

ARRANGE POINT

TÜM VİDEO OYUNCULARIN BULUŞMA NOKTASI

03. SAYI | MAYIS - HAZİRAN 2026

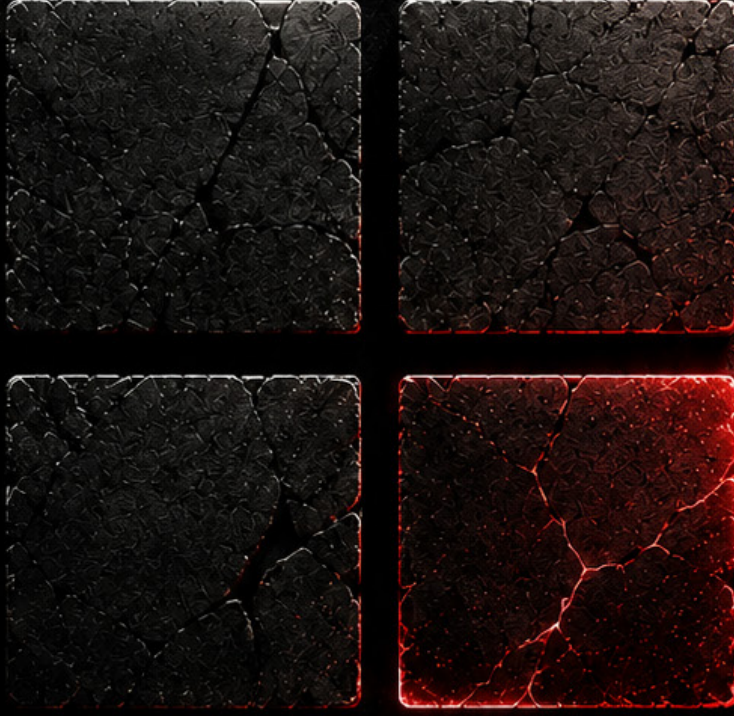


HELL IS US

Ş U A N D A B U R A D A

COK AZIZ

B U N O R M A L



A R A L I K

İ L K O Y U N C U L A R I N I A R I Y O R



KAPALI TEST

Her şey gizli
Her şey yeni



OYUNA ERKEN ERİŞİM

İlk sen dene
İlk sen keşfet



GERİ BİLDİRİMİN ÖNEMLİ

Senin görüşünle
oyun şekillenecek



İZ BIRAK

Oyunun bir parçası
olma fırsatını kaçıрма.

KAPALI BETA İÇİN DAVETLİSİN



KAPALI BETA TEST SÜRECİ BAŞLADI

SINIRLI KONTENJAN.



OKTAY ÖZKAN

oktay@arrangepoint.com.tr

Burada Duruyoruz

Bir oyunun gerçekten ne zaman başladığını artık kestirmek zor.

Eskiden bu daha kolaydı. Oyunu açar, birkaç saat geçirir, sevip sevmediğine karar verir ve devam ederdin. Şimdi ise birçok yapım daha menü ekranında başlamadan önce bile oyuncunun dikkatini nasıl tutacağını hesaplıyor. Bildirimler, günlük görevler, sezon yapıları, sınırlı süreli etkinlikler, tekrar eden ödülleri... Oyunlar artık yalnızca oynanan deneyimler değil; aynı zamanda zaman isteyen sistemler hâline geliyor.

Belki de bu yüzden bugün oyunlar hakkında konuşmak her zamankinden daha zor.

Çünkü artık yalnızca “iyi” ya da “kötü” tasarımlar yok. Bunun yerine oyuncunun zihninde farklı şekillerde yer eden yapılar var. Bazı oyunlar sürekli hareket ederek dikkat toplamaya çalışıyor. Bazıları bilinçli şekilde yavaşlıyor. Bazılarıysa oyuncunun yalnızca reflekslerine değil, alışkanlıklarına yerleşmeye çalışıyor.

Arrange Point’in üçüncü sayısı biraz da bu düşüncenin etrafında şekillendi.

Bu sayıda yer alan oyunların çoğu, ilk bakışta birbirinden tamamen farklı görünüyor olabilir. Ancak biraz daha uzun bakıldığında hepsinin ortak bir noktada buluştuğu hissediliyor: ritim.

Lords of the Fallen, geçmişte yarım kalan bir güven hissini yeniden kurmaya çalışıyor gibi duruyor. Phantom Blade Zero, hızın altında sürekli bir baskı hissi taşıırken aksiyonu yalnızca gösteri olarak kullanmamaya çalışıyor. CONTROL: Resonant ise bir evreni büyütme çok, o evrenin neden hâlâ oyuncunun zihninde kaldığını yeniden hatırlatıyor.

İnceleme tarafında da benzer bir çizgi oluştu.

Crimson Desert, sürekli hareket hâlindeki yapıyla oyuncuyu boş bırakmamaya çalışan büyük bir sistem hissi yaratıyor. Marathon, modern çevrim içi rekabetin oyuncuda nasıl bir baskı kurduğunu düşündürüyor. Hell is Us ise uzun süredir kaybolan bir hissi; yani yönsüz kalabilme duygusunu tekrar hatırlatmaya çalışıyor.

Bu sayıyı hazırlarken bizi en çok ilgilendiren şeylerden biri tam olarak buydu.

Bir oyun neden oyuncunun içinde kalır?

Grafik yüzünden mi?

Mekanik yüzünden mi?

Yoksa oyuncunun zihninde kurduğu tempo yüzünden mi?

Çünkü artık bazı oyunlar bitse bile tamamen kapanmıyor. Oyuncunun zihninde dönmeye devam ediyor. Bazı sistemler yalnızca oynamak için değil; tekrar düşünülme için tasarlanmış gibi hissettiriyor.

Arrange Point’in giderek daha fazla ilgisini çeken şey de biraz burada oluşmaya başladı.

Bir oyunun ilk anda ne hissettirdiği değil; oynadıktan saatler sonra zihninde neyin kaldığı.

Belki bu yüzden üçüncü sayı, ilk iki sayıya göre biraz daha sessiz bir yerde duruyor.

Daha az bağıyor.

Daha az acele ediyor.

Ama daha uzun bakıyor.

Çünkü bugün oyun dünyasında en hızlı kaybolan şey yalnızca dikkat değil. Bir şeyin üzerinde gerçekten durabilme hissi de yavaş yavaş kayboluyor.

Ve galiba Arrange Point bundan sonra biraz daha bunun peşinden gidecek.

Dördüncü sayıyla birlikte derginin ritmi de yavaş yavaş değişmeye başlayacak. Daha yoğun, daha katmanlı ve sayfalar arasında daha görünmez bağlar kuran bir yapı oluşturmaya çalışıyoruz. Yalnızca oyunları konuşan değil; oyunların oyuncuda bıraktığı davranışları, alışkanlıkları ve hissi daha dikkatli inceleyen bir yere doğru ilerliyoruz.

Belki daha sessiz olacak.

Ama aynı zamanda şimdiye kadarki en derin sayı olabilir.

Çünkü bazen bir oyunu anlamak için yalnızca oynamak yetmiyor.

Bir süre onun sende kalmasına izin vermek gerekiyor. ■

NOT: Kısa süreli dikkat, baskı ve ritim üzerine kurulu mobil deneyimimiz ARALIK, şu anda kapalı beta sürecinde.

Oyunun mevcut sürümünü test edecek, geri bildirim paylaşacak ve gelişim sürecine doğrudan katkı sağlayacak oyuncular arıyoruz.

Bazı oyunlar tamamlandıktan sonra yayınlanır.

Bazılarıysa oyuncularıyla birlikte şekillenir.

ARALIK şu anda tam olarak o noktada.

Kapalı Test sürecine katılmak isterseniz sol taraftaki reklam görseline tıklayınız. Arrange Point sitesine yönlendirileceksiniz.

ARRANGE POINT

YAYIN TÜRÜ: DİJİTAL DERGİ
YAYIN PERİYODU: İKİ AYDA BİR
YAYIN DİLİ: TÜRKÇE
SAYI: 3
YAYIN TARİHİ: MAYIS 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.

İçeriklerin Tamamı 5846 SAYILI FİKİR VE SANAT ESERLERİ KANUNU KAPSAMINDA KORUNMAKTADIR.

İçerik Sorumluluğu: DERGİDE YER ALAN İZİNLERİN KİŞİSEL GÖRÜŞLERİNİ YANSITIR.

Bu Görüşler, ARRANGE POINT'İN GENEL YAYIN POLİTİKASIYLA BİREBİR ÖRTÜŞMEK ZORUNDA DEĞİLDİR.

Editoryal Süreci, İÇERİKLERİN TUTARLILIĞINI VE YAYIN İLKELERİNE UYGUNLUĞUNU GÖZETİR.

İzinsiz Kullanım Uyarısı: BU DERGİDE YER ALAN İÇERİKLERİN TAMAMI, KAYNAK GÖSTERİLMEDEN VE YAZILI İZİN ALINMADAN KİSMEN VEYA TAMAMEN COĞALTILAMAZ, YAYIMLANMAZ VE TİCARİ AMAÇLA KULLANILAMAZ.

Alıntılarda Kaynak Gösterilmesi Zorunludur.

Marka ve Logo Hakları Notu: BU DERGİDE ADI GEÇEN OYUNLAR, STÜDYOLAR, MARKALAR VE LOGOLAR İLGİLİ HAK SAHİPLERİNE AİTTİR.

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

Reklam / Tanıtım Politikası: ARRANGE POINT'TE YER ALAN EDITORYAL İÇERİKLER, REKLAM VEYA TANITIM ANLAŞMALARINDAN BAĞIMSIZ OLARAK HAZIRLANIR.

BU SAYIDA REKLAM VEYA SPONSORLUK İÇERİK YER ALMAMAKTADIR.

Oyun Görselleri Kaynağı: İLGİLİ YAPIMCI VE YAYINCILARIN PAYLAŞTIĞI BASIN PAKETLERİ İLE OYUN İÇİ GÖRÜNTÜLERİNDEN ALINMIŞ, EDITORYAL BAĞLAMDA KULLANILMIŞTIR. TÜM GÖRSEL MATERYALLERİN HAKLARI İLGİLİ HAK SAHİPLERİNE AİTTİR.

GEÇMİŞİ SAYGI VE MİNNETLE ANARKEN, 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

LoT II, ilk oyunun yarım bıraktığı güven ilişkisini yeniden kurmaya çalışan bir devam oyunu gibi görünüyor. Çünkü serinin istediği şey yalnızca büyük görünmek değil, ilk oyunun taşıyamadığı ağırlığı bu kez taşıyabilmek.



PBZ, hızlı aksiyonu bir güç göstergisi olarak değil; baskı, ritim ve kontrol duygusu üzerinden kurmaya çalışıyor. Oyunun oluşturduğu ilk etki, görsel şövdan çok çatışmanın içindeki gerilim hissiyle şekilleniyor.

Control Resonant, paranormal kaosu çok daha büyük ve kırılabilir bir alana taşıırken; Control evreninin en tehlikeli sorusunu da ortaya atıyor: kontrol kaybolursa, geriye ne kalır?



İNCELEME



Crimson Desert'in asıl gücü yalnızca ölçeğinde değil; o ölçeği kontrol etmeye çalışırken yarattığı sürekli baskı ve kaos hissinde ortaya çıkıyor. Oyun, en etkileyici anlarını tam olarak her şeyin dağılmaya yaklaştığı noktalarda üretiyor.

Marathon'un asıl gücü çatışmalarında değil; o çatışmalar yaşanmadan önce yarattığı belirsizlik ve kaybetme korkusunda ortaya çıkıyor. Oyun, en etkileyici anlarını çoğu zaman tetiği basıldığında değil, basıp basmamaya karar verilirken üretiyor.



Hell is Us'un en merak uyandıran tarafı yaratıklar değil; o yaratıklar ortaya çıkmadan önce bu dünyada ne yaşandığı, felaketin nasıl başladığı ve geride nasıl bir insan hikâyesi bıraktığı sorusunun kendisi.

DOSYA KONUSU DERGİ KÖŞE TANITIMI

Oyunu açmak, çoğu zaman sadece oynamak değildir. Bazen bir şeyin hâlâ orada olduğunu görmekle ilgilidir. Yıllar sonra aynı dosyayı çalıştırdığında, kaldığın yerin seni bekliyor olması... hiçbir yere gitmemiş olması...



EŞİK KENAR NOTLARI

Oyunları Bitirmiyoruz, Terk Ediyoruz.	48
Oyunlar Artık Açılış Ekranında Başlamıyor.	49
Gerilimi Ses Değil, Bekleme Yaratıyor.	50
Bazı Oyunlar Oynanmaktan Çok Takip Ediliyor.	51



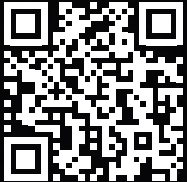
GÜRÜLTÜDEN SONRA

Her hafta onlarca oyun konuşuluyor. Çoğu hızla geçip gidiyor.
Gürültü artıyor, anlam azalıyor.

Bu bülten, o akışın dışında kalmak için var. Haftada bir kez,
yalnızca gerçekten konuşulması gerekenleri ele alır. Daha az
başlık, daha net bir bakış. Takip etmek için değil, anlamak için.

Sessiz kalanı duymak isteyenler için.

**Abonelik değil.
Birlikte kalma biçimi.**



HER CUMARTESİ

LORDS OF THE FALLEN II

Lords of the Fallen II, ilk oyunun yarım bıraktığı güven ilişkisini yeniden kurmaya çalışan bir devam oyunu gibi görünüyor. Çünkü serinin istediği şey yalnızca büyük görünmek değil, ilk oyunun taşıyamadığı ağırlığı bu kez taşıyabilmek.

İlk Lords of the Fallen çıktığında ortaya koyduğu fikir, tür içerisindeki birçok benzer yapımdan daha farklı bir yerde duruyordu. Oyunun dünyası yalnızca karanlık görünmek isteyen bir atmosfer kurmaya çalışmıyor, aynı zamanda oyuncunun üzerinde sürekli baskı oluşturan bir yapı hissi yaratıyordu. Özellikle yaşanan dünya ile Umbral arasında kurulan geçiş sistemi, yalnızca görsel bir numara olmaktan çıkıp oynanışın merkezine yerleşebilecek güçlü bir fikir taşıyordu. Fakat oyunun sahip olduğu bu potansiyel, teknik problemler ve ritim dengesizlikleri nedeniyle çoğu zaman tam anlamıyla karşılığını bulamamıştı.

Bu yüzden Lords of the Fallen II'ye bakarken doğal olarak ortaya çıkan ilk soru, devam oyununun ne kadar büyük olduğu değil; ilk oyunun neden tökezlediğini gerçekten anlayıp anlamadığı oluyor. Çünkü bugün Soulslike türü birkaç yıl öncesine göre çok daha farklı bir noktada bulunuyor. Oyuncular artık yalnızca ağır savaş sistemleri veya yüksek zorluk seviyesi görmek istemiyor. Teknik kararlılık, saldırı hissini netliği, animasyon geçişlerinin akıcılığı ve keşif temposunun sürekliliği, türün temel beklentileri hâline gelmiş durumda.

Şimdilik gösterilen görüntüler ise ilk oyuna göre daha kontrollü bir yaklaşım hissi veriyor. Özellikle savaş tarafındaki hareketlerin daha okunabilir olması, karakter animasyonlarının daha dengeli görünmesi ve dünyanın oyuncuyu sürekli boğan bir yapı yerine daha kontrollü bir baskı üretmeye çalışması dikkat çekiyor. Bu durum oyunun tamamen değiştiği anlamına gelmiyor; aksine ilk oyunun kimliğini koruyup onun problemleri taraflarını törpülemeye çalışan bir yaklaşım izlenimi yaratıyor.

Buradaki en kritik meselelerden biri de Umbral sistemi olacak gibi görünüyor. İlk oyunda bu yapı zaman zaman etkileyici görünse de bazı bölümlerde oynanış ritmini yavaşlatan veya oyuncunun dikkatini dağıtan bir katmana dönüşebiliyordu. Lords of the Fallen II'nin şu anki görüntüsünde ise bu sistemin daha aktif, daha kontrollü ve daha bilinçli kullanıldığı hissediliyor. Eğer bu yapı gerçekten oynanış temposunu destekleyen bir noktaya taşınabilirse, seri kendi kimliğini çok daha net bir şekilde oluşturmaya başlayabilir.

Fakat tür içerisindeki rekabet artık eskisine göre çok daha sert. Elden Ring'in açık dünya yaklaşımı, Lies of P'nin ritim kontrolü ve farklı Soulslike yapımların mekanik çeşitliliği düşünüldüğünde; yalnızca karanlık atmosfer üretmek artık tek başına yeterli olmuyor. Oyuncular artık içerisinde vakit geçirdikleri dünyanın yalnızca etkileyici görünmesini değil, aynı zamanda uzun süre boyunca aynı kalite hissini koruyabilmesini bekliyor. Özellikle ağır tempolu yapımlarda teknik problemler veya dengesiz savaş akışı, oyunun bütün atmosferini birkaç dakika içerisinde kırabilecek kadar büyük önem taşıyor.

Lords of the Fallen II'nin şu an için verdiği en güçlü izlenim de tam olarak burada ortaya çıkıyor. Oyun, ilk yapımın bıraktığı fikirleri tamamen terk etmeye çalışan bir devam projesi gibi görünmüyor. Daha çok, o fikirlerin neden tam karşılığını bulamadığını anlamaya çalışan ve aynı yapıyı bu kez daha sağlam taşımayı hedefleyen bir yaklaşım hissi yaratıyor. Bu yüzden devam oyununun asıl sınavı yeni

LORDS OF THE FALLEN II İÇİN ASIL SORU, DAHA BÜYÜK OLUP OLMADIĞI DEĞİL; İLK OYUNUN TAŞIYAMADIĞI YÜKÜ BU KEZ TAŞIYIP TAŞIYAMAYACAĞI.

BUGÜN SOULSLIKE TÜRÜNDE AYAKTA KALMAK İÇİN SADECE CEZALANDIRICI OLMAK YETMİYOR; OYUNCUNUN GEÇİRDİĞİ HER DAKİKAYI TAŞIYABİLEN BİR DÜNYA KURMAK GEREKİYOR.

mekanikler değil; oyuncunun ilk oyundan sonra kaybettiği güveni yeniden kurup kuramayacağı olacak gibi duruyor.

İlk Lords of the Fallen ortaya çıktığında tür içerisindeki birçok benzer yapımdan daha farklı bir baskı hissi kurmaya çalışıyordu. Dünya tasarımı yalnızca karanlık görünmek isteyen bir yapıdan ibaret değildi; oyuncunun üzerinde sürekli ağırlık oluşturan, ilerledikçe daha huzursuz bir hâl alan bir atmosfer kuruyordu. Özellikle yaşayan dünya ile Umbral arasında geçiş yapılabilmesi, oyunun yalnızca görsel kimliğini değil, oynanış ritmini de belirleyebilecek güçlü bir fikir taşıdığını gösteriyordu. Fakat bütün bu fikirlerin etrafını saran teknik problemler, performans dengesizlikleri ve kararsız savaş akışı; oyunun kendi potansiyelini tam anlamıyla taşımasına izin vermemişti.

Bu yüzden Lords of the Fallen II'ye bakarken ortaya çıkan ilk his, yeni bir başlangıçtan çok yarım kalmış bir yapının ikinci denemesi gibi duruyor. Çünkü ilk oyun kötü fikirlerin değil, taşınamayan fikirlerin problemi hâline gelmişti. Atmosfer çalışıyordu. Dünya hissi çalışıyordu. Baskı üretme biçimi zaman zaman etkileyici bir noktaya ulaşabiliyordu. Fakat oyuncunun o dünyanın içerisinde uzun süre kalmasını sağlayacak teknik istikrar ve ritim kontrolü aynı ölçüde güçlü görünmüyordu. Devam oyununun şu anki görüntüsü ise tam olarak bu kırılma noktasını anlamaya çalışıyormuş hissi yaratıyor.

Özellikle savaş sisteminin ilk görüntülerinde daha okunabilir animasyonlar dikkat çekiyor. İlk oyunda bazı saldırılar ağırlık hissi üretirken aynı anda tepki süresini bulanıklaştırabiliyordu. Bu durum zaman zaman oyuncunun yaptığı hatayla sistemin verdiği tepki arasındaki çizgiyi zayıflatıyordu. Lords of the Fallen II'nin şu anki görüntüsünde ise saldırı ritminin daha kontrollü ilerlediği, karakter hareketlerinin daha net okunabildiği ve çarpışma hissini daha kararlı bir yapı

kurmaya çalıştığı görülüyor. Bu değişim küçük görünse de Soulslike türünde oyunun bütün temposunu değiştirebilecek kadar önemli bir fark yaratabiliyor.

Umbral sistemi ise hâlâ oyunun merkezindeki en kritik yapı olmayı sürdürüyor gibi görünüyor. İlk oyunda bu sistem bazen etkileyici bir atmosfer üretirken bazen de oynanışın doğal ritmini bozan ikinci bir katmana dönüşebiliyordu. Devam oyununda ise bu yapının daha bilinçli kullanıldığı hissediliyor. Dünya geçişlerinin yalnızca görsel bir şov değil, oyuncunun risk yönetimini etkileyen aktif bir mekanik hâline gelmeye çalışması; serinin kendi kimliğini oluşturabilmesi açısından büyük önem taşıyor. Çünkü Lords of the Fallen serisini diğer benzer yapımlardan ayıracak en güçlü taraf hâlâ bu sistem gibi görünüyor.

Fakat bugün Soulslike türünün bulunduğu nokta, ilk oyunun çıktığı döneme göre çok daha rekabetçi bir yerde duruyor. Elden Ring'in dünya yaklaşımı, Lies of P'nin ritim kontrolü ve farklı yapımların mekanik çeşitliliği düşünüldüğünde; artık yalnızca zorlayıcı düşmanlar veya karanlık atmosfer üretmek yeterli olmuyor. Oyuncular artık teknik kararlılık, uzun süre korunabilen oynanış temposu ve sürekli taşınabilen bir dünya hissi görmek istiyor. Özellikle ağır tempolu oyunlarda birkaç küçük teknik problem bile bütün savaş hissini parçalayabilecek kadar büyük bir etki yaratabiliyor.

Şimdilik görünen tablo, Lords of the Fallen II'nin ilk oyunun kimliğini tamamen terk etmeye çalışmadığını gösteriyor. Daha çok, o kimliğin neden tam karşılığını bulamadığını anlamaya çalışan ve aynı yapıyı bu kez daha kontrollü taşımaya hedefleyen bir yaklaşım hissediliyor. Bu yüzden devam oyununun asıl sınavı yeni silahlar, daha büyük haritalar veya daha gösterişli boss savaşları olmayacak gibi duruyor. Serinin gerçekten ayakta kalıp kalamayacağını belirleyecek şey, ilk oyundan sonra oluşan güvensizlik hissini kırıp kıramayacağı olacak.

İlk Lords of the Fallen'in yaşadığı en büyük problemlerden biri, teknik tarafta kurmaya çalıştığı görsel ağırlığın oynanış ritmiyle her zaman uyum sağlayamamasıydı. Oyun özellikle atmosfer üretme konusunda yoğun bir yaklaşım benimseyordu. Büyük mimari yapılar, karanlık çevre tasarımları, yoğun efekt kullanımı ve Umbral tarafının sürekli değişen görüntüsü; dünyanın üzerinde ağır bir baskı hissi oluşturuordu. Fakat bütün bu görsel yoğunluk, bazı anlarda oyunun teknik kararlılığını doğrudan etkileyebiliyordu. Özellikle Soulslike türünde bu tarz problemler yalnızca performans sorunu olarak kalmıyor; savaş hissini tamamını etkileyen bir probleme dönüşebiliyor.

Bu durumun en önemli sebeplerinden biri de türün oynanış yapısıyla doğrudan bağlantılı. Çünkü Soulslike oyunlarında oyuncunun sistemle kurduğu ilişki büyük ölçüde zamanlama hissi üzerine kurulu. Bir saldırının ne kadar geciktiği, karakter animasyonunun ne kadar net okunabildiği veya savunma hareketlerinin ne kadar tutarlı hissettirdiği; oyunun bütün ritmini belirleyebiliyor. Özellikle ağır savaş sistemine sahip yapımlarda küçük frametime problemleri bile oyuncunun sistemle kurduğu güven ilişkisini çok hızlı şekilde parçalayabiliyor. İlk Lords of the Fallen'in teknik tarafta en çok zorlandığı alanlardan biri de buydu.

Lords of the Fallen II'nin mevcut görüntüsünde ise teknik tarafta daha kontrollü bir yaklaşım hissediliyor. Özellikle efekt yoğunluğunun daha dengeli kullanılması dikkat çekiyor. İlk oyunda bazı karşılaşmalar sırasında çevresel efektler, parçacık kullanımı ve ışık yoğunluğu savaş okunabilirliğini zayıflatabiliyordu. Devam oyununda ise görsel ağırlığın tamamen kaybolmadığı, fakat oyuncunun savaş alanını daha net okuyabileceği bir denge kurulmaya çalışıldığı hissediliyor. Bu durum yalnızca görsel kaliteyle ilgili değil; oynanış ritminin sürdürülebilirliği açısından da büyük önem taşıyor.

Burada Unreal Engine 5 kullanımının oyunun teknik yapısında nasıl bir sonuç yaratacağı da belirleyici olabilir. Çünkü



modern görsel teknolojiler karanlık fan-tezi atmosferi üretmek için güçlü araçlar sunarken, aynı zamanda ağır sistem yükü oluşturabiliyor. Özellikle yoğun efekt kullanımına sahip Soulslike yapılarında performans kararlılığı çok daha kritik hâle geliyor. Oyuncu hızlı ilerleyen bir aksiyon oyunu içerisinde küçük performans dalgalanmalarını bazen tolere edebiliyor. Fakat ağır savaş temposuna sahip yapımlarda aynı problemler çok daha sert hissediliyor. Çünkü oyunun bütün baskı hissi doğrudan kontrol hissiyle bağlantılı çalışıyor.

Bu yüzden Lords of the Fallen II'nin teknik başarısı yalnızca yüksek çözünürlük veya güçlü görseller üzerinden değerlendirilmeyecek gibi duruyor. Oyunun asıl sınavı, kurmaya çalıştığı atmosferin teknik yapı tarafından sürekli taşınıp taşınamayacağı olacak. Çünkü ilk oyunun bıraktığı en büyük kırılma noktalarından biri, dünyanın bazı anlarda gerçekten etkileyici görünmesine rağmen oyuncunun sistemle kurduğu güven hissini koruyamamasıydı. Devam oyununun şu anki görüntüsü ise bu kez daha kontrollü, daha okunabilir ve oynanış ritmini korumaya daha fazla odaklanan bir yapı kurulmaya çalışıldığını gösteriyor.

Lords of the Fallen serisinin tür içerisindeki en farklı tarafı hâlâ Umbral sistemi gibi görünüyor. Çünkü bu yapı yalnızca görsel bir dünya değişimi üretmiyor; oyuncunun ilerleme biçimini, risk algısını ve keşif temposunu doğrudan etkileyen aktif bir mekanik görevi görüyor. İlk oyunda bu sistem zaman zaman etkileyici bir atmosfer katmanı yaratabiliyordu. Özellikle dünyanın bozulmaya başladığı anlarda çevrenin daha rahatsız edici bir hâl alması, düşman tasarımlarının değişmesi ve oyuncunun bulunduğu alanı farklı bir gözle yeniden okumak zorunda kalması; seriyi standart bir Soulslike yapısından ayırabilecek güçlü bir fikir oluşturuyordu.

Fakat ilk oyunun yaşadığı temel problemlerden biri, bu sistemin her zaman aynı dengeyle çalışmamasıydı. Bazı bölümlerde Umbral tarafı gerçekten güçlü bir baskı hissi üretirken, bazı alanlarda oynanış temposunu gereksiz şekilde uzatan ikinci

LORDS OF THE FALLEN II'NİN ASIL SINAVI DAHA BÜYÜK BİR DÜNYA KURMAK DEĞİL, O DÜNYANIN AĞIRLIĞINI SAATLER BOYUNCA TAŞIYABİLMEK OLACAK GİBİ GÖRÜNÜYOR.

bir katmana dönüşebiliyordu. Özellikle keşif ritmi bazen doğal akışını kaybedebiliyor, oyuncu dünyanın atmosferiyle etkileşime girmek yerine sistemin tekrar eden yapısıyla uğraşmaya başlayabiliyordu. Bu durum, teoride çok güçlü görünen bir fikrin pratikte her zaman aynı etkiyi yaratamamasına neden oluyordu.

Lords of the Fallen II'nin mevcut görüntüsünde ise Umbral sisteminin daha kontrollü kullanılmaya çalışıldığı hissediliyor. Özellikle dünya geçişlerinin yalnızca görsel bir gösteri gibi değil, oyuncunun karar alma sürecini etkileyen aktif bir mekanik hâline getirilmeye çalışılması dikkat çekiyor. Bu önemli bir değişim. Çünkü ikinci dünyanın varlığı yalnızca atmosfer üretmek için kullanıldığında bir süre sonra etkisini kaybetmeye başlayabiliyor. Fakat oyuncunun risk yönetimini, keşif yönünü ve savaş temposunu doğrudan etkileyen bir sisteme dönüştüğünde; oyunun bütün ritmini belirleyen temel mekaniklerden biri hâline gelebiliyor.

Burada ölüm sistemiyle kurulan ilişki de büyük önem taşıyor. Umbral tarafı oyuncuya ikinci bir şans hissi verirken aynı zamanda baskıyı da artırıyor. Oyuncu teorik olarak hayatta kalmaya devam ediyor gibi görünse bile, bulunduğu dünya giderek daha tehlikeli ve daha huzursuz bir yapıya dönüşüyor. Bu yaklaşım klasik ölüm-ceza sisteminden farklı bir psikolojik baskı oluşturabiliyor. Çünkü oyuncu yalnızca ölmekten korkmuyor; aynı zamanda bulunduğu dünyanın giderek daha kontrolsüz hâle gelmesinden de rahatsızlık duymaya başlıyor. Serinin farklılaşabildiği en güçlü noktalardan biri de tam olarak burada ortaya çıkıyor.

Özellikle keşif tarafında bu sistemin taşıdığı potansiyel hâlâ oldukça güçlü görünüyor. Oyuncunun aynı alanı iki farklı gerçeklik üzerinden yeniden okumak zorunda kalması, çevre tasarımına farklı bir derinlik kazandırabiliyor. Gizli yollar, alternatif geçişler ve dünyanın farklı katmanlarda değişen yapısı; standart Souls-

like keşif anlayışından daha farklı bir ritim yaratma potansiyeli taşıyor. Eğer devam oyunu bu sistemi daha kontrollü ve daha dengeli kullanabilirse, Umbral yapısı serinin yalnızca atmosfer tarafını değil, oynanış kimliğini de taşıyan temel unsur hâline gelebilir.

Fakat burada dikkat edilmesi gereken önemli bir risk de bulunuyor. Çünkü bu tarz çift dünya sistemleri bir noktadan sonra tekrar hissi üretmeye başlayabiliyor. Oyuncu aynı alanları sürekli yeniden dolaşmaya başladığında, başlangıçta etkileyici görünen atmosfer zamanla mekanik bir tekrar duygusuna dönüşebiliyor. İlk oyunun zaman zaman yaşadığı problemlerden biri de buydu. Bu yüzden Lords of the Fallen II'nin başarısı yalnızca Umbral sisteminin varlığıyla değil, o sistemi ne kadar sürdürülebilir kullanabildiğiyle ölçülecek gibi görünüyor.

Lords of the Fallen II'nin şu anki görüntüsünde dikkat çeken en önemli noktalardan biri, ilk oyunun kimliğini tamamen değiştirmeye çalışmaması oluyor. Oyun hâlâ ağır savaş ritmini, baskılı atmosfer yapısını ve karanlık dünya hissini koruyor gibi görünüyor. Fakat bu kez aynı yapının daha kontrollü bir teknik zemine oturtulmaya çalışıldığı hissediliyor. Özellikle savaş okunabilirliği ve çevre tasarımındaki denge, ilk oyuna göre daha toparlanmış bir görüntü oluşturuyor. Bu durum devam oyununun tamamen farklı bir yön aramadığını, daha çok ilk oyunun taşıyamadığı yapıyı güçlendirmeye çalıştığını düşündürüyor.

Özellikle Umbral sisteminin bu kez daha aktif kullanılması dikkat çekiyor. İlk oyunda bu yapı bazen güçlü bir atmosfer yaratırken bazen de oynanış temposunu gereksiz şekilde yavaşlatabiliyordu. Şimdilik görünen görüntülerde ise ikinci dünyanın yalnızca görsel bir fikir olmaktan çıkıp keşif ritmini doğrudan etkileyen bir yapıya dönüştürülmeye çalışıldığı hissediliyor. Eğer bu denge gerçekten korunabilirse, seri tür içerisindeki diğer Soulslike yapılarından daha farklı bir kimlik oluşturabilir.





Bugün Soulslike türü artık çok daha kalabalık bir yerde bulunuyor. Oyuncular yalnızca karanlık atmosfer veya zorlayıcı savaşlar görmek istemiyor. Teknik kararlılık, uzun süre korunabilen ritim hissi ve dünyanın sürdürülebilir yapısı artık çok daha önemli hâle gelmiş durumda. Lords of the Fallen II'nin şu anki görüntüsü ise bu değişimin farkında olan bir devam oyunu hissi veriyor. Eğer oyun ilk yapımın taşıyamadığı ağırlığı bu kez gerçekten taşıyabilirse, seri kendi kimliğini çok daha net kurabilir gibi görünüyor.

Bugün Soulslike türü artık ilk Lords of the Fallen'ın çıktığı döneme göre çok daha farklı bir yerde duruyor. Oyuncular yalnızca karanlık atmosfer veya zorlayıcı boss savaşları görmek istemiyor. Teknik kararlılık, savaş ritminin sürekliliği ve dünyanın saatler boyunca aynı hissi koruyabilmesi; türün en önemli beklentileri hâline gelmiş durumda. Özellikle ağır tempolu yapımlarda küçük teknik problemler bile bütün oynanış hissini doğrudan etkileyebiliyor.

Lords of the Fallen II'nin şu anki görüntüsü ise bu değişimin farkında olan bir devam oyunu hissi yaratıyor. Oyun ilk yapımın kimliğini tamamen değiştirmeye çalışmıyor. Daha çok, ilk oyunun taşıyamadığı yapıyı bu kez daha kontrollü bir zemine oturtmaya çalışan bir yaklaşım hissediliyor. Özellikle savaş okunabilirliği, çevre tasarımındaki denge ve Umbral sisteminin daha aktif kullanılmaya çalışılması dikkat çekiyor.

Şimdilik görünen tablo umut veriyor. Fakat bu umut büyük vaatlerden değil, ilk oyunun neden tökezlediğini anlamış

olabileceği hissinden doğuyor. Eğer Lords of the Fallen II gerçekten daha dengeli bir ritim kurabilir ve ilk oyunun dağılan yapısını bu kez baştan sona taşıyabilirse, seri tür içerisindeki yerini çok daha net belirleyebilir gibi görünüyor.

Lords of the Fallen II şu an için yalnızca yeni bir devam oyunu gibi görünmüyor. Daha çok, ilk oyunun yarım bıraktığı bir hissin yeniden kurulmaya çalışıldığı bir proje izlenimi yaratıyor. Çünkü serinin ilk oyunda sahip olduğu atmosfer, dünya tasarımı ve baskılı savaş ritmi tamamen başarısız olmamıştı. Problem daha çok, o yapının kendi ağırlığını uzun süre boyunca taşıyamamasında ortaya çıkıyordu.

Devam oyununun mevcut görüntüsü ise daha kontrollü bir yaklaşım hissi veriyor. Özellikle savaş tarafındaki okunabilirlik, çevre tasarımındaki denge ve Umbral sisteminin daha bilinçli kullanımı; ilk oyuna göre daha toparlanmış bir yapı kurulmaya çalışıldığını gösteriyor. Oyun şu an için tamamen farklı bir yön aramıyor. Daha çok, ilk oyunun ulaşmaya çalıştığı noktayı bu kez daha sağlam şekilde kurmaya çalışıyormuş gibi duruyor.

Fakat bugün Soulslike türü artık yalnızca güçlü atmosferlerle ayakta kalılabilecek bir yerde bulunmuyor. Oyuncular artık dünyanın yalnızca etkileyici görünmesini değil, aynı zamanda saatler boyunca aynı ritmi koruyabilmesini de bekliyor. Lords of the Fallen II'nin asıl sınavı da burada ortaya çı-

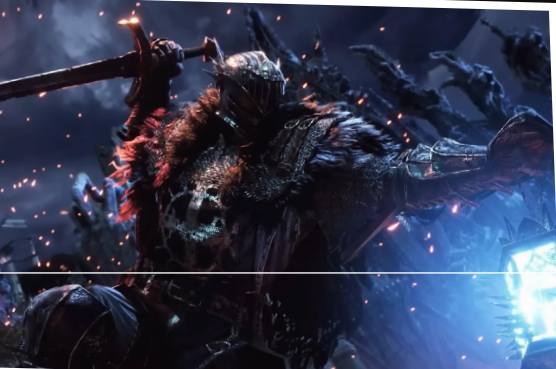
kacak gibi görünüyor. Çünkü serinin gerçekten ihtiyaç duyduğu şey daha büyük görünmekten çok, ilk oyunun taşıyamadığı ağırlığı bu kez baştan sona taşıyabilmek olacak. ■

İNEDEN TAKİP EDİLMELİ?

İlk oyunun yarım bıraktığı atmosfer fikrini daha kontrollü bir yapıyla yeniden kurmaya çalışıyor. Umbral sistemi hâlâ tür içerisindeki en farklı dünya tasarımlarından birini oluşturuyor. Ağır ve baskılı savaş ritmini tamamen terk etmeyen nadir Soulslike yapılarından biri gibi görünüyor. Ayrıca ilk oyundaki teknik ve ritim problemlerini gerçekten anlayıp anlamadığı da devam oyununu merak edilen projelerden biri hâline getiriyor.



İLK OYUN GÜÇLÜ BİR ATMOSFER KURABİLİYORDU. DEVAM OYUNUNUN ÇÖZMESİ GEREKEN ŞEY, O ATMOSFERİN NEDEN KORUNAMADIĞI.





PHANTOM BLADE Ø

Phantom Blade Zero, hızlı aksiyonu bir güç gösterisi olarak değil; baskı, ritim ve kontrol duygusu üzerinden kurmaya çalışıyor. Oyunun oluşturduğu ilk etki, görsel şovdan çok çatışmanın içindeki gerilim hissiyle şekilleniyor.

Bazı oyunlar ilk gösterildiği andan itibaren ne olmak istediğini açıkça belli eder. Phantom Blade Zero ise bunu doğrudan söylemek yerine hissettirmeyi tercih ediyor gibi duruyor. İlk fragmanlardan itibaren ortaya çıkan yapı yalnızca hızlı bir aksiyon oyunu görüntüsü vermiyor; aynı zamanda sürekli baskı oluşturan, oyuncuyu rahat bırakmamaya çalışan ve hareketin içine tehdit hissi yerleştiren bir atmosfer kurmaya çalışıyor. Oyunun bıraktığı ilk izlenim tam olarak burada şekilleniyor. Çünkü Phantom Blade Zero'nun gösterdiği şey yalnızca hız değil; o hızın altında duran kontrol kaybı korkusu oluyor.

Gösterilen oynanış bölümleri, oyunun refleks odaklı bir yapı kuracağını açıkça hissettiriyor. Ancak burada dikkat çeken asıl nokta, aksiyonun tamamen acııcılık üzerinden ilerlememesi. Karakter hareketleri hızlı olsa bile darbeler hafif görünmüyor. Animasyonlar akıcı ilerlerken saldırılar sert bir etki bırakıyor. Bu da ortaya yalnızca stil sahibi bir dövüş sistemi değil, aynı zamanda fiziksel ağırlığı hissedilen bir çatışma yapısı çıkarıyor. Oyun sürekli hareket etmeyi teşvik ediyor gibi görünse de aynı zamanda oyuncuya dikkatsizliğin ciddi şekilde cezalandırılacağını da hissettiriyor.

Phantom Blade Zero'nun şu ana kadar yarattığı en güçlü etki, aksiyonu yalnızca bir gösteri unsuru olarak kullanmaması oluyor. Çünkü burada dövüş sahneleri sadece "havalı" görünmek için tasarlanmış hissi vermiyor. Kamera kullanımı, saldırı geçişleri, düşman animasyonları ve çevre tasarımı birleştiğinde ortaya daha agresif, daha karanlık ve daha tehditkâr bir yapı çıkıyor. Oyunun ritmi zaman zaman hızlanıyor, ancak bu hız kaotik bir rahatlık hissi oluşturmuyor. Tam tersine, tempo arttıkça baskı hissi de büyüyor.

Özellikle yakın dövüş anlarında ortaya çıkan koreografi hissi, Phantom Blade Zero'nun en dikkat çekici taraflarından biri hâline geliyor. Çünkü oyun yalnızca saldırı zincirleri üretmiyor; her hareketin bir yönü, ağırlığı ve devam hissi varmış gibi davranıyor. Bu da çatışmaların basit bir "komboya bas ve ilerle" yapısından uzaklaşmasını sağlıyor. İlk görüntüler bile oyunun oyuncudan yalnızca hızlı tepki değil, aynı zamanda ritim okuma becerisi isteyeceğini düşündürüyor.

Atmosfer tarafında ise Phantom Blade Zero'nun karanlık fantastik tonunu yalnızca

görsel filtrelerle kurmadığı görülüyor. Mekân tasarımlarındaki çürüme hissi, karakterlerin sert animasyon dili ve sürekli tehdit altında hissettiren çevre yapısı birleştiğinde dünya daha baskılı bir hâl alıyor. Gösterilen alanların büyük kısmı yalnızca "güzel görünen" yerler gibi değil; oyuncunun dikkatini sürekli diri tutmaya çalışan tehlikeli alanlar gibi hissettiriyor.

Şu an için Phantom Blade Zero hakkında oluşan en önemli soru ise bu yapının ne kadar sürdürülebilir olacağı. Çünkü oyun ilk bakışta çok güçlü bir görsel ve mekanik enerji yayıyor. Ancak asıl mesele bu yoğunluğun uzun süre boyunca kendisini tekrar etmeden devam edip edemeyeceği olacak. Yine de mevcut görüntüler, Phantom Blade Zero'nun yalnızca hızlı aksiyon üretmeye çalışan bir oyun olmadığını açık şekilde gösteriyor. Oyun daha çok, hızın içindeki baskıyı ve gerilimi merkeze alan sert bir ritim kurmaya çalışıyor gibi duruyor.

Phantom Blade Zero'nun en dikkat çekici taraflarından biri, çatışmaları yalnızca refleks üzerinden kurmuyor gibi görünmesi.

OYUNUN İLK GÖSTERDİĞİ ŞEY GÜÇ DEĞİL; KONTROL ALTINDA TUTULMAYA ÇALIŞILAN BİR KAOS HİSSİ.



İlk görüntülerde öne çıkan şey hız olsa da, dövüş sisteminin altında daha kontrollü bir yapı olduğu hissediliyor. Çünkü karakter hareketleri akıcı ilerlese bile saldırıların zamanlaması, yön değişimleri ve savunma anları oyuncuyu sürekli ritim içinde kalma-ya zorluyormuş gibi duruyor. Bu da oyunun saf bir hack&slash temposundan uzaklaşmasını sağlıyor.

Özellikle yakın dövüş tarafında hissedilen agresiflik, Phantom Blade Zero'nun aksiyonu "sürekli saldır" mantığıyla kurmayacağını düşündürüyor. Bazı anlarda tempo çok yükseliyor, ancak oyun o hızın içinde bile tehdit hissini korumayı başarıyor. Düşman animasyonlarının sertliği, darbelerin etkisi ve karakterin hareket geçişleri birleştiğinde ortaya daha gergin bir çatışma yapısı çıkıyor. Oyuncu güçlü görünse bile tamamen güvenli hissetmiyor.

Burada dikkat çeken bir diğer nokta ise oyunun Doğu dövüş sineması estetiğini yalnızca görsel bir katman olarak kullanmaması. Hareketlerin akışı, kamera geçişleri ve saldırı zincirlerinin koreografi hissi, Phantom Blade Zero'nun aksiyonu sinematik bir ritim üzerinden kurmaya çalıştığını gösteriyor. Ancak bu yapı tamamen gösteriş odaklı görünmüyor. Çünkü görüntü ne kadar şık olursa olsun, çatışmaların altında sürekli hissedilen bir sertlik bulunuyor.

Oyunun atmosfer tarafında kurmaya çalıştığı yapı da bu agresif ritmi destekliyor. Gösterilen bölgeler yalnızca karanlık görünmek için tasarlanmış alanlar gibi durmuyor; aynı zamanda oyuncuyu huzursuz tutmaya çalışan mekânlar hissi veriyor. Işık kullanımı, çevre yoğunluğu ve düşman yerleşimleri birleştiğinde dünya daha boğucu bir karakter kazanıyor. Bu da Phantom Blade Zero'nun yalnızca aksiyon odaklı değil, aynı zamanda atmosfer baskısı yaratmaya çalışan bir oyun olabileceğini düşündürüyor.

Şimdilik görünen tablo, Phantom Blade Zero'nun türün bilinen hız kalıplarını doğrudan tekrar etmek istemediğini gösteriyor. Oyun daha çok, hızlı hareket eden ama o hızın içinde sürekli gerilim taşıyan bir yapı

kurmaya çalışıyor gibi duruyor. Asıl mesele ise bu yoğunluğun uzun süre boyunca aynı etkiyi koruyup koruyamayacağı olacak. Çünkü Phantom Blade Zero'nun şu ana kadar yarattığı en güçlü etki, aksiyondan çok aksiyonun içindeki baskı hissi oluyor.

Phantom Blade Zero'nun şu ana kadar yarattığı en belirgin hislerden biri, oyunun hızla kurduğu ilişki oluyor. Çünkü burada tempo yalnızca oyuncuyu güçlü göstermek için kullanılmıyor gibi duruyor. Aksine oyun, hız arttıkça baskıyı da büyüten bir yapı oluşturmaya çalışıyor. Bu yüzden çatışmalar ilk bakışta akıcı görünse bile tamamen rahat hissettirmiyor. Sürekli hareket eden bir sistemin içinde bile kontrollü kalma zorunluluğu hissediliyor.

Gösterilen oynanış bölümlerinde saldırılar oldukça seri ilerliyor. Ancak bu serilik, hafif bir aksiyon hissi oluşturmuyor. Darbelerin animasyonları, karakterin yön değişimleri ve düşmanların tepkileri birleştiğinde ortaya daha sert bir yapı çıkıyor. Oyuncu çoğu zaman saldıran taraf gibi görünse de, sistemin altında sürekli bir tehdit hissi korunuyor. Bu da Phantom Blade Zero'nun çatışmaları yalnızca "komboların aktığı" bir gösteri alanına dönüştürmesini engelliyor.

Özellikle savunma anlarında hissedilen tempo değişimi dikkat çekiyor. Çünkü oyun bazı anlarda oyuncuyu agresif kalmaya iterken, bazı anlarda ritmi aniden yavaşlatıyor gibi görünüyor. Bu geçişler çatışmaların düz bir hız çizgisinde ilerlemesini engelliyor. Böylece aksiyon yalnızca refleks üzerine kurulmuyor; aynı zamanda ritim okuma becerisi de önem kazanmaya başlıyor.

Şu an için Phantom Blade Zero'nun en güçlü taraflarından biri de bu oluyor. Oyun hızlı görünmesine rağmen kontrolsüz görünmüyor. Tam tersine, gösterilen yapı sürekli olarak oyuncunun dengesini bozup yeniden kurmaya çalışan sert bir ritim hissi yaratıyor. Bu yaklaşım doğru korunabilirse, Phantom Blade Zero yalnızca şık görünen bir aksiyon oyunu olmaktan daha fazlasına dönüşebilir.

Phantom Blade Zero'nun görsel kimliği ilk bakışta doğrudan dikkat çekiyor. Ancak

oyunun yarattığı etki yalnızca yüksek tempolu aksiyon sahnelerinden oluşmuyor. Çünkü burada kullanılan hareket dili, klasik aksiyon oyunlarının alışılmış "stil gösterisi" yaklaşımından biraz daha farklı duruyor. Oyunun saldırı animasyonları, karakter geçişleri ve kamera kullanımı birleştiğinde ortaya Doğu dövüş sinemasını hatırlatan sert bir koreografi hissi çıkıyor.

Özellikle yakın dövüş anlarında hissedilen akış, Phantom Blade Zero'nun aksiyonu yalnızca hız üzerinden kurmadığını gösteriyor. Hareketler seri ilerliyor, ancak her saldırının fiziksel bir ağırlığı varmış gibi davranılıyor. Karakterin saldırıdan savunmaya geçişi, yön değiştirme anları ve düşmanların darbeye verdiği tepkiler çatışmaları daha sert hissettiren bir yapı oluşturuyor. Bu da oyunun yalnızca estetik görünmeye çalışan bir sistemden uzaklaşmasını sağlıyor.

Gösterilen oynanış videolarında kamera kullanımının da bu hissi desteklediği görülüyor. Bazı anlarda kamera oldukça yakın çalışıyor, bazı anlarda ise çatışmanın yoğunluğunu daha geniş açıyla göstermeyi tercih ediyor. Bu geçişler yalnızca sinematik bir görüntü yaratmak için kullanılmıyor; aynı zamanda dövüşün ritmini büyüten bir araç hâline geliyor. Özellikle hızlı saldırı zincirlerinde ortaya çıkan görsel akış, Phantom Blade Zero'nun tempoyu görüntü üzerinden de hissettirmeye çalıştığını gösteriyor.

RİTİM NOTU

Phantom Blade Zero'nun şu ana kadar yarattığı en güçlü etki, hızlı görünen aksiyonun altında sürekli bir baskı hissi koruması oluyor. Oyun yalnızca akıcı çatışmalar üretmeye çalışmıyor; aynı zamanda o çatışmaların içinde oyuncuyu huzursuz tutan sert bir ritim kurmaya uğraşılıyor gibi duruyor. Bu yüzden ekrandaki hareket yoğunluğu yalnızca görsel bir şov hissi yaratmıyor. Aksine tempo yükseldikçe gerilim de büyüyor. Phantom Blade Zero'nun şu anki en dikkat çekici tarafı da tam olarak burada oluşuyor: hızın içinde kontrol kaybı hissinin sürekli canlı tutmaya çalışması.



Burada dikkat çeken önemli noktalardan biri ise oyunun “şık görünme” ile “tehlikeli görünme” arasındaki çizgiyi korumaya çalışması oluyor. Çünkü birçok aksiyon oyunu zamanla yalnızca efekt yoğunluğuna dönüşebiliyor. Phantom Blade Zero ise şu an için saldırıların görsel tarafını öne çıkarırsa bile çatışmaların sertliğini kaybetmiyor gibi duruyor. Darbelerin etkisi, animasyonların keskinliği ve düşman tepkileri birleştiğinde sistem daha agresif bir karakter kazanıyor.

Bu yaklaşımın en önemli sonucu ise çatışmaların yalnızca bir gösteri alanı gibi hissettirmemesi oluyor. Oyuncu güçlü görünse bile tamamen rahat hissetmiyor. Çünkü oyunun kurduğu ritim sürekli olarak baskıyı koruyor. Bu da Phantom Blade Zero’nun aksiyonunu yalnızca estetik üzerinden değil, tehdit hissi üzerinden de beslemeye çalıştığını düşündürüyor.

Şimdilik görünen tablo, Phantom Blade Zero’nun Doğu dövüş sinemasından aldığı estetik dili yalnızca yüzeysel bir görsel tercih olarak kullanmadığını gösteriyor. Oyun bu yaklaşımı doğrudan oynanış ritmine yerleştirmeye çalışıyor gibi duruyor. Eğer bu denge tam sürümde korunabilirse, Phantom Blade Zero’nun tür içindeki en güçlü taraflarından biri tam olarak bu hareket dili olabilir.

Phantom Blade Zero’nun şu ana kadar gösterdiği dünya yapısı, yalnızca karanlık bir atmosfer oluşturmaya çalışan sıradan bir fantastik evren hissi vermiyor. Oyunun mekân tasarımlarında daha çürümüş, daha baskılı ve sürekli tehdit üreten bir yapı dikkat

çekiyor. Bu da çevre tasarımlarının yalnızca görsel arka plan olarak kullanılmadığını hissettiriyor. Çünkü gösterilen alanların büyük kısmı, oyuncuyu rahatlatmak yerine sürekli diken üstünde tutmaya çalışan bir karakter taşıyor.

Özellikle ışık kullanımı ve çevre yoğunluğu, Phantom Blade Zero’nun atmosfer tarafındaki en güçlü araçlarından biri hâline geliyor. Karanlık koridorlar, parçalanmış yapılar, yoğun gölge kullanımı ve dar geçişler birleştiğinde dünya daha boğucu bir his yaratıyor. Oyunun bazı bölümlerinde görüş alanının bilinçli şekilde sınırlandırılması da bu baskıyı destekliyor. Böylece çevre yalnızca keşif yapılan bir alan olmaktan çıkıp, çatışmanın psikolojik tarafını büyüyen aktif bir unsura dönüşüyor.

Gösterilen düşman tasarımlarında da benzer bir yaklaşım hissediliyor. Çünkü burada düşmanlar yalnızca saldırı yapan varlıklar gibi görünmüyor. Hareket biçimleri, silüetleri ve buldukları ortamla kurdukları ilişki sayesinde dünyanın çürüme hissini destekleyen parçalar hâline geliyorlar. Bu da Phantom Blade Zero’nun atmosferini yalnızca renk paletiyle değil, dünya içindeki bütün yapı taşlarıyla oluşturmaya çalıştığını düşündürüyor.

Oyunun dikkat çeken taraflarından biri de mekânların “yaşayan dünya” hissinden çok “yıpranmış dünya” hissi üretmesi oluyor. Gösterilen bölgelerde

sürekli bir geçmiş yükü hissediliyor. Çevre tasarımlarındaki kırılmışlık hissi,

kullanılan mimari detaylar ve sessizlik anları birleştiğinde dünya daha ağır bir tona bürünüyor. Bu yaklaşım Phantom Blade Zero’nun aksiyon temposuyla birleşince ortaya yalnızca hızlı değil, aynı zamanda huzursuz bir deneyim ihtimali çıkıyor.

Şu an için Phantom Blade Zero’nun atmosfer tarafındaki en büyük avantajı, görsel karanlığı mekanik baskıyla birlikte kullanmaya çalışması oluyor. Çünkü birçok oyun karanlık görünmesine rağmen oyuncuda gerçek bir tehdit hissi oluşturamıyor. Phantom Blade Zero ise şu ana kadar gösterdiği yapıyla, çevre tasarımını doğrudan gerilim üretmek için kullanıyormuş gibi duruyor. Bu da oyunun dünyasını yalnızca estetik olarak değil, hissiyat açısından da daha güçlü hâle getiriyor.

Phantom Blade Zero’nun şu ana kadar oluşturduğu ilk etki oldukça güçlü görünüyor. Ancak oyunun asıl sınavı, bu yoğunluğu ne kadar uzun süre taşıyabileceği olacak. Çünkü gösterilen oynanış videoları yüksek enerjiyle çalışıyor. Hızlı kamera hareketleri, sert animasyon geçişleri ve yoğun çatışmalar ilk bakışta güçlü bir ritim yaratıyor. Fakat aksiyon oyunlarında asıl mesele çoğu zaman ilk izlenim değil, bu yapının saatler ilerledikçe kendisini tekrar edip etmediği oluyor.

Özellikle Phantom Blade Zero gibi tempo merkezli oyunlarda çeşitlilik büyük önem taşıyor. Çünkü sistem sürekli aynı agresif ritimle ilerlerse, bir süre sonra çatışmalar etkisini kaybetmeye başlayabiliyor. Bu yüzden düşman çeşitliliği, bölüm akışı ve boss tasarımları oyunun uzun vadeli yapısını doğrudan belirleyecek unsurlar hâline geliyor. Şu ana kadar gösterilen görüntüler güçlü bir atmosfer ve dikkat çekici bir hareket dili sunuyor; ancak bunların ne kadar farklı senaryolarla destekleneceği henüz net değil.

Boss savaşları da burada kritik rol oynayacak gibi görünüyor. Çünkü Phantom Blade Zero’nun kurmaya çalıştığı baskı hissi, sıradan düşman karşılaşmalarından çok büyük ölçekli çatışmalarda gerçek değerini gösterebilir. Eğer boss tasarımları yalnızca görsel şov üretmeye odaklanırsa, oyunun şu an kurduğu sert ritim zamanla yüzeysel kalabilir. Ancak sistem oyuncuyu



PHANTOM BLADE ZERO'NUN ASIL MERAK UYANDIRAN TARAFI, HIZLI AKSIYONU NE KADAR GÖSTERDİĞİ DEĞİL; ONU NE KADAR SÜRDÜREBİLECEĞİ.

gerçekten okumaya, tempo değiştirmeye ve dikkatli oynamaya zorlayabilirse, Phantom Blade Zero'nun çatışma yapısı çok daha kalıcı bir etki bırakabilir.

Buradaki bir diğer önemli soru ise hikâye ve dünya anlatımının bu yapıyı ne kadar taşıyabileceği oluyor. Çünkü Phantom Blade Zero şu an için mekanik tarafıyla dikkat çekiyor. Atmosfer güçlü görünse bile dünyanın anlatım dili henüz tam olarak anlaşılabilir değil. Eğer oyun yalnızca aksiyon yoğunluğu üzerinden ilerlerse, bu sert tempo bir noktadan sonra oyuncuyu yorabilir. Bu yüzden karakterler, dünya geçmişi ve anlatım yapısı oyunun ritmini dengeleyecek önemli unsurlar hâline dönüşebilir.

Şimdilik Phantom Blade Zero'nun en büyük avantajı, kendi kimliğini oluşturmaya çalışan bir oyun gibi görünmesi oluyor. Çünkü oyun doğrudan belirli bir tür kalıbını tekrar etmek yerine, hız ve baskı hissini aynı potada eritmeye çalışan daha sert bir yapı kuruyor. Ancak bu yaklaşımın gerçekten güçlü hâle gelmesi için sistemin yalnızca ilk birkaç saatlik gösteri etkisine değil, uzun süreli oynanış ritmine de dayanabilmesi gerekecek.

Şu an görünen tablo umut verici. Ancak Phantom Blade Zero'nun gerçekten güçlü bir aksiyon oyununa dönüşüp dönüşmeyeceğini belirleyecek şey, ilk fragmanların yarattığı enerji değil; bu enerjinin tam sürüm boyunca ne kadar kontrollü taşınabileceği olacak.

Phantom Blade Zero'nun ilk gösterildiği andan itibaren en çok konuşulan taraflarından biri görsel yoğunluğu oldu. Oyunun kullandığı ışık sistemi, parçacık efektleri, animasyon geçişleri ve çevre detayları birleştiğinde ortaya oldukça yüksek tempolu bir görüntü çıkıyor. Ancak burada dikkat çeken asıl mesele yalnızca teknik güç değil; bu teknik yapının oynanış ritmiyle nasıl birleştiği oluyor.

Gösterilen videolarda özellikle animasyon geçişlerinin oldukça akıcı çalıştığı görül-

yor. Karakterin saldırı zincirlerinden savunmaya geçişi, yön değiştirme anları ve hareket devamlılığı kesintili görünmüyor. Bu da oyunun hız hissini yalnızca efektlerle değil, doğrudan animasyon akışıyla üretmeye çalıştığını gösteriyor. Phantom Blade Zero'nun aksiyonu bu yüzden "parlayan efektler" üzerinden değil, hareketin sürekliliği üzerinden etkileyici görünmeye başlıyor.

Bunun yanında oyunun teknik tarafta ciddi bir yük taşıdığı da hissediliyor. Çünkü ekranda aynı anda yoğun efekt kullanımı, hızlı kamera hareketleri ve yüksek çevre detayı bulunuyor. Bu yapı doğru optimize edilmezse, özellikle uzun oynanış seanslarında görsel yorgunluk oluşturma riski taşıyabilir. Phantom Blade Zero şu an için etkileyici görünse de, tam sürümde bu yoğunluğun ne kadar dengeli kullanılacağı önemli olacak.

Özellikle aksiyon oyunlarında görsel okunabilirlik kritik bir mesele hâline geliyor. Çünkü sistem ne kadar hızlı çalışırsa çalışsın, oyuncunun saldırıları, düşman hareketlerini ve çevresel tehditleri net şekilde takip edebilmesi gerekiyor. Phantom Blade Zero'nun bazı sahnelerinde bu okunabilirlik oldukça güçlü görünürken, bazı sahnelerde efekt yoğunluğu çatışmanın sertliğini görsel karmaşaya dönüştürme riski taşıyor. Bu denge, oyunun uzun vadeli oynanış kalitesini doğrudan etkileyecek unsurlardan biri olabilir.

Teknik tarafta dikkat çeken bir başka unsur da oyunun sinematik görünüm ile oynanabilirlik arasında kurmaya çalıştığı denge oluyor. Çünkü birçok aksiyon oyunu zamanla kontrol hissini ikinci plana atıp tamamen gösteri odaklı bir yapıya kayabiliyor. Phantom Blade Zero ise şu an için oyuncunun hareket hissini kaybetmeden sinematik yoğunluk oluşturmaya çalışan bir yapıya sahip gibi duruyor. Bu yaklaşım korunabilirse, oyunun görsel dili yalnızca dikkat çekici değil, aynı zamanda oynanışa hizmet eden bir yapıya dönüşebilir.

Şu an için Phantom Blade Zero'nun teknik tarafı etkileyici görünse de, asıl belirleyici



HAREKET DİLİ

Phantom Blade Zero'da aksiyon, görsel şovdan çok kontrol altında tutulmaya çalışılan bir kaos hissiyle çalışıyor gibi duruyor. Çatışmalar hızlı ilerliyor olsa bile sistem hiçbir zaman tamamen güvenli görünmüyor. Tempo yükseldikçe baskı hissi de büyüyor ve oyun, oyuncuyu sürekli ritim içinde kalmaya zorluyormuş hissi yaratıyor. Bu da Phantom Blade Zero'nun aksiyonunu yalnızca akıcı değil; aynı zamanda sert, huzursuz ve tehditkâr bir yapıya dönüştürüyor.

Özellikle saldırı geçişlerinde hissedilen ağırlık, oyunun hareket dilini daha karakterli hâle getiriyor. Phantom Blade Zero'nun şu ana kadar yarattığı en güçlü etki, hızın içinde sürekli bir kontrol kaybı ihtimali hissettirmesi oluyor.



OYUNUN KURDUĞU ATMOFER, KARANLIK FANTASTİK YAPISINI SADECE MEKÂNLARLA DEĞİL; HAREKETİN SERT VE BASKILI RİTMİYLE DE DESTEKLİYOR.

unsur bu yoğunluğun ne kadar kontrol-lü kullanılacağı olacak. Çünkü oyun ilk görüntülerde güçlü bir enerji yayıyor. Ancak bu enerjinin uzun süre boyunca akıcı, okunabilir ve dengeli kalabilmesi, Phantom Blade Zero'nun gerçek teknik başarısını belirleyecek temel unsur hâline gelecek gibi duruyor.

Phantom Blade Zero şu ana kadar en çok aksiyon yapısı ve atmosfer diliyle dikkat çekiyor. Ancak oyunun uzun süre akılda kalmasını sağlayacak temel unsur yalnızca çatışma sistemi olmayacak. Çünkü bu kadar yoğun tempolu bir yapının sürdürülebilir hâle gelebilmesi için, dünyanın ve karakterlerin de oyuncuda karşılık oluşturabilmesi gerekiyor. Şu an için Phantom Blade Zero'nun en büyük soru işaretlerinden biri tam olarak burada oluşuyor.

Gösterilen bölümlerde dünya tasarımı güçlü bir görsel karakter taşıyor. Ancak bu dünyanın anlatım tarafı henüz tam olarak okunabilmiş değil. Oyunun karanlık tonu etkileyici görünse bile, bu atmosferin yalnızca estetik bir katman mı olduğu yoksa gerçekten derin bir evren yapısıyla mı destekleneceği şimdilik belirsizliğini koruyor. Çünkü birçok aksiyon oyunu ilk etapta güçlü bir görsel enerji üretse bile, anlatım tarafı zayıf kaldığında bir süre sonra etkisini kaybetmeye başlayabiliyor.

Karakter tarafında da benzer bir durum hissediliyor. Phantom Blade Zero'nun ana karakteri hareket diliyle güçlü bir profil çiziyor. Ancak şu ana kadar karakterin iç motivasyonu, dünyayla ilişkisi ve hikâyedeki ağırlığı konusunda çok net bir yapı görülmüş değil. Bu yüzden oyunun anlatı tarafı, tam sürümde mekanik yoğunluğu dengeleyecek en kritik unsurlardan biri hâline dönüşebilir.

Özellikle Phantom Blade Zero gibi baskı ve ritim üzerine kurulu oyunlarda hikâyeye yalnızca "izlenen sahneler" üzerinden çalışmıyor. Dünya tasarımının, karakterlerin ve karşılaşmaların da anlatının bir parçası

hâline gelmesi gerekiyor. Eğer oyun bunu başarabilirse, şu an güçlü görünen atmosfer yalnızca görsel bir etki olmaktan çıkıp daha kalıcı bir hissiyata dönüşebilir.

Şu an için Phantom Blade Zero'nun en büyük avantajı, kendi tonunu oluşturma konusunda kararlı görünmesi oluyor. Oyun yalnızca hızlı bir aksiyon deneyimi üretmeye çalışmıyor; aynı zamanda sert, huzursuz ve baskılı bir dünya hissi kurmaya uğraşmıyor. Ancak bu yapının gerçekten güçlü hâle gelmesi için, aksiyonun altında taşıyıcı bir anlatım katmanına da ihtiyaç duyulacak gibi görünüyor.

Phantom Blade Zero şu an için tür içerisindeki en dikkat çekici aksiyon oyunlarından biri gibi görünüyor. Ancak oyunu öne çıkaran şey yalnızca hızlı çatışmalar ya da görsel yoğunluk değil. Asıl dikkat çeken taraf, bu hızın içinde sürekli bir baskı hissi üretmeye çalışması oluyor. Çünkü Phantom Blade Zero'nun kurduğu yapı yalnızca oyuncuyu güçlü hissettirmeye değil, aynı zamanda sürekli tehdit altında tutmaya da odaklanıyor gibi duruyor.

Şu ana kadar gösterilen oynanış bölümleri, oyunun kendi kimliğini oluşturmaya çalışan daha sert ve kontrollü bir aksiyon ritmi kurduğunu gösteriyor. Yakın dövüş yapısı, animasyon dili, atmosfer kullanımı ve dünya tasarımı birleştiğinde ortaya yalnızca "şık görünen" bir deneyim çıkmıyor. Oyun aynı zamanda huzursuzluk, agresiflik ve gerilim hissi üzerinden ilerleyen daha baskılı bir ton oluşturmaya çalışıyor.

Ancak Phantom Blade Zero'nun asıl sınavı, bu ilk etkinin ötesinde başlayacak. Çünkü fragmanların yarattığı enerji tek başına yeterli olmayacak. Oyunun ritim çeşitliliği, boss tasarımları, anlatım gücü ve uzun süreli oynanış dengesi, tam sürümde belirleyici hâle gelecek temel unsurlar olacak. Özellikle bu kadar yoğun aksiyon odaklı bir yapının tekrar hissine

düşmeden ilerleyebilmesi, Phantom Blade Zero'nun gerçek gücünü ortaya çıkaracak en önemli konu hâline geliyor.

Yine de şu an görünen tablo, Phantom Blade Zero'nun yalnızca popüler tür kalıplarını tekrar eden bir oyun olmak istemediğini gösteriyor. Oyun daha çok, hızın içindeki sertliği ve kontrol hissini merkeze alan farklı bir ritim oluşturmaya çalışıyor gibi duruyor. Eğer bu yaklaşım tam sürüm boyunca korunabilirse, Phantom Blade Zero yalnızca etkileyici görünen bir aksiyon oyunu değil; kendi temposunu kurabilen daha karakterli bir yapıya dönüşebilir. ■

NEDEN TAKİP EDİLMELİ?

Phantom Blade Zero, hızlı aksiyonu yalnızca görsel şov üzerinden değil; baskı, ritim ve kontrol hissiyle birlikte kurmaya çalışmasıyla dikkat çekiyor. Oyun, Doğu dövüş sineması estetiğini yalnızca görsel bir tercih olarak kullanmak yerine bunu doğrudan oynanış diline taşımaya uğraşmıyor gibi duruyor. Yakın dövüş sistemindeki sertlik hissi, atmosfer tarafındaki karanlık ve tehditkâr yapı ile birleştiğinde ortaya daha agresif ve karakterli bir aksiyon tonu çıkıyor. Özellikle tempo yükseldikçe gerilimi de büyüten çatışma ritmi, Phantom Blade Zero'nun şu ana kadar kendi kimliğini oluşturmaya çalışan daha farklı bir aksiyon deneyimi hissi vermesini sağlıyor.



CONTROL™ RESONANT

Control Resonant, paranormal kaosu çok daha büyük ve kırılğan bir alana taşırken; Control evreninin en tehlikeli sorusunu da ortaya atıyor: kontrol kaybolursa, geriye ne kalır?

Control'un ilk oyunu yalnızca paranormal bir aksiyon deneyimi değildi. Remedy'nin kurduğu yapı, oyuncuyu sürekli açıklanamayan olayların içinde tutarken; bunu büyük patlamalarla değil, bilinçli bir baskı hissiyle yapıyordu. Oldest House'un sürekli şekil değiştiren koridorları, anlamsız görünen belgeler, havada asılı kalan bedenler ve sessizlikle büyüyen gerilim... Control, birçok modern aksiyon oyununun aksine oyuncuyu rahatlatmak yerine huzursuz etmeyi seçiyordu.

CONTROL Resonant ise görünen kadarıyla bu huzursuzluğu daha büyük bir alana taşımaya hazırlanıyor. Ancak asıl dikkat çekici nokta, ölçeğin büyümesi değil; bakış açısının değişmesi. Çünkü bu kez merkezde Jesse Faden değil, Dylan Faden yer alıyor. Bu değişim yalnızca karakter değişimi gibi görünse de aslında Control evreninin tonunu doğrudan etkileyebilecek kadar kritik bir kırılma yaratıyor.

İlk oyunda Jesse, bilinmezliğin içine giren ve zamanla kontrolü ele geçirmeye çalışan bir karakterdi. Dylan ise tam tersine, o bilinmezliğin içinde parçalanmış bir figür olarak duruyordu. Resonant'ın Dylan'ı merkeze alması, hikâyeyi "anlamaya

çalışan biri" üzerinden değil; çoktan değişmiş bir zihnin içinden anlatma ihtimalini güçlendiriyor. Bu da Remedy'nin daha dengesiz, daha kırılmış ve psikolojik tarafı daha ağır basan bir anlatı hedeflediğini düşündürüyor.

Üstelik bu kez olayların yalnızca kapalı bir yapının içinde geçmeyeceği de oldukça açık görünüyor. CONTROL Resonant'ın Manhattan merkezli yapısı, serinin atmosferini doğrudan değiştirebilecek bir başka unsur. Çünkü Oldest House'un dar, kapalı ve yön duygusunu bozan mimarisi; Control'un baskı hissini temel parçalarından biriydi. Şehir ölçeğine çıkıldığında aynı yoğunluğu korumak çok daha zor hâle geliyor. Remedy'nin önündeki en büyük soru da burada ortaya çıkıyor:

Daha büyük bir alan, gerçekten daha güçlü bir atmosfer anlamına gelir mi?

CONTROL Resonant'ın şu ana kadar gösterdiği yapı, Remedy'nin Control evrenini yalnızca hikâyesel olarak değil; oynanış tarafında da yeniden şekillendirmek

istediğini gösteriyor. İlk oyunun çatışma sistemi büyük ölçüde hareket ritmi ve telekinetik güç akışı üzerine kuruluydu. Oyuncu çoğu zaman silahla ateş etmekten çok, çevreyi kullanarak alan kontrolü kuruyordu. Resonant ise bu yapıyı daha sert, daha yakın temaslı ve daha sistem odaklı bir noktaya taşıyacakmış gibi görünüyor.

Özellikle Aberrant silahı etrafında şekillenen yeni savaş dili, ilk oyundaki "kontrollü kaos" hissinden daha agresif bir ritme geçileceğini düşündürüyor. Ancak burada önemli olan yalnızca çatışmanın sertleşmesi değil. Remedy'nin bu kez oyuncuya daha belirgin bir karakter gelişimi, yetenek yönelimi ve build mantığı sunmaya çalıştığı hissediliyor. Bu da CONTROL Resonant'ı yalnızca bir aksiyon oyunu olmaktan çıkarıp aksiyon RPG tarafına yaklaşıyor.

Bu değişim seriye yeni bir derinlik katabilir. Çünkü Control evreni zaten mekanik olarak genişlemeye uygun bir yapıya sahipti. Paranormal yetenekler, değişken gerçeklik algısı ve Federal Bureau of Control'un kuralları; oyuncuya farklı oynanış

BU KEZ ÇATIŞMA SADECE DÜŞMANLA DEĞİL; GERÇEKLIĞİN KENDİSİYLE KURULUYOR.



yönelimleri oluşturabilecek kadar güçlü bir temel sunuyordu. Resonant'ın bu sistemi daha açık hâle getirmesi, oyuncuların kendi oyun ritmini oluşturmasına izin verebilir.

Ancak aynı değişim ciddi bir risk de taşıyor. İlk Control'ün en güçlü taraflarından biri, oyuncuyu sürekli baskı altında tutan yoğun yapı hissiydi. Oyuncu hiçbir zaman tamamen güçlenmiş hissetmiyor; aksine kontrolü kaybetme ihtimali sürekli hissediliyordu. Daha büyük alanlar, daha geniş sistemler ve RPG yönü ağır basan yapı ise bu baskıyı azaltma riski taşıyor. Çünkü ölçek büyüdükçe bilinmezlik çoğu zaman sıradanlaşmaya başlar.

Tam da bu yüzden CONTROL Resonant'ın başarısı yalnızca mekanik çeşitliliğe bağlı olmayacak. Asıl mesele, oyuncunun zihninde hâlâ aynı huzursuzluğu üretip üreteceği olacak. Remedy'nin şimdiye kadar güçlü olduğu alan tam olarak buydu: oyuncuya korku göstermeden gerilim hissettirebilmek. Resonant'ın bunu şehir ölçeğinde koruyup koruyamayacağı ise şimdiden oyunun en kritik eşiği gibi duruyor.

CONTROL Resonant'ın en dikkat çekici taraflarından biri de Remedy'nin kendi evren yapısını artık daha görünür şekilde merkeze taşımaya başlaması. Alan Wake, Control ve Federal Bureau of Control arasındaki bağlar ilk oyunda daha çok arka planda hissediliyordu. Resonant ise bu yapıyı yalnızca küçük göndermeler üzerinden değil; doğrudan dünyanın temel parçalarından biri hâline getirecekmiş gibi görünüyor.

Bu durum Control evrenini daha büyük hissettirebilir. Çünkü Remedy'nin kurduğu yapı klasik "aynı evrende geçen oyunlar" yaklaşımından biraz farklı ilerliyor. Burada mesele karakterlerin bir araya gelmesi değil; gerçekliğin sürekli kırılması. Oyuncu hangi olayın paranormal olduğunu, hangisinin gerçekten yaşandığını ya da hangi bilginin manipüle edildiğini tam olarak ayırt edemediğinde, evren doğal olarak daha tehditkâr bir hâl alıyor. Resonant'ın Manhattan ölçeğinde bunu kullanma ihtimali oldukça güçlü duruyor.

Özellikle şehir yapısının yalnızca keşif alanı olarak değil, değişken bir tehdit unsuru olarak kullanılması oyunun atmosferini belirleyecek temel faktörlerden biri olabilir. Çünkü Control evreninde mekân hiçbir zaman sadece dekor değildir. Koridorlar, objeler, ışık kullanımı ve mimari düzen; anlatının doğrudan bir parçası hâline gelir. Resonant'ın bunu açık alan hissiyle nasıl birleştireceği ise şu an oyunun en merak edilen taraflarından biri.

Burada Dylan seçiminin etkisi yeniden ortaya çıkıyor. Jesse daha dengeli, daha "merkezde duran" bir karakterdi. Dylan ise parçalanmış bir zihnin temsilcisi gibi duruyor. Eğer oyun gerçekten onun bakış açısını güçlü şekilde hissettirebilirse, Resonant yalnızca paranormal bir aksiyon deneyimi değil; zihinsel çözülmenin oynanışa yansıtıldığı daha rahatsız edici bir yapıya dönüşebilir.

Bu nedenle CONTROL Resonant için beklenti yalnızca "yeni bir Remedy oyunu" olmanın ötesine geçmiş durumda. Çünkü görünen tablo, stüdyonun güvenli bir devam oyunu üretmek yerine; Control'ün yapısını bilinçli olarak kırmaya çalıştığını gösteriyor. Bu risk başarılı olursa seri çok daha büyük bir noktaya taşınabilir. Ancak aynı risk, ilk oyunun kimliğini oluşturan yoğun atmosfer hissini dağıtma ihtimalini de beraberinde getiriyor.

Control'un ilk oyunu konuşulurken çoğu zaman akla gelen şey telekinetik güçler, uçuş mekanikleri ya da çatışma sistemi oluyor. Ancak oyunu gerçekten farklı yapan taraf bunların hiçbiri değildi. Control'ün asıl gücü, oyuncuya sürekli baskı uygulayan mekân tasarımından geliyordu. Oldest House yalnızca bir bina değildi; oyuncunun zihinsel dengesini bozan aktif bir yapı gibiydi.

Brutalist mimari tercihleri bunun en önemli parçalarından biriydi. Dev beton bloklar, bitmek bilmeyen gri koridorlar, birbirine benzeyen ofis alanları ve yön hissini bilinçli şekilde kıran tasarım dili... Oyuncu çoğu zaman nerede olduğunu tam olarak bilmiyordu. Ancak daha önemlisi, bulunduğu yerin güvenli olup olmadığından da emin olamıyordu. Remedy burada klasik

korku yöntemlerini kullanmak yerine, düzen hissini bozarak gerilim yaratıyordu.

Federal Bureau of Control'ün devlet kurumu estetiği de bu baskıyı büyüten başka bir unsurdur. Çünkü Oldest House fantastik bir yer gibi görünmüyordu. Tam tersine, fazlasıyla gerçek görünüyordu. Dosyalar, toplantı odaları, güvenlik masaları, arşiv bölümleri ve floresan ışıklarla aydınlatılmış çalışma alanları; paranormal olayları daha da rahatsız edici hâle getiriyordu. Oyuncu bir canavarın içinden geçmiyordu. Oyuncu, normal görünmeye çalışan bozulmuş bir düzenin içinde ilerliyordu.

Bu yüzden Control'ün atmosferi yalnızca "garip olaylar" üzerine kurulu değildi. Oyunun asıl başarısı, oyuncuya sürekli gözlemleniyormuş hissi verebilmesiydi. Sessizlik bile burada aktif bir araç gibi kullanılıyordu. Çoğu zaman çatışma başlamadan önce oluşan boşluk hissi, savaşın kendisinden daha fazla baskı yaratıyordu. Resonant'ın şimdi şehir ölçeğine geçmesiyle birlikte en kritik soru tam da burada ortaya çıkıyor:

Oldest House'un yarattığı yoğunluk, daha açık ve daha büyük bir yapıda korunabilecek mi?

Çünkü büyük alanlar her zaman daha güçlü atmosfer üretmez. Aksine, paranormal olan şey fazla görünür hâle geldiğinde sıradanlaşmaya başlayabilir. İlk oyunda bilinmezlik çoğu zaman kapalı kapıların arkasında saklanıyordu. Resonant ise o bilinmezliği doğrudan şehrin içine taşıma-

RİTİM NOTU

Control Resonant, ilk oyunun kapalı ve baskılı temposunu daha geniş bir ölçeğe taşımaya çalışırken; gerilimi çatışmadan çok belirsizlik, yön kaybı ve zihinsel çözülme hissiyle kuruyor gibi duruyor. Özellikle şehir ölçeğine yayılan paranormal yapı, oyunun ritmini yalnızca aksiyonla değil; sürekli büyüyen huzursuzluk hissiyle şekillendirecekmiş gibi bir izlenim bırakıyor.



CONTROL RESONANT'IN EN BÜYÜK RİSKİ, DAHA BÜYÜK VE DAHA AÇIK BİR YAPIYA DÖNÜŞMEK DEĞİL; İLK OYUNUN BASKI HİSSİNİ KORUYUP KORUYAMAMAK.

ya hazırlanıyor gibi görünüyor. Remedy bunu doğru dengelerse ortaya çok daha büyük bir paranormal gerilim çıkabilir. Ancak o baskı hissi kaybolursa, Control evreninin en güçlü taraflarından biri de zayıflamaya başlayabilir.

CONTROL Resonant'ın merkezine Dylan Faden'ı yerleştirmesi, serinin tonunu değiştirebilecek en önemli kararlardan biri gibi duruyor. Çünkü Dylan, Control evreninde hiçbir zaman yalnızca "yardım edilmesi gereken karakter" değildi. O, Federal Bureau of Control'ün ve paranatural temasın insan zihninde neye dönüşebileceğinin canlı örneğiydi. Jesse bilinmezliği çözmeye çalışan taraftayken, Dylan çoktan onun içinde kaybolmuş bir figür gibi duruyordu.

Bu fark, oyuncunun oyun dünyasını algılayış biçimini doğrudan etkileyebilir. İlk oyunda Jesse sayesinde oyuncu hâlâ bir merkez hissine sahipti. Ne kadar garip olay yaşanırsa yaşansın, Jesse çoğu

zaman mantıklı sorular soran ve kontrolü yeniden kurmaya çalışan karakterdi. Dylan ise bunun tam tersi bir noktada duruyor. Eğer Resonant gerçekten onun zihinsel kırılmalarını merkeze taşıyacaksa, oyuncu artık yaşanan olayların ne kadarının gerçek olduğundan bile emin olamayabilir.

Bu durum yalnızca hikâye anlatımını değil, atmosferin yapısını da değiştirebilir. Çünkü güvenilir anlatıcının kayb olduğu yapılar oyuncuda farklı bir gerilim yaratır. Oyuncu yalnızca çevresindeki tehdidi değil, kendi algısını da sorgulamaya başlar. Remedy'nin Alan Wake tarafında zaman zaman kullandığı bu yaklaşım, Control evreninin paranatural yapısıyla birleştiğinde çok daha rahatsız edici bir noktaya taşınabilir.

Özellikle Manhattan ölçeğinde ilerleyen bir oyunda Dylan'ın bakış açısı büyük önem taşıyor. Şehir zaten başı başına kaotik bir alan. Ancak bu kaosun, zihinsel çözümlenmeyle birleşmesi durumunda Resonant yalnızca "paranormal olayların yaşandığı bir şehir" olmaktan çıkabilir. Oyuncu zamanla hangi bölgenin gerçek-

ten değiştiğini, hangi olayın paranatural olduğunu ya da hangi görüntünün yalnızca Dylan'ın zihinsel kırılmasıyla oluştuğunu ayırt etmekte zorlanabilir.

Bu yaklaşım başarılı olursa CONTROL Resonant'ın en güçlü tarafı çatışma sistemi değil, oyuncunun gerçeklik hissini sürekli sarsabilmesi olabilir. Çünkü Control evreni her zaman bilinmezlik üzerinden güç kazandı. Ancak Resonant'ın farkı şu olabilir:

Bu kez bilinmezlik yalnızca dünyanın içinde değil, doğrudan karakterin zihninin içinde büyüyor gibi duruyor.

CONTROL Resonant'ın en kritik kırılma noktalarından biri

de serinin daha belirgin bir RPG yapısına yaklaşması olacak gibi görünüyor. İlk Control'de karakter gelişimi, silah modifikasyonları ve yetenek açılımları vardı; ancak bunlar hiçbir zaman oyunun merkezine yerleşmiyordu. Oyuncu kendisini bir "build" yaratmaya çalışan karakterden çok, bilinmezliğin içinde hayatta kalmaya çalışan biri gibi hissediyordu. Resonant ise bu dengeyi değiştirmeye hazırlanıyor olabilir.

Daha geniş yetenek sistemleri, ekipman çeşitliliği ve karakter yönelimi fikri ilk bakışta oldukça mantıklı görünüyor. Çünkü Control evreni zaten buna uygun bir temel taşıyordu. Paranatural objeler, farklı güç kullanımları ve gerçekliği bozan sistemler; oyuncuya farklı oynanış tarzları sunabilecek kadar güçlü bir altyapı oluşturuyordu. Resonant'ın bunu daha açık hâle getirmesi, oyuncuların kendi savaş ritmini oluşturmasına izin verebilir.

Ancak burada önemli bir risk bulunuyor. Atmosfer odaklı oyunlar, oyuncuya fazla "kontrol hissi" verdiğinde gerilimlerini kaybetmeye başlayabilir. Çünkü oyuncu güçlendikçe bilinmezlik hissi zayıflar. İlk Control'de Jesse güçlüydü ama hiçbir zaman tamamen güvenli hissettirmiyordu. Oyuncu çoğu zaman yeni bir koridora girerken neyle karşılaşacağını bilmiyordu. Resonant daha büyük sistemlere yöneldiğinde bu hissin korunması çok daha zor hâle gelebilir.

Özellikle loot mantığı, build optimizasyonu ve uzun süreli karakter gelişimi gibi unsurların fazla görünür olması, oyuncunun odağını atmosferden sisteme kaydırabilir. Oyuncu bir noktadan sonra "Bu alan neden rahatsız edici hissettiriyor?" sorusunu değil, "Buradan hangi ekipman düşer?" sorusunu sormaya başlayabilir. Bu da Control evreninin psikolojik ağırlığını zayıflatma riski taşır.

Öte yandan Remedy'nin tam olarak bu riski almak istemesi de mümkün görünüyor. Çünkü Resonant'ın şu ana kadarki yaklaşımı, ilk oyunun güvenli formülünü tekrar etmekten çok; onu başka bir türe doğru genişletmeye çalıştığını gösteriyor. Bu yüzden oyun başarılı olursa nedeni yalnızca daha büyük olması olmayacak. Asıl başarı, sistem büyürken atmosferin hâlâ oyuncunun üzerinde baskı kurabiliyor olmasıyla ölçülecek.



KİME YAKIN VE UZAK KALABİLİR?

CONTROL Resonant; Control evreninin atmosferini, Remedy'nin anlatı tarzını ve paranormal gizemlerini seven oyuncular için oldukça ilgi çekici bir noktada duruyor. Özellikle keşif hissinden, zihinsel belirsizliklerden ve atmosferin mekanikler kadar önemli olduğu deneyimlerden hoşlanan oyuncuların radarına girmesi muhtemel görünüyor. Buna karşılık ilk oyunun daha kapalı yapısını, yoğun koridor hissini ve doğrudan ilerleyen aksiyon ritmini tercih eden oyuncular için bazı soru işaretleri barındırabilir. Çünkü Resonant'ın şu ana kadar gösterdiği yön, Control'ü yalnızca büyütme değil; aynı zamanda onu farklı bir yapıya dönüştürmeye çalıştığını da düşündürüyor. Bu nedenle oyun, serinin mevcut hayranlarını heyecanlandırabilecek kadar tanıdık görünürken; aynı zamanda onları şaşırtabilecek kadar farklı olma potansiyeli de taşıyor.

Belki de CONTROL Resonant'ın en önemli sınavı burada yatıyor:

Oyuncuya daha fazla özgürlük verirken, aynı anda onu huzursuz hissettirmeyi sürdürebilecek mi?

CONTROL Resonant'ın şu ana kadar yarattığı tabloya bakıldığında, Remedy'nin güvenli bir devam oyunu üretmek istemediği oldukça net görünüyor. Çünkü stüdyo isterse çok daha risksiz bir yol seçebilirdi. Aynı kapalı yapı hissini koruyan, Oldest House merkezli ilerleyen ve ilk oyunun mekanik yapısını yalnızca büyüten klasik bir devam oyunu yapmak çok daha kolay olurdu. Ancak Resonant'ın şu an çizdiği yön, bunun tam tersine ilerliyor gibi duruyor.

Daha büyük alanlar, daha görünür sistemler, daha ağır RPG etkileri ve daha parçalanmış bir anlatı dili... Bunların tamamı Control evrenini genişletebilir. Ancak aynı zamanda ilk oyunun kimliğini oluşturan yoğun baskı hissini dağıtma riskini de taşıyor. Çünkü bazı oyunlar büyüdükçe güçlenir; bazıları ise büyüdükçe merkezini kaybetmeye başlar. Control'ün ilk oyunu tam olarak merkez hissiyle çalışan bir deneyimdi. Oyuncu ne kadar kaybolursa kaybolsun, oyunun ritmi hiçbir zaman dağılmıyordu.

Resonant'ın şimdi bunu şehir ölçeğine taşınması, yalnızca teknik değil; tasarimsal olarak da çok zor bir eşik anlamına geliyor. Çünkü paranormal olan şey fazla görünür hâle geldiğinde etkisini kaybetmeye başlayabilir. İlk oyunda bilinmezlik çoğu zaman sessizlikte saklıydı. Boş koridorlarda, kırmızı ışıkta ya da hiçbir şey olmayan bir odanın yarattığı huzursuzlukta... Resonant ise bu bilinmezliği daha hareketli, daha açık ve daha büyük bir yapının içine taşıyor.

Tam da bu yüzden oyunun başarısı yalnızca savaş sistemine ya da görsel ölçüsüne bağlı olmayacak. Asıl mesele, oyuncunun hâlâ kendisini "güvende hissetmeyip hissetmeyeceği" olacak. Çünkü Control evrenini özel yapan şey güç hissi değildi. Oyun, oyuncuya ne kadar güç verirse versin; onun kontrolü tamamen ele geçirdiğini hiçbir zaman hissettirmiyordu. Resonant'ın bunu koruyabilmesi durumunda ortaya yalnızca daha büyük bir devam oyunu değil, çok daha ağır bir psikolojik aksiyon deneyimi çıkabilir.

Özellikle Dylan Faden seçimi, bu ihtimali daha da ilginç hâle getiriyor. Çünkü Resonant'ın merkezinde görünen şey yalnızca paranormal tehdit değil; parçalanmış bir gerçeklik hissi. Eğer Remedy oyuncunun algısıyla gerçekten oynamayı başarır, şehir yapısı ve RPG sistemleri yalnızca "daha fazla içerik" üretmiş olmayacak. Bunlar doğrudan zihinsel baskının parçalarına dönüşebilir.

Ancak bunun tersi de mümkün. Eğer sistemler fazla görünür hâle gelir, build mantığı atmosferin önüne geçer ya da şehir yapısı paranormal hissi sıradanlaştırırsa; Resonant ilk oyunun sahip olduğu yoğunluğu kaybetmeye başlayabilir. Bu yüzden CONTROL Resonant şu anda yalnızca merak edilen bir devam oyunu değil. Aynı zamanda Remedy'nin kendi formülünü ne kadar ileri taşıyabileceğini gösterecek büyük bir sınav gibi duruyor.

Belki de oyunun en önemli tarafı tam olarak burada yatıyor:

CONTROL Resonant'ın asıl sınavı, büyüyen Control evreninin o baskı hissini hâlâ koruyup koruyamayacağı olacak.

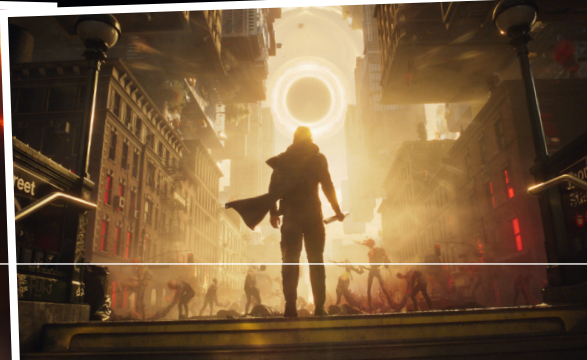


Şu an için net olan tek şey şu:

Remedy bu kez yalnızca yeni bir oyun üretmiyor gibi duruyor. Control'ün kimliğini bilinçli şekilde yeniden şekillendirmeye çalışıyor. ■

NEDEN TAKİP EDİLMELİ?

CONTROL Resonant, yalnızca ilk oyunun formülünü tekrar etmeye çalışan bir devam projesi gibi durmuyor. Remedy'nin bu kez daha büyük alanlar, daha parçalanmış bir anlatı dili ve daha ağır sistem yapılarıyla Control evrenini bilinçli şekilde dönüştürmeye çalıştığı hissediliyor. Özellikle Dylan Faden merkezli yaklaşım, oyunun psikolojik tarafını çok daha rahatsız edici bir noktaya taşıma potansiyeli oluşturuyor. Bunun yanında şehir ölçeğine yayılan paranormal yapı, ilk oyunun kapalı baskı hissini koruyup koruyamayacağı sorusunu da beraberinde getiriyor. Eğer Resonant, büyüyen yapısına rağmen oyuncunun huzursuzluk hissini kaybetmeden ilerlemeyi başarır; Control evreni yalnızca genişlemiş olmayacak, tamamen başka bir seviyeye taşınabilecek.





CRIMSON DESERT



CRIMSON DESERT'İN ASIL GÜCÜ YALNIZCA ÖLÇEĞİNDE DEĞİL; O ÖLÇEĞİ KONTROL ETMEYE ÇALIŞIRKEN YARATTIĞI SÜREKLİ BASKI VE KAOS HİSSİNDE ORTAYA ÇIKIYOR. OYUN, EN ETKİLEYİCİ ANLARINI TAM OLARAK HER ŞEYİN DAĞILMAYA YAKLAŞTIĞI NOKTALARDA ÜRETİYOR.

Crimson Desert'in ilk dakikalarında hissedilen şey yalnızca büyük bir dünya fikri değil. Çünkü oyun daha en-baştan itibaren oyuncuya sürekli hareket eden, sürekli ses çıkaran ve sürekli kendi varlığını hissettirmeye çalışan bir yapı sunuyor. Rüzgârın taşıdığı toz, uzaklarda devam eden çatışmalar, birbirine çarpan sistemler ve neredeyse hiç tamamen durmayan çevre yapısı... Crimson Desert ilk andan itibaren sakın bir keşif hissi yaratmaya çalışmıyor. Tam tersine, oyuncunun omuzlarına sürekli ağırlık bindiren bir atmosfer kuruyor.

Bu durum oyunun neredeyse bütün yapısını belirleyen temel mesele hâline geliyor. Çünkü Crimson Desert yalnızca büyük bir açık dünya üretmeye çalışmıyor; aynı zamanda bu dünyanın her an canlı kalmasını istiyor. Ancak burada önemli olan şey dünyanın gerçekten yaşayıp yaşamadığı değil, o canlılık hissinin ne kadar sürdürülebilir olduğu. Bazı anlarda oyun etkileyici bir yoğunluk yaratabiliyor. Özellikle büyük çatışmalar sırasında ortaya çıkan fiziksel karmaşa, parçalanmış çevre detayları ve sürekli hareket eden savaş alanları gerçekten kontrol edilmeye çalışılan bir kaos hissi yaratıyor. Fakat aynı yoğunluk, ilerleyen bölümlerde oyunun kendi ritmini yorabilecek bir baskıya da dönüşebiliyor.

Crimson Desert'in en dikkat çekici taraflarından biri de tam olarak burada ortaya çıkıyor. Çünkü oyun çoğu zaman oyuncunun önüne "bak ne kadar büyük bir dünya kurdum" hissi koymaktan çok, "bu dünyanın içinde ayakta kalabilecek misin?" hissini yerleştirmeye çalışıyor. Hareket sistemi, dövüş yapısı, kamera kullanımı ve çevresel yoğunluk sürekli olarak oyuncunun dikkatini zorlayan bir yapıyla ilerliyor. Bu yüzden Crimson Desert bazı anlarda klasik bir fantastik aksiyon oyunundan çok, aynı anda çalışan onlarca sistemin birbirine süründüğü büyük bir baskı alanı gibi hissettiriyor.

Özellikle çatışma anlarında oyunun temel karakteri daha net ortaya çıkıyor. Çünkü burada kurulan yapı kusursuz bir koreografi yaratmaktan çok, kontrolü kaybetmeden ilerlemeye çalışmak üzerine kurulmuş gibi duruyor. Düşman yoğunluğu arttığında kamera daha agresif hareket etmeye başlıyor, fizik sistemi bazı anlarda planlanmamış görüntüler oluşturuyor ve savaş alanı giderek daha öngörülemez hâle geliyor. İlginç olan şey ise Crimson Desert'in tam da bu dağınıklığın içinden kendi kimliğini üretmeye çalışması.

Fakat oyunun asıl sınavı teknik gösteri tarafında değil; bütün bu yoğunluğu ne kadar süre taşıyabildiğinde ortaya çıkıyor. Çünkü Crimson Desert sürekli büyümeye çalışan bir oyun. Daha büyük savaşlar, daha büyük alanlar, daha fazla sistem, daha fazla hareket... Ancak açık dünya oyunlarında ölçek büyüdükçe ritmi korumak zorlaşır. Crimson Desert da zaman zaman bu problemin sınırına yaklaşabiliyor. Bazı bölümlerde dünya gerçekten yaşayan bir yer gibi hissettirirken, bazı anlarda aynı yapı yalnızca oyuncunun dikkatini sürekli meşgul etmeye çalışan büyük bir sistem gösterisine dönüşebiliyor.

Yine de oyunun yarattığı baskı hissi kolay unutulmuş türden değil. Crimson Desert, çoğu modern açık dünya oyununun yaptığı gibi oyuncuya yalnızca özgürlük hissi vermeye çalışmıyor. Bunun yerine sürekli hareket eden, bazen yorucu hâle gelen ama aynı zamanda merak duygusunu canlı tutmayı başaran agresif bir atmosfer kuruyor. Oyunun güçlü tarafı da zayıf tarafı da tam olarak burada ortaya çıkıyor: Crimson Desert, kendi ağırlığını taşıyabildiği anlarda gerçekten etkileyici bir dünya hissi yaratabiliyor. Ancak o ağırlık kontrolden çıkmaya başladığında, aynı yapı oyuncunun ritmini bozan bir yoğunluğa dönüşebiliyor.



AĞIRLIK MERKEZİ

Crimson Desert'in ilk büyük farkı, hareket hissini yalnızca hız üzerinden kurmamasıyla ortaya çıkıyor. Çünkü oyun daha ilk çatışmalardan itibaren oyuncuya akıcı bir güç fantezisi sunmaktan çok, sürekli kontrol edilmesi gereken fiziksel bir yoğunluk hissi vermeye çalışıyor. Karakterin saldırılarındaki sertlik, darbelerin çevrede yarattığı etki ve savaş alanının sürekli hareket hâlinde olması oyunun aksiyon yapısını daha ağır ve daha baskılı bir noktaya taşıyor.

Özellikle yakın dövüş sırasında Crimson Desert'in nasıl bir ritim kurmak istediği daha net hissediliyor. Saldırıları yalnızca düşmanın canını azaltan animasyonlar gibi çalışmıyor; her çarpışma çevrede küçük bir kırılma hissi yaratmaya çalışıyor. Düşmanların geri savrulma biçimi, kameranın darbeler sırasında verdiği agresif

DÜNYA BASINCI

Crimson Desert'in dünyası oyuncuyu uzun süre tamamen rahat bırakmıyor. Yolculuk sırasında karşılaşılan küçük olaylar, uzaklarda devam eden çatışmalar, çevresel hareketlilik ve sürekli aktif kalan sistemler dünyanın hiçbir zaman tamamen sessizleşmemesine neden oluyor. Bu yaklaşım bazı anlarda güçlü bir canlılık hissi yaratıyor. Ancak aynı yoğunluk, ilerleyen saatlerde oyunun ritmini baskılayan bir yapıya da dönüşebiliyor. Crimson Desert en etkileyici anlarını bazen büyük savaşlarda değil; dünyanın kısa süreliğine yavaşladığı ve oyuncunun o ağırlığı gerçekten hissetmeye başladığı anlarda yaratıyor.

OYUNUN EN GÜÇLÜ TARAFI, BAZI ANLARDA TAM OLARAK KONTROL EDİLEMESİ GİBİ HİSSETTİRMESİ. CRIMSON DESERT, EN ETKİLEYİCİ ANLARINI DA TAM OLARAK BU KISA SÜRELİ KAOS ANLARINDA YARATYOR.

tepkiler ve çevrede oluşan fiziksel karmaşa çatışmaları daha sert gösteriyor. Bu yüzden oyunun savaşları bazı anlarda düzenli bir aksiyon koreografisinden çok, dağılmamaya çalışan yoğun bir baskı alanı gibi hissettiriyor.

Crimson Desert'in asıl karakteri ise sistemlerin üst üste binmeye başladığı anlarda ortaya çıkıyor. Kalabalık çatışmalar sırasında ekran sürekli hareket ediyor, fizik sistemi savaş alanını öngöremez hâle getirebiliyor ve oyuncunun dikkat alanı giderek daralmaya başlıyor. İlginç olan şey ise oyunun bu kaosu tamamen temizlemeye çalışmaması. Tam tersine, Crimson Desert bazı anlarda kontrolü tam anlamıyla oyuncuya bırakmak yerine, oyuncunun bu yoğunluğu yönetmesini isteyen bir yapı kuruyor.

Bu yaklaşım oyunun en güçlü taraflarından birine dönüşürken aynı zamanda önemli bir risk de yaratıyor. Çünkü yoğunluk arttıkça görsel etki yükseliyor ama okunabilirlik zaman zaman zayıflıyor. Özellikle büyük savaşlarda efekt yoğunluğu, düşman hareketliliği ve kamera baskısı aynı anda yükseldiğinde oyun kısa süreli bir karmaşa hissi oluşturabiliyor. Ancak Crimson Desert'in farklı çalışan tarafı da tam olarak burada ortaya çıkıyor. Çünkü oyun steril ve kusursuz bir aksiyon düzeni yaratmak istemiyor gibi duruyor. Bunun yerine sürekli baskı üreten, bazen oyuncunun ritmini bozan ama aynı zamanda dikkat seviyesini sürekli yukarıda tutan agresif bir yapı kuruyor.

Karakter hareketleri de bu anlayışı destekliyor. Hareket sistemi tamamen ağır bir simülasyon hissine yaslanmasa bile,

oyuncunun dünyayla fiziksel temas kurduğunu hissettirmeyi başarıyor. Koşu animasyonları, yön değişimleri ve saldırı geçişleri boyunca hissedilen ağırlık duygusu özellikle büyük yaratık savaşlarında daha belirgin hâle geliyor. Çünkü oyun bu anlarda oyuncuyu yalnızca güçlü biri gibi göstermek yerine, büyük ölçekli bir dünyanın içinde ayakta kalmaya çalışan biri gibi hissettirmeye çalışıyor.

Crimson Desert'in dövüş sistemi kusursuz değil. Bazı anlarda kendi yoğunluğunun altında ezilmeye yaklaşabiliyor. Fakat oyunun kimliği de tam olarak bu noktada ortaya çıkıyor. Çünkü burada amaç yalnızca hızlı ve gösterişli çatışmalar üretmek değil; sürekli hareket eden, sürekli baskı yaratan ve bazen kontrolden çıkmaya yaklaşan bir savaş hissi oluşturmak. Crimson Desert farklı hissettirmeyi en çok bu agresif dengesizlik anlarında başarıyor.

SİSTEMLERİN ÇARPIŞMASI

Crimson Desert'in dünyası ilk bakışta yalnızca büyük görünmüyor; aynı zamanda sürekli çalışıyormuş hissi vermeye de çalışıyor. Oyunun en dikkat çekici taraflarından biri, çevredeki sistemlerin mümkün olduğunca aynı anda aktif tutulması. Hava durumu değişimleri, fizik hesaplamaları, kalabalık çatışmalar, çevresel etkileşimler, hayvan davranışları ve anlık karşılaşmalar neredeyse sürekli birbirinin içine giriyor. Bu durum bazı anlarda gerçekten yaşayan bir dünya hissi yaratırken, bazı anlarda ise oyunun kendi yoğunluğunu taşımasını zorlaştırabiliyor.

Özellikle açık alanlarda dolaşırken Crimson Desert'in "boşluk" hissinden özellikle kaçındığı fark ediliyor. Dünya çoğu zaman sessiz kalmıyor. Uzakta devam eden bir çatışma, yolda karşılaşılan küçük olaylar, çevrede hareket eden NPC grupları veya beklenmedik fiziksel etkileşimler oyuncu-





nun sürekli yeni bir durumla karşılaşmasını sağlıyor. Bu yaklaşım ilk saatlerde güçlü bir canlılık hissi yaratıyor. Ancak ilerleyen süreçte oyunun en büyük sorusu da burada ortaya çıkıyor: Bu yoğunluk gerçekten doğal mı hissettiriyor, yoksa oyuncunun dikkatini sürekli aktif tutmaya çalışan büyük bir sistem gösterisine mi dönüşüyor?

Crimson Desert bazı anlarda bu dengeyi oldukça iyi kurabiliyor. Özellikle farklı sistemlerin plansız şekilde birbirine temas ettiği sahneler oyunun en güçlü anlarını oluşturuyor. Bir çatışmanın ortasında çevrenin fiziksel olarak dağılması, hava koşullarının savaş alanını etkilemesi veya küçük bir olayın kısa sürede büyük bir karmaşaya dönüşmesi gerçekten organik bir his yaratabiliyor. Bu anlarda oyun önceden hazırlanmış bir senaryodan çok, kendi kendine hareket eden canlı bir yapı gibi davranıyor.

Fakat aynı yapı bazen oyunun ritmini de yorabiliyor. Çünkü Crimson Desert sürekli hareket üretmeye çalıştığı için sakin anların etkisi zayıflayabiliyor. Oyuncunun yalnızca dünyayı izlemesine izin veren sessiz alanlar azaldıkça, sistem yoğunluğu zaman zaman doğal akış hissini kaybetmeye başlıyor. Özellikle art arda gelen olaylar ve sürekli yükselen çevresel hareketlilik bazı bölümlerde dünyanın gerçekten yaşayan bir yerden çok, sürekli aktif tutulmaya çalışılan büyük bir mekanizmaya dönüşmesine neden olabiliyor.

Bunun en net hissedildiği alanlardan biri de yapay zekâ davranışları oluyor. Düşman grupları ve çevresel NPC'ler bazı anlarda oldukça dinamik davranışlar sergileyebiliyor. Ancak sistem yoğunluğu yükseldiğinde oyun zaman zaman kendi davranış düzenini korumakta zorlanıyor. Bu durum özellikle büyük ölçekli çatışmalarda daha görünür hâle geliyor. Çünkü Crimson Desert aynı anda çok

fazla sistemi çalıştırmaya çalıştığında, bazı davranışlar doğal akış hissini kaybetmeye başlayabiliyor.

Yine de oyunun farklı çalışan tarafı tam olarak burada ortaya çıkıyor. Çünkü Crimson Desert kusursuz şekilde kontrol edilen bir açık dünya yapısı kurmaktan çok, sürekli hareket eden sistemlerin çarpıştığı agresif bir atmosfer yaratmaya çalışıyor. Oyunun dünyası bazen yorucu hâle gelse bile, tamamen steril hissettiren modern açık dünya tasarımlarından uzaklaşmayı başarıyor. Crimson Desert'in en güçlü anları da tam olarak bu öngörülemeyen çarpışma noktalarında ortaya çıkıyor.

DÜNYANIN RİTMİ

Crimson Desert'in açık dünyası yalnızca büyük alanlardan oluşan bir harita gibi çalışmıyor. Oyun, dünyasını sürekli hareket eden bir organizmaya dönüştürmeye çalıştığı için ritim duygusunu da klasik açık dünya yapılarından farklı kuruyor. Birçok modern oyunda keşif hissi sakinlik üzerinden ilerlerken, Crimson Desert çoğu zaman oyuncuyu rahat bırakmamayı tercih ediyor. Yolculuk sırasında karşılaşılan küçük olaylar, anlık çatışmalar, çevresel hareketlilik ve sürekli değişen atmosfer yapısı dünyanın hiçbir zaman tamamen durmamasına neden oluyor.

Bu yaklaşım ilk saatlerde oldukça etkileyici çalışıyor. Çünkü oyuncu dünyanın gerçekten kendi dışında da yaşamaya devam ettiği hissini alabiliyor. Özellikle büyük yerleşim alanlarında hissedilen yoğunluk, çevredeki karakter hareketliliği ve uzaklarda devam eden olaylar Crimson Desert'in ölçek hissini güçlendiriyor. Dünya yalnızca dekor olarak durmuyor; sürekli kendi varlığını hissettirmeye çalışıyor. Bu durum bazı anlarda oyuncunun yalnızca görev takip eden biri değil, büyük bir yapının içinde sürüklenen biri gibi hissetmesini sağlıyor.

HAREKET DİLİ

Crimson Desert çatışmalarını hız üzerinden değil, ağırlık hissi üzerinden kuruyor. Saldırı animasyonları, fiziksel çarpışmalar ve kamera hareketleri savaş alanının sürekli baskı altında hissettirmesine neden oluyor. Özellikle kalabalık çatışmalarda oyun kusursuz bir koreografi yaratmaktan çok, kontrol edilmeye çalışılan bir yoğunluk hissi üretmeye yöneliyor. Bu durum bazı anlarda okunabilirliği zayıflatırsa bile, Crimson Desert'in savaşlarına daha kirli ve daha fiziksel bir karakter kazandırıyor.

Ancak Crimson Desert'in asıl problemi de tam burada başlıyor. Çünkü oyun sürekli hareket üretmeye çalıştıkça, ritim dengesi zaman zaman bozulabiliyor. Sessizlik hissi azaldığında yoğunluk etkisini kaybetmeye başlıyor. Özellikle art arda gelen görevler, çevresel olaylar ve savaşlar dünyanın doğal akışını güçlendirmek yerine oyuncunun dikkatini sürekli ayakta tutmaya çalışan bir sisteme dönüşebiliyor. Açık dünya oyunlarında boşluk hissi bazen atmosferi büyüten önemli bir araçtır. Crimson Desert ise çoğu zaman bu boşluğu bilinçli olarak kapatmayı tercih ediyor.

Bu durum özellikle ana hikâye ilerleyişinde daha belirgin hissediliyor. Çünkü oyun dramatik ağırlık kurmaya çalışırken bile sistem yoğunluğunu geri çekmiyor. Büyük olayların ardından bile dünya tamamen sakinleşmiyor; sürekli yeni bir hareket alanı üretmeye devam ediyor. Bu yaklaşım bazı oyuncular için güçlü bir tempo hissi yaratabilir. Fakat bazı anlarda oyunun dramatik etkisini azaltan bir yoğunluğa da dönüşebiliyor. Çünkü her anın yüksek enerjiyle çalışması, zamanla hiçbir anın gerçekten nefes alma alanı yaratmamasına neden olabiliyor.

Yine de Crimson Desert'in dünyası tamamen yapay hissettiren bir yapıdan





uzak durmayı başarıyor. Bunun temel nedeni, oyunun ölçeği yalnızca görsel büyüklük üzerinden kurmaması. Dünya sürekli tepki veriyor, hareket ediyor ve oyuncunun varlığını hissediyor. Özellikle küçük sistemlerin beklenmedik şekilde birbirine temas ettiği anlar oyunun en güçlü atmosfer anlarını oluşturuyor. Bir yolculuğun kısa sürede büyük bir çatışmaya dönüşmesi ya da sıradan görünen bir karşılaşmanın kontrolsüz bir karmaşa yaratması Crimson Desert'in dünyasına karakter kazandırıyor.

Oyunun ritim problemi tam olarak başarısız bir tasarımdan değil, fazla agresif bir yoğunluk anlayışından kaynaklanıyor. Crimson Desert çoğu zaman oyuncunun dikkatini kaybetmesinden korkuyormuş gibi davranıyor. Bu yüzden dünya sürekli yeni bir hareket üretmeye çalışıyor. Fakat ilginç olan şey şu: Oyun en güçlü anlarını bazen hiçbir büyük olayın yaşanmadığı kısa geçiş anlarında yaratıyor. Çünkü Crimson Desert'in dünyası, en etkileyici hâline tam olarak o baskının kısa süreliğine yavaşladığı anlarda ulaşabiliyor.

HAREKET HALİNDEKİ DÜNYA

Crimson Desert'in görsel dünyası ilk bakışta klasik bir "yüksek bütçeli fantastik açık dünya" hissi yaratıyor gibi görünebilir. Büyük kaleler, sisli vadiler, kalabalık savaş alanları, parçalanmış çevre detayları ve sürekli hareket eden atmosfer efektleri oyunun ölçek duygusunu ilk dakikalardan itibaren güçlü biçimde hissettirmeyi başarıyor. Fakat Crimson Desert'in görsel tarafını yalnızca teknik detay seviyesi üzerinden okumak oyunun asıl karakterini kaçırmaya neden oluyor. Çünkü burada asıl önemli olan şey dünyanın ne kadar detaylı görüldüğü değil; o detayların oyuncunun üzerinde nasıl bir baskı hissi oluşturduđu.

CRIMSON DESERT BAZI ANLARDA BİR MACERA OYUNUNDAN ÇOK, AYNI ANDA ÇALIŞAN SİSTEMLERİN ÇARPIŞMASINI İZLİYORMUŞSUN GİBİ HİSSETTİRİYOR.

Oyun özellikle çevresel yoğunluğu kullanma biçimiyle dikkat çekiyor. Pek çok açık dünya oyunu geniş alan hissini boşluk üzerinden kurarken, Crimson Desert tam tersine sürekli dolu hissettiren bir yapı oluşturuyor. Uzakta yükselen dumanlar, rüzgârla hareket eden toz katmanları, çevrede dolaşan küçük NPC hareketleri, sürekli değişen hava koşulları ve savaş alanlarında ortaya çıkan fiziksel karmaşa dünyanın hiçbir zaman tamamen durağan görünmemesine neden oluyor. Bu yaklaşım bazı anlarda gerçekten etkileyici bir atmosfer yaratıyor. Çünkü oyuncu yalnızca büyük bir haritanın içinde dolaşmıyor; sürekli hareket eden bir alanın içinden geçiyormuş gibi hissediyor.

Özellikle savaş alanlarında Crimson Desert'in görsel dili çok daha agresif hâle geliyor. Kamera kullanımı, çevresel efektler ve fizik sistemi aynı anda çalışmaya başladığında oyun kontrollü bir kaos estetiği üretmeye başlıyor. Patlayan objeler, yere savrulan düşmanlar, havaya karışan toz tabakaları ve yoğun efekt kullanımı bazı anlarda savaşları düzenli bir aksiyon sahnesinden çok çökmek üzere olan bir alan gibi gösteriyor. İlginç olan şey ise oyunun bu karmaşayı temizlemeye çalışmaması. Tam tersine, Crimson Desert görsel yoğunluğu bilinçli olarak koruyor ve bu baskılı görüntü yapısını dünyanın temel karakterine dönüştürüyor.

Bu durum oyunun atmosfer gücünü yükseltirken aynı zamanda önemli bir risk de yaratıyor. Çünkü yoğunluk arttıkça okunabilirlik bazı anlarda zayıflamaya başlıyor. Özellikle büyük ölçekli çatışmalarda efekt katmanları üst üste bindiğinde oyuncunun dikkat alanı daralabiliyor. Kamera hareketlerinin sertleşmesi ve çevredeki

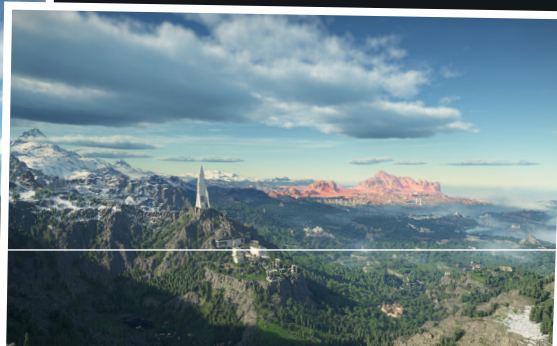
fiziksel yıkımın aynı anda artması bazı anlarda görsel baskıyı dramatik biçimde yükseltiyor. Crimson Desert'in farklı çalışan tarafı ise tam olarak burada ortaya çıkıyor. Çünkü oyun kusursuz okunabilir bir aksiyon alanı kurmaya çalışmıyor. Bunun yerine oyuncunun kendisini büyük bir karmaşanın içinde hissetmesini istiyor.

Dünyanın renk kullanımı da bu yaklaşımı destekliyor. Crimson Desert parlak fantastik tonlardan özellikle uzak duran bir görsel yapı kuruyor. Toprak tonları, kirliliği katmanlar, yoğun sis kullanımı ve bastırılmış renk paleti dünyanın daha ağır hissettirmesine yardımcı oluyor. Özellikle yağmur altında ilerleyen alanlarda veya büyük savaşlardan sonra ortaya çıkan çevresel görüntüler oyunun atmosfer gücünü ciddi biçimde yükseltiyor. Çünkü Crimson Desert temiz ve stilize bir fantastik dünya üretmekten çok, sürekli yorgun görünen bir coğrafya yaratmaya çalışıyor.

Bu kirliliği atmosfer hissi yalnızca çevre tasarımında değil, karakter animasyonlarında ve şehir yapılarında da hissediliyor. Sokaklar dar, kalabalık ve dağınık görün

SİSTEM ÇARPIŞMASI

Crimson Desert'in en güçlü anları genellikle planlanmış sahnelerde değil, farklı sistemlerin beklenmedik şekilde birbirine temas ettiği anlarda ortaya çıkıyor. Fizik sistemi, yapay zekâ davranışları, çevresel etkileşimler ve hava koşulları aynı alan içerisinde çalışmaya başladığında dünya daha canlı hissettirebiliyor. Ancak aynı yoğunluk bazı anlarda oyunun kendi ritmini zorlayan bir karmaşaya da dönüşebiliyor.





KAMERA BASKISI

Kamera, Crimson Desert'in çatışmalarında yalnızca takip aracı olarak çalışmıyor; savaşların yarattığı baskının bir parçası hâline geliyor. Özellikle büyük ölçekli çatışmalarda görüş alanının daralması, efekt yoğunluğunun yükselmesi ve hızlı yön değişimleri savaşların daha sert hissedilmesini sağlıyor. Ancak bu yaklaşım bazı anlarda okunabilirliği azaltarak oyuncunun karar verme alanını daraltabiliyor.

meye çalışıyor. İnsan yoğunluğu bazen gerçekten yaşayan bir yer hissi yaratabiliyor. Özellikle küçük çevresel detayların sürekli hareket etmesi dünyanın statik görünmesini engelliyor. Oyuncu bir bölgenin içinden geçerken yalnızca dekor izlemiyor; o alanın sürekli kendi içinde çalıştığını hissediyor.

Fakat Crimson Desert'in atmosfer gücü yalnızca kalabalık anlardan oluşmuyor. Oyunun en etkileyici taraflarından biri, bazı kısa sessizlik anlarında ortaya çıkıyor. Özellikle büyük yoğunluklardan sonra gelen kısa geçiş bölümleri dünyanın ağırlığını daha net hissettirebiliyor. Rüzgâr sesi, uzaklardan gelen metal yankıları veya boş bir alanın yarattığı geçici sessizlik oyunun baskı hissini daha güçlü hâle getiriyor. Çünkü Crimson Desert en etkileyici anlarını bazen hiçbir büyük olay yaşanmıyorken yaratabiliyor.

Ses tasarımı da görsel yapıyla sürekli birlikte çalışıyor. Oyunun müzik kullanımı çoğu zaman çevresel baskıyı destekleyen bir araç gibi ilerliyor. Özellikle büyük savaşlarda kullanılan düşük frekanslı sesler ve yoğun metal çarpışmaları dünyanın fiziksel sertliğini daha görünür hâle getiriyor. Bazı anlarda çevredeki ses yoğunluğu oyuncunun karar verme hissini bile baskılamaya başlıyor. Bu durum özellikle büyük ölçekli savaşlarda ciddi bir atmosfer gücü

oluşturuyor. Çünkü Crimson Desert yalnızca büyük görünmeye çalışmıyor; aynı zamanda oyuncunun üzerinde fiziksel bir baskı hissi kurmak istiyor.

Hava durumu sistemi de oyunun görsel karakterinin önemli parçalarından biri hâline geliyor. Sis katmanları, ani yağmur geçişleri, yoğun rüzgâr efektleri ve çevresel parçacık kullanımı dünyanın sürekli değişiyormuş hissi vermesine yardımcı oluyor. Özellikle uzak görüşün sisle kapandığı alanlarda oyun kısa süreli bir bilinmezlik hissi yaratabiliyor. Bu durum keşif duygusunu büyütürken aynı zamanda dünyanın tehdit hissini de artırıyor. Çünkü Crimson Desert çoğu zaman oyuncuya tamamen güvenli bir alan hissi vermiyor.

Bununla birlikte oyunun görsel yaklaşımı zaman zaman kendi ağırlığının altında kalmaya yaklaşabiliyor. Çünkü Crimson Desert sürekli etkileyici görünmeye çalıştığında, bazı sahnelerin dramatik gücü azalabiliyor. Sürekli yüksek yoğunluk kullanımı, bazı görsel anların etkisini törpüleyebiliyor. Özellikle art arda gelen büyük ölçekli sahnelerde oyun bazen oyuncunun dikkatini dinlendirecek alan yaratmakta zorlanıyor. Bu durum atmosferin zayıf olmasından değil, tam tersine fazla agresif kullanılmasından kaynaklanıyor.

Yine de Crimson Desert'in görsel dünyası modern açık dünya oyunları arasında farklı bir kimlik oluşturmayı başarıyor. Çünkü burada kurulan atmosfer yalnızca "güzel manzaralar" üzerinden çalışmıyor. Oyun, görseelliği sürekli baskı üreten bir sistemin parçası hâline getiriyor. Dünya bazen yorucu, bazen fazla yoğun ve bazen bilinçli olarak karmaşık hissettirebiliyor. Ancak tam da bu nedenle Crimson Desert steril bir açık dünya olmaktan uzaklaşıyor.

Oyunun en güçlü atmosfer anları, dünyanın tamamen kontrolden çıkmaya yakla-

ştığı o kısa anlarda ortaya çıkıyor. Büyük bir savaşın ortasında görüş mesafesinin tozla kapanması, kamera hareketlerinin sertleşmesi, fizik sisteminin çevreyi dağıtmaya başlaması ve müzik yoğunluğunun yükselmesi Crimson Desert'in temel karakterini net biçimde ortaya koyuyor. Çünkü bu oyun görsel gücünü yalnızca detay seviyesinden değil; sürekli çökme-yeye yaklaşan büyük bir dünyanın yarattığı baskı hissinden alıyor.

HİKÂYE VE KARAKTERLER

Crimson Desert'in hikâyesi klasik fantastik anlatı yapılarından tamamen uzaklaşmaya çalışmıyor. Politik çatışmalar, parçalanmış güç dengeleri, kişisel hesaplaşmalar ve büyük ölçekli savaş atmosferi oyunun temel anlatı omurgasını oluşturuyor. Fakat Crimson Desert'in hikâye tarafındaki asıl meselesi, anlattığı olaylardan çok bu olayları dünyanın sürekli hareket eden yapısının içinde nasıl taşıdığıyla ilgili hâle geliyor.

Çünkü oyun dramatik yapıyı çoğu zaman sakın sahneler üzerinden değil, sürekli hareket eden büyük bir dünyanın içinde kurmaya çalışıyor. Bu durum bazı anlarda oldukça etkileyici çalışıyor. Özellikle büyük çatışmaların ardından gelen kısa sessizlik anları veya karakterlerin dünyanın ağırlığı altında eziliyormuş gibi hissettirdiği sahneler Crimson Desert'in dramatik tonunu güçlendirebiliyor. Dünya yalnızca arka planda duran bir dekor gibi davranmıyor; anlatının baskısını sürekli karakterlerin üzerine taşıyor.

Ana karakterin yazımı da bu yaklaşımı destekliyor. Crimson Desert oyuncuyu tamamen kusursuz bir kahramanın içine yerleştirmeye çalışmıyor. Karakterin taşıdığı yorgunluk hissi, dünyanın sürekli çatışma üreten yapısıyla birleşince daha sert bir atmosfer oluşuyor. Özellikle bazı diyaloglarda ve geçiş sahnelerinde





KARŞILAŞMA NOTU

Oyunun en etkileyici karşılaşmaları genellikle en büyük savaşlar değil. Görüş mesafesinin düştüğü, hava koşullarının sertleştiği ve çevresel sistemlerin devreye girdiği çatışmalar daha kalıcı bir etki bırakıyor. Çünkü bu anlarda Crimson Desert yalnızca düşmanlarla mücadele edilen bir oyun olmaktan çıkıp, oyuncunun dünyanın baskısıyla mücadele ettiği bir deneyime dönüşüyor.

oyunun politik yapıyı romantikleştirmek yerine daha kirlili ve daha baskılı göstermeye çalıştığı hissediliyor. Bu durum anlatının atmosfer gücünü yükselten önemli taraflardan biri hâline geliyor.

Fakat oyunun hikâye tarafı, sistem yoğunluğunun altında zaman zaman ritim problemi yaşamaya başlıyor. Çünkü Crimson Desert sürekli yeni olay, yeni hareket ve yeni çatışma üretmeye çalıştığı için dramatik ağırlığın oyuncunun üzerinde kalma süresi kısalabiliyor. Büyük bir hikâyeye anının hemen ardından yeniden açık dünya yoğunluğuna dönüşmesi, bazı sahnelerin etkisini zayıflatabiliyor. Özellikle ana anlatının nefes almak istediği anlarda bile dünyanın sürekli aktif kalması oyunun dramatik ritmini parçalayabiliyor.

Yan görev yapısı da bu konuda iki farklı sonuç üretiyor. Bazı yan görevler gerçekten dünyanın politik yapısını ve sosyal atmosferini büyütme başarıyor. Özellikle küçük karakter hikâyeleri ve bölgesel çatışmalar dünyanın yalnızca büyük savaşlardan oluşmadığını hissettirebiliyor. Ancak bazı görevler sistem yoğunluğunu artırmak dışında anlatıya güçlü bir katkı sağlayamıyor. Bu durum oyunun zaman zaman "hikâye anlatmak" ile "dünyayı sürekli aktif tutmak" arasında kararsız kaldığı hissini oluşturuyor.

Crimson Desert'in en güçlü tarafı ise hikâyeyi tamamen sinematik gösterilere yaslamaması. Oyun bazı anlarda dramatik ağırlığı doğrudan dünyanın fiziksel hissi üzerinden kuruyor. Yıkılmış alanlar, savaş sonrası sessizlikler, karakterlerin çevreyle kurduğu sert ilişki ve dünyanın sürekli baskı altında görünmesi anlatının tonunu güçlendiriyor. Çünkü Crimson Desert çoğu zaman hikâyesini yalnızca diyaloglarla değil, dünyanın taşıdığı yorgunluk hissiyle anlatmaya çalışıyor.

Yine de oyunun anlatı tarafı kusursuz bir denge kuramıyor. Açık dünya yoğunluğu arttıkça hikâyenin etkisi bazı bölümlerde geri planda kalabiliyor. Özellikle sistemlerin sürekli hareket ettiği anlarda oyuncunun dramatik bağ kurma süresi kısalıyor. Fakat ilginç olan şey şu: Crimson Desert'in hikâyesi tam olarak bu düzensiz yapı sayesinde kendi karakterini oluşturuyor. Çünkü burada anlatılan dünya hiçbir zaman tamamen sakinleşmiyor. Bu yüzden oyunun hikâyesi de kusursuz bir destandan çok, sürekli dağılmaya yaklaşan büyük bir düzenin içinde ayakta kalmaya çalışan insanların hikâyesi gibi hissettiriyor.

DAĞILMAYA YAKIN DENGE

Crimson Desert kusursuz çalışan bir açık dünya oyunu olmaya çalıştığında değil, kendi kontrolünü kaybetmeye yaklaşan anlarda karakter kazanmaya başlıyor. Çünkü oyunun asıl gücü yalnızca büyük görünmesinden değil; o büyüklüğü sürekli hareket hâlinde tutmaya çalışırken yarattığı baskı hissinden ortaya çıkıyor. Dünya bazen yorucu, bazen fazla yoğun ve bazı anlarda bilinçli olarak dağınık hissettirebiliyor. Fakat tam da bu nedenle Crimson Desert steril bir sistemler toplamına dönüşmüyor.

Oyunun en dikkat çekici tarafı, açık dünyasını yalnızca keşfedilen bir alan gibi kurmaması. Bunun yerine oyuncuyu sürekli hareket eden, sürekli tepki veren ve bazen kontrol edilmesi zorlaşan büyük bir yapının içine bırakıyor. Çatışmaların fiziksel sertliği, dünyanın taşıdığı yorgunluk hissi ve sistemlerin birbirine sürtündüğü anlarda oluşan kısa süreli kaos Crimson Desert'in temel kimliğini oluşturuyor. Oyun en güçlü anlarını her şeyin kusursuz çalıştığı noktalarda değil; dünyanın kısa süreliğine kontrolden çıkmaya yaklaştığı anlarda yaratıyor.

Fakat bu agresif yapı beraberinde önemli problemler de getiriyor. Sürekli yoğunluk hissi bazı bölümlerde dramatik ritmi zayıflatabiliyor. Açık dünya sistemi oyuncuya yeterince nefes alanı bırakmadığında bazı sahnelerin etkisi kısa sürede kaybolabiliyor. Özellikle büyük çatışmalarda yükselen görsel karmaşa ve sistem yoğunluğu zaman zaman oyunun okunabilirliğini azaltıyor. Crimson Desert bazı anlarda kendi büyüklüğünü taşımakta zorlanıyormuş hissi yaratabiliyor.

Yine de oyunun farklı çalışan tarafı tam olarak burada ortaya çıkıyor. Çünkü Crimson Desert çoğu modern açık dünya oyununda olduğu gibi tamamen güvenli, tamamen kontrollü ve tamamen steril bir deneyim üretmeye çalışmıyor. Bunun yerine bazen dengesizleşen, bazen yorucu hâle gelen ama aynı zamanda sürekli canlı kalmayı başaran agresif bir dünya kuruyor. Bu yaklaşım herkes için kusursuz çalışmayabilir. Ancak Crimson Desert'in akılda kalıcı tarafı da tam olarak bu riskli yapıdan doğuyor.

Sonuç olarak Crimson Desert'in en büyük başarısı, oyuncuya yalnızca büyük bir dünya göstermesi değil; o dünyanın ağırlığını sürekli hissettirebilmesi oluyor. Oyun bazen

CRIMSON DESERT'İN ASIL GÜCÜ YALNIZCA ÖLÇEĞİNDE DEĞİL; O ÖLÇEĞİ KONTROL ETMEYE ÇALIŞIRKEN YARATTIĞI SÜREKLİ BASKI VE KAOS HİSSİNDE ORTAYA ÇIKIYOR.





RİTİM KIRILMALARI

Crimson Desert dünyanın hareketini neredeyse hiçbir zaman tamamen durdurmuyor. Yeni görevler, karşılaşmalar, çatışmalar ve çevresel olaylar oyuncunun dikkatini sürekli aktif tutmaya çalışıyor. Bu yaklaşım ilk saatlerde güçlü bir tempo hissi yaratırken, ilerleyen bölümlerde sessiz anların eksikliği daha görünür hâle geliyor. Çünkü bazı sahneler daha fazla hareketten değil, daha fazla duraksamadan güç kazanabileceği hissi yaratıyor. Oyunun ritmi tamamen bozulmuyor, ancak sürekli yükselmeye çalışan yoğunluk bazı anlarda dramatik ağırlığın oyuncunun üzerinde yeterince uzun süre kalmasını zorlaştırabiliyor.

kendi sistemlerinin altında ezilmeye yaklaşırsa bile, tam da bu düzensiz enerji sayesinde karakter kazanıyor. Çünkü Crimson Desert kusursuzluk hissi yaratmaya çalışmıyor. Onun yerine sürekli hareket eden, sürekli baskı üreten ve her an biraz daha dağılabileceği gibi duran büyük bir dünyanın içinde yaşamaya çalışmanın hissini kuruyor.

DEVAM SKORU

Crimson Desert'in uzun vadeli gücü yalnızca içerik miktarından değil, dünyanın oyuncunun zihninde ne kadar süre yaşamaya devam ettiğinden ortaya çıkıyor. Çünkü oyun ilk saatlerden itibaren yalnızca büyük bir açık dünya sunmaya çalışmıyor; aynı zamanda sürekli hareket eden, sürekli baskı üreten ve oyuncunun dikkatini sürekli diri tutmaya çalışan agresif bir yapı kuruyor. Bu durum kısa vadede oldukça etkileyici çalışıyor. Özellikle sistemlerin birbirine temas ettiği anlarda ortaya çıkan öngörülemesizlik hissi, oyuncunun dünyaya geri dönme isteğini canlı tutabiliyor.

Oyunun en güçlü taraflarından biri, dünya-

OYUNUN EN ETKİLEYİCİ TARAFI DÜNYASININ BÜYÜKLÜĞÜ DEĞİL; O DÜNYANIN HIÇ DURMUYORMUŞ GİBİ HİSSETTİRMESİ.

nın tamamen tüketilmiş hissi vermemesi. Crimson Desert bazı anlarda yalnızca görev tamamlanan bir açık dünya gibi çalışmıyor; oyuncunun içinde yeniden dolaşmak isteyebileceği büyük bir baskı alanına dönüşüyor. Özellikle fizik sistemi, çevresel yoğunluk ve çatışma yapısı birleştiğinde oyun tekrar eden içerik hissini kısa süreliğine kırmayı başarabiliyor. Çünkü bazı karşılaşmalar tamamen planlanmış sahnelerden çok, o an oluşuyormuş gibi hissettiren küçük kaos anları yaratabiliyor.

Fakat oyunun uzun vadeli riski de tam olarak burada ortaya çıkıyor. Crimson Desert sürekli yüksek yoğunlukla çalıştığı için zamanla kendi ritmini tüketmeye başlayabiliyor. Dünya oyuncuyu sürekli aktif tutmaya çalıştığında, bazı sistemlerin yarattığı ilk etki zayıflayabiliyor. Özellikle açık dünya aktiviteleri arttıkça kısa sessizlik anları daha değerli hâle geliyor. Çünkü oyunun atmosferi en güçlü hâline bazen hiçbir büyük olay yaşanmıyorken ulaşıyor.

Yine de oyunun geri çağırma hissi zayıf değil. Bunun temel nedeni, Crimson Desert'in tamamen steril bir sistem düzeni kurmaması. Dünya bazen dengesizleşiyor, sistemler birbirinin üzerine çıkıyor ve oyun zaman zaman kendi yoğunluğu altında zorlanıyormuş hissi yaratıyor. Ancak tam da bu düzensizlik, dünyanın yaşayan bir yer gibi algılanmasına yardımcı oluyor. Oyuncu yalnızca görevleri değil, dünyanın kendisini de yeniden görmek isteyebiliyor.

Crimson Desert'in uzun ömürlü olup olmayacağını belirleyecek şey de bu denge olacak. Çünkü oyun içerik miktarından çok, yarattığı baskı hissini ne kadar süre canlı kalabildiğiyle hatırlanacak gibi duruyor. Eğer bu yoğunluk zamanla tekrar hissine dönüşmezse, Crimson Desert uzun süre konuşulan bir deneyime dönüşebilir.

DENGE

İŞLEYENLER

- **Sürekli hareket üreten açık dünya yapısı, dünyanın yaşayan bir yer gibi hissedilmesine yardımcı oluyor.**
- Fizik sistemi ve çevresel etkileşimler, çatışmaların aynı şekilde tekrar etmesini engelleyen küçük farklılıklar yaratabiliyor.
- **Büyük ölçekli savaşlar, oyunun kurtmaya çalıştığı baskı ve karmaşa hissini güçlü biçimde destekliyor.**
- Dünyanın görsel yoğunluğu, keşif hissini yalnızca ölçek üzerinden değil atmosfer üzerinden de besliyor.
- **Karakter hareketleri ve saldırı animasyonları, çatışmalara fiziksel bir ağırlık hissi kazandırmayı başarıyor.**
- Kirli ve yorgun görünen fantastik dünya tasarımı, oyunun atmosferini güçlendiren önemli unsurlardan biri hâline geliyor.

ZORLANANLAR

- **Sürekli yüksek tempoda ilerleyen dünya yapısı, bazı bölümlerde oyuncuya yeterli nefes alanı bırakmıyor.**
- Görsel efekt yoğunluğu ve kalabalık çatışmalar, savaşların okunabilirliğini zaman zaman zayıflatabiliyor.
- **Açık dünya aktivitelerinin yoğunluğu arttıkça ana anlatının etkisi bazı bölümlerde geri planda kalabiliyor.**
- Bazı sistemlerin aynı anda çalışmaya başlaması, dünyanın doğal akışından çok tasarlanmış bir yoğunluk hissi yaratabiliyor.
- **Yan görevlerin tamamı dünyanın politik ve sosyal yapısını aynı ölçüde desteklemiyor.**
- Oyunun sürekli hareket üretme isteği, bazı atmosfer anlarının etkisini tam olarak yerleştirmeden ilerlemesine neden olabiliyor.

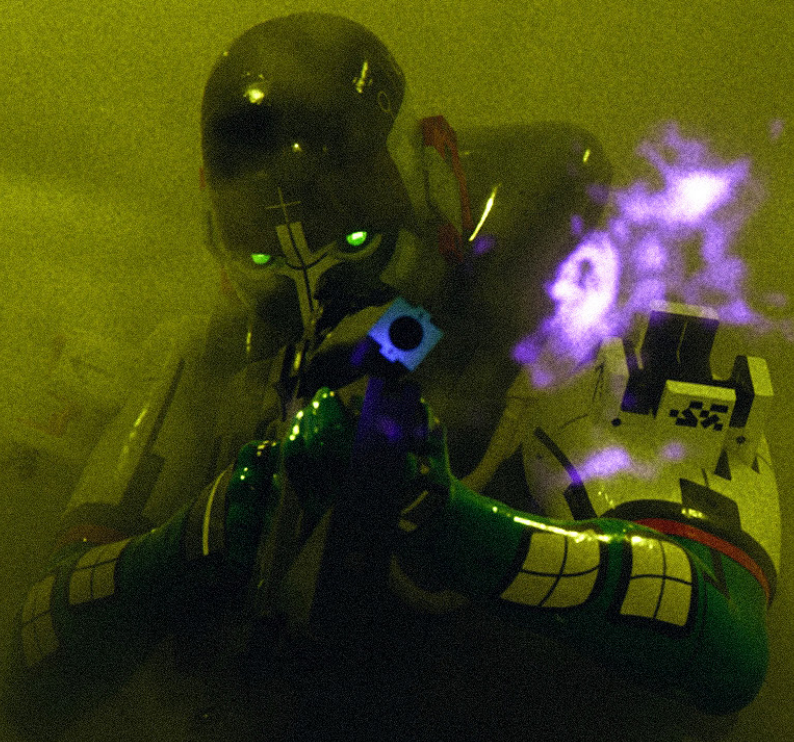
ÖLÇÜM

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

ORTALAMA

8,2





MARATHON™

MARATHON'UN ASIL GÜCÜ ÇATIŞMALARINDA DEĞİL; O ÇATIŞMALAR YAŞANMADAN ÖNCE YARATTIĞI BELİRSİZLİK VE KAYBETME KORKUSUNDA ORTAYA ÇIKIYOR. OYUN, EN ETKİLEYİCİ ANLARINI ÇOĞU ZAMAN TETİĞE BASILDIĞINDA DEĞİL, BASIP BASMAMAYA KARAR VERİLİRKEN ÜRETİYOR.

Marathon'un ilk birkaç saatinde hissedilen şey çoğu zaman güç değil, huzursuzluk oluyor. Çünkü oyun oyuncuyu klasik rekabetçi FPS'lerde olduğu gibi sürekli çatışma aramaya teşvik etmiyor. Tam tersine, her karşılaşmanın gerçekten gerekli olup olmadığını sorgulatıyor. Haritada geçirilen her dakika, taşınan her ekipman ve duyulan her uzak silah sesi oyuncunun üzerinde yavaş yavaş büyüyen bir baskı oluşturmaya başlıyor.

Bu baskının kaynağı yalnızca rakip oyuncular değil. Extraction yapısının merkezine yerleştirilen kaybetme korkusu, oyunun bütün ritmini belirleyen temel unsur hâline geliyor. Çünkü Marathon'da elde edilen her başarı aynı zamanda yeni bir risk anlamına geliyor. Çantaya giren her değerli eşya, çıkış noktasına ulaşılan kadar korunması gereken yeni bir yük oluşturuyor. Böylece oyun ilerledikçe çatışmalar yalnızca bir mücadeleye değil, bir hesaplamaya dönüşüyor. Oyuncu her yeni kararda yalnızca ne kazanabileceğini değil, neyi kaybedebileceğini de düşünmek zorunda kalıyor.

İlginç olan şey ise Marathon'un bu gerilimi sürekli aksiyonla kurmaması. Sessizlikler, boş alanlar ve görünmeyen tehdit hissi oyunun atmosferini şekillendiren temel yapı taşları arasında yer alıyor. Çatışmalar

başladığında değil, başlama ihtimali ortaya çıktığında tansiyon yükseliyor. Oyuncu çoğu zaman rakibini görmeden önce onun var olabileceğini düşünmeye başlıyor. Bu nedenle oyunun en gergin anları bazen ilk merminin atıldığı anlar değil, ilk merminin atılabileceği anlar oluyor.

Marathon'un kurduğu dünya da bu hissi sürekli destekliyor. Haritalar ilk bakışta geniş ve özgür görünse de hiçbir zaman tamamen güvenli hissettirmiyor. Oyuncu ilerledikçe yalnızca yeni alanlar keşfetmiyor; aynı zamanda çevresini okumaya başlıyor. Açık bir alan neden bu kadar boş? Uzakta duyulan silah sesi ne kadar yakın? Sessiz görünen bir yapı gerçekten terk edilmiş olabilir mi? Oyun çoğu zaman bu soruların net cevaplarını vermiyor. Bunun yerine oyuncunun zihninde sürekli çalışan bir belirsizlik alanı yaratıyor.

Bungie'nin yıllardır güçlü olduğu FPS temelleri burada da hissediliyor. Hareket akıcılığı, silah kullanımı ve çatışmaların ritmi oldukça sağlam bir yapı sunuyor. Ancak Marathon bu mekanik gücü oyuncuyu sürekli hızlandırmak için kullanmıyor. Aksine, çoğu zaman daha dikkatli düşünmeye ve daha kontrollü hareket etmeye zorluyor. Bu nedenle oyun bazı anlarda reflekslerden

çok karar verme becerisini test ediyor. Bir çatışmayı kazanmak önemli olabiliyor, ancak bazen o çatışmaya hiç girmek daha değerli bir karar hâline gelebiliyor.

Marathon'un ilginç taraflarından biri de burada ortaya çıkıyor. Çünkü oyun oyuncuya sürekli daha fazla içerik göstermeye veya daha büyük ödüller dağıtmaya çalışmıyor. Onun yerine oyuncunun sahip olduklarıyla kurduğu ilişkiyi değiştiriyor. Bulunan bir ekipman yalnızca yeni bir eşya olmuyor; aynı zamanda korunması gereken yeni bir sorumluluğa dönüşüyor. Böylece oyunun ilerleme hissi yalnızca kazanç üzerinden değil, kaybetmeme isteği üzerinden de çalışmaya başlıyor.

Fakat Marathon'un asıl meselesi burada başlıyor. Çünkü oyunun kurduğu sistem yalnızca nişan alma becerisini değil, oyuncunun risk alma biçimini de sürekli sorguluyor. Kaybetme korkusu, sessizlik, loot ekonomisi ve atmosfer aynı hedef doğrultusunda çalışıyor. Oyuncu çoğu zaman rakiplerinden önce kendi kararlarıyla mücadele ediyor.

Ve bütün bu yapı tek bir sorunun etrafında şekilleniyor:

Bir dakika daha içeride kalmaya değer mi?



KAYBETME KORKUSU

Marathon'un en ilginç tarafı, oyuncuya sürekli kazanmayı vaat eden bir oyun gibi davranmaması. Pek çok rekabetçi FPS oyuncuyu daha güçlü hissettirmek, daha fazla çatışmaya sokmak ve daha fazla zafer anı üretmek üzerine çalışırken Marathon farklı bir yol izliyor. Çünkü burada asıl belirleyici unsur ne kadar kazandığınız değil, ne kadar kaybetmeyi göze alabildiğiniz oluyor.

Extraction yapısının temelinde zaten bu fikir yatıyor. Haritaya giren oyuncu yalnızca rakiplerle değil, taşıdığı riskle de mücadele ediyor. Toplanan ekipmanlar, elde edilen kaynaklar ve başarılı geçen karşılaşmalar oyuncunun üzerindeki yükü giderek artırıyor. İlginç olan nokta ise bu yükün avantajdan çok baskı yaratmaya başlaması. Çünkü çantadaki her değerli eşya, öldüğünde anda kaybedilebilecek yeni bir risk anlamına geliyor.

Bu durum oyunun karar mekanizmasını doğrudan değiştiriyor. Normal şartlarda oyuncunun amacı daha fazla çatışmaya girmek gibi görünse de Marathon çoğu zaman tam tersini düşündürüyor. Uzakta duyulan bir silah sesi, haritada görülen hareketlilik ya da değerli bir bölgeye yaklaşmak bazen saldırı isteği yaratmıyor; aksine geri çekilme düşüncesini tetikliyor. Çünkü oyunun kurduğu ekonomi, cesareti ödüllendirdiği kadar kaybetmeyi de cezalandırıyor.

Marathon'un yarattığı gerilim büyük ölçüde burada ortaya çıkıyor. Oyuncu çoğu zaman bir düşmanla karşı karşıya geldiğinde değil, karşılaşma ihtimali oluştuğunda baskı hissetmeye başlıyor. Çatışmanın sonucu bilinmediği için her karar küçük bir kumara dönüşüyor. Elde edilen ganimet arttıkça bu

baskı da büyüyor. Haritada birkaç dakika daha kalmak mantıklı mı? Bir bina daha araştırılmalı mı? Yoksa eldekiyle çıkış noktasına yönelmek daha mı güvenli?

Oyunun en güçlü taraflarından biri, bu soruların tek bir doğru cevabının olmaması. Çünkü Marathon oyuncuyu belirli bir davranış biçimine zorlamak yerine sürekli değerlendirme yapmaya itiyor. Aynı durum farklı oyuncularda farklı sonuçlar doğurabiliyor. Bir oyuncu daha büyük ödül için risk almaya karar verirken, başka bir oyuncu mevcut kazancını korumayı tercih edebiliyor. Böylece oyunun ürettiği gerilim yalnızca mekaniklerden değil, oyuncunun kendi kararlarından beslenmeye başlıyor.

Fakat bu sistem beraberinde önemli bir soru da getiriyor. Kaybetme korkusu üzerine kurulan yapı uzun vadede ne kadar sürdürülebilir? Çünkü baskı doğru kullanıldığında heyecan yaratabiliyor, ancak sürekli tekrarlandığında yorgunluğa da dönüşebiliyor. Marathon'un uzun ömürlü olup olmayacağını belirleyecek noktalardan biri de tam olarak burada yatıyor. Oyuncunun risk alma isteği ile kaçınma refleksi arasındaki denge bozulduğu anda sistemin ürettiği gerilim de etkisini kaybetmeye başlayabilir.

Yine de şu an ortaya çıkan tabloya bakıldığında Marathon'un en güçlü silahının tüfekleri ya da ekipmanları olmadığı söylenebilir. Oyunun asıl gücü, oyuncunun zihnine yerleştiği o küçük soruda yatıyor:

Bir dakika daha içeride kalmaya değer mi?

SESSİZLİĞİN KULLANIMI

Marathon'un baskı hissini taşıyan tek unsur kaybetme korkusu değil. Oyunun atmosferi

de bu gerilimi sürekli besleyen ikinci bir katman oluşturuyor. Özellikle ses tasarımı ve sessizlik kullanımı, Bungie'nin burada yalnızca bir çatışma oyunu üretmeye çalışmadığını gösteren en önemli unsurlardan biri hâline geliyor.

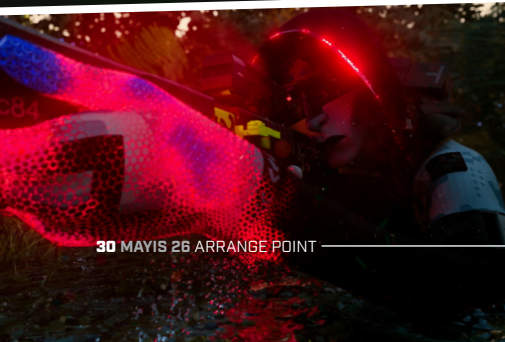
Pek çok çok oyunculu FPS sürekli hareket üretmeye çalışır. Arka planda duyulan sesler, çatışmalar, bildirimler ve görsel efektler oyuncuya her an bir şeylerin yaşandığını hissettirir. Marathon ise zaman zaman bunun tam tersini yapıyor. Oyuncuyu uzun süre yalnız bırakabiliyor. Haritada ilerlerken çevrede hiçbir şey olmuyormuş gibi görünen anlar yaşanabiliyor. Ancak bu boşluk hissi rahatlatıcı olmaktan çok huzursuz edici bir etki yaratıyor.

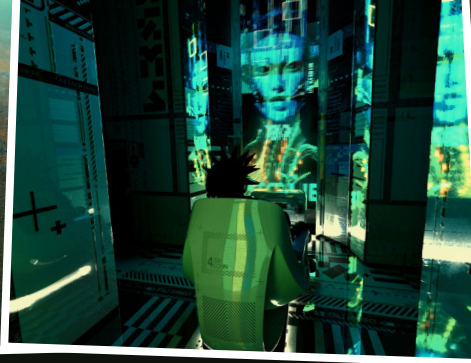
Çünkü oyunun dünyası hiçbir zaman tamamen güvenli hissettirmiyor. Sessizlik çoğu zaman tehlikenin ortadan kalktığını değil, henüz görünmediğini düşündürüyor. Uzakta duyulan bir silah sesi, kapalı bir yapının içinden gelen belirsiz bir hareket ya da boş görünen bir koridor bile oyuncunun dikkatini sürekli yüksek tutmasına neden oluyor. Oyun, tehdidi doğrudan göstermeden önce onun ihtimalini hissettirmeye çalışıyor.

Bu yaklaşım çatışmaların değerini de artırıyor. Sürekli aksiyon yerine kontrollü bir ritim kurulduğunda karşılaşmalar daha sert hissediliyor. Çünkü oyuncu yalnızca refleksleriyle değil, bir süredir taşıdığı psikolojik baskıyla da yüzleşmek zorunda kalıyor. Özellikle değerli ekipmanlarla haritada dolaşıldığı anlarda en küçük ses bile normalden daha önemli hâle geliyor.

Marathon'un atmosfer tarafında dikkat çeken başka bir nokta da görsel tasarım ile ses tasarımının aynı hedef doğrultusunda çalışması. Minimalist bilim kurgu estetiği, temiz yüzeyler ve geniş boşluklar ilk bakışta sakin bir dünya hissi yaratıyor. Ancak bu sakinlik çoğu zaman güven vermiyor. Tam

MARATHON'UN ASIL GÜCÜ ÇATIŞMALARINDA DEĞİL; O ÇATIŞMALAR YAŞANMADAN ÖNCE YARATTIĞI BELİRSİZLİK VE KAYBETME KORKUSUNDA ORTAYA ÇIKIYOR.





tersine, oyuncunun sürekli çevresini kontrol etmesine neden olan bir gerginlik üretiyor. Böylece oyunun kurduğu baskı yalnızca mekaniklerden değil, dünyanın taşıdığı ruh hâlinde de besleniyor.

Bu yüzden Marathon'un gerilim anlayışı klasik korku oyunlarından veya aksiyon oyunlarından farklı bir yerde duruyor. Oyun oyuncuyu korkutmaya çalışmıyor. Onun yerine sürekli tetikte tutmaya çalışıyor. Ve çoğu zaman bunu yüksek sesli çatışmalarla değil, sessizlik aracılığıyla başarıyor.

LOOT EKONOMİSİ

Marathon'un kurduğu baskı sisteminin merkezinde yalnızca çatışmalar veya rakip oyuncular bulunmuyor. Oyunun asıl omurgasını oluşturan şey, elde edilen ekipmanlarla kurulan ilişki. Çünkü extraction türünün en önemli özelliği, oyuncuya kazandığı şeylerin değerli olduğunu hissettirmeye çalışması. Marathon da büyük ölçüde bu fikir üzerine inşa edilmiş durumda.

Pek çok çevrim içi oyunda ekipmanlar zamanla sıradanlaşır. Yeni bir silah bulunduğu anda kısa süreli bir heyecan yaşanır, ardından oyuncu bir sonraki ödülün peşine düşer. Marathon ise bu döngüyü farklı bir noktaya taşımaya çalışıyor. Çünkü burada önemli olan yalnızca bir ekipmanı elde etmek değil, onu haritadan dışarı çıkarabilmek. Bu küçük fark, oyunun bütün davranış yapısını değiştiren temel unsur hâline geliyor.

Bir ekipman bulunduğu anda süreç tamamlanmıyor. Asıl süreç o noktadan sonra başlıyor. Çünkü oyuncu artık yalnızca ilerlemeyi değil, sahip olduğu şeyi korumayı da düşünmek zorunda kalıyor. Haritada geçirilen her dakika yeni ödüller sunarken aynı zamanda kayıp ihtimalini de büyütüyor. Böylece oyunun ekonomisi sürekli risk ve ödül arasında gidip gelen bir gerilim üretmeye başlıyor.

Bu sistemin ilginç taraflarından biri, oyuncunun başarı hissini doğrudan değiştirmesi. Normal şartlarda daha fazla çatışma daha fazla ödül anlamına gelir. Marathon'da ise bazen en doğru karar çatışmaya girmemek olabiliyor. Çünkü kazanılacak şey ile kaybedilecek şey arasındaki denge sürekli değişiyor. Oyuncu çoğu zaman reflekslerinden önce hesabını kullanmak zorunda kalıyor.

Marathon'un davranış döngüsü de büyük ölçüde burada ortaya çıkıyor. Oyuncular her zaman daha fazla loot peşinde koşuyor. Bazen kaybettiklerini geri kazanmak için geri dönüyorlar. Bazen yarım kalan bir hedefi tamamlamak için. Bazen de bir önceki çıkışın verdiği tatmin hissini yeniden yaşamak için. Böylece oyunun ekonomisi yalnızca ekipman üretmiyor; oyuncunun zihninde tekrar dönme isteği de üretiyor.

Fakat bu sistemin beraberinde getirdiği bazı riskler de var. Çünkü loot ekonomisi ne kadar güçlü çalışırsa çalışsın, bir noktadan sonra tekrar hissi üretmeye başlayabiliyor. Özellikle uzun vadede oyuncuların aynı risk döngüsünü ne kadar süre ilgi çekici bulacağı önemli bir soru hâline geliyor. Marathon'un geleceği büyük ölçüde bu ekonominin ne kadar taze kalabildiğine bağlı olacak.

Yine de bugün ortaya çıkan tabloya bakıldığında oyunun en başarılı taraflarından birinin tam olarak burada olduğu söylenebilir. Çünkü Marathon oyuncuyu yalnızca yeni şeyler kazanmaya değil, sahip olduğu şeyleri kaybetmekten korkmaya da zorluyor. Ve çoğu zaman bu ikinci duygu, birincisinden çok daha güçlü çalışıyor.

BUNGIE'NİN HAREKET DİLİ

Bungie'nin FPS türündeki tecrübesi yıllardır tartışılan bir konu değil. Stüdyonun silah hissi, hareket akıcılığı ve oyuncuya verdiği geri bildirimler uzun süredir sektörün referans noktalarından biri olarak görülüyor.

SATIR ARASI

- // **Marathon'un gerilimi çoğu zaman tetikten değil, tereddüitten besleniyor. Oyuncu çatışmaya girdiğinde değil, çatışmaya girip girmemesi gerektiğini düşündüğü anlarda en büyük baskıyı hissediyor.**
- // Oyunun en önemli sorusu "Ne kazandın?" değil, "Ne kadarını kaybetmeyi göze alıyorsun?" olabilir. Çünkü Marathon'da elde edilen her şey, aynı zamanda korunması gereken yeni bir sorumluluğa dönüşüyor.
- // **Marathon'un en büyük başarısı oyuncuyu çatışmaya sokmak değil, çatışmaya girip girmeyeceğini düşündürmek. Bazı karşılaşmaların sonucu ilk mermi atılmadan önce veriliyor.**
- // Sessizlik burada yalnızca atmosfer üretmek için kullanılmıyor. Çoğu zaman oyuncunun zihnini çalıştıran ve görünmeyen tehditleri büyüten aktif bir oyun mekanizmasına dönüşüyor.
- // **Marathon'un dünyası oyuncuya sürekli yeni şeyler göstermeye çalışmıyor. Bunun yerine eksik bilgi bırakarak oyuncunun kendi ihtimallerini üretmesini sağlıyor.**
- // Loot ekonomisinin asıl gücü daha fazla eşya dağıtmasında değil. Oyuncunun sahip olduklarıyla kurduğu ilişkiyi değiştirmesinde ortaya çıkıyor.
- // **Marathon bazı anlarda bir FPS'ten çok risk yönetimi oyunu gibi hissettiriyor. Çünkü verilen kararlar, çoğu zaman nişan alma becerisinden daha büyük sonuçlar yaratabiliyor.**
- // Oyunun kurduğu baskı sistemi rakip oyunculara bağlı değil. Rakip görünmediğinde bile çalışmaya devam edebiliyor olması, Marathon'un en ilginç taraflarından biri.
- // **Marathon oyuncuyu sürekli ilerlemeye teşvik ediyor gibi görünse de, çoğu zaman en değerli karar geri çekilmek olabiliyor. Oyunun ilginç tarafı da burada yatıyor; bazen başarı, daha fazla risk almakta değil, doğru anda vazgeçebilmekte ortaya çıkıyor.**





MARATHON'UN ASIL GÜCÜ ÇATIŞMALARINDA DEĞİL; O ÇATIŞMALAR YAŞANMADAN ÖNCE YARATTIĞI BELİRSİZLİK VE KAYBETME KORKUSUNDA ORTAYA ÇIKIYOR.

Marathon da bu birikimi tamamen terk etmiyor. Fakat ilginç olan şey, bu tecrübeyi çok farklı bir amaç için kullanıyor olması.

İlk bakışta Marathon hızlı bir oyun gibi görünüyor. Karakter hareketleri akıcı, çatışmalar sert ve silah kullanımı tatmin edici hissettiriyor. Ancak birkaç saat sonra oyunun asıl hedefinin oyuncuyu hızlandırmak olmadığı anlaşılmağa başlıyor. Çünkü Marathon çoğu zaman hızlı hareket etmeyi değil, doğru anda hareket etmeyi ödüllendiriyor.

Bu fark özellikle harita içerisinde geçirilen süre boyunca hissediliyor. Oyuncu yalnızca ilerlemiyor; aynı zamanda çevresini dinliyor, görüş açılarını kontrol ediyor, olası tehditleri değerlendiriyor ve sahip olduğu ekipmanları korumaya çalışıyor. Böylece hareket etmek yalnızca bir ulaşım biçimi olmaktan çıkıyor. Bilgi toplamanın ve risk yönetmenin bir parçasına dönüşüyor.

Marathon'un hareket sistemi de büyük ölçüde bu baskı ekonomisini desteklemek için çalışıyor. Çünkü oyuncu kendisini güçlü hissedebiliyor, ancak hiçbir zaman tamamen güvende hissetmiyor. Bu iki duygu aynı anda varlığını sürdürüyor. Silahlar etkili, hareketler akıcı ve çatışmalar tatmin edici olmasına rağmen her karşılaşma kayıp ihtimalini de beraberinde getiriyor. Böylece oyunun mekanik akıcılığı bir güç fantezisine değil, sürekli devam eden bir gerilim hissine hizmet etmeye başlıyor.

Belki de Marathon'u Bungie'nin önceki işlerinden ayıran en önemli nokta burada ortaya çıkıyor. Çünkü stüdyo yıllardır oyuncuya hareket özgürlüğü vermek

konusunda başarılıydı. Marathon ise bu özgürlüğü tamamen ortadan kaldırmıyor, ancak ona sürekli bir bedel ekliyor. Oyuncu her an hareket edebiliyor, ancak her hareketin sonuçları olduğunu da biliyor.

Sonuç olarak Marathon'un hareket dili yalnızca iyi çalışan bir FPS sistemi olmaktan daha fazlasını hedefliyor. Oyunun kurduğu baskı hissi, loot ekonomisi ve kaybetme korkusu düşünüldüğünde hareket mekanikleri tek başına değerlendirilebilecek bir yapı olmaktan çıkıyor. Çünkü burada hareket etmek, çoğu zaman ilerlemekten çok risk almak anlamına geliyor.

DYUNUN EN BÜYÜK RİSKİ

Marathon'un kurduğu sistem ilk bakışta oldukça sağlam görünüyor. Kaybetme korkusu, loot ekonomisi, sessizlik kullanımı ve Bungie'nin yıllardır geliştirdiği FPS altyapısı birbirini destekleyen parçalar hâlinde çalışıyor. Ancak oyunun uzun vadeli başarısını belirleyecek şey bu parçaların ne kadar güçlü olduğu değil, ne kadar süre ilgi çekici kalabildiği olacak.

Çünkü Marathon'un merkezinde yer alan baskı hissi aynı zamanda oyunun en kırılan noktası. İlk saatlerde heyecan yaratan risk ekonomisi, ilerleyen süreçte tekrar hissi üretmeye başlayabiliyor. Oyuncu her karşılaşmada yeni bir şey yaşamıyor; çoğu zaman aynı davranış döngüsünü farklı sonuçlarla tekrar ediyor. Bu da oyunun uzun ömürlü yapısını doğrudan etkileyen önemli bir soru ortaya çıkarıyor:

Baskı hissi ne kadar süre yeni kalabilir?

Extraction türünün son yıllarda yaşadığı

en büyük sorunlardan biri de tam olarak burada ortaya çıktı. Oyuncular başlangıçta yüksek risk ve yüksek ödül fikrine ilgi gösteriyor, ancak zaman içinde sistemin ürettiği stres hissi sıradanlaşmaya başlayabiliyor. Çünkü her risk ekonomisi belirli bir süre sonra çözülebilir hâle geliyor. Oyuncular güvenli rotaları öğreniyor, verimli ekipman dizilimlerini keşfediyor ve başlangıçta belirsizlik yaratan sistemler zamanla tahmin edilebilir yapılara dönüşüyor.

Marathon'un önündeki temel zorluk da burada yatıyor. Oyun yalnızca yeni haritalar veya yeni ekipmanlar ekleyerek ayakta kalamayabilir. Çünkü oyuncuların geri dönmesini sağlayan şey içerikten çok his. Eğer oyunun ürettiği gerilim zamanla rutinleşirse, en güçlü mekaniklerin bile etkisi azalmaya başlayabilir.

Bu durum Bungie'nin gelecekteki içerik stratejisini de önemli hâle getiriyor. Marathon'un uzun ömürlü olması için yalnızca içerik üretmesi değil, oyuncuların risk alma biçimlerini sürekli değiştirebilmesi gerekiyor. Aksi takdirde bugün güçlü görünen davranış döngüsü, zamanla kendi kendini tüketen bir yapıya dönüşebilir.

Yine de bu risk yalnızca Marathon'a özgü değil. Türün neredeyse bütün temsilcileri aynı problemle karşı karşıya kalıyor. Bu yüzden oyunun geleceğini belirleyecek asıl soru yeni içeriklerin ne zaman geleceği değil, oyuncuların belirsizlik hissini ne kadar süre koruyabileceği olacak.

Belki de Marathon'un önündeki en büyük sınav tam olarak burada duruyor. Çünkü oyunun kurduğu sistem oyuncuların içeride tutmayı başarıyor. Ancak uzun vadede önemli olan şey, onları neden içeride tuttuğunu unutmaması olacak.





MARATHON'UN GERİLİMİ ÇOĞU ZAMAN TETİKTEN DEĞİL, TEREDDÜTTEN BESLENİYOR. OYUN EN ETKİLEYİCİ ANLARINI ÇATIŞMALARDA DEĞİL, O ÇATIŞMALARA GİRİP GİRMEMEYE KARAR VERİLİRKEN ÜRETİYOR.

ATMOSFERİN TAŞIDIĞI ŞEY

Marathon'un dünyasına ilk bakıldığında dikkat çeken şey teknoloji değil, yalnızlık oluyor. Çünkü oyun bilim kurgu estetiğini çoğu zaman bir gösteri alanı olarak kullanmıyor. Büyük şehirler, sürekli hareket eden yaşam alanları veya oyuncuyu etkilemeye çalışan teknolojik vitrinler yerine daha mesafeli bir dünya kurmayı tercih ediyor. Bu dünyanın en önemli özelliği ise oyuncuya hiçbir zaman tamamen güvenli hissettirmemesi.

İlginç olan nokta, Marathon'un bu baskıyı doğrudan tehdit göstererek kurmaması. Çoğu zaman oyuncunun karşısında bir düşman bulunmuyor. Çatışma yaşanmıyor. Hatta bazı anlarda çevrede hiçbir hareket görünmüyor. Buna rağmen oyun sürekli bir huzursuzluk hissi üretmeye devam ediyor. Çünkü Marathon'un atmosferi tehlikenin kendisi üzerine değil, tehlike ihtimali üzerine kuruluyor.

Bu durum özellikle haritalarda geçirilen süre uzadıkça daha belirgin hâle geliyor. Oyuncu ilerledikçe çevreyi yalnızca görsel olarak okumuyor; aynı zamanda değerlendirmeye başlıyor. Açık bir alan neden boş? Bir bina neden sessiz? Bir koridor neden bu kadar uzun? Oyun bu soruların cevaplarını her zaman vermiyor. Fakat tam da bu nedenle oyuncunun zihni sürekli çalışmaya devam ediyor.

Marathon'un dünyası bilgi vermekten çok eksik bilgi bırakmayı tercih ediyor. Bu yaklaşım yalnızca atmosfer üretmiyor; oyunun diğer sistemlerini de güçlendiriyor. Çünkü kaybetme korkusu, loot ekonomisi ve risk yönetimi gibi

unsurlar ancak oyuncu çevresine tam olarak güvenemediğinde etkili olabiliyor. Dünya güvenli hissettirmeye başladığı anda oyunun kurduğu baskı da zayıflamaya başlıyor.

Burada dikkat çekici olan başka bir nokta ise Marathon'un sessizliği kullanma biçimi. Pek çok oyun sessizliği bir geçiş alanı olarak görür. Marathon ise onu doğrudan oynanışın parçasına dönüştürüyor. Oyuncu bazen bir düşmanla karşılaşmaktan değil, uzun süredir kimseyle karşılaşmamış olmaktan rahatsızlık duymaya başlıyor. Çünkü belirsizlik uzadıkça ihtimaller büyüyor. İhtimaller büyüdükçe de baskı artıyor.

Belki de oyunun atmosferini farklı kılan şey tam olarak burada ortaya çıkıyor. Marathon oyuncuyu korkutmaya çalışmıyor. Bir korku oyununun yaptığı gibi ani şoklar üretmiyor. Bunun yerine oyuncunun zihninde sürekli açık kalan küçük bir soru bırakıyor:

"Bir sonraki köşenin arkasında ne var?"

Bu soru bazen bir rakibi işaret ediyor. Bazen değerli bir ekipmanı. Bazen de hiçbir şeyi. Ancak oyuncu bunu önceden bilemediği için dünyanın yarattığı gerilim sürekli canlı kalabiliyor.

Sonuç olarak Marathon'un atmosferi yalnızca iyi görünen bir bilim kurgu dünyası yaratmaktan daha fazlasını hedefliyor. Bu dünya oyunun geri kalan sistemlerinden bağımsız çalışmıyor. Tam tersine, oyuncunun verdiği her karara eşlik eden görünmez bir baskı katmanına dönüşüyor. Ve çoğu zaman oyuncuyu ilerlemeye zorla-

yan şey merak değil, o baskının yarattığı huzursuzluk hissi oluyor.

Belki de bu yüzden Marathon'un dünyası hatırlanan bir arka plan olmaktan çok, oyuncunun üzerinde sürekli ağırlık oluşturan görünmez bir karakter gibi çalışıyor. ■

DENGE

İŞLEYENLER

- **Kaybetme korkusu, her karşılaşmayı sıradan bir çatışmadan daha anlamlı hâle getiriyor.**
- Loot ekonomisi oyuncunun karar verme davranışlarını sürekli etkileyen güçlü bir sistem kuruyor.
- **Sessizlik kullanımı, görünmeyen tehdit hissini destekleyerek gerilimi canlı tutuyor.**
- Bungie'nin FPS tecrübesi silah hissi ve hareket acıklığında net şekilde hissediliyor.
- **Atmosfer ve mekanikler birbirini destekleyerek bütünlüklü bir baskı hissi oluşturuyor.**
- Risk ve ödül dengesi oyuncuyu sürekli yeni hesaplar yapmaya zorluyor.

ZORLANANLAR

- **Baskı üzerine kurulu davranış döngüsü zamanla tekrar hissi üretme riski taşıyor.**
- Extraction türünün yüksek gerilimi bazı oyuncular için yorucu hâle gelebiliyor.
- **Belirsizlik hissi çözüldükçe oyunun ürettiği baskı etkisini kaybetmeye başlayabiliyor.**
- İçerik sürdürülebilirliği uzun vadeli oyuncu bağlılığı açısından kritik önem taşıyor.
- **Güçlü mekanikler yeterli çeşitlilik olmadan zamanla tahmin edilebilir hâle gelebiliyor.**
- Oyunun en etkili tarafları, uzun süre korunması en zor tarafları olarak da öne çıkıyor.

ÖLÇÜM

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

ORTALAMA

8,4



HELL IS US

HELL IS US'UN EN MERAK UYANDIRAN TARAFI YARATIKLAR DEĞİL; O YARATIKLAR ORTAYA ÇIKMADAN ÖNCE BU DÜNYADA NE YAŞANDIĞI, FELAKETİN NASIL BAŞLADIĞI VE GERİDE NASIL BİR İNSAN HİKÂYESİ BIRAKTIĞI SORUSUNUN KENDİSİ.

“
BAZI YOLLAR İNSANI EVİNE GÖTÜRÜR. BAZILARI İSE EVE DÖNDÜĞÜNÜ SANIRKEN ONU TAMAMEN YABANCISI OLDUĞU BİR YERİN İÇİNE BIRAKIR.
”

Hell is Us tam olarak böyle bir noktadan başlıyor. Uzun yıllar boyunca uzak kaldığı Hadea'ya geri dönen Rémi, yalnızca geçmişine ulaşmaya çalışan bir adamın hikâyesinin içine girmiyor. Aynı zamanda iç savaşın parçaladığı, insanların birbirinden koptuğu ve açıklanamayan bir felaketin izlerini taşıyan bir coğrafyanın ortasında kalıyor. Oyunun ilk dakikalarından itibaren hissedilen şey de bu oluyor zaten. Karşımızdaki dünya yalnızca tehlikeli değil; aynı zamanda eksik. Bir şeyler yaşanmış, bir şeyler kaybolmuş ve geride herkesin farklı biçimde taşımaya çalıştığı yaralar kalmış.

Bu nedenle Hell is Us ilk bakışta görünen yüzünden biraz farklı bir oyun. Tanıtımlarında dikkat çeken yaratıklar, yakın dövüş sistemi ve karanlık atmosfer oyunun önemli parçaları olsa da, ilk saatlerde akılda kalan şey çoğu zaman bunlar olmuyor. Bunun yerine oyuncu kendisini sürekli aynı soruların peşinde buluyor: Burada ne yaşandı? İnsanlar neden bu noktaya geldi? Ve karşılaşılan bu açıklanamaz felaket gerçekten nereden çıktı?

İşte Hell is Us'ın kurmaya çalıştığı merak duygusu tam olarak burada ortaya çıkıyor.

Oyun, cevaplarını hemen vermek yerine oyuncuyu parçalanmış bir ülkenin içinde dolaştırmayı tercih ediyor. Bazen terk edilmiş bir yerleşim alanı, bazen savaşın izlerini taşıyan bir yol, bazen de hiçbir açıklama yapmadan karşınıza çıkan tuhaf bir yapı, dünyanın geçmişine dair küçük parçalar bırakıyor. Oyuncunun görevi ise bu parçaları bir araya getirmek oluyor.

Ancak bu yaklaşım beraberinde önemli bir risk de taşıyor. Çünkü Hell is Us, modern oyun tasarımında giderek yaygınlaşan sürekli yönlendirme anlayışından uzak durmaya çalışıyor. Nereye gidileceğini, neyin önemli olduğunu veya hangi cevabın peşinden koşulması gerektiğini her zaman açık biçimde söylemiyor. Bu tercih bazı oyuncular için güçlü bir keşif hissi yaratabilirken, bazıları için ise zaman zaman yorucu bir belirsizliğe dönüşebiliyor.

Yine de oyunun şu ana kadar bıraktığı ilk izlenim oldukça net. Hell is Us, oyuncuyu sürekli hareket ettiren bir aksiyon gösterisi olmaya çalışmıyor. Onun yerine, savaşın ve bilinmeyenin iç içe geçtiği bir dünyanın içinde cevaplardan çok soruların peşine düşen daha sessiz ve daha merak odaklı bir deneyim kurmaya çalışıyor.

Hell is Us'ın dikkat çekmeye çalıştığı noktada da tam olarak burada ortaya çıkıyor. Çünkü oyun, dünyanın yaşadığı felaketi yalnızca arka planda duran bir hikâye unsuru olarak kullanmıyor. İç savaşın yarattığı yıkım ile açıklanamayan doğüstü

olaylar aynı coğrafyada üst üste binerek ilerliyor. Bu durum zaman zaman hangi tehdidin daha büyük olduğunu sorguluyor. Karşılaşılan yaratıklar mı daha korkutucu, yoksa insanların birbirine bıraktığı enkaz mı? Oyun ilk saatlerinde bu soruya net bir cevap vermekten özellikle kaçınıyor.

Bu yaklaşım dünyanın okunma biçimini de değiştiriyor. Hadea yalnızca görevler arasında geçilen bir açık dünya olmaktan çok, geçmişte yaşananları anlamaya çalıştığımız büyük bir izler bütünü gibi çalışıyor. Bir yerleşim alanının neden terk edildiği, bir yapının neden yıkıldığı veya insanların neden belirli bölgelerden uzak durduğu gibi detaylar, çoğu zaman doğrudan anlatılmıyor. Bunun yerine oyuncunun çevreyi incelemesi ve kendi bağlantılarını kurması bekleniyor.

Belki de Hell is Us'ın şu anki en büyük avantajı burada yatıyor. Çünkü oyun sürekli cevap üretmek yerine merak üretmeye çalışıyor. Bu yaklaşımın ne kadar başarılı olduğunu değerlendirmek için tüm sistemi görmek gerekiyor. Ancak ilk saatlerde oluşan tabloya bakıldığında Hell is Us, oyuncuyu bir sonraki çatışmaya değil, bir sonraki soruya doğru ilerletmeye çalışan bir deneyim izlenimi bırakıyor.





DÜNYANIN SESSİZ BASKISI

Hell is Us'ın ilk dikkat çeken tarafı yaratıkları, silahları veya dövüş sistemi olmuyor. Oyunun en güçlü ilk etkisi, oyuncuyu içine bıraktığı dünyanın yarattığı huzursuzluk hissinden geliyor. Hadea, yıllardır süren iç savaşın yıpratmış, insanların birbirinden uzaklaştığı ve açıklanamayan bir felaketin izlerini taşıyan bir ülke olarak karşımıza çıkıyor. Daha ilk saatlerden itibaren hissedilen şey de bu oluyor zaten. Karşılaşılan her bölge, yalnızca yeni bir keşif alanı gibi değil; geçmişte yaşanan bir olayın geride bıraktığı izlerden biri gibi görünüyor.

Bu atmosferin ilginç tarafı, sürekli korku üretmeye çalışmaması. Hell is Us çoğu zaman oyuncuyu yüksek seslerle, ani saldırılarla veya kesintisiz aksiyonla baskı altına almıyor. Bunun yerine boşlukları kullanıyor. Sessiz yollar, terk edilmiş yapılar, savaşın ardından geride kalan kalıntılar ve açıklaması hemen yapılmayan detaylar dünyanın sürekli bir rahatsızlık hissi üretmesini sağlıyor. Oyuncu çoğu zaman doğrudan tehdit altında olmasa bile bulunduğu yerde tam olarak güven-de hissetmiyor.

Oyunun çevre tasarımında da benzer bir yaklaşım görmek mümkün. Hadea'nın birçok bölgesi ilk bakışta sıradan görünse bile birkaç dakika geçirildiğinde mekânların yalnızca görsel arka plan olarak tasarlanmadığı fark ediliyor. Kırılmış yollar, terk edilmiş kontrol noktaları, kullanılmayan binalar ve savaşın izlerini taşıyan bölgeler dünyanın geçmişini doğrudan anlatmak yerine hissettirmeyi tercih ediyor. Bu nedenle Hell is Us'ın atmosferi yalnızca görsel tasarımın başarısından değil, oyun-

cuya sürekli eksik bir şeyler varmış hissi vermesinden güç alıyor.

Bu yaklaşımın en önemli sonucu ise merak duygusunun sürekli canlı kalabilmesi oluyor. Çünkü oyun, dünyanın neden bu hale geldiğini hemen açıklamıyor. Karşılaşılan doğaüstü olayların kaynağı, yaratıkların ortaya çıkışı ve ülkenin yaşadığı kırılma noktaları uzun süre boyunca cevap bekleyen sorular olarak kalıyor. Oyuncu ilerledikçe yeni bilgiler öğreniyor olsa da, dünyanın tamamını anlamak hiçbir zaman kolay bir sürece dönüşmüyor.

Hell is Us'ın atmosferi tam olarak bu denge üzerinde çalışıyor. Oyun oyuncuyu sürekli korkutmaya çalışmıyor, sürekli şaşırtmaya da çalışmıyor. Bunun yerine dünyanın içinde dolaşırken oluşan hafif huzursuzluğu korumaya çalışıyor. Bir sonraki köşede neyle karşılaşılacağını bilmemek kadar, yaşanmış olanları tam olarak anlayamamak da oyunun yarattığı baskının önemli parçalarından biri haline geliyor.

Bu nedenle Hadea yalnızca oyunun geçtiği yer değil; Hell is Us'ın anlatmak istediği her şeyin merkezinde duran temel unsur olarak çalışıyor. Oyuncu çoğu zaman yaratıkları değil, dünyanın kendisini anlamaya çalışıyor. Ve oyunun ilk saatlerinde oluşan tabloya bakıldığında, Hell is Us'ın en güçlü taraflarından biri de tam olarak bu atmosfer dili gibi görünüyor.

HARİTASIZ KEŞİF VE OYUNCU DİKKATI

Hell is Us'ın diğer birçok aksiyon-macera oyunundan ayrılmaya çalıştığı nokta yalnızca atmosferi değil. Oyunun temel tasarım tercihleri de oyuncunun dünyayla

kurduğu ilişkiyi farklı bir noktaya taşımaya çalışıyor. Bunun en belirgin örneği ise keşif sistemi. Çünkü Hell is Us, modern oyunlarda giderek standart hâline gelen sürekli yönlendirme anlayışını büyük ölçüde geri plana çekiyor. Haritalar, görev işaretçileri ve oyuncuyu adım adım hedefe götüren sistemler burada her zaman merkezde yer almıyor.

Bu tercih ilk dakikalarda alışılması gereken bir ritim yaratıyor. Çünkü birçok oyunda oyuncular artık bir görevi aldıkları anda nereye gitmeleri gerektiğini, hedefin ne kadar uzakta olduğunu ve hangi yolu takip edeceklerini biliyor. Hell is Us ise çoğu zaman bu konfor alanını ortadan kaldırıyor. Bir karakterin verdiği bilgi, çevrede görülen bir yapı veya yol üzerinde karşılaşılan bir detay ilerlemek için yeterli ipucu olarak kabul ediliyor. Oyuncunun görevi ise bu bilgileri yorumlamak ve dünyanın içinde kendi yönünü bulmak oluyor.

Bu sistem çalıştığında ortaya oldukça güçlü bir keşif hissi çıkabiliyor. Çünkü bulunan bölge yalnızca geçilmesi gereken bir alan olmaktan çıkıyor. Oyuncu çevresine daha dikkatli bakmaya, konuşmaları daha dikkatli dinlemeye ve mekânları daha dikkatli okumaya başlıyor. Bir köprünün nerede olduğu, bir yolun hangi bölgeye çıktığı veya uzakta görülen bir yapının neden dikkat çektiği gibi detaylar önem kazanmaya başlıyor. Böyle anlarda Hell is Us, oyuncuya hazır cevaplar vermek yerine onun gözlem yeteneğine güvenen bir tasarım anlayışı sergiliyor.

Ancak bu yaklaşım beraberinde bazı riskleri de getiriyor. Çünkü keşif ile belirsizlik arasındaki çizgi oldukça ince. Oyuncunun kendi yolunu bulması keyifli olabilir, fakat yeterli geri bildirim almadığında aynı sistem yön kaybına da dönüşebilir. Özellikle uzun süre aynı bölgede dolaşıl-

BAZI OYUNLARDA YOLUNUZU KAYBETMEK HATA GİBİ HİSSETTİRİR. HELL IS US, BU DUYGUYU TASARIMIN BİR PARÇASINA DÖNÜŞTÜRMEYE ÇALIŞIYOR





dığında veya kritik bir ipucu gözden kaçırıldığında oyunun temposunda hissedilir yavaşlamalar yaşanabiliyor. Bu noktada Hell is Us'un tasarım tercihi herkes için aynı ölçüde çalışmayabilir.

Yine de oyunun en cesur taraflarından biri tam olarak burada ortaya çıkıyor. Çünkü Hell is Us, oyuncunun dikkatini mekanik bir gereklilik hâline getiriyor. Çevreyi incelemek, konuşmaları takip etmek ve dünyanın sunduğu işaretleri okumak yalnızca atmosfer için yapılmıyor; ilerleyebilmek için de önem taşıyor. Bu durum oyuncuyla dünya arasında farklı bir bağ kurulmasını sağlıyor. Oyuncu yalnızca görev tamamlamıyor, aynı zamanda bulunduğu coğrafyayı anlamaya çalışıyor.

Sonuç olarak Hell is Us'in keşif sistemi kursesiz olmayabilir. Zaman zaman sürütme yaratabilir, bazı oyuncular için yorucu da olabilir. Ancak oyunun bugün benzerlerinden ayrılmasını sağlayan temel unsur da bu tercih gibi görünüyor. Çünkü Hell is Us, oyuncunun dikkatini kolaylaştırmak yerine onu sürecin aktif bir parçası hâline getirmeye çalışıyor. Ve bu tercih, oyunun kimliğinin en belirgin parçalarından birini oluşturuyor.

YAKIN DÖVÜŞÜN RİTMİ

Hell is Us'in dünyası ne kadar merak ve keşif üzerine kuruluyorsa, savaş sistemi de benzer şekilde kontrol ve zamanlama üzerine çalışıyor. Oyunun çatışmaları ilk bakışta tanıdık görünebilir. Yakın dövüş odaklı yapı, farklı silah türleri ve düşman hareketlerini okumaya dayalı karşılaşmalar bugün birçok aksiyon oyununda karşımıza çıkıyor. Ancak Hell is Us'in yaklaşımı daha çok ritim yakalamak üzerine kurulu.

Karşılaşılan düşmanlar yalnızca daha fazla hasar veren engeller gibi davranmıyor. Birçok karşılaşmada oyuncunun saldırı

BU DÜNYADA EN TEHLİKELİ ŞEYİN YARATIKLAR OLUP OLMADIĞINDAN HIÇBİR ZAMAN TAM EMİN OLAMIYORSUNUZ.

sırası kadar savunma kararları da önem kazanıyor. Ne zaman geri çekileceği, ne zaman saldıracağı ve ne kadar risk alacağı sürekli değerlendirilmesi gereken unsurlar hâline geliyor. Bu durum özellikle oyunun doğaüstü düşmanlarıyla karşılaştığında daha belirgin hissediliyor. Çünkü bazı çatışmalar reflekslerden çok sabir gerektiriyor.

Savaş sisteminin güçlü taraflarından biri de burada ortaya çıkıyor. Hell is Us çoğu zaman oyuncuyu güç gösterisi yapan bir karaktere dönüştürmüyor. Karşılaşmaların önemli bölümü belirli bir tehdit hissini korumaya devam ediyor. Bu sayede dünyanın yarattığı huzursuzluk yalnızca keşif sırasında değil, çatışmalar sırasında da sürüyor. Oyuncu birçok durumda düşmanı gördüğünde rahatlamıyor; aksine nasıl yaklaşması gerektiğini düşünmeye başlıyor.

Silah çeşitliliği de bu ritim üzerinde etkili oluyor. Farklı silahlar yalnızca görsel değişiklik yaratmak için bulunmuyor. Menzil, saldırı hızı ve güvenli mesafe gibi unsurlar oyuncunun çatışma biçimini değiştirebiliyor. Bazı karşılaşmalarda daha agresif bir yaklaşım işe yararken, bazı düşmanlar daha kontrollü ve dikkatli bir tempo gerektiriyor. Bu durum savaşların tamamen tek bir alışkanlığa dönüşmesini belirli ölçüde engelliyor.

Bununla birlikte Hell is Us'in savaş sistemi zaman zaman tekrar hissi üretme riski de taşıyor. Çünkü oyunun asil odağı çatışmadan çok keşif ve atmosfer tarafında yer alıyor. Dünyayı anlamaya çalışmak ile yaratıklarla mücadele etmek arasındaki denge bozulduğunda bazı karşılaşmalar yalnızca ilerlemeyi yavaşlatan engeller gibi hissedebiliyor. Özellikle benzer dav-

ranış kalıplarının sık görülmeye başladığı anlarda oyunun keşif tarafı, savaş tarafının önüne geçebiliyor.

Yine de genel tabloya bakıldığında Hell is Us'in dövüş sistemi atmosferden bağımsız çalışmıyor. Tam tersine, oyunun kurduğu dünyanın bir uzantısı gibi davranıyor. Çatışmaların amacı yalnızca aksiyon üretmek değil; dünyanın yarattığı baskıyı ve huzursuzluğu oyuncuya hissettirmeye devam etmek. Bu nedenle Hell is Us'in savaşları çoğu zaman heyecan verici olmaktan çok gergin, gösterişli olmaktan çok temkinli bir karakter taşıyor.

Ve bu tercih, oyunun genel kimliğiyle uyumlu bir sonuç ortaya çıkarıyor. Çünkü Hell is Us'in anlatmak istediği şey büyük zaferlerden çok, bilinmeyenin içinde ilerlemeye çalışan bir insanın yaşadığı sürekli gerilim hissi gibi görünüyor.

DÜŞMAN TASARIMI VE HOLLOW WALKERS

Hell is Us'in dünyasında karşılaşılan yaratıklar yalnızca yeni düşman türleri olarak tasarlanmamış gibi görünüyor. Oyunun doğaüstü tarafını temsil eden Hollow Walker'lar, dünyanın yaşadığı kırımın ve açıklanamayan felaketin en görünür parçaları olarak çalışıyor. Bu nedenle karşılaşılan her yaratık yalnızca yeni bir çatışma anlamına gelmiyor; aynı zamanda dünyanın neye dönüştüğünü hatırlatan bir işaret görevi de görüyor.

Tasarım açısından bakıldığında Hollow Walker'ların en dikkat çekici tarafı, klasik korku yaratıkları gibi davranmamaları. Bazı düşmanlar doğrudan saldırgan bir yapı sergilerken, bazıları ilk bakışta ne kadar tehlikeli olduklarını anlamayı





HELL IS US, FELAKETİN KENDİSİNİ DEĞİL; FELAKETTEN SONRA GERİDE KALAN BOŞLUĞU ANLATMAYA ÇALIŞIYOR.

zorlaştırabiliyor. Bu durum oyuncunun her karşılaşmaya aynı refleksle yaklaşmasını engelliyor. Karşıdaki tehdidin ne kadar güçlü olduğunu anlamaya çalışmak, çoğu zaman çatışmanın kendisi kadar önemli hâle geliyor.

Yaratık tasarımlarında kullanılan görsel dil de oyunun atmosferiyle uyumlu bir çizgide ilerliyor. Hollow Walker'lar yalnızca korkutucu görünmek için tasarlanmış yaratıklar gibi durmuyor. Aksine, dünyanın doğal düzenine ait olmayan ve bulunduğu çevrede sürekli bir yabancılık hissi yaratan varlıklar olarak öne çıkıyorlar. Bu yaklaşım sayesinde oyunun doğaüstü tarafı yalnızca hikâye anlatımında değil, çevresel atmosferde de hissedilebiliyor.

Ancak Hell is Us'ın düşman tasarımındaki asıl başarısı görsel tarafta değil, yarattığı belirsizlik hissinde ortaya çıkıyor. Çünkü oyuncu çoğu zaman karşısındaki tehdidin sınırlarını tam olarak bilmiyor. Bazı karşılaşmalar hızlı sonuçlanırken, bazıları beklenenden daha fazla dikkat ve hazırlık gerektirebiliyor. Bu durum dünyanın güvenli hissettirmemesine katkı sağlıyor.

Yine de uzun vadeli denge açısından bakıldığında çeşitlilik önemli bir konu olarak öne çıkıyor. Oyunun keşif sistemi ve atmosfer dili güçlü olsa da, düşman davranışları belirli kalıpların içinde sıkışmaya başlarsa yaratıkların yarattığı ilk etki zamanla azalabilir. Bu nedenle Hollow Walker'ların oyunun ilerleyen bölümlerinde ne kadar farklılaşabildiği, genel deneyimin sürdürülebilirliği açısından belirleyici unsurlardan biri olabilir.

Şu ana kadar ortaya çıkan tabloya bakıldığında Hollow Walker'lar yalnızca savaşılması gereken düşmanlar gibi

görünmüyor. Onlar daha çok Hell is Us'ın anlatmaya çalıştığı dünyanın fiziksel yansımaları gibi çalışıyor. Ve bu tercih, oyunun doğaüstü tarafını sıradan bir tehdit olmaktan çıkararak atmosferin önemli parçalarından birine dönüştürüyor.

KİŞİSEL ARAYIŞ VE TOPLUMSAL ŞİDDET

Hell is Us'ın anlatısı ilk bakışta kişisel bir yolculuk gibi görünüyor. Rémi'nin yıllar sonra Hadea'ya dönmesi ve geçmişine dair cevaplar araması, hikâyenin merkezindeki temel hareket noktası olarak karşımıza çıkıyor. Ancak oyun ilerledikçe bu arayışın yalnızca bireysel bir mesele olmadığı görülmeye başlıyor. Çünkü ulaşılan her yeni bilgi, oyuncuyu tek bir insanın geçmişinden çok daha büyük bir tabloya yaklaşıyor.

Hadea'nın yaşadığı iç savaş, oyunun arka planında duran basit bir tarih bilgisi olarak kullanılmıyor. Tam tersine, karşılaşılan insanların davranışlarından yerleşim bölgelerinin durumuna kadar birçok unsur bu çatışmanın sonuçlarını taşımaya devam ediyor. Bazı karakterler yaşananları unutmaya çalışırken bazıları hâlâ aynı yükü taşımayı sürdürüyor. Bu nedenle hikâye yalnızca geçmişte yaşanan olayları öğrenmekle ilgili değil; o olayların bugün nasıl yaşamaya devam ettiğini görmekle de ilgili hâle geliyor.

Bu yaklaşımın önemli sonuçlarından biri, oyunun taraf seçmeye çalışmaması oluyor. Hell is Us birçok noktada yaşanan şiddetin nedenlerini açıklamaktan çok sonuçlarıyla ilgileniyor. Yıkılmış yerleşimler, parçalanmış aileler, terk edilmiş bölgeler ve güvensizlik duygusu sürekli olarak aynı gerçeği hatırlatıyor: Savaş sona erse bile etkileri kolay kolay ortadan kaybolmuyor. Oyunun

dünyasında hissedilen huzursuzluğun önemli bir kısmı da buradan geliyor.

Rémi'nin yolculuğu ilerledikçe aidiyet kavramı da daha görünür hâle geliyor. Çünkü karakter fiziksel olarak doğduğu topraklara dönmüş olsa da, geri döndüğü yer artık bıraktığı yer değil. İnsanlar değişmiş, ilişkiler kopmuş ve ülke farklı bir kimliğe bürünmüş durumda. Bu nedenle hikâye zaman zaman eve dönüş anlatısından çok, artık ait olunamayan bir yere yeniden tutunma çabasına dönüşüyor.

Hell is Us'ın güçlü taraflarından biri de burada ortaya çıkıyor. Oyun, karakterlerin yaşadığı travmaları uzun açıklamalarla anlatmak yerine çoğu zaman oyuncunun gözlemine bırakıyor. Bir konuşmanın satır aralarında kalan detaylar, yarım bırakılmış bir hikâye veya karşılaşılan bir kişinin davranış biçimi, dünyanın geçmişine dair uzun bir açıklamadan daha etkili sonuçlar verebiliyor. Bu yaklaşım her oyuncu için aynı ölçüde çalışmayabilir; ancak dünyanın daha doğal hissettirmesine katkı sağlıyor.

Anlatının dikkat çekici yönlerinden biri de doğaüstü felaket ile insan kaynaklı yıkım arasındaki ilişkinin sürekli sorgulanması. Oyun, iki farklı tehdidi aynı dünyanın içinde yan yana getiriyor. Bir tarafta açıklanamayan olaylar ve mantıkla açıklanamayan ama insanların yarattığı bir şiddet döngüsü yer alıyor. Bu iki unsurun aynı coğrafyada buluşması, hikâyenin yalnızca fantastik bir gizeme dönüşmesini engelliyor.

Bu nedenle Hell is Us'ta cevap aranan soruların tamamı yaratıklarla ilgili değil. Bazıları doğrudan insanlarla ilgili. İnsanların neden birbirine zarar verdiği, hangi kararların bugünkü tabloyu oluşturduğu ve geride kalanların nasıl yaşamaya devam ettiği gibi konular da anlatının önemli parçaları hâline geliyor. Bu durum





dünyanın daha inandırıcı hissettirmesini sağlıyor. Çünkü karşılaşılan felaket ne kadar olağanüstü olursa olsun, oyuncu her zaman onun içinde yaşayan insanları görmeye devam ediyor.

Yine de hikâyenin başarısı büyük ölçüde temposuna bağlı. Çünkü Hell is Us, birçok bilgiyi parça parça aktarmayı tercih ediyor. Bu yaklaşım merak duygusunu besleyebilir; ancak bazı anlarda ilerleme hissini yavaşlamasına da neden olabilir. Özellikle sürekli cevap bekleyen oyuncular için oyunun anlatım biçimi sabır gerektiren bir yapıya dönüşebiliyor. Hikâye ilerledikçe öğrenilen her detay yeni sorular ürettiğinde, anlatının ritmini koruması daha da önemli hâle geliyor.

Buna rağmen Hell is Us'ın anlattığı şey yalnızca bir gizem değil. Oyunun merkezinde, parçalanmış bir ülkenin içinde kendi geçmişini anlamaya çalışan bir insan bulunuyor. Bu kişisel hikâye, çevresindeki daha büyük toplumsal kırılmalarla birleştiğinde ortaya yalnızca ne olduğunu öğrenmeye çalıştığımız bir anlatı çıkmıyor. Aynı zamanda yaşananların insanlar üzerinde nasıl izler bıraktığını anlamaya çalışan daha geniş bir tablo oluşuyor.

Sonuç olarak Hell is Us'ın hikâyesi, cevaplardan çok sonuçlarla ilgileniyor gibi görünüyor. Oyunun ilgisini çeken şey yalnızca felaketin nasıl başladığı değil; o felaket yaşandıktan sonra geride kalanların ne yaptığı. Ve bu tercih, anlatının en dikkat çekici taraflarından biri olarak öne çıkıyor.

AZ YÖNLENDİRME HER ZAMAN GÜÇLÜ MÜ?

Hell is Us'ın en çok konuşulan tasarım kararlarından biri, oyuncunun elini tutmayı reddetmesi. Bugün birçok büyük bütçeli yapımla, oyuncunun kaybolmaması için onlarca farklı sistem kullanılıyor. Haritalar,

görev işaretçileri, yön göstergeleri, mini haritalar, pusulalar ve sürekli güncellenen görev ekranları artık türün doğal parçaları hâline gelmiş durumda. Hell is Us ise bu yaklaşımın önemli bir kısmını bilinçli olarak geri plana çekmeye çalışıyor.

Bu karar ilk bakışta cesur görünüyor. Çünkü oyuncunun çevresine dikkat etmesini teşvik eden sistemler son yıllarda giderek daha az görülmeye başladı. Birçok oyunda görevin kendisi değil, görev işaretçisi takip ediliyor. Oyuncu bulunduğu dünyayı okumaktan çok kullanıcı arayüzünü okumaya başlıyor. Hell is Us ise tam olarak bu alışkanlığa karşı pozisyon almaya çalışıyor.

Ancak burada önemli bir soru ortaya çıkıyor. Bir sistemi kaldırmak, onun yerine daha iyi bir şey koymak anlamına geliyor mu?

Hell is Us'ın tasarımının değerlendirileceği asıl nokta da burada yatıyor. Çünkü yönlendirmeyi azaltmak tek başına güçlü bir tasarım tercihi değil. Oyuncunun kaybolmasını istemek ile oyuncunun dünyayı keşfetmesini sağlamak aynı şey değil. Aradaki farkı belirleyen unsur ise dünyanın ne kadar okunabilir olduğu.

Eğer oyuncu bir bölgeye baktığında hangi yolların anlam taşıdığını anlayabiliyorsa, karakterlerin verdiği bilgiler yeterince açık çalışıyorsa ve çevresel detaylar doğal ipuçları üretebiliyorsa, yönlendirme eksikliği güçlü bir keşif hissine dönüşebilir. Oyuncu kendi kararlarını verdiğini hissediyor. Bulduğu her yer kişisel bir keşif gibi görünür. Ulaşılan her sonuç doğrudan oyuncunun dikkatinin ödülü hâline gelir.

Fakat bu denge bozulduğunda aynı sistem farklı sonuçlar üretmeye başlayabilir. Oyuncu çevreyi okumaya çalışırken ilerleme hissini kaybedebilir. Bir ipucunun gözden kaçması, uzun süre aynı bölgede dolaşılmasına neden olabilir. Böyle anlarda keşif duygusu yerini tekrar hissine bırakabilir. Oyuncu artık dünyayı anlamaya çalışmaz; oyunun kendisinden ne istediğini anlamaya çalışır.

Bu ayrım küçük görünse de deneyimin tamamını değiştirebilecek kadar önemli. Çünkü keşif duygusunun temelinde merak bulunur. Oyuncu yeni bir şey görmek istediği için ilerler. Belirsizliğin temelinde ise bilgi eksikliği bulunur. Oyuncu ne yapması gerektiğini bilmediği için ilerleyemez. Hell is Us'ın başarısı da büyük ölçüde bu iki durum arasındaki çizgiyi ne kadar koruyabildiğine bağlı olacak gibi görünüyor.

Oyunun bugüne kadar gösterdiği materyallerde çevresel anlatımın önemli bir yer tuttuğu görülüyor. Yapılar, yollar, savaş kalıntıları ve doğaüstü olayların bıraktığı izler yalnızca atmosfer oluşturmak için değil, oyuncuya yön vermek için de kullanılıyor gibi duruyor. Eğer bu sistemler oyun boyunca tutarlı çalışabilirse, Hell is Us son yıllarda unutulmaya başlayan bir tasarım anlayışını yeniden hatırlatabilir.

Belki de oyunun en ilginç tarafı burada ortaya çıkıyor. Çünkü Hell is Us oyuncuya daha az bilgi vermeye çalışırken aslında daha fazla dikkat talep ediyor. Bu durum bazı oyuncular için yorucu olabilir. Ancak aynı tercih, dünyanın içinde gerçekten

BURADAKİ BELİRSİZLİK BİR BULMACA DEĞİL; DÜNYANIN KENDİ KİMLİĞİNİN PARÇASI GİBİ HİSSETTİRİLİYOR. HELL IS US, GİZEMLERİNİ ÇÖZÜLMESİ GEREKEN ENGELLER OLARAK DEĞİL, BU COĞRAFYANIN AYRILMAZ PARÇALARI OLARAK SUNMAYI TERCIH EDİYOR.





KISA NOTLAR

// **Mekanik Notu:** Harita ve görev işaretçilerini geri plana çeken yapı, oyuncunun çevresini daha dikkatli incelemesini sağlarken keşif sürecini de daha kişisel bir deneyime dönüştürüyor.

// **Karşılaşma Notu:** Bazı çatışmalar hızlı reflekslerden çok sabır, doğru zamanlama ve pozisyon alma becerisi üzerine kurulduğu için her düşman aynı yaklaşımla aşılamıyor.

// **Tasarım Notu:** Dünyanın okunabilirliği, oyunun yönlendirme sisteminden daha önemli hâle geliyor ve oyuncunun ilerleme hissi büyük ölçüde çevresel detayları yorumlayabilmesine bağlı kalıyor.

// **Mekanik Notu:** Farklı silah türleri yalnızca hasar değerlerini değiştirmiyor; saldırı temposunu, güvenli mesafeyi ve çatışmaların genel ritmini de doğrudan etkiliyor.

// **Karşılaşma Notu:** Hollow Walker'lar çoğu zaman yalnızca ortadan kaldırılması gereken düşmanlar gibi değil, dünyanın taşıdığı tehdidin fiziksel yansımaları gibi çalışıyor.

// **Tasarım Notu:** Hell is Us, keşif hissini güçlendirmek için oyuncunun dikkatine alışılmışın üzerinde sorumluluk yüklüyor ve bu tercih deneyimin temel parçalarından biri hâline geliyor.

bulunuyormuş hissini güçlendiren unsurlardan biri hâline de gelebilir.

Sonuç olarak Hell is Us'ın aldığı risk yalnızca yönlendirmeleri azaltmak değil. Asıl risk, oyuncunun dikkatine güvenmek. Ve bu güvenin karşılığını alıp alamayacağı, oyunun tasarım açısından nasıl hatırlanacağını belirleyen en önemli faktörlerden biri olacak gibi görünüyor.

OYUNCUYA GÜVENMENİN BEDELİ

Hell is Us'ın görsel tarafını değerlendirirken yalnızca teknik kaliteye odaklanmak oyu-

CRIMSON DESERT'İN ASIL GÜCÜ YALNIZCA ÖLÇEĞİNDE DEĞİL; O ÖLÇEĞİ KONTROL ETMEYE ÇALIŞIRKEN YARATTIĞI SÜREKLİ BASKI VE KAOS HİSSİNDE ORTAYA ÇIKIYOR.

nun yaptığı şeyin önemli bir kısmını gözden kaçırmak anlamına geliyor. Çünkü burada dikkat çeken unsur yalnızca çevrelerin ne kadar detaylı görüldüğü değil. Asıl önemli olan, bu çevrelerin oyuncuya ne anlattığı ve oynanışın bir parçası olarak nasıl çalıştığı.

Bugün birçok oyunda görsel kalite çoğu zaman gösteriyle ilişkilendiriliyor. Daha büyük yapılar, daha yoğun efektler ve daha fazla detay, teknik başarının doğrudan karşılığı gibi sunulabiliyor. Hell is Us ise farklı bir yaklaşım izliyor. Dünyanın birçok bölgesinde ilk dikkat çeken şey büyüklük değil; terk edilmişlik hissi oluyor. Kullanılmayan yollar, sessiz yerleşimler, savaşın ardından geride kalan yapılar ve zamanın etkisini taşıyan mekânlar, çevrenin yalnızca dekor olmaktan çıkmasını sağlıyor.

Bu yaklaşım oyunun keşif tarafıyla da doğrudan bağlantılı çalışıyor. Çünkü Hell is Us oyuncuya sürekli yön göstermeyi tercih etmiyor. Bu nedenle çevrenin kendisi bir anlatım aracına dönüşüyor. Uzakta görülen bir kule, farklı bir mimariye sahip bir yapı ya da doğal çevreden ayrılan bir silüet yalnızca görsel çeşitlilik yaratmıyor. Aynı zamanda oyuncunun dikkatini belirli noktalara çekiyor. Böylece dünya yalnızca bakılan bir alan değil, okunması gereken bir alan hâline geliyor.

Bu durum özellikle mekân hafızasının önem kazandığı anlarda daha belirgin hissediliyor. Oyuncu bir bölgeden geçerken yalnızca manzarayı izlemiyor. Aynı zamanda geri döneceği yolları, dikkat çekici yapıları ve bulunduğu coğrafyanın karakterini zihnine kaydetmeye başlıyor. Böyle anlarda görsel tasarım ile oynanış birbirinden ayrılan iki unsur olmaktan çıkıyor. Biri diğerini destekleyen bir yapıya dönüşüyor.

Hell is Us'ın çevre tasarımında dikkat çeken bir diğer unsur ise ölçek kullanımı. Oyun birçok noktada oyuncuya küçük hissettirmeyi başarıyor. Bunun nedeni devasa yapılar göstermekten çok, karakter ile çevresi arasındaki ilişkiyi doğru kurabilmesi. Bazı bölgelerde ufka doğru uzanan boşluklar, bazı bölgelerde ise insan eliyle şekillendirilmiş alanların bıraktığı izler ön plana çıkıyor. Bu sayede dünya yalnızca büyük görünmüyor; yaşanmış hissediyor.

Renk kullanımı da benzer bir işlev görüyor. Hadea'nın birçok bölgesinde kullanılan tonlar, dünyanın taşıdığı yorgunluğu destekliyor. Görsel kimlik sürekli olarak oyuncunun dikkatini çekmeye çalışmıyor. Bunun yerine bulunduğu coğrafyanın geçmişini hissettirmeyi tercih ediyor. Bu durum zaman zaman karanlık ve kasvetli bir atmosfer yaratırken, bazı anlarda da dünyanın neden bu kadar huzursuz hissettirdiğini açıklayan önemli bir araç hâline geliyor.

Ancak Hell is Us'ın görsel başarısı yalnızca güzel manzaralar üretmesinden kaynaklanmıyor. Oyunun güçlü olduğu nokta, çevreyi hikâyenin ve keşfin aktif bir parçası hâline getirebilmesi. Oyuncu bazen bir karakterden öğrenemediği bilgiyi bulunduğu bölgeyi inceleyerek anlayabiliyor. Bir yapının durumu, bir yolun yönü veya geride bırakılmış küçük bir detay, dünyanın geçmişine dair uzun bir diyalogdan daha fazla şey anlatabiliyor.

Sonuç olarak Hell is Us'ın görsel dili yalnızca estetik bir tercih gibi durmuyor. Oyun, çevrelerini oyuncunun dikkatini yönlendiren, hikâyesini destekleyen ve keşif hissini güçlendiren araçlar olarak kullanmaya çalışıyor. Ve bu yaklaşım başarılı olduğu anlarda, dünyanın kendisi anlatının en güçlü karakterlerinden biri hâline geliyor.





SES, SESSİZLİK VE GERİLİM

Hell is Us'un atmosferini güçlü kılan unsurlar arasında ses tasarımı önemli bir yer tutuyor. Ancak burada dikkat çeken şey yalnızca duyulan sesler değil. Oyunun birçok anında asıl etkiyi yaratan unsur, duyulmayanlar oluyor. Çünkü Hell is Us gerilim üretirken sürekli olarak oyuncunun üzerine gitmeyi tercih etmiyor. Bunun yerine zaman zaman geri çekiliyor ve bulunduğu dünyanın kendi ağırlığını hissettirmesine izin veriyor.

Bu yaklaşım özellikle keşif sırasında kendisini gösteriyor. Oyuncu bir bölgeden diğerine ilerlerken her an bir müzik parçası tarafından yönlendirilmiyor. Bazı anlarda rüzgârın sesi, uzaklardan gelen belirsiz bir yankı veya çevredeki doğal sesler ön plana çıkıyor. Bu durum dünyanın daha gerçek hissettirmesine katkı sağlıyor. Aynı zamanda oyuncunun dikkatini sürekli olarak dışarıdan verilen duygusal yönlendirmelere değil, bulunduğu çevreye odaklıyor.

Sessizliğin kullanımı da benzer bir etki yaratıyor. Birçok korku veya aksiyon oyununda sessizlik çoğu zaman yaklaşan tehlikenin habercisi olarak kullanılır. Hell is Us ise bunu daha farklı bir noktaya taşıyor. Buradaki sessizlik yalnızca bir şeyin gelmekte olduğunu söylemiyor. Aynı zamanda geçmişte yaşananların bıraktığı boşluğu da hissettiriyor. Terk edilmiş bölgelerde dolaşırken veya savaşın izlerini taşıyan alanlardan geçerken hissedilen rahatsızlık, çoğu zaman doğrudan bir tehditten değil, ortamın taşıdığı yükten kaynaklanıyor.

Bu nedenle oyunun ses tasarımı ile çevre tasarımı arasında güçlü bir ilişki bulunuyor. Bir mekânın nasıl görüldüğü kadar

nasıl duyulduğu da önem kazanıyor. Bazı bölgelerde kullanılan sesler oyuncunun dikkatini belirli noktalara çekerken, bazı bölgelerde ise bilinçli olarak geri planda kalıyor. Böylece dünya yalnızca görsel olarak değil, işitsel olarak da okunabilen bir yapıya dönüşüyor.

Çatışma anlarında ise ritim değişiyor. Yakın dövüş sırasında kullanılan efektler, saldırıların ağırlığını hissettirmeye yardımcı oluyor. Ancak Hell is Us'in burada da aşırıya kaçmadığı görülüyor. Oyunun amacı büyük bir gösteri yaratmaktan çok, karşılaşmaların yarattığı gerginliği desteklemek gibi duruyor. Bu tercih, savaşların dünyanın geri kalanından kopuk hissettirmemesini sağlıyor.

Müzik tarafında da benzer bir yaklaşım hissediliyor. Besteler çoğu zaman sahnenin önüne geçmeye çalışmıyor. Bunun yerine yaşanan anı destekleyen bir katman görevi görüyor. Bu sayede oyuncu sürekli olarak ne hissetmesi gerektiğine yönlendirilmiyor. Oyun, dünyanın kendi atmosferine güvenerek ilerlemeyi tercih ediyor.

Belki de Hell is Us'in ses tasarımındaki en güçlü taraf burada ortaya çıkıyor. Oyun, gerilimi yalnızca yüksek seslerden veya ani etkilerden üretmeye çalışmıyor. Bazen bir bölgenin gereğinden fazla sessiz olması, bazen uzaktan gelen tanımlanması zor bir ses veya bazen de hiçbir şey duyulmaması çok daha güçlü sonuçlar verebiliyor. Bu yaklaşım dünyanın taşıdığı huzursuzluğu sürekli canlı tutuyor.

Sonuç olarak Hell is Us'in ses kullanımı yalnızca teknik bir başarı olarak değerlendirilemez. Çünkü burada ses, atmosferi

destekleyen ayrı bir katman değil; dünyanın kimliğinin bir parçası olarak çalışıyor. Ve oyunun en etkili anlarının önemli bir kısmı, tam da bu sessizlik ile gerilim arasındaki dengeden doğuyor.

SON KARAR

Hell is Us, ilk bakışta doğaüstü yaratıkların ve yakın dövüş odaklı çatışmaların üzerine kurulu bir aksiyon-macera oyunu gibi görünebilir. Ancak oyunun asıl ilgilendiği konu bunların ötesinde yer alıyor. Çünkü Hell is Us'in merkezinde, parçalanmış bir ülkenin içinde geçmişini anlamaya çalışan bir karakter kadar, yaşanan felaketlerin ardından ayakta kalmaya çalışan bir dünya da bulunuyor. Bu nedenle oyun, cevaplardan çok sorularla; gösteriden çok atmosferle; hızdan çok dikkatle ilgileniyor.

Oyunun en güçlü tarafı da burada ortaya çıkıyor. Keşif sistemi, çevre tasarımı, ses kullanımı ve anlatı dili aynı hedefe hizmet etmeye çalışıyor. Oyuncunun dünyayı yalnızca görmesini değil, anlamasını istiyor. Bu yaklaşım bazı anlarda sürütme yaratabiliyor. Az yönlendirme, yavaş ilerleyen anlatım ve sürekli dikkat talep eden yapı her oyuncuya hitap etmeyebilir. Ancak Hell is Us'in kimliği tam da bu tercihlerin üzerinde yükseliyor.

Sonuç olarak Hell is Us, oyuncuyu sürekli ödüllendirmeye çalışan bir deneyim değil. Bunun yerine onu gözlem yapmaya, bağlantılar kurmaya ve bulunduğu dünyanın neden bu hâle geldiğini anlamaya davet ediyor. Eğer bu davetin karşılığını verebilen bir denge kurabilirse, ortaya yalnızca başarılı bir aksiyon-macera oyunu değil; uzun süre hatırlanabilecek bir atmosfer deneyimi çıkabilir.

CRIMSON DESERT'İN ASIL GÜCÜ YALNIZCA ÖLÇEĞİNDE DEĞİL; O ÖLÇEĞİ KONTROL ETMEYE ÇALIŞIRKEN YARATTIĞI SÜREKLİ BASKI VE KAOS HİSSİNDE ORTAYA ÇIKIYOR.





DEVAM SKORU

Hell is Us'un devam ettirme gücü, içerik miktarından çok merak duygusuna dayanıyor. Oyun oyuncuyu yeni ekipmanlar, büyük ödülleri veya sürekli büyüyen sayı sistemleriyle geri çağırma çalışmıyor. Bunun yerine dünyanın içinde hâlâ çözülmemiş sorular bulunduğunu hissettirerek ilerliyor. Bu yaklaşım kısa vadede güçlü bir motivasyon yaratabiliyor.

Ancak bu sistemin sürdürülebilirliği büyük ölçüde anlatının ritmine ve keşif tasarımının tutarlılığına bağlı. Oyuncu her yeni bölgede anlamlı bir keşif yapabiliyor, yeni sorularla karşılaşır ve dünyanın geçmişine dair farklı parçalar bulabiliyorsa merak duygusu uzun süre korunabilir. Aksi durumda aynı yapı zamanla tekrar hissine dönüşme riski taşıyor.

İçerik üretimi açısından bakıldığında Hell is Us'un gücü, dünyanın sunduğu gizemlerde ve oyuncuların farklı deneyimler yaşayabilmesinde yatıyor. Ancak oyun bir canlı servis yapısı veya sürekli güncellenen rekabetçi sistemler üzerine kurulmadığı için uzun vadeli bağlılığını tamamen atmosferine ve anlatısına borçlu olacak.

Bu nedenle Hell is Us'un devam skoru, oyuncuyu her gün geri çağırma sistemlerden değil; bıraktıktan sonra bile akılda kalabilen sorulardan besleniyor. Oyunun başarısını belirleyecek şey de tam olarak bu olacak: Dünya, oyuncu oyunu kapattığında bile zihninde yaşamaya devam edebiliyor mu?

DENGE

İŞLEYENLER

- Çevresel anlatım, dünyanın geçmişini doğrudan açıklamalara ihtiyaç duymadan aktarabiliyor.
- Haritasız keşif yapısı, oyuncunun çevresiyle daha güçlü bir bağ kurmasını sağlıyor.
- Hadea'nın savaş ve felaket sonrası atmosferi güçlü bir kimlik oluşturuyor.
- Ses tasarımı ve sessizlik kullanımı, dünyanın taşıdığı huzursuzluğu destekliyor.
- Yakın dövüş sistemi, temkin ve zamanlama duygusunu korumayı başarıyor.
- Görsel tasarım yalnızca estetik değil, oyunun okunabilirliğine de katkı sağlıyor.

ZORLANANLAR

- Az yönlendirme bazı oyuncular için keşif hissinden çok yön kaybına dönüşebiliyor.
- Hikâyenin parçalı anlatımı yer yer ilerleme temposunu yavaşlatabiliyor.
- Bazı karşılaşmalar uzun vadede benzer davranış kalıpları göstermeye başlayabiliyor.
- Dünyanın sunduğu gizemler kadar cevapların tatmin edici olması da önem taşıyor.
- Sürekli dikkat talep eden yapı, daha rahat ilerlemek isteyen oyuncular için yorucu hissedebiliyor.
- Keşif ve belirsizlik arasındaki çizgi her zaman aynı başarıyla korunamayabiliyor.



ÖLÇÜM

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

ORTALAMA

8,2





HAREKET HALİNDE.

OYUNA SAHİP MİSİN?

BİR OYUNUN GERÇEKTEN KİME AİT OLDUĞU ÜZERİNE

Oyunu açmak, çoğu zaman sadece oynamak değildir. Bazen bir şeyin hâlâ orada olduğunu görmekle ilgilidir. Yıllar sonra aynı dosyayı çalıştırdığında, kaldığın yerin seni bekliyor olması... hiçbir yere gitmemiş olması... Bu, oyunun kendisinden çok, onunla kurduğun ilişkinin devam ettiğini hissettirir. Sanki sen bıraktığında duraklayan, sen döndüğünde yeniden hareket eden bir şey vardır karşında.

Bu his, çoğu zaman fark edilmeden yaşanır. Oyunun açılması, kayıt dosyasının yüklenmesi, menünün tanıdık sessizliği... Bunların hiçbirisi tek başına önemli değildir. Ama hepsi bir araya geldiğinde, sana ait olan bir şeye geri döndüğünü düşündürür. Belki de bu yüzden, sahip olmak dediğimiz şey; fiziksel bir nesneden çok, tekrar edilebilir bir erişim hissiyle ilgilidir.

Bir oyunun sana ait olduğunu düşündüren şey, onu satın almış olman değil; ona ne zaman istersen geri dönebileceğini bilmendir. Oyun, senin yokluğunda da var olmaya devam eder ve bu devamlılık, ona karşı kurduğun güvenin temelini oluşturur. Silinmediği, değiştirilmediği, ortadan kaldırılmadığı sürece... oradadır. Senin için değil, seninle birlikte var olan bir şey gibi.

Belki de bu yüzden bazı oyunlar, oynanmadıkları zamanlarda bile kaybolmuş gibi hissettirmez. Raflarda durur, klasörlerde yer kaplar, listelerde görünür. Ama asıl mesele, onların görünür olması değil; ulaşılabilir olmalarıdır. Çünkü sahiplik dediğimiz şey, çoğu zaman "elinde tutmak" değil, "geri dönebilmektir."

ORADA OLDUĞUNU BİLMEK

Bir oyunun sana ait olduğunu düşündüren şey, çoğu zaman onu satın almış olman değildir. Daha çok, onun hep orada kalacağını varsaymandır. Yıllar sonra tekrar açabileceğini bilmek... bıraktığın kayıt dosyasına geri dönebileceğini düşünmek... menü ekranının seni hâlâ aynı yerde karşılayacağını hissetmek. Sahiplik hissi çoğu zaman böyle kurulur. Sessizce, fark edilmeden ve uzun süre sorgulanmadan.

Bu ilişki yalnızca oyunla ilgili değildir. Aynı zamanda zamanla da ilgilidir. Çünkü bazı oyunlar, oynanmadıkları dönemlerde bile kaybolmuş gibi hissettirmez. Uzun süre açılmasalar bile hâlâ "orada" olduklarını düşünürsün. Bilgisayarda bir klasörün içinde, rafta duran eski bir kutuda ya da unutulmuş bir kayıt dosyasında... Nerede oldukları çok önemli değildir. Önemli olan, geri dönülebilir olmalarıdır.

Belki de bu yüzden, sahiplik hissi çoğu zaman aktif bir kullanım üzerinden kurulmaz. O an oyunu oynamıyor olmak, ona sahip olmadığın anlamına gelmez. Aksine, istediğin anda geri dönebileceğini bilmek bu hissi daha da güçlendirir. Oyun seni bekliyormuş gibi durur. Sen bıraktığında duraklayan ve geri döndüğünde kaldığı

yerden devam eden bir şey gibi.

Bu durum zamanla alışkanlığa dönüşür. Oyunun orada olması o kadar doğal görünmeye başlar ki, onun bir gün ulaşılmaz hâle gelebileceği düşünülmez bile. Çünkü sahiplik, çoğu zaman görünür bir şey değil; görünmez bir güven hissidir. Oyunun silinmeyeceğine, değişmeyeceğine ya da ortadan kaybolmayacağına dair kurulan sessiz bir varsayım.

Belki de oyuncuların oyunlarla kurduğu en güçlü bağlardan biri tam olarak burada oluşur. Çünkü bazı oyunlar yalnızca oynanmaz; hayatın farklı dönemleriyle birlikte hafızada yer eder. Yıllar sonra yeniden açıldıklarında, yalnızca kayıt dosyaları yüklenmez. O döneme ait hisler, alışkanlıklar ve anılar da geri gelir. Ve bütün bunlar, oyunun hâlâ erişilebilir olmasına bağlıdır.

Bu yüzden sahip olmak, yalnızca fiziksel bir nesneyi elinde tutmak değildir. Daha çok, o şeyin senden tamamen kopmaya-





cağına inanmaktır. Oyunun bir gün yeni-
den açılabilirliğini düşünmek... onun
kaybolmadığını bilmek... Belki de sahiplik
hissi en çok burada ortaya çıkar. Çünkü
bazı şeyler, yalnızca var oldukları için de-
ğil; geri dönülebilir oldukları için "bizim"
gibi hissedilir.

SATIN ALMAK NE ANLAMA GELİR?

Bir noktada bu ilişki, fark edilmeden yön
değiştirir. Oyunun orada olması hâlâ
mümkündür, ama bu kez "orada olma"
biçimi değişmiştir. Fiziksel bir varlıktan
çok, bir hesap içinde tanımlı bir hakka
dönüşür. Oyunu satın almak, artık onu
elinde tutmak değil; ona erişebilme izni
elde etmek anlamına gelir. Bu değişim
çoğu zaman görünmezdir, çünkü deneyim
kendisi ilk bakışta aynı kalır.

Dijital mağazalarla birlikte, sahiplik hissi
farklı bir zemine taşınır. Oyun hâlâ açılır,
kayıt dosyaları hâlâ yüklenir, menüler
hâlâ aynı sessizlikle karşılar. Ama bu kez
oyunun kendisi, bulunduğu yerle birlikte
anlam kazanır. Oyun artık tek başına var
olan bir şey değildir; bir sistemin içinde
tanımlanır, o sistemin kurallarıyla erişilir
ve yine o sistemin sınırları içinde kalır.

Bu değişim, ilk başta bir eksilme gibi gö-
rünmez. Aksine, erişimin kolaylaşmasıyla
birlikte daha geniş bir alan sunar. Daha
fazla oyuna daha hızlı ulaşmak mümkün-
dür. Ama bu genişleme, sahiplik hissini
dayandığı zemini de yavaşça kaydırır. Çün-
kü artık oyunun varlığı, senin elinde değil;
seni oyuna bağlayan sistemin devamlılığı-
na bağlıdır.

Satın alma eylemi burada anlamını kay-
betmez, ama yön değiştirir. Artık satın al-
dığın şey, oyunun kendisi değil; o oyuna
ulaşabilme koşullarıdır. Bu koşullar görün-
mez olduğu sürece sorun yaratmaz. Ama

görünür hâle geldiklerinde, sahiplik hissi-
nin aslında ne kadar kırılğan olduğunu da
ortaya çıkarırlar.

Belki de bu yüzden, dijitalleşmeyle birlikte
sahiplik daha az hissedilir hâle gelmez; sa-
dece daha belirsiz bir şeye dönüşür. Oyun
hâlâ senin gibi görünür, ama bu "senin
olma" durumu, artık başka bir şeye bağ-
lıdır. Ve o bağın ne kadar sağlam olduğu,
çoğu zaman ancak kırıldığında anlaşılır.

BİR KÜTÜPHANENİN İÇİNDE

Dijitalleşme, sahiplik hissini ortadan kal-
dırmaz; onu başka bir yapının içine taşır.
Oyunlar artık tek başına duran şeyler
değildir. Bir hesapla birlikte var olur, bir
kütüphanenin parçası hâline gelir ve çoğu
zaman o kütüphanenin sınırları içinde
anlam kazanır. Listeye eklenir, arşivle-
nir, sıralanır. Görünür hâle gelir. Ve bu
görünürlük, sahiplik hissini yeni biçimi
gibi çalışır.

Bir oyunun orada duruyor olması,
onun seninle olduğu hissini de-
vam ettirir. Oynamıyor olsan
bile, listede yer alması yeterli-
dir. İndirilmemiş olması bir ek-
sikliğin hissettirmez; çünkü
her an indirilebilecek olması, o
boşluğu doldurur. Oyun artık
cihazda olmak zorunda de-
ğildir. Onun yerine, erişilebilir
olması yeterlidir.

Ama bu erişim, artık doğ-
rudan oyuna değil, onu
barındıran yapıya bağ-
lıdır. Kütüphane, yal-
nızca oyunların top-
landığı bir alan de-
ğildir; aynı zamanda
oyuncu ile oyun
arasındaki iliş-

kiyi tanımlayan bir arayüzdür. Oyunlara
nasıl ulaştığını, ne zaman erişebileceğini
ve hangi koşullarda oynayabileceğini be-
lirler. Ve bu belirleyicilik, çoğu zaman fark
edilmeden kabul edilir.

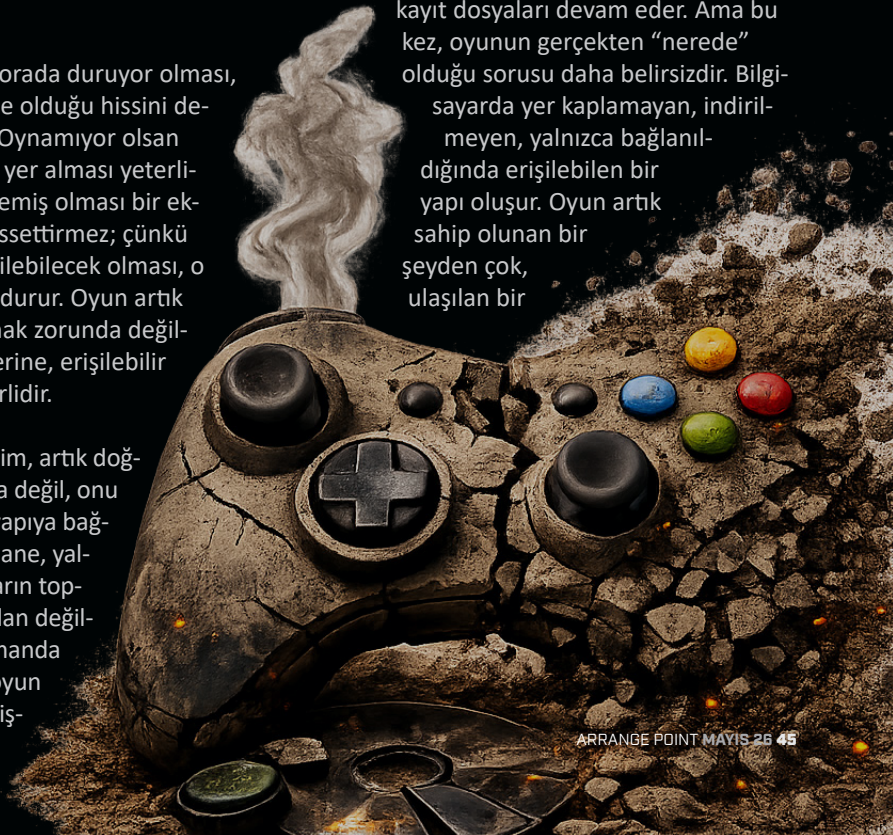
Zamanla, sahiplik hissi oyunun kendisin-
den çok bu yapıya yönelir. Oyunun varlığı
değil, kütüphanede görünmesi önem
kazanır. Silinmiş olması bile bir kayıp gibi
hissettirmez; çünkü listede duruyordur.
Ama bu durum, oyunun seninle olan
bağını güçlendirmekten çok, onu başka
bir sistemin parçası hâline getirir.

Belki de bu yüzden, oyunlara bakımımız
fark edilmeden değişir. Artık bir oyuna
sahip olmak, onu elinde tutmakla ilgili
değildir. Daha çok, o oyunun bulunduğu
yere erişebiliyor olmakla ilgilidir. Ve bu
erişim kesildiğinde, ortadan kaybolan
şey yalnızca oyun değil; onunla kurduğun
bağın kendisi olur.

OYUNUN OLDUĞU YER DEĞİŞTİĞİNDE

Bulut sistemleriyle birlikte, oyunların
bulunduğu yer tamamen değişmeye
başlar. Artık mesele yalnızca dijital bir kü-
tüphaneye sahip olmak değildir; oyunun
çalıştığı cihazın bile oyuncudan uzaklaş-
masıdır. Oyun artık bilgisayarın içinde,
konsolun diskinde ya da depolama ala-
nında bulunmaz. Başka bir yerde çalışır,
sana yalnızca görüntüsü ulaşır. Oyuncu
ile oyun arasındaki fiziksel bağ, ilk kez bu
kadar görünmez hâle gelir.

Bu değişim ilk bakışta büyük bir kırılma
gibi hissettirmez. Çünkü deneyim hâlâ
tanıdık. Oyun açılır, menüler yüklenir,
kayıt dosyaları devam eder. Ama bu
kez, oyunun gerçekten "nerede"
olduğu sorusu daha belirsizdir. Bilgi-
sayarda yer kaplamayan, indiril-
meyen, yalnızca bağlantı-
dığında erişilebilen bir
yapı oluşur. Oyun artık
sahip olunan bir
şeyden çok,
ulaşılabilir bir



OYUN

BASLA

hizmete dönüşmeye başlar.

GeForce NOW ve Xbox

Cloud Gaming gibi sistemler, bu dönüşümün en görünür örneklerinden biri hâline gelir. Güçlü donanımlara ihtiyaç duymadan oyunlara ulaşabilmek, erişim fikrini her zamankinden daha merkezî bir yere taşır. Oyuncu için önemli olan artık oyunun nerede çalıştığı değil; ona ne kadar hızlı ve kesintisiz ulaşabildiğidir.

Ama bu rahatlık, sahiplik hissini yönünü yeniden değiştirir. Çünkü oyuncu artık oyuna değil, bağlantıya güvenmeye başlar. İnternet bağlantısı, sistemin devamlılığı, platformun aktif kalması... Oyunun kendisinden önce gelen şeyler hâline dönüşür. Ve bu durum, sahiplik hissini daha soyut bir noktaya taşır.

Belki de bulut sistemlerinin yarattığı en büyük değişim burada ortaya çıkar. Oyun hâlâ oynanabilir durumdadır, ama artık fiziksel olarak hiçbir yerde "sende" değildir. Sen yalnızca ona bağlanırsın. Bu bağ sürdüğü sürece oyun vardır; ama bağ ortadan kalktığında geriye ne kaldığı sorusu, eskisinden çok daha belirsiz hâle gelir.

KAYBOLDUĞUNU FARK ETMEK

Sahiplik hissi çoğu zaman kaybolana kadar sorgulanmaz. Bir oyunun her zaman ulaşılabilir olduğunu düşünmek, onun gerçekten kalıcı olduğuna inanmayı kolaylaştırır. Ama dijital sistemler büyüdükçe, oyunların varlığı da onları taşıyan

yapıların devamlılığına bağlı hâle gelir. Ve bazen, o yapılar ortadan kaybolur.

Google Stadia bunun en görünür örneklerinden biri oldu. Sistem çalıştığı sürece oyunlar oradaydı. Açılabilir, oynanabilir, kayıt dosyaları kullanılabiliyordu. Ama platform kapandığında, bütün bu erişim bir anda anlamını kaybetti. Oyuncular yalnızca bir uygulamayı değil, onun içindeki bağlantıyı da kaybetti. Çünkü sahip olduklarını düşündükleri şey, aslında sistem ayakta kaldığı sürece vardı.

Benzer durum, yıllar önce OnLive gibi erken dönem bulut girişimlerinde de yaşandı. OnLive, bulut oyun fikrinin henüz yeni yeni konuşulduğu bir dönemde ortaya çıktı. Güçlü donanımlara ihtiyaç duymadan, oyunların uzak sunucular üzerinden çalıştırılabileceği düşüncesi o yıl-

lar için oldukça iddialıydı. Oyuncular oyunu cihazlarına yüklemiyor, yalnızca sisteme bağlanıyordu. Bugün alışılmış görünen birçok fikir, o dönem ilk kez görünür hâle gelmişti.

Ancak sistemin önünde yalnızca teknik engeller yoktu. İnternet altyapılarının yetersizliği, gecikme problemleri ve yüksek işletme maliyetleri gibi sorunlar, bu yapının sürdürülebilirliğini zorlaştırdı. Teknoloji henüz bu kadar yaygın ve stabil değildi. Oyuncuların önemli bir kısmı için deneyim tutarsızdı; sistemin ayakta kalabilmesi için gereken maliyet ise giderek büyüyordu. Zamanla OnLive küçüldü, el değiştirdi ve sonunda tamamen kapandı.

Ama geriye yalnızca kapanmış bir servis kalmadı. Oyuncuların eriştiği bazı oyunlar da o sistemle birlikte görünmez hâle geldi. Çünkü burada kaybolan şey yalnızca bir platform değildi; oyunlara ulaşma biçimiydi. Oyuncular, sahip olduklarını düşündükleri şeyin aslında hizmet sürdüğü sürece var olduğunu fark etmeye başladı.

Bu noktada kaybolan şey yalnızca erişim değildir. Çünkü oyunlara dair kurulan ilişki de o erişimle birlikte var olur. Oyuncu, oyunun kendisini hatırlamaya devam eder; ama ona ulaşamadığında, o ilişki eksik kalmaya başlar. Eskiden bir disk rafa kaldırmak mümkünken, burada kaybolan şey görünmezdir. Oyun silinmez; ama ulaşılmaz hâle gelir.

Belki de bu yüzden, dijital çağın kayıp hissi fiziksel dönemden farklıdır. Artık eksik olan şey, elinde tutamadığın bir nesne değil; geri dö-



nemediğin bir erişim biçimidir. Ve bu durum, sahiplik hissini ne kadar kırılğan bir zemine kurulduğunu daha görünür hâle getirir.

GERİYE NE KALİYOR?

Bir oyuna sahip olmak uzun yıllar boyunca oldukça net bir düşünceydi. Oyun alınır, saklanır, yüklenir ve istenildiğinde yeniden açılırdı. Bu ilişki kusursuz değildi; diskler bozulabilir, cihazlar çalışmayabilir, kayıt dosyaları silinebilirdi. Ama yine de oyunun kendisi, oyuncudan tamamen bağımsız bir yere ait gibi hissettirmezdi. Çünkü oyuncu, oyunla arasındaki bağlantının merkezinde olduğunu düşünürdü.

Bugün ise bu merkez giderek değişiyor. Oyunlar hâlâ oynanıyor, hatta eskisinden çok daha hızlı ulaşılabilir. Binlerce oyuna saniyeler içinde erişmek mümkün. Ama bu erişim genişledikçe, sahiplik hissini sınırları da bulanıklaşıyor. Oyuncu artık yalnızca oyuna değil; hesabına, bağlantısına, platformuna ve hizmetin devamlılığına bağlı hâle geliyor. Oyunların varlığı sürüyor, fakat bu varlık artık oyuncunun doğrudan kontrol ettiği bir yerde durmuyor.

Belki de bu yüzden, dijital çağın sahiplik hissi daha kırılğan bir yapıya dönüşüyor. Çünkü oyuncu, sahip olduğunu düşündüğü şeye doğrudan dokunmuyor. Onu saklamıyor, taşıyor ya da fiziksel olarak korumuyor. Daha çok, ona erişebileceğine güveniyor. Ve bu güven sürdürdüğü sürece sorun görünmüyor. Ancak erişim kesildiğinde, bu ilişkinin ne kadar geçici bir zemine kurulduğu daha net hissediliyor.

Bir oyunun mağazadan kaldırılması, bir hesabın kapanması ya da bir platformun sonlandırılması... Bunların hiçbiri eskiden olduğu kadar basit teknik değişiklikler gibi görünmüyor. Çünkü kaybolan şey yalnızca veri değil. Oyuncunun zamanla kurduğu bağ da o yapının içinde kalıyor. Harcanan saatler, geri dönme ihtimali, yarım bırakılmış kayıt dosyaları... Hepsi erişimin devam etmesine bağlı bir hâle geliyor.

Buradaki asıl soru da tam olarak burada ortaya çıkıyor: Oyuncu gerçekten neye sahip?

Oyunun kendisine mi, yoksa ona ulaşabilme ihtimaline mi? Çünkü bugün birçok oyun, yalnızca aktif bir sistemin içinde varlığını sürdürüyor. Sunucular çalıştığı sürece oynanabiliyor, lisanslar geçerli olduğu sürece erişilebiliyor, hesaplar açık kaldığı sürece görünür olmaya devam ediyor. Bu yapı bozulduğunda ise oyunun kendisi çoğu zaman tamamen kaybolmuyor; ama oyuncunun ona ulaşma yolu ortadan kalkıyor.

Belki de modern oyunculuğun en görünmez dönüşümlerinden biri bu. Oyunlar artık daha erişilebilir, daha hızlı ulaşılabilir ve daha büyük sistemlerin parçası. Ama aynı zamanda daha bağımlı, daha bağlı ve daha kırılğan. Çünkü sahiplik hissi artık tek başına oyunun varlığıyla oluşmuyor. Onu çevreleyen sistemlerin devam etmesi gerekiyor.

Bu durum, oyunlarla kurulan ilişkiyi de değiştiriyor. Eskiden oyuncu bir oyunu "saklayabiliyordu." Şimdi ise çoğu zaman yalnızca ona erişebileceğini umuyor. Oyunlar hâlâ kütüphanelerde görünüyor, hesaplarda listeleniyor ve indirilebilir durumda bekliyor. Ama bu görünürlük, kalıcılık hissi yaratırken aynı zamanda başka bir gerçeği de gizliyor: Oyuncu artık oyunlara değil, sistemlerin devam edeceğine güveniyor.

Ve belki de bu yüzden, sahiplik hissi bugün her zamankinden daha soyut bir şeye dönüşmüş durumda. Çünkü artık mesele yalnızca oyunun sende olması değil. Mesele, o oyuna yıllar sonra bile aynı şekilde geri dönüp dönmeyeceğini bilmek. Bir gün açmaya çalışıldığında hâlâ orada olup olmayacağını kestirebilmek. Çünkü bazı oyunlar kaybolmaz; yalnızca ulaşılmaz hâle gelir.

Belki de sahiplik dediğimiz şey hiçbir zaman tamamen fiziksel değildi. Ama bugün, ilk kez bu kadar görünmez bir yapının içine taşınmış durumda. Oyuncu hâlâ oyunları satın alıyor, oynuyor ve arşivliyor. Fakat bütün bunların ne



kadarının gerçekten "ona ait" olduğu sorusu, artık eskisinden çok daha zor cevaplanıyor.

Ve belki de en rahatsız edici tarafı bu. Çünkü oyunlar hiç olmadığı kadar ulaşılabilir görünürken, onlarla kurulan bağ da hiç olmadığı kadar geçici bir zemine taşınıyor olabilir.

BİR ŞEYİN GERÇEKTEN SENİN OLMASI

Oyunlar değişiyor. Onlara ulaşma biçimimiz değişiyor. Sahiplik hissi de fark edilmeden başka bir yapının içine taşınıyor. Bugün bir oyuna saniyeler içinde erişmek mümkün; ama o erişimin ne kadar süre devam edeceğini bilmek her zaman mümkün değil. Belki de bu yüzden, modern oyunculuğun en görünmez dönüşümü teknolojiyle değil, güven duygusuyla ilgili. Çünkü sahiplik, çoğu zaman yalnızca bir şeyi satın almak değildir. Ona yıllar sonra bile geri dönebileceğini bilmekle ilgilidir. Oyunun seni beklediğini düşünmekle... hiçbir yere gitmeyeceğine inanmakla. Ama oyunlar giderek daha büyük sistemlerin içinde yaşamaya başladıkça, bu güven hissi de aynı ölçüde kırılğanlaşıyor.

Bugün oyuncular hâlâ oyun satın alıyor, kütüphaneler oluşturuyor ve yüzlerce saatlerini bu dünyaların içinde geçiriyor. Ancak bütün bunların gerçekten ne kadarının "kalıcı" olduğu sorusu artık daha belirsiz. Çünkü bazı oyunlar kaybolmuyor; sadece bir gün ulaşamayacağın yerlere taşınıyor.

Belki de sahiplik hissi hiçbir zaman tamamen fiziksel değildi. Ama ilk kez bu kadar görünmez, bu kadar geçici ve bu kadar sistemlere bağlı bir hâle geliyor. Ve bu durum, oyunlarla kurduğumuz ilişkiyi sessizce yeniden şekillendiriyor.

Oyunu açabildiğin sürece ona sahip olduğunu düşünebilirsin. Ama bir gün o erişim ortadan kalktığında, geriye gerçekten ne kaldığını bilmek zorlaşır. ■



OKTAY ÖZKAN

oktay@arrangepoint.com.tr

Oyunları Bitirmiyoruz, Terk Ediyoruz.

Video oyunları uzun yıllar boyunca tamamlanması gereken deneyimler olarak görüldü. Oyuncular yeni bir oyuna başladıklarında doğal hedef genellikle sonuna ulaşmaktı. Hikâyenin nasıl biteceğini görmek, son görevi tamamlamak veya oyunun sunduğu tüm içeriği deneyimlemek oyunculuğun olağan bir parçasıydı. Bir oyunu bitirmek yalnızca ilerleme göstergelerinin dolması anlamına gelmiyordu; aynı zamanda oyunla kurulan ilişkinin tamamlanması anlamına da geliyordu.

Bugün ise oyunlarla kurduğumuz ilişkinin farklı bir noktaya doğru kaydığını görmek mümkün. Modern oyuncuların önemli bir bölümü satın aldıkları oyunların sonunu görmüyor. Daha da ilginç olanı, bunun artık dikkat çekici bir durum olmaktan çıkmış olması. Bir oyunun yarım bırakılması çoğu zaman başarısızlık olarak görülüyor. Hatta birçok oyuncu bir oyunu yarım bıraktığının bile farkına varmıyor. Çünkü oyundan kopuş artık belirli bir anda verilen net bir karar şeklinde yaşanmıyor.

Eskiden bir oyunu bırakmak daha görünür bir davranıştı. Oyuncu sıkılır, oyunu sevmez veya belirli bir noktada ilerlemek istemezdi. Bugün yaşanan durum ise daha farklı. Birçok oyuncu aslında sevdiği oyunları da bitirmiyor. Hatta bazı durumlarda oyunun kendisinden memnun olmasına rağmen geri dönmüyor. Oyunu kapatıyor, birkaç gün başka şeylerle ilgileniyor ve sonrasında oyuna dönmesi gereken an hiç gelmiyor.

Bu değişimin arkasında yalnızca oyunların kendisi bulunmuyor. Dijital mağazalar, abonelik sistemleri ve sürekli devam eden kampanyalar sayesinde yüzlerce oyuna erişmek artık oldukça kolay. Ancak oyunlara ulaşmak kolaylaştıkça, onlara zaman ayırmak da aynı ölçüde zorlaşmaya başladı. Bir oyuncunun kütüphanesinde yüzlerce oyun bulunabiliyor fakat günün süresi değişmiyor. Hâlâ aynı yirmi dört saatin içindeyiz ve oyunlar artık bu zaman dilimini paylaşmak zorunda oldukları tek şey değil.

Diziler, filmler, sosyal medya platformları, video içerikleri ve sürekli yenilenen dijital gündem oyuncunun dikkatini farklı yönler çekiyor. Bu nedenle günümüzde birçok oyun yalnızca diğer oyunlarla rekabet etmiyor. Aynı zamanda oyuncunun boş zamanı için mücadele ediyor. Belki de bu yüzden modern oyunların en büyük rakibi artık başka oyunlar değil, oyuncunun dikkati.

Bu durum özellikle son yıllarda büyüyen açık dünya oyunlarında daha görünür hâle geldi. Geliştiriciler uzun süre boyunca oyunculara daha büyük dünyalar sunmanın daha iyi deneyimler yaratacağına inandılar. Haritalar büyüdü, görev sayıları arttı, yan aktiviteler çoğaldı ve birçok oyun yüz saatten uzun sürebilecek içeriklere sahip hâle geldi. Ancak zaman içinde ilginç bir çelişki ortaya çıktı. Oyunlar büyüdükçe oyuncuların tamamlayabildiği oyun sayısı aynı oranda büyümedi.

Bunun temel nedeni oyuncuların daha az sabırlı olması değil. Daha çok, oyunların talep ettiği zaman ile oyuncuların ayırabildiği zaman arasındaki farkın giderek açılması. Bir oyunun yüz saatlik içerik sunması etkileyici olabilir ancak bu durum her oyuncunun yüz saat boyunca aynı ilgiyi koruyabileceği anlamına gelmiyor. Özellikle yetişkin oyuncular için oyun deneyimi artık okul yıllarındaki kadar geniş zaman dilimlerine yayılmıyor. İş hayatı, aile sorumlulukları ve günlük yaşamın diğer yükümlülükleri oyuncuların oyunlara ayırabileceği süreyi doğal olarak azaltıyor.

Bu nedenle günümüzde birçok oyuncu sevdiği oyunları bile geride bırakabiliyor. Sorun çoğu zaman oyunun kötü olması değil. Oyuncunun hayatında o oyuna yeniden yer açamaması. Aradan geçen süre uzadıkça geri dönmek zorlaşıyor, hikâyenin detayları unutuluyor ve oyunun ritmiyle yeniden bağ kurmak daha fazla çaba gerektiriyor. Sonunda oyuncu kaldığı yerden devam etmek yerine yeni bir başlangıç yapmayı tercih ediyor.

Modern oyunların karşılaştığı en büyük sorunlardan biri de burada ortaya çıkıyor. Uzun yıllar boyunca oyunların değeri büyük ölçüde sundukları içerik miktarıyla ölçüldü. Daha büyük haritalar, daha fazla görev ve daha uzun oynanış süreleri önemli avantajlar olarak görüldü. Ancak bugün oyuncuların karşılaştığı temel problem içerik eksikliği değil, içerik bolluğu. Birçok oyuncunun bitiremediği oyunların sayısı arttıkça, uzunluk tek başına bir avantaj olmaktan uzaklaşmaya başladı.

Bu durum oyunların başarısız olduğu anlamına gelmiyor. Aksine, terk edilen oyunların önemli bir bölümü başarılı yapımlar. Oyuncular bu oyunların dünyalarını seviyor, atmosferlerinden etkileniyor ve geçirdikleri zamandan keyif alıyor. Ancak bütün bunlar her zaman oyunun sonuna ulaşmak için yeterli olmuyor. Çünkü günümüzde bir oyunun en büyük mücadelesi oyuncuyu etkilemek değil, oyuncunun hayatında kalıcı bir yer edinmek.

Belki de bu yüzden modern oyunculuğu anlamaya çalışırken farklı bir noktaya bakmak gerekiyor. Çünkü bugün yaşanan şey yalnızca oyunları bitirememek değil. Çoğu zaman oyunlarla olan ilişkimizin sessizce sona ermesi. Oyunu kapattığımız an bunun farkında olmuyoruz. Hatta çoğu zaman geri döneceğimizi düşünüyoruz. Ancak günler geçiyor, başka oyunlar geliyor ve o dönüş hiçbir zaman gerçekleşmiyor.

Kütüphanelerimiz büyümeye devam ediyor. Oyunlar daha büyük, daha uzun ve daha kapsamlı hâle geliyor. Buna rağmen birçok oyuncunun yarım bıraktığı oyunların sayısı da artıyor. Belki de bu yüzden günümüz oyunculuğunu anlatan en doğru cümlelerden biri hâlâ aynı yerde duruyor:

Oyunları bitirmiyoruz. Onları terk ediyoruz. ■



YAĞMUR ADA ÖZTÜRK
yagmur@arrangepoint.com.tr

Oyunlar Artık Açılış Ekranında Başlamıyor.

Bir zamanlar bir oyunun başlangıcını tarif etmek oldukça kolaydı. Oyuncu oyunu satın alır, kurar ve ilk kez açardı. Açılış ekranı görüldüğünde deneyim başlamış kabul edilirdi. Oyunun dünyasıyla ilk temas o anda kurulur, karakterler o anda tanınır ve oyuncunun zihninde oluşacak ilk izlenimler oyun çalışmaya başladıktan sonra şekillenirdi.

Bugün ise bu başlangıç noktası büyük ölçüde değişmiş durumda.

Modern oyuncuların önemli bir bölümü bir oyunu ilk kez açmadan önce o oyun hakkında saatlerce içerik tüketmiş oluyor. Fragmanlar izleniyor, oynanış videoları takip ediliyor, geliştirici günlükleri okunuyor, sosyal medya paylaşımları inceleniyor ve içerik üreticilerinin yorumları dinleniyor. Oyuncu bazen oyunu satın almadan önce bile dünyası, karakterleri ve mekanikleri hakkında oldukça detaylı bilgi sahibi olabiliyor.

Bu durum ilk bakışta doğal görünebilir. Sonuçta oyunlar artık çok daha görünür ürünler hâline geldi. İnternet sayesinde oyuncular satın alma kararı vermeden önce çok daha fazla bilgiye ulaşabiliyor. Ancak bu değişimin daha ilginç bir sonucu da ortaya çıktı. Oyuncular artık yalnızca oyunları oynamıyor; oyunları bekliyor, takip ediyor, tartışıyor ve analiz ediyor.

Başka bir deyişle, oyun deneyiminin bir bölümü oyunu çalıştırmadan önce yaşanmaya başlıyor.

Bunu özellikle büyük yapımlarda görmek mümkün. Bazı oyunlar çıkışlarından aylar hatta yıllar önce oyuncuların gündemine giriyor. İlk tanıtım fragmanı yayınlanıyor, ardından yeni görüntüler geliyor, röportajlar yapılıyor ve topluluk içinde beklentiler oluşmaya başlıyor. Oyuncular bu süreç boyunca yalnızca bilgi topluyor. Aynı zamanda oyuna dair fikirler geliştiriyor, beklentiler oluşturuyor ve henüz oynamadıkları bir deneyim hakkında zihinsel bir çerçeve kuruyor.

Bu nedenle günümüzde bir oyunun ilk saatleri artık yalnızca geliştiriciler tarafından şekillendirilmiyor. Oyuncunun oyuna gelene kadar maruz kaldığı tüm içerikler de bu deneyimin bir parçası hâline geliyor.

Örneğin bir oyuncu yeni bir oyuna başladığında karşısına çıkan karakterleri ilk kez görmeyebiliyor. Mekaniklerin nasıl çalıştığını zaten biliyor olabiliyor. Hatta bazı önemli hikâye anları veya sürprizler bile oyuna başlamadan önce öğrenilmiş olabiliyor. Bu durumda oyuncunun deneyimi açılış ekranında değil, çok daha önce başlamış oluyor.

Sosyal medya platformlarının yükselişi bu dönüşümü daha da hızlandırdı. Bir oyunun duyurulması ile çıkışı arasındaki süreç artık başlı başına bir içerik döngüsüne dönüşmüş durumda. Fragman analizleri, teoriler, beklenti videoları, oynanış yorumları

ve topluluk tartışmaları oyunun çevresinde ayrı bir deneyim alanı oluşturuyor. Bazen bu alan o kadar büyüyor ki oyunun kendisi kadar dikkat çekici hâle geliyor.

Bu durum yalnızca büyük bütçeli yapımlar için de geçerli değil. Bağımsız oyunlar da benzer şekilde oyuncuların radarına erken girebiliyor. Bir festival gösterimi, kısa bir tanıtım videosu veya sosyal medyada paylaşılan birkaç saniyelik görüntü bile oyunun etrafında küçük bir takipçi kitlesi oluşturabiliyor. Oyuncular bazen yıllarca beklendikleri oyunları ilk kez oynadıklarında, aslında çok daha önce başlamış bir yolculuğun son aşamasına geçmiş oluyorlar.

Burada dikkat çekici olan şey, oyuncuların oyunlarla kurduğu ilişkinin giderek daha fazla "takip etme" davranışı üzerinden şekillenmesi. Eskiden bir oyunu deneyimlemek için onu oynamak gerekiyordu. Bugün ise bir oyunun çevresinde oluşan bilgi akışını takip etmek bile oyuncunun o yapımla ilişki kurmasına yetebiliyor.

Bu nedenle bazı oyunlar çıkmadan önce bile oyuncuların hafızasında yer edinebiliyor. İnsanlar yıllarca beklendikleri yapımlar hakkında konuşabiliyor, beklentiler oluşturabiliyor ve henüz ortada oynanabilir bir sürüm yokken bile o oyunla ilgili güçlü fikirler geliştirebiliyor.

Bunun olumlu ve olumsuz sonuçları bulunuyor. Bir yandan oyuncular satın alma kararlarını daha bilinçli verebiliyor. Oyunlar hakkında daha fazla bilgi edinilebiliyor ve sürpriz şekilde karşılaşılan hayal kırıklıkları azalabiliyor. Diğer yandan ise beklentiler büyüyor. Oyuncular bazen oyunu deneyimlemeden önce kendi zihinlerinde farklı bir oyun yaratabiliyor. Gerçek deneyim başladığında ise karşılaştırılan şey yalnızca oyunun kendisi olmuyor; aylar boyunca kurulan beklentiler de değerlendirmeye dahil oluyor.

Belki de bu yüzden günümüzde bazı oyunların başarısı veya başarısızlığı yalnızca çıkış gününde belirlenmiyor. O noktaya kadar geçen süreç de en az oyunun kendisi kadar önemli hâle geliyor. Çünkü oyuncular artık yalnızca oyun oynamıyor. Oyunların etrafında oluşan dünyaları da takip ediyor.

Bu durum oyun kültürünün doğal evrimlerinden biri olarak görülebilir. Ancak aynı zamanda önemli bir gerçeği de ortaya koyuyor. Bir oyunun oyuncuyla ilk karşılaşması artık açılış ekranında gerçekleşmiyor. O karşılaşma çoğu zaman ilk fragmanda, ilk ekran görüntüsünde veya ilk sosyal medya paylaşımında yaşanıyor.

Belki de bu yüzden günümüz oyunlarını anlamaya çalışırken başlangıç noktasını yeniden düşünmek gerekiyor. Çünkü artık birçok oyun açılış ekranında başlamıyor. Oyuncunun zihninde çok daha önce başlamış oluyor. ■



TUBA ADA ÇINAR
tuba@arrangepoint.com.tr

Gerilimi Ses Değil, Bekleme Yaratıyor.

Video oyunlarında gerilim denildiğinde akla genellikle belirli görüntüler gelir. Karanlık koridorlar, aniden yükselen müzikler, beklenmedik düşman saldırıları veya oyuncuyu sıçratmayı amaçlayan sahneler... Uzun yıllar boyunca korku ve gerilim türleri büyük ölçüde bu araçlarla tanımlandı. Ses tasarımı ise bu deneyimin en görünür parçalarından biri hâline geldi. Birçok oyuncu korkutucu bir anı tarif ederken önce duyduğu sesi hatırladı, ardından gördüğü şeyi.

Ancak son yıllarda dikkat çeken başka bir durum ortaya çıkmaya başladı. Gerilim yaratan birçok oyunda oyuncuların en çok hatırladığı anlar aslında bir şeylerin yaşandığı anlar değil, yaşanmasını bekledikleri anlar oldu.

Aslında oyuncuların hatırladığı birçok gerilim anında ortada doğrudan bir tehlike bulunmuyor. Yıllar sonra anlatılan oyun anılarına bakıldığında, insanlar çoğu zaman karşılarına çıkan düşmanı değil, o düşmanın çıkmasını bekledikleri anları hatırlıyor. Çünkü tehdit görünür hâle geldiğinde belirsizliğin önemli bir bölümü ortadan kalkıyor. Oyuncu artık neyle karşı karşıya olduğunu biliyor. Gerilim ise çoğu zaman bilgi eksikliğiyle besleniyor.

Bu nedenle başarılı gerilim tasarımlarında ritim büyük önem taşıyor. Oyuncunun sürekli baskı altında tutulması yerine, baskının yavaş yavaş kurulması tercih ediliyor. Sessiz bölümler, güvenli görünen alanlar ve herhangi bir tehlikenin yaşanmadığı kısa anlar aslında gerilimi azaltmak için değil, onu güçlendirmek için kullanılıyor. Çünkü oyuncu bir süre sonra oyunun sessizliğine güvenmemeyi öğreniyor. Tam da bu noktada bekleyiş, gerilimin en güçlü parçası hâline geliyor.

Çünkü gerilim çoğu zaman olayın kendisinden değil, olayın gerçekleşme ihtimalinden doğuyor.

Bir oyuncu karanlık bir koridorda ilerlerken korkuyu yaratan şey koridorun sonunda duran yaratık olmayabiliyor. Hatta bazen ortada hiçbir şey bulunmuyor. Buna rağmen oyuncu yavaşlıyor, çevresine daha dikkatli bakıyor ve ilerlemek konusunda tereddüt ediyor. Çünkü zihni sürekli olarak bir sonraki köşede neyle karşılaşabileceğini düşünmeye başlıyor.

Gerilim türünün en ilginç taraflarından biri de burada ortaya çıkıyor. Oyuncu çoğu zaman geliştiricinin yarattığı tehditle değil, kendi zihninin ürettiği ihtimallerle mücadele ediyor.

Bu nedenle başarılı gerilim oyunlarının büyük bölümü aslında sürekli korkutmaya çalışmıyor. Tam tersine, çoğu zaman oyuncuya uzun süre boyunca hiçbir şey göstermiyor. Oyuncunun dikkatini toplamaya, çevreyi incelemesine ve olası tehlikeleri düşünmesine izin veriyor. Gerilimin yükseldiği nokta da genellikle bu sessiz bekleyiş anları oluyor.

Özellikle son yıllarda çıkan birçok korku oyunu bu yaklaşımı daha görünür biçimde kullanmaya başladı. Sürekli olarak oyuncunun üzerine tehdit göndermek yerine ritmi yavaşlatan, sessiz alanlar yaratan ve oyuncunun huzursuzluğunu zaman içinde büyüten tasarımlar

öne çıkıyor. Çünkü oyuncu bir süre sonra yarattığı kendisinden değil, yarattığı ne zaman ortaya çıkacağını bilememekten etkilenmeye başlıyor.

Aslında bu durum yalnızca korku oyunlarına özgü değil. Gerilim hissi yaratmayı başaran birçok farklı türde de benzer bir yaklaşım görmek mümkün. Hayatta kalma oyunlarında kaynakların azalması, gizlilik oyunlarında düşmanın nerede olduğunu bilinmemesi veya hikâye odaklı yapımlarda yaklaşan bir olayın hissedilmesi aynı mekanizma üzerinden çalışıyor. Oyuncu mevcut durumdan çok, biraz sonra yaşanabilecek şeyleri düşünmeye başlıyor.

Bu nedenle bekleme hissi çoğu zaman doğrudan korkudan daha güçlü bir araç hâline geliyor. Çünkü korkunun bir sınırı bulunuyor. Tehdit ortaya çıktığında oyuncu artık neyle karşı karşıya olduğunu biliyor. Ancak bekleme sürecinde ihtimaller sonsuz kalmaya devam ediyor. Zihin boşlukları doldurmaya başlıyor ve çoğu zaman ortaya çıkan senaryolar ekranda gösterilebilecek herhangi bir şeyden daha etkili olabiliyor.

Belki de bu yüzden bazı oyunların en unutulmaz sahneleri büyük olaylar değil, sessiz anlar oluyor. Oyuncunun bir kapıyı açmadan önce durduğu birkaç saniye, ilerlemek için cesaret toplamaya çalıştığı kısa bir koridor veya uzun süre boyunca hiçbir şey yaşanmayan bir keşif bölümü hafızada kalabiliyor. Çünkü bu anlarda oyun yalnızca ekranda görünen dünyayla değil, oyuncunun zihninde oluşan dünyayla da çalışıyor.

Gerilim tasarımının zaman içinde değişmesinin nedenlerinden biri de bu olabilir. Teknoloji geliştikçe daha gerçekçi yaratıklar, daha ayrıntılı animasyonlar ve daha etkileyici görsel efektler üretmek mümkün hâle geldi. Buna rağmen birçok geliştirici oyuncuyu etkilemenin en güçlü yolunun hâlâ her şeyi göstermek olmadığını fark etti. Bazen en etkili yöntem, oyuncunun hayal gücüne çalışacak alan bırakmak oldu.

Bu nedenle başarılı gerilim oyunlarının önemli bir bölümü yalnızca ne gösterdikleriyle değil, neyi göstermedikleriyle de hatırlanıyor. Oyuncu her kapının arkasında bir tehdit olmadığını biliyor. Her karanlık odada bir yaratık bulunmadığını da biliyor. Ancak yine de ilerlerken temkinli davranıyor. Çünkü oyun, oyuncuya kesin bilgiler vermek yerine olasılıklarla düşünmesini sağlıyor.

Belki de gerilim türünün yıllardır gücünü koruyabilmesinin nedeni tam olarak burada yatıyor. İnsan zihni çoğu zaman gördüğü şeylerden değil, görmediği şeylerden etkileniyor. Bekleyiş uzadıkça merak büyüyor, merak büyüdükçe huzursuzluk artıyor ve oyuncu kendi zihninin kurduğu senaryolarla baş başa kalıyor.

Bu yüzden bugün birçok oyunda gerilimi yaratan şey yüksek sesli müzikler, ani sıçratmalar veya sürekli karşımıza çıkan tehditler değil. Bazen yalnızca sessiz bir koridor, açılmayı bekleyen bir kapı ve birkaç saniyelik belirsizlik yeterli oluyor.

Çünkü çoğu zaman gerilimi ses değil, bekleme yaratıyor. ■



ELİF KARACA

elif@arrangepoint.com.tr

Bazı Oyunlar Oynanmaktan Çok Takip Ediliyor.

Video oyunları uzun yıllar boyunca oynanarak deneyimlenen ürünler olarak görüldü. Bir oyunu anlamının yolu onu satın almaktan, kurmaktan ve belirli bir süre boyunca oynamaktan geçiyordu. Oyuncular bir yapım hakkında fikir sahibi olmak istediklerinde doğrudan oyunun içine giriyor, mekaniklerini deneyimliyor ve kendi görüşlerini oluşturuyordu.

Bugün ise oyunlarla kurduğumuz ilişkinin önemli ölçüde değişmeye başladığını görmek mümkün. Artık bazı oyunlar milyonlarca insan tarafından oynanmadan da deneyimlenebiliyor. Hatta bazı durumlarda bir oyunu takip eden insan sayısı, onu gerçekten oynayan insan sayısının önüne geçebiliyor.

Bu durum ilk bakışta tuhaf görünebilir. Sonuçta video oyunları etkileşimli bir medya biçimi. Oyuncunun kararları, hareketleri ve tercihleri deneyimin merkezinde yer alıyor. Buna rağmen son yıllarda oyun kültürünün önemli bir bölümü doğrudan oynama eyleminden çok izleme ve takip etme davranışı etrafında şekillenmeye başladı.

Canlı yayın platformlarının yükselişi bu dönüşümün en görünür nedenlerinden biri oldu. Milyonlarca insan her gün farklı oyunları oynayan yayıncıları izliyor. Bazen bu izleyicilerin önemli bir kısmı oyunu satın almıyor, hatta satın alma niyeti taşıyor. Buna rağmen oyunun hikâyesini, karakterlerini, güncellemelerini ve topluluk içindeki gelişmeleri yakından takip etmeye devam ediyor.

Aslında bu durum yalnızca yaygın kültürüyle de sınırlı değil. Video içerikleri, sosyal medya paylaşımları, forum tartışmaları ve içerik üreticilerinin hazırladığı analizler de oyunların çevresinde yeni bir deneyim alanı oluşturuyor. Oyuncular bazen bir oyunun kendisinden çok, o oyunun etrafında oluşan konuşmaları takip ediyor.

Özellikle rekabetçi oyunlarda bu durum daha belirgin şekilde hissediliyor. Birçok insan belirli oyunları düzenli olarak oynayamasa bile turnuvaları izliyor, profesyonel oyuncuları takip ediyor ve topluluk içindeki gelişmelerden haberdar oluyor. Oyunun kendisiyle kurulan ilişki zamanla oyunculuk kimliğinden çok izleyici kimliğine yaklaşabiliyor.

Benzer bir durum hikâye odaklı yapımlarda da görülebiliyor. Bazı oyuncular onlarca saat süren bir oyunu baştan sona kendileri deneyimlemek yerine, hikâyeyi başka insanların oynayımları üzerinden takip etmeyi tercih edebiliyor. Oyunun dünyasını öğreniyor, karakterleri tanıyor ve hikâyenin nasıl sonuçlandığını görüyorlar. Teknik olarak oyunu hiç oynamamış olsalar bile o deneyim hakkında konuşabilecek kadar bilgi sahibi olabiliyorlar.

Bu değişimin arkasında birçok farklı neden bulunuyor. Bunlardan biri zaman. Modern oyunlar büyüdükçe onları deneyimlemek için gereken süre de artıyor. Her oyuncunun onlarca veya yüzlerce saatlik deneyimlere ayırabilecek zamanı bulunmuyor. Buna karşılık aynı oyunun özetlenmiş içeriklerini

izlemek veya belirli bölümlerini takip etmek çok daha kolay hâle geliyor.

Bir diğer neden ise oyunların giderek daha görünür kültürel ürünlere dönüşmesi. Geçmişte birçok oyun yalnızca oyuncuların kendi çevrelerinde konuşuluyordu. Bugün ise büyük yapımlar sosyal medya gündeminin parçası hâline gelebiliyor. İnsanlar bazen oyunu oynadıkları için değil, herkes o oyundan bahsettiği için oyunu takip etmeye başlıyor.

Bu durum bazı oyunların ilginç bir konuma yerleşmesine neden oluyor. Oyunun başarısı yalnızca kaç kişinin oynadığıyla değil, kaç kişinin onu konuştuğuyla da ölçülmeye başlıyor. Çünkü görünürlük artık oyuncu sayısından bağımsız bir değer üretebiliyor. Bir oyun milyonlarca kişi tarafından takip edilebiliyor, hakkında yüzlerce içerik üretebiliyor ve sürekli gündemde kalabiliyor.

Elbette hiçbir şey doğrudan oynama deneyiminin yerini tutmuyor. Bir oyunun mekaniklerini anlamının, dünyasını keşfetmenin ve kararlarını bizzat vermenin yarattığı deneyim hâlâ benzersiz. Ancak günümüzde oyun kültürünün yalnızca oyunculardan oluşmadığını da kabul etmek gerekiyor. Oyunların çevresinde büyüyen izleyici kitlesi artık kültürün önemli parçalarından biri hâline gelmiş durumda.

Belki de bu yüzden günümüzde bazı oyunları yalnızca bir oyun olarak değerlendirmek yeterli olmuyor. Çünkü bazı yapımlar aynı zamanda izlenen, takip edilen ve üzerine konuşulan sosyal alanlara dönüşüyor. Oyuncular oyunun içinde geçirdikleri zaman kadar, oyunun etrafında geçirdikleri zamanla da ilişki kuruyor.

Bu değişim iyi ya da kötü olarak değerlendirilebilir. Daha çok oyun kültürünün geçirdiği doğal dönüşümlerden biri olarak görülebilir. Ancak ortaya çıkan tablo oldukça ilginç. Çünkü bugün bazı insanlar belirli oyunlar hakkında yüzlerce saat içerik tüketebiliyor, topluluklarını takip edebiliyor ve oyunla ilgili sayısız tartışmanın içinde yer alabiliyor.

Üstelik bütün bunları yaparken oyunu hiç açmamış olabiliyorlar. Oyunun hikâyesini biliyor, karakterlerini tanıyor, güncellemelerini takip ediyor ve topluluk içinde yapılan tartışmalara katılabiliyorlar. Bazen oyunun yeni sezonları, içerik paketleri veya geliştirici duyuruları hakkında düzenli olarak bilgi sahibi oluyorlar. Buna rağmen kendi hesaplarında oyuna ait tek bir kayıt dosyası bile bulunmayabiliyor. Birkaç yıl önce bu durum oldukça sıra dışı görünürdü. Bugün ise oyun kültürünün doğal parçalarından biri hâline gelmeye başladı. Çünkü bazı oyuncular için oyun deneyimi artık yalnızca kontrolcüye dokunulduğu anda başlamıyor; oyunun etrafında oluşan dünyayı takip etmek de bu deneyimin bir parçası olarak görülüyor.

Belki de bu yüzden günümüz oyun kültürünü anlamaya çalışırken yalnızca oyunculara bakmak yeterli değil. Çünkü artık bazı oyunlar oynanmaktan çok takip ediliyor. ■

