

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

14

ŞUBAT 2024

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

Pokémon FireRed & LeafGreen

**OYUN DÜNYASININ
EFSANLERİ**

Neil Druckmann

İNCELEME

Prince of Persia:
The Lost Crown

Tekken 8

Palworld



İÇİNDEKİLER

İncelemeler



4 Anomaly Agent

10 Prince of Persia:
The Lost Crown



16 War Hospital

22 Enshrouded



28 Tekken 8



34 Rising Lords

38 Palworld



Nostalji Günlüğü

44 Pokémon FireRed
& LeafGreen



Oyun dünyasının efsaneleri

52 Neil Druckmann



KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Ege Muslu

Emir Eseryel

Emre Can Mert

Selçuk Buğra Gökalp

Tuana Seda Hürmen

Can Çitci

Arda Bahçekapılı

Berk Söğütlü



Neler oldu neler?

51 Oyun haberleri

Oyun donanımı bülteni

54 Donanım haberleri

Mobil

57 Mobil oyun önerilerimiz!

Clash Mini



Fishing Planet



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

Oyun Günlüğü olarak yoğun bir ayı daha geride bırakıyoruz. 2024 ilk çeyreği onlarca yeni oyunla, dolu dolu geçiyor. Elbette hepsini inceleme fırsatımız olmuyor ama radarımıza takılanları da incelemeye devam ediyoruz.

Şubat sayımızda Prince of Persia: The Lost Crown, Tekken 8 ve Palworld dahil tam yedi incelemeye yer verdik.

Palworld'un yıldızının parladığı bu ayda Nostalji Günlüğü'nde ise efsane bir Pokemon oyununu ağırladık: Pokémon FireRed & LeafGreen.

Bu ay 'oyun dünyasının efsaneleri' serimizde de Neil Druckmann var. Ayrıca yeni bir seri olarak donanım gündemine yer veriyoruz. Oyunları ve oyuncuları ilgilendiren teknoloji ve donanım haberlerini derledik.

Yine geçen ayın öne çıkan haberlerini sizin için hazırladık 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

RECORD STORE

İNCELEME

ANOMALY AGENT

Yazar: Ege Muslu

Center DRUGS

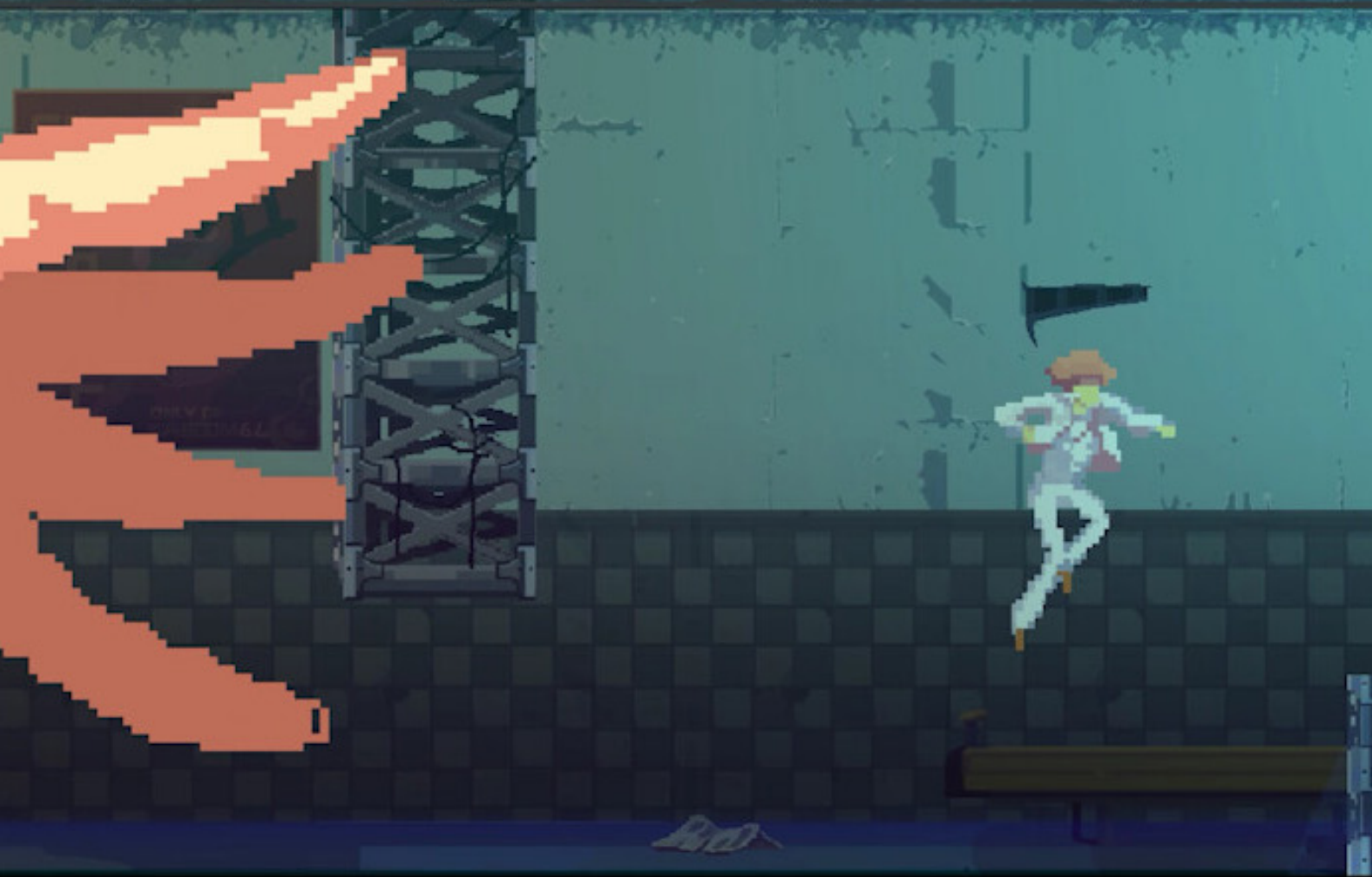


Türk oyun sektörünün tanınmış simalarından Enis Kirazoğlu ve ekibi Phew Phew Games'in geliştirdiği cyberpunk temalı 2D aksiyon ve macera oyunu Anomaly Agent, 24 Ocak itibarıyla piyasaya çıktı. Sadece Türk oyuncuların değil global anlamda da oyuncuların ilgi gösterdiği bir yapımdır. Anomaly Agent, sanat tasarımı, atmosferi ve müzikleriyle dikkat çekiyor.

10 Ekim'de oyunun demosunu yayımlayan Phew Phew Games, oyuncuların geri dönüşlerini dinlemişe benziyor. Büyük bir başarı yapan oyunda eksikler de göze batıyor. Gelin şimdi Anomaly Agent'ın genel hatlarına ve bu türde diğer oyunlarla rakip olabilme potansiyeline göz atalım.

ANOMALYLERİN KORKULU RÜYASI AJAN 70

Anomaly Agent içerisinde dünyaya zarar veren, Anomaly adlı düşmanları yok etmek için kurulan bir şirkette Ajan 70 adında beyaz giyimiyle dikkat çeken, oldukça karizmatik bir karakteri yönetiyoruz. Oyunun hikâyesine spoiler olmaması için derinlemesine girmeyeceğim ama basitçe değinmekte fayda var. Öncelikle oyunun genel olarak mizahı tonu komik ve eğlenceli olmuş. Eğlendiren diyaloglarla konuşmaları okumak keyifli oluyor. Özellikle düşmanlarımızla atışmak, hatta yer yer diyalog seçimleri ile onların kalplerini kırmak beni çok eğlendiren bir unsur oldu.



Yine de hikâye temelinde biraz basit kalıyor, yapımcı ekip hikâyenin çok derinleşmesine gitmeyip daha kâğıt üzerinde düz bir hikâye akışını tercih etmişler. Tabii ki tamamen kişisel bir seçim olsa da, ben biraz daha derinleşen ilgi çekici yerlere gidebilecek bir hikâyeyi yeğledim. Diyalogları mizahı yönden ayrı olarak okuyup seçmemizin bir sebebi de oyuna kattığı etkidir. Oyundaki kişilerle yaptığımız

bazı konuşmalarının sonucunda mutluluk veya mutsuzluk sembolleri kazanıyoruz bu semboller ile; mutluluk sembolleri ile can, mutsuzluk sembolleriyle de para elde edebiliyoruz. Bu özellik kesinlikle diyalogları daha sürükleyici yapan bir özellik olmuş.

ANOMALY AGENT GRAFİKLERİ VE SANAT TASARIMI

Anomaly Agent kesinlikle görsel olarak çok karakteristik boss tasarımlarına, çevre dizaynlarına ve görsel efektlere sahip.

Oyunun Cyberpunk dünyası; renk paletleri ve karakter tasarımlarıyla kesinlikle güzel yansıtılmış. Birazdan değineceğimiz oyunun müzikleri ile düşmanlarla savaşırken çıkan görsel efektler düşmanlara her vuruşumuzu daha tok hissettirmeyi başarmış.

ANOMALY AGENT OYNANIŞI

Evet oyunu bu noktaya kadar grafikleri, sanat tasarımı ile övsek de oynanış kısmında birkaç eksiğin bulunduğunu söylemem gerekiyor. Öncelikle düşman türleri neredeyse hiç



Bu türdeki diğer üst düzey rakiplerine, bir bağımsız şirket olarak en yaklaşılabildikleri alanın bu olduğunu söyleyebilirim. Her bölümde farklı temaların ve renk paletlerinin karşımıza çıkması hoş bir görüntü ve çeşitlilik yaratıyor. Aynı zamanda bossların görsel tasarımı da birbirinden farklı ve karakteristik şekilde dizayn edilmiş.



artmıyor oyun boyu sadece ellerine aldıkları silahlar veya çok minimal şeyler değişiyor. Onun dışında düz düşmanların ekstra hiçbir değişime uğramaması beni yer yer sıktı. Keza düşmanların kullandıkları yeteneklerde öyle aynı şekilde birkaç hareketten sonra çoğu döngüye giriyor. Aynı sorun boss savaşlarında da karşımıza çıkıyor. Her ne kadar oyunun bossları görsel anlamda çok güzel dizayn edilmiş olsa da oynanış anlamında 3-4 yetenekten fazlasına geçemiyorlar. Bu da Boss savaşlarının etkileyiciliğini baya bir düşürüyor.

Üstte bahsettiğim eksiler oyunun yer yer döngüye girip sıkmasına neden olsa da bunlar dışında Anomaly Agent, basit ama eğlenceli bir oynanışa sahip. Aynı bir beat'em up oyunundaki gibi dövüş sekanslarına girmeden üstüne fazla düşünmüyorsunuz, direkt aksiyona dalıyorsunuz bu kesinlikle oyunun akıcılığı için pozitif bir özellik olmuş. Oyun boyu aldığımız ekstra silah ve yetenekler düşman türlerinin aynı olmasına rağmen çeşitli dövüş sahnelerinin çıkmasına sahne oluyor. Karakterimizin elde ettiği kombolar, çeşitli yetenekler ve silahlarla Anomaly Agent içerisinde adam pataklamayı gerçekten eğlenceli kılıyor.

TEKNİK ANLAMDA ANOMALY AGENT VE YETENEKLER

Teknik anlamda Anomaly Agent içerisinde herhangi bir oyun kıran bug veya kasma sorunu ile karşılaşmadım. Arada düşmanları döverken harita dışında kalmamız dışında kayda değer bir sorun görmedim. Ama bir bug sayılmasa da oyunun kontrol şeması gerçekten beni oyun sonuna kadar uğraştırdı. Oyunun kontrol şeması sanırım Nintendo Switch için tasarlanmış ve bu yüzden öğreticideki tuşları ona göre gösteriyor oyunu PlayStation kolunda oynarken benim için gerçekten yetenekleri ezberlemem adına büyük bir sorun teşkil etti.

Oyunun yetenekleri ve geliştirmelerine gelirsek burada biraz daha heveslendirici güçlendirmeler olabilirdi. Genellikle aldığımız yükseltmeler silaha %10 hasar, mermilerden %5 daha az hasar gibi sadece istatistiksel güçlendirmelerdi.



Biraz daha farklı ilgi çekici güçlendirmeler oyuncuyu hem altın kasmaya hem de oyun içerisinde farklı farklı buildler yapmaya itebilirdi.

SYNTHWAVE TARZINDA MÜZİKLER

1980'lerin film müzikleri ve oyunlarından etkilenen bir elektronik müzik türü olan Synthwave, Anomaly Agent'a gerçekten çok yakışmış.

Genel olarak oyunun Retro renk paletleri ve grafik tarzından dolayı Synthwave türü dışında bir şey düşünülemezdi. Arkada çalan atmosferik müzikler gerçekten oyunun temasına çok diye oturmuş. Aynı şekilde aksiyon anında da ses efektleri düşmana vurduğunuzda gerçekten tok hissettirecek şekilde dizayn edilmiş.

Anomaly Agent özellikle benim gibi retro kültürüne ilgi duyan biri için müzik seçimlerinden tam not almayı başardı.

Anomaly Agent tabii ki hem bir indie oyun olduğundan hem de oyunun türünün gerekliliğinden sizi 800 saat başında tutmuyor, ben oyunu yaklaşık 6-7 saat içerisinde bitirdim bu süre daha farklı oyuncu tiplerinde 1-2 saat azalıp artabilir. Oynanış süresinin yetip yetmeyeceği tartışmaya açık olsa bir indie oyun olarak değerlendirdiğimizde oynanış süresi bana gayet yeterli geldi.

Ayrıca bu oyuna sonraki güncellemelerle eklenecek bir Arcade modunun çok eğlenceli olabileceğini düşünüyorum.

Böylelikle Anomaly Agent elinde aktif bir oyuncu kitlesi tutmuş olur hem de oyunun oynanış süresini bir hayli arttırır. Phew Phew Games'in böyle bir resmî açıklaması olmasa da Arcade modunun çok yakışacağını düşünüyorum.

DEĞERLENDİRME

Anomaly Agent oynanışta her ne kadar zayıf kalsa da, özellikle sanat tasarımı, atmosferi ve müzikleriyle bu türün tepedeki oyunları rakip olabileceğini düşünüyorum. Ama oynanış kısmındaki sıklık ve çeşitlilik sorunu bu oyunu biraz daha standart seviyesine düşürüyor. Düşman çeşitliliğinin azlığı ve düşmanların kullandıkları yeteneklerin tekrara düşmesi beni yer yer sıktı. Özellikle bossların o karakteristik tasarımlarının, oynanıştaki sıklıkta harcandığını düşünüyorum.

Her ne kadar kendi karakterimiz oyun boyu güçlendirmeler olarak çeşitliliği arttırmayı denese de düşmanların hep aynı kalması bossların 2-3 hareketin ötesine geçememesi bu konuda beni hayal kırıklığına uğrattı.

Yine de Anomaly Agent türüne yenilik getirmese de, oynaması eğlenceli bir örnek olmuş ve türdeki diğer rakipleriyle kesinlikle rekabet edebilecek bir yapım olmuş diyebilirim.

Oynarken adam pataklamaktan keyif aldığım arkadaki Syntwave müziklere ve oyunun cyberpunk atmosferine kendimi bıraktığım, eğlenceli bir aksiyon-platform oyunu olan Anomaly Agent'a göz atmanızı öneriyorum.

7,5

Geliştirici: Phew Phew Games

Yayıncı: Phew Phew Games

Tür: Platform ve Dövüş

Çıkış tarihi: 24 Ocak 2024





PRINCE OF PERSIA: THE LOST CROWN

Yazar: Emir Eseryel



Vahram önderliğinde savaşan "Ölümsüzler" adı verilen 7 kişilik grubun içinde bulunan Sargon ile birlikte Kaf Dağı'nda maceralara atıldığımız, birçok bulmaca ve düşmanla karşılaşacağımız hikaye ile yeni Prince of Persia macerası başladı.

Ubisoft'un köklü yapımlarından olan Prince of Persia, 14 yılın ardından geleneksel metroidvania türünde karşımıza çıktı. Prince of Persia: The Lost Crown, Ubisoft Montpellier tarafından 4 yıl boyunca geliştirildi ve 15 Ocak'ta erken erişim, 18 Ocak'ta ise tam sürüm olarak Nintendo Switch, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox One, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows platformlarına geldi.

2024 yılında yayımlanan ilk büyük yapımlardan biri olan yeni Prince of Persia oyunu seneye damga vurabilecek mi? Hazırsanız incelememize başlıyoruz. Prince of Persia'da derin bir hikaye anlatımı



olduğunu söyleyemem. Ancak sinematik ve hikaye tarafında etkileyici sahnelerle karşılaştığımı ifade etmeliyim.

Hikaye genel hatlarıyla Kaf Dağı'nda Prens Ghassan'ın kaybolması ile başlıyor. Prens'in korumaları olan "Ölümsüzler" adlı 7 kişilik ekibin Prens'i bulma macerasını konu alıyor. Bu macerada birçok yeni insanlarla tanışacak, mitik özellikler edinecek ve farklı düşmanlarla karşılaşacaksınız. Hikayeye spoiler açısından çok fazla girmiyoruz.

İçerik bakımından oyunda toplamda 9 tane boss savaşı, 6 tane zaman gücü, 9 tane yan görev, 13 farklı biyom ve fazlası bulunuyor. Oyunda toplamda 4 farklı zorluk seviyesine ek olarak özelleştirebileceğiniz bir zorluk

seviyesi daha var. Ana hikaye ile birlikte 2 tane yan görev yapmama rağmen oyunu yaklaşık 13 saatte bitirebildim. Pek uzun oynanış vadettiğini söyleyemem. En azından 20 saat bir oynanış bekliyordum ki yapımcılar da 15-20 saat arası oynanış bulunduğunu belirtiyordu.

MEKANİKLER

Kaçınma mekanikleri

Oyunda iki farklı kaçış mekaniği bulunuyor. Bunlardan birincisi birçok platform oyununda olduğu gibi Savuşturma yeteneği.



Düşman ataklarını doğru zamanlamayla savuşturabildiğiniz bu mekanikte diğer oyunlardan ayrıştığı bir yönü var.

Düşmanların 3 farklı saldırı türü bulunuyor normal saldırılar savuşturulduğunda düşman sersemliyor ve hasar veremiyor. Düşmanların sarı renkte parladığı saldırılarda başarılı bir savuşturma anti-atack yapmanızı sağlıyor. Bu savuşturma özellikle boss savaşlarında işinizi çok kolaylaştırıyor. Son olarak düşmanların kırmızı olarak parladıkları atak var, bu atak hiçbir türlü savuşturulamıyor.

İkinci kaçış mekaniği ise atılma hareketi. Düşmanlar saldırırken doğru yöne ve doğru zamanda atılırsanız düşmanlar ataklarını ıskalıyor. Bu özellikle kırmızı düşman ataklarından kaçmak için çok kullanışlı olduğunu söylemeliyim. Ayrıca atılma hareketini elde ettiğiniz güçle birlikte havadayken de kullanabiliyorsunuz. Ben oyunu oynarken savuşturmayı çok kullanmadım.

Zaman güçleri

Elde edebileceğiniz 6 farklı zaman gücü var. Genelde boss savaşlarından sonra elde edebileceğiniz bu güçleri genelde bulmacalarda kullanıyorsunuz. İlk güçler çok özel olmasalar da diğer güçlerin alışlagelmişin dışında olduğunu söylemem lazım.



Bulmaca mekanikleri

Oyunu geçmiş Prince of Persia oyunlarında olan bulmaca mekaniğini koruduğunu söyleyebilirim. Zaman güçlerini elde ettikçe kompleks hale gelen bulmacalar bazen can sıkıcı olabiliyor.

Özellikle bazı bulmacalar birkaç gücü kombinlememizi gerektirebiliyor. Ama bulmacaları yaparken güçlerin ve karakter hareketlerinin zorlamadığını söyleyebilir, mekanikler gerçekten çok rahat ve stabil çalışıyor.

Savaş mekanikleri

Oyunda Sargon'un kullanabildiği 2 tane silah bulunuyor. Bunlar kılıç, yay ve Chakram. Oyuna sadece kılıçla başlıyorsunuz yay ve Chakram ilerledikçe elde ediliyor. Kılıç ve yay genelde savaşta kullanılıyor, Chakram genel olarak bulmaca çözmede işe yarıyor.

Yayın ok sayısı sınırlı olduğu için çok elverişli olduğunu düşünmüyor ve kullanımı da pek iyi değil yani oyun genelinde kılıç kullanmak zorunda kalıyorsunuz.

Pasif özellikler kazanabileceğiniz tılsımlar bulunuyor. Sandıklardan bulabileceğiniz veya satın alabileceğiniz bu eşyalar daha fazla hasar verme gibi özellikler sağlıyor. Başlangıçta 3 tılsım kapasiteniz varken bunu oyun sonunda 12'ye kadar çıkarabiliyorsunuz.

Oyunun başından sonuna kadar kendini tekrar eden düşman mekanikleriyle karşılaşmadım. Her biyomun kendine özel bulmaca ve düşman çeşitliliği var. Bu da oyunun monotonlaşmasında önemli rol oynuyor.



GÖRSEL VE SES UNSURLARI

Prince of Persia: The Lost Crown'un grafik kalitesi diğer aksiyon platform oyunlarından kesin bir şekilde ayırıyor. Çok üst düzey bir görüntü kalitesi olduğunu söyleyemem fakat bir aksiyon platform oyunu için tatmin edecek bir seviyede. Sinematik sunumunun etkileyici olduğunu söyleyebilirim özellikle oyun sonlarına doğru daha da hareketli hale gelen oyun bunu sinematiklerinde de gösterebiliyor. Maalesef oyunda Türkçe dil desteği yok. Oyunu İngilizce olarak oynadım ve seslendirmelerin başarılı olduğunu söyleyebilirim. Müziklere gelecek olursak arkadan çok hareketli olmayan Fars esintilerinin olduğu melodiler bulunuyor.

KONTROLLER

Kontroller kısmına ayrı bir parantez açmak istedim. Çünkü Prince of Persia: The Lost Crown'da aşırı fazla mekanik bulunuyor,



bu da oyunun çok fazla tuş atmasına sahip olmasına neden oluyor. Hem ataklar için ayrı tuş atmaları hem zaman güçleri için ayrı tuş atmaları bulunuyor. Bunun üstüne ek olarak can iksiri, bellek parçası gibi etmenler eklenince şema karmaşıklaşıyor. Ben oyunu gamepad ile oynadım, buna rağmen bazen kontrolleri karıştırdığım oldu. Yani oyunu klavye ile oynamak gerçekten zor ve can sıkıcı olabilir.

DEĞERLENDİRME

Genel olarak hikayesi yeterli ve sinematik anlatımı güzel olsa da diyalog mekaniklerini beğenmedim. Ama gerek hareket mekanikleri olsun gerek oyunun kendine özgü ek içerikleri olsun gerçekten büyüleyici. Oyunu oynarken birkaç hata ile karşılaşsam da hiçbiri oynanışı etkileyecek türden değildi. Her geçen gün monotonlaşan Ubisoft oyun anlayışından biraz uzaklaşmış bir yapım olması beni sevindirdi. "Oyun alınır mı?" sorusunun cevabı biraz oynayacak kişiye bağlı... 850 TL'lik satış fiyatı, yaklaşık 15 saat oynanış süresi sağlamasından ötürü biraz fazla kalabiliyor. Aksiyon platform türüne ilgilisizseniz oynanabilecek gayet başarılı bir yapım olduğunu söyleyebilirim. Dil probleminiz varsa, Türkçe alt yazı ve arayüz desteğinin olmaması da oyunda büyük bir eksiklik olarak göz çarpıyor!

Geliştirici: Ubisoft Montpellier

Yayıncı: Ubisoft

Tür: Platform ve Aksiyon

Çıkış tarihi: 18 Ocak 2024

8,5



WAR HOSPITAL

Yazar: Ömer Faruk Aktaş





Birinci Dünya Savaşı'nın Batı cephesinde geçen anlatı ve yönetim oyunu War Hospital, büyük bir merakla beklediğim ve beni hüsrana uğratan bir yapım oldu. Oyunun teması ne kadar iyi olsa da eksiklerini göz önüne aldığımda, 2024'ün hayal kırıklığı yaşatan oyunları listeme yerleşiyor...

Varşova merkezli Polonyalı video oyun stüdyosu Brave Lamb Studio tarafından geliştirilen ve Nacon tarafından da 11 Ocak'ta yayımlanan anlatı ve yönetim oyunu War Hospital, PC,



PlayStation 5 ve Xbox Series X|S platformlarına geldi. Başta duyurulan ancak lansmana günler kala kaldırılan Türkçe dil desteği için hem stüdyoya hem de Nacon tarafına ulaşmaya çalışsak da bir açıklama yapılmadı.

Birinci Dünya Savaşı'nın Batı cephesinde Fransa'daki bir İngiliz sahra hastanesinin yönetimini sağladığımız oyun başta da dediğim gibi büyük umutlarla beklesem de hayal kırıklığına uğrattı. Gelin şimdi buna sebep olan detaylara geçelim.

WAR HOSPİTAL HİKAYESİ

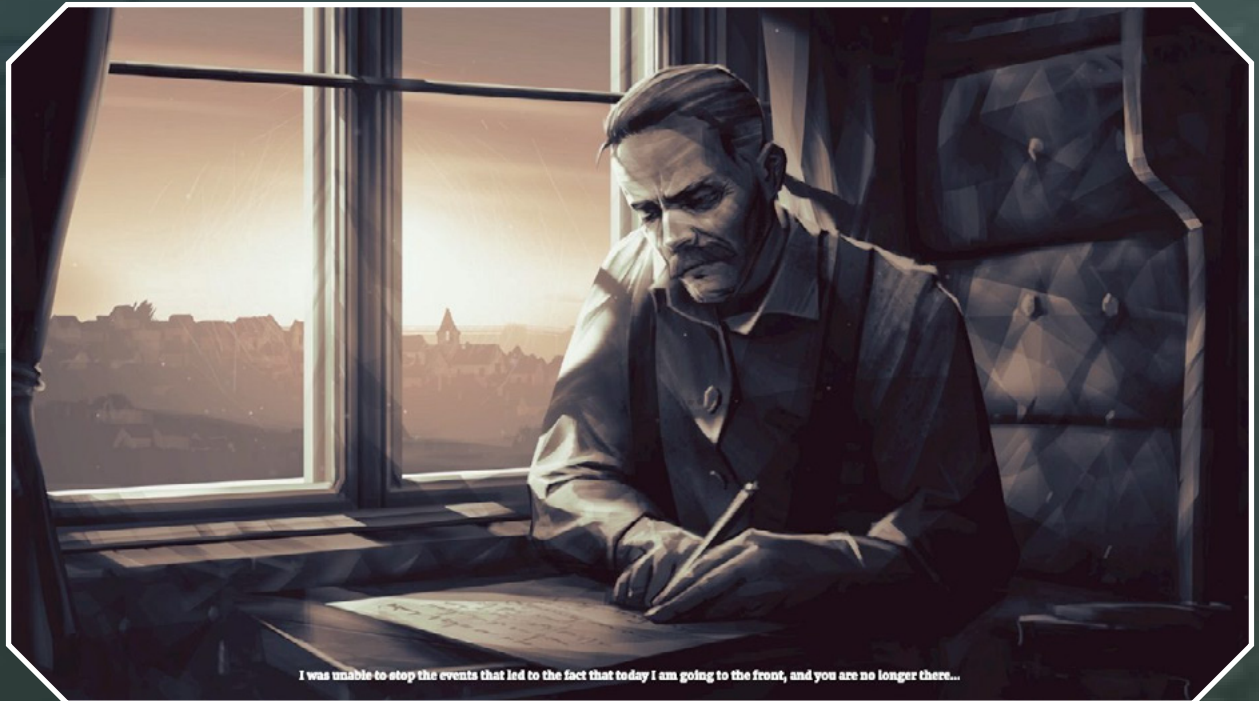
Birinci Dünya Savaşı'nın en kanlı cephelerinden biri olan Batı cephesinde Fransız topraklarını işgal eden Almanlara karşı müttefik ordu birliklerinden biri olan İngilizler olarak başlıyoruz. Geleneksel oyunlara nazaran oyunumuzda öldürmek üzere değil de yaşatmak üzere bir mücadele veriyoruz. Fransa topraklarında tam savaş hattında bir İngiliz sahra hastanesini yönetiyoruz.

Sahra hastanesinin komutasını almak üzere görevlendirilmiş emekli İngiliz savaş doktoru olan Binbaşı Henry Wells olarak göreve atandık ve hikayemiz başladı.

Oyundaki anlatı öğeleri 14 gün süren bölümler üzerinden devam ediyor. Bu kısımlarda yaşanan olaylar ve hamlelerimiz oyunun kaderini belirliyor.

MEKANİKLER

Anlatı ve yönetim türüne güzel örnekler katan bir oyunla karşılaştığımı ifade etmeliyim.



I was unable to stop the events that led to the fact that today I am going to the front, and you are no longer there...

Yaralı askerlerin (hastaların) dosyalarını inceleme, sağlık durumlarına göre müdahale sırasına koyma, hemşirelerin yönetimi ve rehabilitasyonu, mühendislerle gıda ve ilaç hazırlığını yönetme ve cepheye yeni askerler gönderme gibi tüm bu işleri biz yapıyoruz. Elbette bunları çok yakında görme imkanımız oluyor.

Doktorlar, hemşireler, mühendislerimizin yanında izci ekibimiz de oyunun çok önemli parçası oluyor. Burada son zamanlarda çıkan bir çok oyun gibi Frostpunk mekaniklerinden öykündükleri çok belli.

Sahra hastanemiz başta büyük bir saldırıya uğramış şehir merkezinde bir kaç çadırdan oluşsa da daha sonra zamanla büyüyor.



Yeni doktor, hemşire ve mühendisler aramıza katılıyor. Oyunda her karakterin olmasa da bazı karakterlerin çalışmak istedikleri departmanlar bulunuyor. Ve bu durum moralini etkiliyor.

Bu Fransız kasabasında sargı bezleri, travma ve kimyasal ilaç malzemeleri, yiyecek ve alkol, trenler tarafından getirilen yüklerle (nakliye ürünü) üretiliyor ve yine bu trenlerle direk olarak sipariş verebiliyoruz. Kaynak yönetim ve üretim mekaniklerini öğrenmek basit ama süreç içinde sabırlı olmak gerekiyor.

Oyunda sahra hastanemizin olduğu bölgenin dışında çok fazla etkileşime giremediğimiz cephe hattı var. Cephe hattında savaşmaya elverişli olarak belirlediğimiz askerleri görebiliyoruz. Oyundaki bir diğer nokta ise izci takımını yönettiğimiz harita. Çok iyi düşünülmüş. Bu noktada hikayemiz verdiğimiz kararlara bağlı olarak şekilleniyor. Bazen pusu kuruyoruz bazense zordaki Fransız çiftçilere yardım ediyoruz.



Haritayı keşfetmek tamamen size bağlı her bölge gizemli yeni bölgeyi açıyor.

TEKRAR EDEN GÖREVLER!

Oyun ilk iki saatinin ardından sıkıldığımı fark ettim. Anlatı oyunu için büyük bir hata yapılmış ve aynı sahneler sürekli karşımıza çıkarılmış. Her Alman saldırısında aynı videoyu izlemek sıkı gerçekten. Arada bir farklı olaylar da oluyor. Spoiler vermek istemem...

Görevler basit ve tekrar etse de doğru stratejide hareket etmeniz gerekiyor. Aksi durumda moral yüzünden veya cepheye mağlubiyetten oyunu kaybedebiliriz. Elbette bir de açlık durumu var...

Aralara serpilmiş, gidişatı etkileyen olaylarla da karşılaşılıyor. Burada da tercih bize bırakılıyor. Başarılı bulduğum noktalardan.



GRAFİKLER VE ATMOSFER

Oyunda arada bir yağın yağmur dışında diğer sanat tasarımı ve atmosferi çok sevdim. Arayüz de gayet iyi. Anlaşılır. Ancak arkadaş o yağmur olmamış, layer gibi durmuş. Sanat tasarımları ve grafikler oyunun her köşesinde kendini hissettiriyor. Bu konuda Polonyalı arkadaşlar genelde iyiler.



DEĞERLENDİRME

Sürekli olarak ölüp/öldürdüğümüz ve yeniden dirildiğimiz oyunlardan biri değil War Hospital. Bir askeri yaşatmanın, insanın kaderinde rol oynamanın gerçek değerini hissettiriyor. Etkileyici bir hikayeye sahip ama etkileyici bir oyun tasarımına değil... Üç bölümden oluşan oyunun ilk bölümünü tamamladım ve çıktım. İkinci bölüme girdim ama aynı karargah aynı cephe... Oyun beni iki üç saatin ardından sıktı. Bölümü bitirmek için uğraşırken sürekli tekrarlayan oyun mekanikleriyle yordu.

Ancak Dünya Savaşı döneminde geçen oyunlara ilğim var, kaynak yönetimi de ilgimi çeker dersiniz oyuna bir göz atabilirsiniz. Son olarak Türkçe olarak duyuru yapıp dil desteğini kaldırmak da hiç hoş olmadı. İngilizce seviyeniz yeterli değilse çevirilerin gelmesini beklemenizde fayda var.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Aralardaki videolar haricinde oyundaki ses tasarımı ve müzikler, savaş hattındaki bir sahra hastanesinin atmosferini yansıtmıyor. Yağmur sesi yine baskın geliyor... Ben askerlerin bağırımlarını çığlıklarını hissetmek isterdim. Savaşın bu yüzünü iyi yansıtamamışlar. Çadırların içine girince askerleri görüyoruz ama yine ses tasarımı oldukça basık ve yetersiz kalıyor.

Geliştirici: Brave Lamb Studio
Yayıncı: Nacon
Tür: Strateji
Çıkış tarihi: 11 Ocak 2024

6,5







ENSHROUDED

Yazar: Emre Can Mert





Keen Games tarafından geliştirilen 24 Ocak 2024'te de yayımlanan hayatta kalma aksiyon rol yapma oyunu Enshrouded, kendine has bir oynanışını etkilediği oyunlardan dolayı tam olarak gösteremese de güçlü oyun içi mekaniklerle vazgeçilmez oyunlarınızdan biri olabilir. İnşa - keşif - güçlü boss savaşları ve alabildiğince büyük bir harita ile Enshrouded tüm tuşlara basmış, önümüze serilmiş. Yine de keşfedilmeyi bekleyen dağlar, tepeler ve geçilmesi gereken köprüler derken biz oyuncuların en temel duygusunu tetiklemeyi başarıyor, merak duygusunu...

Oyunun renk paleti oldukça zengin ve gece - gündüz döngüsü yerinde tasarlanmış, özellikle gece ışıklandırmaları ve hiçliğin içinde karanlığa yürüme hissi oyuna ve oyuncuya mükemmel bir his uyandırıyor. Bunu kesinlikle takdir etmemiz gerekiyor, altından kalkılmış. Peki, oynanış, optimizasyon ve online modunda bizlere neler sunuyor, gelin hep birlikte bakalım.

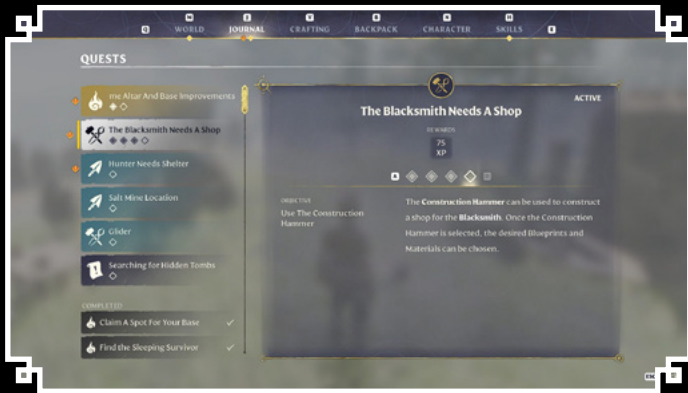


ENSHROUDED OYUNCULARA NELER VADEDİYOR?

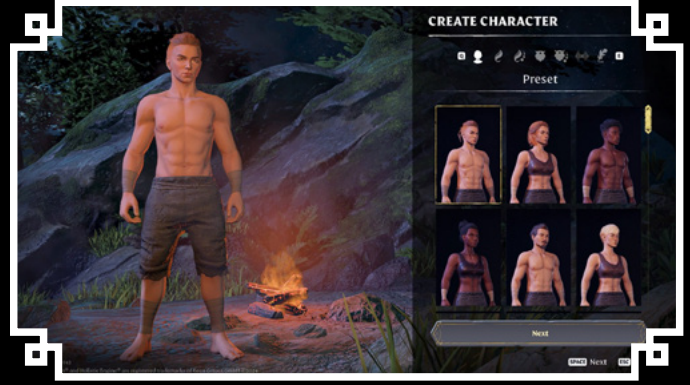
Oyunun en başında Altar denen bir ateş kuyusu inşa ediyor ve görevleri aslında bu ateş ile konuşarak alıyoruz. Yazımızın en başında belirtelim, String oyunun en önemli itemlerinden biri ve haritada nereye giderseniz gidin, bunun ham maddesi olan Plant Fiber'i toplamayı unutmayın. Oynanış yönüne pratiklik katan bir unsur da, Plant Fiber sayesinde Workbench'den String üretebiliyor ve bu maddeyle Glider, Grapling Hook gibi önemli materyalleri elde ediyoruz.

Altar, yani bize görevleri veren Kutsal Ateş diyelim buna, üzülerek söylüyorum ki bir Darksouls gibi Bonfire görevi görmüyor, oyuncuya tek tip bir Survival öge verilse daha iyi olurdu. İnşa, hayatta kalma ve dövüş mekaniklerini dengelemeye çalışan yapımcı, inşa kısmında işi oldukça abartıp kolonundan duvarına, kapısından çatısına her şeyi tek tek inşa ettiğimiz bir mekanik sunmuş bizlere, bu durum oyuncudan oyuncuya değişmekle beraber sıkıcı veya eğlenceli olabilir ama bir yerden sonra can sıkıyor.

Geceyi yatakta uyuyarak geçirdiğimizde zaman daha hızlı akıyor, yanımızda yanan bir kamp ateşi ve üstü kapalı bir kulübe inşa edip uyuduğunuzda yakındaki düşmanları uzak tutuyor ve can barını dolduruyor. Temeli inşa ve keşif üzerine kurulu olan Enshrouded, aslında dövüş mekanikleriyle de ön plana çıkabilirmiş, yapımcı neden bunu arka plana atmış bilemedim. Üstümüzde basit bir atlet ve şortla başladığımız bu serüvene şöyle zırhı idare edecek bir takımla devam etmek istersek, Metal Scraps isimli itemi bulmamız şart. Zira



ilk zırh setimiz ve demirhane döküm masasını geliştirebilmemiz için şart bu parça. Zırh demişken, oyunun ilk üç görevinde fark ettim ki, saldırıdan daha çok savunmaya dikkat etmemiz gerekiyor. Parry o kadar önemli bir mekanik olmuş ki, düşmanlardan tek yememek için refleks olarak iki defa Parry, bir defa vuruş yapıyorsunuz. Oyunun bu Soulslike dövüş mekaniği, hayatta kalma ve



inşa temalı bir oyuna göre beni hem şaşırttı hem de hoşuma gitti. Ancak bazı silahların vuruş hissiyatı çok kötü, dodge atmak için basmamız gereken CTRL tuşu, Stamina ile doğrudan bağlantılı ve bu bar çok çabuk bitiyor, dövüş sırasında bir gözünüz stamina barında olmalı, yoksa güzel bir darbe yiyip çat diye ölüyorsunuz. Stamina demişken, harita oldukça büyük ve shift basarken çok hızlı tükeniyor, dağları tepeleri aşarken çoğunlukla yürüyoruz, oyunun bu mekaniği bence eksik kalmış.

Ayrıca bu tür senaryolarda biz oyuncuların en çok aradığı şey, bir at, kurt gibi binilebilecek bir hayvanımızın olmasıdır, Enshrouded bunu sunmuyor, oyun bu eksikliğini fazlasıyla hissettiriyor. Keşke dövüş anında stamina daha uzun gitseydi, düşman vuruşlarından kaçınma mekaniğini doğrudan staminaya bağlamak iyi bir fikir olmamış çünkü o bar bittiğinde elinizde kalan tek şey Parry, kılıcı tutup kendinizi korumaya çalışıyorsunuz, gariban gibi. Güçlü düşmandan tek yiyorsunuz, senaryo bu kadar.

Oyunun isminden aldığı, haritada gezinirken girdiğimiz Enshrouded isimli, sisli, puslu, yaratıkların ve düşmanların da bolca bulunduğu bölgeler var ve yaklaşık 5 dakika süremiz var burada kalabilmek için. Bu bölgeler Blue Shroud ve Red Shroud olarak ikiye ayrılıyor, Blue Shroud yani Enshrouded olarak da geçen sisli bölgelerde, yukarıda söylediğim gibi yaklaşık 5 dakika süremiz varken, Red Shroud bölgelerinde ancak birkaç saniye kalabiliyoruz, aksi halde ölüyoruz. Karşınıza neyin çıkacağını göremiyorsunuz, sağlam bir loot veya çok güçlü bir düşman gelebilir, tabii ki yapımcı bu olaya bir de sos eklemiş, gezinirken arkamızdan gelip hırlayan, ısırınca da sağlam hasar veren kurtlar.



ENSHROUDED GÖREV YAPISI!

Oyunda hızlıca seviye atlamamanın üç yolu var, düşmanları kesmek, keşifte item toplamak ve yeni bölgeler keşfetmek. Yeni bölgeler demişken, eğer ki karşınıza çok güçlü bir düşman çıkarsa, şansınızı zorlamayın, geri dönün, eksiklerinizi tamamlayın ve öyle kesin o düşmanı. Bu kadar net söylüyorum, sinir bozucu düşmanlardan tek yemeniz çok olası çünkü. Görev ilerlemesi Soulslike oyunları gibi tamamen oyuncunun keşfine bırakılmamış, oyunda ilerlememiz gereken bir Ana Görev zinciri ve soru işaretleriyle belirlenmiş Yan Görevler mevcut. Flame Altar yani oyunun başında kurduğumuz üs olan Ebedi Ateş, bize Ana Görevleri sunarken, bitirdiğimiz her görevde Exp alıyoruz ve Altar'ı güçlendirerek devam eden bir döngüye giriyoruz. Oyun her ne yaparsak yapalım, Başarım veriyor bu arada, keşfettiğimiz her bölgede birkaç soru işareti beliriyor, yan görevler oldukça fazla, oyunu satın alanları bolca meşgul edecek görevler bekliyor.

Oyun, rol yapma türüne yakışır şekilde geniş bir yetenek ağacı sunuyor. İçerdiği dövüş, hayatta kalma ve keşif unsurlarını karakter yapılandırmaya da yediren Enshrouded, Wizard sınıfını geliştirerek ilerlediğinizde sizi tek tip bir karaktere mahkum etmiyor, hem iyi bir Savaşçı hem de Büyücü olarak aynı anda gelişebiliyorsunuz, böylece yaratmak istediğiniz karakter sınıfları için ayrı bir profil oluşturmanız gerekmiyor.

Karakter yaratma ekranı ne kadar detaylı?

Karakter şekillendirme aşırı detaylı olmasa da içinize sinen bir karakter yaratabiliyorsunuz. Yetenek ağacında yaptığınız ilerlemeye göre

isterseniz güçlü bir büyücü, isterseniz ağır zırhlarla donanmış bir savaşçı olabilirsiniz. Kilo, kas, dövme gibi detaylara girilmemiş, sakal bıyık yapabiliyoruz sadece.

Enshrouded online modu nasıl?

Oluşturduğumuz ve isim verdiğimiz haritaya maksimum 16 oyuncu kapasitesiyle birlikte Co-Op ve PvE bir oynanış sunan Enshrouded, arkadaşlarınızla yapacağınız uzun keşiflerde sürükleyici bir deneyim sunacaktır. Dilerseniz birkaç kişi bir araya gelip 30-40 saatte küçük bir kasaba inşa edebilir, haritada keşfe çıkıp düşman kesebilir, birlikte level atlayabilirsiniz.

OPTİMİZASYON NE DURUMDA?

2024 yılının ocak ayında bizlerle buluşan Enshrouded, Demo versiyonundan çıkıp tam haliyle bizlere sunulmuş ancak erken erişimde olduğunu hatırlatalım. Oyunu RX 580 ile rahatça oynadım ve bu süreçte bir çökme sorunu, oyun kıran bir hata ile karşılaşmadım. Minimum gereksinimlerle "oynanabilir" notunu aldı Enshrouded, RTX 3000 veya 4000 serisi kartı olanlar çok daha rahat edecektir. Oyunda FSR desteği var ancak bunun FSR 3.0 olmadığını sanıyorum, RTX cephesinde DLSS ve Ray Tracing sunmuyor. Oynanış yönünde karakterin ve düşmanların ayaklarının bazen yerin altına batması ve dokuların ilk yükleme ekranından sonra birkaç saniye geç yüklenmesi dışında göze çarpan bir hatayla karşılaşmadım. 2023 yılı optimizasyon faciasıyla hatırlanan bir yıldı, Enshrouded 2024'ün fırından taze çıkmış bir yapıyı olarak bu konuda oyuncuları üzüyor. Steam yorumları çoğunlukla olumlu ve alacağı güncellemelerle performansın daha da iyileşeceğine inanıyorum.

OYUNUN ARTILARI VE EKSİLERİ

Oyunun en doyurucu taraflarından biri, silah çeşidinin bolluğu, bu da yetenek ağacının detaylı olmasından geliyor. Ama bunun yanında, direkt göze çarpan bir kusuru var oyunun, Mountable Companion kesinlikle

ama kesinlikle olmalıydı. Madem Soulslike sosuyla bir oyun yapmışsınız, versenize abicim bir Torrent, bir at, keçi falan?! Amele gibi yürüyoruz tüm haritayı. Neyse ki Fast Travel durumu kurtarıyor biraz. Harita doyurucu, keşif merakı veriyor, alabildiğine yeşil ve bir anlığına durup doğayı izlediğimiz anlar var, manzaralık ekran görüntüleri almak için fırsatımız var ama bir şeyler eksikmiş gibi hissediyorsunuz. Kestiğimiz bir düşmanda, Enshrouded bölgelerinde gerilimli bir tını çalsa (ara sıra çalan bir arkaplan var ama oyuncuyu o atmosferin içine pek de sürükleyemiyor bence), ağaçların yeşilliğinin ortasında güzel bir piyano, keman duysak, fena olmaz mıydı? Tamam, inşa olayı güzel, Fallout 4'ten fırlamış kadar detaylı bir mekanik sunmuşsun, keşif desen kepçeyle vermişsin haritayı, e peki nerde o gerilim hissini tetikleyen perküsyon? Silahları geliştirme seçeneği sunması, zırh geliştirme ve Flame Altar güçlendirme gibi özellikler barındıran RPG temalı bir oyunda sahneye uygun ve içine çeken bir müzik bence mutlaka olmalıydı. Yağmur, bölgelere göre hava değişimi, kar fırtınası gibi grafiksel detayları maalesef göremedim, bunu da bir eksi olarak belirtebiliriz.

Bunun dışında, karakter hareketleri ve kılıç savurma animasyonları güzel, düşman yapay zekası da arada saçmalasa bile oynanabilir durumda, yeni çıkış yapan bir oyuna göre beklediğimizden daha az bug ile karşılaştım, kabul edilebilir bir çıkış yapmış diyebiliriz Enshrouded için.

Eksi olarak sayabileceğim şeylerden biri de, fotoğraf modunun olmaması. Bilmiyorum, son 3 yılda çıkmış oyunların çoğunda böyle bir özellik varken alışmışım galiba, olmamasını yadırgadım. Oyun içerisinde tuş kombinasyonu, ekran alıntısıyla uğraşmaktansa daha pratik bir şekilde manzaraları kaydedebilsek güzel olurdu. Buna ek olarak, oyun Türkçe dil desteği sunuyor ama oyun içerisinde dil değiştirme seçeneği yok, Steam üzerinden ayarlanıyor ne alakaysa.

Sistem gereksinimlerinde gördüğümüz gibi, yapımcı cömert davranmış, daha doğrusu insafli davranmış diyelim. Erken erişimde

olan bir oyun için optimizasyonla alakalı pek fazla şikayet olmaması, uzun zamandır hasret kaldığımız bir konuydu.

DEĞERLENDİRME

Peki Enshrouded her yönüyle "tam" bir oyun mu? Diye soracak olursanız, bunun cevabını oyunda 60 saati deviren oyuncular belirleyecek, zira oyun detaylara boğulmuş,



kocaman bir evren var. Bu inceleme yayınlandığında ben 15 saatimi harcamıştım ve haritanın henüz yarısını bile keşfetmedim. Bakalım o merak duygusunu 60. saatlerde de canlı tutabiliyor mu? Bunu ilerleyen zamanlarda ve geleceğini umduğum güncellemelerde göreceğiz. Karanlık diyarlarda gezen bir yolcusun ve maceranda tek başınasın, hadi bakalım, ateş böcekleri yolunu aydınlatsın!

Steam'de 15 dolarlık yani 455 TL fiyatıyla çıkış yapan Enshrouded, fiyatından kat ve kat fazlasını sunuyor. Türe ilgi duyan oyuncuların Enshrouded'a bir şans vermesini tavsiye ederim.

Şimdiden iyi oyunlar!

Geliştirici: Keen Games GmbH

Yayıncı: Keen Games GmbH

Tür: Hayatta Kalma, Aksiyon ve Macera

Çıkış tarihi: 24 Ocak 2024



TEKKEN 8

Yazar: Selçuk Buğra Gökalp





Tekken serisinin sekizinci Canon sürümü ve onuncu genel girişi olan Tekken 8, 25 Ocak 2024'te piyasaya sürüldü. PlayStation 5, Windows ve Xbox Series X/S için yayımlanan oyun, serinin gücünü arkasına alarak dövüş oyunu seven hem yeni hem de eski oyuncuları buluşturmayı başarıyor.

Yıllardır dövüş oyunlarına hayli uzak kalmış biri olarak açıkçası Tekken 8'den tam olarak ne beklediğimden emin değildim. Ultra Street Fighter IV'den beri neredeyse hiçbir dövüş oyununu çıkar çıkmaz oynamadım. SF4'ü oldukça severek oynayıp iyicene sömürüştüm zamanında. Bir Mortal Kombat fanı olarak 9 ile başlayan sinematik evren severek başlamıştım ancak 10 ve 11'i çıktıktan bir süre sonra deneyimleyebilmişim. Aslında 12'ye tekabül eden soft reboot Mortal Kombat 1'i ise hiç almadım.

Senaryonun tahminlerim doğrultusunda 11'den daha ileri gidemediğini görüp düşük eleştirileri de görünce günümüzde oyuna harcamak için oldukça sınırlı bütçemi bu oyuna ayırmamaya karar verdim ve açıkçası Tekken 8 radarımda bile yoktu.

Mortal Kombat'tan anlaşıldığı üzere ben Injustice serisinde de olduğu gibi sinematik anlatımlı dövüş oyunlarını oldukça severim. Tekken serisinden de taa 4-5 dönemlerinden beri uzaktım ve bu evren çok ta sinematik anlatımıyla önce çıkan bir seri izlenimi bırakmamıştı bende.

GÜZEL AMA KISA HİKÂYE MODU

Başlarda zoraki başladığım hikâye modu kısa sürede beni sardı ve 2-3 saat gibi kısa sürede de sonuna geldim. Hikâye oldukça klişe sayılabilecek birkaç etmen barındırıyordu ancak oynanış... İşte oynanış var ya oynanış, tam anlamıyla akıyordu.



Hikâye girişinde eski oyunların hikayelerine hâkim olmayana ya da unutan oyuncular için her oyunu kısa kısa anlatan hap şeklinde videolar koymuşlar. Bu açıkçası tam olarak ihtiyacım olan şeydi ve elbette hepsini izledikten sonra hikâye moduna giriş yaptım.

Az önce de bahsettiğim üzere ben Tekken serisinden 3-4 oyun uzak kalmış bir oyuncuyum ve geçmişte Azazel'le kapışma anlarında ufaktan kafayı sıyırdığım dönemleri düşününce bu oyunun dövüşleri, özellikle de boss savaşları,



kontrol şemasına aşına olmayışım da hesaba katılınca gözümde büyüyordu.

Tekken 8 ilk sürprizi burada yaptı bana; oyunda kombo yapmak oldukça kolaydı. Temel oyunculuk reflekslerime güvenip rakibi tam darbeye açık hale geldiği noktalarda yaptığım



vuruşların zahmetsizce kesintisiz koblara dönüştüğünü görünce nasıl keyiflendim anlatamam. Hatta birkaç saat içinde 10-15 vuruş üst üste aralıksız vurabildiğimi görünce kendimle ufak bir gurur bile duydum.

Senaryo modu oldukça epik sahnelerin eşlik ettiği dövüşler de içeriyordu, sıradan kombatlar da. Hatta bir bölümün Assassin's Creed Odyssey'deki savaş bölümlerine benzer olduğunu görünce oldukça şaşırdım. Senaryo ile ilgili ilk eleştirim oldukça kısa hissettirmesi, dediğim gibi 2-3 saat içinde bitiveriyor.

Burada kişisel bir görüşümü de eklemeliyim; Tekken'in senaryosu çok da merak uyandıran bir senaryo gibi hissettiremiyor benim gözümde. Ben Mortal Kombat'ın lore akışını daha ilgi çekici buluyorum. Ancak dediğim gibi bu kişisel bir bakış.

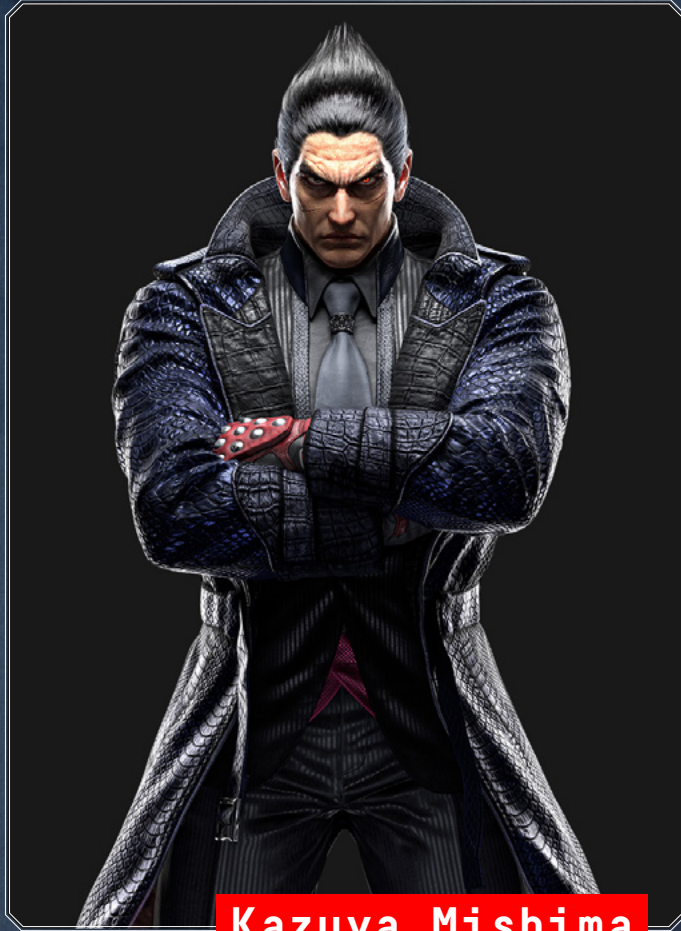


Birçok kişinin bu senaryoyu seveceğine de eminim. Bir başka nokta sonlara doğru en epik savaşlardan birinde dövüş alanı ışık ve efektler ile o kadar kalabalıklaştı ki hangi darbem vuruyor hangi darbem vurmuyor, rakibe yakın mıyım uzak mıyım kestiremez hale geldim. Ancak bu yalnız hikâye moduna has bir durum. Epik dövüşün geçtiği sahnedeki sunum gereğiyle böyle, normal oynanışta bu durum yaşanmıyor.

Bir başka ufacık kişisel eleştirim senaryodaki bazı savaşlarda aynı rakipler ile art arda 4-5 raunt kapışıyoruz. Tam "Oh be bitti, şükür!" derken tekrar ve tekrar aynı adama girişmek biraz yordu beni açıkçası.

DİĞER MODLAR

Senaryonun kısalığını giderebilecek bir eklentiye Bandai Namco dövüşçü hikayelerine yapmış. Dövüşçü hikayeleri diye her oyuncunun beşer dövüşlük bir turnuva yaptığı bir oyun modu var ve burada her karakterin girişi, rakipleri ve son videosu ayrı ayrı tasarlanmış.



Kazuya Mishima

Ben açıkçası burada verilen emeği çok takdir etim. Mortal Kombat'ın yarı anime altyazılı sunumundansa Tekken 8 tüm oyuncu hikayelerinin sonuna dövüşçüye has ara sahneler yapmış bu da benim de yaptığım gibi birçok oyuncuyu tek tek tüm hikayeleri bitirmek konusunda teşvik edecektir.

Biri hikâye moduna has olmak üzere beş yeni karakterimiz var. Yalnız hikâye modunda olan Angel Jin dışındaki dört karakter Azucena Milagros Ortiz Castillo, Jack-8, Reina ve Victor Chevalier. Azucena kendi ürettiği kahveleri dünyaya tanıtmak için turnuvaya katılmış Perulu kahve üreticisi bir kadın. Oldukça seri bir stili var ama vurulmaları bir nebze zayıf. Jack-8 önceki oyunlardan da aşına olduğumuz Jack isimli androidin yeni modeli. Hantal ama vuruşları oturtan cinsten. Reina bu oyunun bir nevi yan karakteri. Kısaca Heihachi ve Devil geniyle bağlantısı olduğunu söyleyebilirim. Nedense bende Street Fighter'daki Juri'yi andıran bir kanaat oluşturdu. Dövüş stili benzemiyor ama tasarımına mor ve pembe hatlar sahip. Heihachi'den esintiler taşıyan bir tazı var. Victor Fransız kökenli bir Birleşmiş Milletler süper casusu. Bu eski savaş gazisi dışarıdan yaşlı gözükse de dövüş sırasında oldukça çevik olabiliyor.

Dövüşlerde vuruş hissi tempo şahane. Hele ki belli kombo ve özel skilllerin aktive edilirken oyunun arada slow-motion'a geçmesi bazı hardcore oyuncularını memnun etmeyecek olsa bile beni oldukça tatmin etti.

Combat sistemine eklenen bir yenilik de "heat" sistemi. Toplamda üç seviye barından oluşan ve her roundun başında fullenen bu bar koydu mu oturtan vuruşlar yapabilmenizi sağlayan, Street Fighter'daki special barına oldukça benzeyen bir sistem. İster kombunuza ek bir vuruş yapmak için, isterseniz sadece heat vuruşlarını art arda kombinleyerek tüm barı rakibin üzerinde kullanabileceğiniz bir sistem. Ayrıca heat özelliğinin bazı kullanımlarında karakterinizin vuruşları yani dövüş stili de değişebiliyor. Epey güzel bir sistem.

Bunun dışında her dövüşçününün sağlık barının son 2-3 vuruş kalacak dip kısmında bir çizgi var burda da "rage" açılıyor.



Ling Xiaoyu

Üstünlüğü ele geçiren rakibin karşısında bir dengeleme unsuru olarak konmuş olan bu sisteme göre canının o seviyenin altına indiğinde sağlam hasar vuran özel bir hareketle sahayı bir nebze dengeleyebilme şansınız var.

Plaj voleybolu oynadığınız Tekken Ball gibi farklı oyun modları da mevcut. Topu rakibin sahaya düşürmeye ya da toplu olabildiğince sert rakibe vurmaya çalışarak yenmeye çalışıyoruz.

Her dövüş ve bitirdiğiniz hikâyeden sonra kazandığınız paralar ile sevdiğiniz karakterlerin dış görünüşlerine eklemeler yapabiliyorsunuz. Yeni kıyafet ve aksesuarlar açabiliyorsunuz. Ben çok zaman harcamadım ama gördüğüm kadarıyla bayağı ayrıntılı bu bölüm. Online çoklu oyunculu mod da arcade salonlarında minik avatarlar ile geçen mini bir hikâye modu da sunuyor ancak ben genelde single takıldım. Dövüş oyunlarında ne psikopat oyuncular var bildiğim için pek de gözüm kesmedi.

TEKNİK KISIM

Oyunun grafikleri animasyonları muazzam gerçekten. Özellikle epik savaşların nefes kesici gözükmesinin yanında animasyonlar ve ses efektleri de oldukça tatminkardı.



Paul Phoenix

Oyunun sanat tasarımı tercihi biraz animevari olmuş ve hatta senaryo modundaki bazı hiakyesel tercihler bile animelerden fırlamış gibi duruyor. Bu beni rahatsız etmedi ancak karanlık ve gerçekçi bir tasarım bekleyenler, oyunun rengarenk, bol animasyonlu, çatlmalı, patlamalı dövüşlerini görünce hayal kırıklığına uğrayabilir.

Seslendirmeler de yerinde gözüküyor çok kulağımı tırmalamadı. Hatta şöyle ilginç bir detay dikkatimi çekti; diğer dövüş oyunlarının aksine İngilizce veya Japonca gibi tek bir dil ile seslendirme yapılmamış. Fransız karakter Fransızca, Japon karakter Japonca, Alman karakter ise Almanca konuşuyor. Firma tüm seslendirmeleri seçtiğiniz dilin altyazısı ile ortak noktada buluşturmayı tercih etmiş. İlginç bir tercih ancak çok da yadırgamadım.

Optimizasyonda da bir problem yaşadım diyemem. Sadece bir kere oyun çöktü ve makine kilitlendi ancak PC'ye restart atmam sonrasında sıkıntısız bir şekilde tekrar gidip devam edebildim. Ben oyunu RTX 4060'lı laptopumda Ultra ayarlarda RTX Kalite ayarlarında neredeyse sürekli 60fps olarak oynayabildim.

DEĞERLENDİRME

Bir dövüş oyunları gurmesi olmasam da uzun zamandır yokluğunu hissettiğimi fark etmediğim bu türe Bandai Namco güzel bir soluk getirmiş. Kendi adıma bir sonraki oyunlarını merak ettirmeyi başardılar. Bir sonraki oyunun senaryo modunun daha uzun ve ayrıntılı yazılmasını ümit ediyorum.

Geliştirici: Bandai Namco

Yayıncı: Bandai Namco

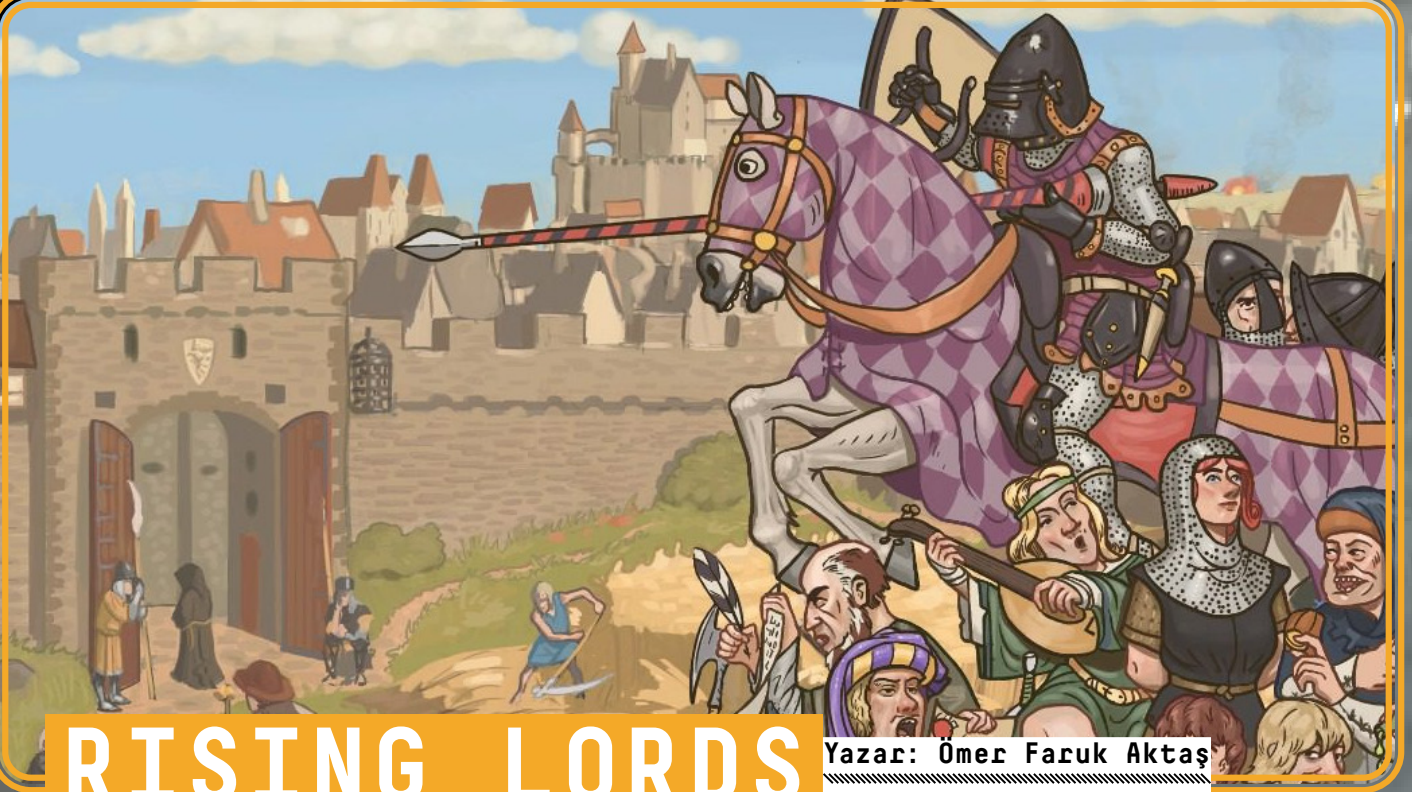
Tür: Dövüş

Çıkış tarihi: 26 Ocak 2024

8







RISING LORDS

Yazar: Ömer Faruk Aktaş

Orta Çağ'da geçen sıra tabanlı strateji oyunu Rising Lords, 27 Mayıs 2020'de başlayan erken erişim sürecini tamamlayarak 18 Ocak 2024'te tam sürüm olarak yayımlandı. Hikâye moduna ek olarak Rising Lords, çoklu oyuncu seçeneği ve mod desteğiyle unutulmaz maceralar yaşamanıza imkan sunacak!

Alman video oyun stüdyosu Argonwood tarafından geliştirilen ve Deck13 tarafından da 18 Ocak'ta yayımlanan sıra tabanlı strateji oyunu Rising Lords, Steam, Xbox One, Xbox Series X|S ve Nintendo Switch platformuna tam sürüm olarak geldi. Üç yılı aşan erken erişim sürecinin ardından oyunun hangi seviyeye geldiği ve neler sunduğunu sizinle paylaşacağım. Gelin şimdi tüm detaylarıyla Rising Lords incelememize göz atalım.

RISING LORDS HİKAYESİ

Rising Lords hikayesi, Tannheim Kontu Edmond ve oğlu Tankred'in hikayesiyle başlıyor. Sınır komşuları Perlenbach'ın üzerine yürümesi ile devam ediyor. Burada spoiler vermek istemiyorum. Hem başarımlar için hem de üzerinde durulmuş bu hikaye için oynamanızı tavsiye ederim.

Tankred'in hikayesi sizi bekliyor...

MEKANİKLER

Tur tabanlı oyunda şehir yönetiminden diplomasi ve ticarete, ordu yönetiminden savaşa kadar detaylı oyun mekanikleri bizi karşılıyor. Oldukça basit olan bu mekanikleri öğrenmesi de kısa sürüyor.

Oyun mekaniklerine geçmeden kısaca oyun içeriğinden bahsetmek istiyorum. Öğretici kısımda hikayenin temelini öğreniyoruz. Bu yüzden burayı oynamanızı tavsiye ediyorum. Sefer Hikayesi ise bu hikayenin devamı. Tek oyunculu kısımda Senaryolar, Mücadeleler ve Savaş olarak üç kısım yer alıyor.



Senaryolar ile dilediğiniz oyunu yapay zekayla mücadele edecek şekilde tasarlayabiliyorsunuz. Temel strateji oyunları gibi; rakiplerini, bölgeyi belirle kendine isim ver ve başla. Senaryo kısmında karakter oluşturma ekranı dahi var. Burada rakibinizi bile düzenleyebilirsiniz. Benim çok hoşuma gitti!

Bu arada oyunları hem tek oyunculu da hem de çok oyunculu modda dört oyuncuya kadar oynayabiliyoruz.

Krallık yönetimi

Altıgen zemine yerleşen oyunda şehir merkezleri tahta kalenin etrafında büyüyor. Avlu'dan hamama, muhafızevinden, tahta ve taş surlara kadar yapılar mevcut. Oyunda altının yanında odun, taş, demir ve yün kaynakları yer alıyor. Bu kaynakların üretim bölgeleri ve onları kullanacağımız yerlerle şehir yönetimi Orta Çağ temasını destekliyor.

Sefer hikayesinde sol üst köşede görevler yer alıyor. Bu görevlerle birlikte doğrusal bir hikaye ile oyunumuza devam ediyoruz.

Diplomasi ve ticarete de bizi sade bir menü karşılıyor. Topraklarınıza gelen tüccarla altın karşılığında kaynak ticareti yapabilirsiniz.



Yine aşağıdaki ekranda da diplomasiyi görüyorsunuz. Masada konuşulacak çok konu var!

Savaş

Oyunda genel sade tasarım ordu düzeni ve savaş sisteminde de bizi karşılıyor. Düşmanın yanına gelip savaşı başlatabiliyoruz. Total War



oyunlarından aşına olduğumuz sistem burada da var. Dilerseniz savaş meydanına girmeden de savaşı otomatik olarak sonlandırabilirsiniz.

Savaş meydanında ise birbirlerine dokunan askerler hoş durmasa da genel stratejik tatmini alabiliyoruz.

GRAFİK, ANİMASYON VE SES TASARIMI

Evet oyunun sanat tasarımı herkesi memnun etmeyebilir. Ama özel bir tarzları olduğunu söylemeliyim. Eğer siz de benim gibi grafiklere takılmam oyun mekanikleri önceliğim diyorsanız bu oyun sizi tatmin edecektir.

Animasyonlar da yine oyunun genel sanat tarzına uygun oldukça sade bir yapıda. Ses tasarımını başarılı bulsam da hikayede herhangi bir diyalog yok.

DEĞERLENDİRME

Ortalamanın üzerinde bir oyun deneyimi sunan Rising Lords, sıra tabanlı strateji seven dostlarımızın mutlaka denemesi gereken bir yapım. Eğer arkadaşlarınızla oynarsanız daha da zevk alacağınıza eminim. Animasyon kalitesini artırsalar çok daha farklı bir oyunla karşılaşacağımıza eminim ama geliştirici kart ve masa oyunu esintileriyle süslenmiş bir oyun vadediyor ve bunu da başarıyor.

Geliştirici: Argonwood

Yayıncı: WhisperGames, Deck13

Tür: Sıra tabanlı strateji

Çıkış tarihi: 18 Ocak 2024

8



PALWORLD

Yazar: Can Çiftci



ÖN İNCELEME



Japonya merkezli video oyun geliştiricisi Pocket Pair tarafından geliştirilen Palworld, oyun dünyasına bomba gibi bir giriş yaptı! Çıktığı günden bu yana büyük olayların ve dedikoduların çerçevesinde olan Palworld için silahlı Pokemon diyebiliriz. Hayatta kalma ve aksiyon kategorisinde bulunan Palworld acaba başarılı olabilmemiş mi? Yoksa sadece başarısız bir Pokemon kopyası mı? Tüm detayları bu ön incelememiz içerisinde bulabilirsiniz!

Palworld 1 hafta içerisinde toplamda 7 milyon adet satarak oyun dünyasını tamamen ikiye böldü. Günümüzde ise Palworld toplam 19 milyon adet kopya satarak başarısını kanıtladı. (12 milyon Steam, 7 milyon Xbox) Bir kısım oyuncu Palworld için "silahlı Pokémon" dese bile diğer kısım oyuncular Pokémon'un asla yapmayacağı bir yapım gözüyle bakıyor.

Steam üzerinde Palworld, Counter Strike 2 oyununu geçerek 2 sıraya ulaştı, bu sayının sadece Steam üzerinde olduğunu unutmamakta fayda var. Palworld çıktığı andan itibaren Xbox Games Pass ile ücretsiz olarak erişebileceğimiz oyunlardan bir tanesi.

Palworld şuan Steam üzerinde 152,540 adet inceleme arasında %94 olumlu yorum alarak kendisini oyunculara kanıtlamış gibi duruyor.

PALWORLD HİKAYESİ

Ana karakterimiz gözlerini açtığı zaman karşısında 4 adet canlı ile karşılaşır, bu canlılar karakterimizin gözlerini açtığını görünce korkarlar ve panik içerisinde kaçarlar. Karakterimiz elini kafasına götürdükten sonra yerde bir adet tablet görür. Tablet içerisinde "Kuleler birer anahtar, ağaç doğruyu gösterir" yazdığını görür. Karakterimiz tableti yerden aldıktan sonra önünde bulunan merdivenlerden yukarıya çıkar.

Palworld'ün hikayesi böyle başlıyor, hikaye ilerledikçe kulelerde bulunan usta savaşçılarla savaşmak için güçlenmeye çalışıyoruz. Ana amacımız ve motifimiz kuleleri fethetmek diyebiliriz.





PALWORLD KARAKTER YARATIMI

Palworld dünyasına girmeden önce bir adet karakter yaratmamız gerekiyor, bu karakterimizin ise sesinden saçına kadar değiştirebiliyoruz. Palworld içerisinde karakterimizi tekrardan değiştiremediğimiz için karakterinizi dikkatli yapmanızı tavsiye ederim, yaptığınız karakterden pişman olursanız sıfırdan başlamaktan başka çareniz yok.

PALWORLD MEKANİKLER VE OYNANIŞ

POKEMOOON! HEPSİNİ YAKAMALIYIM!

Palworld içerisinde 100'den fazla fazla Pal var, bu Pal'ların hepsini yakalayıp kendilerine ait özelliklerini kullanabiliyoruz. Diğer oyunlarda olduğu gibi uçan yaratıkları ehlileştirdiğimiz zaman oyunumuz çok daha kolaylaşabiliyor. Uçan yaratıkların önceliğiniz olmasında fayda var.

Her canavarın kendine ait güçlü ve zayıf yönleri var!

Palworld içerisinde elementlerimiz var, bu elementler ise Dark, Dragon, Electric, Fire, Grass, Ground, Ice, Neutral ve Water olmak üzere 9'a ayrılıyor. Her elementin güçlü olduğu ve zayıf olduğu noktalar var. Çantamızda toplam 5 adet Pal tutabiliyoruz, bu Pal'ları gittiğimiz yere göre seçmemiz oyunu çok kolaylaştırabiliyor.

Pal'lar ve yetenekleri oyun zevkinizi çok artırıyor

Pal'larımızın elementleri dışında ekstra olarak iş sürdürebilirliğine dikkat etmemiz gerekiyor. İş sürdürülebilirlikleri oyun hızımızı çok değiştiriyor. Herhangi bir eşya ya da eylem gerçekleştirebilmemiz için beklememiz gerekiyor, bu bekleme sürelerini Pal'larımızın yetenekleri kısaltabiliyor. Örnek vermek gerekirse 60 saniye sürecek bir işi 20 saniye içinde bitirebiliyoruz.

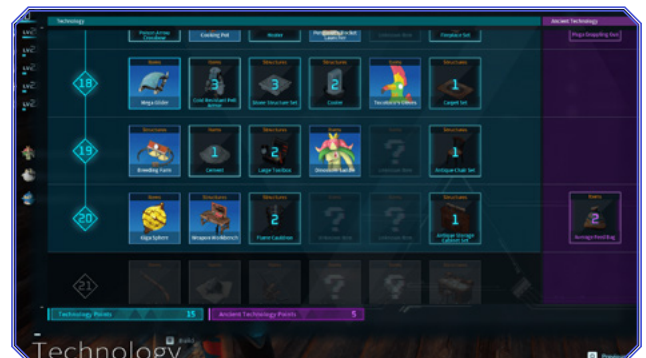
Bu yetenekler ise toplam 12 adet olarak ayrılıyor, her bulduğumuz canavarın 1 ile 4 arası özelliği bulunuyor. Elleri olmayan hayvanlar size inşa etmede yardımcı olamıyor fakat bize ekstra olarak verdiği başka özellikler her zaman var.

Kurulduğunuz yer çok önemli!

Oyuna başladığımız zaman bir yere üssümüzü kurmamız gerekiyor, bu üsleri ise farklı adacıklara birer kere kurabiliyoruz. Bu üssü koyduğumuz yerde Pal dostlarımız bizim için odun kesmekten tutun taş kırmaya kadar yardımcı oluyor. Eğer yakınında cevher madeni yoksa ileride işiniz bir tık zorlaşabilir. Bu yüzden kurulduğumuz yere dikkat etmemiz gerekiyor.

Seviyenizi arttırmak mühim!

Karakterimizin seviyesi ile yapabileceğimiz yeni eşyaları açabiliyoruz, yeni eşyalar ise oyun deneyimizi daha iyi hale getiriyor. Bu eşyalar arasında daha gelişmiş baltalar ve silahlar bulunuyor. Peki daha gelişmiş bir silahtan daha iyisi nedir?





Daha güçlü bi Sphire “Pal yakalamamıza yarayan toplar”! Daha güçlü Sphireler ile daha büyük ve heybetli düşmanları yakalayabiliyor. Aramızda kalsın fakat oyun içerisinde bulunan insanları bile yakalayabiliyoruz.

Arkadaşlarınızla çok daha keyifli!

Palworld çoklu oyuncu desteği olan bir yapım olarak karşımıza çıkıyor, arkadaşlarınız ile oynadığınız zaman oyundan çok ama çok daha fazla keyif alacağınızı hiç çekinmeden söyleyebilirim! Boss savaşları sırasında arkadaşınızla konuşmak ve güçlerinizi birleştirmek çok keyifli. Ekstra olarak arkadaşın ve Pal'ının makineli tüfek kullanması aşırı komik gözüküyor.

GRAFİKLER

Palworld anime tarzı grafikleri ise oyunun zayıf olduğu yerlerden birisi. Palworld'ün düşük poligonlu kaplamaları oyunun daha akıcı bir şekilde oynanmasını sağlıyor. Günümüz oyun standartlarının dışında bir grafik tarzı olan Palworld gerçekçi grafik tutkunlarını bir tık üzmüş gibi duruyor. Şahsım adına konuşmam gerekirse düşük poligon kaplamalar bu tarz oyunlar için çok iyi bir seçim.

MÜZİKLER

Palworld'ün sınıfta kaldığı tek konu müzik seçimleri diyebilirim, Palworld içerisinde çalan melodilerin pek akılda kalır bir yanı yok. Müzik konusunda sınıfta kalsa bile oyun içerisinde bulunan çeşitlilik ve etkinlikler bu açığı hemen kapatıyor.

DEĞERLENDİRME

Palworld kesinlikle denemeniz gereken bir yapım olmuş, oyunun Türkiye içi fiyatlandırması ise 14.99 Dolar olarak belirlenmiş. İlk çıktığı zaman Microsoft Store üzerinde olan bir hatadan dolayı 85 TL'den satışa sunulan Palworld günümüzün döviz kuru ile 454,91 TL.



Peki Palworld oynanır mı? Eğer ARK ve türevi oyunları seven birisi iseniz bu oyun sizin için 10 üzeri 10 diyebilirim, bu tarz oyunları sevmeyen insanlar için ise Palworld uzak durulması gereken bir yapım.

Sıradan oyuncular Palworld oynarken çok çabuk sıkılabilir, oyun spesifik olarak oyuncunun elinden tutmadığı için dünya içerisinde kaybolmanız olası.

Xbox Game Pass'i olan herkesin indirip denemesi gereken bir yapım olmuş, silahlı bir Pokemon nasıl olurdu sorusunun çok güzel bir cevabı.

Geliştirici: *Pocket Pair*

Yayıncı: *Pocket Pair*

Tür: *Ro1 Yapma*

Çıkış tarihi: *19 Ocak 2024*



Pokémon FireRed & LeafGreen

Yazar: Tuana Seda Hürmen

Daha sene yeni başlamışken Palworld, Nintendo ve oyuncular olmak üzere herkesin ilgisini çekti ve Pokémon oyunlarına olan benzerliği yüzünden Nintendo ile papaz olmayı bile başardı. Ancak Nintendo, ta 1996'dan beridir Pokémon oyunları yapıyor ve çıkan her yeni konsola bir şekilde Pokémon oyunu uyarlıyor.

Palworld, özellikle Nintendo'nun son dönem Pokémon oyunlarının oyuncular tarafından eksik görülmesi sayesinde (ve tabii ki oyunun kara mizah diyebileceğimiz kölelik sistemiyle de) ön plana çıkmayı başardı. Oyundaki yaratıklara "Pal" yerine "Pokémon" demek içten geliyor diyebiliriz.

Peki Nintendo hep kötü denilebilecek Pokémon oyunları mı yapıyordu? Elbette ki hayır! Özellikle 1996 yılında çıkan Pokémon Red and Blue oyununun 2004 yılındaki remake'i Pokémon FireRed ve Pokémon LeafGreen versiyonları, döneminde çok sevildi ve hala ilgiyle sevmeye devam ediyor.

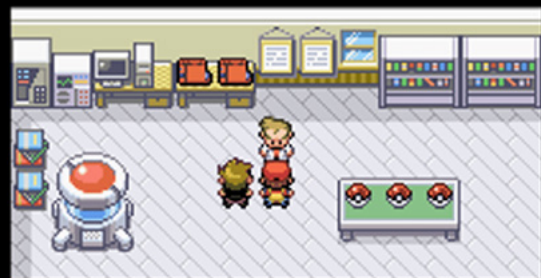
Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde benim de saatlerimi gömdüğüm Pokémon FireRed & LeafGreen oyununa birlikte bakacağız!

POKÉMON'DA, ÖNCEKİ BÖLÜMDE...

Nintendo, ilk Pokémon oyununu 1996 yılında Game Boy konsoluna özel olarak çıkarttı. İlk olarak Pokémon Red Version ve Pokémon Blue Version olarak iki versiyonu çıktı. Pokémon Green Version, sadece Japonya'da yayımlandı ve dışarıya Pokémon Blue adıyla çıktı.

Daha sonradan 1998 yılında daha gelişmiş olan Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition veya kısaca Pokémon Yellow adında bir oyun çıktı. Bu üç oyun, Pokémon'un ilk jenerasyon oyunu olarak geçiyordu ve ana merkez Kanto bölgesiydi.

Pokémon Yellow'da karakterimizin seçebileceği tek Pokémon Pikachu'ydu ve atıldığı macera diğer versiyonların hikayesinden farklıydı. Pokémon Fire ve Blue'da ise karakterimizin seçebileceği 3 Pokémon bulunuyordu (Charmender, Squirtle ve Bulbasaur).



There are three POKÉMON here. ▼

Onun dışında Pokémon Fire ve Blue'yu birbirinden ayıran en önemli fark, açık dünyada karşımıza çıkan ve Poké Topu'nda yakalayabileceğimiz Pokémon türleriydi. Bazıları Fire'a özelken bazıları Blue'ya özeldi. Oyunların versiyonlara göre özel Pokémon türlerini barındırması geleneği günümüzdeki Pokémon oyunları için hala geçerli.

Ayrıca Nintendo, ikinci jenerasyon olarak 1999 yılında Pokémon Gold ve Silver versiyonlarını Game Boy Color konsoluna çıkarttı. Pokémon Gold ve Silver, animenin 3-4 ve 5. sezonundan esinlenilmişti, böylece Johto bölgesinde geçiyordu ve o sezonların Pokémonlarıyla hikayesindeki karakterleri bulunduruyordu. Bunun yanı sıra Red, Blue ve Yellow'dan farklı olarak RPG elementleri geliştirilmişti; örneğin bir zaman sistemi vardı ve Pokémon üretme mekaniğine sahipti.

2000 yılına geldiğimizde Nintendo, ikinci jenerasyonun son oyunu olan Pokémon Crystal oyununu Game Boy Color'a çıkarttı. Crystal, Gold ve Silver versiyonlarının gelişmiş versiyonuydu ve yeni hikaye elementleri, karakterin cinsiyetini seçme, grafik iyileştirmeleri ve bug düzeltmeleri gibi eklentiler sunuyordu.

Üçüncü jenerasyon oyunları Pokémon Ruby ve Sapphire, 2002 yılında Game Boy Advance konsoluna çıkış yaptı ve animenin 6-7-8 ve 9. sezonuna odaklandı. Hoenn bölgesinde geçen Pokémon Ruby ve Sapphire'a önceki oyunlardan farklı olarak çifte düello ve kondisyon durumu eklendi.



Üçüncü jenerasyon Pokémon oyunları, 2004 yılının sonlarında çıkan Pokémon Emerald ile sona erdi. Pokémon Emerald, iyi bir oyun olarak geçse bile eleştirmenlerden Pokémon Ruby ve Sapphire versiyonlarına aşırı benzediği gerekçesiyle eksi not aldı.

REMAKE İLE YAKALANAN POKÉMONLAR!

2004 yılının başında Nintendo, Pokémon FireRed ve LeafGreen adında iki versiyon çıkarttı. Bu Pokémon oyunu, 1996 yılında çıkan versiyonların remake hali olarak karşımıza çıktı. Nedendir bilinmez, Nintendo Pokémon Blue'yu Japonya dışına yayımlamış olmasına rağmen Japonya içindeki adı olan Pokémon Green'in adını remake için kullandı.

Oynanış olarak FireRed ve LeafGreen, remake'siz hallerini oldukça anımsatıyordu: kuş bakışı kamerayla yönettiğimiz ana karakter Pokémon'unu seçiyor ve sıralı savaş sistemine girip Pokémon avlamaya çalışıyordu. Karakterimizin amacı, Kanto bölgesindeki ligin şampiyonu olmaktı ve bunun için salon liderlerini yenmesi gerekiyordu.

Savaş sekansları aslında görüldüğünden bir tık daha kompleks hale gelebiliyor. FireRed'de toplamda 168, LeafGreen'de de 171 toplanabilir Pokémon var. Ancak elinizde oluşturduğunuz Pokémon grubunun güçlü ve zayıf yönlerini ve seviyelerini hesaba katarak savaşa girmek gerekiyor.





Örnek verecek olursam, Su Pokémonları Toprak Pokémonlarına karşı daha üstünler, bu yüzden karşınızda Su Pokémonu varsa elinizdeki Toprak Pokémonu ne kadar yüksek seviyede olursa olsun çok fazla hasar görecektir.

Ana oyunlardan farklı olarak ancak Pokémonlar özel bir yetenek öğrendiklerinde açılan yeni lokasyonlar bulunuyor. Bu lokasyonlara ek olarak oyunun sonlarına doğru ortaya çıkan Sevii Adaları'na gidip oradaki görevleri tamamlamak, Ruby ve Sapphire versiyonlarındaki Pokémonları açmamızı sağlıyor.

Aynı Red ve Blue versiyonlarında olduğu gibi, Pokémon FireRed ve LeafGreen'i birbirinden ayıran özellik vahşi doğadaki toplanabilir Pokémonların farklı olması. Örneğin FireRed'de Ekans'ı yakalayabiliyorken LeafGreen'de Sandshrew'u yakalayabiliyorsunuz. Oyunda ilerlediğiniz bölümlerde karşınıza daha çok çıkan Pokémon tipi değişiyor ancak bunun dışında iki versiyon da tıpatıp aynı.

Bu sayede genel Pokémon oyunları ve bu remake'lerin oynanışının özünün "grinding" olduğunu itiraf etmek gerekiyor. Yani elimizdeki Pokémon'ları geliştirmek için açık dünyada vahşi Pokémonları avlamak ve onları da bünyemize katıp geliştirmek oyunun temel mekaniği. Pokémonlar geliştikçe daha güçlü hallerine evriliyorlar. Bunları zorlayıcı salon ve lig savaşlarına hazır olmak için yapmak gerekiyor, ancak bunlar dışında bir hikaye unsuru bulmak zor.

POKÉMON FİRERED VE LEAFGREEN, HER ŞEYE RAĞMEN ÇOK AYRI

Bunun asıl sebebinin Türkiye'de yayımlanan Pokémon animesinin ilk sezonunu temel almasına bağlayabiliriz. Indigo Ligi'nden tanıdığımız Profesör Oak, Brock, Misty ve Raket Takımı gibi karakterlerle diyaloga girmek bile çok eğlenceli. Bu sayede RPG elementlerini güzelce hissettirebiliyor. Ayrıca yine daha çok bilindik olan Pokémonlarla ilgilenmek oldukça eğlenceli.

Bu oyunun müziği de inanılmaz havaya sokan tipten. 20 yıl geçmiş olsa bile hala insanı eğlendirebilen bazen fazla komik olan ses efektleri mevcut. Bu şekilde Game Boy Advance müziğiyle hem eğlendiriyor hem de nostaljik hisler bırakıyor.

FİRERED VE LEAFGREEN'E BAKALIM NELER SÖYLENMİŞ!

Genel olarak eleştirmenlerden iyi not alan FireRed ve LeafGreen, en çok Ruby ve Sapphire kadar çeşitli olmamasından ve grafiklerinin yenilenmesine rağmen eksik kalmasından eleştirildi.

Oyuncular tarafından oldukça sevilen FireRed ve LeafGreen, ABD'de çıkış yapmasının üzerinden 1 ay geçmeden 1 milyon kopya sattı.

2008 yılında, bu versiyonların neredeyse 12 milyon satış rakamına ulaştığı açıklandı. Hala daha emülatörlerde en çok oynanan oyunlardan biri ama sakın ha Nintendo görmesin.

Palworld, ilk başta yarattığı heyecanı devam ettirebilecek gibi gözüküyor. Ancak oyuncular arasında eğlenceli bir Pokémon oyunu eksikliğini olduğu da bir gerçek. Nintendo, son Pokémon oyunlarından ders çıkartmalı ve her ne kadar Nintendo Switch için yayımlanmış olsalar bile Switch'in kapasitesini asla görmezden gelmemeli.

Umuyorum ki Nintendo Switch 2 çıktığı zaman çıkartacakları Pokémon oyunu öncekilerden hem grafiksel hem de mekaniksel olarak daha iyi çıkar ki karşlarına bir daha Palworld gibi tehditler çıkmaz.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizlere Pokémon oyunları tarihinden bahsedip Pokémon FireRed ve LeafGreen versiyonlarını hatırlattığım için mutluluk duyuyorum ve günlüğü burada kapatıyorum. Hepsini toplamayı unutmayın!



OYUN DÜNYASININ EFSANELERİ

NEIL DRUCKMANN

Yazar: Selçuk Buğra Gökalp

BU SAYIMIZDA SIZLERİ BİR BAŞKA OYUN DÜNYASI EFSANESİNDEN BAHSEDECEĞİZ. THE LAST OF US'IN ÜÇÜNCÜ OYUNUN DUYURUSUNA SEVİNDİĞİMİZ ŞU GÜNLERDE UNCHARTED VE THE LAST OF US SERİLERİ İLE İSMİNİ OYUN DÜNYASINA ALTIN HARFLERLE YAZDIRAN NEİL DRUCKMANN'IN HİKAYESİNİ ELE ALMAK İSTEDİK.



Bir noktada, bir animatör olmak istedi ve sanat derslerine yazılmaya çalıştı ancak ailesi bu fikre karşı çıktı.

Tam bu noktada gerçekten ne istediğine karar verdi ve 2002 yılında matematik yan dalıyla birlikte Bilgisayar Bilimleri lisans eğitimine başladı. Daha sonra Pittsburgh'a taşındı ve burada Carnegie Mellon Üniversitesi'ne devam ederek ağustos 2003'te eğlence teknolojileri alanında yüksek lisans eğitimine başladı. Bu eğitim ona çok şey öğretti. Jesse Schell'den aldığı oyun tasarımı dersi ona daha sonra kullanacağı oyunların olumlu etkileri üzerine felsefi temeli öğretirken, Randy Pausch'tan aldığı sanal dünyalar dersi ona daha etkileşimli yaklaşımları öğretti.

Daha sonra bir görsel efekt sanatçısı olarak çalışmaya başladı ve Nisan 2004'te Dikki Painguin in oyununu geliştirdi. NES oyunu olan Dikki Painguin in: TKO for the Third Reich'i Carnegie Mellon'da öğrenci olarak, öğrenci arkadaşı Allan Blomquist ile birlikte yaptı.

NAUGHTY DOG'A KATILMA

Druckmann 2003 yılında Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda (GDC) Naughty Dog'un kurucu ortağı Jason Rubin'in bir sunumuna katıldı.

KRİMİNOLOJİDEN OYUN DÜNYASINA

İsrail'in Tel Aviv kentinde doğan ve bir İsraili Amerikan olan Druckmann, çok genç yaşlarda hikâye anlatımıyla ilgilenmeye başlayarak kendi çizgi romanlarını yazmaya başladı.

Daha çocuk yaşlarda şiddetin oldukça yaygın olduğu bir ortamda büyüyen Druckmann, 1989'da Amerika Birleşik Devletleri'ne geldiğinde gerilim romanları yazarlığını geliştirmek amacıyla bir FBI ajanı olmak ve suç alanında deneyim kazanmak istiyordu. Bu sebeple Florida Eyalet Üniversitesi (FSU)'nun kriminoloji bölümünde okumaya başladı. Kardeşinin de yönlendirmesiyle doksanlı yılların sonunda meşhur E3 oyun fuarıyla tanışan Neil, sonrasında SIGGRAPH (Bilgisayar Grafikleri ve İnteraktif Teknikler Özel İlgi Grubu) etkinliklerine de katılmaya başladı. Henüz öğrenciyken Nintendo tarafından düzenlenen bir Conker's Bad Fur Day multiplayer yarışmasını kazandı.

FSU'nun Görselleştirme Laboratuvarı'nda grafik araştırma asistanı olarak bir yıl geçirdi.

Neil'in ısrarlarına dayanamayıp ona kartını veren Rubin, daha sonra Neil ile temasa geçerek ona Naughty Dog'da stajyerlik teklif etti. Electronic Arts'tan The Sims 2 için gelen bir başka staj teklifine rağmen Neil, 2004 yılında Naughty Dog'a programlama stajyeri olarak katıldı. Jak 3 (2004) için yerelleştirme ve oyun programlama üzerinde çalıştı. Bu sırada masterını bitiren ve tasarımcılığa geçmek isteyen Druckmann, kendini kanıtladı ve Jak and Daxter: The Lost Frontier oyununun tasarımcı kadrosuna katıldı.

2007 yapımı Uncharted: Drake's Fortune'ın hikayesini oluşturmak için Amy Hennig ile yakın çalıştıktan sonra Uncharted 2: Among Thieves'in (2009) baş oyun tasarımcısı olarak atandı. Neil, 2009 yılında Uncharted: Eye of Indra isimli çizgi romanda yazar ve yönetmen olarak çalıştı.

THE LAST OF US

Neil, Uncharted 3'ten ayrılarak yeni bir oyun yaratmak için kurulan bir ekibin başına getirildi. Druckmann, The Last of Us'ta Carnegie Mellon Üniversitesi'nde öğrenciyken yarattığı bir konsepti kullandı.



Fikri, zombi kıyameti sırasında geçen bir hikâyede Ico'nun (2001) oynanışını Sin City'nin John Hartigan'ına benzer bir kahramanla birleştirmekti. Bir polis memuru olan baş karakter, genç bir kızı korumakla görevlendirilecekti; ancak kalp rahatsızlığı nedeniyle oyuncular genellikle genç kızın kontrolünü üstlenerek rolleri tersine çevirecekti.

Konsept zamanla evrile evrile Joel ve Ellie'ye geldi. Neil, The Last of Us'ı, Naughty Dog'un önceki "hafif ve gevşek" halinden ayrışmasını ve hikâyenin "gerçekliğe sıkı sıkıya bağlı" olmasını istiyordu.

Oyunu yönetmeye başlamadan önce oyuncularla "aynı dili" konuşabilmek için aktörlük dersleri de alan Druckmann, "Daha üzücü bir temayı keşfetmek için [Uncharted'dan] biraz daha karanlık olması gerekiyordu" diyordu. Hem The Last of Us hem de sonrasında çıkan eklenti paketi The Last of Us: Left Behind oldukça beğenildi ve iki oyun da BAFTA ödülü kazandı.

Hennig'in Mart 2014'te Naughty Dog'dan ayrılmasının ardından, Druckmann, Uncharted 4: A Thief's End (2016)'nın yaratıcı yönetmeni oldu. Druckmann, Ağustos 2017'de piyasaya sürülen Uncharted The Lost Legacy'nin de anlatı geliştirmesinin başına geçti. Mart 2014'te Sony, Druckmann'ın The Last of Us'ın film uyarlamasını yazdığını duyurdu ancak yıllarca geliştirme aşamasını geçemeyen proje bir türlü gerçekleşmedi.

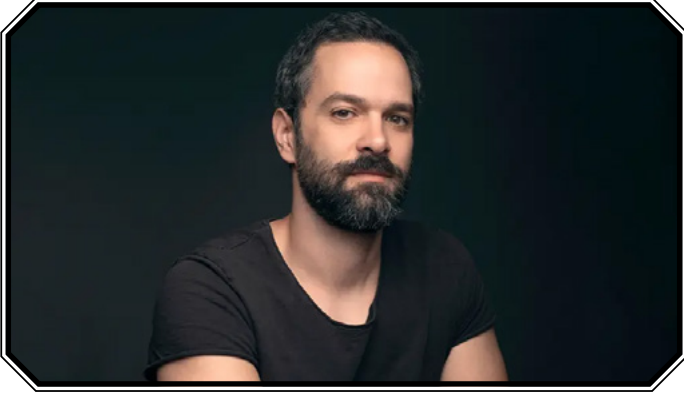
NAUGHTY DOG'UN BAŞINA GEÇMEK

Neil, Mart 2018'de Naughty Dog'un başkan yardımcılığına terfi etti, ardından The Last of Us Part II (2020) için yaratıcı yönetmen olarak geri döndü. Druckmann, İsrail'de yaşadığı şiddet dolu dönemdeki deneyimlerine dayanarak, oyuncunun yeni oyunda önce bir "intikam hırsını" hissetmesini istedi.



Druckmann oyunda Washington Kurtuluş Cephesi askeri Briggs'in sesi olarak kısa bir cameo da yaptı. The Last of Us Part II piyasaya çıktığında eleştirilenleri ve oyuncularını ikiye böldü. Bir kısmı oyuna bayılırken bir kısmı da oyunu tempo ve hikayeye ilgili olarak eleştiri yağmuruna tuttu.

Ancak oyunun yapım aşamasında stüdyo içinden bile birtakım eleştiriler almış olmasına rağmen yine de bildiği yoldan şaşmayan Neil tüm bunları göğüslemesini bildi.



Eleştirilere rağmen oyun oldukça ses getirdi. Oyun, bir önceki rekorun sahibi The Witcher 3: Wild Hunt'ı (2015) geride bırakarak tüm alanlarda en çok "Yılın Oyunu" ödülü alma rekorunu halen elinde tutuyor.

Neil, 4 Aralık 2020'de Naughty Dog'un eş başkanlığına terfi ettikten sonra Uncharted (2022) film uyarlamasında da baş yapımcı oldu. Daha sonra Druckmann'ın başyapıtını hakıyla televizyona uyarlayan HBO için The Last of Us dizisinde yazar ve baş yapımcı oldu. Hatta Ekim ve Kasım 2021'de dizinin ikinci bölümü yönetti.

SIRADA NE VAR?

Dizinin planlanmış olan ikinci sezonunda en az bir bölümde daha yönetmen koltuğuna oturarak yönetmenlik tecrübesini arttıracak olan Neil, oyuncularını heyecana boğan açıklamayı da 2024 Şubat'ının başlarında yaptı.

Druckmann, "Bu hikâyede muhtemelen bir bölüm daha varmış gibi geliyor" diyerek, The Last of Us Part 3 için erken bir konsept üzerinde kafa yorduklarını doğruladı. Naughty Dog'un şu anda adı bilinmeyen bir tek oyunculu oyunla meşgul olduğunu göz önünde bulundurursak, The Last of Us Part 3'nin önümüzdeki 2-3 yıl çıkması pek muhtemel gözüküyor.



Neler oldu neler!

Yazar: Berk Sögütü

OCAK AYINDA OYUN DÜNYASINDA
NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Frostpunk 2 lansman günü Game Pass'te

Frostpunk'ın 30 yıl sonrasını konu alan Frostpunk 2'nin lansman günü Game Pass'e geleceği açıklandı.

Frostpunk 2'den sorumlu oyun direktörleri Juszczyk ve Stokalski, ilk oyundan bu yana çok şeyin değiştiğini ifade ederek, "Özellikle de şehrimizin ölçeği" dediler. Geliştiriciler, ikinci oyuna kalan şeyin sert kıyamet sonrası atmosfer olduğunu vurguladı.



New Cycle erken erişim olarak çıktı!

Core Engage tarafından geliştirilen ve 2024 yılının öne çıkan Türk oyunlarından biri olan **New Cycle**, 18 Ocak'ta erken erişim olarak PC platformuna geldi.

Felakete yol açan güneş patlamalarının ardından yeni bir doğuş için mücadele edeceğimiz oyunda, yerleşim alanı kuracak ve başlangıçta gösterişsiz olan bu yerleşim alanını geliştirerek sanayi metropolü hâline getireceğiz.



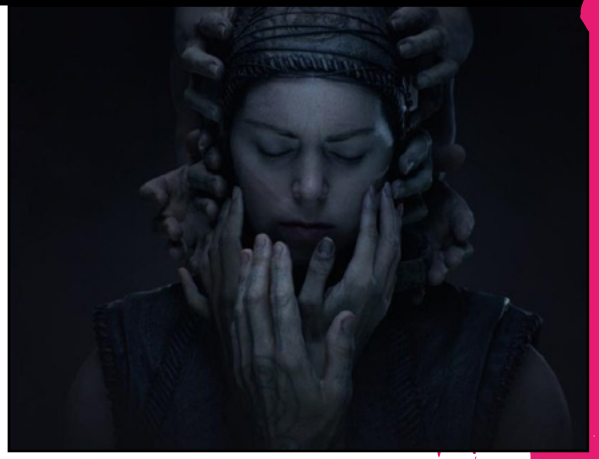
Avowed, 2024 sonbaharında geliyor!

Microsoft'un 2024 yılındaki ilk Xbox Developer Direct etkinliği 18 Ocak'ta gerçekleşti. Etkinlikte birinci şahıs fantastik rol yapma oyunu **Avowed**'un, 2024 sonbaharında Xbox Series XIS, PC ve lansman günü de Game Pass'e geleceği açıklandı. Obsidian Entertainment tarafından geliştirilen Avowed, Eora adlı kurgusal dünyada tehlikenin kol gezdiği, macera ve gizem dolu bir ada olan Living Lands'ta geçiyor.



Senua's Saga: Hellblade 2
çıkış tarihi açıklandı!

Senua's Saga: Hellblade 2'nin, 21 Mayıs 2024'te Xbox Series XIS, PC ve lansman günü de Game Pass'e geleceği açıklandı. Ninja Theory tarafından geliştirilen oyun 49.99'dan satışa sunulacak.



Ara: History Untold, 2024 sonbaharına geliyor!

Sıra tabanlı strateji oyunu Ara: History Untold'un, 2024 sonbaharında Xbox Series XIS, PC ve lansman günü de Game Pass'e geleceği açıklandı. Oxide Games tarafından geliştirilen oyunda ülkeni kuracak ve tarih boyunca vatandaşlarına önderlik edeceksin. Yeni topraklar keşfet, sanat ve kültür alanında ilerleme kaydedecek, farklı bölgelerle diplomatik ilişkilerini geliştireceksin.



Indiana Jones and the Great Circle,
2024 sonuna geliyor!

Raiders of the Lost Ark ve The Last Crusade olayları arasında geçen birinci şahıs, tek oyunculu bir macera olan **Indiana Jones and the Great Circle**, 2024 sonuna Xbox Series XIS, PC ve lansman günü de Game Pass'e gelecek.



Prince of Persia:
The Lost Crown çıktı!

Ubisoft Montpellier tarafından 4 yıl boyunca geliştirilen 2.5D platform ve aksiyon oyunu Prince of Persia: The Lost Crown, 15 Ocak'ta erken erişim, 18 Ocak'ta ise tam sürüm olarak Nintendo Switch, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox One, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows platformlarına geldi.



The Last of Us Part 2 Remastered çıktı!

Naughty Dog tarafından geliştirilen **The Last of Us: Part 2 Remastered** nihayet oyunseverlerle buluştu. PlayStation 5 sahiplerinin beklediği oyun bir dizi yenilikle piyasaya sürüldü.

'No Return' adlı roguelike hayatta kalma modunun yanında bir dizi grafik iyileştirmesi, Fidelity modunda (aslına uygunluk modu) 4K destek, gelişmiş yükleme süresi ve tam DualSense kablosuz entegrasyonu geldi.



Palworld, tüm zamanların en popüler oyunlarından biri oldu!

Tokyo merkezli Japon video oyun stüdyosu PocketPair tarafından geliştirilen çok oyunculu, açık dünya, hayatta kalma ve zanaat oyunu **Palworld**, Steam'de en popüler oyunları arasına girdi. İlk 8 saatte 1 milyon kopya satan oyun, lansman sonrası 24 saatte de 2 milyon kopya satmayı başardı. Oyun ocak ayının sonunda Steam'de 12 milyonun üzerinde oyuncuya ev sahipliği yaparken Xbox tarafında ise oyuncu sayısı 7 milyon kişiyi aştı.



Anomaly Agent çıktı: Ajan 70 ile anomalileri durdur!

Enis Kirazoğlu ve ekibi Phew Phew Games'in geliştirdiği cyberpunk temalı 2D aksiyon ve macera oyunu **Anomaly Agent**, 24 Ocak 2024'te PC, Xbox Series X/S ve Steam Deck platformlarına geldi.

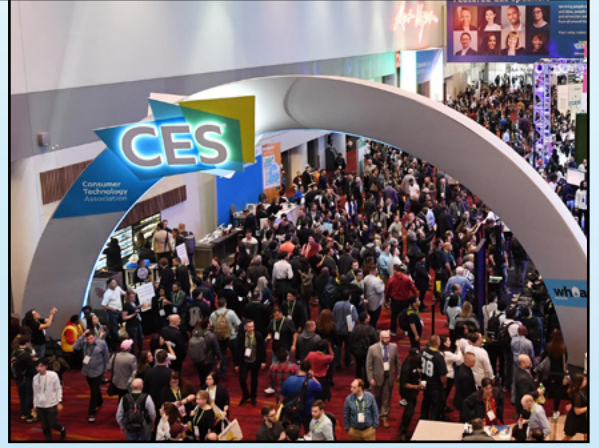


Oyun donanımı bülteni

TEKNOLOJİ VE DONANIM ALANI HER GEÇEN GÜN HIZLA GELİŞMEYE DEVAM EDİYOR. BU YENİ SERİMİZDE OYUNLARI VE OYUNCULARI İLGİLENDİREN TEKNOLOJİ VE DONANIM HABERLERİNE YER VERİYORUZ. İŞTE GEÇEN AYIN ÖNEMLİ GELİŞMELERİ!

Yeni yıla nasıl başladık?

Donanım ve teknoloji dünyası 2024 yılına hızlı bir giriş yaptı. Teknoloji devlerinin gövde gösterisi yaptığı CES bu sene de ocak ayında gerçekleşti. Las Vegas'ta 130 bin katılımcıyı ağırlayan etkinlikte yeni donanımlar ve teknolojiler sergilendi. Lafı uzatmadan gelin yeni yılın dikkat çeken donanım haberlerine bir göz atalım!



Yeni Nvidia ekran kartları

Ekran kartı piyasasını uzun süredir domine eden Nvidia yeni ekran kartlarını CES 2024'de tanıttı. Yeni ekran kartları RTX 4080 Super, RTX 4070 Ti Super, ve RTX 4070 Super yurt dışı raflarında yerlerini almaya başladı. Ülkemizde henüz stoklara girmeyen kartların kısa süre içerisinde tedarik edilebilir hale geleceğini düşünüyoruz.



Asus'tan yeni oyuncu telefonu

2024 yılının ilk oyuncu telefonu Asus ROG Phone 8 kullanıcılara tanıtıldı. Donanımsal geliştirmelerin yanı sıra telefondaki en dikkat çekici yenilik eski kaba tasarımın terkedilmesi. Asus kullanıcı geri bildirimlerini dinlemiş olacak ki ROG Phone 8'in sade tasarımı önceki seriye kıyasla bir hayli hoş görünüyor.



Sony'den içerik üreticilere özel cihaz

Sony "Spatial Content Creation System" adını verdiği yeni cihazının geliştirildiğini duyurdu. Bir VR gözlüğünü andıran Cihaz, 3D içerik üreticilerinin komplike tasarımları daha kolay geliştirmesini hedefliyor. Sony bu cihazıyla içerik üreticilere genişletilmiş gerçeklik (XR) ortamında gerçek ölçekli 3D modelleri göstermeyi ve oluşturmayı vadediyor



Yeni el konsolları yolda

Nintendo'nun Switch ile yakaladığı başarı sonrası diğer firmalar da el konsolu pazarına giriş yapıyor. StemDeck, Rog Ally, Lenovo Legion GO'nun ardından MSI'da bu kervana katıldı ve yeni el konsolu Claw'u tanıttı.

Windows 11 işletim sistemine sahip Claw, Android oyunlarını oynama imkânı da sunacak. Konsolun 2024 yılının ikinci yarısında çıkış yapması bekleniyor.



Haptic geri bildirimli oyuncu koltuğu

Razer daha sürükleyici bir oyun deneyimi yaşatmak için yeni bir oyuncu koltuğu üzerine çalıştıklarını açıkladı. Razer Sensa HD Haptics sıradan bir oyuncu koltuğundan fazlası olacağını iddia ediyor. Koltuk üzerinde bulunan haptic titreşim sensörleri aracılığıyla oyunculara olayların yönünü, mesafesini ve yerini hissettirmeyi hedefliyor. 20 milisaniyeden az gecikmeye sahip haptic titreşim motorları, oyundan alınan ses ve görüntüyü eş zamanlı olarak geri bildirmeye çalışacak.



Görünmez televizyonlar

Televizyon denince akla gelen ilk markalardan olan LG kendi deyimleriyle "transparan" bir televizyon sergiledi. 77 inç boyutu ve 4K çözünürlükteki OLED televizyon kapalı haldeyken bir nevi görünmez oluyor ve izleyicilere panelin arka kısmını görme fırsatı tanıyor.

Benzer şekilde Samsung'da 3 farklı transparan televizyon modeli tanıttı.



Free Palestine
ÖZGÜR FİLİSTİN

فلسطين

NR



Mobil oyun önerilerimiz!

ŞUBAT AYINDA RADARIMIZA TAKILAN İKİ OYUN SİZLERLE!

Clash Mini

Clash Of Clans, Clash Royale, ve daha bir çok oyunuyla mobil oyun sektörüne adeta yön veren Supercell yeni oyunu Clash Miniyi 8 Kasım 2021'de piyasaya sundu. Temelinde satranç ile Clash evrenini harmanlayan tur bazlı karakterlerimizi yerleştirdiğimiz AutoChess türünde olan bu oyun gerçekten ekran başına kitleyen bir oynanışa sahip. Clash mini içerisinde Duel adı verilen 1v1 ve rumble adı verilen 1v1v1v1 modlarını barındırıyor. Temelinde destemizde bulunan kartları savaş arenasına sürerek karşı rakibin kartlarını alt etmesini amaçlıyoruz.

Her tur yaklaşık 30 saniye sürüyor ve iki oyuncunun toplam 6 canı bulunuyor bu yüzden oyunda bir maç atmak bir hayli kısa sürüyor. Aslında bağımlılık yapıcı kısmı bu diyebilirim maçların tempolu ve kısa geçmesi, yeni oyuna geçmesinin kısa sürmesi, hızlı maç bulma süreleri, Clash Mininin bağımlılık yapıcı özelliklerinden.

Tabii ki yeni kart açma ya da çeşitli kozmetikler elde ettiğimiz Toy Box veya kasalar oyun içerisinde bulunuyor. Sürekli para biriktirip bunları açıyorsunuz kupanız rekabetçi anlamda arttıkça da yeni kartlar açıyorsunuz. Tabii ki neredeyse tüm mobil oyunlarda olan Pay To Win olayı burada da mevcut.

Oyuna para yatıran bir oyuncu çok rahatlıkla önünüze geçip oyun zevkinizi baltalayabiliyor. Yine de eğlenceli ve bağımlılık yapıcı oynanışıyla Clash Mini en çok oynadığım mobil oyunlardan biri oldu. Türkiye içerisinde daha satışa sunulmamış bu oyuna mağazanızın ülkesini değiştirerek erişim sağlayabiliyorsunuz. Yine de bu biraz meşakkatli mağaza değiştirme işlemine kesinlikle değeceğini düşünüyorum.



Fishing Planet

Platform: IOS ve Android

İsminden de anlaşılacağı gibi Fishing Planet LLC tarafından geliştirilen Fishing Planet temelinde bir balık tutma oyunu ama onu diğer balık tutma oyunlarından ayıran güzel özellikleri bulunuyor. Öncelikle Fishing Planet dünyadaki diğer Fishing Planet oyuncuları ile yan yana balık tutabileceğiniz güzel bir online yapı sunuyor. Balık tutmaya gittiğinizde yanınızdaki diğer çevrimiçi oyuncularla beraber balık tutabiliyor onlarla sohbet edebilirsiniz.

Oyunda yaklaşık 178'den fazla balık ve 20'den fazla harita bulunuyor aynı zamanda hava durumu da oyun içinde değişiklik gösterebiliyor bu da gerçekten çok fazla çeşitlilik demek. Oltamızı ve balıkçılık tecrübelerimizi geliştirerek zamanla daha büyük balıkların peşine düşüyoruz.



Balık tutma süresinin uzun ve yer yer sıkıcı olabilecek bir iş olduğunu var sayarsak Fishing Planet online ekleyerek bu işi eğlenceli kılmayı amaçlamış. Aynı zamanda Fishing Planet içerisinde gerçekleşen balık tutma turnuvaları ya da çeşitli çevrimiçi etkinlikler oyunu canlı ve daha eğlenceli tutuyor.

Oyun ilk başta bilgisayarlar için geliştirildiğinden dolayı kontrolleri mobil cihazlarda zorlu olabiliyor. Yine de kontrollere alıştıktan sonra sizi bu çeşitli balıkların, haritaların, etkinliklerin bulunduğu Fishing Planet dünyasında uzun bir yolculuk bekliyor.



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