıyor. Ancak yavaşlamak, oyundan kopmak anlamına gelmek zorunda değil. Aksine, oyunun sunduğu dünyayla daha bilinçli bir ilişki kurmanın kapısını aralayabilir. Sürekli akan sistemler içinde durup etrafa bakmak, oyuncuya oyunun gerçekten ne sunduğunu yeniden sorgulama fırsatı verir. Oyun, yalnızca yapılacaklar listesinden ibaret olmadığında, deneyimin kendisi daha görünür hâle gelir.

Bu noktada oyuncunun rolü yeniden önem kazanıyor. Oyuncu, her çağrıya yanıt vermek zorunda olmadığını fark ettiğinde, oyunla kurduğu bağ da dönüşmeye başlıyor. Her etkinliğe katılmak, her sezonu tamamlamak ya da her içeriği tüketmek, oyunu daha anlamlı kılmayabilir. Bazen oyunun sunduğu dünyanın içinde durmak, onu sürekli takip etmekten daha değerli olabilir. Bu fark, oyuncunun oyunla kurduğu ilişkiyi daha kişisel ve daha sürdürülebilir bir noktaya taşır.

Yavaşlama fikri, yalnızca bireysel bir tercih değil; aynı zamanda oyun kültürünün geneline yayılan bir ihtiyaç hâline geliyor. Oyunların sürekli büyümesi ve genişlemesi, oyuncudan talep edilen dikkati de artırıyor. Bu dikkat, zamanla bir yük hâline gelebiliyor.

Oyuncu oyuna

30 OCAK 26 ARRANGE POINT

girdiğinde dinlenmek yerine, yapılması gerekenleri düşünmeye başlıyorsa, burada durup sorulması gereken bir soru ortaya çıkıyor: Oyun, hâlâ bir oyun mu, yoksa takip edilmesi gereken bir sistem mi?

Bu sorgulama, geliştiriciler için de benzer bir anlam taşıyor. Sürekli büyüyen ve genişleyen projeler, her zaman daha fazlasını üretme zorunluluğu hissi yaratabiliyor. Oysa oyun dünyalarının gücü, yalnızca ne kadar büyük olduklarında değil, ne kadar tutarlı ve dengeli olduklarında ortaya çıkıyor. Oyuncuya nefes alacak alan tanıyan yapılar, uzun vadede daha güçlü bağlar kurabiliyor. Oyunlar, hızlandıkça değil; yer yer durabildikçe kalıcı hâle geliyor.

Bu noktada "yeterli" kavramı yeniden düşünülmesi hak ediyor. Bir oyun için ne kadar içerik yeterli? Ne zaman durmak gerekir? Oyuncunun tatmin noktası nerede başlar ve nerede sona erer? Bu soruların kesin cevapları yok. Ancak bu soruları sormak, oyunların geldiği noktayı anlamak için önemli bir adım. Çünkü oyunlar artık yalnızca teknik başarılarla değil, sundukları deneyimin insani boyutuyla da değerlendiriliyor.

Yavaşlamak, aynı zamanda oyun dünyalarının sunduğu deneyimi yeniden tanımak anlamına geliyor. Oyunun temposunu belirleyen şey, yalnızca sistemler olmak zorunda değil. Oyuncunun kendi ritmini oluşturabilmesi, oyunun sunduğu dünyayı daha yaşanabilir kılıyor. Bu, oyunu daha küçük ya da daha az iddialı yapmaz; ak-

daha anlamlı hâle getirir. Oyunlar, oyuncunun hayatına hükmeden yapılar olmaktan çıktığında, gerçek bağlar kurmaya başlar.

Bu dosya boyunca ele aldığımız dönüşüm, net bir sonuca ulaşmak için değil; bir durak yaratmak için ilerliyor. Video oyunları bir eşikten geçiyor ve bu eşik, aceleyle aşılabilecek bir çizgi değil. Bu eşik, durup düşünmeyi, bakış açısını yeniden ayarlamayı ve alışkanlıkları sorgulamayı gerektiriyor. Oyuncu olarak, geliştirici olarak ve bu kültürün bir parçası olarak, bu yeni dönemin nasıl şekilleneceğine dair sorumluluğumuz var.

Belki de asıl mesele, oyunların ne kadar büyüdüğü değil; bu büyümenin içinde kendimize ne kadar yer bulabildiğimiz. Oyunlar dünya hâline geldikçe, bu dünyalarda nasıl var olmak istediğimiz sorusu kaçınılmaz hâle geliyor. Daha hızlı, daha yoğun ve daha baskın yapılar mı istiyoruz, yoksa durabileceğimiz, düşünebileceğimiz ve gerçekten bağ kurabileceğimiz alanlar mı? Bu soru henüz cevaplanmış değil. Ve belki de cevaplanmaması gereken bir soru.

Çünkü bu noktada önemli olan, kesin bir sonuca ulaşmak değil; bu sorularla yaşamayı öğrenmek. Oyunlar değişiyor, oyuncular değişiyor ve bu değişim tek bir yöne akıyor. Şimdi yapılması gereken şey, bu akışın içinde nerede durduğumuzu fark etmek. Sonraki adımın ne olacağı ise, bu farkındalığın ardından şekillenecek.

EŞİĞİN ÖTESİNDE

Video oyunları bugün, artık geri dönüşmesi zor bir noktada duruyor. Ne tamamen geçmişin sınırları içinde kalabiliyorlar ne de geleceğin vaatlerini sorgusuz kabul edebiliyorlar. Bu dosya boyunca ele aldığımız dönüşüm, net çizgilerle tanımlanabilecek bir ilerleme hikâyesi anlatmıyor. Aksine, farklı yönlere açılan, kendi içinde çelişkiler barındıran ve kesin cevaplardan çok yeni sorular üreten bir süreci işaret ediyor. Oyuncu değişti, oyunlar dünya hâline geldi ve bu dünyalar yeni dengeler talep etmeye başladı.

Bu noktada önemli olan, bu değişimi hızla tanımlamak ya da kolay yargılara bağlamak değil. Video oyunlarının geldiği yer, “daha iyi” ya da “daha kötü” gibi basit kategorilere sığmıyor. Daha büyük dünyalar, daha uzun süreli deneyimler ve daha yoğun bağlar, her zaman daha anlamlı deneyimler sunmuyor. Aynı şekilde, bu dönüşümün getirdiği yorgunluklar da oyunların özünü kaybettiği anlamına gelmek zorunda değil. Asıl mesele, bu karmaşık tabloya nereden baktığımız ve neyi merkeze aldığımız.

Oyunların geleceği, çoğu zaman teknoloji üzerinden konuşuluyor. Daha güçlü donanımlar, daha gerçekçi grafikler, daha karmaşık sistemler... Bunların her biri önemli. Ancak bu dosya boyunca gördüğümüz gibi, asıl belirleyici olan teknik sıçramalar değil; bu dünyaların içinde yer alan insanların bu sistemlerle nasıl ilişki kurduğu. Oyuncuların ne talep ettiği, geliştiricilerin bu taleplere nasıl karşılık verdiği ve bu ilişkinin hangi noktada sürdürülebilir olmaktan çıktığı, oyun kültürünün yönünü belirleyen temel unsurlar hâline geliyor.

Bugün oyuncu, oyun dünyalarının merkezinde gibi görünüyor. Geri bildirim veriyor, taleplerde bulunuyor, yönlendiriyor. Ancak bu merkezî konum, mutlak bir kontrol alanı sunmuyor. Oyuncu hem yön veren hem de yönlendirilen bir figüre dönüşmüş durumda. Bir yandan oyunların gelişimine etki ederken, diğer yandan bu gelişimin yarattığı ritme ayak uydurmak zorunda kalıyor. Güç ile yük, özgürlük ile bağlılık aynı anda var oluyor. Bu ikili yapı, modern oyunculuğun en belirgin çelişkilerinden biri.

Bu eşik tam da burada anlam kazanıyor. Çünkü eşik, bir karar anından çok bir farkındalık hâlidir. Ne ileri atılmayı zorunlu kılar ne de geri çekilmeyi önerir. Eşik, durmayı ve bakmayı gerektirir. Oyunların geldiği bu noktada yapılması gereken şey, hızlanmak değil; bakış açısını yeniden ayarlamaktır. Oyunların bulunduğu dünyalarla nasıl bir ilişki kurmak istediğimizi, bu dünyalarda ne kadar yer kaplamak



istediğimizi ve bu deneyimlerin hayatımızda ne anlama gelmesini beklediğimizi yeniden düşünmek.

Belki de bugün yapılması gereken şey, oyunların nereye gittiğini kesin cümlelerle tarif etmek değil. Geleceği öngörmek yerine, bugünü anlamaya çalışmak. Oyuncu olarak ne beklediğimizi, oyunlardan ne talep ettiğimizi ve bu dünyalarla nasıl bir bağ kurmak istediğimizi kendimize sormak. Çünkü oyunlar değişirken, bu değişimin anlamı ancak onlarla kurduğumuz ilişki üzerinden şekilleniyor.

Bu dosya, tam olarak bu noktada durmayı seçti. Ne bir manifestoyla yol gösterdi ne de kesin yargılar sundu. Bunun yerine, video oyunlarının geçtiği bu eşik görünür kılmayı amaçladı. Çünkü bu eşik, hızla geçilip geride bırakılacak bir çizgi değil. Bu eşik, alışkanlıkların, beklentilerin ve kabullerin yeniden değerlendirildiği bir alan. Ve bu alan, ancak üzerinde durulduğunda anlam kazanıyor.

Eşiğin ötesinde ne olduğu henüz net değil. Daha büyük dünyalar mı bizi bekliyor, yoksa daha sade deneyimler mi? Daha yoğun bağlılıklar mı, yoksa daha bilinçli mesafeler mi? Bu soruların net cevapları yok. Ancak artık bildiğimiz bir şey var: Video oyunları, yalnızca teknik olarak değil, kültürel ve insani olarak da yeni bir döneme girmiş durumda. Bu dönemi nasıl yaşayacağımız, oyunların geleceğinden çok, oyunlarla kurduğumuz ilişkinin geleceğini belirleyecek.

DURDUĞUMUZ YER

Belki de bu dosyanın sonunda yapılması gereken şey, yeni bir başlık açmak ya da bir sonraki büyük dönüşümü işaret etmek değil. Bazen en doğru hareket, durduğun yeri kabul etmektir. Video oyunları bugün tam olarak böyle bir noktada. Ne masum bir eğlence olarak tanımlanabilecek kadar basitler ne de tek başına hayatın merkezine yerleştirilebilecek kadar mutlak. Oyunlar, hayatın içinde bir yerde duruyor. Ve bu yer, herkes için aynı değil.

Bu noktada oyunlara bakışımız, onları nasıl konumlandığımızla doğrudan ilişkili. Kimileri için oyunlar hâlâ kaçış alanı, kimileri için sosyal bir bağ, kimileri

içinse uzun soluklu bir uğraş. Oyun dünyalarının çeşitlenmesi, bu farklı ilişki biçimlerine alan açıyor. Ancak bu çeşitlilik, oyunların tek bir ritme zorlanmamasıyla mümkün. Herkese aynı tempoyu, aynı bağlılığı ve aynı beklentiyi dayatan yapılar, bu çeşitliliği zedeliyor.

Oyunların geldiği noktada belki de en önemli mesele, “daha fazlası” fikrini sorgulamak. Daha büyük haritalar, daha uzun sezonlar, daha yoğun içerikler... Bunların her biri belirli bir noktaya kadar anlamlı. Ancak her büyüme, beraberinde daha derin bir deneyim getirmiyor. Bazen deneyimin gücü, sınırlarında saklıdır. Nerede duracağını bilmek, hem oyuncu hem de geliştirici için en zor ama en gerekli becerilerden biri hâline geliyor.

Bu dosya, oyunların nasıl olması gerektiğine dair bir reçete sunmuyor. Bunun yerine, oyunlarla kurduğumuz ilişkinin nasıl şekillendiğini görünür kılmaya çalışıyor. Çünkü oyunlar değişirken, bu değişimin bizi nasıl etkilediğini fark etmek, en az bu değişimin kendisi kadar önemli. Oyun kültürü, yalnızca üretilen oyunlarla değil; bu oyunlara nasıl yaklaştığımızla, onları hayatımızda nereye koyduğumuzla şekilleniyor.

Durduğumuz yer, bir son değil. Ama bir başlangıç da değil. Daha çok bir ara durak. Burada durup etrafa bakmak, bir sonraki adımı bilinçli atabilmek için gerekli. Oyunlar ilerlemeye devam edecek, dünyalar büyüyecek, sistemler değişecek. Ancak bu akışın içinde, oyuncu olarak bizim durup düşünmeye hâlâ ihtiyacımız var.

Belki de oyunların geleceği, ne kadar hızlı ilerlediklerinde değil; ne zaman durabildiklerinde gizli. Ve belki de bugün, bu dosyanın sonunda yapılabilecek en doğru şey, bir sonraki oyunu düşünmek değil; oyunlarla kurduğumuz ilişkinin kendisini yeniden değerlendirmek. ■



Locpick

OYUNLARDA YERELLEŞTİRMENİN PERDE ARKASINI, ALINAN KARARLARIN OYUNCU DENEYİMİNE NASIL YANSIDIĞINI VE TÜRKİYE MERKEZLİ BİR EKİBİN KÜRESEL ÖLÇEKTE NASIL KONUMLANDIĞINI MERAK EDEN OKURLAR İÇİN.

Oyunlarda yerelleştirme çoğu zaman görünmez bir emeğe dayanır. Metinler akar, diyaloglar doğal hissettirir, sesler oyunun dünyasıyla uyumlu bir bütün oluşturur; ama bu bütünlüğün arkasındaki kararlar, tartışmalar ve üretim süreçleri nadiren konuşulur. Oysa bir oyunun gerçekten “bizden” hissedilmesi, yalnızca dile çevrilmesiyle değil; kültüre, tona ve bağlama gösterilen özenle mümkün olur. Locpick, tam da bu görünmeyen katmanda, yıllardır sessiz ama etkili bir şekilde varlık gösteren yapılardan biri.

2016’da birkaç kişilik bir ekip olarak başlayan bu yolculuk, bugün onlarca dilde yerelleştirme ve seslendirme hizmeti veren, küresel ölçekte tanınan bir operasyona dönüşmüş durumda. Riot Games’ten Techland’e, Blizzard’dan bağımsız yerli yapımlara uzanan geniş bir yelpazede çalışan Locpick’in bu sürecini, şirket kurucularından **Ali Barutçuoğlu** ile yaptığımız bu röportajda doğrudan kendi perspektifinden dinliyoruz. Oyuncu deneyimini merkeze alan bu yaklaşım, yerelleştirmenin teknik bir zorunluluktan ziyade yaratıcı bir üretim alanı olarak ele alınmasını sağlıyor.

Bu röportajda Locpick’in kuruluş motivasyonundan



32 OCAK 26 ARRANGE POINT

küresel hedeflerine, oyuncu geri bildirimlerinin iş süreçlerine nasıl yansıdığından Türkiye oyun sektörünün bugünkü konumuna kadar pek çok başlığı ele alıyoruz. Profesyonel yerelleştirmenin neden “amatör bir çeviri” ile aynı şey olmadığını, Türk oyuncuların kalite konusundaki hassasiyetini ve uluslararası fuarlarda edinilen deneyimlerin perde arkasını doğrudan kendi sözleriyle dinliyoruz. Yerelleştirmenin yalnızca kelimeleri değil, deneyimi de nasıl dönüştürdüğünü merak edenler için bu sohbet, dikkatle okunmayı hak ediyor.

Locpick nasıl kuruldu, bu işe girme motivasyonunuz neydi?

Locpick’i 2016 yılında, en büyük oyun şirketlerinin bile beklemediği standartları karşılayacak kalitede ve kurumsallıkta bir oyun yerelleştirme ve seslendirme ekibi ortaya çıkarma hedefiyle kurduk.

Motivasyonumuz her zaman oyunculara özel bir oyun deneyimi yaşatmak oldu. Oyuncuların, “Bu oyun sanki benim kültürümden gelen insanlar tarafından yazılmış” diye düşünmesini istedik.

Kısa süre içinde Riot Games, Epic Games, Blizzard, EA, Tencent, Techland gibi büyük firmalarla çalışmaya başladık.

Başlangıçta odağımız sadece Türkçe yerelleştirmeydi. Ancak 2021’de artık kendimizi yalnızca Türkçe ile sınırlandırmamaya başladık ve bugün 30’dan fazla dilde yerelleştirme ve seslendirme hizmeti veriyoruz.

Ekibimiz ilk kurulduğunda yalnızca birkaç kişiden oluşuyordu. Şu anda ise dönemsel olarak değişmekle birlikte 30-40 arası tam zamanlı dahili çalışanımız var. Bunun yanı sıra, yüzlerce serbest çalışanla iş birliği içinde operasyonlarımızı yürütüyoruz.

Bir yandan League of Legends, Fortnite, Disco Elysium, Valorant, Dying Light gibi oyunların Türkçe deneyimlenebilmesini sağlıyoruz. Diğer yandan ise dünyaca oynanan bazı meşhur oyunları Türkiye merkezli operasyonumuzla birçok dilde yerelleştiriyoruz.

Gelecek vizyonunuzda Locpick’i 5 yıl içinde nerede görmek istiyorsunuz?

Şu anda dünya üzerindeki oyun firmaları yerelleştirmeye ihtiyaç duyduğunda, fazla araştırma bile yapmadan sıklıkla yöneldikleri birkaç dev firma var diyebiliriz. Hedefimiz ilk akla gelen bu küresel firmalara alternatif olarak Locpick’in de her zaman düşünülmesini sağlamak.

Oyuncu geri bildirimleri iş süreçlerinize yansıyor mu?

Kesinlikle. Sonuçta oyuncuların memnuniyeti için yapıyoruz işimizi. Bundan dolayı özellikle oyun-





LOCPICK - CADILAR BAYRAMI ETKİNLİĞİ - 2025

çuların çok ilgi gösterdiği oyunlar çıktıktan sonra Steam, YouTube, X gibi platformlarda yerleştirmeyle ilgili yazılanları takip ediyoruz. Oyun medyasındaki incelemeleri de araştırıyoruz. Olumlu ve olumsuz geri bildirimleri değerlendirip hem o oyuna yapılacak yamalarda hem de gelecekteki projelerde alacağımız kararları değiştirebiliyoruz.

Oyuncular ve oyun basını memnuniyetlerini ifade ettiklerinde de bu yorumları her fırsatta oyun geliştiricileriyle paylaşıyoruz.

Türkiye oyun sektörünün küresel ölçekteki yerini nasıl görüyorsunuz?

Türkiye’de oyun sektörünü birbirini destekleyen üç ana grup olarak görüyorum. Oyun geliştiren ve yayınlayan firmalar, oyun geliştirmeyi destekleyen firmalar (örneğin yerelleştirme, görsel sanat, ses, pazarlama desteği sunanlar) ve oyunları oynayıp değerlendiren kesim (influencer’lar, basın ve oyuncuların kendileri).

Oyun sektörünün gelişimi bu üç kolun da birbirine paralel bir şekilde büyümesine bağlı. Birindeki büyüme zaten diğerlerini de etkiliyor ve Türkiye’nin adının dünya oyun ekosisteminde daha çok geçmesini sağlıyor.

Son yıllarda da özellikle Türk oyun geliştiricilerinin başarıları ve bizim gibi hizmet sağlayıcı firmaların yabancı firmalar tarafından tercih edilmesiyle küresel ekosistemde yerimizi sağlamlaştırdığımızı görüyorum.

Türkiye’de oyun geliştiricilerle iş birliklerinin var mı?

Tabii, son yıllarda birçok yerli oyunun yerelleştirme ve ses ihtiyaçlarını karşıladık.

Anomaly Agent, Mayhem Brawler, Death Relives, Leila ve It Has My Face destek olduğumuz yerli oyunlardan ilk aklıma gelenler.

Oyun geliştiriciler için profesyonel bir yerelleştirme ile amatör çeviri arasındaki fark nedir?

Profesyonel bir yerelleştirme ekibi, amatör bir çeviriye göre çok daha fazla unsuru ve bağlamı göz önünde bulundurarak yerelleştirmeyi gerçekleştirir. Oyunun hayran kitlesinin tercihleri, oyun firmasıyla doğrudan kurulan diyaloglar, kültürel hassasiyetler, geçmiş deneyimlerden alınmış dersler... Bunların hepsi ve daha fazlası profesyonel bir yerelleştirmede alınan kararları etkiler.

Ayrıca profesyonel bir yerelleştirme süreci birçok farklı adımdan oluşmaktadır. Stil rehberi hazırlanması, sözlükçe çıkarılması, çeviri, editörlük, kontrol okuması adımları ve oyun içi testler (yani LQA - yerelleştirme kalite güvencesi) gibi aşamaların hepsi profesyonel bir yerelleştirme sürecinde yer almalıdır.

Türk oyuncuların çeviri kalitesi konusundaki beklentileri hakkında ne düşünüyorsunuz?

Türk oyuncularının iyi bir yerelleştirmedeki kalite farkını her zaman sezdığını düşünüyorum. Yerelleştirmeye önem veren bir milletiz ve iyi/kötü çevirilerle ilgili düşüncelerimizi hemen paylaşmaktan çekinmiyoruz.

Tek üzüldüğüm nokta, son yıllarda Türkçe beklenen bazı oyunlara resmî Türkçe desteği gelmesi üzerine bazı oyuncuların düşük kaliteli gayriresmî çevirilere veya makine çevirilerine “hiç yoktan iyidir” diyerek razı olmaları.

Oyuncuların umutlarını yitirmeyerek kalite beklentilerini yüksek tutmaları ve resmî yerelleştirmeleri talep etmeye devam etmeleri gerekir.

Dünyanın en iyi yapay zekâ çevirisi bile, geliştirici firma ile dirsek temasında bulunarak, koordine olunarak yapılmış bir resmî çevirinin yerini tutamaz.

Gamescom 2025 sizin için nasıl geçti? Katılımınızda hangi hedefleri koymuştunuz?

Biz aslında 2017 yılından beri tüm Gamescom’lara katıldık. Her seferinde Locpick için yeni bağlantılar kurmanın yanı sıra Türkiye oyun pazarını ve oyuncu kitlesini daha iyi tanıtmayı hedefledik. Bu katılımımızda da aynı hedeflere sahiptik.

Bu sene yerelleştirme sektöründe artık Locpick olarak yerimizi sağlamlaştırdığımızı ve birçok firma tarafından zaten tanındığımızı iyice hissettik.

Bizden daha uzun zamandır sektörde yer alan yabancı firmalarla artık aynı “ligde” olduğumuz hissetmek gerçekten güzel bir duyguydu.

Türkiye’deki oyun medyasının uluslararası fuarlarda daha görünür olması gerektiğini düşünüyor musunuz?

Evet, oyun medyasının bu gibi fuarlarda daha görünür olması iyi olurdu. Bireysel olarak orada bulunan kişiler ve ekipler olsa da doğrusu Türkiye’nin görünürlüğü biraz düşüktü. Bu sene bir Türkiye pavilyonunun açılmaması da bunda etkiliydi.

Gamescom’da dikkat çekici bir anınız oldu mu, paylaşır mısınız?

Tek bir anı sayılmaz ama bu sene birkaç kez yabancı, genç çevirmenler beni tanıdı, yanına gelip kendilerini tanıttılar ve Locpick’le çalışmak istediğini söylediler. Farklı dillerdeki çevirmenler tarafından da artık tanınıyor olmak, bize doğru yönde ilerlediğimizi gösteriyor.

Son olarak, Arrange Point okurlarına bir mesajınız var mı?

Daha çok oyunun Türkçeyi desteklemesi için sesinizi çıkarmaya ve oyunları istek listelerimize eklemeye devam edin. Türkçe desteği olan oyunları da gücünüz yettiğince satın almayı unutmayın. Türkçenin oyunlarda standart diller arasına girmesi ve Türkiye oyun sektörünün küresel ölçekte göz ardı edilemez noktaya gelmesi için sizlerin destekleriyle beraber elimizden geleni yapıyoruz. Herkese sevgiler!





TECHLAND®

TECHLAND, DYING LIGHT: THE BEAST İLE SERİNİN YÖNÜNÜ DERİNLEŞTİRİRKEN, TYMON SMEKTALA İLE YAPILAN BU SÖYLEŞİ BU TERCİHLERİN ARKASINDAKİ YARATICI DÜŞÜNCEYİ ORTAYA KOYUYOR.

Techland, uzun yıllardır video oyunlarında hareket özgürlüğü, fiziksel temas ve hayatta kalma gerilimini aynı potada eritmeyi başaran nadir stüdyolardan biri olarak öne çıkıyor. Dying Light serisi ise bu yaklaşımın yalnızca teknik bir vitrini değil; oyuncuya zamanla yerleşen bir atmosfer duygusu, sürekli tetikte olma hâli ve kararların ağırlığını hissettiren bir deneyim alanı sundu. Serinin ilk oyunundan bu yana parkur, gece-gündüz döngüsü ve yakın dövüş gibi sistemler hep merkeze alındı; ancak bu sistemlerin asıl gücü, oyuncuyu dünyaya bağlayan ritimde ve süreklilik hissinde saklıydı. Dying Light: The Beast, bu birikimin üzerine inşa edilen yeni bir yapım olmanın ötesinde, serinin ne olduğunu ve ne olmak istediğini yeniden tartışmaya açan bir eşik olarak konumlanıyor.

Bu röportaj, Dying Light: The Beast'in yalnızca nasıl bir oyun olduğu sorusuna değil, neden bu yönde şekillendiğine de cevap arıyor. Başlangıçta bir genişleme paketi olarak tasarlanan bir fikrin, zamanla bağımsız bir projeye dönüşmesi; yaratıcı ekip için ölçekten çok niyetle ilgili bir karar sürecini işaret ediyor. Anlatının daha kişisel, dünyanın daha kırılmalı, atmosferin ise daha yoğun bir hâl alması tesadüfi değil. Oyunun kırsal bir coğrafyaya taşınması, parkurun bilinçli biçimde geri çekilmesi ya da korkunun daha sistem temelli bir yapıya oturtulması gibi tercihler, serinin alışıldık konfor alanından çıkma cesaretinin birer yansıması olarak okunabilir.

Tymon Smektala ile gerçekleştirdiğimiz bu söyleşi, tüm bu kararların arka planını doğrudan geliştirici perspektifinden görmemizi sağlıyor. Smektala'nın anlatımı, Dying Light evrenine dışarıdan bir yorum getirmekten

ziyade, serinin yıllar içinde geçirdiği dönüşümü içeriden okumamıza olanak tanıyor. Kyle Crane'in geri dönüşünden "Beast" kavramının taşıdığı anlamlara, co-op yapısının korunmasından oyuncu geri bildirimlerinin yön verici rolüne kadar uzanan bu sohbet; Dying Light: The Beast'i yalnızca yeni bir oyun olarak değil, serinin geçmişiyile hesaplaşan ve geleceğini tartan bir kırılma noktası olarak ele alıyor.

Öncelikle, biraz kendinizden bahsedebilir misiniz? Techland'deki rolünüzü ve Dying Light: The Beast projesindeki sorumluluklarınızı paylaşır mısınız?

Ben Tymon Smektala. Techland'de Franchise Director olarak görev yapıyorum. Şu anda Dying Light: The Beast'in ve genel olarak serinin tamamının yaratıcı ve anlatsal yönünü denetliyorum. On yılı aşkın süredir Techland'deyim ve bu markanın iddialı bir fikrinden, oyun dünyasının en tanımlayıcı zombi serilerinden birine dönüşmesine bizzat tanıklık ettim. Dying Light: The Beast, bu yolculuğun doğal bir zirvesi; stüdyomuzun kalbini en iyi yansıtan projelerden biri.

Dying Light: The Beast başlangıçta Dying Light 2: Stay Human için bir DLC olarak planlanmıştı, ancak zamanla bağımsız bir oyuna dönüştü. Bu dönüşüm nasıl gerçekleşti?

Dying Light: The Beast'in kökeni, Dying Light 2: Stay Human için planlanan ikinci hikâye genişleme paketine dayanıyor; ancak bu, hikâyenin tamamı değil. O DLC'nin geliştirme sürecinde büyük bir anlatı sızıntısıyla karşı karşıya kaldık ve bu durum bizi her şeyi yeniden düşünmeye zorladı. Kaybolan parçaları yamalamak yerine, neredeyse sıfırdan yeni bir projeye başlamaya karar verdik. Reddedilen DLC'den yalnızca bazı temel unsurları bir

çıkış noktası olarak kullandık ve kendimize şu soruyu sorduk: "Ya bu bir geri adım değil de bir fırsatsa?"

Bu noktadan sonra proje çok hızlı büyüdü. Kısa sürede, numaralandırmayı tercih etsek bile ruhen bunun Dying Light 3 olduğunu fark ettik. Serinin geçmişiyile geleceğini birbirine bağlayan yeni bir bölüm hâline geldi. Geriye dönüp baktığımızda, stüdyo tarihimizde aldığımız en doğru yaratıcı kararlardan biri olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Techland, Dying Light serisini uzun yıllardır geliştiriyor. Bu yeni yapımla birlikte serinin yönünü nasıl tanımlarsınız?

Dying Light: The Beast, seri için bir evrimi temsil ediyor. Açık dünya özgürlüğü, parkur, yakın dövüş, gece-gündüz gerilimi gibi markayı tanımlayan tüm unsurları alıp yeni bir seviyeye taşıyoruz. Bu kez yönümüz daha olgun, daha içe dönük ve daha atmosferik. Daha büyük olmak yerine, daha derin, daha karmaşık ve daha cilalı olmayı hedefledik. Hayatta kalma korkusunun, yalnızca senaryoya bağlı değil; sistemler üzerinden, oyuncunun tepkileriyle şekillenmesi gerektiğine her zaman inandık. Dying Light: The



Beast, bu anlayışa attığımız ilk büyük adım. Ani korkutmalardan çok, oynanış sistemlerinin zamanla yarattığı sürekli bir huzursuzluk hissine odaklanıyor.

“Beast” (Canavar) kavramı oyuncular için neyi temsil ediyor? Bu temayı seçerkenki yaratıcı motivasyonunuz neydi?

Bu konuya girsek uzun sürer. “Beast” hem kelimenin gerçek anlamıyla hem de mecazi olarak var. Bastırmaya çalıştığımız insan doğasını temsil ediyor: öfke, intikam, ilkel içgüdüler. Kyle Crane için bu yalnızca içsel bir çatışma değil, aynı zamanda fiziksel bir gerçeklik. Yıllar süren acımasız deneylerin ardından, artık yarı insan yarı canavar bir varlığa dönüşmüş durumda ve bu iç çatışma hikâyeyi ileri taşıyor.

Bu ikilik fikrini çok sevdi. Kimlik ve kontrol üzerine kurulu, son derece kişisel bir anlatı sunuyor. Oynanış tarafında ise bu gerilimi yansıtan mekanikler tasarlamamız için bize güçlü bir zemin sağladı.

Kyle Crane uzun bir aradan sonra yeniden sahneye çıkıyor. Onu tekrar ana karakter olarak seçme kararını nasıl aldınız?

Açık konuşmak gerekirse, bu tamamen hayranlar sayesinde oldu. Topluluk neredeyse hiç durmadan “Crane’e ne oldu?”, “Evrenin kanonu nedir?” diye sormaya devam etti. Bu tutkuyu neredeyse on yıl boyunca sosyal medyada, fuarlarda, hayran çizimlerinde her gün gördük. Dolayısıyla onu geri getireceksek, bunun anlamlı olması gerektiğini biliyorduk.

Crane artık 2015’teki kişi değil. Zaman ve travma onu değiştirdi. Daha karanlık, daha kırılmış ama aynı zamanda daha sorgulayıcı. Seslendirmesini yapan Roger Craig Smith, bu yeni Crane’e inanılmaz bir derinlik kattı. Hâlâ yetenekli ve tehlikeli, ancak artık sesinde ciddi bir duygusal ağırlık var.

Oyun, önceki yapımların şehir odaklı yapısına kıyasla daha kırsal ve doğal bir alan olan Castor Woods’ta geçiyor. Bu ortam hikâyeye ve oynanışa nasıl katkı sağlıyor?

Castor Woods, Dying Light: The Beast’in en önemli unsuru; oyunun “x-faktörü”. Şehirden uzaklaşmak, “Dying Light aslında ne demek?” sorusunu yeniden sormamıza neden oldu.



Yüksek binaların ve öngörülebilir çatılardan oluşan parkur alanlarının olmaması, serinin temel taşlarından biri olan parkurun artık her an erişilebilir olmaması anlamına geliyor. Bu da oyuncuyu daha kırılğan hâle getiriyor. Ancak bu kırılğanlık, hedeflediğimiz hayatta kalma korkusu tonuyla birebir örtüşüyor. The Beast’ta doğa nefes kesici ama acımasız. Açık dünyanın her biyomu, güzellik ve çürüme temasını yansıtacak şekilde el yapımı hissi verecek biçimde tasarlandı. Yaşayan ama aynı zamanda ölü gibi hissettiren bir yer.

Crane’in 13 yıl boyunca deneylere maruz kalması oldukça karanlık bir anlatı. Oyunculara bu psikolojik dönüşümü nasıl hissettirmeyi amaçladınız?

Buna çok yönlü yaklaştık: anlatı yönetimi, ses performansı, kirli ve rahatsız edici görseller. Crane’in animasyonlarında, dünyaya verdiği tepkilerde ve NPC’lerin ona yaklaşımında bunu hissedeceksiniz. Oyuncuyu Kyle Crane’in zihnine daha fazla çekmek için küçük dokunuşlar, ince ayarlar yaptık.

“Beast Mode” mekaniği oyunun en dikkat çekici yeniliklerinden biri. Bu sistemin tasarım süreci nasıldı ve oynanışı nasıl etkiliyor?

Açıkçası en zor mekaniklerden biriydi. Bu kadar güçlü bir yeteneği hayatta kalma temelli bir oyuna eklemenin gerilimi kolayca yok edebileceğinin farkındaydık. Doğru dengeyi bulmak uzun zaman aldı. Amaç, oyuncuya güç hissi verirken onu dokunulmaz hissettirmemektir. Tonla uyumlu olmalıydı; hâlâ Kyle Crane’siniz, hâlâ insansınız — her ne kadar zar zor da olsa.

Bu dönüşümün bir süper kahraman ya da Hulk anı gibi hissettirmesini istemedik. Daha ilkel, daha tehlikeli; kontrolsüz bir öfke patlaması gibi olmalıydı. Bu yüzden animasyondan ses tasarımına, post-process efektlerden kamera sarsıntılarına kadar her ayrıntıya odaklandık. Nefes alışınız değişiyor, ekran titriyor, dünya hafifçe bükülüyor.

Parkur, Dying Light serisinin imzası. Castor Woods gibi doğa ağırlıklı bir ortamda parkuru nasıl uyarladınız?

Bu, teknik ve tasarımsal olarak en büyük meydan okumalarımızdan biriydi. “Çatı olmadan Dying Light var olabilir mi?” sorusunu sorduk.

Neyse ki cevap evet çıktı — ama bu, ciddi cesaret gerektirdi. İlginç olan şu ki, parkurun daha az olması deneyimi güçlendirdi. Sürekli erişilebilir olmadığında, oyuncular onu daha çok değerli görüyor.

Silah çeşitliliği ve yakın dövüşte ne gibi yenilikler bekleyebiliriz? Oyuncular çevreyi bir silah gibi nasıl kullanacak?

Dying Light: The Beast’ta dövüş şimdiki kadarki en fiziksel hâlinde. Her darbe ağır hissettiriyor, her çarpışma iz bırakıyor. Alev makinesi ve bomba atar gibi menzilli araçlarla cephaneliği genişlettik; ancak yakın dövüş hâlâ deneyimin kalbi.

Dünya, yalnızca güzel bir arka plan değil; şiddet ve hayatta kalma üzerine kurulmuş bir oyun alanı. Çatlardan ya da uçurumlardan zombileri tekmeleyerek aşağı atabilir, sivri yüzeylere saplayabilirsiniz. Ancak her şeyin fiziksel ve gerçekçi kalması bizim için önemliydi. Her darbe, gerçek hayatta da olabilecekmiş gibi hissettirmeli.

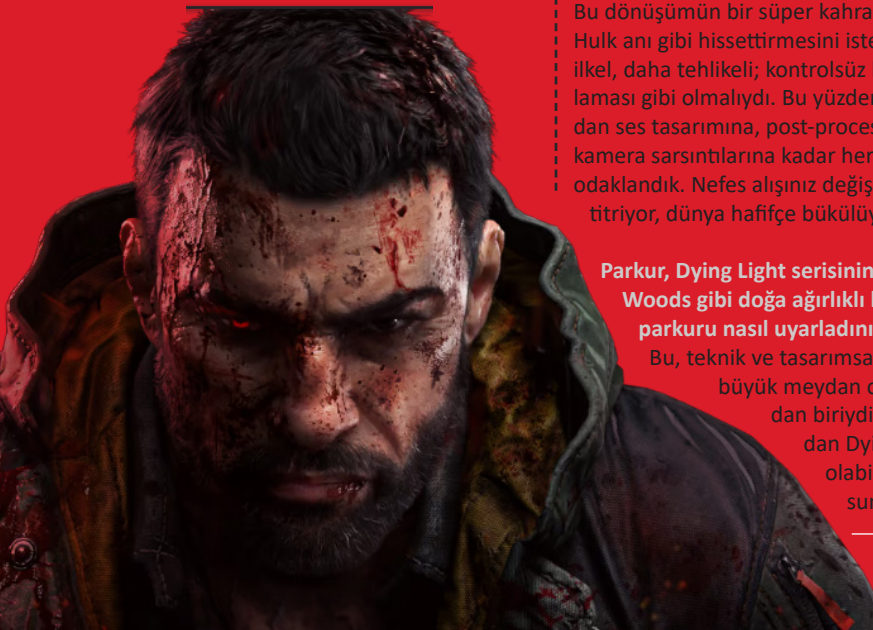
Gece-gündüz döngüsü serinin temel unsurlarından biri. Bu kez özellikle geceleri oyuncuları neler bekliyor?

Dying Light: The Beast’ta gece deneyimi, bizim için saf korkuya dönüş anlamına geliyor. Bu sistemi neredeyse baştan inşa ettik. Karanlık daha yoğun, el feneri daha zayıf ve Volatile’lar artık yeni sürü davranışlarıyla koordineli şekilde avlanıyor.

Oyunculara gerçek korku hissini geri getirmek istedik. Castor Woods’ta gece dışarı çıktığınızda bunu midenizde hissedeceksiniz. Bu, özellikle ilk Dying Light’taki gibi; öngörülemez ve affetmeyen bir hayatta kalma korkusu.

Oyun, Techland’in yeni C-Engine’i üzerinde çalışıyor. Bu motor ekibe neler kazandırdı?

Açıkçası bu motor olmasaydı Dying Light: The Beast de olmazdı. Kendi motorumuzu kullanmamızın iki büyük avantajı var. İlki, yapmak istediğimiz oyunlar için özel olarak tasarlanmış olması: birinci şahıs, son derece sürükleyici açık dünyalar ve yüksek görsel kalite. İkincisi ise seriye özgü parkur ve fiziksel dövüş gibi sistemlerin çok yüksek bir seviyede entegre edilmiş olması. Teknolojiyi değiştirsek, bu hissini büyük bir kısmını kaybederdik ve bunun için çok fazla mücadele verdik; böyle bir kayıp kabul edilemezdi.



Co-op oynanış her zaman Dying Light'ın temel taşlarından biri oldu. The Beast'te bu deneyim nasıl geliştirildi?

Co-op, artık oyunun DNA'sının bir parçası. Dying Light: The Beast'i geliştirirken, hikâye ya da oynanış hangi yöne giderse gitsin, co-op'un merkezde kalması gerektiğini biliyorduk. Aynı bir "mod" gibi hissettirmesini istemedik; oyunun yapısına tamamen entegre olmalıydı.

Bu kez kısa bir giriş bölümü dışında tüm ana hikâye, kesintisiz gir-çık destekli co-op olarak oynanabiliyor ve her oyuncu kendi ilerlemesini ve karakter gelişimini koruyor. Oyuncuların uzun süredir talep ettiği bir şeydi bu. Basit bir değişiklik gibi görünebilir, ama deneyimi çok daha tatmin edici kılıyor.

Önemli olan şu ki, çok oyunculu uğruna korku ve atmosferden ödün vermedik. Oyun hâlâ sizi korkutmak, savunmasız hissettirmek istiyor - hatta bir grup içindeyken bile. Sayıca güçlü olsanız da Dying Light: The Beast dünyası, asla tamamen güvende olmadığını size hatırlatıyor.

Oyuncu geri bildirimleri geliştirme sürecini nasıl etkiledi?

Oyuncu geri bildirimleri bu oyunun merkezindeydi. Açıkça söyleyebilirim ki, Dying Light: The Beast bugünkü hâlinde oyuncular olmadan var olamazdı. Dying Light 2: Stay Human sonrası topluluk neyi özlediğini çok net dile getirdi: gecenin korkusu, dövüşün yere basan yapısı, içine girip kaybolabildiğiniz atmosfer. Bunların hepsini ciddiyetle ele aldık.

Kendimize şu soruları sorduk: Oyuncular Dying Light oynarken ne hissediyor? Hangi duyguları yaratmak istiyoruz? Bu sorgulama; geceleri tekrar karartmak, aşırı sistemleri sadeleştirmek ve odağı fiziksel oynanış ile hayatta kalmaya geri çekmek gibi büyük kararlara yol açtı. Oyuncular on yıldır bu seriyi şekillendiriyor; biz onları geliştirme sürecinin bir parçası olarak görüyoruz.

Dying Light 2 Ultimate Edition sahiplerine oyunu ücretsiz sunmanız dikkat çekici bir karar. Bu kararla ne mesaj vermek istediniz?

Bu, bizim teşekkür etme biçimimiz. Oyuncularımızın ne kadar sadık olduğunu biliyoruz. Birçoğu Dying Light 2: Stay Human'da yüzler-



ce, hatta binlerce saat geçirdi; her güncellemeyi, her etkinliği destekledi. Dying Light: The Beast'i Ultimate Edition sahiplerine ücretsiz sunmak, bu sadakatin bir karşılığı.

Topluluğumuzla ilişkimizin, işlemlerden değil güvenden beslenmesini istiyoruz. Oyuncular bizim oyunlarımıza yatırım yaptığında, bizim de onlara yatırım yaptığımızı hissetsinler. Dying Light'ı ayakta tutan şey tam olarak bu karşılıklı saygı.

The Beast seride yeni bir dönemin başlangıcı mı, yoksa Dying Light 2 üzerine inşa edilmiş genişletilmiş bir hikâye mi?

Dying Light: The Beast hem bir son hem de bir başlangıç. Bir yandan, özellikle Kyle Crane etrafında dönen uzun soluklu hikâye hatlarını kapatıyor ve hayranlar için duygusal bir dönüş sunuyor. Öte yandan, serinin yaratıcı geleceği için yeni bir kapı aralıyor.

Oyun başarılı olursa, The Beast evreninde yan hikâyeler ya da ek içerikler görme ihtimali var mı?

Buna açığız. Castor Woods, anlatılacak hikâyelerle dolu bir dünya. Farklı şekillerde geri dönülebilecek bir yer. Ancak şu anki odağımız, çıkış sonrası desteğe ve ana deneyimin mümkün olduğunca kusursuz olmasına odaklanmak.

Şu anda oyuncu geri bildirimlerini dinliyoruz ve enerjinin nerede yoğunlaştığını gözlemliyoruz. Geliştirme modelimiz her zaman topluluk odaklı oldu. Eğer oyuncular bu dünyayı ve karakterleri benimserse, biz de bunu daha ileri taşımaktan memnuniyet duyarız.

Bu proje, Techland'ın Dying Light serisi için uzun vadeli vizyonuna nasıl uyuyor?

Dying Light: The Beast, bizim için kritik bir kilometre taşı. Dying Light'ın tek bir formülden ibaret olmadığını; evrilebileceğini, dönüşebileceğini ve hâlâ özüne sadık kalabileceğini gösteriyor. Daha dar kapsamlı, hikâye odaklı deneyimler sunarken bile, seriyi tanımlayan derin sistemlerden ve özgürlükten ödün vermek zorunda olmadığımızı kanıtladı.

Uzun vadede Dying Light, yalnızca oyunlarla değil, farklı anlatı biçimleriyle de büyümeye devam edecek. Korkunun gölgesinde hayatta kalmaya çalışan insanlık temasını koruyarak evreni genişletmek istiyoruz.

Son olarak, oyuncuların Dying Light: The Beast'i oynarken en çok hangi duyguyu hissetmesini istiyorsunuz?

Gerilim. Korku, keşif ve adrenalin arasında kurulan o kusursuz dengeyi hissetmelerini istiyorum.





BURASI SADECE OKUMAK İÇİN
TEK YER DEĞİL.



OKTAY ÖZKAN

oktay@arrangepoint.com.tr

Oyunlar Neden Artık Daha Yüksek Sesle Konuşuyor?

Bir oyunu açtığımız anda ne hissetmemiz gerektiği çoğu zaman daha ilk dakikada söyleniyor. Kamera nereye bakacağımızı biliyor, müzik neye üzümlü neye heyecanlanacağımızı işaret ediyor, metinler neyin “önemli” olduğunu vurguluyor. Oyunlar artık sessiz değil; hatta çoğu zaman gereğinden fazla konuşkan. Bu durum teknik ilerlemenin ya da anlatı becerisinin artmasının doğal sonucu gibi sunulabilir. Ama mesele yalnızca bu değil. Burada değişen şey, oyunların kendisi kadar, oyuncuya duyulan güven.

Bir dönem oyunlar boşluklara dayanırdı. Her şey açıklanmaz, her duygu tarif edilmezdi. Oyuncu, sistemin içinde yalnız bırakılırdı; yanlış anlamasına, geç fark etmesine, hatta hiçbir şey fark etmeden geçip gitmesine izin verilirdi. Bugün ise belirsizlik bir risk olarak görülüyor. Anlatı, sessiz kaldığı an kontrolü kaybedecekmiş gibi davranıyor. Oyun, oyuncunun sabrına değil, dikkatine yatırım yapıyor. Dikkat ise sürekli uyarı ister.

Sessizlik, oyun tasarımında her zaman güçlü bir araçtı. Boş bir koridor, açıklanmayan bir olay, cevapsız kalan bir sahne... Bunlar oyuncunun zihninde yer açardı. O alan, oyunun kendisi kadar oyuncuya aitti. Şimdi ise o alan giderek daralıyor. Çünkü sessizlik yanlış anlaşılabilir. Çünkü boşluk doldurulmazsa oyuncu kopabilir. Çünkü oyun, oynandığı an etkili olmak zorunda.

Bu noktada mesele yalnızca anlatı tercihi ya da tasarım kararı olmaktan çıkıyor; oyun ile oyuncu arasındaki güç dengesi de yeniden tanımlanıyor. Oyun, artık kendi dünyasını keşfedilecek bir alan olarak sunmaktan çok, doğru şekilde tüketilmesi gereken bir deneyim paketi gibi davranıyor. Ne zaman durulacağı, ne zaman heyecanlanacağı, hangi anın “etkileyici” kabul edilmesi gerektiği büyük ölçüde önceden belirleniyor. Oyuncunun bu akışın dışına çıkmasına izin verilmiyor; çünkü oyunun kontrolü kaybetme lüksü yok. Bu durum, deneyimi daha pürüzsüz hâle getirirken, aynı zamanda daha kapalı bir yapıya dönüştürüyor. Oyuncu artık keşfeden değil, takip eden konumuna yaklaşıyor.

Oysa oyunların en güçlü anları çoğu zaman bu kontrolün zayıfladığı, hatta bilinçli olarak geri çekildiği anlarda ortaya çıkıyordu. Oyuncunun yanlış anlamasına, tereddüt etmesine, hatta oyundan kopup geri dönmesine izin verilen o boşluklar, deneyimin zihinde kök salmasını sağlıyordu. Bugün bu alanlar gereksiz risk olarak görülüyor; çünkü ölçülmesi, raporlanması ve gerekçelendirilmesi zor. Ama tam da bu yüzden değerliler. Her şeyin açıklanabildiği, her duygunun tanımlanabildiği bir deneyim kısa sürede tamamlanır. Sessizlik ise oyunu bitirdikten sonra da çalışmaya devam eder. Oyuncunun aklında dolaşır, yer değiştirir, yeniden şekillenir.

Bu yüksek ses meselesi yalnızca anlatı düzeyinde de kalmıyor. Oyun mekaniği de aynı refleksi taşıyor.

Sistemler oyuncuya güvenmek yerine onu sürekli teyit etmeye çalışıyor. Bir görevin doğru yapıp yapılmadığı, bir kararın sonuçları, hatta kimi zaman bir düğmeye basmanın bile “doğru” olup olmadığı açıkça bildiriliyor. Oyun, oyuncunun kendi deneyimini yaşamasına değil, doğru deneyimi yaşamasına odaklanıyor. Bu fark küçük gibi görünebilir, ama oyuncu ile oyun arasındaki ilişkiyi temelden değiştiriyor.

Eskiden bir oyunda hata yapmak, deneyimin doğal bir parçasıydı. Yanlış yere gitmek, bir mekaniği geç fark etmek, hatta oyunun sunduğu bir ihtimali hiç görmemek mümkündü. Bu eksiklikler bir kusur olarak değil, oyunun kişisel hâle gelmesinin bir yolu olarak kabul edilirdi. Bugün ise bu tür boşluklar “kullanıcı deneyimi problemi” olarak tanımlanıyor. Oyuncunun kaçırabileceği her şey, potansiyel bir memnuniyetsizlik riski sayılıyor.

Anlatının yüksek sesle konuşması, oyunun kendine olan güvensizliğinin bir işareti gibi okunabilir. “Beni yanlış anlama” diyen bir oyun, aslında anlaşıl-maktan korkuyordur. Oysa bazı oyunlar tam da bu korkuyu göze aldıkları için kalıcı olur. Oyuncunun oyunu yanlış okumasına, eksik anlamasına, hatta bazen tamamen başka bir şey görmesine izin verilir. Çünkü oyunun anlamı tek bir yerde değil, oyuncu ile kurduğu ilişkide ortaya çıkar.

Bugün bu ilişki daha kontrollü, daha steril ve daha güvenli. Ama aynı zamanda daha az kişisel. Oyunlar herkes için benzer bir deneyim sunmaya çalıştıkça, kimse için gerçekten “özel” olma ihtimallerini azaltıyor. Yüksek sesli anlatı, deneyimi eşitliyor; ama bu eşitleme, iz bırakma pahasına gerçekleşiyor.

Belki de bu yüzden bazı oyunlar oynadıkları dönemde büyük etki yaratırken, kısa sürede zihinden siliniyor. Çünkü her şeyi söylediler. Oyuncuya düşünecek, tamamlayacak, geri dönecek bir şey bırakmadılar. Oyun bittiğinde deneyim de bitmiş oldu. Geriye dönüp bakıldığında, hatırlanacak bir boşluk kalmadı.

Sessizlik, bu boşluğu yaratmanın en eski ve en riskli yolu. Oyun sustuğunda, oyuncu kendi sesini duyar. Kendi kararlarını, kendi tereddütlerini, kendi yorumunu. Bu, herkes için konforlu bir deneyim değil. Ama kalıcı olan deneyimler genellikle konforlu olanlar değildir.

Eğer oyun her şeyi söylüyorsa, oyuncunun söyleyecek bir şeyi kalmıyor. Ama oyun susabildiğinde, deneyim oyuncunun zihninde yaşamaya devam ediyor. Belki de bugün eksik olan şey yeni fikirler, daha büyük dünyalar ya da daha yüksek prodüksiyonlar değil. Belki de oyunların yeniden susmayı hatırlaması gerekiyor.

Ve belki de biz, oyuncular olarak, o sessizliğe kulak vermeyi yeniden öğrenmeliyiz. ■



YAĞMUR ADA ÖZTÜRK
yagmur@arrangepoint.com.tr

Bir Oyunu Hatırlanır Yapan Şey Ne Zaman Değişti?

Bir oyunu bitirdikten sonra akılda kalan şey her zaman oyunun kendisi olmaz. Bazen tek bir sahne, bazen belirli bir mekân, bazen de oyunun nasıl hissettirdiğine dair net olarak tarif edilemeyen bir duygu kalır geriye. Oyun silinir, disk rafa kaldırılır, dosya kapatılır; ama zihinde küçük bir iz yaşamaya devam eder. Bu iz, oyunun ne kadar “iyi” olduğuyla birebir ilişkili değildir. Daha çok, oyuncunun hayatında nerede durduğuyla ilgilidir.

Bir zamanlar oyunlar hatırlanırlığını bu izler üzerinden kurardı. Büyük anlatılar, güçlü teknik gösteriler elbette vardı ama kalıcılık çoğu zaman daha küçük anlarda gizliydi. Oyuncunun bir kararı, geç ettiği bir detay, anlamlandıramadığı bir sahne... Oyun, kendini tam olarak açıklamadığında, oyuncu onunla bağ kurmak zorunda kalırdı. Bu bağ da hatırlanırılığı beslerdi.

Bugün ise hatırlanırılık kavramı farklı bir zeminde şekilleniyor. Bir oyunun akılda kalması için yalnızca oynanmış olması yeterli değil; konuşulmuş, paylaşılmış, tartışılmış ve mümkünse bir etikete dönüşmüş olması bekleniyor. Oyun, deneyimden çok anlatı nesnesi hâline geliyor. Ne anlattığı kadar, nasıl anlatıldığı da önem kazanıyor. Ve bu anlatı, çoğu zaman oyunun dışına taşarak oyunun önüne geçiyor.

Bu noktada bir kopuş yaşanıyor. Oyun ile oyuncu arasında değil, oyun ile hatıra arasında. Çünkü hatırlamak, artık bireysel bir süreç olmaktan çıkıp kolektif bir çerçeveye oturuyor. Bir oyunu hatırlarken, kendi yaşadığımız deneyimi değil; onun hakkında söylenenleri, yazılanları, paylaşılanları hatırlıyoruz. Oyun, zihnimizde tek başına durmuyor; etrafı başka seslerle çevrili.

Bu durumun kendisi yanlış değil. Oyunların kültürel bir bağlam içinde var olması, tartışılması ve çoğalması doğal. Ancak sorun, bu çerçevenin oyunun kendisini bastırıldığı noktada başlıyor. Oyuncu, oyunu kendi hızında ve kendi boşluklarıyla hatırlamak yerine, hazır bir hafıza paketinin parçası hâline geliyor. Oyun, deneyimden çok referans oluyor.

Hatırlanırılık da bu yüzden dönüşüyor. Artık bir oyunu yıllar sonra anımsadığımızda, çoğu zaman “oynarken ne hissetmişim?” sorusu yerine, “bu oyun neyi temsil ediyordu?” sorusu geliyor aklı. Deneyim duygusal bir tortu olmaktan çıkıp kavramsal bir etikete dönüşüyor. Oyun, yaşanmış bir an değil; tanımlanmış bir nesne gibi duruyor.

Bu dönüşüm, oyuncunun oyunla kurduğu kişisel bağın yavaş yavaş silikleşmesine de neden oluyor. Hatırlanan şey, oyunun sunduğu anlar değil; o anların nasıl çerçvelendiği oluyor. Oyuncu kendi deneyimini değil, deneyimin üzerine inşa edilmiş anlatıyı taşıyor zihninde. Bu da hafızayı ortaklaştırıyor ama derinliğini azaltıyor. Oyun herkes için

benzer şekilde hatırlanıyor; çünkü hatırlama biçimi önceden belirlenmiş oluyor.

Bunun doğal sonucu olarak, bazı oyunlar çok konuşulmasına rağmen hızla eskirken, bazıları neredeyse hiç gündeme gelmeden uzun süre zihinde kalabiliyor. Aradaki fark, oyunun ne kadar görünür olduğu değil; oyuncunun o oyunla ne kadar yalnız kalabildiğiyle ilgili. Yalnız kalabilen oyunlar, oyuncunun kendi hafızasını devreye sokmasına izin verir. Bu da hatırlamayı pasif bir tekrar olmaktan çıkarıp aktif bir sürece dönüştürür.

Belki de bu yüzden bazı oyunlar oynandıkları dönemde çok güçlü bir etki yaratmalarına rağmen, aradan zaman geçtiğinde yerlerini net olarak hatırlayamıyoruz. Çünkü o oyun, oyuncunun zihninde kendine ait bir alan açmamış oluyor. Her şey yerli yerinde, her duygu tanımlanmış, her mesaj net. Ama bu netlik, hatırlanacak bir boşluk bırakmıyor.

Oysa hatırlamak çoğu zaman eksiklikle ilgilidir. Tam olarak anlayamadığımız, neden etkilendiğimizi çözemediğimiz anlar, zihinde daha uzun süre kalır. Oyunlar bu alanı açtığında, oyuncu kendi hafızasını oyunun içine yerleştirir. Oyun artık yalnızca oynanan bir şey değil, taşınan bir şeye dönüşür.

Bugün bu tür oyunlar hâlâ var. Ama daha sessizler. Daha az konuşuluyor, daha az temsil ediliyorlar. Çünkü kendilerini hatırlatmak için acele etmiyorlar. Oyuncunun onlara geri dönmelerini bekliyorlar. Bu bekleyiş, çağın hızına uymuyor olabilir. Ama kalıcılık zaten hiçbir zaman hızla ilgili olmadı.

Belki de soru şu:

Bir oyunun hatırlanır olması gerçekten oyunun sorumluluğu mu, yoksa oyuncunun ona ayırdığı zihinsel alanın bir sonucu mu?

Eğer oyun her şeyi bizim yerimize kuruyorsa, hatırlayacak bir şey de bırakmıyor. Ama oyun, deneyimin bir kısmını eksik bıraktığında, oyuncu o boşluğu yıllar sonra bile tamamlamaya devam ediyor. Hatırlamak, o anda değil; zaman geçtikçe anlam kazanıyor.

Belki de bazı oyunlar oynandıkları için değil, unutulmaya direnç gösterdikleri için kalıcı oluyor. Bu direnç, oyunun kendini sürekli hatırlatmasından ya da yüksek sesle varlığını sürdürmesinden kaynaklanmıyor. Aksine, oyuncunun zihninde sessizce yer edinmesinden, zaman geçtikçe anlam değiştirebilmesinden ve her hatırlandığında aynı şeyleri söylememesinden doğuyor. Böyle oyunlar, deneyim tamamlandıktan sonra bile kapanmış bir dosya gibi davranmaz; arada bir geri dönülür, yeniden düşünülür ve her seferinde farklı bir bağlamda okunur. Kalıcılık da tam olarak burada başlar: oyun artık oynanan bir şey olmaktan çıkar, oyuncunun kişisel hafızasının bir parçasına dönüşür. ■



TUBA ADA ÇINAR
tuba@arrangepoint.com.tr

Beklemek Hâlâ Oyunculüğün Bir Parçası mı?

Bir oyunun varlığı artık çoğu zaman çıkışıyla değil, duyurulduğu anla başlıyor. İlk görsel, ilk logo, kısa bir cümle... Oyun, henüz ortada yokken konuşulmaya başlanıyor. Bekleme süreci, deneyimin doğal bir parçası hâline gelmiş gibi görünüyor. Ancak bu bekleme, eskisiyle aynı şey değil. Bugün beklemek, sabırla geçen bir zaman dilimi olmaktan çok, sürekli hatırlatılan bir eksiklik hissine dönüşüyor. Oyun yokken bile, yokluğu sürekli görünür kılınıyor ve bu görünürlük zamanla beklentinin kendisini tüketmeye başlıyor.

Eskiden beklemek sessizdi. Bir oyunun geleceğini bildik ama onunla aramızda sürekli bir temas olmazdı. Arada yıllar geçerd, kimse hesap sormazdı. Oyun, zamanı geldiğinde ortaya çıkardı; gecikme bir sorun değil, sürecin doğal bir parçasıydı. Beklemek, boşlukla birlikte var olurdu. O boşluk, oyuncuya hayal kurma alanı tanırdı. Bugün ise bekleme, görünür ve ölçülebilir bir hâl aldı. Takvimler, yol haritaları, ertelenen tarihler ve sürekli güncellenen açıklamalar, zamanın kendisini oyunun önüne geçiriyor. Zaman artık akıyor, raporlanıyor.

Bu dönüşüm yalnızca oyuncunun sabırsızlığıyla açıklanamaz. Oyunlar artık yalnızca oynanan ürünler değil; uzun süreli bir iletişim döngüsünün merkezinde duran projeler. Sessiz kalmak riskli görülüyor. Görünmez olmak unutulmakla eşdeğer kabul ediliyor. Bu nedenle oyunlar, hazır olmasalar bile kendilerini hatırlatmak zorunda kalıyor. Bekleme süreci, hem oyuncu hem de geliştirici için huzursuz bir alan hâline geliyor. Oyuncu, bir şey beklediğini ne kadar sık hatırlarsa, o kadar az sabırlı oluyor.

Bu noktada bekleme, duygusal bir süreç olmaktan çıkıp bir tür sadakat testine dönüşüyor. Oyuncu, oyuna olan ilgisini zamanla kanıtlaması gereken bir konuma itiliyor. Sürekli paylaşımları takip ederek, her yeni kırıntıyı tüketerek ve bekleme hâlini aktif biçimde sürdürerek. Bu durum, beklemeyi pasif bir süreç olmaktan çıkarıyor ve zihinsel bir yük hâline getiriyor. Oyun çıkmadan önce harcanan bu enerji, deneyimin kendisine ayrılması gereken alanı daraltıyor.

Geliştirici tarafında ise bekleme, sessizlikle görünürlük arasında sıkışmış bir dengeye dönüşüyor. Sessizlik yanlış anlaşılma riski taşıyor, konuşmak ise beklentileri istemeden büyütüyor. Bu ikilem, oyunların henüz tamamlanmamış hâlleriyle değerlendirilmesine neden oluyor. Oyun, bir bütün olarak değil, parçalar hâlinde algılanıyor. Bekleme süreci, oyunun kendisini değil, olasılıklarını öne çıkarıyor. Bu da nihai deneyimi, henüz yaşanmadan yoran bir hâl almasına neden oluyor.

Beklemek, oyunculüğün tarihsel olarak bildiği bir duygu. Ancak bu duygu eskiden boşlukla beslenirdi. Hayal kurmaya, yanlış tahminler yapmaya ve belirsizliği kabullenmeye izin verirdi. Bugün ise bekleme, içerikle dolduruluyor. Fragmanlar, geliştirici notları, kısa videolar ve sürekli güncellenen yol haritaları, oyunun daha çıkmadan tüketilmesine yol açıyor. Oyun çıktığında ise geriye çoğu zaman yalnızca şu soru kalıyor: Beklediği-

miz şey bu muydu?

Bu noktada beklemenin anlamı değişiyor. Oyuncu artık zamanı değil, vaadi bekliyor. Her vaat ise beraberinde bir kırılma ihtimali taşıyor. Oyun geciktiğinde hayal kırıklığı büyüyor, çünkü beklenen yalnızca bir ürün değil, aylarca hatta yıllarca kurulan bir ilişki oluyor. Bu ilişki, oyun henüz oynanmadan eskimeye başlıyor. Bazı oyunlar, gecikmelerinden çok beklentilerin ağırlığı altında yıpranıyor.

Daha da önemlisi, bekleme süresi uzadıkça oyunun hayali oyunun kendisinden daha güçlü bir hâl alıyor. Oyuncu, henüz var olmayan bir deneyimi zihninde tamamlıyor. Oyun çıktığında ise bu hayalin tamamına karşılık vermesi mümkün olmuyor. Ortaya çıkan hayal kırıklığı, oyunun gerçek sorunlarından çok, onun asla karşılayamayacağı beklentilerle ilgili oluyor.

Sonuçta beklemek, hem oyuncu hem de geliştirici için anlam kaymasına uğruyor. Oyuncu zamanla oyunu değil, bekleme hâlini tüketiyor. Geliştirici ise oyunu değil, beklentiyi yönetmek zorunda kalıyor. Bu karşılıklı durum, oyunun çıkış anını bir başlangıçtan çok bir hesaplaşma noktasına dönüştürüyor. Oysa bekleme, doğru kullanıldığında deneyimi ağırlaştırır değil, ona derinlik kazandıran bir süreç olabilir.

Bu hesaplaşma hâli, oyunların çıkış anındaki algıyı da dönüştürüyor. Çıkış günü artık bir karşılaşma değil, bir sınav gibi yaşanıyor. Oyunun ilk saatleri, hatta ilk dakikaları, aylarca süren beklemenin sonucunu doğrulamak için kullanılıyor. Oyuncu oyunu keşfetmeye değil, beklentilerinin karşılanıp karşılanmadığını ölçmeye yöneliyor. Bu da deneyimi doğal akışından koparıyor ve oyunu daha oynanırken yargılayan bir bakış açısını öne çıkarıyor.

Burada sorulması gereken soru, beklemenin bitip bitmediği değil. Asıl mesele, beklemenin hangi koşullarda mümkün olduğu. Beklemenin yeniden sessizleşmesi, görünür olmaktan çıkması ve oyunun önünde değil, gerisinde durması gerekiyor. Beklemek hâlâ oyunculüğün bir parçası olabilir, ancak bu parça yeniden tanımlanırsa ve yeniden sadeleşirse. Aksi hâlde bekleme, oyuna eşlik eden bir süreç olmaktan çıkıp, onu baştan şekillendiren ve sınırlayan bir yüke dönüşmeye devam edecek.

Bu dönüşüm, yalnızca bugünün oyunlarını değil, gelecekte nasıl oyunlar bekleyeceğimizi de şekillendiriyor. Bekleme kültürü bu hâliyle sürdükçe, geliştiriciler sessizliğin değil, sürekli görünürlüğün güvenli olduğu bir alan içinde üretmeye devam edecek. Oyuncular ise sabırla karşılamayı değil, erkenden yorumlamayı öğrenecek. Bu da oyunların henüz tamamlanmadan tüketildiği, deneyimin başlamadan sonuçlandığı bir döngüyü besliyor. Beklemek, eğer yeniden anlam kazanacaksa, hem oyuncunun hem de geliştiricinin bu döngüden bilinçli olarak bir adım geri çekilmesini gerektiriyor; çünkü bazı deneyimler ancak acele edilmediğinde, izlenmediğinde ve sürekli doğrulanmadığında gerçek karşılığını bulabiliyor. ■



BURADA BİTMİYOR.