Rafındaki PS2 oyununu Claude'la bilgisayara taşı

Console Skill, Claude için yazılmış 11 beceriden oluşan ücretsiz ve açık kaynak (MIT) bir paket. Sahip olduğun bir PlayStation 2 oyununu, kendi diskinden başlayarak bilgisayarında çalışan bir programa dönüştürmene yardım ediyor; sonra oyunu istediğin gibi modlayabiliyorsun. Bu kılavuzda neyin gerektiği, kurulum, ilk istekler, Türkiye'deki telif durumu ve dürüst sınırlar var. Bilgiler 15 Kasım 2026'da projenin kendi GitHub sayfasından kontrol edildi.

1 Ne bu, ne değil

DENEYSEL · YALNIZ PS2

- **Emülatör değil.** İşin ağırını açık kaynak PS2Recomp yapıyor: oyunun makine kodunu C++'a çevirip bilgisayarın için yeniden derliyor. Beceriler bu uzun süreci Claude'la birlikte, adım adım yürütüyor.
- **Yalnız PlayStation 2.** "Her PlayStation oyunu" değil; PS1, PS3, PS4, PS5 desteklenmiyor.
- **Kendi oyunun.** Her şey sahip olduğun diskten, kendi bilgisayarında alınan kopyayla başlıyor. Beceriler ISO, BIOS ya da oyun dosyası bulmana yardım etmiyor.

BECERİ	NE YAPAR
`/console-reverse`	Oyunun kodunu çözer, bütün süreci yönetir (başlangıç noktası).
`/console-backend`	Oyunun üzerinde çalıştığı altyapıyı (sistem çağrıları, dosya ve disk erişimi) kurar.
`/console-graphics`	Dokuları çıkarır, kendi çizimini koymanı sağlar, geniş ekran düzeltmesini arar.
`/console-controller`	Oyunu istediğin kola bağlar: DualSense, Xbox, Switch Pro, klavye ya da dokunmatik.
`/console-mod`	Düz cümleyle anlattığın değişikliği orijinal dosyalara dokunmayan kod olarak ekler.
`/console-levels`	Bölüm dosyalarını bulur, açar, düzenlemelerini geri koyar.
`/console-sound`	Müzik ve efektleri çıkarır, kendi parçalarını koyar.
`/console-physics`	Hız, yerçekimi, zıplama, kare hızı gibi sayıları bulup ayarlar.
`/console-saves`	Eski hafıza kartı kayıtlarını taşır, yedekler, buluta eşitler.
`/console-anywhere`	Windows, Mac, Linux, Steam Deck, Android ve PS Vita için paketler; içine oyun dosyası koymaz.
`/console-tester`	Portu tekrar tekrar çalıştırır, çökmeleri okur, sıradaki düzeltmeyi sıralar.

2 Gerekenler

PROJENİN KENDİ LİSTESİ

- **Sahip olduğun bir PS2 oyunu ve bilgisayar DVD sürücüsü:** diskini ISO dosyasına kendin kopyalarsın (`/console-reverse` nasıl yapılacağını gösteriyor).
- **Claude Code:** paket ücretsiz ama Claude Code ücretsiz planda yok; en az Pro (aylık 20 $) gerekiyor.
- **Python 3.8 ya da üstü:** araçlar düz Python, ayrıca paket kurmak gerekmiyor.
- **PS2Recomp** (indirilip derlenmiş halde): CMake 3.20+ ve C++20 destekli bir derleyici ister.
- **Ghidra + EmotionEngine Reloaded eklentisi:** oyunun fonksiyonlarını haritalar; perakende oyunlar için öneriliyor.
- **İsteğe bağlı:** PCSX2 (yamaları önce denemek ve gerçek oyunla karşılaştırmak için), GhydraMCP ve PCSX2-MCP (Claude'un bu araçları kendisi kullanması için).

Derleme Windows, macOS (Apple silicon dahil) ve Linux'ta çalışıyor.

3 Kurulum

CLAUDE CODE İÇİNDE

EKLENTİ OLARAK (ÖNERİLEN)

```
> /plugin marketplace add Jakeschincariol/console-skill
> /plugin install console-skill@console-skill
```

Eklenti olarak kurunca komutlar `/console-skill:console-reverse` biçiminde görünür.

YA DA KLASÖRLERİ KOPYALA (KISA KOMUTLAR İÇİN)

```
$ git clone https://github.com/Jakeschincariol/console-skill.git
$ cp -r console-skill/console-* ~/.claude/skills/
```

Projenin sayfası ayrıca depo adresini Claude'a yapıştırıp "install skill" yazmayı öneriyor; bu yol Anthropic'in resmi belgesinde geçmiyor, yukarıdaki iki yol daha güvenilir.

4 İlk istekler

SIRAYLA, KENDİ OYUNUNA GÖRE UYARLA

Çalışma sırası: **reverse** → **tester ve backend döngüsü** (oyun açılana, sonra oynanana kadar) → grafik, ses, kol, fizik → **mod** → kayıtlar ve cihazlar. Her beceri `console/STATE.md` dosyasını okuyup yazdığı için pazartesi bırakıp perşembe yeni sohbette devam edebilirsin.

1 · BAŞLANGIÇ

`/console-reverse` ile başlayalım. Kendi diskimden aldığım ISO dosyası şurada: [dosya yolu]. Önce bana diskimi nasıl kopyalayacağımı ve gerekenleri kontrol etmeyi anlat, sonra açılış dosyasını bul ve `console/STATE.md` dosyasını oluştur.

2 · AÇILANA KADAR DÖNGÜ

`/console-tester` ile portu süre sınırıyla çalıştır, kaydı oku. `/console-backend` ile eksik parçaları önem sırasına koy ve en üstteki üçünü uygula. Her adımda STATE.md'yi güncelle.

3 · MOD (VİDEODAKİ ÖRNEKLER)

`/console-mod` : karakterin kıyafetine çöl kamuflajı deseni ekle, arabanın en yüksek hızını yüzde 30 artır ve kamerayı 16:9 geniş ekrana uyarla. Hiçbiri orijinal dosyalara dokunmasın; her değişikliği ayrı yama olarak kaydet.

4 · KOL VE CİHAZ

`/console-controller` ile Xbox kolu düzenini kur, zıplamayı A tuşuna al. Sonra `/console-anywhere` ile Steam Deck için hedef kontrolü yap ve paketi oyun dosyası olmadan hazırla.

5 Türkiye'de telif durumu

5846 SAYILI FSEK · HUKUKİ TAVSİYE DEĞİLDİR

NE YAPIYORSUN	DURUM	DAYANAK VE NOT
Kendi diskinin kişisel yedeğini almak	Büyük olasılıkla serbest	FSEK m.38 (kişisel kullanım, bilgisayar programında yedek kopya). Kesin değil; disk sende kalmalı.
Kendi oyununu kendin için bilgisayara taşımak	Gri alan	Uyarlama ve çoğaltma eser sahibinin hakkı (m.6/10, m.21); istisnalar (m.38) dar yorumlanır. Mahkeme kararı yok.
ISO, BIOS ya da oyun dosyası indirmek / paylaşmak	Telif ihlali	Çoğaltma ve yayma hakkı (m.22, m.23). m.71/1: 1 yıldan 5 yıla kadar hapis veya adli para cezası.
Taşınmış oyunu ya da derlenmiş kodunu paylaşmak, satmak	Telif ihlali	Derlenen C++ oyunun kodundan üretilir; oyunun parçası sayılır. Yalnız kendi yamanı ve kendi çizimini paylaş.
Kopya korumasını aşan araç satmak, dağıtmak	Suç	m.72: 6 aydan 2 yıla kadar hapis.

Dürüst notlar

- **Hızlı değil.** Projenin kendi ifadesiyle bazı oyunlar haftalar sürüyor, bazıları hiç açılmıyor. PS2Recomp kendini "deneysel" diye tanımlıyor; birçok oyun henüz açılmıyor, büyük bir oyunun temiz derlemesi saatler alabiliyor.
- **Oyundan hiçbir şey paylaşılmaz.** Disk kopyası, oyun dosyaları, dokular, sesler ve derlenen C++ kodu bilgisayarında kalmalı. Paylaşabileceğin şey yalnız kendi yamaların ve kendi çizimlerin.
- **Önce yedek al.** Kayıtlar kopyalanır, taşınmaz; yine de hafıza kartı kayıtlarının ayrı bir yedeğini tut.
- **Bağımsız proje.** PlayStation ve PS2, Sony Interactive Entertainment'ın markaları; proje Sony ile bağlantılı değil.

Videodaki oyun görüntüleri bu video için kodla çizilmiş özgün piksel çizimlerdir, hiçbir gerçek oyundan alınmadı; logolar kullanılmadı, görüntülerin bir kısmı stok videodur. Projeyle ya da Sony ile ticari bağımız yok. Bilgiler 15 Kasım 2026 itibarıyla; proje güncellendikçe komutlar değişebilir. Telif tablosu genel bilgidir, hukuki tavsiye değildir.

Kaynaklar: github.com/Jakeschincariol/console-skill · github.com/ran-j/PS2Recomp · claude.com/pricing · 5846 sayılı FSEK