

# OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

17

MAYIS 2024

# GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



**NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ**

Sly Cooper and the  
Thievius Raccoonus

**İNCELEME**

Tales of Kenzera: ZAU

Manor Lords

Indika



# İÇİNDEKİLER

## İncelemeler

4 Tales of Kenzera: ZAU

10 Fallout 4

14 King Arthur: Legion IX

20 Indika

28 Content Warning

32 Manor Lords

## Röportaj

38 Death Relives  
Bahtiyar Ardin



## Nostalji Günlüğü

42 Sly Cooper and the  
Thievius Raccoonus



## KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

[omerfarukaktas@oyungunlugu.com](mailto:omerfarukaktas@oyungunlugu.com)

### YAZARLAR

Özge Güzel

Can Yeşil

Can Çiftci

Emir Eseryel

Namık Tüçk

Tuana Seda Hürmen

Beck Söğütlü



Neler oldu neler?

46 Oyun haberleri



20 Indika

# OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

Nisan ayında oyuncular birbirinden özel yapımlarla tanıştı. Manor Lords ve Indika ile büyüledik. Tales of Kenzera: ZAU ise hikayesiyle bizi kendine bağladı. Dokuz yılın ardından dizinin heyecanı ve yeni gelen güncellemeyle Fallout 4'e yeniden döndük.

On yedinci sayımızda tam altı incelemeye yer verirken 2024'ün en iddialı yerli yapımlarından biri olacak Death Relives oyununun geliştiricisi Nyctophile Studios kurucusu Bahtiyar Ardin'i konuk ettik.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde de 2002 yılında PlayStation 2'ye gelen Sly Cooper and the Thievius Raccoonus oyununu sizlerle buluşturduk.

Yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyasına ilişkin gelişmeleri derledik.

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

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş

**İNCELEME**

**TALES OF KENZERA: ZAU**

Yazar: Özge Güzel



TALES OF KENZERA: ZAU, OYUNCUYU KENZERA'NIN GÜZEL VE TEHLİKELİ TOPRAKLARINDA BİR YOLCULUĞA ÇIKARAN MODERN BİR 2.5D PLATFORM OYUNU. ZAU, ETKİLEYİCİ BİR HİKAYEYE, TANIDIK MEKANİKLERE VE ÇARPICI GÖRSELLERE SAHİP ZORLU BİR PLATFORMER OLARAK KARŞIMIZA ÇIKTI.

Surgent Studios tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından yayımlanan Tales of Kenzera: ZAU, Game Awards 2023'te oyunun yaratıcı yönetmeni Abubakar Salim ("Raised by Wolves" dizisindeki rolü ve Assassin's Creed Origins'teki Bayek'in seslendirme sanatçısı olarak tanınıyor) tarafından duyurulmuştu.



## HİKAYE: KİŞİSEL BİR SERÜVEN

Oyuna, babasının ölümüyle yüzleşen genç bir adam olan Zuberi olarak başlıyoruz. Zuberi'nin kaybettiği babası tarafından yazılan bir hikaye olarak çerçevelenen oyun, babasını diriltmek için umutsuz bir arayışa giren Zau adlı genç bir şamanı takip ediyor. Ölüm Tanrısı Kalunga'ya adak olarak üç canavarın ruhunu yakalamakla görevlendirilen Zau, Kenzera'nın mistik diyarlarında dokunaklı bir yolculuğa çıkıyor.

Dört bölüme ayrılan oyun, Kenzera'nın bir zamanlar verimli olan ancak şimdi ataların ruhları tarafından sarılmış ıssız topraklarında geçiyor. Rehberimiz Ölüm Tanrısı Kalunga ile savaşçı şamanın kozmik güçlerini kullanmak için Kenzera'nın renkli ve detaylı mistik bölgelerinde yolculuk ediyoruz.

Abubakar Salim'in babasını kaybetmenin acısıyla yaşadığı kişisel deneyimlerinden esinlenen ve Bantu kültürlerinden etkilenen oyun, kişisel temaları zengin kültürel öğelerle bir araya getiriyor. Hikaye son derece içten ve herkesin kendinden bir parça bulabileceği türden. Sonuçta, kim değer verdiği birini kaybetmemiştir ki?

In loving memory of those who touched our lives.  
This game is a tribute to their enduring spirit.



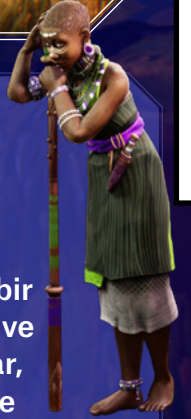


Oyuna hikayesi hakkında hiçbir şey bilmeden, sadece bir platform oyunu olduğunu bilerek atladım. Ancak oyunun kişisel doğasını kavramak için kesinlikle arka planını bilmeme gerek yoktu. Ama ben yine de Abubakar Salim'in oyundan ve babasından bahsettiği "My Shoes Your Feet" kısa filmini izlemenizi izlerim.

Tales of Kenzera'nın, oyunların gerçek bir sanat ve ifade biçimi olarak statüsünü daha da sağlamlaştıran oyunlardan biri olduğuna inanıyorum.

## GRAFİKLER VE SANAT STİLİ

Oyun, cesur ve birbiriyle çatışan renklerin mükemmel uyumuyla canlı bir atmosfer yayıyor. Farklı renk paletleri ve oynanış unsurlarına sahip farklı alanlar, hikaye anlatımını diyalogların ötesinde zenginleştirerek oyuncuları görsel olarak içine çekiyor. Kayıp ruhların geride bıraktığı kaos ve bu felaketlerin kalıcı etkisi Kenzera topraklarını hem ıssız hem de yaşanmış kılıyor.



## Tanıdık oynanış ve kendine özgü mekaniklerin karışımı

Metrodvania türünün klasik oynanışını kendine özgü oynanış unsurlarıyla bir araya getiren Tales of Kenzera, eğlenceli ve zorlu bir platform deneyimi sunuyor.

Başlıca oynanış, Güneş ve Ay Maskelerinde somutlaşan iki farklı oyun stiline yer veriyor ve bunlar arasında herhangi bir zamanda kolayca geçiş yapılmasına izin veriyor. Güneş Maskesi yakın dövüşte üstünlük sağlarken, Ay Maskesi menzilli saldırılar için seçenekler sunuyor. Oyuncular kendi tarzlarına en uygun maskeyi seçme özgürlüğüne sahip. Oyun ilerledikçe, Zau'nun güçleri gelişerek hem belirli maskelere hem de Zau'nun genel yetenek setine göre daha güçlü ve çeşitli hale geliyor.

Akan suyu durdurmaktan duvarları kırmaya kadar her yetenek, oyuncuların ustalaşması gereken yeni bir zorluk ve mekanik katmanı ekliyor. Ve tam birinde ustalaştığınızda, başka bir yetenek karşınıza çıkıyor, bu yüzden oyun her zaman taze hissettiriyor ve asla tekrara düşmüyor. Aynı şey oyundaki düşmanlar ve bosslar için de geçerli; bazıları en iyi Güneş Maskesi ile bazıları ise Ay Maskesi ile başa çıkılan çeşitli farklı düşmanlar var. Ancak bu mekanik değişmez değil - teknik olarak, bir Ay Maskesi düşmanını Güneş Maskesi ile de yenebilirsiniz, ancak bu kesinlikle daha zorlu olacaktır.

Oyunda yenmeniz gereken birkaç büyük boss var. Bunlar yukarıda bahsedilen kayıp ataların ruhları. Gökyüzünün, Doğanın ve İnsanlığın ruhu; hepsi dövüş stilleri, zayıflıkları ve zorlukları bakımından farklılık gösteriyor.

## Oyun süresi ve zorluk

Belki de burada kendimi bir noob olarak ifşa edeceğim, ancak aklınızda bulundurun, bu muhtemelen son 10 yılda oynadığım ilk platform oyunu oldu. Oyunu aşağı yukarı 20 saatte ve tüm başarımları %70'e yakın bir oranda tamamlayarak bitirdim. Yani belki tecrübeli bir platform tutkunu için çok daha kısa sürebilir.





Ancak o kadar uzun süre takılı kaldığım yerler oldu ki yemek yemek ya da başka bir şey yapmak için oyunu açık bırakıp gittiğim yerler oldu, bu yüzden zaman konusunda bana biraz anlayış gösterin.

Takılıp kalmaktan bahsetmişken, oyunun zorluğu zaman zaman uğraştırıcı olsa da çoğu zaman ödüllendiriciydi. Yaklaşık 40 dakika ila bir saat boyunca takılı kaldığım birkaç yer oldu, ama dediğim gibi, platform oyunlarında o kadar iyi değilim lol. Genel olarak, zorluk seviyesi yeni başlayanlar için bile uygundu; ancak hiçbir zaman çok da kolay olmadı, Zau'nun yetenekleri güçlendikçe ilginç kalmasını sağladı.



## DEĞERLENDİRME

Tales of Kenzera: ZAU, kayıp ve dayanıklılık üzerine dokunaklı bir macera. Kişisel deneyimlerden ve zengin kültürel temalardan esinlenen samimi anlatımı, oyuncuları yaşam ve duygularla dolu canlı bir dünyaya çekiyor. Tanıdık oyun mekaniklerinin yenilikçi dokunuşlarla kusursuz bir şekilde harmanlanması, deneyimi taze ve ilgi çekici tutarken, dengeli zorluk seviyesi hem yeni başlayanların hem de deneyimli oyuncuların bu yolculuktan keyif almasını sağlıyor. Çarpıcı görselleri ve sürükleyici hikaye anlatımıyla Tales of Kenzera: ZAU kalıcı bir etki bırakıyor ve bize video oyunlarının bir anlatım ve iletişim aracı olarak dönüştürücü gücünü hatırlatıyor.

# 8,5

**Geliştirici:** Surgent Studios

**Yayıncı:** Electronic Arts

**Tür:** Metroidvania, Dövüş, Nişancı ve Macera

**Çıkış tarihi:** 23 Nisan 2024



Abubakar Salim

# FALLOUT 4

Yazar: Can Yeşil

Fallout 4, aradan geçen dokuz yılın ve milyonların izlediği bir sezondan sonra günümüzde ne kadar keyifli? Eğer siz de Prime Video'da Fallout dizisini seyrederken Prydwen'i gördüğünüzde nostaljik ağırlığın etkisinde kalıp, oyunlara geri dönüp dönmek arasında kaldıysanız veya diziyi beğenip, oyunlara başlamayı aklınızdan geçirdiyseniz doğru yerdesiniz.

Fallout 4, Bethesda Game Studios tarafından geliştirilen ve 10 Kasım 2015 tarihinde yayınlanmış, Fallout hayranları arasında birtakım fikir ayrılıklarına sebep olmuşsa da genel itibariyle başarılı ve serinin eski oyunlarına nispeten daha "casual" olarak sınıflandırabileceğimiz bir oynanış tarzına sahip olması sebebiyle özellikle de seriye yeni başlamak isteyenler için harika bir oyundur.



## FALLOUT 4 HİKAYESİ

Fallout 4'e, aynada karakterinizi ve eşinizi tasarladığınız ardından serinin ağırlıklı esinlendiği 1940-1950 tarihlerinde oldukça popüler ve geleceğin evi olarak düşünülmüş Lustron stilinde tasarlanmış oldukça şirin bir evde robot kahyanız Codsworth'un size hazırladığı kahveyi yudumlayarak başlıyorsunuz.

Kapınızı şüpheli bir şekilde Todd Howard'a benzeyen Vault-Tec çalışanı ısrarla çaldıktan sonra, askerlik süresince ülkenize yapmış olduğunuz hizmetlerden ötürü ailenizin nükleer bir felaket durumunda evinizin biraz ilerisinde olan Vault 111 adlı sığınakta kalmaya hak kazandığınızı öğreniyorsunuz. Ağlayan bebeğiniz Shaun ile ilgilendikten sonra çok geçmeden televizyonda duyduğunuz son dakika haberlerin ardından hızla evinizi terk edip bu sığınağa doğru yola koyuluyorsunuz. Saniyeler ile atomik patlamadan kurtulduktan sonra asansör aşağıya iniyor ve Vault-Tec çalışanları hızlıca üstünüzü değiştirip, kapsüllere girmeniz gerektiği talimatını veriyorlar ve siz de tabii ki aslında dondurulacağınızdan habersiz size söylenenleri harfi harfine uyguluyorsunuz.



Bir anda her şey bulanıklaşıyor ve derin bir uykudan sonra gözlerinizi açtığınızda garip kıyafetler içerisindeki gizemli insanları eşinizin kapsülünü açıp, bebeğinizi zorla kaçırdığını görüyorsunuz. Ne kadar bağırırsanız da, camı yumruklarsanız da içerisine hapsoldüğünüz kriyojenik kapsülden dışarı çıkamıyorsunuz, daha kötü ne olabilir diye içinizden geçirirken bu kişilere eşlik eden ilk defa gördüğünüz bir yüz, eşinizi gözlerinizin önünde öldürüyor ve sizi yine uzun bir uykuya daldırıyor.



Gözlerinizi yeniden açtığınızda ise aradan geçmiş olan zamandan habersiz bebeğinizi aramaya ve eşinizin cinayetinin intikamını almak için yollara koyuluyorsunuz...

## OYNANIŞ VE MEKANİKLER

Serinin müdavimleri üzerine uzun yıllar tartıştı lakin artık herkes tarafından kabul görmüş kesin bir gerçek var o da şu ki bu oyun her ne kadar serinin geri kalanına göre geniş rol yapma elementlerini yitirmiş olsa da beraberinde getirdiği aksiyon-nişancı nitelikleri ile oyunu gerçekten çok eğlenceli kılıyor. Her ne kadar New Vegas'taki gibi isimsiz bir kurye olup, kendi kaderimizi kendimiz sonuna kadar özgürce tayin edemiyorsak veya uzun, çeşitli diyaloglara sahip olamıyorsak da yağmacılar veya mutantlar ile savaşırken artık gerçekten keyif alabiliyor ve en önemlisi survival zorluğu ve base inşa etme, crafting sistemleri ile gerçekten de kendimizi nükleer bir felaket sonrası hayatta kalmaya çalışan bir insan gibi hissedebiliyoruz.

### Diyaloglar...

Oyunun en büyük eksikliklerinden birisi ve birçok insanın şikayetçi olduğu şeylerden birisi diyalog tekerleği. Bioware oyunlarından aşına olduğumuz bu sistemin öncesinde defalarca kez başarılı bir şekilde işlendiğini görmüş olsak da Bethesda'nın cümleleri bütün haliyle veya kısaltarak eklemekten ziyade genel gidişatına veya niyetine göre sınıflandırmayı tercih etmiş olması sebebiyle karakterinizi bazen sizin gerçekten de seçmek istemeyeceğiniz, girdiğiniz role tamamen aykırı olabilecek şeyleri söylerken bulabiliyorsunuz ve bu da birçok oyuncunun tadını kaçırıyor.

## Üs inşa etme mekanikleri

Oyuna eklenmiş olan base (üs) inşa etme mekaniği sayesinde artık survival zorluğunda oynarken kayıt almaya veya biraz kestirmeye ihtiyacınız olduğunda yakınlardaki güvenli bir noktada kamp kurup, crafting istasyonlarını dilediğiniz gibi yerleştirip silahlarınızı modifiye edebiliyor, mermi vb. sarf malzemelerine ihtiyacınız olduğunda uzaklardaki bir tüccardan almak yerine etrafı keşfederken bulduğunuz eşyaları ham maddelerine ayırıp basitçe kendiniz üretebiliyorsunuz. Eğer durak noktaları kullanmak sizin için yeterli olmadıysa kampınıza dışarıdan başka insanları davet edebilir, yoldaşlarınızı atayabilir, ekinler ekip, duvarlar çekerek benzinlikte kurduğunuz bir kampı adeta Fallout evreninde sizin yarattığınız yaşayan bir yerleşim alanına, ufak bir kasabaya çevirebilirsiniz.



## Çatışma mekanikleri

Seriye yeni adapte edilmiş olan sistemler sayesinde işler ters gittiğinde ve karizmanızın, tatlı dilinizin yetemediği senaryolarda VATS'a başvurmadan tıpkı diğer nişancı oyunlarda olduğu gibi kalabalık bir grup düşmanla karşılaştığınızda tek başınıza savaşmanız ve adil bir şekilde kazanmanız artık mümkün.



Çünkü artık oyunda ıskalamak gerçekten zor ve çoğunlukla nişangahı dahi kaldırmadan ateş etseniz dahi sağ salim kurtulduğunuzu görebilirsiniz.

## Enerji kaynağımız: Füzyon çekirdeği!

Evvvelsi oyunlardaki power armor eğitimi bu oyunda artık mevcut olmadığı için, Brotherhood of Steel ile içli dışlı olmaya gerek kalmadan gördüğünüz yerde zırhı kuşanabiliyorsunuz ancak artık zırhı çalıştırmak için güç kaynağına yani füzyon çekirdeklerine ihtiyacınız var. Eğer bu enerjiyi nasıl sağlayacağınıza dair endişeleriniz varsa hiç olmasın zira Fallout evreninde hemen hemen her yapı, her araç füzyon çekirdeği ile çalıştığı için sık sık karşınıza çıkacak bir kaynak olduğundan gönül rahatlığıyla yağmacıları avlayabilirsiniz.

## GRAFİKLER VE ATMOSFER

Oyunun grafikleri herhangi bir moda ihtiyaç duymadan da oldukça iyi diyebiliriz, Fallout 76 ile aralarında pek bir fark bulunmasa da eğer Starfield oynadıysanız aynı oyun motorlarına sahip oldukları için bazı eksiklikler muhakkak gözünüze batacaktır ancak oynanışınızı etkileyecek veya görselliği bozacak bir unsur kesinlikle bulunmuyor.

Oyunun atmosferi gayet güzel tasarlanmış, şehir dizayn edilirken örnek alınan Boston şehriden birebir kesitler birçok yerde karşımıza çıkarken, eski oyunlarda varlığını hissettiğimiz harabelerin kasveti ve ıssızlığının yerini sayısız yan görev, değerli eşyalar ve crafting malzemeleri kaplıyor, bu sebeple de amaçsızca gezinirken dahi oyun sizi bir şeyler keşfetmeye ve dünya ile interaktif kalmaya ittiriyor.

Elbette bu temeli güçlendirecek sayısız random encounter da oyununuza renk katmak için sizi bekliyor.

## MÜZİKLER

Fallout serisinden bahsederken müziklerine değinmeden geçmek olmaz. Oyunda iki adet radyo istasyonu bulunuyor, birisi Diamond City Radio ve adından anlaşılacağı gibi Diamond City kasabasından yayın yapıyor, sunucusu Travis Miles ise önceki oyunda gördüğümüz Three Dog'un aksine oldukça gergin ve çekingen bir DJ. Oyun içerisinde tanışacağınız bir sanatçının eserlerini de kattığınızda toplamda 42 parçalık 1950'lerden rockabilly şarkılar bulunuyor. Diğer radyo istasyonu ise hiçbir DJ veya anons olmadan sadece müzik yayını yapan gizemli Classical Radio, bu radyoda Chopin, Beethoven, Tchaikovsky gibi ünlü isimleri duymanız mümkün.



## DEĞERLENDİRME

Bethesda tıpkı Elder Scrolls serisinde Skyrim örneğinde olduğu gibi Fallout serisinde de 4 ile bunu yaparak bir seriyi doğru oyun dizaynı ile kendi kitlesinin dışarısına çıkartıp herkese hitap edebilecek keyifli bir deneyime çevrildiğinde ne kadar başarılı olduğunu göstermiş oldu.

Elbette Morrowind ve Oblivion herkesin kalbinde ayrı yerlere sahip olsa da şu an Elder Scrolls oynamak istediğimizde elimiz önce Skyrim'e gider. Fallout serisi için de durum tam olarak bu şekilde, oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamayacağınız, dünyası ile bütünleşeceğiniz oyun Fallout 4'tür.

**Geliştirici:** Bethesda  
**Yayıncı:** Bethesda Softworks  
**Tür:** Aksiyon ve Rol Yapma  
**Çıkış tarihi:** 10 Kasım 2015

9



# KING ARTHUR: LEGION IX

Yazar: Can Çiftci





Macaristanlı video oyun geliştiricisi NeocoreGames tarafından geliştirilen King Arthur: Legion IX, 9 Mayıs'ta Microsoft Windows platformuna geldi. 2009 yılından bu güne kadar King Arthur oyunlarını geliştiren NeocoreGames, taktiksel sıra tabanlı strateji oyunu King Arthur: Legion IX ile yeni bir maceraya kapı aralıyor.

NeocoreGames stüdyosu aslında bakarsanız Hack & Slash türündeki yapımlara imzasını atmış bir video oyun geliştiricisi. Stüdyoyu The Incredible Adventures of Van Helsing 1-2-3 ve Warhammer 40,000 Inquisitor Martyr gibi oyunlardan tanıyabilirsiniz.

## KING ARTHUR: LEGION IX HİKAYESİ

Gaius Julius Mento'nun yüzlerce yıl önce ölmüştür, şimdi ise Gaius ölümler ordusu ile birlikte yaşayanlar dünyasına geri dönmenin yolunu arıyordu. Bir süre sonra yardımcımız Plutonium Nerva bize yaşayanlar dünyasına gitmenin yolunu sonunda bulduğunu söyler ve büyüsünü ile ordumuzu ışınlar.

Gaius, Plutonium Nerva ve Octavius Remus bilinmedik bir yere ışınlanmayı başarır, Gaius, Nerva'ya dönerek nerede olduklarını sorar, Nerva ise burasının cehennem olmadığını ve farklı bir enerji hissettiğini söyler. Kısa bir süre bu diyarı araştırdığımız zaman orada yaşan insanların olduğunu görürüz.

Bir köy içerisinde köle kadın yanımıza yaklaşır ve sahiplerinin onu bizimle konuşması için yolladığını söyler, köle kadın bize artık İtalyanların köleler olduğunu ve sahiplerinin İngilizler olduğunu söyler. Ana karakterimiz Gaius köle kadına İtalyanların tekrardan yükselineceğini söyleyerek sahiplerini öldürür.



## MEKANİKLER

### Seçimlerine dikkat et!

Öncelikle King Arthur: Legion IX oyunu içerisinde moral yeteneği barındırıyor, peki nedir bu moral yeteneği? Yaptığımız seçimlerin karakterimiz ve oyun üzerinde etkisi oluyor, oyunda iki çeşit moral bulunuyor. Morallerden birisi İnsanlık diğeri ise Şeytanlık. Seçtiğimiz her seçenek bizim moralimizi bir köşeye çekiyor ve pasif yetenekler kazanabiliyoruz.



### Sıra tabanlı dövüşe hazır mısınız?

Sıra tabanlı dövüş sistemi herkes için ideal diyemem, King Arthur: Legion IX ise bu sisteme çok yenilik getirmemiş. Oyun içerisinde düşündükleri rol yapma mekanikleri ile yenilik getirmeye çalışsalar bile dövüş sistemi konusunda ortalamanın biraz altında kalmış diyebiliriz. Sıra tabanlı dövüş sevmiyorsanız burası kesinlikle canınızı sıkacaktır.

### Pek zor değil desem yeridir

Oyunumuz King Arthur: Legion IX içerisinde toplamda 5 adet zorluk seviyesi bulunuyor, açıkçası söylemek gerekirse zorluk seviyeleri pek önemli değil çünkü oyun zor değil. Fakat yine de ben hikayeyi keşfetmek istiyorum derseniz hikaye modu ile oyunu deneyim edebilirsiniz.

Oyunda suistimal edilebilecek çok fazla mekanik olduğu için dövüşler genellikle çok kolay geçiyor, fakat dengeleme değişiklikleri ile düzeltilmeyecek bir sorun olmadığı için buna değinmiyorum.





## Yan görevler mi? Yapalım o zaman!

King Arthur: Legion IX içerisinde çok fazla yan görev bulunuyor, oyun açık dünya olmadığı için belirli bölgelere giriyoruz ve bu bölgeler bize belirli aktiviteler sunuyor. Bu aktiviteleri yaptığımız zaman ise oyun bizi eşyalar ile ödüllendiriyor. Bu eşyalar karakterlerimizi güçlendirerek oyunumuzu çok daha kolaylaştırıyor. Kısacası eşyalar önemli.



## Yetenek dağılımlarınıza dikkat edin!

Seviye atladığımız zaman oyun bize belirli sayıda yetenek gücü ve istatistik puanı veriyor, bu puanları karakterlerimiz için kullanabiliyor. Doğru yetenek dağılımı yapmak oyunu gerçekten çok daha kolaylaştırıyor.

Karakterinizin statlarını değiştirirken hata mı yaptın? Hiç merak etmene gerek yok, King Arthur: Legion IX içerisinde sadece bir tuşla bütün yeteneklerimizi iade edebiliyoruz.

King Arthur: Legion IX oyuncuyu burada sıkıştırmaması gerçekten çok güzel olmuş, ne demişler? Yiğiti öldür hakkını yeme.

## GRAFİKLER

King Arthur: Legion IX yapımının en zayıf kaldığı yerlerden birisi ise grafikleri, üzülerken söylemek zorundayım ama King Arthur: Legion IX grafikler olarak çok geride kalmış. Türünün en iyi örneklerinden birisi olan Baldur's Gate 3 oyununa grafik olarak yaklaşmasını bekleyemezdik fakat gerçekten diğer türdeşleri arasında geride kalmış diyebilirim.

Sadece grafikler değil aynı şekilde oyun içi animasyonlar çok zayıf kalmış, bu tür sorunlar yamalar ile düzeltilemeyeceği için oyun hanesine eksi yazıyor diyebiliriz. Ekstra olarak oyun içerisinde bulunan HUD (Oyun arayüzü) gerçekten çok göze batıyor, HUD üzerinde birazcık daha çalışılabilirdi. Ekranın sağ tarafında bulunan 4 kocaman kutu bir süre sonra rahatsız etmeye başlıyor.



## MÜZİKLER

King Arthur: Legion IX müzikleri açısından pek kulakta kalıcı bir yapım olmamış, oyun bittikten sonra aklımda kalan bir melodi bile yok desem yeridir. Bu tür oyunların en göz alıcı özelliklerinden birisi müzikleri oluyor, örnek vermek gerekirse Baldur's Gate 3'ün açılış müziği ya da Pillars of Eternity serisinin müziklerinden örnek verebilirim.

## DEĞERLENDİRME

Geldik en önemli yere yani değerlendirme kısmına. Açıkçası türdaşlarının çok önüne geçemeyen bir yapım olmuş desem yalan olmaz. Mekanikleri, animasyonları, grafikleri, müzikleri, içeriği ve hikayesi olarak ortalama bir oyun olmuş. Çok kötü bir oyun diyemeyiz fakat aynı şekilde çok iyi oyun da diyemeyiz. Gayet ortalama bir seri olarak hayatımıza giren bir yapım olmuş King Arthur: Legion IX.

Geliştirici: NeocoreGames

Yayıncı: NeocoreGames

Tür: Rol Yapma

Çıkış tarihi: 9 Mayıs 2024

6,5





# INDIKA

Yazar: Özge Güzel







Indika, oyuncularını alternatif bir 19. yüzyıl Rusya'sında geçen benzersiz bir yolculuğa çıkaran bir üçüncü şahıs korku oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Hikaye, kendini keşfetme arayışındaki genç bir rahibe olan Indika'nın etrafında dönüyor ve ona beklenmedik bir yol arkadaşı olarak Şeytan'ın bizzat kendisi eşlik ediyor.

Bağımsız oyun stüdyosu Odd Meter tarafından geliştirilen ve 11 bit studios tarafından yayımlanan İNDİKA'ya daha çok bir korku deneyimi olacağını düşünerek girdim, ancak kendimi karanlık bir atmosferde derin bir felsefi yolculukta buldum.

Oyun, büyüleyici atmosferi ve benzersiz konusuyla hemen ilgimi çekti. İlk beklentilerimden farklı olsa da din, inanç ve gerçeklik temalarını çok az oyunun cesaret edebileceği şekilde derinlemesine inceleyen anlatısıyla beni içine çekmeyi başardı.

## ALTERNATİF RUSYA'DA DÜŞÜNDÜREN BİR HİKAYE

Indika'nın hikayesi gerçekten bambaşka idi. Oyun, 19. yüzyılın başında alternatif Rusya'da din, inanç ve gerçeklik gibi ciddi konuları ağır bir tonla ele alıyor.

Ve gerçekten de oyuncularını, talihsiz olaylar dizisi boyunca Indika ile birlikte kendilerini yeniden keşfetmeye ve sorgulamaya itiyor.

Her şey Indika'nın bir ayin sırasında olay çıkarması ve ayinden kovulmasıyla başlar. Genç rahibeden kurtulmak isteyen diğer rahibeler, ona patates taşımak ve kuyudan su çekmek gibi bazı ayak işleri verirler. Indika bu görevleri yerine getirirken beklenmedik yoldaşı Şeytan'la tanışır. Alaycı anlatımıyla kiliseyi ve Hıristiyanlığı eleştirir ve anlaşıldığı kadarıyla Indika'yı etkilemeye çalışır. İkinci bir krizin ardından Indika, uzaktaki bir manastıra bir mektup götürmek üzere 'kutsal bir göreve' gönderilir.

Geldiğinden beri ilk defa manastırdan dışarı çıkan Indika, kendini hem özgür hem de kaybolmuş hissederek görevini tamamlamak üzere yola çıkar. Oyun burada o kadar iyi bir iş çıkarmış ki, Indika olarak manastırdan çıktığımda kendimi tıpkı onun gibi kaybolmuş hissettim. Uçsuz bucaksız Rus kışında hiçbir yön duygusu yoktu. Sadece her tarafta kar vardı. Bence bu yön kaybı aynı zamanda Indika'nın inancını sorgulamasını da simgeliyor.



PLATFORM: PS5, XBOX X VE S SERİSİ, MICROSOFT WINDOWS



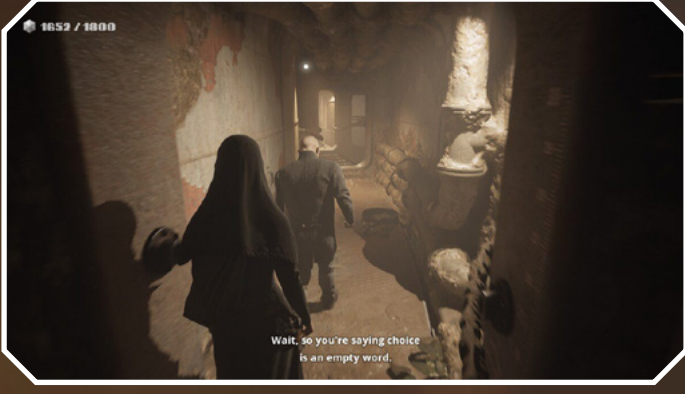
Yukarıda bahsettiğim talihsiz olaylar dizisi Indika'yı kutsal görevinden saptırarak yoldan çıkarıyor. Bu sapma aslında tam olarak onun kontrolünde olmasa da manastırdan ayrıldıktan sonra hissettiği özgürlük duygusu onu normalde atmayacağı bazı cesur adımlar atmaya teşvik ediyor.

Yakınlarda olan bir tren kazasındaki yaralılara yardım etmek için yolundan ayrılan Indika'nın yolu aynı tren kazasından kurtulmuş olan İlya ile kesişiyor. Ve böylece oyun boyunca bize eşlik edecek bir yol arkadaşıyla daha tanışıyoruz. Bu arada kaza yapan trenin azılı suçluları taşıdığını söylemiş miydim? İlya da bu suçlulardan biri olarak Indika'yı rehin alıyor ve asıl macera bundan sonra başlıyor.

Indika ile birlikte İlya'yı tanıdıkça, onun o kadar da kötü biri olmadığını anlıyoruz.



Kolunda ciddi bir enfeksiyon var, bu da onu bazı şeyleri yapmaktan (örneğin; gardiyanlardan kaçmak) alıkoyuyor ve bir nevi Indika'yı rehin almak zorunda kalıyor. İlya ile ilgili bir başka eğlenceli bilgi de Tanrı ile konuştuğuna inanması.



Şeytan'la konuşan bir rahibe ve Tanrı'yla konuşan bir mahkûmdan oluşan bu trajikomik ikili, İlya'nın doğduğu kasabada bulunan ve Kudet adı verilen kutsal nesnelere ulaşmak için birlikte yolculuklarına devam ediyorlar. İlya, bu Kudetler her ne ise kolunu iyileştireceğine gönülden inanmaktadır. Kudetlerin mucizevi olduğundan ve şeytan tarafından ele geçirilenlerin bile Kudetlere götürüldüğünden bahsettikten sonra, İndika kendisinin de Şeytan'ın etkisinden kurtulabileceğini umut etmeye başlar.

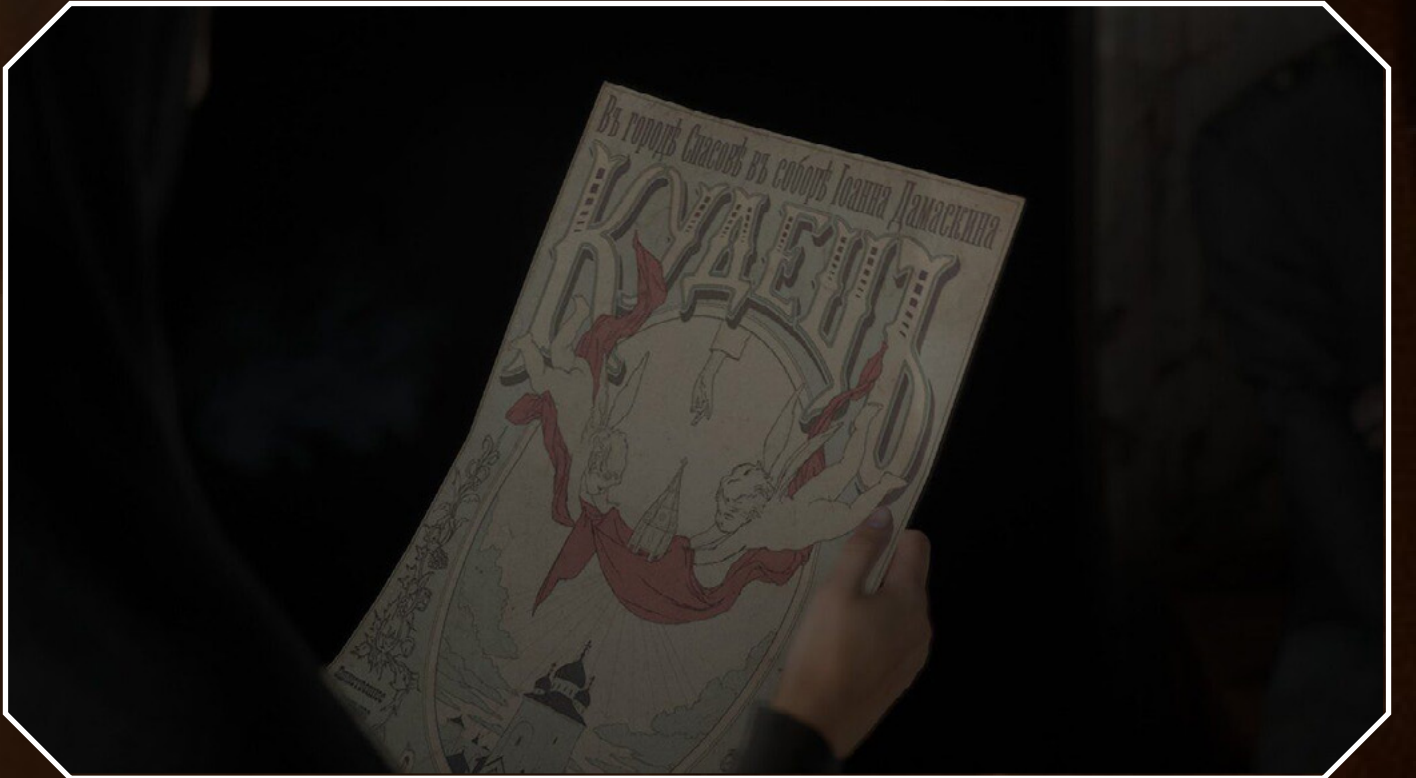
İkilinin beklenmedik yoldaşlıkları oyun boyunca derinleşerek din, seçim ve özgürlük hakkındaki zıt inançlarına dayanan derin felsefi tartışmalara dönüşür. Biz bulmacaları çözmeye çalışırken, diyalogları giderek derinleşiyor ve kavgalı bir tartışmadan ziyade incelikli bir fikir alışverişine evriliyor.

Şaşırtıcı bir şekilde, İlya zaman zaman karşıt bakış açılara rağmen İndika'nın bakış açısına katıldığını fark ediyor.

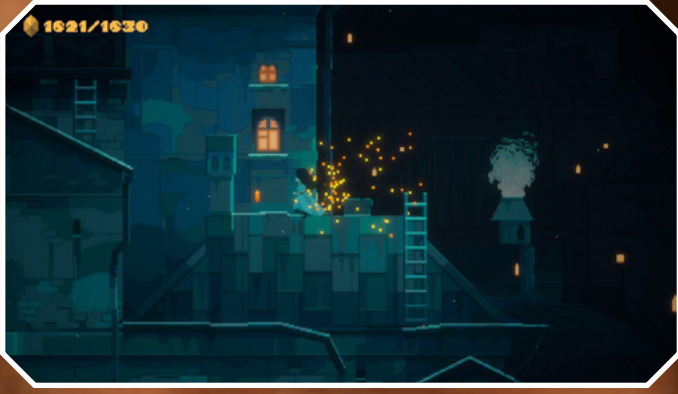
Oyun ilerledikçe kendimi Bulgakov'un "Usta ile Margarita" adlı eseri arasında paralellikler kurarken buldum. Oyunun Steam sayfasına baktığımda, geliştiricilerin özellikle Bulgakov ve Gogol gibi yazarlardan ilham aldıklarını gördüm.

*Yazarın notu: "Usta ile Margarita" Mikhail Bulgakov'un, Şeytan'ın resmi olarak ateist olan Sovyetler Birliği'ni ziyaretini konu alan bir romandır. Bulgakov, doğaüstü öğeler ve kara mizah yoluyla Sovyet vatandaşlarının inanç ve davranışlarına meydan okur. Eleştirmenler tarafından 20. yüzyılın en iyi romanlarından biri olarak kabul edilen eser, Hıristiyan felsefesini kara komedi unsurlarıyla harmanlıyor.*

Tahmin edebileceğiniz gibi oyun, Usta ve Margarita gibi, felsefe, psikoloji ve kara mizahı çok da 'kutsal olmayan' bir şekilde bir araya getiriyor.







## GRAFİKLER, ATMOSFER VE TASARIM

Öncelikle, oyun her açıdan göz alıcıydı. Indika'nın neredeyse siyah beyaz dünyası büyüleyici ve oyuncuyu saran bir yapıya sahipti. Geliştiriciler de haklı olarak gurur duymuş olmalı ki, sadece oturup manzarayı izleyebileceğiniz yerler eklemişler.

Atmosfer olağanüstü ve tüyler ürperticiydi. Son zamanlarda oynadığım en atmosferik oyunlardan biri olduğunu söyleyebilirim. Beni ortamın içine çekmesi uzun zamandır bir korku oyununda aradığım bir şeydi. Ve ilk Layers of Fear oyunundan beri kendimi bir korku oyununa bu kadar kaptırdığımı hatırlamıyorum.

Oyunu ilk oynamaya başladığımda, pikselli kullanıcı arayüzü beni şaşırtmıştı, ancak ilerledikçe bu seçimin arkasındaki neden açıklığa kavuştu. Oyun, kasvetli şimdiyle Indika'nın geçmişe dair canlı, pikselli anıları arasında gidip geliyor. Bu keskin kontrast, manastırın Indika'nın hayatı üzerindeki derin etkisini çarpıcı bir şekilde göstererek hikaye anlatımına yeni bir boyut kazandırdı.

Indika şimdiye kadar deneyimlediğim en tasarımsal oyunlardan biriydi. Hikayesinden sinematografisine, sanat tarzına ve hatta yükleme ekranlarına kadar her ayrıntı oyunun genel vizyonuna katkıda bulunuyordu. Kamera açılarındaki değişiklikler, perspektifler, diyaloglar veya oyunun gerçekçilikten pixel art platformuna geçişi olsun, her bir unsur belirli bir amaca yönelikti ve titizlikle planlanmıştı.

## OYNANIŞ VE MEKANİKLER

INDIKA'nın öne çıkan en çarpıcı özelliklerinden biri 3D ve 2D oynanışı bir araya getirmesiydi. Bazı oyunlar 2D oyunları easter egg veya mini oyun olarak sunsa da daha önce bir ana oyuna bu düzeyde bir entegrasyonla hiç karşılaşmamıştım.

Oyunun bir diğer göze çarpan özelliği de çeşitli bulmaca çözme elementleriydi. Bazı puzzleler standartken, diğerleri kamerayı yukarıdan aşağıya bir görünüme kilitlemek gibi alışılmadık mekanikler kullanıyordu. Bu, oyuncuların makinelerle ve çevreyle beklenmedik şekillerde etkileşime girmesini mümkün kıldı. Farklı bulmaca mekaniklerinin harmanlanması oldukça başarılıydı.

Özellikle "Şeytan" size her şeyi sorgulatmaya çalışırken cehennem gibi alternatif gerçekliğin bulmacaları çözmenize veya bir yere ulaşmanıza yardımcı olduğu mekanik gerçekten ilginçti ama biraz az kullanılmış gibi hissettirdi.

Oyuna entegre edilen puan sistemi de oldukça enteresandı. Kutsal eşyaları toplamak, Meryem ve İsa resminin önünde mum yakmak gibi aktiviteler size puan kazandırıyor ve bu puanları Tanrı'nın ya da Şeytan'ın yolunu seçtiğiniz skill tree benzeri bir mekanikte ilerlemek için kullanabiliyordunuz.





Ancak birkaç yükleme ekranında puan toplamakla vakit kaybetmemeniz tavsiye ediliyordu çünkü "puanlar anlamsızdı". Oyunun sonunda ne demek istediklerini anlıyorsunuz tabii ki ama bu beni oyun boyunca mümkün olan her puanı toplamaktan alı koymadı.

Don't waste time collecting points, they are pointless

## KİŞİSEL DENEYİMLERİM

Bu incelemeyi yazmadan önce bir süre bekledim ki oyun tam anlamıyla içime sinmiş olsun. Bazen heyecana kapılıp bir oyunu hak ettiğinden daha fazla övme eğiliminde olabiliyorum ama bu kesinlikle o durumlardan biri değil. Üzerinden zaman geçmesine rağmen oyunu ilk oynadığımda hissettiğim heyecanı hala hissediyorum. Eleştirecek bir şeyler bulmak için gerçekten çaba sarf ettim, ancak kısalığı dışında neredeyse kayda değer hiçbir şey yoktu. Yine de bu bile bir tür övgü olarak görülebilir.

Sonu her ne kadar beklenmedik olsa da açıkça kasıtlıydı ve hikaye örgüsü içerisinde gayet anlamlıydı, bu konuda bir sıkıntım yok. Aksine, tüm mekanikler, deneyim, oynanış, hikaye... her şey o kadar iyiydi ki daha fazlasını istedim. Belki de sadece benim açgözlülüğümdür ama yine de oyunun bir oturuşta bitmesini beklemiyordum ama ne yazık ki bitti.

Oyunun tamamı aşağı yukarı 5 saat sürdü. Oynanış mekanikleri bölümünde de belirttiğim gibi, bazı yönlerin yeterince keşfedilmediğini hissettim. Ama tabii ki bu bir oyuncu olarak benim bakış açım ve her küçük detay üzerinde ne kadar çalışıldığını ve düşünüldüğünü hayal bile edemiyorum, öyle ki kısa tuttuğu için

geliştiriciyi suçlayamıyorum bile. Bu kadar ince ayrıntı ve hassasiyetin sınırlamaları da beraberinde getirdiğini düşünüyorum. Eleştirilerim bile övgüye dönüştü ama ne yapabilirim ki? O kadar iyiydi işte. Sanki 20 saat daha oynayabilirdim ve benim için yine de kısa olurdu.

Son olarak, Odd Meter ve 11 bit studios'a bize oyunun ön sürüm kopyasını sağladıkları için teşekkür ederiz.

## DEĞERLENDİRME

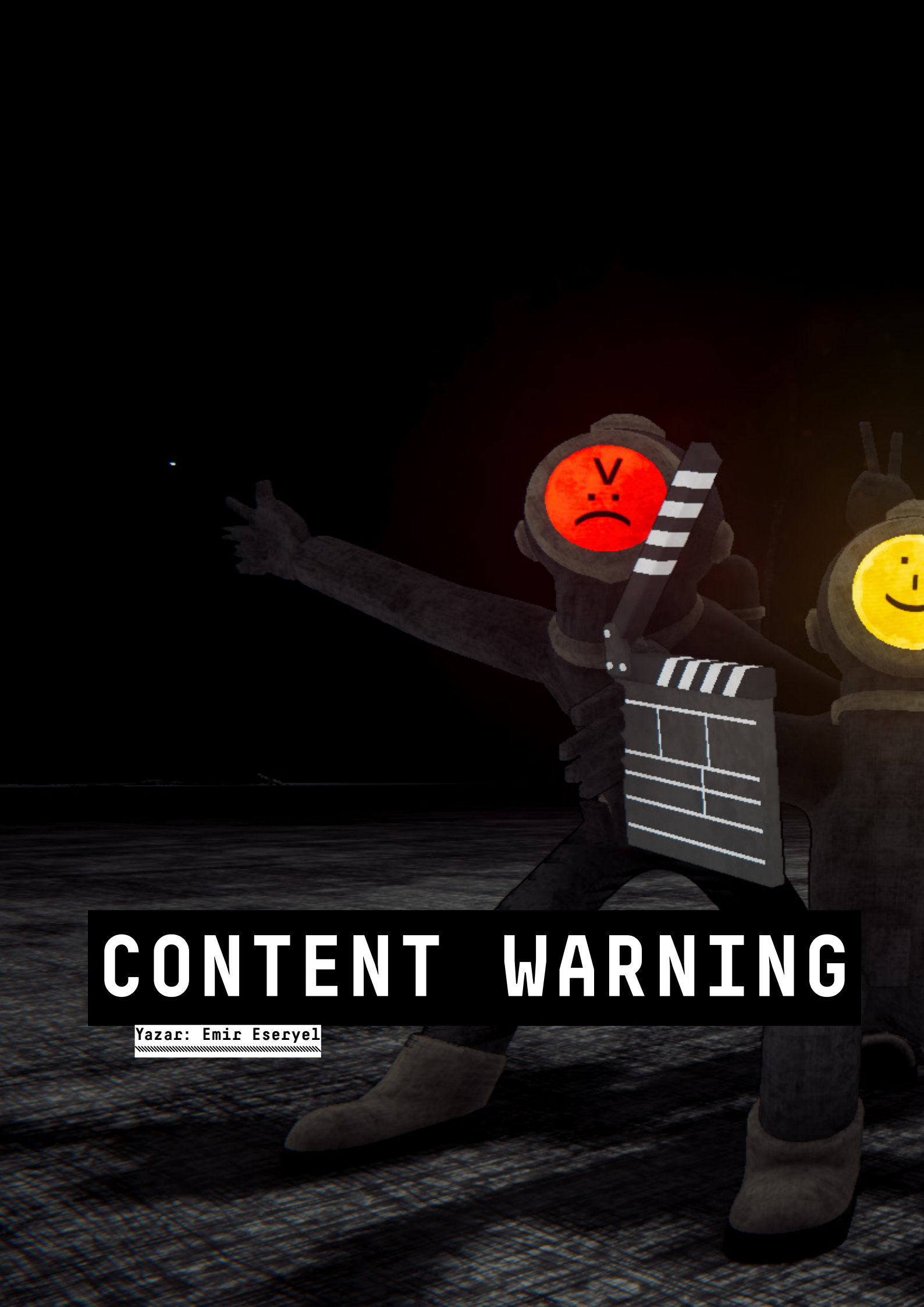
Özetle, INDIKA baştan sona harika bir deneyimdi. Oyunun hikayesi din, inanç ve gerçeklik temalarını derin bir felsefi kavrayışla ele alıyor. Büyüleyici siyah-beyaz manzaralar ve çarpıcı pixel-art flashbackler Indika'nın geçmişini canlı bir şekilde gözler önüne sererek hikaye deneyimini zenginleştiriyor. Üçüncü şahıs keşif ve 2D platform karışımı, oyunun başından sonuna kadar ilgi çekici kalmasını sağlıyor. INDIKA'nın oynanış süresi yaklaşık beş saat gibi göreceli olarak kısa olsa da etkisi uzun sürüyor. Hikaye, oyun bittikten uzun süre sonra bile yankı uyandırdı ve beni yaşam ve inanç hakkında ortaya attığı derin sorular üzerinde düşündürmeye devam etti.

**Geliştirici:** Dontnod Entertainment  
**Yayıncı:** Focus Entertainment  
**Tür:** Aksiyon, Macera ve Rol Yapma  
**Çıkış tarihi:** 12 Şubat 2024

9,4

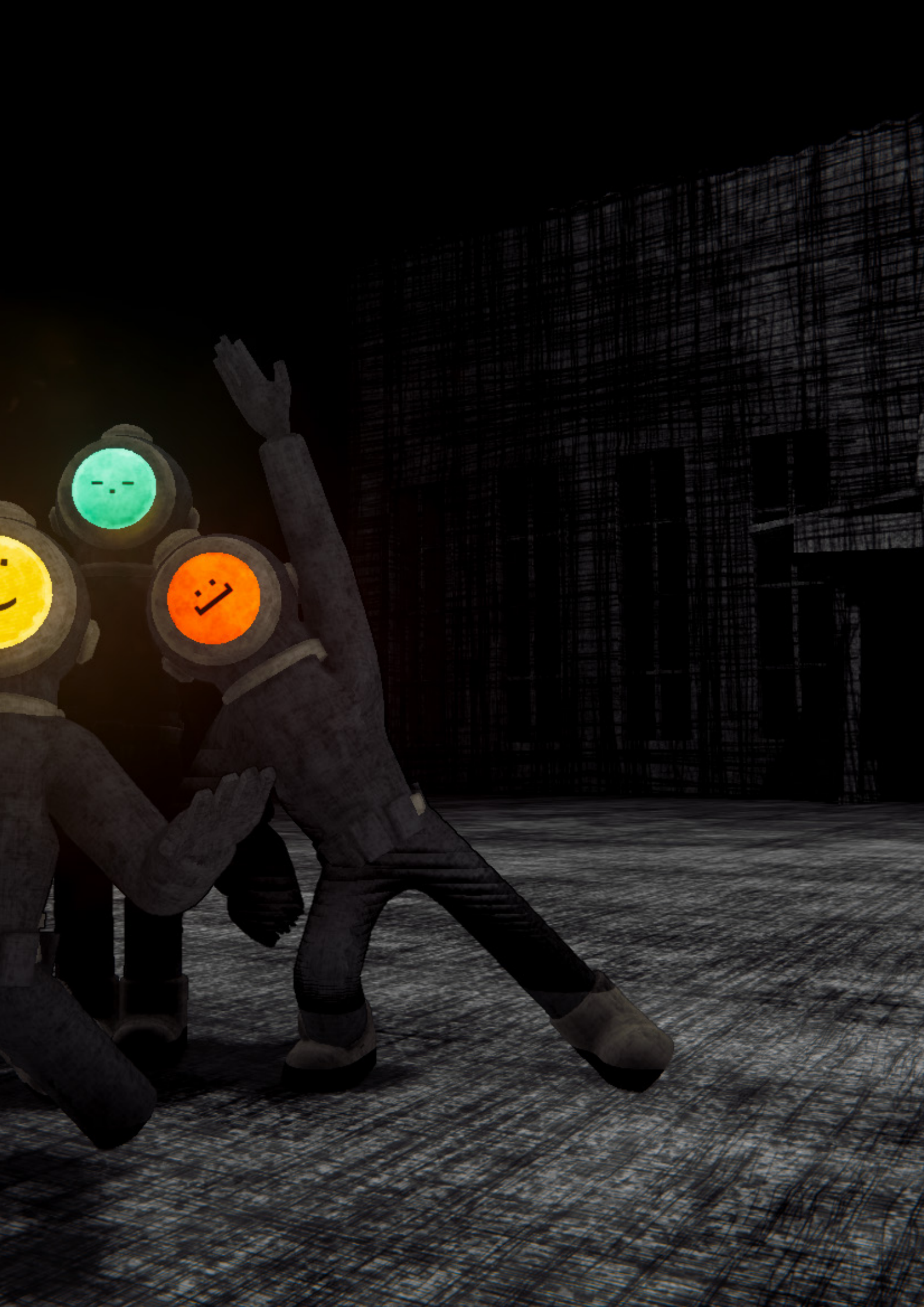






# CONTENT WARNING

Yazar: Emir Eseryel



Küçük bir ekip tarafından geliştirilen Content Warning, son yılların yükselen trendlerinden olan co-op oynanışla korku türünü kendine özgü tarzıyla harmanlıyor. Ürpertici mekanlarda birçok yaratıkla karşı karşıya kaldığımız ve bu anları kayda alarak izlenme elde etmek ana amaç Content Warning'de. Bir nevi korkunç olayları kayda alan bir influencer olduğumuz bir oyun.

Content Warning; Skog, Zorro, Wilnyl, Philip ve thePetHen olmak üzere 5 kişilik küçük bir ekip tarafından geliştirildi. Yayıncılığını Landfall Publishing'in üstlendiği oyun 1 Nisan 2024 yılında Steam platformu üzerinde piyasaya sürüldü. İlk 24 saatte ücretsiz olan oyun son yılların en büyük patlamalarından birini gerçekleştirerek, 24 saat içinde eş zamanlı 200 binden fazla oyuncu tarafından oynandı ve 6 milyondan fazla oyuncu kütüphanesine oyunu ekledi. Siz de oyunun detaylarını merak ediyorsanız incelememiz başlıyor.

## KORKU TÜRÜNE FARKLI BİR YAKLAŞIM

Belirttiğim gibi Content Warning korku türüne farklı bir yaklaşımla yaklaşıyor. Daha önce sıkça gördüğümüz korku oyunlarında yağma yapma veya yaratık türlerini bulmaya çalışılan yaklaşımların aksine amacımız, gezegenlerde mekanlara girip karşılaştığımız durumları kayıt altına almak.

Her periyot 3 günden oluşuyor ve bu periyotlarda belli bir izlenme seviyesini geçmeye çalışıyoruz. Ayrıca gezegenlerde oksijenimiz kısıtlı olduğundan elimizi çabuk tutmamız gerekiyor.

Aldığımız kayıtları gün sonunda CD'ye dönüştürerek sosyal medya platformu Spöoktube kanalımıza yüklüyoruz.



Video oynatılırken yorumları da görebiliyoruz. Bu yorumların videodaki sahnelere göre şekillendiğini belirtmem lazım sanki gerçek insanlar yorum yapmış gibi hissedebiliyorsunuz. Ayrıca bu çektiğiniz videoları bilgisayarınıza kaydedip ölümsüzleştirebiliyorsunuz.

## KORKU ÖĞELERİ

Content Warning'de birbirinden eşsiz birçok yaratık bulunuyor ve bu yaratıklar gittikçe daha da güçlü hale geliyor. Bazı yaratıklar çok yavaş ve kaçması kolayken bazılarında kurtulmak aşırı derecede zor. Oyunda ortamın da çok gerici olduğunu söylemeden edemem. Gri tonlarının hakim olduğu ortamlar aynı zamanda labirent gibi tasarlandığından çıkışı bulmak için de ayrı bir çaba göstermeniz gerekebiliyor. Arkadan sürekli dürten uğultu sesleri ve yaratıklarla karşılaştığınızda jumpscare sesleri eklendiğinde gerilmek kaçınılmaz oluyor.

## MARKET VE EŞYALAR

Oyunda izlenmelerimiz sonucunda gelir elde ediyoruz ve bu gelirlerle birçok eşya alabiliyoruz. Bunların bazıları mikrofon gibi videolarla alakalı olurken, ölen arkadaşlarımızı yeniden doğurabileceğimiz işlevsel eşyalar oluyor. Adadaki bilgisayar üzerinden bu eşyaları sipariş edip kullanabiliyoruz.

## CONTENT WARNING BAZI EKSİKLİKLERİ

Öncelikle izlenme hedeflerinin pek anlam ifade etmemesi ilgimi çeken ilk nokta oldu. Örneğin ilk periyotta 3 bin olan hedefimiz ikinci periyotta 45 bin oluyor ve izlenmeler de o oranda artıyor. Oyun oynarken birçok hata ile de karşılaştım. Farklı bir fizik motoruna sahip olmasından dolayı kolaylıkla bir yerlere takılabiliyorsunuz. Son olarak da iç mekanlarda en azından birkaç renk daha görmeyi beklerdim.

## DEĞERLENDİRME

Farklı bir oyun deneyimi sunan Content Warning, arkadaşlarınızla eğlenceli ve korku dolu vakitler geçirebileceğiniz iyi bir alternatif. Yaratık ve eşya çeşitliliği ile dolu dolu vakit geçirebilirsiniz fakat çok uzun süreli bir oyun olduğunu söyleyemem. Güncellemelerle birlikte daha iyi hale gelebilecek oyun bir denemeyi kesinlikle hak ediyor.

# 7,5

**Geliştirici:** thePetHen, Skog, Wilnyl, Philip, Zorro

**Yayıncı:** Landfall Publishing

**Tür:** Hayatta Kalma ve Korku

**Çıkış tarihi:** 1 Nisan 2024





# MANOR LORDS

Yazar: Ömer Faruk Aktaş





## ÖN İNCELEME

14. yüzyılın sonlarına ait Frankonya sanatından ve mimarisinden ilham alan strateji ve şehir kurma oyunu Manor Lords ile tanışmam 2021 yılına uzanıyor. Polonyalı bağımsız oyun geliştiricisi Greg Styczen'in tek başına geliştirmeye başladığı oyun hakkında ilk bilgileri de yine aynı yıl gerçekleştirdiğimiz röportaj ile almıştık.

Greg'in Total War ve Stronghold oyunlarından ilham aldığını söylemesi oyun hakkındaki söylemi beni o kadar çok heyecanlandırmıştı ki sizin gibi çıkış tarihini uzun yıllardır merak ediyordum. Nihayet Manor Lords, 26 Nisan'da erken erişim olarak yayımlandı.



Orta Çağ şehir kurma ve hayatta kalma oyunları son dönemde oldukça popüler. Bunun sebebi de elbette bağımsız oyun geliştiriciler için daha rahat bir oyun tasarımı imkanı bulmaları olarak açıklanabilir. Ancak aslen bir film yönetmeni olan Greg Styczen'in Unreal ile ince ince dokuyarak geliştirdiği Manor Lords bu tür için başka bir noktayı ifade ediyor.

Greg öyle bir sınır çiziyor ki artık tarihi şehir kurma oyunlarında beklentilerimiz çok artacak.

İngiliz video oyun yayıncısı Hood Horse ile anlaşan geliştirici yayıncı desteğini de alarak ve elbette kendi çizgisini de koruyarak ekibini büyüttü ve bu günlere geldi. Erken erişimdeki oyunu çok sevdim. Ama bu inceleme yazımızı hala geliştirilme aşamasındaki bir oyun olarak değerlendirerek oldukça tarafsız bir şekilde aktarmaya çalışacağım.

## MANOR LORDS HİKAYESİ

Tarihi şehir kurma oyunlarında hikayeler oldukça çeşitlidir. Hayatta kalma, toplum ve kaynak yönetimi bağlamında bir kurtuluş veya yeniden doğuş hikayeleriyle karşılaşırız. Manor Lords hikayesi ise bizi krala bağlı bir Lord/Bey olarak halkımıza önderlik etmemizi istiyor. Oyunda sadece halkımızı hayatta kalmasını sağlamayacak aynı zamanda krallığa ait bölgelerdeki topraklarda diğer Lordlarla mücadele edeceğiz. Yeni topraklarda hak iddia edecek, ordular kuracak ve savaşlar yapacağız. Diplomasinin de bir seçenek olduğu oyunda strateji unsurları ağırlık kazanıyor.



PLATFORM: MICROSOFT WINDOWS

Erken erişimde oyun hikayesinin tam oturmadığını, diplomasi mekaniklerinin nasıl bir şeye benzeyeceğini anlayacağınız ancak çok da işlevinin olmadığını göreceksiniz. Kralla etkileşim mekaniğinin henüz tamamlanmadığını da gördüğümüz için bu kısım için çok bir şey diyemiyoruz.

## MEKANİKLER

### Şehir kurmak ne kadar organik olabilir?

Tımar alanlarını düzenleme, su kuyusuyla pazar yerini oluşturma ve insanların ihtiyaçlarını karşıladıkça evlerin dönüşümü o kadar etkileyici ki saatlerinizi yeni şehirler kurarak harcayacaksınız. Oyunda temel ihtiyaçları sağlamak için zorlanmayacak ancak artan ihtiyaçlar için de yeni atölyeler, tarım arazileri kuracaksınız. Şehrinize yapacağınız kilise ve köşkler ile de otantik bir Orta Çağ yerleşimi kuracaksınız. Şehir dediğime bakmayın. Kiremitten yapılan üçüncü seviye binaları yapsak da yerleşim seviyemiz kasaba olarak kalacak. Erken erişim sonrasını büyük bir merakla bekliyorum.

### Ticaret simülasyonu oyunları kıskanacak

Manor Lords tımar arazileri ile daha önce denenmemiş bir yerleşim yapısıyla karşımıza çıkıyor. Hatta oyunda işçilerin yerine ailelerin yönetilmesi, ailelerin tımarlardaki ihtiyaçları çok iyi oturtulmuş.





Tam 51 farklı ürün, malzeme ve kaynağın yer aldığı oyunda ticarete diplomasi ve askeri güç kadar önemli. Eğer ekonominiz sağlam bir şekilde işlemezse nüfus mutlu olmaz o ise askeri moral dahil nüfus artışını etkiler. Burada çok fazla detaya yer vermeyeceğim. Sitemizde detaylı bir şekilde rehber olarak mevcut.

Oyun henüz erken erişimde olduğu için sorunları var. Yok değil. Tarım arazilerindeki sorun için bir süre daha beklemek gerekiyor. Başka oyuncularını bilemem ama hasatta buglar vardı. Ve oyunu açıp kapamada bunların düzeldiğine şahit oldum.

### Total War tarzındaki savaşlar acımasız geçiyor!

Manor Lords, oynanıştaki dengeyle sizi oyuna bağlayacak. Bu savaşlarda da karşımıza çıkıyor. Total War'dan ilham alan geliştirici çok iyi bir kurgu ile milis mekaniğini oturtmuş. Öyle ki kasabadaki bey ve oğulların silahlarını kuşanması, bölüğüne katılması ve taktik savaşlara girmesi çok iyi yansıtılmış.

Ön sırada duran Lord'a bağlı özel birlikler ise maiyetiniz! Bu askerler özel olarak tasarlanabiliyor.

Kıyafetinden silahına kadar tüm detaylar düşünülmüş. Bu birlikleri kişisel servetinizden biriktirdiğiniz altınlarla büyütebiliyorsunuz.



## GRAFİKLER, SES TASARIMI VE ANİMASYON

Greg Styczen iyi bir sanatçı. Bunu eserine de yansıtmış durumda. Oyundaki detaylar ve gerçekçilik sizi 14. yüzyılın sonlarında Frankonya'nın sanat ve mimarisine götürecek. Grafikleri ve ses tasarımını çok başarılı buldum. Animasyonlarda geliştirilme aşamasındaki bir oyun için tatmin edici diyebilirim.

## DEĞERLENDİRME

Bazı oyunlar tarihe altın harflerle yazılır. Manor Lords'ta kendine özgü tarzı ve oyun mekanikleriyle özel bir yer edinecek. Oyunda 30 saati devirdim. Ve erken erişimin 100 saati aşacağına garanti verebilirim. Eğer oyunu oynamaya devam etmek isterseniz de buna onlarca saat daha ekleyebilirsiniz.

Oyun ne kompleks bir yapıyla sizi sıkıyor ne de basit bir yapıyla boşa düşürüyor. Bir kaç saatte alışacağınız oyun içi mekaniklerle unutamayacağınız bir deneyim sunuyor.



Erken erişim süreci oyunun her geçen gün yeni güncellemeler alacağı anlamına geliyor. Bu da oyunun zamanla daha farklı bir noktaya everileceğine bir işaret. Büyük bir merakla tam sürüm ve sonrasını izleyeceğiz. Sadece Steam'de 3 milyondan fazla oyuncunun istek listesine giren oyunu elbette tavsiye ediyorum.

Oyun Günlüğü olarak Slavic Magic ve Hooded Horse'a başarılar diliyoruz.

**Geliştirici:** *Slavic Magic*

**Yayıncı:** *Hooded Horse*

**Tür:** *Strateji ve Şehir Kurma*

**Çıkış tarihi:** *26 Nisan 2024*



Elbette yine bu bölümde de göze çarpan hatalar mevcuttu. Ama bu sorunları hiç büyötmeye gerek yok. Basit bir kaç detay.

## BU OYUN UNREAL İLE YAPILDI! OPTİMİZASYON NE DURUMDA?

Özellikle Unreal Engine oyun motoruyla çıkan oyunlar dahil son dönemde çıkan onlarca sorunlu oyunu bir hatırlayın ve sonra Manor Lords'a bakın... Henüz erken erişim aşamasındaki oyun resmen akıyordu. 2060 ekran kartı, i5 işlemcim ve 16 GB RAM ile en yüksek ayarlarda hiçbir sorun yaşamadım. M2 SSD elbette tavsiye ediyorum her oyun için ama bu oyunda sizi rahatsız edecek bir teknik sorun olmayacak.



## Death Relives geliştiricisi Bahtiyar Ardin Oyun Günlüğü'ne konuştu

TÜRKÇE DUBLAJLI OLARAK BU YIL PİYASAYA SÜRÜLECEK KORKU OYUNU DEATH RELIVES GELİŞTİRİCİSİ BAHTİYAR ARDİN, OYUN GÜNLÜĞÜ'NDEN NAMIK TÜRK'ÜN SORULARINI YANITLADI.

Death Relives'in belirtilen çıkış tarihi olan 2024'ün ikinci çeyreğini yarlamışken kendilerine ulaştık ve merak ettiğimiz bazı sorular sorduk. Aldığımız cevapları derleyip siz değerli okuyucularımızla buluşturuyoruz. Sorularımıza Nyctophile Studios'un kurucusu Bahtiyar Ardin cevap verdi. Ben, Oyun Günlüğü'nden Namık Türk. Karşınızda Death Relives röportajı. Keyifli okumalar dilerim.



Death Relives - Nyctophile Studios

**Namık Türk (NT) - Başlangıç olarak sizi tanımak istiyoruz. Oyun sektörüne giriş hikayeniz ve Death Relives'in doğuşunu merak ediyoruz.**

**Bahtiyar Ardin (BA) -** Öncelikle oyunumuza olan ilgi ve alakanız için teşekkür ediyorum. Ben Bahtiyar Ardin, 1992 Ağrı doğumluyum. Küçüklüğüm el işçiliğine olan yatkınlığımla birlikte sanata doğru şekillendi. Karakalemle başladım. Ortaokulda İstanbul arası düzenlenen bir yarışmada birinci olmam ile birlikte içimde bir hırs kültürü oluştu. Lise 1'de iş hayatına girmek zorunda kaldığım için okulu yarıda bıraktım. Aynı zamanda oyunları oynarken, arka plandaki mutfağını hep merak ederdim. Bitirdiğim oyunların krediler ekranlarındaki isimleri Facebook'ta taratır, ulaşabildiğim herkesle iletişim kurardım.

Açıkçası tüm serüven ve devamında olan ilerlemelerim bu şekilde gelişti. Arka planında anlatacak daha çok hikaye olduğu için, işin istikrarına dikkat çekmek isteyerek konuyu kısaltmak istiyorum. Kısacası hayatımda neyi merak ettiysem üstünde durdum ve bu doğrultuda hareket ettim. Death Relives öncesinde 10 senelik deneyimlerin içerisinde kendimi en çok karakter sanatçısı olarak yetiştirdim. Aynı zamanda teknik sanat direktörü de beraberinde geldi. "Game of Thrones" ak gezenlerin Kralını çizen Onur Can Çaylı Hocamızdan burs kazanmam benim sektöre daha profesyonel yaklaşmamı sağladı.

Daha sonra Cemre Özkurt hocamızın yönettiği bir ekibin içerisinde Amerika'daki Adobe firmasına, "Five Nights at Freddy's" oyununa ve daha birçok açıklayamayacağım projelerde çalışma fırsatı yakaladım. Aslında sektörde girişimci olmak için bunların hepsi birer adımdı. Çalıştığım insanların çoğu, benim hep kendi şirketimi kurup kendi oyunlarımızı yaptığımız bir firma hayalim olduğumu bilirdi. Sadece hazır değildim. **"Death Relives" de hazır olduğumu hissettiğim bir zamanda filizlendi diyebilirim.**



**(NT) - Death Relives'in Türk oyun sektörü için en önemli özelliklerinden birisi ile başlayalım; Türkçe seslendirme olması. Bu önemli bir faktör çünkü büyük yapımlardan birkaçı dışında pek de Türkçe seslendirme desteği olan bir oyun yok. Oyunun Türkçe seslendirme desteği olmasına en başında yola çıkarken mi karar verdiniz yoksa süreç içerisinde gelişen bir durum muydu?**

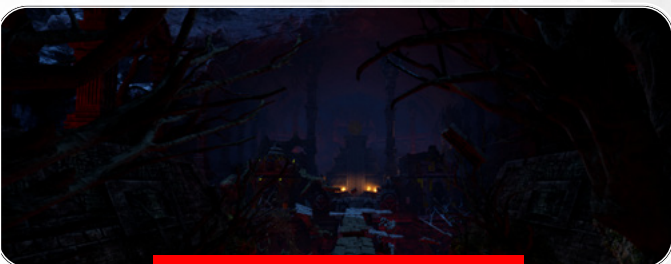
**(BA) - "Death Relives" benim için hayalimi açan kapının anahtarı gibidir. Bu yüzden maneviyatı çok yüksek. İleride belki daha büyük prodüksiyonlu işler yapacağız, ama bunların hepsi "Death Relives" sayesinde gerçekleşmiş olacak. Böyle yüksek maneviyata sahip bir projede Türkçe seslendirme olması, bu değeri yaşadığım topraklardan olduğunu hissettirmek olmasındır.**



Death Relives - Nyctophile Studios

**(NT) - Türkçe seslendirme demişken, seslendirme kadronuzda seslerine aşina olduğumuz profesyonel bir kadro ile karşılıyoruz. Eğer olursa, gelecekte de bu şekilde profesyonel bir kadro ile Türkçe seslendirme desteği olan başka bir oyun yapma isteğiniz var mı?**

**(BA) - Yerelleştirme konusunda bize destek olan Locpick Game Localization & Audio ekibine de ayrıca teşekkür ederim ve tabii ki bir sonraki projelerde de daima Türkçe seslendirme olması için elimizden geleni yapacağız.**



Death Relives - Nyctophile Studios

## DEATH RELIVES GELİŞTİRME SÜRECİ NASIL İLERLİYOR?

**(NT) - Geliştirme süreci nasıl ilerliyor? Şu anda Steam üzerinde oynanabilir bir demo mevcut. Bu demo sayesinde geri dönüşlerden yola çıkarak değişiklik yaptığınız bir kısım var mı? Oyunda Xipe Totec'in eski Aztek dili konuşması için Meksika'dan dil bilimciler ile çalıştığınızı biliyoruz. Oyun kaç kişilik bir ekip tarafından geliştiriliyor, bize stüdyonuz hakkında biraz bilgi verir misiniz? Geliştirme sürecinde ne gibi zorluklar çektiniz? Unreal Engine 5'in tüm gücünü kullanacak mısınız, sistem gereksinimlerinde bir değişiklik olacak mı? Piyasadaki birçok oyuna kıyasla sizin sunduğunuz demo bir hayli uzun bir oynanış sunuyor. Oyunun tam versiyonunun ne kadar uzunlukta olmasını planlıyorsunuz?**

**(BA) - Geliştirme sürecimizin ilerlemesi, oyunun başında hazırladığımız detaylı Oyun Dökümantasyonu sayesinde ilerliyor. Tüm ekip bu dökümana sadık kalarak işlerini Jira'dan takip ediyor ve Salı'dan Salı'ya gerçekleştirdiğimiz toplantılarda neler yaptığımızı birbirimize anlatıyoruz. Hatta oyunun sadece Demo kadarının Dökümantasyon videosunu paylaşmıştım, buraya da atayım, belki okuyucuların yararına olur.**

Demo sayesinde çok geri bildirim aldık ve bunların çoğuna kulak vererek değişiklik yaptık. Örneğin artık cesetleri ararken animasyon da var.

Oyun yerelleştirme ekibi ile birlikte neredeyse 50 kişilik bir kadroya sahip. Geliştirici takımı 20 kişiden oluşuyor. Bunların 7 tanesi ana kadrodan, diğerleri arada destek atan veya yardımcı olan gönüllü kişilerdir.

Stüdyomuz 2021 yılında kuruldu. Çoğunlukla akşamları çalışıyoruz. Nyctophile isminin anlamı zaten geceyi seven, geceleri gündüz gibi yaşayan ve geceleri daha aktif anlamına geliyor. En çok konsolların kitlerini ülkeye getirmekte zorlandık. 8 ile 12 ay arasında bir uğraş gerekti. Sebepleri çok uzun, kısaca coğrafya diyelim.

Ama bize bu konuda Hero Consept şirketinin kurucularından **Mayhem Brawler** oyununun yapımcısı **Serkan Özay** abimiz çok destek oldu. Konsollarla partnerlik kurmamıza destek oldular ve kendi ps4 kitlerini sistem üzerinden bize transfer ederek büyük öncülük ettiler. Onlara çok teşekkür ediyorum. Diğer en zorlu kısımlardan biri ise marketing oldu. Hâlâ marketing bize çok zorlu geliyor. Geliştirirken aslında bildiğimiz işleri yapıyoruz. Sadece zaman alıyor. Ama günün sonunda geliştirme devam ediyor. Marketing bilinmeyen bir derya, deniz gibi; tecrübesizliğimiz bizi çok zorluyor. Unreal Engine 5'i yeterli sayılacak derecede iyi kullandığımızı düşünüyorum. Özellikle optimizasyon konusunda çok uğraşıyoruz ve oyunculara iyi bir deneyim yaşatmak için elimizden geleni yapıyoruz. Oyunun süresi ortalama 7 ile 8 saat arasında olacak. Fakat dinamik bir AI sistemi olduğu için bu süre bazılarında 10'u bile geçebilir. Fakat minimum 5 saat olacaktır diye düşünüyoruz.

## DEATH RELİVES HİKAYESİ

**(NT) - Adrian, annesini kurtarmak için bunca tehlikeye atılıyor, gerçekten de cesur bir çocuk. Oyunda bazen kendi kendisine konuşmasına da şahit oluyoruz. Adrian'ın bu süreci annesini kurtarmak gibi temel bir fikirle mi devam edecek yoksa Aztek mitolojisinden Quetzalcōatl ve Tezcatl İpoca gibi başka figürler görmeyi, daha büyük bir olayın parçası olmayı beklemeli miyiz? Bize hikayenin iç yüzüne dair bilgileri opsiyonel olarak döküman okuma yoluyla mı sunacaksınız yoksa görsel ve işitsel olarak gözümüzün önünde olaylar yaşanacak mı?**

**(BA) - Annesini kurtarmak temel fikir, fakat bu süreçte diğer Aztek tanrılarına nazaran Xipe Totec'in neden burada olduğuna ve halkı için neler yaptığına anlatıcının olduğu hikaye mekanlarında şahit olacaksınız. Ayrıca Yeden karakterini iyice tanıyacak ve oyuncular onunla Adrian olarak bağ kuracaklar. Oyunda hikayelerin anlatıldığı mekanlarda görsel anlatımlar olacak, sadece ses duymayacağız. Ayrıca oyun içinde anlatılan hikayeleri daha sonra da dinleyebileceğiz.**



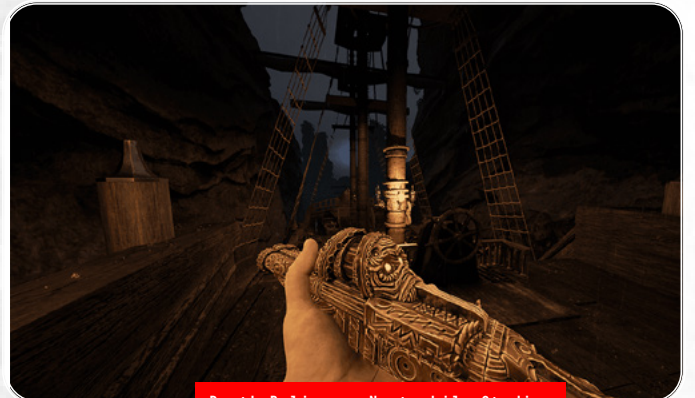
Death Relives - Nyctophile Studios

**(NT) - Oyunda demoda gördüklerimiz dışında yeni silahlar veya aygıtlar görecek miyiz? Duruma bağlı olarak değişik yaklaşım gerektiren tehlikeler bulunacak mı? Mekanlar arasında anlık değişiklikler olduğunu biliyoruz fakat genel anlamda farklı bölümler görecek miyiz?**

**(BA) - Evet, dış mekâna tekrar bağlanacağız. Farklı tehlikeler ve farklı düşman tipleri de olacak. Silahın hissiyatı toparlanacak.**

**(NT) - Demo sayesinde oyuna anlık korku öğelerini kapatma seçeneği koyduğunuz biliyoruz. Bu seçeneği kullanan oyuncular için oyun korkudan arınmış bir şekilde, aksiyon ve bulmaca oyununa mı dönüşecek yoksa her şartta oyunculara korkuyu hissettirmek için bir şeyler planladınız mı?**

**(BA) - Tabii ki, korku öğelerinden ziyade anlık ekrana gelen Jumpscare'leri kapatma erişilebilirliği getirdik. Jumpscare'siz oyunumuz korkusuz olacak anlamına gelmiyor. Baş düşmanımız dinamik bir AI sistemine sahip. Oyunda ondan saklanmaya çalışırken bulmacaları çözmek gerilimle birlikte korkuyu zaten bize sunuyor.**



Death Relives - Nyctophile Studios



## DEATH RELİVES TAM SÜRÜM OLARAK GELECEK!

**(NT) - Steam sayfanızda belirttiğiniz çıkış tarihi olan 2024'ün ikinci çeyreğini yarıldık. Daha önce kısa bir erteleme gerçekleşmişti, başka bir erteleme olacak mı? Eğer olmayacaksa, okurlarımıza ilk defa burada bir çıkış tarihi sunmanız mümkün müdür? Oyun için fiyatlandırma konusunda bir karara varıldı mı, hangi fiyattan satışa sunulacak? Türkiye/MENA bölgesi için ayrı bir fiyatlandırma politikası izleyecek misiniz?**

**(BA) - Oyunumuzun çıkış tarihi yakın bir zaman olmakla birlikte şu anda tam olarak belli değil. Bunun için çıkış duyuru videosu yayınlayarak net tarih vereceğiz. Biz erken erişim çıkışı yapmayacağız, direkt tam sürüm çıkartacağız. Bu yüzden tüm dikkatlerimizi vererek geliştirme süreçlerimize devam ediyoruz.**

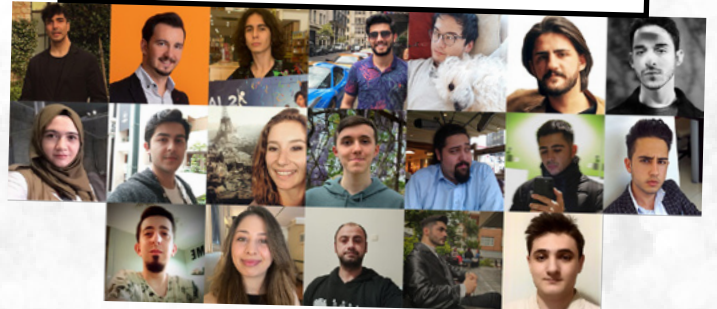
Bize engel olan elimizde olmayan durumlardan ötürü süreçlerimizde aksamalar olabiliyor. Mesela, Unreal 5 ile geliştirilen oyunlar 4070 ekran kartlarında donanımsal problemlerden ötürü crash verebiliyor. Burada problem ekran kartı veya oyun motoru ile alakalı. Biz de yeni güncellemeler bekleyerek bu tarz sorunların düzeltilmesini umuyoruz. Oyuncuların haklı olarak büyük hatalarla çıkarılan oyuna affı

yoktur. Akıcı oynanabilir bir oyunun her zaman kendini affettireceğini düşünüyorum. Bu yüzden eğer bir erteleme olursa şimdiden herkesten özür diliyoruz.

**(NT) - Son olarak, okuyucularımıza söylemek istediğiniz bir şey var mı?**

**(BA) - Okuyucularınızla bizi buluşturduğunuz için Oyun Günlüğü ekibine teşekkür ederiz. Tüm okuyuculara: Umarım sizi sıkmayan bir konuşma dili olmuştur. Oyunumuz dikkatinizi çektiyse, PlayStation ve Steam sayfalarından istek listenize alarak bize destek olabilirsiniz. Oyunun türü sizlik değil ama yine de destek atmak istiyorsanız, sadece istek listenize eklemek yeterli olacaktır. Şimdiden hepinize teşekkür ediyorum.**

OYUN GÜNLÜĞÜ OLARAK  
NYCTOPHİLE STUDIO'S EKİBİNE  
BAŞARILAR DİLİYORUZ.



Death Relives - Nyctophile Studios



## NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

## Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

Yazar: Tuana Seda Hürmen

Infamous serisi ve Ghost of Tsushima oyunlarından tanıdığımız Sucker Punch'ın Sly Cooper adındaki hırsız bir rakun sayesinde ünlü olduğunu biliyor muydunuz? Peki Sucker Punch'ın Sly Cooper sayesinde Sony'le olan yayıncılık anlaşmalarının başladığını, daha sonradan başka işlere odaklanmak istedikleri için Infamous serisine yönediklerini biliyor muydunuz?

Evet, gerçekten de hepsi Paris'teki bir hırsız rakunla başladı, şu anda da PC'de Tsushima'yı kurtarmaya kadar gidiyor. Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizlere Sly Cooper and the Thievius Raccoonus oyununu tanıtırken biraz da Sucker Punch'ın hikayesinden bahsedeceğim.

### SUCKER PUNCH, SLY COOPER İLE ŞAHLANDI!

1997 yılında Microsoft'ta çalışan bir grubun buradan ayrılıp bir firma kurmasıyla ortaya çıktı Sucker Punch. 1999 yılında Nintendo 64 için çıkan ve ilk oyunları olan Rocket: Robot on Wheels oyununun yayıncılığını Ubisoft üstlenmişti, çünkü Nintendo onları reddetmişti. Rocket: Robot on Wheels, çok popüler ve çok satan bir oyun olmasa da eleştirilenler tarafından sevilen bir oyun oldu.

Yani Sly Cooper 2002 yılında PS2 için çıkış yapmadan önce, Sucker Punch'ın sadece bir oyunu vardı.



Sonrasında Rocket: Robot on Wheels'ın sevilmemesinden güç alarak Sly Cooper'ı yaptılar ve yayıncılık için Sony'nin kapısını çaldılar. Bu şekilde günümüzde devam edecek olan Sony ve Sucker Punch işbirliği kurulmuş oldu, üstüne Infamous serisi ve Ghost of Tsushima gibi oyunlarla da bu birlik şahlandı.

## PEKİ BU RAKUNUN ÖZELLİĞİ NE?

Bazı bölgelerde Sly Raccoon olarak da bilinen Sly Cooper, büyük hırsızlardan çalan usta hırsız rakun ailesinin son üyesi. Sekizinci doğum gününde, hırsızlardan çalma uzmanlığını barındıran aile yadigarı Thievius Raccoonus isimli kitap artık onun olacakken Fiendish Five adındaki bir grup kötü adam evine baskın düzenler ve Sly Cooper'ın ailesini öldürür. Aynı zamanda kitaptaki sayfaları birbirleri arasında bölüşüp kaçarlar.

Yetimhanede kendisine kaplumbağa Bentley ve domuz Murray eşlik eder ve bu üçlü Cooper Gang adında hırsızlardan çalan bir çete olurlar. Bentley, teknik ve strateji işleriyle ilgilenirken

Murray, Sly'ın kaçması için aracı hazır bulunduran bir şofördür. Sly Cooper'ın amacı, ailesinin intikamını almak ve aile yadigarı kitabın sayfalarını geri bulmaktır.

## 2002 İÇİN OYNAMASI ÇOK EĞLENCİLİ

Konu hırsızlık olduğunda tabii ki oyunun gizlilik mekaniklerinden bahsetmek kaçınılmaz oluyor. Özünde Sly Cooper, gizliliği baz alan bir platform oyunu. Yukarıda bahsedilen 5 kötü adamın bölgelerine girip düşmanlara görünmeden ilerlemek gerekiyor. Düşmanlar eğer Sly Cooper'ı görürlerse alarm çalıyor ve bölüm bitiyor.

Sly Cooper, ucunda kanca olan bir sopa taşıyor ve bu sopayla düşmanları tek seferde alt edebiliyor. Bu sopayla ayrıca çevreyle etkileşime girerek bazı mekanizmaları aktive edebiliyor ve tırmanmak için kancanın ucunu kullanabiliyor.

Boss savaşları daha çok platform yapmaya dayalı ve oldukça basit, ama birbirinden farklı.





Özellikle bir boss savaşı ritim oyunu gibi, doğru zamanda doğru tuşa basmanız gerekiyor ve böylece boss'u geçmiş oluyorsunuz. Başka bir tanesinde jetpack ile savaşıyorsunuz! Yaratıcılığın ve eğlencenin adresi: Sly Cooper

Sucker Punch, Sly Cooper ile özellikle yaratıcılığını ve mizah tarzını konuşturuyor. Sly Cooper, takım arkadaşları ve Thievius Raccoonus kitabının parçalarını çalan kötü adamlar, hepsinin karakteri ve diyalogları o kadar eğlenceli ki insanı güldürüyorlar. Öyle ki, ara sahnelerin çizgi film gibi olması, Sly Cooper oyun serisinin televizyon dizisi olarak bile öne çıkabileceğini gösteriyor. Sony'nin 2017 yılında böyle bir planı vardı, ancak sonrasında ne olduysa gerçekleşmedi.

Ayrıca Sly Cooper müziğiyle ön plana çıkıyor. Atmosfer müzikleri ve özellikle boss savaşlarındaki müzikler o kadar iyi ki, insanı gaza getirme konusunda çok iyi olduklarını düşünüyorum.

## SLY COOPER OLDUKÇA SEVİLDİ, AMA...

Eleştirmenler tarafından genel olarak iyi puan alan Sly Cooper, 1 sene içinde 400 bin satış rakamına ulaşmış ve 2003 yılında Sony'nin "Greatest Hits" koleksiyonunda yer almayı başardı. Eleştirmenler Sly Cooper'ın tasarımlarını, oynanışını, oynanışının akıcılığını ve hem yetişkinlere hem de çocuklara hitap etmesini övdüler, ancak oyunun kısıtlılığını ve kolaylığını eleştirdiler.

Sly Cooper serisi; 2004 yılında Sly 2: Band of Thieves, 2005 yılında Sly 3: Honor Among Thieves isimli oyunlarla devam etti. Uzun bir süre seriden bir haber alınamamıştı, ancak 2011 E3 konferansında yeni bir Sly Cooper oyunu duyuruldu ve 2013 yılında bu oyun Sly Cooper: Thieves in Time adında PS3 konsollarına çıkış yaptı. Geliştiriciliğini Sucker Punch yerine Sanzaru Games tarafından yapıldı, yüksek satış rakamına ulaştı ve eleştirmenler tarafından yine sevildi.

Ancak özellikle Sucker Punch'ın başka serilere ve oyunlara ağırlık vermek istemesinden ötürü Sly Cooper serisi rafa kaldırıldı.

Zaten 2005 yılında çıkan üçüncü oyundan sonra farklı işlere imza atmak istediğini belirten Sucker Punch ekibi, Infamous serisiyle ve 2020 yılında çıkacak olan Ghost of Tsushima oyunuyla Sly Cooper'ı neredeyse tamamen rafa kaldırmış oldu.

Bildiğiniz üzere Ghost of Tsushima, bu ay PC platformuna geliyor. Ben Director's Cut versiyonunu PS5'te oynarken çok eğlenmişim, PC'de herhangi bir port sorunu olmazsa PC oyuncularının çok beğeneceğine eminim. Ancak unutmamak gerekir ki Ghost of Tsushima'yı yapan firmanın ilk adımları, Sly Cooper'dan geçiyor...

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizlere Sly Cooper serisini tanıttığım için mutluluk duyuyor, bir sonraki bölüme kadar günlüğü kapatıyorum. Herkese iyi oyunlar!

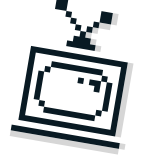




# Neler oldu neler!

Yazar: Berk Sögütü

**NİSAN AYINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.**



## Stygian: Outer Gods duyuruldu!

Lovecraft tarzı rol yapma ve hayatta kalma korku oyunu **Stygian: Outer Gods** duyuruldu. Misterial Games tarafından geliştirilen Stygian: Outer Gods, 2025 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında yayımlanacak. RPG unsurları içeren bu hayatta kalma macerasında bin yıllık bir gizemi çözmeye çalışırken, akıl sağlığınızı etkileyecek kadar tehlikeli düşmanlarla dolu bir dünyaya dalacaksınız.



## Star Wars Outlaws çıkış tarihi açıklandı!

Ubisoft çatısı altındaki Massive Entertainment tarafından geliştirilen **Star Wars Outlaws**, 30 Ağustos'ta PlayStation 5, Xbox Series X|S, PC platformları için çıkacak. İlk açık dünya Star Wars oyunu olacak olan Star Wars Outlaws'ta özgürlüğünü kazanmak için büyük bir soyguna girişecek olan yetenekli hırsız Kay Vess ve onun sevimli arkadaşı Nix'in macerasına ortak olacağız. The Empire Strikes Back ve Return of the Jedi arasındaki dönemde geçecek olan Star Wars Outlaws, Star Wars evrenine yeni bir soluk getirecek.



## 2024 BAFTA Oyun Ödülleri'nde kazanan belli oldu!

Baldur's Gate 3 bir ödül törenine daha damgasını vurdu. Oyun dünyasının prestijli ödülllerinden birisi olan **2024 BAFTA Oyun Ödülleri'nde** "Yılın Oyunu" ve "EE Oyuncuların Seçimi" ödülünün sahibi Baldur's Gate 3 oldu. Ayrıca ödül töreni öncesi 4 binden fazla oyuncunun katıldığı ankette oyun tarihinin en ikonik oyun karakteri Lara Croft seçildi. İkinci sırada Mario, üçüncü sıradaysa Agent 47 yer aldı.



## Helldivers 2 Steam'de zirveyi bırakmıyor!

Üçüncü şahıs nişancı oyunu **Helldivers 2** bir kez daha Steam üzerinde en çok satan oyun oldu. Oyunun başarısı yapımcısı Arrowhead Game Studios'u oldukça şaşırtmıştı ve bu baskı altında ezilen sunucular nedeniyle oyun bazı eleştirilere maruz kalmıştı. Dokuz haftadır zirvede bulunan oyun tüm hızıyla yeni içerikler ve düzeltmelerle güncellenmeye devam ediyor. Acaba ansızın gelen bu başarıyı Arrowhead Game Studios daha da ileriye taşıyabilecek mi ilerleyen zamanlarda göreceğiz.



## Age of Empires Mobile erken erişime açıldı!

Gerçek zamanlı strateji oyunu Age of Empires'in mobil sürümü Android için erken erişime açıldı. Henüz geliştirilme aşamasında olan Age of Empires Mobile erken erişim süreci boyunca oyunculardan gelen geri bildirimlerle oyunu geliştirip, yeni özellikler ekleyecek. Türkçe dil desteği bulunan oyunun tam sürümünün 19 Ağustos'ta çıkması planlanıyor.



## Kingdom Come: Deliverance 2 bu yıl içinde çıkacak!

Geliştirici Warhorse Studios ve yayıncı Deep Silver, Kingdom Come: Deliverance'ın devam oyunu olacak olan **Kingdom Come: Deliverance 2**'yi resmî olarak duyurdu. Bu devam oyununda Henry'nin macerasına kaldığı yerden devam edeceğiz. İlk oyundan iki kat daha büyük bir harita ve bol miktarda içerik sunacak olan Kingdom Come: Deliverance 2 aynı zamanda çok daha detaylı bir hikâye bulunduracak.



## No Rest for the Wicked erken erişime açıldı!

Ori oyunları ile tanınan Moon Studios tarafından geliştirilen aksiyon, rol yapma ve macera oyunu **No Rest for the Wicked**, Steam üzerinde erken erişime açıldı. Çok oyunculu bir yapıda olan oyun dört oyuncuya kadar destek sunuyor. Oyunun ayrıca erken erişim süreci boyunca yol haritası da paylaşıldı.



## Tales of the Shire Türkçe dil desteği sunacak!

Yeni Zelandalı video oyun stüdyosu Weta Workshop tarafından geliştirilen **Tales of the Shire**'da Türkçe dil desteği bulunacağı açıklandı. Kendi evinizden, karakterinize kadar birçok kişiselleştirme seçeneği sunacak olan bu yaşam simülasyonunda, bir hobbit olarak Shire'in huzurlu ve sakin yaşamını tam anlamıyla deneyimleyeceksiniz. Oyun, bu yılın ikinci yarısında PC ve konsollara gelecek.



## Fallout 4 yeni nesil güncellemesini aldı!

Fallout dizisinin başarısı üzerine **Fallout 4**'ün popülerliğinin yükseldiğini gören geliştirici Bethesda geçtiğimiz yıl duyurduğu yeni nesil güncellemesini yayımladı. Bu güncelleme konsol ve PC platformlarına farklı özellikler, iyileştirmeler ve Creation Club öğelerini getiriyor. Yeni nesil konsollar için kalite-performans modu ve çeşitli hata düzeltmeleri eklenirken, PC tarafına geniş ekran desteği geldi. Son olarak Fallout 4 artık Epic Games üzerinden de ulaşılabilecek ve Steam Deck'te desteklenecek.



## Strateji ve şehir kurma oyunu Manor Lords erken erişimde!

Birçok strateji severin merakla beklediği strateji ve şehir kurma oyunu Manor Lords, PC'de erken erişim olarak yayımlandı. Total War ve Stronghold'un şehir inşa sistemlerini, gerçek zamanlı taktik savaşlarını ve üretim mekaniklerini harmanlayan oyun, Orta Çağ'da geçen ayrıntılı bir dünya sunuyor. Türkçe dil desteği de bulunan oyunu Steam'de 3 milyondan fazla oyuncu istek listesine eklemişti.





Free Palestine  
ÖZGÜR FİLİSTİN

فلسطين

NR



# OG

YENİ NESİL  
OYUN HABERCİLİĞİ

OYUN GÜNLÜĞÜ

[www.oyungunlugu.com](http://www.oyungunlugu.com)

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

2024