

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

13

OCAK 2024

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

Prince of Persia (1989)

**OYUN DÜNYASININ
EFSANLERİ**

Same Lake

İNCELEME

Avatar: Frontiers
of Pandora

Against the Storm

Lethal Company

■ ■ ■

İÇİNDEKİLER

DOSYA



4 2024 dolu dolu geçecek!

12 GTA 6 hakkındaki ilk detaylar

İncelemeler



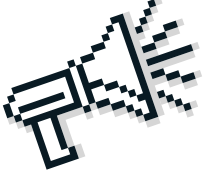
18 Against the Storm

24 Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name

30 Avatar: Frontiers of Pandora

38 Lethal Company

44 Pioneers of Pagonia



KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Arda Bahçekapılı

Selçuk Buğra Gökalp

Özge Güzel

Tuana Seda Hürmen

Can Çitci

Ege Muslu

Berk Söğütlü

Nostalji Günlüğü

50 Prince of Persia (1989)



Oyun dünyasının efsaneleri

52 Same Lake



Neler oldu neler?

60 Haberler...

Mobil

64 Mobil oyun önerilerimiz!

TheoTown



Archiland



Teeny Tiny Town



Sonic Racing



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoşgeldiniz

Yeni yıla dolu dolu giriyoruz! 13. sayımızda yılın en çok beklenen oyunlarından seçmelerle karşınızdayız. Ayrıca bu sayımızda GTA 6 hakkında ilk detayları derlediğimiz dosyamız sizlerle. Ocak sayımızda Against the Storm, Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name ve Avatar: Frontiers of Pandora dahil tam beş incelemeye yer verdik.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde yeni seneyi bundan tam tamına 35 sene önce çıkmış olan Prince of Persia isimli oyunu sizlere tanıtarak ve yad ederek kutlayacağız! 2024 yılıyla birlikte yeni bir seriye başlayacağımızın da müjdesini vermek istiyorum. Bu ay 'oyun dünyasının efsaneleri' serimizde Sam Lake var!

Yine geçen ayın öne çıkan haberlerini sizin için derledik ve öneri mobil oyunlarımızı paylaştık.

Türkiye 2023 yılında dünyada en çok video oyunu oynayan beşinci ülke konumuna yerleşti. 42 milyon oyuncunun yer aldığı ülkemizde yatırımlar da her geçen gün artıyor. Türk video oyun endüstrisi mobilde parlayan bir yıldız haline gelirken PC tarafında ise daha küçük adımlarla büyümeye devam ediyor. Gelişen teknolojiler ve büyüyen video oyun endüstrimizle yeni yılda heyecan verici gelişmeleri takip edeceğimize eminim.

Oyun Günlüğü olarak son üç yıldır Türk oyun sektörünün nabzını tutuyor ve tüm paydaşlar gibi sevinçlerine ortak olmaya devam ediyoruz. Geçen yıl yayımlamaya başladığımız dijital dergimizle de Türk oyun sektörünün bir parçası olduğumuz için gurur duyuyoruz. Tek ortak noktası oyunlar olan bu bağımsız ekip desteklerinizi bekliyor. Oyunları çok seviyoruz! Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş

2024 DOLU DOLU GEÇECEK

BU YILA DAMGA VURACAK ONLARCA OYUN VAR! HEPSİNİ BU BÖLÜMDE SIRALAYAMASAK DA ÖNE ÇIKAN 6 OYUNU LİSTELEDİK! İKİNCİ YILIMIZDA DA BİZİMLE OLDUĞUNUZ İÇİN TEŞEKKÜRLER. 🤝

2024 yılında yaklaşan ve çıkan oyunlara [buradan](#) göz atın!



Stalker 2: Heart of Chernobyl

Yazar: Arda Bahçekapılı

FPS türünde her yıl onlarca oyun piyasaya çıkıyor. Aynı ana türde olmalarına rağmen farklı sanat tasarımları, oynanış mekanikleri ve sundukları deneyimler bu oyunları birbirinden ayırıyor. Örneğin, basık koridorlarda yaratılan atmosferle gerilim türünü nişancı türüyle başarılı bir şekilde harmanlayan Metro serisi oyun dünyasında kendisine özel bir yer edinmeyi başarmıştı.

Ancak bu tarz distopik evrende geçen bol gerilimli nişancı oyunlara bayılıyorum. Örneğin, 2019 senesinde çıkan Metro Exodus'u ağızımın suyu akararak oynamıştım. Benzer bir deneyim sunmayı hedefleyen Stalker 2 radarıma gireli uzun zaman olmuştu. Ancak, Gamescom 2023'de paylaşılan resmi oynanış fragmanını izleyince Stalker 2: Heart of Chernobyl için gün saymaya başladım.



Öte yandan Stalker serisi benzer temaları benzer şekilde işlemesine rağmen çeşitli sebeplerden dolayı devamlılık sağlayamadı. Stalker'ı kısaca anlatmak gerekirse, oyunda alternatif bir tarihte geliştirilen deneyler sonucu distopik bir bölgeye evrilen Chernobyl'de ürkütücü maceralara atılıyoruz.

STALKER 2'Yİ NEDEN BEKLİYORUM?

Aslında oyunun geliştirme aşaması bir çok soruna gebe kaldı. Bu tarz birden fazla ertelemeye maruz kalan oyunlar genellikle beklentilerin altında kalıyor.

STALKER 2 NE ZAMAN ÇIKACAK?

2007-2009 aralığında Stalker serisine üç oyun geliştiren GSC Game World, Stalker 2'yi 2010 yılında duyurup 2012 yılında iptal ettikten sonra 2018 yılında tekrardan proje üzerinde çalışmaya başladıklarını duyurmuştu. 2020 yılında oyunun 2021 yılında çıkış yapacağını duyuran Kiev merkezli şirket, oyunu bir yıl erteledi ve 2022 yılında çıkış yapacaklarını duyurdu. Son olarak 2022 yılının başında patlak veren Rus-Ukrayna savaşı oyunun çıkışını bir kez daha sekteye uğrattı. Şirketi Prag'a taşıdıktan sonra oyun üzerinde çalışmaya yeniden başlayan stüdyo son olarak 5 Ekim 2024'ü işaret etti...

Manor Lords

Yazar: Ömer Faruk AKTAŞ

14. yüzyılın sonlarına ait Frankonya sanatından ve mimarisinden ilham alan Manor Lords, gerçek zamanlı strateji ve şehir kurma oyunu olarak 2024 yılında büyük ses getirecek yapımlar arasında yer alıyor. Total War tarzı savaş sistemi, etkileyici grafikleri ve oyun içi mekanikleri favori oyunum!

MANOR LORDS NE ZAMAN ÇIKACAK?

Türkçe dil desteğiyle PC platformuna gelecek Manor Lords, 26 Nisan 2024'te piyasaya sürülecek. Oyunun PC Game Pass'te de yer alacağını hatırlatalım!



MANOR LORDS'U NEDEN BEKLİYORUM?

Şehir kurma ve strateji oyunlarının sıkı takipçisi olarak büyük bir heyecanla beklediğim Manor Lords, devasa haritası ile Orta Çağ'da krallık yönetme ve bunu tüm ayrıntılarıyla yaşama imkanı sunuyor. Oyunda küçük bir köyden büyük bir şehre dönüştüreğimiz yerleşimimizi krallığımızın merkezi haline getirip tüm haritada mücadele vereceğiz. Hem ekonomi, hem diplomasi hem de askeri olarak bu mücadele sürecek.

Manor Lords piyasadaki pek çok oyundan ilham almış ve bazı noktalarda daha gelişmiş durumda. Bunu demo sürümdeki tecrübemden aktarıyorum. Anlatacak çok fazla detay var ama bunu nisan ayındaki lansmanda aktaracağım.



Black Myth: Wukong

Yazar: Selçuk Buğra Gökalp

2024'te çıkacak oyunlar arasında beni en çok heyecandıran Black Myth: Wukong. Uzakdoğu dövüş sanatlarına ve mitolojilere ilgi duyan, üstüne üsluk RPG hastası bir oyuncu olarak beni heyecandırmak için her öğeye sahip bir oyun görünümünde Wukong.



BLACK MYTH: WUKONG'U NEDEN BEKLİYORUM?

Unreal Engine 5 ile yapılan, stick ile dövüşen bir kahramanı geliştirerek düşmanları pata pata dövüşüp indirebileceğimiz bu oyunun izlediğim videoları bile beni keyiflendirmeye yetti. Oyunla ilgili tek ve belki de en büyük korkum save sisteminde souls-like sistemini benimsemesi olabilir. Oyun dünyasını ele geçirmeye başlayan bu souls-like sevdasına bir katılamadım gitti. Hatta şöyle söyleyeyim zor bir oyun olmadığı söylenmesine rağmen Control'ü bile sırf bu sisteme sahip olduğu için bitirmeyip yarıda bıraktım, o derece. Ama bu korkuma rağmen videolarda gösterilen dövüş sistemi, yaratık tasarımları, atmosfer ve oyunun genel grafik kalitesinden etkilenmekten alıkoyamıyorum kendimi. Özellikle ejderha ile dövüşün gösterildiği sahneye hayran olmadım desem yalan olur. Game Science firmasının çok bildik olmaması hafif bir endişe salsa da çıkışını merakla bekliyorum.



BLACK MYTH: WUKONG NE ZAMAN ÇIKACAK?

Çin merkezli bağımsız stüdyo Game Science tarafından 16. yüzyılda yazılan Batı'ya Yolculuk temel alınarak geliştirilen aksiyon-rol yapma oyunu Black Myth: Wukong, 20 Ağustos 2024'te PlayStation 5, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows platformlarına gelecek.

Subnautica 3

Yazar: Özge Güzel

Subnautica'nın yabancı okyanuslarının derinliklerinde, oyuncular 4546B'nin tehlikeli sularına göğüs gererek gizemli yaratıklarla yüzleşti ve eski bir uzaylı türünün sırlarını çözdü. Subnautica: Below Zero bizi Sektör Sıfır'ın donmuş genişliklerine götürdü ve bilim insanı Robin Ayou'nun araştırması etrafında büyüleyici bir hikaye ördü. Şimdi, sualtı destanı merakla beklenen Subnautica 3 ile devam edecek ve keşif, hayatta kalma ve derin deniz gizemlerinin çözülmesinde yeni bir başlangıç sunacak.



Subnautica: Below Zero

SUBNAUTICA 3'Ü NEDEN BEKLİYORUM?

Subnautica'nın tehlikeli sularında sayısız saatler geçirmiş biri olarak, her oyun benzersiz ve unutulmaz bir deneyim oldu. Hayatta kalma mekanikleri ve zengin bir anlatının harmanlanması oyun kalbimde özel bir yere sahip oldu. Subnautica 3 de bu hevesi daha da artırıyor - keşfedilmemiş bölgeleri keşfetme, yeni yaşam formlarıyla karşılaşma ve bu yabancı dünyayı birbirine bağlayan hikayenin derinliklerine dalmak için bir fırsat.

SUBNAUTICA 3 NE ZAMAN ÇIKACAK?

Şimdi 2024'ün en çok beklenen oyunları listemizde yer alan Subnautica 3, Krafton tarafından yapılan açıklamada resmi olarak 2025'te piyasaya sürülecek.

Oyunun buradaki listemize dahil edilmesi kuralları biraz esnetmek gibi görünse de 2024'te erken erişim olasılığı sabırsız bir bekleyiş uyandırıyor.

Bu biraz keşfedilmemiş sulara yelken açmaya benziyor - belirsiz, ancak yolculuğun heyecanı her şeyi değerli kılıyor. Tam sürüm uzakta olsa da, derinliklere erken bir dalış vaadi Subnautica 3'ün merakla beklenenler listemizdeki yerini sağlamlaştırmaya yetiyor.

Not: Biz serinin yeni oyununu Subnautica 3 olarak adlandırdık ancak henüz resmi ismi açıklanmadı.

Dragon's Dogma 2

Yazar: Tuana Seda Hürmen

Oyun dünyasının ünlü ismi Capcom tarafından geliştirilen ve Dragon's Dogma 1'in devam oyunu olan Dragon's Dogma 2, PC ve konsollara gelecek. Dragon's Dogma 1, 2010'lu yılların başında oyun sektörünü hakimiyeti altına alan RPG oyun furmasına dahil olmuş olsa bile o dönem çıkan diğer güçlü oyunlar yüzünden gözlerden irak kaldı.

2013 yılında Dragon's Dogma: Dark Arisen adı altında genişletilmiş haliyle yeniden biz oyuncuların karşısına çıktı ve günümüzde grafikleri eskimiş olsa bile kapsamlı bir açık dünya rol yapma deneyimi sunabiliyor.



DRAGON'S DOGMA 2'Yİ NEDEN BEKLİYORUM?

11 senelik aradan sonra Dragon's Dogma 2, özellikle Baldur's Gate 3 ile gelen yeni bir RPG furmasının ve sevdasının içinde çıkmış olacak. Capcom'un bu devam oyununun hakkını vereceğini düşünüyorum.

Umalım ki döneme ayak uydurma yeteneği yüksek olan Capcom, Dragon's Dogma 2 ile bize açık dünya RPG deneyimini en güzel şekliyle yaşatsın. Eğer sizler de açık dünya RPG elementlerini seviyorsanız bu oyuna göz atmalısınız!

DRAGON'S DOGMA 2 NE ZAMAN ÇIKACAK?

Dragon's Dogma 2, 22 Mart 2024'te PlayStation 5, Windows ve Xbox Series X/S platformlarına gelecek.



Path of Exile 2

Yazar: Can Çiftçi

Grinde Gear Games (GGG) tarafından geliştirilen ve Path of Exile'in devam niteliği olan Path of Exile 2 (PoE 2) 2024 haziranında biz oyun severlerle buluşacak. Diablo Katili olarak bilinen PoE, 2013 son baharından bu güne kadar oyuncularını yüz üstü bırakmadı. GGG'nin ikinci oyunu PoE 2'de aynı şekilde devam edeceğini düşünüyorum.

PATH OF EXILE 2'Yİ NEDEN BEKLİYORUM?

Aslında bakarsak PoE kendisini o kadar güncel tutuyor ki kendisine ait bir kemik kitleyi asla yüzüstü bırakmadı. GGG'den beklentimiz uzun süreler destekleyecekleri yeni oyunları PoE 2'yi yeni oyunculara tanıtarak kitlesini büyütebilmesi.

Diablo katili olarak bilinen PoE gibi aynı şekilde PoE 2 oynaması ücretsiz bir oyun olacak. 2013 yılından beri oyunları içerisine asla P2W (Para ile Kazan) eklemeyen GGG gayet adil bir oyun deneyimi ile 2024 yılının en çok beklediğim oyun listesine giriyor. Aksiyon RPG/Hack and Slash severlerin kesinlikle göz atması gereken bir oyun olacağı kesin.

PATH OF EXILE 2 NE ZAMAN ÇIKACAK?

Path of Exile 2, 7 Haziran 2024'te PlayStation 5, Xbox One, PlayStation 4, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows, Klasik Mac OS platformlarına gelecek.



Senua's Saga: Hellblade 2

Yazar: Berk Söğütlü

Hellblade: Senua's Sacrifice'in devamı olan Senua's Saga: Hellblade 2 bu yılın en çok merak ettiğim ve beklediğim oyunu diyebilirim. İlk oyun olan Hellblade: Senua's Sacrifice'in İskandinav mitolojisini kusursuza yakın yansıtan harika bölüm tasarımları bir yana dursun, hikaye sunumu sadece fiziksel değil zihinsel iç çatışmalarla da güçlendirilmişti.

Belki oynadığım en iyi oyun değildi fakat potansiyeline bakınca yeterli geliştirmelerle ortaya muazzam bir işin çıkacağını düşünürken 2019 yılında Senua's Saga: Hellblade 2 duyurulmuştu.





SENUA'S SAGA: HELLBLADE 2'Yİ NEDEN BEKLİYORUM?

İzlediğim fragmanlardan yola çıkarak Senua's Saga: Hellblade 2 psikolojiye vurgu yapmaya devam ederken fantezi ve korku karışımını aksiyon ile harmanlamaya devam ediyor. Unreal Engine 5 ile geliştirilen Senua's Saga: Hellblade 2 oldukça güzel gözükken ayrıntılı grafikleri, muazzam ses tasarımı ve oynanışıyla çitayı iyice yükseltecek gibi görünüyor. Underrated bir geliştirici olan Ninja Theory zaten bu detaylara oldukça önem verdiğini önceki oyunları ile göstermişti. Uzun süredir geliştirme aşamasında olan bu oyunun orijinalinden daha büyük bir etki yaratacağını düşünüyorum.

SENUA'S SAGA: HELLBLADE 2 NE ZAMAN ÇIKACAK?

İskandinav temalı aksiyon-macera oyunu Senua's Saga: Hellblade 2, 21 Mayıs 2024'te Xbox Series X|S ve PC platformlarına gelecek. Oyun ayrıca lansmanıyla birlikte Xbox Game Pass'e eklenecek.





GTA 6 HAKKINDAKİ İLK DETAYLAR

ROCKSTAR GAMES BÜYÜK BİR MERAKLA BEKLENEN GTA 6 FRAGMANINI X'TEKİ SIZINTININ ARDINDAN RESMEN YAYIMLADI. ÇIKIŞ TARİHİ İÇİN 2025 YILI İŞARET EDİLDİ. İŞTE İLK DETAYLAR!

Yazar: Selçuk Buğra Gökalp

1997 yılında o zamanki adıyla DMA Design isimli pek bilinmedik bir firma tarafından piyasaya bir oyun sürüldü. Bir sokak suçlusunu tepe kamerasından kontrol ettiğimiz bu oyun ilk çıkışında patlama yapmadıysa da zamanla adından çok söz ettirmeye başladı. Oyunda şehrin içindeki telefon kulübelerinde çalan telefonlara cevap vererek ve karanlık tiplerden aldığımız görevleri yerine getirerek para kazanmaya çalışıyorduk. Ana amaç buydu ancak oyunun mekanikleri dahilinde oyuncuya bir özgürlük de vadediliyordu. Sokakta gördüğümüz her insana her araca saldırabiliyor, haritada özgürce gezip ana akış dışındaki yan görevlere de dalabiliyorduk.

Daha sonradan adı Rockstar Games olarak değiştirilecek ve oyun dünyasını sallayacak olan bu firmanın bize sunduğu bu efsane olacak olan oyunun adı Grand Theft Auto'ydu. Aradan yıllar geçti. Önce Londra'da geçen bir ara oyun yapan DMA ilk oyundaki hemen her şeyi geliştiren bir ikinci oyun piyasaya sürdü. Üçüncü oyunda yine oyun dünyasında bir devrime imza atan firma, oyunu iki boyuttan üç boyuta taşıdı ve ana kamera açısını üçüncü şahıs olarak değiştirdi ve bu Rockstar'ı oyun dünyasının en tepesine fırlatacak olan dönemi başlattı.

Hayali bir New York'ta (Liberty City) geçen GTA 3'ten yalnızca bir yıl sonra, adını Rockstar North olarak değiştiren yapımcı firma, aynı oyun motorunu kullanıp üzerine geliştirmeler yaparak hikâyenin geçtiği şehri Miami'ye (Vice City) olarak değiştirerek yine çok tutulan bir oyuna imza attı ve oyuncuları mest etti.

Daha insanlar GTA Vice City'yi tam sindirememişken Rockstar yine durmadı, durmadı ve yeni bir oyun fısıltısı oyun dünyasını sardı.



Birçok kişi tarafından hala serinin en iyi oyunu olarak kabul edilen ve hayali bir San Francisco'da geçen GTA San Andreas o güne kadar hayal edilemeyecek kadar detaylı bir oyundu. Kullandığımız karakterin yüzme, atletizm gibi yeteneklerini geliştirebiliyor, kilosunu, giyim-kuşamını ve saç şeklini bile değiştirebiliyorduk.

GTA markasını zirveye çıkararak bu oyundan sonra bir sonraki oyun için dört yıl beklememiz gerekti. Serinin benim için de favorisi olan GTA 4, 2008 yılında piyasaya çıktığında yine birçok kişinin dilindeydi. Grafikler acayip seviyelere çıkmış, ayrıntılar arşa vurmuştu. Ben bile araçlara binince aracın iç lambasının yanması gibi ayrıntılara epey vurulmuştum. Ancak üçüncü oyundan itibaren GTA'nın her oyunu, çıktığı dönemki sistemlerin donanımların gücünü ciddi anlamda test eden oyunlara dönüşmüştü. Ben de şahsen GTA 3 ve 4'ü zar zor, kasa kasa çalıştırabilmişim makinemde.



GTA 4



GTA 5

2013 yılında GTA 5 çıktığında ise tam anlamıyla yer yerinden oynamıştı. Dördüncü oyunda sinematiklerle desteklenen ayrıntılı hikâye sunumu, adeta bir film kalitesine yaklaşmış, üç farklı karakterin birbirleriyle etkileşimli hikayelerinin sunumu, haritanın muazzam genişliği, detaylara gösterilen özen herkesin aklını almıştı. Rekor üstüne rekor tazeleyen GTA 5, şu an 190,000,000 civarı toplam satış rakamıyla Minecraft'ın ardından tüm zamanların en çok satan ikinci video oyunu.

GTA 6 NE ZAMAN ÇIKACAK?

İlk olarak bence biz PC oyuncularını en önemli detayı aradan çıkaralım arkadaşlar; GTA 6'nın PC'ye ne zaman geleceği belli değil. Evet, bence de üzücü ve bir nebze saçma (çünkü PC hem GTA'nın doğum yeri hem de oyunun ayrıntılı kontrollerini en iyi destekleyen platform bana kalırsa) ancak durum maalesef bu. Konsollara 2025'te gelmesi planlanan oyunun PC çıkış tarihi belirsiz.

5 Aralık'taki biraz sansasyonel duyuru öncesinde de altıncı oyun bekleyişi en yüksek olan oyun serilerinin başında geliyordu. Hatırlayanlar vardır, eylül 2022'deki hack skandalında da oyunun erken bir versiyonu



GTA 6

internette yayılmış ve herkes oyunun geçeceği yeri ve bir kadın bir erkek iki karakter hikayesi üzerinde döneceğini az çok kestirmişti. Sonrasında Rockstar ortalığı yangın yerine çevirdi ve olayla ilgili haber ve görüntü kullanan oyun fenomenlerine telif atasıya kadar her yere agresifçe saldırdı desek yeridir.

Tam bir yıl sonra, eylül 2023'te ise bu kez oyunun karakterleri, silahları, mekanları, oynanış dinamikleri gibi birçok ayrıntıyı barındıran 60 sayfalık bir dosya internete sızdı. Anlaşılan oyun üzerindeki beklenti o kadar fazlaydı ve oyuna ait bilgiler o kadar değerliydi ki Rockstar sızıntılara bir türlü engel olamıyordu. Sonrasında malumunuz oyuna ait ilk fragman da öncesinde internete sızınca duyurulan saatten erken yayınlandı.

GTA 6 HAKKINDA NELER VAR?

Peki gelelim bildiklerimize. Görünen o ki oyundaki ayrıntılar yine muazzam seviyelerde olacak. Disco gibi kapalı mekanlarda veya sahillerdeki insan sayısı veya sokaklardaki araba çeşidi gerçekten acayip fazla. Harita da oldukça devasa gözüküyor.

GTA 6 KAÇ GB OLACAK?

Akla ilk gelen soru bu oyunu hangi sistem, nasıl kaldıracağız? Hadi sınırlı bütçemizle zor topladığımız PC'leri geçtim -ki zaten çıkış tarihi de yok ortada- donanımsal altyapısı sabit ve günden güne eskiyen konsollar bu oyunu nasıl çalıştıracak? Hadi onu geçtim Rockstar bu devasa oyunu, hangi sisteme nasıl optimize edecek? Ya da daha basit bir soru sorayım oyun kaç GB olacak? Red Dead Redemption 2'yi 256 GB'lık SSD'ye sığdırana kadar neler çektiğimi dün gibi hatırlıyorum. Eğer 300-500 GB'lık bir oyun çıkarsa - ki bu kadar ayrıntıya çok da yadınanmayacak bir boyut - herkes 2 TB'lık SSD mi alacak yani nedir?

GTA 6 ANA KARAKTERLERİ

Oyunun ilk kadın ana karakteri olan Lucia ve ismini bilmediğimiz erkek arkadaşı (dedikodulara göre Jason) ikilisini yöneteceğimiz oyunda, oyunun fragmanında hapiste gözükken Lucia GTA III'teki karakterimiz gibi hapisten kaçmış olarak mı başlayacak, yoksa oyun içerisindeki bir görevde kendisini hapisten mi kaçıracağız orası belirsiz.



GTA 6

Umarım ikincisi olur da GTA'ya bir de hapisane mekânı dahil edilir. Ayrıca oyunun fragmanında RDR'yi andıran yüz maskeleri kullanılarak soygun yapılabilmesi de gözümüzden kaçmadı.

GTA 6 HARİTASI NE KADAR BÜYÜK?

Harita da kendine "Hey maşallah!" dedirtecek gibi. Yine Vice City'de geçecek oyuna tüm Florida eyaletinin (gerçek dünyada 170.000 km² lik bir alandan bahsediyoruz) dahil edileceği söyleniyor. Hatta birden çok seyahat edilebilir kıta olacağı da söylentiler dahilinde. Hatta yine bazı kaynaklara göre oyun güncellenerek büyüyen bir haritaya sahip olacak ve zamanla yeni alanlar eklenecek. Bu söylentilere bakılırsa Rockstar tarihinin en büyük sandbox haritası bu oyunda olacak gibi.



GTA 6



GTA 6

GTA 6 ÇOK OYUNCULU MU OLACAK?

Şu an oyunun multiplayer desteği sunup sunmayacağına dair bir bilgi de yok. Gerçi Rockstar genelde bu tip şeyleri hep sonradan netleştiriyor. Ayrıca ufak bir ekleme oyunun dünyası içinde aktif bir sosyal medya olacağına dair söylentiler de kulağımıza geldi.

GTA 6 FİYATI CEP YAKACAK!

Büyük bir kitle tarafından delice beklenen bir oyun olan GTA 6, şimdiden öncülleri gibi hem kendi dünyasını hem de oyun dünyasını yeni ufuklara taşıyacak gibi gözüküyor. Beni tek korkutan yanı oyunun fiyatı. Ülkemizdeki döviz kur farkından dolayı oyun fiyatlarının geldiği nokta bir yana, Rockstar da öyle pek eli açık, oyuncu dostu bir firma değil. Oyunları genellikle pahalı sunmak ve hatta sonrasında da çok ta fazla indirim yapmamak gibi bir politikaları var. Ne diyelim, bekleyip göreceğiz.

İNCELEME

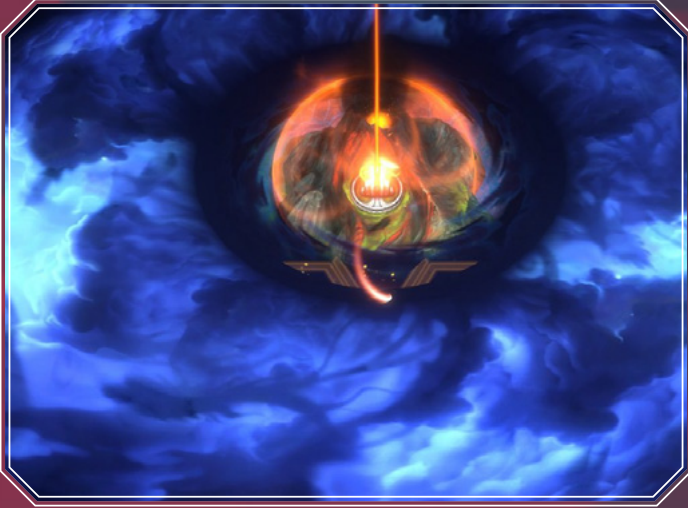
AGAINST THE STORM

Yazar: Ömer Faruk Aktaş





Roguelite şehir kurma oyunu Against the Storm, uzun ve zorlu bir hayatta kalma mücadelesi sunuyor. Kraliçe'nin Vali'si olarak kıyamet yağmurlarına direnecek, insanlar haricindeki dört farklı türü de yöneterek eski dünyayı yok eden Çürüme Fırtınası'na karşı yeni bir medeniyet kuracağız. Amacımız medeniyetin son kalesi olan Yanan Şehir için kayıp servetleri keşfetmek. Against the Storm, her oyunda farklı bir deneyim sunan benzersiz bir şehir kurma oyunu olarak dikkat çekiyor.



Başlangıca dair çok az şey biliyoruz.

Polonyalı video oyun stüdyosu Eremite Games tarafından geliştirilen ve Hooded Horse tarafından da 8 Aralık 2023'te tam sürüm olarak yayımlanan karanlık fantezi roguelite şehir kurma oyunu Against the Storm, 2023 yılının en çok beğenilen oyunlarından biri oldu.

Türkçe dil desteğine de sahip Against the Storm, kaynak yönetimi ve şehir kurma oyunlarına merakınız varsa mutlaka denemeniz gereken bir yapım.

AGAINST THE STORM HİKAYESİ

Modern ve tarihi şehir kurma oyunlarında bir hikayeye ihtiyaç duymayız ancak Against the Storm, tekdüzeliği bozacak ve her defasında size gerçekten zorlu bir deneyim sunacak mekanikleri oyunun temel hikâyesine bağlayarak veriyor.

Nerede olduğumuz ve tarih hakkında bir bilgimiz yok. Fantastik bir dünyada kraliçe yönetimindeki son bir kalenin merkezinde (Yanan Şehir) oyuna başlıyoruz. Eski dünyayı yok eden Çürüme Fırtınası'na karşı, Kıyamet yağmurlarıyla iklimi değişim gösteren topraklarda sayısız şehir kuracak ve kraliçenin bir valisi olarak mücadele edeceğiz.

AGAINST THE STORM MEKANİKLERİ

Hikaye odaklı roguelite şehir kurma oyunumuzda kart desteleri temel mekaniklerimizden biri. Bu özellik sayesinde oyunda her kurduğunuz yerleşim benzersiz oluyor. Bunda elbette her oyunda değişen ve aslında yaşayan dünyanın da payı var.



Yaşayan dünya

Bu şekilde başlıkladığımı neden ana haritada yerleşiminizi kurduğunuz bölge, yerleşim içinde seçtiğiniz kartlar, iki seçenekle karşınıza çıkan görevlerden kaynaklanıyor. Elbette her bölgede değişen yağış ve fırtına miktarı da bunda etkili. Oyun çok zor olsa da beni en çok cezbeden nokta, her defasında çok daha farklı bir stratejiyi hayata geçirebilmem olması. Bu yaşayan dünyada oyunu kazanmanız ise ince bir çizgide. Kraliçenin sabrı ve itibar çubukları arasındaki dengeyi koruyup oyunu tamamıyoruz. Eğer kraliçenin sabrı sizin itibarınızın önüne geçerse geçmiş olsun. Alacağınız görevler ve halkınızın mutluluğu ise itibarınızı yükseltecek temel noktalar. Gelin şimdi halkımıza göz atalım.



Türler

Fantastik bir dünyada geçen Against the Storm'da insanların yanında dört farklı türü daha yönetiyoruz. Oyuna başladığınızda harpia'ları ve tilkileri göremeyeceksiniz. Onlar daha sonra açılacak. Her türün farklı özellikleri, yetenekleri ve ihtiyaçları var. İnsanlar çiftçilikte usta ve bira yapımından da hoşlanırken talepleri oldukça yüksek oluyor.

Kunduzlar odun işçiliğinde maharetliken mühendislik zevk aldıkları alan. Türlerin mola zamanları, rahatlıkları ve dayanaklıkları da farklılık gösteriyor. İnsanlar ve kunduzlar çörek isterken kertenkeleler çöp şiş tercih ediyor!

Ürünler ve kaynaklar

Çöp şiş dedik şimdi gelirim ürün ve kaynaklara... Oyunda detaylı bir kaynak yönetimiyle karşılaşıyoruz. Ancak bazı kaynaklar yine benzer binalardan üretiliyor.



Kereste üretimi.

Her birini tek tek anlatamam elbette ancak anlaşılması açısından kısa örnekler vereceğim. Oduncu Kampı ilk yerleşimdeki öncelikle kuracağınız bina olacak. Ve çevremizi kuşatan ağaçları keseceğiz. Odun üretiyoruz. Ardından Hammade İstasyonu veya Marangozhane'den Kalas üreteceğiz. Hammade İstasyonu ile kalasın yanında Kumaş, Tuğla ve Boru üretirken, Marangozhane'den yine kalas üretiliyor. Bu da yetiyor mu! Hayır. Bu iki kalas arasında da fark var. Her kaynağın yanında yıldızlar mevcut. Hammade İstasyonu'nda üreteceğiniz kalas 0 değerinde ise Marangozhane'deki 2 yıldız değerinde... Oyundaki kaynaklar ve çeşitliliğini sadece kalas üzerinden aktarmak istedim.



Zaferle gelen ganimetler.

Ve yine su kaynakları üç çeşit. Bu da değişen hava durumuna göre şekilleniyor. Yine bir şey üretmek istediğiniz de bu su kaynaklarını çeşitliliğine göre kullanıyoruz. Kereste için fırtına suyu (diğerleri açık hava ve çiseleme suyu) gerekiyor. Ve kereste birçok şeyin inşasında kullanılıyor.



GRAFİKLER, ATMOSFER VE SES TASARIMI

Oyunun fantastik dünyasını grafik ve atmosferle bire bir yaşıyorsunuz. Malum fırtına ve yağmur oyunda önemli bir mekanik, bunu hem ses tasarımında hem de alttan alta gelen müzikle hissediyorsunuz. Gün doğumunda ise rahatlama hissi gayet tatmin edici. Güneşin doğuşu ve müzik çok iyi uyum sağlamış.

Grafikler için genel değerlendirmem vasat olması. Ama atmosfer ve ses tasarımı daha başarılı. Animasyonlarda oyun mekaniklerinin zenginliğinin yanında çok da önemli değil.

DEĞERLENDİRME

Erken erişim döneminden bu güne takip ettiğim Against the Storm, 2023 yılına damga vuran bağımsız yapımlardan biri oldu.



ROGUELİTE TÜRÜ OYUNA NE KATILYOR?

Roguelike nedir? Öncelikle buna bakmalıyız. Roguelike oyunlarda her bölümde farklı bir mücadelenin içinde oluruz. Öldüğümüzde ise hiçbir kazanım elde edemeyiz. Sonraki oyuna sıfırdan başlarız. Ve yeni oyun benzersizdir. Roguelite ise yine her oyunda farklı bölümlerle karşılaşırız ancak her yenilgi aslında yeni bir tecrübe olur. Ve karakterimiz yeni ürün veya özellikler elde eder. Yeni oyuna bu özellikleri de katarak ilerleriz.

Against the Storm, yenilgilerim sonucu bana ödül olarak hem ürün hem de deneyim puanları verdi. Bu da oyunu yeniden oynamama teşvik etti.



Lori Teyze'den bahsetmeden olmaz. Yanan Şehir'de yaşayan teyzemiz, oyun içinde tavsiyeleriyle yol gösteriyor. Evim evim güzel evim!

Oyunu oynamadan bu hissi alamıyorsunuz. Hatta oyunun ilk 3 saatinde bir karmaşa ile karşılaşıyorsunuz. Ama zamanla oyun sizi bağlıyor. Oyun mekanikleri öyle bir oturmuş ki yeni oyuna başlamak bende ayrı bir heyecan uyandırıyor.

Mevcut kasabanızı geliştirmenizin veya yeni yerleşimler kurmanızın sınırı yok. Oyunun haritasına da bakınca size yüzler saatlik bir oyun deneyimi bekliyor. 15 dolarlık fiyat etiketiyle Against the Storm, tavsiye ettiğimiz yapımlardan biri olarak ilk sıralara yerleşiyor.

Başarılı strateji oyunlarının yayımcılığıyla son dönemlerin en popüler stüdyolarından biri olan Hooded Horse'a inceleme destekleri için teşekkür ederiz. Ve oyunu geliştiren Eremite Games ekibini de tebrik ederiz.

Geliştirici: Eremite Games

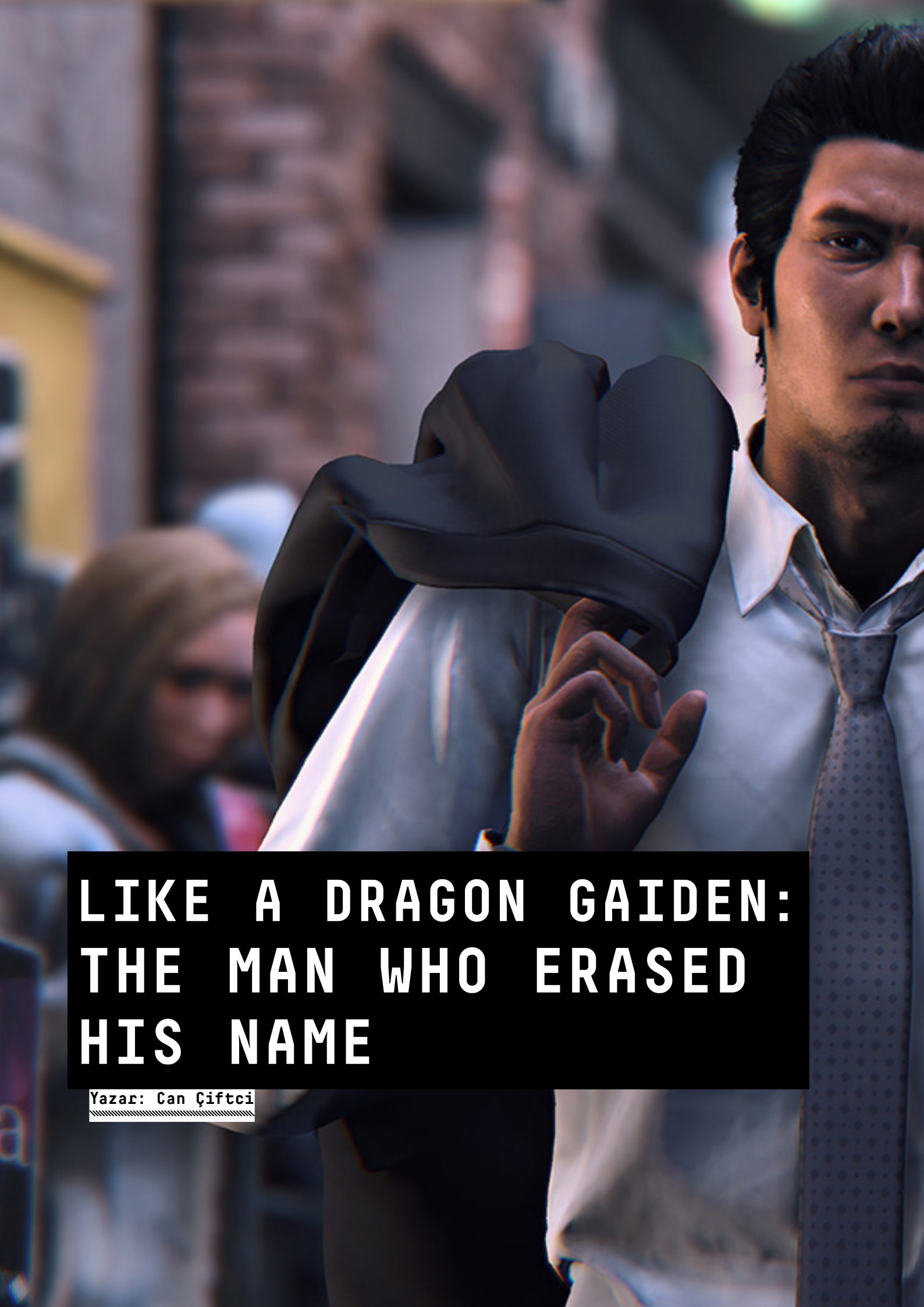
Yayıncı: Hooded Horse

Tür: Rogue-lite Strateji ve Şehir Kurma

Çıkış tarihi: 8 Aralık 2023

9





LIKE A DRAGON GAIDEN: THE MAN WHO ERASED HIS NAME

Yazar: Can Çiftci





Ryu Ga Gotoku Studio tarafından geliştirilen ve Sega tarafından yayınlanan Like a Dragon serisinin yan oyunu Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name biz oyun severlerle buluştu. Bir önceki oyunundan çok farklı şeyler sunmasa bile Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name, Kazuma Kiryu'nun hikayesini devam ettiriyor.

Aslında bakarsak Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name oyununun hikayesi Yakuza oyunu serisinden Kazuma Kiryu'nun hikayesini konu alıyor. Oyunu daha iyi anlayabilmek için Yakuza serisini bilmemiz gerekiyor, Yakuza serisini bilmiyorsanız oyuna alışma konusunda sıkıntı yaşayabilirsiniz. Bu durum oyun hikayeyi takip etme konusundan bir tık can sıkıcı olabiliyor.

Eğer eski Yakuza oyunlarını oynadıysanız bu oyun size çok farklı gelmeyecek çünkü aynı oyun motoru ve aynı sistem üzerine yapılmış bir yapım. Ekstra şeylerin sayısı çok fazla değil, oyunun genel hatları bir önceki oyunun hikayesini devam ettirmek üzerine kurulu.



LIKE A DRAGON GAİDEN: THE MAN WHO ERASED HIS NAME HİKAYESİ

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name oyunun hikayesini anlatabilmemiz için Yakuza 6 oyunundan spoiler vermemiz gerekiyor, Yakuza 6'dan spoiler istemiyorsanız bu kısmı atlayabilirsiniz.

Yakuza 6 oyunun sonunda Tsuneo İwami savaşından sonra ana karakterimiz Kazuma Kiryu silah ile vuruluyor ve hasteye kaldırılıyor.

Hastaneye vardığı zaman ise yanına Kiryu hemen yoğun bakıma alınır. Kiryu gözlerini açtığı zaman yanı başında Daidoji Klanından yüksek mevkili birisi oturuyordur. Daidoji Klanından gelen kişi ana karakterimiz Kazuma Kiryu'yu yetimhanede ki çocukları öldürmekle tehdit eder.

Yüksek adalet duygusuna sahip ana karakterimiz Kazuma Kiryu ise bu teklifi reddeder, Daidoji Klanından gelen kişi bunun aptalca bir fikir olduğunu söyler. Kiryu ise onlara yetim hanede ki çocuklar yerine onun ölüceğini söyler, Daidoji Klanından gelen kişiye efsanevi Kazuma Kiryu'nun öldüğünü herkese öldüğünü söylemesini söyler.

Daidoji Klanından gelen kişi ise bu teklifi kabul eder ve efsanevi Kazuma Kiryu öldü olarak duyurulur. Aradan uzun bir vakit geçer, bu vakit sırasında Kiryu Daidoji Klanının karargahında duru ve Joryu adı ile Daidoji Klanı için birkaç görev yapar. Görevlerinden birisi sırasında korumakta olduğu yere baskın yapılır ve Kihei Hanawa'ya kaçırma girişiminde bulunulur.



Evet Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name hikayesi böylece başlıyor. Hikayemiz gayet standart bir Yakuza hikayesi olarak devam ediyor. Entrika dolu Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name çok fazla sinematik anlatım içerdiği için şimdiden çok ama çok uzun konuşmalara maruz kalacağınızı bilin.



MEKANİKLER

İstemediğiniz kadar yan etkinlik!

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name içerisinde istemediğiniz kadar yan etkinlik mevcut! İsterseniz araba yarışı makinelerine binin isterseniz Gatcha açın hatta iserseniz makinelere 1000 yen vererek kendinize özel peluşlar toplayın! Yakuza içerisinde istemediğiniz kadar yan etkinlik var.

Dame dame! DAME YO! DAME DAME NANO YOO!

Evet! Karaoke yapmaya giderek bu klasik Yakuza şarkısını sizde söyleyebilirsiniz. Açıkcası Yakuza oyunları oynarken Karaoke yapmak çok güzel hissettiriyor, karaokenin yanı sıra isterseniz dans turnuvalarına katılabilirsiniz. Yakuza içerisinde yapılacak yan etkinlikler gerçekten bitmiyor.

Ajan gibi mi yoksa Yakuza gibi mi dövüşeceksin!

Yakuza içerisinde iki adet dövüş stili bulunuyor, bu stillerden bir tanesi Ajan diğeri ise Yakuza olarak isimlendirilmiş. Yakuza çok daha ağır bir dövüş stili, Yakuza stilinde iken savunma modunda ki düşmanlarınızı kolayca yere indirebilirsiniz.

Ajan stili ise Yakuza stilinden çok daha hızlı bir dövüş kitine sahip, daha hızlı yumruklar ile düşmanlarınızın saldırıdan kaçabiliyorsunuz.

GRAFİKLER

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name grafikler konusunda çok kötü gözükme bile bir önceki oyunları olan Yakuza: Like a Dragon'dan neredeyse hiçbir farkı yok. Ryu Ga Gotoku Studio'nun yaptığı bütün oyunların grafiksel olarak birbirine aşırı benzemesi ise bütün oyunların aynı olduğu illüzyonunu yaratıyor.

Fakat bunun dışında Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name çok kötü grafiklere sahip değil. Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name günümüz standartlarını yakalayan fakat kendi oyunları arasında yenilik getirmemiş diyebilirim.



MÜZİKLER

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name müzikler konusunda kötü denemeyecek bir yapım, Yakuza serisinin hayatımıza soktuğu Baka Mitai şarkısı ve bir sürü mim mevcut. Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name içerisinde önceki oyunlarda mevcut olan bir sürü güzel şarkı yine bulunuyor.



Gerçek Yakuza içine zırah giyer!

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name içerisinde 8 adet istatistikimiz bulunuyor, bu istatistikler ise saldırı gücü, defans, kılıçlara karşı, mermilere karşı, kanamaya karşı, sersemlemeye karşı, yanmaya karşı ve çarpılmaya karşı savunma olarak belirlenmiş. Bu 8 istatistikimizi geçici güçlendirmeler ve 4 adet aksesuarımız ile arttırabiliyoruz. Kısaca aksesuar seçimimiz oyun tarzımı direkt etkileyen bir etken.

Güçlenmek için paraya ihtiyacın var! Para için ise daha çok düşmana!

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name içerisinde gezerken düşmanlarla karşılaşabiliyoruz, bu düşmanları yenerek üzerlerinden Japon Yen'i düşürüyor ve bu para ile yeteneklerimizi geliştirebiliyoruz. Pasif yetenekler kadar aktif yetenekler aynı şekilde alınabiliyor. Kullandığınız yeteneklere öncelik vermeniz işinize daha çok yarayacaktır.

Yetenek almanın yanı sıra bu paralar ile ilaçlar alarak savaş içerisinde öfkemizi doldurabiliyor ya da canımızı arttırabiliyoruz. Ya yok ne işime yaracak diye düşünmeyin, Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name içerisinde tüketilebilir malzemeler gerçekten çok işinize yarıyor. Tüketilebilir malzemelerinizi stoklamanızı tavsiye ediyorum.

DEĞERLENDİRME

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name Steam üzerinde 49.99 dolarlık satış fiyatına sahip, aynı oyun Xbox Game Pass üzerinden ücretsiz olarak oynanabilir. Açıkcası konuşmak gerekirse Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name oyununa 50 dolar vermenizi asla tavsiye etmem.

Yakuza serisinin oyunları kendisine has yapımlar olduğu için herkese hitap etmiyorlar. Eğer Xbox Game Pass sahibi iseniz Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name oyununuzu denemenizi tavsiye ederim.

8

Geliştirici: Ryu Ga Gotoku Studio

Yayıncı: SEGA

Tür: Aksiyon, Macera ve Dövüş

Çıkış tarihi: 8 Kasım 2023



AVATAR FRONTIERS



TAR OF PANDORA™





Avatar: Frontiers of Pandora

Yazar: Ömer Faruk Aktaş

Pandora'daki eşsiz Avatar maceramıza vatanımızla yeniden bağlantı kurmayı öğrenen bir Na'vi olarak başlıyoruz. Na'viler arasında saygı duyulan Sarentu klanının son üyeleri olarak büyük bir direnişe önderlik ediyoruz. Oyun, filmlerle aynı zaman çizelgesinde ama tamamen farklı bir biçimde geçiyor. Avatar: Frontiers of Pandora, hem grafikleri hem de mekanikleriyle inanılmaz bir deneyim yaşattı diyebilirim!

James Cameron'ın Avatar film serisine dayanan birinci şahıs aksiyon ve macera oyunu Avatar: Frontiers of Pandora, 7 Aralık 2023'te PlayStation 5, Xbox X ve S Serisi, Amazon Luna, Ubisoft+ ve Microsoft Windows platformlarına geldi.

2017 yılında duyurulan ve uzun bir geliştirilme sürecinin ardından nihayet çıkış yapan oyun, hikayesinin yanında etkileyici bir açık dünyaya sahip. Ubisoft'a bağlı İsveçli bir video oyunu geliştiricisi Massive Entertainment ve diğer Ubisoft stüdyolarının desteğiyle geliştirilen oyun Ubisoft tarafından da yayımlandı.

İncelemede Avatar: Frontiers of Pandora hikayesinden Na'vilere, Pandora'daki hayattan klanlara kadar pek çok noktadan bahsediyorum. Ubisoft'a inceleme desteği için teşekkür ederiz.

PANDORA'NIN TALİHSİZ HİKAYESİ!

RDA lideri John Mercer tarafından 2138 yılında başlatılan TAP programı (The Ambassador Program) oyunun hikayesinin temellerini oluşturuyor. Aslında bu program bölge kaynaklarının daha kolay ele geçirilmesi için amaçlanıyor ancak araya Hallelujah Dağları Savaşı (Pandora Savaşı) giriyor. RDA operasyonları özellikle doğalgaz yönünden zengin Batı Sınırına kadar dayanıyor.



Hikayemiz TAP programı kapsamındaki bir okulda başlıyor. Karakterimiz çok küçük yaşta Mercer tarafından kaçırılmış bir Na'vi olarak kendi türüne düşman etmek amacıyla yetiştiriliyor. Spoilera girmeden hikaye temellerinden bahsedeceğim.

John Mercer, insanlar gibi yetiştirdiği Na'vilere kendi propagandasının yanında teknik bilgiler de veriyor. İnsan silahlarını kullanmak ve ileri seviye bilgisayar yazılımlara hakim olmak gibi...



NA'Vİ KİMDİR?

Na'viler Pandora'da yaşayan akıllı insanların bir türüdür. Onlara bakınca Paleolitik Çağda yaşadıklarını düşünebilirsiniz ancak oldukça zekidirler. Na'vi klanlarının yaşam tarzları, kültürleri ve inanışları oldukça farklıdır. Oyunda da her bölgede büyük Na'vi klanlarıyla tanışacak ve kültürlerine, hikayelerine ortak olacağız. Üç büyük klanı gördüğümüz oyunda tek inanış Eywa adlı tanrıçaya sundukları sevgide buluşur.



Pandora'ya ilk girdiğimizde ise büyüleniyoruz. Bize ait ama hiç gitmemişiz. Geçmişin gizemlerini aramak için uzun bir yolumuz var. İki dünyanın insanı, ne oralı ne de buralı... Na'vi olmanın izini sürüyoruz.

Pandora'nın orman bölgelerinde oldukça yoğunlaşmış olsalar da çöllerde, ovalarda, buzlu tundralarda, tropik resiflerde, sulak alanlarda ve dağlık bölgelerde de yaşarlar. Sözlü bir dile sahiptirler.



Na'vi'ler anatomi olarak genel olarak insansı hayvanlardır, ancak aynı zamanda düz, çatal burunlar, büyük, yuvarlak gözler, bağımsız hareket edebilen sivri kulaklar ve kavrama ve denge için kullanılan uzun, kavrayıcı bir kuyruk gibi kedi özelliklerine de sahiptirler.

PANDORA'DA HAYAT!

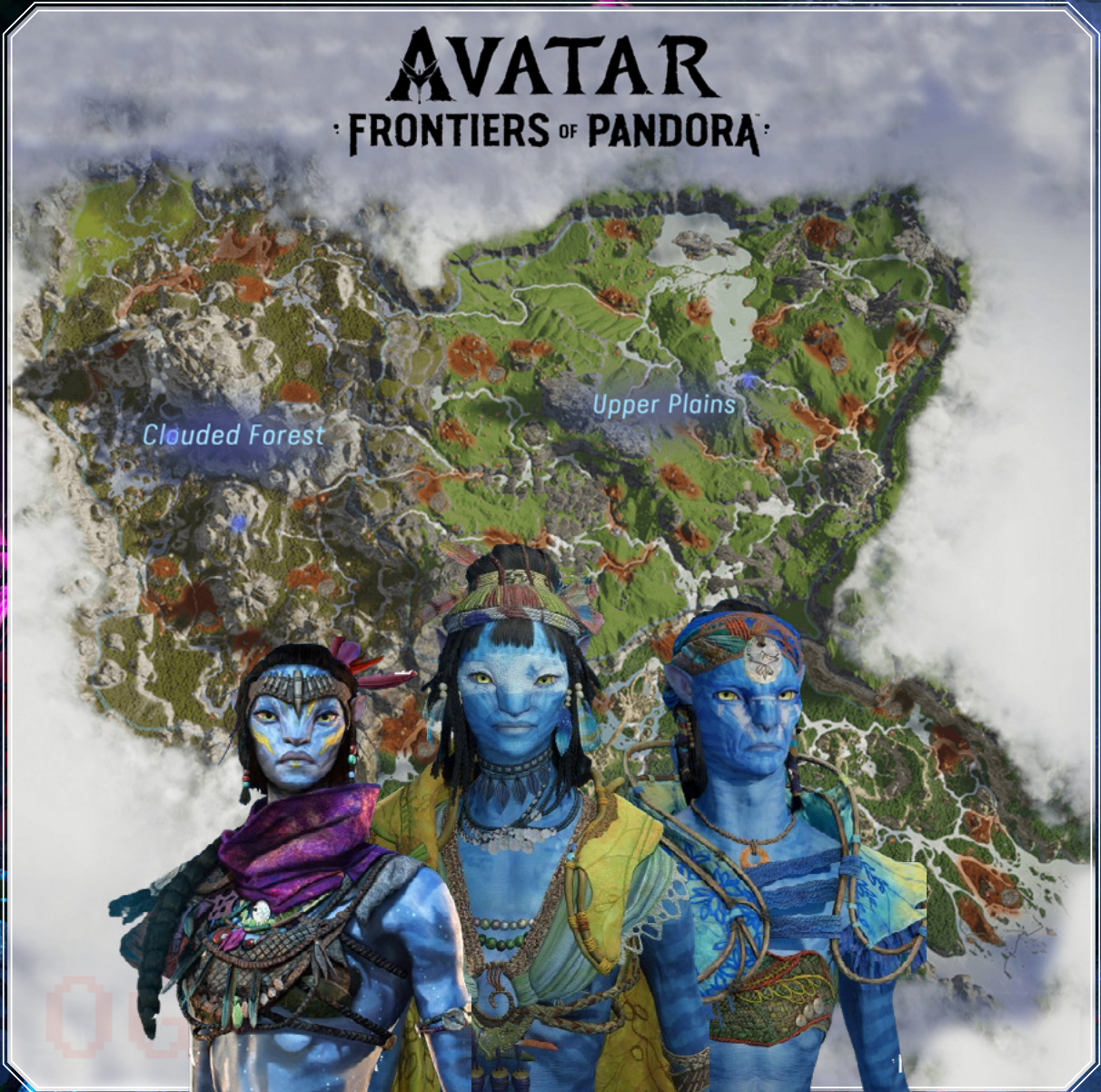
Açık dünya ve harita

Pandora cennet gibi! Uçsuz bucaksız bir dünya bizi karşılıyor. Bu kadar yeri nasıl keşfedeceğim diye endişelenmeyin ikran'ımız (kuş) bizimle olacak. Bunun yanında vahşi hayvanları evcilleştirebilir ve binek olarak da kullanabilirsiniz. Renkli ormanları, şelaleleri, çayırları ile gerçekten anlatılamaz ancak yaşanır bir coğrafya bizi karşılıyor.

Kinglor Ormanı oyuna başladığımız bölge. Sık ormanlar bizi karşılıyor. Yukarı Ovalar ise yükseltinin olduğu çayırlarla dolu bölge. Son bölgemiz ise Clouded Forest ise dağlarla kaplı... Her bölgede farklı Na'vi klanları yer alıyor.

Bölgeler ve iklim

Geliştiriciler açık dünya oyununu kurgularken Na'vileri sömürenler değil de doğayla bir bütün halinde yaşayan birer organizma olarak tanımlamış. Elbette Na'vi olmanın özü de burada... O yüzden oyunda kaynakları sınırlı olarak kullanabiliyoruz. Fazlasını almamız veya her bitkiye ulaşmamız mümkün olmayacak. Buna rağmen her bölgede toplanabilir onlarca bitki ve ağaç var. Farklı hayvanlar da yer alıyor. Yeni bir bölge ile iletişim kurmanız oraya ait olmanız özel ritüeller gerektiriyor. Bu aşamaları ise görevlerle kademe kademe yapıyoruz.





Silahlı mücadele tek seçenek değil. Bulmaca çözer gibi, hedefe yönelik farklı stratejiler geliştirebilirsiniz.

Oyunda gece gündüz döngüsünün yanında dinamik hava olayları da yer alıyor. Hava akımları vadi boyunca uzayabiliyor. Ağaçlar, bitkiler ve yaşayan canlılarla özel bir etkileşim kuruyoruz.

Kabileler

Arahaneler, Zeswalar ve Kame'tire... Her kabilenin ayrı bir kültürü var. Bu yaşadıkları bölgeye uyumlu olarak çadırlarından bineklerine yaptıkları işe kadar değişiyor. Yemek kültürleri dahi farklı...

Bölgeler oldukça geniş ve bu kabilelerin altında daha küçük kabile toplulukları da haritanın her yerinde.



Kabileler ana hikayenin yanında yan görevlerinde birer merkezi durumunda. Av yap, malzeme getir, şununla konuş gibi görevler... Bu görevlerde önemli elbette. Bir klanla ticaret yapmak için onların güvenini kazanmanız gerekiyor. Onlara hediyeler vererek de ilişkilerinizi güçlendirebilirsiniz.

AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA MEKANİKLERİ

Karakter özellikleri

Oyunda kadın veya erkek olarak Na'vi karakterimizi oluşturuyoruz. Ancak oyun içinde de cinsiyet dahil, özelleştirme yapabileceğimiz noktalar var. Bu da oyunda cinsiyetin önemsenmediğini ortaya koyuyor. Yani farklı bir hikaye veya özellik bizi karşılamıyor.

Karakterimizin başlığından ayakkabısına, silahlarından ikran'ına kadar pek çok detay burada yer alıyor. Kıyafetlerinizin gücü sağdaki (6) puanı etkiliyor. Bu da mücadele için potansiyel şansınızı ortaya koyuyor.



Yetenekler

Beş farklı yetenek bizi karşılıyor. Hikayeyi tamamladıkça yeni puanlar kazanıyoruz ve bu alanda kullanıyoruz. Pasif yetenekleri tetikleyen beş yetenek hayatta kalma becerilerinden, savaş sanatına, avcılıktan, binek özelliklerine ve aşçılık, zanaata kadar gidiyor.

Oyundaki stratejinize göre yetenekleri dilediğiniz yönde ilerletebilirsiniz.

Avcı rehberi (Hunter's Guide)

Geniş açık dünyada keşfedecek onlarca şey var. Ve bunların hepsinin ayrı bir açıklaması yer alıyor. Bu oldukça büyük bir külliyat. Pandora'ya dair merakınız varsa bu dünyayı anlamak için göz atın!

Günlük (Journal)

Avcı Rehberi gibi yol sunmasa da Pandora'ya ve Na'vilere dair yeni bilgiler elde edebilirsiniz. Burası bir bakıma yaşayan hikaye. Haritanın belli bölgelerinde ele geçirdiğiniz tabletlerdeki hikayeler yolunuzu aydınlatacak.

Na'vi olma yolculuğunuzda bu bölümde zaman zaman göz atacağınız noktalardan biri.



Görevler

Far Cry serisine çok benzeyen görev sistemi, yer yer sıkısa da şahsen benim gözümde vasat bir performans sergiledi. Çok uzun olmayan ama bazen de ne gerek vardı dedirten işler oldu. Avatar: Frontiers of Pandora, bir yandan oyuncuya dünyayı tanıtırken bir yandan da Na'vi olmanın inceliklerini anlatıyor.

Ana hikaye görevlerinin yanında yan görevler ve oyuna özel görevler yer alıyor. Tabii bir de Ubisoft Connet'te yer alan çekirdek ve sınırlı süreli mücadeleler yer alıyor.

Oyun içinde de günlük ve haftalık görevler var. Bunları keşfetmek size kalmış.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Sistem gereksinimleri vasat olsa da oyunu en iyi ayarlarda rahat bir şekilde oynadım. 2060 ekran kartı, i5 işlemci 16 GB RAM ve M2 SSD yer alıyor. Yeni nesil grafikler ve değişen atmosfer koşulları olağanüstü görünüyor.

Bunda hiç kuşkusuz Snowdrop oyun motorunun payı var. İlk olarak Tom Clancy's The Division'da kullanılan motor, Pandora'nın daha güzel görünmesin yanında, aynı zamanda oyun dünyasındaki değişikliklere tepki veren karakterler, hayvanlar ve bitkileri de içeriyor.

Oyunda öyle bir bütünlük var ki Pandora'nın dünyası sizin içinize işliyor! Fotoğraf modunun yer aldığını ve zamanınızın büyük bir kısmını burada harcayacağınıza eminim.

SES TASARIMI VE MÜZİK

Video oyunları için ürettiği fon müzikleri ile tanınan Türk besteci ve müzisyen Pınar Toprak'ın da parçası olduğu ekip oldukça güzel işler çıkarmış. Na'vilerin yerel ezgileri oyuna ayrı bir tat katıyor. Öyle büyümlü bir ses ki bunu Avatar filminde de görmüştük.

Bölge ve hava değişimine bağlı olarak ses tasarımı ve müzikler de değişim gösteriyor. Oldukça başarılı. Pınar Toprak'ın bestelediği eseri mutlaka dinleyin!



DEĞERLENDİRME

Yazacak o kadar çok şey var ki! Büyülü bir yolculuk sizi bekliyor.

İlk uçuş deneyimimden bahsedemedim bile Karakterinizin sizin duygularınıza eşlik edencesine tepki vermesi, çok güzel detaylar. Avatar: Frontiers of Pandora uzun yılların sonunda ortaya çıkan büyük bir emeğin karşılığı. Co-op desteğinin oyunda yer aldığını söylemeliyim. Arkadaşınızla oyun keyfi çok daha başka olacak!

Oyun yapay zekası vasat durumda. 'Normal' zorluktaki ilk oyun deneyiminde beni rahatsız eden bir nokta olmadı. Ufak 'bug'lar elbette oldu ama yamalarla çözülür. Çatışmalar, silah çeşitliliği, mekanların savaşa etkisi gibi detaylar iyi bir izlenim verdi.

2023 yılın son AAA yapımı oyun, 1200 TL'lik fiyatını hakediyor. Açık dünya, macera oyunlarını seviyorsanız oyunu mutlaka denemenizi tavsiye ederim.

Sezon Paketleri (The Sky Breaker ve Secrets of the Spires) ile oyun hikayesinin büyüyeceği açıklanmıştı. Açıkçası onlar gelene kadar ana hikâyeden sonra yan görevleri de yapacağım. Düşman karargahlarının yok edildikten sonra yeşeren doğaya şahit olmak güzel duygu.

Na'vi olmanın mesajı tüm ayrıntılarıyla ve estetik bir dille oyuna aktarılmış.

Pandora'ya hoş geldiniz!

Geliştirici: Massive Entertainment

Yayıncı: Ubisoft

Tür: Aksiyon, Macera ve Nişancı

Çıkış tarihi: 7 Aralık 2023

9,5



COMMITMENT



WHALE
COMPANY



LETHAL COMPANY

Yazar: Özge Güzel

Lethal Company, oyuncuları yağmacılığı yepyeni bir seviyeye taşıyan co-op bir hayatta kalma korku deneyimine sürüklüyor. Tek bir kişi tarafından geliştirilen Lethal Company, oyuncuları "The Company" için kâr kotalarını karşılamak amacıyla prosedürel olarak oluşturulmuş farklı farklı aylara gönderiyor. Sonuç, kaos, gerilim ve yoldaşlığın eşsiz bir karışımı.

Basit ama yaratıcı bir oynayış deneyimi Hazmat takımınızı giyip terk edilmiş ayların ürkütücü karanlığına daldığınız andan itibaren oyun sizi Phasmophobia ve SCP oyunlarını anımsatan bir atmosfere sokuyor. Proximity sohbetin kullanımı, arkadaşlarınızla iletişimi hayatta kalmak için kritik hale getirerek ekstra bir katman ekliyor.

Lethal Company'nin temeli oldukça basit: hurda toplamak, canavarlardan kaçmak ve oyun içi üç gün içinde kâr kotasına ulaşmak. Ancak, şeytan ayrıntıda gizlidir ve bu ayrıntılar zorlayıcı ve keyifli bir oyun döngüsünü oluşturuyor. Her başarılı sefer, ekibinizin daha iyi teçhizatlara yatırım yapmasını sağlayarak Titan gibi daha tehlikeli aylara yapılacak daha yüksek seviyeli seferlere katılma şansınızı artırıyor.

Önemli Not:

Bu incelemenin ayrıntılarına girmeden önce, herhangi bir spoiler almadan oyuna dalmanızı şiddetle tavsiye ederiz. Oyunun büyüü, keşfetmenin, yaratıklarla yüzleşmenin ve oyunun tuhafliklarında ustalaşmanın yolculuğunda.

Sınırlı eşya alanı ve her bir eşyanın ağırlığı zorlu bir dinamik yaratarak ne taşınacağı konusunda stratejik kararlar almaya zorluyor. Her koşu, loot ve hayatta kalma arasında bir dengeye dönüşüyor ve kozmik canavarlardan kıl payı kaçınarak ağır yüklerle kaçmak gerçekten heyecan verici.



Oyunda öldükten sonra bile eğlence bitmiyor, hayatta kalan takım arkadaşlarımların ölümden kaçışını izlemek bile zevkli.

Şu anda her biri zorluk derecesine göre değişen sekiz farklı keşfedilebilir ay var – daha yüksek zorluktaki aylara inmek daha fazla para birimine mal oluyor, bu nedenle yolculuğunuza başlamadan önce etkili bir şekilde para kazanmanız gerekiyor. Her bir ayın yüzeyi statik, bu nedenle haritalarına aşina olmak ve bir sefer öncesinde rotanızı planlamaya çalışmak mümkün. Ancak asıl heyecan, siz ve ekibiniz labirent gibi görünen bu komplekslere girdiğinizde başlıyor. Dış hava koşullarından iç mekan düzenine, düşman spawnlarından ve loot konumlarına kadar her şey seferler arasında değişiyor.

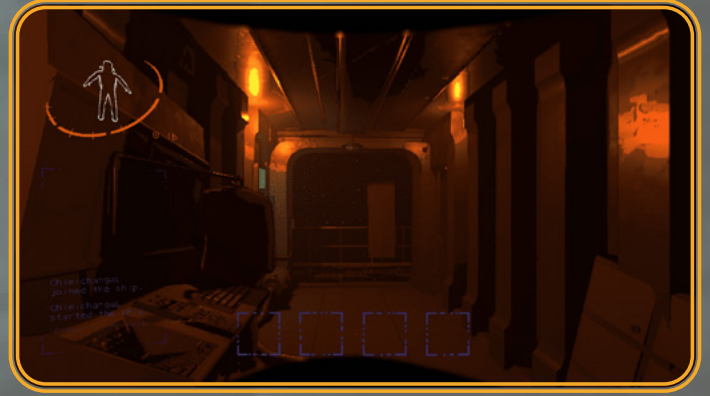
ACIMASIZ OYNAYIŞ MEKANİKLERİ

Her seferde, kâr kotanıza ulaşmak için yeterli hurda bulmanız için size yalnızca üç oyun içi gününüz var. Kotaya ulaşamadığınız taktirde...

Saat 17:30'u gösterdiğinde yörüngeye dönmeye hazır olsanız iyi olur, çünkü tüm harita canlı bir tehdit haline geliyor.



Neyse ki, her oyun günü yaklaşık 10 dakika gibi makul bir süreye sahip – kabuslarınızdan fırlamış mekaniklere sahip yaratıkları atlatmak ve loot toplamak için 10 dakika. Ürpertici bir SCP-173-Weeping Angels karışımı olan Coil-Head'den korkunç bir müzik kutusunu andıran Jester'a veya sadece bir oyuncuya musallat olan küçük bir kıza kadar...



DÜŞMAN ÇOK, SİLAH YOK!

Yenilmesi zordan neredeyse imkansız kadar değişen bu düşmanlar, Lethal Company tarafından sağlanan klasik silahların azlığıyla daha da güçlenen müthiş bir tehdit oluşturuyor. Özellikle de devasa Forest Keeper veya Jester gibi en zorlu düşmanlara karşı.

Oyunda hiç silah yok. En iyi seçenekleriniz teaser veya kürek gibi bir yakın dövüş silahı. Çoğu zaman yükünüzü hafifletmek ve ters yönde koşmak en iyisi.

Çok oyunculu bir şölen ve eğlenceli ses mekaniklerinin birleşimi

Lethal Company, Steam Arkadaşlarla Daha Zevkli Ödülü'nü boşuna almadı. Oyuncular arası iletişim ve koordinasyon çok önemli. Oyunun mekanikleri, seslerin canavarları oyuncuya çekmesi ve oyuncu mikrofonlarının kullanımı, her kelimenin önemli olduğu bir ortam yaratıyor. Geleneksel silahların yokluğu gerilimi artırıyor ve oyuncuları ateş gücünden ziyade zekâ ve ekip çalışmasına güvenmeye zorluyor.

Birden fazla ekip üyesini telsizlerle donatabildiğinizde her şey biraz daha kolaylaşıyor, en azından bir kişi gemide kalıp telsiz üzerinden keşif gezinizi yönlendirerek kapalı kapıları uzaktan açabiliyor ve nereye gideceğinizi söyleyerek potansiyel tehditlerin etrafından dolaşmanıza yardımcı oluyor. Bununla birlikte, dungeona girmek yerine gemide oturup her şeyi yönetmenin biraz angarya olduğunu fark ettim.

En azından hava karardıktan sonra canavarlar geminin yakınında belirdiğinde işler biraz daha ilginçleşiyor. Bu durum sizi sessiz kalmaya zorluyor, aksi takdirde içeri girip onları yiyebilecek yaratıkların ilgisini çekiyorsunuz.

Lethal Company'nin dahili sesli sohbeti 3D konumlandırılmış ses sistemiyle harmanlama şekli, zengin korku unsurlarına sahip bir hayatta kalma oyunu olarak oldukça etkili olmasını sağlıyor - canavarlardan takım arkadaşlarınızın korku dolu çığlıklarına, arkanızdaki koridorda bir yerde kendi kendine açılan paslı bir kapıya kadar her şey ürkütücülüğü artırıyor.

Güncellemeler ve modlar

Lethal Company sadece temel tasarımıyla değil, güncellemeleriyle de öne çıkıyor. Yeni canavarların ve özelliklerin eklenmesi, geliştirici Zeekers'ın oyunu taze tutmaya olan bağlılığını gösteriyor.

Güncellemelere ek olarak, oynanışı iyileştiren vücut kameralarından yeni yaratıklara kadar oyunu daha eğlenceli hale getiren topluluk yapımı modlar da var. Özellikle canavarların oyuncularını çekmek için mikrofonlarından

gelen sesleri kullandığı Skinwalkers modunu kesinlikle tavsiye ederim. Bazen gerçekten komik sahnelere neden oluyor, özellikle de sesler tamamen rastgele seçildiği için ve 3 dakika boyunca "Minecraft" diye bağırarak bir böcek tarafından kovalanabileceğiniz için :).



BAZI EKSİKLİKLER...

Bir seferden diğerine taşıyabileceğiniz çok fazla şey olmadığı için Lethal Company zamanla biraz momentum kaybediyor. Takip edilecek hiçbir hikaye yok; sefer boyunca ilerleme tamamen bir sonraki kotayı karşılamak için hayatta kalmakla ilgili ve hepsi bu kadar.





Prosedürel üretim olsa bile, belki de bu yüzden, Lethal Company'nin en düşük seviyeli gezegenlerinin sonsuz sığınakları ve bodrumları birbirine benziyor... ve bu da çok çabuk sıkıcı hale gelmesine sebep oluyor.

İlerleyen seviyelerde birkaç farklı iç ortam türünün olması güzel ancak bunların kilidini açmak için daha düşük seviyeli aşamalara zaman ve çaba harcamak gerekiyor. Bu da terk edilmiş malikaneye ulaşmadan önce onlarca terk edilmiş sığıntaktan geçeceğinize anlamına geliyor. Üç veya dört kişi oynadığınız sürece buraları çabucak geçebileceğinizden şüpheleniz olmasın ancak tam bir grup toplamak her zaman mümkün olmadığında iki kişi ilerlemek gerçekten bizi zorladı.

Yukarıda da bahsettiğim gibi geleneksel bir hikayenin olmaması bazıları için bir eksiklik olabilir, ancak oyun merak duygusu ve çeşitliliği ile bunu telafi ediyor. Her biri kendi zorluk seviyesine sahip prosedürel olarak oluşturulan aklar, deneyimi taze tutuyor. Ama aslında hiç hikayesi yok da değil. Oyun boyunca etrafa serpiştirilmiş günlükler ve gizli ipuçları aracılığıyla gizemli bir anlatımı var. Oturmuş bir hikaye olmasa da bu parçalar oyunun bilinmeyen dünyasına ışık tutuyor. Düzenli güncellemelerle, oyuncular ortaya çıkma potansiyeli olan hikayeyi bekleyebilirler.

DEĞERLENDİRME

Lethal Company'nin nasıl işlediğini öğrenmekten, her seferinde biraz daha ustalaşmaktan büyük keyif aldım - ve oyunda yaklaşık 40 saat geçirdikten sonra bile hala keşfedilecek çok şey olduğunu hissediyorum. Sonuçta her güncelleme yeni zorlukları da beraberinde getiriyor. Arkadaşım gemide nasıl öldü? Garip tiyatro maskesini neden taktıktan sonra çıkaramıyorum?

Bu arada, hiçbir achievement yokken neden deneyim puanı kazanıyorum ve seviye atlıyorum? Lethal Company'nin henüz cevabı olmayan bu gibi birkaç soruyu gündeme getirmesi biraz kafa karıştırıcı. Bunu yazdığım sırada, ilerleme mekaniği tamamen işlevsiz, tabii bu ileriki zamanlarda da böyle olacağı anlamına gelmiyor. Sürekli gelişen, erken erişimdeki oyun birçok potansiyel sunuyor.

Sonuç olarak, Lethal Company gayet eğlenceli bir co-op hayatta kalma oyunu. Kaos, gerilim ve mizahın birleşimi, özellikle türün hayranları için onu göze çarpan bir başlık haline getiriyor. Oyun, 2023'te oldukça geç bir tarihte piyasaya sürülmesine rağmen, yılın en iyi oyunları arasında kesinlikle kendine yer edindi.

Geliştirici: Zeekerss

Yayıncı: Zeekerss

Tür: Korku, Aksiyon ve Bulmaca

Çıkış tarihi: 24 Ekim 2023

PIONEERS OF PAGONIA

Yazar: Ömer Faruk Aktaş







Otuz yıldır strateji oyunları üreten Volker Wertich'in yeni oyunu Pioneers of Pagonia, 13 Aralık'ta erken erişim olarak yayımlandı. Wertich, geleneği bozmayarak The Settlers'te kurduğu temel mekanikleri de geliştirerek yeni stüdyosu ile ilk oyunlarını geliştirdi.

Orta Çağ fantazi - şehir kurma oyunu Pioneers of Pagonia, ön incelememizde oyunun temel mekaniklerini ve tam sürüme kadar gelecek yeni özellikleri üzerinde duracağız.

PIONEERS OF PAGONIA HİKAYESİ!

Oyunun hikayesini röportajdan aktarmak istiyorum. Volker Wertich, oyunun hikayesini şöyle anlattı:

"Başlangıçta Pagonia'nın sayısız adası hünerli yerlilerin barış içinde yaşadığı dağınık köylerle doluydu. Kökeni bilinmeyen bir felaket dünyanın dengeden çıkmasına neden oldu: Ormanlar dikenli dalların istilasına uğradı, dağ geçitleri heyelanlar dolayısıyla geçilmez hale geldi, köyler soyguncular tarafından işgal edildi ve birçok yerde lanetli yaratıklar

görüldü. Bu hadise, köyleri birbirinden ayırdı ve sakinlerinin ciddi zorluklarla karşılaşmasına neden oldu. Siz ise halkınızı idealist birisi olarak yönetiyorsunuz ve kabilenizin gelişmiş işçiliği ve mistik bilgisiyle sıkıntı içerisindeki sakinleri desteklemek için sayısız adaya geminizle seyahat ediyorsunuz. Amaç, en önemli sıkıntılarını çözerek ve tehlikeleri ortadan kaldırarak ada sakinlerini yeniden bir araya getirmek."

OYUN MEKANİKLERİ

Eğer The Settlers oynadıysanız zaten serinin yaratıcısının yeni oyunuyla karşılaştığınızı gözlemlediniz. Pioneers of Pagonia'da da ekonomi, keşif ve simülasyon odaklı bir oyun.





Ekonomi mekanikleri Anno serisi kadar olmasa da tatmin edici, keşif tamamen Settlers izleri taşıyor. Askeri noktada ise durum biraz farklı. Birlikleri işçileri olduğu gibi direk yönetmiyor, yönlendiriyorsunuz.

Bana başta garip bir duygu yaşatsa da emir vermek büyük bir kolaylık aslında. Yönetim duygusunu tatmin eden, detayın içinde kaybolmayı engelleyen bir mekanik olarak ortaya çıkmış durumda.

GRAFİKLER, ANİMASYON VE SES TASARIMI

Grafikler vasat seviyede. Elbette daha iyi olabilir ama oyundan soğutan bir kalite yok. İlginçtir bataklıklar hoşuma gitti.

Genel olarak grafik kalitesinde gelişim olacaktır. Bunu da erken erişim sürüme bağlamayı seçiyorum.

Ancak oyun arayüz (UI) tasarımı için çok çalışmaları gerektiğini düşünüyorum. Ekranın üstüne tüm ürünleri sıralamak hiç estetik durmuyor.

Wertich'in oyunda olan tüm karakterleri göstermek gibi eskilerden gelen bir özelliği var. Sokaklarda koşan çocuklardan işçilere askerlere kadar animasyonlar tatmin edici seviyede. Zaten bu tarz oyunlarda da savaşçı ve işçi animasyonları göze batar.

Ses tasarımı noktasında başarılı bir iş çıkardıklarını söylemeliyim.

PLATFORM: MICROSOFT WINDOWS





DEĞERLENDİRME

Pioneers of Pagonia mekaniklerine çok fazla girmedim. Tam sürümde daha detaylı anlatacağım. 40'ı aşkın farklı bina, 70'ten fazla farklı ürünün yer aldığı bir oyun. Atölye binalarını gözden kaçırmamanızı tavsiye ederim, özellikle de demirci atölyesini!

Pioneers of Pagonia'da hem ekonomi inşa edecek hem de yerleştiğiniz adayı keşfedeceksiniz. Oyun, şehir kurma ve strateji oyuncularının ilgisini çekecek bir yapım olarak piyasaya sürülecek. Yapımcıyı tanımanın yanında oyun izlenimlerim bu oyuna şans vermeniz yönünde.

O halde dağılmış kabiller yolumuzu gözler!

Geliştirici: Envision Entertainment
Yayıncı: Envision Entertainment
Tür: Strateji ve Şehir Kurma
Çıkış tarihi: 13 Aralık 2023





Prince of Persia (1989)

Yazar: Tuana Seda Hürmen

14 senelik büyük bir aradan sonra Ubisoft, oyuncuları Prince of Persia: The Lost Crown isimli oyunla buluşturacak. Prince of Persia serisi, özellikle kendi ekolünden gelerek evrimleşen Assassin's Creed serisinin gölgesi altında kaldı ve uzunca bir süre de bu gölgeden çıkamadı. Ancak bu tarihlerin çok öncesinde aynı isimle çıkan Prince of Persia, oyun tarihinin kült oyunlarından biri olarak günümüzde efsanesini sürdürmeyi başardı. Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde yeni seneyi bundan tam tamına 35 sene çıkmış olan Prince of Persia isimli oyunu sizlere tanıtarak ve yad ederek kutlayacağız!

GÜNÜMÜZÜN ÇOK ÖNCESİNDE, DOS DÖNEMİNDE

Broderbund tarafından geliştirilen ve yayımlanan Prince of Persia, 1989 yılında Apple 2 adındaki ev bilgisayarı platformunda çıkış yaptı. Oyunun tasarımından sorumlu olan Jordan Mechner, (kendisini daha sonradan 2003 yılında Ubisoft'un yayımladığı Prince of Persia: The Sands of Time efsanesinde tekrardan göreceğiz) ana karakterin hareketlerini tasarlamak için ta o dönemden "motion capture" teknolojisini kullandı ve kardeşinin videolarını animasyon tasarımında referans olarak kullandı.

Bu durum, Prince of Persia'nın diğer oyunlara kıyasla oldukça gelişmiş bir teknoloji kullandığı ve bu sayede diğerlerine kıyasla daha gerçekçi animasyonlara sahip olduğu anlamına geliyordu.

Prince of Persia, daha sonradan birçok farklı platformda yayımlanarak (Android, iOS gibi günümüz platformları dahil) geniş kitlelere ulaştı ve sinematik platform oyunu kategorisinin bir ilki oldu.

ZINDANLARDAN PRENSESİ KURTARMAYA!

Pers İmparatorluğu'nda geçen oyunun hikayesi oldukça basit. Sultanın savaşta olduğu bir dönemde büyücü vezir Jaffar, tahta geçmek adına prensesi alıkoyar ve onunla evlenmesi için zorlar, reddettiği koşulda onu 60 dakika içinde öldürecektir.



Prinsesin sevgilisi olan kahramanımızın amacı, hapisneden kurtularak düşmanlarla savaşmak ve sonunda Jaffar'ı yenip prensesi kurtarmaktır. Prince of Persia'nın hikayesi, o dönemdeki diğer zindan oyunları (Mario ve Zelda oyunları gibi) aşağı yukarı aynı diyebiliriz.

PRINCE OF PERSIA VE MEKANIKLERİ

Toplamda 12 bölümden oluşan ve 1 saatlik süre kısıtı olan Prince of Persia'nın oynanışı, platform yapmak ve savaşmak üzerine kurulu. Platform mekaniklerinde çevrede bulunan tuzaklara dikkat etmek önemli çünkü herhangi bir temas kahramanın direkt ölümüyle sonuçlanabiliyor. Oyunda Jaffar ve kahramanımızın karanlık versiyonu (Shadow Man/Gölge Adam) dışında muhafızlarla kılıç düellosu yapmak gerekiyor. Son olarak ekleyebileceğim unsur ise etrafta toplanabilen mega iksirler sayesinde kahramanımızın canı artırılabilir, ki bu şekilde oyun kolaylaşıyor. Süre kısıtından ötürü platform sekanslarını iyi bilmek ve doğru hamleyi doğru zamanda yapmak gerekiyor. Bu sebeptendir ki Prince of Persia, normalde 1 saat sürse bile (ki NES platformundaki versiyonu 2 saat sürüyor ve daha zor bölümler bulunduruyor) kendini tekrar tekrar oynatabilen bir özelliğe sahip.

Prince of Persia efsanesi başlıyor, ancak zorluklarla karşılaşılıyor

1989 yılında çıkan Prince of Persia, her ne kadar Kuzey Amerika'da başarı yakalayamamış olsa da Asya ve Avrupa bölgesinde yayımlanınca



büyük bir başarı elde etti. Ayrıca sadece ev bilgisayarlarına değil, oyun konsollarında da çıkış yaptığı için 1993 yılında çıkan devam oyunu Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame geliştirme aşamasındayken toplamda 2 milyon satış rakamına ulaşmıştı.

Eski filmlerden esinlendiği için dönemine göre gerçekçi animasyonlar kullanması başarısının en önemli etkenlerinden biriydi. Prince of Persia'nın başarısı, bu oyunla patladı ve ikinci oyunla derinleşerek devam etti. Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame, bir devam oyunu olarak geliştirilmiş grafiklerle ve farklı çevre tasarımlarıyla ilk oyunun temelini geliştirildiği iyi bir devam oyunu olarak ele alındı.

Ancak 1999 yılında çıkan Prince of Persia 3D isimli üçüncü oyun, üçleme arasından en zayıf olanı seçildi, çok az sattı ve Jordan Mechner bu başarısızlık sonucu oyun geliştirme işine ara verdi. 2001 yılına gelindiğinde ise Ubisoft, oyunun telif haklarını satın aldı ve Sands of Time, Warrior Within ve The Two Thrones adlarında 3 oyun çıkarttı. Hepsinin satışları oldukça yüksekti ancak Warrior Within, genel olarak Prince of Persia evreni için fazla karanlık bir oyun olarak kalıyordu.

2008 yılında seri yenilendi ve 1989 yılında çıkan oyunun reboot hali olan Prince of Persia ortaya çıktı. 2010 yılında çıkan Forgotten Sands, DS ve PSP platformlarında oldukça yerildi ve fena olmayan bir oyun olarak ele alındı. Prince of Persia heyecanı 2010 senesinde ortalama sayılabilecek oyunlarla söndü diyebiliriz.





Prince of Persia, eski şöhretine kavuşabilir mi?

Ocak 2024 tarihinde çıkacak olan Prince of Persia: The Lost Crown, eski Prince of Persia oyunlarından daha farklı olarak 2.5D bir platform oyunu olarak karşımıza çıkacak. Mekaniksel olarak Ubisoft'un öteki serilerinden olan Rayman'e çok benzediğini söyleyebiliriz.

The Lost Crown eğlenceli bir oyun olursa Ubisoft yeni oyunlar çıkartmak isteyebilir ancak eskisi kadar şanlı olacaklarını pek sanmıyorum.

Prince of Persia'nın macera dolu platform sekanslı ve hack and slash diyebileceğimiz türün eskide kaldığını düşünüyorum. Yine de Ubisoft'un tekrar eden mekaniklerden çıkarak yeni tarzda bir oyun geliştirmesi umutları yeşertiyor.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizleri 35 yıl öncesine götürdüğüm için mutluluk duyuyor, Prince of Persia serisini anarak hepimize güzel bir yıl diliyorum!





Prince of Persia: The Lost Crown incelememiz
bir sonraki sayımızda!

OYUN DÜNYASININ EFSANELERİ

SAM LAKE

Yazar: Selçuk Buğra Gökalp

BU AYDAN İTİBAREN YENİ BİR SERİYE BAŞLIYORUZ. BU SERİDE HER AY VİDEO OYUNLARI TARİHİNDE İZ BIRAKMIŞ, FİKİRLERİ VEYA ESERLERİ İLE OYUN ALEMİNDEKİ ETKİLERİ BUGÜNE KADAR DEVAM EDEN İSİMLERİ TEK TEK MERCEK ALTINA ALACAĞIZ. ÇOK KEYİF ALACAĞINIZI DÜŞÜNDÜĞÜMÜZ SERİMİZİN İLK EFSANESİ, ALAN WAKE 2 İLE GEÇTİĞİMİZ YIL OYUN DÜNYASINI SALLAYAN, ÇOCUKLUK HATIRALARIMIZA MAX PAYNE GİBİ HARİKA BİR YAPIM BIRAKMIŞ, SAM LAKE (SAMİ JÄRVİ).



FİNLANDİYA'DA DOĞAN BİR OYUN FİRMASI: REMEDY

Finlandiya kökenli oyun yapımcısı olan Remedy Entertainment ilk başta bilgisayar tabanlı müzik demoları yapmaya hevesli, yeni mezun bir grup gencin bir araya gelmesiyle kuruldu. Sam o günler için, "Bunu bir şirket olarak düşünmeden, bir bodrum katında bilgisayarları ile bir araya gelen, bazen geceleri de orada kalan bir grup gençtik." ifadesini kullanıyor. Grup genel olarak planlı bir oyun şirketi olmayı hedeflemekten ziyade kendilerini kanıtlamaya çalışan ve kafalarına göre takılan bir ekipti. O dönemde 3. Parti oyun motorları bulunmadığından ekip her şeyi kendileri yapmak durumundaydı ve neyse ki gerekli adımları atabilecek becerikli kişilere sahiptiler. O dönemin meşhur firmaları olan 3D Realms (Duke Nukem) ve Epic Games gibi firmalar ile çeşitli bağlantılar kuran ekip ilk büyük hitleri sayılabilecek ve benim de favori retro oyunlarımdan olan, 1996 yapımı Death Rally üzerine çalışmaya başladı.

İlk başta sıradan bir yarış oyunu yapmayı tasarlayan ekip, oyuna sonradan silahları da ekleyerek taptaze bir oyun deneyimi yaşatmayı başardı. Artık oyundaki "eğlence" öğesini ön plana almanın önemini kavramışlardı.

BİR ARKADAŞ SAYESİNDE OYUN DÜNYASIYLA TANIŞMA: SAM LAKE

Sami Antero Järvi ya da daha çok bilinen takma adıyla Sam Lake, 28 Mart 1970'te Helsinki'de doğdu. 1995 yılında Helsinki Üniversitesi'nde İngiliz edebiyatı eğitimi alan Lake, Remedy Entertainment'ın ilk üyelerinden biri olan uzun süreli arkadaşı Petri Järvilehto aracılığıyla video oyunları ile tanıştı.

Remedy'nin ilk oyunları Death Rally'yi geliştirirken oyun içi metinlerini yazacak birine ihtiyaçları vardı ve Petri, Lake'ten yardım istedi. Lake bu teklifi kabul etti ve o gün çalışmaya başladığı Remedy Entertainment'ın bugün en tanınan siması haline geldi.

Sam'in çocukluk arkadaşı ve Remedy'nin kurucularından olan Petri Järvillehto, Sam'den oyunun ara menülerinde çıkacak olan, oyuncuyu yönlendirecek diyalog yazılarını yazmasını istedi, Sam de kabul etti.

Daha sonra bitirdikleri projeyi 3D Realms'e gösteren ekip oyunlarının onay alıp yayınlanmasıyla hem şaşkın hem de mutlu bir şekilde Finlandiya'ya döndü.

REMEDY'İ GLOBAL ARENAYA TAŞIYAN OYUN: MAX PAYNE

90'lı yılların sonuna geldiğimizde Sam ve ekibi adına "Dark Justice" dedikleri bir konsept üzerinde çalışmaya başladılar. Yakın bir geçmişte, karanlık bir şehirde geçen uyuşturucu savaşını konusu olarak belirledikleri oyun projesine Sam Lake dahil olduğunda ilk iş olarak oyunun zaman perspektifini günümüz olarak değiştirdi. Daha sonra ekibi ana hikâyeyi de değiştirmeye ikna eden Sam, hikâyeyi suç dünyasını konu alan daha aksiyon odaklı ve film-noir bir tarza evirdi. Bir Uzakdoğu aksiyon sineması ve John Woo hayranı olan arkadaşı Petri'nin de baş tasarımcı olmasıyla oyuna slow-motion aksiyonun da dahil edilmesi kaçınılmaz oldu.



Daha sonradan ismini Max Heat olarak değiştirdikleri oyunun son ismi Max Payne oldu ve 1998 yılında E3'te yayınlanan oyunun demosu herkesi kendine hayran bırakmıştı. Oyunda kullanılan bullet-time aksiyonu bir devrim niteliğindedir. 2000 yılında PC'ye yayınlanan oyun, 2001 yılında Rockstar tarafından Xbox ve PlayStation 2 için çıkarıldı.

Sam oyunun müthiş aksiyonunun ve kullandıkları yetişkin içeriklerin hikâyenin önüne geçmesinden endişe ediyordu. Ona göre oyunun temel ögesi ve gücü görsel anlatımdı. O kendine ait bir hikâye anlatmak istiyordu ve bunun için seçtiği araç da video oyunlarıydı.

Sam ve Petri o dönemki oyunlardaki grafiklerin gerçekçiliğini yeterli bulmuyorlardı ve bunu arttırmak niyetindeydiler.

İkili oyunun kaplamalarının fotoğraflar ile yapıldığı takdirde oyunun gerçekçiliğinin artacağına inanıyordu, ancak ekibin geri kalanını ikna etmekte zorlandılar. Ekibin bir kısmı bunu bir hile olarak görüyor, bunların gerçek bilgisayar grafiği olmadığını söylüyorlardı. Sam ve Petri ekibi ikna etmeyi başardıktan sonra Remedy ekibi New York'a uçtu.

Polis korumaları eşliğinde şehrin en karanlık ve tekinsiz binalarını, sokaklarını, caddelerini fotoğrafladılar. Sonrasında da Max Payne karakteri için Sam Lake'in yüzünün kullanılması kararlaştırıldı.

Özellikle o dönemde ara sahneler hem çok önemli hem masraflı hem de yapması oldukça yorucu bir oyun sekansıydı. Ekip bu işi nasıl çözeceğini düşünürken Sam yine dahiyane bir fikirle ortaya çıktı: çizgi roman tarzı. Ekip, Sam ve birkaç oyuncunun fotoğraflarının metinler eşliğinde sunulmasına karar vererek hikâyenin oyuncunun zihninde daha çok canlanmasını hedefledi. Max'in seslendirmelerini de rahmetli aktör James McCaffrey yapınca hepimizin sayıp sevdiği Max Payne tamamı artık.



Sam Lake, James McCaffrey'le birlikte.

Petri ve Sam oyunun bir şekilde insanların ilgisini çekmesini umuyorlardı ve kendilerini de olumsuz yorumlara hazırlamışlardı. Beklemedikleri şey ise oyunun çok beğenilmesi ve yarattığı etkiydi. Finlandiya'daki yerel basına kadar tüm oyun sektöründe konuşulur hale gelmişlerdi. Üstelik Sam de amacına ulaşmıştı. Hem hikâyenin önem arz ettiği hem de çok beğenilen bir aksiyon oyunu yapmayı başarmışlardı. Remedy'dekiler artık oyun sektöründen hayatlarını kazanabileceklerine inanmaya başlamıştı.



MAX PAYNE, ROCKSTAR'A GEÇİYOR: MAX PAYNE 2

Max Payne'in müthiş başarısından sonra Rockstar kapılarını çaldı ve ikinci oyunun haklarını satın almak istedi. Remedy de anlaşmaya ikinci oyunu da kendileri tarafından yapılması şartını ekledi ve teklifi kabul etti. Ekibin elinde kısıtlı bir süre vardı ve onlar bu süreyi en iyi şekilde kullanmaya çalışarak geçirdi. İlk oyunu temel alan mekanikler, tasarımlar, grafikler gibi tüm elementleri daha iyi hale getirmeye çalıştılar.

Sam ise farklı bir arayış içindeydi. İçindeki hikâye anlatıcısı artık zincirlerinden boşanmıştı ve kabına sığamıyordu. Aradığı medyumu bulmuştu ancak kendini geliştirmek istiyordu. Bu sebeple iki oyunun arasında kalan dönemde Sam Lake, Finlandiya Akademisi'nde senaryo yazımı eğitimi almaya başladı. Kendi söylemine göre "daha iddialı hikâyeler" yazabilmek için kendini eğitmesi gerekiyordu.

Rockstar çalışanları kendilerine hem gerekli yaratıcı özgürlüğü tanıyor hem de tutkulu bir şekilde oyunun geliştirilmesi için çabalıyordu. Sam'in de öğrendiği yeni şeylerle birlikte ilkinden oldukça farklı ama aynı karakterler ve aynı evrende geçen bir hikâye altyapısı oluşturmayı başardılar. Geçmişe flashback atmak gibi farklı hikâye anlatma modellerinin de kullanıldığı oyunu her anlamda daha üst bir seviyeye evirdiler.

Max Payne'in yüz modeli bu kez Sam Lake'ten alınarak profesyonel aktör Timothy Gibbs'e uyarlandı. Senaryosunu Lake'in kaleme aldığı yapım, başlığında da belirtildiği gibi "kara film bir aşk hikayesi" olacaktı. İntikamını almış ancak hayatını bir türlü yoluna koyamamış, yeni çetrefilli bir aşk ve çatışma hikayesinin içinde olan bir Max Payne'i yönetecektik. Sam, Max'in yeni hikayesi için şöyle diyordu, "En azından doğru yönde atılmış bir adım. Yeni ve beklenmedik konuların oyunlara ve oyunlarda anlatılan hikâyelere girmesini görmekten daha çok istediğim bir şey yok."

Lake, türün birçok klasiğinde bulunan temel, arketiptik film noir unsurlarının bir hikâye anlatırken "uzun bir yol kat edebileceği" görüşündeydi ve Max Payne'e devam hikayesi yazmayı "başlı başına bir sanat" olarak görüyordu.



Sam'in ilk oyundan neredeyse üç kat daha uzun olan bu yeni senaryodaki amacı iyi olan şeyleri koruyarak ve iyi olmayan yerleri düzeltip hikâyeyi şaşırtıcı yönlere çekmekti.

Havok fizik motorunu kullanan ikinci oyun ilk oyunun satış olarak üstüne çıkamasa da genel olarak beğenildi. Sam ve Remedy bir sonraki işine hazırdı artık.

SAM'İN YENİ HARİKA FİKRİ: ALAN WAKE

Toplamda 7 yıllık bir Max Payne macerasından sonra Sam ve ekibi yeni ve taze hissettiren bir proje yapmak istiyordu. Sandbox elementlerini barındıran, gerilimli bir hikâye anlatacak bir oyun tasarlamak istiyorlardı. Ancak hem oyuncuya istedikleri özgürlüğü tanıyıp hem de kafalarındaki hikâye sunumunu çözecek kadar kaynağa sahip değillerdi. O yüzden orijinal planlarından daha çizgisel bir deneyime sahip bir gerilim oyunu yaratmaya karar verdiler. Oyunun adı da Alan Wake olacaktı.

Sam oyunun hikayesini yazarken kendine şu soruyu sormuştu;

"Aksiyon kahramanı olmayan bir karakteri aksiyon oyununun ana kahramanı yapabilir miyim?" ve cevabı ararken ana karakteri bir yazar olarak kurgulamaya karar verdi.



Çok başarılı bir suç romanı yazarı olan Alan bir gün başka şeyler yazmaya karar verecek ve ilhamını kaybedecekti. Yıllarca hiçbir şey üretemeyen yazar zihninde git gide yoğunlaşan karanlık ile bir mücadeleye girecekti. New York'ta karanlık suç hikayeleri yazan karakteriniz Alan, aslında bir nevi Max Payne'in bir yansıması sayılırdı.

Oyunun bu yöndeki göndermelerinin dışında Sam'in 7 yıl boyunca gömüldüğü Max Payne'den sıyrılma çabasını ancak yine de ondan tam kurtulamamış oluşunu, Alan karakterinde görebiliyorduk.

Sam'in arkadaşı Petri oyunda bir shooter kısmı olması konusunda ısrarcıydı ancak ışık ve karanlığın, gece ile gündüzün dönüşümü hikâyenin anlatımında büyük yer tutuyordu. Sam Lake'in senaryosunu Mikko Rautalahti ile kaleme aldığı Alan Wake'in yapım süresi biraz karmaşık ilerliyordu. Neredeyse 5 yılı bulan yapım sürecinde oyun birçok kez şekil değiştirmişti birçok fikir üretilmiş ve birçoğundan da vazgeçilmişti. Sam'e göre bu fikirlerden biri, Cauldron Gölü'nün altında artık sönmüş olan volkanla bağlantılı doğaüstü olaylara dayanıyordu; bu da Bright Falls'un boşaltılmasına ve Alan'ın sadece doğaüstü güçlerle uğraşmasına yol açacaktı.

Aslında ekip ilk yıllarda oyunun sandbox bir açık dünya olması konusunda ısrarcıydı ancak Remedy, 2006 yılında Microsoft ile iş birliği içine girip oyunu Xbox konsoluna da çıkarması gerektiğinde, altına girdikleri yükün çok fazla olacağına kanaat getirdiler. Oyunun ilk gösterimlerinde yüz animasyonları gibi kullanıcılardan aldıkları belli birkaç eleştiri de Sam ve ekibine yol gösterdi. Yaklaşık iki ay süren çok yoğun bir mesai sürecinin sonunda revize edilmiş oyun döngüsü ortaya çıktı ve bu döngüyü mevcut açık dünya ortamına yeniden uygulayabildiler, son oyun için çizgisel ve bölüm tabanlı bir yapıda karar kıldılar.

Alan Wake 2010'da sonunda piyasaya çıkabildiğinde genel olarak eleştirmenler tarafında beğenilse de Max Payne sonrası beklentisi yükselen oyuncular oyuna ortalamanın biraz üstü puanlar verdi ancak yine de yapım, kendine ait kült bir fan kitlesi edindi.

Yaklaşık iki yıl sonra Remedy, Alan Wake'in bir nevi spin-offu olan American Nightmare'i yayınladı. Oyun Alan Wake'i temel alan bir DLC uzunluğunda olsa da oyuncuya verdiği tat farklıydı. Ekip ilk oyunu bir Stephen King romanı gibi yaratırken ikinci oyunu bir korku filminin ana karakterini yönetmek üzerine kurguladı.

BİLİM KURGU VE SÜPER KAHRAMANLAR: QUANTUM BREAK

Sam bir sonraki oyunlarını kurgularken interaktif anlatım üzerine yoğunlaşan bir oyun yapmayı düşünüyordu. Oyundaki karakterine bir süper güç vererek hikâyeyi etkileyebilmesini istiyordu. Ekip zaman ögesini Alan Wake'teki ışık gibi bir nevi süper güce çevirmeye karar kıldı. Sam Lake, Quantum Break ismini alacak oyunda kullandığı hikâyeyi, "hem bir zaman yolculuğu hem de bir süper kahraman doğuş hikayesi" olarak tanımlıyordu.



Daha çok live action üzerine yoğunlaşmak isteyen ekip hem oyun hem de sinematiklerde Lance Reddick, Shawn Ashmore, Dominic Monaghan ve Aiden Gillen gibi profesyonel aktörlerden oluşan bir ekiple çalıştı. Her bölümün sonunda oyuncunun canlandığı kötü adam iki olası gelecekte birini seçecek ve oyunun akışına karar verecekti. Her bölümün sonunda aktive olan ve toplamda 22 dakikalık bir televizyon dizisi çekiminden oluşan bir video yaparak bunu oyuna yadılar.

Oyunun yapım süreci oldukça zor olsa da Sam ortaya çıkan sonuçtan memnundu. Oyun ve video sekanslarını bir arada içeren yepyeni, kimsenin yapmadığı bir deneyim yarattıklarını düşünüyordu ve bu onun için yeterliydi.

Quantum Break ortalama üstü puanlar aldı ve iyi satış yaptı.



AZ İMKANLA ÇOK İŞ BAŞARMAYA ÇALIŞMAK: CONTROL

Remedy'nin Microsoft ile yayıncı ortaklığını sonlandırıp 2017'de halka arz edildikten sonraki ilk projesi idi Control. Haliyle Remedy maliyeti, zaman aralığını azaltmaya ve daha verimli geliştirme stratejileri kullanmaya çalıştı. Control yaklaşık üç yılda ve bir AAA oyuna göre hayli mütevazı bir rakam olan 30 milyon Avro bütçe ile geliştirildi.

Alan Wake'in baş oyun tasarımcısı Mikael Kasurinen'in önerisiyle ilk fikri oluşan oyunda Remedy, büyük ve karmaşık bir hikâye yaratmaya odaklanmak yerine, oyuncuların kendi hikayelerini yaratabilecekleri kadar zengin bir oyun dünyası ve evren yaratmaya daha fazla önem vermek istedi. Sam oyunun yine yenilikçi ve gizemli dünya üzerinden sunulan bir öykü anlatmasını istiyordu. Oyunda hikâyeyi detaylandırmak için isteğe bağlı belgeler, ses kayıtları ve canlı çekim video görüntüleri eklendi.

Oyunun baş karakteri Jesse Faden'ı Courtney Hope'un canlandığı oyunda firmanın eski oyunlardan da aşına oldukları aktörler yol aldı. Hatta oyunun bir yerinde Dr. Yoshimi Tokui'ye ses veren ünlü oyun yapımcısı Hideo Kojima'nın bile bir ses kaydı cameo olarak oyuna konuldu.

Sam, Control'ün kendi zihninde yarattığı bu yeni evrene bir nevi bir giriş oluşturmasını istiyordu. Ona göre, oyuncu Jesse yoluyla ilk başta anlam verilemeyen bu gizemli evrene alışıyordu. Jesse bu oyundaki yenilikçi macera

için yarattığı yenilikçi karakterdi. Oyunun yaşlı ve durgun dünyasına genç bir kadın karakterin kahraman olarak konulması fikrini sevmişti. O, bu oyunda hiçbir şey bilmeyen oyuncuyu bu doğüstü şeylerle bezeli evrene bağlayan bir köprüydü. Sam oyuncuların ana hikâye dışında kalan birçok ayrıntı ve gizemi de kendilerinin keşfetmesini istiyordu. Çevresel etkileşim çok önemliydi, oyun evrenindeki birçok şeyi oyuncunun kontrolüne vermek istiyordu.

Control genel olarak beğenildi ve iyi de bir satış başarısı elde etti. Sam ve ekibi zor şartlarda iyi bir oyun yapabilmeyen haklı gurunu yaşıyordu ve sırada yeni proje vardı.

ALAN WAKE 2

Sam'ın aklında uzun süredir yeni bir Alan Wake oyunu yapma fikri vardı. İlk oyunda eksik ve yetersiz gördüğü şeylerin üzerine gitmek istiyordu. Mesela ilk oyun tam anlamıyla bir korku-hayatta kalma oyunu değildi, aksiyon gibi alanlara kaymıştı. Bu yüzden aklındaki devam oyununda tam tamına bir korku-hayatta kalma tecrübesi vermek istiyordu.

Daha sonra oyuna ikinci bir karakter olarak Saga Anderson'u ekledi. Aktör Melanie Liburd, karakteri canlandırmak için çekim yaparken Sam bir yandan da karakteri yazmaya devam ediyordu. Bu sebeple Saga'nın karakterini oluştururken Liburd'a daha spesifik olacak şekilde yazmaya gayret etti.

İlk oyunda kaynak yetersizliğinden oyuncuyu yeterince içine sokamadıkları mistik Kuzey Pasifik kasabasının atmosferinin oyunda olabildiğince hissedilmesini istiyordu.

Sam korkunun oyun için kritik gereklilikte bir element olduğunu düşünüyordu ve oyunun korku janrını tam anlamıyla benimsemesinden yanaydı. Oyunun ana ilham kaynakları Twin Peaks dizisi ve Stephen King eserleriydi.

Sam, 13 yıldır aklında olan her oyun projesi sonrasında yeniden eklemeler yaptığı Alan Wake 2'nin en büyük, en önemli ve en hırslı projesi olduğunu düşünüyor. Ekibiyle büyük bir özveriyle çalıştıkları oyun, üzerine harcadıkları

emeğin karşılığını vermişti. E3 2023'te yılın oyunu sevilen AW2 eleştirmenlerden de tam not almıştı. Sam de içinde kendi orijinal ve çılgın fikirlerinin birçoğunu barındıran bu en önemli oyununun bu denli pozitif yorumlar almasından mutluydu.

SIRADA NE VAR?

Sam kendisi ve ekibi için şunları söylüyor:

"Her çeşit fikre sahip olabilirsin. Eğer o fikre inanan bir ekibe sahipsen işte o zaman mucizeler gerçekleşebiliyor."

Sam Lake iyi bir oyunun ancak iyi bir ekiple yapılabileceğini vurguluyor ve bu ekibe sahip olduğu için şanslı olduğu görüşünde. Remedy ekibindeki insanlar ise bağımsız ve yaratıcı kalabilmenin önemli olduğunu düşünüyorlar. Yaratıcı ve hikâye anlatan deneyimler yaratabilmeyen ana amaçları olduğunu belirtiyorlar.



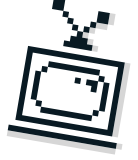
Remedy ekibi Max Payne 1 ve 2'yi içine alan bir remake yapacaklarını duyurmuştu. Ayrıca Control'e bir devam oyunu gelmesi de oldukça olası. Dahası üzerinde çalıştıkları ve ismi henüz belli olmayan iki oyun fikri üzerine daha çalıştıkları söyleniyor. Ne diyelim, Remedy belli bir kalitenin üzerinde oyun yapan firma imajını uzun süre sürdürmeye niyetli gözüküyor.



Neler oldu neler!

Yazar: Berk Sögütlü

GEÇEN AY OYUN DÜNYASINDA
NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Aksiyon oyunu Spine'dan yeni detaylar geldi!

Güney Kıbrıslı oyun stüdyosu Nekki tarafından Unreal Engine 5 ile geliştirilen tek oyunculu aksiyon oyunu **Spine** için yeni oyun içi oynanış görüntüleri yayımlandı. Türkçe alt yazı ve arayüz desteğiyle sunulacak olan Spine, John Wick ve District 13 gibi filmlerin aksiyon sahnelerinden ilham alarak oyunculara oldukça gerçekçi bir dövüş ve savaş atmosferi sunmayı hedefliyor.



Grand Theft Auto 6 ilk fragmanı yayımlandı!

Rockstar Games büyük bir merakla beklenen **Grand Theft Auto 6** fragmanını resmi olarak yayımladı. Animasyon kalitesi ve görsellik olarak muazzam görünen oyunun fragmanı izlenme sayısı ile rekor kırmış durumda. Lucia ve Jason adında 2 farklı karakterle oynayacağımız oyun bizi yeniden Vice City'ye götürüyor. GTA 6'nın çıkış tarihi 2025 olarak belirlenmiş durumda. Rockstar Games her zaman olduğu gibi oyunun öncelikle Xbox Series X|S ve PlayStation 5 platformlarına geleceğini doğruladı. PC sürüm için açıklama yapılmadı.



Avatar: Frontiers of Pandora çıktı!

Geliştiriciliğini Massive Entertainment'ın üstlendiği açık dünya, birinci şahıs, aksiyon ve macera oyunu **Avatar: Frontiers of Pandora** yeni nesil konsollar ve PC'de çıkışını gerçekleştirdi. Oyun lansmanıyla Ubisoft+ platformunda da yayımlandı. Orijinal bir hikâyeye sahip olan Avatar: Frontiers of Pandora, Avatar: The Way of Water'da ki olaylardan kısa bir süre önce, Pandora'nın keşfedilmemiş bir bölgesinde geçiyor. Bir Na'vi olarak geçmişinizle bağlantı kurup Pandora'yı, RDA'dan korumak için mücadele edeceksiniz.



God of War Ragnarök'ün ücretsiz ek paketi Valhalla yayımlandı!

Santa Monica'nın geliştirdiği God of War Ragnarök'ün ek paketi **Valhalla** yayımlandı. Ücretsiz bir şekilde oyuna eklenen Valhalla bir roguelite eklentisi olarak öne çıkıyor. Valhalla, Kratos'un Ragnarök sonrası hem geçmişine hem de geleceğine uzanan hikayesini harmanlarken, Kratos'un Týr'in de yardımıyla zihinsel ve fiziksel zorluklarla yüzleşmesi gerekiyor.



The Game Awards 2023'te kazananları belli oldu!

Video oyun dünyasının en prestijli ödüllerinin dağıtıldığı **The Game Awards 2023**'ün kazananları açıklandı. Larian Studios tarafından geliştirilen Baldur's Gate 3 'Yılın Oyunu Ödülü' dahil olmak üzere toplam altı ödül ile geceye damgasını vurdu. Alan Wake 2 geceyi üç ödül alarak tamamlarken, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom yalnızca 'En İyi Aksiyon/Macera' Oyunu dalında ödülün sahibi oldu.



Kojima yeni korku oyunu OD'yi duyurdu!

Hideo Kojima üzerinde çalıştığı yeni korku oyunu **Overdose (OD)**'u, The Game Awards 2023 etkinliğinde duyurdu. Popüler korku filmi yönetmeni Jordan Peele ile iş birliği yapan Kojima oyunu benzersiz ve tamamen alışılmadık bir deneyim olarak tanımladı. Ayrıca fragmanda yer alan Sophia Lillis, Udo Kier ve Hunter Schafer'in oyunda başrollerde yer alacağı açıklandı.



The Day Before aldatmacası ile geliştirici Fntastic iflas etti!

Açık dünya zombi MMO'su **The Day Before**'ün çıkışıyla kapanması bir oldu. Geliştirici Fntastic'in fragmanlarda tanıttığı gibi olmayan oyun çıkışıyla hem eleştirmenlerden hem de oyunculardan çok sert tepkiler aldı. Oyun dünyasının son zamanlardaki en büyük aldatmacası olan bu olay Fntastic'in de sonunu getirdi. The Day Before'un çıkışının henüz dördüncü gününde geliştirici Fntastic satışları bahane ederek kapılarını kapattı.



Black Myth: Wukong çıkış tarihi açıklandı!

Maymun kral Sun Wukong'un başrolde olduğu aksiyon ve rol yapma oyunu **Black Myth: Wukong**, 20 Ağustos 2024'te yeni nesil konsollar ve PC için çıkacak. Çinli geliştirici Game Science tarafından Unreal Engine 5 ile geliştirilen ve Çin mitolojisine dayanan soulslike aksiyon rol yapma oyunu Black Myth: Wukong etkileyici görselliği ve oyun içi mekanikleriyle uzun bir süredir oyuncular tarafından merakla bekleniyor.



Arkane'in yeni projesi Marvel's Blade!

Arkane Studios tarafından geliştirilen, Bethesda Softworks ve Marvel Games tarafından yayımlanacak olan tek oyunculu üçüncü şahıs oyunu **Marvel's Blade**, The Game Awards 2023'te duyuruldu. Redfall ile hayal kırıklığı yaratan Arkane bu kez Marvel ile iş birliğine girip Marvel Comics'in yarı vampir anti-kahramanı Blade'i oyun dünyasına taşımaya hazırlanıyor. Henüz geliştirme aşamasının başlarında olan oyunun en erken 2025 yılında yayımlanması bekleniyor.



Monster Hunter Wilds 2025'te geliyor!

Capcom'un popüler canavar avlama serisi Monster Hunter'in yeni oyunu **Monster Hunter Wilds**'in, 2025 yılında yeni nesil konsollar ve PC'ye gelmesi planlanıyor. Capcom hem serinin hayranlarını hem de yeni oyuncuları tatmin edecek bir deneyim sunmak amacıyla oyunun bir süre geliştirilmeye ihtiyacı olduğunu söyledi.





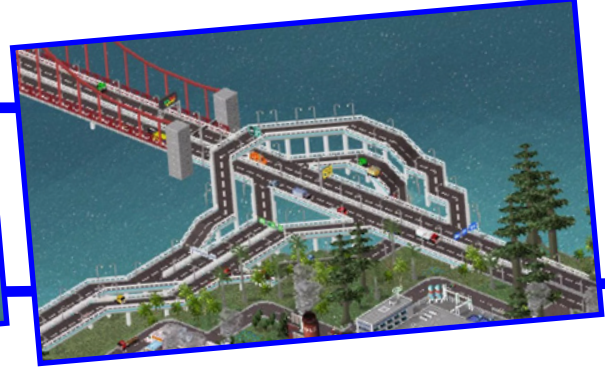
Mobil oyun önerilerimiz!

OCAK AYINDA RADARIMIZA TAKILAN 4 OYUN SİZLERLE!

TheoTown

Blueflower'ın geliştirdiği görselleriyle eski şehir yapma oyunlarını anımsatan **TheoTown** mobildeki en eğlenceli ve kaliteli şehir yapma oyunu olarak öne çıkıyor. Tamamen ücretsiz olmasıyla birlikte TheoTown'ın sunduğu içerikler gerçekten sizi uzun süre ekranın başında tutacak. İster senaryo modu ile ister sandbox yani tamamen özgür olabildiğiniz moda hayalinizdeki şehri kurabiliyorsunuz.

Özellikle teknik olarak çok detaylı ve kafa karıştırıcı olmaması benim gibi daha gündelik şehir yapma oyunları ile arası pek olmayan biri için gerçekten eğlenceli geldi. Şehrin teknik detaylarıyla çok boğulmadığınız tatlı grafikleri ve ev tasarımları ile TheoTown kesinlikle denenmesi gereken bir şehir yapma oyunu.



Platform: iOS ve Android

Archiland

Yanlışlıkla bir geçitten başka bir dünyaya geçen Efe adlı meraklı bir arkeoloğun kendi dünyasına dönme hikâyesini oynadığımız bu oyun mobilde bir hikâye ile başlayan nadir oyunlardan. Türk şirketi Tanktes tarafından geliştirilen Archiland, 2D macera oyunu olarak öne çıkıyor. Oyunun assetleri ne kadar hazır olsa da oyunun fena olmayan basit oynanışı ve çeşitli yetenek mekanikleriyle ekranın başında tutmayı başarıyor.

Özellikle çok detaylı olmasa da bir hikâyenin bulunması kesinlikle büyük bir artı. Yine de tabii ki oyunun büyük bir noktasının hazır assetlerden oluşması mobil oyunlarda alışık olduğumuz bir durum olsa da yine de can sıkıcı bir görüntü. Yine de fena olmayan hikâyesi, basit ama eğlenceli mekanikleri ile Archiland'a bir şans verebilirsiniz.



Platform: iOS ve Android

Teeny Tiny Town

Alışık olduğumuz 2048 adlı matematik oyununu tatlı mekaniklerle ve hoş grafiklerle bir şehir yapma oyununa dönüştüren **Teeny Tiny Town** kesinlikle bağımlılık yapıcı bir oyun. Başta verilen kaynaklarla sürekli kombin yaparak daha yüksek kaynaklar oluşturup bunları minik evlere dönüştürüyoruz daha sonrasında da daha büyük evler gökdelen gibi yapılara dönüşüyor. Yer yer zorlaşan bir bulmaca oyunu olan Teeny Tiny Town içerisinde kesinlikle mantıklı düşünüp stratejik hamleler yapmanız gerekiyor.



Başlarda kolay gelse de şehrinizi büyüttükten sonra kombinleme işi gittikçe zorlaşıyor ve üstüne gerçekten düşünmeniz gerekiyor.

Eğer mobilde kafa yoracak bir puzzle oyunu istiyorsanız puzzle mekaniğini şehir yapma oyunları ile birleştiren Teeny Tiny Town'a göz atmakta fayda var.

Platform: IOS ve Android

Sonic Racing

Sega'nın en değerli markalarından biri olan Sonic, bir süredir mobil oyunlarla ve çeşitli diğer platformlarda oyunlarıyla iyice popülerlik kazanmaya devam ediyor. Bu oyunlarından bir diğeri olan **Sonic Racing Arcade** yarış türünde kesinlikle en iddialı oyunlardan biri olarak gözümüze çarpıyor. Gerek karakterliyle gerek oyundaki rekabetçi sistemiyle Sonic Racing kesinlikle detaylı bir mobil oyun. 16 farklı karakter ile Sonic Racing fazlaca karakter havuzu sunuyor.

Yarış içerisinde sizin yönettiğiniz bir karakter ve size destek olan iki tane yapay zekâ karakter bulunuyor. Karşı rakibiniz ile teke tek yarışta 1. olmaya çalışıyorsunuz. Her karakterin teknik, hız, güç gibi farklı özellikleri bulunuyor seçerken buna dikkat etmeniz gerekiyor. Oyunun başlarında karşınıza bot oyuncular gelse de oynadıkça gerçek rakipler geliyor ve oyun rekabetçi anlamda heyecanlı bir hâl alıyor. Eğer mobilde Arcade bir yarış oyunu arıyorsanız Sonic Racing kesinlikle en iddialı oyunlardan biri.



Platform: IOS ve Android

OG

YENİ NESİL
OYUN HABERCİLİĞİ

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com

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

2024