

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

15

MART 2024

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

The Godfather

**OYUN DÜNYASININ
EFSANLERİ**

Shigeru Miyamoto

İNCELEME

Skull and Bones

Helldivers 2

Persona 3 Reload

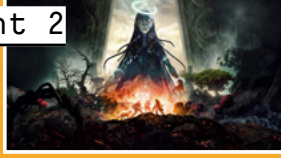


İÇİNDEKİLER

İncelemeler

4 Pacific Drive

12 Remnant 2



18 Skull and Bones

26 Last Epoch

32 Helldivers 2

40 Persona 3 Reload

48 Winter Survival



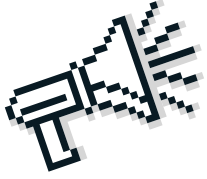
Nostalji Günlüğü

54 The Godfather



Oyun dünyasının efsaneleri

58 Shigeru Miyamoto



KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Özge Güzel

Can Çiftci

Emir Eseryel

Arda Bahçekapılı

Tuana Seda Hürmen

Berk Söğütlü

Ege Muslu



Neler oldu neler?

66 Oyun haberleri

Oyun donanımı bülteni

70 Donanım haberleri

Mobil

73 Mobil oyun önerilerimiz!

Dead By Daylight Mobile



İyi Pizza, Güzel Pizza



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

Oyun Günlüğü ekibi yoğun bir ayı daha geride bıraktı. Bu sayımızda Skull and Bones, Pacific Drive, Persona 3 Reload ve Helldivers 2 dahil tam yedi incelemeye yer verdik.

Palworld'un ardından Helldivers 2'nin yıldızının parladığı bu ayda Nostalji Günlüğü serimizde EA'nın The Godfather oyununu yad ettik.

'Oyun dünyasının efsaneleri' serimizde de Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Star Fox, Wave Race ve Nintendo için Pikmin oyun serilerinin yapımcısı Shigeru Miyamoto'yu konuk ettik.

Yine geçen ayın öne çıkan donanım ve oyun haberlerini sizin için hazırladık ve öneri mobil oyunlarımızı paylaştık.

Tek ortak noktası oyunlar olan bu bağımsız ekip desteklerinizi bekliyor. Oyunları çok seviyoruz! Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş



İNCELEME

PACIFIC DRIVE

Yazar: Özge Güzel



BIG DAN'S

SUPER UNLEADED
013.9
DIESEL
50¢

SCRAP
TRUCKS
HERE

Pacific Drive, oyuncuları bir zamanlar kontrol altında tutulan, şimdilerde doğaüstü kaosun hüküm sürdüğü bir deney bölgesi olan Olympic Exclusion Zone'un kalbine atıyor. Yanlış giden rutin bir teslimatın ortasında Zone'a sürüklenen biri olarak hedefiniz açık - külüstür bir araba ile bu kaos merkezinden kaçmak.

Pacific Drive nasıl tanımlanabilir? Bana Pacific Drive kadar keyif veren çok az oyun vardır; bunlar arasında Stories Untold, Oxenfree gibi isimleri sayabilirim. Ama bu tanımlama size Pacific Drive hakkında hiçbir bilgi vermeyecektir. Çünkü saydığım oyunların her biri birbirinden çok farklı, gizemli havaları dışında onları görünüşte birbirine bağlayan hiçbir şey yok ve belki de bu, onların en güçlü yanı. Pacific Drive, geleneksel tür sınırlarına hapsolmayı reddeden ve kolay tanımlamaya meydan okuyan bir deneyim dokuyan benzer bir ruh olarak ortaya çıkıyor.

Pacific Drive'in dünyasına yaptığım yolculuk beklenmedik derecede derin bir yolculuk oldu. Oyunu kısa ve öz bir şekilde tanımlamak zor çünkü aslında her şeyden biraz var. Bir sürüş simülatörü mü? Belki, ama tam olarak değil. Bir korku hayatta kalma oyunu mu? Geleneksel anlamda değil. Hikaye odaklı bir anlatı mı? Şey, belki. Asıl sihir Pacific Drive'in bu unsurları ustalıkla harmanlayarak oyuncuları kendine bağlayan eşsiz bir karışım yaratma becerisinde yatıyor.



TUHAFLIKLARLA DOLU BİR HİKAYE

Tuhaf ve garip hikâyeler ve başarısız deneyler her zaman ilgimi çekmiş olsa da Pacific Drive bunların hepsini bir adım öteye taşıyor. Pacific Drive'dan beklentilerim tamamen farklıydı. Oyunda "Tourist" adı verilen manken benzeri "anomaliler" ile ilgili rastgele bir TikTok videosunu gördüm. Bana anında Doctor Who'dan 'Weeping Angels'ı hatırlattı ve SCP-173'le olan tecrübelerime dayanarak "Hemen bu oyunu oynamalıyım." dedim. Bu yüzden, bir korku oyunu olacağını düşünerek oyuna girdim ama daha çok crafting, hayatta kalma ve yavaş yavaş gelişen harika bir hikaye ile kendimi karşı karşıya buldum.

Hikayenin derinliklere dalmak gerekirse; oyun, yarımada ve bölgeye ışık tutan kısa bir girişle başlıyor. 1947'de ARDA adlı bir hükümet kuruluşu, Olympic Yarımadası'nda LIM teknolojisi olarak bilinen çığır açıcı bir teknoloji geliştirmeye başlar ve bunun dünya üzerinde devrim niteliğinde bir etki yaratmasını bekler.

Ancak 1955 yılına gelindiğinde Yarımada'da tuhaf olaylar ve açıklanamayan kaybolmalarla ilgili dedikodular dolaşmaya başlar. Bunun üzerine hükümet yerel nüfusu tahliye edip 300 metre yüksekliğinde bir duvar inşa ederek Olympic Exclusion Zone adı verilen alanı oluşturur.





Takip eden 30 yıl boyunca, hükümet sınırları içindeki gizemli olayları araştırdıkça bölge giderek genişler. Sonunda, net bir açıklama yapılmaksızın bölge terk edilip kapatılmıştır.

Sıradan bir teslimat için yolu Olympic Yarımadası'na düşen karakterimiz kendini bir anda sürükleyici bir hayatta kalma ve gizemleri çözme hikayesinin ortasında buluyor. Kaotik bir şekilde kendinizi 'Zone'un içinde bulduğunuzda panik içerisinde koştururken karşınıza kurtarıcınız olarak 80'lerden kalma külüstür bir station vagon çıkıyor. Can havliyle kendinizi arabanın içine atıp sürmeye başladığınızda oyun boyunca bize rehber olacak telsizdeki sesleri daha yakından tanımaya başlıyoruz.

Esrarengiz karakterler ve onların hikayeleri

Tobias Barlow ve Francis Cooke, 'Zone'da çalışmış ve hala burada yaşamaya devam eden iki bilim insanı, arabanın telsizi aracılığıyla sizinle irtibata geçiyor ve Dr. Ophelia "Oppy" Turner'a ait bir garaja yönlendiriyor. Oppy size yardım etmeyi gönülsüzce kabul ediyor ve bölgeyi keşfederken garajını kullanmanıza izin veriyor. Ve bundan sonra garaj sizin üssünüz ve bölgenin tüm kaosundan korunabileceğiniz güvenli bir sığınak haline geliyor.

Garajın güvenliğine ulaştığımızda Oppy, Tobias ve Francis, bölgenin "anomaly" olarak bilinen paranormal fenomenlerle dolu olduğunu ve 50'li yıllarda yanlış giden başarısız bir katastrofik deneyin sonucu olduğunu açıklıyor. Ve sizin arabanızın da bir "remnant" olduğu ortaya çıkar. Ve karakterlerden biri tarafından, eğer izin verirsiniz station vagonunuzun sizi deliliğe sürükleyeceği konusunda uyarılıyorsunuz. Bununla birlikte araba da oyunun karakterleri arasında yerini almış oluyor.

Hatta arabanızın içinde, onunla iletişim kurabileceğiniz ufak bir ekran bile var!

Bu açıklamalardan sonra ilk görevimiz belli olmuş oluyor. 'Colossal Cappy' olarak bilinen bir anomaliyi keşfederek Remnant'ın kontrolü ele geçirip geçirmedeğini doğrulamanız gerekiyor. Oppy'nin icadı olan ARC cihazıyla donanmış olarak keşiflerimiz bilinmeyene doğru gerçeküstü bir yolculuğa dönüşüyor.

OYNANIŞ VE MEKANİKLER

Pacific Drive, dinamik ve zorlu oynanışın özünü benimseyerek roguelike türüne kök salıyor. Sürücü olarak, yıpranmış bir station vagonunda öngörülemeyen Olympic Exclusion Zone'da geziniyorsunuz. Temel roguelike unsurları



stratejik karar verme, kaynak yönetimi ve bölge içinde gizlenen anomalilerin her zaman var olan tehdidinde kendini gösteriyor.

Manuel araç etkileşimi

Oyunda sürüşten onarıma ve kaynak toplamaya kadar kelimenin tam anlamıyla çok sayıda hareketli parça var. Yaptığınız neredeyse her şey manuel girdi gerektiriyor. Arabanın kapısını açmak, motoru çalıştırmak veya vites değiştirmek olsun herşeyi manuel olarak yapmanız gerekiyor. Bu süreç, araç bakımına kadar uzanıyor.

Örneğin, hasarlı bir kapının değiştirilmesi, kapıya doğru yürümeyi, kapıyı çıkarmak için bir düğmeye basmayı, başka bir düğmeye basarak kapıyı çıkarmayı, yerine yenisini hazırlamayı, araca geri dönmeyi ve ardından başka bir düğmeye basılı tutarak yeni kapıyı takmayı gerektiriyor.

Bu titiz süreç aracın neredeyse her bileşeni için tekrarlanarak uygulanmalı bir oyun deneyimi yaratıyor.

Kaynak toplama ve envanter yönetimi

Hayatta kalmak, testereler ve levyeler gibi aletleri kullanarak seferler sırasında kaynak toplamaya dayanıyor. Aracın bakımı için yeterli kaynak toplamak ve envanter alanını yönetmek arasında bir denge kurmak stratejik bir zorluk haline geliyor. Station wagon'un mobil merkez özelliği, garaj yükseltmeleri ve özelleştirme seçenekleriyle birleştiğinde, genel hayatta kalma ve kaynak yönetimi yönünü güçlendiriyor.

Güvenli alan ve yükseltmeler

Garaj, Zone'un kaosunda tek gerçek sığınağımız olarak hizmet veriyor. Sadece güvenli bir alan değil aynı zamanda upgrade ve kişiselleştirme merkezi. Seferler sırasında toplanan kaynaklarla elde edilen hem garaj hem de araba için yükseltmeler, yolculuğun bir göstergesi haline geldi. Özelleştirme seçenekleri benzersiz bir bağ yaratıyor ve arabayı bir ulaşım aracından daha fazlasına oyuncuyla birlikte gelişen bir yol arkadaşına dönüştürüyor.



Hikaye entegrasyonu ve anomaliler

Pacific Drive, roguelike yapısına hikaye katmanını sorunsuz bir şekilde entegre ediyor. Kötü sonuçlanan LIM teknoloji deneylerinden doğan anomaliler, büyüleyici anlatı unsurları sunuyor. Karakterimizle bağlantı kuran psişik bir varlık olan Remnant, oyuna benzersiz bir dokunuş katıyor. Hikaye görevleri rutin koşullara heyecan katıyor; Kitlelesel Halüsinasyon olayı ve Derin Bölge'nin keşfi, oynanışla birlikte gelişen bir hikaye anlatımına katkıda bulunuyor.

ARC cihazının tanıtılması anomali keşfine yeni bir boyut katıyor. Bu cihaz geçitler oluşturarak sürekli değişen Zone'da gezinmenizi sağlıyor. Bu dinamik mekanik hem keşfi hem de garaja dönüşü geliştirerek stratejik düşünme ve uyum yeteneği gerektiren bir oyun döngüsüne katkıda bulunuyor.

Ayaküstünde anormal manzaralar

Pacific Drive, direksiyonun ötesine uzanan çok yönlü bir yolculuk olarak ortaya çıkıyor. Station wagon odak noktası olmaya devam ederken, oyun yürüyerek keşif yoluyla farklı bir katman sunuyor. Zone'a sadece bir sürücü olarak değil, esrareniz manzaraları yürüyerek gezen bir kaşif olarak adım atıyoruz.

Arabanın sınırlarının ötesinde, Olympic Exclusion Zone, her biri kendi gizemleri ve zorlukları olan anomalilerden oluşan geniş bir arazi olarak ortaya çıkıyor. Yürüyerek keşif, oyuncuların Zone'un ayrıntılarına girmesine, gizli köşeleri keşfetmesine, hikayeyi çözmesine ve ürkütücü olaylarla ilk elden yüzleşmesine olanak tanıyor.



KİŞİSEL DENEYİMLERİM

Pacific Drive ile ilk deneyimim Stranger Things, Control ve Annihilation gibi tanıdık yapımların anılarını tetikledi. Ancak, oyun hızla kendi yolunu çizdi, crafting, hayatta kalma mekanikleri ve her geçen görevde ortaya çıkan hikaye ile beni etkilemeyi başardı. Ayrıca oyunun olağanüstü seslendirmesi, karakterlere hayat vererek ve Olympic Exclusion Zone'un gizemlerini derin bir şekilde aydınlatarak bu sürükleyici deneyimi yükseltti. Anomalilere alıştıktan ve çevreye alıştıktan sonra, malzeme koşuları yaptığımız sürece oyun eğlenceli bir rutin haline geliyor. Ancak hikaye görevleri sizi tamamen farklı ve heyecanlı bir atmosfere sokuyor. Oyuna zaman ayırmanızı kesinlikle tavsiye ederim çünkü oynadıkça daha eğlenceli hale geliyor. Ayrıca, kim başladığımız paslı eski makine yerine 80'lerden kalma havalı bir station vagon istemez ki (Remnant statüsü nedeniyle bir bilince ve kişiliğe sahip olan güvenilir ortağımız alınmasın tabii ki).

Pacific Drive benim için bir oyundan daha fazlası oldu; kişisel bir yolculuğa, anomaliler ve belirsizlikler arasında bir maceraya dönüştü. Belirli bir türün içine hapsolmayı reddetmesi



onu zorlayıcı ve bağımlılık yapıcı bir deneyim haline getirdi. Tahmin edilemez Olympic Exclusion Zone'un derinliklerine indikçe Pacific Drive'ın cazibesi daha da arttı. Bilinmeyenin hikaye odaklı keşfi, beni ileride ne olacağına dair bir beklenti duygusuyla baş başa bıraktı. İster roguelikes, ister hikaye odaklı oyunların hayranı olun, ister sadece kişisel bir oyun deneyimi isteyin, Pacific Drive ekran karardıktan uzun süre sonra bile yankı uyandıran bir deneyim.

DEĞERLENDİRME

Özetle Pacific Drive, roguelike oynanışın zorlu dokusuna büyüleyici bir anlatıyı ustalıkla dokuyan etkileyici bir oyun deneyimi. Bazıları detaylı mekanikleri ve yürüyerek keşif yapmayı biraz yorucu bulabilir ancak ben bunu oyunun avantajı olarak görüyorum. Mekaniklere gösterilen titizlik, oyuncuları Olympic Exclusion Zone'un esrarengiz dünyasına çekiyor.



Kişisel görüşüm, Pacific Drive'ın biraz daha fazla emek gerektiren bir oyun olduğu, ancak oyuncuları anomaliler, tehlikeler ve karmaşık bir şekilde örülmüş bir hikaye ile zengin, sürükleyici bir yolculukla ödüllendirdiği yönünde.

Geliştirici: Ironwood Studios
Yayıncı: Kepler Interactive
Tür: Aksiyon ve Macera
Çıkış tarihi: 22 Şubat 2024

8,5





Moon Star Games

KURT KOCAYINCA ZOMBİLERİN MASKARASI OLURMUŞ

www.despotzombie.com

TÜRK YAPIMI
KORKU TPS OYUNU
STEAM'DE



YAPIMCI
NUSRET ÇAĞATAY

YÖNETMEN
ERGİN ERYILDIR (ergin3d)



REMNANT 2

Yazar: Can Çiftci



Gunfire Games tarafından geliştirilen ve yayıncılığı Gearbox Publishing üstlenilen Remnant 2, 26 Temmuz 2023'te oyunseverlerle buluştu. Soulslike türüne yeni bir bakış getiren Remnant: From the Ashes oyunundan sonra Remnant 2 ile bu başarıyı sürdürmeye çalışıyorlar, bakalım Gunfire Games bu başarıyı sürdürebilmiş mi? Açıkçası Remnant: From the Ashes ne kadar türe yenilik getirmeye çalışsa bile içerisinde çok fazla hata ve eksiklik barındırıyordu, bu eksiklikler arasında içerik ve boss savaşları öne çıkan unsurlardan sadece birkaç tanesiydi.



Gunfire Games ikinci Remnant oyunu ile bu açıklığı iyileştirmeye çalışmış demek yalan olmaz.

Remnant 2'nin ise bir önceki oyunlarından güçlü olduğu kısımlar tabii ki mevcut. Daha güzel grafikler, daha çok etkileşim ve senaryo tasarımı bunlardan bazıları.

REMNANT 2 HİKAYESİ

Ana karakterimiz ve yoldaşı yolculuklarına devam ederken kendilerini bir kanalizasyonda bulurlar. Kanalizasyonda içerisinde ilerledikçe bir grup yaratık tarafından saldırıya uğrarlar, bu yaratık grubu ana karakterimiz ve yoldaşını köşeye sıkıştırır. Tam ana karakterimiz için umut bitti derken tanımadığımız birisi tarafından kurtarılırız, yabancı kişiler dost olduklarını ve buradan çıkmaları gerektiğini söyler.

Kanalizasyondan kaçmaya çalışırken güçlü bir yaratık tarafından saldırıya uğrarız ve yoldaşımız Corruption tarafından zehirlenerek kendinden geçer. Yoldaşımızı zar zor bir şekilde yabancıların sığınağına götürürüz. Rig isimli yabancı kişi karakterimize Ward 13'e hoş geldin diyerek orayı terk eder.

Evet böylece karakterimiz ana üsse geliyor ve hikayemiz başlıyor, çok iç açıcı bir hikaye olmasa bile takip edilme açısından kolay bir anlatım olmuş diyebilirim. Remnant 2 hikayesi ile sizi büyüleyecek bir yapım olmamış, hikaye açılışı ve olay örgüsünü takip etmek gerçekten zor olmuş diyebiliriz.





REM NANT 2 KARAKTER YARATIMI

Remnant 2 karakter yaratımı konusunda çok başarılı olmuş diyemem, ne kadar uğraşırsanız uğraşın çok güzel gözük en karakterler yaratmam neredeyse imkansız. Karakterleriniz çoğunlukla ruhsuz ve düşük poligon gözüküyor. Üçüncü şahıs bakış açısına sahip bir oyun için karakterinizin kötü gözükmesi bazen can sıkabiliyor.

REM NANT 2 MEKANİKLER VE OYNANIŞ

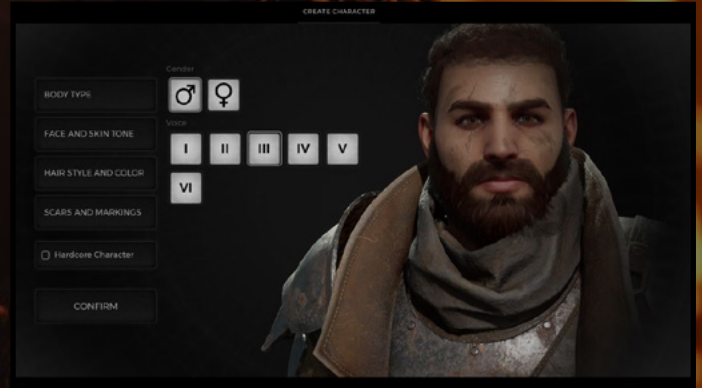
Remnant 2 o kadar zor bir oyun değil!

Remnant 2 diğer soulslike oyunlardan ziyade size zorluk seçmenize izin veren bir yapım. Zorluk seçmenize izin veren bir yapımın ise çok zor olmasına imkan yok değil mi? Açıkçası konuşmak gerekirse Remnant 2 zor bir oyun olmamış, genellikle yapmanız gereken şey kısa aralıklarla takla tuşuna basmaktan ibaret. Zorluk isteyen oyuncular için Apocalypse en uygun zorluk modu olmuş, daha kolay bir oyun deneyimi ise Survivor zorluğunu seçebilirsiniz.

Takla at! Şarjör de ğiř! Ateş et!

Remnant 2 basit bir patern (Oynaniş şeması) etrafında dönen bir yapım diyebilirim,

yapmanız gereken şey doğru ateş etmekten ibadet. Ateşli silahların devreye girdi ği bir oyun oldu ğu için pozisyon almak genelde sizin her şeyiniz oluyor, hasar almadan maksimum hasarı çıkarmak ve kaçmak en basit çözüm.



Arkadaşlarınızla çok daha eğlenceli!

Remnant 2'nin en ama en önemli kısmı co-op (Eşleşmeli Çoklu Oyunculu) olması! Arkadaşlarınız ile birlikte girerek birbirinden farklı eşya dizimleri ile harika bir oyun denemeyi geçirebiliyorsunuz, e ğer arkadaşınızla oynayacak bir oyun arıyorsanız Remnant 2 sizin için en ama en ideal yapım!

Dipnot: Oyunun Xbox Gamepass ile ücretsiz olarak oynanabilece ğini unutmamakta fayda var!

Seçtiğiniz güçlendirmeler çok önemli!

Her soulslike oyununda olduğu gibi Remnant 2 içerisinde eşya tercihlerimiz çok önemli, hangi eşyayı giydiğiniz sizin ne kadar hasar vurduğunuzdan, ne kadar hasar yediğinize kadar bir sürü parametreye etki ediyor.

Seçtiğimiz eşyalar bize Can, Enerji, Zırh ve Ağırlık olarak 4 şekilde etki ediyor. Bu istatistiklerimizi doğru şekilde ayarlamak oyun deneyimizi arttırıyor. Bu değerler dışarısında ise yeteneklerimiz süresini azaltan eşya özellikleri mevcut, kısacası giydiğini eşyalara dikkat etmeniz lazım.

Mermilere dikkat!

Remnant 2 oynarken mermilerinize dikkat etmenizde fayda var, mermileriniz sınırlı olduğu için Boss dövüşleri sırasında bitebiliyor. Boss dövüşünde cephanesiz kalmaktan daha kötüsü ne olabilir değil mi? Ölerек sinirlenmeyi minimuma indirebilmek için mermilerimizi boşa sıklmamamız gerekiyor, yarı açık dünyası içerisinde mermi sıkıntısı çekmiyoruz fakat bazı Bosslar mermilerimizi sünger gibi emebiliyor.



DÜŞMAN ÇEŞİTLİLİĞİ GÜZEL OLMUŞ!

Remnant 2'nin iyi yaptığı yerlerden bir tanesi kesinlikle düşman çeşitliliği olmuş, bu düşmanlar genellikle başka oyunlardan çok fazla esinlenilmiş oluyorlar fakat güzel tasarlanmışlar diyebilirim. Remnant 2 oynarken kendimi çok fazla yerde Bloodborn oynuyormuş gibi hissettim desem yanlış olmaz.

Remnant 2 içerisinde toplam 8 adet dünya bossu, 16 adet normal bosslar ve birçok miniboss bulunuyor. Orta ve dünya bossları birbirlerini taklit etmese bile minibosslar için aynısı söyleyemeyeceğim. Remnant 2 dünyasında gezerken birden fazla kere aynı mini bosslar ile savaşıacaksınız.





GRAFİKLER

Remnant 2 oyununun en zayıf kaldığı yerlerden birisi kesinlikle grafikleri, açık dünyasında gezerken Remnant 2 kaplama kalitesi olarak sınıfta kaldığını hissedebilirsiniz. AA bir oyuna göre ne tatmin edebilir grafikleri desek bile kendisini bir adım ileriye kesinlikle çıkarmıyor.

MÜZİKLER VE SESLENDİRME

Remnant 2 seslendirme konusunda başarılı isimlerle çalışmış desek yalan olmaz, yan karakterlerin seslendirmenleri arasında Judy Alice Lee (Yun Jin/Genshin Impact), Stephen Oyoung (Martin Li/Marvel's Spider-Man) ve Christian Lanz (Çizmeli Kedi/Çizmeli Kedi) gibi ünlü isimler mevcut. Seslendirme kadrosu oyuna girer girmez kendisini direkt belli ediyor.

Remnant 2'nin bir diğer güzel tarafı ise müzikleri olmuş demek yalan olmaz, her başarı soulslike oyunun arkasında şahane müzikler vardır!

DEĞERLENDİRME

Remnant 2 bir önceki oyunu olan Remnant: From the Ashes üzerine gerçekten çok fazla şey koyarak güzel bir oyun inşa etmiş. İkinci oyunla birlikte seslendirme kadrosunun genişletilmesi, oyuncuların daha kolay anlayabilmesi için yapılan dünya tasarımı,

basitleştirilmiş mekanikler ve seçilebilir zorluk seviyesi ile yeni oyuncuları çok güzel kucaklıyor diyebiliriz.

Bu türe yabancı olan fakat silahlı bir soulslike nasıl olurdu sorusunun cevabını çok güzel şekilde oyuncularla buluşturmuş. Xbox Gamepass üzerinden ücretsiz olarak erişilebilmesi ve arkadaşlarınızla birlikte girebileceğiniz bir evren olması ise cabası. Peki Remnant 2 oynanır mı? Almaya ya da indirmeye değer mi? Remnant 2 için AA oyunların başarı örneklerinden birisi dememizde sakınca yok, başarılı bir oyun oynamanızı ise size tavsiye ederim. Sizi hızlı sıkımayacak ve zorlamayacak bir oyun deneyimi ile size 40 saate yakın bir oyun deneyimi sunacağından bir şüphem yok.

Steam üzerinde \$49.99 ile satışa çıkan versiyonunu almanızı tavsiye etmiyorum, Remnant 2 oyununu Epic Games üzerinden 685 TL'ye alabilirsiniz, Xbox Gamepass aboneliğiniz varsa oyunu ücretsiz olarak oynayabilirsiniz.

Geliştirici: *Gunfire Games*
Yayıncı: *Gearbox Publishing*
Tür: *Aksiyon, Macera ve RYO*
Çıkış tarihi: *25 Temmuz 2023*

8

SKULL AND BONES

Yazar: Ömer Faruk Aktaş







Korsancılığın altın çağında geçen Skull and Bones, uzun geliştirilme ve ertelemelerle geçen yılların ardından nihayet oyuncularla buluştu. Geliştirilme süreci sancılı geçse de ortaya 'tatmin edici' bir oyun çıktığını söylemeliyiz. Ching Shih, Sir Francis Drake, Kaptan Kidd ve Karasakal gibi nice meşhur korsanı aratacak belalı maceramızdan deneyimlerimizi paylaşıyoruz!

BU KOLTUĞA OTURMAK İÇİN ÇOK ÇABALADIK AMA BAŞARDIK! ŞİMDİ ÜÇ BÖLGENİN DE EN BELALI KORSANI OLMA VAKTİ!

Ubisoft Singapur başta olmak üzere Ubisoft stüdyoları tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından da 16 Şubat 2024'te PlayStation 5, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows, Ubisoft + ve Amazon Luna platformlarına gelen çevrimiçi çok oyunculu açık dünya, aksiyon ve rol yapma oyunu Skull and Bones, altı kez ertelemenin ardından nihayet oyuncularla buluştu.

Deniz savaşlarındaki sürükleyicilik, co-op oynanış ve ana hikaye sonunda açılan karaborsa mekaniğiyle gelişen canlı servis (Live Service) sistemi beni cezbederken, hikaye ve rol yapma dinamiklerinin beklentilerimin çok altında kaldığını söylemeliyim. Aslında denizlere odaklanan oyunda karaya ayak bastığımızda yapacak sınırlı ve rutine binen işlerin olması da tadımı kaçırdı diyebilirim.

Assassin's Creed 4: Black Flag ile orta çıkan projenin çetrefilli geliştirilme süreci oyuncularadaki beklentiyi yükseltirken, hem Black Flag hem de Sea of Thives gibi oyunların piyasadaki izleri Skull and Bones için zorlu bir lansmanın işaretleri olmuştu. Elbette Skull and Bones'un bu oyunlara göre çok farklı bir konseptte olduğunu ve her oyuncunun da bunu sevmeyeceğini başta söylememiz gerekiyor. İnceleme yaparken de hızlı davranmak istemedim. Oyun sonu mekaniklerini deneyimlemek çok önemliydi. Ortada severiz veya sevmeyiz bir emek var sonuçta...

SKULL AND BONES İLE KORSANLARIN HİKAYESİ

Skull and Bones hikayesi her gün kıyıya vuran onlarca korsanın macerasını anlatıyor. Puslu bir havada başladığımız açılış sekansında İngilizler tarafından batırılan gemimizin ardından karaya vuruyoruz. Kalan tayfadan toparlananlar bizi karşılıyor. Ardından ise ilk bölümde öğretici kısmı geçiyor ve Sainte-Anne'deki ana hikâyeye giriş yapıyoruz.

Sürgünde başlayan maceramız kötü şöhretli bir korsan hikayesine dönüşüyor. Filomuzu hazırlayacak ve Afrika kıyılarından Doğu Hint Adaları'na kadar dünya imparatorluğu için mücadele edeceğiz.

Hint Okyanusu'ndan ilham alınan bu yeni ve tehlikeli dünyayı oyunun hikayesi ile

keşfediyoruz. Elbette bu tavsiye edeceğimiz yol olacaktır ancak oyunda serbest olarak da tüm haritayı keşfedebilirsiniz. Oyun ortasında ise korsanların ikinci evi olarak tasarlanan Telok Penjara'ya gidip oyun sonuna kadar bir üst seviye görevleri yapıyoruz. İlk bölümde Fransız, ikinci bölümde ise İngiliz ve Hollandalı sömürgecilerle asıl mücadelemizi veriyoruz. Dişe dokunur güçler bunlar değil elbette. Korsanlar ve oyuncular da her an karşımıza çıkan sürprizler oluyor. Haritanın bazı bölgelerinde belalı korsanlarla mücadele ediyoruz ancak oyun sonundaki karaborsa işlerinde iyice bizi darlıyorlar.



Oyunun ana hikayesi 20-25 saatte bitse de gerçek bir korsan olduğumuz zaman artık Helm dinamiklerini keşfedeceğiz. Buradaki işler sezonluk liderlik tablosuna işliyor ve gerçek mücadeleye adım atıyoruz. Endüstri ve yönetim stratejisi asıl ilgilendiğimiz nokta olacak. Hikayenin nasıl şekilleneceği gelecek sezonlarla göreceğiz ama oyunun sağında ve solunda birçok yan görev de bizi bekliyor.

SKULL AND BONES MEKANİKLERİ

Skull and Bones mekanikleri etkileyici, rahat, stresli, yavan, eksik. Biraz karışık değil mi? Açıkçası bazı yönleriyle iyi bir oyun derken bazı yönleriyle hayal kırıklığı...

rol yapma deneyimi tam bir hayal kırıklığı!

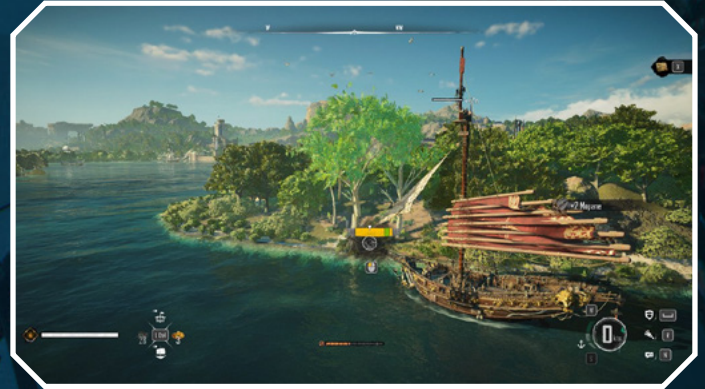
Live Service oyunların vazgeçilmezi kozmetikler hem karakter hem de gemi tasarımıda büyük çeşitlilik sunuyor ve oldukça da iyi görünüyor. Oyunun başında ilk karakter oluşturma kısmı ve kozmetikler ne kadar etkileyici görünse de cinsiyet seçiminin oynanışa hiçbir etkisi yok.



Ve karakterin de derinliği yok... Oyun bir çok detayıyla gemilere odaklanıyor. Elbette bu korsan oyunundan beklenen şey ancak bir korsan olarak karaya çıktığımızda da çok daha fazla şey yapmak isterdik.

Ürün ve kaynaklar

Ele geçirdiğiniz hiçbir malzemeyi ve kaynağı satmayın! Temel kaynakların yanında işlenmiş ürünler de oyun için kritik önemde. Geminizde elbette yer kalmayacak, depoya kaldırın. Ama elbet bir işinize yarayacak. Kaynak yönetimi oyunun temel mekaniğini oluşturuyor. Oyun sonu liderlik tablosundaki adımlarda yine bu kaynakların işlenmesi, tedariği ve ödülü ile sağlanıyor.



Devasa haritadaki her bölgede ayrı bir ürün veya kaynak toplanmayı bekliyor. Bunları iki merkezde işliyoruz ve öncelikle gemi yapımında kullanıyoruz.

Bu noktayı beğendiğimi söylemeliyim. İşlenen maden veya kaynakları da yine gemi mobilyası veya silah üretiminde kullanıyoruz. Sürekli toplanan demir parçası ve çiziler dahi çok önemli... Mühimmat bitmez demeyin, top üretiminde işinize yarayacak.



Gemiler her şeyimiz!

Lansman sonrası oyunumuzda on gemi yer alıyor. Başlangıçta yer alan Dhow ile avcılık yapıyoruz bunun yanında beş tane küçük dört tane de orta seviye gemimiz bulunuyor. Gemiler mürettebat animasyonları, onlarca çeşitli top, füze, havan gibi silahları, diğer özellikleri ve kozmetikleriyle detaylı ve etkileyici olmuş diyebilirim.

Beni oyunda tutan en önemli özelliklerden bir tanesi de gemimle açık denizlerde bir taraftan düşman gemileriyle çarpışırken bir taraftan da onlarca metreyi bulan dalgaları göğüslemek oldu.

Gemilerle kaynak toplama ve batıklardaki kaynakları toplamak için bir çeşit küçük

oyun da karşımıza çıkıyor. Skull and Bones, oyuncuları bu konuda sıkmadan ve eğlenceli bir yapı ile karşılıyor. Ve bence bunda da başarılı olduklarını söyleyebilirim. Grid tarzı ile oynanış, gemilerle oldukça seri işliyor.

Bu noktada oyundaki seviye durumundan da bahsetmek istiyorum. Skull and Bones'ta klasik seviyeler yer almıyor. Kötü Şöhret Sıralamaları mevcut. (Infamy Ranks) 10 aşamadan oluşan bu sıralama Kingpin ile sona eriyor. Daha sonra ise her 1,750 alçaklık (Infamy) ile Kingpin 1,2,3.. diye devam ediyor. Muhtemelen sonu yok Kötü şöhretiniz bir yere kadar anlayacağız. Gemileriniz seviyeleri mevcut. Burada da gemilere yerleştireceğiniz silah ve diğer ekipmanların seviyeye etkisi oluyor. Her gemi de aynı değil. On geminin de onu da farklı. Kimi saldırı da kimi savunmada (tank) kimi destek olarak öne çıkıyor.

Denizlerin hakimi!

Skull and Bones savaş mekaniklerinde vasat bir performans sergiliyor. Barut ve güllerle 17. yüzyıl savaş teknolojilerini çok iyi yansıtıyor. Ancak düşman gemisine son darbe yaptığımızda karşımıza çıkan engellenemez ara sahneler sıkıcı olabiliyor. Kuşatma mekanikleri oldukça eğlenceli.





Yanita ile tedarik zincirini inceliyoruz.

Denizlerde mücadele stratejik hamleler yapmanızı zorunlu kılıyor. Eğer düşman güçlü ise kaçmalı hızlanmak için depoyu boşaltmayı bile göze almalısınız. Ubisoft oyuncularını üzecek ve oyundan soğutacak bir yenilgi de sunmuyor. Oyunda sürekli kazanmaya yönelik bir süreç işliyor. Çok çaresiz kaldığım durumlarda olmuştum ama bir noktadan sonra çözülüyor. Yağmaya çıkmak, kısa veya uzun süreli heyecanları savaşlarda sonuna kadar hissedeceksiniz.

GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Hint Okyanusu'ndan ilham alınan haritamız tam 620 km2 genişliğinde. Üç bölge ve bir de açık denizler mevcut. Açık dünya oyunları sevdiğim için Telok Penjara'yı Amiral Ramah'la tanışmadan keşfetmişim. Hatta tüm haritayı oyun başlarında keşfettiğimi söyleyebilirim.

Ne kadar ilham alınsa da dönemin sömürge devletleri ve onların koloni yerleşimleri yansıtılmaya çalışılmış. Hollandalıların bölgelerinde dev yel değirmenleri bizi karşılıyor. Haritanın her noktasına dokunulmuş. Ubisoft en iyi yaptığı işi devam ettirmiş. Haritanın bazı noktalarında durup gayzerleri izlemek suyun renginin kükürte döndüğünü görmek güzeldi.

Denizcilerin dev dalgalarla nasıl mücadele ettiklerini artık daha çok merak ediyorum. Çok daha eski kaptanların bu dev dalgalı denizlerin dünyanın sonu olduğuna inanmalarına da şaşmamalı! Evet gerçekten de gemimizin üç katı büyüklüğündeki dalgalarla karşılaşmak ayrı bir stres yaşıyor.

Harita çok geniş ve doğal olarak görevlerde oldukça fazla. Live Service oyunlardaki görev telaşını çok yaşamamızın da ana hikaye görevlerinin dörtte bir oranında azaltılması gerektiğine inanıyorum. En azından yarısı kadar olmalı. Sadece hikayeye odaklanmak hadi 15 20 saat diyelim, bunu yapmadan oyun sonu mekaniklere ve liderlik panosuna ulaşamıyoruz.

Karakterimizin konuşmaması, hikayenin şuraya git, bunu yok et, buradan da şuraya uğra üzerine ilerlemesi oyun tasarımıdaki büyük sorunu ortaya koyuyor. Pek çok oyuncu hatta inceleme yapan arkadaşımız oyun sonunu göremedi. Oyun ana görevleri yapınca açılıyor ve o zaman rekabet ve mücadele hız kazanıyor.

Eğer benim gibi zamanınız çok yoksa o zamanda belli günler ham madde kaynaklarını temin edip diğer günler de limanları ele geçirip karaborsaya hazır hale getirebilirsiniz. Şeker Kamışı veya Haşhaş tedarikinde ve sonrasında Beyaz Kafatası Romu veya Mavi Lotus Afyonu teslimatları sonrası kazanacağımız Pieces of Eight de sizin mükafatınız! Atölyeler ve ürünler çeşitleniyor. Tedarik zincirleriniz ve bölge hakimiyetleriniz de diğer işleriniz olacak.

Hem Sainte-Anne hem de Telok Penjara'nın olduğu yerleşimlerdeki NPC'ler dahil, birçok



Skull and Bones haritası.



GRAFİKLER, ANIMASYON VE ATMOSFER

En çetrefilli noktalardan biri de hatalar bulmak. Oyunun Assassin's Creed 4: Black Flag seviyesinin altına düştüğünü iddia edenler bir yana yeni nesil grafiklerden uzak kaldığını söyleyen bir yana, benim şahsi görüşüm, oyunun grafiklerinden memnun kaldığım... Hatta bol bol ekran görüntüsü aldım.

Elbette gölgeler veya dalgalarda eksikler vardı ama buradan kötü bir hikaye çıkmaz. Çok teknik olarak konuşamam ama beni rahatsız eden bir durum yoktu. Küçük hatalar görmezden gelinebilir. Bu açıdan temiz bir oyunla karşılaştığımı söyleyebilirim. Animasyon kalitesi karakterimizde vasatın altında kalırken gemi mürettebatının her hareketi düşünülmüş. Gemilerle özel ilgilenilmiş, dalgalara ve bizim yönlendirmemize bağlı olarak hareketler ince ince dokunulmuş. Yine silah yönetimi de buna dahil. Ara sahneleri de bazen gereksiz bulsam da grafik kalitesi olarak başarılı buldum.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Ubisoft yine diğer oyunlarında olduğu gibi müziklerde de zirveyi zorluyor. Denizci şarkısı ile açık denizlere açılmak ve savaşmak gerçekten güzel bir deneyim. Genel ses tasarımını da başarılı buldum.



noktadaki mağara/sığınak da yine onlarca yan görev mevcut. NPC görevlerini yapmanızı özellikle de demirci görevlerine yönelmenizi tavsiye ederim.

Kısaca bir değerlendirme yapacak olursak oyuncuları soğutan bir görev tasarımının olduğunu söylemeliyim.

SKULL AND BONES İLE CO-OP VE ONLINE DENEYİM!

Ubisoft bu işi başarmış dedirten noktalardan biri de co-op oldu (PvE). Oyunu kardeşimle beraber deneyimleme şansım oldu. Görev alma sistemi çok rahat. Sizi zorlayan bir nokta yok. Eğer arkadaşınız yoksa da görevlere diğer oyuncular isterlerse dahil olabiliyorlar. Tek kalırsanız da emeğinizin karşılığını alabiliyorsunuz.

Çok eğlenceli zamanlar geçirdiğimi itiraf etmeliyim. Arkadaşınızın olması oyunu daha rahat ve güven içinde bitirmenize olanak sağlıyor. Tabii oyunu beraber devam ettiriyorsanız bu durum geçerli aksi halde diğer oyuncunun ağır darbe alması kaçınılmaz oluyor.

20 kişilik sunuculara sahip oyunda çok oyunculu (PvP) yapı da gayet oturmuş durumda. Yardıma hazır korsan dostlarımızın yanında eceline susamış gözü kara dostlarımız da çıkmıyor değil!

DEĞERLENDİRME

Öncelikle çok uzattığının farkındayım. Ama detaylara yer vermek gerekiyordu. Belki de atladıklarım olabilir lütfen yorumlarda belirtin. Live Service bir oyun olan Skull and Bones, mekanik anlamda oldukça sade bir çizgi çizmiş. Oynanışta çoğu oyuncuyu sıkacak detayların bilerek çıkarıldığını düşünüyorum.

Yavan bir hikaye ile karşılaştığımız oyunun ana hikayesindeki görevlerin uzun olması, karada yapacak çok az şeyin olması oyuna vereceğim puanı düşürüyor. Elime bir korsan olarak kılıç almak, 17. yüzyıl ateşli silahlarını deneyimlemek isterdim.

Şimdi gelelim en kritik mevzuya; oyunun fiyatına... Ubisoft CEO'su Yves Guillemot, oyunun AAAA kalitesinde bir oyun olduğunu iddia ederek 70 doları savunması bana gülünç geldi. Öncelikle oyun güzel ama bir 4A seviyesinde değil. Diğer yanı ise hak etmeyen oyuna da bu fiyat verilmiyor. İncelemeyi yaptığım zamana kadar ancak 850 bin satılmış durumda. 1 milyon kopyayı yakalamayan bir oyun ne derece devam ettirilir, meçhul.

Konu güzel, tema güzel ancak oyun tasarımı ve pazarlamadaki hatalar oyunu bu noktaya getirdi. Üzgünüm. Çünkü severek oynadım ve yeni sezonları da merakla bekliyorum. İndirim dönemlerinde kaçırmamanız gereken şimdilik kusurlu ama tatmin edici bir oyunla karşılaştım.

Umudum var. Oyunun eksiklerine rağmen çıkış noktası iyi. Bu temeller üzerine topluluktan gelen geri bildirimlerle oyun çok daha güzel bir noktaya evrilebilir. Takipteyiz!

Geliştirici: Ubisoft Singapore

Yayıncı: Ubisoft

Tür: Aksiyon, Macera ve Rol Yapma

Çıkış tarihi: 16 Şubat 2024

7,8



all over the world.

LAST EPOCH

Yazar: Can Çiftci



**LAST EPOCH İLE PATH OF EXİLE
2 ÇIKMADAN ÖNCE ATIŞTIRMALIK,
ALTERNATİF BİR DİABLO DENEYİMİNE
MERHABA DEYİN!**

Eleventh Hour Games unutulmuş tür olan ARPG yaratmayı başarmış demek yalan olmaz. Türünün diğer başarılı örneklerinden olan Diablo, Path of Exile ve Grim Dawn kadar başarılı mı tartışılır fakat onların yanında yer alacağı kesin. Eski tarz oyuncuların çok aşına olduğu ve bol bol grind (Düşmanları öldürmek veya görevleri tamamlamak gibi tekrarlayan görevlere sürekli olarak tekrar etmek) yaptığımız bir oyun.

Peki grind yapmak sıkıyor mu? Last Epoch içerisinde yeterli içerik var mı? Oynanış çeşitliliği nasıl? Ya da End-Game (Oyun sonu yapılabilecek aktiviteler, mekanikleri tatmin ediyor mu? Hadi gelin yavaşta incelememize başlayalım.



LAST EPOCH HİKAYESİ

Hikayemiz, Rahyeh'in diğer tanrılara savaş ilan etmesi ve askerlerini her şeyi yakıp yıkmaya göndermesiyle başlar. Gözünü ilk olarak Heoborea'ya ve Bekçiler tarafından korunan Eterra Tapınağı'na diker. Heoboreali kabileler, Bekçilerle barış görüşmeleri yapmak ve Rahyeh'e karşı güçlerini birleştirmek için güneye gönderilir. Kader sanki yardımınıza ihtiyaç duyulacağını biliyormuş gibi bu görüşmelerin ortasında kalıyoruz.

Kimseyi şaşırtmayan bir şekilde Rahyeh, Generalleri Orian liderliğindeki Osprix (Kuş benzeri ırk) ile barış görüşmelerine saldırıyor

ve Bekçilerin sakladığı ama henüz ne olduğunu bilmediği bir şeyin peşine düşüyor. Yol boyunca Heorot adına barış görüşmeleri için gönderilen Grael (Heoborea şampiyonu) ile tanışıyoruz ve birlikte maceraya devam ediyoruz.

Keeper Leena ile tanışıyoruz ve daha sonra Keeper'ın, Eterra'nın kendisi tarafından kendilerine verilen bir görev olduğuna inandıkları Epoch'un parçalarını korumak olduğunu öğreniyoruz. Parçalar gerçekliğin dokusunu değiştirebilecek hayal edilemez bir güce sahip olduğu söylenen Epoch'u oluşturmaya yarıyor.



Hikayemiz böylece başlıyor, hikayenin ana motifi ise Rahyeh'in dünyayı ele geçirmesini engellemek. Oyun içerisinde hikayeye çok dahil olmuş gibi hissedemiyoruz fakat hikayeyi takip etmek isteyen oyuncular için çekici bir hikayesi olduğunu söylemeden geçemeyiz.

LAST EPOCH KARAKTER YARATIMI

Last Epoch oyununa başlamak için önümüzde bulunan 5 karakterden 1 tanesini seçmemiz

gerekiyor, bu karakterler oyun tarzımızı değiştiriyor. Oyunun içerisinde Mage, Sentinel, Rouge, Primalist ve Acolyte olarak 5'e ayrılıyor. Her karakterin ise 3 adet farklı alt sınıfı bulunuyor.

Her şeyi yak! Düşmanın kafasına METEOR YOLLA!

Her sınıfın farklı yetenek şemaları bulunuyor, bu yeteneklerin çoğu ise birbirinden farklı. Örnek vermemiz gerekirse Mage karakteri



elementlerin yeteneklerini kullanarak düşmanlarının üzerine ölüm yağdırabiliyor. Mage sınıfının aksine Acolyte yanına iskeletler veya golem gibi yaratıklar çağırarak oyun tarzını tamamen değiştirebiliyor.

Last Epoch oynamadan önce sınıfları araştırmanızı tavsiye ederim, sınıfları araştırdıktan sonra kendinize en uygun bulduğunuz sınıfı seçmeniz lazım. Oyunun bölümleri uzun sürdüğü için sıfırdan bir karakter kasmak genellikle eziyet gibi hissettirecektir.

LAST EPOCH MEKANİKLERİ

İşte geldik Last Epoch'ın en ama en önemli kısmına! Last Epoch mekanikleri nasıl olmuş? Bütün ARPG oyunlarında olduğu gibi en önemli kısım End-Game mekanikleridir, Last Epoch ise bu konuda gayet başarılı demek yalan olmaz. Fakat öncelikle diğer mekaniklere değinmekte fayda var.

Eşya seçimleriniz çok önemli!

Last Epoch içerisinde eşya seçimlerimiz gerçekten çok önemli bir yere sahip, eşyalarımız seçerken dikkat etmemiz gereken çok fazla küçük mekanik barınıyor. Bu mekaniklerden en önemlisi ise Resistancelar ve Additional Defense katmanlarımız, ne kadar fazla katmanla korunursak yaratıklara karşı o kadar daha uzun süre hayatta kalıyoruz.



Hayatta kalmak neden mi önemli? Çok fazla ölürseniz oyun bir yerden çekilmez bir hale geliyor ve sizi çok çabuk soğutabiliyor. Bu tür durumlarla karşılaşmamak için ise eşyalarımıza dikkat etmemiz çok önemli!

İdollerini seçerken dikkatli ol!

Aynı eşya seçimlerimiz gibi seçtiğimiz idollerimiz çok önemli, peki neden mi önemli? İdoller bize eşyalarımız verdiği istatistikleri veriyor, eşyalara bazen defansif özellikler almamamız gerekiyor. Defansif özelliklerimizi ise ekstra kuşandığımız idollerle sağlayabiliyoruz.

Yok ben kavga dövüş istiyorum dersiniz idollerinizin hepsi yeteneklerinize özel dizebilirsiniz! Böylece savunmaktan ziyade daha çok vurmaya odaklanabilirsiniz.

Yeteneklerinizi isteğinize göre modifiye edin! Last Epoch oyunun en öne çıkan kısmı ise yetenek ağacı diyebiliriz, Last Epoch içerisinde her yeteneğin kendine has uzantıları bulunuyor, bu uzantılar içerisinde yetenekleriniz hatırı sayılır şekilde değişiyor. Örnek vermek gerekirse Detonating Arrow yeteneğinizi sadece tutuştur vuran bir yeteneğe dönüştürebiliyorsunuz.

Karakterinizin pasif yeteneklerini unutmayın!

Her seviye atladığınız sırada oyun size arttırmanız için bir pasif yetenek veriyor, bu pasif yetenekler belirli dönüm noktalarında



sınıfa özel yetenek açıyor. Karakterinizin yeteneklerini göre önceden planlamanız gereken bir durum fakat oyun ilerledikçe yaratıklardan düşürdüğünüz para birimi ile pasif yeteneklerinizi sıfırlayabiliyorsunuz.

Kendi eşyalarınızı kendiniz oluşturabiliyorsunuz!

Eşyalarınıza istediğiniz özellikleri verebiliyorsunuz! Bu özellik istediğiniz eşya türüne uygun şekilde oluşturmanıza izin veriyor.

Peki Bu durum neden mi çok önemli? İşinize yarayan özellikli bir eşya düşürdüğünüz zaman kendinize daha uygun bir hale getirebiliyorsunuz. Bu özellikleri sağlayan materyalleri ise öldürdüğünüz yaratıklardan ya da tapınaklardan düşürüyoruz

Tabii ki eşyalarınızı her zaman başarılı bir şekilde yapamıyorsunuz, her eşyanın kendisine has işleme şansı var.



Her özellik eklediğimizde ise 1 ile 10 arası işleme potansiyeli harcıyoruz.

Potansiyel mekaniği ise oyun sonu eşyalarını kolay bir şekilde elde etmemizin önünde duran en büyük engellerden birisi, potansiyeli yüksek ve size uygun özellikli eşyaları düşürdüğünüz zaman daha harika eşyalar üretebiliyorsunuz.

Ya da Merchant Loncasına katılarak kendinize uygun eşyaları alabilirsiniz. Peki ne bu Loncalar? Hadi gelin oraya geçelim!

Seçtiğiniz lonca işinizi çok kolaylaştıracak!

Last Epoch içerisinde iki adet lonca bulunuyor, bu loncalardan birisi daha iyi ve çok eşya düşürmenize yarıyor. Bir diğeri ise düşürdüğünüz eşyaları diğer oyuncularla takas edebilmeye. Peki siz neyi seçmelisiniz? Hadi gelin Merchant's Guild yani Merchant Loncasından başlayalım.

Merchant Loncası sizin oyun içerisinde düşürdüğünüz eşyaları diğer oyunculara satabilmeye yarıyor, bu lonca içerisinde bir seviyeniz olduğu için ise ilk başta bütün özellikleri kullanamıyorsunuz. Oyunda ilerledikçe spesifik özel eşyaları alabiliyor ve satabiliyor hale geliyorsunuz. Çoklu oyunculu oynuyorsanız bu lonca sizin için vazgeçilmez bir nimet olacaktır.

Şimdi geldik benim favorim olan Circle of Fortune loncasına. Tek başınıza oynayan ve diğer oyuncularla iletişime girmeyi sevmeyen bir oyuncu iseniz bu lonca tam size göre. Circle of Fortune size öldürdüğünüz yaratıklardan daha fazla eşya düşürme şansı veriyor, bu ise karakterinizin daha çok ve hızlı güçlenmesini sağlıyor. Kısacası tek başınıza oynuyorsanız bu lonca tam sizlik!

GRAFİKLER

Last Epoch oyunun kötü gözüküğünü söylemek yalan olur, türdeşlerine nazaran güzel gözükse bile Last Epoch animasyonlar konusunda sınıfta kalmış durumda. Karakterlerin duruşları çok hazır asset gibi duruyor. Oyunu 20 saatten fazla oynadığınız zaman bu durum gözünüze çok daha az batıyor fakat ilk başlarda beni rahatsız ettiğini söyleyebilirim.

MÜZİKLER

Last Epoch içerisinde bestelenen müzikler genellikle epic türündeler, bu tarz müziklerin ARPG türündeki oyunlara çok yakıştığını söylemeden geçemeyeceğim. Oyun içerisinde etkileyici düşmanlarla savaşırken arkadan gelen müzikler atmosferi çok daha etkiliyor.

DEĞERLENDİRME

Geldik en önemli kısma yani değerlendirmeye. Last Epoch oyunun diğer türdeşlerinin paylaştığı bir kronik sorunu var, şuan 26.02.2024 tarihinde Last Epoch'un sunucu problemleri var. Akşam 20:00'dan sonra online olarak oyuna girme ihtimali neredeyse sıfıra yakın. Bu sorun ise oyuncuların oyunu oynamasının önüne geçiyor.

Sunucu problemlerinin dışında oyun içerisinde yaşanan görsel hatalar ya da sandıkların harita dışında çıkması gibi sorunlar sinir bozucu olabiliyor. Sinir bozucu sunucu probleminin arkasına birde küçük hatalar birleşince gerçekten çekilmez hale geliyor. Sabahları Last Epoch oynamıyorsanız o zaman bir sonraki sabahı beklemeniz gerekiyor.

Gelelim özet kısmına... Last Epoch, Steam platformu üzerinde 18 dolarlık (26.02.2024) satış fiyatına sahip. Daha önceden Diablo, Path of Exile, Grim Dawn vb. oyunları oynamış oyuncuların kesinlikle denemesi gereken bir yapım olmuş diyebiliriz, bu türe uzak kişiler için ise karışık gelebilir. Kişisel tavsiyem ise bu fiyat bandında denemenizi tavsiye ediyorum. Path of Exile 2 çıkmadan önce atıştırmalık bir oyun olmuş.

Geliştirici: Eleventh Hour Games

Yayıncı: Eleventh Hour Games

Tür: Hack and slash, Aksiyon ve Rol Yapma

Çıkış tarihi: 21 Şubat 2024

7



HELLDIVERS 2

Yazar: Arda Bahekapılı





2024 yılı oyuncular için şaşırtıcı bir şekilde iyi başladı. Ocak ayında Palworld, Şubat ayında da Helldivers 2 hiç ummadıkları kitlelere ulaşmayı başardı. Öyle ki kapasite sorunlarından dolayı Helldivers 2 oynamak isteyen oyuncular ekranların başında sıraya girdi. Geliştirici stüdyo Arrowhead Game Studios oyunlarının böylesine talep göreceğini tahmin etmemiş olacak ki sunucu kapasiteleri 3 katına arttırıldığında dahi sorunlar giderilemedi. Peki neden yüz binlerce oyuncu Helldivers 2'ye akın etti? Gelin galaksiler arası demokrasi(!) mücadelesi veren Helldiverların serüvenine yakından göz bir atalım.

8 Şubat tarihinde Playstation 5 ve Microsoft Windows platformlarında çıkış yapan üçüncü şahıs nişancı türündeki Helldivers 2 özünde bir servis oyunu. Tek bir oyun üzerinden uzun yıllar boyunca kasalarını doldurmayı hedefleyen birçok firma geçtiğimiz yıllar içerisinde servis oyun modelini baz alarak Anthem ve Suicide Squad: Kill the Justice League gibi milyonlarca dolar harcanan büyük bütçeli oyunlar piyasaya sürdü fakat birçoğu istediğini elde edemedi. Sizler de benim gibi tarz oyunlara ön yargılı yaklaşanlardansanız Helldivers 2'ye bir şans tanımanızı öneririm.

Oyun her ne kadar tek başınıza oynama imkanı sunsa da birkaç kez deneyince oyunun bu yönde dizayn edilmediği rahatlıkla anlaşılıyor. Hayatta kalabilmek için düşmanları kendinizden olabildiğince uzak tutmanız gerekiyor ve tek başınıza olduğunuzda arkanızı kollayacak kimseniz olmuyor. Üzerinize gelen birbirinden farklı düşman tiplerini yanınızdaki oyuncularla alt etmek çok daha eğlenceli.

Ayrıca hiç tanımadığınız rastgele oyuncularla oynasanız dahi takımın bir parçası olduğunuzu hissedebilmek gayet keyif verici.

HELLDIVERS 2 HİKAYESİ

Eğer sizler de benim gibi oyun hakkında hiçbir bilgi edinmeden oyunu oynamaya başlarsanız Helldivers 2'yi açar açmaz karşımıza çıkan sahne sizleri yanıltabilir. Çünkü böylesine iyi gözükten bir sinematik izledikten sonra devamının da gelmesini umuyorsunuz ancak ilk görüşte akıllara Fallout'u getiren bu sinematik sahne oyunda görebileceğiniz tek sinematik. Bunun nedeni de oyunun seçtiği hikaye anlatı biçimi.

Helldivers 2 hikayesini alışlagelmiş bir şekilde anlatmıyor. İşin doğrusu hiç anlatmıyor. Bir hikaye var fakat oyunu oynayarak çok kısıtlı bilgiye erişebiliyorsunuz. Oyun, hikaye meraklılarını biraz efor harcamaya zorluyor.



Şu anlık oyun içerisinde bir olay örgüsü bulunmadığından hikayeyi kısaca özetleyelim.

Ütopik bir evrende Gündümlü Demokrasi rejimi altında yönetilen Süper Dünya insanları galaksiler arası seyahat etmenin bir yolunu bulmuştur. İnsan dışında farklı bir yaşam formunun arayışı içindeyken böcekleri andıran Terminidler ve robot benzeri Automatonlar ile karşılaşan insanlar kendilerini büyük bir savaşın içinde buldu. Serinin ilk oyunu galaksiler arası savaşın kazanıldığı ve insanlığın erişebildiği tüm gezegenlere demokrasi getirdiği noktada sonlanmıştı.

Yüz yıllık barış ve refah sürecinin ardından düşmanlar bir şekilde yeniden saldırıya geçiyor ve Helldivers 2 bu noktada başlıyor. Süper Dünya'nın askeri birimi olan Helldiverlar olarak göreviniz düşmanları yok edip barışı, özgürlüğü ve Güdümlü Demokrasi'yi yaymak.

Evet ana hatlarıyla hikaye bu şekilde. En azından neler olup bittiğini anlamak için bunları bilmeniz yeterli. Ancak bu bilgilerin çok çok ufak bir kısmı oyunun başlangıcındaki sinematikte yer alıyor. Olur da ilginizi çekerse internet üzerinde araştırıp detayını öğrenebilirsiniz, sizin takdirinize bırakılmış.

Şimdi tekrardan bu anlatım mevzusuna ve hikayenin nasıl devam ettiğine dönelim. Oyun içerisinde zamanla değişen topluluk görevleri geliyor. Tüm oyuncular için aynı olan bu görevlerin tamamlanma durumlarına göre gelecekteki görevler de şekilleniyor.

Örneğin, 'Automatolar masum insanlara karşı sürpriz bir saldırı gerçekleştirdi, şu anki önceliğimiz Automatolara karşı en az 8 savunma görevi kazanmak' bir topluluk görevi olabiliyor. Oyuncuların topluluk görevlerini yapıp yapmaması gelecek görevleri, yani hikayeyi şekillendiriyor. Ne kadar fazla oyuncu bu görevleri tamamlarsa Süper Dünya'nın egemenliği o oranda artıyor. Hikaye oyuncuların aksiyonlarına göre eş-zamanlı olarak yazılıyor.



Toplanın galaksiyi kurtarıyoruz!

Bu sistem Helldivers oyuncu topluluğunu öyle etkilemiş durumda ki sosyal medya üzerinde bazı oyuncuların diğerlerine topluluk



görevlerine katılıp galaksiyi kurtarma çağrısında bulunduğunu dahi görebiliyoruz. Gerçekten de Helldivers evreninde bir özgürlük savaşçısı gibi hissetmemizi sağlayan bu sistem ilk bakışta fena gözüküyor. Ancak birtakım sorunlar mevcut.

Eğer gerçekten hangi gezegenin nasıl bir saldırı altında olduğunu öğrenmek isterseniz oyunun Discord kanalına girmeniz ve oradan okumanız gerekiyor. Arka tarafta hikayeyi detaylandıran bir ekip var fakat bu içeriği oyunun içerisinde okunabilir kılmak yerine Discord kanalından paylaşmayı tercih etmeleri iyi bir tercih olmamış.

Bunun yanı sıra görevlerde kimi zaman okuyabileceğiniz notlar karşımıza çıkıyor ancak onca aksiyonun içerisinde araya kaynayıp gidiyorlar. Ayrıca zaten nadiren karşılaştığımız bu notların çoğu oynanış hakkında ipucu veren şeyler olmaktan öteye gidemiyor. Örneğin yerde bir Helldiver cesedi oluyor ve kasayı açmaya çalışırken hayatımı kaybettim tarzında bir notla karşılaşınca anlıyorsunuz ki yakınlarda bir kasa var. Hazır oynanışa değinmişken gelin oyunun en güçlü olduğu kısma doğru geçiş yapalım.

HELLDIVERS 2 OYNANIŞI

Helldivers 2'yi türünün benzerlerinden bir adım öne çıkaran en önemli yanı oynanışı. Öncelikle karakterimizi kontrol etmeye başlar başlamaz hareketlerin ne kadar tok hissettirdiğini anlıyoruz. Karakterin ağırlığı ve akıcılığı arasındaki denge çok iyi kurulmuş. Bununla tatminkar ve eğlenceli bir aksiyonu birleştiren başından kalkmakta zorlandığımız bir yapımla karşılaşıyoruz.



Aksiyon sekanslarının neredeyse tamamının karşınıza çıkan düşmanlara ateş etmek olduğu bu tarz oyunlarda kesinlikle çok iyi olması gereken bir husus var; vuruş hissiyatı. Yüz binlerce mermi harcayacağımız bir oyunda ateş ettiğimiz canlılar, nesnelere ve cisimlere bir tepki vermiyorsa aksiyondan zevk alması bir hayli zorlaşıyor.

Helldivers 2 bu kısmı çok iyi kotarmış. İsbet eden neredeyse her mermiden bir hissiyat alabiliyoruz. Düşmanlar vurduğunuz uzuvlarına göre farklı tepkiler veriyor. Kopan uzuvlarına rağmen üstünüze akın eden düşmanlara mermi yağdırmak stres atmamak için birebir.

Uzay geminizden destek isteyin; Stratagemler! Aksiyon tarafına renk getiren kısım Stratagemler oluyor. Bir görevdeyken uzay geminizden farklı tarzlarda destek talebinde bulunabiliyoruz. Ofansif, Defansif ve Tedarik olmak üzere üçe ayrılan Stratagemler zora sıkıştığınızda kendinizi kurtarmanız için en iyi seçeneğiniz.

Özellikle Ofansif Stratagemler'i kullanarak düşmanları katletmek çok keyifli. Kalabalık bir düşman grubunun arasında ardı ardına bomba yağdırıp ortalığı yerle bir etmemizi sağlayan bu özellik oynanışta önemli bir yer kaplıyor. Zaman zaman karşıımızda çok kalabalık düşman

grupları belirebiliyor ve bu yardımcı bombaları kullanmak işimizi bir hayli kolaylaştırıyor. Kendi takım arkadaşlarımızı da etkileyen bu bombaları kullanırken etrafınıza bakıp takım arkadaşlarınızın konumlarını da gözetmeniz gerekiyor. Ayrıca yanıcı, patlayıcı, lazer, gaz, elektrik gibi farklı türleri olan bombaları takım arkadaşlarınızla kombinleyip tam bir yıkım gerçekleştirebiliyorsunuz.

Defansif Stratagemler seçtiğimiz noktaya güçlü silahlara sahip taretler yerleştirip o bölgeyi düşmanlardan arındırmamıza yardımcı oluyor. Stratejik olarak onları doğru konumlandırmak zaman zaman önem arz ediyor çünkü siz veya takım arkadaşlarınızın taretin gözünde düşmandan farkı yok. Mermilerini düşmana ulaştırmaya çalışan taretler gerekirse sizlerin üzerine de mermi boşaltabiliyor



Son olarak Tedarik Stratagemleri adından da anlaşılacağı gibi savaş içerisinde gerekli olan mühimmatınızı yenilemenizi sağlıyor. Mermi ve el bombası gibi muhimatların yanı sıra makineli tüfek, alev püskürtücü, sniper ve lazer silahı gibi özel silahlar isteyebiliyorsunuz.

Silah ve düşman çeşitliliği

Bu silahları üzerinde kullandığımız düşman çeşitliliği ne durumda diye merak ediyor olabilirsiniz. Helldivers 2 iki ana tür, Terminidler ve Automotomlar, altında çeşitlenen düşmanlara ev sahipliği yapıyor. Terminidler böceğe benziyor ve diğer türe kıyasla öldürmesi nispeten daha basit. Ön kısmında koca bir zırh bulunduran, asit püskürten ve sinsice yaklaşmayı deneyen gibi farklı varyasyonlarıyla karşılaşabiliyoruz. Her bir varyasyonun zayıf yönleri var ve çatışma sırasında karşımıza çıkan düşman tipine göre bu zayıflıkları kullanmak büyük bir önem arz ediyor. Aynı durum daha tehlikeli olan Automotomlar için de geçerli.

Helldivers 2 yeteri kadar farklı düşman barındırır da bir servis oyunu olduğunu hatırlatmamda fayda var. Düşman çeşitliliğini her ne kadar şu an için yeterli görsem de oyunun tekrara bağlamaması için çeşitliliğin artırılması şart. Aksi halde oyuncuların oyunun şu an için sunduğu içeriği kısa sürede tüketip oyunu terk etmesi olası. Geliştirici firma yakın zaman içerisinde oyuna farklı düşman tiplerini ekleyeceklerini açıkladı. Arrowhead'in durumun farkına varıp erkenden aksiyon olması olumlu bir haber.

Silah çeşitliği için de benzer şeyleri söyleyebilirim. Oyunda bir "loot" sistemi olmadığından oyun içerisinde kazandığımız para birimiyle silahları açabiliyoruz. Tüm silahları belirli bir süre denedikten sonra hangisinden daha fazla keyif aldıysanız onunla devam etmek mümkün. Mevcut silahınızdan daha iyisini bulup değiştirme olanağınız olmadığı için aynı silahlarla uzun süreler geçirebiliyorsunuz. Bu durumda belirli bir süre sonra oyunun barındırdığı silah çeşitliliği de yetersiz kalmaya başlayacaktır ancak daha önce de bahsettiğim gibi bu durum

Helldivers 2'nin bir servis oyunu olmasından kaynaklanıyor ve düzenli olarak güncelleme aldığı sürece bunu bir olumsuzluk olarak değerlendirmek doğru olmaz.

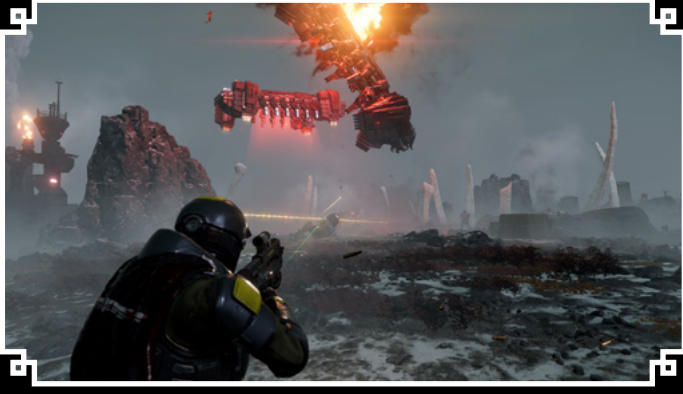
GÖREVLER

Görev seçimini uzay gemimiz üzerinden gerçekleştiriyoruz. Gideceğimiz gezegeni seçtikten sonra istersek başkaları tarafından belirlenmiş bir göreve katılabilir veya kendi seçtiğimiz göreve başkalarının katılmasını bekleyebiliriz. Oyun kurduğumuz görevi otomatik olarak diğer oyunculara görünür hale kılıyor ve bundan da oyunun dört kişi oynanması için tasarlandığını anlayabiliyoruz.



Göreviniz seçtiniz ve iniş takımlarınıza yerleştiniz artık görevde kullanacağınız Stratagemleri, silahları ve iniş noktanızı seçebilirsiniz. Bunları da belirledikten sonra gezegene iniş yapıyoruz. Oyun bize bir adet ana görev ve geriye dönmemiz için kısıtlı bir süre veriyor. Ana görevi tamamladıktan sonra oyun bize geri dönüşe hazır olduğumuzu bildiriyor. Bu bildiri oyuna ilk başladığımda beni oldukça yanılttı. Çünkü tek başınıza dahi olsanız ana görevi 4-5 dakika gibi kısa bir süre içerisinde tamamlayabiliyorsunuz.

Oyunun dönüş için 40 dakika verdiği görevde 5 dakikada ana görevi bitirip gemime döndüğümde bir şeyleri yanlış yaptığımı anladım. Ana görevin yanı sıra haritaya yayılmış ufak tefek mini görevler bulunuyor. Bu görevleri yapmak daha fazla tecrübe puanı ve daha fazla materyalle gemiye dönmemizi sağlıyor. Ancak bahsettiğim gibi oyun sizleri bu görevleri yapmak için yönlendirmiyor.



Bölüm tasarımları ne yazık ki tek düze kalmış. Çevrede zaman zaman patlayıcılar kullanarak düşmanları alt ediyoruz ancak bunun dışında çevre etkileşimine pek dikkat edilmemiş. Bölümlerin hepsi içerisi kısmen boş ve çorak gezegenlerde geçiyor. Bölüm tasarımları oynanışı çeşitlendirmek adına herhangi bir katkıda bulunmuyor.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Helldivers 2 grafik kalitesi olarak herhangi büyük bütçeli yapımın yanında sıyrılmayacak derecede iyi düzeyde. Patlama animasyonları dışında genel olarak animasyonların da güzel görüldüğünü belirtmeliyim. Patlamalar sırasında ortaya çıkan atmosferler oyunun geride kalan görüntü bütünlüğüne ayak uyduramıyor ve destansı olmasını beklediğin patlamalar gülünç hale gelebiliyor. Bunun dışında kalan kaplama kalitesi, ışıklandırma veya animasyon kalitesi oyunu öne çıkarmıyor ancak olumsuz anlamda eleştirilecek tarafları da bulunmuyor.

Oyunun yaratmayı başardığı atmosferse oyuncunun oynama hevesini diri tutuyor. Görevler arasında geçiş yaparken verilen demeçler, gidilen gezegenlerde özgürlük pahasına canını veren savaşçılar, dünyamızı yabancı tehditlerden koruma hissiyatını iyi bir şekilde yansıtıyor.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Müzikler oyuncuyu hikayede de anlatıldığı gibi bir kahramanmış gibi hissettirmeyi başarıyor. Çok özel ve akılda kalan müzikler değil fakat oyunun genel tonunu destekleyen müzik

seçimleri yapılmış. Ses tasarımı, özellikle silahlarla ateş ettiğimizde ve patlayıcılardan çıkan sesler muhteşem olmuş. Oynanış kısmında bahsettiğim vuruş hissiyatını güçlendiren en önemli husus silahlardan aldığımız sesler. Silahlardan alınan sesli geri dönüş yalnızca ateş edildiğinde değil, silahın şarjörlerini değiştirirken dahi fare/kontrolcü değil de elimizde bir silah varmış hissiyatı yaratıyor.

DUALSENSE PERFORMANSI

Oyunun arkasında yayıncı olarak bizzat Sony'nin olduğundan bu kısma gerçekten dikkat edilmiş. Silahımızla ateş ederken alınan geri bildirim yerinde olmuş. Hem titreşimler hem de tetik tuşlarının etkisi silah kullanımını daha keyifli hale getiriyor.

TEKNİK SORUNLAR

Oyunun en sıkıntılı olduğu kısım ne yazık ki burası oldu. Sanıyorum ki ne oyunun yayıncısı Playstation tarafı ne de geliştirici Arrowhead böylesine geniş kitlelere ulaşmayı beklemiyordu ki oyunun sunucuları talebi karşılamakta yetersiz oldu.

Oyunun çıktığı ilk dönem oyuna bağlanmak için ekran karşısında bir buçuk saat dahi beklesem giremedim ve pes ettim. Oynamak için sabah erken saatlerde kalkıp oyuna girmek durumunda kaldığım dahi oldu. Çünkü oynaması keyifli bir oyunla karşı karşıyaydım fakat günün müsait olduğum zaman diliminde oyunun yarattığı teknik sorunlardan oynayamıyordum. Sunucu sorunlarından dolayı biraz ara verdim ve bir iki gün sonra oynamayı tekrar denedim. Bir günlük sıkıntısız bir deneyimin ardından hafta sonu geldi ve oyuncuların akın etmesinin ardından yeniden aynı sorun nükse etti. Pazartesi geldi çattı ve yeniden oyuna giriş yapmayı denedim ancak bu sefer farklı bir sorun karşımıza çıktı; oyuncu eşleştirme problemleri. Ne başka insanların lobisine katılabiliyordum ne de onlar benim lobime katılabiliyordu.

Tek başıma oynamayı denedim fakat yazının öncesinde de bahsettiğim gibi Helldivers 2 tek başına oynanınca sıkıcı bir oyun. Geliştirici stüdyo bu sorunu da ufak bir güncelleme ile düzeltmeyi başarsa da tüm bu olanlar oynama hevesimi ufakta olsa kırmıştı.

Oynaması ücretsiz bir oyun olsa bu sorunlardan dolayı eleştiride bulunmazdım fakat bütçesinden bir miktar para ayıran oyuncuları ekranın başında çaresizce bekletmek göz ardı edilecek bir husus değil kanımca.

DEĞERLENDİRME

Helldivers 2 özellikle arkadaşlarınızla birlikte oynarken eğlenceli zaman geçirebileceğiniz bir aksiyon oyunu. Hikaye adına pek bir içerik barındırmasa da oynanış ve atmosfer kısmıyla oyun kendisinden övgü dolu sözlerle bahsettirmeyi ettirmeyi başardı.

Teknik sorunların da şimdilik üstesinden gelmeyi başaran yapımın yurt dışı fiyatı 40 USD olarak belirlenmiş. Steam üzerinde ne yazık ki bölgesel bir fiyatlandırma bulunmuyor ve oyunun fiyatı 40 Amerikan doları (incelemenin yazıldığı tarih itibarıyla 1,263

Türk lirası.) Playstation 5 üzerinden oynamak isteyenlerse 999 Türk lirası karşılığında oyunu kütüphanelerine ekleyebilir. Piyasaya etkileyici bir giriş yapan Helldivers 2'nin geleceğine geliştirici stüdyo karar verecek. Eğer oyuna düzenli aralıklarla yeni içerikler getirilirse karşımıza yıllar boyu adını anacağımız bir yapım çıkabilir.

Eğer bu tarz servis oyunlarına karşı ön yargılıysanız sizlere tavsiyem oyunu beraber oynayabileceğiniz bir arkadaş grubuyla bir şans tanımanız. Zira Süper Dünya'nın özgürlük savaşçılarını ihtiyacı var!

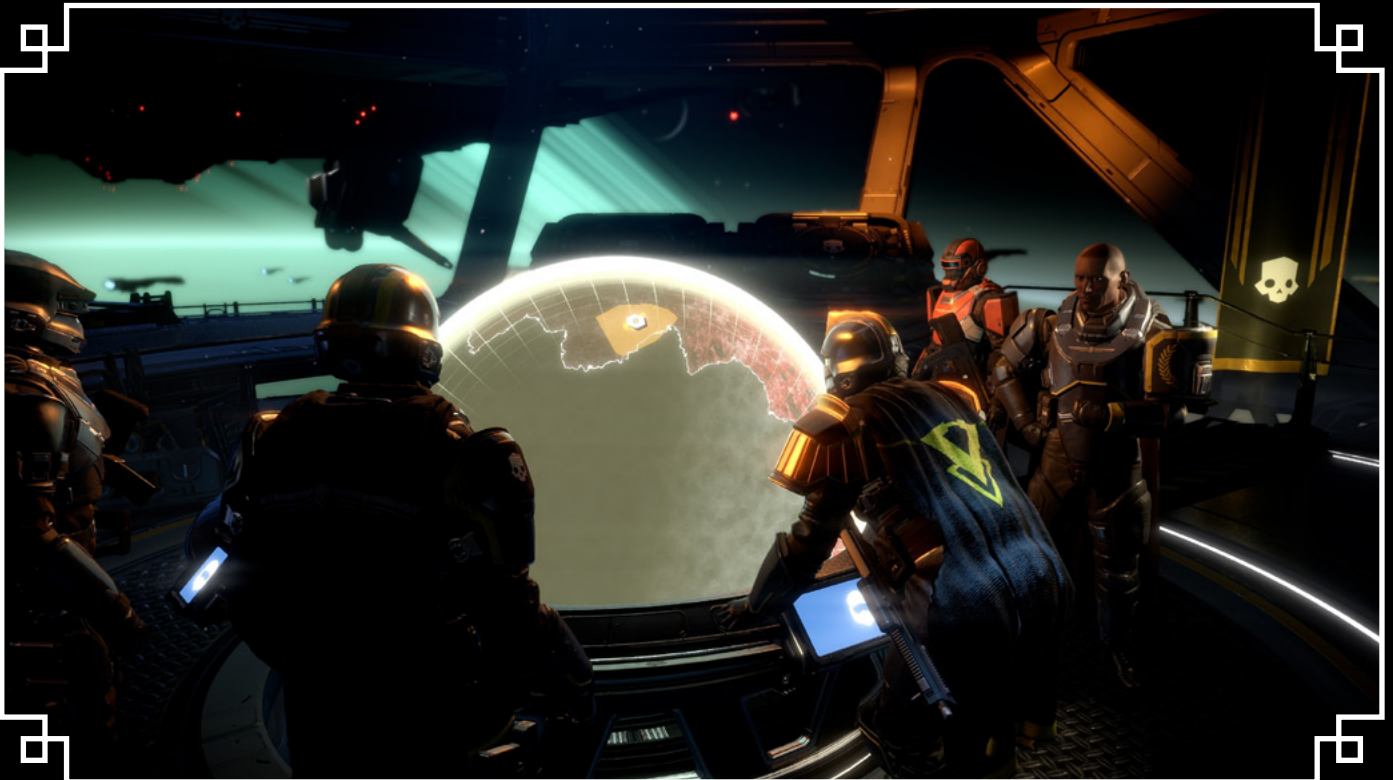
Geliştirici: Arrowhead Game Studios

Yayıncı: SIE Worldwide Studios,
Sony Interactive Entertainment

Tür: Nişancı

Çıkış tarihi: 8 Şubat 2024

8

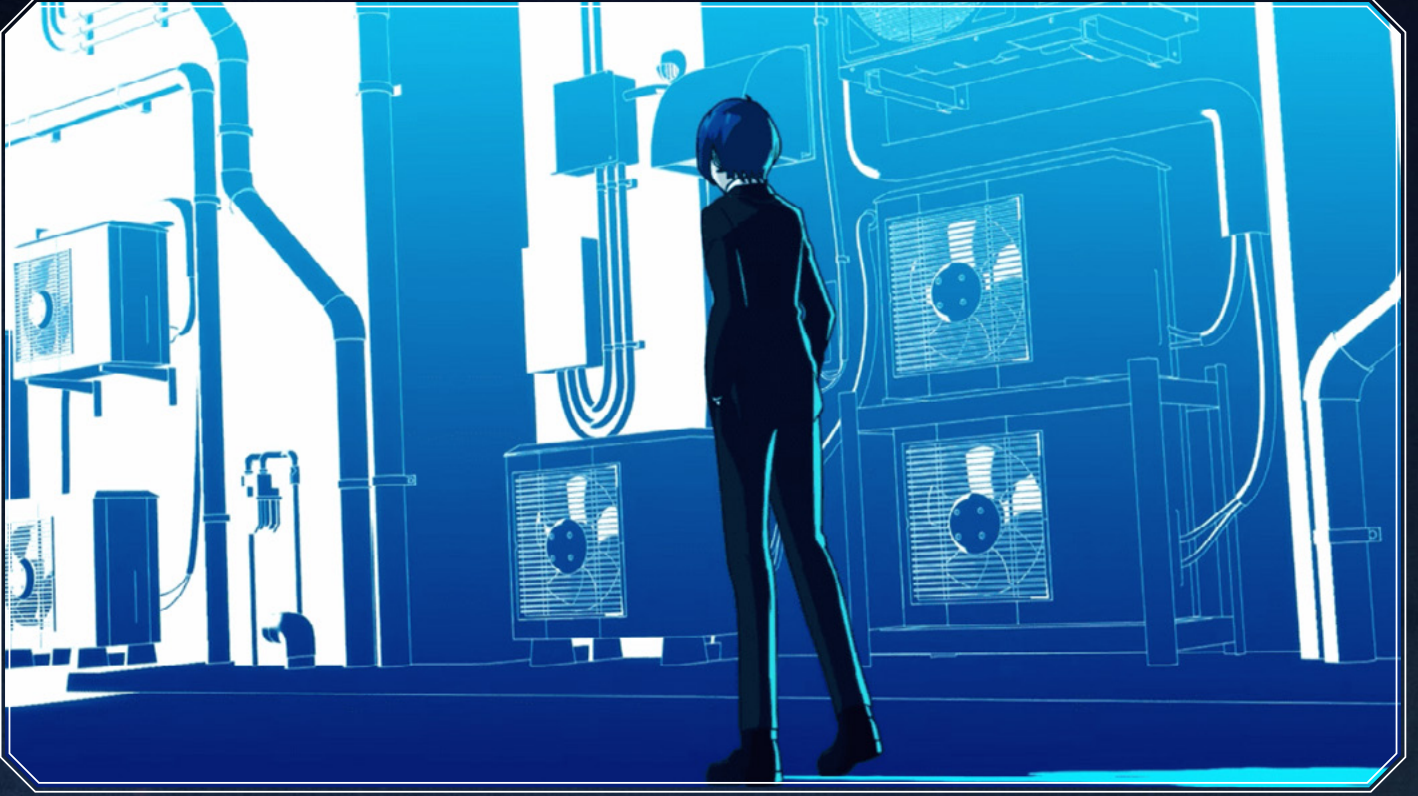


PERSONA 3 RELOAD

Yazar: Emir Eseryel





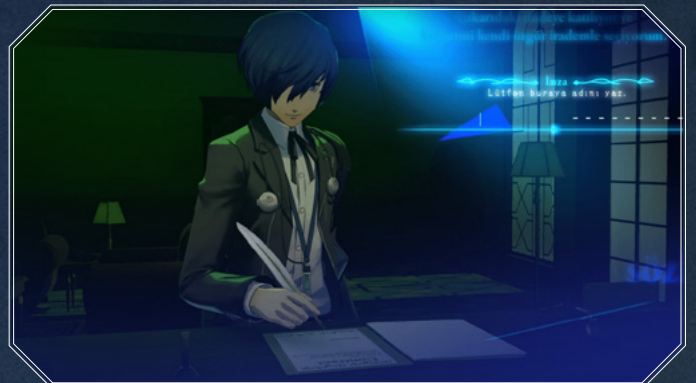


Uzak Doğulu Dünya devi Sega'nın alt kuruluşu Atlus tarafından geliştirilen Persona 3 Reload; Xbox, Playstation, PC ve Nintendo olmak üzere birçok platformda 2 Şubat'ta piyasaya sürüldü. JRPG türünün ülkemizde çok fazla kitlesinin olmadığını söylesem yanlışmış olmam. Ben de hayatımın hiçbir kesiminde JRPG türünde bir oyun oynamamış biri olarak Persona 3 Reload'ın üstün satış sayıları ve çok olumlu geri dönüşlerini gördükten sonra JRPG türüne bu oyunla giriş yapmaya karar verdim. İlk defa bir JRPG oyunu oynayan biri olarak Persona 3 Reload hakkımda tüm düşüncelerimi bu incelememde bulabileceksiniz.

Ana karakterimizin ailesini araba kazasında kaybetmesinin üzerinden uzun yıllar geçtikten sonra şehrine lise okumaya gelen öğrenci olarak oynadığımız oyunda hikaye şehre geldiğimizde yerleştiğimiz yurttan başlıyor. Gece geç saatte yurda doğru ilerlediğimiz hikaye başlangıcında etrafın pek de normal olmadığı kolayca fark ediliyor. Nihayet yurda ulaştığımızda bu gariplikler devam ediyor ve bir sözleşme imzalayıp yurda yerleşiyoruz (ayrıca burada karakterimize ismini veriyoruz.) ve her şey burada başlıyor.

İlk başta yurda geç gelmememiz hakkında uyarılıyor ve geceleri dışarı çıkmamıza izin verilmiyor. İlerleyen günlerde dolunay gecesi yurttan gürültü meydana geliyor ve çatıya çıkıyoruz ve tüm gerçeklerle bu gecede karşılaşırız. Gölgeler tarafından saldırıya uğruyoruz ve "Persona" adlı yalnız bizlere bahşedilen özel gücümüzü burada kullanmayı öğreniyoruz. Bu noktadan sonra yurttakiler bize gerçekleri söylüyor ve "Karanlık saat" ve "Tartarus" hakkında bilgileniyoruz. Bu seçilmiş kişilerin bulunduğu S.E.E.S.(Türkçe: U.M.D.İ.B.) ekibine katılıyoruz.

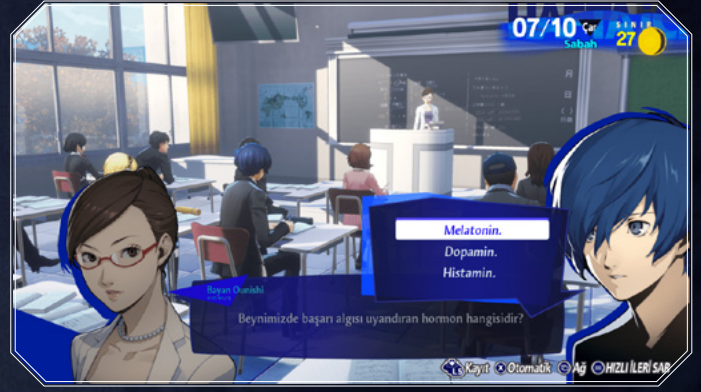
Öncelikle yukarıda bahsettiğim terimleri biraz açıklamam gerekiyor. Karanlık saat her gün gece 12'den sonra ortaya çıkan farklı bir zaman dilimi ve bu zaman diliminde Persona'ya sahip olan kişiler haricindeki herkes tabutlar



içine giriyor ve karanlık saat bitinceye kadar o durumda kalıyorlar ve karanlık saatle alakalı hiçbir şey hatırlayamıyorlar. Tartarus ise karanlık saatte lisede ortaya çıkan devasa kule bu kulenin katlarını ekibimizle keşfedebiliyor, bazen içinde hapsolan insanları kurtarabiliyor ve ödüller kazanabiliyoruz.



İşte U.M.D.İ.B olarak da asıl amacımız karanlık saatte gölgelerle savaşarak şehri karanlık saatten kurtarıp şehri eski haline döndürmek. Hikayenin ilerleyişiyle birlikte 12 tane canavar olduğunu öğreniyoruz ve bunların dolunay günlerinde ortaya çıktığını fark ediyoruz. Zaten ana hikaye de genelde dolunay günlerinde ilerliyor diğer günlerde ise sosyal etkileşimlerle veya Tartarus'ta vakit geçirebiliyorsunuz. Hikaye gayet güzel olsa da yaptığımız seçimlerin hikayeyi çok fazla yönlendirdiğini söyleyemem.



ZAMAN DİLİMİ VE SOSYAL BAĞ

Oyunun sürekli bir zaman döngüsünde geçtiğini söylemem gerekiyor. Gün içinde birkaç zaman dilimi var, ana hikaye dışında tatil günleri haricinde gündüzleri liseye gidiyoruz ve burada dersler işleniyor. Arada öğretmenler tarafından soru alabiliyorsunuz ve bunların cevabı bazen tahminden fazlası olabiliyor ve dönem sonu sınavlarınızda karşınıza çıkabiliyor, cevapları aklınız bir köşesine yazmanızı tavsiye ederim.



Öğleden sonra en çok aktivitede bulunabileceğiniz zaman dilimi herhangi bir mekana gidip bir şeyler yapabilir veya insanlarla sosyal ilişkilerinizi geliştirebilirsiniz. Akşam saatleri maalesef insanlarla etkileşime geçemiyorsunuz sadece mekanlara gidebilirsiniz ya da yurttan odanızda yatağa yatıp diğer güne geçebilirsiniz. Ben akşamları daha fazla aktivite yapabilmemizi isterdim çünkü oyun ilerledikçe akşamları yapacak aktiviteler kendini çok tekrara düşürüyor. Karakterimizin Akademik, Cazibe, Cesaret olmak üzere 3 özelliği bulunuyor.



Bu özellikleri sosyal etkileşimleri sırasında kazanabiliyor ve 1.seviyeden 6.seviyeye kadar seviyelere sahip. Bazı kişilerde konuşabilmek için ya da bazı mekanlara girmek için belirli bir seviyeye sahip olmanız gerekebilir.

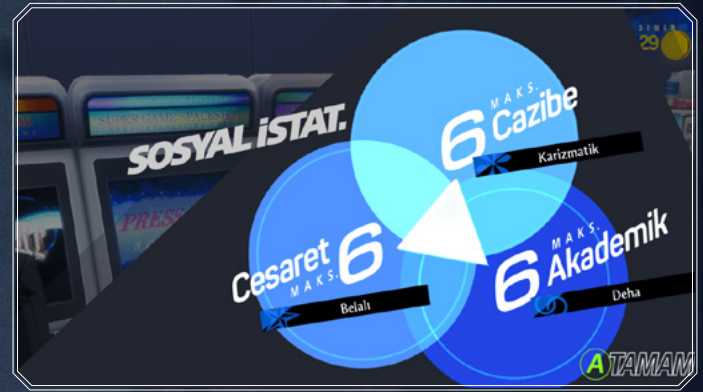
HARİTA VE TARTARUS

Persona 3 Reload'da gezinebileceğiniz 6 farklı konum bulunuyor. Zamanınızın çoğunu okul ve yurttan geçerseniz de diğer bölgelerde de sosyal etkileşim sağlayacağınız insanlar veya statlarınızı geliştirebileceğiniz mekanlar bulabilirsiniz.



Devasa kule Tartarus içinde birçok gölge, düşman, ödül sandığı ve daha fazlasını bulduruyor. Ekibinizle birlikte katları keşfedip yeni katları geçtiğiniz kulede ilk günlerde pek içerik bulunmasa da sonra kulenin içi daha da ilginçleşmeye başlıyor. Işınlayıcılar, nadir gölgeler, Monad kapıları gibi yeni içeriklerle karşılaşılıyor.

Bu içeriklerin sırayla verilmesi monotonluktan ve sıkıcılıktan uzaklaştırıyor. Neredeyse her gün Tartarus'a gidiş yapılabilir ama bunun o kadar gerekli olduğunu söyleyemem ben haftada bir gün falan gitmenin yeterli olduğunu düşünüyorum. Zaten belirli bir sınır katı oluyor ve bu kat ilerleyen günlerde açılıyor.



SAVAŞ MEKANİKLERİ

Sıra tabanlı dövüş

Oyundaki savaşların hepsinde sıra tabanlı kombat var. Zaten hikaye savaşlarında savaşa direkt katılıyorsunuz fakat Tartarus'ta gölgelerle savaş başlatmak lider olarak sizin gidip kılıncınızla saldırı yapmanız gerekiyor. Eğer siz savaş başlatırsanız savaşa avantajlı başlayabiliyorsunuz fakat gölgeler size saldırırsa onlar avantajlı oluyor ve ilk atağı onlar yapıyor. Ayrıca lider olarak öldüğünüzde savaş sonlanıyor ve yeniden başlamanız gerekiyor. Ben ilk başlarda sürekli tüm savaşları yapıyordum fakat bunun çok önemli olmadığını farkına varıp gölgelerden kaçmaya başladım.

Personalar ve özellikleri

Bahsettiğim gibi her karakterin kendine özel personası var ve personalarına ait elementleri var mesela biri genel olarak alev hasarı verirken başka biri elektrik hasarı veriyor.



Oyunda SP ve RP olmak üzere 2 stat var bunlardan biri sağlık diğeri ise yetenek puanı. Bunların yanı sıra 3 farklı saldırı türü var: Fiziksel ,element saldırıları ve etki saldırıları. Fiziksel saldırıları yapmak için SP, element ve etki saldırıları için RP kullanılması gerekiyor. SP yenilenebilir olduğu için birçok noktada fiziksel saldırı yapmak daha mantıklı olabiliyor.

Her savaş sonrası aktif ekip üyeleri deneyim puanı kazanıyor ve seviye atlayabiliyor seviye atladıkça personaların gücü artıyor ve yeni özellikler ekleniyor. Her Persona maksimum 8 yeteneğe sahip olabiliyor ve yeni yetenek eklendiğinde birini feda etmeniz gerekiyor.

Teürji

Teürji birçok oyundan aşına olduğumuz ulti yeteneği diyebiliriz. Her ekip üyesi Persona kullandıkça Teürji kullanımı için Teürji barınının bir kısmını doldurmakta. Bar maksimum seviyeye ulaştığında Teürji kullanılabilir hale geliyor ve karaktere bağlı olmakla birlikte ya takımın gücünü veya sağlığını güçlendiriyor ya da düşmanlara ağır hasarlar verebiliyor.

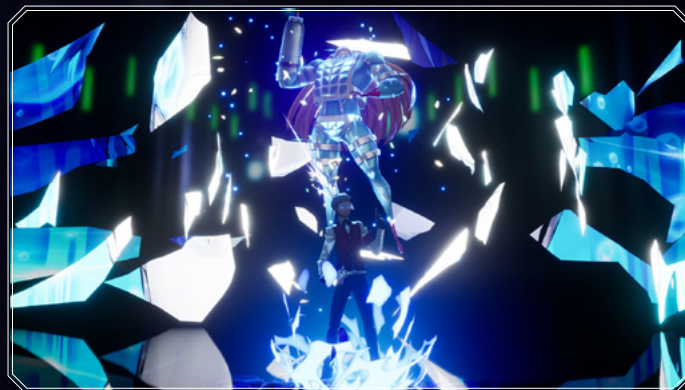
Ekstra saldırı özellikleri

Oyunda her karakterin özel elementi olduğu gibi zayıf noktaları olduğu elementler de var aynı şekilde gölgelerin de zayıf noktaları bulunuyor.



Savaş esnasında eğer ilk defa o gölgeyle karşılaşıyorsanız zayıf noktalarını deneyerek bulmanız gerekiyor. Düşman çeşitliliğinin de aşırı fazla olmasından dolayı savaş sahneleri hiçbir şekilde sıkıcı gelmiyor. Ayrıca rakibin zayıf noktasından vurabilirsiniz düşman yere seriliyor. Güçlü saldırıdan sonra tekrar bir atak gerçekleştirebiliyorsunuz veya sıranızı başka birine devredebiliyorsunuz bu da çoklu düşman gruplarında sırayla düşmanları yere sermenize olanak sağlıyor. Aynı şekilde düşmanlar da sizi yere serebiliyor.

Yere sermekten bahsetmişken eğer tüm düşmanları yere serebilerseniz topyekün saldırı gerçekleştirebilirsiniz. Bu saldırıda tüm ekip arkadaşları düşmanlara saldırarak önemli hasarlar veriyor ve bu saldırıyı yaparken herhangi bir kaynak harcamanıza gerek yok.



GÖRSEL VE SES UNSURLARI

Öncelikle Persona 3 Reload'ın görsel anlatımının ve görsel kalitesinin gerçekten müthiş olduğunu söylemem lazım ve müziklerin de şu ana kadar oynadığım neredeyse tüm oyunlardan daha iyi olduğunu net bir şekilde söyleyebilirim. Hareketli müzikler sayesinde gerek savaşlarda gerek hikaye akışında hiç sıkılmadan oyun oynayabildim. Ayrıca oyunda neredeyse tüm konuşmalarda seslendirme bulunuyor ve seslendirme sanatçıları gayet doğal ve iyi iş çıkarmış.

Türkçe dil desteği olduğunun da altını çizmem gerekiyor, bazı noktada yerelleştirme hataları olsa da genel olarak iyi bir çeviri olduğunu söyleyebilirim.



DEĞERLENDİRME

Daha önce JRPG türünde oyun oynamamış biri olarak Persona 3 Reload beni düşündüğümden fazla etkiledi. Sosyal ilişkiler içindeki hikayeler olsun ana hikaye olsun içimde sürekli bir merak duygusu uyandırdı. Görsel olarak aşırı tatmin edici bir oyun ve müzikleri aşırı iyi. Sıra tabanlı dövüş sistemiyle keyifli bir deneyim yaşadım.

En az 70 saat gibi uzun bir oynanış süresi sunuyor ki bence en az 100 saatinizi adayabilirsiniz oyun için. Üstelik oyunu Xbox Gamepass ile oynayabileceğinizi söylemeliyim yani satın almanıza da gerek yok.

Kısacası bazen diyalogların tekrara düşmesi ve ufak tefek çeviri hataları haricinde oyunun herhangi bir eksiği yok.

Geliştirici: Atlus, P Studio

Yayıncı: Atlus, Sega

Tür: Rol Yapma ve Macera

Çıkış tarihi: 2 Şubat 2024

8,5





M

WINTER SURVIVAL

Yazar: Ömer Faruk Aktaş





ÖN İNCELEME



Polonya merkezli video oyun stüdyosu DRAGO entertainment tarafından geliştirilen hayatta kalma oyunu Winter Survival, DRAGO entertainment ve HeartBeat Games tarafından 6 Mart 2024'te PC platformunda yayımlanacak. Gas Station Simulator ve Food Truck Simulator oyunlarına da imza atan stüdyo, simülasyon oyunları konusunda tecrübe sahibi diyebiliriz. Özellikle Gas Station Simulator ile büyük ilgi gören stüdyo Winter Survival ve henüz çıkış tarihi duyurulmayan Red Frost ile de yeni türlere göz kırpmıyor.

The Long Dark ile büyük bir sükse yapan hayatta kalma türüne 'ruh hali' mekanikleriyle gelen Winter Survival, yapmak istedikleriyle umut vadeden ama henüz çok erken erişim aşamada bir oyun.

Beş bölümden oluşan hikayenin ilk bölümü lansmanla birlikte karşınıza çıkacak. Erken erişim sürecinde ikinci ve üçüncü bölüm de yayımlanacak. Tam sürümde ise hikayenin devamını göreceğiz. Kısaca hikayemiz arkadaşlarla Mount Washington Eyalet Parkı'nda güzel bir kış yürüyüşüne çıkmamızla başlıyor. Ancak bu tatlı gezi korkunç bir duruma dönüşüyor.

Yardım çağırma umuduyla terk edilmiş bir korucu istasyonuna giden yolu buluyoruz ve hayatta kalma mücadelemiz başlıyor.

Oyun ormanda bir aydan kaçtıktan sonra uçurumdan yuvarlanmamızla başlıyor. Nereden geldik, nereye gidiyoruz belli değil. Açıkçası eğer çökmeler olmasaydı ve bu kısmı deneyimleyebilseydim, bir şeyler anlatmak isterdim... Bu kısım için söyleyecek çok bir şeyim yok. Erken erişimde toparlanınca bu bölümü de oynamayı çok istiyorum. Oyunu deneyimlediğim kısım Sonsuz denilen açık dünya deneyimini sınırsız hissedeceğimiz yani öyle tasarlanan ama henüz tam oturmamış kısımda gerçekleşti. Bir de şu an kapalı olan Soğuk Hava Dalgası diye bir bölümün de olduğu söyleyelim. Burası da farklı bir mod olarak şekillenecek.

'Sonsuz' kısımda ne kadar hayatta kalabileceğiz, oyun bunu deneyimlememizi istiyor. İhtiyaçlarımız, ruh halimiz ve çevreden topladığımız onlarca kaynakla aç kurtlardan korunmalı ve bölgeyi keşfetmeliyiz. Detaylara oyunun mekanikleri ile devam edelim.



WINTER SURVIVAL MEKANİKLERİ

Winter Survival belki on - on beş defa çökmesine rağmen beni oyuna bağladı. Belki de uzun zamandır bu tarz bir oyun oynamıyordum... Bu kişisel bir yaklaşım olabilir ama oyunun mekanikleriyle zengin bir yapıda olduğunu söylemeliyiz.

Islanma, karanlıktan veya mezarlıklardan korkma, kurtla veya domuzla karşılaştığımızda ürkme gibi 'ruh halini' yansıtan mekanikler oyuna çok yakışmış. Açlık, su ve dinlenme ise ayrı bir nokta. Oyunun bir noktasında uyuma ihtiyacımı gidermediğim için karakterim bayıldı. Giysilerin kurutulması ve kaynakların yönetimi de oldukça detaylı. İnşa mekanikleri ise idare eder diyebilirim.



Her toplanan kaynak adaptasyon seviyesini artırıyor. Oyunda bu zorlu hayata adapte olma üzerinden iyi kurgulanmış bir tecrübe sistemi var. Seviye seviye her noktada yeni üretilebilir eşyalar ortaya çıkıyor.

Bu şekilde oyuncu merak duygusuyla daha ilerisini görmek istiyor. Yemek tariflerinden (Kartal veya baykuş yumurtası omleti gibi...) bitkisel çaylara (Tedavi amaçlı da kullanılıyor...), çiçek buketi gibi dekoratif eşyalardan giysilere ve yapı türlerine kadar pek çok şey mevcut. Oyundaki ürün ve kaynak çeşitliliği oldukça fazla.

Ruh sağlığımızın yanında yaralanma, ısırılma ve donma dahil saymadığımız hastalık ve tedavi yöntemleri var. Ruh hali meselesini es geçmemek gerekiyor. Bu kısım çok önemli.



Her geçen günün ardından farklı belirtiler ortaya çıkıyor ve bunları seçmekte bize kalmış. Birinci günün ardından halüsinasyonları seçmişim. Oyun aslında olmayan şeyleri göstermeye başlıyor. Daha sonra ise mezarlık korkusunu seçmişim. Mezarlıklara yaklaşıırken artık iki kere düşünüyorum...

GRAFİKLER, ANİMASYON VE SES TASARIMI

Unreal Engine 5 ile geliştirilen oyun oyun motorunun hakkını veriyor ama optimizasyonda çöküyor. Erken erişim bir oyun olduğu için kesin hükümlere girmek doğru olmaz ama çökme sorunu yüzünden oyunu oynamak yordu. Animasyonlarda büyük sorunlar var. Kurt'un tepkisi, takibi ve harita üzerindeki davranışlarında büyük sorun var. Yine yapılarla hayvanların etkileşiminde hatalar mevcut. Domuz duvarıma sıkışmıştı. Geyikle kurt yan yana takılıyordu. Tavşan nehre gömüldü...

Animasyon kalitesi sırtsa da grafikler gayet iyiydi. Zaten UE5'i arkasına alan oyunların temel sorunları genelde aynı oluyor. Gece, gündüz, kar fırtınası, atmosferi destekleyen bir ses tasarıma sahipti. Grafikler ve seste büyük bir sorun görmedim. Ama gelecek planlarda kar yağışı sistemi üzerine de özellikle duracaklarını ifade ettiler.

DEĞERLENDİRME

Ön inceleme için çabaladığım Winter Survival, çökmelerle bana diz çöktüremedi. Haritayı büyük oranda keşfetmeye çalıştım. Harita dizaynı güzeldi. Tabii öncelikle görünmez duvarlara canımın çok sıkıldığını söylemem gerekiyor. Bu versiyon demo gibi olmamalıydı... Erken erişim dahi olsa ilerideki eve gitmeli, o nehri aşmalıydım. İlla gidilmeyecekse dağ taş koy değil mi!

Oyundaki kaynak ve ürün çeşidi beni memnun etti. Kayalıklara sığınma, dar alanlardan geçme iyi düşünülmüş detaylar. İnşa mekanikleri değişecekmiş, çok basit duruyor umarın kısa zamanda değişir, sorunlar mevcut. Hayvanlarla etkileşim sorunlu. Bunun da kısa sürede çözülmesini umuyorum.

Özetlemek gerekirse oyunu satın almak için acele etmeyin. Oyun içi mekanikle çok şey vadeden bir yapımla karşılaşsak da bir süre uzaktan izlemekte fayda var.

Geliştirici: DRAGO entertainment
Yayıncı: DRAGO entertainment
Tür: Hayatta Kalma ve Macera
Çıkış tarihi: 6 Mart 2024







NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

The Godfather

Yazar: Tuana Seda Hürcmen

Mafya filmlerinin en "baba" olanı The Godfather, 2006 yılında EA tarafından markalaştırıldı. EA, Rockstar'ın 2004 yılında çıkan GTA: San Andreas oyununun başarısından etkilenmiş olmalı ki o dönemin furyası olan açık dünya aksiyon oyunu denklemini The Godfather'a uyarlamayı başardı. Oyunun çıkışı bir hayli zaman olsa da satışlar EA'yi tatmin etti, ancak devam oyununda bu başarı yakalanamadı ve The Godfather marka olarak rafa kaldırıldı. Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde beraber The Godfather oyununa bakıp 2000'lerin başındaki mafya furyasına geri döneceğiz.

GTA'YI EZMEK İÇİN YAPILAN THE GODFATHER

EA, 2004 yılının başında The Godfather odaklı bir oyun yapacaklarını açıkladı. Hem kitap için hem de film için direktörlerin esneklikleri olduğunu savunan EA, oyunu yaparken orijinal eserden esinleneceklerini ancak kendi yorumlarını katacaklarını belirtti. 2004 yılında çıkan ve inanılmaz büyük bir hit olan GTA: San Andreas oyununun temasından esinlenen bu yeni oyun, EA için GTA'dan çok daha iyi olacaktı. GTA gibi bir açık dünya aksiyon oyunu yapacaklarını ancak oyuncuların karakterle daha iyi bir ilişki kuracağını ve karakterin gelişimini hissedeceklerini açıkladılar. Bu şekilde, normalde bilinen bir hikayeyi kendi karakterimizle deneyimleme şansımız olacaktı.

EA, bu formülün GTA'nın eksik kısmını kapatacağını ve The Godfather'ın GTA'dan daha iyi olacağını düşünüyordu.

EA bu projeye öğle hevesliydi ki, film aktörleriyle anlaştılar ve bu projede beraber çalıştılar. Öyle ki, James Caan, Robert Duvall ve Marlon Brando direkt ön plandaydı. Bu üç aktörün, oyundaki seslendirmeleri yapmaları planlandı, ancak Brando o dönem hastaneye kaldırıldığı için bunu yapamadı. Vefatından önce, hastanede yatağındaiken oyunun gerçekliği adına yüz tanımlama sistemi kullandı ve yüzünün kalıbı çıkarıldı.

Coppola ve Pacino ise oyunu beğenmeyenler olarak yerlerini aldılar, özellikle Pacino, Michael karakterini seslendirmeyi reddetti.



Onun yerine bir diğer mafya oyunu olan Scarface: The World is Yours'ta yer almayı seçti.

EA, The Godfather oyununu, araştırma aşaması ile üç sene boyunca geliştirdi. Yapımcılar markanın hayranlarının gerçek bir deneyim yaşamalarını istedikleri için her şeyi harika yapmak istediklerini belirtti. Eninde sonunda The Godfather oyunu, 2006 yılında Windows, Xbox, PlayStation 2, PSP ve Xbox 360 platformlarında çıkış yaptı. 2007 yılına gelindiğinde Wii ve PlayStation 3 platformlarına da çıkış yaptı.

THE GODFATHER'I BİZ OYNUYORUZ!

The Godfather oyunundaki yönettiğimiz karakter Aldo Trapani, 1936 yılında Corleone ailesine çalışan babasının Barzini ailesi tarafından katledilmesine şahit olur. O zamanlar çok küçük olduğu için Vito Corleone tarafından beklemesi gerektiği söylenir. Sene 1945 olur ve İkinci Dünya Savaşı biter. Bu sırada Aldo'nun annesi Vito'nun yanına gidip oğlunun savaştan döndüğünü ancak hırsız çetesinin eline düştüğünü söyleyip Vito'dan yardım ister. Vito bu sebeple Luca Brasi'yi görevlendirir ve Aldo'yu Corleone Ailesi'ne yetiştirmesini ister. Hikayenin bu bölümünden sonrası The Godfather filminin hikayesi ile neredeyse aynı ancak tek farkı bunu Aldo olarak bizim deneyimlememiz.

Ayrıca final sahnesindeki Michael'ın emirlerini yapan kişi de haliyle Aldo oluyor ve bu sayede



New York'un Don'u olarak oyunu bitiriyoruz. Mafya hikayesi için yazılan intikam odaklı bir hikaye gerçekten de kulağa hoş geliyor ancak her ne kadar kendimizin yönettiği bir karakter olsa da Aldo'nun çok silik bir karakter olduğunu düşünüyorum. Oyunun bazı platformlarında Aldo'nun tipini kendiniz istediğiniz şekilde şekillendirebiliyorsunuz, bu da kısmen bir kişiselleştirme katıyor ancak her ne kadar hikayeyi kendimizin deneyimleyeceği bir oyun olsa bile hikayede genel olarak hiçbir seçim yok. Sadece Aldo'nun az da olsa bir hikayesi var, ancak bu ana hikayedeki olaylara yediriliyor.

FİLM İYİ, KİTAP İYİ, PEKİ OYUN?

Oyunun oynanışı diğer açık dünya aksiyon oyunları ile neredeyse aynı, ancak birkaç farklı özelliği var ki bence bir mafya oyunu için gerçekten göze çarpıyor. Bunlardan bir tanesi (aslında GTA'da olan) bölge fethetme olayı.

Bölgeleri ele geçirip Corleone Ailesi'ni yaymaya hazır mısınız?

Haritayı açtığınız zaman bazı bölgelerin farklı ailelerde olduğunu görüyorsunuz ve önce dükkanlardan başlayarak sonra ailelerin evlerine ele geçirerek Corleone Ailesi'nin yayılmasını sağlıyorsunuz. Dükkanları ele geçirmenin birkaç farklı yolu var. Bunlardan bir tanesi dükkan sahibini ikna edip rüşvet vermek, ancak bazı durumlarda dükkan sahibi ikna olmayabiliyor. Bu durumda ortaya çıkan ikna göstergesine dükkan sahibini döverek ama öldürmeyerek ulaşmak gerekiyor.



Eğer çok fazla zarar görürse direkt karşılık verebiliyor veya kaçabiliyor bu yüzden buna dikkat etmek lazım.

Peki ya bir kabadayıdan Don'a uzanıyor olsaydınız?

Bir diğer özellik ise hikayede ilerledikçe ve haritada yayıldıkça Aldo'nun aile içindeki gelişimini izlemek. Önce dışarıdan gelen yeni yetme bir çömez, ancak sonrasında yüksele yüksele asker oluyor, Capo oluyor ve tabii ki de hikayenin sonunda Don oluyor.

Bunun dışındaki özellikler diğer açık dünya oyunlarıyla neredeyse aynı. Eğer çevreye ve sivillere çok fazla zarar verirsiniz ve suç işlerseniz polislerin gözü üstünüzde oluyor. Bu tarz durumlarda polisler rüşvet vermek veya şantaj yapmak gerekiyor. Şehirde istediğiniz gibi gezabiliyorsunuz, tabii diğer ailelerin dükkanlarına veya bölgelerine girerseniz aileler direkt saldırıyor, buna dikkat ederek şehirde gezmek eğlenceli. Ancak dünya olarak bakıldığında yapılabilecek çok fazla bir aktivite yok.

Ara sahneler ve oyunculuklar, ayrıca seslendirmeler gayet başarılı. Çevre tasarımı ve çevrenin hissiyatı dönemi için gerçekten güzel ve hikayenin geçtiği dönemi çok güzel yansıtıyor. Tabii eski bir oyun olduğu için çok fazla düşman çeşitliliği yok ancak yine de nostaljik bir hissi olduğunu itiraf etmek gerekiyor.

THE GODFATHER BEĞENİLDİ Mİ?

Genel olarak eleştirmenler tarafından 7-7,5 arası bir puan alan The Godfather, en çok rakiplerine nazaran daha kısa olmasından, çok kolay ve çok tekrarlanabilir olmasından dolayı eleştirildi. Karakter modelleri ve animasyonların eskiliği de aynı şekilde beğenilmedi. Genel olarak beğenilse de potansiyelinin tamamını başaramadığı görüşünde eleştiriler aldı. Ancak her şeye rağmen tüm platformlarda çok fazla sattı, ayrıca ilk çıktığı hafta İngiltere'de The Elder Scrolls 4: Oblivion oyununu en çok satanlar listesinde birinci sırada eledi ve burada sekiz hafta kalmayı başardı.

TEPEDEN DÜŞMEK BU OLSA GEREK...

The Godfather'ın başarısından sonra 2009 yılında The Godfather 2 adında bir devam oyunu çıktı. Bu oyunda da Aldo'nun altındaki Dominik'i kontrol ettiğimiz ve Corleone Ailesi'ni New York'tan ötesine, Miami ve Havana'da yaydığımız bir oyun oldu. Ancak her şeyiyle çok kötü bir oyundu.

Grafikleri çok sıkıntılıydı, hikayesi The Godfather'dan tamamen kopmuştu, düşmanların zekası çok kötüydü, açık dünyada yapılabilecek neredeyse hiçbir şey yoktu ve çok fazla teknik sorun vardı. Bu sebeptendir ki sadece 400.000 satış rakamına ulaştı ve bildiğiniz üzere satış rakamı yüksek olmayan hiçbir marka EA'de devam etmez.



Benim özellikle en çok ayar olduğum nokta ise ikinci oyunun ta en başında sırf Dominik'i kontrol edebilelim diye Aldo'nun gözlerimizin önünde tak diye öldürülmesiydi. Sonuçta ilk oyunda saatlerimizi geçirdiğimiz, beraber New York'u gezip yönettiğimiz karakterimizi 5 dakika içinde saçma sapan bir şekilde ölü görmek şahsen çok hoş bir deneyim olmadı. Oyun dünyasında etkisini çabuk getiren bazı temalar olduğunu düşünüyorum.

Her ne kadar Mafia oyunları sayesinde tekrardan mafya temasının işlenmesi ön plana çıksa da üçüncü oyunundan sonra o hikayenin devam edip etmeyeceği ayrı bir merak konusu.

Son zamanlarda çok fazla mafya oyunu görmüyoruz. Ancak her şeye rağmen The Godfather, kült bir mafya oyunu olarak karşımıza çıkıyor ve bize hala daha mafya olma deneyimini hissettirebiliyor.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde size The Godfather'ı tanıttığımdan mutluluk duyuyorum ve bir sonraki oyunda görüşmek üzere günlüğü kapatıyorum. Herkese iyi oyunlar!



OYUN DÜNYASININ EFSANELERİ

SHIGERU MIYAMOTO

Yazar: Arda Bahçekapılı

Animasyon sektöründe Walt Disney, film sektörünü değiştiren yapımlarıyla Steven Spielberg, çizgi romanlarıyla Stan Lee, müzik piyasasındaysa Micheal Jackson başardıklarıyla yüz milyonlarca insanı etkileyip isimlerini tarihin tozlu sayfalarına altın harflerle yazdırmayı başardılar. Peki daha önce hiç video oyun sektöründe böyle bir isim olup olmadığını merak ettiniz mi?

Bunun öznel bir yorum olmasına karşın birçok insana göre bugünlerde milyonlarca insanın iş bulduğu oyun sektörünün henüz emekleme döneminde başardıkları sayesinde bu isim Shigeru Miyamoto. Yalnızca parçası olduğu şirketin, Nintendo'nun kaderini değil her yıl yüz milyarlarca dolar harcanan oyun sektörünün de kaderini değiştirmeyi başardı Miyamoto. Henüz çocukluğundan başlayıp, Nintendo'ya girişine ve oradaki yükselişinin ardından kendisini özel kılan niteliklerine değindikten sonra bu özel ismin bugün bizlere bıraktığı mirasa ve kendisinin oyun dünyasında ne denli büyük bir yer kapladığını anlatacağımız yazımızda. Ayrıca oyun dünyasının ilk hikayeli oyununa değinip, video oyun endüstrisinin emekleme dönemindeki oyun geliştirme süreçlerinin nasıl olduğunu da anlatacağız.

BİR EFSANE DOĞUYOR!

Dünyanın bugüne kadar gördüğü en kanlı savaşın, 2. Dünya savaşının yaralarını sarmaya çalışan Japonya'nın Kyoto şehrinin Sonobe isimli ufak bir ilçesinde takvimler 16 Kasım 1952'yi gösterirken dünyaya gözlerini araladı Miyamoto. 11 yaşına kadar evlerinde bir televizyonları olmadığından aşığı olduğu çizgi filmleri izlemek için üç beş ayda bir ailesiyle trene atlayıp şehre gider, sinema salonunda unutamayacağı filmler izlerdi.



Fotoğraf: Asahi Shimbun/Getty Images

Daha sonra kendisine o günler sorulduğunda özellikle Peter Pan ve Snow White'ı izlediği günleri unutamadığını belirtmiş. Bunun yanı sıra Miyamoto çocukluğunu kitap okuyarak ve gösterilerde insanlara sergileyeceği kuklalar yaparak geçirdi.

11 yaşına geldiğinde babasının eve getirdiği televizyonla animeyle tanıştı. Ortaokula geçtiğinde zamanının popüler mangalarını okumaya başladı. Öyle etkilenmişti ki okulun manga kulübüne girdi ve kendi çapında mangalar çizmeye başladı. Zamanının büyük kısmını televizyon karşısında geçiren ve kitaplara ayıran Miyamoto ayrıca dışarıda vakit geçirmeyi de çok seviyordu. Yaşadığı bölgede keşiflere çıkar ormanların ve mağaraların derinliklerinde gezintiler yapardı.

Yanına kâğıt kalem alıp bulduğu yerleri çizer ve arkadaşlarıyla paylaşırdı. Miyamoto çocukluğunu bu şekilde geçirdikten sonra 1970 yılında Kanazawa Üniversitesinde endüstriyel sanat tasarımı bölümüne giriş yaptı. Üniversite okumasının arkasındaki asıl neden manga çizmeyi bırakmak istememesiydi. Mezun olması beş yıl sürdü ve bu süreçte bolca manga çizdi, ilk video oyunları da bu dönemde tanıştı ve kendi çapında oyuncaklar dizayn etmeye başladı. Ancak artık hayata atılma vakti gelmişti ve iş aramaya başladı.

İLGİNÇ BİR ŞİRKET?

Miyatomo'nun hayalindeki iş, yenilikler peşinden koşabileceği bir tasarımcı olmaktı. Telefon veya zamanın ilgi çeken teknolojik aletlerini dizayn etmek, yaratıcılığını açığa çıkarmak istiyordu. Ancak kendisinin Japonya'nın katı ve kurumsal iş düzeninde yeri olmadığını biliyordu ve nereye gideceğine dair hiçbir fikri yoktu. Babası eski bir aile dostunu aradı ve oğlunu işe almasını istedi. Babasının aradığı o isim hanafuda (Japon oyun kartları) üretimiyle bilinen Nintendo'nun başkanıydı. Çocuklar için oyuncaklar da üreten şirket henüz ev konsolları sektörüne yeni giriş yapmıştı. Miyatomo o dönem hissettiklerini sonradan yaptığı bir konuşmada şu şekilde anlatmıştı;

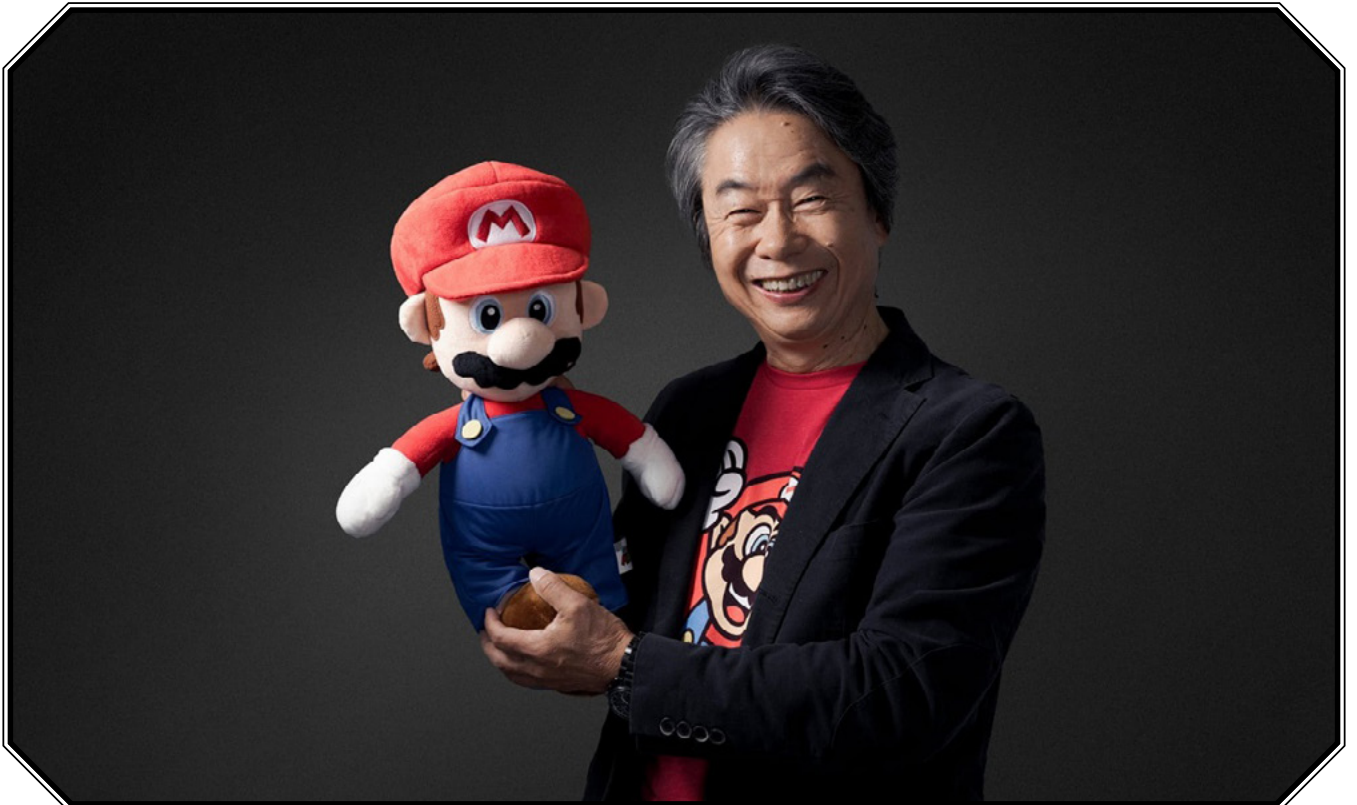
"O zamanlar Nintendo sadece oyun kartları değil eğlence sistemleri, mekanik oyuncaklar ve çocuk arabaları dahi ürettiyordu. Ne kadar ilginç bir şirket diye içimden geçirdim. Ne istersem yapmama izin vereceklerdi."

Açıkçası işler pekte Miyatomo'nun istediği gibi başlamadı. Hiroshi Yamauchi, dönemin Nintendo başkanı, kendisini çirak bir sanatçı olarak işe almıştı. Fakat aslında şirketin bu pozisyonda bir elemana ihtiyacı yoktu (hatta

kendisi şirkete sanatçı olarak işe alınan ilk kişiydi) ve kendisi planlama departmanında çalışmaya başladı.

Oyun kartları ve oyuncakların yanı sıra Nintendo dönemin trendlerini takip ediyordu. 1973 yılında yaşanan petrol kriziyle birlikte oyuncak üretmenin masrafları artmış, Nintendo farklı arayışlar içerisine girmişti. Amerika Birleşik Devletleri'nde yüksek satış rakamlarına ulaşmayı başaran ev konsolu Magnavox Odyssey'i Japonya satışı için lisanslayan Nintendo video oyunlarında bir kıvılcım görmüştü. Alınan lisansla birlikte Odyssey'in gelişmiş bir versiyonu olan Color TV-Game 1977 yılında piyasaya sürüldü.

Bu konsollar şu anki konsolların aksine yalnızca tek bir oyun oynatabiliyordu. Miyatomo'nun içerisinde yer aldığı ilk projeyse Color TV-Game Racing 112 olmuştu. Önceki iki tenis oyununun (aynı zamanda konsolunun) aksine bu adından da anlaşılacağı gibi bir araba oyunuydu. Konsolun donanımı yapan ekip Miyatomo'dan konsolun dış tasarımını yapmasını istemişlerdi. Bu iş henüz 26 yaşında olan Miyatomo'nun hayallerindeki işti aslında. Belki telefon tasarlamıyordu fakat o dönemin yükselişte olan oyun konsolunu tasarlama fırsatı bulmuştu.



Fotoğraf: Irwin Wong / The Guardian

Kullanıcıların buldukları dönem için yeni bir teknoloji olan bu ev konsollarına karşı bir kullanım alışkanlığı yoktu. Kullanıcılar bu aletleri çalıştırmak ve kontrolleri anlamak için onlarca sayfa kullanım kılavuzu okumak durumunda kalıyorlardı. Sonuçta bu yeni bir teknolojiydi ve kimse Google veya Youtube üzerinden bilgi edinemiyordu. Bu durumu güzelce değerlendiren Miyatomo sorunu çözebilecek bir fikir geliştirdi.

Ancak Nintendo için asıl dönüm noktası Miyotomo'nun bizzat oyun geliştirme sürecine dahil olmasıyla birlikte başladı.

GÖSTERİ BAŞLASIN!

Nintendo yavaş yavaş ev konsolları piyasasında adını duyurmaya başlamıştı. Space Invaders dünya çapında bir yankı uyandırmış ve arcade makineleri her geçen gün popülerlik kazanmaya başlamıştı. Birçok firma Space



Fotoğraf: Amelia Holowaty Krales / The Verge

Miyatomo'nun tasarladığı konsol dönemin diğer konsollarına benzese de fark yarattığı konu kullanımı anlaşılabilir kılması oldu. Konsoldaki her bir tuşun yanına bir görsel yerleştirdi ve artık kullanıcılar tuşların isimlerini öğrenip kılavuzdan ne işe yaradığını okumak yerine ilk bakışta o tuşun ne işe yaradığını anlayabiliyorlardı. Şu an için kulağa çok sıradan gelen bu tasarım kullanıcılar tarafından çok beğenildi. **Bu tasarım**

Miyatomo'nun tasarımlarının ana mentalitesi haline geldi. Japonca "ningen kougaku" olarak isimlendirdiği bu mentaliteyi makine ve kullanıcı arasında pürüzsüz ve doğal bir arayüz yaratma olarak tanımlamış kendisi.

Invaders klonu oyunlar geliştirdi. Nintendo da Space Fever isimli oyunla birlikte bu kervana katıldı. Oyunun karakterlerini Miyotomo bizzat kendisi çizdi ve ortaya çıkan sonuç beğenilmiş olacak ki Sheriff (1979) ve Space Firebird (1980) oyunlarındaki karakterler de Miyotomo tarafından dizayn edildi.

Operasyonlarını genişletmek isteyen Nintendo başkanı Yamauchi üvey oğlu Minoru Arakawa'yı ABD'ye gönderdi ve arcade oyunlarını Amerika pazarına sundu. Ancak işler umulduğu gibi ilerlemedi. Western Gun ve Space Invaders klonları olan Nintendo yapımı Sheriff ve Space Fever 1980 yılına gelindiğinde artık

eskimişti. Böylece Nintendo Japonya'da Pac-Man'ın ardından en popüler ikinci oyun haline gelen 1979 yapımı Radarscope'u son kurşun olarak Amerika pazarına doğrulttu. Bu oyunun Amerika pazarında ilk vurgunları olacağını düşleyen Nintendo büyük bir hüsrarla karşılaştı. 3000 adet arcade makinesinin yalnızca üçte biri satılabilmmişti ve kalanları depoda dokunulmamış şekilde bekliyordu. Amerika operasyonunun başındaki isim Arakawa kalan arcade makinelerinin satılması için Yamauchi'den makinelere yükleyebilecekleri yeni bir oyun geliştirmelerini istedi. Daha önceleri tamamen piyasada tutmuş oyunların benzerlerini yapan Nintendo'nun çatısı altındaki tek tasarımcı Miyatomo'dan başkası değildi.

Bu noktaya kadar geliştirilen video oyunları ya önceki tutan oyunların kopyasıydı ya da deneysel ve gelişigüzel projelerdi. Oyunlar genellikle tek bir kişi tarafından geliştiriliyordu. Yalnızca bir kişi beyninin yaratıcı kısmı olan sol lobunu kullanarak oyunu dizayn etmesi, ilgi çekebilecek konseptleri toplaması sonrasında sağ lobunu çalıştırarak tüm bu dizaynı 0 ve 1'lerden oluşan bilgisayar diline çevirmesi yani kodlaması gerekiyordu. Bu dönemde sıradan bir fikre sahip iyi kodlanmış oyunlar daha değerliydi. Yani muhteşem bir dizayna sahip oyununuzu iyi kodlayamazsanız proje çöpten farksızdı. Miyatomo bu durumu 1999 yılında verdiği bir konferansta şöyle açıkladı:

"Kendi yönettiğim Donkey Kong'a kadar programcılar ve yazılımcılar oyunun tasarımından da sorumluydu. Bu günlerde mühendisler oyunun görsellerini kendileri çiziyor hatta müziklerini dahi kendileri besteliyordu. Berbat günlerdi öyle değil mi?"

Miyotomo tasarım konusunda uzmandı. Ancak daha önce ne bir oyun tasarlamıştı ne de programlamayı biliyordu. Yamauchi nasıl olmuştu da onun çığır açan oyunlar ortaya çıkarabileceğini sezmişti? Bu sorunun cevabı Miyatomo'nun çocukluk ve üniversite dönemlerinde yatıyor. Miyotomo'nun yeniliğe olan açlığı ve keşif duygusu aslında onun gelmiş geçmiş ilk oyun tasarımcısı olmasını

sağlamış. Yürüyüş yapmayı ve keşif yapmayı çok sevdiğinden daha önce de bahsetmiştim. Her keşfe çıktığında etkilenecek farklı bir olay bulan Miyotoma bir keresinde yürürken bir tünele girmiş ve çıktığı yerin giriş yaptığı yerden apayrı olduğunun farkına varmış. Kendisindeki bu keşfetme ve farkındalık hissiyatı yıllar içerisinde öyle bir seviyeye ulaşmış ki artık daha önce başarılmamış, hatta düşünülmemiş şeyleri hayata geçirme vakti gelmiş. İki favorisinin, King Kong ve Güzel ve Çirkin, hikayelerinin bir araya geldiğinde ne kadar ilginç bir sonuç çıkabileceğini düşleyen Miyotomo, Donkey Kong üzerinde çalışmaya başlamış. Tarihte ilk defa geliştirme sürecinin bir hikayeye başladığı ilk oyun projesi Donkey Kong oldu.

Hikayeyinin bir goril, marangoz ve kızın etrafında şekillenmesini isteyen Miyotomo henüz oyun programlanmaya başlamadan önce karakterleri, onların görünüşlerini ve olay örgüsünü hazırlamıştı. Ana karakterimiz Jump-Man olacaktı. Bu karakter alışlagelmiş kahramanvari özelliklere sahip değildi, ayrıca pek yakışıklı da görünmüyordu.

Miyotomo karakteri bu şekilde tasarlamıştı çünkü çok sıradan bir karakter olan Jump-Man aslında bizden biriydi. Herhangi bir insanın rahat bir şekilde bağ kurabileceği bir karakterdi o. Kısa boylu, bıyıklı, kırmızı şapkasıyla zorluklar karşısında boyun eğmeyen sıradan birisiydi. Onu çekici kılan asıl özelliği önemsizliği olacaktı.

Sonrasında oynanış kısmına kafa yormaya başlayan Miyotomo zamanın popüler oyunlarını değerlendirdi. İki oyun türü büyük kitlelere ulaşmayı başarıyordu. İlki Pong ve Breakout'un öncülüğünü yaptı uzay oyunlarıydı. En başarılı örnekleri Asteroids ve Space Invaders olan bu türün düzinelerce klonun yapıldığından bahsetmiştik. İkinci türse yine daha önce bahsettiğimiz Pac-Man tarzı labirent-kovalamaca türündeki oyunlardı. Bu iki tür 1970 yılından itibaren on yıl boyunca piyasayı domine etmişti. Donkey Kong ise sonraki on yılı domine edecek hatta günümüzde dahi karşımıza sık sık çıkan yeni bir türün yaratıcısı olacaktı.

Miyotomo'nun "koşma/zıplama/tırmanma" olarak adlandırdığı bu oyun türü Donkey Kong'un ana karaktere de ismini veriyordu. Peki oyunun ismi neden Jump-Man değildi? Cevabı aslında çok basit. Oyundaki ana düşmanımız olan Donkey Kong oyundaki en güçlü karakterdi ve Miyotomo oyunu en güçlü karakterle adlandırmak istedi.

Donkey Kong zamanındaki diğer oyunlara kıyasla daha uzun bir oynanış süresi sunuyordu. Bunun ortaya çıkışıysa Miyotomo'nun manga sevdasından kaynaklanıyordu. Sonraları yaptığı bir konuşmada Miyotomo durumu şu şekilde anlattı:

"Geriye dönüp baktığımda, bunu bilinçli olarak yapmamış olsam da Donkey Kong'u geleneksel dört-panelli Japon mangaları gibi tasarladığımı söyleyebilirim. Bir hikayenin birbirinden ayrı dört bölümde anlatılması bana doğal görünüyordu. Bu yüzden Donkey Kong'da başlangıçtan sonuca kadar dört ayrı bölüm oluşturdum. Programcılara bunu anlattığımda bunun yapılabilir olduğunu ancak aslında onlardan dört farklı oyun istediğimi söylediler!"

Dönemi için Donkey Kong'un karakterleri ve hem eğlenceli hem de yenilikçi oynanışı zaten başarılı olması için yeterliydi.

Ancak Miyotomo bunlarla kalmayıp farklı bir şey daha başardı. Favori oyunu olarak gördüğü Pac-Man Miyotomo'da bir hissiyat uyandırmıştı. Bir oyunun dizaynına kafa yorulduğunu ilk defa bu oyunla görmüştü. Pac-Man hem oyun dizaynıyla hem de yaratıcı ara sahne kullanımıyla gerçekten yenilikçi bir oyundu fakat bir hikâye anlatmıyordu. Oyun dünyasının ilk hikayeli oyunu Miyotomo tarafından ortaya çıkacaktı. Donkey-Kong başlangıcından sonuna kadar bir hikaye anlatan ilk oyun oldu. Dönelim oyunun yayınlama sürecine.

Nintendo Amerika ekibi oyunu oynar oynamaz şüpheli bir tavır aldı. Oynanışın iyi olduğunu ancak sıradışı ve "yabancı" olduğunu düşündüler. Bazıları firmanın artık bu noktadan toparlayamayacağını ve yeni bir iş arama vaktinin geldiğini düşündüler. Yine de ellerindeki tek oyunun bu olduğunu

biliyorlardı ve hazırlama sürecine giriştiler. Oyunun hikayesini İngilizceye çevirip Arcade makinelerine basmaya başladılar fakat bir sorun vardı. Ana karakterimizin ismi hiç ilgi çekici değildi. Jump-Man yerine isim düşünmeye başlayan Amerika ekibi, ofise mülk sahibinin giriş yapmasıyla duraksadı. Gelen kişi Mario Segali'ydi. Böylece günümüzde açık ara oyun dünyasının en çok satan serisi olan Mario'nun adı belirlenmiş oldu.

Merakla sonuçları bekleyen Nintendo şaşkına dönmüştü. Hem Amerika'da hem de Japonya'da oyun dilden dile yayılıyor, insanlar oynamak için kuyruklar oluşturuyordu. Pac-Man ve Space Invaders'ı geçerek dönemin en çok satan oyunu olmayı başaran Donkey Kong, Miyotomo'yu Nintendo'nun gözbebeği haline getirdi. Miyotomo'ya yeni oyunlar geliştirmesi için tam yetki verilmişti.

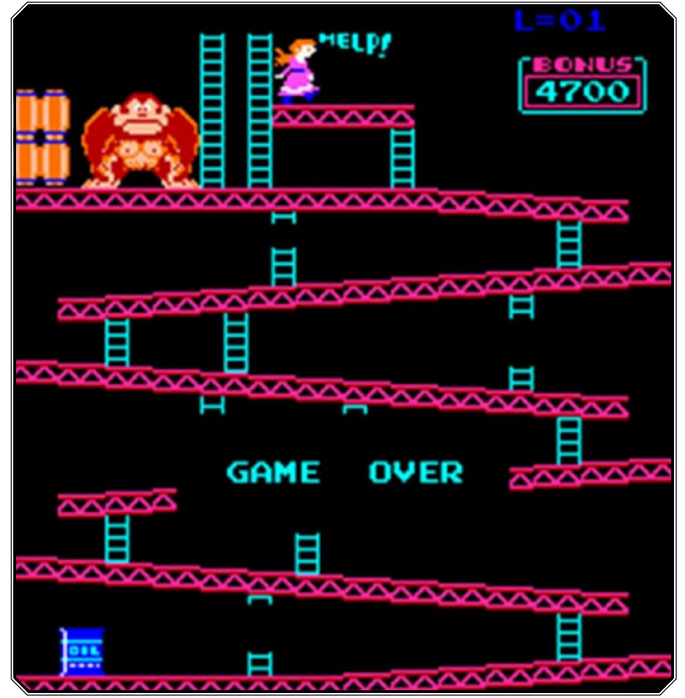
Bu noktada video oyun sektöründe kritik gelişmeler yaşanıyordu. 1980'li yılların ortalarına yaklaştıkça arcade makinelerinin ve oyunlarının altın çağı son günlerini yaşıyordu. 1983 yılında ABD'de video oyun sektöründe yaşanacak bir kriz başladı. 83 yılında sektör öylesine şişmişti ki video oyunu pazarında 3.2 milyar doları aşan gelirler elde ediliyordu. Ancak sürekli birbirini tekrar eden niteliksiz oyunlar, donanımsal olarak yetersiz konsollar ve insanların ev bilgisayarlarına karşı olan ilgisi sonucu 1985 yılında gelirler tam tamına %97 azalarak 100 milyon dolara gerileyecekti. Birçok firma iflas etmek zorunda kaldı.

Satılamayıp elde kalan video oyunlarını depoda tutmanın masrafı öylesine artmıştı ki şirketler çukurlar açıp oyunları gömmeye başladı. Buna karşın pasifiğin diğer ucundaki adada işler gayet iyi gidiyordu.

1983 yılında Nintendo Entertainment System (NES) veya diğer adıyla Famicom Japonya'da çıkış yaptı. Piyasadaki birçok oyun konsolunun arasından sıyrılarak kısa sürede en çok satan konsol olmayı başardı. Öyle ki Amerika'da süren 2 yıllık kriz bu konsolun Amerika'da satışa çıkmasıyla son bulacaktı. Milyonlarca insanın evinde Nintendo'nun kendisine ait bir konsol bulunuyordu artık. Yeni oyunlar çıkarmanın vakti gelmişti.

SUPER MARIO BROS.

Donkey Kong'un çıkış yaptığı 1981 yılını takriben olumlu karşılanan iki adet Donkey Kong devam oyununun yanı sıra daha ufak çaplı oyunlarda da çalışan Miyotomo, ustalığını 1985 yılında yeni konsolla yeniden konuşturacaktı. Super Mario Bros. Miyotomo'nun en uzun ve en kompleks oyunu olarak 1985 yılında piyasaya çıktı. Oyun yine hikaye odaklıydı ancak Donkey Kong'un aksine hikayeyi anlatan bir ara sahne ile başlamıyordu. Bunun nedeni Donkey Kong arcade makineleri için geliştirildiğinden bir kullanım kılavuzu içermemesiydi. Hikayenin başlangıcı aslında kitapçıkta anlatılıyordu: Bir gün barışçıl mantar halkının krallığı, kara büyüleriyle ünlü bir kaplumbağa kabilesi olan Koopa'lar tarafından istila edildi. Sessiz, barışsever Mantar halkı taşlara, tuğlalara ve hatta bitkilere dönüştü ve Mantar Krallığı harabeye döndü. Mantar halkı üzerindeki büyüü bozabilecek ve onları normal benliklerine döndürebilecek tek kişi Mantar Kralı'nın kızı Prenses Toadstool'dur. Ne yazık ki, o şu anda büyük kaplumbağa kralının, Koopa'nın, elindedir.



Bu hikayenin kahramanı Mario Mantar Halkı'nın kötü durumunu duyar ve Mantar Prenses'i kötü Koopa'dan kurtarmak ve Mantar Halkı'nın yıkılmış krallığını yeniden kurmak için bir arayışa çıkar.



Fotoğraf: Yoshikazu Tsuno/AFP/Getty

Sen Mario'sun! Mantar Halkı'nı Koopa'nın kara büyüünden kurtarmak senin elinde!

Super Mario Bros.'u oynama amacımız tıpkı Donkey Kong gibi hikayeyi tamamlamaktı. Ancak arada birtakım farklılıklar vardı. Donkey Kong'un hikayesini oyunlarla aşına olmayan birisi dahi çok kısa sürede tamamlayabilirdi. Oyun arcade makineleri için tasarlandığından asıl amaç bölümleri tekrar ederek yüksek puanlar elde etmektir. Evet oyuncuyu bir hikaye aracılığıyla oynamaya motive eden ilk oyun Donkey Kong'du fakat gerçek mücadele yüksek puanlar toplamaktı. Super Mario Bros.'da puan toplama mekaniği içeriyordu fakat bu kimsenin umrunda değildi. Herkes prensesi kurtarınca ne olacağına odaklanmıştı.

Oynanış konusundaysa Donkey Kong gibi farklı bölümler içeren Super Mario Bros. İşleri bir adım değil onlarca adım ileri taşımaya da başarmıştı. Ana karakterimiz Mario ilerledikçe ekrandaki sol kısmında kalan alan yok oluyor ve sağ kısımda yeni bir alan ortaya çıkıyordu. Bu tarz "side-scrolling" oyunlar daha önce de yapılmıştı ancak ilerleme hissiyatını hikayeye ve farklı oynanış mekanikleriyle birleştirip pürüzsüz bir hale getiren oyun Super Mario Bros. Oldu. Bahsettiğim şeyleri şu anki anlayışımızla değerlendirince çok basitmiş gibi gelebilir ancak dönemin şartlarını değerlendirince bunlar büyük gelişmelerdi.

Sonrasını hepimiz biliyoruz. Mario serisi 830 milyondan fazla kopya satarak dünyanın gelmiş geçmiş en çok satın alınan oyun serisi haline geldi. Miyamoto bu serinin şans eseri ortaya çıkmadığını ve kendisinin ne kadar özel bir oyun tasarımcısı olduğunu The Legend of Zelda serisiyle kanıtladı.

THE LEGEND OF ZELDA

Henüz Super Mario Bros. geliştirme aşamasındayken zihninin derinlerinde yatan çocukluk hatıralarını kâğıda döken Miyamoto, The Legend of Zelda üzerinde çalışmaya böyle başladı. Hyrule adını verdiği devasa dünya koca ormanlar, yüksek dağlar ve sır dolu zindanlarla doluydu.

Ayrıca Super Mario Bros.'dan 1 yıl sonra, 1986 yılında çıkış yapan bu oyun Nintendo'nun daha önceki hiçbir oyununa benzemiyordu. Oyuncu dünyada serbestçe gezabiliyor, kendisine gösterilen yoldan gitmek zorunda bırakılmıyordu. Oyunu bitirmek için dokuz zindanı tamamlamanız gerekiyordu ancak zindanları tamamlamak için gerekli eşyaları bulmak oyuncunun özgürlüğüne bırakılmıştı. Yani The Legend of Zelda oyuncunun keşif duygusunu açığa çıkartan bir açık dünya oyunuydu.

Kesin olarak ilk açık dünya oyunu diyemesekte, türün ilk ve başarılı örneklerinden birisiydi. Oyun tek oturuşta bitirilemeyecek kadar uzun olduğundan Nintendo kayıt alma sistemini ilk kez bu oyunda kullandı. Oyun zamanına göre hem çok uzun bir oynanış süresi hem de kocaman bir dünya vadediyordu.

Süregelen yıllarda Miyamoto önderliğinde birçok Zelda oyunu çıktı. Serinin ana oyunları çıktıkları her sene o yılın en çok sevilen, oynanan oyunları oldu. Bunun yanı sıra serinin mangaları, kutu oyunları, çizgi filmleri ve kitapları dahi çıktı. Dünya çapında ve ülkemizde Mario kadar popüler olmasa da The Legend of Zelda oyun dünyasının en etkileyici oyunlarından birisi olmayı başardı.



Fotoğraf: Casey Curry/Invision/AP

OYUN GELİŞTİRME VİZYONU

Dünyanın en çok gelir getiren eğlence ürünü nedir? Tüm çizgi roman, film, kitap, oyun evrenleri dahil. Düşünmeniz için kısa bir süre veriyorum. Star Wars, Harry Potter, Yüzüklerin Efendisi, Spider-Man, Barbie, Barbie ve Batman diyenler yanıldı. Doğru cevap Pokemon. Evet 30 yıldan kısa bir süre içerisinde Nintendo'nun kasasına 88 milyar dolardan fazla para getiren Pokemon dünyanın en büyük eğlence ürünü. Hatta öylesine büyük ki **Palworld'ün** yalnızca Pokemon benzerliği sayesinde bir anda yakaladığı başarıya henüz ocak ayında tanık olmuştuk.

Pokemon'un ardındaki fikir tam olarak Miyamoto'ya ait olmasa da serinin ortaya çıkışında çok kilit bir role sahip. Satoshi Tajiri, Ken Sugimori adındaki arkadaşıyla birlikte Nintendo'nun kapısını çalar ve bir fikirleri olduğunu söylerler. Nintendo kapsüller

içerisindeki canavar fikrini beğenmez ve bu konsept fikir reddedilir. Fakat bu düşünceden etkilenen Miyamoto, Tajiri ile birlikte fikir üzerinde çalışmaya başlar. Oyunun üç yapımcısından biri olan Shigeru Miyamoto geliştirme sürecini Tajiri'nin başında olduğu geliştirici stüdyo Game Freak'e bırakır. İlk Pokemon yapımları Pokémon Red Version ve Pokémon Blue Version 1996 yılında Game Boy platformuna çıkışını yapar. Çalıştığı şirketin, ülkesinin ve hatta dünyanın en çok para kazandıran serinsinin arkasında Miyamoto'nun vizyonu ve projeye olan inancı yatmaktadır. Miyamoto'nun oyun yaratma sürecinde önemli kriterler yer alıyor. Kendisinin en çok dikkat ettiği husus oyunun yaratıcısı tarafından da eğlenceli bulunması. Örneğin Pokemon fikriyle gelen Tajiri ve Sugimori projeyi ticari kaygılar güderek tasarlamamışlardı. Miyamoto'ya göre Tajiri tutkulu olduğu işin peşinden koşuyordu ve Miyamoto için en önemli şey buydu. "Bir şeyin satılmasını, çok popüler olmasını sağlamak değil, bir şeyi sevmek ve biz yaratıcıların sevebileceği bir şey yapmak. Oyun yaparken sahip olunması gereken temel duygu budur." diyor Miyamoto. Oyun dünyasının efsanesine göre oyunu oynayan oyuncular geliştiricilerin ve yönetmenlerin hissettiklerini bizzat hissetmeli.

Ayrıca her ne kadar piyasadaki oyunların neredeyse tümü daha yüksek skor yapmaya odaklanırken hikaye odaklı oyunları bir devrim yaratmış olsa da ona göre oynanış hikayeden daha önemli bir unsur. Yaptığı bir röportajda önemli olanın oynanışın iyi hissettirmesi olduğunu söyleyen Miyamoto, kaliteyi belirleyen niteliğin hikaye değil, kontroller, ses, ritim, ve ilerleme hızı olduğunu da aktarıyor.

GÜNÜMÜZDE MIYAMOTO

Kendisi hala 1977 yılında babasının açtığı telefon sayesinde kapısından giriş yaptığı Nintendo'da kariyerine devam ediyor. 2010 yılından sonra oyunların geliştirme ve tasarım aşamalarından çekildi ve artık yapımcılık ve yöneticilik konularında rol alıyor.

2007 yılında Time dergisi tarafından "dünyayı etkileyen 100 kişiden biri" olarak gösterilen Shigeru Miyamoto'nun yapımları ve karakterleri kitaplara, filmlere, dizilere, müziklere konu oldu. Hatta eserlerinin oyuncakları, anahtarlıkları, peluş ayıcıkları ve nice eşyası dünyanın dört bir köşesine yayıldı. Eserleriyle kendinden sonraki oyun tasarımcılarına ilham vermekle kalmayıp dünya çapında yaş ayırt etmeksizin yüz milyonlarca insana dokunmayı başardı Miyamoto.

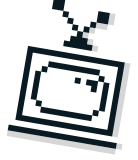
Biraz uzattığımın farkındayım ancak Shigeru Miyamoto ve yapımını üstlendiği projeler öylesine değerliler ki onlara kısaca değinip geçiştirmek çok büyük haksızlık olurdu. Önümüzdeki ay yeni bir isimle görüşmek üzere, sağlıklı kalın.



Neler oldu neler!

Yazar: Berk Sögütü

ŞUBAT AYINDA OYUN DÜNYASINDA
NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Stellar Blade için çıkış tarihi açıklandı

Güney Koreli video oyun stüdyosu Shift Up, PlayStation 5 için özel olarak geliştirdiği aksiyon ve macera oyunu **Stellar Blade**'in 26 Nisan 2024'te çıkış yapacağını duyurdu. Bilim kurgu temalı kıyamet sonrası bir dünyada yüksek seviyede stilize bir aksiyon sunacak olan oyunda Eve'in yolcuğuna eşlik edeceğiz.



Dave the Diver, PlayStation'a geliyor!

Geçtiğimiz yılın en çok konuşulan bağımsız video oyunlarından bir tanesi olan **Dave the Diver**, nisan ayında PlayStation 4 ve PlayStation 5 için çıkacak. Gündüzleri denizi keşfedip, geceleri restoranınızı yönetebildiğiniz tek oyunculu bir macera rol yapma oyunu olan Dave the Diver, Gizemli Blue Hole'un sırlarını ortaya çıkarmaya çalışan Dave ve üç arkadaşının hikâyesini anlatıyor.



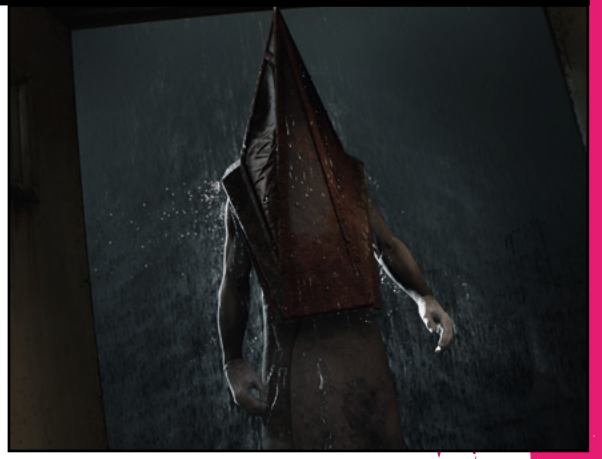
Silent Hill: The Short Message ücretsiz olarak yayımlandı!

State of Play etkinliği sırasında, Konami'den oyuncular için bir sürpriz geldi. Silent Hill serisinin yeni oyunu **Silent Hill: The Short Message**, PlayStation 5 için ücretsiz olarak çıkış yaptı. 12 yıldan sonra ilk kez piyasaya sürülen Silent Hill oyunu olarak öne çıkan Silent Hill: The Short Message'da oyuncular Anita olarak korkutucu bir yeri birinci şahıs bakış açısıyla keşfederler. Hızlı bir şekilde bir milyon indirmeyi aşan oyun bir yıl boyunca PlayStation 5'e özel olarak kalacak.



Silent Hill 2 Remake'den ilk oynanış detayları geldi!

Bloober Team tarafından geliştirilen ve Konami tarafından yayımlanacak hayatta kalma korku oyunu **Silent Hill 2 Remake** için ilk oynanış görüntüleri paylaşıldı. Orijinal oyuna sadık kalınarak geliştirilen Silent Hill 2 Remake'in oynanış videosu Bubble Head Nurses, Mannequin, Pyramid Head gibi yaratıkları ortaya çıkarırken, iyileştirilmiş grafikler ve modernize edilmiş dövüş mekaniklerini gözler önüne seriyor. Silent Hill 2 Remake bu yıl içerisinde PlayStation 5 ve PC için çıkacak.



Yeni bir Metro oyunu duyuruldu!

Metro serisinin yeni oyunu **Metro Awakening**, VR platformları için duyuruldu. Metro Awakening keşif, gizlilik ve dövüşü en sürükleyici sanal gerçeklik deneyiminde birleştiren, hikâye odaklı birinci şahıs macerası olarak öne çıkıyor. Oyun bu içerisinde Meta Quest 2-3, PlayStation VR2 ve SteamVR için çıkacak.



Death Stranding 2: On The Beach için yeni görüntüler paylaşıldı!

Kojima'nın merakla beklenen yeni oyunu **Death Stranding 2: On The Beach** için detaylı bir fragman yayımlandı. Sam, bir kez daha arkadaşlarıyla birlikte insanlığı yok olmaktan kurtarmak için yeni bir dünyaya ait farklı düşmanlar ve engellerle yüzleşmek zorunda kalacak. Guerrilla Games tarafından geliştirilen Death Stranding 2: On The Beach 2025 yılında PlayStation 5'e özel olarak yayımlanacak.



Kojima yeni oyunu Physint'i duyurdu!

Hideo Kojima, State of Play etkinliği sırasında **Physint** adını verdiği yeni bir projeyi daha duyurdu. Kojima, aksiyon ve casusluğa odaklanacak olan Physint'in teknolojik ve görsel anlamda bir video oyununun ötesinde olacağını vurgularken, bu çalışmasının doruk noktası olacağını söyledi. Geliştirme süreci henüz başlamış oyunun PlayStation 6'nın çıkış oyunlarından birisi olması bekleniyor.



The Last of Us Part 3 yolda!

Oyun sektörünün önemli isimlerden olan ve Naughty Dog'un başkan yardımcısı Neil Druckmann, **The Last of Us Part 3** hakkında ilk kez konuştu. Oyunun konseptinin hazır olduğunu söyleyen Druckmann, üstü kapalı da olsa oyunun duyurusunu yapmış oldu. Druckmann ayrıca üçüncü oyunun ilk iki oyun kadar heyecanlı, aynı zamanda kendine has bir tona sahip olacağını söyledi.



Suicide Squad: Kill the Justice League çıktı!

Rocksteady Studios tarafından geliştirilen aksiyon nişancı oyunu **Suicide Squad: Kill the Justice League**; PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında yayımlandı. Çıkışıyla birlikte olumsuz yorumlar ve tartışmaları beraberinde getiren oyunda İntihar Timi olarak dünyayı Brainiac'in işgalinden kurtarmak için Adalet Birliği üyelerini öldürmelisiniz. Live service odaklı bir oyun olan Suicide Squad: Kill the Justice League yeni içeriklerle desteklenmeye devam edecek.



Elden Ring mobil cihazlara geliyor!

Reuters'ta yer alan bir habere göre, Tencent'in Elden Ring mobil oyunu üzerinde çalıştığı bildirildi. Genshin Impact'ten esinlenecek olan oyunun henüz erken geliştirme aşamasında olduğu açıklandı. İki taraftan da henüz resmi bir açıklama yapılmasada FromSoftware'in yüzde 16 hissesine sahip olan Tencent'in bu projeyi hayata geçirmesi oldukça olası görünüyor. **Elden Ring 2022'de 'Yılın Oyunu'** seçilmişti.



Helldivers 2 çıktı!

Arrowhead Game Studios tarafından geliştirilen üçüncü şahıs nişancı oyunu **Helldivers 2**, PlayStation 5, PC platformlarında çıktı ve çıkışıyla birlikte Steam'de zirveyi gördü. Dört kişilik takımlara kadar çevrimiçi destek sunan Helldivers 2'de Galaksinin Son Hücum Hattı olarak barışı koruma görevini üstlenerek, galaksideki özgürlük mücadelesine katılacaksınız.



Skull and Bones çıktı!

Uzun yıllar boyunca geliştirme sürecinde sıkıntılar yaşayan çok oyunculu, aksiyon ve rol yapma oyunu **Skull and Bones**, nihayet çıkışını gerçekleştirdi. Ubisoft Singapur tarafından geliştirilen korsan temalı oyun PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında ulaşılabilir durumda. Ubisoft+'da da yer alan oyunun deneyimlemek isterseniz 8 saatlik bir demo sürümü de mevcut.



Xbox oyunları PlayStation 5 ve Nintendo Switch'e gelecek!

Xbox CEO'su **Phil Spencer**, Xbox'ta yer alan dört oyunun PlayStation 5 ve Nintendo Switch'e geleceğini söyledi. Bu hamle ile gelecekte daha fazla Xbox oyununu, PlayStation ve Nintendo platformlarında görmemiz olası gibi gözüküyor.



Elden Ring: Shadow of the Erdtree haziran ayında çıkacak!

FromSoftware'in bugüne kadar ki en büyük genişleme paketi olacak olan **Shadow of the Erdtree**, 21 Haziran 2024'te PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X|S, Xbox One ve PC platformlarına gelecek. Shadow of the Erdtree ile oyuna büyük bir harita, yeni silahlar, ekipmanlar, beceriler ve büyülerin yanı sıra yeni düşmanlar ve yeni bir hikâye eklenecek.



Oyun donanımı bülteni

OYUNLARI VE OYUNCULARI İLGİLENDİREN TEKNOLOJİ VE DONANIM HABERLERİNE DEVAM EDİYORUZ. İŞTE GEÇEN AYIN ÖNEMLİ GELİŞMELERİ!

Apple Vision Pro piyasaya sürüldü

Kuşkusuz şubat ayının en çok konuşulan haberi Apple tarafından geldi. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçekliği harmanlayan teknolojisi, fütüristik görünümü ve akıllara zarar fiyatıyla Apple Vision Pro ilgileri üzerinde toplamayı başardı. Ürünün vadettiği özellikler beğenilse de özellikle konfor ve uygulama kıtlığı eleştirildi.



Asus 380hz monitör modelini yeniliyor

Asus 2023 yılında 380hz panele sahip 1080p çözünürlüğündeki modelini piyasaya sürmüştü. Asus ROG Strix XG259QN adıyla çıkış yapan bu monitör özellikle rekabetçi oyunlar oynayan oyuncular tarafından olumlu geri dönüşler almayı başarmıştı. Asus dönemin trendini takip ederek yeni modeline oyuncuların işlerini kolaylaştıracak yapay zeka araçları ekleyecek. ROG Strix XG259QNS adıyla çıkış yapmayı beklenen bu modelin 2024 yılının ilk yarısında piyasaya sürülmesi bekleniyor.



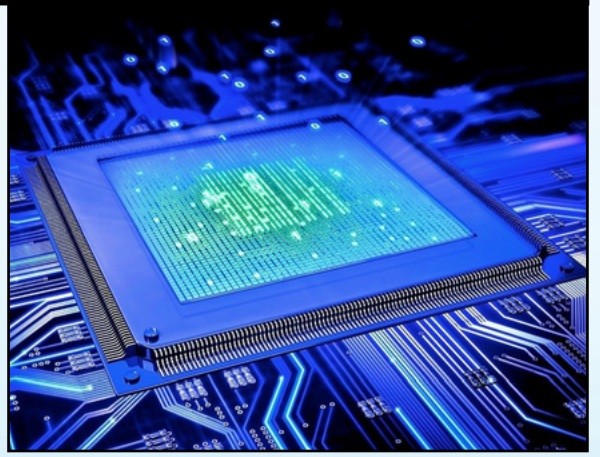
Nvidia RTX 3050 6GB hayal kırıklığı yaratıyor

Nvidia RTX öncesi dönemde özellikle GTX 1050 ve 1650 gibi modelleriyle giriş segment ekran kartı arayanların gözbebeği haline gelmişti. Henüz yeni çıkış yapan RTX 3050 6GB giriş segment modeliyle aynı başarıyı hedefleyen Nvidia yapılan testlere göre bir hayli başarısız. 5 yıl önce çıkış yapan GTX 1660Ti ekran kartından dahi %20-30 az performans veren kartın piyasada yer edinip edinemeyeceğini zaman gösterecek.



İşlemci talebi yeniden yükselişte

2020 yılında başlayan pandemi sürecinde dünya genelinde teknolojik aletlere karşı talep büyük bir artışa geçmişti. Büyük stok sıkıntılarının ve karaborsacılığın dahi yaşandığı dönemlerin ardından 2023 yılında resesyona giren işlemci pazarı yeniden yükselişe geçti. Geçtiğimiz yıla kıyasla yüzde 22 artış gösteren sevkiyatlar pandemi seviyesine geri döndü. 2025 yılında işlemci sevkiyatlarındaki artışın daha da yükselmesi bekleniyor.



BenQ ilk 144Hz 4K mini LED modelini tanıttı

31.5 inç 4K çözünürlükteki ekranıyla Mini LED ışıklandırmaya sahip IPS paneli bir araya getiren BenQ Mobiuz EX321UX özellikleriyle dikkat çekiyor. %99 Adobe RGB ve %95 DCI-P3 renk kapsamı sunan monitör etkileyici bir görsel deneyim sunmayı hedefliyor. İlk aşamada yalnızca Japonya pazarında piyasaya sürülmesi beklenen monitör içerisinde bulunduğumuz Mayıs ayında çıkış yapacak.



Free Palestine
ÖZGÜR FİLİSTİN

فلسطين

NR



Mobil oyun önerilerimiz!

MART AYINDA RADARIMIZA TAKILAN İKİ OYUN SİZLERLE!

Dead By Daylight Mobile

Özellikle PC ve konsollarda sükse yapan **Dead By Daylight mobil** cihazlar içinde çıkışını yaptı.

22 Şubat'ta dünyada erişime açılan geçtiğimiz günlerde de Türk oyuncularla buluşan Dead By Daylight Mobile, mobil cihazlarda da popülerliğini devam ettirdi. Dead By Daylight 4 kurban 1 katilin olduğu kurbanların kaçmaya, katilin ise onları yakalayıp öldürmeye çalıştığı bir oyun akışı bulunuyor.

Şahsen oyunun grafikleri mobil cihazlar için muhteşem geldi neredeyse PC'ye yakın bir grafik sunmuşlar. Aynı zamanda oyunu basitleştirmek yerine aynı şekilde mobil cihazlara aktarmaları hem oyunun kalitesinden ödün vermemiş hem de daha eğlenceli kılmış. Tabii ki mobil cihaz olduğu için korku öğeleri pek fazla olmuyor yine de arkanızda katilden sürekli kaçıp jeneratör tamir etmeye çalışmak bir heyecan veriyor.

Ben böyle bir oyunun mobil cihazlara gelmesine oldukça sevindim böyle oyunlar mobil cihazlara gelmeye devam ettikçe mobil oyun kütüphanesinin kalitesi artacaktır. Dead By Daylight Mobile'yi kaliteli oyun arayan ve korku gerilim türü seven herkese öneriyorum.



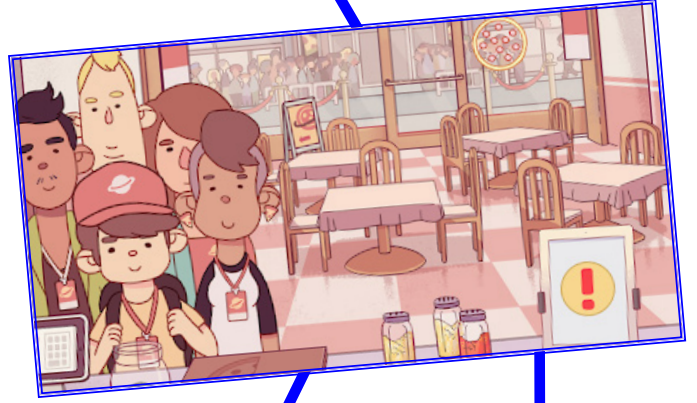
İyi Pizza, Güzel Pizza

Platform : IOS ve Android

Tycoon tarzı yani bir şeyler üretip sattığımız ya da bir işletme yönettiğimiz oyunlar her zaman bağımlılık yapıcı olmuştur, ama hiç birisinin **İyi Pizza, Güzel Pizza** kadar eğlenceli ve komik olduğunu hatırlamıyorum.

Bu oyun kesinlikle mizahi tonu çizimleri ve mini hikâyesi ile sizi oyuna bağlıyor. Oyunun temelinde basitçe pizzalar yapıyor olsak da yer yer dükkanımıza gelen müşterilerin komik istekleri ya da ilginç diyalogları beni gerçekten güldürmeyi başardı.

Bir yerden sonra oyunu pizza yapmak için değil de dükkanıma gelen müşterilerin "acaba bu sefer ne diyecekler" merakıyla oynamaya devam ettim. Ama diyaloglar dışında da oyunun sonuna kadar artan malzeme seçeneği, ilerleyen bir mini hikâye ve hoş görsel çizimleri ile İyi Pizza, Güzel Pizza favori Tycoon oyunlarımdan biri oldu.



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