

VENOM' A KARŐI İKİLİ MÜCADELE!

OYUN

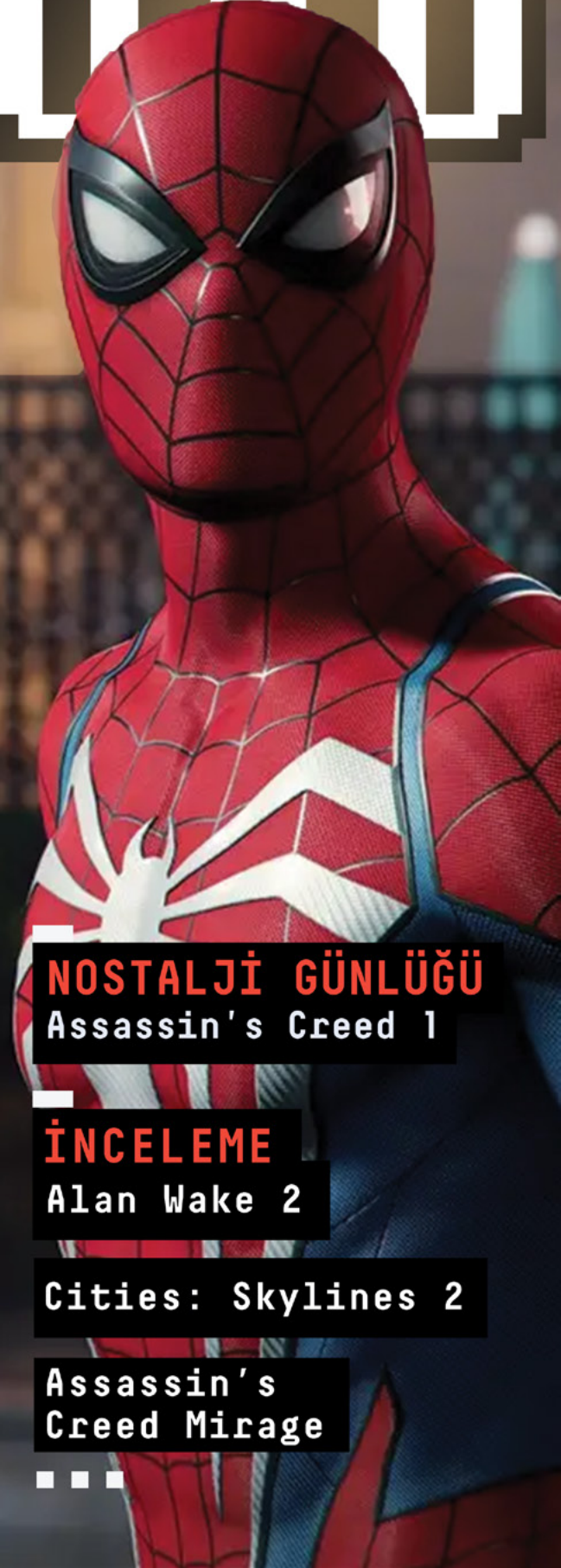
SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĐÜ!

11

KASIM 2023

GÜNLÜĐÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERĐİSİ



NOSTALJİ GÜNLÜĐÜ
Assassin's Creed 1

İNCELEME
Alan Wake 2

Cities: Skylines 2

Assassin's
Creed Mirage



İÇİNDEKİLER

İNCELEME

4 Marvel's Spider-Man 2

14 Alan Wake 2

18 Cities: Skylines 2

26 Assassin's Creed Mirage

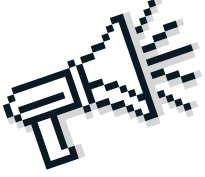
34 My Time at Sandrock

38 Lords of the Fallen

50

RÖPORTAJ

Planet Zoo 4 yaşında:
Geliştiriciler Oyun
Günlüğü'ne konuştu!



Nostalji Günlüğü

46 Assassin's Creed 1

KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Tuana Seda Hürmen

Can Çiftci

Bekir Ömer Uyanık

Ege Muslu

Özge Güzel

Berk Söğütlü



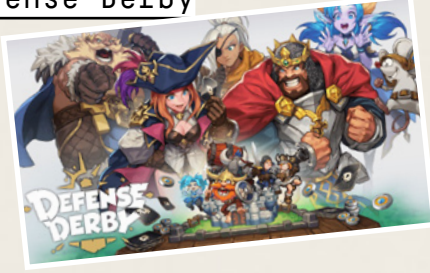
Neler oldu neler?

52 Haberler...

Mobil

56 Mobil oyun önerilerimiz!

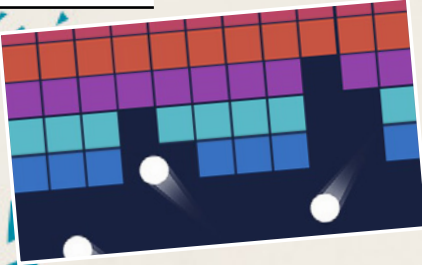
Defense Derby



Rocket League Sideswipe



Balls Crush



Otobüs Simulator: Ultimate



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoşgeldiniz

Sene sonuna gelirken güçlü yapımlarla dolu bir ayı daha geride bıraktık. Marvel's Spider-Man 2, Cities: Skylines 2 ve Alan Wake 2 gibi devam oyunlarının yanında Assassin's Creed Mirage ve Lords of the Fallen dahil altı oyun incelemesiyle karşınızdayız.

Bu ay dördüncü yıl dönümünü kutlayan Planet Zoo ekibinden üç geliştirici arkadaşımızla konuştuk.

Mirage'i karşılarken Nostalji Günlüğü'ne de serinin ilk oyununu almak istedik. Tuana bu ay Assassin's Creed 1 incelemesiyle karşınızda.

Bu sayımızda da yine geçen ayın öne çıkan haberlerini sizin için derledik ve öneri mobil oyunlarımızı paylaştık.

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

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş

İNCELEME

Marvel's Spider-Man 2

Yazar: Tuana Seda Hürmen



2020 yılında ara oyun olarak çıkan Marvel's Spider-Man: Miles Morales'in olaylarının üstünden yaklaşık bir sene geçmiştir. Peter Parker'ın, Miles Morales'in okulunda hoca olarak çalışmaya başladığı ilk gün Sandman şehre saldırır. İki Spider-Man, Sandman'ı durdurduktan sonra Peter Parker öğrencilerini saldırı sırasında bıraktığı için işinden kovulur ve Queens'te bulunan May Hala'nın evine döner. Tedavisi bulunmayan bir hastalığa sahip olan eski dostu Harry Osborn, iyileşmiş bir şekilde Peter'a ve MJ'ye sürpriz yapar. Ancak Kraven adındaki bir avcı, şehre süper kahraman avlamaya gelmiştir. Peter ve Miles hem Kraven hem de sonradan çıkacak olan Venom tehlikesiyle karşı karşıya kalırlar.

Hikayenin en spoilersız halinin bu olduğunu düşünüyorum. Hikaye genel anlamıyla tipik bir süper kahraman hikayesi olarak geçse bile hikaye sunumunun olağanüstülüğü sayesinde insanı etkiliyor. Karakterlerin yaşadıkları olaylar karşısında hissettiklerini rahatça görüyoruz ve olayların o ana kadar nasıl geliştiğini ince ince dokuyor bize Insomniac Games. Bu sayede hikayede herhangi bir boşluk bulunmuyor. Marvel's Spider-Man 2 hikayesinin iki tane kötü yanı olduğunu düşünüyorum.



İlki çok fazla tahmin edilebilir olup hikayenin sonunu oyunun en başından tahmin edebilmemiz. İkincisi ise ana odağını iki Spider-Man'e veren bir oyun için hikayenin fazlaca Peter odaklı olması. Oyun ilerledikçe Miles'in kendi hikayesi de işleniyor ancak genele bakıldığında Miles, Peter'ın hikayesindeki biri gibi hissettiriyor. Spoiler vermeden değinmek istediğim başka bir durum ise Insomniac Games'in çizgi romanlardan fazlaca esinlendiği. Marvel's Spider-Man 2, hikayesini filmlerden ziyade daha çok çizgi romanlardaki karakterlerden alıyor ve bazı karakterleri de kendince işliyor.



İLK OYUNU TEMEL ALAN OYNANIŞA BİR BAKALIM

Marvel's Spider-Man 2'nin genel anlamda oynanışı ilk oyununkiyile aynı ancak gelişen ve eklenen kısımlar da mevcut. Bunu iki Spider-Man, savaşlar, Simbiyot Peter ve gezinti olarak dört başlıkta ele alalım.

İki Spider-Man için farklı özellikler

Tanıttığından beridir Marvel's Spider-Man 2 ile ilgili en çok ön plana çıkan unsurlardan biri iki Spider-Man'ı de yönetebiliyor olmak. Miles'in ve Peter'ın kendilerine özgü yetenekleri var, örneğin Miles elektrik gücünü kullanırken Peter, ilk oyunda bir kostüm özelliği olan örümcek kollarını kullanıyor. Zaman içinde farklı özellikler de açılabilir ancak temel özellikleri bunlar. Özellik olarak ayrı hissettiriyorlar ancak temel özellikler sadece bunlar olduğu için ilk oyuna kıyasla, yani kostüme göre gelen özelliklerin artık olmadığı göz önünde bulundurulduğunda çeşitliliğin azaldığını söylemek zorundayım. Haliyle beceri geliştirme ekranında hem Miles'in hem Peter'ın hem de ikisinin ortak kullanabileceği beceriler bulunuyor. Ancak beceri dağıtımı konusunda sıkıntı yaşanabiliyor, örneğin hikayenin daha çok



Peter ile oynadığını düşündüğüm için çoğu becerileri ona verdim ama sonradan Miles'a geçtiğimde Peter'a kıyasla çok güçsüz kalmış oldu. Beceri geliştirme ekranı daha iyi tasarlanabilirdi, çünkü bu haliyle eşit bir dağılım yapmak çok zor.

Becerilerin yanı sıra iki Spider-Man için de ortak olan aygıt ve nitelik geliştirmeleri mevcut. Bunlar can artırma veya saldırı gücünü artırma, aygıtın kapasitesini artırmak gibi unsurlar. Bunları geliştirmek için açık dünyadaki çeşitli görevleri yaparak token biriktirmek gerekiyor. Değirmek istediğim bir başka konu kostümler. Kostümlerin artık kendilerine has özellikleri olmadığı için tamamen görsel unsurlar olarak kalıyorlar. Bu bir sorun olması bir yana, kostümlerin genel anlamda çok çirkin olduklarını maalesef söylemek zorundayım. Özellikle oyunun sonunda değiştiremediğimiz ve oyunun bize dayattığı kostümlerin felaket olduklarını düşünüyorum.



Savaş sistemi değişmiş mi?

Maalesef savaş sisteminin çok fazla değiştiğini söylemek zor. Marvel's Spider-Man 2, ilk oyundaki gibi saldırıdan kaçmanın ve doğru anda saldırı yapmanın ötesinde bir de karakterlere savuşturma yani parry özelliği getirmiş. İlk oyunun aksine her saldırıdan kaçmak mümkün olmuyor, bazılarını zamanını tutturarak savuşturmak ve geri saldırmak gerekiyor.

Bunun yanı sıra aygıt çeşitliliği de azaltılmış ve toplamda 4 adet aygıt var. Bu aygıtlar bazen patlayan ağ kullanmayı veya bir gruba atıldığında herkesi ağla bağlamayı sağlasa da kullanışlı değiller, hatta özellikle gizlilik görevlerinde hiç kullanmadım. Ancak aygıtları kullanmak kolaylaştırılmış çünkü R1 tuşuna basılı tutarak ve ekstra bir tuşa basarak ayrı bir ekran açmaya gerek kalmadan aygıtlar kullanılabilir.



Yukarıda bahsettiğim temel özellikler ise L1 tuşuna basılı tutarak ve ekstra bir tuşa basarak kullanılabilir. Aygıtların ve özelliklerin kullanıldıktan sonra tekrardan kullanılması için bir süre beklemek gerekiyor.

Savaş sistemi ilk oyuna kıyasla fazla değişmemiş olmasına rağmen ilk oyuna göre çok daha akıcı, hızlı ve eğlenceli. Oyun, birbirinden farklı düşman tiplerini durmadan üstünüze yağıyor ve bundan ötürü savaşlar hep çok akıcı ve heyecanlı geçiyor.

Görevlerin çoğu gizlilik unsurlarını en azından belli bir noktaya kadar destekliyor. Gizlilik esas alındığında bahsedebileceğimiz iki yeni unsur bulunmakta. Bunlardan ilki, destekleyen bir yüzeye ağ ipi atıp gizlilik sekansının alanında istediğiniz gibi gezebilmek. Bu ip görünmeden rahatça dolaşmanızı sağlıyor ve düşmanları istediğiniz yerde avlamanıza yardımcı oluyor. İkincisi, iki düşmanı birden tekte avlamak. Eskiden iki düşmanı birbirinden ayırıp teker teker avlamak gerekirdi ancak bu durum ortadan kalktığı için gizlilik sekansları daha eğlenceli. Özellikle ağ ipinde düşmanları çamaşır gibi asarken ben çok eğlenmişim. Son olarak Marvel's Spider-Man 2'nin boss savaşlarından bahsetmek gerekiyor. Boss savaşları birden fazla aşamadan oluşuyor ancak normal savaş sistemiyle karşılaştırıldığında çok bir farkları yok.



Boss'ların can barı mevcut ve bunu indirmek için zamanında savuşturma yapmak, açıklık bekleyince saldırmak ve çevreden yararlanmak gerekiyor. Boss'ların diğer düşmanlardan en büyük farkı can barlarının zor dolması ve vurdukları zaman çok fazla can götürmeleri diyebilirim. Genel anlamda zor değiller ancak uzun sürüyor bu savaşlar.

Simbiyot kostümlü Spider-Man!

Hikayenin bir kısmında Venom'un güçleri Peter'a geçtiği için karşımıza Simbiyot Spider-Man çıkıyor. Simbiyot Spider-Man, eski haline göre çok daha güçlü ve vahşi. Oynanış olarak karşımızdaki düşmanları yerden yere vurabiliyoruz veya uzanan sülük yapılı kollarla başlarına bela olabiliyoruz. Simbiyot Peter Parker'ın, örümcek kollu hali gibi özel saldırıları mevcut ve bu saldırılar normal halinden çok



Spider-Man 🕷️: alley oop on three?

daha sert hissettiriyor. Oynaması inanılmaz zevkli olmakla beraber becerilerini artırdıkça daha da güçlendiğini görmek ayrı bir zevk veriyor.

Venom olarak oynayabildiğimiz kısa bir sekans da bulunuyor oyunda. Simbiyot kostümlü Spider-Man'den katbekat güçlü olan Venom ile karşımızda kimse duramıyor. Venom'la kapışmadan önce böyle bir sekans yaşamak nasıl bir savaşa gireceğimizin de habercisi oluyor aslında.

Brooklyn, gezmeye uçarak geliyoruz!

Açılış sahnesinde yaşanan Sandman ile dövüş sahnesi, ilk oyunda olmayıp bu oyunda olan Brooklyn'de gerçekleşiyor. NYC ile arasında çok fazla mesafe olduğu için oynanışa inanılmaz bir damga vuran kanatlar eklenmiş, kahramanlarımız ağ kanatlarıyla uçarak mesafe katetebiliyorlar. Ağ kanatlarını kullanmak oldukça zevkli ve çevre tasarımında bulunan havalandırmalar ve rüzgarlar sayesinde hızınızı veya yüksekliğinizi koruyarak artırabiliyorsunuz.

Rüzgarların olduğu yerden süzülükçe belirli halkalardan geçip hızımızı artırabiliyoruz. Bu hızlanma ve süzülme durumu, önceki oyundan iki kat büyük olan bir harita için inanılmaz güzel bir eklenti olmuş.

Ağ atma daha da hızlanmış ancak temelde yine aynı. Ağ atmaya ek olarak kendinizi bir binaya tutturarak çember hareketiyle hız kazanıp fırlatabilirsiniz veya haritada bulunan sapan yerlerine giderek kendinizi iyice gererek fırlatabilirsiniz.

NEW YORK'TA SPİDER-MAN OLARAK YAPILACAK TONLA GÖREV VAR

Görevlerin temelinde savaşmak, gizlilik yapmak, eşya bulmak, kovalamaca ve mücadele yapmak bulunuyor. Ana hikayenin sunumunun çok iyi olduğundan yukarıda bahsettik. Ana görevler, içerik olarak birbirinden farklı olduğu için hiçbir şekilde aynı hissettirmiyor ve tekrara düşmüyor. Ana hikayenin görevlerinin çoğu oldukça sinematik olmasından ötürü örneğin kovalamaca yaparken film izliyormuşsunuz hissi veriyor ve tempoyu düşürmüyor.

Açıkçası iki Spider-Man yönetme fikrinin biraz harcandığını düşünüyorum. Çünkü genelde ana görevlerde bir Miles'ı bir de Peter'ı yönetiyoruz ancak ikisinin de olduğu görev sayısı çok az. Miles'ı ve Peter'ı bir arada ana görevlerde daha çok görmek isterdim.

Ana görevlerde bulunan ve özellikle MJ'yi kontrol ettiğimiz yayan görevler eskisine göre çok daha eğlenceli. MJ, elindeki silahıyla artık düşmanlardan kaçmak zorunda kalmıyor ve bu sayede akıcı tempo düşmüyor.





Açık dünyada yer alan toplanabilirler, fotoğraf çekilecek yerler ve yan görevler bulunuyor. Yan görevlerin sunumu ana görevler kadar iyi olmasa bile fazlasıyla iyi.

Genelde birkaç bölümden oluşan yan görevlerin bazıları Miles'a bazıları Peter'a özel, bazılarını da ikisi yapabiliyor. Örneğin sadece Miles'a özel olan bir bölümde müze soygununun arkasındakileri kovalarken Peter'a özel olan bir görevde Flame adındaki bir tarikatın eylemlerini önlemeye çalışıyoruz. Bu tarz hikayeli yan görevlerin dışında haritada Simbiyot yuvası temizlemek veya avcılarının üssünü basmak gibi bölgelere ait görevler mevcut.

Bunların yanı sıra uygulamadan gelen suç ihbarlarına gidip farklı farklı küçük görevler yapabiliyorsunuz ve bu görevlerden token toplayarak kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Bu görevlere gittiğinizde bazen diğer Spider-Man ile karşılaşabiliyorsunuz ve bu oldukça sevimli duruyor.

YENİ NESİL GRAFİKLER, GÖKDELENLER VE DİĞER MAHALLELER

Marvel's Spider-Man 2, grafiksel anlamda oldukça güzel duruyor. GörSELLİK, renk paleti, gece-gündüz döngüsü, ara sahneler, ana karakterler ve düşmanlar tek tek güzel gözüküyorlar. Brooklyn'de NYC kadar gökdelen olmadığı için tüm bölge ele alındığında farklı farklı çevre tasarımları görmek mümkün. Hikayede gelişen olaylardan ötürü çevre tasarımları olaylardan etkilenip değişebiliyor,

örneğin oyunun başında Sandman'ın saldırısından ötürü her yer kum doluyor. Bu sayede hep aynı yerdeymişsiniz gibi hissettirmiyor.

Yukarıda da bahsettiğim gibi oyunun haritası oldukça büyük ve toplamda 14 adet bölgeden oluşuyor. Bölgelerde bulunan görevleri yaptıkça ve bölgeyi tamamladıkça elde edilen bazı ödüller var, örneğin ilk aşamada iki teknoloji parçası sonrasında hızlı seyahat noktası ve devamında kahraman token'i veriyor bölge. Bu unsurlar, açık dünyadaki görevleri yapmak için oyuncuyu motive ediyor. Ne var ki, NPC'lere çok fazla önem verilmediğini söyleyebilirim. Her ne kadar sokaklara inmediğinizde şehir çok güzel dursa da sokaktaki NPC'ler çok basit duruyor. Bu durum da sokakta bulunan insan topluluğunun cansız durmasına neden oluyor.

MARVEL'S SPİDER-MAN 2 VE MÜZİKLERİ

Yukarıda bahsettiğim hikaye sunumunu ön plana çıkaran unsurlar hem ses tasarımı hem de müzikler. Sinematik gözükten sahnelerde ve özellikle boss savaşlarında arkada çalan gaz verici müzikler ve aktörlerin sahnedeki duyguyu hissettiren seslendirmesi kulağa hoş geliyor. Ses tasarımı olarak da açık dünyadaki sesler canlı hissettiriyor.



DUALSENSE 'TE BULUNAN VENOM VE PS5 PERFORMANSI

Genel olarak diđer oyunlarda da olduđu gibi Marvel's Spider-Man 2 de DualSense'i çokça kullanıyor. Ağ atma olsun, birinin sizi araması olsun veya zor bir şey kaldırırken kendini kitleyen tetik tuşları olsun, gerçekten interaktif hissettiriyor. Ancak, Venom'un olduđu sahnelerde DualSense'ten gelen Venom'un bađırış ve kükreyiş sesi her şeyin önüne geçiyor.

Marvel's Spider-Man 2, 60 FPS'te yağ gibi akıyor. Ara sahnelerin bazılarında ufak tefek FPS kaybı yaşadım ancak oynanışta bu olmadı. Ayrıca açık dünyada bulunan ufak tefek bug'lar var ama bunlar NPC sapıtması gibi küçük bug'lar. Genel olarak büyük bir sıkıntı yaşamadım.

DEĐERLENDİRME

Marvel's Spider-Man 2, 2023 yılında çıkan eğlenceli ve doyurucu oyunlardan bir tanesi. Hikaye sunumuyla, eğlenceli oynanışıyla, devasa açık dünyasıyla, çeşitli görevleriyle, akıcı temposuyla ve elbette Venom'uyla ön plana çıkıyor. Bu artıları ise potansiyeli yenmiş 2 Spider-Man oynanışı, genel anlamda çok da gelişmeyen mekanikler, ufak tefek bug'lar ve ortalama boss savaşları gibi unsurlar aşağı çekiyor.

Şu anda Marvel's Spider-Man 2, sadece PS5 konsolunda bulunuyor ve fiyatı 1499 TL. AAA oyunların fiyatı maalesef aşağı yukarı bu fiyatta olduđu için bu konuda bir şey diyemiyorum ancak oyunda yapılacak tonla görev olduđu için ve ortalama 25 saatlik bir deneyim sunduđu için AAA fiyatına deđeceğini düşünüyorum.



Yüklenme süresi neredeyse yok diyebilirim. Oyunun hiçbir anında herhangi bir yükleme ekranıyla karşılaşmadım.

Özellikle hızlı seyahat yaptığımız zamanda veya karakter deđiştirirken araya bir yükleme ekranı girmemesi, bu oyunun konsolun gücünü gösterdiğini kanıtlar nitelikte.

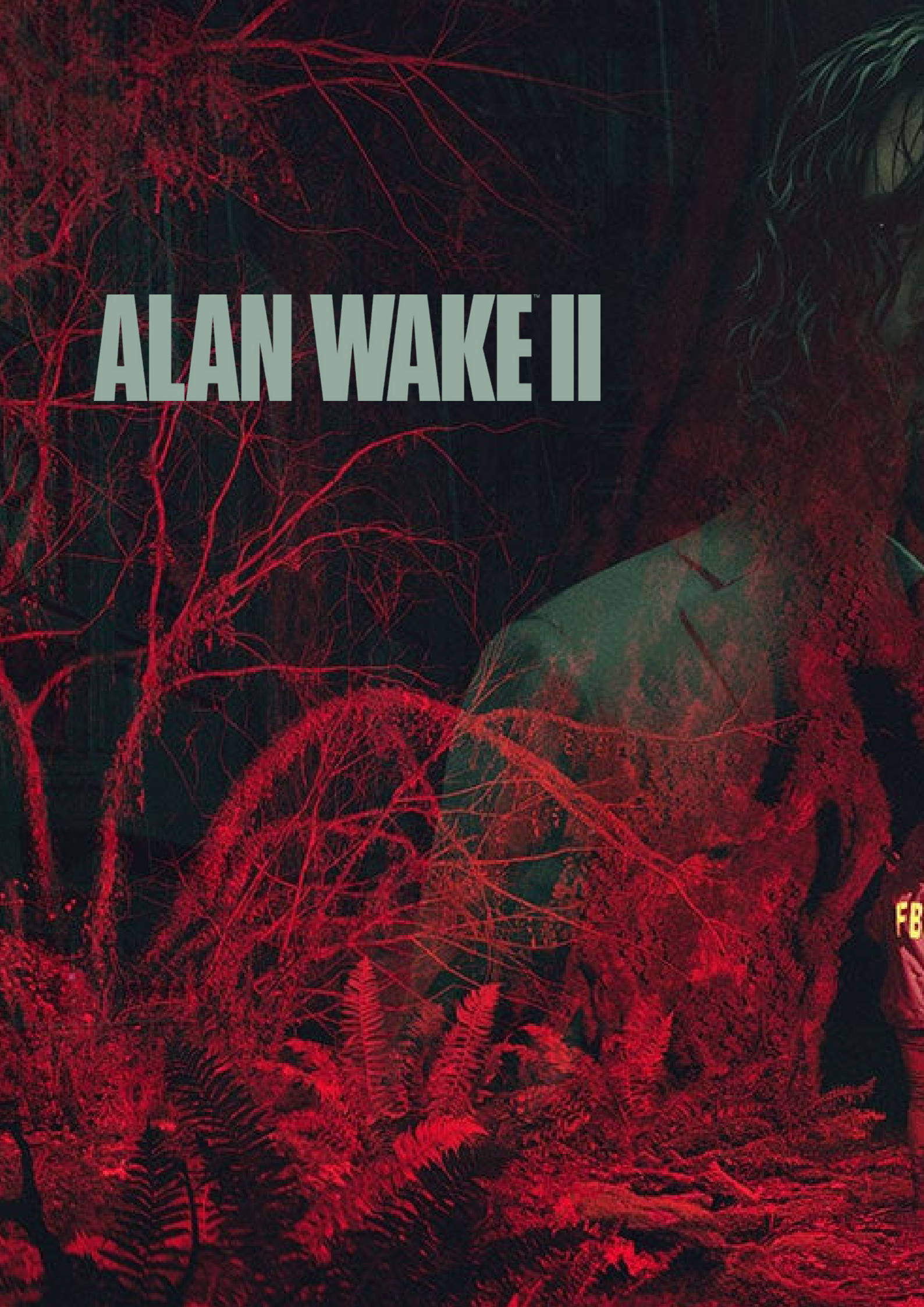
Geliştirici: Insomniac Games
Yayıncı: Sony Interactive Entertainment

Tür: Dövüş, Aksiyon ve Macera

Çıkış tarihi: 20 Ekim 2023

8,5

ALAN WAKE II





Alan Wake 2

Yazar: Can Çiftci

Remedy Entertainment tarafından geliştirilen Alan Wake 2, 27 Ekim 2023 tarihinde oyun severlerle buluştu. Alan Wake serisinin yeni oyunu Alan Wake 2 için 2023 yılının en başarılı psikolojik korku oyunlarından birisi diyebiliriz. Oyun ne kadar güzel görünse de eksiklerinden de bahsedeceğiz.

Remedy Entertainment oyun geliştirme konusunda gerçekten başarılı bir firma olduğunu bir kere daha gösterdi. Stüdyo; Control, Quantum Break ve Max Payne oyunları ile tanınıyor. Alan Wake 2'nin başarılı bir yapım olması bize Control 2 hakkında daha fazla umut veriyor.

Hikayemiz hiçliğin ortasında başlıyor, karanlık bir ormanın içerisinde çırılçıplak uyanan bir adam orman içerisinde yolunu bulmaya çalışır. Ormanın içerisinde ilerlerken bir çiftin kendisine fener tuttuğunu görür. Bu adam bu çiftin yanına gitmeye çalışırken kimliği belirli olmayan bir grup insan tarafından yakalanır ve kalbi sökülerek öldürülür.

Aradan biraz zaman geçtikten sonra olay yerine ana karakterlerden birisi olan Saga Anderson ve FBI ajanı arkadaşı Alex Casey gelir. Saga Anderson bu soruşturmayı yöneten bir FBI



ajanıdır. Saga Anderson ve partneri ölen kişinin yıllar önce kaybolan eski FBI ajanı Robert Nightingale olduğunu öğrenirler. Saga yerli kolluk kuvvetlerinden Nightingale'in cesedini karakola götürmelerini ister.

Saga ölü FBI ajanı Nightingale'in cesedini incelerken Nightingale hayata döner ve karakolda bulunan iki polis memurunu öldürerek hiçliğe karışır. Ana karakterimiz Saga Anderson ve partneri Alex Casey, Nightingale'in peşini bırakmayacaklardır.

Alan Wake 2'nin hikayesi böylece başlıyor, açıkçası söylemek gerekirse hikayenin çok ama çok yavaş açıldığını söyleyebilirim. Eğer daha hızlı bir oyun açılışı bekliyorsanız Alan

Wake 2'nin açılış seansından çok sıkılacağınızı söyleyebilirim. Fakat unutmayın Alan Wake 2 oynadıkça açılan bir oyun.

MEKANİKLER VE OYNANIŞ

VURUŞ HİSSİ GAYET YERİNDE OLMUŞ!

Alan Wake 2 için en büyük şüphelerimden birsinin silah kullanımının kötü olması olduğunu söylersem yalan olmaz. Psikolojik korku oyunun başarılı bir vuruş hissi olmasını beklemiyordum, Remedy Entertainment burada tecrübesini çok güzel konuşturmuş diyebilirim. Control'de bu sorunu gayet güzel çözmüşlerdi, burada ise aynı tecrübeyi devam ettirmişler diyebilirim.

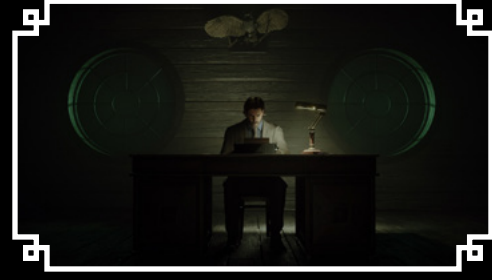
DÜŞMANLARI ÖLDÜRMEK İÇİN ZAYIF NOKTASINA BAK!

Alan Wake 2 içerisinde Darkness tarafından dokunulmuş kişileri yenebilmemiz için üzerlerine doğru elimizde bulunan fenerle odaklanmamız gerekiyor. Zayıf noktalarını açığa çıkardıktan sonra ateş tam oraya ateş ediyoruz ve düşmanlarımızın bariyerleri kırılıyor. Ondan sonrasını ise anlatmama gerek yok sanırım.



IŞIĞIN ALTINDA OLSAN BİLE KURTULAMAZSIN!

Alan Wake 2 içerisinde ki düşmanlar sizi ışık altında iseniz göremiyorlar, düşmanlara görünmemek için ise ışık altında durmamız gerekiyor. Tabii ki bu ışık altında sonsuza kadar ateş edebiliriz demek değil. Eğer ışık altında iken düşmanlara saldırırsak



üzerimizde ki ışık kapanıyor ve düşmanlar tarafından saldırılabilir bir hal alıyor. Işık altında ateş etmediğimiz sürece korunuyoruz desek yanlış olmaz.

HİKAYENİN İLERLEMESİ İÇİN YAZMAYA DEVAM ET!

Oyun içerisinde iki adet kısım var, kısmın bir tanesinde Saga Anderson ile olay ağacını birleştirmemiz gerekiyor. Oyun içerisinde bulduğumuz kanıtlarla tarikatçı dosyasını kapatmamız gerekiyor, dosyayı kapattıktan sonra ise bölümü bitiriyoruz.

Alan Wake ile oynadığımız kısımlarda ise hikayeyi yazarak değiştirebiliyoruz, Alan Wake bir yazar olduğu için kara tabloya yazdığı şeyleri belirli noktaya koyarak bulduğumuz alan içerisinde büyük değişiklikler yapabiliyoruz. Fakat bunu her zaman yapmak söz konusu değil, sadece spesifik yerlere gittiğimiz zaman hikayenin akışını değiştirebiliyoruz.

Bu durumlar oyuna ne kadar can katacak gibi gözükse bile bir süre sonra sadece basarak dendiğin ve umursamadığın küçük detaylar olarak kalıyor. Hatta Saga kısımlarında çok can sıkıcı olmuş diyebilirim, dosyayı doldurmadan hikayede ilerleyemiyorsunuz.

HAYATTA KALMAK İÇİN SİLAHLARINI GELİŞTİR!

Eğer bir silahımız varsa onu neden geliştirmeyelim değil mi? Alan Wake ve Saga Anderson'ın değişik silahları var ve bu silahları geliştirebiliyoruz. Oyun içerisinde bulduğumuz yan etkinlikler ile silahlarımızı geliştirebilmemiz için küçük parçalar buluyor ve kalıcı olarak güçlendirmeler alabiliyoruz. Örnek vermek gerekirse Alan Wake oynarken ateş ettiğimiz zaman %40 şansa mermi tüketmez gibi pasif özellikler kazanabiliyoruz.

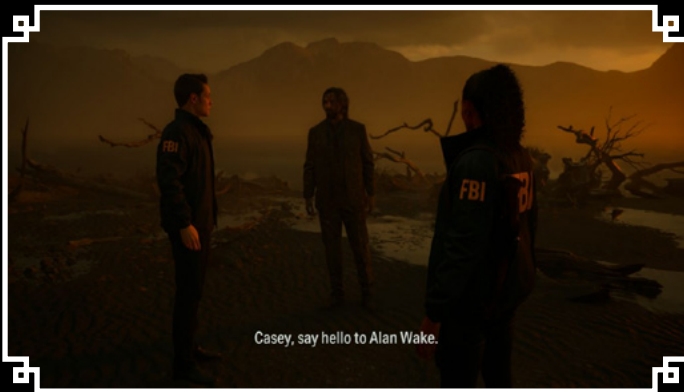


AŞIRI KALİTESİZ KORKU ÖĞELERİ!

Alan Wake 2 oynarken en çok sinirinizi bozan şeyin ansızın ekranınıza çıkan ve bağırarak şeyler olduğunu söylemek yanlış olmaz. Siz böyle sakın sakın oyununuzu oynarken birisinin ekranınıza aniden çıkıp bağırması ya da siz haritaya bakarken bunun gerçekleşmesi çok sinir bozucu. Hayır korkunç değil sadece aşırı sinir bozucu olmuş.

ALAN WAKE 2 GRAFİKLERİ

Geldik Alan Wake 2'nin en ama en güçlü olduğu kısma, yani grafiklere. Öncelikle Remedy Entertainment'ı buradan tebrik etmek istiyorum çünkü Alan Wake 2'nin harika



bir ışık kontrolü var, oyunu oynarken harika manzaralara tanıklık edeceksiniz. Alan Wake 2 doğru ışık kullanımının ne kadar önemli olduğunu gösteren bir yapımla karşımıza çıkmış.

Açık açık konuşmamız gerekirse Northlight oyun motorundan bu kadarını beklemiyordum,

oyun motorunu köküne kadar kullanmışlar desem yalan olmaz. Harika ışıklandırmalar ve güzel kaplamalar eşliğinde oynadığım en güzel gözükken korku oyunlarından birisi olmuş denebilir.

ALAN WAKE 2 MÜZİKLERİ

Alan Wake 2 her bölüm bittiği zaman bizi yeni bir müzikle karşılıyor, bu müziklerin bazıları güzel bazıları konseptte çok uymamış diyebiliriz. Fakat çoğunluğa bakarsak pozitif bir tarafta kalmış. Karanlığın ve psikolojinin ağırlıklı olduğu bir oyuna göre müziklerin çok hareketli kaçtığını düşünüyorum. Şahsen orkestral şarkıların daha çok yakışacağını düşünüyorum. Old Gods of Asgard'ın Alan Wake 2 içerisinde çok fazla bestesi var.

DEĞERLENDİRME

Şimdi gelelim 912 TL'lik soruya (9.11.2023) Alan Wake 2 bu kadar parayı hak ediyor mu? Yoksa indirim mi beklemeliyiz? Bu soruya cevabım eğer gerilim oyunları ile aranız iyi ise 912 TL fiyat bandından Alan Wake 2 alabilirsiniz olur. Bu dönemde sorunsuz oyun bulmak neredeyse zor iken Alan Wake 2 buna yakın bir deneyimle çıkışını gerçekleştirebilmiş.

Kısacası söylemek gerekirse Alan Wake 2 şuan ki fiyatından satın alınabilecek bir yapımla olmuş. Remedy Entertainment yine yeniden güzel bir oyun ile devam ediyor.

Geliştirici: Remedy Entertainment

Yayıncı: Epic Games

Tür: Bulmaca, Hayatta Kalma ve Korku

Çıkış tarihi: 27 Ekim 2023

8,5







CITIES

skylines II







Cities: Skylines 2

Yazar: Ömer Faruk AKTAŞ

SimCity 4 ile başlayan şehir kurma maceram SimCity 5 ile büyük bir hayal kırıklığına, 2015'te ise Cities: Skylines ile de büyük hayranlığa dönüşmüştü. Sizin gibi ben de Cities: Skylines 2 duyurulması ile birlikte çok heyecanlandım. Ve 24 Ekim'i büyük bir sabırsızlıkla bekledim. Bir kaç gündür oynuyorum, artık duygularımı bir kenara bırakıp yazmaya başlıyorum.

İncelememde bu üç oyundan karşılaştırmalar göreceğim ve yeni oyunun neler getirdiğini, götürdüğünü anlatacağım. Optimizasyon sorunları ile çıkış yapan ve hala büyük bir heyecanla oynadığım Cities: Skylines 2'ye şimdi tüm detaylarıyla göz atıyoruz.

BAŞKAN GÖREV BAŞINDA!

Cities: Skylines 2, oyuna girişte klasik, sade bir arayüzle karşıladı beni. 12 farklı haritanın bulunduğu yeni oyun kısmında oyundaki temel değişimi gözlemleyebiliyoruz. Öncelikle tema seçeneğimiz mevcut. Avrupa mı yoksa Kuzey Amerika mı? Bu bölüm oyunun ilerleyen dönemlerde resmi tema genişlemelerine de işaret ediyor. Asya veya Güney Amerika temaları da oyuna ayrı bir tat katacaktır.

Hep hayalini kurduğumuz ama ilk oyunda basit bir genişleme paketiyle geçirilen mevsim özelliği ise büyük bir devrim olmuş diyebiliriz. Oyun yapay zekasının mevsimleri algılaması ve şehrimizdeki insanların buna göre hareket etmesi ince düşünülmüş özelliklerin başında yer alıyor.

Bir diğer kısımda haritaların kuzey yarımkürede mi, yoksa güney yarımkürede mi bulunduğu. Bu detaylarda iklimi nasıl yaşayacağınıza dair detaylar veriyor. Bazı haritalarda en sert iklim sonbahar gibi geçiyor, hiç kış görmüyorsunuz.

İlk oyundaki gibi yine kullanılabilir arazi yüzdesinden sonra dış bağlantılarla karşılaşıyoruz.



Kara yolu, tren, deniz ve hava ulaşımının yanında artık bir de enerjiyi görüyoruz. Çok iyi düşünülmüş ayrı bir özellik olarak vurgulamak istediğim nokta da burası. Şehrinizde ürettiğiniz enerjiden kullanmadığınızı satacak, ihtiyaç duyduğunuzu ise satın alabileceksiniz.

Ve son bölümde ise zenginleşen kaynakları görüyoruz. Dört kısma ayrılan kaynaklar içinde çeşitleniyor. Aşağıda bu bölüme detaylı değineceğim.



CİTİES: SKYLINES 2 MEKANİKLERİ

Cities: Skylines 2 mekanik anlamda iç içe geçmiş hiç de basit olmayan bir yapıda. 15 saatte nüfusum 30 bini aştı (İlk oyunda bu kadar zamanda yüzbinlerce nüfus olurdu...) ve haritadaki ikinci şehrim için çalışmalara başladım. Harita gerçekten devasa. İki büyük şehir, kasabalar ve köyler kurmayı planlıyorum. Geçelim şimdi biraz daha detaya...

Yollar ve yapay zeka

CS2 yol yapım mekaniklerinde adeta bir devrime imza atmış durumda. İlk oyunda modlanabilir pek çok araç ve yol türü bu oyuna yerleştirilmiş durumda. Oyunda yollarla uğraşmak neredeyse oyunun yarısı. Açıkçası benim için öyle. Stratejik kararlar almamız. Şehri nereye kuracağız, konutlar, ticari ve sanayi bölgesi nereye yerleştirecek hepsini düşünmemiz gerekiyor. Şehir planlama ve yolların yapımı oyunda büyük önem taşıyor.

Dönel kavşaklar oyunda büyük kolaylık ve ekstra bir estetik katıyor. Yollarda da büyük çeşitlilik mevcut.



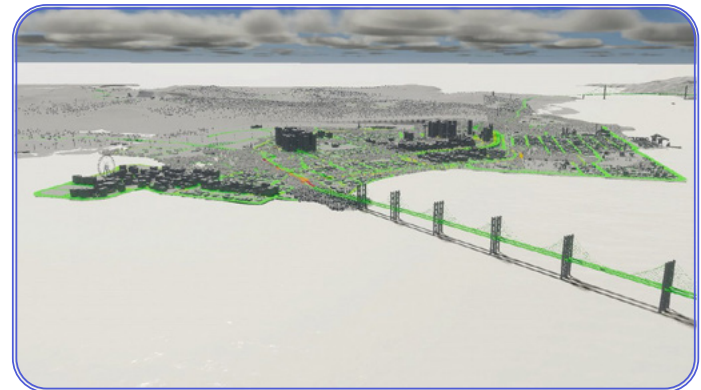
PLATFORM: MICROSOFT WINDOWS

Yapay zekayı elbette vatandaşların ve araçların yollar üzerindeki hareketleriyle açıklamak istiyorum. Cities: Skylines'daki gibi mesafe bazlı yol kat etme yok. Evinden çıkan vatandaş işine giderken zaman hesabı yapıyor. Trafiğin yoğun olduğu bölgelerden kaçıyor ve refahını düşünüyor.

Trafik yapay zekasındaki gelişme beni memnun etti. Bunun yanında trafik ışıkları, yaya geçidi ve dur işaretleri ayrıca ekleyebilmemiz de hoş detaylar olmuş. Eksikler elbette var. Ama malum karşımızdaki Paradox olunca ve ilk oyunda da onlarca DLC görünce. İlerleyen dönemlerde oyunun çehresinin çok değişeceğine eminim.

Artık trafik kazalarıyla karşılaşabiliyoruz. Trafik kazasının yaşandığı yol bir süre kapanıyor. Önce itfaiye sonra da polis ekipleri müdahale ediyor. Oyunun ilerleyen aşamalarında ise yol bakım araçları yaptıkça bu da trafik kazalarında sıklığı düşürüyor. Güzel! İyi düşünülmüş.

Oyun içinde çok fazla detay var. Özet şeklinde devam ediyorum. Şimdi Cities: Skylines 2'de enerji ve su kaynaklarına bakalım.



Enerji ve su kaynakları

Yeni oyun mekaniklerinde dikkat çeken bir diğer nokta da enerji ve su kaynakları olmuş. Üretilen elektrik satılabiliyor. Eğer ihtiyacınız varsa da satın alabiliyorsunuz. Enerji nakil hatlarında da büyük değişim var. Artık otoyollar haricindeki tüm yollarda alt yapı mevcut. Otoyollarda da elektrik sistemi için ekstra bir hat kurmanız gerekiyor. Çok güzel olmuş. İnanın sürekli övmeyeceğim, ama değerlendirmeyi bekleyin.

Bu kısımda, enerjini ihracat ve ithalatı, jeotermal enerji, elektrik ve su at yapı on numara olmuş diyebilirim. Elektrik ve su hatları için artık tek tek uğraşmaya gerek yok. Gerek yoktu da. SimCity 5'teki özelliği artık Cities: Skylines 2'de de görüyoruz.



Rüzgar, güneş ve kömürle çalışan enerji sistemlerinin yanında doğalgaz ve nükleer enerjiyi de yine oyunumuzda görüyoruz.

Nüfus için temel ihtiyaçlara devam ediyoruz. Polis, itfaiye ve sağlık sistemleri...

Şehir hizmetleri

Bu kısımda büyük bir değişim yok. Yine bir SimCity 5 özelliği dikkatimi çekiyor. Polis, itfaiye ve sağlık hizmetlerinde geliştirmeler yapabiliyoruz. Bunları ek bina ve ilgili binanın ekstra bir özelliği olarak geliştirebiliyoruz. Ancak bu özellik oyunun tüm hizmet binalarına yayılmış durumda. Mesela metro yapıyorsunuz ve her bir istasyonuna mağaza ve restoranlar ekleyebilirsiniz.

Oyun başında ise mezarlık yaparak bunu görüyoruz. Türbe veya tapınak ek hizmet binası şeklinde yer alıyor. Elbette bunların da ayrı masrafları var. Yine otobüslerinizi elektrikli olarak değiştirmek isterseniz veya otogarda ek alan açmak için bu geliştirmeleri yapıyoruz.

Şehir hizmetleri çok geniş bir alan. Cities: Skylines 2'de temaya göre hizmet araçlarının da değiştiğini belirtmek gerekiyor. Tamamen kozmetik detay.



Ulaşım hizmetleri

Uçaklara dahi rota belirlediğimiz yeni oyunumuzda Cities: Skylines'in üzerine katılan onlarca şey var. Taksiler artık ayrı bir ulaşım hizmeti olarak belirtilmiş. En bağımsız da onlar. Ne rota ne ücret dertleri var. Oyun başında otobüsler çok önemli. Büyük oranda da kar getiriyor. Ancak diğer ulaşım hizmetleri için acele etmeyin! Hemen havaalanı kurayım, metro hattı oluşturayım da demeyin. Her hamlenizde ekonomiyi düşünmeniz gerekiyor.

Ekonomiden bahsetmişken hemen oyundaki ticarete bakalım.

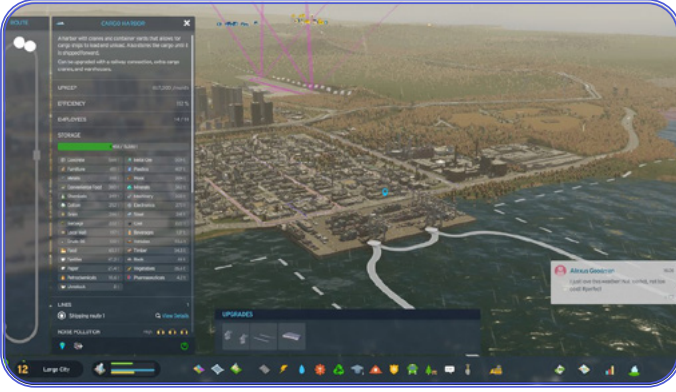
İhracat ve ithalat

Oyunda tam 9 materyal var. Tarım, orman, maden ve petrol altındaki 9 materyalin altında da ürünler mevcut. Keresteden çeliğe, petrokimyadan otomobile kadar 18 tane materyal ürün ve yazılım, finans ve eğlence dahil 8 tane de maddi olmayan ürünler mevcut.

Oyunda kaynak yönetimi de zenginleşmiş durumda. Yukarıda saydığım tüm ürünler birbiriyle ilişkili. Örneğin, mobilya için keresteye ihtiyacınız var.

Mobilya üretildikten sonra da mağazalara veya ofis bölgelerine aktarılıyor. Bu sayede sadece şehir içinde bir ticari döngü oluşuyor. Otomobil için plastik ve çeliğe ihtiyacınız var. Bu ürünlerin üretilmesi veya dışarıdan satın alınması gerekiyor. Otomobil üretildikten sonra da yine ticari bölgeye aktarılıyor. Yani pazara.

İhracat ve ithalat oyun başında elektrik üretimiyle başlıyor. Benim gibi hemen kömür santrali kurarsanız mevcut üretim fazla gelecek ve dış bağlantı ile buradan bir miktar gelir oluşacak. Ben oyun ortasında yer altı su bölgesinin üzerine jeotermal santral kurdum. İyi gidiyoruz.



Posta ve internet hizmetleri

Yeni özelliklerden biri de internetin gelişmişliği. İnsanların mutluluğuna etki eden faktörlerden biri. Aslında radyo ve televizyon yayıncılığı ile başlıyor daha sonra internet hizmetlerini halkınızla buluşturuyorsunuz. Posta ise ayrı bir kısımda yer alıyor. Her sokağa ayrı bir posta kutusu koymak gerek! Kim uğraşacak diye duyuyorum. Ama işte halkımızın ihtiyacı.

Parklar ve turizm

Cities: Skylines'daki gibi özel park alanlarımız CS2 ana oyunda yer almıyor. Ancak çok çeşitli park alanları oluşturabilirsiniz. Spor alanları ve turizm de yine bu alanda. Fakat onları araştırmanız gerekiyor.

Dev dönme dolabımız (Ferris wheel) ve Notre Dame Katedrali dahil 9 farklı büyük yapıımız mevcut. Bu turistik alanlar da şehir için önemli. Turist alanında bir Orta Çağ kalesi dahil 4 büyük yapı yine bizi karşılıyor.

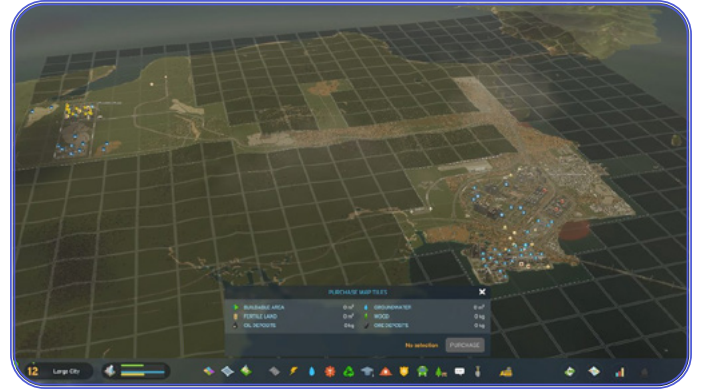
CITIES: SKYLINES 2 HARİTASI DEVASA MI?

Haritadaki her bir kare ilk oyundan 3'te 1 oranında küçük. Ancak ilk oyunda ne kadardı hatırlamıyorum ama bu oyunda toplam 441 kare açabiliyoruz. Cities: Skylines'takinden yaklaşık 5 kat daha büyük olan 159 km²'lik oynanabilir bir alan demek.

Büyük fabrikalar veya diğer yapılar da diğer oyuna göre çok daha büyük. Ancak başta da söylediğim gibi ben yayılarak bir şehir inşa ettim. Tüm haritaya iki büyük şehir sığdırıyorum. Zorlasam dörtte olur tabii, küçük kasabaları ve köyleri saymıyorum. Aralarındaki mesafede az değil. Otoyolla birleştiriyorum. Hedefim havayolu, ray ve deniz bağlantısı.

Sonuç olarak harita devasa arkadaşlar...

Harita genişlemesini doğal kaynaklara göre açtım. Önceliğim tarım arazileri daha sonra ise ikinci şehir oldu.



GELİŞİM NOKTASI

Gelişim noktası olarak çevirsem araştırma kısmı şöyle işliyor. Oyunda yaptığınız her eyleme göre aldığınız XP'ler sonucu kilometre taşlarını geçiyorsunuz.

İlk oyuna göre oldukça detaylı ve fazla. Küçük bir yerleşimden devasa şehir kilometre taşına kadar ilerliyorsunuz. Her kademedede size gelişim noktası puanı veriliyor. Bu puanlarla da enerjiden, eğitime ulaşımdan iletişime kadar 11 farklı alanda yeni bina, özellik açabiliyoruz. Oyun başında hemen metro veya nükleer santral yapamıyoruz. Aşama aşama ilerliyoruz.

GRAFİK, ANİMASYON VE SES TASARIMI

Cities: Skylines 2'yi 2060 ekran kartı, M2 SSD ile rahat bir şekilde orta ayarlarda oynuyorum. Şehir büyüdükçe oyundaki grafik kalitesinden büyük oranda ödün verdim. İşlemcim i5 ama sanırım artık yeterli olmuyor. Bu özel detaylardan sonra şunu söylemek istiyorum. Genel olarak dört mevsim ve gece gündüz döngüsüyle muhteşem manzaralar elde edebileceğiniz bir oyunla karşılaşabilirsiniz.

Oyundaki her bir karakter üzerine çalıştıklarını ifade etmiş dış modellemesi dahi yaptıklarını itiraf etmişlerdi. Animasyonlar vasat işlese de ses tasarımını başarılı buldum. Radyoda şehir hakkında konuşulanlar, programlar, çığgın profesörün yorumları güzel detaylar.

Geliştirici ekip oyun çıkmadan mevcut sorunları itiraf etti ve nasıl bir oyunla karşılaşacağımızı söyledi. Ayrıca bu konu üzerinde çalıştıklarını da açıkladı. Çoğu firmanın yapmadığını yaptılar. Teşekkür ediyoruz.

Sistem gereksinimlerinizin yeni nesil olması gerekiyor. Oyunlardan beklentilerimiz arttıkça bu gerçeklerle de yüzleşmemiz gerekiyor. (Optimizasyon sorunları haricindeki durum için yorumum) Türkiye şartlarını düşündüğümüzde bu durum oyuncu kitlerimizi üzecek.

DEĞERLENDİRME

Cities: Skylines 2 sadece optimizasyon sorunlarıyla can sıkıyor. Eğer arazinizi düzenlemeden yeni bir bölge inşasına başlarsanız şehrinizdeki düzeni geçtim modellemelerin havada uçtuğuna şahit olabilirsiniz. Benim gibi siz de detaylarla boğuşuyorsanız araziye mutlaka düzeltmelisiniz. Oyun hala arazi yönetimi konusunda istediğimiz noktada değil. Nüfusun artışı ilk oyunla kıyaslanmayacak kadar düşük seviyede.

10 saati geçen oyunumda 30 binlere ancak ulaştım. Yüksek seviyeli konutları açıcında nüfusta ani bir artış gerçekleşiyor. Bu yeni bir oyun ve sanırım bu duruma alışmamız gerekiyor.





Bir diğer durum da gelir gider kısmındaki oynaklık. Burada zorlandığımı söylemem gerekiyor. Sanırım bu durum kaynak ve ürünlerdeki artıştan kaynaklanıyor. Kaynakların tedarik edilmesi ve üretilmesi ayrıca her bir kaynak ve ürünün ayrı vergilendirilmesi bunun sebebi olabilir. Belki de çok fazla park yaptım. Ama neden bu kadar pahalı bu parklar?

Anlatacak çok şey var, özetle böyle... Tüm bu detayları aktardıktan sonra kendime şunu sordum: Ben bu oyunu oynamak istiyorum mu? Yeni bir oyun daha açsam nasıl olur? Yeni şehirlerimi nasıl tasarlamalıyım? Evet evet Cities: Skylines 2 optimizasyon sorunlarına rağmen iyi bir oyun. Bir de genişleme paketleri geldikçe bizi 10 sene götürür diye düşünüyorum. 8 yıldır Cities: Skylines oynayan biri olarak Paradox ve Colossal Order'a teşekkür ederim.

SimCity 4 zamanın en iyi şehir kurma oyunuydu. Modlarla neler yapıyorduk neler... Neredeyse yanacak Casper laptopumla ve CD ile oynamak zorunda kalsam da güzel zamanlardı. SimCity 5 ön sipariş vererek aldığım nadir oyunlardandı. Sunucu problemi

ve haritaların çok çok küçük olmasıyla hayal kırıklığı oldu. Ama onu da özel kılan tarafları vardı. Hala oyuncuların çok oyunculu deneyimi aradığı bir sistemi oturtmuşlardı. Cities: Skylines ise harita genişliği ve daha önce görmediğimiz mekaniklerle büyülemişti.

Devam oyunu yapmak zordur. Bunu diğer oyunlarda da görüyoruz. Ancak Cities: Skylines 2 bir devam oyunundan çok daha fazlasını veriyor. 2023 oyunları açısından sorunlu bir yıldır. Cities: Skylines 2'ye de zaman tanımamız gerekiyor. Bence onu hak ediyor!

Geliştirici: *Colossal Order*

Yayıncı: *Paradox Interactive*

Tür: *Simülasyon*

Çıkış tarihi: *24 Ekim 2023*

8,5



ASSASSIN'S CREED

MIRAGE





Assassin's Creed Mirage

Yazar: Bekir Ömer Uyanık

Bi' dur Basim, zaten Ortadoğu karışık... Ubisoft Bordeaux tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından da yayımlanan aksiyon-macera oyunu Assassin's Creed Mirage, 5 Ekim'de oyunseverlerle buluştu. Assassin's Creed Valhalla'ya DLC olacakken direktten dönen Assassin's Creed Mirage'e göz atıyoruz.

2007 yılında henüz oyun platformları yaygınlaşmamışken, satıcının "Abi bunu al GTA'nın eski zamanda geçeni" şeklinde yaptığı amatör marketing çalışması ile eve gelip kurmuştum ilk Assassin's Creed oyunumu. Oyunu açınca satıcının "GTA gibi" demesindeki kastının, oyunun sandbox tipi olduğunu anlatmaya çalışmak olduğunu anladım. Yoksa konunun ve konseptin GTA ile uzaktan yakından alakası yoktu; ancak Assassin's Creed kendine has dokusu ve dünyası ile beni büyülemişti bile...



2007 yılında başlayan Assassin's Creed tutkum geçtiğimiz 15 sene boyunca katlanarak arttı. Her oyunu Platinum kupa olarak bitireceğim derken kendimi, oyundan evvel de az çok bilgi sahibi olduğum Alamut Kalesi, Haşhaşi tarikatı, Hasan Sabbah, uzaylılardan mı geliyoruz? vb. konularında bulduğum her kaynağı okurken, aldığım Hidden Blade replikam ile evimde misafirlere tuvaletten çıktıkları sırada ani suikast saldırıları yaparken, serinin kendi filmi dahil o dönemi anlatan filmleri izlerken buldum.

En son bu konu, sağ elimin üzerine Assassin's Creed logosu dövmesi yaptırmama, Viyana ziyaretim sırasında gerçekten Tapınak Şövalyeleri'ne ait bir binanın önünde Türkçe bağıra çağıra küfretmem ve Tapınakçıların binasının önünde bir elimle dövmemi gösterip bir elimle hareket çekerken fotoğraf çektirmeme kadar gitti. (Olay mahalinde rutin devriye atarken beni gözaltına almayan ve nazıkçe gitmemi söyleyen Viyana polisine tekrar teşekkürü borç bilirim.) Kısacası arkadaşlar ben görüp görebileceğiniz en büyük Assassin's Creed nerd'lerinden biriyim ve size bu incelemeyi hazırlamadan önce AC Mirage'de de Platinum kupa olarak sizleri oyun hakkında en doğru ve detaylı bilgilendirmelere boğmaya yeminliyim. Güveninizi kazanabildiysem buyurun devam edelim.



NEREDEN GELDİM ORTADOĞU'YA?

Mirage'ın konusunun geçeceği yıllar ilk açıklandığında hayal kırıklığına uğradığımı itiraf etmeliyim. AC serisi konsepti itibari ile dünya tarihimizde "mihenk taşı" ya da "dönüm noktası" diye tabir edebileceğimiz olayların tarihlerini ya da dünya tarihine damga vuran medeniyetleri konsept alan bir seri olarak bilir.

Bu oyunda, ilk oyunun (Assassin's Creed) konu aldığı yıldan ortalama 300 yıl geriye, M.S. 9.yüzyıla Abbasi Halifeliği'nin son yıllarına gidiyoruz ve ben de bu noktada eleştirilerime başlıyorum: Biz zaten ilk oyunda orta çağ konseptini dibine kadar yaşamıştık. O noktada 3. Haçlı Seferi gibi tarihin dönüm noktası



sayılabilecek bir olay yaşanırken; o döneme şahit olmuş, o dönemde yaşamış tarihi şahsiyetleri oyunda görmüş ve tarifsiz keyif almıştık (ya da ben almıştım).

ASSASSIN'S CREED MIRAGE HIKAYESİ

Peki bu oyun özelinde hangi insan evladı bana Abbasi Halifeliği'nin 9.yy'da yaşadığı herhangi bir olayın dünyada bir dönüm noktası olduğunu iddia edebilir ya da Abbasiler'in kültür olarak dünya kültüründe yadsınamaz bir etkiye sahip olduğunu söyleyebilir? Ya da bir dakika! Yahu zaten AC Mirage oyununun ana karakteri Basim kardeşimiz bir önceki AC oyunu Valhalla'da yer alan bir karakterdi, Ubisoft firması Valhalla'ya bir DLC yapacakken biz konsepti ucundan az büyütürüz, bunu da ayrı bir oyun olarak çıkarırız, herhangi bir eleştiri gelme ihtimaline karşı da bu DLC kıvamında olan oyunu "köklerimize dönüyoruz" yalanıyla satabiliriz diye mi düşündü?



Arkadaşlar ne yazık ki bence bu sorunun cevabı kocaman bir EVET! Ubisoft'un Mirage oyunu ile bizlere yaptığı tam olarak bu. DLC kıvamında bir oyun ile karşı karşıyayız arkadaşlar, o sebeple bu oyunun değerlendirmesini yaparken; eğer DLC olsaydı bazı puanlar çok yüksek olacakken AA sınıfı sayılan AC serisinin yeni bir oyunu kıvamında Mirage'i değerlendirirsek Ubisoft'un çok üzüleceğini söyleyebiliriz (AC Mirage Metacritic'te an itibariyle 10 küsur oyundan serinin en kötü 2. oyunu olarak puanlanmış durumda.)

Lisede orta sıralarda oturan, adını hatırlayamadığımız; Ne derslerde başarılı olan ne de herhangi bir yeteneği ile öne çıkan arkadaşımız: Basim

OYUNUN İNCİSİ BAĞDAT

Oyun söylediğimiz gibi Bağdat'ta geçiyor. Bağdat gerçekten de o dönemde kültürel bir başkent sayılabilecek şana şöhrete sahip ve bu noktada Ubisoft'un hakkını vermek gerekiyor.

Bağdat; sokaklarda dolaşan NPC'lerinden binalarına, güzelliğine gece ayrı gündüz ayrı vurduğunuz yaşayan bir şehir. Oyunda Bağdat birkaç bölgeye ayrılırken her bölgede tarihi binaları ve Abbasi kültürüne ait bilgileri içeren Codex kaynakları buluyoruz. Yine bu noktada AC serisinin yaratıcısı Ubisoft'un ellerini öpmek isterim. Ubisoft her oyunda ortalama bir ansiklopedi bilgisi kadar akıcı ve güzel bilgilerle oyunun geçtiği dönemi oyuncuya elinden geldiğince anlatmaya çalışıyor.

Bağdat şehir içi ve şehir dışı olarak bölgelere ayrılmış durumda. Şehirde devriye atan askerlerin zorluk derecesini yine Map'i açarak bölge üzerine imleç ile geldiğinizde, altta yazan bilgilere göre hangi bölgeye ne zaman gitmeliyiz şeklinde fikir sahibi olabiliyorsunuz.

(Zaten oyun senaryosu da bu level düzlemine göre ilerliyor.)



Benim hoşlandığım başka bir konu ise harita kısıtlanmış değil. Gözünüz (Bir harf nelere kadir!) yiyorsa oyuna yeni başlamanıza rağmen şehrin en zorlu(!) askerlerinin bulunduğu Round City'e dahi girip gezmeniz mümkün. Ha gözünüz korkmamalı; zira şehri koruyan askerler dahil NPC'ler güzel gözüküyor demiştik; ancak konu NPC yapay zekasına geldiği anda oyuna büyük beklentiler ile başlamadıysanız çok gülecek, benim gibi beklentiler ile başladıysanız çok sinirleneceksiniz.

Bir yukarda tarifini verdiğim şu an adını hatırlamadığımız ve hatırlamamıza sebep olamayan arkadaşımızdan hallice bir ana karakterimiz var, tam ismi: Basim İbn İshak (İbn Arapça'da oğlu demek). İshak oğlu Basim esmerce, hafif tıknaz, sokakta görerseniz ikinci kez dönüp bakmayacağımız tipte bir arkadaşımız olarak, o dönem Abbasi Halifeliği'nin başkenti Bağdat'ta kankası Nehal (Nihal?) ile cepçilik (hırsızlık) yaparak yaşayan bir kardeşimiz.



Ailesinin zamanında mimar olduğunu oyunun bir noktasında duyuyoruz; ancak oyunun konusu özelinde bizleri şuradan alıp şuraya götürmeyen bir özgeçmiş var Basim'in. Nihal bacısı ile yaptığı bir hırsızlık sırasında yaşanan olaylar sonucunda şehri terk ederek yolu Alamut kalesine düşen Basim, Bağdat'a bir Assassin olarak dönüyor ve olaylar başlıyor.

AC serilerinden bildiğimiz üzere yerel halkın üzerinde zulmederek egemenlik kuran maskeli bir konseyi tek tek avlamamız icap ediyor ve biz de Assassin olarak insanlara AC serisinin ana konsepti olan "seçim özgürlüğü" vermek adına bu despotlara karşı mücadelemize başlıyoruz.



YAPAY GERİZEKA

Arkadaşlar oyunda dövüştüğünüz askerler, sokakta yaşayan halk, dağlarda gezen yılan, antilop, leopar dahil tüm canlılar bildiğiniz gerizekâli. Yapay zeka konusunda hayatımda bu kadar kötü bir oyun görmedim desem gerçekten yeridir. Örneğin, 2 asker bir binanın önünde nöbet tutuyor. Bir tanesine gizlendiğiniz yerden bıçak atıyorsunuz, adam ölüyor. Diğer asker "lan" diyerek silkiniyor, geliyor, arkadaşının ölüsüne iki saniye bakıyor, sonra ölenle ölünmez diyerek arkadaşının ölüsünün yanında ısıklık çalarak bekleme görevine dönüyor ve bu olay hiç yaşanmamış gibi davranmaya başlıyor.

Sokakta herhangi bir asker öldürüyorsunuz, halk yalandan paniğe kapılıyor, çevredeki diğer askerlere "Koşun katil var!" şeklinde bağırıp

çağırıyorlar; ancak 1 metre yanında sizi işaret ederek bağırın hiçbir vatandaşı hiçbir asker kaale almıyor, takılmaya devam ediyorlar. AC serisi bir noktada gizlilik üzerine kuruluyken kale içinde basit bir tekne alıp gitme görevinde zevk olsun diye elimi kolumu sallaya sallaya 15 kişi öldürüp çıkabiliyorum; çünkü oyun benim gizlenmemin bana bir vakit kaybı olduğunu düşündürmek için elinden geleni yapıyor.

Ha Rambo ha Basım, gerçekten hiçbir farkları yok. Bazı arkadaşlar diyebilir ki "Tamam yapay zeka seni gördüğü anda dahi doğru düzgün tepki vermiyor; ama iş kavgaya gelince şehrin zor yerlerinde kendini gösterirsen, gizlenmezsen seni öldürürler." Bu oyunda oyun hatası olmadıkça ölemiyorsunuz arkadaşlar, çünkü dövüş mekanikleri aşırı basit.



BIZIM HALİL'İN TELEFONUNDA BİR OYUN VARDI: COPTER

Yakın arkadaşım Halil'in 15 sene kadar önce telefonunda Copter isimli bir oyun vardı (Oyunun adı copter çünkü oyunda helikopter kullanıyorsunuz. Oyunu yapan firma çalışanları oyuna isim bulmaya bile üşenmişler). Oyunda telefon tuşlarından sadece 5'e basarak helikopteri yükseltiyordunuz ve oyunun bütün zorluğu bu kadardı.

AC Mirage'ın dövüş mekanikleri Copter'den hallice. Bir kere serinin başka bir noktaya saparak diriliş yaşadığı Origins, Odyssey ve Valhalla'daki silah çeşitliliğini unutun. Oysa bu oyunlarda yerden bulduğumuz mızraklarla 3-5 kişiyi düşürmek, mızrakla işimiz bitince fırlatmak, çeşitli silahlarda uzmanlaşmak ve hepsinin kendine ait hoş bir animasyonu olması ne kadar güzeldi. Sağlık olsun dedik, silah çeşitliliğini unuttuk.



Elimizde bir adet kısa hançerimiz bir de kılıcımız var. Bu silahlardan başka hiçbir silaha sahip olamıyoruz; ancak silahların tipini ve damage değerlerini görevlerden veya haritanın geneline dağılmış hazine kutularından bulduğumuz parçalarla şehrin dört bir yanına dağılmış marketlerden değiştirebiliyoruz.

Dövüşmeye gelince, bu iki silahla düşman saldırırken guard'a basarsak düşman sersemliyor ve saldırı tuşuyla tek seferde düşmanı öldürebiliyoruz ya da düşman ağır saldırı yapacaksa saldırıdan kaçınma tuşuyla kaçıyoruz. Sonra yine saldırı tuşu ile düşmana vuruyoruz.

2023 yılında Ubisoft'un bize layık gördüğü dövüş mekaniği tamamen 3 tane düğmeye bağlı ve seçenekler aha bu kadar arkadaşlar. Neyse diyorsunuz, hadi farklı silahları geçtim, koca dövüşün 3 tuşla olmasını geçtim, düşmanın sadece 2 saldırı tipi olmasını geçtim, karşılığında yapabileceğim hamlelerin de totalde en fazla 2 opsiyonlu olmasını geçtim; bari animasyonlar güzel olsun diyorsunuz.



Ancak arkasından sinsice (ne gerek varsa) hidden blade ile suikast yaptığınız ve o sırada sandalyede oturduğu için bıçak darbesini belinden alan düşman, darbeyi aldığı istikamete doğru -fizik kurallarına göre darbenin aksi yönüne düşmesi gerekir- sanki bıçağı belden değil, boğazından yemiş gibi kafasını tuta tuta takla atarak ölünce siniriniz katmerleniyor.

Bu iki silah dışında AC seri ile özdeşleşmiş duman bombası, tüftüf (adını çıkaramadım-zehirli ok attığınız kamış), ses çıkarma aleti (güya çok zeki olan NPC'leri bunla kandırabiliyorsunuz), fırlatma bıçağı vb. ekipmanınız var; ancak dediğim gibi NPC'lerin salaklık seviyesi size bunları kullandırtmıyor. Ne gereği var diyerek herkese girişiyorsunuz.

DLC'DEN ANA OYUN ÇIKARMAYIN DEDİK, BAKIN NE OLDU ŞİMDİ?

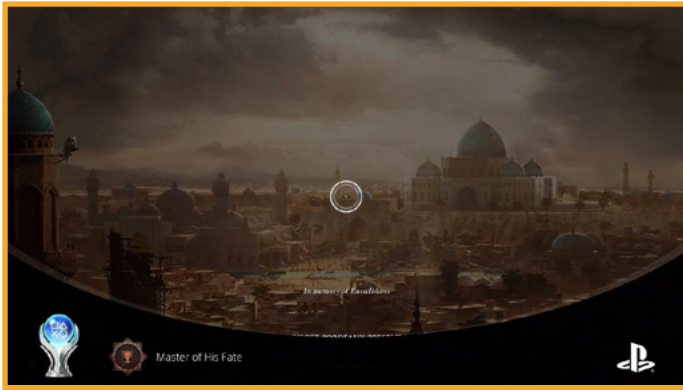
Ne olacak arkadaşlar, kötü oldu. Başta söylediğim gibi, sırf Valhalla'ya DLC olacakken laf olsun diye oyun yaparsanız, ne karakteriniz derinlikli ne senaryonuz sürükleyici; ne animasyonlarınız güzel ve yeni ne de oyunun geçtiği dönem ve olaylar ilgi çekici olur.

Oyunun tek güzel tarafı gerçekten emek sarf edilen Bağdat şehri ve müzikleri. Bunlar dışında Ubisoft şahsen benim hiç ilgimi çekmeyen AC 3 (Kızılderili Assassin) oyunundan bile kötü bir oyun çıkarmış. Zaten oyunun aldığı genel notlar da benim gibi bir AC nerd'ünün fikirlerini destekler nitelikte.

AC Mirage her türlü serinin, adının getirdiği büyüklük altında ezilirken hevesle beklemekte olduğum AC Hexe ve AC Codename: Red isimli oyunlardan önce tam bir Valhalla DLC'si

ayarında tadımlık; ancak kekremesi bir tat bırakan oyun olarak hafızamda yer etti.

Serinin hastası iseniz bu oyunu ben ne dersem diyeyim alacaksınız arkadaşlar; ancak ben iyi bir Assassin's Creed oyunu oynamak istiyorum diyorsanız, serinin çitasını yükseklerle koyacağını düşündüğüm Assassin's Creed Hexe oyununu bekleyin derim.



Geliştirici: *Ubisoft Bordeaux*
Yayıncı: *Ubisoft*
Tür: *Aksiyon ve Macera*
Çıkış tarihi: *5 Ekim 2023*

6





My Time at Sandrock

Yazar: Tuana Seda Hürmen

Pathea Games'in geliřtirdiđi ve Focus Entertainment'in yayımcısı olduđu My Time at Portia'nın devam oyunu olan My Time At Sandrock, sonunda tam sürümüyle çıkış yaptı. Bizler de My Time at Sandrock oyununu Nintendo Switch Lite platformunda deneyimledik! Gelin, bu rol yapma-simülasyon oyun deneyiminden bahsedelim.

KIYAMET SONRASI SANDROCK'TAYIZ!

My Time at Portia'nın üzerinden 330 yıl sonra geçen My Time at Sandrock, kendi oluşturduğumuz kahramanımızın teknolojinin var olmadığı bir dünyada Sandrock adındaki çöl kasabasına gelmesiyle başlıyor. Sandrock kasabasının inşaatçılarından biri olan Mason emekli olacağı için yeni bir inşaatçı olarak bizim kahramanımız Sandrock kasabasında çalışmaya başlıyor. Nihai hedefimiz ise Sandrock kasabasının eski şanlı günlerine geri dönmesi için inşaatçı olarak çalışmak.

Genel hikayesi ilgi çekici olmakla beraber Sandrock kasabasının nasıl kurulduđunu, evrildiđini, geliřtiđini ve nasıl yıkılmaya başladığını kasaba halkıyla konuşarak veya kasabadaki yerleri gezerek öğrenebiliyoruz.

Mesela Sandrock için tahtanın ve suyun neden vazgeçilmez derecede önemli olduđunu hikaye ilerledikçe görüyoruz.

Sandrock kasabasının kendi hikayesi bir yana, kasaba halkının hikayesi de ilgi çekici. Birbirinden farklı ilginç karakterler ve bu karakterlerin arka plan hikayeleri ve ilişkileri mevcut. Hepsileri sohbet edip kendilerini daha iyi tanımak ve onlarla ilişki durumunu artırdıkça yeni bilgiler öğrenip yeni yerler keşfetmek de oldukça keyifli.

ENVAİÇEŞİT MEKANİK!

My Time at Sandrock, rol yapma-simülasyon oyunu olarak geçiyor. Bu tamamen doğru bir tanımlama çünkü Sandrock'ta bunu dibine kadar hissedebiliyorsunuz.



BEKLENMEDİK DERECEDE DETAYLI KARAKTER YARATMA EKRANI

My Time at Sandrock, kişiselleştirme denildiğinde kendini göstermekten şaşmıyor. Hiper gerçekçi grafikler kullanmayıp yerine daha çizgi filmimsi grafikler kullanan My Time at Sandrock'ta inşaatçınızı tamamen kişiselleştirebiliyorsunuz. Sesinden vücut tipine, kaş renginden göz şekline, çenesinin çıkıntısından makyajına kadar özgünleştirme mevcut. Bir de takvim sistemi kullanan My Time at Sandrock'ta karakterinizin doğum gününü de seçebiliyorsunuz. Kısacası, rol yapma unsurları konusunda My Time at Sandrock tatmin edici.



Değınmeden geçmek istemediğim bir konu ise karakterinizin ve atölyesinin adının tabelanın üzerinde yazıyor olması. Oyunun en başında sizi karşılayan Mi-an'ın elindeki kartonda adınızı görmek çok tatlı geliyor insana.

İNŞAAT İÇİN GELMİŞTİK!

Oyunun asıl mekanığı olan inşaatın ve yapımdan bahsedelim. Sandrock'un geniş



dünyasında gezip gerekli malzemeleri toplayarak farklı farklı eşyalar ve makineler yapabiliyoruz. Örneğin etrafta çok fazla ağaç olmadığı için tahtayı tahta hurdasından bulmanız gerekiyor veya gerekli malzemeyi nereden bulacağınızı bilmiyorsanız kasabaya gidip tarif satın almanız gerekiyor. Bazı malzemeleri yapmak için belirli makinalara (Geri dönüştürücü, fırın gibi) ihtiyaç duyuyorsunuz. Bunların dışında madencilik, balıkçılık, tarımcılık, hayvancılık gibi işler yapmak da mümkün.

Bu tarz eylemleri yaptıkça puanlar toplayıp genel seviyenizi artırabiliyorsunuz. Seviyenin yanı sıra açabileceğiniz farklı farklı beceriler karşınıza çıkıyor. Becerilerin yanı sıra ise çevreden toplayabildiğiniz eski diskler sayesinde araştırma merkezinden yeni makinalar açabiliyorsunuz. Kısacası, yapılacak tonla şey var.



AMA SAVAŞMAK VE SEVMEK DE ZORUNDAYIZ!

İnşaatçılık yapmak bir yana, My Time at Sandrock oyuncuya savaş mekanikleri de sunuyor. Sandrock kasabasının etrafı değişik haydutlarla ve canavarlarla dolu olduğu için inşaatçımızın kendini savunması gerekiyor, bunu da kullanabileceği farklı silahlarla yapıyor. Öyle ki hikayenin başlarında kasabanın koruyucusu Pen; mızrak, kılıç ve hançer arasından size seçim yaptıırıp silahınızla kendinizi savunmayı öğretiyor. Ancak ne olursa olsun dikkatli olmak gerekiyor çünkü düşmanlar hafife alınamayacak cinsten. Savaş mekaniklerinin yanında simülasyon oyunlarından alışık olduğumuz sevme mekanikleri de mevcut. Kasaba halkının

hepsiyle ilişkinizi geliştirip ahbab olabileceğiniz gibi bekar olanlarla çıkıp sevgili olup ilişkiyi evliliğe kadar ilerletebiliyorsunuz. Tabii evliliği bitirerek boşanma sürecine girmek veya daha flört döneminde aynı anda farklı karakterlerle çıkıp yakalanarak kıskançlıktan ilişkinin bitimine de sebep olmak da mümkün.

İlişki geliştirmenin yolları basit. Kişilerle konuşma, sevdiği hediyeleri verme, oyun oynamaya davet etme ve onların görevlerini yapma bunlardan birkaçı.

etkinliği hatırlatan bir hatırlatma mektubu alabilirsiniz.

Özetle, My Time at Sandrock tam bir rol yapma oyunu. Ancak yapılacak tonla iş olduğu için geniş rol yapma oyunlarının düştüğü tuzağa düşüyor ve oyuncuyu oyunun başında hiç yönlendirmiyor. Eğer benim gibi geniş rol yapma oyunlarına alışık değilseniz oyuna alışmak için biraz süre geçmesi gerekiyor.



My Time at Sandrock'ta takvim ve mevsim sistemi olduğunu unutmayalım. Eğer kasabadan biriyle ilişkinizi geliştirmek istiyorsanız ona doğum gününde hediye vermek de bir seçenek olarak çıkıyor böylece. Doğum günlerinin yanında belirli mevsimlerde yapılan festivallere katılarak da ilişki geliştirmek mümkün.

Tüm bunların yanı sıra bir de size gelen mektuplar var ve bu mektuplara sizin seçeceğiniz farklı cevaplar oluyor. Kendi evinizi bırakıp Sandrock'a geldiğiniz için annenizden veya en yakın arkadaşınızdan halinizi hatrınızı soran mektuplar alabilirsiniz veyahut kasabadaki birinden sadece o gün olacak

BİRTAKIM OPTİMİZASYON SORUNLARI SANDROCK'UN DÜŞMANI

My Time at Sandrock'ta gezilecek, görülecek ve yapılacak tonla iş olduğu için bu durumun eksi yanına yani optimizasyona da değinmek gerekiyor. Birkaç güncellemeyle çözülmeyecek sorunlar değil elbet ancak oynanışa inanılmaz ket vuruyor. Nintendo Switch Lite'da ani FPS düşüşleri, karakterimin hareket edemeyip donması ve ekran yırtılma sorunu gibi optimizasyondan kaynaklı problemleri sürekli olarak yaşıyorum.

GÖZ DOYURAN VAHŞİ BATI

Pathea Games, My Time at Sandrock oyununda tıpkı diğer oyunlarında olduğu gibi döktürmüş. Aslında grafikleri oldukça basit olmasına rağmen yaşayan canlı bir kasaba ve çevre yapmayı başarmışlar. Karakterlerin ve çevrenin genel tasarımı steampunk tarzındaki çizgi romanlara benziyor ve bir bağımsız oyun olan Sandrock'ta çok güzel görünüyor. Atmosfer olarak vahşi batıyı baz alan Sandrock, içinde kaybolacağınız bir dünya sunuyor.

Kasabanın içinde gezip gördüğünüz yapıların, karakterlerin ve genel olarak atmosferin detayları da enfes. Sadece çölden oluşmayan Sandrock'ta "eski dünya"dan kalma yerler, kasabaya inanılmaz güzel bir kontrast veriyor. Ayrıca oyunda gece-gündüz döngüsü olduğu için sabah ayrı, akşam ayrı bir keyif veriyor uçsuz bucaksız Sandrock çölü.



SANDROCK'TAKİ SESLERE DE ÖNEM VERİLMİŞ

Oyunun atmosferine uygun tam bağımsız oyun müziği diyebileceğimiz, inşaat yaparken arkada çalan tatlı müzikleri var. Müzikler bir yana, ses tasarımına da değer verildiği görülüyor çünkü her dokunun, araç gerecin sesi ayrı.

Oyunda bulunan ara sahnelerdeki İngilizce seslendirme başarılı. Daha çizgi filmimsi diyebileceğim abartı bir seslendirmesi olsa bile oyunun havasına çok uyuyor.

DEĞERLENDİRME

My Time at Sandrock; geniş açık dünyasıyla, farklı farklı mekanikleriyle, dopdolu oynanışıyla, rol yapma ve simülasyon sistemiyle, çizgi filmimsi görsel ve ses tasarımıyla ön plana çıkıyor. Ancak, oyunun büyüklüğünden ötürü oyuncuyu yönlendirmemesi ve optimizasyon problemleri bu eğlenceye büyük oranda ket vuruyor.

My Time at Sandrock, şu anda Steam, Epic Games, Nintendo Switch, PS5, PS4, Xbox Series S ve Xbox Series X platformlarında mevcut. Steam ve Epic Games fiyatı Ekim 2023 itibariyle 750 TL olarak geçiyor, ki bu maalesef bağımsız bir oyun için gereğinden fazla bir fiyat. AAA oyunların 900-1000 TL bandında çıktığı bir düzende bu oyuna 750 lira verilmemeli diye düşünüyorum.

Ne olursa olsun, eğer Nintendo Switch'te bağımsız oyun oynamayı seviyorsanız My Time at Sandrock'u kaçırmayın derim.



Geliştirici: Pathea

Yayıncı: Focus Entertainment

Tür: Simülasyon ve Rol Yapma

Çıkış tarihi: 2 Kasım 2023 (Tam Süzüm)

7,5



LORDS OF THE FALLEN





Lords of the Fallen

Yazar: Can Çiftci

Lords of the Fallen geniş plandan baktığımız zaman günümüz standartlarını karşılayan bir yapım olmuş desem yanlış olmaz, grafikler, oynanış ve mekanikler gayet günümüz oyun standartlarında. Belki Lords of the Fallen, türe yeni bir standart getiremeyecek ama eklediği küçük detayların kendisine ekstra puan katacağını söyleyebilirim.

Fantastik aksiyon-RPG türüne iz bırakmayı hedefleyen HEXWORKS tarafından geliştirilen ve CI Games tarafından da yayımlanan Lords of the Fallen, 13 Ekim'de PC ve konsollara stüdyonun ilk oyunu olarak geldi. Oyuncular tarafından teknik sıkıntıları yüzünden çok fazla eleştirilse de Lords of the Fallen, içerisindeki bir sürü detayla birlikte en azından denenmeyi hak edecek bir yapım diyebilirim.

LORDS OF THE FALLEN HİKAYESİ

Çağlar süren savaştan sonra şeytan tanrı Adyr insanlık tarafından mağlup olmuştu. Geri dönmesinin korkusu ile birlikte nöbet tutan bir grup insan belirmişti, amaçları ise Adyr'in geri dönüş işaretlerini takip etmektir.

Kaybetse bile Adyr ölülerin diyarında sonsuza kadar tutulamazdı, zamanla Adyr'in kötü etkisi dünyayı tekrar karanlığa çekiyordu.

İntikam alabilmek için Adyr şeytanı ordusunu bir kez daha hayata getirdi. Işık, gölge tarafından tamamen yutulmuştu ve bununla birlikte umutta sönmüştü. Bu karanlık zamanlarda ise Dark Crusader'lar isminde bir grup savaşçı şeytan tanrı Adyr'in ordusuna karşı savaşıyordu. Sadece Dark Crusader'lar tanrı karşı durma gücüne sahipti.

Zorlu bir savaş sonrası Dark Crusader'lardan bir tanesi elinde ki Umbral Lambasını boşluğa doğru atarak kendisinden daha uygun bir adaya gitmesi için dua etti.



Bu lamba ise bizim yarattığımız karakterin eline geçiyor. Lords of the Fallen'ın hikayesi çok harika diyemeyeceğim, bir yerden sonra hikayenin akışını kaçıyorsunuz. Dark Souls oyunlarında ki gibi hikaye genelde arka plana yediriliyor ve size açıklanmıyor. Eğer hikayesi için Lords of the Fallen'ı oynuyorsanız bu konuda birazcık hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz diyebilirim.

KARAKTER YARATIMI VE SINIF SEÇİMİ

Lords of the Fallen'ın karakter yaratımı konusunda gayet kapsamlı olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Karakterlerimizin vücut tipinden tutun yüz ve saç tipine kadar detaylı bir şekilde değiştirebiliyoruz. Oyun içerisinde zırhlarımız yüzünden asla göremesek bile karakter yaratma konusunda takıntılı olan kişilerin zevk alacağını söyleyebilirim.



Yaratmış olduğun karakterin vücut tipinin tabii ki sizin için negatif ya da pozitif bir avantajı yok, sadece görsel bir dış görünüşten ibaret olduğunu söyleyebilirim.

Sınıf seçiminde ise Lords of the Fallen gayet seçenek sunuyor dersem yalan söylemiş olmam. Lords of the Fallen içerisinde 9 adet sınıfla başlayabiliyoruz, bu sınıflar ise Hallowed Knight, Udirangr Warwolf, Partisan, Mournstead Infantry, Blackfeather Ranger, Exiled Stalker, Orian Preacher, Pyric Cultist ve Condemned olarak 9'a ayrılıyor.

Tabii ki bir sınıfı seçtiniz ve ömür boyu spesifik silah kitini kullanacaksınız diye bir durum söz



konusu değil, istatistiklerinizi sonradan seviye olarak düzeltebilir ya da ekleme yapabilirsiniz. Fakat benim size kişisel tavsiyem ise oyun tarzını oyun başında belirlemeniz ve buna uygun bir sınıf seçmeniz. Doğru seçilen bir sınıf sizi çok ama çok rahatlatıcak diyebilirim.

Bu tarz oyunlarda yeniyseniz Hallowed Knight sizin ilk seçiminiz olmalı, kalkan kullanmak işinizi çok ama çok rahatlatıcak.

MEKANİKLER VE OYNANIŞ

Hem ölümler hem yaşananlar dünyası arasında bir kapı!

Lords of the Fallen'ın en önemli mekaniği kesinlikle Umbral Lambası diyebiliriz, Umbral Lambası sayesinde karakterimiz hem ölümler hem yaşananlar dünyası arasında gezabiliyor. Umbral Lambası bizim için vaz geçilmez bir nimet, lamba sayesinde geçilmeyecek duvarlar ya da kapılardan geçebiliyor ve ödüller bulabiliyoruz.

Bu lambamızı sadece bizi diyardan diyara götürmüyor, lamba aynı zamanda bize aktif ve pasif yetenekler sağlıyor. Bu yeteneklerden bazıları düşmanlarımızın ruhlarını çekmek iken bazıları ise ruhlar aleminden düşmanlarımızı koruyan varlıkları etkisiz hale getirmeye yarıyor. Kısacası söylemek gerekirse Umbral



Lambamız bizim gerçek kullanmamız gereken bir alet. Bu lamba sayesinde cephaneliğimizden harcayarak büyü yapabiliyoruz.

0	2,588		
0	0	0	26
Level	23		
Stats			
Strength	25		
Agility	8		
Endurance	18		

Doğru istatistik rezil de eder vezir de!

Her rol yapma oyununda olduğu gibi istatistik dağılımı aşırı önemli! Başlangıç sınıfınız doğrultusunda kullandığınız silahlar, büyükler ya da menzilli ekipmanlar çok güçlü olabiliyor. Bu yüzden doğru istatistik dağılımı çok önemli.

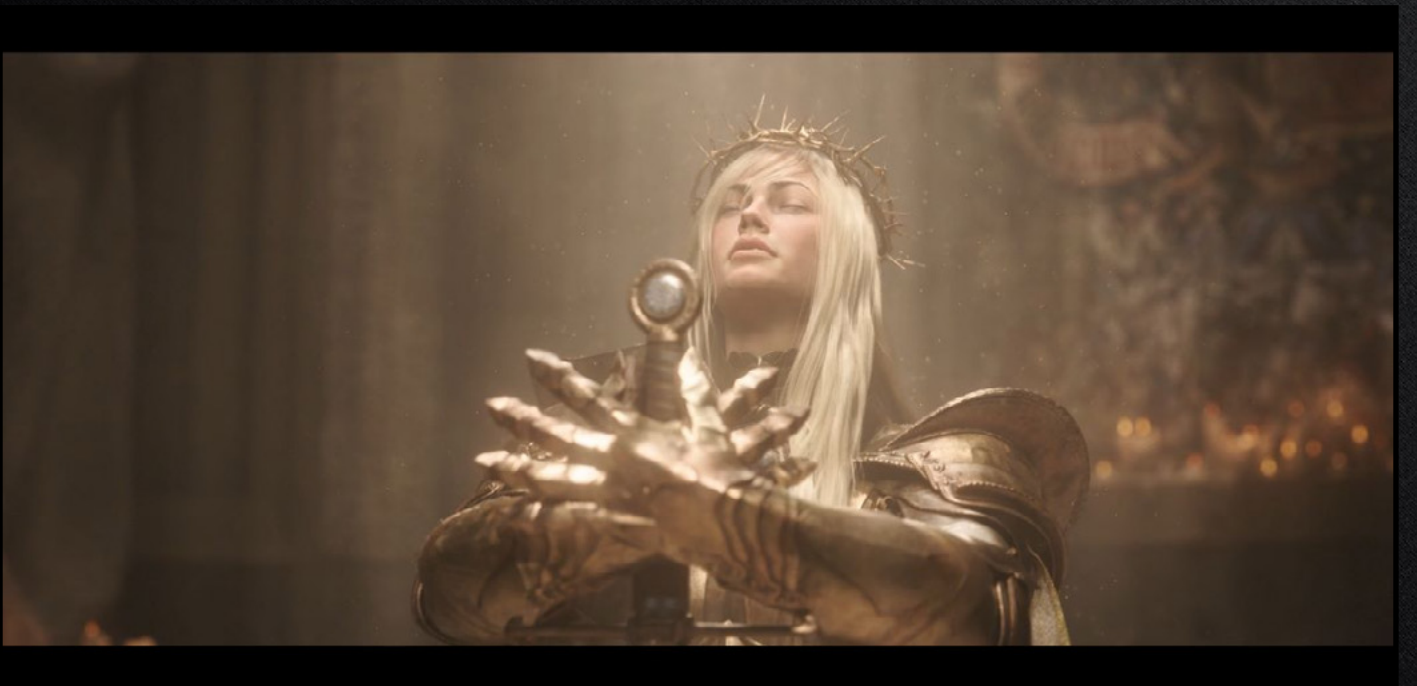
İstatistiklerimiz ise Strength, Agility, Endurance, Vitality, Radiance ve Inferno olarak altıya ayrılıyor. Bazı istatistiklerimiz canımızı ve enerjimizi arttırırken Strength gibi istatistiklerimiz ise fiziksel saldırı gücümüzü arttırıyor.

Her silahı ve büyüyü kullanmak için farklı istatistiklere ihtiyacımı olduğu için ise istediğimiz büyüyü veya silahı tek seferde kullanamıyoruz. Eğer silahları veya büyülerini oynamak istiyorsak sıfırdan bir karakter açmamız ya da istatistiklerimizi sıfırlamamız gerekiyor.

Silahları kullanmak demişken birde ağırlık sorunumuz var, istediğimiz gibi ağır eşyalar giyemiyoruz.



Yeterince ağır eşyalar giyerseniz karakterimiz yavaşlıyor ve saldırılardan kaçınma animasyon süremiz çok uzuyor. Bu yüzden istenmedik hasar yiyebiliyor ve ölebiliyoruz. Ne kadar az ağırlık o kadar hızlı kaçınma, ne kadar fazla ağırlık o kadar fazla saldırıdan korunma diyebiliriz.





Çift elli kuşanma gerçekten çok zevkli!

Dark Souls 2'deki çifte ağır kılıç kuşanma Lords of the Fallen içerisinde de var ve bu çok zevkli! İki elinizde kocaman kılıçlar olarak ağır saldırı yapmanızı size gerçekten tavsiye ederim, çok yavaş olsalar bile devasa hasarlar çıkarabiliyorsunuz. Kısa iki kılıç ise daha çok alan etkili olduğu için hızlılar.

Silah ve büyü çeşitliliği gayet yeterli!

Çoğu oyun silah ve büyü çeşitliliği konusunda sınıfta kalsa bile bu Lords of the Fallen için geçerli değil, Lords of the Fallen içerisinde 150'den fazla silah ve büyü mevcut. Bu büyüler doğrudan oynanışınızı değiştiriyor. İlk seferinizde olmasa bile ikincide kesinlikle büyücü olarak oynamanızı tavsiye ediyorum, büyüler güçlü ve güzel efektlere sahip.

LORDS OF THE FALLEN LEVEL DİZAYNI VE AÇIK DÜNYASI

Lords of the Fallen linear bir açık dünyaya sahip, bu dünyanın içerisinde sonradan geriye dönüp açılmayan kapıları açabiliyoruz. Açıkçası söylemek gerekirse Lords of the Fallen oynayıp sürem içerisinde çok fazla geri dönmeye teşvik edilmedim, Sadece dümdüz giderek düşmanları öldürmem çoğu zaman yeterli oldu, daha güçlü silahlar ve zırhlar için ise geriye dönmek her zaman kârlı olabilir.

Seviye dizaynına gelecek olursak Lords of the Fallen burada birazcık sınıfta kalmış diyebilirim. Lords of the Fallen oynarken genellikle sadece dümdüz ilerliyoruz, dümdüz ilerlemenin neyi kötü diyecek olursanız oyunu tek düze hale getirebiliyor. Lords of the Fallen'ın en önemli kısmı ise Umbra Lambamız ile diyarlar arasında geçiş yapmamızdan geliyor, ölümler diyarına geçmek bize bulmacaları çözmek ve farklı ödülleri bulmamıza yarıyor.

BOSS'LAR VE YARATIK ÇEŞİTLİLİĞİ

Lords of the Fallen içerisinde toplam 14 tane büyük ve eşsiz boss bulunuyor, bu bossların ise çoğu insanımsı. Peki insanımsı olmasının faydası ne? Boss'ların çok büyük olmaması kameranın size dezavantaj olmasından çıkıyor, büyük boss'lar sırasında kamera kontrolü çok zor olduğu için istemeden bile olsa sadece kameranın dönmemesi ya da yanlış dönmelerinden dolayı ölebiliyorsunuz.

Peki sadece 14 adet boss mu var? Tabii ki hayır, 14 boss'un yanı sıra 22 adet yan boss mevcut. Bu boss'lar zorunlu olmadığı için atlanabilir fakat emin olabilirsiniz ki hepsinin kendisine has özel yetenekleri mevcut. Gelelim küçük yaratıklara, küçük yaratıklar ise bir yerden sonra tekrar etmeye başlıyor.

GRAFİKLER

Lords of the Fallen grafik konusunda günümüz oyunlarının çoğunun ilerisinde diyebilirim, bu güzel grafiklerin ise çok büyük bir dezavantajı var. Güçlü grafikler demek daha güçlü ekran kartları demek, Lords of the Fallen 3080 ekran kartlarında güzel çalışmayan bir oyun olmuş. Unreal Engine gücünü sonuna kadar kullanan Lords of the Fallen optimizasyon konusunda kesinlikle sınıfta kalmış.

Grafiklerin ise şahane gözüktüğünü söylemeden geçemeyeceğim, gerçekten Unreal Engine oyun motorunun gücünü hafife almamakta fayda var. Uzak çizim mesafesi ya da kaplama kalitesi gerçekten gayet güzel gözüküyor.

MÜZİKLER

Lords of the Fallen oyunun en güzel taraflarından birisi ise müzikleri olmuş, boss müzikleri gerçekten güzel ve dinlemesi keyifliydi. Şuana kadar duyduğum en güzel besteler olmasa bile gayet akılda kalıcı olduklarını söylemeden geçemeyeceğim.

DEĞERLENDİRME

Şimdi geldik en önemli kısma, Lords of the Fallen 900 TL (21.10.2023)'lik fiyatını hak ediyor mu? Yoksa indirimlerin vazgeçilmez oyunlarından birisi mi olacak? Açıkcası söylemek gerekirse Lords of the Fallen'in çok fazla sorunu var, bu sorunlar ise optimizasyon, hatalar ve oyun çökmeleri diyebilirim. Bu tarz hatalar oyun zevkinizi çok fazla baltaya biliyor. Kendimden örnek vermem gerekirse çok zorlu bir boss dövüşü ortasında oyunumun kapanması gerçekten ama gerçekten hoş değildi. Oyunun bir yerinde ise garip bir hareket yaptım ve ölümsüz oldum.

Kısacası özet geçmek gerekirse Lords of the Fallen içerisinde ki hatalar, optimizasyon sorunları ve oyun çökmeleri düzeltildikten sonra gayet oynanabilir bir soulslike olarak görülebilir. Hataları giderildiği zaman ise 900 TL bandından alınabilir.



Geliştirici: *HEXWORKS*

Yayıncı: *CI Games*

Tür: *Aksiyon, Macera ve Rol Yapma*

Çıkış tarihi: *13 Ekim 2023*

7,5

 RAZER



NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ



Assassin's Creed 1

Yazar: Tuana Seda Hürmen

Ülkemizde oldukça sevilen serilerden biri olan Assassin's Creed serisi, 16 senedir oyuncuların hem sevdiği hem de zaman zaman yediği bir seri olarak karşımıza çıkıyor. Ubisoft, 2007 yılında Assassin's Creed 1 oyununu çıkarttığı zaman gelen başarıyı, zaman içinde serinin diğer oyunlarını farklı oyun türlerinde geliştirerek deneme-yanılma yaparak devam ettirmeye çalıştı. Başarılı olup olmadığı bir tartışma konusu olsa bile hepimizin ortak fikri olduğunu düşündüğüm tek unsur, Ubisoft'un unutulmaz bir marka çıkartmış olması.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde, 16 sene öncesinde çıkan serinin ilk oyunu Assassin's Creed 1 oyununa yakından bakacağız.

Assassin's Creed 1, ilk olarak yeni bir Prince of Persia oyunu olarak tasarlanmıştı. Ubisoft, ilk olarak 1989 yılında çıkarttığı Prince of Persia oyununu seri haline getirmiş ve 2003 yılına gelindiğinde Prince of Persia: The Sands of Time isimli oyunu çıkartarak büyük bir satış başarısı elde etmişti.

Bu başarıyı devam ettirmek adına yeni bir Prince of Persia oyunu geliştirmek gerekiyordu, ancak geliştiriciler prens odaklı bir hikaye anlatmak istemiyorlardı. Bu yüzden tarih içinde araştırmalar yapıp suikastçıların işlenmek için iyi bir hikaye sunduğuna karar verdiler.

Bu projenin adını Prince of Persia: Assassin koyarak geliştirmeye başladılar ve sonunda geliştirdikleri oyun Prince of Persia'dan çok farklı olduğu için, Assassin's Creed markası doğmuş oldu.

HAŞHAŞİLERDEN GÜNÜMÜZE ASSASSİN'S CREED

Assassin's Creed 1'den Assassin's Creed 4: Black Flag oyununa kadar ana karakterimiz olan Desmond Miles, Abstergo Şirketi tarafından kaçırlır. Suikastçıların düşmanı olan Tapınakçılar'dan oluşan Abstergo, suikastçı soyundan gelen Desmond'ı Animus adındaki makineye bağlarlar. Animus, Desmond'ın DNA'sı üzerinden suikastçı atalarının anılarını simüle edebilen bir makinedir. Tapınakçılar'ın amacı, suikastçıların gizledikleri bir eserin yerini bulmaktır.



Bu sebeple Animus'a bağlanan Desmond, 12. yy'da yaşamış olan ve suikastçı birliğin bir üyesi olan atası Altair'in anılarını yaşamaya başlar. Altair, Kudüs'e Apple of Eden'i bulmak için gönderilirken çokbilmişliği yüzünden yol arkadaşlarından birinin ölmesine ve devamında Masyaf'ta bulunan suikastçı kalesine saldırılmasına neden olur. Suikastçı birliğin başındaki Al Mualim, Altair'i cezalandırarak rütbesini indirir ve onurunu geri kazanması için ona 9 kişiyi öldürme görevini verir. Altair'in amacı, bu 9 hedefi öldürüp onurunu ve rütbesini geri kazanmaktır.

2007 yılı için başarılı bir hikaye olduğunu düşünüyorum. Her ne kadar Animus dışında Desmond ile geçirilen vakit inanılmaz sıkıcı olsa da hikaye anlatımına oldukça önemli bir katkısı olduğunu unutmamak gerekiyor. Ayrıca bir yandan günümüzde geçen bir hikayeyi anlatmak bir yandan da bundan bin yıl önce geçen paralel bir hikayeyi oyuncuya oynatmak sunum açısından etkileyici denilebilir. Hikayenin en büyük sorunu ise oyunun uzunluğuna göre bir noktadan sonra fazla sıkıcı olması, çünkü konuyu bir kez anladığınızda yeniden ve yeniden aynı şeyleri dinlemek zorunda kalıyorsunuz.

GERÇEKÇİ OYNANIŞ (BAZEN) HER ŞEY DEĞİLDİR

Oyunun başında inanılmaz güçlü olan Altair, rütbesi düştüğü için silahlarından ve yeteneklerinden mahrum kalır ve görevler tamamlandıkça bunlara geri kavuşur. Bu noktada bahsedilecek birkaç detay var, öncelikle oynanış olarak ilerleme kaydettiğimizi hissedebildiğimiz bir oyun Assassin's Creed



1. Oyunda vakit geçirdikçe güçlendiğimizi görebiliyoruz; örneğin oyunun başında bizden alınan "hidden blade" geri verildiğinde gizlice muhafızları alt edebiliyoruz. Bunun yanı sıra ne hikmetse bizden geri alınan saldırıya karşılık verme yeteneği açıldıkça kılıç düelloları kolaylaşıyor.

Assassin's Creed 1, gerçekçi oynanışıyla ön plana çıkarken aynı zamanda da geride kalıyor. Örneğin, tırmanma mekanikleri günümüz Assassin's Creed oyunlarının çok gerisinde çünkü Altair ne düz duvara ne de ağaçlara tırmanabiliyor. Aksine, sadece belirli yerlere çıkabiliyor ancak tırmanırken bunu adım adım vaktini alarak yapıyor. Bu bir bakıma gerçekçi ancak bir yandan da inanılmaz sıkıcı.

Ne var ki, aynı durum kılıç düelloları için geçerli olsa bile kılıç düellolarının oturaklı olması oynanışı durgunlaştırmıyor. Ne Assassin's Creed 4: Black Flag'deki gibi saniyeler içinde iki kılıçla tüm muhafızların içinden geçebiliyorsunuz ne de yeni nesil rol yapma unsurlarıyla süslenmiş Assassin's Creed oyunları gibi düşmanın can barını azaltmaya çalışıyorsunuz. Oturaklı kılıç düellosuyla birlikte gerçekten kılıçla savaşıyor gibi hissediyorsunuz ve bu sayede savaş mekanikleri çok kolay veya çok zor gelmiyor, tam tadında kalıyor.

Maalesef oyundaki boss savaşları çok iyi değil. Genellikle üç veya dört çeşit muhafız oluyor ve asıl hedefinizle beraber size saldırırlarken hepsi de durarak karşılık vermenizi bekliyor. En basit muhafız tek bir kılıç darbesiyle ölürken asıl hedefinize karşı saldırı yapıp onun saldırılarından da kaçmanız gerekiyor.





GERÇEKÇİ GÖREVLER (EN AZINDAN) SUİKASTÇI GİBİ HİSSETİRİR

Assassin's Creed 1, oyuncunun sahiden de Tapınakçılar ile savaşan bir suikastçı gibi hissetmesini sağlıyor. Bunu da asıl hedeflerine ulaşmak için yapılması gereken yan görevlerle yapıyor. Hedefinize ulaşmanız gereken bölgeye gittiğinizde hedefinizle ilgili bütün bilgileri toplamak için yapmanız gereken birkaç yan görev bulunuyor. Bunlar; bilgisi olan sivilleri kurtarma (ki bu siviller sonradan hedefinizin kaçmaması için size yardım ediyor), hedefle ilgili belgeleri insanlardan cepleme, hedefle ilgili olan konuşmaları gizlice dinleme, birini konuşması için tartaklama gibi görevler.

Bahsedilen görevleri yaparak hedefinizi cümbür cemaat savaşarak öldürmek yerine suikastçı topluluğunun inançlarına uyarak gizlice avlamak için yöntemler geliştirebiliyorsunuz. Yani aslında oyunun gerçek bir suikastçı gibi oynanması için bu yan görevleri yaparak avınızı en iyi hangi şekilde avlayacağınızı tasarlamış oluyorsunuz. Bu görevleri yaptıktan ve hedefle ilgili bilgileri topladıktan sonra Suikastçı Büro'suna gidip bir tüy alıyorsunuz ve hedefinizin kanını tüye kapladıktan sonra Al Mualim'e götürünce görev bitmiş oluyor.

Bu yan görevlerin yanında şehir içlerinde başka suikastçılarla yarışmak, yüksek rütbe Tapınakçı avlamak veya belirli hedefleri öldürmek mümkün. Belirli yüksek yerlere tırmanarak haritayı açabiliyorsunuz. Bir de bayrak toplama var, ancak oynanışa çok etki ettiğini söylemek mümkün değil.

Görevlerin en büyük sıkıntısı, tıpkı oyunun hikayesi gibi, oynanışın uzunluğuna yetişememesi. Normalde 5 veya 6 saatte biten bir oyun olsa her hedef için aynı yan görevleri yapmak bu kadar sıkıcı gelmeyebilir ancak oyun aşağı yukarı 15 saatte bitiyor. Yani 15 saat boyunca yukarıda saydığım görev kalıplarının aynısını başka bir bölgede başka bir hedef için yapıyorsunuz, ki bu inanılmaz derecede bayıyor insanı. Nitekim, uzunluğunu bir kenara koyduğumuzda görevler oyuncuyu gerçek bir suikastçı gibi hissettirmeyi başarıyor.

UBISOFT'UN GÖZ KAMAŞTIRAN DÜNYASI

Ubisoft her Assassin's Creed oyununda olduğu gibi Assassin's Creed 1'de de inanılmaz güzel gözüken bir dünya tasarlamış. Oyunda toplamda 4 şehir ve bu şehirlerin zengin, orta ve fakir olarak sınıflandırılan bölgeleri var. Masyaf, Kudüs, Şam ve Akka'nın tasarımları birbirinden farklı.

Masyaf, suikastçıların ana merkezinin bulunduğu Masyaf Kalesi'ne (ki tarihte gerçekten de Haşhaşilerin merkezi olduğu söylenir) sahiplik yapan bir kale şehri, Kudüs daha soğuk tonlarda olan surlar içinde kendine has mimarisi olan bir şehir, Şam da aynı şekilde surlar içinde olan ama daha sıcak tonlarda mimariye sahip bir şehir ve son olarak Akka, soğuk tonlarda deniz kenarında olan bir şehir olarak karşımıza çıkıyor. İslam mimarisinin göz kamaştırıcı bir şekilde betimlendiğini söylemek mümkün.



ALTAIR İLE YENİ BİR OYUN SERİSİ DOĞDU!

Ubisoft, Assassin's Creed 1 ile yepyeni bir oyun markasına imza attı. Seneler geçtikçe ortaya çıkan Assassin's Creed oyunları, Assassin's Creed 1 ile başlayan ve Assassin's Creed Revelations ile biten geleneksel oynanışı reddetti ve yepyeni rol yapma mekanikleriyle çıkış yaptılar.

Oyuncuların "Assassin's Creed eskiye dönsün!" sitelerinin aslında Assassin's Creed Mirage gibi bir oyundan ziyade daha basit ve kompakt bir oyuna hitap ettiğini anlamak zor olmamalı diye düşünüyorum.

Assassin's Creed 1'in Director's Cut versiyonuna Steam ve Epic Games platformlarından ulaşabilirsiniz. 16 senelik oyunun neden 120 TL'ye satılmaya çalışıldığını inanın ben de bilmiyorum.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde kadim zamanlara giderek sizlere Assassin's Creed 1'i tanıttığım için mutluluk duyuyorum, iyi oyunlar dileyerek Nostalji Günlüğü'nü kapatıyorum!



Şehirlerdeki kalabalık canlı ve doğal hissettiriyor. Genel olarak grup halinde dolaşan köylülerin veya beyaz giyinen alimlerin arasına karışarak muhafızlardan kaçabiliyorsunuz. Çömlek taşıyan insanlar, hastanede olan hastalar, sokakta bağırarak esnaf, hepsi canlı hissettiriyor.

Açık dünyada at sırtında şehirden şehre giderken bir de arada olan patikalar mevcut, ki bu bölgenin adı da Krallık (Kingdom) olarak geçiyor, buralarda da muhafızlar ve kuleler bulunuyor. Yeni bir şehre gelindiğinde şehrin uzaktan görüntüsü, 2007 yılı için inanılmaz. Bugün için bile güzel gözüküyor, özellikle Masyaf Kalesi'nin içinde yer alan Al Mualim'in ofisi diyebileceğimiz yerin detaylarını ince ince işlemiş Ubisoft.

Karakter tasarımları da şehirler kadar olmasa da idare eder. Ana karakterlere çok özenildiği belli, özellikle Altair'in beyaz suikastçı kostümündeki kırmızı kısım çok dikkat çekiyor. Ancak muhafızların ve sivillerin kıyafetleri genel olarak tekrar ediyor.

ATMOSFERİK AMA TEKNOLOJİK SES

Assassin's Creed 1'in müzikleri oldukça güzel ve atmosferik. Ancak günümüz için çok stereotipik kalan bir oryantal havası var diyebiliriz. Asıl ön plana çıkan sesler ise benim için Altair ile oynarken aslında Animus içinde olduğumuzu unutturmayan ikonik teknolojik ses tasarımları. Arkadan konuşan robot sesi hala kulağımda çınlıyor mesela. Bunların dışında şehirdeki insanların konuşmaları gayet doğal geliyor. Tabii bir de ikonik suikast sesini unutmamak lazım.

Oyunda altyazı bulunmuyor, ki bu anadili İngilizce olmayan biri için takip etmeyi zorlaştırıyor, ancak seslendirme gerçekten güzel. Diyaloglarla duyguyu verebilen ses sanatçılarının çalıştığını anlayabiliyorsunuz, sonuçta Desmond'ı Nolan North, Lucy'i de Kristen Bell seslendiriyor.



RÖPORTAJ

Röportaj: Omer Faruk AKTAŞ

Çeviri: Özge Güzel

DÖRDÜNCÜ YIL DÖNÜMÜNÜ KUTLAYAN PLANET ZOO EKİBİ OYUN GÜNLÜĞÜ'NE KONUŞTU. EKİP, DÖRDÜNCÜ YILINDA ANA MOTİVASYONLARINI VE GELECEK HEDEFLERİNİ PAYLAŞTI!

Ömer - Kendinizden kısaca bahseder misiniz?

Gemma Wardlaw - Merhaba! Ben Gemma Wardlaw, Planet Zoo'da yapımcıyım. Yaklaşık 4 yıldır oyun üzerinde ara ara çalışıyorum ve oyuna sanatçı olarak başladım!

Kilian Schmitt - Merhaba, Ben Kilian Schmitt, Planet Zoo'da bir oyun tasarımcısıyım. Ekibe yaklaşık 3.5 yıl önce katıldım.



James Lockett - Merhaba, Ben James Lockett, Planet Zoo'da mühendislik lideriyim! Burada 11 yıldan fazla süredir çalışıyorum ve aynı zamanda Planet Coaster üzerinde de çalıştım!

Ömer - Planet Zoo'yu geliştirirken ana motivasyonunuz neydi? Dördüncü yılda nasıl hissediyorsunuz?

Gemma - Planet Zoo, Tycoon oyunlarının günlerinden birçok oyuncu için büyük bir nostalji taşıyor ve bu nostaljiyi modern çağa taşımak inanılmazdı. Hayranlar gerçekten bizi bu süre boyunca ayakta tuttu ve ekip her zaman teslim etmek için özel çaba sarf etti, ayrıca kim sevimli hayvanlara bakmaktan hoşlanmaz ki!

Kilian - Planet Zoo ile amacımız her zaman sınırsız yaratıcılığın gerçekçi hayvanlarla buluştuğu, onların benzersiz ihtiyaçları ve davranışlarıyla karşılaştığı en üst düzeyde bir hayvanat bahçesi simülasyonu sunmaktı. Tüm bunların yanı sıra, bu oyunu ve hayvanlara olan sevgimizi gezegenimizdeki tehlikede olan türler için hayvanat bahçelerinin yaptığı önemli koruma çalışmalarını vurgulamak istedik!

James - Her zaman hedefimizin iki yönlü olduğunu düşünmüştümdür; oyuncularımızın üzerinde büyük bir yaratıcılık gücüne sahip olduğu en otantik hayvanat bahçesi simülâtörünü yaratmak ve oyunculara bu hayvanat bahçesini doldurmaları için gerçekçi hayvanlar vermek. Ayrıca, sevimli hayvanlara karşı büyük bir zaafım var.

Ömer - Sizin özel bir oyuncu kitleniz var. Bunu nasıl değerlendiriyorsunuz?

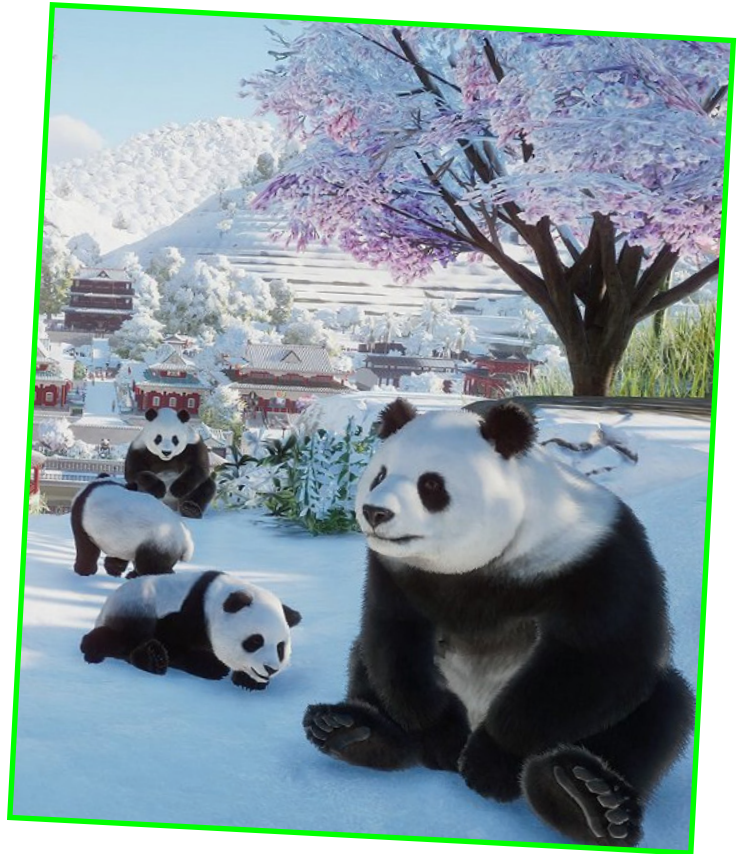
Gemma - Planet Zoo hayranları inanılmazlar. Gerçekten oyunumuzu canlı tutmada ana itici güç oldular ve her zaman onlardan yeni hayvanlar veya özellikler konusunda fikir alıyoruz. Planet Zoo'yu bugünkü haline getirmemize gerçekten yardımcı oldular.

Kilian - Gemma'nın dediklerine katılıyorum! Oyunun lansmanından uzun bir süre sonra bile devam eden geliştirme, bize çok fazla geri bildirim dinleme ve sadık oyuncu kitlesiyle birlikte oyunu geliştirme fırsatı verdi.

James - Topluluğumuzu seviyoruz! Yaratıcılıkları ve tutkuları bizi her zaman şaşırtıyor ve şimdiye kadar birlikte çalıştığım en sevimli ve kibar topluluklardan biri. Bu da bizi daha fazla içerik sunmaya devam etmek ve elimizden geldiğince kalite çıtamızı onlar için yükseltmek konusunda motive ediyor.

Ömer - Oyun zenginleşmeye devam edecek mi? Yoksa yeni bir oyun mu gelecek?

Gemma - Ekip şu anda en son DLC'leri olan Oceania Paketi'nin başarısına odaklandı ve aynı zamanda ücretsiz yıl dönümü güncellememize gelen harika tepkiyle meşgul, bu nedenle duyuracak bir şeyimiz yok.



Ömer - Türkçe dil desteğini düşünüyor musunuz? Türk oyuncular için önemli.

Gemma - Elbette geri bildirim memnuniyetle karşılıyoruz, ancak ek dil desteği ile ilgili paylaşacak bir şeyimiz yok.

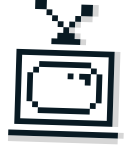
Ömer - Son olarak, bizimle paylaşmak istediğiniz bir haber/detay var mı?

Gemma - Oyunun 4. yıldönümünü yeni kutladık! Tüm oyuncularımıza teşekkür etmek için muhteşem Collared Peccary'yi ücretsiz bir güncelleme olarak oyuncularımızın beğenisine sunduk, bu yüzden hayvanat bahçenize eklemek için mutlaka oyuna atlayın!

Neler oldu neler!

Yazar: Berk Sögütlü

EKİM AYINDA OYUN DÜNYASINDA
NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Paradox'un yeni sürpriz oyunu Foundry duyuruldu!

Paradox Interactive ve Channel 3 Entertainment ortaklığında piyasaya sürülecek olan açık dünya kaynak yönetimi ve strateji oyunu Foundry duyuruldu. İçerisinde çok oyunculu mod desteği de bulunacak olan oyunun henüz bir çıkış tarihi bulunmuyor.



Assassin's Creed Mirage çıktı!

Assassin's Creed serisinin yeni halkası Assassin's Creed Mirage, PC ve konsollarda çıkışını gerçekleştirdi. Ubisoft Bordeaux tarafından geliştirilen olan hikâye odaklı aksiyon-macera oyunu Assassin's Creed Mirage oyuncuları dokuzuncu yüzyıl Bağdat'ına götürüyor. Ana karakter Basim'in, Hidden Ones'a katılarak ölümcül bir Usta Suikastçı'ya dönüşmesine şahitlik edeceğiz.



Commandos: Origins, Türkçe olarak 2024'te geliyor!

Gerçek zamanlı taktiksel strateji oyun serisi Commandos'un yeni oyunu Commandos: Origins, Türkçe alt yazı ve arayüz desteğiyle 2024 yılı içerisinde piyasaya sürülecek. Claymore Game Studios tarafından geliştirilen oyun yeni nesil konsollar ve PC için çıkacak. Oyun lansman günü Xbox Game Pass'e eklenecek.



Total War: Pharaoh çıktı!

Total War serisinin yeni oyunu Total War: Pharaoh, Türkçe dil desteğiyle birlikte PC platformunda çıktı. Antik Mısır'da geçen oyunda Mısır, Kenan ve Hitit uygarlıkları bulunuyor ve bu medeniyetlerin altında da sekiz ayrı fraksiyon yer alıyor. Savaşların akışını değiştiren yeni dinamik hava sistemi ve gelişmiş grafiklerle Total War: Pharaoh strateji severleri oyuna çağırıyor.



EA Sports FC Tactical duyuruldu!

Electronic Arts sıra tabanlı futbol-strateji oyunu EA Sports FC Tactical'ı mobil cihazlar için duyurdu. Oyun, 2024'ün başlarında App Store ve Google Play'de yayımlanacak. EA Sports FC Tactical Premier League, La Liga EA SPORTS, Bundesliga, Ligue 1 ve Serie A'nın da dahil olduğu 10'dan fazla büyük lig ve 5 binden fazla futbolcuyu, sıra tabanlı bir oynanışla futbol severlerle buluşturacak. Oyun ayrıca çevrimiçi maçlardan, çevrimiçi yarışmalara kadar birçok farklı mod sunmayı hedefliyor.



Marvel's Spider-Man 2 çıktı!

Insomniac Games tarafından geliştirilen Marvel's Spider-Man 2, PlayStation 5'e özel olarak çıkış yaptı. Marvel's Spider-Man 2 genişletilmiş haritası, çarpıcı hikayesi, yeni nesil ağ ve dövüş mekanikleri ve 65'ten fazla kostümle bugüne kadarki en iyi Spider-Man deneyimini sunuyor. Şimdi Peter Parker ve Miles Morales olarak New York City'yi tehlikeli simbiyot tehdidinden kurtarma zamanı.



Cities: Skylines 2 çıktı!

Yayımcılığını Paradox Interactive'in yaptığı en iyi şehir kurma simülasyonlarından birisi olan Cities: Skylines'in yeni oyunu Cities: Skylines 2, PC ve Xbox Game Pass'te çıkışını yaptı. Bir belediye başkanı olarak nüfusunuzu yönetin, şehir planlamanızı yapın ve hayalinizdeki şehrinizi inşa edin.



ARK: Survival Ascended erken erişime açıldı!

Studio Wildcard, Grove Street Games ve Instinct Games tarafından geliştirilen çok oyunculu aksiyon ve macera oyunu ARK: Survival Ascended, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC'de erken erişime açıldı. Unreal Engine 5 motorunu kullanan ARK: Survival Ascended'da, Türkçe alt yazı ve arayüz desteği bulunuyor. Oyun ayrıca platformlar arası çok oyunculu desteğe sahip.



Alan Wake 2 çıktı!

El fenerlerini hazırlayın! Remedy Entertainment'ın geliştiriciliğini üstlendiği üçüncü şahıs nişancı korku-aksiyon oyunu Alan Wake 2, PC ve yeni nesil konsollar için çıktı. FBI ajanı Saga Anderson küçük bir kasaba olan Bright Falls'da ki cinayetleri çözerken, uzun süredir kayıp olan Alan Wake ile yolları kesişir. Alan Wake 2 muazzam görselliği ve hikâye akışı ile şimdiden bütün dikkatleri üzerinde toplamış durumda.



Dead Island 2'nin ilk hikaye genişleme paketi Haus duyuruldu!

Dead Island 2'nin ilk hikâye genişleme paketi Haus, 2 Kasım'da yayımlanacak. Haus genişleme paketi ile oyuna Malibu'da bir villa da geçen yeni bir hikâye, yeni konum, 8 yeni yetenek kartı ve öldürme araçları eklenecek.





Mobil oyun önerilerimiz!

KASIM AYINDA RADARIMIZA TAKILAN 4 OYUN SİZLERLE!

Defense Derby

Defense Derby, Krafton tarafından geliştirilen kendine özgü mekanikleri ve karakterleri bulunan bir tower defence oyunu. Genel olarak oyunda destemize şampiyonlar toplayıp onlarla beraber tek oyunculu ya da çok oyunculu rekabetçi modda mücadele ediyoruz. Şahsen ben rekabeti sevdiğim için oyunun çok oyunculu modunu daha çok sevdim.

Oyunda destenize uyumlu şampiyonları eklemeniz gerekiyor aynı zamanda karşıya göre de çeşitli stratejiler oluşturmanız gerekiyor. Tek oyunculu mod ise 1920 seviye bulunduruyor, yani klasik bir seviye atla devam et mantığı mevcut. Onun dışında her mobil oyunda bulunan ekrana çıkan ödül, günlük görev, satın alma reklamları gibi durumlar bu oyunda da mevcut ve sinir bozucu olabiliyorlar yer yer.

Ama bunları bir kenara attığımızda Defense Derby kesinlikle çok karışık olmayan ama stratejilerinizin üstüne düşünmeniz gereken bir tower defence oyunu olmuş. Beni gerçekten özellikle çok oyunculu moduyla eğlendirdi eğer sizde böyle bir tower defence oyunu arıyorsanız bu tamamen ücretsiz oyuna göz atmanızda fayda var.



Platform: IOS ve Android

Rocket League Sideswipe

Listemize bir diğer çok oyunculu oyun ile devam ediyoruz. Diğer cihazlarda çokça adını duyduğumuz Psyonix'in geliştirdiği "Rocket League" Sideswipe ile mobil cihazlara geldi. Tabii ki normal Rocket League'den birçok farkı bulunuyor.

Öncelikle bu oyun tamamen 2D yani arabalarımıza ortadan bakıyoruz ve ana oyuna göre kesinlikle daha basit bir yapısı var. Yan tarafta rakibimizin bulunduğu kaleye gol atmaya çalışırken kendi kalemizi koruyoruz. Tabii ki havada kalma, taklalar atma gibi mekaniklerle oyunda ustalaşma imkânınız bulunuyor. Zaten oyunda halihazırda bulunan dereceli sistemi çok güzel çalışıyor. Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Champion, Grand Champion rankları bulunan oyunun rekabetçi sistemi gerçekten çok güzel işliyor.

Ben rekabetçi ruhumdan dolayı bu oyunda rank kasarken bir hayli keyif aldım. Eğer sizin rekabet veya arabalar ilginizi çekiyorsa Rocket League Sideswipe'ye kesinlikle bakmanızı öneriyorum.

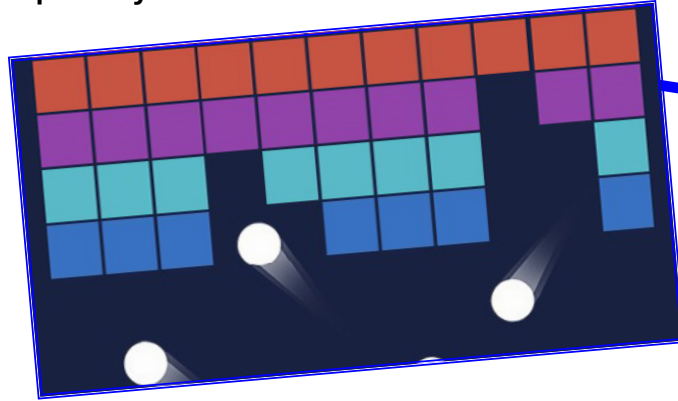


Platform: IOS ve Android

Balls Crush

Balls Crush çok basit ama gerçekten bağımlılık yapıcı bir oyun. Yo App'in geliştirdiği oyun neredeyse hiçbir oynanış bulundurmuyor ama buna rağmen beni uzun süreler ekranda tutmayı başardı.

Temel olarak üstte bulunan yapıları parçalayan topu aşağı düşmeden yukarı doğru itmeye çalışıyoruz. Biz aşağı düşmesini engelledikçe yukarıdaki yapıları yok etme imkânı oluyor ve her yapıyı yok ettiğinde tepeden yeni özellikler düşüyor.



Zaman geçtikçe toplar artıyor ve büyük yapılar gerçekten rahatlatıcı şekilde yıkılmaya başlıyorlar ve bunu izlemesi gerçekten tatmin edici bir his. Oyun sıkıcı gibi dursa da seviye atladıkça yukarıdaki şekillerin sürekli değişmesi ve yıkımının zorlaşması bağımlılık yapıyor. O yüzden bu basit gibi duran ama bağımlılık yapan oyuna bir göz atmanızı öneriyorum.

Platform: Android

Otobüs Simulator: Ultimate

Mobil oyunlar konusunda tecrübeli bir ekip olan Zuuks Games tarafından geliştirilen Otobüs Simulator: Ultimate mobil platformlar için detaylı güzel bir Simülasyon deneyimi sunuyor.

Türkiye'de geçen oyunda yolcularımızı alıp yola çıkıyoruz. Yolcuları mutlu etmek için Otobüse Wifi bağlayıp onlara çeşitli ikramlar verebiliyoruz bu da tabii ki müşteri memnuniyetini artırıyor aynı zamanda dikkatli sürmeye dikkat etmemiz gerekiyor çünkü bu da müşteri memnuniyetini etkiliyor. Birde başka şoförler işe alıp onlardan da ekstra gelir elde edebilirsiniz böylece otobüs firmanızı büyütmek daha kolay oluyor.

Para kazandıkça otobüsünü geliştiriyorsunuz bu da daha popüler bir firma olmanıza olanak tanıyor.

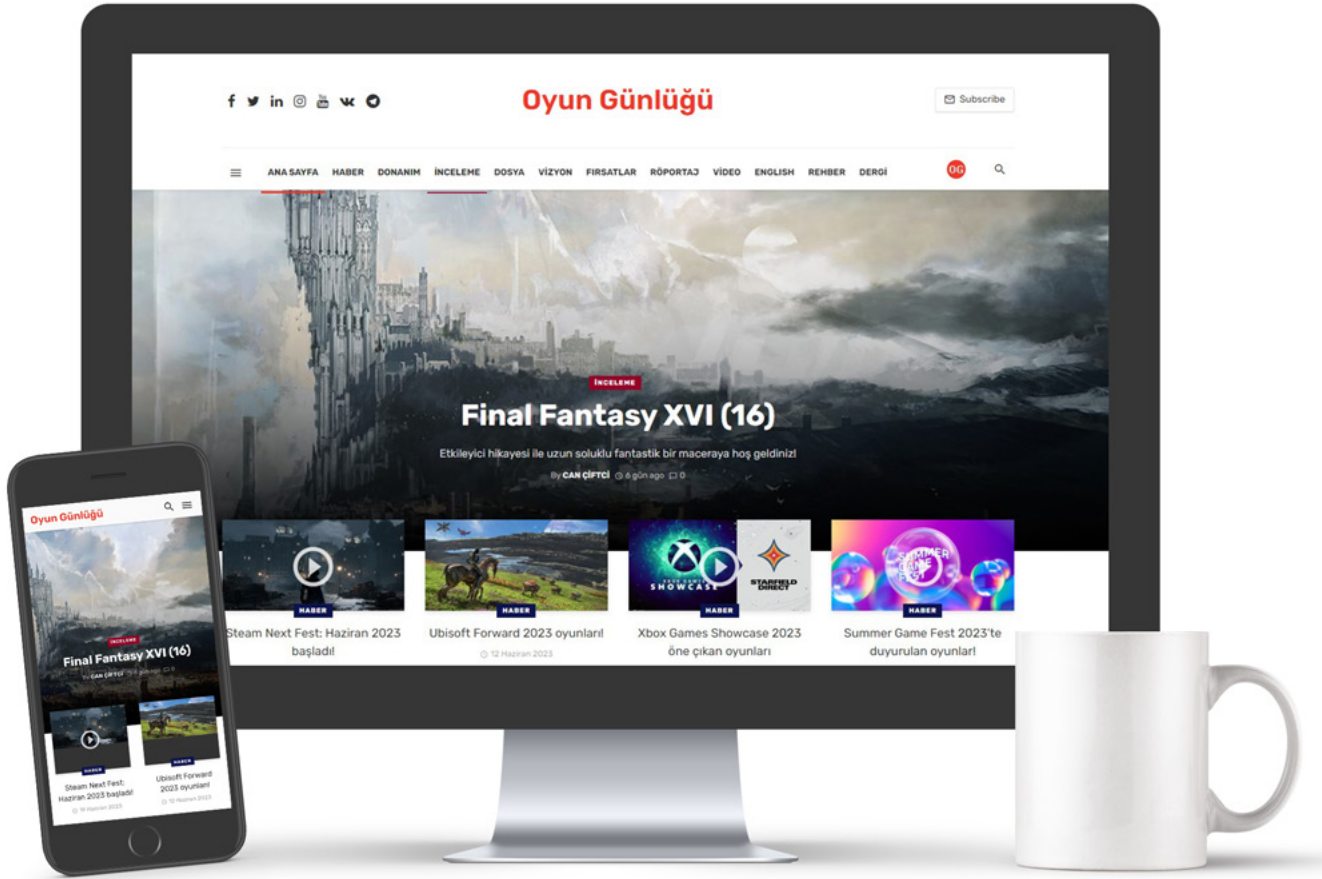


Açıkçası Otobüs Simulator: Ultimate mobilde otobüs/tır simülasyonu arayanlar için eğlenceli bir seçenek olmuş. Türkiye haritası ile çeşitli eğlenceli Türkçe replikleri ile bağ kurabildiğiniz bu oyuna göz atmanızı öneriyorum.

Platform: iOS ve Android



◆ OYUN GÜNLÜĞÜ ◆



www.oyungunlugu.com

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