

ÖLÜMCÜL DÖVÜŞ BAŞLADI!

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

10

EKİM 2023

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ
Payday 2

İNCELEME
Cyberpunk 2077:
Phantom Liberty

Lies of P

EA Sports FC 24



İÇİNDEKİLER

İNCELEME

4 Cyberpunk 2077:
Phantom Liberty

10 Lies of P

16 EA Sports FC 24

21 Party Animals

24 Payday 3

30 Alaskan Road Truckers

34 Mortal Kombat 1

Nostalji Günlüğü

40 Payday 2

44

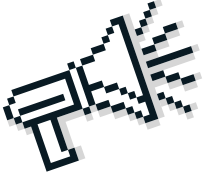
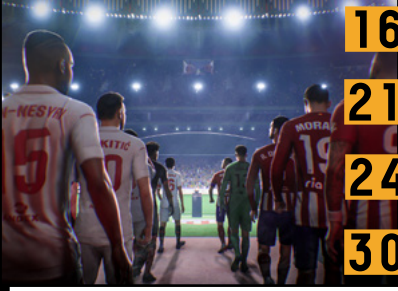
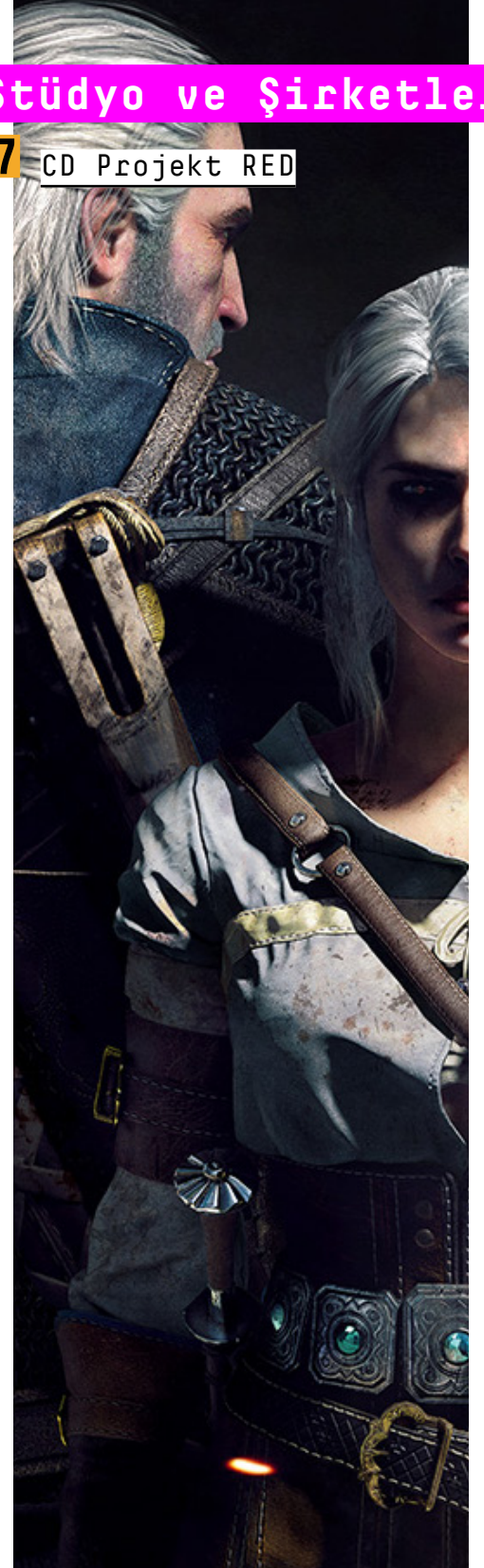
RÖPORTAJ

Yagiz Oral

Stüdyo ve Şirketler

47

CD Projekt RED



KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Emre Can Mert

Can Çiftci

Ege Muslu

Halil Yılmaz

Boran Domaniç

Tuana Seda Hürmen

Aylin Güvenkaya

Tayga Kaan Gümüş

Berk Söğütlü



Neler oldu neler?

50 Haberler...

OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoşgeldiniz

Bu sayımızda **Cyberpunk 2077: Phantom Liberty**, **Mortal Kombat 1**, **EA Sports FC 24**, **Lies of P** ve **Payday 3** dahil altı incelemeyle karşınızdayız.

Yıl sonuna gelirken güçlü yapımları karşılamaya devam ediyoruz. Önümüzdeki sayıda da yine **Marvel's Spider-Man 2**, **Cities: Skylines 2** ve **Alan Wake 2** gibi yapımlarla karşınızda olacağız.

Ekim sayımızda **Compass of the Destiny: İstanbul**, **Ronin: Two Souls** ve **South of the Circle** oyun müzikleri ile oyunseverlerin tanıdığı medya bestecisi ve orkestra şefi **Yağız Oral**, konuğumuz oldu.

Nostalji Günlüğü'nün bu ayki konuğu ise **Payday 2**.

Tek ortak noktası oyunlar olan bu bağımsız ekip desteklerinizi bekliyor. Oyunları çok seviyoruz!

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş



İNCELEME

CYBERPUNK 2077: PHANTOM LIBERTY

Yazar: Emre Can Mert





SESSİZ SEDASIZ BÜYÜYEN BİR OYUN ŞİRKETİ: CD PROJEKT RED

Polonyalı video oyun şirketi CD Projekt RED, oyun sektörüne girmeden önce korsan oyun ve içerik satıcılığı yapan küçük bir dükkan gibiydi. The Witcher 3: Wild Hunt gibi kült bir yapımın sahibi olan şirket, beklenmedik biçimde nerdeyse kitaplarla yarışır bir oyun yapmış, oyun dünyasına da miras niteliğinde bir eser bırakmıştı. Tam da o zamanlarda, internette sessizce büyüyen fragmanlarda boy göstermeye başladı.

CD Projekt RED, Blade Runner filminden ve dönemin ünlü mangası olan Cyberpunk serisinden sahip olduğu bilgisiyle, Cyberpunk 2077 isminde devasa bir RPG oyununu önümüze sermeye hazırlanıyordu.

Nefesler tutuldu, takvimler geldi geçti, elinde Witcher 3 kozu olan şirket, büyük bir işe koyulmuş ve gelecekte geçen bir açık dünya RPG oyunu için kolları sıvamıştı, kapalı kapılar altında bir şey yapıyordu ve oyuncuların beklentisi oldukça yüksekti.

CYBERPUNK 2077'İN ÇIKIŞI, 10 ARALIK 2020

Nihayet o gün geldi çattı. Yıllardır beklediğimiz Cyberpunk 2077, içerisinde bir dünya bilinmezlikle, heyecanla oynanmayı bekliyordu. Ana karakterimiz V, "Göçebe, Sokak Çocuğu ve Şirketçi" olmak üzere üç ayrı karakter hikayesine sahip, oyunun başladığı yerde bu seçimlerimize bağlı olarak değişiyor.

Keanu Reeves abimizin verdiği heyecan ve merak duygusuyla, tüm dünya pandeminin ortasında eve kapanmışken, çok uzaklardan gelen bir tanıdığımız gibiydi bu oyunun çıkışı. Evet, böyle özetleyebiliriz. Çünkü bu tadı ancak bir oyunun çıkışını hasretle bekleyen oyuncular anlar ve biz de iyi biliyoruz ki bu heyecan kırk yılda bir gelir.

Oyunun hatalarına, optimizasyon ile ilgili problemlere değinmeyeceğiz zira son yıllarda piyasaya çıkmış hiçbir oyun harika bir optimizasyon ile gelmedi karşımıza,



kaldı ki CD Projekt yama üstüne yama ve güncellemeler getirerek oyunu başka bir seviyeye taşıdı. Biz burada oyunun bize hissettirdiklerini anlatmaya çalıştık. Night City'de geçirdiğimiz geceler, Johnny Silverhand ile kaderimizin kesişmesi ve bizce oyunu özel kılan o parça: Never Fade Away... Spoiler vermeden kısaca böyle özetleyelim ana oyunu. Şimdi gelelim başımızdan geçen onca maceradan sonra, Phantom Liberty'e.

DOGTOWN'DA BİR AĞGEZER

Ana oyunda gittiğimiz o upuzun yoldan sonra, telefonumuz çalıyor, Songbird isminde bir ağgezer bize Johnny'le olan sorunumuzu bildiğini ve buna çözüm bulabileceğini söylüyor. Bu söyleme elbette pek inanmıyoruz da V hiç vazgeçer mi?

Gidiyoruz Dogtown denen kasabaya. "Buraya polis giremiyor he, belalı mahalle bak!" algısı daha kapıda sarıyor bizi. Başka bir yol bulup epey dolandıktan sonra nihayet çıkıyoruz gün ışığına ama o da ne? Bir uçak kazasına şahit oluyoruz ve YABD başkanı Myers ile yolumuz kesişiyor. Hikayeye bodoslama dalmıyoruz ama olaylar gelişirken uzun bir görevi bitirir gibi hissediyoruz.

Phantom Liberty'nin fragmanında gördüğümüz yemini ediyor ve görevimize başlıyoruz.



Uçak kazasını araştırırken, o kargaşada Songbird ortadan kayboluyor, Myers işkilleniyor haliyle, "Git bir bak, ne oldu bizim kıza? Umarım başına kötü bir şey gelmemiştir." diyerek bize eski bir dostunun telefonunu veriyor, Solomon Reed. Eski dostumuza telefon açmak için gitmemiz gereken Caliente adında küçük bir dükkana varıyoruz. Bizi burada tatlı bir Easter Egg karşılıyor bu arada, aramaya inanın, yüzünüzü güldürecek.

Bu arada Johnny de oyun boyunca mizahını konuşturuyor, önemli olaylara yorumunu yapıyor. Reed ile buluştuktan sonra Myers ile bulduğumuz bir karargah benzeri eve gidiyoruz, Dogtown'u bir güzel izleyebildiğimiz bir yere. Reed ilk başlarda bize pek sıcak gelmiyor, verdiğimiz kararlar zaten bunu şekillendiriyor, havada kalan bir diyalog yok. Songbird, oyun bittikten sonra Google'da 'wallpaper' olarak arayıp masaüstünü şenlendirmek isteyeceğiniz türden bir karakter, akılda kalmasından ziyade onun da kendine has bir mücadelesi var ve ana oyunun aksine çok daha karanlık, kasvetli bir



hikayenin içinde buluyoruz kendimizi. Tamam, ilk oyunda Johnny ile hayatta kalmaya çalışıyorduk ama bu hikayede bir şeyleri umut ederken yine tahminlerimizi ters köşeye yatıran olaylar çıkıyor karşımıza ve her bir karakterin "kabul edilebilir" sebepleri var, "Hayatta kalalım da kim ne yapıyorsa yapsın abi!" kavgası değil bu seferki. Dogtown'u himayesi altına almış birinin peşine düşüyoruz ama hikayede en çok beğendiğimiz şey, başından sonuna giderken yaşadığımız olay örgüsü, o merak duygusunu hem çok güzel besliyor hem de seçimlerimizde "acaba bunun sonuçları ne olacak" diyorsunuz. Oyunda pek de hafif olmayan bir depresyon havası var, oynanış sırasında gelip yokluyor bazen. Bir ara oyunda mıyız yoksa film mi izliyoruz hissine bile kapıldık.



Maceramız sadece Dogtown ile de kısıtlı değil, tekrar Night City'e dönmemiz gereken görevler de yapıyoruz, Dogtown'da sıkılmasınlar diye böyle bir fikir üretmişler galiba. Genişleme paketi bize yeni silahlar, yeni araçlar ve kıyafetler sunuyor tahmin edeceğimiz gibi ancak bizi asıl büyüleyen şey; müzikleri. Hele o dövüş müziği yok mu? Bayılacaksınız, CDPR yine mükemmel bir iş çıkarmış diyeceksiniz... Yapay zekadan gerçek bir diyalog örgüsüne: Diyaloglar detay olarak bolca genişletilmiş ve tam kıvamında bir sekans yapılmış, karakterlere görevler hakkında daha derin detaylar sorabiliyor veya bir-iki kelime fazladan sohbet ediyoruz. Bu küçük değişim gözümüzden kaçmadı.

DOLU DOLU YAN GÖREVLER

Bay El ile araba işi yapıyoruz bol bol, ilk oyundaki Delamain görevlerini hatırlatmak istemişler belli ki, fakat korkmayın, bunlar direkt görev olarak değil, gezinirken karşımıza çıkan araçlar.

Yan görevler oldukça tatmin edici, aman diyelim speedrun yapmayın çünkü tıpkı Witcher genişleme paketi gibi akıyor oyun. Kulaklığı taktığınızda ekran karşısında değil de o karakterin yanında gibi hissetmeye çalışıyorsunuz, sizi içine çekmeyi başarıyor kısaca.



Bir görevden diğerine giderken, enfes radyo ve eşsiz grafiklerin tadını çıkarıyoruz. Bazen çalan parça hoşumuza gidiyor ve hızlı seyahat yerine araçla dalıyoruz bir yolculuğa. Neon ışıklarla süslenmiş kurgusal bir şehirde kaybolmak ya da countryside denen yollarda yağmurla dans etmek. Oyunun en güzel taraflarından biri işte bu; ister çatışmaya gir, tozu dumana kat, ister atla bir arabaya şöyle bir kafa dağıt, özgürsün.

Oyunu bitirdikten sonra boşluğa düşebilirsiniz çünkü o kasvetli teması "Oh be, bir oyunu daha bitirdik" hissi değil, monitöre uzun uzun baktıracak cinsten bir duygu yaşıyor. Hikayeyi bitirdikten sonra bizi daha net anlayacaksınız.

DÖVÜŞ MEKANİKLERİ NASIL OLMUŞ?

Ana oyunun aldığı en büyük güncelleme olan 2.0 paketiyle birlikte, dövüş mekaniklerindeki çoğu hata giderilmiş ve özellikle polis yapay zekası önemli ölçüde düzeltilmiş. Düşmanlar çatışma başladığı an siper alıyor, kafalarını kolay kolay çıkarmıyorlar. Her şey bir kenara dursun, çatışma anında çalan müzik bile sizi içine çekip götürüyor, bunu abartısız söyleyebiliriz, zaten oynadığınızda bize hak vereceksiniz.



Cyberpunk 2077 Phantom Liberty Genişleme paketinin bize sunduğu yeni silahlar, yeni geliştirme parçaları bu pastaya biraz daha krema eklemek gibi olmuş, üstüne üstüne katmış yani, "bu olmasaydı da olurmuş, ne gerek vardı" demiyorsunuz. Yakın dövüş mekanikleri de bir o kadar akıcı ilerliyor, Mantis Blade ile oynadığınızda Cyborg oluyorsunuz adeta.

Relic yani karakter ağacında yeni geliştirmeler ile Edgerunners karakterine dönüşebiliyoruz. Zira en çok geliştirmeyi bu kısım almış oyunda ve inanılmaz bir çeşitlilik eklenmiş.

OPTİMİZASYON NE DURUMDA?

Eylül ortasında sunulan 2.0 güncellemesiyle birlikte, oyunun radikal anlamda düzeldiğini görüyoruz. Birçok şeyi yeniden yapmışlar resmen. Fakat yine de hatasız bir oyun değil tabii ki, komik buglar çıkıyor bazen. Biz Phantom Liberty paketini oynarken oyun kıran bir hata veya çökme gibi sorunlarla karşılaşmadık. Oyun kesinlikle oynanabilir durumda, içiniz rahat olsun. Ayrıca oyun geliştiricilerinden internete sızan haberlere göre, 2.0 güncellemesi ve Phantom Liberty artık Cyberpunk 2077 için son durakmış, şirket bundan sonra yeni projelere odaklanacağını belirtmiş.

DEĞERLENDİRME

2020 evresinde yaptığı sansasyonel çıkış ile tüm dikkatleri üzerine çeken Cyberpunk 2077, aradan geçen 3 yılda bayağı yol katetti. Cyberpunk: Edgerunners animesiyle yavaş yavaş kaybolan heyecan geri dönerken, aradan çok zaman geçmeden 2.0 güncellemesi ve Phantom Liberty DLC getirildi. Bu tabloya baktığımızda CDPR, her yıl oyunu bize hatırlattı aslında, bunu takdir etmek lazım.

Cyberpunk 2077 Phantom Liberty Eğer siz de distopik bilim kurgu alanına ilgi duyuyorsanız ve oyunun çıkışından sonra 1-2 yıl geçsin oynarız, o zamana zaten düzeler fikrindeyseniz, artık tam zamanı diyebiliriz. Ana hikayeye baştan başlayıp genişleme paketini de dahil ettiğinizde epey uzun bir serüven yaşayacak, bolca Easter Egg ve Blade Runner'dan esintiler göreceksiniz.

Bakalım CD Projekt'in bir sonraki bilim kurgu temalı oyunu ne zaman gelecek, neler göreceğiz.

Geliştirici: CD Projekt

Yayıncı: CD Projekt

Tür: Rol Yapma, Macera ve Nişancı

Çıkış tarihi: 26 Eylül 2023

9





LIE
D



THE
S
F

LIES OF P

Yazar: Can Çiftci

Neowiz Games ve Round8 Studio tarafından geliştirilen ve Neowiz Games tarafından yayınlanan, soulslike türündeki Lies of P, oyun dünyasının gündemine yerleşmeyi başardı. Türdeşi olan oyunlar yanında ise kendi farkını bir tık ortaya koymayı başarmış gibi görünüyor. Çıktığı günden beri soulslike oyuncularının dilinden düşmeyen Lies of P'nin detaylarına geçelim.

Ne kadar kendisine has atmosferi olsa bile Lies of P çok ama çok fazla Dark Souls serisi ile karşılaştırılabilir.

Dürüst olmak gerekirse Lies of P, hem teknik anlamda hem de estetik anlamda günümüz dijital oyun standartlarını yakaladığını söyleyebilirim. Oynanış mekanikleri, grafikleri, level tasarımıyla oyuncuları memnun edecek bir yapım karşımızda. Lies of P oynarken Unreal Engine 4 oyun motorunun gücünü sonuna kadar hissedeceksiniz.

Steam üzerindeki oyuncular Lies of P oyununa gerekli ilgiyi göstermiş gibi duruyor. Steam üzerinde Lies of P'nin yüzde 85'lik olumlu yorumu (25.09.2023) olduğunu görüyoruz. Bu gayet iyi bir çıkış diyebiliriz!



LIES OF P HİKAYESİ

Aslında bakarsak Lies of P, Carlo Collodi'nin Pinokyo'nun Maceraları kitabından ilham alınarak yaratılmış bir alternatif evren. Lies of P'nin geçtiği evren içerisinde "Kukla(Puppet)" adında robotik makineler buluyor, bu makineler insanlara yardım etmek için programlanıyor. Bu kuklalar ise Ergo isminde ki bir güç kaynağı ile yaratılıyorlar ve bütün angarya işi yapmaları için dizayn ediliyorlar.

Kısa bir süre sonra ise bu kuklalar şehir içerisinde aşırı yaygınlaşıyor ve kullanılmaya başlıyor. Bu kuklaların yaratıcılarının başında ise tabii ki Geppetto geliyor. Geppetto bizim yani ana karakterimizin yaratıcısı.

Kuklaların ise asla yapamadıkları bir şey var, o şey ise yalan söylemek ve insanlara saldırmak. Fakat bir gün kuklalar insanlara saldırmaya başlar ve halkın büyük kesimini öldürür. Bizim ana karakterimizin farkı ise yalan söyleyebilme yeteneğidir.

Kısacası söylemek gerekirse Lies of P'nin hikayesi çok ilgi çekici değil. Elbette ilgi çekici olmaması kötü olduğu anlamına gelmiyor. Gerçekten çok güzel bir alternatif evren yaratılmış olduğunu söyleyebilirim.

MEKANİKLER VE OYNANIŞ

**DÖVÜŞ TARZINI SEÇERKEN DİKKAT ET!
İSTATİSTİKLER ÇOK ÖNEMLİ!**

Lies of P'ye başladığımız zaman oyun bizden dövüş tarzımızı seçmemizi istiyor, bu dövüş tarzımız içerisinde ise karakterimizin istatistiklerine karar veriyor. Ya ne olmuş? Ben ağır dövüş stilini seçerim ama hafif kullanırım dersanız bu mümkün fakat şahsen bunu tavsiye etmem. Bütün Soulslike oyunlarda olduğu gibi istatistik dağılımlarınız çok önemli.

**SEVİYENİZİ ATLARKEN NEYİ
ARTTIRDIĞINIZA DİKKAT EDİN!**

Her Soulslike oyunda olduğu gibi Lies of P içerisinde düşmanları öldürdüğümüz zaman Ergo kazanıyoruz, bu Ergoları ise seviye atlamak için kullanabiliyoruz. Lies of P içerisinde 6 adet ana istatistikimiz bulunuyor, bu ana istatistiklerimiz ise Vitality, Vigor, Capacity, Mobility, Technique ve Advance olarak 6'ya ayrılıyor. Bu istatistiklerinizi ise doğru kullanmak oyun deneyimlerinizi derinden etkiliyor.

6 ana istatistiklerimizden sonra ise alt istatistiklerimiz olan HP, Stamina, Legion, Weight, Fable Slot ve Guard Regain istatistiklerimiz artıyor. Bu yüzden ise neyi seviye atlattığımız ve hangi türde silah kullandığımızın çok ama çok önemi var.

Lies of P'nin silah çeşitliliği konusunda sınıfta kaldığını söyleyebilirim, Lies of P içerisinde

toplamda 29 adet farklı silah bulunuyor. Her silahın gövdesi ve kabzası bulunuyor. Kabza ve Gövdeleri istediğimiz gibi modifiye edebiliyoruz, Kısacası söylemek gerekirse 58 farklı silah kombinasyonu yapabiliyoruz.

**DÖVÜŞ TARZINI SEÇERKEN DİKKAT ET!
İSTATİSTİKLER ÇOK ÖNEMLİ!**

Lies of P düşman çeşitliliği konusunda başarılı olmuş diyebilirim, oyuna başladığınız andan itibaren belirli bölgelerde düşmanlar çeşitleniyor. Evet genellikle aynı çeşit düşmanlarla dövüşüyorsunuz fakat sıkıcılığı azaltmak için düşmanların çeşitlendiğini söylememe gerek yok.

Eğer Boss'lara gelirsek orada konu değişiyor, Lies of P içerisinde toplam 15 adet büyük 12 adet ise mini boss bulunuyor. (Daha detaylı Boss'lar için tam buraya rehberimizi bırakıyorum.) Büyük boss'ların kendilerine has yetenek ve hareket havuzları var, fakat Lies of P diğer soulslike oyunları kadar zor değil. Lies of P sizi çok zorlamadığı için ise boss'lar bakımından birazcık sınıfta kalmış diyebilirim.

**DÖVÜŞÜ KAZANMANIN YOLU
KAÇINMAK DEĞİL, BLOCKLAMAK!**



Lies of P'nin Dark Souls serisinden çok farklı bir özelliği var, Lies of P, Dark Souls'lardan daha çok Sekiro'ya benziyor. Düşmanlarınızın saldırılarından kaçınmaktan ziyade onları doğru zamanda blocklamanız gerekiyor. Zamanında düşman saldırılarını blockladığınız zaman ise karşımızda ki düşmanların posture (Duruş) 'ları bozuluyor, posture'ları bozulan yaratıklara ise ağır saldırı yaparak yere düşürebiliyoruz.

LIES OF P GRAFİKLERİ

İncelememize geçmeden önce bu konu hakkında ufak bir spoil ("Bir şeyin önceden söylenmesi") vermiştim. Lies of P gerçekten güzel gözükken bir yapım olmuş. Gerçi geriye dönüp bakarsak Unreal Engine 4 oyun motorunun görsel olarak geriye düştüğü çok bir yapım bulunmuyor. İleride gelecek Unreal Engine 5 oyun motoru ile yapılacak oyunları dört gözle bekliyoruz.

Lies of P'nin genellikle kapalı alanlarda geçmesi ise uzak çizim mesafesi konusunda pek açık vermemesine neden olmuş. Gerçi bakarsak Unreal Engine 4 bu konuda da bu açığı hızlıca kapatabilirdi gibi duruyor.

LIES OF P MÜZİKLERİ

Lies of P oyunun en zayıf yönü ise müzikleri diyebilirim, oynadığım süre boyunca aklımda kalan ya da beni etkileyen herhangi bir müzik olmadı. Lies of P'nin en zayıf kısmı müzik seçimleri diyebilirim. Genellikle keman ve piyano ile desteklenmiş müzikleri bir süre sonra sıkıcılaşabiliyor fakat bu tarz müzikleri çok sevecek kişilerin olacağını unutmamakta fayda var.

DEĞERLENDİRME

Gelelim değerlendirme kısmına, Lies of P kesinlikle denemeniz gereken bir oyun olmuş diyebilirim. Pekii Lies of P 999,00 TL'lik satış fiyatını (25.09.2023) hak ediyor mu? Eğer Soulslike türünü seviyorsanız ve alternatif bilim kurgu ilginizi çekiyorsa kesinlikle Lies of P'ye fırsat verebilirsiniz. Fakat Lies of P'nin Game Pass içerisinde ilk günden oynanabileceğini unutmamakta fayda var, eğer Xbox Game Pass'iniz varsa bu güzel maceraya direkt atılabilirsiniz.

Geliştirici: Neowiz Games, Round 8 Studio

Yayıncı: Neowiz Games, Fireshine Games

Tür: Aksiyon, Rol Yapma

Çıkış tarihi: 18 Eylül 2023

8,5



Yere düşen yaratıklara ise belirli yerlerinden saldırarak ağır hasarlar verebiliyoruz. Kısacası Lies of P oyun tarzı olarak Dark Souls'lara değil Sekiro'ya daha çok benziyor. Bu farkı kavradığınız zaman ise Lies of P sizin için çok ama çok daha kolay ve oynanabilir bir oyun olarak gelecek.

LIES OF P LEVEL DİZAYNI

Lies of P'nin en başarılı kısımlarından bir tanesi ise Level Dizaynı. Lies of P oynarken bazı durumlarda geriye dönmeniz ya da kontrol noktalarının nerelere konulduğu gerçekten işinizi çok değiştiriyor. Eğer kontrol noktaları birbirlerinden çok uzak ise bu çekilmez bir çileye dönebilir, eğer çok yakın ise oyunun zorluğuna balta vurabilir.



Lies of P ise kontrol noktalarının mesafesini gayet güzel tutabilmiş, bazı noktalar dışında hiçbir zaman bu ne ya dip dibe çok fazla kontrol noktası var ya da kontrol noktaları çok uzak dediğimi hatırlamıyorum. Harita dizaynı ise genellikle sadece ileriye gitmek için oluşturulduğu için çok fazla geriye dönmeye ihtiyacınız olmuyor.





EN-KESVRI

15

KITIĆ

10

IVAS

16

ANDEX





EA SPORTS FC 24

Yazar: Ege Muslu

EA Vancouver (EA Kanada) tarafından geliştirilen ve EA Sports tarafından da 21 Eylül'de yayımlanan EA Sports FC 24, PlayStation 5/4, Xbox X/S serisi, Nintendo Switch, Xbox One ve PC platformlarına geldi.

EA Sports FC 24 geçen seneki gibi Frostbite 3 motorunu kullandığı için görsellik ve mekaniksel anlamda devrimsel değişiklikler sunmuyor. FIFA efsanesi yenilenen ismiyle geldi ama neler getirdi. Gelin şimdi detaylara göz atalım.

ALEX HUNTER BU SENE DE YOK...

EA'nın belki de FIFA serisi için denediği en yenilikçi özelliklerden birisi olan tek kişilik hikâye modu bu sene de oyunda bulunmuyor. En son karşımıza FIFA 17 ve FIFA 18'de çıkan Alex Hunter bence FIFA içerisine çeşitlilik katan bir mod olmuştu, bu sene de olmaması hayal kırıklığına uğrattı. Alex Hunter dışında da bir hikâye modu bulunmadığı için EA Sports FC 24 içerisinde herhangi bir hikâye modu yok. Sonraki yıllarda da böyle bir şeyin geleceğini düşünmüyorum, yani Alex Hunter veya türevi hikâye modları tamamen rafa kaldırıldı.

NEREDEYSE AYNI GRAFİKLER

EA Sports FC 24 üstte bahsettiğim gibi önceki oyunla aynı olan Frostbite 3 motorunu kullandığı için grafiksel anlamda çok büyük değişiklikler görmüyoruz. Ama oyuncuların animasyonları kesinlikle daha akıcı ve daha özel hissettiriyor.

Skor tabelası daha da ufak bir hale gelmiş bu da sanırım dikkat dağılmaması için yapılan bir özellik olmuş. Tabii ki yeni bir şey eklememeleri oyunun görselliğinin kötü olduğunu göstermiyor, oyunun görselleri kesinlikle güzel ve akıcı gözüküyor.



OYNANIŞ YENİLİKLERİ

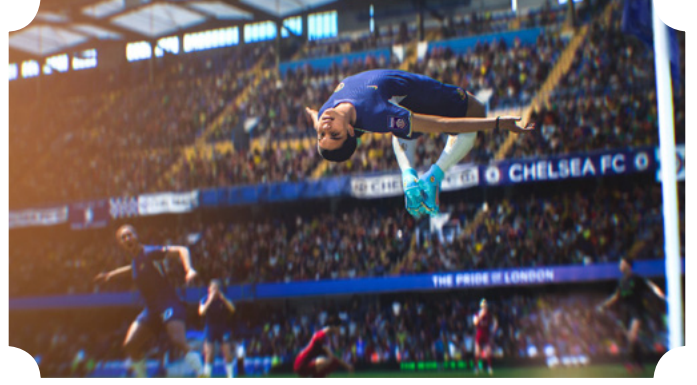
Oynanış açısından eğer daha kariyer modu seven ya da arkadaşlarımla 2-3 maç atalım çıkalım tipinde bir oyuncuysanız, FC 24 içerisinde oynanış olarak farklı olan neredeyse hiçbir şey ile karşılaşmayacaksınız. Yine de genel olarak yapay zekanın pozisyon alma kabiliyeti artmış diyebilirim. Kaleciler yeni gelen yetenek hareketleri sayesinde daha kolay çalım yiyip gol yiyorlar. Onun dışında "casual" oyuncular için oyunu tamamen değiştiren değişiklikler olduğunu düşünmüyorum.



ULTIMATE TEAM DEĞİŞİKLİKLERİ

EA'nin belki de son yıllarda en çok yatırım yaptığı kısım olan Ultimate Team bu sene birkaç önemli değişiklik barındırıyor. Öncelikle Ultimate Team içerisinde erkek oyuncular ile birlikte artık kadın oyuncular da oynanabilir konumda bulunuyor. Şahsen başta bu konuya ön yargılı yaklaşısam da oyun içinde kadın oyuncuların çok fark yarattığını düşünmüyorum, gerçekçiliği biraz kırması dışında kadın oyuncular dengeli dizayn edilmiş. Yani bu durumu gerçekten sosyal medyada abartıldığı kadar dert etmenize gerek yok.

Gerçeklik konusunda ise zaten FIFA yıllardır oyunu daha da arcade yapmaya doğru bir yol izliyordu EA Sports FC 24 ile de bu arcade sisteme daha da yakınlaşmışlar. Onun dışında menü tamamen değişmiş daha basit modern bir temaya gitmişler başta alışmam biraz zor olsa da el alışınca kullanması daha kolay geldi. Birde yeni eklenen yetenek hareketleri var bu da oyuna çeşitlilik katıyor ve rekabetçi anlamda oyunu zorlaştırıyor. Son olarak yeni gelen hızlanma tipleri ile her oyuncunun farklı



bir hızlanma tipi bulunuyor ve oyuncuları satın alırken bu hızlanmalarına da dikkat etmeniz gerekiyor. Ben geçen seneki gibi Ultimate Team'ı çok sevdim bağımlılık yapıcı sürekli yeni bir şeyler kasmanızı isteyen, rekabetçi, eğlenceli, biraz da hayat, zaman sömüren bir mod olarak devam ediyor.

UNUTULAN KARIYER MODU

EA gerçekten Ultimate Team'in yükselişi ile birlikte bu kariyer modunu bir köşeye atmış durumda. Özellikle teknik direktör kariyeri modu gerçekçilikten çok uzak, 2-3 sene içerisinde paranız olduğu sürece Kayserispor'a Ronaldo, Messi gibi oyuncuları alabiliyorsunuz bu da oyunun gerçekçiliğini bir hayli düşürüyor. Onun dışında birçok eksik özellik bulunuyor ve EA Sports FC bunları geliştirmek için neredeyse hiçbir adım atmamış.

Oyuncu kariyeri biraz daha gelişmiş diyebilirim, yetenek ağacı sistemi ile oyuncunuzu daha da çeşitli yollarla geliştirip farklılık katabiliyorsunuz. Aynı zamanda geçen seneye göre ara sahneler eklenmiş ve bu ara sahneler gerçekten ilk saatlerinizde güzel gözüküyor, tabii bunlarda tekrara bağlayıp tek düze olduğunda sıkıcı bir hal alıyor. Yani kısacası bu oyunu kariyer modu için alanlar bu sene de maalesef çok bir yenilik göremeyecek.



BİRKAÇ TEKNİK SORUN

EA Sports FC 24, Ultimate Edition alanlar için çıkış haftasında birçok teknik sorunu beraberinde getirdi. Özellikle akşamları yoğun saatlerde olan sunucu sorunları benim birçok kez oyundan atılmama sebep oldu. Gerçekten sinir bozucu ve EA gibi bir şirketin hâlâ bu sorunlarla boğuşması da çok ilginç. Onun dışında oyunu değiştiren buglar ile karşılaşsam da ufak ufak sinir bozucu buglar oyunda bulunuyor.

Fiyatlandırma ve oynanış süresi
EA Sports FC 24 maalesef ülkemizde yine uçuk fiyatlara satılıyor. Playstation ve XBOX için standart sürüm 1.399 TL, Ultimate sürüm ise 1.999 TL olarak sunuldu. Steam içerisinde de Standart Edition 1.199 TL, Ultimate Edition 1.699 TL fiyat etiketi ile karşımıza çıkıyor.



Artık büyük oyunların 1.500-2.000 TL bantlarını gördüğü bu sistemde aslında EA Sports FC 24'ün fiyatı diğer oyunlara yakın konumda bulunuyor. Aynı zamanda EA Play Pro ile aylık 150 TL vererek EA Sports FC 24 Ultimate Edition'ı oynayabilirsiniz. Birde düz EA Play ile oyunun 10 saatlik deneme sürümüne ulaşabiliyorsunuz.

Oynanış süresi de tamamen size kalmış durumda ancak EA Sports FC her sene yenisi gelen bir oyun olduğu için bu oyunun en azından Ultimate Team için ömrüne 1 sene diyebiliriz.

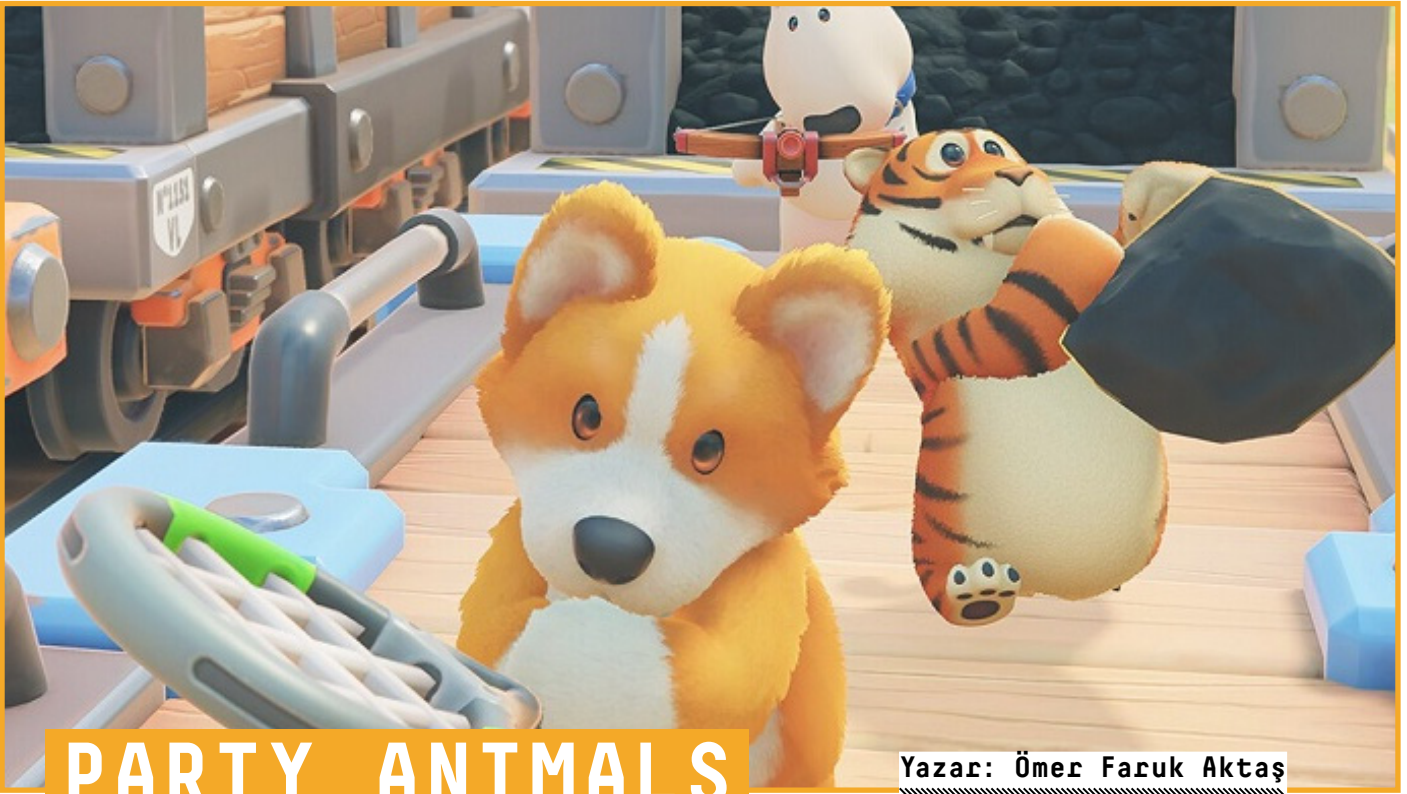
DEĞERLENDİRME

EA Sports FC 24 karşımıza ne kadar farklı bir isimle gelse de oynanış olarak öyle devasa boyutlarda bir içerik farklılığı ile gelmemiş. Yine de güzel bir döngüsü olan Ultimate Team kesinlikle hem o kasma hissini hem de rekabetçi hissi oyuncuya çok güzel veriyor. Kariyer modunda ise ara sahneler ve birkaç özellik dışında neredeyse hiçbir şey olmaması kariyer severleri üzen bir durum. Genel olarak Ultimate Team oynayacak kişilere kesinlikle oyunu öneriyorum bu konuda yine EA Sports FC 24 mükemmel bir iş çıkarmış. Kariyer modu içi alacakların ise bir kez daha düşünmesini öneriyorum.

Electronic Arts'a inceleme desteği için teşekkür ederiz.

Geliştirici: EA Romania,
EA Vancouver
Yayıncı: Electronic Arts
Tür: Spor
Çıkış tarihi: 29 Eylül 2023

8



PARTY ANIMALS

Yazar: Ömer Faruk Aktaş

PLATFORM: PC, XBOX ONE VE XBOX SERIES X/S

Oldukça eğlenceli çok oyunculu, fizik tabanlı bir kavga/parti oyunu olan Party Animals, ilk izlemimle bana Human Fall Flat ile Fall Guys karışımı bir yapım olarak göründü. Oyunu öğrenmesi ne kadar kolay olsa da arenada hayatta kalmak oldukça zor!

Recreate Games tarafından geliştirilen ve Source Technology tarafından da yayımlanan çok oyunculu, fizik tabanlı bir kavga/parti oyunu olan Party Animals, 20 Eylül 2023'te Windows, Xbox One ve Xbox Series X/S için piyasaya sürüldü.

Human Fall Flat ile Fall Guys oyunlarına aşınaysanız ve seviyorsanız Party Animals da size unutulmaz bir deneyim yaşatacak. Gerçekçi fizik motoru ile Party Animals, benzersiz bir oyun deneyimi sunuyor.



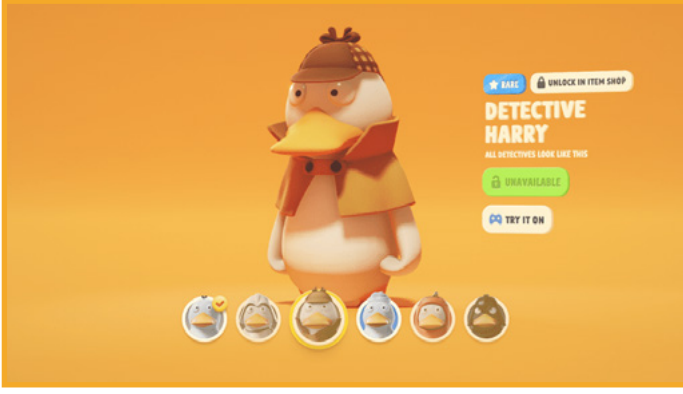
KAVGA ETMEK HIÇ BU KADAR ZEVKLİ OLMAMIŞTI!

Party Animals ister tek oyunculu isterseniz de çok oyunculu oynayabileceğiniz mücadele odaklı bir oyun olarak karşımıza çıktı. Yapay zeka ile dahi oynasanız oldukça eğlenceli bir deneyim sizi bekliyor.

Oyunda temel bir hikaye yer almıyor. Arenada boy ölçüşebileceğiniz rakiplerinizi ve siz varsınız. Elbette haritalar çok önemli. Her haritayı stratejik olarak iyi değerlendirmeli, 100'den farklı yolla dövüşmeli ve kullanabileceğiniz bir takım eşyaların hayati önemde olduğunu bilmelisiniz.

BİRAZ HUMAN FALL FLAT, BİRAZ FALL GUYS!

Human Fall Flat mekanikleri bir anlamda Party Animals'a yedirilmiş. Kontrol ettiğiniz hayvanın tırmanma ve vuruş kontrolü oldukça benziyor. Ancak Human Fall Flat'taki bölüm bulmacaları elbette onu ayrıcalıklı kılıyor. Burada ise Fall Guys karşımıza çıkıyor. Mücadele sistemi, farklı haritalarda parkurların yer alması da bu oyundan o şekilde esinlendiğini gösteriyor.



GÖREV BASİT: DÜŞMANI YOK ET!

Oyunda ister tek isterseniz de takım şeklinde kavgalara girişebilirsiniz. Düşmanı alt etmek için hem haritayı kullanmalı hem de silahları. Harita demişken, bazen bu hareket halindeki bir uçağın tepesi veya uçuruma doğru savrulan bir köprünün üstü olabilir...

Silahlar ise bazen bir tenis raketi bazen ise beyzol sopası olabiliyor. Oyundaki en ilginç mekanik ise bölümde elendiğinizde devam eden oyuna müdahale etmeniz. Dışardan arenaya muz veya el bombası atabiliyorsunuz! Bu oldukça eğlenceli oluyor, mücadele her zaman devam ediyor.

Haftalık etkinlikler oldukça güzel, çeşitli ödüller elde edebilirsiniz. Bunlar elbette kozmetik eşyalar oluyor. Elinizdeki her hayvana ayrı birer kostüm alabiliyorsunuz.

GRAFİKLER, ATMOSFER VE SES TASARIMI

Oyun başarısını etkileyen temel etmenlerden biri de elbette grafikler ve oyun atmosferi. Yeni nesil grafikler etkileyici görünüyor. Her haritada bunu görmek mümkün. Grafiklerdeki başarı, animasyon kalitesiyle perçinleşiyor. Hayvanlarımızın hareket mekaniklerinde animasyon kalitesi oldukça başarılı.





Party Animals atmosferi oyuncuyu içine çekmeyi başarıyor. Örneği kış kıyamet bir kasabada kamp ateşinin etrafındaki mücadelede ateşten uzaklaşınca hayvanların donması veya fırtınanın yürümeyi zorlaştırması oyun zorluğunu artırıyor.

Hem genel müzik seçimi hem de oyun atmosferini veren ses tasarımı başarılı. Ana menüde uzun süre kalacaksanız tekrarlayan müzik sizi rahatsız edebilir ancak bu konuya da çok takılmamak gerekiyor.

SUNUCULAR!

Arkadaşlarla eğlenceli zamanlar geçirilmek elbette rekabet odaklı oyunlarda sunucu kalitesine de bağlı. Kuzey Amerika sunucularında 137 ms bir hız ile oyun deneyimi mümkün. Bu sunuculara da girerseniz sorun yaşamıyorsunuz, oyuncu açısından da oldukça aktif.

Avrupa sunucularında ise 48 ms ile çok da rahat bir oyun deneyimi sizi bekliyor olacak. Bunun yanında Asya globale açık ve diğer özel sunucu ise Çin'e özel. Burası bizim için oldukça uzak elbette. Sunucu sorunu bir kısım oyuncuyu rahatsız etse de ben bu konuda herhangi bir sorun yaşamadım.

DEĞERLENDİRME

Her bölümden ayrı bir zevk olarak oynadığım Party Animals, favori oyunlarımdan biri oldu diyebilirim. 362 TL'lik fiyatını hak eden oyun biraz Human Fall Flat, biraz da Fall Guys gibi görünse de zamanla oyuncular için özel bir yer edinecektir. Genel olarak en çok eleştirilen nokta sunucu problemi olsa da bunun Türk oyuncular için bir sorun olduğu söylenemez. Türkçe dil desteği olabilirdi ancak hayati bir öneme de sahip değil.

Nemo parası ve kurabiyelerle mağazadan oyun içi satın alım yapabiliyorsunuz. Bunların oynanışı etkileyecek bir özellikte olmaması elbette çok iyi olmuş. Bunun yanında 100'e kadar ödülleri gördüğümüz ve sınırı olmayan oyun seviyenizin de kazandırdığı ödüller yine kozmetik eşyalar üzerine.

Kavga gürültü ile zamanın nasıl geçtiğini anlamayacağınız Party Animals ile eğlencenin sınırı yok!

Geliştirici: *Recreate Games*
Yayıncı: *Source Technology*
Tür: *Aksiyon ve Dövüş*
Çıkış tarihi: *20 Eylül 2023*

8,5



PAYDAY 3

Yazar: Halil Yılmaz





İş birliğine dayalı, rol yapma ve nişancı oyun serisi Payday'in yeni oyunu Payday 3, Starbreeze Studios, Overkill Software tarafından geliştirildi ve Deep Silver, Prime Matter, Plaion tarafında da yayımlandı. Unreal Engine 4 oyun motoru ile geliştirilen birinci şahıs nişancı soygun oyunu grafik olarak ikinci oyuna göre farklılık gösterse de optimizasyon sıkıntısının büyük bir sorun olduğunu söylemeliyiz.

Payday Çetesi suç hayatına geri döndü! Oyun Payday 2'nin devamı olarak sonrasında, yani soyguncuların yollarını ayırdıkları ve suç hayatlarını terk ettikleri ama yine de onları bu konuda motive eden bir şeylerin olduğu zamanın sonrasında geçiyor.



ÇETE NEW YORK'A TAŞINIYOR!

(Dallas, Chains, Wolf ve Hoxton) oyun genel olarak New York'da geçiyor. Oyundaki ilk görev "Kötülük Asla Uyumaz" adlı yer ile başlıyor. Payday Çetesi şimdi ise erken elde ettikleri emekli hayatlarından uyandıran tehditle yüzleşmek için bir kez daha bir araya geliyorlar. Ekip, bu yeni tehdidi belirleyip onu alt etmek için Washington DC'deki köklerini ardında bırakıp New York'a taşıyor.

PAYDAY 3 OYNANIŞ

Payday 3'te genel oynanış ve çatışma yönü, önceki oyunla oldukça benzer yapıda görünüyor. Tek oyunculu veya dört oyuncuya kadar co-op modunda soygunlar planlıyor ve bunları mükemmel bir şekilde gerçekleştirmeye çalışıyorsunuz. Soyguna yaklaşımınızı belirleme özgürlüğü öncekilerde olduğu gibi tamamen size veriliyor.





Gizli olmayı ya da silahla saldırmayı, rehineri serbest bırakmayı ya da onları piyon olarak tutmayı seçebilir ve görevi tek başınıza ya da arkadaşlarınızla birlikte üstlenebilirsiniz.



Gizlilik mekanikleri

Payday'in gizlilik mekaniğine gelen yenilikler pek çok açıdan hareket veya çatışmalardaki iyileştirmelerden bile daha önemli. Payday 2'de yalnızca en dirayetli ve elit oyuncuların tamamen sorunsuz geçen bir soygun yapma şansı vardı ve bir girişimde bulunmadan önce kasalardan geçmek için sessiz matkap gibi şeylerin kilidini açmanız, bunun için de uygun seviyeye gelmeniz gerekiyordu. Buna karşılık Payday 3, size gizlilik öğelerini anında destekleyecek yeni mekanikler sunuyor. Örneğin güvenlik görevlilerinin anahtar kartlarını ellerinden almak için maske takmadan yankesicilik yapabiliyor veya onları uzaklaştırmak için çevresel nesnelere kullanabiliyorsunuz.

Silahlı çatışma nasıl?

Payday 2 oyununa göre vuruş hissi daha iyi çatışma sırasında daha tatmin edici bir deneyim sunuyor. Çatışma sırasında rehineri baskın süresini uzatmak için takas edebilirsiniz ve canlı kalkan olarak kullanabilirsiniz.





Harita ve silah çeşitliliği

Görev ekranında, soygunun ana ayrıntılarını ve özelliklerini gösteren her görevin kısa bir açıklamasını içerir. Tüm görevler hikaye sırasına göre birbirini takip eder, ancak oyun bunları rastgele sırayla tamamlamanıza izin verir.

Silah çeşitliliği ise fena değil oyuna birincil silah olan taramalı ve ikincil silah olarak ise tabanca ile başlıyoruz soygun görevlerini tamamladıkça oradan kazandığımız para ile karaborsa kısmından silahları yükseltebiliyoruz veya yeni silahlar alabiliyoruz.



GRAFİKLER VE OPTİMİZASYON

Grafik olarak eski oyunlara göre gayet iyi iş çıkardığı söylenebilir. Şehrin atmosferi ve görevlerdeki mekan tasarım kalitesi olarak güzel gözüküyor. NPC çeşitliliği de var fakat yapay zeka olarak çok iyi iş çıkarıldığı söylenemez.

Payday 3 Unreal Engine 4 oyun motoru ile tasarlandığı için grafik kalitesi konusunda sıkıntı çekmiyor ama optimizasyon sıkıntıları oyuncular açısından can sıkıyor. Kimse soygun sırasında fps dropları ile karşılaşmak istemez! silahlar alabiliyoruz.

DEĞERLENDİRME

Payday oyunlarını değerli ve iyi kılan şey genelde DLC paketleridir. Ana görevler yapılması zevkli olsa da bu paketler oyunu içerik bakımından daha zengin ve eğlenceli hale getirir. Bana göre Payday 3 oyunu Payday 2 oyunundan grafik kalitesi hariç neredeyse aynı oyun, hatta Payday 2 DLC'leri gereği daha iyi oyun olduğu bile söylenebilir.

Oyunun fiyatını göz önünde bulundurursak daha iyisi olması gerektiğini düşünüyorum. Oyunu deneyimlemek istiyorsanız en mantıklı seçenek Game Pass üzerinden oynamak olur.

Geliştirici: Starbreeze Studios, Overkill Software
Yayıncı: Deep Silver, Plaion
Tür: Macera ve Nişancı
Çıkış tarihi: 21 Eylül 2023

5,5







Alaskan Road Truckers

Yazar: Ömer Faruk Aktaş

Alaskalı bir TIR şoförünün adrenalin dolu macerasına ortak olduğumuz Alaskan Road Truckers, 18 Ekim'de oyunseverlerle buluştu. Unutulmaz bir maceraya atıldığımız oyunda hayatta kalmak, zorlu Alaska coğrafyasında direksiyon sallamak kadar önemli... Gelin şimdi Alaskan Road Truckers'ın neler sunduğuna detaylıca göz atalım.

Polonyalı video oyun stüdyosu Road Studio tarafından geliştirilen ve Green Man Gaming Publishing Movie Games tarafından da yayımlanacak simülasyon, hayatta kalma ve macera oyunu Alaskan Road Truckers, 18 Ekim'de PlayStation 5, PlayStation 4, Microsoft Windows, Xbox X ve S Serisi, Xbox One platformlarına geldi.

Evet basit bir TIR simülasyonu ile karşınızda değiliz. Oyunumuz aynı zamanda Alaska gibi zorlu bir coğrafyada hayatta kalma ve vahşi doğada eşsiz bir macerayı da birleştiriyor. Benim gibi sizde Euro Truck Simulator 2'de araçtan insem de şöyle bir caddeyi turlasam demişsinizdir. İşte o oyun bu oyun.

Oyun çok şey yapmak istiyor acaba bunları ne kadar başarmış benim içinde büyük bir merak konusuydu. O halde şimdi biraz daha detaylara inelim.

ALASKA ÇOK MU SOĞUK KARDEŞ?

Tam bir meydan okuma... Kuzeyin soğuk ve sert ikliminde hayatta kalmak öyle kolay değil. Şimdi bir The Long Dark aramayın ama çorba pişirmeli, sıcaklığı ayarlamalı ve depoyu da fullemelisiniz!

Oyun karakter oluşturma ekranıyla bizleri karşılıyor. Sekiz karakterden sadece biri lansman öncesinde yer alıyor. Karakter üzerinde herhangi bir düzenleme yapamıyoruz. İsim verip oyuna geçiyoruz.

İş manajeri ablamızla ilk teslimat için anlaşılıyor. Hava güzel, tam bahar vakti. TIR'a geçiyorum. Çekici ile dorseyi birbirine bağlıyorum. Ve koltuğa şöyle bir yayılıyorum.



Radyo açık, yol güzel devam...Alaskan Road Truckers, Alaska'yı tamamen yürüyebileceğiniz bir TIR simülasyonu. Karakterinizi soğuğa karşı korumalı ve beslenmesine dikkat etmeniz gerekiyor. Oyun size Alaskalı bir şoförün karşılaşacağı zorlukları yaşatacak!

EVİM EVİM GÜZEL EVİM

Evim derken, büyük bir hangar bizi karşılıyor. Kapalı bir park alanımız, tatlı bir ofis. Kahvenizi çayınızı yapın hatta börek bile açın! Bir ev sıcaklığında olan merkez ofisimiz oyunun başında bizi karşılıyor. Envanterimizde yemek de buldurmamız gerekiyor. Yemek ihtiyacını birçok noktadan karşılayabiliyoruz. Hatta TIR'ımız da ufak bir buz dolabımız var.



ASFALT AĞLADI!

Elbette bir Euro Truck Simulator 2 deneyimi yok. Ancak Alaskan'ın sunduğu özellikler de onda yok. Kıyasa girmeden oyundaki TIR sürme mekaniklerinin geliştirilmeye ihtiyaç duyduğunu belirtmem gerekiyor. Değerlendirme kısmında yine detaylandırırım ama bu mekanikler denemeye değer!



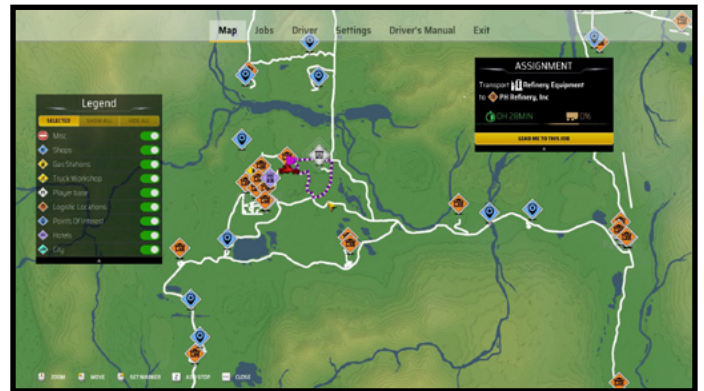
İlk oyunumda ana yoldan ara yola giren bir aracın kaza yaptığına şahit oldum. Ara ara da yollarda araç trafiği oluyor. Burada yapay zekanın da vasat olduğunu söylemem gerek.

İşimizi aldık yola koyulduk, her iş alımında belli bölgelerdeki NPC'ler aracılığıyla yapıyoruz. Bu iş sözleşmeleri, taşıdığınız yük de bulunduğunuz bölgeye göre değişiyor. Yükünüz hazır ancak karakterimiz acıktı. Hemen sağa çekiyoruz TIR'ı koltuğunun arka tarafına geçiyoruz. Mikrodalgada ısıttığımız yiyecekler ile karnımızı doyurup, biraz da kestirelim diyorsunuz. Kabinde yer alan yatağa uzanıp bir kaç saat kestirmek iyi gelir. Uyandıysanız artık yine koltuk arkasındaki dolabımızdan bir kaç aperatif yiyecek yiyebiliriz.

ALASKAN ROAD TRUCKERS İLE DÖRT MEVSİM

Oyunda dört mevsimi de yaşıyoruz. Sıcak havalarda dahi bir zorluk var. Aniden bastıran yağmur sonrasında sis... Kışın ise soğuk ayrı bir zorluk oluyor. Oyunda karakterinizin hayatta kalması donmamasına da bağlı. Bu konuda önlem almanız gerekiyor. Isıtıcıları çalıştırın ve TIR'ın dışına çıkmayın.

Harita oldukça geniş. Kuzeyden güneye keşfedebileceğiniz çok büyük bir alan var. Moteller, fabrikalar, depolar dahil onlarca keşfedilecek bölge...



Bazı binalara girip serbestçe dolaşabiliyorsunuz. Yol kenarlarındaki benzinliklerde etkileşim kurabileceğiniz NPC'ler de mevcut.

Kalp ve elma simge seti, oyuncunun sađlığını, gücünü ve yiyeceklerden elde edilen enerjiyi temsil eder.

Bir sürücü olarak gün içerisinde enerjinizi kaybeder ve yorulursunuz. Bu yapıdaki oyunda zaman normalden daha hızlı akacak, böylece enerjiniz daha hızla tükenecektir.

Mağazalar ve benzin istasyonlarından hem gıda hem de alet temin edebilirsiniz. Oyun başında zaten kabinde bir iki alet işinizi görecek. Geri kalanını da mağazalar veya benzin istasyonları gibi çeşitli yerlerden satın almanız gerekecek.

yeniden doldurmak dahil parça tamiri bile yapabiliyoruz. Bu konuda da öğretici mod size yardımcı olacaktır. Çok detaylı değil gözünüzü korkutmasın. Gayet iyi düşünülmüş detaylar!

Son olarak el frenini çekme ve ön cam sileceklerini, ışıkları ve daha fazlasını açmak için kamyonunuzun gösterge tablosuna da bakabiliyoruz. Bunların hepsi manuel. Ellerimiz ve ayaklarımızı görmek de TIR simülasyonu açısından güzel bir deneyim.



Benzin istasyonları da ETS 2'deki gibi değil. Önce yakıt için TIR'la yanaşıyorsunuz sonra pompayı alıp depoya yerleştiriyorsunuz. Bizzat bu işlemler oyunda simüle edilmiş durumda. Bir römork takmak ne kadar zor olabilir ki? Eğer öğretici kısım olmazsa oldukça zorlanacağımı itiraf etmem gerekiyor. Ama çok hoş bir mekanik olmuş. Römorku kilitleme, taşıyıcı bacaları kaldırma ve takma dahil olmak üzere bir römorkun nasıl bağlanacağı konusunda her şeyi yapabiliyoruz. Bu işlemi her defasında yapmamız gerekiyor. Başka işimiz de yok sanırım.

TIR'ımızı tamir etmek de ayrı bir işimiz olacak. Ön kısımda motor yağı veya soğutma suyunu

DOĞAL AFETLER!

Düşen ağaçlar, çığlar ve kayaların yollara düşmesi... Doğal afetleri sayarken yolda karşınıza çıkacak sürprizleri de es geçmemek gerekiyor.



Elbette bunları da TIR'dan aşağı inerek ve müdahale ederek çözeceksiniz veya yolunuzu değiştireceksiniz. Mesela yola düşen bir ağacı motorlu testereyle kaldıracamız.

Bu 'etkinlikler'le mücadele elbette mevsimsel gerçekleşecek.



Yoğun kar yağışına bir de çığ eklenince ne yapacağınız konusunda iki defa düşünmeniz gerekecek. Canlı ve her an sürprizlere açık bir dünya sizi bekliyor.

Lisans sistemi yine diğer TIR simülasyonlarında olduğu gibi Alaskan Road Truckers için de geçerli. Yeni yetenekler için lisanslar elde edecek ve karakterinizi geliştireceksiniz. Oyuncuların aradığı bir diğer özellikte elbette polis. Aşırı hız yaptığınızda veya bir kaza durumunda polis yanınıza yapışacak. Çeşitli yollarda polis devriyeleri yer alıyor ve polis noktaları da sizi bekliyor olacak.

Görevlilerin kamyonun kargosunu ve evraklarını, kurallara uygunluğunu sağlamak için inceleyebileceği kontrol noktaları da Alaskan Road Truckers'ı eşsiz bir yapıyor.



Alaska'nın yaban hayatı da görülmeye değer. Geliştiriciler henüz etkileşime girilmeyen geyik, kurt, ayı ve çeşitli kuş türlerine oyunda yer veriyor. Yürüyerek de keşfedeceğimiz bir dünya sizi bekliyor olacak.

DEĞERLENDİRME

Hayatta kalma veya TIR simülasyonu oyunlarına ilginiz varsa Alaskan Road Truckers, daha önce yaşamadığınız bir deneyim sunacak. Oyun; grafik, mekanik ve animasyon kalitesi açısından vasat bir noktada. Ancak bu konular da elden geçirilecek ve zamanla daha iyi bir noktaya gelecektir. Alaskan Road Truckers haritası çok büyük. Bu da içine eklenecek yeni şehir ve etkinliklerle daha da canlı olmasını sağlayacak.

Henüz fiyatı açıklanmadı, lansmanla birlikte güncelleme yaparım. Erken erişim için Green Man Gaming Publishing'e teşekkür ediyoruz.

Şimdilik sizi Kuzey ışıkları ile baş başa bırakıyorum.

Geliştirici: Road Studio

Yayıncı: Green Man Gaming

Publishing, Movie Games S.A.

Tür: Simülasyon ve Hayatta Kalma

Çıkış tarihi: 18 Eylül 2023



MORTAL



KOMBAT™



Mortal Kombat 1

Yazar: Boran Domaniç

'Get over hereee!!!' (Gel buraya!) NetherRealm Studios tarafından geliştirilip Warner Bros. tarafından yayınlanan Mortal Kombat ana serisinin 12. oyunuyla yeniden aramızda. Bilindiği üzere en eski ve ünlü dövüş oyunu serilerinden biri olan bu seriye birçok platformdan erişmek mümkün. Oyun; Windows, PlayStation 5, Xbox Series X/S ve Nintendo Switch için 19 Eylül 2023'te piyasaya sürüldü ve şimdiden olumlu olumsuz birçok yoruma maruz kaldı. O halde bir bakalım, neymiş bu ölümcül dövüş!

Herkes tehlikede, kurtarmak yine bize düştü... Mortal Kombat 11'in devamı olarak gelen Mortal Kombat 1'de Kum Saati'nin kontrolünü ele geçirip Zamanın Bekçisi rolünü üstlenen Liu Kang, yeni bir çağ başlatır. Uzun zaman boyunca devam eden barış, farklı farklı diyarlarda farklı düşüncelerin ve ideolojilerin gelişmesine yol açar. Bu fikir ayrılıkları diyarlar arasındaki gerilimi de etkiler. Yeni bir kötülüğün yükselişiyle Zamanın Bekçisi Liu Kang, yalnızca diyarların değil, yeni zaman çizgisinin ve gerçekliğin de tehlikede olduğunu fark eder ve buna engel olmak için harekete geçer.

KİMLERİ GÖRÜYORUM!

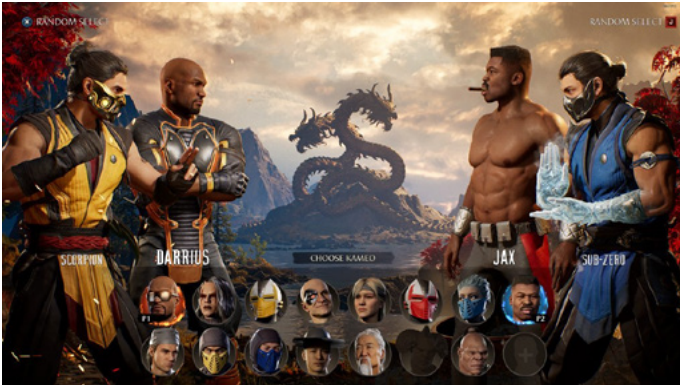
Oyunda artık göremediğimiz ve görmeyi çok özlediğimiz birçok karakter karşımıza yeniden çıkıyor. Daha önceki oyunlarda karşılaştığımız ve oynamaktan keyif aldığımız ancak bir önceki oyun/oyunlarda erişemediğimiz birçok karakter yeniden oynanabilir hale geldi. Hikaye modu boyunca bu yeni katılan karakterlerin hikayede bulunduğu yeri izlemek ve alternatif zamanlardaki halleriyle karşılaşmak o kadar heyecan verici ki insanın başından kalkası gelmiyor. Hikaye oldukça akıcı ilerliyor ve bu da oyun zevkini oldukça arttırıyor.



Birçok eski Mortal Kombat oyunundan tanıdığımız ve çok uzun zamandır görmediğimiz karakterlerle tekrardan oynayabilecek olmak büyük bir heyecan yaratmış gibi görünüyor ki oyunun dövüşçü setiyle ilgili oldukça pozitif geri bildirimler yağıyor diyebiliriz. Yalnız ufak bir not düşmek isterim ki Havik oynayabilmek için hikaye modunu tamamlamanız gerekiyor.

DESTEK GİBİ DESTEK, KADROYA BAK!

Seriye yeni eklenen bir özellik olarak karşımıza Kameo Dövüşçüler çıkıyor ve bence oldukça heyecan verici görünüyorlar. Asıl oynadığımız karaktere dövüş tarzlarına bağlı farklı yetenekler ekleyen bu karakterler basitçe söylemek gerekirse bizimle bir kombo oluşturuyor ve yer yer bizi korumak için, yer yer ise saldırılarıyla düşmanı kısırmak için bize



destek veriyor.

Diğer birçok dövüş oyununda gördüğümüz asist mekaniğiyle neredeyse aynı işliyor ve oldukça güzel adapte etmişler gibi görünüyor.

Bu destek karakterler bizim için birkaç ufak numara yapabilecek ve bu ek manevraların yardımıyla belki kombolarımızı uzatacağız belki de nefes alacak ufak bir fırsat yakalayacağız.

Bu Kameo'ların bazıları profil seviyemiz arttıkça açılıyor (Kung Lao, Motaro, Scorpion, Shujinko, Sub zero), yani biraz oyunun başında oturmak gerekiyor.



Kombat paketi DLC'si ile Ferra, Jhonny Cage, Khameleon, Mavado ve Tremor Kameo dövüşçülere ekleniyor ve seti tamamlamış oluyoruz.

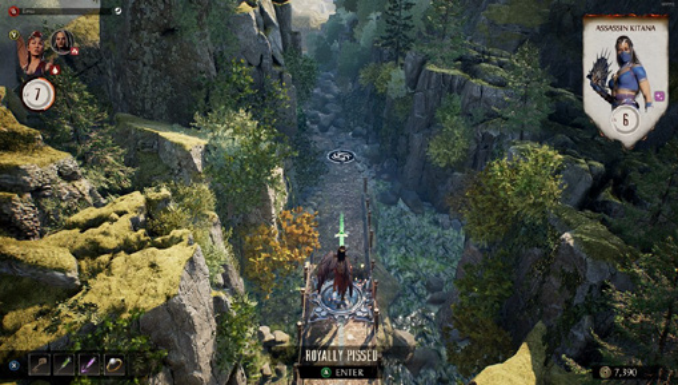
Dayak Pratiği, tokat alıştırması, tekmelere alışmak...

Oyunun oldukça başarılı bir öğretici modu var, kullanabileceğimiz basit komboları ve birçok önemli oyun mekaniğini basitten zora doğru ilerleyecek düzgün bir sıralamayla uzatmadan toparlamışlar. Ayrıca oyunun öğretici modunu tamamladıkça oyun içinde harcayabileceğimiz kaynak olan 'koin'den veriyor ki bu da oldukça güzel bir dokunuş.

Dilerseniz pratik modunda istediğiniz karakterle girdiğiniz komutları takip ederek pratik yapabilir ve elinizi oynadığınız karaktere veya farklı karakterlere alıştırebilirsiniz.

Oyunun normal zorluk derecesi, dövüş oyunlarına aşina olanlar için oldukça kolay. Bu yüzden özellikle bu tür oyunlarda az çok deneyimliyseniz zorluğu biraz yükseltmek oyun zevkinizi oldukça arttıracaktır. Eğer "Dövüş oyunlarından çok anlamam ben ya ama bu oyunu denemek istiyorum." diyorsanız sanırım normal zorluk derecesi sizin için en doğru seçenek olacaktır.

Çok oyunculu modunda ise birçok ikilinin şimdiden diğerlerine kıyasla daha güçlü olacağı ortada gibi görünüyor ama bu hem oyuna gelen güncellemelerle hem de yeni gelen ek



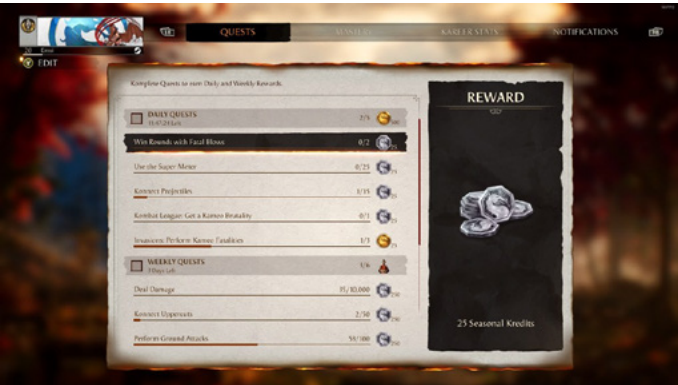
paketlerle düzenleneceğini umduğum bir konu. Bir eşleşme bulmak uzun sürmese de bilgisayarlarda bulunan yükleme ekranlarının uzunluğu sorunu hala keyif kaçırıyor.

YENİ OYUN MODU: İSTİLA!

Bu oyun modunda harita üzerinden ilerleyerek Mortal Kombat oynamaya devam ediyoruz. Ancak tıpkı Pokemon'da olduğu gibi bazı saldırılar ötekilere karşı daha etkili. Örneğin kan, enerji kullananlara daha fazla vururken buz, ateş kullananlara daha fazla vuruyor. Dövüşlerden önce ve dövüş esnasında kullanabileceğimiz eşyalar da cabası. Bu modda olan bir eklenti de karakterimizin statlarını dengeleyebilmemiz ve ilerleyiş boyunca karakterimizin güçlenmesi.

BU KADAR PARAYLA NE YAPACAĞIM BEN?

Cevap basit, tabii ki Gacha!!! Rastgele eşyalar için kutu açacağız! Daha fazla altın için yapmamız gereken şey ise günlük ve haftalık görevleri takip etmek.



Buradan gelen altınları tabii ki yeniden herhangi bir karakterimize rastgele bir eşya veya renk açmak için kullanabileceğiz. Ayrıca online maçlara girdiğinizde yine level ve gacha currency kazanmaya devam ettiriyor!

HANI BRUTALİTY, HANI ÖZEL KOSTÜMLER?

Geliştirmek istediğiniz karakteri daha fazla oynayarak karakterin taunt - brutality veya eşyalarını açabilirsiniz böylece dövüşünüzü özelleştirmek için daha farklı ekipmanlara erişebilirsiniz. Aynı sistem Kameo dövüşçüler için de geçerli ve bu karakterleri oynadıkça bu karakterin özel kozmetiklerine erişme şansımız oluyor.



Ortama bak ya, vay be!

Dövüülen alanların çeşitliliği ve ambiyans her zamanki kalitesini korurken özellikle yüz ifadelerine fazlaca özen gösterdiklerini vurgulamak için sanırım bunu sergilemekten çekinmemişler diyebiliriz. Kasvetli ormanlar, lüks bir villanın oturma odası, karanlık bir zindan ve çok daha fazlası... Birbirinden farklı ve etkileyici dizayna sahip bir sürü arenanın ve yapılan saldırıların görsel, işitsel efektleri oldukça kaliteli.

Ancak özellikle karakterlerin dövüş esnasındaki etkileşimlerine harcanan emek gerçekten karşılığını bulmuş ve birini öldüresiye dövdüğünüzü hissettirmek konusunda oldukça başarılı olmuşlar. Sinematik sahnelerdeki seslendirme ve ambiyans müzikleri oldukça başarılı ve oyunun atmosferini pozitif şekilde etkilediklerini söyleyebiliriz.



Oyunda fps problemi yaşanmıyor ancak dövüşlerden önce ve sonralardaki sinematik sahneler genelde 30 fps olduğundan geçişlerde anlık donmalar yaşanabiliyor. Ayrıca söylemeden geçemeyeceğim bir ayrıntı olarak hareket listesine erişmenin kolaylığı oyunu çok daha oynanabilir kılıyor, bir ekran veya menü beklemeden hızlıca erişilebilir olması oldukça kullanışlı oluyor inanın, özellikle de pratik yaparken.

DEĞERLENDİRME

Oyun oldukça keyifli ve bir dövüş oyunundan, özellikle de Mortal Kombat'tan beklenen şeyi fazlasıyla karşılıyor, kırılan kemikler, bol bol kan ve acıdan çığlık atan dövüşçüler. Karakter dizaynları ve görsel tasarımlar oldukça ilgi çekici ve insan gözünü arka plandan alamıyor.

Geri gelen veya görüntüsü/stili değişen karakterlerin durumunu hikaye modunda oldukça net anlamak mümkün. Güncel senaryo oldukça keyifli bir şekilde işlenmiş ve farklılıklar göze var olanı bozmaktan ziyade oldukça güzel düşünülmüş, güzel dokunuşlar olduğu hissini veriyor ki bu da oldukça güzel bir his çünkü bazı değişimler suratta buruk bir ifade bırakır ancak bu sefer öyle olmamış diyebiliriz.

Dövüş oyunlarından zevk alıyorsanız kesinlikle doyurucu bir deneyim.

Ufak tefek bazı gözünüze çarpacak pürüzler dışında oldukça keyifli zaman geçirebileceğiniz bir oyun, ayrıca hırslı bir oyuncuysanız da sizi körükleyebilecek şeyleri içinde barındıran güzel bir yapım olmuş.

Geliştirici: *NetherRealm Studios, Shiver Entertainment, QLOC, Saber Interactive*

Yayıncı: *Warner Bros. Interactive Entertainment*

Tür: *Dövüş*

Çıkış tarihi: *19 Eylül 2023*

7,5



Payday 2

Yazar: Tuana Seda Hürmen

2011 yılında tanıştığımız Payday serisi, 2013 yılında ikinci oyunu Payday 2 ile dönemin epey popüler oyun türlerinden biri olan çok oyunculu türün eğlenceli bir örneği olarak karşımıza çıktı. Havalı maskeleri olan bir çetenin soygunlarını yönettiğimiz bu oyun serisi, oyuncular tarafından hala ilgi görüyor.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizleri 10 sene öncesine götürüyor ve arkadaşlarınızla sizlere banka soyma deneyimini en eğlenceli şekilde yaşatan Payday 2'yi tanıtıyorum.

İsveçli oyun stüdyosu Grin, 2009 yılında iflas edince Grin'in kurucuları aynı sene Overkill Software firmasını kurdu. 2011 yılında ilk Payday oyunu olan Payday: The Heist oyununu çıkarttılar. 2012 yılına gelindiğinde Brothers: A Tale of Two Sons'ı geliştiren ve Dead by Daylight'ı yayımlayan bir başka İsveç stüdyosu Starbreeze, Overkill'i bünyesine kattı.

OVERKILL'İN PAYDAY SEVDASI

Overkill, Payday dışında hiçbir oyun geliştirmede ve Starbreeze, üst üste çıkan başarısız oyunların ardından finansal sıkıntı içine girdi. İşin ilginç yanı, iki oyun stüdyosunun ortak özelliklerinden biri genel olarak yüksek puan almayan oyunlar yapmak

diyebiliriz. Payday 3, kendisinden önceki oyun gibi büyüsunü yaparak bir hit olup yayımcısını ve geliştiricisini kurtarabilecek mi, göreceğiz.

PAYDAY'İN HİKAYESİ VAR MI?

Evet, var. Payday'in bir hikayesi hatta lore'u bile mevcut, ancak oyun içinde çok önemli değil. Payday: The Heist'tan tanıdığımız ekip üyesi Hoxton, New York'ta tutuklandığı için yerine öbür ekip üyelerinden Dallas'ın kardeşi Houston geçer. Bu şekilde ekipte Dallas, Wolf, Chains ve Houston vardır. İlk oyundan iki sene sonra Washington D.C.'ye giden ekip, ekibin lideri Bain'in emirleriyle birbirinden farklı suçları yapmakla görevlendirilirler.



Hikayenin bundan sonrasında çetenin karşısına farklı farklı güçlü bağlantılar çıkar ve o bağlantıların görevlerini yaparlar. Bu görevler; banka soyma, uyuşturucu kaçırma, tetikçilik vb. görevlerdir.

ASIL ÖNEMLİ OLAN OYNANIŞ!

Payday 2 hikayesinden çok oynanışıyla ön plana çıkıyor. FPS bir oyun olan Payday 2'deki görevler hem gizli yapılabilir hem de silahlı çatışma olarak yapılabilir. Bu özelliğinin yanı sıra 4 kişilik olan ekibi isterseniz arkadaşlarınızla, isterseniz internetteki diğer oyuncularla veyahut tek başınıza da oynayabiliyorsunuz.

Her görevin kendine has bir oynanışı var ve oyuncu bunu görevin başında kendi istediği gibi seçebiliyor. Örneğin, banka soyma görevi için Bain'in kendi önerdiği plana uymak mümkün iken kendi seçtiğiniz plan ile bankaya nereden gireceğiniz, anahtar kartını nerede kullanabileceğiniz, kameralara nereden erişebileceğiniz veya binanın hangi noktasından kaçacağınız gibi farklı farklı stratejiler kullanmak mümkün. Tabii silahları çıkarıp bankaya dalmak da mümkün.

Değinmeden geçmeyelim, takım üyelerinin teçhizatlarını ayarlamak, göreve uygun müziği seçmek de oyuncuya bırakılan unsurlardan.



Görevlerin, taktiklerin ve ekibin kişiselleştirilmesi ve oyuncuya birçok seçenek sunması görevleri farklı stratejilerle yeniden oynamaya itiyor.

Göreve girildiğinde, maskenizi takmadığınız sürece sivil olarak gezerek gözlem yapmak mümkün. Ancak maskeyi bir kez taktınız mı geri dönüşü yok. Fark edilir fark edilmez önce görevliler saldırıya geçiyor ve eğer zamanında telsizlerine cevap vermezseniz veyahut biri alarma basarsa bu sefer de özel harekât timi peşinize düşüyor.

Hayali bir Washington D.C. haritasından soygun görevlerini seçerek göreve giriş yapabiliyorsunuz. Her görevin kendine özgü bir zorluk seviyesi mevcut ve bu görevler zorlaştıkça oyuncuya daha çok deneyim ve para kazandırıyor. Deneyim kazandıkça karakterimizin ün seviyesi artıyor ve bu deneyimlerle seçilebilir 5 karakterin beceri ağacındaki özellikleri açmak için kullanılabilir.





Beceri ağacı bir yana, her soygun görevi sonrası oyuncuya 3 kart sunulur ve bu kartlar bonus olarak oyuncuya geri döner. Bu bonuslar; silah aparatları, para, deneyim veya yepyeni bir maske olarak envaiçeşittir.

KENDİNE HAS AMA YETERSİZ BİR TARZI OLAN PAYDAY

Genel olarak bakıldığında Payday 2'nin kendisine has solgun ve mavi ağırlıklı bir teması olduğunu söylemek mümkün. Maskelere ve ekip üyelerine özenildiğini kişiselleştirmenin çeşitliliğinden anlıyoruz. Sonuç olarak Payday'i Payday yapan unsurlardan bir tanesi ekip üyelerinin maskeleri ve bu yüzdendir ki oyunda birbirinden farklı eğlenceli maskeler mevcut.

Görev öncesi ana ekrandaki harita ve planlamalar oldukça gerçekçi. Ancak oyun içine gelindiğinde gölgeler, binalar ve geri kalan karakterlerin yüzleri günümüz için (hatta bence zamanı için bile) eski duruyor.

Müzikleri ise hala dinlemesi çok eğlenceli. İnsanı gaza getiren bir müzik listesi var ve bu her görevden önce oyuncunun dileğine göre değiştirilebiliyor.

Gelen eleştiriler ve oyun içi ödeme hatası Payday 2, eleştirilenler tarafından harika bir oyun olarak nitelendirilmese bile eğlenceli bir oyun olarak değerlendirildi. Eleştirilenler; çok oyunculu mekaniklerini, oyunun rastgele çıkan elementlerini ve kişiselleştirme imkanlarını överken yapay zekanın, kontrollerin ve grafiklerin kötü olduğu kanısına vardılar.

Bu eleştirmelerin yanı sıra bir de Overkill stüdyosu, başına dert açacak bir karar aldı. 2015 yılında ikincisi düzenlenen Crimefest etkinliğinde oyundaki kasalardan silahların geliştirebileceği kartlar çıkacağını, ancak bu kasaları açmak için gerekli olan matkabın ekstra bir ücretle satılacağını açıkladı. Bu durum doğal olarak Payday 2'nin "pay to win" dediğimiz oyuncunun para vererek oyun içindeki avantajını artırdığı sisteme geçişi olarak görüldü ve eleştirildi.



Bunun dışında "Completely Overkill Pack" adındaki ek pakete sahip olan oyuncuların diğer 7 ek pakete ücretsiz ulaşabileceklerini söylemeleri de oldukça tepki çekti.

Değınmek isterim ki Payday 2'yi saatlerce oynamış biri olarak, Payday 2'nin aynı Sims 4 gibi ek paketsiz oldukça sıkıcı olduğunu düşünüyorum. Ancak her ek paketi almak zorunda kalmak, benim için oyunu parça parça satmaya benziyor. Öyle ki, şu anda Steam'den Payday 2'yi bütün paketleriyle beraber almak için oyunun kendisinin 13 katı bir miktar ödemeniz gerekiyor.

Dönemin eğlencesi ve Payday furyası Payday 2, ne kadar oyun içi ödemelerle içerik sunmasından ötürü çoğu oyuncuyu bıktırsa da bu ününü gölgeleyemedi. Öyle ki, Ocak 2023 verilerine göre Payday 2 toplamda 40 milyon satmış durumda. 10 senelik bir oyun olmasına rağmen hala eğlendirebiliyor olmasından ve özellikle Payday 3 gibi sadece online oynanış sunmamasından (dolayısıyla sunucu sorunu yaşanmıyor) hala daha çoğu oyuncunun tercihi Payday 2'den yana. Payday 2'yi, Steam, Epic Games, Nintendo Switch, PS4, Xbox One platformlarından oynamak mümkün.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde Payday 2'yi tanıttığım için mutluluk duyuyorum ve Payday 3 bekleme sırasına giriyorum. Herkese iyi soygunlar!





RÖPORTAJ

Röportaj: Aylin Güvenkaya

Compass of the Destiny: İstanbul, Ronin: Two Souls ve South of the Circle oyun müzikleri ile oyunseverlerin tanıdığı medya bestecisi ve orkestra şefi Yağız Oral, sanat yolculuğunu ve deneyimlerini Oyun Günlüğü'ne anlattı.

Aylin - Öncelikle biraz kendinizden bahsedebilir misiniz?

Yağız Oral - Merhabalar Oyun Günlüğü ailesi, öncelikle derginizde bana ve çalışmalarına yer verdiğiniz için teşekkür ederim. İsmim Yağız Oral, ben bir medya bestecisi ve orkestra şefiyim. Medya besteciliğini detaylandırmak gerekirse film, oyun ve reklam projelerine



Yağız Oral

müzikler yazıyor gerektiği durumda ses tasarımlarını yapıyorum. Bununla beraber, Agora Senfoni Orkestrası adında ve 2017 yılından beri aktif olarak konserler veren bir orkestranın kurucu şefiyim.

Aylin - Oyun müzikleri yapmaya nasıl başladınız?

Yağız Oral - Oyun müzikleri yapmaya başlamam medya besteciliğine girmemle beraber oldu diyebilirim en kısa özetle. Ancak tabii ki diğer tüm çalıştığım alanlardan farklı olarak oyunlar benim için çok daha özel bir yerdedir. Öyle ki kendi kişisel zamanımda da çok sık oyun oynadığım için bu sektör bana kendimi daha çok keşfetme alanı tanıdı her zaman. Hikayeleri, oynanışları, müzikleri derken defalarca kez oynadığım birçok oyun vardır. Oyun müziği bestelemeye başladığım ve bu sektöre bir müzisyen olarak adım attığım ilk proje ise yapımcısı M11 Studio'nun olduğu Ronin: Two Souls oyunu olmuştur.

Aylin - Sizce en iyi oyun müziği hangisi?

Yağız Oral - Bu soruya net bir cevap verebilmek benim için çok zor olurdu doğrusu. Çünkü yukarıda da bahsettiğim gibi sadece müzikleri

için defalarca oynadığım oyunlar mevcut. Haliyle bu noktada "en iyi" oyun müziğini seçmek benim için neredeyse imkansız oluyor. Ancak hem dinlerken hem de oynanışın içerisinde duyarak çok etkilendiğim ve bana ilham kaynağı olan birkaç oyunu verebilirim buna cevap olarak; The Elder Scrolls V: Skyrim, Ori and the Will of the Wisps ve Uncharted serisi diyebilirim.

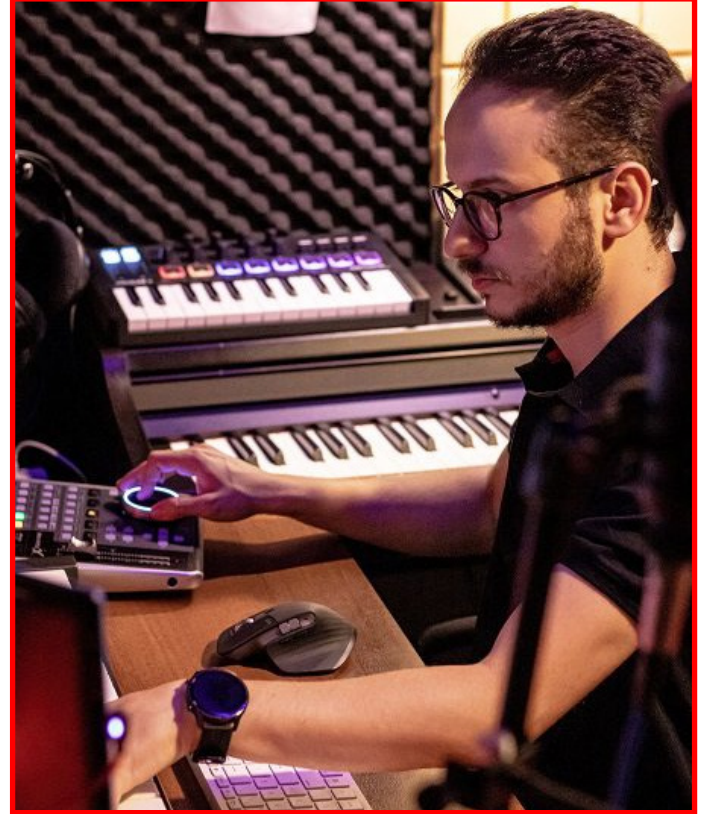
Aylin - Oyun müziği bestelemek nasıl bir süreç? Müzik bestelerken ilham kaynaklarınız nelerdir?

Yağız Oral - Oyun müziği bestelemek aslında diğer tüm medya müziği türlerine benzer özellikler taşıyıp onların sürecinden geçiyor olsa da kendi dinamikleri ve zorlukları olan özel bir çalışma alanı. Tabii ki her medya türünde olduğu gibi görüntüyle beraber çalışmak durumundasınız ve size referans olacak bir şeylerin üzerinden gitmeniz gerekiyor. Müziğin içerisinde hangi enstrümanların kullanılacağı, yapısı ve uzunluğu gibi konulara karar verilip, besteleme ve prodükte etme aşamasına geçiliyor en özet haliyle. Ancak diğer medya türlerinden ayrıldığı en büyük özelliği müziklerin oyunun kendisinin canlı ve interaktif bir parçası olması diyebilirim. Bu noktada oyunu oynayan oyuncuyu düşünerek, onu hikayede nasıl tutacağınızı ama bunu yaparken oyunun atmosferinden ve oynanış temposundan kopmamayı planlamanız gerekiyor. Bu bağlamda müzik, video oyunlarında oyuncu için oynanış veya grafikler kadar etkili diyebilirim.

Aylin - Oyun müziği bestelerken karşılaştığınız en büyük teknik zorluklar nelerdi ve bu zorlukları nasıl aştınız?

Yağız Oral - Oyun müziklerinde karşılaştığım en büyük zorluk oyunun temposu ve kendi içindeki hikaye dengesini farklı koşullarda oyuncuya aktarabilmek olmuştur. Bir video oyunun içerisinde oyuncunun kontrolünde gelişen pek çok farklı seviye ve oynanış dinamiği oluyor. Burada müziğin çok işlevsel çalışabiliyor olması gerekiyor. Oyuncu kendi oyun deneyimi sırasında müziği eksik veya daha kötüsü gereksiz fazla hissedebilir.

Burada bu dengeyi çok iyi korumak gerekiyor. Bu ve benzeri zorlukları ise aşmanın en kilit yönteminin bir oyuncu gibi düşünmek olduğuna inanıyorum. Zaten kişisel hayatımda da buna mesai harcadığım için bir oyun projesinde çalıştığımda hem oynanış hem de müzikal olarak oyunu denemeye ve tam sürümüne çıktığında bu deneyimin nasıl hissettireceğini öngörmeye gayret ediyorum.



Aylin - Bugüne kadar katkıda bulunduğunuz oyunlar arasında en sevdiğiniz veya özel bir bağ hissettiğiniz proje hangisiydi?

Yağız Oral - İlk oyun projem olduğu için Ronin: Two Souls benim için özel bir yere sahip oldu her zaman. Oyunun çıkışının ardından dijital platformlarda yerini alan oyun müzikleri ile ilgili çok güzel yorumlar ve dönütler aldım yılları içerisinde. Bu da beni motive ediyor daha kaliteli işler yapmak için şevklendiriyor. Bununla beraber müziğimle katkıda bulunduğum oyunlar içerisinde özel bir bağ kurduğum oyun ise South of the Circle diyebilirim.

Aylin - Oyun müziği bestelerken oyunun teması ve hikayesi hakkında bir mesaj verme amacınız var mı?

Yağız Oral - Aslında bu sorunun cevabına önceki sorularda birkaç yerde bahsederek yer vermiş olduk. Oyun müziğinin en temel işlevlerinden biri de hikaye ve temayı doğru şekilde hissetmemize yardımcı olmaktır. Dolayısıyla Stingers gibi oyun içinde geri bildirim vermek için tasarladığınız müzikler haricinde oyunun içerisinde geçen her çeşit müzik oyunun dünyasıyla, atmosferiyle ve hikaye akışı ile bağlantılı olmalıdır.

Aylin - "South Of the Circle" gibi oyunların müziğini bestelerken, oyunun konum ve atmosferine uygun bir müzik tarzı oluşturmak için nasıl bir yaklaşım izlediniz?

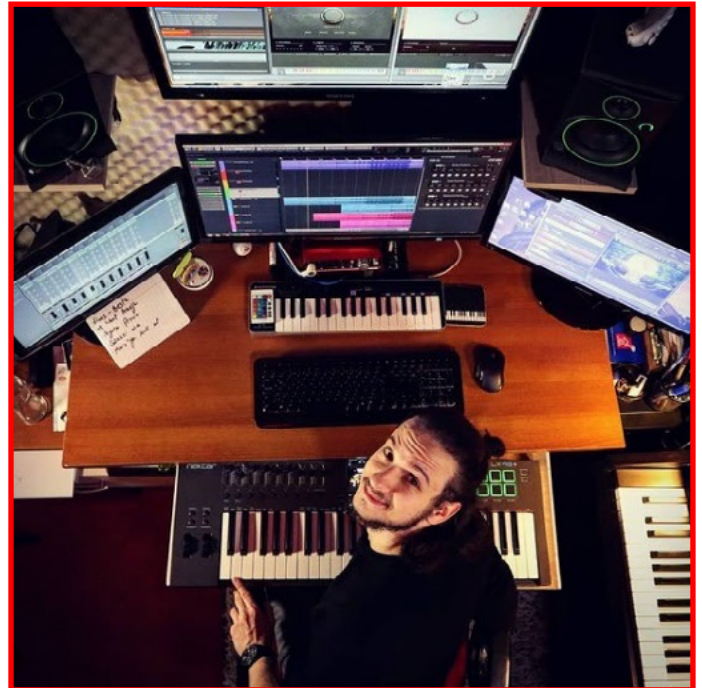
Yağız Oral - South of the Circle benim için en başta hikayesi ve bu hikayeyi anlatış biçimi dolayısıyla beni çok etkilemişti. Oyunun atmosferi çok özel ve karakterlerin yüzleştiği durumları hissiyat açısından müzikle çok güzel desteklemek gerekiyor. Bu noktada oyununkiyle örtüşen, benzer atmosferlere sahip film ve oyunları araştırdım. Müziklerini Ed Critchley'in yaptığı bu oyunda çok başarılı bir müzik-oyun ilişkisi vardı. Ben de kendi müzikal dilimle bu yapıma bir katkıda bulunmaktan çok keyif aldım.

Aylin - Oyun müziği bestelemeye başlamadan önce, nasıl bir araştırma ve hazırlık süreci izliyorsunuz?

Yağız Oral - Oyun müziği bestelemeyen ilk etapta oynanış ile ilgili bir test demosu edinmek için yapımcılarla konuşurum. Bu demoda oynayarak notlar almayı ve müziği oynanış sırasında hayal etmeyi daha sağlıklı buluyorum. Tabii her oyun için bu süreç geçerli değil, bazen projelerde demo çıkmadan önce de müzik ve ses tarafına girilebiliyor. Bu noktada ise oyunla ilgili hikaye, konsept çizimler ve karakter motivasyonları gibi konuda elimden geldiğince bilgi edinmeye çalışıyorum. Teknik olarak da süre ve tür gibi dinamikleri detaylandırdığımda müzik ve ses için çalışmaya başlayabiliyorum.

Aylin - Müzik yapımcılığı ya da orkestra şefi gibi kariyer yollarını takip etmek isteyen gençlere ne gibi tavsiyelerde bulunursunuz? Elbette bunun yanında oyun müziğini bir meslek olarak yapmak isteyen arkadaşlarımıza neler önerirsiniz?

Yağız Oral - Müzik yapımcılığı veya orkestra şefliği, eğer gerçekten bu işe tutku ile yaklaşıyorsan bir anlam kazanan alanlar. Kendi içinde pek bir saati ve ya düzeni olmadığı için bu işi severek yapmazsanız sizi soğutabilecek ve düzgün ürün çıkartmayacak bir alan ayrıca. Dolayısıyla bu yola girmek isteyen genç meslektaşlarıma en büyük tavsiyem bu müzikal yolculuklarında kendilerine sürekli beslemeleri. Bir şeylerden ilham almadan, heyecan duymadan sürekli yeni bir şeyler üretmek, veya yaratıcı olarak çözülmesi gereken sorunlara çözüm üretmek çok daha zor bir hale geliyor. Kendilerini geliştirmek için sürekli araştırma yapıp sektörde iş yapan pek çok farklı besteci veya ses tasarımcısı ile bir araya gelmeye çalışsınlar. Çünkü bizim işimiz biraz usta-çıkar ilişkisi barındıran bir iş. Son olarak ise kendilerini geliştirdiklerini düşündükleri ilk anda yaptıkları müzikleri kaliteli ve özenli bir şekilde insanlarla paylaşmak ve bu çalışmalarını daha çok insana ulaştırmak için yaymayı hedeflemek.



STÜDYOLAR VE ŞİRKETLER



CD Project Red

Yazar: Tayga Kaan Gümüş

Oyun sektörünün bu kadar az oyunla bu kadar popüler olan ve Avrupa'nın en önemli şirket unvanını Ubisoft'tan alabilen CD Project Red, geçmişinde korsan oyun satışı bile bulunduran bir hikayeye sahip. 1994 yılından beri hayatımızda bulunan bu firmayı gelin beraber tanıyalım.

İLK OYUN YAPMA TEŞEBBÜSÜ

1900'lerin sonlarında dönemin Polonya'sında, 2000'lerin başındaki korsan film satan Türkler gibi, korsan oyun satışıyla hayatını geçindiren Marcin Iwiński, dönemin değişen şartlarına uymak ve işleri bir adım daha öteye taşımak için arkadaşı Michał Kiciński ile CD Project firmasını 1994 yılında kurar. Daha sonradan ilk oyun yapımı denemesine kadar firma ne zirveyi görür ne de dibi. Firma yerelleştirme çalışmalarıyla dışarıdan getirdiği oyunları Polonya'da yayınladığı ilk zamanlarından sonra Interplay ile yaptığı kârlı ama riskli işten sonra daha önce ulaşamadığı bir seviyeyi görür. Bu anlaşma itibarıyla yayınladıkları Baldur's Gate oyunu ile moralleri zirveyi gören Marcin ve Michał, Baldur's Gate'in devam oyununu yayınlamak adına oyunu görmeye Interplay davetiyle Amerika'ya gittikten sonra moralleri oyunun PC sürümü geliştirilmeyeceğinden çöker. Bunun sebebi Polonya'da o zamanlarda

konsol oyunculuğun olmamasıdır. Bunun üzerine, Interplay'in de teklifiyle, oyunun PC sürümünü CD Project geliştirmeye karar verir. Lakin ilerleyen zamanlarda kendi durumları kötüye giden Interplay, oyunu ve PC sürümünü iptal eder. Ancak bir kere bu işe girdiklerinden Marcin ve Michał geri dönmek istemezler ve artık oyun yapma işine tam manasıyla girerler. Bu işte ya zirveyi ya da dibi görecekler!

WITCHER'IN DOĞUŞU

Bu kafayla oyun geliştirme işine giren CD Project, ilk iş olarak oyun sektöründe deneyimli olan Polonyalıları ekibine katar. Daha sonra ise Polonyalı oyuncuların ne tarz oyunlar oynadıklarını araştırırlar. Polonyalı oyuncuların o dönemlerde Baldur's Gate tarzı oyunlar oynamasından ötürü, başta oyun için evren yaratmak ile uğraşmamak adına, lise zamanlarında okudukları, Doğu Avrupa'nın Tolstoy'u olarak bilinen Andrzej Sapkowski'nin Witcher kitap serisinin oyun haklarını almak isterler. Daha önce de Witcher için oyun yapılmak istenmiş ancak oyun hiç gün yüzü görme şansına sahip olamamıştı. Bu sebepten dolayıdır ki serinin yaratıcısı Andrzej Sapkowski CD Project'ten, Marcin'in isteğinin aksine, serinin oyun hakları için para ister. Anlaşma zor da olsa sağlanır (ancak Witcher'ın artan popülerliği sonrası yazar ve

firma arasında yine bir anlaşmazlık çıkar). İlk Witcher oyunu meşakkatli geliştirme süreci sonrası oyuncuların karşısına çıkar ve, özellikle Polonyalı oyuncularından, son derece olumlu geri dönüşler alır.

WITCHER 3'E DOĞRU

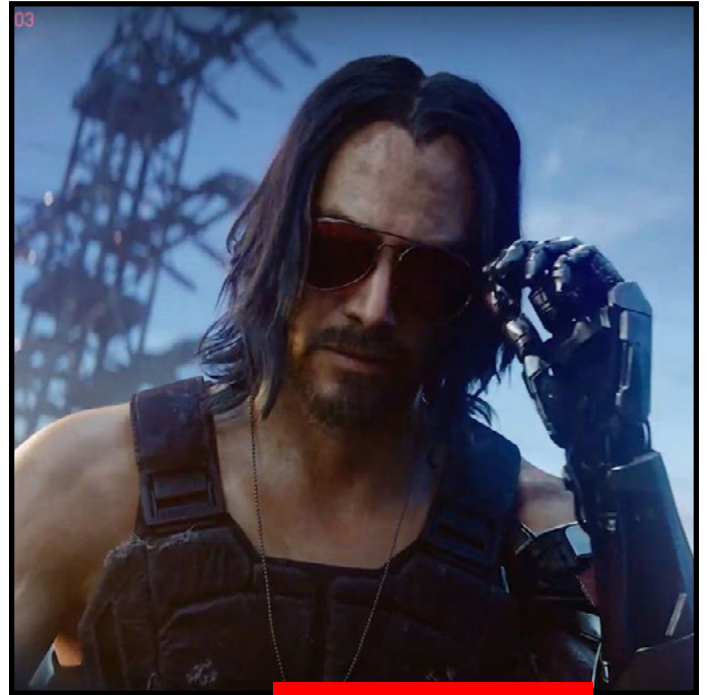
Araya giren ekonomik zorluklar sebebiyle planladıklarından daha az açık dünya serbestliği ve daha fazla çizgisellik sağlayan Witcher 2'nin piyasaya sunulması ve bu sayede dünya çapında CD Project Red'in tanınırlığının artması sonrası Witcher 3'ün geliştirilmesine başlanır. Aynı zamanda bu sıralarda, artık farklı evrenleri oyun dünyasına uyarlamayı kendine iş edinen firma, oyun tarihine adını farklı şekillerde yazdıracak Cyberpunk 2077 adlı bir başka CD Project Red oyununu duyurur. Witcher 3 geliştirme sürecinde oyun için evrenin hayranlarından oldukça destek alınır. Bu oyunla artık büyükler ligine girmek isteyen CD Project Red oyun için büyük vaatlerde bulunur. Bu vaatlerden bazılarını gerçekleştirilemediği ve konsol sürümleri neredeyse 1 yıl kadar toparlanamasa da bu oyun Witcher'ı marka yapan oyun olur.



The Witcher 3

CYBERPUNK 2077 VE SONRASI

Witcher 3 sonrası Witcher'ın yaratıcısı Andrew Sapkowski ile yaşanan kısa süreli sorun, yazara serinin oyun hakları için daha fazla para verilmesiyle halledilir. Aynı şekilde mobil piyasada da aktiflik gösteren firma, gündemde Cyberpunk 2077'nin daha fazla yer etmesiyle de beraber, Avrupa'nın en değerli firmalarından biri olarak Fransız menşeli ve yılların firması Ubisoft'u şimdiye kadar geliştirdiği 3 ana oyun ile geçer. Şimdiye kadar oyuncu toplulukları ile arasını oyunlarda uyguladığı fiyat politikası, Hearts of Stone ve Blood and Wine gibi genişletmeler ve birçok nedenle iyi tutan firma, daha sonradan anlaşılacağı üzere yarım yamalak geliştirme süreci geçiren, konsollarda kötüden bile kötü çalışan ve en önemlisi verdiği neredeyse hiçbir sözü tutamayan Cyberpunk

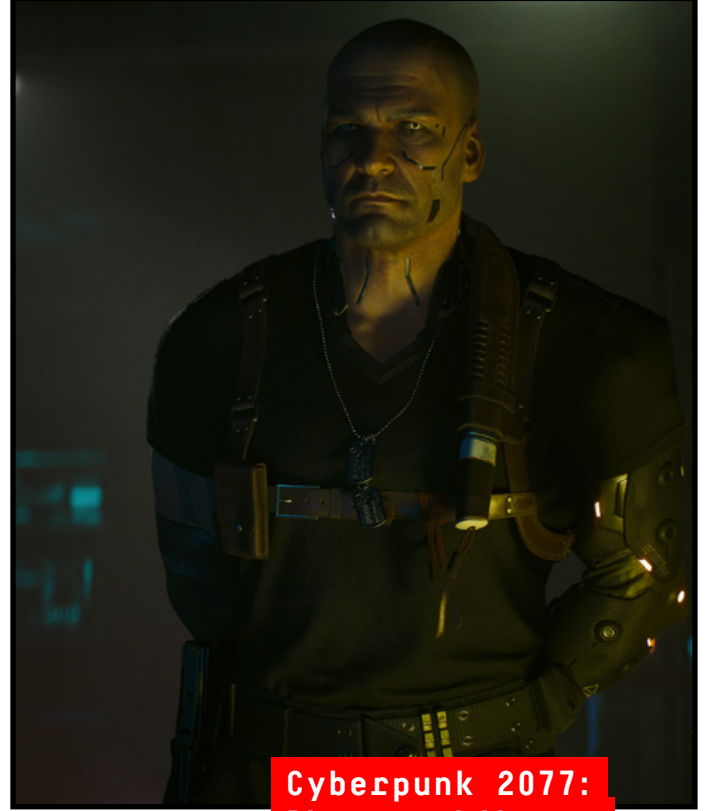


Cyberpunk 2077

2077 adlı oyunları sonrası oyuncu toplulukları ile arası bozuldu. Bu durumu düzeltmek için çok çalışan firma bir yerden sonra oyuncu toplulukları ile arasını belli bir nebze kadar düzeltmeyi başardı.

ŞİMDİLERDE CD PROJECT RED

Geçtiğimiz zamanlarda Cyberpunk 2077 için çıkardıkları Phantom Liberty adlı genişletmesiyle gündemde olan firma, oyunları dışında Steam benzeri GOG.com adlı bir dijital oyun yayınlama servisinin de sahibidir. Rockstar'ın politikasına benzer şekilde bir Witcher bir Cyberpunk geliştirmeye yönelik firma, şu sıralar artık Geralt'ın olmayacağı bilinen yeni bir Witcher üçlemesine çalışmakta. Oyunlarındaki fiyat performansı, dil çeşitliliği gibi iyisiyle ve konsol sürümlerindeki rezalet oyun sürümleri gibi kötüsüyle hayatımızda yeri olan ve olmaya da devam edecek firmayı bakalım ilerleyen günlerde ne karşılayacak? Bekleyelim ve görelim.



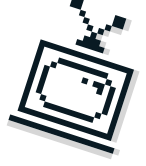
Cyberpunk 2077:
Phantom Liberty



Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

EYLÜL AYINDA OYUN DÜNYASINDA
NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 çıkış dönemi duyuruldu!

Uzun bir süredir geliştirme sorunlarıyla boğuşan aksiyon rol yapma oyunu Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2'nin, 2024 sonbaharında PC ve yeni nesil konsollarda çıkış yapması planlanıyor. Oyun Türkçe alt yazı ve arayüz desteğiyle çıkacak.



Korku oyunu Alone in the Dark, 2024'te çıkacak!

Geliştirici Pieces Interactive psikolojik korku oyunu Alone in the Dark'ı, Ekim ayında çok fazla oyun çıkacağı için rekabetten uzaklaştırarak ikinci defa erteledi. Oyunun yeni çıkış tarihi 16 Ocak 2024 olarak güncellendi.



Starfield çıktı!

Uzay temalı aksiyon rol yapma oyunu Starfield çıkışını gerçekleştirdi. Starfield, lansmanıyla bir milyon eş zamanlı oyuncu sayısına ulaşarak hızlı bir başlangıç yaptı. Oyun aynı zamanda Xbox'ta en çok oynanan, yeni nesil özel oyun oldu. Starfield, Xbox Series X|S ve PC'nin yanı sıra Xbox Game Pass'de ulaşılabilir durumda.



Final Fantasy 7: Rebirth çıkış tarihi açıklandı!

Cloud Strife ve arkadaşları kılıç ustası Sephiroth'u takip etmek için Gaia'nın geniş dünyasında yeni bir yolculuğa çıkıyor. Final Fantasy 7: Rebirth, 29 Şubat 2024'te PlayStation 5'e özel olarak çıkacak.



Helldivers 2, 2024 yılına ertelendi!

Bu yıl çıkması planlanan üçüncü şahıs nişancı oyunu Helldivers 2'nin, 8 Şubat 2024'e ertelendiği duyuruldu. Helldivers 2'de dört kişiye kadar kuracağınız ekibinizle galaktik barışı koruma rolünü üstleneceksiniz. Helldivers 2, PlayStation 5 ve PC için çıkacak.



Yeni bir Yüzüklerin Efendisi oyunu duyuruldu!

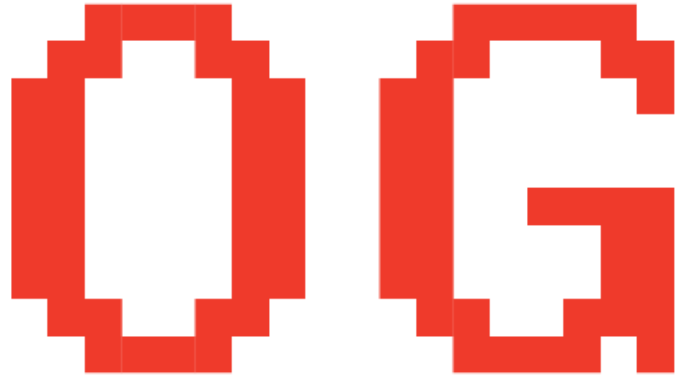
Weta Workshop tarafından geliştirilen yeni Yüzüklerin Efendisi oyunu Tales of the Shire adıyla duyuruldu. Konsept fragmanından yola çıkarak farklı bir Yüzüklerin Efendisi deneyimi sunacak olan Tales of the Shire, 2024 yılında PC ve konsollara gelecek.



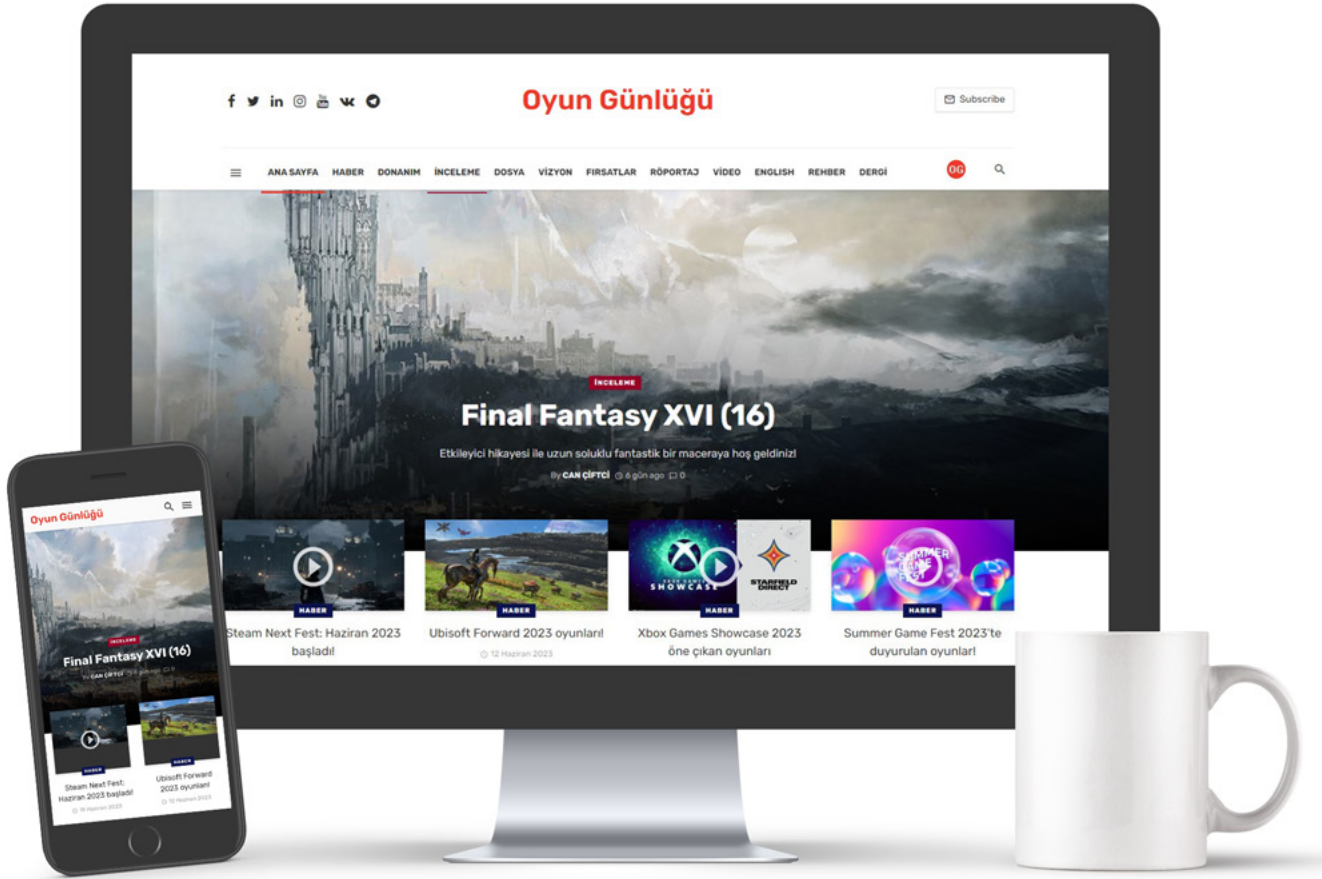
Lies of P çıktı!

Neowiz Games ve Round8 Studio tarafından geliştirilen soulslike oyunu Lies of P, PC ve konsollarda çıktı. Oyun lansmanı ile Xbox Game Pass'e eklendi. Şimdi bir kukla olarak kılıcınızı kuşanıp, Krat şehrindeki dehşetle yüzleşme zamanı.





◊ OYUN GÜNLÜĞÜ ◊



www.oyungunlugu.com

Bu dergideki yazılar ve görsel malzemeler
Oyun Günlüğü'nün yazılı izni alınmadan
kaynak gösterilse bile kullanılamaz.