

EVRENDEKİ HER ŞEY BİZİM İÇİN DEĞİL!

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

12

ARALIK 2023

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

The Walking Dead:
The Telltale

İNCELEME

The Invincible

EA Sports WRC

Tribe: Primitive
Builder



İÇİNDEKİLER

İNCELEME



4 The Invincible

10 EA Sports WRC

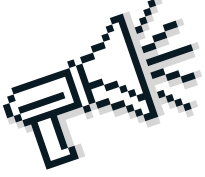


16 Shadow Gambit:
The Cursed Crew

22 Tribe: Primitive Builder

28 Stronghold:
Definitive Edition

Nostalji Günlüğü



34 The Walking Dead:
The Telltale

KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Emre Can Mert

Tuana Seda Hürmen

Bekir Ömer Uyanık

Özge Güzel

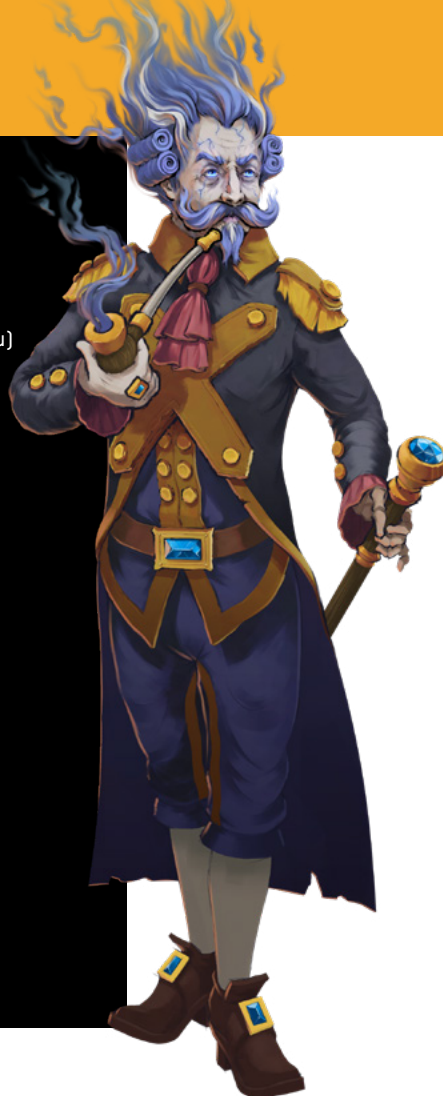
Hilal Kopuz

Selçuk Buğra Gökalp

Arda Bahçekapılı

Ege Muslu

Berk Söğütlü



38

2023'te neler
oldu öyle!

Microsoft, Activision
Blizzard'ı satın aldı!

Steam'de Türk
Lirasına veda!

Unity'nin yeni
fiyat politikası:
Geliştiriciler sert
tepki gösterdi!

Optimizasyon sorunları!



Neler oldu neler?

46 Haberler...

Mobil

50 Mobil oyun önerilerimiz!

Warcraft Rumble



Honkai Star Rail



FM24 Touch



FIFA Mobile



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoşgeldiniz

Oyun Günlüğü'nün üçüncü yılını kutladığımız bu ayda dijital dergimizin de on ikinci sayısıyla karşınızdayız.

Bir hayal olarak başladığımız dijital dergimize 2024 yılında da her ay devam etme kararı aldık. Aralık sayımızda The Invincible, EA Sports WRC, Stronghold: Definitive Edition dahil tam altı incelemeye yer verdik.

Nostalji Günlüğü'nde ise bu ay Robert Kirkman'ın aynı isimli çizgi romanına dayanan 2012 yapımı The Walking Dead: The Telltale yer alıyor.

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

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

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş



İNCELEME

THE INVINCIBLE

Yazar: Ömer Faruk Aktaş



Dünyaca ünlü, gerçekçi bilimkurgu yazarı ve fütürolog Stanisław Lem'in aynı isme sahip ikonik romanı The Invincible'a dayanan birinci şahıs aksiyon ve macera oyunu, etkileyici hikayesi, grafikleri ve dünyasıyla unutulmaz bir deneyim yaşatacak!

Kraków merkezli Polonyalı video oyun stüdyosu Starward Industries tarafından geliştirilen ve 11 bit studios tarafından da 6 Kasım'da PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox One, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows platformlarına gelecek The Invincible ile bilim insanı Yasna olarak Regis 3 gezegenini keşfedecek ve sürükleyici bir maceraya ortak oluyoruz.

**EVRENDEKİ HER ŞEY
BİZİM İÇİN DEĞİL!**

Yarı açık dünyası ve seçimlerimize dayalı olarak her bir adımda bizleri yeni bir hikaye bekliyor. The Invincible incelememizde oyunun hikayesinden ipuçları bulacak, mekanik özelliklerine göz atacaksınız.

THE INVINCIBLE HİKAYESİ

(İnceleme yazımızda Spoiler yoktur.) Stanisław Lem'in aynı adlı The Invincible romanından uyarlanan oyunda astrobiyolog Yasna olarak Regis 3 gezegenine iniyoruz. Keşfedilmemiş bir dünya ile karşılaşıyoruz... Oyunda amacımız kayıp mürettebatımızı canlı veya ölü bulmak, gezegenin sırlarını açığa çıkarmak ve 'akıllara durgunluk veren bilimsel olayları', araçları ve teknolojiyi keşfetmek.

Ekibimiz Novik, Krauta, Marit, Koval ve Gorsky'den oluşuyor. Her karakterin kendine has bir kişiliği ve tarzı var. Oyunda etkileşime girdiğimiz her karakter, hikayenin farklı bir köşesinden tutuyor.



Ekibin kaderi ise tamamen bizim seçimlerimize bağlı.

Hikayenin en kilit ismi ise Novik. Bize yol göstermesinin yanında kendi ön yargı ve sınırlamaları da var. Oyun boyunca iletişimimiz sürekli devam ediyor. Hatta onunla felsefi tartışmalara girecek, tavsiyeleri konusunda ikilemler yaşayacağız.

Burada oyuncu olarak hikaye akışı tamamen size bağlı. Oyunu çok erken bitirme veya ekibin kalanı için devam etme tamamen sizin elinizde. Öyle ikilemler yaşayacağız ki oyun size bunun kararını vermek için 5-10 saniye fırsat veriyor. O anda sizin duygu dünyanız veya vicdani yaklaşımınız kararlarınızda etkili oluyor.

Yasna'nın hikayesi, hem olaylar hem de karakter psikolojisi açısından Rohan'ın kitaptaki deneyimleriyle birçok benzerliği paylaşıyor. (Yasna kitapta yok.) Kitaptan birçok ikonik sahne oyunda yer alıyor.

Oyunda sadece Gezegenlerarası Milletler Topluluğu'ndaki (Interplanetary Commonwealth) mürettebatınız değil, aynı zamanda rakip uzay grubu olan Kozmodayanışma İttifakı'nın (Cosmosolidary Alliance) temsilcileri de var. Hikayede rakip ittifakın üyeleriyle de karşılaşacağız... (Spoiler vermemek için bu kadarla yetineceğim.)



Stanislaw Lem'in bilim kurgu yaklaşımıyla klasik anlatının hakim olduğu Amerikan bilim kurgu yaklaşımı arasında büyük farklar var. Hikayenin içine girdikçe hem anlatım yapısını hem de hikaye içeriğinde demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Yine Lem'in The Invincible romanından uyarlanan Solaris'te ve Tarkovski sinemasında da bu ikilemi hem teknik anlamda hem de senaryo bağlamında görüyoruz.

MEKANİKLER

Oyunu başta bir yürüyüş simülasyonu olarak algılamıştım ancak bir noktadan sonra aracımız bize eşlik etti. Devasa haritayı yürüyerek gitmek imkansız... Anlatıya dayalı bir macera oyunu olduğu için açık bir dünya yok.

Bazen belirli patikalarda yürüyecek, bazense aracınızı sürmenizi sağlayacak daha açık alanlarla karşılaşacaksınız. Oyun sizi yüksek taş oluşumları ve karanlık mağaralarda da ağırlayacak. The Invincible'da keşfedilecek çok fazla yer var.



The Invincible haritasını keşfetmek için çabalamanız gerekecek. Bazı bölgelerde karşınıza belli bölgelerin izini sürmenize olanak sağlayacak haritalar da çıkacak.



Öyle anlar oluyor ki, karakterimiz yürürken bir sessizlik içine düşecek ve onu mırıldandığı bir şarkı bozacak. Bu ufak detaylar çok hoş olmuş.

Telemetre, lunette ve dedektör gibi birkaç atompunk cihazını kullanıyoruz. Örneğin dedektör, mürettebat üyelerinizin veya sinyal yayan cihazların yerini belirlemenize yardımcı olurken, lunette uzaktan unsurları keşfetmenize yardımcı oluyor. Radyo röleleri ve Weyr silahı gibi daha fazla astroekipmanla haritayı keşfettikçe karşılaşacaksınız.

Uçan sonda, arktan ve androbot gibi çeşitli robotlar yardımcı olarak yanımızdalar. Havada asılı kalırken kurtarıcımın yanımda olduğunu düşünemedim. Teşekkürler uçan sonda!



Oyunda mekanlarla etkileşim de hikayenin bir parçası. Zehirli bitkilerle ve diğer doğa olaylarıyla karşılaşırken karakterimizin verdiği tepki de çok iyi işlenmiş. Oyun gerilimi hep bir yerlerde diri tutuyor.

Oksijensiz kaldığımda halüsinasyon görmüş ve çok korkmuştum. Açıkçası bir daha yaşamak istemem!

GRAFİK, ANİMASYON VE SES TASARIMI

Mağarada attığım adımlar ile çölde yürürken attığım adımlar arasında büyük fark vardı. Hem ses hem de verdiği hissiyat anlamında başarılı bir tasarım gerçekleşmiş. Araç sürme ve yürüyüş mekanikleri de vasattı. Ortam ambiyansı teknik anlamda başarılı aktarılmış.

Grafikler Unreal Engine 4 teknolojisinin desteğiyle etkileyici görünüyor. Ancak oyunun genel sanat tasarımında da bütünlük bizi karşılıyor. Atompunk estetiği ile ilk kez karşılaşıyorsanız sizi büyüleyecek.

Müzik oyuna girişten itibaren sizi etkisi altına alıyor. Brunon Lubas'ın bestelediği atmosferik müzik, oldukça etkileyici.

DEĞERLENDİRME

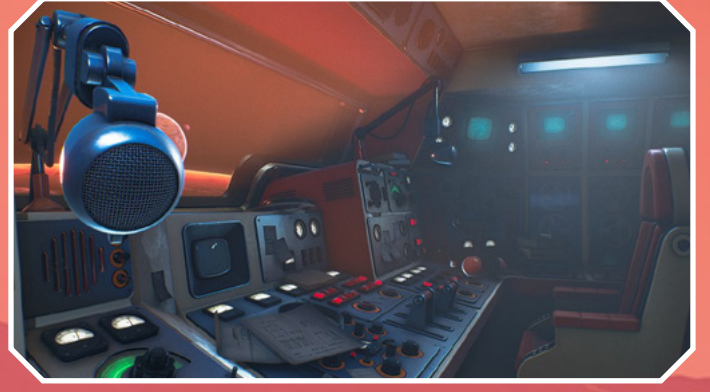
Alternatif bir gerçeklikte geçen The Invincible, insanlığın uzaya hakim olduğu ve gezegenleri keşfettiği 1950'lerin atompunk evrenini ve estetiğini çok iyi yansıtıyor. Daha önce CD Projekt Red ve Techland stüdyolarında da çalışan Starward Industries ekibi başarılı bir iş çıkarmış diyebilirim.

Yazıda da belirttiğim gibi her bölümde beni şaşırtan ve içine çeken bir hikayeye beraber



olmak çok farklı bir duyguydu. Erken erişim aşamasında çok nadir hatalarla karşılaşsam da bunlar çok ufak detaylar oldu.

Başta yürüyüş simülasyonu gibi hissettirse de açılan hikaye beni kendine bağladı. Ancak bu sınırlı açık dünyada canınızı sıkacak detaylar da mevcut. Mesela ne yaparsanız yapın uçurumdan düşemiyor veya görünmez



duvarlarla karşılaşabiliyorsunuz. Oyunu değerlendirirken bu nahoş detaylara yer vermemiz gerekiyor.

The Invincible, çoğu oyuncunun ilgisini çekecek derin bir hikayeye, gizem ve keşiflerle dolu bir aksiyona sahip. Bilim kurgu, macera ve keşif oyunlarına ilginiz varsa mutlaka deneyimlemeniz gereken, ama genel olarak da bir şansı hak eden bir yapımla karşılaştığımı ifade etmek isterim.

8,5

Geliştirici: Starward Industries

Yayıncı: 11 Bit Studios

Tür: Macera

Çıkış tarihi: 6 Kasım 2023



The WRC logo is rendered in a bold, black, stylized font. The letters are thick and interconnected, with the 'W' and 'R' having a distinctive shape. The background of the entire image is a blurred, high-angle shot of a road winding through a forest of tall, thin evergreen trees, with some fallen leaves scattered on the road surface.

WORLD RALLY

CHAMPIONSHIP





EA Sports WRC

Yazar: Emre Can Mert

Dünya Ralli Şampiyonası resmi lisansına sahip olan ve Unreal Engine oyun motoruyla geliştirilen Ralli temalı yarış oyunu EA Sports WRC, eve bir direksiyon seti aldırarak kadar iyi mi yoksa düz bir sürüş hissiyatı mı içeriyor? Gelin hep birlikte bakalım.

Oyun diğer Ralli temalı kardeşlerinden farklı olarak, ilk başta çarpma hasarı ve kontrollerin gerçeğe yakın bir zorlukta olmasıyla kendini kulvarda ayrı bir yere koyuyor. Arabayı o çamurlu, karlı zeminde yolda tutmak gerçekten çok zor. Kariyer yolundan gittiğimizde yanımızda bir co-pilot bize yol hakkında anlık bilgiler veriyor. Keskin viraj, atlayış, yolun eğimi, u dönüşleri derken kendinizi bir ağaca toslamış bulmanız an meselesi. Direksiyonla oynayanlar için bile sürekli arabayı tutmaya çalışmak gerçekte araba kullanmış kadar yorabilir.

Başlangıçta oynanış zorluğunu ve stilini seçtiğimiz bu ekran, oynanış sırasında saç baş yoldurmak ve huzurla gazlamak arasında ince bir çizgi sunuyor. Abartmıyoruz, arabayı yolda tutmak, dağa bayıra uçmamak için epey çaba sarf etmeniz gerekiyor. Oyuna gerçeklik açısından büyük bir artı katıyor bu zorluk. Gerçek hayatta Ralli zor bir motor sporudur,



bilenler bilir. Oyunda da ne eksik ne fazla. Yarış ve antrenmanlar sırasında çamurlu yol, co-pilot, motor sesi dışında sizi direkt etkileyen bir ambiyans sesi yok. Oynanış yoğun olarak sürüşe odaklanıyor, arka planda çalan müziği duymuyorsunuz bile. C tuşu ile kamera ayarlarını yani araç kokpit kamerası, direksiyondan oynanış, aracın arkasından bakış ve kaput üzerinden oynanış gibi kişisel zevklere hitap eden bolca seçenek sunması da yüz güldürüyor.

Yazının başında sorduğumuz soruya şöyle bir bakacak olursak, eğer halihazırda bir direksiyon setiniz varsa, oyun zevki bambaşka bir boyuta çıkacaktır, buna emin olabilirsiniz. Ama direksiyon yok, klavye ya da gamepad ile

oyun oynamıyorsanız bu sıralama şöyle olacaktır; direksiyon > gamepad > klavye. Zaten türü seven oyuncular da bir direksiyon seti olduğunu tahmin edersek, set sahiplerini üzmeyecek bir oyun yapılmış. Ama birçok türde oyun oynayan bir oyuncuysanız, direksiyon almak için acele etmenize gerek yok, tabii ki bütçe meselesi kapsamında söylüyoruz bunu.

Oyunda varsayılan klavye düzeni ok tuşları ile sağlanmış, WASD kombinasyonuna alıştıysanız nispeten daha rahat bir oynanış elde edebilirsiniz.

Grafiksel açıdan tatmin edici görseller sunan oyunda, ayrıca sürüş esnasında yaptığımız kazalar doğrudan arabayı etkiliyor, BeamNG gibi hasar alıyorsunuz neredeyse. Oyunun en can alıcı bölümlerinden biri de Rally School. Virajlardan önce yavaşlama, su birikintilerinde yapmanız gerekenler, direksiyon hakimiyeti, slalom, kısaca arabayı kontrol etme konusunda uzmanlaşmak için Tutorial serisi gibi dursa da, gerçek bir Ralli eğitimi alır gibi ilerliyorsunuz, üç farklı zemin şartında (çamur, kar, asfalt) yaptığımız bu alıştırmaya yarışlardan önce ısınma fırsatı tanıyor.



Eğitim sırasında hem zamanla yarışıyoruz, hem de aracın dinamiklerini tanımaya çalışıyoruz zira bahsettiğimiz gibi oyunda birçok markadan araç var ve hepsinin sürüş dinamikleri farklı. Quick Play modunda kafamıza göre yarışlar düzenleyebiliyor, Time Trial bölümünde de "Zaman Yönetimi" yeteneğimizi geliştiriyoruz.

Oyunun Kariyer modu ise uzun soluklu ve istersek her şeyi en baştan yapabiliyoruz. Nasıl mı? Dilersek başlangıçta oyunun



sunmuş olduğu arabalardan birini seçiyoruz ya da kendimiz sıfırdan bir araç üretiyoruz. Bu kısım o kadar detaylı yapılmış ki, aracın motorunu istersek arkaya, ortaya konumlandırabiliyor, çekiş sistemini ayarlayabiliyor, farlardan stoplara, tampondan motor soğutma sıvısına kadar montaj yapıyoruz. Aracın iskeleti var önümüzde, bildiğiniz fabrika çalışanı gibi araba yapıyoruz, mükemmel olmuş bu iş, bayıldık.

Yarış pistleri ise, dünyanın her köşesinden bizi karşılıyor. Japonya'dan Brezilya'ya uzanan geniş bir Ralli şampiyonası oyuncuya sunulmuş. Yarış pistlerinde yaşanan özel anlar kaydediliyor ve o sahneyi tekrar oynayabiliyoruz.

ARAÇ ÇEŞİTLİLİĞİ

Lisanslı Ralli şampiyonası demiştik, bunun altını doldurmuş EA Sports. Citroen, Ford, Subaru, Toyota ve birçok marka oyunun araç yelpazesinde mevcut ve okyanus kadar seçenek var, internette yaptığımız araştırmalara göre yaklaşık 75-80 adet araç olduğunu görüyoruz, kürekle atmışlar üstümüze. Dünyaca ünlü markalarla en zorlu yollara çıkın veya kendi ralli aracınızı oluşturarak yeni bir yol çizin!

KENDİ ARACINI OLUŞTUR

Yukarıda da bahsettiğimiz gibi, oyun bizlere epey geniş bir yelpaze sunuyor bu konuda. Sıfırdan araç yapımı, öyle üzerine boya çekelim, arabayı basalım sığılığında değil, tıpkı bir RPG oyununda olduğu gibi, bu ekranda saatlerinizi harcamanız çok olası. Belli bir bütçeniz var ve aracın bazı parçalarını "kullanılmış"



yani ikinci el olarak temin etmek zorunda kalabiliyorsunuz. Biz oyunda hararet sorunu yaşamamak için soğutma sistemini sıfır alıp taktık ama diferansiyeli ikinci el tercih ettik.

Oyunda Junior WRC, WRC 2 ve WRC olmak üzere 3 farklı araç sınıfı mevcut, aracımızı oluştururken bu sınıflar hem oyun zorluğunu hem de sürüş hissiyatını belirliyor. Junior WRC türe yeni başlayanlar için önerebileceğimiz araç sınıfıyken, WRC ise deneyimi olan oyunculara hitap ediyor. Motoru nereye koyacağımıza kadar detay sunan bu oluşturma ekranı, aracın dengesini de belirliyor. Ön tarafa konumlandırılmış motorlu araçta önden kaymalar yaşanabiliyor, arka tarafa konumlanan motorda ise araç daha çevik oluyor ancak arkadan kopmalar yaşanıyor bu senaryoda. Tesla mantığı ile ağırlık merkezinde yani ortada konumlanan motorlar ise bu durumu dengeliyor diyebiliriz.

Aracın iç dizaynını tasarlarken esas zaman alacak noktanın burası olduğunu düşünüyoruz çünkü oyun boyunca sürüş zevkinizi etkileyecek şeylerden biri de tabii ki görsel. Güzel bir kokpit tasarımı oyun zevkini de yukarılara taşıyacaktır.

OPTİMİZASYON NE ALEMDE?

Maalesef bu başlığın altına "Her şey yolunda!" yazamayacağız zira oyunda bolca FPS drop yaşadık. Ayarları 1080p orta ayara çekince biraz rahatladık. Oyunu incelediğimiz süre içerisinde birkaç güncelleme aldığını ve EA Sports'un "hotfix" olarak tabir edilen bazı optimizasyon iyileştirmelerini sunduğunu belirtmemizde fayda var.

Her ne kadar eski sistemler için kurtarıcı niteliğinde olması beklenirken, optimizasyon sorunuyla çıkmış oyunlara FSR ve DLSS teknolojileri maske olarak dağıtılsa da, oyunda FSR desteği var. Güzel haber şu ki, oynadığımız süre boyunca çökme problemiyle karşılaşmadık.

DEĞERLENDİRME

Kasım ayında PlayStation 5, Xbox X ve S serisi, PC Windows platformlarına gelen EA Sports WRC, 2023 yılına yakışır grafikleri, ultra gerçekçi sürüş deneyimi, nispeten iyi sayılabilecek optimizasyonu ile bizden "oynanabilir" notunu aldı ancak buraya bir parantez açalım.



Oyunun Steam sayfasındaki yorumlar pek iç açıcı değil ve çoğunlukla optimizasyon ve fiyattan dem vurulmuş. Ayrıca, türün son oyunlarından biri olan Dirt 2.0'dan iyi mi diye soracak olursanız, araç yapılandırma ve oluşturma özelliklerinden daha fazlasını beklerdik.

Bizim tavsiyemiz, şu anki fiyatı 850 TL olan WRC'nin bir süre daha oturmasını beklemek, olur da fiyatı düşerse o zaman satın almak. Henüz Beta aşamasında sayılabilecek Ralli temalı oyuna bütçesi yeten oyuncular, 20 Kasım Steam güncellemesinden önce oyunu satın alabilirler, bu noktada yaklaşık 2-3 ay bekleyip öyle oynamanızı öneririz.

Son olarak, oyun PC platformunda Epic Games Store, Steam ve EA Launcher üzerinden oynanabiliyor.



Geliřtirici: *Codemasters*

Yayıncı: *Electronic Arts*

Tür: *Yarış*

Çıkış tarihi: *31 Ekim 2023*

6,5



SHADOW GAMBIT

— THE CURSED CREW —





Shadow Gambit: The Cursed Crew

Yazar: Bekir Ömer Uyanık

Japonya Tamam, Vahşi Batı Tamam, Sıra Karayipler'de... Mimimi Games eski oyuncuların "Commandos gibi" diye tarif ettiği izometrik bakış açısıyla oynanan, her karakterin ayrı yeteneklere sahip olduğu, strateji oyunlarının hamiliğine soyunmuş durumda -idi. Di'li geçmiş zaman kullanmak zorunda kaldım; çünkü başarılı firma Shadow Gambit'in çıkardıkları son oyun olacağını belirterek firmanın kapanacağını duyurmuşlardı. Commandos'un mirasını devam ettirdikleri ilk oyunları Shadow Tactics ile bizi eski Japonya'ya götüren firma, daha sonrasında ilki 2001 yılında çıkan, yine Commandos'un Vahşi Batı'da geçen versiyonu olarak tanımlanabileceğimiz Desperados'a el atarak, seriyi Desperados 3 ile devam ettirip oyun severlerin gönlünü fethetmişti. Her iki oyun da karakterlerin gerçekten birbirinden son derece bağımsız ve farklı olması, eğlenceli animasyonlar, kaliteli yapay zeka, incelikli hazırlanmış haritalar ve oyunda bölümleri geçmeye çalışırken oyunculara yarattıkları alternatiflerin çokluğu ile her kesimden övgü almışlardı.

Başta belirttiğimiz gibi Mimimi Games veda etmeden önce son defa bizleri "Shadow Gambit" ile Karayipler'e lanetli korsanların dünyasına davet ediyor.

KARAYİP'TE LANETLENMEMİŞ ADAMI ADAMDAN SAYMAZLAR!

Disney'in efsanevi franchise'ı Karayip Korsanları serisi ile uzun süre sonra kaliteli bir korsan filmi izleyebilmiştik ve görmüştük ki Karayip'te yaşayan korsanların lanetlenmeye ve lanetlere büyük bir sempatisi var. Oyunda yönettiğimiz tüm karakterler lanetlenmiş korsanlardan oluşuyor, düşmanlarımız ise İspanyol Engizisyonu'nun fantastik ve büyülerle kafayı bozmuş bir kolu. Başrolde gemimiz Red Marley'in kaptanı Afia Manicat var. Kendisi böğründe kılıçla yaşayan lanetlenmiş siyahi bir hanım. Red Marley isimli gemimizi ele geçirdikten sonra geminin ipuçları Karayip'te çeşitli adalarda dağılmış olan efsanevi hazinesini aramaya başlıyoruz.

Bu sefer öyle serinin önceki oyunları gibi tüm ekip aksiyonu hazır kıta beklemiyor. Tek karakterle oyuna başlıyoruz ve gemimizde sağda solda dağılmış cesetleri bulduğumuz siyah incilerle (evet yine siyah inci) diriltmeye başlıyoruz. Yine tüm karakterlerin farklı özellikleri olduğunu hatırlatmakta fayda var. Kimi karakterler gizlilik, kimileri uzaktan saldırı yapabilen, kimileri şifacı, kimileri ise bildiğiniz barbar. Oyun, gemi ile gittiğiniz adada görevi hangi karakterlerle oynamak isterseniz seçimi size bırakıyor. Aynı şekilde karakterleri kendi istediğiniz sıraya göre diriltip tayfanıza dahil edebiliyorsunuz.

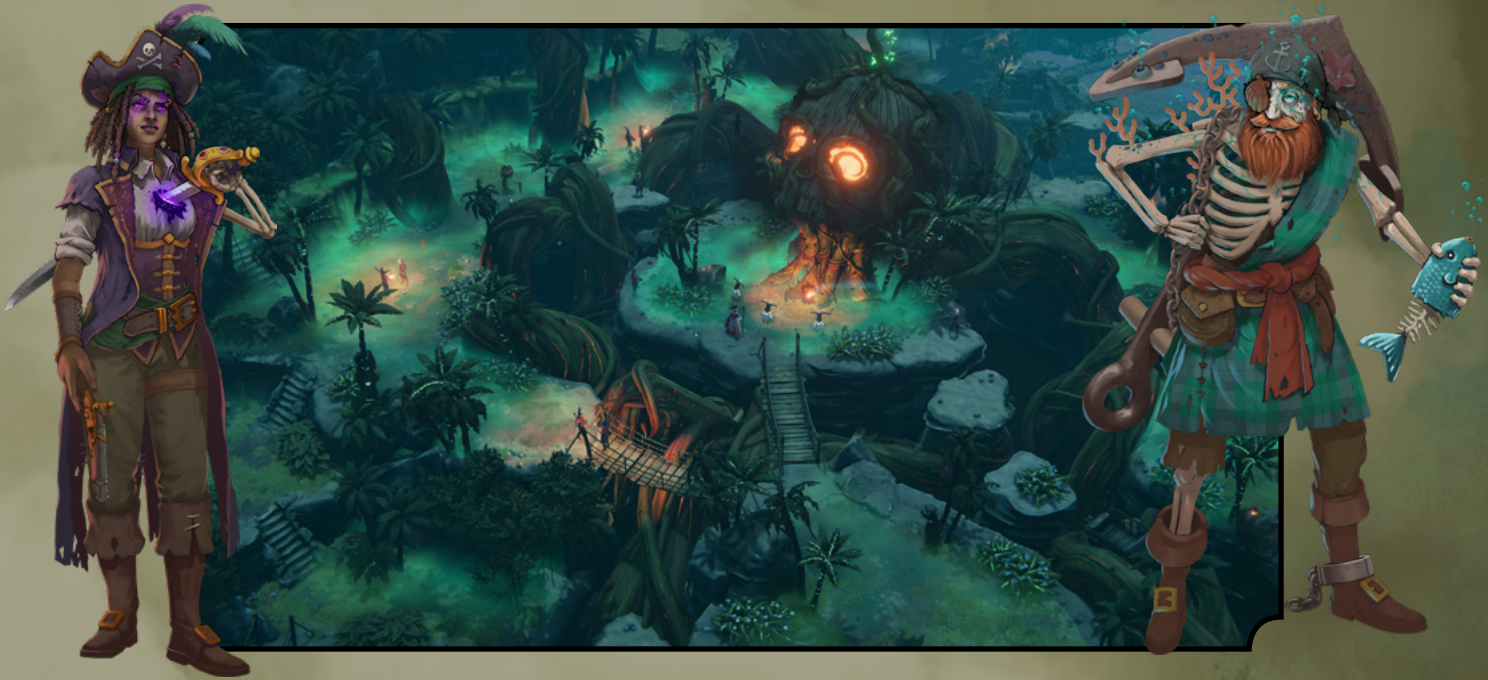
Benim ilk etapta korkum oyunu ve karakterleri çok tanımadan seçeceğim karakterlerin göreve uygun olmaması ve görevleri bitiremeyecek olma. Ancak Mimimi games yine ustalığını konuşturmuş, hangi karakterleri seçip hangi göreve giderseniz gidin, seçtiğiniz karakterlere göre alternatif yollarınızı yaratıp görevleri bitirebiliyorsunuz.

Ancak ne kadar sinirlenirseniz sinirlenin, oyunun güzel animasyonları, akıcılığı, ince detayları sizi oyunun başına kilitliyor.

MOUSE-KLAVYE İKİLİSİ OLMADAN İZOMETRİK OYUN OYNAMAK

Bugüne kadar tüm izometrik oyunları mouse ve klavye ikilisini kullanmanın faydasını gözeterek PC'de oynamıştım. Bu oyunla ilk defa yeni nesil konsolların 2023 yılında oyuncularını üzmeceğine ve Mimimi Games'in ustalığına güvendim, sağ olsunlar beni yanıltmadılar. Oyunu PS5'te konsol kumandası ile oynamama rağmen düğmelerin dağılımı çok akılcı yapılmış.

İzometrik oyunlara benim gibi Commandos ile 2000 yılında mouse klavye ikilisi ile başlamış dahi olsanız konsol kolunda amatörülüğünüz



Bu arada düşmanlar eski oyunlarda 3-4 tipe ayrılıyorlardı. Bu oyunda düşman tiplerini çeşitlendirmeyi ihmal etmemişler. Özellikle psişik güçlerle birbirine bağlı olan düşmanlardan sadece bir tanesini öldürmeniz halinde birbirlerini diriltiyorlar ve insanı sinir ediyorlar.

5 dk bile sürmüyor. Bu arada yeri gelmişken belirtmekte fayda var; gemimizde, dirilttiğiniz tüm karakterlerin özelliklerini deneyimleyip öğrenmenizi sağlayan tutorial map'i var. Firma bize oyunu oynamayı dahi incelikli bir yoldan sıkmadan öğretiyor.

Oyunun grafikleri ve animasyonları çok keyifli oyunun menüsünde bulunan yazı karakterlerinden, karakter tasarımlarına renk paleti tam bir bütünlük içinde. Müzikler ve seslendirmeler de rahatlıkla oyunun seviyesinde diyebiliriz. Ayrıca oyunda Türkçe dil seçeneği de mevcut. Diyalogların çevirileri çok güzel yapılmış, saçma sapan çevirilere denk gelerek konudan hiçbir zaman kopmuyoruz.

SHADOW GAMBİT: THE CURSED CREW KARAKTERLERİ



GEMİDE KADIN UĞURSUZLUK GETİRİR DERLER...

Belli ki getirmiş. Lanetli tayfamız 7 kişiden oluşuyor. Ana karakterimiz **Afia Manicato** zamanı durdurup düşmanların arkasından dolaşabiliyor, aynı zamanda böğründe olan kılıcı çıkarıp uzak mesafeden ışınlanarak düşmana kılıcını saplayabiliyor. Iga'lı Toya karakteri ile serinin yapımcıları belli ki Shadow Tactics'e göz kırıyor. Toya Japonya'nın Iga adasından gelmiş, saklandığı yerden flüt çalarak (kaçparalanbiflügt) düşmanları kendine çekebiliyor; ayrıca düşmanın üzerine büyü bir yazı atıyor ve büyülediği düşmanın yanına sizi istediğiniz anda ışınlayıp tokat manyağı yapıyor.

Geminin doktoru **Suleidy** haritada saklanabileceği çalılar yaratıp düşmanların dibine çaktırmadan saklanabiliyor.

Kendi tayfasını iyileştirebiliyor; ayrıca wander dust isimli tozla düşmanları buldukları yerden uzaklaştırabiliyor. Eğer bu özelliği geliştirirseniz tozu yiyen düşmanlar Suleidy'nin bulunduğu konuma doğru geliyor.

Teresa ekibin **Sniper**'ı, çok uzak mesafelerden arbaletiyle düşmanları devirebildiği gibi ayrıca attığınız ok tipini değiştirerek düşmanı bir süreliğini kör edebiliyorsunuz.

Ekibin psişik elemanı **Pinkus** düşmanların önüne para atarak dikkat çekebildiği gibi en önemlisi düşmanların iradesini ele geçirip yönlendirebiliyor.

Geminin fantastik ve faydalı başka bir tayfası ise **Mr. Mercury**. Elindeki kocaman çapayı atarak teleport olabildiği gibi kapalı kapıların ve mekanların arkasına sızabiliyor; ayrıca elindeki balık kılıcığını atarak düşmanların dikkatini çekebiliyor.

Sırtında kocaman topuyla gezen **Gaelle** topundan çıkardığı fantastik ip ile arkadaşlarını yanına çekebildiği gibi topu ateşleyerek düşmanları öldürebiliyor ya da topla sadece gürültü çıkararak düşmanları üstüne çekebiliyor.

Son olarak ekibin bence en komik görünümlü üyesi **Quentin** ise elinde sürekli kendi kafasıyla geziyor. Kafasını fırlatarak dikkat çekebildiği gibi düşmanların cesetlerini en iyi saklayan karakter.

MİMİMİ'YE VEDA EDERKEN...

İnceleme boyunca adını sıkça andığım oyunun yapımcısı Mimimi Games bugüne kadar yaptığı en güzel oyun ile sektöre veda ediyor. Shadow Gambit oyuncuya sunduğu sınırsız alternatifler, eğlenceli oyun yapısı, güzel tasarımları, incelikli ve detaylı yapısı ile izometrik Commandos tipi diye tabir edilen oyunlarda çıtayı yükseklerle koymuş durumda. Dilerim yıllar sonra bu mükemmel oyunla ve öncesinde çıkardıkları oyunlarla gönlümüzü fetheden bu ekibi başka oluşumlarda görmek yine kısmet olur.

Lost Caribbean



Geliştirici: Mimimi Games GmbH

Yayıncı: Mimimi Games

Tür: Rol Yapma, Macera ve Strateji

Çıkış tarihi: 17 Ağustos 2023

8





TARAK

PRIMITIVE BUILDER



Tribe: Primitive Builder

Yazar: Emre Can Mert

Łódź merkezli Polonyalı video oyun stüdyosu Space Boat Studios ve yine Polonyalı Baked Games S.A. tarafından geliştirilen Polyslash ve PlayWay tarafından da mart 2023'te erken erişime 12 Ekim 2023'te ise tam sürüme giren açık dünya, inşa, şehir yönetimi, keşif ve hayatta kalma unsurlarını birleştirmeyi amaçlayan Tribe: Primitive Builder, PC sürümüyle dikkat çekti. Oyunun Xbox ve PlayStation 5 versiyonu ise yakında gelecek.

Unreal Engine 5.1 ile geliştirilen oyun hem grafikleri hem de dikkat çeken mekanikleriyle birçok oyuncunun ilgisini çekmiş durumda. Bizde oyunu öne çıkan detaylarıyla size aktarmaya çalışacağız.

OYNANIŞ VE OYUNUN SUNDUKLARI

Bağımsız bir yapım olan Tribe: Primitive Builder, adından da anlaşılacağı üzere zanaat ve inşa öğelerini içerisinde barındırıyor. İlk insan, açık dünya ve kabilelerin hayatta kalma macerasını bir arada sunan yapım, dengeli renk paleti ve oyun türünden beklenecek grafikleriyle ilgimizi çekti. Gözlerimizi yeşilin, mavinin iç içe geçtiği enfes bir adada açıyoruz

ama daha ilk saniyelerde elimizde kokteyl, keyif çatıyoruz sanıyorsanız üzgünüz, kolları sıvayın çünkü çok işimiz var. Ayrıca, Unreal Engine 5.1 ile geliştirilen oyun, bu sektörde yavaş yavaş ilerlediğimiz Next-Gen yani yeni nesil oyunculuğun ilk ürünlerinden.

Diğer hayatta kalma temalı oyunlar gibi bu oyunda da açlık, susuzluk, yorgunluk barı mevcut. Düşüş hasarı da var ama canınızdan gidiyor, ölmüyorsunuz. Oyunun başında, kıyıya yakın bir yerde boğulmak üzereyken maskeli bir yabancı bize elini uzatıyor, serüvenimiz burada başlıyor. Elder olarak tanımlanan birinden görevler alıyoruz ve ciddi ciddi "en baştan" başlıyoruz.



Bıçak ve balta yap, bunların ham maddesini ararken açlıktan ölmemeye çalış, sonra tahtadan bir yer yap ama üstü kapalı olsun, uyuyabilelim ve bir şeyler üretebileceğimiz küçük bir atölyesi de olsun. Tüm bunları yaparken "Ne zaman bir şeyler yiyeceğiz olm??!" diyorsunuz.

Sonunda bir mızrak yapıyoruz ve göle gidip balık avlıyoruz. Bu esnada E tuşu ile etkileşime geçtiğimiz için bol bol su içtik, zaten



günde en az 2 litre su içmemiz gerektiğini söylüyorlar, oyunda kat kat fazlasını tükettik. Avladığımız balıkları öyle lap diye ağızımıza atamıyoruz tahmin edersiniz ki. Ateş yanan bir yer bulmamız gerekiyor, kızartıyoruz, atıyoruz envantere. İnsanlığın geçmişine şahit olduğumuz için, üreteceğimiz her şey için



ham madde bulmamız şart, bunları ararken haritanın bir ucundan bir ucuna koşturuyoruz. İşimize yarayacak her şeyi envantere atıyoruz. Bir kulübe yapmak için 10 odun toplamamız gerekiyorsa, fazladan birkaç odun daha alıyoruz, biliyoruz ki bir sonraki inşa işimizde lazım olacak.

Oyunun bizce sakinlik içeren tarafıyla karışık bir hayatta kalma mücadelesi var. Balık avlarken bir süreliğine açlık barımızı unutuyoruz, buz gibi akan suyu dinliyoruz. Bu arada, nehirin ve denizin sesi biraz daha duyulabilir olsaydı enfes olurdu.

Haritada gezinirken göl kenarında durup manzarayı izleyelim dedik, açlıktan öldük. Neyse ki oyun kayıt yaptığı son yere atıyor da bir şekilde kurtarıyoruz.



Kabilemizin yaşam şartlarını iyileştiriyoruz Bizi sudan çekip çıkaran yabancının dahil olduğu kabile, tahmin ettiğimiz gibi yetersiz kaynaklarla yaşıyor. İlk işimiz bir balık avı iskelesi kurmak, kabileden 5 kişi buraya atayıp bölgenin yerel halkının yiyecek ihtiyacını buradan karşılıyoruz. Elder yani Oyun Günlüğü'nün çevirisiyle "Bilge", bize bazı görevler veriyor ve ikinci işimiz bolca odun toplayarak bir ocak kurmak. Bu küçük kulübe, doğada avladığımız tavşan, balık gibi hayvanları pişirmek için yaptığımız yine üstü kapalı bir inşa. Sağdan soldan toplayıp envantere attığımız ham maddeler ile bir medeniyet kuruyoruz tam anlamıyla.

Envanter demişken, arayüzü oldukça sade ve anlaşılır tasarlanmış. Avladığımız balıkları ateş yanan bir ocağa götürüp pişiriyor, tavşan gibi hayvanların etlerini yine inşa ettiğimiz



ocaklarda hazırlayabiliyoruz. Ancak doğada bulduğumuz yiyecekleri hazır hale getirmek için yürümemiz gereken yol epey uzun, bunu baştan söyleyelim.

Elder, bitirdiğimiz her inşa işinde "aferin koçuma, yav bizim kabileye yatak döşek de lazımdır, onu da bir hallediver" diyor. Fallout 4'den Preston Garvey'i hatırlattı bize. Adamın istekleri bitmiyor. Şaka bir yana, biz de o kabilenin içindeyiz aslında. Bir adaya düşmüşüz, bir gemiye atlayıp kaçıp gidemiyoruz, hayatta kalmak için yemek zorundayız ama bu hikayede tek başımıza değiliz. Haritada dolaşırken Forest oyunundaki gibi düşmanlar çıkar mı diye bekledik, oynadığımız 3 saat içerisinde dövüş mekaniği gerektiren bir sahneye rastlamadık.

Oyun yoğun olarak inşa etme ve keşif üzerine kurulu.

Oyunun haritası da Souls-like oyunları kadar geniş, her çeşit bitki örtüsü var, yapımcı bu konuda çok cömert davranmış.



OPTİMİZASYON NASIL?

Yazımızın başında da bahsettiğimiz gibi, oyunun Unreal Engine 5.1 ile yapılmış olmasının bir götürüsü var. DirectX 12 ile çalışan oyunda RX 580 ekran kartı ile 40 FPS civarlarında bir performans aldık. Yer yer 30'lara düştük ama rahatsız edici bir donma yaşamadık, nispeten akıcıydı. İncelemeyi yaptığımız hafta içerisinde oyunun Steam üzerinde bol bol güncelleme aldığını da ekleyelim.

DEĞERLENDİRME

Hayatta kalma temalı oyunları seviyorsanız, arkadaşlarınızla akşam üstü çayınızı kahvenizi alıp güzel vakit geçirebileceğiniz çerezlik bir oyun olmuş. Ölmemeye çalışırken, karşınıza zombi, vahşi hayvan çıkmıyor, oyun tamamen sükunet temelli yapılmış. Tıpkı bir Zen ustasının sözlerini dinler gibi, sadece akan suya, doğanın güzelliğine şahit oluyorsunuz, "Aman şimdi karşıma bir ayı çıkmasın!" endişesi yok. Koloni yönetiyoruz, temel ihtiyaçlarını karşılıyoruz, doğayı seyrediyoruz. Haritanın tamamını gezmeye 3 saat yetmedi, derseniz çıkın baştan sona yürüyün. Fallout serileri gibi yürü yürü bitmeyen uzun mesafeler sizleri bekliyor. Steam'de 577 TL fiyat etiketiyle oyuncuları bekleyen Tribe: Primitive Builder, genel olarak olumlu yorumlar almış. Türü seviyorsanız bir şans verebilirsiniz.



Geliştirici: Polyslash, Space
Boat Studios, Baked Games
Yayıncı: Polyslash, PlayWay
Tür: Simülasyon ve Rol yapma
Çıkış tarihi: 12 Ekim 2023

6





FIREFLY STUDIOS'

STRONGHOLD

DEFINITIVE EDITION





Stronghold: Definitive Edition

Yazar: Ömer Faruk Aktaş

Stronghold, tüm zamanların en iyi gerçek zamanlı strateji oyun serilerinden biri olarak tarihe geçmiştir. Ara ara serinin tadını kaçıran oyunlar olsa da en son Warlords ile toparlamış uzun bir geçmiş bizi karşılıyor. Stronghold: Definitive Edition serinin ilk oyunun yeniden yapımı, sakın Stronghold Crusader ile karıştırmayın! İşte yenilenen bu 'ara oyunun' tüm detayları inceleme yazımızda.

Stronghold özlemi çekenler için Stronghold: Definitive Edition ilaç gelecek. Uzun zaman sonra tekrar oynamak masa başından kalkmamak aradığımız heyecandı... Strateji türüne ayrı bir pencere açmış oyun, mihenk taşlarından biri. İngiliz stüdyo Firefly Studios uzun yıllardır seri üzerinde çalışıyor. Aslında 2024'te daha da detaylandıracakları hatta belki de çıkacakları Unreal Engine 5 temelli yeni Stronghold oyununa hazırlanırken tek bir geliştiriciyi bu oyunla görevlendirerek hayranlara ufak bir jest yaptılar.

Yeni oyun hakkında çok bir detay yok. Heyecanla bekliyoruz. Biz Stronghold: Definitive Edition'a bakalım. Oyun nitelik ve nicelik olarak yeni nesil bir alt yapıya kavuşmuş desek yanılmayız.

Birim sayısını 3 bine çıkarırken geleneksel grafikler korunmuş. Oyun mekanikleri iyileştirilmiş durumda.

Başta da söylediğim gibi Stronghold: Definitive Edition'ı Stronghold Crusader ile karıştırmamak gerekiyor. Oyunda yapay zekaya karşı mücadele edemiyoruz. (Skirmish mode yok) Çok oyunculu yapısının yanında geliştirilen görevler, Steam atölye bizi karşılıyor.

STRONGHOLD: DEFINITIVE EDITION İLE NELER GELDİ?

Stronghold: Definitive Edition, serinin hayranları için bir jest olsa da yeni oyuncular için klasik Stronghold mekaniklerine bir





yolculuk kabul edilebilir. Oyun temel kale simülasyonu mekaniklerini koruyarak yenilenmiş durumda.

Savaş, ekonomi ve çok oyunculu olarak üçe ayrılan menüde savaş kısmında, İngiltere topraklarında geçen 21 bölümden oluşan Ana Hikaye, tecrübeli oyuncular için iki ayrı bölümden oluşan Mücevher Hikayesi (Kraliyet Ajanı ve Yılan Adası'ndan Kaçış), 36 farklı haritadan oluşan Kuşatma, 19 farklı haritadan oluşan Akın ve İngiltere kuzeyinden başlayan ve Fransa içlerine kadar devam eden Kale Yolu bizleri karşılıyor.

Ekonomi kısmında ise Ekonomi Seferi, Ekonomi Görevi ve Serbest İnşaat yer alıyor. Son olarak Çok Oyunculu kısımda da dilediğiniz haritada diğer oyuncularla mücadele edebilirsiniz.

Bir de Harita Düzenleyici var. Burada da yeni haritaları dilediğiniz gibi hazırlayıp atölye de paylaşabilirsiniz.

Definitive Edition ile yeni görevler eklenmiş durumda. Bunun yanında Atölye desteği çok iyi entegre edilmiş. Animasyonlar, dokular ve ışıklandırmalar ve yeni güncellemelerle gelen küçük dokunuşlar oyunu ilgi çekici kılıyor.

STRONGHOLD NEDİR?

Kale. Müstahkem yer, sığınak, iyi korunan yer... Kralımız her şeyimiz, o ölürse oyun biter. Stronghold'da temelde kralın merkezde olduğu halkın ise ona hizmet ettiği bir döngü işler. Elbette bunlar birbirine bağlıdır. Eğer halkınızı aç bırakırsanız veya mutsuz nüfus düşer, üretim durur. Asker biter ve kral savunmasız kalır...

Kaynak yönetiminin oldukça sade ve özenle işlendiği başka bir oyun göremezsiniz.





Stronghold serisi temelinde bunu alır ve size dilediğiniz kaleyi kurmayı vadeder. İç kale, dış surlar, evler, kiliseler, tarım alanları ve diğer şeyler...

Çok oyunculu oyuna girmek büyük cesaret. Ama oyunun temel mekaniklerini çözerseniz ve şanslıysanız oyunu kazanmanız uzun sürmez. Sunucu açısından herhangi bir sorun yaşamadım. Ve oldukça keyif aldığımı söyleyebilirim. Oyuna girerken ilk deneyimlediğim şey de çok oyunculu mod oldu.

20 yıllık bir oyun, 2013'te yenilense de Stronghold: Definitive Edition grafikleri, ses ve animasyonlarıyla yeni nesil sistemlere uygun klasik bir oyun deneyimi sunacak.

DEĞERLENDİRME

Stronghold: Definitive Edition, yeni oyun çıkana kadar seriye özlem duyanlar için büyük bir sürpriz oldu. Skirmish modunun olmaması bazı oyuncuları üzse de buna da bize yeter diyenlerdenim! Yıllar sonra tekrar karşılaşmak harika! Eğer strateji türüne ilginiz varsa 'mutlaka' denemeniz gereken bir yapım. Tabii Stronghold Crusader'ı da oynayın!

Eleştiri noktasında 20 yıllık oyuna söylenecek çok sözüm yok. Ancak tek geliştirici ile (stüdyonun açıkladığı bu) bu kadar olur. Büyük değişimler aramayacağız, klasik bir oyun sizi karşılayacak.

Türkçe dil desteği ile gelen oyunun fiyatı ise oldukça uygun. Lansman sonrası 150 liradan satışa sunulan oyunun fiyatı, son kur güncellemesinden sonra 231 TL'ye kadar çıktı. Yapacağınız onlarca görev, serbest inşa bölümlerinin yanında oldukça eğlenceli ve zorlayıcı çok oyunculu moduyla Stronghold: Definitive Edition, bu fiyatı hak ediyor. Şu anda başarımlar üzerine gidiyorum. Bütün oyunu bitirmem onlarca saatimi alacak gibi görünüyor.

Orta Çağ'da kalenizi kurun ve çelik zırhlı askerlerinizle düşmana boyun eğdirin!

Geliştirici: Firefly Studios
Yayıncı: Firefly Studios
Tür: Strateji
Çıkış tarihi: 7 Kasım 2023

8



The Walking Dead: The Telltale

Yazar: Tuana Seda Hürmen

7 Kasım 2023 tarihinde çıkan The Walking Dead: Destinies oyunu o kadar kötü ve saçma bir oyun olarak karşımıza çıktı ki oyuncular ve basın arasında büyük bir dalga konusu oldu. Ancak, TWD markasının oyunları hep böyle değildi. Ülkemizdeki oyuncuların da gönüllerini fethetmiş olan Telltale yapımı The Walking Dead serisinin ilk oyunu, ondan sonra çıkmış olan yapımları bile derinliğiyle geride bırakıyor.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizlerle birlikte yılı Telltale'in The Walking Dead oyunuyla kapatacağız ve her ne kadar eski olmasa da Lee ve Clementine'in anılarını yad edeceğiz.

THE WALKING DEAD'DE, DAHA ÖNCE...

Telltale Games, 2004 yılında LucasArts firmasından ayrılan oyun geliştiricileri tarafından macera oyunu kategorisine girecek oyunlar yapmak amacıyla kuruldu. 2010 yılına kadar Tales of the Monkey Island ve CSI oyunları dışında küçük sayılabilecek oyunlar yapan Telltale, daha sonradan büyük markaların lisanslarını alma şansı yakaladı. Bu sayede Jurassic Park, Back to the Future ve Law & Order gibi markaları lisanslayarak bölüm bölüm yayınlanan oyunlar ortaya çıktı. 2012 yılına gelindiğinde The Walking Dead

markasının lisansını alan firma, aynı isimle çıkan oyun serisiyle inanılmaz büyük bir başarı elde etti. Tabii TWD'nin başarısını The Wolf Among Us, Minecraft: Story Mode, Game of Thrones, Batman gibi oyunlar takip etti. Ne yazık ki bu kadar çok lisans alınması ve hepsine oyun yetiştirme çabası şirket içinde üretim sıkıntılarına yol açtı. Bu durum çalışanların gerektiğinden daha fazla mesai yapmalarına ve dolayısıyla çıkan oyunların kalitesiz ve tekrara düşen oyunlar olmasına neden oldu.

The Walking Dead oyununun dördüncü ve son sezonu olan The Walking Dead: Final Season isimli oyunun çıkışından kısa bir süre sonra Telltale, büyük yatırımcıların çekilmesinden ötürü iflas ettiğini açıkladı ve oyunun geri kalan kısımları Skybound Games tarafından tamamlandı. LCG Entertainment, Telltale Games'i bünyesine aldı ancak Ekim 2023 tarihinde, pazar durumlarından ötürü çalışanlarının bir kısmının işten çıkarıldığı açıklandı.



Macera oyunları ile başlayarak hikaye anlatımlarıyla bizleri bir sonraki bölümün çıkması için heyecanlandıran Telltale, eninde sonunda açgözlülüğün kurbanı oldu. The Walking Dead'in satış başarısını diğer lisanslarında yakalayamadı ve elindeki güçle lisanslara yetişemedi.

TELLTALE'İN GÖZÜNDEN TWD EVRENİ

Hikaye anlatımıyla ön plana çıkan The Walking Dead: Season 1, Lee adındaki bir profesörün karısını öldürdüğü için tutuklanıp cezaevine götürülmesiyle başlıyor. Zombi salgınının yeni başladığını öğrendiğimiz bu sekansta, arabayı süren polis zombiler yüzünden araba kazası yapıyor ve Lee bu şekilde arabadan kurtuluyor. Daha sonradan bulduğu bir evde Clementine adındaki küçük bir kızla tanışıyor ve ona nerede olduğunu bilmediği ailesini bulacağına dair söz verip onu koruması altına alıyor.

Hikayeyi Lee'nin gözünden ve onu kontrol ederek ilerletiyoruz çünkü oyun diyalog ve seçimler üzerine kurulu. Yaptığımız seçimlerden nihayetinde Clementine da etkileniyor, bu yüzden bazı durumlarda doğru-yanlış ikileminde bulabiliyoruz kendimizi. Örneğin, gruptan birinin ölümüne sebep olan birini Clementine'ın gözü önünde öldürmeli miyiz? Ortalıkta bulduğumuz ve bize ait olmayan, muhtemelen başka birilerinin ihtiyacı olan erzaklara konmalı mıyız? Bu gibi tercihlerin hepsi oyuncuya bırakılıyor. The Walking Dead: Season 1'de gördüğümüz küçük ve savunmasız Clementine'ı Lee olarak büyütme, korumaya çalışmak ve onun için



doğru olanı yapmak çok önemli. Bahsetmeden geçmeyelim, Clementine sadece ilk oyunun değil, sonraki oyunların çoğunun ana karakteri olarak karşımıza çıkıyor.

Oyunun hikayesi, çizgi romanın geçtiği evrenle bağlantılı olduğu için Hershel ve Glenn gibi tanıdık karakterler görmek de mümkün oluyor. Bu durum oyuncunun hikayenin içindeymiş gibi hissetmesine büyük katkı sağlıyor. Tabii bu tarz çizgi romanda olan karakterlerin oyunda çok bulunmadığını da unutmamak gerekiyor.

İŞARETLE, TIKLA VE SEÇİMİNİ YAP!

Konu Telltale oyunları olunca işaretleme ve tıklama oynanışından bahsetmek gerekiyor. Yukarıda bahsettiğim gibi oyun diyaloglar üzerine kurulu. İnsanlarla diyalog içine girip söyleyeceğimi kendimiz seçiyoruz, tabii sessiz kalmak da her zaman bir seçenek olarak kalıyor. Bunun dışında etrafta gezinmek, çevredeki eşyaları incelemek, envanterdeki nesnelere kullanarak bulmaca çözmek ve "quick time event" veya QTE adındaki hızlıca bir tuşa basmayı gerektiren sekanslar oyunun temelini oluşturuyor.

Yukarıda da bahsettiğim gibi oyunda toplamda beş bölüm bulunuyor ve her bölümün içinde birkaç tane önemli seçim çıkıyor. Bu seçimler, bölümün gidişatını ve bazen diğer bölümleri etkileyebiliyor. Hoş bir eklenti olarak, her bölümün sonunda diğer oyuncuların hangi seçimleri yaptığını görebiliyoruz.



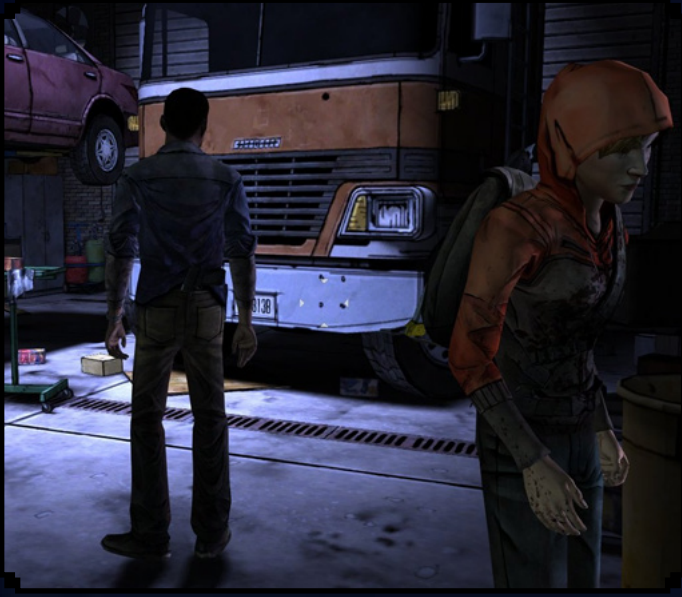
TELLTALE'İN ESKİ YÜRÜYEN BAŞARISI

Lee ve Clementine'in hikayesini anlatan The Walking Dead Season 1, bütün bölümleriyle eleştirmenlerden ve oyunculardan yüksek notlar aldı. Çıkış yaptığı sene onlarca yılın ödülü oyununa layık oldu. Birçok farklı platformda çıkış yapan bu oyun, çıkışından iki sene sonra toplamda 28 milyon satış rakamı elde etti. Telltale, daha önceden bu kadar büyük bir başarı yakalayamamıştı.

Her ne kadar Telltale Games şu anda eskisi kadar büyük olmasa da adından söz ettirmeye devam ediyor. The Expanse: A Telltale Series isimli oyunu Kasım 2023'te çıkış yaptı ve yorumları gayet olumlu. Benim 2024 yılında Telltale'den beklediğim tek oyun The Wolf Among Us 2... Var bir hayalimiz.

The Walking Dead oyununa PC, PS, Xbox, iOS, Nintendo Switch, Android, Mac OS gibi birçok farklı platformdan erişebilirsiniz.

Nostalji Günlüğü'nün bu seneki son yazısında sizleri eskilere götürüp Lee'den ve Clementine'dan bahsettiğim için mutluluk duyuyorum ve Nostalji Günlüğü'nü kapatıyorum. 2024 yılında The Walking Dead: Destinies'ten daha güzel oyunlar çıkması dileğiyle, herkese iyi oyunlar!



ÇİZGİ ROMANIN İÇİNDEYİMİŞ GİBİ...

The Walking Dead Season 1'i ön plana çıkaran özelliklerinden biri de çizgi romanın içindeymiş gibi hissettirmesi. Sanat stili olarak hem karakterlerde hem de çevrede çizgi romanı andıran fazla fazla çizgilerden oluşan bir yöntem kullanmışlar. Bununla birlikte genel olarak koyu bir renk paletine ve anı duygusunu hissettiren umutsuz müziklere sahip.





2023'te neler oldu öyle!

MICROSOFT, ACTIVISION BLIZZARD ANLAŞMASI,
STEAM'DE TÜRK LİRASINA VEDA, UNITY'NİN YENİ
FİYAT POLİTİKASI VE OPTİMİZASYON SORUNLARI!

İŞTE 2023 YILINDA ÖNE ÇIKAN DÖRT ÖNEMLİ GELİŞME!

Microsoft, Activision Blizzard'ı satın aldı!

Yazar: Özge Güzel

Çığır açan bir hamleyle Microsoft, oyun devi Activision Blizzard'ı 68.7 milyar dolar gibi yüksek bir bedelle satın alma işlemini başarıyla tamamladı.

Bu tarihi anlaşma, 13 Ekim 2023 tarihinde tamamlanarak oyun sektöründe bugüne kadar gerçekleşen en büyük satın alma işlemi oldu. Gelin bu tarihi satın almanın iniş ve çıkışları arasında bir yolculuğa çıkalım.

SATIN ALMA SÜRECİNDEKİ ÖNEMLİ NOKTALAR

Yolculuk, Microsoft'un cesur satın alma duyurusu ve ardından gelişen olaylarla başlıyor. Küresel yasal düzenlemelerin çalkantılı denizlerinde, oyun devinin dayanıklılığını test eden fırtınalar arasında ilerliyor. Yol boyunca, satın almanın hikayesi Activision Blizzard'ın karşılaştığı çalkantılı güçlüklerle iç içe geçerek sıradanlığı aşan ve adını oyun tarihinin sayfalarına kazıyan bir serüven yarattı.

Yasal düzenlemelerle mücadeleler

Küresel bir mevzuat destanında Microsoft, Activision Blizzard için yaptığı satın alma teklifinde birçok engelle karşılaştı.



Birleşik Krallık Rekabet ve Piyasalar Kurumu, bulut oyunları rekabetine ilişkin endişeler nedeniyle 26 Nisan'da anlaşmayı reddetti. Ancak, müzakereler ve tavizlerin ardından Microsoft 13 Ekim'de onayı aldı. Bu sırada, Avrupa Birliği 15 Mayıs'ta onay mührünü çoktan vermiş ve İngiltere'nin engellerinin ve endişelerinin aksine, Microsoft'un bulut oyunlarını geliştirme konusundaki taahhütlerini takdir etmişti. ABD'de ise Federal Ticaret Komisyonu anlaşmayı engellemeyi amaçladı ancak bir yargıcın Microsoft lehine karar vermesinin ardından davasını geri çekerek satın alma işleminin devam etmesine izin verdi.

Activision Blizzard'ın davaları

Satın alma, Activision Blizzard'ın cinsel taciz suçlamaları ve işyeri sorunları da dahil olmak üzere yasal mücadelelerinin gölgesinde gerçekleşti. Raporlar, bu zorlukların satın alma görüşmeleri üzerindeki etkisine işaret ederek her iki tarafın da karşılaştığı karmaşıklıkları ortaya koydu.

Sektör dinamikleri: Sony, Call of Duty ve ötesi

Önemli bir rakip olan Sony, Microsoft'un son derece kârlı Call of Duty serisini Xbox'a özel hale getireceğinden korkarak başlangıçta anlaşmaya karşı çıktı. Gerginlik tırmanarak yasal savaşlara ve suçlamalara yol açtı. Bu büyüklükteki mega anlaşmaların içerdiği karmaşıklıkları ve rekabetleri ortaya çıkaran hukuki mücadeleler başladı.

Ancak, Call of Duty'nin PlayStation'da da bulunmasını sağlayan benzeri görülmeyen 10 yıllık bir anlaşmaya varıldı. Bu dönüm noktası niteliğindeki anlaşma, rekabetçi oyun dünyasında nadiren görülen bir iş birliği olarak tarihe geçti.

Anlaşmanın Kapanışı: Microsoft Zaferle Çıktı

Düzenleyici engeller ve yasal fırtınaların ortasında Microsoft, Activision Blizzard'ı Xbox ailesiyle birleştirmek için hiç vakit kaybetmedi. Activision Blizzard CEO'su Bobby Kotick 2023'ün sonuna kadar görevde kalacak ve sorunsuz bir geçiş sağlayacak. Bu stratejik hamle Microsoft'un oyun sektöründeki önemli bir oyuncu olarak konumunu sağlamlaştırmış oldu.

MICROSOFT'UN VİZYONU VE TAAHHÜTLERİ: OYUNLARIN ÖTESİNDE

Sendika yanlısı yaklaşım ve işyeri koşulları

Microsoft'un stratejik vizyonu oyun konsolları ve franchise'ların ötesine uzanıyor. Şirket, Washington Post'a verdiği cesur bir ilanla işyeri koşulları konusunda proaktif bir duruş sergiledi ve sendikalara olan bağlılığının sinyalini verdi. İlanda Microsoft'un bir önceki satın almanın ardından Bethesda ve ZeniMax çalışanlarını sendikalaştırmadaki başarısı vurgulanarak, Activision Blizzard'ın işyeri kültürü sorunlarının ardından işçi yanlısı bir duruş sergilendiği belirtildi.

Stratejik sinerjiler ve Microsoft'un oyun imparatorluğu

Activision Blizzard'ın Xbox Game Studios ve ZeniMax Media ile birlikte Microsoft Gaming iş birimi altında birleştirilmesi, Microsoft'u oyun dünyasında devasa bir güç olarak konumlandırıyor. Bu stratejik sinerji, etkisini çeşitli platformlara ve franchise'lara yayan bir oyun imparatorluğu yaratıyor.

Önemli franchise'ların sahipliği

Bu satın alma ile Microsoft Call of Duty, Crash Bandicoot, Spyro, Warcraft, StarCraft, Diablo, Overwatch ve Candy Crush gibi ikonik serilerin sahibi oldu. Bu kapsamlı portföy, Microsoft'un oyun ekosistemini geliştirerek dünya çapındaki oyunculara zengin bir oyun deneyimi sunacak.

GELECEKTEKİ MANZARA: ÖNÜMÜZDE NE VAR?

Microsoft'un Activision Blizzard'ı satın alması, oyun endüstrisinin dinamiklerinde bir dönüm noktasını temsil ediyor. Farklı oyun portföylerinin entegrasyonu, stratejik sinerjiler ve Microsoft'un Activision Blizzard'da sendika yanlısı bir ortamı teşvik etme taahhüdü, oyun devi için dönüştürücü bir döneme işaret ediyor.

Birleşme oyunseverleri nasıl etkiliyor?

Oyun dünyası gelişmeye devam ederken, oyuncular bu mega birleşmenin oyun deneyimleri üzerindeki etkisini dikkatle izliyor.



Microsoft'un Xbox çatısı altında ikonik oyunlara sahip olması, özellikle serilerin Xbox Game Pass hizmetine potansiyel entegrasyonu, oyunculara daha fazla erişilebilirlik ve daha kapsamlı bir oyun kütüphanesi sunabilir.

SATIN ALMA İLE BERABERİNDE GELEN ENDİŞELER

Ancak, bu devasa anlaşmanın tozu dumanı dindikçe, tekelleşme ve oyun çeşitliliğinde potansiyel bir azalmaya ilişkin endişeler su yüzüne çıkmaya başladı.

Tekelleşme ve çeşitlilik endişeleri

Microsoft'un 2021'de ZeniMax Media ve Bethesda Softworks gibi büyük oyuncuları ve şimdi de 2023'te Activision Blizzard'ı bünyesine katması, gücün tek bir varlıkta toplanmasıyla ilgili tartışmalara yol açtı. Endişelerin merkezinde, oyun çeşitliliğinin azalma ihtimali yer alıyor. Büyük franchise'ların tek bir çatı altında birleşmesi, oyun deneyimleri yelpazesinin kısıtlanabileceği standartlaştırılmış bir oyun ortamı korkusuna yol açıyor. Eleştirmenler, birleşik bir endüstrinin yaratıcılığı boğabileceğinden, yenilikçi riskleri caydırabileceğinden ve oyunlarda yaratıcı ifade alanını daraltabileceğinden endişe ediyor.

Sanatsal yeniliğe tehdit

Bir sanat formu olarak kabul edilen oyun, farklı anlatılar ve deneysel tasarımlarla gelişir. Ancak tekelleşmiş bir endüstri, popüler oyunlara yenilikçi projelerden daha fazla öncelik verme riski taşıyor ve yeni temaların ve görsel tarzların keşfedilmesini engelleyebilir.

Endişelerin ele alınması

Bu endişeleri gidermek için Microsoft gibi büyük oyuncuların oyunculara ve sektör çalışanlarına güven vermesi gerekiyor. Daha küçük oyun yapımcılarını destekleme,

yaratıcılığı teşvik etme, farklı ve indie oyunları oyun yelpazesinde tutma taahhüdünü sergilemek, sektörün tekelleşmesiyle ilgili endişeleri hafifletmeye yardımcı olabilir.

Xbox'ı Activision Blizzard'ın becerisi, bilgisi ve muhteşem oyun mirası ile birleştirerek, oyun keyfini ve topluluğunu dünya çapında daha da fazla oyuncuya ulaştıracacağız. Onların yaratıcılığından öğrenmek, içgörü ve en iyi uygulamaları paylaşmak ve yeni meslektaşlarımızı vizyonlarını mümkün olan en geniş kitleye ulaştırmaları için güçlendirmek istiyoruz. Ve bugün, onların çığır açan oyunlarını her zamankinden daha fazla platforma ve daha fazla oyuncuya ulaştırma çalışmalarına resmen başlıyoruz.



Microsoft Gaming CEO'su Phil Spencer

Sonuç olarak, Microsoft'un Activision Blizzard'ı satın alması oyun dünyasında sismik bir değişime işaret ediyor. Oyuncular, sektör profesyonelleri ve meraklılar bu yeni çağda yol alırken, birleşme ve çeşitlilik arasındaki dengeyi bulmak, oyunların sürekli büyümesi ve sanatsal evrimi için çok önemli olacaktır.

Steam'de Türk Lirası'na veda!

Yazar: Hilal Kopuz

Geçtiğimiz aylarda Steam, oyun geliştiricilerini ve kendisini "korumak" gerekçesiyle Türkiye'de artık Türk Lirası'nın yerine Dolar kurunu kullanacağını açıkladı. 20 Kasım 2023'te başlayan bu süreç kimi oyuncuları etkilemezken birçok oyuncunun da hayal kırıklığına uğramasına sebep oldu.

Bu tarihten öncesinde Steam Türkiye'de özel yerelleştirme yer alıyordu. Bu sayede bir oyunun fiyatı direkt olarak mevcut dolar kuruyla çarpılmıyor, sabit bir kur üzerinden hesaplanıyordu. Örneğin, bir oyun 10 dolarsa ve Steam Türkiye sabit kuru 3 ise, bu oyun mevcut dolar kuruyla değil de 3 ile çarpılarak hesaplanıyordu, yani oyunun fiyatı 30 Türk Lirası şeklinde oluyordu.

Son zamanlarda dolar kurunun Türkiye'de sık sık değişmesi sebebiyle Steam artık bu değişimin Steam'e ve oyun geliştiricilerine zarar vereceğini düşünerek Türkiye'deki bu sabit kuru değiştirdi ve direkt olarak fiyatlandırmaları dolar üzerinden yapmaya karar verdi. Yani şu anda 10 dolar olan bir oyunu satın almak istersek bunu mevcut dolar kuruyla çarpmamız gerekecek. Bu dolar kuru bölgeye göre kendi içerisinde ikiye ayrılıyor. Bunlar "LATAM-USD" ve "MENA-USD" bölgeleri. Türkiye MENA-USD bölgesine giriyor ve o bölgeye belirlenmiş olan dolar kuru üzerinden çarpılıyor. Burada iş biraz da oyun yapımcılarında oluyor. Oyun yapımcıları kendi oyunlarının fiyatlarını belirledikleri için aslında Türkiye'de topluluğu varsa veya bu durumu umursuyorsa bölge seçimiyle fiyatta biraz daha iyileştirme yapabiliyor. Bu durum da tamamiyle onların inisiyatifine kalmış bir durum.



Eski sistemde de zaten fiyatı yüksek olan birkaç oyunun fiyatlarındaki değişimlerden örnekler verelim.

Mesela eski sistemde 799 TL olan Cyberpunk 2077, şu anki sistemde 1300 TL'ye denk geliyor. Birçok Türk oyuncunun oynadığı GTA V eski fiyatı 270 TL iken şu anda 866 TL'ye satılıyor. Arasında en çok fark olan oyunlardan biri Mafia: Definitive Edition eskiden 259 TL'ydi ve şu anda 1160 TL'ye satılıyor.

Son olarak da en sevdiğim oyunlardan birisi olan Stardew Valley 24 TL'den bir anda 390 TL'ye yükselmiş oldu.

Her ne kadar Steam bunu kendilerini korumak için yaptığını söylese de bence bu değişiklik uzun vadede Steam'e ve oyun geliştiricilerine zarar verecek.

Asgari ücretin 11400 TL olduğu ve barınma, beslenme, ulaşım gibi çok temel yaşam şartlarının bile çok zor olduğu bir dönemde, ülkenin neredeyse yarısının aslında asgari ücretle ya da çok az üstünde çalıştığını düşünürsek, Steam'in çok fazla oyuncu kaybedeceğini ve oyuncuların mecburi olarak farklı yöntemlere yöneleceğini düşünüyorum.

Unity'nin yeni fiyat politikası: Geliştiriciler sert tepki gösterdi!

Yazar: Arda Bahçekapılı



En yaygın kullanılan oyun motorlarından Unity'nin bu yıl içerisinde açıkladığı yeni fiyatlandırma politikası oyun topluluğunda geniş çaplı bir tartışmaya neden oldu.

Unity en yüksek pazar payına sahip oyun geliştirme motorlarından bir tanesi. Öyle ki mobil tarafta geliştirilen iki oyundan bir tanesi Unity kullanılarak geliştiriliyor. Haliyle Unity'nin açıkladığı yeni fiyatlandırma politikası binlerce oyun geliştirici firmayı ilgilendiriyor. Gelen tepkilerin üzerine en sonunda kısmen geri atmak zorunda kalan Unity, 12 Eylül tarihinde 'Runtime Fee' adını verdiği yeni bir fiyatlandırma politikası izleyeceğini açıklamıştı.

NEDİR BU RUNTIME FEE?

Kısaca özetlemek gerekirse, Unity belirli kıstasları yerine getiren oyunlardan her bir yükleme başına yeni bir ücret talep ediyor. Planlanan ve geri çekilen ilk düzenlemede Unity'nin 3 farklı sürümü için farklı kıstaslar sunulmuştu. Unity Personal ve Unity Plus kullanılarak geliştirilen bir oyun 12 ay içerisinde 200.000 indirmeyi geçerse ve aynı süre içerisinde 200.000 dolar kazanırsa 200.000 indirmeden sonraki her indirme başına 20 cent ücret ödeyecekti. Örneğin Unity Personal veya Plus ile geliştirilmiş bir oyun 1 yıllık süreç içerisinde 210.000 indirmeye ulaştığında Unity'e 2.000 dolar ödemek zorundaydı.

RUNTIME FEE NEDEN TEPKİ TOPLADI?

Sonradan değiştirilecek ilk karara göre hesaplamalar "indirme" başına yapılacaktı. Yani siz kriterleri sağlayan oynaması ücretsiz bir oyunu o yıl içerisinde 10 kez silip yeniden indirirseniz o şirkete 2 dolar masraf çıkaracaktınız. Linç kampanyaları ve hedef gösterme durumlarında sosyal medyada örgütlenecek bir grup hedef aldıkları şirkete

yüklü bir fatura çıkartabilecekti. Böylesine bir art niyet olmasa dahi geliştiriciler bu sistemde kazandıklarının onlarca katını Unity'e vermesi gerekecekti. Yani para kazanmayı bekleyen geliştiriciler bir anda Unity'e borçlu olacaklarını hesapladıklarında oyunlarını platformlardan kaldırmak zorunda olduklarını söylediler. Hatta bazıları alaycı bir dil kullanarak "...oyunumuzu satın alırsanız lütfen onu indirmeyin bırakın kütüphanenizde dursun, iflas etmek istemiyorum." gibi cümleler kurdu.

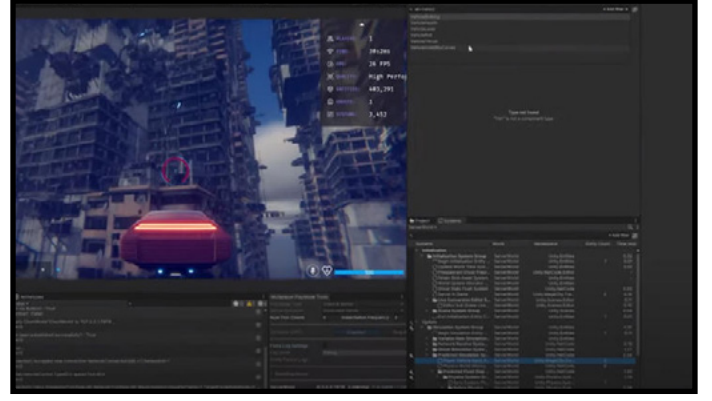
GERİ ADIM SONRASI ALINAN YENİ KARARLAR NELER?

Çığ gibi büyüyen tepkilerin ardından bizzat şirketin başındaki isim, Marc Whitten, kullanıcılarından özür diledi. Öncelikle Unity Personal ve Plus kullanıcılarının bu ücretten muaf tutulacağı açıklandı. Unity Pro ve Unity Enterprise kullanıcıları ise iki kriteri sağladıklarında bu ücreti ödemeye başlayacağı söylendi. Bu kriterler "12 ay içerisinde 1 milyon dolar gelir eşiğini geçen ve 1 milyon dolar "ilk" yüklenmeyi geçen" oyunlar olarak açıklandı.

Şirket böylece belirlenen eşiği geçen her ilk yükleme başına belirli bir ücret ödeyecek veya oyunun aylık gelirin %2.5'lük kısmını ödemeyi seçecek. İlk açıklamanın aksine yalnızca kullanıcıların ilk yüklemeleri geçerli sayılacak. Buna ek olarak Gamepass tarzı sistemlerdeki yüklemeler geçerli kılınmayacak.

Günün sonunda Unity pişman olduklarını belirterek kısmi geri adım attı. Ancak oyunlarda Unity oyun motorunun bu derece yaygın kullanıldığını düşünürsek bu kararın gelecek oyunları nasıl etkileyeceği gerçekten bir merak konusu.

Oyun geliştiricileri alışkanlıklarını bir kenara bırakarak farklı oyun motorları kullanmaya mı başlayacak yoksa talep edilen yeni ücreti vermeye razı mı olacak zamanla göreceğiz



Cyberpunk 2077 sendromu bitmiyor! 2023'ün 'optimizasyon' kelimesini sorgulatan oyunları

Yazar: Selçuk Buğra Gökalp

CD Projekt Red'in 2020 yılında yayınlanan Cyberpunk 2077 çok beklenen ve çok ses getirmesi beklenen bir oyun olmuştu. Çok ses getirdi getirmesine de tam olarak CDPR'in beklediği manada değil... Oyunun PC'de yerleri öpen optimizasyonunu geç, oyun PlayStation'larda uzun bir süre oynanamaz haldeydi. Hatta Sony bu optimizasyon felaketinin ardından oyunu bir süre PS Store'da kaldırmıştı. Her ne kadar Cyberpunk 2077 sonradan bu teknik yıkımı dünya kadar yama ile bugün olabildiğince telafi etse de, marka, o dönem yarattığı sansasyonel optimizasyon problemleri ile hatırlanır oldu.

Dilerdik bu olay kırk yılda bir yaşanan, oyun dünyası için istisnai bir durum olsun ancak maalesef öyle olmadı. Her yıl doğru dürüst optimize edilmemiş büyük bütçeli (AAA) oyunların sayısı artmakta. 2023 yılı da elbette bu durumdan nasibini aldı. Bu yazımızda optimizasyonu ile gözleri kanatan oyunlardan seçtiklerimize kısaca değineceğiz.

SKULL ISLAND: RISE OF KONG

Kurukafa Adası'nın kralı King Kong'u yönettiğimiz bu üçüncü şahıs aksiyon-macera oyunu gerçekten de meşhur kral gorilimize yakışır bir oyun (!) demek isterdik ama neresinden tutsanız elinizde kalan bir



yapım bu. Üç nesil öncesinden gibi duran görsel kalitesine mi değinsek, yoksa \$40'lık fiyat etiketinden mi bahsetsek bilemedik. Oyuncuların içtenlikle 'yılın en kötü oyunu'na aday gösterdiği yapımın, oyun içindeki sahnelerini gösteren ve oyuncuların bir "Shovelware" olarak nitelendirdiği (Kısa sürede yapılan, uyduruk oyunlar için kullanılan bir terim) videoları izlenme rekorları kırdı.

Oyuncular, yayıncı firma GameMill'in iddia ettiği "heyecan verici, üçüncü şahıs aksiyon-macera oyunu" nu görememiş olacaklar ki yapımı bir sürü 'meme'e konu ettiler. Ayrıca Microsoft, Sony ve Nintendo'nun kendi konsollarında bu oyunu yayınlama onayı vermiş olması, konsol yapımcılarının kalite kontrollerinin ne kadar etken çalıştığını da sorgulattı. Ne diyelim ki? Okuduğumuz bir yorumda dediği gibi, belki de oyunu 'retro' diye pazarlasalar bir şansları olurdu gerçekten.

LOTR: GOLLUM

Bir oyun düşünün ki o kadar tepki alsın ki yapımcısını oyun yapımından soğutsun. İşte karşınızda Daedalic Entertainment'ın 2023 yapımı oyunu LOTR: Gollum.

Tolkien'ın yarattığı meşhur evreni gerçekten çok severim. Orta Dünya'da geçen Yüzüklerin Efendisi'nde en garip görünümlü yaratıklardan biri de hiç şüphesiz Gollum. Fakat Daedalic Entertainment sağ olsun LOTR: Gollum'u yaparken öyle bir Gollum resmetmişti ki tüm Tolkien fanları ayağa kalktı. Tamam yönetmen Peter Jackson da meşhur iki üçlemesindeki çift karakterli Gollum'u beyaz perdeye taşıırken çitayı arşa koymuş olabilir. Ancak yine de Orta Dünya'da o kadar çarpık, ilgi çekici ve fantastik karakter dururken gidip Gollum'u temel alan bir oyun tasarlamak zaten başlı başına enteresan bir tercih.



Birçok oyun değerlendirme sitesi, oyunun hatalı tercihlerden dolayı aslında çok ta kötü olmayan potansiyelini yansıtamadığını belirtirken, Daedalic'in çalışanlarına muamelesi de çok konuşuldu. İnternete sızan iddialara göre bazı çalışanları çalışma koşullarını 'toksik' olarak değerlendirirken, bazısı iş yerine bir 'korku ortamı' oluşturulduğunu iddia etmiş. Daedalic, gelen tepkiler üzerine olsa gerek, "It's Magic" kod adlı devam oyununu iptal etti ve bazı çalışanlarını işten çıkararak oyun geliştirme alanından çekildiğini duyurdu. Yani Tolkien evreni kadar sağlam bir evrenden bile kötü oyun çıkabiliyor işte.

REDFALL

Redfall kağıt üstünde prim yapacak, garanti yatırım bir proje gibi görünüyordu aslında. Vampirler ile dolu bir açık dünyada geçen bir loot-shooter'a ben de hayır demezdim esasında ama Bethesda isminin getirdiği "bug yığını" çıkan oyunlar silsilesinden o da nasibini almaktan kurtulamadı. Her ne kadar oyunu Arkane geliştirmiş olsa da yayıncının isminde Bethesda'yı görenler yarım yamalak piyasaya sürülmüş gibi görünen bu oyuna çok ta şaşırılmamışlardır kanımca.



Yanlış anlaşılma olmasın ben Bethesda oyunlarına bayılıyorum. Skyrim, Fallout gibi oyunların her birinde 100-200 saatlerin üzerinde oynamışlığım vardır, hala da arada dönerim. Ancak firmanın her oyunu ilk çıkışında bir bug yığını halinde olunca insanda ister istemez bir önyargı oluşuyor. Zira Redfall'un da insanı oyundan koparıp soğutacak kadar can sıkıcı buglarıyla dolu bir videonun interneti sarıp sarmalaması da çok uzun sürmedi. Üstelik Prey'i, hele ki Dishonored gibi bir şaheseri yaratan Arkane'de pek yakışı kalan bir durum olduğu da elbette söylenemez. Ne diyelim bir dahakine artık...

THE LAST OF US PART 1

The Last of Us Part 1 PC'ye çıkacağını duyduğumda acayip heyecanlanmıştım. Benim gibi hiç konsol sahibi olmamış, yılların PC'si bir oyuncunun God of War, Last of Us gibi mihenk taşı oyunları PC'de oynama ihtimalini duyduğundaki heyecanı tahayyül edebiliyor olmanız lazım.



Neyse zar zor çıkış tarihini bekledim, gece yüklemeyi başlatıp sabahı beklemeye koyuldum. Hatta dergide bile incelemesini ilk aşamada ben yapmayı planlamıştım. Oyunu açtım girdim ve meşhur kasabadaki kaçma sahnesine gelince, her şey berbat oldu. FPS yerleri öptü, kamerayı bile çeviremez olmuştum. Kaç kez takılıp takılıp öldüm anlatamam. Bu oyun, o güne kadar hiçbir oyunu değil medium, low ayarlara bile çekmek zorunda kalmamış 6 yıllık PC'ye bir böcek muamelesi çekiyor, 4GB'lık GPU hafızamla dalga geçiyordu. Sonrasında birkaç saatlik zorlamadan sonra olmayacağını anlayıp, oyunu bıraktım ve incelemeyi başka bir arkadaşına devretmek zorunda kaldım.

Tamam oyun açılınca gerçekten grafikler muazzamda -ki Last of Us'ın orijinali bile onca yıla rağmen hala taş gibi bana sorarsanız- oyun zaten efsaneydi ama Naughty Dog çok önemli bir şeyi es geçmişti; optimizasyon!

Adamlar tüm oyuncuların sisteminde en kötü RTX 3060 vardır kafasıyla oyun yapmışlar resmen ve bir de utanmadan bariz bir remastered olmasına rağmen sıfır bir AAA oyun fiyatı istemişlerdi. Optimizasyon felaketi olarak bu listede olmayı ziyadesiyle hak ettiğini düşünüyorum.

SON SÖZ

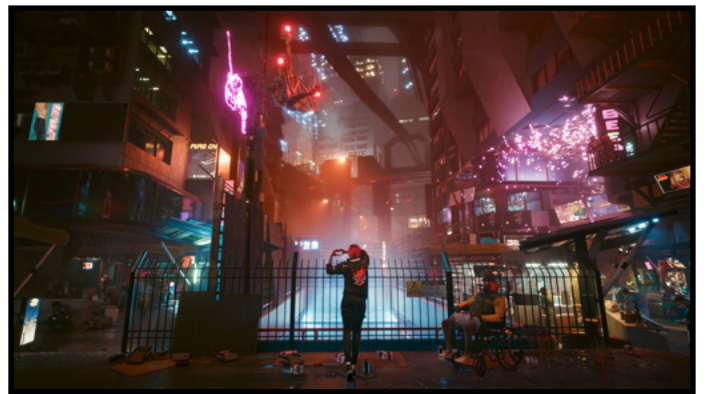
Bethesda gibi firmalarla adı anılan ve Cyberpunk 2077 ile tavanını gören tamamlanmamış oyunları erkenden yayınlama furyası maalesef her geçen yıl artıyor gibi hissediyorum.

Üstelik bu benim, biz oyunculara ciddi saygısızlık olarak addettiğim bir durum. Ülkemizde oyun piyasasının geldiği durum malumunuz. Steam'in de sırtımıza vurduğu son bıçak ile 1000 TL altı oyun bulan bayram eder oldu. Hele AAA ler iyiden iyiye cep yakar oldu, ki yurtdışında bir oyun \$70 ve aylardır doların neredeyse sabit olduğu halde bu durum böyle.

Hal böyleyken bizden bu kadar yüksek meblağı talep eden firmalardan ben oyunu aldıysam ve çıkış tarihinde yüklediysen oyun oynanamaz bir halde çıkamaz, çıkmamalı. Madem oyunun bitmedi ya erteler adam gibi çıkarırsın ya da baktın bu paranın hakkını vermiyor fiyatı indir, iade hakkı falan getir. Bak Capcom'a! Adamlar Resident Evil 4'ü bir çıkardılar, oyunun grafikleri muazzam, üstelik 4GB RX 580'li eski makinemde, FidelityFX Super Resolution kullanmama rağmen, FPS düşüşü bile yaşamadım.

Optimize edip oyununa emek verersen, saygı gösterirsen oyuncular da seni hak ettiğin yere koyarlar. Benim bu yılın en beğendiğim oyunlarından biri RE 4.

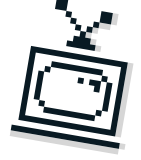
Sözün özü böyle giderse oyuncular ön sipariş ile oyun almaya mesafeli olacağız gibi. Ya da yarım yamalak oyun sürme fikri normalleşecek ve kimse oyunun çıktığı ilk haftalar doğru dürüst oynayamayacak. Bence hepimiz tepkimizi koyalım da ilki olsun. Müşteri biziz, talebi oluşturan biziz. Piyasa bize uymalı. Hadi kalın sağlıklıcakla...



Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

KASIM AYINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Ertuğrul dizisi oyun oluyor!

Diriliş 'Ertuğrul' dizisinin yapımcısı Tekden Film aksiyon ve rol yapma oyunu Ertuğrul için kolları sıvadı. Osmanlı'nın kuruluş hikayesini anlatacak olan Ertuğrul'da oyuncular Ertuğrul Bey, Turgut ve Meryem olarak halklarını kuraklıktan, Moğol ve Tapınakçıların tehditlerinden kurtarmak için mücadele edecek. Birçok farklı oyun mekaniğini bulunduracak olan oyunda yaptığınız seçimler karakterinizin ve obanızın kaderini değiştirecek. Unreal Engine 5 ile geliştirilen Ertuğrul'un, 2024 yılında erken erişime açılması planlanıyor.



Diablo 4'ün genişleme paketi BlizzCon'da oraya çıktı

Diablo 4'ün yeni genişleme paketi Vessel of Hatred, BlizzCon 2023 etkinliğinde duyuruldu. Bu genişleme paketi oyuna yeni bir hikâye ve daha önce hiç görülmemiş yeni bir sınıf ekleyecek. Vessel of Hatred genişleme paketinin 2024'ün sonunda çıkması bekleniyor.



Europa Universalis 4'ün yeni ek paketi King of Kings çıktı!

Popüler strateji oyunu Europa Universalis 4'ün son genişleme paketi King of Kings 300'den fazla yeni görev ve 150'den fazla yeni etkinlik ile çıkışını yaptı. King of Kings genişleme paketi İran, Memlük Devleti ve Bizans İmparatorluğu'na odaklanıyor.



Krafton yeni yaşam simülasyonu inZOI'yi duyurdu!

Krafton'un geliştirdiği ve oldukça gerçekçi duran inZOI, G-STAR 2023 etkinliğinde ortaya çıktı. Unreal Engine 5'in gücünü arkasına alan inZOI yüksek detay seviyesi ile The Sims'e rakip olmaya geliyor. Henüz geliştirme aşamasının başlarında olan inZOI'nin hangi platformlara, ne zaman çıkacağı belli değil.



Dragon's Dogma 2 çıkış tarihi açıklandı!

Electronic Arts sıra tabanlı futbol-strateji oyunu Capcom tarafından RE motoru ile geliştirilen açık dünya aksiyon ve rol yapma oyunu Dragon's Dogma 2'nin çıkış tarihi ortaya çıktı. Geliştirilmiş yapay zekâ ve fizik teknolojisine sahip olacak oyun 22 Mart 2024'te PC ve yeni nesil konsollara gelecek.



Call of Duty: Modern Warfare 3 çıktı!

Geliştiriciliğini Sledgehammer Games'in üstlendiği Call of Duty: Modern Warfare 3 konsollar ve PC'de çıktı. Senaryo modunun hem sıradan hem de kısa oluşu, online moddaki hatalar ve Modern Warfare 2'nin üzerine hiçbir şey eklemeyen piyasaya sürülmesi yüzünden oldukça düşük puanlar alan oyun eleştirileri oklarının da hedefi olmuş durumda. İlk sezonu aralık ayında başlayacak olan Call of Duty: Modern Warfare 3'te senaryo ve çok oyunculu modun yanı sıra zombi modu da yer alıyor.



Football Manager 2024 çıktı!

Sports Interactive tarafından geliştirilen ve Sega tarafından yayımlanan Football Manager 2024, Türkçe dil desteğiyle birlikte PC ve konsollarda çıkışını yaptı. Daha detaylı bir antrenman programı, yeni oyun modları, geliştirilmiş maç motoru, yenilenen duran top planlaması ve akıllı transfer piyasası özelliklerini beraberinde getiren Football Manager 2024 teknik direktörlük koltuğuna oturmak isteyen oyuncuları oyuna çağırıyor.



Pacific Drive çıkış tarihi açıklandı!

Geçtiğimiz aylarda 2024 yılına ertelenen Pacific Drive'ın tam çıkış tarihi PC Gaming Show: Most Wanted 2023'te ortaya çıktı. Oyun 22 Şubat 2024'te PlayStation 5 ve PC için çıkacak. Pacific Drive'da tehlikelerle dolu bir ormanın gizemlerini çözmek ve hayatta kalmak için güvenebileceğiniz tek şey özelleştirebileceğiniz aracınız olacak.



VR oyunu Assassin's Creed Nexus çıktı!

Assassin's Creed'in sanal gerçeklik macerası başladı. Assassin's Creed Nexus Meta Quest 2, Meta Quest Pro ve Meta Quest 3 için çıktı.

Assassin's Creed Nexus'ta oyuncular sanal gerçeklik gözlüklerini takıp Ezio, Connor ve Cassandra gibi ikonik suikastçıların rolünü üstlenerek İtalyan Rönesansı'nı, Amerikan Devrimi'ni ve Antik Yunan'ı deneyimleyecekler.



Warhammer Age of Sigmar: Realms of Ruin çıktı!

Frontier Developments tarafından geliştirilen gerçek zamanlı strateji oyunu Warhammer Age of Sigmar: Realms of Ruin yeni nesil konsollar ve PC platformlarında yayımlandı. Oyunda, dinamik savaşlarda dört farklı grubu yönetecek ve çok oyunculu modda savaş lordlarına karşı mücadele edeceksiniz.





Mobil oyun önerilerimiz!

ARALIK AYINDA RADARIMIZA TAKILAN 4 OYUN SİZLERLE!

Warcraft Rumble

Warcraft hayranlarının adını duyunca hemen mobil cihazlarına yüklediği Warcraft markasının yeni oyunu olan Warcraft Rumble 3 Kasım'da IOS ve Android cihazlar için çıkışını gerçekleştirdi. Yapı olarak Clash Royale'yi andıran ve ilginç mekanikler bulunduran bu oyun farklılık açısından piyasaya güzel bir rakip olmayı başarabilir. Başarabilir diyorum çünkü gelişmesi gereken daha çok şey bulunuyor. Yine de Clash Royale benzeri düz bir arenada kartlarımızı kapıştırıp üzerine stratejiler düşündüğümüz bu oyun büyük potansiyel vaat ediyor. Oyunu diğer bu tarz oyunlardan farklı kılan özelliği kesinlikle PVE modu. Oyun rekabetçi anlamdan daha çok seviye seviye giden bir oyun moduna sahip. Her seviyede farklı düşman türlerine farklı stratejiler kurmamız gerekiyor.

Elbette bu modda kastığımız kartları kullanabileceğimiz basit bir PVP modu da bulunuyor. Tamamen ücretsiz bu oyuna Clash Royale tarzı stratejik arena oyunlarını sevenlerin ve Warcraft hayranlarının bir göz atmasını öneriyorum.



Platform: IOS ve Android

Honkai Star Rail

Uzak Doğu temalı, fantastik dünyada geçen ve bu sene hem Android hem IOS cihazlarda yılın en iyi oyunu ödülleriyle sahip Honkai Star Rail kesinlikle en iddialı mobil oyunlardan biri sayılır. Birçok yönünden Genshin Impact'e benzeyen anime ile gacha türünü birleştiren bu oyun gerçekten bağımlılık yapıyor.

Sürekli daha iyi karakterler açıp onlarla savaşa girdiğimiz, havalı anime karakterlerinin olduğu bu oyun kesinlikle herkesin listesinde olması gerekiyor. Özellikle anime veya sürekli bir kutu açma bir şeyler açmayı seven bir oyuncuysanız Honkai Star Rail sizi kendine bağlayacaktır. Şahsen sıra tabanlı olması mobil bir cihazda beni yer yer sıkırsa da ışıltılı ve havalı hareketler gözlerimi büyüledi diyebilirim.

Hem zamanında Genshin Impact, Fifa, Clash Royale gibi oyunlardan kutu açmayı çok sevdiğim için bu oyunda da bu mekaniğin bağımlısı oldum. Birçok ödülü kazanan ve hatta Playstation 5'e bile çıkışını yapacak tamamen ücretsiz bu oyuna kesinlikle göz atmalısınız.



Platform: IOS ve Android

FM24 Touch

Bu sene oyuna kayda değer yenilikler yapmadıkları için yoğun eleştirilere maruz kalan FM24 6 Kasım 2023'de çıkışını yaptı. Ne yazık ki sadece IOS cihazlara özel çıkan bu oyun mobilde menajerlik konusunda rakipsiz bir örnek. Aşırı fazla detay barındırdığından mütevellit bu oyun birçok mobil oyuncuya karışık gelecektir. Ama yine de gerçek bir menajer olma hissiyatını ve zorluğunu hissetmek istiyorsanız bu oyunda zamanın nasıl geçtiğini fark etmeyeceksiniz.

Eğer karışık detayların içinde boğulmaktan hoşlanmıyorsanız bu oyundan uzak durmanızda fayda var. Yine de futbola ilgili herkesin, tamamen Türkçe çıkış yapan bu oyuna Apple Arcade ya da Netflix üyelikleriyle bir göz atmasını tavsiye ediyorum.



Platform: Netflix ve Apple Arcade

FIFA Mobile

Her yıl güncellemeler alan FIFA Mobile bu senede 2024 güncellemesini alarak mağazalarda en yeni haliyle yerini aldı. Diğer cihazlarda ne kadar önde olsa da mobilde tahtını hala eFootball serisinden alamayan FIFA Mobile bu sene de öyle devam ediyor. İçerik olarak her ne kadar eğlenceli olsa da ne yazık ki oynanış anlamında bir hayli zayıf.

Oyun iyice futboldan uzaklaşmış durumda; orta sahadan goller, pas mekaniğine ihtiyaç duyulmaması, dengesiz oyuncular, detaylı bir savunma sisteminin olmaması gibi özellikler oyunun oynanışını baltalıyor. Yine de oyun tamamen lisanslı olduğu için oyuna birçok güzel etkinlik geliyor, bu etkinlikleri yapması onun için uğraşması keyifli oluyor.

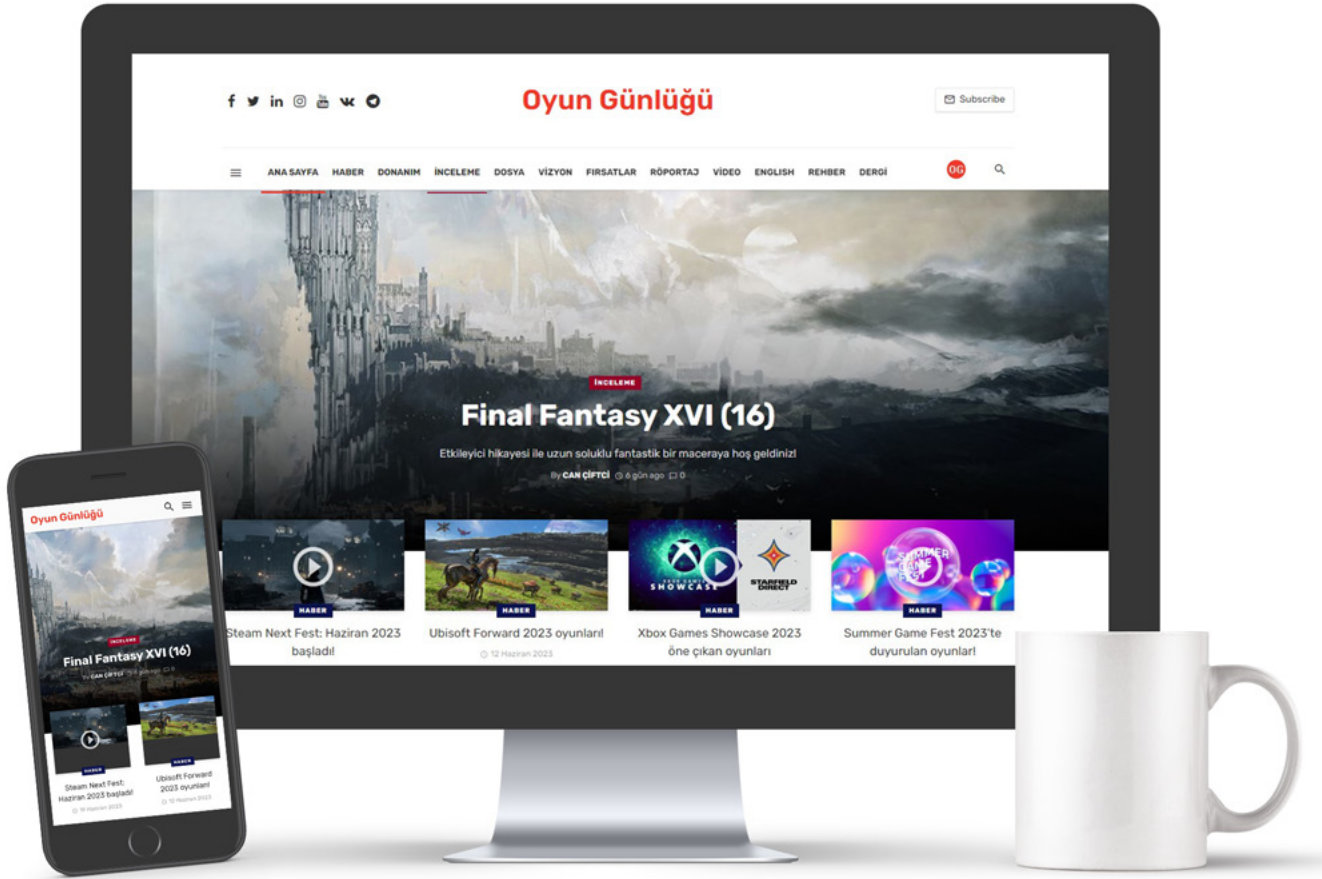


Aynı zamanda oyunun paket açma sistemi eFootball'dan daha eğlenceli geldi bana. Oynanış açısından yeterli olmasa da yeni bir futbol alternatifi arayanlar FIFA Mobile'e göz atabilir.

Platform: IOS ve Android

OG

◆ OYUN GÜNLÜĞÜ ◆



www.oyungunlugu.com

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