

# OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

40

NİSAN 2026

# GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

**İNCELEME**  
Morbid Metal

Project Songbird

Fatal Frame 2:  
Crimson Butterfly Remake

■ ■ ■

# İÇİNDEKİLER

## Nostalji Günlüğü

34 **Fallout (1997)**



## Röportaj

40 **Project Songbird geliştiricisi  
Conner Rush**



## Neler oldu neler?

44 **Oyun haberleri**

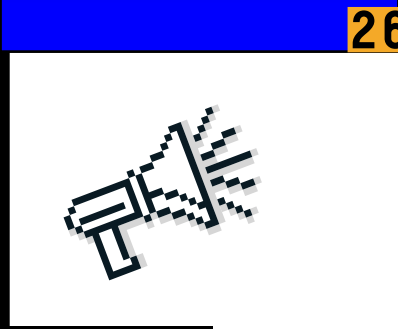
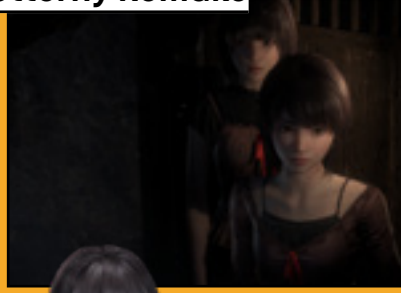
## İncelemeler

4 **Reclaim! Azhe-giiwewining**

12 **Morbid Metal**

18 **Project Songbird**

26 **Fatal Frame 2: Crimson  
Butterfly Remake**



## KÜNYE

### OG

Nur Betül Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

### YAZARLAR

Selenge Buçak

Yusuf İslam Tunbul

Özge Güzel

Yavuz Bektaşoğlu

Emirhan Kara



# OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dergimizin 40. sayısı ile yeniden karşınızdayız.

Bu sayıda; tamamen Ojibwemowin dilinde seslendirilen ve yerli halkın kültürünü merkeze alan macera oyunu Reclaim! Azhe-giiwewining, Ubisoft tarafından yayımlanan ve şekil değiştirme mekanikleriyle öne çıkan rogue-lite hack-and-slash Morbid Metal, Appalaş ormanlarındaki ücra bir kulübeye çekilen müzisyen Dakota'nın yalnızlığını anlatan sinematik psikolojik korku oyunu Project Songbird ve hayaletleri Camera Obscura ile alt ettiğimiz Japon korku klasiğine Team Ninja imzasıyla modern bir yeniden yorum getiren Fatal Frame 2: Crimson Butterfly Remake incelemelerine yer veriyoruz.

Project Songbird'ün geliştiricisi Conner Rush ile yaptığımız röportajı da bu sayıda bulabilirsiniz.

Nostalji Günlüğü köşemizde bu ay, post-apokaliptik RPG'lerin köşe taşlarından Fallout (1997) ile Wasteland'in tozlu yollarına geri dönüyoruz.

Her ay olduğu gibi yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyasına ilişkin gelişmeleri derledik.

Tek ortak noktası oyunlar olan bağımsız ekibimiz, desteklerinizle büyüyor. Oyunları çok seviyoruz!

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar!

**Nur Betül Aktaş**

**18** Project Songbird



**İNCELEME**

**RECLAIM!**

**AZHE-GIIWEWINING**

Yazar: Selenge Buçak



Ojibwe kültürünün kalbine yapılan bir yolculuk, point-and-click (işaretle ve tıkla) maceranın samimi sıcaklığıyla buluşuyor. Reclaim! Azhe-giiwewining, kaybolan bir dili oyun dünyasının içine taşıyarak hem kültürel bir direniş hem de küçük ama etkileyici bir macera deneyimi sunuyor.

## **BEŞ YILLIK YOLCULUĞUN HİKAYESİ**

Kâr amacı gütmeyen bir kuruluş olan Grassroots Indigenous Multimedia (GIM) tarafından geliştirilip yayımlanan Reclaim! Azhe-giiwewining, 26 Mart 2026 tarihinde PC (Windows) ve Mac platformlarında çıkışını yaptı.

Beş yıllık bir geliştirme sürecinin ardından gün yüzüne çıkan yapım, Kuzey Amerika'nın en büyük yerli halklarından biri olan Ojibwe topluluğuyla yakın iş birliği içinde şekillenmiş. Ojibwe halkı, bugün ABD ve Kanada sınırları boyunca Büyük Göller bölgesinde yaşayan Anishinaabe ulusunun bir parçası. Oyunun geliştirilme sürecinde Wisconsin eyaletindeki Lac Courte Oreilles kabilesiyle tasarım atölyeleri düzenlenmiş, dil aktivistleri ve topluluk üyeleri de projenin her aşamasında aktif rol almış.

Böylesine bir emek ve misyonla yola çıkan Reclaim!, henüz menüsünü açmadan oyuncuda bir merak uyandırıyor. Peki bu cesur vizyon, oyun olarak da tatmin edici bir bütüne dönüşebilmiş mi? Gelin birlikte bakalım.

## **İKİ DÜNYA ARASINDA**

Reclaim! Azhe-giiwewining'de şehirde annesiyle yaşayan genç bir Ojibwe kızı olan Miskwaa oluyoruz. Miskwaa, büyükannesini ziyarete gelmiş ve onun için ormandan çeşitli malzemeler toplaması gerekiyor. Ancak işler beklendiği gibi gitmiyor.



Miskwaa ormanda uykuya dalıyor ve gözlerini açtığı anda kendini tanımadığı, büyülü bir ormanın ortasında buluyor.

Bu yeni dünyada ona rehberlik eden ilk figür yaramaz ama iyi niyetli bir ruh olan Boozhii. Boozhii, Miskwaa'ya büyükannesinin evine dönebilmesi için Deer Island'a (Geyik Adası) ulaşması gerektiğini söylüyor. Yol boyunca konuşan hayvanlar, bilge bitkiler ve çeşitli ruhlarla dolu bu orman, Anishinaabe anlatı geleneğinden beslenen bir dünya olarak karşımıza çıkıyor. Anishinaabe, Ojibwe halkının da içinde yer aldığı daha geniş bir yerli ulus grubunun adı. Bu halkların sözlü geleneği ise doğayla iç içe geçmiş bir ruh dünyası, hayvan figürleriyle aktarılan öğretiler ve kuşaktan kuşağa aktarılan yaratılış hikayelerinden oluşuyor. Reclaim!'in ormanı da tam olarak bu geleneğin dijital bir yansıması.

İşin en etkileyici tarafı ise bence şu: Miskwaa bu dünyayla yalnızca Ojibwemowin konuşarak iletişim kurabiliyor. Şehirde büyümüş, kendi köklerinden biraz kopmuş bir genç olarak bu zorunluluk, onu hem diline hem de kimliğine yeniden bağlayan bir yolculuğa dönüşüyor.

Kültür kuramı gibi alanlarda sıkça karşılaşılan in-betweenness (arada kalmışlık) kavramı, Miskwaa'nın karakterinde çok somut bir biçimde hayat buluyor. Bu kavram, bir bireyin iki farklı kültür, dil veya kimlik arasında asılı kalmasını, hiçbirine tam olarak ait

hissedememe halini ifade ediyor. Miskwaa tam da böyle bir karakter: kentli ve kırsal, modern ve geleneksel, İngilizce konuşan ve Ojibwemowin'e yabancılaşmış. Oyunun bu gerilimi anlatının merkezine yerleştirmesi, hikayeyi basit bir "eve dönüş" anlatısının ötesine taşıyor.

## POINT-AND-CLICK'İN SAMİMİ HALİ

Reclaim!, klasik point-and-click macera oyunlarının temel formülünü takip ediyor. Broken Sword veya Monkey Island gibi türün efsanelerini oynamış oyuncular burada kendilerini tanıdık sularda hissedecektir diye düşünüyorum. Fare ile ekranı keşfediyor, nesnelere tıklıyor, eşyaları envanterimize alıyor ve bunları doğru yerlerde kullanmaya çalışıyoruz.

Oyunun ölçeği bilinçli bir şekilde küçük tutulmuş. 2-3 saatlik bir oturuşta rahatlıkla bitirilebilecek bir deneyim bu. Diyalogları hızlıca geçerseniz süre daha da kısalmabilir, ancak bunu yapmak oyunun asıl amacını kaçırmak olur. Çünkü Reclaim!, zorlayıcı bulmacalar kurmak yerine daha sade bir etkileşim yapısını tercih ediyor.

Bu bakımdan eşya etkileşimleri oldukça sade tutulmuş. Bir eşyayı kullanabileceğiniz nesnenin üzerinde o eşyanın ikonu beliriyor, böylece rastgele deneme-yanılmaya çok fazla düşmüyoruz. Combine (birleştirme)

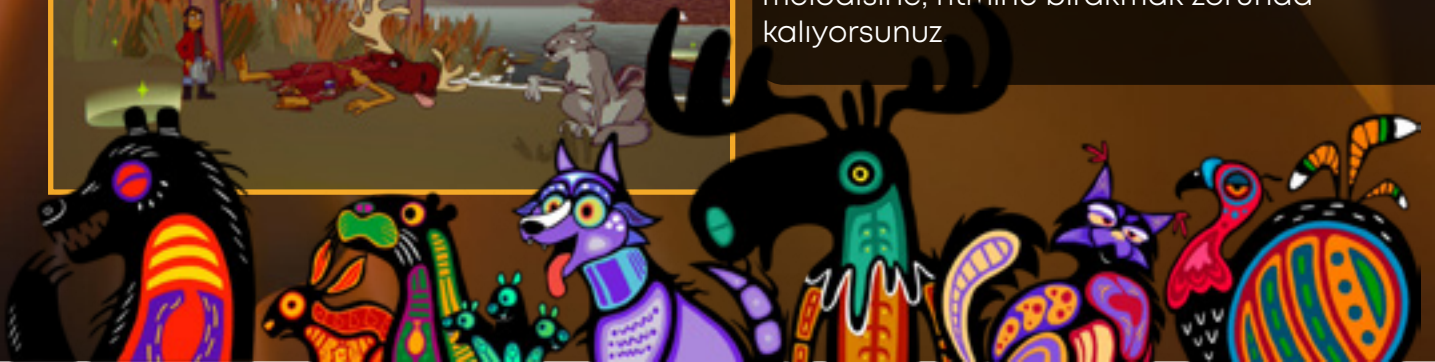


mekaniği de mevcut olsa da nadiren devreye giriyor. Yani envanter yönetimi oldukça minimalist tutulmuş.

Bu yaklaşım NPC etkileşimlerinde daha da belirginleşiyor. Eşyaları karakterlere doğrudan envanterden vermek yerine, konuşma başlatıp diyalog sırasında teslim ediyoruz. Bu tercih, oyunu klasik envanter odaklı point-and-click'lerden ayırıyor ve ağırlığı keşiften ziyade iletişime kaydırıyor.

## DİL BİR MEKANİK OLURSA

Reclaim!'i türdaşlarından ayıran en belirleyici özelliği, Ojibwemowin dilinin oynanışın merkezine yerleştirilmiş olması. Ojibwemowin burada bir menü seçeneği veya alternatif ses kanalı olarak sunulmuyor. Dil, oyunun varsayılan ve tek ses kanalı. Tüm diyaloglar Ojibwemowin olarak seslendiriliyor, İngilizce yalnızca diyalog kutularındaki altyazı olarak mevcut. Bu tercih bilinçli ve politik bir karar. Geliştiricilerin kendi ifadesiyle oyun, yerli dilleri kolonyalizm öncesi dönemdeki gibi "varsayılan" olarak konumlandırmayı hedefliyor. Oyuncu olarak İngilizce güvenlik ağınız ortadan kalkıyor ve kendinizi dilin melodisine, ritmine bırakmak zorunda kalıyorsunuz.



Bu dil mekaniği sadece atmosferik bir tercih değil, bulmaca tasarımının da omurgasını oluşturuyor. Ojibwe kelime ve ifadelerini öğrenmek, bulmaca çözme sürecinin organik bir parçası haline geliyor.

Bulmacaların yapısı da bu yaklaşımı destekliyor. Bulmacaların çoğu, doğayla bir alışveriş ilişkisi üzerine kurulu. Ormandan bir şey alıyorsak, karşılığında bir şey sunmamız bekleniyor. Bu yaklaşım, doğayı sömürülecek bir kaynak olarak değil, karşılıklı saygı gerektiren bir ilişki ortağı olarak konumlandırıyor ve Ojibwe dünya görüşünün temel taşlarından birini oyuna çok doğal bir şekilde yediyor.

## ORMANIN BULMACALARI

Reclaim! lineer bir ilerleme yapısı sunuyor. Açık dünya unsuru bulunmuyor, her alan kendi içinde küçük bir bulmaca havuzu barındırıyor ve bir bölgeyi tamamlamadan diğerine geçemiyoruz. İlerlemenin kilidini açmak çoğu zaman doğru NPC'lerle doğru sırada konuşmak ve bu konuşmalar sırasında tetiklenen olayları çözmekten geçiyor. Bu yapı, bizi alanı iyice taramaya ve her karakterle etkileşime girmeye teşvik ediyor.

Görevlerin büyük çoğunluğu mantıklı bir akış izliyor olsa da zaman zaman kafa karıştıran anlar da yok değil. Bazı bulmacaların çözüm mantığı, oyunun kendi kurduğu kurallarla tam olarak tutarlı hissettirmiyor.



Büyülü gerçekçilik çerçevesinde birçok şey kabul edilebilir olsa da oyunun neyi yapıp neyi yapamayacağımız konusunda daha net sınırlar çizmesi faydalı olurdu.

Mizah konusunda Reclaim! oldukça cesur davranıyor. Pop kültür göndermelerinden modern internet jargonuna kadar geniş bir yelpazede espriler var. Bunların bir kısmı gayet eğlenceli ve beklenmedik anlarda gülümseten türden. Ancak oyunun zaman zaman komedi ile ciddiyet arasındaki dengeyi kaybettiği anlar da var. Bazı şakalar muhtemelen Ojibwe sözlü geleneğindeki mizah anlayışından besleniyor ama bu geleneğe aşina olmayan oyuncular için o anlar komik olmaktan çok anlamsız kalabiliyor.

## GELENEK VE KARİKATÜR ARASINDA

Sanat yönetimi iki farklı estetik arasında ustaca gidip geliyor. NPC'lerle konuştuğumuzda ekrana gelen karakter portreleri, geleneksel Ojibwe woodland (ormancı) sanat tarzından ilham alıyor. Parlak renkler, cesur konturlar ve yerli tasarım motifleriyle bezeli bu portreler, modern yerli ressamların çağdaş eserlerini andırıyor. Diğer yandan oyunun genel dünya tasarımı modern ve karikatürize bir çizim tarzı benimsiyor. Bu tarz özellikle komedi anlarında devreye giriyor. Sanat yönetmenliğini Helskate oyunundan tanıdığımız Renee Nejo ve Bob's Burgers animasyon ekibinden Josh Herron üstlenmiş. Her iki isim de Coahuiltecan ve Kumeyaay uluslarından yerli yaratıcılar ve bu detay, oyunun görsel dilinin neden bu kadar organik hissettirdiğini açıklıyor.

Burada postkolonyal tartışmalarda sıkça gündeme gelen "temsil" meselesi somut bir karşılık buluyor. Yerli bir kültür, dışarıdan birinin egzotik bakışıyla değil, o kültürün kendi yaratıcıları tarafından anlatılıyor.



Bu yaklaşım, her ekranda kendini hissettiriyor. Orman alanları, göl kenarları ve sualtı bölümleri de atmosfer açısından birbirinden farklı ruh halleri yaratmayı başarıyor. Özellikle ormanın salt bir “dekor” değil, kendi sakinleri, kuralları ve sesi olan yaşayan bir varlık olarak tasvir edilmesi dikkat çekiyor.

Oyun, ormansızlaşma ve su kirliliği gibi konulara da değiniyor ama bunu didaktik bir çevreci söylemle değil, bu toprakları yüzyıllardır yurt edinmiş bir halkın bakış açısından yapıyor. Doğa burada korunması gereken bir “kaynak” değil, konuşulması ve dinlenmesi gereken bir komşu olarak karşımıza çıkıyor.

## OJIBWEMOWİN'İN MELODİSİ

Ojibwemowin'in oyunun tek dili olması kararına değinmiştik. Şimdi de bu kararın nasıl hayata geçirildiğine, yani seslendirme performansının kalitesine ve müzikal tasarıma odaklanalım. Seslendirme kadrosu Ojibwe büyüklerinden (elder), dil okulu mezunlarından ve öğretmenlerden oluşuyor. Bu, profesyonel seslendirme sanatçılarından değil, dili gerçekten yaşayan insanlardan oluşan bir kadro demek. Sonuç olarak performanslar stüdyo cilasından yoksun olabilir ama taşıdıkları samimiyet ve kültürel ağırlık, bu eksikliği fazlasıyla telafi ediyor. Her karakter kendine özgü bir tını taşıyor ve dili bilmesek de sesin arkasındaki duyguyu hissedebiliyoruz.

Müzik tarafında ise daha karışık bir tablo var. Oyunun bazı alanlarına özel besteleri gerçekten akılda kalıcı. Sakin ve doğayla uyumlu melodiler, bulunduğumuz mekanın ruh halini güçlendiriyor. Özellikle sualtı bölümünün müziği, uzak vokallerle neredeyse meditatif bir deneyime dönüşüyor. Ancak sık geri dönülen alanların müzikleri bir süre sonra tekdüzeleşebiliyor. Ana merkez olan orman alanının neşeli parçası, tek başına dinlendiğinde hoş olsa da ciddi bir sahneden çıkıp bu melodiyle karşılaşmak duygusal bir kopukluk yaratıyor. Kısa bir oyun için bu tür tonal geçişlerin daha dikkatli dengelenmesi faydalı olurdu.

## MESAJ GÜÇLÜ, PEKİ OYUN?

Reclaim! Azhe-giiwewining oyununu yalnızca klasik bir point-and-click macera olarak oturup puanlamak, bana bir yanıyla haksızlık gibi hissettiriyor. Çünkü Reclaim! salt bir macera oyunu olmanın ötesinde, bir dili yaşatma misyonunu da omuzluyor. Bu iki kimlik bazen birbirini besliyor, bazen de birbirinin önüne geçiyor. Bu gerilim, hem oyunun en büyük gücü hem de en belirgin sınırı.

Güçlü olduğu yerde gerçekten güçlü. Ojibwemowin'i oyunun tek sesi yapma kararı, sektörde benzeri olmayan bir cesaret. Görsel tasarımdaki ikili estetik, yerli yaratıcıların elinde organik ve sahici bir dile dönüşmüş. Seslendirme kadrosunun profesyonel aktörlerden değil, dili gerçekten yaşayan insanlardan oluşması, her diyaloga stüdyoda üretilmeyecek bir samimiyet katıyor. Beş yıllık emek, kâr amacı gütmeyen küçük bir ekip ve arkasındaki topluluk desteği düşünüldüğünde, ortaya çıkan ürünün kalitesi takdire değer.

Öte yandan oyun, kendi mekanik vaatlerini her zaman yerine getiremiyor. Tıklama alanlarının belirsizliği, bulmaca mantığındaki tutarsızlıklar ve teknik taraftaki event flag

(olay tetikleyici) sorunları, 2-3 saatlik kısa bir deneyimde normalden fazla hissediliyor. Mizahın ton deęişimleri de deneyimi zaman zaman kesintiye uğratiyor.

Ama şöyle de bir şey var: Reclaim!’i kapattıktan sonra aklınızda kalan şey bozuk bir event flag deęil. Aklınızda kalan, hiç bilmediğiniz bir dilin sizi nasıl bir ormanın içinden eve taşıdığı. Zaten “Azhe-giiwewining” de eve dönmek anlamına geliyor ve bu oyun, kaybolmaya yüz tutmuş bir dilin dijital dünyada yeniden yuvasına kavuşma hikayesi. Kusurlarına rağmen bu deneyime tanıklık etmeye deęer.

**Geliştirici:** *Grassroots Indigenous Multimedia*

**Yayıncı:** *Grassroots Indigenous Multimedia*

**Tür:** *Macera*

**Çıkış tarihi:** *26 Mart 2026*

7





ERKEN ERİŐİM İNCELEME

# MORBID METAL

Yazar: Emirhan Kara



Bağımsız geliştirici Felix Schade (Screen Juice) tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından 8 Nisan 2026 tarihinde yayımlanacak olan Morbid Metal, 3 boyutlu tek oyunculu bir hack and slash aksiyon oyunu olarak karşımıza çıkıyor.

Erken erişim lansmanı öncesi oyunu deneyimleme şansı bulduk. Gelin oyunun hikâyesine, mekaniklerine ve ilk izlenimlerimize daha yakından bakalım.

Gizemli bir operatör tarafından yaratılan bir karakteri canlandırdığımız Morbid Metal'de kıyamet sonrası dünyaya gözlerimizi açıyoruz. Bizlere ise kendi akrabalarımızı yok etmemiz bekleniyor ve bu acımasız dünyada kendimizi kanıtlama "Eden" adındaki gizemli yaratık ile birlikte insanlık tarihindeki bir sonraki evrim olma amacıyla yorucu bir yolculuğa çıkıyoruz.

## OYNANIŞ SİSTEMİ

### Mekanikler çok ferah

Oyunun karakter hareketleri ve savaş mekanikleri öyle rahatlatıcı ki zaman zaman arka tarafta akmakta olan akıntıyı seyrediyormuşçasına ferahlayabiliyorsunuz. Grafik bölümünde çok daha detaylıca değineceğim animasyonlara dair kısa bir söz etmem gerekirse, oyunun animasyon kalitesinin, özellikle ana karakterlerimiz için oldukça iyi olduğunu söyleyebilirim.

Karakter ağacımızda mevcut, orada ise can ve saldırı özellikleri gibi tercihe bağlı yükseltilebilir bir ağaç bizleri karşılıyor.

Öte yandan oyunda "Rutin" adı verilen pasiflerde mevcut ve bu pasifler sayesinde oyun içerisindeki saldırı istatistiklerimiz artabiliyor, arkamıza bir drone yahut altımıza bir bariyer yerleşebiliyor ve bu sayede savaş sırasında kendimize destek bulabiliyoruz, bu da güzel bir eklenti olmuş.

## Boşluk ve işlevi

Başlangıç merkezi olan boşluk, oyundaki adıyla "The Void" ise Eden tarafından ev haline getirilen bir mekân ve bu mekânda oyuncunun hem eğitimleri tamamlanıyor hem de bölümler arası geçiş sıralarında veya ölüp yeniden doğduğunuzda karakteriniz yeniden buraya gönderiliyor ve karakter ağacı özellikleri, özel saldırı ve rutin seçimleri, Void, Protocol ve Nexus üzerinden gerçekleştirilebiliyor.

Naçizane bir tavsiye olarak ilk önceliğinizi karakterinizin can barını maksimum sınırına ulaştırmanıza vermenizi öneririm zira oyun içerisinde her şeyden çok hız, ondan da çok uzun bir can barına ihtiyacınız olacak.

Karakterler arası geçiş ve farklılıklar Flux yakın dövüşte güçlü ve oldukça akıcı hareket edebilen bir Ninja gibiyken Ekku isminin kibar duruşuna kıyasla oldukça ağır ve tatmin edici saldırılar yapabiliyor, Vekta ise tamamen taktik ve savaş alanına ninja yıldızları fırlatarak olabildiğince zarif ve kontrollü bir şekilde savaşabiliyor yani anlayacağınız üç karakter birbirine paralel ama bir o kadarda harika bir uyum içerisinde çalışacak şekilde tasarlanmışlar, oyunun en büyük artısının bu olduğunu söyleyebilirim.

Savaş içerisinde herhangi bir sınırlama olmadan tek tuş ile bir karakterden diğerine geçiş yapabildiğiniz Morbid Metal'de bu basit görünen ama aslında çok önemli olan



## GRAFİKLER VE IŞIKLANDIRMA

Unity grafik motorunun etinden ve sütünden olumlu şekilde oldukça iyi faydalanılmış, muazzam ışıklandırmalar ve tatlı bir grafik kalitesi söz konusu. Orta ayarlarda bile harika görünen manzaralar ve akıcı olan animasyonlar var.

Karakterlerin ve silahların tasarımları Karakterlerin tasarımları ise muazzam özellikle de oyunun isimsiz başrolü diyebileceğimiz Ekku gerçekten muhteşem görünüyor ama diğer karakterler olan Flux ve Vekta'da gerçekten çok sağlam tasarlanmış karakterler diyebilirim.

Her birinin, elbette ki temel animasyonları (yürüme koşma sıçrama) aynı olsa da savaş animasyonları arasında dağlar kadar fark var ve bu fark oyunun oynanışına da epey bir artı yazmış daha önce de belirttiğim üzere.

Silahları da çok güzel, hepsinin kendine özgü silahı var ve o silahların tasarımları, muazzamlar.

Karakter hareketlerine ilişkin biraz detaylandırma yapacağım demiştim, oraya değinmemiz gerekirse eğer her şeyden önce özellikle düşman tiplerinin oldukça kısıtlı ama etkili hareket animasyonlarına sahip olduğunu ve yer yer savaş alanını bizlere cehennem ettiklerini su götürmez bir gerçek.



ve türündeki birçok oyundan kendini sıyrıp özgünleşmesini sağlayan mekanik, oyunun birçok yerinde sizlere can suyu olmayı başarıyor.

Özellikle Flux'un akıcı ve hızlı saldırı stiline doğru yerde kullanıp Ekku'nun ağır ama vurdun mu oturtan stili ile birleştirdiğinizde yağmurun altında dans edercesine geçiş efektlerinin de görsel katkısıyla beraber, iki karakterin hünerlerini de sonuna dek tüketebiliyorsunuz.

İster Ekku ile başlatın Vekta ile ilerleyip Flux ile bitirin, ister Vekta ile başlatıp Flux ile ilerletip Ekku ile bitirin, seçim tamamen sizin son darbeyi yaparken ki ruh halinize bırakılmış.

### Düşmanların karakterlerimize etkileri

Bir minyon, bir havadan ve bir tane de tank düşmanımız mevcut, her biri başka bir ana karakterimizin zaafı ve diğerinin aşıl tendonu olarak karşımıza çıkıyor, örneğin Flux, tanklara karşı çok zayıf kalmasına karşın havadaki düşmanlara karşı çok etkiliyken Ekku'da durum tam tersi, tanklar ve minyon düşmanlara karşı çok etkiliyken havadan düşmanlara karşı epey bir stabil kalıyor.

Vekta, o tam olarak denge, tüm tiplere karşı eşit ölçüde bir tehdit zira oynanışı farklı.

## EN BÜYÜK EKŞİSİ

Bu oyunun kendine attığı en büyük eksi kesinlikle Unity destekli olması, bilenler bilir bu motor epey bir süre boyunca birçok bağımsız oyun ve internet oyunu geliştiricisi firmanın en büyük velinimetlerinden birisi oldu lakin epey bir süre boyunca da adından kötü anlamda söz ettirdi, anlık gelen çöküşlerden tutun animasyonlardaki ufak tefek hatalara, çevre kaplamalarının zamanında yüklenmemesine veya karakterlerin birbirlerine adam akıllı temas etmemesine, Unity, bir sürü skandalda başrol figür olarak karşımıza çıktı.

Tüm bu dediklerime karşın bu oyunu oynadığım süre zarfı boyunca yalnızca karakter animasyonlarındaki ufak tefek takılmalar ile sınılandığımı ve bunlarında şu ana dek büyük bir soruna yer açmadığını belirtmeliyim.

Lakin yine de hedef tahtasına bir kere konan bir motor olduğundan ötürü umuyorum ki eski kronik sorunları Morbid Metal çerçevesinde bir daha tekrarlanmaz.

Şu anki haliyle, oynanabilirliği yüksek ve güzel grafiklere ve hoş ışıklandırmalara sahip bir oyun olarak karşımıza çıktığını söyleyebiliriz.

## SES EFEKTLERİ VE MÜZİKLER

Ses ve müzik kalitesi bu kalibre bir oyundan beklenilmeyecek düzeyde iyi özellikle bağımsız geliştirici tarafından yapıldığını söyleyeceksek bu oyun gerçekten bu konuda da kendine has bir kalite çitası belirlemiş ve kulağa hoş gelen müziklerin yanı sıra kaliteli dublajlar ve ses efektleri mevcut. Özellikle Eden, oldukça tok ve tehditkâr.

## ROBOTİK BİR DMC

Tarz olarak bakıldığında bambaşka bir kafada olsalar bile kendine örnek aldığı bir oyun belirtmek gerekirse bu elbette ki Devil May Cry serisi olurdu, bu oyun, iyi bir alternatif olarak oldukça iyi bir iş çıkarmış ve başına oturduğum saatler boyu epey keyifli vakit geçirdim.

## GELİŞTİKÇE GÜZELLEŞECEK BİR OYUN

Henüz erken erişime çıkış yapmasına rağmen daha şimdiden taş gibi olan ve bu haliyle bile gayet yeterli olan Morbid Metal'i ilerleyen zamanlarda gelecek güncellemeler ve tam sürüm hali ile çok daha ayakları yere basan kaliteli bir yapım olarak karşımıza çıkarabilirler.

İyi bir çıkış yakalayacaktır Çıkmasına günler kalan Morbid Metal, gerek bir tutku işi olması gerekse arkasında Ubisoft gibi kallavi bir yayıncının bulunması neticesiyle hak ettiği değeri görebilecektir diye düşünüyorum.

Çıkışından bir süre sonra gelebilecek olan ek paketler ile karşımıza çıkabilecek yeni biyomların yanı sıra gelebilecek devam oyunu ise kaçınılmaz son olabilir.

Bu seriyi ve evreni, güzel korunabildiği takdirde uzun sürelerce görebiliriz.

**Geliştirici:** SCREEN JUICE

**Yayıncı:** Ubisoft

**Tür:** Aksiyon, Hack 'n' slash ve Rogue-lite

**Çıkış tarihi:** 8 Nisan 2026



# PROJECT SONGBIRD

Yazar: Özge Güzel





Project Songbird, aldatıcı derecede yalın bir kurguyla açılışını yapıyor. Dakota, içinden çıkamadığı bir yaratıcılık tikanıklığının ortasında, bağlı olduğu müzik şirketinin beklediği albümü tamamlamak için Appalachian ormanlarının derinliklerindeki ıssız bir kulübeye çekiliyor. Elinde gitarı, ses kayıt cihazı ve yaklaşan teslim tarihinin sessiz baskısıyla baş başa kalan Dakota için bu kulübe, kısa sürede hem bir sığınak hem de bir hapishaneyi dönüşüyor.

Başlarda izolasyon ve sanatsal tikanıklık üzerine samimi bir portre çizen hikaye, geceler uzayıp orman ıssızlaşmaya başladıkça çok daha karanlık bir mecraya evriliyor. Ancak Project Songbird'ün sunduğu dehşet sadece doğaüstü unsurlarla sınırlı değil; o tekinsiz ağaçların ve gölgelerdeki yaratıkların altında yas, yaratıcı tükenmişlik ve anlamlı bir şey üretmeye çalışmanın ağır psikolojik bedeli yatıyor.

## **APPALACHIAN ORMANLARINDA SESSİZ İZOLASYON**

Project Songbird, ne tür bir deneyim sunacağını açık etmek konusunda hiç aceleci davranmıyor. İlk anlarda Dakota'yı dağınık bir dairede; bitmemiş notlar, enstrümanlar ve bir türlü aşılamayan o yaratıcılık tikanıklığının sessiz huzursuzluğuyla çevrelenmiş halde buluyoruz. Bu küçük ama etkili girizgah,

oyunun tonunu anında belirliyor: Bu sadece geceyi sağ salim atlattırmaya dair bir korku hikayesi değil; baskı altında anlamlı bir şey yaratmaya çalışan birinin mücadelesi. Kısa süre sonra Dakota, aradığı odaklanma alanını bulma umuduyla Appalachian ormanlarının derinliklerindeki ıssız bir kulübeye doğru yola çıkıyor. Oyunun ilk saatleri, bu sessiz yalnızlık hissine iyice yaslanıyor. Kulübeyi keşfediyor, eski bir pikapta plaklar dinliyor, sağa sola saçılmış notları okuyor ve Dakota'nın ruh halini çevre detayları ile iç monologlar üzerinden bir yapboz gibi birleştiriyoruz.

Bir noktaya kadar Project Songbird, geleneksel bir korku oyunundan ziyade içsel bir anlatı deneyimi (narrative experience) gibi hissettiriyor. Gündüzleri kulübeyi çevreleyen orman gayet sakin; ağaçların arasından süzülen yumuşak ışık ve uzaktan gelen yaban hayatı sesleriyle neredeyse huzur verici. Ancak gece çöktüğünde ton, neredeyse fark edilemez bir biçimde değişiyor. Orman artık o kadar da misafirperver hissettirmiyor; gölgeler derinleşiyor ve izolasyon hissi çok daha ağır bir şeye dönüşüyor.

Bu "yavaş tempolu gerilim" bilinçli bir tercih. İlk tehlike sinyalleri belirdiğinde, oyun Dakota'nın dünyasını inşa etmek için o kadar çok zaman harcamış oluyor ki, üzerinize çöken tekinsizlik sadece mekanik bir unsur değil, son derece kişisel bir his halini alıyor.

Kulübe artık sadece bir mekân değil; dağılmamaya çalışan bir zihnin kırılğan merkezi.

## HAYATTA KALMA VE SAVUNMASIZLIK

Project Songbird, sadece sessiz bir kulübede dolaşmaktan ibaret bir deneyim değil. Dakota çevredeki ormanı ve terk edilmiş yapıları keşfetmeye başladıkça, oyun bizi “survival horror” (hayatta kalma-korku) döngüsünü tanımlayan ana mekaniklerle tanıştıyor.

Temelde oyun, sürekli bir çatışma yerine keşif ve çevresel bulmacalara odaklanıyor. İlerlemek için dünyaya dikkatle bakmanız şart: Gizli yolları gösteren fotoğraflar, siz bakmadığınızda yer değiştiren nesnelere veya çevreye saçılmış notlardan birleştirilmesi gereken ipuçları... Bulmacalar oyuncunun elinden tutmuyor ancak rastgele denemeyanılma yöntemleri yerine dikkatli gözlemi ödüllendirecek kadar mantıklı kurgulanmış.

Oyunun en karakteristik araçlarından biri Dakota'nın ses kayıt cihazı. Bu cihaz sadece bir koleksiyon ögesi değil; dünyayla etkileşime geçmenizi sağlayan bir mekanik. Cihaz, belirli anlarda çevredeki sesleri takip etmenize veya normalde duyulmayan ayrıntıları yakalamanıza olanak tanıyarak atmosferi derinleştiriyor. Gece ormanda ilerlerken hisşirdayan yapraklar veya karanlıktaki tuhaf



hareketler; bu cihaz sayesinde sadece birer ses olmaktan çıkıp, tehdidin orada bir yerde olduğuna dair huzursuz edici birer sinyale dönüşüyor.

Düşman tasarımları da bu gerilimi arttırmak üzerine kurulu. Bazı yaratıklar, doğal olmayan hareketlerle sizi takip eden çarpık, ağaçsı figürleri andırırken; diğerleri klasik “Weeping Angel” mantığıyla çalışıyor: Sadece Dakota doğrudan onlara bakmadığında hareket ediyorlar. Sonuç ise kesintisiz bir psikolojik baskı. Bir bulmacayı çözmek için arkanızı dönmek veya bir nesneyle etkileşime girmek büyük bir risk; çünkü arkanızdaki karanlık her an mesafeyi kapatabilir.

Çatışma mekaniği var olsa da hiçbir zaman güvenli bir liman sunmuyor. Dakota savunma için bir balta kullanabiliyor ancak kasten kırılğan tasarlanmış. Birkaç kullanım sonrası parçalanması, oyuncuyu tekrar saklanmaya ve kaçınmaya zorluyor. Elinizdeki silahların



mermileri o kadar nadir denk geliyor ki, oyunun bir shooter'a dönüşmesini engelliyor. Bu, çatışmanın korku atmosferini zedelemesini engelleyen akıllıca bir tasarım tercihi. Tam kendinizi güçlü hissetmeye başladığınız anda oyun o özgüveni elinizden alıyor.

Özetle, Project Songbird'ün mekanikleri sade olsa da savunmasızlık hissini diri tutmak için incelikle ayarlanmış. Oyun sizi karmaşık sistemlere boğmuyor; bunun yerine arkanızı dönmek, dikkatle dinlemek veya ne zaman kaçacağınıza karar vermek gibi küçük kararların hayati önem taşıdığı bir atmosfer yaratmaya odaklanıyor.

## YARATICILIĞIN BEDELİ

Project Songbird'ün akılda kalıcı anlarından biri oyunun ortalarında karşımıza çıkıyor ve oyunun mekanikleri ve temalarının ustaca birleşimini en iyi şekilde ortaya koyuyor.

Dakota kendini eski bir piyano ve ilerlemek için doğru şekilde çalınması gereken bir dizi notanın bulunduğu karanlık bir odada bulur. Kâğıt üzerinde bulmaca basit: doğru notaları bul ve melodiyi çal. Ancak uygulamada durum hiç de görüldüğü gibi basit değil; çünkü oda boş değil.

Daha az önce tanıştığımız o heykel gibi olan yaratık, karanlığın içinde bir yerlerde Dakota'yı izliyor. Kural basit ama ürpertici: Sadece siz ona bakmadığınızda hareket ediyor. Görüş alanınızda olduğu sürece donup kalıyor.



Piyano çalmak için bakışınızı tuşlara, yani aşağıya çevirmek zorundasınız. Ve bunu yaptığınız an, karanlığın içinden gelen o ağır nefes alışları ve hızla yaklaşan ayak seslerini duymaya başlıyorsunuz. İşin asıl gerilim noktası şu: Melodiyi parçalara bölme lüksünüz yok; tek seferde, duraksamadan ve hatasız bir şekilde bitirmek zorundasınız.

Daha da önemlisi, bu sahne tematik düzeyde de işlev görüyor. Project Songbird, yaratıcılığı tekrar tekrar kırılğan ve stresli bir şey olarak ele alıyor ve bu an, bu fikri somutlaştırıyor. Dakota, baskı altında müzik yapmaya çalışırken, dikkatini dağıttığı anda korkunç bir şey sürekli olarak ona doğru yaklaşıyor.

Sanat yapma eylemi mekanik olarak tehlikeli hale geliyor.

Bu, bir bulmacayı metafora dönüştüren zekice bir tasarım örneği. Yaratıcılığı huzurlu bir kaçış olarak ele almak yerine, Project Songbird onu çok daha stresli bir şey olarak sunuyor: kaygıya, şüpheye ve başarısızlık korkusuna karşı bir yarış.

## ORMANDAKİ YAS: GEÇMİŞİN GÖLGELERİ

Project Songbird ilerledikçe, Dakota'nın karşılaştığı dehşetin basit bir doğaüstü tehditten çok daha fazlası olduğu; köklerinin çok daha kişisel bir yere uzandığı netleşiyor.

En başından beri Dakota'nın iç monologları, üzerinde biriken baskının sinyallerini veriyor. Bağlı olduğu müzik şirketi bir türlü bitmek bilmeyen o albümü bekliyor ve bu kulübe aslında o "yaratıcılık felcini" kırmak için tasarlanmış bir sığınak. Ancak Dakota ile vakit geçirdikçe, bu tıkanıklığın hikayenin sadece görünen kısmı olduğunu anlıyoruz. İkinci perdeyle birlikte, Dakota'nın bu ormana yanında sadece gitarını değil, çok daha ağır bir yükü de getirdiği gerçeğiyle yüzleşiyoruz: Kardeşi Finn'in ölümü.

Finn'in intiharı, Dakota'nın yolculuğunun üzerine devasa bir gölge düşürüyor. Aralarındaki yaratıcı bağ, Dakota'nın müzik bitirme sancısını profesyonel bir aksaklıktan çıkarıp, kardeşinin kendi çöküşünün korkutucu bir yansımasına dönüştürüyor. Kendi sonunun da kardeşininki gibi olacağı korkusu; yani izolasyonun, baskının ve şüphenin içinde kaybolma düşüncesi, oyunun ana gerilim hattını oluşturuyor.

Appalachian ormanları bölümler arası bir bağ dokusu görevi görsen de oyunun dünyası bu ağaçların çok daha ötesine uzanıyor. Dakota ilerledikçe, geçmişinden kopup gelen "parçalanmış mekanlara" çekiliyor: Eski bir iş yeri, babası ve kardeşiyle paylaştığı ev, boş bodrum katları ve müzik kariyerine ait sahneler... Bu mekanlar fiziksel yerlerden ziyade, çarpıtılmış bir formda su yüzüne çıkan anılar gibi hissettiriyor.

Orman, bu anlar arasındaki bir geçiş koridoru; ancak Project Songbird'ün asıl duygusal ağırlığı bu anı kırıntılarının içinde gizli. Her yeni çevre, Dakota'nın kulübeye gelmeden çok önce sırtlandığı yası ve baskıyı parça parça önümüze seriyor.

Bu mekanlara musallat olan doğaüstü varlıklar ise hikayedeki belirsizliği körüklüyor. Oyun boyunca Appalachian folklorundan gelen, lanetler ve şifa ritüelleriyle bağdaştırılan "Grannywitch" figürüne dair atıflarla karşılaşılıyor. Ancak oyun, bu figürün tam olarak ne olduğunu asla açıklamıyor. Dakota'yı takip eden bu varlık; toprağın kendisine bağlı kadim bir güç mü, yorgunluktan doğan bir halüsinasyon mu, yoksa Finn'in ölümüyle yüzleşmeye çalışan bir zihnin psikolojik çöküşü mü? Belki de hepsinin bir kombinasyonu. Project Songbird bu sorulara asla net bir yanıt vermiyor ve bu gizem, anlatının en güçlü kozlarından biri haline geliyor.

## **PERSPEKTİF KIRILMASI: DÖRDÜNCÜ DUVARIN ÖTESİ**

Project Songbird, bir noktadan sonra anlattığı hikayenin kurallarını sessizce değiştirmeye başlıyor. İlerleyen bölümlerde oyun adeta kendi kendini sabote ediyor. Başta teknik birer aksaklık; yani yazılımsal hatalar, ani çökmeler veya eksik texturelar gibi görünen bu anların aslında bambaşka bir amaca hizmet ettiği yavaş yavaş ortaya çıkıyor. Bunlar birer hata



değil; oyuncunun deneyimi kavrayış biçimini yeniden şekillendiren bilinçli anlatı araçları.

Bu kesintilerin her biri Dakota'nın dünyasındaki illüzyonu paramparça ediyor ve içeriye yeni bir bakış açısı sızdırıyor: Oyunun yapımcısının perspektifi. Bu yapay "çökmelerin" ardından oyuncu, geliştirici Conner Rush'ın doğrudan izleyiciye hitap eden mesajlarıyla karşı karşıya kalıyor. Bu anlar doğaüstü korku unsurlarıyla bezenmiş, gerçek hayatla alakası olmayan bir öyküyü, birdenbire gerçek hayatın bir yansıması haline getiriyor.

Dakota'nın bitmemiş müziği yüzünden yaşadığı hüsrana, bağlı olduğu müzik şirketinin baskısı ve korktuğu eleştiriler; bir anda geliştiricinin projeyi tamamlama sürecindeki kendi içsel yansımalarıyla aynalanıyor. Karakter ve yaratıcı arasındaki sınırlar bulanıklaşıyor. Oyun finale yaklaşırken bu fikir daha da somut bir hal alıyor: Project Songbird bir noktada oyun motorunu tamamen bir kenara bırakıp, bizzat geliştirici Conner Rush'ın yer aldığı bir canlı çekim (live-action) sekansına geçiş yapıyor. Geleneksel bir ara sahneden ziyade, oyunun içine gömülmüş kısa bir film niteliği taşıyan bu bölüm; projenin geliştirilme sürecine eşlik eden şüpheleri, eleştirileri ve yaratıcılık sancılarını doğrudan hedef alıyor. Geliştiricinin fiziksel olarak anlatıya dahil edilmesiyle, kurgu ve gerçeklik arasındaki mesafe tamamen ortadan kalkıyor. Oyun artık sadece Dakota'nın hikayesi olmaktan çıkıp, "bir oyun yapma eyleminin" hikayesine dönüşüyor.

Bu yolla Project Songbird, merkezi çatışmasını yeniden kurguluyor. Dakota'nın yaşadığı yaratıcılık felci artık kendine has bir trajedi değil, çok daha geniş ve tanıdık bir deneyimin parçası olarak sunuluyor. Yeterince iyi olamama korkusu, beklentilerin ağırlığı, eleştiri kaygısı ve bir şeyin asla bitmeyeceğine dair o bitmek bilmeyen şüphe... Bunlar sadece sanatçıların değil, pek çok insanın kendi hayatında tanıdığı duygusal örüntüler.

Project Songbird, geliştiriciyi bizzat anlatıya dahil ederek ormanda kaybolmuş bir müzisyen hikayesinden, çok daha derin bir meditasyona dönüşüyor: Anlamli bir şey ortaya koyma tutkusunu ile bunun asla yeterli olmayacağı korkusu arasındaki o kırılğan zihinsel boşluğa dair sarsıcı bir gözlem.

## **TEK KİŞİLİK BİR VİZYONUN PÜRÜZLERİ**

Project Songbird, tüm anlatısal hirsına rağmen küçük ölçekli bir geliştirme sürecinin izlerini yer yer hissettiriyor; bu durum özellikle mekanik taraftaki işçilikte kendini gösteriyor. Düşman yapay zekası, oyunun ilk saatlerinde gerilimi tırmandırmak konusunda oldukça başarılı olsa da yaratıkların çalışma mantığını çözdüğünüz an biraz öngörülebilir hale gelebiliyor. Gizlilik sistemleri korku atmosferini destekleyecek düzeyde çalışıyor ancak oldukça sade bir yapıdadır. Hızlı tepki vermeniz gereken anlarda karakter hareketleri veya konumlandırma bazen hantal hissettirebiliyor.

Çatışma mekanikleri, ilk başta görüldüğünden daha fazla seçenek sunuyor. Dakota oyunun ilerleyen aşamalarında altıpatlar ve tüfek gibi, zamanla geliştirilebilen ateşli silahlara erişim sağlıyor. Ancak mühimmat o kadar kısıtlı ki, bu silahlar sizi çatışmaya davet etmekten ziyade, gizliliğin veya kaçışın sonuç vermediği anlarda başvurulacak acil durum seçenekleri olarak kalıyor.



Bu tercih, karşılaşmaları her an diken üstünde tutsa da vuruş hissi ve nişan alma mekaniklerinin yer yer “ham” kaldığını söylemek gerek.

Deneyimin geneline yayılmış bazı teknik tutarsızlıklar da göze çarpıyor. Bazı animasyonlardaki akıcılık eksikliği, bölgeler arası geçişlerdeki pürüzler ve atmosferi kısa süreliğine de olsa zedeleyen küçük hatalar mevcut. Bu pürüzlerin hiçbiri deneyimi tamamen rayından çıkaracak kadar ciddi değil; ancak Project Songbird’ün devasa bütçeli yapımlardaki o teknik kusursuzluğu hedeflemediğini oyuncuya sık sık hatırlatıyor.

Yine de bu kusurlar, oyunun bütününe baltalamak yerine Project Songbird’ün “fabrikasyon” bir ticari ürün değil, son derece kişisel bir proje olduğu hissini pekiştiriyor. Oyunun atmosferi, tematik derinliği ve anlatısal vizyonu o kadar baskın ki, bu pürüzleri kabul etmek çok daha kolay hale geliyor.

Günün sonunda oyuncuda kalan asıl şey; huzursuz edici ses tasarımı, Dakota’nın anılarından süzülüp gelen mekanlar ve yas, baskı, yaratıcı tükenmişlik etrafında örülen o sarsıcı hikaye oluyor. Project Songbird, mekanik sınırlamalarının ötesine geçerek hafızalarda yer etmeyi başarıyor.

## **SONUÇ: KUSURLU BİR VİZYON, KUSURSUZ BİR SAMİMİYET**

Project Songbird kusursuz bir korku oyunu değil ve öyle olduğunu da iddia etmiyor. Gizlilik sistemleri oldukça sade, düşman yapay zekası zaman zaman öngörülebilir hale gelebiliyor ve tek kişilik bir projenin getirdiği o teknik “hamlık” yer yer kendini hissettiriyor. Ancak bu sınırlamaların hiçbiri, oyunun nihayetinde ulaştığı başarının gölgesinde kalmıyor.

Yaklaşık beş saatlik süresi boyunca Project Songbird, standart bir bağımsız korku oyunundan çok daha sıra dışı bir deneyim sunuyor. Özenle inşa edilmiş atmosferi, piyano sekansı gibi akılda kalıcı anları ve Dakota’nın kişisel hikayesinin ötesine geçen anlatısıyla oyun; bizzat yaratım sürecini bir gerilim ve korku kaynağına dönüştürüyor.

Geliştiricinin kendi sesini ve perspektifini anlatıya dahil etmesi, merkezi çatışmayı bambaşka bir düzleme taşıyor. Dakota’nın yas ve sanatsal tıkanıklıkla mücadelesi, sadece bir karakterin hikaye arkası olmaktan çıkıp; üretim sancısı, beklentilerin ağırlığı ve kişisel bir şey ortaya koymanın getirdiği o kaçınılmaz şüphe üzerine derin bir meditasyona dönüşüyor.

Project Songbird, mekanik taraftaki “cila” eksikliğini samimiyeti ve özgünlüğüyle fazlasıyla telafi ediyor. Bu, karanlıktaki canavarlarla ilgili bir korku oyunu; ancak daha da önemlisi, sanatçıların dünyaya anlamlı bir şey bırakmaya çalışırken içinde hapsoldükleri o kırılğan zihinsel boşluğa dair bir hikaye.

Ve bu anlamda, sunduğu en huzursuz edici fikir aynı zamanda en dürüst olanı: Bazen bir şeyi yaratmanın en korkunç yanı, o işin başarılı olup olmayacağı değil; bir gün gerçekten “bitmiş” hissedip hissetmeyeceğinizdir.

**Geliştirici:** FYRE Games,  
Conner Rush

**Yayıncı:** FYRE Games

**Tür:** Aksiyon ve Korku

**Çıkış tarihi:** 26 Mart 2026

8

# FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTERFLY REMAKE

**Yazar: Selenge Buçak**

Silah yok. Tek savunma aracı antika bir fotoğraf makinesi. Hayaletleri durdurmak için vizörden bakıp deklanşöre basmak gerekiyor ama bunun için onların bize dokunacak kadar yaklaşmasına izin vermemiz şart. 23 yıl önce PlayStation 2'de doğan korku klasiği, Team Ninja'nın elinde yeniden hayat buluyor. Kızıl kelebek yeniden uçuyor - ve bu kez peşinden gidenler, kaybolacaklarını bile bile ilerliyor.

## **FATAL FRAME 2 GERİ DÖNDÜ!**

Team Ninja tarafından geliştirilen ve Koei Tecmo Games imzası taşıyan Fatal Frame 2: Crimson Butterfly Remake, 12 Mart 2026 itibarıyla PS5, Xbox Series X|S, Nintendo Switch 2 ve PC (Steam) platformlarındaki yerini aldı. Türünün en iyi örneklerinden biri olan bu hayatta kalma-korku yapımı, serinin hayranlarını uzun bir aradan sonra yeniden o tekinsiz atmosfere davet ediyor.

2003 yılında PS2'de doğan ve serinin zirvesi kabul edilen orijinal yapım, 2012'de Wii için yeniden yorumlanmış olsa da o sürüm yalnızca Japonya, Avrupa ve Avustralya'da yayımlanmış; Kuzey Amerika dahil geniş bir kitleye hiç ulaşamamıştı. Şimdiki Remake ise basit bir görsel iyileştirmenin çok ötesinde duruyor: Rise of the Ronin ve Nioh 3 gibi dev projelerde kullanılan Katana Engine ile sıfırdan inşa edilen bu sürüm, köklü bir yeniden doğuşun temsilcisi.

## **KORKUNUN ALTINDAKİ TRAJEDİ**

Hikaye, ikiz kardeşler Mio ve Mayu Amakura'nın, yakında bir baraj projesiyle sular altında kalacak olan çocukluk vadilerini son kez ziyaretiyle başlıyor. Ancak doğa onları bekledikleri gibi karşılamıyor: Kızıl bir kelebeğin peşine takılan Mayu, Mio'yu da peşinden sürükleyerek haritalardan silinmiş efsanevi Minakami Köyü'ne, yani "Kayıp Köy"e hapsediyor.

Laneti anlamak için köyün geçmişine bakmak gerekiyor. Minakami Köyü, yeraltındaki Hellish Abyss (cehennem uçurumu) adı verilen bir geçidi barındırıyordu ve bu geçidi mühürlemek için Crimson Sacrifice (kızıl kurban) ritüeli uygulanıyordu.





PLATFORM: NINTENDO SWITCH 2, PLAYSTATION 5, PC, UE XBOX SERIES X/S

Ritüel bir ikiz çiftini gerektiriyordu:

Seçilen ikizlerden biri diğerini boğacak, ruhları birleşerek kızıl bir kelebeğe dönüşecek ve uçurumu mühürleyecekti. Fakat geçmişteki son ritüelde Yae Kurosawa kaçınca, kardeşi Sae tek başına kurban ediliyor. İkiz bağı olmadan gerçekleşen bu başarısız tören, köyün karanlık tarafından yutulmasına ve Sae'nin intikamcı bir ruh olarak geri dönmesine yol açıyor. Şimdi Sae, yarım kalan bu trajediyi Mio ve Mayu üzerinden tamamlamanın peşinde.

Ancak bu anlatı, basit bir "lanetli köyden kaçış" öyküsünün çok ötesinde. Kardeşler arasındaki ilişki, Mio'nun Mayu'nun bacağını sakatlattığı o günden bu yana taşıdığı suçluluk ve Mayu'nun kırılma anının altındaki karmaşık güçle oyunun asıl duygusal omurgasını oluşturuyor. Bu dinamik, Sae ve Yae'nin trajedisini yansıtan bir ayna işlevi görerek hikayeyi katmanlandırıyor. En dikkat çekici ve hoşuma giden nokta ise şu: Ne Mio ne de Sae, birileri tarafından kurtarılmayı bekleyen figürler. İkisi de kendi kaderlerinde aktif rol oynuyor. Sonuçta köyün devamı için bedel ödeyenler hep kadınlar ve hep ikizler. Bu düzenin sürmesi uğruna talep edilen fedakarlığın kimin omuzlarına bindiği sorusu, korku katmanlarının altında sessizce yankılanıyor ve oyunu sadece korku değil; fedakarlık, suçluluk ve güç ilişkileri üzerinden okumamıza izin veriyor.

Bu katmanlı yapı, oyunun sonlarına da yansıyor. Farklı finaller sunan yapımda, remake'e özel eklenen "Remaining Sun" (kalan güneş) sonu serinin karanlık tonuna beklenmedik bir umut katıyor. Böylece hikaye, başladığı noktadan çok daha geniş bir duygusal spektruma ulaşarak tamamlanıyor.

Fatal Frame 2: Crimson Butterfly REMAKE oynanışı ve yeni taktiksel özellikler  
Oyun üçüncü şahıs perspektifinden ilerliyor. Karanlık koridorları fenerle aydınlatıyor, belgeleri topluyor, bulmacaları çözüyoruz. Orijinal oyundaki sabit kamera açıları tamamen terk edilmiş, yerini serbest omuz üstü kamera almış.

Bu değişiklik daha modern ve kontrol edilebilir bir deneyim sunuyor tabii ama 2003'te o sabit açıların yarattığı "köşeyi dönerken ne göreceğimi bilmiyorum" tedirginliğinden bir parça kaybedildiğini de hissedeceksiniz.

Keşif sırasında kurulan bu gerilim, ilk Wraith (düşman ruh) karşılaşmasıyla birlikte yerini daha aktif bir mücadeleye bırakıyor. L2 ile Camera Obscura'yı kaldırıp birinci şahıs vizör moduna geçtiğimizde oyun bambaşka bir ritme giriyor. Wraith'lerin üzerindeki Focal Point'leri (odak noktaları) ne kadar iyi hizalarsak, çekilen fotoğraf o denli fazla hasar veriyor. Bu sistem orijinalin şarj tabanlı mekaniğinin yerine gelmiş ve savaşa güzel bir taktiksel derinlik katmış.

Bu taktikselliğin zirvesi ise Fatal Frame Shot (ölümcül çekim). Bir hayalet tam üzerimize geldiğinde, filament kırmızıya döndüğü o son anda deklanşöre basarak devasa hasar veriyoruz ve Fatal Time (ölümcül zaman) tetikleniyor. Bu kısa pencerede sınırsız Type-07 filmiyle peş peşe çekim yapabiliyoruz. Yani en büyük hasarı verebilmek için hayaletlerin burnumuzun dibine girmesini beklememiz gerekiyor, gerçekten terleten bir risk-ödül dengesi. Ayrıca Wraith'in canı düştüğünde ekran kenarlarının yanıp sönmesiyle beliren Shutter Chance (deklanşör fırsatı) da bir sonraki çekimin gücünü katlıyor.



Remake bu temel döngüye iki yenilik eklemiş. İlki, çömeliş feneri kapatarak saklanmamızı sağlayan Stealth sistemi. Devriye gezen güçlü ruhların arkasından sızıp yüksek hasarlı fotoğraflar çekmek gerilimi artırıyor. İkincisi ise X tuşuyla yapılan Dodge hareketi. Bu iki özellik orijinaldeki çaresizlik hissini bir miktar törpülese de karşılığında çok daha dinamik ve çeşitli bir oynanış sunuyor.

## **OYUN İÇİ MEKANİKLER**

Savaş döngüsü bu kadar. Ama Camera Obscura'nın işi bununla bitmiyor. Bu kamera oyunun taktiksel kalbini oluşturuyor. Remake'de eklenen Filter sistemiyle artık dört farklı filtreyi anlık değiştirebiliyoruz.

Standard Filter (temel filtre) varsayılan seçenek, özel çekimle Wraith'leri geri itiyor. Paraceptual Filter (gözü filtresi) menzili artırıp savaşta hayaletleri kör ederken, keşifte Mayu'nun ayak izlerini takip etmemizi ve geçmişteki olaylara tanıklık etmemizi sağlıyor. Radiant Filter (huzme filtresi) yakın mesafede yüksek hasar verip Willpower (irade gücü) patlaması yapabiliyor, keşifte ise kan mühürlerini temizliyor.

Exposure Filter (pozlama filtresi) düşman hareketini yavaşlatırken görünmez Revenant'ları (tayf) ortaya çıkarıyor ve kaybolmuş objeleri bulmaca çözümü için geri getiriyor.

Her filtrenin ayrı bir yetenek ağacı var ve hangisini önce geliştirdiğimiz oyun tarzımızı doğrudan şekillendiriyor. Bunu destekleyen ikinci sistem ise filmler. Toplamda beş film tipi var:

### **TYPE-07 SINIRSIZ AMA ZAYIF,**

Type-14 erken oyunda işimizi görüyor, Type-61 orta ve geç oyunda temel saldırı aracımız,

Type-90 nadir ve güçlü, Type-Zero ise boss'lara (patron düşmanlar) saklanması gereken en güçlü seçenek.

Savaş sırasında L2 ve D-pad ile aralarında geçiş yapıyoruz ve hangi hayalete hangi filmi harcayacağımız, zorlu karşılaşmalarda hayatta kalmamızı belirliyor.

Peki bu filtreleri ve filmleri nasıl güçlendiriyoruz? Köyde topladığımız Prayer Bead'lerle (dua boncukları). Bu boncuklarla Camera Obscura'nın Focal Point, Reload Speed (dolum hızı), Zoom (yakınlaştırma), Range (menzil), Max Attack (azami saldırı) ve Focus (netleme) dallarını geliştiriyoruz. Yanlış dağıtım yaptıysak da ilerleyen bölümlerde bulduğumuz Reversion Bead'lerle (geri dönüş boncukları) puanlarımızı sıfırlayıp yeniden dağıtabiliyoruz.

Camera Obscura'yı ne kadar iyi yönetirsek yönetelim, bir de Willpower ölçerine dikkat etmemiz gerekiyor. Koşmak, Wraith'lere temas etmek, özel çekimler yapmak ve hasar almak bu ölçeri tüketiyor. Tamamen bittiğinde Mio yere yığılıyor ve ruhlar etrafını sarıyor. Doldurmak için iki yol var: Mayu'nun elini tutmak ya da Fatal Frame çekimleri gerçekleştirmek. Oyunun en güzel düşünölmüş detaylarından biri bu bence: En kırılgan animamızda iyileşmenin bir yolu kız kardeşimize temastan geçiyor.

Willpower'ın yanı sıra elimizde daha klasik kaynaklar da var. Herbal Medicine (bitkisel ilaçlar) temel iyileşme itemimiz, Stone Mirror (taş ayna) ise tek kullanımlık ölüm sigortamız. Bunları hayalet fotoğraflayarak kazandığımız Photo Points (fotoğraf puanları) ile Butterfly Lantern noktalarındaki dükkandan satın alıyoruz. Bu noktalar aynı zamanda kayıt, kostüm değişikliği ve charm yönetimi için de kullanılıyor. Köyde bulduğumuz Spirit Stone'lar (ruh taşları) ise sağlık yenilenmesi, kaçınma zamanlaması, hasar artışı gibi pasif bonuslar sağlıyor. Başlangıçta sınırlı slotumuz var ama 100.000 puana mal olan Charm Bag'ler (tılsım kesesi) alarak aynı anda dörde kadar charm takabiliyoruz.

Tüm bu sistemler teoride birbirini güzel tamamlıyor ama pratikte denge her zaman bu kadar düzgün işlemiyor.

Aggravated (hiddetlenme) mekaniği, yani bir Wraith'i yeterince hızlı alt edemediğimizde canının yaklaşık yüzde kırkını geri kazanıp güçlenmesi, ciddi eleştiri aldı. Gerginlik yaratması gerekirken çoğunlukla sinir bozuculuğa yol açtı. Koei Tecmo v1.02.02 yamasıyla dengeyi düzeltti ama bazı oyuncular bu sefer de fazla kolaylaştığını düşünüyor. İdeal nokta henüz tam oturmuş değil gibi.

## **KEŞİF VE GÖREVLERDE KAYBOLMAK**

Oyun, dokuz ana bölüm ve zorluk seviyesine göre açılan onuncu bir özel bölümden oluşuyor. The Lost Village (kayıp köy) ile başlayan macera; Twin Shrine Maidens (ikiz tapınak rahibeleri), The Repentance (nedamet), Forbidden Ritual (yasak ritüel), The Sacrifice (kurban), The Remaining (geriye kalan), Sae ve Half Moon (yarım ay) bölümlerinden geçerek Crimson Butterfly'da (kızıl kelebek) doruk noktasına ulaşıyor. Bu ana yolculuğun ötesine geçmek isteyenler için ise Chapter Zero: Hellish Abyss (bölüm sıfır: cehennem uçurumu) bekliyor; ancak bu onuncu bölüm yalnızca Hard (zor) ve Nightmare (kabus) zorluklarını tamamlayanlara açılıyor.

Bölümler ilerledikçe köyün sınırları genişliyor; Kurosawa, Osaka ve Kıryu haneleri gibi geleneksel Japon konutlarından sisli orman mezarlıklarına kadar pek çok bölge keşfe açılıyor. Remake ile eklenen Umbral Mound ve Eikado Tapınağı ise bu tekinsiz dünyaya yeni bir derinlik katıyor. Üstelik daha önce ziyaret ettiğimiz mekanlar öylece donup kalmıyor; yeni hayaletler, bulmacalar ve eşyalarla sürekli kabuk değiştirerek her geri dönüşü anlamlı kılıyor. Ancak oyunun ikinci yarısında, birbirine benzeyen koridorlar arasında mekik dokumak bir süre sonra kaçınılmaz bir deja vu hissi yaratıyor ve akıcılığı biraz zedeliyor.

Keşif süreci sadece mekanlarla sınırlı değil; toplanabilir içerikler açısından da oyun cömert davranıyor. İtemlerin tamamına ulaşmak doğal olarak birden fazla tur gerektiriyor; bu da her defasında farklı stratejiler denemeye teşvik ediyor. Labirentvari köy sokaklarında Mio'ya rehberlik eden işlevsel mini harita ise bu uzun soluklu keşif sürecini kolaylaştırarak kaybolma hissinin önüne geçiyor.

Tekrar oynama motivasyonu ise özellikle zorluk seviyeleri ve Yeni Oyun+ modunda öne çıkıyor. Story (hikaye) modundan Nightmare seviyesine uzanan yelpazede, özellikle Remaining Sun bölümü için en yüksek zorluğun şart koşulması oyuncuyu köye geri dönmeye mecbur bırakıyor. Yeni Oyun+ ise sadece envanterimizi taşımakla kalmıyor; yeni içerikler ve alternatif son yollarıyla oyunun ömrünü ciddi ölçüde uzatıyor.

## **CRIMSON BUTTERFLY'İN GÖRSEL EVRİMİ**

Oyuna başlayınca karşımızda sadece bir remake, tamamen yeniden yaratılmış bir dünya buluyoruz. Yeni nesil ışıklandırmalar ve yoğun sis efektleri, köyün tekinsiz havasını her zamankinden daha etkileyici kılıyor. Karakter modellerinden Japon mimarisinin detaylarına kadar her şey özenle işlenmiş; fenerimizin her an sönecekmiş gibi titremesi ise gerilimi sürekli canlı tutuyor.

Tam da bu noktada bir nostalji notu düşmem lazım: 2003'teki PS2 versiyonunda orijinalin donanım kısıtlamalarından doğan o kirli, kasvetli, boğucu ortam hissi remake'te bir miktar kaybolmuş. PS2'nin düşük çözünürlüğü ve sınırlı aydınlatması köyü olduğundan daha karanlık, daha tehditkar gösteriyordu. Remake'te ise yüksek çözünürlük ve detaylı

ışıklandırmalar, aynı alanlara öncesine kıyasla zarif ve özenli bir görünüm vermiş. Tasarımcıların bilinçli bir tercih yaptığı belli, ancak eski oyunun boğucu gerilim hissini arayanlar farkı hemen hissedecektir.

Ek olarak, film grain (kumlanma) filtresi tartışma yaratan konulardan biri oldu. Çıkışta konsollarda kapatma seçeneği yoktu ve görüntüyü ciddi şekilde bulandırıyordu. PC'de bu seçenek başından beri varmış ama konsol tarafında Koei Tecmo ancak sonradan bir güncellemeyle bu seçeneği ekledi. Lansman günü orada olması gereken bir özelliği bence.

Görsel konulardaki en büyük teknik hayal kırıklığı ise performansta. PS5'te oyun 30fps'e kilitli ve PS5 Pro dahil hiçbir konsolda performans modu yok. PC tarafında ise NVIDIA DLSS ve AMD FSR desteğiyle 60fps'e çıkılabiliyormuş. Konsollarda sabit 30'da bile frame pacing (kare zamanlaması) sorunları ortaya çıkabiliyor. 2026'da bir korku oyununun 30fps'te sunulması, hele PC'nin bu

kadar iyi desteklendiği düşünülünce, konsol oyuncularını açısından kabul edilmesi güç.

Remake'te korkuyu yükselten mekansal sesler Ses tasarımı bence oyunun en güçlü yönü. Bunun temelinde 7.1.4 kanal mekansal ses desteği var. Hayaletlerin konumunu kulaklıkla neredeyse fiziksel olarak hissedebiliyoruz. Yönetmen Makoto Shibata da bunu vurguluyor: Bu teknoloji Wraith'lerin varlığını çok daha somut algılamamız için özel olarak tasarlanmış.

Bu mekansal sesin üzerine binen ortam sesleri atmosferi daha da yoğunlaştırıyor. Cırcır böcekleri, gıcırdayan tahta döşemeler, rüzgar. Sessizlik kullanımı da etkili: Düşük frekanslı ambient sesler gerilimi tırmandırıyor, sonra sahte güvenlik hissine sürüklüyor, ardından ani bir efektle patlatıyor. Wraith'lerin boğuk mırıltıları ve yaklaştıkça yükselen statik gürültüsü de cabası. Ses genellikle görsel ipucundan önce geliyor, yani bir hayaletin varlığını gözlerinizden önce kulaklarınız fark ediyor. Tek eleştirim, hayalet bozulma efektlerinin zaman zaman diyalogları bastırması.

Bu ses dünyasını tamamlayan müzik tarafında ise tanıdık bir isim var: Serinin ikonik şarkıcısı Tsuki Amano (eski adıyla Tsukiko Amano) geri dönmüş ve remake için "Remaining Sun" sonuna özel yeni parça "Utsushie"yi seslendirmiş.

Seslendirme olarak Japonca ve İngilizce seçeneği mevcut. Orijinal Batı versiyonunda Japonca seslendirme yoktu, dolayısıyla bu ekleme serinin eski hayranları için anlamlı bir iyileştirme. Ancak Türk oyuncular açısından belirtmekte fayda var: Oyunda Türkçe dublaj veya altyazı maalesef desteği bulunmuyor.

## **PS5'TE FATAL FRAME 2**

Ses tasarımının yarattığı bu atmosferi elle tutulur hale getiren ise PS5'in DualSense kontrolcüsü. Titreşim geri bildirimleri, oyundaki gerilimi doğrudan ellerimize taşıyor: İrade gücü düştüğünde hissedilen hafif titreşimler ya da şarjlı bir çekim sırasında tetiklerin sertleşmesi, yaşanan anı somutlaştırıyor.

Özellikle Radiant Filter'ın arındırma atışını şarj ederken tetikteki bu ağırlık, fotoğraf çekmeyi gerçekten somut hissettiriyor. Buna kontrolcünün hoparlöründen gelen efektler de eklendiğinde, kulaklıkla deneyimlediğimiz mekansal sesle birleşerek oyuncuyu tamamen saran bir ses katmanı oluşuyor.

Ancak bu fiziksel etkileşim tarafı her platformda aynı derinliğe ulaşmıyor. Örneğin Switch 2'nin elde oynama modunda sunduğu jiroskopik nişan alma özelliği (yani kontrolcüyü hareket ettirerek Camera Obscura'yı yönlendirme imkanı) PS5 tarafında bulunmuyor. Bu da özellikle Wii versiyonundaki hareket kontrollerine alışmış oyuncular için hissedilir bir eksiklik yaratabilir. PS5 Pro Enhanced etiketi oyun için onaylı olsa da pratikte fark yaratan bir iyileştirme sunmuyormuş: Tüm konsollarda framerate 30fps'te kalıyor.

## **ORİJİNALİNİ ARATMAYAN BİR YOLCULUK**

Fatal Frame 2: Crimson Butterfly Remake, orijinalin duygusal ağırlığına ihanet etmeyen, onu yeni mekaniklerle besleyerek daha katmanlı bir hale getiren nadir remake'lerden biri. Camera Obscura'nın etrafına örülen sistemler, filtrelerin keşif ve savaşı iç içe geçirmesi, Willpower'ın Mayu'nun eliyle dolması... Bunların hepsi bir bütün olarak aynı şeyi söylüyor: Bu oyunda hayatta kalmak, bağlanmaktan geçiyor. Mio ve Mayu'nun trajedisi de tam bu noktada mekanikle buluşuyor ve oyun bittikten sonra da zihinlerde asılı kalıyor.

Remake'e özel eklenen "Remaining Sun" sonu ise serinin genel karanlığına beklenmedik bir soluk katıyor.

Bununla birlikte bazı şeyleri görmezden gelmek mümkün değil. 30fps kilidi ve kare zamanlaması sorunları, bu kadar özenli bir görsel yeniden inşanın altında açık bir çelişki. PC oyuncularının çok daha iyi bir teknik deneyime erişebildiği düşünülürken konsol tarafındaki bu tercih, 2026 standartlarında savunulması güç. Aggravated mekaniğinin yamalar sonrasında bile tam oturmaması ve Türkçe dil desteğinin yokluğu da deneyimi eksilten diğer etkenler.

Tüm bunlara rağmen Minakami köyü oyuncuyu bir kez içine çekti mi, detayların çoğu geri planda kalıyor. Crimson Butterfly Remake mükemmel değil, ancak unutulmaz. Eğer teknik kusurları görmezden gelebilecek kadar oldschool ruhunuza güveniyorsanız ve hayatta kalma korku oyunlarının ham gerilimine özlem duyuyorsanız oyunu mutlaka oynamalısınız.

**Geliştirici:** Koei Tecmo

**Yayıncı:** Koei Tecmo

**Tür:** Korku ve Hayatta Kalma

**Çıkış tarihi:** 12 Mart 2026

**8,3**



# NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ



## Fallout (1997)

**Yazar: Yusuf İslam Tunbul**

Yıl 2161, medeniyet artık yok. 3.Dünya Savaşı'nın ardından neredeyse 100 sene geçmiş. Yeryüzündeki yaşam nükleer bombaların altında son bulurken kendilerini kurtarmış olanların mirasını taşıyorsunuz. Sığınağınızın son umudu olarak size verilmiş görevi yerine getirmek için atıldığınız açık dünyada (aslında yarı açık demek daha doğru olabilir) türlü maceralar ve zorlu bir yolculuk sizi bekliyor. Efsanevi Fallout serisinin ilk oyunu olan "Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game" ben de dahil pek çok kişinin gönlünde taht kurmuştur. İzometrik bakış açısı ve grafikleriyle döneminin ruhunu yansıtan, RPG türünü seven herkesin bir şans vermesi gereken bu başyapıtta gelin birlikte göz atalım.

### NÜKLEER SONRASI BİR ROL YAPMA OYUNU

Oyunun evreni bizimkine paralel olan bir evren, tarih 1940'lara - 50'lere kadar genel olarak bizimkiyle aynı ilerleyip sonrasında farklı bir rotada seyrediyor.

Transistörlerin ve dolayısıyla günümüzde sahip olduğumuz pek çok teknolojinin icat edilmediği ancak onun yerine nükleer güç ile bütün bilim kurgu fantezilerinin gerçekleştirildiği bir evrende buluyoruz kendimizi. En azından 2077'de yaşanan ve yaklaşık 2 saat içerisinde insanlığı yok eden "Büyük Savaş" gerçekleşmeden önce öyle.

Oyunun geçtiği 2161 yılında ise bir avuç insan hayatlarında bir kez olsun gün ışığı görmeden sığınaklarda rahat şekilde yaşarken diğerleri ya nafile bir çaba içerisinde yeniden ufak medeniyetler inşa etmeye çalışıyor, ya da hayatta kalmak için ne gerekiyorsa acımasızca onu yapıyor. Biz ise 13 numaralı sığınağın bir sakini olarak, sığınağımızın bozulan su arıtma çipinin bir yenisini bulmak için çorak topraklara atılıyor. Oyun aynı zamanda oynanışa bir süre limiti getiriyor, sığınak sakinlerinin susuzluktan ölmesini istemiyorsak görevi 150 oyun günü içerisinde tamamlamamız gerek.

Değınmek istediđim başka bir nokta da oyunun evreninin esin kaynađı. Oyunun orijinal geliřtiricisi olan Tim Cain, Mad Max filmlerinde górdüğümüz tarzda bir evren kurmak istiyor esasen. Tasarım sürecinde çorbaya 1950'lerin retrofütürizmi ve sođuk savař döneminin nükleer paniđi de eklenince ařına olduđumuz klasik Fallout evreni ortaya çıkıyor. Her ne kadar modern oyunlarda seri tarz olarak eksen kayması yařayarak Mad Max estetiđini tamamen geride bıraksa da serinin kökleri için bu durum geçerli deđil.

## ÖNEMLİ SEÇİMLER

Oyun boyunca bizi irili ufaklı pek çok yerleřim yeri, askeri oluřum ve hayatta kalmaya çalıřan çorak toprak sakinleri sizi bekliyor olacak. Kimden taraf olacađınız, olaylar ve durumlar karřısında nasıl bir tutum sergileyeceđiniz, hangi görevi ne řekilde gerçekleřtireceđiniz... Hepsinin sonuçlara etkisi var. Gerçek bir RPG'den bekleyeceđiniz üzere kim olmak isterseniz o role bürünüp o kiři olarak oynayabilirsiniz. Dikkatli olun, seçimlerinizin iyi ve kötü tüm sonuçları oyun sonunda anlaticının ađzından dökülerek karřınıza çıkacak.

## SERİNİN KARAKTERİSTİK HİKAYE ÖRGÜSÜ

1997 yapımı bu oyun aslında serinin daha sonra gelen oyunlarının da hikaye örgüsüne öncülük ediyor. Oyunun başında su arıtma çipini bulmak için yola koyulsak da oyun boyunca dünyayı keřfettiđimiz süre içerisinde esasen daha büyük ve önemli bir řeylerin gerçekleřmekte olduđunu görüyoruz. Bařlangıçtaki görevimizi yerine getirdikten sonra ise asıl olayı çözümlenmemiz gerekiyor. İřte bu yapı, serideki hemen hemen bütün popüler devam oyunlarında görölmekte. Fallout 2'nin başında kabilemizin kıtlıktan yok olmaması için G.E.C.K. (Garden of Eden Creation Kit) isimindeki bir biyolojik ıřlah ekipmanını bulmamız gerekirken oyun sonunda radyasyona uğramıř bütün



insanlığı yok etmek isteyen paramiliter Enclave örgütünü çökertiyoruz.

Fallout 3'ün bařlangıcında ortadan kaybolan babamızı bulmak için yola çıkarken oyun sonunda Enclave örgütünün dođu yapılanmasını yok ediyoruz.

Fallout: New Vegas'ta ilk hedefimiz bizi vuran adamı bulmakken oyun sonunda Nevada eyaletinin kaderini belirliyoruz.

Fallout 4'te ise kaçıran bebeđimizi kurtarmak için yola çıkmıřken en nihayetinde bulunduđumuz bölgedeki 4 büyük grup arasında çıkan krizin nasıl sonlanacađına karar veriyoruz.

İřte bu da bize gösteriyor ki bu oyun sadece seriyi bařlatmakla kalmıyor, aynı zamanda halefi olan oyunların olay örgüsü için bir řema oluřturuyor.

## AÇIK (?) DÜNYADA SEYAHAT

Bu oyun için açık dünya demektense yarı açık dünya demek daha dođru olur. Açıklayım: Oyunda özel olarak tasarlanmış herhangi bir bölgeyi terk etmeniz durumunda harita menüsüne yönlendiriliyoruz. Parsellere ayrılmıř olan ve henüz ulařmadıđımız bölgelerin karanlıkta kaldıđı haritada istediđimiz noktayı seçerek oraya gitmekte özgürüz. Seçimi yapmamızla birlikte karakterimizin bulunduđu konumu gösteren ikon seçilen noktaya dođru ilerlemeye bařlıyor ve bir yandan da oyun süresi ilerliyor.

Yani siz ikonu hareket edişini izlerken aslında karakteriniz ve eğer varsa yol arkadaşları ıssız çorak topraklarda uzun bir yolculuktalar.

Dikkat edin, yolculuğunuz bölünebilir! Çorak topraklarda ilerlerken karşınıza bir anda ticaret yapabileceğiniz bir tüccar, sizi öldürerek sahip olduğunuz her şeyin üzerine çökmek isteyen bir grup haydut veya hiç tahmin edemeyeceğiniz enteresan manzaralar çıkabilir. Özel olarak tasarlanmış bölgelerin haricinde rastgele bir konuma gitmek istediğinizde ise muhtemelen kendinizi hiçbir şeyin bulunmadığı, çöle dönmüş bir toprak parçasında bulacaksınız; tam da nükleer bombalarla yok edilmiş bir dünyada olması gerektiği gibi.

Piksel grafiklerle bezeli izometrik bir dünya Oyun izometrik bakış açılı, kahramanımızı ve NPC'leri yukarıdan minik birer karakter olarak görüyoruz. Piksellerden oluşan bu dünya bize "pixelart" diyebileceğimiz güzellikte manzaralar sunmasa da en azından amacına hizmet ediyor. Zırhlar, deriler, kayışlar giyerek gezinen karakterler; çer çöp diyebileceğimiz malzemelerden inşa edilmiş derme çatma binalar, hiçliğin ortasında bulduğumuz beklenmedik nesnelere veya bizzat hiçliğin kendisi... Hepsi piksellerden var edilmiş; oyunun hikayesine, atmosferine ve evrenine hizmet eden birer parça. Grafikler kendi dönemi için bile eski kalmasına karşın "Klasik Fallout" dediğimiz zaman iklimimizde oluşan imza görselliğinin bel kemiği olduğu da bir gerçek.

## **ÇORAK TOPRAK SAKINLERİ**

Her RPG gibi Fallout da oynanış boyunca diyaloga girebileceğimiz pek çok NPC çıkarıyor karşımıza. Ve bu karakterlerden bazıları oyunda şahit olduğumuz hikayelere ve mücadelelere ciddi şekilde yön veriyor. Her birinin kendisine ait kişiliği ve amacı var. Dikkat edin: Yanlış bir diyalog seçeneğini tercih etmeniz durumunda karakterlerle aranız bir anda bozulabilir!

Oyun, günümüz oyunlarına göre bu konuda çok daha cezalandırıcı davranıyor ve oyuncuyu ne söyleyip söylemeyecekleri konusunda ince eleyip sık dokumaya mecbur ediyor. Açıkçası Fallout'u benim için modern oyunlardan daha cazip kılan yönlerinden biri de bu.

"Talking Head" özelliği ise önemli karakterleri izometrik dünyadaki minik birer ikon olmaktan çıkarıyor. Bu karakterlerle diyaloga girdiğimizde suratlarını sanki yüz yüzemmiş gibi canlı canlı görüyoruz. Fiziksel dünyada kilden yapılan modeller dijital ortama aktarılıp, animasyonlarla zenginleştirilerek NPC'lerin yaşayan yüzleri haline geliyorlar. Bu gerçekçi etki hem dönemi için bile düşük kalite sayılabilecek grafiklere bir nebze canlılık katıyor, hem de karakterleri bizler için daha insan (veya mutant ) kılıyor.

## **"TELL ME ABOUT" SİSTEMİ**

Bahsetmek istediğim ve çok ilginç bulduğum başka bir konu ise "Tell Me About" sistemi. Oyunun diyalog sistemi, size halihazırda sunmuş olduğu seçenekler haricinde merak ettiğiniz bir konuyu başlık olarak yazmanıza olanak tanıyor. Eğer diyaloga girdiğiniz karakterin bu konu hakkında herhangi bir fikri varsa sizinle sahip olduğu bilgileri paylaşıyor. Mesela "water chip" yazarak oyunda bulmamız gereken su çipi ile alakalı bir askere soru sorduğumda beni bir kütüphaneciye yönlendirdi. Metin kutusuna kütüphanecinin ismini girdiğimde ise kütüphanecinin yerini tarif etti. Yani sistem, oynanışa ciddi şekilde etki etmese de işliyor. 1997 yapımı bir oyunda oyuncunun girdiği metin üzerinden diyalogun yönlendirilmesine ve interaktifliğin artmasına imkan veren bu sistemi ilk gördüğümde gerçekten şaşırmıştım. Bu oyunda böyle bir özellik varken daha sonra yayınlanmış olan herhangi başka bir RGP'de (Fallout ile neredeyse birebir aynı mekaniklere sahip Fallout 2 de dahil) böyle bir özelliği görmemiş olmak ise beni daha çok şaşırtıyor. Kabul edelim, metin girerek yeni diyalog seçenekleri



açma düşüncesi muhtemelen hepimizin hoşuna gidiyordur. Umarım bu tarz inovatif özellikleri modern oyunlarda da görürüz. Yok olmuş bir dünyadayız

Oyunun atmosferi gerçekten kendine has. Müzikler, ses efektleri, renk paleti, mekanlar ve anlatı sayesinde ıssızlığı, umutsuzluğu ve terk edilmişliği iliklerinize kadar hissediyorsunuz; kıyamet sonrasında geçen bir oyundan da bu beklenmeli. İzometrik kamera sayesinde bulunduğumuz mekanın tasarımına hakim bir bakış açısına sahip oluyoruz. Geliştiriciler bunu doğru şekilde kullanmayı başararak istedikleri hissiyatı içimize işlemeyi çok güzel başarıyor. Müzikler ise belli ki tam bu amaçla bestelenmiş. Sizi yeri geldiğinde yapayalnız ve umutsuz, yeri geldiğinde gergin hissettirmekten geri durmuyor. Ayrıca düşmanlarımızın ve karakterimizin ölüm animasyonları ise yer yer dozunda bir ürkünçlük katıyor oyuna.

Atmosfere hizmet eden bir diğer unsur ise arayüzler. Oyunda herhangi bir arayüzle etkileşime girdiğinizde, sanki gerçekten de bizim evrenimizde bulunmayıp o evrene özgü olan ve nükleer felaketten sağ kalmayı başarmış bir cihaz kullanıyormuşsunuz gibi hissetmeniz işten bile değil. Bu arayüzlerde paslı metal dokuları, aşınmış yazılar, vakum tüpleri vb. kullanan geliştiriciler bu noktada da oyunu şahsına münhasır kılmayı başarmışlar.

Atmosfer oluşturmada görüntü ve seslerin eksik kaldığı noktalarda ise metinler devreye giriyor. Oyun arayüzünün sol alt tarafında kalan metin ekranında sadece tamamladığımız görevler ve kazandığımız deneyim puanlarıyla alakalı bildirimler görmüyor, aynı zamanda bulunduğumuz mekanlarla ilgili tasvirlere de erişebiliyoruz. Mesela oyunun sonlarında ulaşacağınız katedralin alt katındayken mekanın size sunduğu ürkünç ve tekinsiz deneyim; metin ekranında gördüğünüz, duvarlardan sızan insan etlerinin tasvirleriyle bambaşka bir boyuta ulaşabilir ve sizi daha da rahatsız edebilir. Geliştiriciler farklı elementleri bir araya getirerek atmosfer oluşturmayı gerçekten de takdir edilesi bir şekilde başarmışlar.

## **“YOU’RE SPECIAL”, YANI ÖZELSİNİZ!**

Gelelim Fallout’u gerçek bir RPG yapan SPECIAL sistemine. Karakterimizi oluştururken sahip olduğumuz puanları dağıtabileceğimiz yedi farklı özelliğimiz var. Strength (fiziksel güç), Perception (5 duyu), Endurance (dayanıklılık), Charisma (karizma), Intelligence (zeka), Agility (çeviklik) ve Luck (şans). SPECIAL kelimesi de bu özelliklerin baş harflerini birleştirince ortaya çıkan bir kelime oyunu aslında. Hangi özelliğinize ne kadar puan yatırdığınız, oyunda neyi yapıp neyi yapamayacağınızı belirliyor. Mesela dayanıklılık puanı yüksek ancak karizma puanı düşük bir karakter oluşturursanız radyasyondan çok fazla korkmanıza gerek kalmaz ancak zor durumlarda işinize yarayacak diyalog seçeneklerinden mahrum kalabilirsiniz. Tabi bir de bu özelliklere bağlı olan ve ne yapıp ne yapamadığınızı doğrudan etkileyen yetenekleriniz var.



Mesela zeka temelli bir karakteri tıp, tamircilik ya da kamp yapma konularından hangisinde daha usta hale getireceğiniz; hangi yeteneği seçeceğinize bağlı. Bir de hayvanlar tarafından saldırıya uğramamak ya da daha hızlı şekilde seviye atlamak gibi seçebileceğiniz ekstra özellikler var. Yani kısaca ilk başta oluşturduğunuz karakter ve seviye atladıkça geliştirmeyi seçtiğiniz yetenekleriniz/özellikleriniz oyun deneyiminizi baştan aşağı etkiliyor. Kim olmayı seçerseniz osunuz, çünkü "özelsiniz".

SPECIAL sisteminin Fallout'u gerçek bir RPG yaptığını belirtmiştim. Gerçekten de öyle. Pek çok RPG'de olduğu gibi Fallout'ta da nasıl bir hikaye deneyimleyeceğiniz, evrendeki karakterlerle neler yaşayacağınız, karşınıza çıkan problemleri nasıl çözeceğiniz ve tam anlamıyla kim olacağınız karakter kostümizasyonu tarafından belirleniyor. Sizin anlayacağınız; bazı modern oyunlardaki tembelliğe kaçmıyor Fallout, gerçekten de neredeyse kişiye özel olan bir deneyim sunuyor. Bu mantalitede yapılan oyunları özlüyor ve modern oyunlar içerisindeki sayılarının artmasını ümit ediyoruz.

## SAVAŞ... SAVAŞ BAZEN DEĞİŞİR

Modern Fallout oyunlarının aksine 1997 yapımı ilk Fallout, gerçek zamanlı nişancılığa dayanan bir savaş sistemi yerine sıra tabanlı bir taktiksellik sunuyor. Karakterinizi yöneterek ve varsa ekip arkadaşlarınızın da yardımıyla gerçekleştirdiğiniz çatışmalarda düşmanlarınıza karşı galip gelebilmek için düşünmeye vakit ayırıp doğru taktikleri uygulamak zorundasınız. Ateş etmek, iyileştirici veya destekleyici eşya kullanmak, silah değiştirmek, bir noktadan başka bir noktaya ilerlemek vb. her şey aksiyon puanlarınızı harcıyor ve aksiyon puanlarınız tükendiğinde turunuzun sonuna ulaşıyorsunuz. Kısıtlı puanlarınızı hangi turda hangi eyleme harcayacağınız burada kritik bir rol oynayabiliyor ve hayatta kalıp kalamayacağınızı belirliyor. Zaten modern Fallout oyunlarında oyundaki zaman akışını durduran/yavaşlatan VATS sistemindeki aksiyon puanlarının kökeni de buraya dayanıyor.

Düşman ve silah çeşitliliği ise dönemi için makul seviyede. Uzun veya kısa menzilli olarak savaşan düşmanlara karşı siz de uzun veya kısa menzilli olarak savaşabilirsiniz.

Oyun hem Desert Eagle, Ak-112 gibi gerçek dünyada bulunabilen silahlara hem de lazer tüfeği, plazma tüfeği gibi bilim kurgu silahlarına sahip.

Uyarı: Bu oyun gerçekten ZOR! Bilenler bilir, modern oyunların aksine eski oyunlar oyuncunun elinden tutup ona oyunu öğretme zahmetine çok az girerler. Fallout bu konuda istisna değil. Oyunun en başında çıkış yolunuzu bulmanız gereken, mutant farelerle dolu mağarada kaç saatimi heba ettiğimi ve kaç kez öldüğümü hatırlamıyorum. Gereki yetenekleriniz yeterince yüksek seviyede değilse girdiğiniz savaşlarda birkaç vuruşta ölmeniz, saldırılarınızın büyük çoğunluğunu iskalamanız hatta ateşli silahlar kullanırken sık sık şarjörünü düşürmeniz gayet olası. Oyunu oynayacak olanlara tavsiyem:

Oyunu bir-iki saat oynayın ve yetenekleriniz için doğru dağılımı yapmadığınıza kanaat getirirseniz yeni bir karakter oluşturup oyuna baştan başlayın.

Oyunun çıktığı dönemin aksine internetten yardım almak akla ilk gelen seçenek olabilir ancak pek çok oyuncu için bu deneme-yanılma döngüsünün de keyifli olabileceğini düşünüyorum.

Bana klasik ve modern olmak üzere iki farklı Fallout savaş sisteminden hangisini tercih ettiğimi soracak olursanız ben hem eski Fallout'ların taktiksellik, zaman ve boool miktarda sabır gerektiren yapısından; hem de modern Fallout'ların soğuk kanlılık ve hızlı refleks gerektiren gerçek zamanlı yapısından keyif alan bir oyuncuyum. Sizin tercihinizin hangisi olduğunu yorumlarda konuşalım!



# RÖPORTAJ

**PROJECT SONGBİRD GELİŞTİRİCİSİ CONNER RUSH İLE OYUNUN PSİKOLOJİK GERİLİM DOLU DÜNYASINI, İLHAM KAYNAKLARINI VE GELİŞTİRME SÜRECİNİN ÖNEMLİ DETAYLARINI KONUŞTUK.**



Bağımsız korku sahnesinde bazen öyle projelerle karşılaşırız ki, arkasındaki geliştiricinin sadece vaktini değil, ruh halini ve kişisel geçmişini de koda döktüğünü hissedebiliyorsunuz. Mart başında Project Songbird: Faceless demosu üzerine yazdığım incelemede, bu projenin sunduğu o tekinsiz ve “yerinde durmayan” atmosferden büyülenmiş, ancak bazı mekanik dengeler konusunda soru işaretlerimi paylaşmıştım.

Project Songbird, 26 Mart itibarıyla resmi olarak yayınlandı. Ben de oyunu erken erişimle bitirme şansı bulmuşken, projenin arkasındaki tek kişilik dev kadro olan Conner Rush ile derinlemesine bir sohbet gerçekleştirdim. Dev pazarlama bütçelerinin arkasına sığınmayan, tamamen “bildiği şeyi anlatma” motivasyonu ile yola çıkan bir geliştiricinin; Hideo Kojima hayranlığından ilham kaynaklarına, Apalaş ormanlarının nostaljik dehşetinden interaktif hikaye risklerine kadar her şeyi konuştuk.

İşte bir indie geliştiricinin en samimi haliyle Project Songbird’ün hikayesi.

**Özge Güzel (ÖG): Öncelikle biraz geçmişinden bahsedelim. Summerland, We Never Left ve The Colossus Is Coming gibi projelerden sonra seni Project Songbird gibi daha iddialı bir adıma iten ne oldu?**

**Conner Rush (CR):** Sanırım bu benim için doğal bir sonraki adımdı. Hideo Kojima ve Sam Lake gibi isimlere büyük saygı duyuyorum ve onları kendime örnek alıyorum; o seviyeye gelmek için daha çok yolum olsa da, her zaman kendimi bir geliştirici olarak olabileceğim en iyi seviyeye zorlamak ve

bunu yaparken risk almak istiyorum. Önceki işlerimde hep “başarılabilir” bir çizgide kalmaya çalışırım, bu yüzden oyunlarım biraz daha küçük ölçekli oldu ama bu durum, küçük bir pakette daha yüksek bir kalite sunmamı sağladı. Project Songbird, kendimi pek çok açıdan zorladığım bir proje. Sadece bir yürüme simülasyonu yapmanın ötesindeki oynanış sistemleri benim için çok yeni ve hikaye, herkes için olumlu sonuçlanmasa bile bazılarının kesinlikle seveceği pek çok risk barındırıyor.

**ÖG: Oyunun geçtiği Apalaş (Appalachian) ormanları, hem görsel hem de ton olarak oyuna çok belirgin bir kimlik kazandırıyor. Bölgenin güçlü bir folklor anlayışı ve korku türünde sıkça keşfedilen kendine has bir atmosferi var. Seni özellikle buraya çeken ne oldu?**

**(Editörün Notu:** Apalaş Dağları, ABD’nin doğusunda uzanan, uçsuz bucaksız ormanları ve izole kültürüyle bilinen devasa bir bölgedir. Amerikan folklorunda “folk-horror” (halk korkusu) dediğimiz türün merkezidir; içinde ne olduğu bilinmeyen kadim ormanlar ve yerel efsanelerle ünlüdür.)



**CR:** Dürüst olmak gerekirse, bu bölgeyle sıkça bağdaştırılan o dehşet duygusundan ziyade (ki bunun da zararı yok, orası kesin), benim için daha çok bir “tanıdıklık” meselesiydi. Bu oyuna “bildiğin şeyi yaz” mantığıyla yaklaştım. Oyunun geçtiği Batı Virginia’da büyüdüm ve orman ortamının çoğunu ailemin Tucker County’de inşa ettiği bir kulübeye dayandırdım. Apalaş bölgesinin genellikle dışarıya yansıtılan korku imajı, pek çok oyuncu için gerilimi kesinlikle artırıyor; ancak benim için bu manzara, her şeyden çok nostaljik hissettiriyordu.

**ÖG:** İlham kaynakların arasında Silent Hill, Firewatch ve The Stanley Parable gibi isimleri saydın. Oyunun atmosferi ve çevresel hikaye anlatımıyla ilk iki oyun (Silent Hill/Firewatch) arasındaki bağı kurmak oldukça kolay; ancak The Stanley Parable etkisi şu ana kadar gördüklerimiz kadarıyla biraz daha örtük bir şekilde karşımıza çıkıyor. Bu etki temel olarak sadece çevrenin oyuncunun beklentilerine göre şekil değiştirmesine mi dayanıyor, yoksa tasarımın daha derinlerine de nüfuz ediyor mu?

**CR:** Kesinlikle çevreden daha öteye uzanıyor, ancak bu, oyuncuların kendilerinin keşfetmesini gerçekten istediğim bir şey. Ama spoiler içermeyen bir ekleme yapacak olursam; Davey Wreden’in (The Stanley Parable’ın yazarı) olağanüstü bir yazar olduğunu düşünüyorum ve oyunlarımı yaratırken ondan muazzam bir ilham alıyorum. Şu anda aktif olarak Wanderstop’u oynuyorum ve şimdiden onun o kıvrak zekasını ve duygusal ağırlığını hissettiriyor.

**ÖG:** Faceless demosunda, mekanın kendisinin güvenilmez hissettirdiği, neredeyse çevrenin oyuncunun beklentilerine karşı çalıştığı anlar var. Bu hep oyunun temel bir fikri miydi, yoksa geliştirdikçe evrilen bir şey mi oldu?

**CR:** Kesinlikle her zaman ilgimi çeken bir kavramdı. Fiziksel gerçekliğine bile



güvenememe fikri bana çok sarsıcı geliyor. Bunun beni gerçekten etkilediği anı, sinemada Skinamarink izlerken hatırlıyorum. Beni, gecenin bir yarısı uyandırdım, hem yorgunluktan kaynaklı hezeyan hem de zifiri karanlık içinde kendi evimin düzenine dair tüm duygumu kaybettiğimi hissettiğim ve evin tanıdıklığının anlık olarak söküp alındığı erken çocukluk anlarıma geri götürdü. Bu bana göre dehşet verici. Gerçekten House of Leaves’i okumalıyım, değil mi? :)

**ÖG:** Tasarım yaparken genellikle bir hikaye fikrinden mi yola çıkarsın, yoksa oyuncunun deneyimlemesini istediğin bir “vibe”dan mı?

**CR:** Genelde her şey bir ruh hali ya da o “vibe” ile başlıyor diyebilirim. İzlediğim veya oynadığım işlerde beni ilk yakalayan şey her zaman o genel ton ve atmosfer oluyor; bu yüzden bir işe girerken kafamdaki en net şey de bu oluyor. Tabii her projeye vermek istediğim bir mesajla ve aklımda birkaç sahneyle başlıyorum. Bu temel taşları oturtuktan sonra, hikayenin geri kalanını ilerlerken kendim çözüyorum. Bu şekilde çalışmak süreci benim için çok daha keyifli kılıyor.

**ÖG:** Şu ana kadar deneyimlediklerimize göre oyun; atmosfer, ses tasarımı ve oyuncu etkileşiminin bir karışımıyla gerilim inşa ediyor. Bu unsurları bütünlüklü bir deneyim haline getirmek için nasıl bir yol izledin?

**CR:** Keşke buna daha somut bir cevap verebilseydim ama dürüst olmak gerekirse sadece... hissederek(?) yapıyorum.

Genellikle kafamda bir sahnenin nasıl görünmesini ve hissettirmesini istediğime dair bir fikir oluyor ve sadece bir araya getirmek için üzerinden bir geçiyorum. Oradan sonrası, onu tekrar tekrar oynamak, aydınlatma ve ses üzerinde oynamalar yapmak ve “bu oldu mu acaba?” diye düşünmek meselesi. Bazen test ederken aklıma deneyebileceğim yeni fikirler de geliyor ve bu yinelemeli süreç sayesinde, sonunda en azından benim için oldu diyebileceğim bir şeye ulaşıyorum.

**ÖG: Demo, hem daha yavaş psikolojik gerilimi hem de daha doğrudan etkileşim anlarını tanıtıyor. Tam deneyimi tasarlarken, bu farklı gerilim türlerini dengelemeye nasıl yaklaşıntı?**

**CR:** Bir süredir yürüme simülasyonu türünde bir yaratıcıyım. Project Songbird de buna pek istisna değil; ancak kendimi oynanışında giderek daha fazla şey denemek isterken buldum. We Never Left bunu metin tabanlı macera mekanikleri formunda yapmıştı ve burada, en sevdiğim oyun türlerinden biri olan Hayatta Kalma-Korku dünyasını keşfetmek istedim. Ancak bu türe kendi yorumumu katmak, oyunu gerçekten önce hikayesinin etrafında merkezlemek ve size bu oyunun bir korku oyunu olduğunu ve tehlikenin GERÇEK olduğunu hatırlatmak için bu anları aralara serpiştirmek istedim. Bu yüzden dengeleme konusundaki soruya cevap verecek olursam: Benim için her zaman önce hikaye ve atmosfer gelir, ancak tehlikeyi veya gerilimi daha etkileşimli gizlilik veya dövüş anlarıyla artırabildiğimde, bunu yapmaktan çekinmem.



**ÖG: Başkarakter Dakota'nın, yaratıcı tıkanıklıkla uğraşan bir müzisyen olması ilginç bir psikolojik katman ekliyor. Korku türü daha önce benzer “çilekeş sanatçı” temalarını keşfetmişti. Bu projede bu fikre yaklaşmanı sağlayan neydi ve bu durum korkunun kendisine ne kadar derinden bağlı?**

**CR:** Daha önce de söylediğim gibi, bir sanat eserine genellikle verecek bir mesajım olduğunda yaklaşıyorum. Mesajlarımın dünyadaki en derin şeyler olduğunu iddia etmiyorum ama oyunlarım kesinlikle kendim için bir tür günlük görevi görüyor. Oyunun büyük bir kısmı, geçmiş çalışmalarına ve eserimi insanlara sunan bir sanatçı olarak hissettiğim duygulara geriye dönüp bakıyor. Project Songbird'de buradaki ilişkileri gerçekten inceleyen bir şey yaratmak istedim.

**ÖG: Demo, found-footage (ör. Blair Witch) tarzında, canlı çekim sahneleriyle açılıp kapanıyor. Tam oyunda bu unsurlardan daha fazlasını beklemeli miyiz? Ve bunlar sadece üslupsal bir saygı duruşu mu, yoksa hikayede daha büyük bir rol mü oynuyorlar?**

**CR:** Kesinlikle daha fazlasını beklemelisiniz ve kesinlikle daha büyük bir rol oynuyorlar.

**ÖG: Oyunu TikTok gibi platformlarda aktif şekilde paylaşıyorsun ve Steam Next Fest demosunda pek çok oyuncu tepkisi gördün. Bu geri bildirimler oyunu nasıl etkiledi? Seni şaşırtan veya değişiklik yapmaya iten bir yanıt oldu mu?**

**CR:** Demoya verilen tepkiler geliştirmeye kesinlikle yardımcı oldu; sadece demo için uygulanan bazı kontrol sistemleri, geri bildirimlere dayanarak tam sürüme girmeyi başardı. Özellikle, demoda bulunan el feneri sistemi - sadece F'ye veya R3'e basarak açtığınız versiyon - sadece demo için yapılmıştı. Tam sürümün orijinal versiyonunda, el feneri aslında kuşanmanız (equip) gereken kendi başına bir eşyaydı.



Ancak, oyuncuların dövüş veya bulmaca çözme bölümlerinde o ışık kaynağına sahip olmak istediklerini görünce, tam oyunun el fenerini demoda kullanılan versiyona çevirmeyi tercih ettim. Bunun gibi pek çok şey var. Demo gerçekten pek çok açıdan bir oyun testi görevi gördü.

**ÖG: Solo bir geliştirici olarak, yaratıcı yönetim üzerinde tam kontrole sahipsin. Bu özgürlük kararları kolaylaştırmak yerine hiç zorlaştırdı mı? Geliştirmenin hangi kısmı beklediğinden daha zorlayıcı çıktı?**

CR: Bu tam kontrole sahip olmak zihinsel olarak kesinlikle ağır bir yük getiriyor. Ayrıca OKB'm (Obsesif Kompulsif Bozukluk) var ve kendimi sık sık mümkün olan en iyi şeyi yapıp yapmadığım, bir yerde yanlış bir karar verip vermediğim veya anlattığım hikayenin anlatılmaya değer olup olmadığı düşüncelerinden koparamaz halde buluyorum. Ama tüm kontrolün bende olması, aslında sanatın doğasındaki o kusurları daha rahat kabullenmemi sağladı. Bir noktada o mükemmeliyetçi kafa yapısından biraz uzaklaşıp, yaptığım işi olduğu haliyle –yani aslında oldukça ‘insani’ bir üretim olarak– kabul etmeyi öğrendim.

**ÖG: Şimdi projeye dönüp baktığında, oyunda başlangıçta hayal ettiğinden çok farklı biten bir şey var mı?**

CR: Senaryonun ilk taslağı, final versiyonundan neredeyse tanınmayacak kadar farklı. Senaryo başlangıçta çok daha az doğaüstü bir alt akıntıya sahipti ve ortam neredeyse tamamen ormana kilitlenmişti.

Ancak kısa sürede, burada hikayeyi bir oyun formunda keşfetmek için çok az alan olduğunu fark ettim ve bu beni çok daha fantastik bir yöne sevk etti; ama o zaman bile, senaryo final sürümünde anlatılan versiyona ulaşmadan önce pek çok yinelemeden geçti.

**ÖG: Tam sürümün çıkışıyla birlikte, oyuncuların demonun ötesinde neyi deneyimlemesi seni en çok heyecanlandırıyor?**

CR: Oyuncuların oyunla gerçekten etkileşime girmesi için heyecanlıyım ve umarım bu onlarda iz bırakır. En sevdiğim eserler hakkında tartışmalara, teorilere ve analizlere katılmak bana her zaman harika bir topluluk duygusu vermiştir ve umarım bu oyun da benzer bir şeyi teşvik edebilir.

**ÖG: Son olarak, oyunu deneyimlemek üzere olan oyunculara söylemek istediğin bir şey var mı?**

CR: Oyuncuların bu oyuna açık bir zihinle girmelerini ve gerçekten tüm dikkatlerini vermelerini istiyorum. Bu, oyuncuların arka planda pasif bir şekilde deneyimlemek yerine kendilerini gerçekten vereceklerini umduğum bir şey. Bu proje, her şeyden önce büyük bir tutku ve adanmışlığın ürünü; ona zaman ayıran oyuncuların bunu tüm açıklığıyla göreceğine inanıyorum.

*Conner'la yaptığımız bu sohbet, Project Songbird'ün arkasındaki kişisel motivasyonu anlamak adına güzel bir pencere açıyor. Başarılar diliyoruz.*



# Neler oldu neler!

**MART 2026'DA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.**

**Yazar: Yavuz Bektaşoğlu**

## **Assassin's Creed Black Flag Resynced resmen doğrulandı!**

Yıllardır söylenti ve sızıntılarla gündemde kalan Assassin's Creed: Black Flag'in yeniden yapımı Assassin's Creed Black Flag Resynced, Ubisoft tarafından nihayet resmen tescillendi. Franchise tarihinin en sevilen oyunlarından biri olan Black Flag, hem hikâye hem de açık dünya oynanışıyla serinin dönüm noktalarından sayılıyor; bu yüzden duyuru oyuncu camiasında büyük yankı uyandırdı.



## **Xbox yeni nesil konsolunu 'Project Helix' kod adıyla duyurdu**

Microsoft Gaming CEO'su Asha Sharma, 5 Mart 2026'da X üzerinden yaptığı açıklamayla bir sonraki nesil Xbox konsolunun kod adını 'Project Helix' olarak resmen açıkladı. Sharma'nın paylaşımı, hem konsol hem PC oyunlarını destekleyecek olan bu yeni nesil cihazın "Xbox'ın geri dönüşüne" olan bağlılığın somut bir göstergesi olduğunu ortaya koydu.



## **GDC 2026 başladı: 40. yılda dev festival**

Oyun sektörünün yılın en önemli profesyonel etkinliği olan GDC 2026, 9 Mart'ta San Francisco Moscone Center'da kapılarını açtı. Bu yıl "Festival of Gaming" adıyla yeniden yapılandırılan konferans, 40. yılını beş günlük dev bir festivale dönüştürerek kutluyor. Oyun Günlüğü'nün de medya partneri olduğu GDC 2026 Festival of Gaming, geleneksel Game Developers Conference formatını kökten değiştirerek sektörün tüm katmanlarını tek bir çatı altında birleştiriyor.



## **Paradox Arc duyurdu: Crusader Kings Roblox'a geliyor**

Stockholm merkezli yayıncı Paradox Arc, strateji rol yapma serisi Crusader Kings'i Roblox platformuna taşıyacak yeni bir proje için Magic Spark ile güçlerini birleştirdi. Oyun, bu yılın ilkbaharında erken erişim süreciyle oyuncularla buluşacak.



## **Resident Evil Requiem çıkışıyla büyük ilgi gördü**

Capcom'un yeni oyunu Resident Evil Requiem, kısa sürede ulaştığı satış rakamlarıyla serinin en hızlı satan yapımı haline gelmiş durumda. Şirket tarafından paylaşılan bilgilere göre oyun, çıkışından sonraki 17 gün içinde 6 milyon kopya satışını aştı ve bu alanda yeni rekoru elde etti.



## **Minecraft Dungeons 2 duyuruldu, sonbaharda çıkıyor!**

Mojang Studios, 21 Mart'taki Minecraft Live Mart 2026 canlı yayınında sürpriz bir duyuruyla Minecraft Dungeons 2'yi tanıttı. 2020'de çıkan ve 25 milyondan fazla oyuncuya ulaşan orijinal Minecraft Dungeons'ın devamı olan yapım, Mojang ve Double Eleven ortaklığıyla geliştiriliyor.



## **Dying Light: The Beast Restored Land çıktı**

Techland tarafından geliştirilen son Dying Light oyunu Dying Light: The Beast için yeni ücretsiz genişleme paketi Dying Light: The Beast Restored Land yayımlandı. "Dünyanın her hareketinize tepki verdiği, acımasız ve tek oyunculu bir yolculuk" olarak tanımlanan paket, kaynakların sınırlı olduğu ve nihai zombi kıyametiyle yüzleşirken her kararın kalıcı bir sonuç doğurduğu anlamına geliyor.



## **Stalker 2: Cost of Hope genişlemesi duyuruldu**

GSC Game World, Stalker 2: Heart of Chernobyl için hazırlanan ilk büyük hikaye genişlemesini Xbox Partner Preview Mart 2026 etkinliğinde resmi olarak duyurdu. "Cost of Hope" isimli paket 2026 yaz döneminde PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X|S platformlarında yayınlanacak.



## **PS5 zammı daha gelmeden Türkiye'de fiyatlar tırmandı**

Resmi zam tarihi 2 Nisan ama Türkiye'deki satıcılar çoktan harekete geçti. PS5 Pro zam haberi öncesi 45 bin TL iken şimdi 60-70 bin TL bandına yükseldi.



## **MOOSA: Dirty Fate duyuruldu: 2027'de geliyor**

IGGYMOB, yeni oyunu MOOSA: Dirty Fate'i resmi olarak duyurdu. Gungrave G.O.R.E ile tanınan stüdyo, bu sefer oyuncularını 17. yüzyıl Kore'sinde götürecektir. Yapım PlayStation 5, Xbox Series ve PC platformları için geliştiriliyor ve 2027 senesinde piyasaya sürülmesi planlanıyor. Oyunun aynı zamanda çıkış gününde Xbox Game Pass kütüphanesine ekleneceği de doğrulandı.



## **Serious Sam: Shatterverse çoklu evren temasıyla duyuruldu**

Yayıncılığını Devolver Digital ve geliştiriciliğini Behaviour Interactive'in üstlendiği Serious Sam: Shatterverse resmi olarak duyuruldu. Oyun PlayStation 5, Xbox Series ve PC platformları için hazırlanıyor.





Türkiye'nin bağımsız  
oyun medya platformu

**OYUN GÜNLÜĞÜ**

[www.oyungunlugu.com](http://www.oyungunlugu.com)