

# İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	9
MUHABİRİN NOTU.....	17
1 PILLARS OF ETERNITY.....	18
2 UNCHARTED 4.....	47
3 STARDEW VALLEY.....	77
4 DIABLO III.....	100
5 HALO WARS.....	125
6 DRAGON AGE: INQUISITION.....	151
7 SHOVEL KNIGHT.....	178
8 DESTINY.....	201
9 THE WITCHER 3.....	229
10 STAR WARS 1313.....	253
SONSÖZ.....	276
TEŞEKKÜRLER.....	279

## 9 THE WITCHER 3

Marcin Iwiński, Stalinizm'in gölgesi altında büyümüş ve bu durum çok fazla bilgisayar oyunu oynamayı zorlaştırıyormuş. Açık mavi gözleri ve her daim kirli sakallıymış gibi görünen bir yüze sahip olan Iwiński, Polonya'nın Varşova kentinde büyüyen pek çok gençten biriymiş ve tek istediği dünyanın geri kalanıyla aynı oyunları oynamakmış.

Polonya, 1989'da kadar komünist bir ülkeydi. Ama 1990'ların başında, yeni kurulan demokratik Üçüncü Polonya Cumhuriyeti serbest pazarı kucakladığında bile Varşova'da orijinal oyun alabileceğiniz hiçbir yer yokmuş. Buna karşın "bilgisayar çarşıları," yani şehirdeki bilgisayar meraklılarının korsan yazılımları alıp satabileceği ya da takas edebileceği açık hava pazarları varmış. Polonya'da telif yasası diye bir şey bulunmuyormuş, o yüzden yabancı uyruklu bir bilgisayar oyununu diskete çekip satmak yasadışı sayılmıyormuş. Marcin Iwiński ve lise arkadaşı Michał Kiciński zamanlarının çoğunu bu tür pazarlarda geçirip bulabildikleri her şeyi eski ZX Spectrum bilgisayarlarında oynamak için eve getiriyorlarmış.

Iwiński 1994'te, yirmi yaşına girdiğinde yurt dışından oyun getirip ülke çapında satma hayalleri kurmaya başlamış. Kiciński'yle ortak olup kısa süre önce Varşova'da boy gösteren ve sektörde köklü bir değişime sebep olan CD-ROM'lardan esinlenerek CD Projekt adında bir şirket kurmuşlar. İlk başta sadece

oyun ithal edip bilgisayar çarşısında satsalar da daha sonra LucasArts ve Blizzard gibi şirketlerle anlaşıp oyunlarının Polonya dağıtımını üstlenmişler. CD Projekt büyük çıkışını Interplay'i ikna edip dünyanın en popüler rol yapma oyunu olan *Baldur's Gate*'in Polonya haklarını aldığı anda gerçekleştirmiş.\*

Leh hemşerilerini oyunu internette indirmek ya da pazardan edinmek yerine, yasal bir sürümünü satın almaya ikna etmenin zor olacağını bildiklerinden Iwiński ve Kiciński işi bir adım ileri taşımış. *Baldur's Gate*'i sadece Lehçeyle çevirmekle kalmamış (özgün Lehçe seslendirmeler eşliğinde), oyunun kutusunu haritalarla, *Dungeons & Dragons* rehberleriyle ve müzik CD'leriyle doldurup Leh oyuncuların paketin değerini göreceğini ve oyunu korsan olarak edinmektense satın alacağını ummuşlar. Çünkü korsan versiyonunu aldıklarında tüm o eşantyonlardan mahrum kalacaklarmış.

Taktikleri işe yaramış ve oyun daha ilk günden on sekiz bin kopya satmış. Çok değil, sadece birkaç yıl önce orijinal oyun satın almanın mümkün dahi olmadığı bir ülke için bu inanılmaz bir sayıymış. Bu da Iwiński ve şirketine *Planescape: Torment*, *Icewind Dale* ve *Fallout* gibi diğer büyük RPG'leri yayımlamak için yeni bir kapı açmış.

Dağıtım pazarında elde ettikleri bu başarı Iwiński'ye gerçek hayalini kovalama imkânı tanımış: Kendi video oyunlarını yapmak. Böylece 2002'de şirketin oyun geliştirme kolu olan CD Projekt Red'i kurmuş. Ardından ne tür bir oyun yapacaklarını düşünmeye koyulmuşlar. Stüdyodakilerden biri, Polonya'nın J.R.R. Tolkien'i olarak görülen, ünlü fantastik roman yazarı Andrzej Sapkowski'yle görüşmelerini önermiş. Sapkowski, Polonya'da hem yetişkinler hem de çocuklar tarafından çok sevilen, *The Witcher* adlı popüler bir kitap serisi kaleme almıştı. Rivyalı Ge-

\* *Baldur's Gate*'in BioWare (*Dragon Age: Inquisition*) tarafından geliştirilmesi, CD Projekt (*The Witcher 3*) tarafından yerelleştirilmesi ve Obsidian tarafından (*Pillars of Eternity*) taklit edilmesi ya o oyunun muazzam bir etkisi olduğunun ya da benim RPG'leri çok sevdiğimi ve üçüne birden bu kitapta yer vermek istediğimin bir kanıtı.

ralt isimli, beyaz saçlı bir canavar avcısının maceralarını konu alan *The Witcher*, fantastik kahramanlık hikâyelerini Avrupalı peri masallarıyla harmanlıyor, ortaya *Taht Oyunları* ve *Grimm Masalları* karışımı bir şey çıkarıyordu.

Görüşmeler sırasında Sapkowski'nin oyunlara ilgi duymadığı ortaya çıkmış fakat makul bir ücret karşılığında eserinin haklarını CD Projekt Red'e memnuniyetle satmış. Iwiński ve ekibi oyun geliştiriciliğinden çok fazla anlamıyormuş fakat ellerinin altında *The Witcher* gibi oturaklı bir fikri mülk olması işleri onlar için sıfırdan başlamaktan daha kolay kılmış. Aynı zamanda sadece Polonya'da değil, tüm dünyada geniş kitlelerin ilgisini çekebilecek, cazip bir fikri mülktü bu.

Projeyi birkaç kez başa sardıktan ve beş yıllık bir geliştirme aşamasının ardından *The Witcher*'ı 2007'de PC için piyasaya sürdüler. Bir devam oyunu yapmalarına yetecek kadar iyi sattı ve 2011'de *The Witcher 2*'yi yine sadece PC için piyasaya sürdüler. Her iki oyununda birkaç ortak özelliği vardı. İkisi de bir kahramanlık öyküsü anlatan, karanlık bir aksiyon-RPG'ydi. Her ikisi de oyunculara hikâyenin akışını etkileyen, önemli kararlar aldıklarını hissettirmeye çalışıyordu. Ve her ikisi de zorlayıcı, ezoterik PC oyunlarıydı. Her ne kadar daha sonra *The Witcher 2*'yi Xbox 360'a uyarlasalar da iki oyun da PC merkezliydi ve bu da takipçilerinin sınırlı olduğunu manasına geliyordu. *The Elder Scrolls V: Skyrim* gibi rakiplerinin milyonlarca satmasının bir sebebi de aynı anda hem PC'ye hem de konsollara çıkmasıydı.

Bunun yanı sıra *Skyrim* Kuzey Amerika yapımıydı. 2000'lerin ortalarında oyun endüstrisi giderek globalleşirken rol yapma oyunları kendi coğrafik bölümlerine ayrılmıştı. Amerika ve Kanada'da Bethesda ve BioWare benzeri firmaların eleştirilenler tarafından alkış alan, *The Elder Scrolls* ve *Mass Effect* gibi büyük oyunları ile karşılaşılırdınız. Japonya'da Square Enix'in *Final Fantasy* ve *Dragon Quest* oyunları ön plandaydı; dünyayı 90'lı yıllardaki kadar etkileri altına almasalar da hâlâ milyonlarca hayrana sahiptiler. Bir de hiçbir zaman Amerikan veya Japon

meslektaşları kadar saygı görmeyen Avrupalı RPG yayıncıları vardı; *Two Worlds* ve *Venetica* gibi Avrupa RPG'leri sıradan, düşük kaliteli ve kötü eleştiriler alan yapımlardı.

Iwiński ve stüdyosuysa Avrupa'nın dışında hatırı sayılır bir takipçi kitlesi oluşturmuştu. Hatta Polonya'da kültürel bir simge hâline gelmiş ve ABD Başkanı Barack Obama ülkeyi ziyarete geldiğinde Başbakan Donald Tusk ona *The Witcher 2* hediye etmişti. (Obama daha sonra oyunu hiç oynamadığını itiraf etti.) Ama CD Projekt Red'teki geliştiricilerin daha büyük hayalleri vardı. Polonyalı olmalarına rağmen Bethesda ve Square Enix gibi devlerle yarışabileceklerini kanıtlamak istiyorlardı. Iwiński, CD Projekt Red'in en az BioWare kadar ünlü olmasını istiyordu ve bunu *The Witcher 3*'le yapmaya kararlıydı.

Iwiński ve stüdyonun diğer ileri gelenleri üçüncü *Witcher* oyunlarını yapmak için Konrad Tomaszkiewicz'le iletişime geçtiler. Tomaszkiewicz ilk *Witcher* oyununda test elemanı olarak çalışmış, oradan da *The Witcher 2*'nin ilk günlerinde kurulan "görev tasarımı departmanının" başına geçmişti. Normalde bir RPG stüdyosunun ayrı ayrı senaryo ve tasarım departmanları olur; bu ikisi ortaklaşa çalışarak oyunun bütün görevlerini (On tane ejderha öldür! Karanlık lordu yen ve prensesi kurtar!) birlikte tasarlarlar. Ancak CD Projekt Red'teki görev tasarımı departmanı, her biri oyunun kendine ait bölümünü tasarlamaktan, geliştirmekten ve tamamlamaktan sorumlu olan bir grup insanla dolu, başlı başına bir bölümdü. Bu departmanın sorumlusu olan Tomaszkiewicz diğer ekiplerle sık sık beraber çalışmıştı ve bu da onu *The Witcher 3*'ün direktörlüğüne uygun kılıyordu.

Kendisine stüdyonun bir sonraki büyük oyunundan sorumlu olduğu söylendiğinde endişeye kapılan Tomaszkiewicz, öteki departmanların sorumlularıyla bir araya gelip *The Witcher 3*'ü mümkün olduğunca çok kişinin beğenmesini nasıl sağlayabileceklerini görüşmeye başladı. Akıllarına gelen ilk çözüm oldukça basitti: Onu devasa bir oyun yapmak. "Stüdyo şefi Adam Badowski'yle ve yönetim kurulu üyeleriyle konuşup şimdiye dek

yaptığımız oyunları kusursuz bir RPG olmaktan alıkoyan şeylerin neler olduğunu sorduk,” diyor Tomaszkiwicz. “Eksik olan şeyin etrafı özgürce keşfetme duygusu olduğunu biliyorduk ve bunun için daha büyük bir dünyaya ihtiyacımız vardı.”

Konrad Tomaszkiwicz, önceki oyunların aksine sizi her bölümde tek bir bölgeyle sınırlamayan bir *Witcher 3* hayal etti. Tam aksine bu yeni *Witcher* kocaman bir açık dünyayı keşfetmenize, canınızın istediği gibi canavar avlayıp görev yapmanıza imkân tanıyacaktı. (Iwiński oyunun sunacağı şeyin temelini belirtmek için sık sık “özgürlük” kelimesini kullanıyordu.) Grafikselsel açıdan satın alabileceğiniz en güzel oyun olmasını istiyorlardı. Ve bu sefer oyunu hem PC'ye hem de konsollara çıkaracaklardı. *The Witcher 3*'le Polonya'nın hem eleştirel hem de finansal anlamda en az rakipleri kadar başarılı bir oyun yapabileceğini kanıtlamayı arzuluyorlardı.

Tomaszkiwicz ve ekibi derhal bazı temel fikirler tasarladılar. Geralt'ın üvey kızı Ciri'yi –*Witcher* kitaplarında çok büyük bir büyü gücüne sahip olan, popüler bir karakter– aradığı bir hikâye anlatmak istediklerini biliyorlardı. Oyunun baş kötüsünün Wild Hunt (Vahşi Av) –Avrupa halk efsanelerine dayanan bir grup hayalet atlı– olmasını istediklerini biliyorlardı. *The Witcher 3*'ün üç devasa bölgeden oluşmasını istediklerini de biliyorlardı: Vikinglerden esinlenerek tasarlanmış Skellige adaları; *Witcher* evrenindeki en büyük ve en zengin şehir olan Novigrad; Tarafsız Bölge (No Man's Land) olarak da bilinen, bataklıklarla dolu fakir Velen. “Oyunun boyutları gözümüzü korkuttu,” diyor Konrad Tomaszkiwicz. “Ama şirket olarak daima mümkün olan en iyi oyun tecrübesini yaratmak istiyoruz ve bizi güdüleyen şey bu tür meydan okumalardır. Yapılması neredeyse imkânsız görünen, devasa meydan okumalar.”

Üretim öncesi safhaya geçtiklerinde tasarım ekibi temel fikirleri görüşüp kurgulamaya başladı ama işler çabucak karmaşıklaştı. “Kâğıt üzerinde tasarlanması gerçekten de çok zor olan bir sürü şey vardı,” diyor Mateusz Tomaszkiwicz (Konrad'ın

küçük kardeşi). “Örneğin, giriş bölümünü bitirir bitirmez bu üç bölgeden canınızın istediğine gidebilecektiniz. Herhangi birine.” Bu sayede oyunculara özgürlük tanımayı amaçlıyorlardı – Iwiński’nin parolası– ancak bu durum tasarım ekibini oldukça zor bir durumda bırakmıştı.

CD Projekt Red, oyundaki düşmanların oyuncuların seviyesine göre güçlenmemesine ve önceden belirlenmiş sabit bir seviyeye sahip olmalarına karar vermişti. RPG oyuncuları seviye derecelendirme (level scaling) denen ve *The Elder Scrolls IV: Oblivion*’un en meşhur özelliklerinden biri olan bu sistemden nefret ediyor, düşmanların sizinle beraber kuvvetlenmesinin karakterinizin gelişim kaydettiği hissini yok ettiğini savunuyorlardı. (Çok yüksek seviyedeki süper güçlü karakterinizin bir grup acınası goblin tarafından katledildiğini izlemek kadar tatsız bir oyun tecrübesi yoktur.)

Lakin seviye derecelendirme olmadan açık dünya bir RPG oyununun zorluğunu dengelemenin bir yolu yoktu. Eğer insanlar oyunun başında Skellige, Novigrad veya Velen’den istediğine gidebilirse tüm bu bölgeleri düşük seviyeli düşmanlarla doldurmaları gerekecekti, yoksa çok zor olurlardı. Öte yandan, hepsi düşük seviyeli düşmanlarla dolu olduğu takdirde de biraz tecrübe puanı kazandınız mı buraları kolayca geçerdiniz.

CD Projekt Red bu sorunu çözmek için daha çizgisel bir yapı kullandı. Giriş bölümünden sonra oyuncular önce Velenè (düşük seviyeli bölge), sonra Novigrad’a (orta seviye), sonra da Skellige’ye (yüksek seviye) gidecekti. Bölgeler arasında istedikleri gibi geçiş yapabilme özgürlüğüne hâlâ sahip olacaklardı fakat ilerleyiş biraz kısıtlanacaktı. Ayrıca, eğer oyun umdukları kadar büyük olursa oyuncuları bir parça yönlendirmeleri gerekecekti. “Kaybolmuş gibi hissetmemenizi, aşağı yukarı nereye gideceğinizi ve oyunun yapısını bilmenizi istiyorduk,” diyor Mateusz Tomaszkiwicz. “Giriş bölümünü bitirdikten sonra bir anda istediğiniz her yere gidebilmenin oyunculara çok fazla gelebileceğini, bunun boğucu olabileceğini düşündük.”

Geliştiriciler daha en başından *The Witcher 3*'ün gelmiş geçmiş en büyük oyun olmasını istediklerini biliyorlardı. Çoğu video oyunu on ila yirmi saat arası bir senaryo modu sunmayı hedefler. Daha büyük çaplı oyunların, RPG'lerin ve açık dünya yapımların oynanış süresiyle genellikle kırk ila altmış saat arası değişir. CD Projekt Red en az yüz saatlik bir oyun yapmak istiyordu. Böylesine absürt bir hedefi tutturabilmek için *The Witcher 3*'ün tasarımcılarının işe olabildiğince erken başlaması ve üretim öncesi safhada, yani henüz ortada oynanacak bir oyun bile yokken görevler yazıp eskizler çizmesi gerekiyordu.

Her şey yazarlar odasında başlayacaktı. “Çok genel bir fikirle başladık,” diyor senaristlerden biri olan Jakub Szamałek. “Sonra onu genişlettik, ardından görevlere böldük ve görev tasarımcılarına mantıklı geldiklerinden emin olmak için onlarla yakından çalıştık. Sonra da yineleme, yineleme ve yineleme yaptık.” Ana görevin Geralt'ın Ciri'yi arayışını konu edinmesine, ara bölümlerde de Geralt'ın üvey kızını yöneteceğimize karar verdiler. Bunun yanı sıra bir krala suikast düzenlemek ya da Geralt, Triss ve Yennefer (*Witcher* oyunlarında boy gösteren iki kadın büyücü) arasındaki bir aşk üçgeni gibi isteğe bağlı olan ama oyunun sonuna direkt etki eden bazı önemli görevler de olacaktı. Bunlara ek olarak çözülecek gizemlerle, canavar avlarıyla ve getir götür işleriyle dolu, bazı küçük görevler de oyunda yer alacaktı.

Görev tasarımı departmanının sorumlusu olan Mateusz Tomaszkiwicz (bu rolü ağabeyinden devralmıştı) her görevin temel temasını belirlemek için (“Bu seferkisi açlık hakkında”) senaristlerle birlikte çalışacak, sonra da hepsine bir görev tasarımcısı atayacaktı. Onlar da bu görevlerin tam olarak nasıl ilerleyeceğini planlayacaklardı. Kaç savaş sahnesi içerecekti? Kaç ara sahnesi olacaktı? Ne kadar soruşturma içerecekti? “Bütün bu mantıklı olaylar zinciri böyle bir durumun gerçekte nasıl yaşanacağından, bir oyuncu olarak amacınızın ne olduğundan ve ne gibi zorluklarla karşılaşacağınızdan yola çıkılarak ayarlanmalıdır,” diyor Mateusz Tomaszkiwicz. “Tempo çok önemlidir çün-



kü harika bir hikâyeniz olmasına rağmen çok fazla diyalog veya ara sahneyle kesintiye uğruyorsa sıkıcılaşır. O yüzden tempoyu iyi ayarlamamız lazım ve bu süreçte işimizin büyük bir bölümünü bu oluşturur.”

Önlerinde onları bekleyen iş yükü muazzamdı ve oyunu 2014’te çıkarmayı planladıklarından çok az zamanları vardı. Hesaplarına göre *The Witcher 3*’ün dünyası *The Witcher 2*’den otuz kat daha büyük olacaktı ve görev tasarımı ekibi ilk çizimlere ve harita planlarına baktığında paniklemeye başladı. “Oyun dünyasının boyutlarını bize ilk kez gösterdiklerinde karşılaştığımız kara kütesinin büyüklüğü bizi epey korkuttu,” diyor Mateusz Tomaszkiwicz. “Oyunda içi boş yan görevler olmasını istemediğimizden o bölgeleri dışı dokunur içeriklerle doldurmak zorundaydık ki oralar boş kalsın. Aksi takdirde bu korkunç olurdu.”

Mateusz Tomaszkiwicz ve diğer tasarımcılar oyunu geliştirdikleri bu erken safhada basit bir karar aldılar: Sıkıcı görevler yapmayacağız. “O tür getir götür görevlere ‘FedEx görevleri’ diyorum. Birisi ona bir tane kadeh, on tane ayı postu ya da onun gibi bir şey getirmenizi istiyor. O şeyi getirdiğinizde de görev bitiyor. Ne bir sürpriz gelişme var ne de başka bir şey... Ne kadar küçük olurlarsa olsunlar her görevin içinde hatırlanabilir bir şey, küçük bir sürpriz, onu hafızanıza kazıyacak bir şey olmalı. Beklenmedik bir şey,” diyor Tomaszkiwicz.

Üretim öncesi safhanın bir noktasında, arzuladıkları bu kaliteyi yakalayamayacaklarından endişelenen Mateusz Tomaszkiwicz o güne dek tasarladıkları görevlerin yüzde ellisini çöpe attı. “Bunu yapmamın birinci sebebi hepsini yetiştirecek kadar vaktimizin olmadığını düşünmemdi. İkincisiyse bunu içlerinden zayıf olanları elemek için bir fırsat olarak görmem.”

*The Witcher 3*’ün benzerlerinin arasından sıyrılmasını sağlamanın yolunun insanların beklentilerini altüst etmekten geçtiğini biliyorlardı. Örneğin Geralt, “Family Matters” (Aile Me-seleleri) adlı ilk görevlerden birinde Ciri’nin nerede olduğunu bilen, Bloody Baron (Kanlı Baron) adlı bir soyluyla tanışıyor.

Baron'un bildiklerini öğrenebilmek için Geralt'ın adamın kayıp karısıyla kızının izini sürmesi gerekiyor. Ama görev sırasında adamın çok içki içtiğini, karısını dövdüğünü, etrafındaki herkese bir pislik gibi davrandığını ve bu yüzden ailesinin ondan kaçtığını öğreniyorsunuz. Baron yaptıklarından pişman ve özür dilemeye hazır görünüyor. Peki, onu affedecek misiniz? Ailesiyle barışmasına yardım etmeye çalışacak mısınız? Arka avlusuna gömdüğü ölü doğmuş bebeğin şeytanî ceninini mezarından çıkarıp onu defedecek misiniz? (*The Witcher 3* daima işleri bir üst seviyeye taşır.)

Diğer RPG'ler ahlaki meseleleri kesin çizgilerle ayırmaya meyillidir. Örneğin, BioWare'in *Mass Effect* üçlemesi diyalog seçeneklerinizi iyi veya kötü diye ayırır. Ama *The Witcher*'da çok az iyi son vardır. CD Project Red bunu Polonya kültürünün bir yansıması olarak görüyor. "Biz Doğu Avrupalılar olaylara böyle bakarız," demişti Marcin Iwiński bir röportajında.\* "Büyükannenem İkinci Dünya Savaşı'nı sağ atlattı. Bir Nazi aracından kaçıp birkaç ay boyunca bir köyde saklanmışlar. Savaşta yaşanan bu tür olaylar ekibimizdeki her bir ailede iz bırakmıştır. Her ne kadar çok uluslu bir ekip olsak da çoğumuz Polonyalı. Bu sizde bir iz bırakır."

*The Witcher 3*'ün tasarım ekibi Bloody Baron benzeri görevlerle oyuncuları zorlu seçimlerle karşı karşıya bırakmak istiyordu. Ahlaki değerlerinizi sorgulamanızı, bu etik soruları oyunu bitirdikten sonra bile düşünmenizi arzuluyorlardı. CD Projekt Red'in senarist ve tasarımcıları ilk günlerde bu tür karmaşık bir anlatıyı nasıl sunabileceklerini bulmaya çalışırken sayısız geliştiricinin karşılaştığı bir zorlukla yüzleşmek zorunda kaldılar. Ortada daha bir oyun bile yokken hazırladığınız bir görevin insanları etkileyip etkilemediğini nasıl bilecektiniz?

---

\* Chris Suellentrop, "Witcher Stüdyosunun Patronu Marcin Iwiński: 'Nasıl Oyun Yapıldığı Hakkında En Ufak Bir Fikrimiz Yoktu,' *Glixel*, Mart 2017, [www.glixel.com/interviews/Witcher-studio-boss-we-had-no-clue-how-to-make-games-w472316](http://www.glixel.com/interviews/Witcher-studio-boss-we-had-no-clue-how-to-make-games-w472316).

Senarist Jakub Szamałek bir gün yazdığı sahnelerden birini bazı ekip arkadaşlarına incelediğinde başının belada olduğunu fark etti. Geralt ile Yennefer arasında esprili diyaloglar içeren, çok sağlam olduğunu düşündüğü bir bölüm yazmış, sonra da nasıl gözüktüğüne bakmak için bunu oyun motoruna uygulamıştı. Sanat ekibi henüz Geralt ile Yennefer'ı modellemeyi tamamlamamıştı, bu yüzden Szamałek onların yerine iki tane standart balıkçı kullanmak zorunda kalmıştı. Ne animasyonlar hazırды ne de dudak hareketleri. Arka planda er geç detaylı evlere dönüşecek, büyük gri kutular vardı. Arada sırada kamera sapıtıyor ve karakterlerden birinin kafasının içine giriyordu. Seslendirme de yoktu; diyalogları her şey bittikten sonra kaydedeceklerdi. O nedenle satırları kendi kendilerine okumaları ve kulağa nasıl geleceğini hayal etmeleri gerekiyordu. “Orada oturup diğerlerine neler olduğunu açıklamaya çalışıyorsunuz,” diyor Szamałek. “Şimdi burada böyle bir şey olduğunu ve Geralt'ın şöyle bir yüz ifadesi takındığını hayal edin. Sonra bir duraksama yaşanır, ardından şöyle şöyle derler. Sonra da yeniden Geralt'ın yüzünü gösterir ve suratını buruşturduğunu görürüz.’ Komik olması gerekiyordu. Odada on kişiydik, hepimiz ekrana bakıyorduk. Ama tek söyledikleri, ‘Hiçbir şey anlamadım,’ oldu.”

İğneleyici bir mizah anlayışına sahip bir roman yazarı olan Szamałek daha önce bir oyun üstünde hiç çalışmamıştı, o yüzden bunun ne kadar zor olabileceği hakkında herhangi bir fikri yoktu. Görevlerden birinde, Geralt ile Yennefer terk edilmiş bir bahçede yürüyüp Ciri'yi ararken Szamałek'in ikilinin karmaşık geçmişi hakkında bir diyalog yazması icap etmiş. Geralt ve Yennefer'ın karşılıklı şakalaşıp birbirlerine laf sokması ama atışmalarının altında hafif bir sıcaklık sezilmesi isteniyormuş. İlk testlerde oyunculara böylesine insanî bir duyguyu iletme imkânsızmış. “İşin içine seslendirmeler girdiğinde her şey olması gerektiği gibi işliyor çünkü iyi bir aktör aynı anda hem terslenip hem de sıcak davranabiliyor,” diyor Szamałek. “Ama sadece ekranın altındaki yazıları okuyup birbirleriyle konuşan iki gri

balıkçı gördüğünüzde çalışmanızı gözden geçiren birini bunun işe yarayacağına ikna etmek çok zor oluyor.”

Szamałek ve diğer senaristlerin bu soruna getirdiği çözümlerden biri, ekibin geri kalanı oyunu kademe kademe geliştirmeye devam ederken taslak üstüne taslak yazıp sahneleri yinelemek olmuş. Basit karakter modellemeleri ve temel animasyonlar oyuna eklendikten sonra her sahnenin nasıl geliştiğini anlatmak daha kolay hâle gelmiş. İnsanlar sıklıkla CD Projekt Red’in *Witcher* oyunlarındaki metinleri nasıl bu kadar iyi hâle getirdiğini merak eder; özellikle de bu kadar çoklarken. Cevap basit. “*The Witcher 3*’te tek seferde yazılıp kabul edilen, sonra da kaydedilen bir görev olduğunu sanmıyorum,” diyor Szamałek. “Her şey onlarca kez baştan yazılıyor.”

CD Projekt Red *The Witcher 3*’ü Şubat 2013’te, popüler oyun dergilerinden *Game Informer*’ın kapağında, yan yana at süren Geralt ile Ciri’yi betimleyen bir görselle duyurdu. Konrad Tomaszkiewicz ve ekibi büyük vaatlerde bulundular: *The Witcher 3*, *Skyrim*’den daha büyük olacaktı. Oyunda hiç yükleme ekranı bulunmayacaktı. 2014’te çıkacak ve en az yüz saatlik oynanış sunacaktı. “Bu kapak hakkında uzun uzadıya konuştuk,” diyor Tomaszkiewicz. “Oyunun açık dünya olacağını duyurmamız gerektiğini biliyorduk.” Bu onların toplum önüne çıkış partisiydi. *The Witcher 3*’ün istediğiniz yere gidip istediğiniz şeyi yapabileceğiniz bir oyun olduğuna dikkat çekerek tüm dünyaya Polonya’nın da iyi RPG’ler yapabileceğini gösteriyorlardı.

O sıralar, Sony ile Microsoft yeni nesil konsollarını hâlâ açıklamadığından bütün geliştiriciler oyunlarını hangi platformlara çıkaracakları konusunda kasten ketum davranıyordu. Ama *The Witcher 3*’te çalışan herkes eski nesil konsolları es geçip oyunu PC, PS4 ve Xbox One’a çıkaracaklarını biliyordu. Bu büyük bir kumardı. Bazı analistler PS4 ve Xbox One’ın önceki nesiller kadar iyi satmayacağını öngörüyor ve yayıncıların büyük bir bölümü, EA ve Activision’ın *Dragon Age: Inquisition* ve *Destiny*’de yaptı-

ğı gibi, mümkün olduğunca çok kişiye ulaşmak için oyunların “çapraz platform” olarak geliştirilmesi konusunda ısrar ediyordu.

CD Projekt Red eski cihazların hedefleri için çok kısıtlayıcı olduğunu biliyordu. *The Witcher 3*’ün belleğini eski nesil konsollara uyacak şekilde sınırlandırdıkları takdirde oyunda yakalamayı umdukları fotogerçekçiliğin yanına yaklaşamazlardı. CD Projekt Red işleyen bir ekosistemi, gece ve gündüz döngüsü, ayrıntılı şehirleri ve rüzgârda salınan çimleri olan bir dünya yaratmak istiyordu. Oyuncuların tüm bu araziye hiçbir yüklem ekranı olmadan keşfedebilmesini arzuluyorlardı. PlayStation 3 ve Xbox 360’ta bunların hiçbiri mümkün değildi.

Oyunlarını duyurup demolarını *Game Informer* ekibine gösterdikten kısa bir süre sonra CD Projekt Red’in mühendisleri işleme tekniğinde büyük bir gelişme kaydederek grafiklerin ekranda nasıl görüneceğini değiştirdiler. İyi haber deri bir çantanın üstündeki kırışıklıklardan tutun da karakterlerin su yüzeyindeki yansımalarına dek artık her şeyin daha net görünmesiydi. Kötü haberse sanatçıların o güne dek geliştirdikleri tüm modelleri baştan tasarlamak zorunda kalmasıydı. “Bu çok sık olur,” diyor stüdyonun görsel efekt sanatçılarından Jose Teixeira. “Büyük bir özellik çalışmaya başlar ve eğer oyun için çok önemliyse, ona büyük bir katkı sağlayacaksa sebep olacağı değişiklikler ne kadar fazla olursa olsun bu yine de yapılır.”

Hava muhalefetleri ve sıçrayan kanlar gibi görsel efektlerden sorumlu olan, Portekiz asıllı Teixeira (“Çok şüpheli bir internet tarayıcısı geçmişim var”) sadece grafiksel geliştirmeler yaratmakla kalmayıp her şeyin çok daha iyi görünmesini sağlayacak yeni teknolojilerle de deneyler yapmış. Aynı zamanda bu teknolojileri optimize etmenin bir yolunu bulması gerekiyormuş. Örneğin küçük bir köyün mumlar, meşaleler ve kamp ateşleri gibi onlarca ışık kaynağı olabiliyormuş ve her rüzgârla dalgalanışlarında *The Witcher 3*’ün bellek kapasitesini emiyorlarmış. “Detay seviyelerinin üstünde çok çalışmamız gerekti,” diyor Teixeira. “Nesneler ne kadar uzaklaşırsa detayları da o kadar azalır.