

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

18

HAZİRAN 2024

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ
Revelations: Persona

İNCELEME
Senua's Saga: Hellblade 2

The Rogue Prince of Persia

No Rest of the Wicked



İÇİNDEKİLER

İncelemeler

4 Senua's Saga:
Hellblade 2

12 Men of War 2

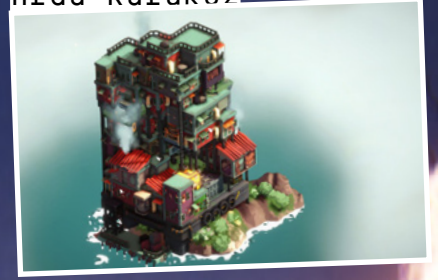
18 The Rogue
Prince of Persia

22 The Outlast Trials

30 No Rest of the Wicked

Röportaj

36 Remoob Games
Arda Karaköz



Nostalji Günlüğü

39 Revelations: Persona



Makale

42 Oyun, birlik ve toplum

KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktas

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Özge Güzel

Bekir Ömer Uyanık

Can Yeşil

Can Çiftci

Emir Eseryel

Namık Tücc

Serhat Canoruç

Tuana Seda Hürmen

Arda Bahçekapılı

Berk Söğütlü



Oyun dünyasının efsaneleri

44 Ken Kutaragi



Neler oldu neler?

46 Oyun haberleri

30 No Rest of the Wicked



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

2024'ü yarıladığımız haziran ayında dijital dergimizin on sekizinci sayısıyla karşınızdayız. Bu ay Senua's Saga: Hellblade 2 ve The Rogue Prince of Persia dahil olmak üzere tam beş incelemeye yer verdik.

Kristal Pksel Ödülleri'nde Yenilikçi Oyun Fikri ile ödül alan Pile Up! oyununun geliştirici stüdyosu Remoob Games Kurucu Ortağı Arda Karaköz, Namık Türk'ün sorularını yanıtladı. Önümüzdeki ay ise NEODUEL: Backpack Monsters ile oyuncuların karşısına çıkacak olan DiceHit Games ekibini konuk edeceğiz.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde Persona serisinin ilki olan Revelations: Persona oyununa yakından bakacağız. Tuana sizi 1996 yılına götürecekt!

'Oyun dünyasının efsaneleri' serimize de devam ediyoruz. Bu bölümde Arda, "Playstation'ın babası" olarak anılan Ken Kutaragi'yi anlattı.

Steam Next Fest: Haziran 2024 ve Summer Game Fest 2024 ile yoğun bir ayı geride bırakıyoruz. Temmuz sayımız için şimdiden heyecanlıyız.

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

**SENUA'S SAGA:
HELLBLADE 2**

Yazar: Özge Güzel





NİNJA THEORY, SENUA'S SAGA: HELLBLADE 2 İLE BİR KEZ DAHA SİNEMATİK BİR DENEYİM SUNUYOR. OYUNUN ETKİLEYİCİ VE İÇİNE ÇEKEN YAPISINA RAĞMEN, OYUNLARIN GELECEĞİ BU MU VE BEN GERÇEKTEN BUNDAN HOŞLANIYOR MUYUM DİYE DÜŞÜNMEYEN DE EDEMİYORUM.

Ninja Theory tarafından geliştirilen ve Xbox Game Studios tarafından da 21 Mayıs 2024'te PC ve Xbox'a gelen aksiyon ve macera oyunu Senua's Saga: Hellblade 2, Viking İzlanda'sının efsanesi ile acımasız bir hayatta kalma yolculuğuna geri dönüyor.

SENUA'S SAGA: HELLBLADE 2'NİN HİKAYESİ

"Senua's Saga: Hellblade 2", ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Senua, artık daha olgun, bilgili ve kendinden emin. Bu kez kafasındaki seslerle savaşmak yerine onları kucaklıyor. Hikaye, Senua'yı köle tacirleriyle savaştığı ve geçmişle yüzleştiği yeni diyarlara götürüyor. Hikaye ilerledikçe daha görkemli ve fantastik bir hal alıyor, yoldaşlık ve büyümeyi vurguluyor.

Senua, yoldaşlarının kendi karanlıklarının üstesinden gelmelerine yardımcı olarak bir lidere dönüşüyor ve bu da karakterine zorlayıcı bir katman ekliyor. Oyun boyunca, bunların Senua'yı nasıl etkilediğini görüyoruz. Sonlara doğru, Senua'nın babası gibi olduğuna dair bir görüntüyle karşılaşılıyor.

Ama kendisinin ve seslerin söylediği gibi Senua babası gibi değil.

"Hellblade 2"nin hoşuma giden yanlarından biri de yeni başlayanlar için oldukça kolaylık sağlaması. İlk oyunu oynamamış olanlar için Ninja Theory, Senua'nın önceki yolculuğunun bir özetiyle başlıyor. Bu özet, oyunun ana hatlarını ve karakter gelişimlerini kapsıyor ve yeni oyuncuların kaybolmasını önüyor. Aynı zamanda hikayenin detaylarını hatırlama ihtiyacı duyabilecek eski oyuncular için de iyi bir tazeleme işlevi görüyor.

Bu özetin, mitolojik bir efsaneyi oymalar ve kalıntılar aracılığıyla anlatıyorlarmış gibi sunulması da çok hoşuma gitti.



GRAFİKLER

“Hellblade 2”deki grafikler inanılmaz derecede etkileyici. Unreal Engine 5 kullanılarak yapılan oyun, detaylı ortamlar, dinamik hava efektleri ve çarpıcı karakter animasyonları sunuyor. Manzaralar o kadar gerçekçi ki zaman zaman bir oyun oynadığınızı unutabilirsiniz. İlk oyundaki sanatsal dokunuşlar burada da mevcut, her sahneyi görsel bir şölene dönüştüren etkileyici efektlerle güçlendirilmiş.

Her sahnede kendimi hayretler içinde bulsam da, oyunların gitmesi gereken yönün bu olup olmadığından emin değilim. Her geçen saniye daha gerçekçi, daha sinematik hale geliyorlar. Bu gidişatın sonunda oyunlar tamamen filmlere dönüşebilir mi diye düşünmekten kendimi alamıyorum.



OYNANIŞ VE MEKANİKLER

Hellblade 2'deki kombat, tepkisel ve sinematik bir görselliğe sahip. Senua'nın dövüş setinde hafif ve ağır saldırılar, bloklama, kaçma ve bir ayna tarafından tetiklenen ve Senua'yı durdurulamaz hale getiren bir ulti var. Dövüş sahneleri kesintisiz ve dramatik olacak şekilde tasarlanmış, aksiyon kısa ara sahnelerle birleştirilmiş.

Özellikle bire bir dövüş sahnelerinin çeşitliliğinden çok etkilendim. Aynı düşmanla tekrarlanan dövüşler bile dinamik ve tahmin edilemez hissettiriyor. Her çatışmada yeni bitiriciler ve hareket setleri ortaya çıkıyor, bu da oyuncuları oyuna bağlı ve tetikte tutuyor.

Oyunda çeşitli bulmacalar da var ve ilk oyundaki simge bulmacalarından uzaklaşarak dünya değiştirme mekaniklerine yer verilmiş. Bu çeşitlilik, oyunu daha dengeli ve eğlenceli hale getiriyor.



UYUNCULUK

Hellblade'den bahsedip, etkileyici oyunculuklardan bahsetmezsek olmazdı. Melina Juergens, Senua rolünde yine olağanüstü bir performans sergiliyor. Seslendirme ve mo-cap üst düzeyde, sizi Senua'nın dünyasına çeken etkileyici bir deneyim yaratıyor. Gelişmiş 3D binaural ses kullanılarak yakalanan Senua'nın kafasındaki sesler özellikle etkili ve oyunun psikolojik yönünü güçlendiriyor. Yardımcı oyuncular da Senua ile etkileşimleri sayesinde hikayeye derinlik ve nüans katarak parlıyor.



KİŞİSEL DENEYİMLERİM

AAA stüdyoları, kimin en gerçekçi oyunu yapacağı konusunda yarışırken, video oyunlarının kendine has özelliklerini kaybediyor muyuz diye endişelenmiyorum da değilim. Ancak yine de bu oyuna hayran kalmaktan kendimi alamıyorum. Gerçekçi grafikler büyüleyici, ancak hikaye ve seslendirme de harika.



Bu kesinlikle bu oyuna özel bir eleştiri değil (Kaç kez "oyun" yerine "film" yazdığımı sormayın), daha ziyade sektörün artistik yaratıcılık ve temsilde çeşitlilik pahasına hipergerçekçiliğe doğru gidişatı üzerine bir rant. Bazen yeniliği sadece kopyalamayla takas ediyormuşuz gibi geliyor.

Aslında oyunlar bu fotogerçekçi yönde ilerliyorsa, bunu yapmanın doğru yolunun bu olduğunu düşünüyorum. Ninja Theory, oynanışı taze tutarken ilginç bir hikayeyi güzel bir şekilde anlatmayı başarıyor.

Oyunun az sayıdaki eleştirilebilir yanlarından biri, bazen orada öylece durup hiçbir şey yapmadan durmamdı çünkü cut-scene'in bittiğini fark edemiyordum. Ama bunu zamanla aştım.

Bir başka eleştiri de oyunculara anlamlı sonuçlar olmadan sunulan seçim yanılısamasında yatıyor. Karar vermekte zorlanırken, durup 10 dakika kadar düşünmek ve sonunda bunun bir önemi olmadığını fark etmek beni biraz hayal kırıklığına uğrattı.

DEĞERLENDİRME

Genel olarak, "Senua's Saga: Hellblade 2" ilgi çekici bir hikayeye sahip olağanüstü bir teknik başarı. Ninja Theory, güzel ve sürükleyici bir deneyim yaratmış, ancak aynı zamanda video oyunlarının gelecekteki yönü ve sinematik gerçekçilik ile etkileşimli oyun arasındaki denge hakkında soruları da gündeme getiriyor.

Bu oyun, fotogerçekçi oyunların nasıl doğru yapılabileceğinin en iyi örneklerinden biri olmakla birlikte, video oyunlarını farklı bir sanat formu haline getiren kendine has özelliklerin göz önünde bulundurulması gerektiğini de hatırlatıyor.

Geliştirici: Ninja Theory

Yayıncı: Xbox Game Studios

Tür: Bulmaca, Aksiyon, Macera ve Dövüş

Çıkış tarihi: 21 Mayıs 2024

7,8





MEN OF WAR 2

Yazar: Bekir Ömer Uyanık



Men of War serisinin uzun zamandır beklenen yeni oyunu Men of War 2, bugün strateji oyuncularıyla buluştu. 2. Dünya Savaşında geçen oyun Best Way tarafından geliştirildi ve Fulqrum Publishing tarafından da yayımlandı.

İş tempomun yoğunluğundan bir süredir "Haydi bir oyun alayım da devireyim!" diyemedim. Açıkçası yaş da ilerledikçe sanırım, düzenli oynadığım FM 24 ve Warzone dışında AA bir yapım olmadığı sürece ilgimi çeken bir oyun bulmakta zorlanıyorum desem yeridir derken editörümüz "Ömer, elimde Men of War 2 kodu var dener misin?" diye sorunca; haydi dedim, 2. Dünya Savaşı teması seversin, gel şu oyunu öldür. Tabii hiç hakim olmadığım bir tür olunca rezil olmam zaman almadı.

Çeşitli ikinci el sitelerinde ilan başında bazen meraklısına diye bir ibare bulunur. Bunun anlamı kardeşim ben niş bir ürün satıyorum demektir. Bu oyunda tam "meraklısına" göre bir oyun arkadaşlar. Benim jenerasyonum için ikinci dünya savaşı oyunu dedin mi herkesin aklına efsane Commandos serisi gelir arkadaş. Dolayısıyla izometrik kamerada ikinci dünya savaşı denince Commandos vari bir oyun çıkacak zanneden ben, aman tepeyi tutayım, aman siper alayım derken aslında çok da yönetimleri üzerinde direkt kontrolüm olmadığını gördüğüm ordumla, el oğlunun ve yapay zekanın maskarası oldum; ancak zamanla ustalaşıp muhtemelen benim gibi bu oyun dalında gariban bir nerd'ü yenerek tatmin oldum ve oyunu kapatıp yazıma başladım.

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ DENEYİMİ

Arkadaşlar, Men of War 2 gerçek zamanlı bir strateji oyunu. Oyunların popüler konsepti



ikinci dünya savaşı zamanında geçiyor. Oyunu ilk açtığımızda ana menüde single player, multiplayer seçenekleri var. Oyunun Türkçe dil desteği olması oyunun ilk artısı olarak göze çarpıyor.



Ben gerçek zamanlı stratejilere aşina olmama rağmen bu türün niş bir örneği ile karşılaştığımı düşünerek el oğluna dikine madara olmayayım diye öncelikle Single Player'da bir oyunu öğreneyim dedim. Single Player'da farklı seçenekler arasında Nazi Almanyası'nın seçilebilir olması ise çok enteresan geldi.

Single Player'da ilk açtığım görevde avel avel ekrana bakıp kimseyi seçemeyip askerler beni tınmadıktan sonra dedim ki ben en iyisi bir tutorial oynayayım. Arkadaşlar tutorial bölümlerinde temel bütün eğitimleri alıyorsunuz; ancak pek eğlenceli olduğunu söyleyemeyeceğim. Neden dersiniz, bana oyun mekaniklerini anlatmak yerine düz düz sağa dön solda dön şeklinde bir eğitim verilince sinir geliyor. Her neyse eğitim bittikten sonra tekrar single player moduna dönüp oyuna başladım. Sizlere kısaca özetlemem gerekirse, oyunda bazı gerçek zamanlı stratejilerde olduğu gibi üs kurup kaynak toplayarak adam üretip çatışmıyorsunuz. Burada asıl mevzu haritada bulunan stratejik mevzileri tutarak destek gücü kazanmak.

EKİP RUHU ÖNEMLİ!

Tuttuğunuz mevzi oranı kadar destek gücü talep edebiliyorsunuz ve isteğinize göre asker, mühimmat, zırhlı araç vs. talep edebiliyorsunuz. Gelen destekleri istediğiniz



konumda mevzilendirdikten sonra adım adım haritayı ele geçirmeye devam ediyorsunuz ve haritanın tamamı ele geçirilince bölüm bitiyor. Single player'da hangi devletle oynarsanız oynayın, mevzu hep aynı; ancak devletlerin örnek veriyorum zırhlı araçları, birimlerinin farklı olması dışında aralarında oynanışı değiştiren hiçbir fark yok.

Askerlerinizin çantasına tek tek bakarak istediğiniz mühimmatları ilerlediğiniz stratejiye göre paylaştırabiliyorsunuz. Örneğin, ben aldığım bir mevziyi savunma görevimi yaparken ekibimdeki sıhhiyecinin mermilerini ekibe dağıtarak sıhhiyeci arkadaşını korunaklı bir mevzide çatışmadan uzak tutmuş ve görevi başarmıştım. Ha bu arada arkadaşların çantalarına kadar



müdahil olma olayı var demişken, bence bu oyundaki en önemli fark askerlerinizi tek tek ayrıca kontrol edebiliyor olmanız. Örneğin, 6 kişilik bir timden istediğiniz adamı kendiniz yönlendirebiliyorsunuz, haliyle sadece bir mevzide otomatik çatışan askerlerinizden daha incelikli bir oynanış göstereceğiniz için sizin direkt yönettiğiniz asker ekstra tecrübe sahibi oluyor ve gelişiyor.

Bu kadar incelikli yönetim detaylandırması bir yerden sonra kafa karıştırmıyor değil. Ben her zaman söylüyorum, oyunlar gerçek oyunların simülasyonu olduğu zaman aşırı derecede detaycılık bir yerden sonra oyunun başına 3-4 saat keyifli zaman geçireyim diyen oyuncuları sinir hastası edebiliyor.

Haritada aksiyon hiç durmadığı için patırtı gürültü arasında askerlerin mühimmatına mı bakayım kendi yönettiğim adamı mı güzel konumlandırayım, destek birliklerini şöyle mi yerleştiresem derken eliniz ayağınız dolaşabiliyor. Gerçek askeriyede bile zaten bu saydığım alanlardan sorumlu farklı farklı adamlar var ve bu adamlar zaten bir emir komuta zincirinde çalışarak başta bu orduyu idare etmekle yükümlü adamın yükünü azaltarak sağlıklı karar almasını sağlıyorlar. Kısaca söylemek istediğim gerçekçi simülasyon yapalım derken tarihte hiçbir komutana nasip olmamış derecede incik cıncık işlerle uğraşmak oyunda sizi bunaltabiliyor.

Gelelim işin multiplayer boyutuna, öncelikle serverlar iyi durumda herhangi bir lag sorunu yaşamadı; ama tabiri caizse tercihler menüsüne dahi girerken oyun serverdan bilgi istiyorum uyarısıyla sizleri bekletiyor. Oyun sırasında serverlar akıcı olduğu için bunu çok dert etmedim; ancak multiplayer ile ilgili asıl büyük bir sorun var, o da level'lara göre oyuncu eşleştirme sorunu. Umarım beta'ya özgü bir durumdur; ancak şu an için kendi level'ınıza göre eşleştirme yok. Multi'de 10 oyun oynadıysam kendim gibi yeni başlayan bir gariban dışında kimseyi yenemedim. Acilen oyunun level durumuna göre bir eşleştirme yapmaya başlaması gerekiyor. Oyunda 4'e 4 server'ları henüz kapalı olduğu için zaten keşmekeş halinde olan bir durumda nasıl



bir oyun oynanır, ne yazık ki tecrübe etme şansım olmadı. Ancak level eşleme sorunu dışında genel olarak multiplayer modu işliyor diyebilirim.

Teknik noktalara değinirsek görsellik, ses vs. incelediğimizde oyun bilgisayarınızı çok yormadan keyifli akan grafiklere sahip. Oyun klansmanına göre yine idare eder seslendirme ve müzikler söz konusu. Oynanışta bazen birlikler çok net belirtmenize rağmen dediklerinizi yapmasa da bunlar çok fazla tekrarlanmadığı için oyun deneyiminizi olumsuz anlamda çok etkilenmiyor.

DEĞERLENDİRME

Son sözü söylemek gerekirse, Men of War 2, türün meraklılarına keyif verebilecek yeterli bir oyun. Açık ve net bir şekilde multiplayer için tasarlanmış bir oyun deneyimi sunuyor. Türün meraklıları çok keyif alacakken benim gibi türe uzaksanız çok bulaşmayın derim. Benim İkinci Dünya Savaşı'na dair oyun beklentilerim hala 2024'te çıkması planlanan Commandos Origins'de yatıyor.



Geliştirici: Best Way
Yayıncı: Fulcrum Publishing
Tür: Strateji
Çıkış tarihi: 15 Mayıs 2024

7



THE ROGUE PRINCE OF PERSIA

Yazar: Can Yeşil

planda kalmış. Genel olarak İran'ın birçok büyüye sahip Hunlar tarafından tehdit altında olduğunu söyleyebilirim. Koşularımızın amacı da Hunlardan kurtulabilmek. Koşuların içinde aile üyeleri de olmak üzere birçok NPC ile karşılaşıyoruz ve hikaye böylece ilerlemiş oluyor.

HAREKET MEKANİKLERİ

Tırmanma

The Rogue Prince of Persia'da muadilleri gibi duvara tırmanma ve duvardan duvara atlayarak tırmanma bulunuyor fakat kendini ayırdığı bir nokta var. Arka plandaki duvara tutunarak yukarı tırmanabilir, aşağı kayabilir, ulaşamadığınız yerlere kolaylıkla ulaşabilirsiniz.

Seneye bir Prince of Persia oyunu daha! Sayısız denemeye, çeşitli silahlar ve yaratıklara hazır mısınız? Adını Dead Cells'ten hatırlayacağınız Evil Empire tarafından geliştirilen ve Ubisoft'un yayımcılığını üstlendiği The Rogue Prince of Persia 27 Mayıs'ta oyun severlerle buluştu.

Çoğu Roguelite oyununda da olduğu gibi The Rogue Prince of Persia'da da hikaye arka



PRINCE

I smell something burning!

Atılma

Atılmayı farklı şekillerde kullanabiliyorsunuz. İlk olarak düz koşarken hızlı ilerlemek için atılma yapabilirsiniz, bu hareketi yaparken eğer bir düşmanla karşılaşırsanız onun arkasına geçiyorsunuz. Bu mekanik bazen düzgün çalışmayabiliyor. Bu hareketi havada kullanarak daha uzaklara da zıplatabilirsiniz.

Zıplama

En basit mekanik gibi görünse de The Rogue Prince of Persia'da zıplama mekaniği çok önem kazanmış. Tırmanma ve atılma hareketleriyle birlikte birden çok kombinasyon yapabiliyorsunuz. Mesela çok uzak bir yere ulaşmak için zıplama tırmanma atılma gibi kombolar yapabiliyorsunuz.

Tekme

Çoğu oyunda görmediğimiz tekme atma The Rogue Prince of Persia'da çok önemli bir yere sahip. Tekmeyle birlikte yapabileceğiniz birçok şey var. Bunlardan ilki düşmanı ittirerek birbirlerine çarpdırmak. Bunu yaparken hem çarpan düşmanlar sersemliyor hem de kalkanları varsa onlar kırılıyor. Tekme atarak düşmanların platformdan düşüp ölmesine veya tuzaklara çarpmasına sebep olabiliyorsunuz. Böylece hiç savaşa gereği duymadan onları alt edebilirsiniz.

EŞYALAR

Birincil silahlar

Genel olarak savaş esnasında kullandığımız bu eşyaları koşu esnasında bulabiliyoruz. Toplamda 7 tane silah bulunuyor ve her silahın kendine özel atağı bulunuyor ve saldırı tuşuna basılı tutarak bunları gerçekleştirebiliyoruz.



PLATFORM: MICROSOFT WINDOWS

Araçlar

Araçlar vuruşlarımız sonrası dolan enerji ile kullanabildiğimiz bir nevi ikinci silahlarımız. Yay ile oyuna başlıyoruz ve koşularda diğer eşyalarla bol bol karşılaşıyoruz. Toplamda 6 tane araç bulunuyor. Miktarı biraz az gelebilir ama konfor alanından pek çıkacağınızı da düşünmüyorum. Mesela ben sürekli yay kullanıyordum.



Madalyonlar

The Rogue Prince of Persia'nın kendini ayırdığı bir konu da kesinlikle madalyonlar. Başlarda anlayamadığım bu eşyalar aslında harika bir mekaniğe sahipmiş. Toplamda üstünüzde 4 tane madalyon taşıyabiliyorsunuz. Bu madalyonların özellikleri var ve 3'e kadar seviyeleri bulunuyor.

Bazı madalyonlar çevresindeki madalyonların seviyesini arttırabiliyor. Bu yüzden oyunu oynarken bulduğunuz madalyonları sadece bulmakla kalmıyor, en doğru kombinasyonu oluşturmaya çalışıyorsunuz.



Toplanabilir eşyalar

İlk olarak koşu esnasında market ve geliştirmeler için kullanabileceğiniz ve koşu sonunda kaybolan altın geliyor. Küçük ruh şişesi de toplayabileceğiniz bir başka eşya. Koşu esnasında topladığınız ve öldürdüğünüz düşmanlardan düşebilen bu şişeleri karanlık kuyularda ana merkeze gönderebiliyorsunuz. Bu şişeleri yeni silahların kilidini açmada kullanıyorsunuz.

THE ROGUE PRINCE OF PERSIA OYUN İÇERİĞİ

The Rogue Prince of Persia koşularda karşılaşılabileceğiniz dolu dolu bir içeriğe sahip. Koşu esnasında altınlarınızı kullanabileceğiniz bir marketle karşılaşılabilirsiniz. Burada her



eşyadan birer tane bulunuyor ve can iksiri da alabiliyorsunuz. Kesinlikle marketi yenileme özelliğinin olması gerektiğini düşünüyorum. Bunun yanı sıra bazı bölümlerde eşya seviyesini arttırabildiğiniz demirciyle de karşılaşılabilirsiniz.

Bölüm olarak toplamda 9 bölüm ve 2 boss savaşı bulunuyor ve 4 farklı şekilde sona



ulaşabiliyorsunuz. Hangi yolu seçerseniz seçin karşılaştığınız bosslar aynı oluyor, birkaç boss eklenip yeni bölümlerle farklı yollar kesinlikle yapılabilir. Bu bölümlerin hepsinin kendine has tasarımları bulunuyor fakat düşmanlar için aynısını söyleyemeyeceğim.

GÖRSEL VE SES TASARIMI

Görsel anlatımı her ne kadar sosyal medya üzerinden eleştirilse de The Rogue Prince of Persia'nın görsel anlatımı ve tasarımı benim baya bir hoşuma gitti. Çoğu Rogulite oyunu oynamış biri olarak müthiş grafikler beklemiyordum Rogulite oyunlardan. The Rogue Prince of Persia grafikleri de beni baya bir memnun etti. Ses ve müzik tarafına gelecek olursak oyun içerisinde herhangi bir seslendirme yok fakat müzikler çok başarılı. Oyunu açar açmaz dikkatimi ilk çeken şey müziklerin güzelliği oldu.

TEKNİK SORUNLAR

Öncelikle oyunun erken erişim olduğunu belirtmem lazım fakat oynarken karşılaştığım sorunlardan da bahsetmeden edemeyeceğim. İlk başlarda oyun akıcı şekilde oynansa da yaklaşık yarım saat sonra oyunda FPS drop yaşamaya başladım ve bu genel oyun sürem boyunca yaşandı. Görsel hataların pek olduğunu söyleyemem. Eşya ve NPClerle olan etkileşimlerin baya bir hatalı olduğunu söyleyebilirim. Örneğin bir eşyanın üzerinde olmama rağmen onu alamıyordum ve bunu birçok defa yaşadım. Birkaç defa da karakterin duvara sıkışması gibi şeyler de oldu.

İLERİDE BİZİ NELER BEKLİYOR

Erken erişim olarak çıkış yapan oyunun erken erişim çıkmasının bir sebebi var elbet. Küçük bir ekiple yapılan oyun topluluğun geri dönüşleriyle ilerlemek istiyor. Yaklaşık 1 sene olarak planlanan erken erişim döneminde yeni bölümler, bosslar, silahlar ve daha fazlası eklenmesi planlanıyor. Topluluğun geri dönüşlerine göre şekillenecek oyun birçok değişikliğe gidecektir. Bu sebepten ötürü burada yazdığım bazı durumlar değişiklik gösterebilir.

DEĞERLENDİRME

The Rogue Prince of Persia rogulite türünün başarılı örneklerinden olduğunu kesinlikle söyleyebilirim.

Özgün içerikleriyle keyifli oynanış sunuyor fakat oynanış süresi çok uzun değil. Ben oyunu yaklaşık 9 saat oynadım ve bu süreçte oyunu bitirdim. Türe alışık biri olmadığınızı varsayarsak 13-15 saat oynanış süresi var diyebilirim. Kesinlikle yeni içeriklerin eklenmesi ve hataların azaltılması gerekiyor. Roguelite seven biriyseniz oyunu alıp deneyebilirsiniz fakat türe hakim değilseniz birkaç ay sonra şans vermeniz iyi olacaktır.

Geliştirici: Evil Empire

Yayıncı: Ubisoft

Tür: Platform ve Dövüş

Çıkış tarihi: 27 Mayıs 2024

THE OUTLAST TRIALS

Yazar: Emir Eseryel







Korku türünün en köklü yapımlarından biri olan Outlast markasının co-op oynanabilir en son oyunu The Outlast The Outlast Trials incelemesi ile karşınızdayız. 18 Mayıs 2023'te erken erişim olarak oyuncuların karşısına çıkan oyun, yaklaşık 1 yıl erken erişim süreci sonucunda 5 Mart 2024 tarihinde tam sürüm olarak çıkış yaptı.

Nerdeyse bütün oyun severlerin ismini duyduğu veya oynadığı Outlast serisi karşımıza farklı bir oyunla çıkıyor. Son zamanların trendi olan co-op oynanışa sahip oyun, diğer Outlast oyunlarından farklı bir yol izliyor. Red Barrels tarafından geliştirilen oyun tam sürüm olarak 24 Mart 2024'te yayınlandı. The Outlast Trials yeni tarzıyla eski oyunlar kadar başarılı bir yapımla mı? Bu ve bunun gibi bir çok sorunun cevabı incelememizde! Hazırsanız incelememiz başlıyor.

THE OUTLAST TRIALS HİKAYESİ VE OYNANIŞI

Ufak bir hikaye sahip oyun oyunun başında sinematiklerle bizlere hikayeyi aktarıyor. Yirminci yüzyılın ortalarında geçen hikaye Murkoff şirketinin insanlar üzerindeki deneyleri üzerine kuruluyor.

Bu deneklerden bizi de biziz. Deneylerde bulduğunuz notlarla hikaye ilerliyor, açıkçası ben hiç uğraşmadım bile oynarken. The Outlast The Outlast Trials adından da anlaşıldığı üzere tek başımıza ya da arkadaşlarımızla imtihanlara girip görev yaptığımız bir oynanış sunuyor. Bu imtihanlar sonrasında seviyeler atlayabildiğimiz ve yeni özellikler kazanabildiğimiz bir yapı sunuyor The Outlast The Outlast Trials. Böylelikle oyun sürekli yeni hedefler sunarken oynanışı çeşitlendirerek monotonluktan uzaklaşıyor.

KARAKTER VE MURKOFF TESİSLERİ

The Outlast Trials başında korku oyunu için yeterince yeterli bir karakter oluşturma ekranı ile karşılaşıyorsunuz. Bu kısmın herhangi önemi olduğunu söyleyemem. Zaten birinci kişi bakış açısından oynadığınızdan dolayı diğer insanların sizi nasıl göreceği dışında hiçbir etkisi yok. Satın alabildiğimiz kostümlerle birlikte çok fazla varyasyon olduğunu söyleyebilirim.

Murkoff şirketine ait tesiste bir hücreye sahibiz, ne de olsa bizler de deneklerden biriyiz. Bu tesislerde imtihanları başlatıyoruz. İmtihanlar sonucu edinebileceğimiz yeni özelliklerin

kilidini buradaki NPClerle etkileşime geçerek satın alabiliyoruz. Ayrıca bize ait odayı ve karakterimizi bu tesiste özelleştirebiliyoruz. Pek işe yaramasa da hayalinizdeki odayı yaratma imkanınız da var.

THE OUTLAST TRIALS KORKU İÇERİKLERİ

Gelgelelim bir korku oyununun en can alıcı kısmına, korku içerikleri. Eski Outlast oyunlarında olan jumpscare kültürü bu oyunda da devam ediyor. Dolaptan üzerinize atlayan, bir anda karşınıza çıkan yaratıklarla sürekli karşılaşıyorsunuz. Diğer taraftan korku içeriklerinin ses ve jumpscare dışında yeterli olduğunu söyleyemem.

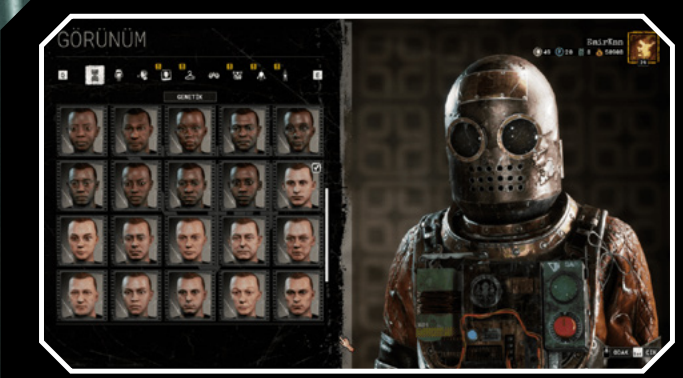
Ortam ve Haritalar

The Outlast The Outlast Trials 3 tane haritaya sahip; Polis istasyonu, Lunapark ve Yetimhane. Harita sayısı cidden yetersiz ve özellikle Lunapark tam bir labirent gibi tasarlanmış



bazı imtihanlarda çıkışı bulmak aşırı zordu. Ortam olarak ise baya bir saklanma alanı ile doldurulmuş haritalar ama bu alanlarda yaratıklar sizi bekliyor olabilir.

Kan ve yıkıntılarla daha ürpertici bir ortam elde edilmiş. Bütün harita boyunca ses tuzakları ve kapı tuzakları da dikkat etmeniz gereken ekstra detaylardan.



Jumpscare

Belirtmiş olduğum gibi oyunun korkunç olmasını sağlayan en önemli madde jumpscareler. Bir yaratıktan kaçmaya çalışırken dolaptan üzerinize atlayan başka bir yaratık ya da kapıyı açarken size saplanan bir tuzak. Bunlar ve çok daha fazlasıyla karşı karşıya kalıyorsunuz oyun esnasında.

Yaratıklar

Yaratıkları 2 kategoriye ayırabilirim, ana yaratıklar ve çevredeki yaratıklar. Ana yaratıklar imtihan boyunca sizi arayan ve öldürmeyi hedefleyen yaratıklar.





On tane ana yaratık bulunuyor ve imtihanlarda bunlardan birkaçı bulunabiliyor. Bunlar arasından birkaçı bile olsa yaratıkların tekrara düştüğünü ve bir süreden sonra alışabilir olduğunu söylemem gerek. Çevredeki yaratıklar da ses dalgası ile bizi sersemleten veya eşyaların içinden üstümüze atlayan yaratıklar, bunlar bize saldırdıktan sonra uzaklaşıyor yani bizi kovalayan yapıları yok.

Sesler

Sesler çoğu korku oyununda olduğu gibi The Outlast The Outlast Trials'da da iyi işlenmiş. Yükleme ekranları dahil olmak üzere oyunun her anında gerici bir sesle karşılaşıyorsunuz, gerici müzikler de cabası. İmtihanlarda gerek ortam sesi olsun gerek bir yaratığın sizi fark ettiğinde çıkan uyarıcı ses olsun sizi sürekli germeyi beceriyor.

İMTİHANLAR

İmtihanları tesisteki bilgisayardan seçebiliyoruz. Toplamda 3 ana program bulunuyor; Temel Terapi, X Programı ve Ultra

Programı. Bunların yanı sıra güncellemelerle birlikte eklenen etkinlik programları oluyor. Bu programlar belirli tarihler arasında oynanabilir olup yeni güncellemelerle sürekli değişiyor. İmtihanların sonunda F en düşük A+ en yüksek olmak üzere not veriliyor. Nota göre ödüller ve deneyim puanı kazanabiliyorsunuz.

Ben Temel Terapi ve X Programı'nı bitirdim ve şunu net bir şekilde söyleyebilirim ki harita sayısı kadar imtihan çeşitliliği de aşırı az. Özellikle Temel Terapi'yi bitirdikten sonra diğer programlardaki imtihanlar neredeyse aynı. Tek fark düşmanların güçlenmesi, tuzakların artması gibi değişkenler. Yani sadece zorluk seviyesi değişiyor. Tekrar tekrar aynı görevleri yapmak ister misiniz? Bilmem ama bu durum oynarken beni epey bir sıktı.

THE OUTLAST TRIALS MEKANİKLERİ

Can ve akıl sağlığı

Toplamda 4 bölmeden oluşan can barına sahibiz The Outlast The Outlast Trials'ta. Yaratıklardan veya tuzaklar tarafından kaybettiğimiz canı yenilemek için eşyaları imtihanlar boyunca bulabiliyoruz. Büyük ve küçük ilaç şişeleri ve bandaj olmak üzere 3 farklı iyileştirme eşyası bulunuyor. İlaç şişeleri sadece canımızı yenilerken bandaj bunlardan biraz ayrılıyor. Kanamaya neden hasarları yalnızca bandaj ile iyileştirebiliyoruz.





Akıl sağlığı oyunu çeşitlendiren en önemli şeylerden biri. Yaratıklar ve tuzaklar akıl sağlığımızın azalmasına yol açıyor. Toplam 3 akıl sağlığı barına sahibiz. Saldırımlar ve tuzaklar farklı oranlarda bu barı düşürüyor. Bir bar azaldığında pek bir şey olmasa da iki bar azalınca artık halüsinasyonlar görmeye başlıyoruz. Üç bar da bittiğinde ise artık bir kabusu dönüyor etraf bizim için. Halüsinasyonlar ciddileşiyor ve gördüğümüz sahte yaratıklar bize saldırıp canımızı azaltabiliyor. Akıl sağlığını korumanın iki yolu var. Birincisi çevreden antidot ve adrenalin bulup kullanmak, ikincisi ise akıl sağlığınız sıfırlandığında yeniden iyileşmeyi beklemek.

Teçhizatlar

Oyunu belki de en stratejik hale getiren özellik olabilir teçhizatlar. Toplamda 4 farklı teçhizat bulunuyor ve hepsinin farklı özelliği var. Sırasıyla sersemletme, körlük, iyileştirme, röntgen teçhizatları bulunuyor. Teçhizatların fonksiyonları adından kolayca anlaşılabilir ve bu teçhizatlar 8 geliştirilebilir seviyeye sahip. Her seviye geliştirmesinde ekstra özellikler ekleniyor. Bana göre teçhizatların en önemli noktası oyunda eşya kullanımınızı azaltması. Örneğin takımınızda bir şifacı varsa ilaç şişesi taşımanıza gerek kalmıyor.

Reçeteler

Reçeteler imtihanlarda size kolaylık sağlayacak pasif güçlendirmeler. Toplam 3 ayrı kademe ve her kademeden içinde çeşitli reçeteler bulunuyor. Bir kademeyi tamamlamadan diğer kademeye geçemiyorsunuz ve kademeler gittikçe daha iyi güçlendirmeler sağlıyor. Örneğin güçlendirmeler sayesinde daha uzun süreli koşular yapabiliyorsunuz.

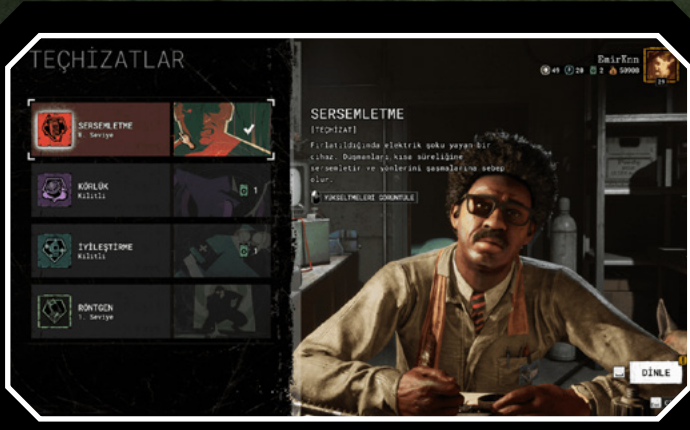
Amplifikatörler

Evet ismi garip bu özellikler reçetelere benzer şeyler. Pasif olarak çalışan bu özellikler 3 gruba ayrılıyor ve bu grupların kendi içindeki özelliklerin sadece birini kullanabiliyorsunuz yani toplam 3 özellik. Araç, yetenek ve sağlık olarak ayrılan grupların her birinde 8 özellik bulunuyor. Bu özelliklerin genelde eşya kullanımlarıyla ilişkili olduğunu söyleyebilirim. Reçetelerin daha gelişmiş halleri sayılabilecek bu özellikler zaten yüksek seviyelere ulaştıkça açılıyor. Reçetelerin de çoğunu bu seviyelere gelene kadar açmış oluyorsunuz.

THE OUTLAST TRIALS CO-OP ÖZELLİĞİ

Co-op noktasında ayrı bir parantez açmak istedim çünkü tekli oyun ve co-op arasında aşırı fark var. Oyun kesinlikle co-op oynanışa göre tasarlanmış. Gerek ekip yaratıkları oyalamak olsun gerek bulmaya çalıştığınız objektifler olsun co-op oynamak aşırı kolaylık sağlıyor. Oyunu ilk başlarda tek başıma oynarken ilk imtihanı bile aşırı zorlanmıştım fakat co-op oynadığımda aynı imtihan o kadar kolay geldi ki. Ekip dayanışması etkileşimleri de işinizi aşırı kolaylaştırıyor. Tekli oynadığınızda bulmanız gereken objektifler veya yapmanız gereken görevler azalsa da yine de tek kişi için aşırı zorlayıcı olabiliyor.





Grup bulucu özelliği The Outlast The Outlast Trials'da bulunuyor. Grup bulucu ile rastgele, seçtiğiniz program veya imtihana göre arama yapabiliyor ve oyuncular bulabiliyorsunuz. Rastgele ve seçili programda hızlıca grup bulurken seçili imtihan için aynısını söyleyemem. Spesifik olarak tek bir imtihanı yapmanız gerektiğinde oyuncu bulmanız aşırı zorlaşıyor hatta bazen imkansızlaşıyor. Bazen 10 dakikadan fazla süre boyunca grup arayıp bulamadığım da oldu.

GRAFİKLER

Grafik konusunda The Outlast The Outlast Trials açık ara oynadığım en iyi grafikli korku oyunu. Ben oyunu yüksek ayarlarda oynadım ve oyun bana resmen görsel şölen yaşattı. Grafikleri bu kadar iyi olmasının yanı sıra optimizasyonu da gayet başarılı. Oynadığım süreç boyunca herhangi bir FPS düşmesi, takılma gibi sorunlarla karşılaşmadım.

DEĞERLENDİRME

Öncelikle The Outlast The Outlast Trials'ın korku öğeleri, haritaları ve yaratıkları aşırı yetersiz. Oyun sürekli tekrara düşüyor.



The Outlast Trials başlarda korkunç geliyor ve gizlilik odaklı ilerlemeniz gerektiğini hissediyorsunuz fakat bu durumlara alıştıktan sonra koş ve görevleri bitir noktasına ilerliyorsunuz. Böylece oyun size bir korku oyunundan çok yeni özellikler açıp geliştirdiğiniz MMORPG oyunu hissiyatı veriyor. Özellikle co-op odaklı tasarlanması doğal olarak bir arkadaş grubuyla oynamanızı da gerektiriyor. Sonuç olarak tek başınıza oynamayı düşünüyorsanız kesinlikle sizlik bir oyun değil The Outlast The Outlast Trials.

Arkadaş grubum var onlarla oynarım diyorsanız da korku dolu, heyecanını yükseltecek bir oyun olduğunu söyleyemem. Oynayıp oynamamak sizlerin inisiyatifine kalmış.

Geliştirici: Red Barrels

Yayıncı: Red Barrels

Tür: Hayatta kalma ve Korku

Çıkış tarihi: 5 Mart 2024

7







NO REST FOR THE WICKED

Yazar: Can Çiftci





Ori and the Blind Forest yaratıcılarının yeni aksiyon rol yapma oyunu No Rest for the Wicked, teknik sorunlarla ve oyun içi hatalarla boğuşuyor olsa bile etkileyici bir görsel şölen sunuyor.

Moon Studios tarafından yeni bir oyun geliştirildiğini duyunca hepimiz heyecanlanmıştık, bu heyecanımızın boşa çıkmadığını hepimize söyleyebilirim. Moon Studios önceki oyunlarından gelen deneyimi çok başarılı bir şekilde No Rest for the Wicked için kullanmış, günümüz oyun sorunları ile boğuşsa bile No Rest for the Wicked başarılı bir çıkış gerçekleştirmiş durumda.

Avusturya temelli oyun geliştiricisi Moon Studios bu sefer şaheser çıkarabilmiş mi? Yoksa No Rest for the Wicked başarısız oyun çöplüğüne giden başka bir yapım mı? Hadi gelin hep birlikte incelememize başlayalım.

NO REST FOR THE WICKED HİKAYESİ

Yıl 841'de Kral Harol ölmüştü. Kralın ölümü bütün krallıkta yankılanırken taç oğlu Prens Magnus'a kalmıştı, Magnus ise kibirli ve



güçlerinin sırlarını bilmeyen birisiydi. Yüz yıllardır görünmeyen bir salgın tekrardan geri gelmişti ve yeni Kral Magnus, Seline'ye kilisenin askerleri ile gidip bu salgını yok etmesini emretti.

Kutsal savaşçı Cerimlerden birisi olarak Pestilence'a son vermek için aynı adaya yola çıkıyoruz, yolculuğumuz sırasında gemimiz kimliği belli olmayan bir grup tarafından saldırıya uğruyor. Saldırı sırasında içinde bulunduğumuz gemi batıyor ve ana karakterimiz kıyıya vuruyor. Bu kötülüğü durdurmaya kararlı ana karakterimizin hikayesi böylece başlıyor.

NO REST FOR THE WICKED KARAKTER YARATIMI

No Rest for the Wicked karakter yaratımı konusunda pek başarılı değil, oluşturduğunuz karakterleri istediğini gibi kişiselleştiremiyorsunuz. Oyun içerisinde nasıl bir karakter yaparsanız yapın kötü gözüküyor, oyun boyunca karakterinizin sırtını gördüğünüz için bu bir sorun değil fakat karizmatik karakterlerimiz olsa fena olmazdı.

MEKANİKLER

Kaç yoksa ölürsün!

No Rest for the Wicked izlerken yapmanız gereken en önemli şey doğru zamanda kaçınmak, doğru zamanda kaçınmadığınız sürece düşmanlardan çok yüksek hasarlar yiyerek ölüme bir adım daha yaklaşabilirsiniz. Peki kaçmaktan başka çaremiz yok mu? Tam olarak burada savuşturma mekaniği devreye giriyor.

Savuşturma yaparak düşmanların duruşunu boz!

Doğru zamanda savuşturma yapmak gerçekten çok önemli bir mekanik olmuş, bosslar ve



küçük düşmanlar dahil neredeyse herkese karşı savuşturma yapabiliyorsunuz. Savuşturmak için ise doğru zamanda silahınızın savuna tuşuna basmanız yeterli. Oyun başında çok zor gibi gözükse bile bir süre sonra vücudunuz bu hıza alışıyor ve oyun çok daha keyifli bir hal alıyor.



Düşmanlar ölünce yeniden canlanmıyor!

Oyun içerisinde düşmanlar öldükten sonra tekrar canlanmıyor, bu durum ise oyunu bir miktar kolaylaştırıyor. Öldürebildiğiniz kadar düşman öldürmek haritayı temizlemenize ve daha kolay seyahat yaparak seviye puanı kaybetmenizin önüne geçiyor.

İstatistikleriniz çok önemli!

Seviye atladığımız zaman istatistiklerimizi kullanacağımız silaha göre dağıtmamız gerekiyor, kullanacağımız eşyaları güçlerimize göre kuşandığımız için istatistiğe dikkat etmemiz çok önemli. Bu durum istediğimiz silahı kullanamamamız anlamına gelse bile spesifik silahlarda daha güçlü olmamızın önünü açıyor.

Eşya seçimleriniz oyun deneyimizi etkiliyor

No Rest for the Wicked içerisinde eşya ağırlık limitimiz var, bu limit dolduğu zaman karakterimizin kaçınma ve savuşturma yetenekleri yavaşlıyor. Savunma yapmadan oyun bize zindan olacağı için bu ağırlık limitimizi göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Peki bu limiti arttırmanın ya da eşyaların ağırlığını düşürmenin bir yolu yok mu?

Her eşya farklı nadirlik!

Oyun içerisinde eşyaları efsunlayabiliyoruz, efsunladığımız eşyalar ise pasif özelliklere sahip oluyor. Örnek vermek gerekirse ağır bir zırhı efsunladığımız zaman bize %15 ekstra enerji verirken öldüğün zaman tecrübe puanı kaybetme gibi negatif getirileri olabiliyor. Kısacası oyun içerisinde ne bulduğumuz ve onların özelliği çok önemli.

Canın mı azaldı? 0 zaman yemek ye!

Oyun içerisinde eksik canımızı tamamlamayan kaynaklar var, bu kaynakları ise kendimiz bulduğumuz malzemeler ile yapıyoruz. Yerde bulunduğunu mantar ve bitkiler ile kendinize güzel bir yemek yapabilirsiniz. Bu yemekler can yenilemenize katkı sağlamak dışında aynı zamanda pasif olarak özellik arttırışları sağlıyor, kısacası yemek yemek bu oyunda çok önemli!

Kaynak mı toplaman lazım? 0 zaman şu kazmayı almaya ne dersin?

No Rest for the Wicked içerisinde kaynak toplamak gerçekten çok önemli bir noktada. Kaynak toplayarak kendinize tüketilebilir ya da ekipman geliştirmeleri yapabilirsiniz. Her bölgede farklı kaynaklar olduğunuz için karakteriniz üzerinde ilk başta üç adet ekipmanla başlıyor. Bu ekipmanlar ise olta, balta ve kazma olduğu için toplayabildiğiniz malzemeler sınırlı.

GRAFİKLER

No Rest for the Wicked aşırı stilize grafiklere sahip, No Rest for the Wicked bu özelliği ile birlikte kendisini çok yukarılara taşıyor.

Oyunun renk paleti ve keskin çizim karakter tasarımları gözlere şölen diyebilirim. Peki bu kadar mı? Hayır! Oyunun ışık kullanımı tıpkı Ori and the Blind Forest gibi çok harika kullanılmış, No Rest for the Wicked oynarken gözleriniz şenlenecek!

Peki bu grafikler oyundan ne götürmüş? Optimizasyon. Oyun 3080 ekran kartı ile bile bazı yerlerde kasmalar ve donmalar yaşıyor, bu sorun düzelmeyecek bir durum değil ama insanın canını sıkıyor desem yalan olur. Akıcı bir 60 FPS ile oyunun deneyimi çok harika olabilirdi.

MÜZİKLER

Geldik oyunun en başarılı yaptığı yerlerden diğerine, oyunun müzikleri gerçekten çok güzel! Oyunu oynarken arka planda duyduğunuz esintiler ve harika bir arka plan şarkısı olan We Prayed for Summer oyun zevkinizi çok yukarıya çıkarıyor.

Ne derler bilirsiniz, oyunun müzikleri bir oyunu şahta edebilir matta. No Rest for the Wicked için bu durum oyunu ŞAH etmiş durumda. Oyunu oynamasanız bile OST'lerine bir şans vermeniz gerektiğini düşünüyorum.

DEĞERLENDİRME

Peki No Rest for the Wicked \$19.99 satış fiyatını hak ediyor mu? Bu soruya cevabın evet \$19.99 karşılığında bu oyunu alabilirsiniz olur, bu türün hayranı iseniz hiç çekinmeden almanız gereken bir yapım olmuş diyebilirim. No Rest for the Wicked teknik sorunlarla ve oyun içi hatalarla boğuşuyor olsa bile kesinlikle fiyatının hakkını verdiğini söyleyebilirim.

Moon Studios tarafından geliştirilen bir oyunun bu kadar başarılı olması Indie oyun sektörüne olan inancımızı arttırıyor.

Geliştirici: Moon Studios

Yayıncı: Private Division,
Take-Two Interactive

Tür: Aksiyon ve Rol Yapma

Çıkış tarihi: 18 Nisan 2024



Kristal Piksel ödüllü Pile Up! geliştiricisi ile konuştuk!

KRİSTAL PİKSEL ÖDÜLLERİ 2024'TE YENİLİKÇİ OYUN FİKRİ İLE ÖDÜL ALAN PİLE UP! GELİŞTİRİCİ STÜDYOSU REMOOB GAMES KURUCU ORTAĞI ARDA KARAKÖZ SORULARIMIZI CEVAPLADI. KARAKÖZ, SON BÜYÜK GÜNCELLEME VE BİR SONRAKİ OYUNA İLİŞKİN ÖNEMLİ AÇIKLAMALARDA BULUNDU. BEN, OYUN GÜNLÜĞÜ'NDEN NAMIK TÜRK. PİLE UP! RÖPORTAJI İLE KARŞINIZDAYIM. KEYİFLİ OKUMALAR DİLERİM.



Namık Türk (NT) - Sizi biraz tanıyabilir miyiz? Oyunlarınıza fikir olarak yaklaşım şekliniz, ekibinize dair bilgiler ve ilham kaynaklarınızı merak ediyoruz.

Arda Karaköz (AK) - Merhaba, adım Arda Karaköz. Geliştirdiğimiz özgün şehir kurma oyunu Pile Up!'ta yazılım ve teknik sanat kısmının sorumluluğunu üstleniyorum. Ekibimiz, Remoob, kemik kadro olarak 5 kişiden ve yardımcı olan birkaç arkadaşımızdan oluşuyor. "Game Jam"lerden çıktığımız için ekipçe hepimiz bir miktar "generalist"iz; geniş sorumluluk paletimizin kökleri buradan geliyor.



Pile Up! - Remoob Games

Diğer sorularınıza gelirse, aslında Pile Up! da dahil olmak üzere statik bir "oyun fikri bulma" formülümüz yok. Gözlemlerime göre, bu tarz fikirleri genellikle düşünce çerçevemizi sınırlayarak buluyoruz. "Game Jam"lerden çıktığımızı söylemişim; aslında bu etkinliklerdeki tema kısıtlamaları da bu yönetime çok uygun bir örnek. Tabii dediğim gibi fikir bulma yöntemimiz statik değil. Örneğin, Pile Up!'ın ilk fikri "Rose Island" (Rose Adası'nın İnanılmaz Hikâyesi) adında bir filmi izleyip bu ilhamı arkadaşlarımla paylaşmam sonucu bir "Game Jam"de ortaya çıktı.

BİR SONRAKİ OYUNLARI İÇİN ARZULULAR

(NT) - Kristal Piksel Oyun Ödülleri 2024'te Yenilikçi Oyun Fikri ödülünü kazandınız. Bu konuda ne hissediyorsunuz? Bu başarı, gelecekteki işleriniz için motivasyon kaynağı olacak mı?

(AK) - Sadece adaylara bakıldığında bile bu yılın Türkiye'nin bağımsız oyunlar alanındaki en verimli yıllarından biri olduğunu söylememiz yanlış olmaz bence. Ülkemizde buna vesile olan bütün bağımsız geliştiricileri tebrik ediyorum. Böylesine verimli bir yılda 2 ödüle layık görülmüş olmak bizim için tabii ki büyük bir motivasyon kaynağı oldu. Biz her zaman bir önceki oyunumuzdan daha etkileyici, daha kayda değer oyunlar yapmayı amaç edindik. Pile Up!'ın kazandığı ödüllerin bu arzumuzu körüklediğini söyleyebilirim.



Remoob Games

(NT) - Pile Up! ile birlikte Steam üzerinde ilk oyununuzu çıkardınız. Başka platformlara çıkarma konusunda bir düşünceniz var mı? Oyunun yapısı gereği dikey ekranlar için fazlasıyla uyumlu. Mobil için planlarınız var mı?

(AK) - Oyunun tam versiyonunun çıkış performansına bağlı olarak farklı platformlara çıkarma planımız var, bu konuda birkaç firma ile de irtibat halindeyiz. Bu platformların başında Nintendo Switch ve diğer konsol platformları geliyor. Mobil konusunda çok fazla talep alıyoruz ancak mobil şimdilik ilk önceliğimiz değil.



Oyunu mobil dünyasına adapte etmek diğer platformlara kıyasla çok daha fazla değişiklik ve dolayısıyla iş gücü gerektiriyor, üstelik pazarı da çok satüre olduğundan bizim için ilk aşamada alması mantıklı olmayan bir risk unsuru taşıdığını düşünüyoruz. Tabii daha bu konuda kesin bir atılımımız olmadığından geleceğin ne getireceğini göreceğiz.

PİLE UP! İÇİN SON BÜYÜK GÜNCELLEME YOLDA

(NT) - Pile Up! şu anda erken erişimde. Tam sürüme ulaşmasına tahmini olarak ne kadar bir süre var?

(AK) - Çıkış tarihi duyurulana kadar ne yazık ki tam tarihini veremem. Şu anda üstünde çalıştığımız ve kapalı testlerini yürüttüğümüz güncellemenin erken erişim sürecinin son büyük güncellemesi olacağını belirtmiş olayım, gerisini sizin hayal gücünüze bırakıyorum.

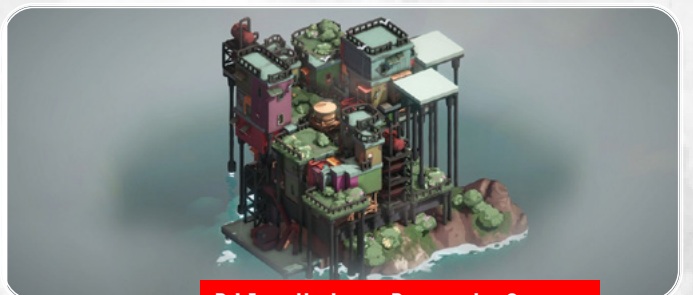
(NT) - Oyunu geliştirirken yapmaktan en çok memnun olduğunuz özellik nedir? Şunu kesin yapmalıyız dediğiniz bir şey oldu mu? Size göre Pile Up!'ın en iyi yaptığı şey ne? Geliştirme sırasında bu kadar tatlı grafikler çıkarmayı planlıyor muydunuz?

(AK) - Bunların hepsini tek bir seferde cevaplamak bir hayli zor olacağından, üstlerinden teker teker geçsem daha iyi olacak sanırım:

Hem Pile Up!'la ilgili öznel bir yargıya sahip olduğumdan hem de oyunun içerisinde çok fazla içerik olduğundan bu soruyu nesnel bir şekilde cevaplamam zor. Kişisel olarak, hem görsel tasarıma yatkın biri olduğumdan hem de kendi ellerimle yaptığım için gece-gündüz döngüsü ve "prosedürelimsi" prop yerleştirme sistemi hoşuma gidiyor.

Oyun mekaniği bakımından ise mutluluk sisteminin iyi kotarıldığını ve olumlu manada basitleştirildiğini düşünüyorum. Oyuna eklediğimiz başı okşanabilir balina dışında, üstüne çok düşüp "Şunu kesin yapmalıyız" dediğimiz pek oyun içi element olmadı. Bu tarz elementler genelde ortak fikir paylaşımı ve test sonuçları ile belirlendi.

Bana göre Pile Up!'ın en iyi yaptığı şey, oynanış sırasında taktiksellik ve rahatlık arasında dengeyi iyi bulabilmesi. Bu sayede, isteyen oyuncular olasılık hesabına kadar düşünüp kafalarındaki kırık stratejileri kurabilirken, bazı diğer oyuncular oyunu bir rahatlama aracı olarak kullanabildi. Sorularınızda tatlılıktan bahsetmişken, her ne kadar memnun olmadığımız noktalar olsa da, bence sanat stili tarafında da fena bir iş çıkarmadık. Ama oyunun sanat stili kesinlikle planlı bir şekilde gelişmedi. Sürekli evrimleşen sanat stilimiz, birçok iterasyon sonucu bu noktaya gelebildi. Hatta Pile Up!'ın ilk sürümü (Stackland) tamamen voxel modeller kullanıyordu.



Pile Up! - Remoob Games

(NT) - Yaratıcılık konusunda son noktaya ulaştığınızı düşünüyor musunuz yoksa oyunda daha yeni şeyler de görecek miyiz?

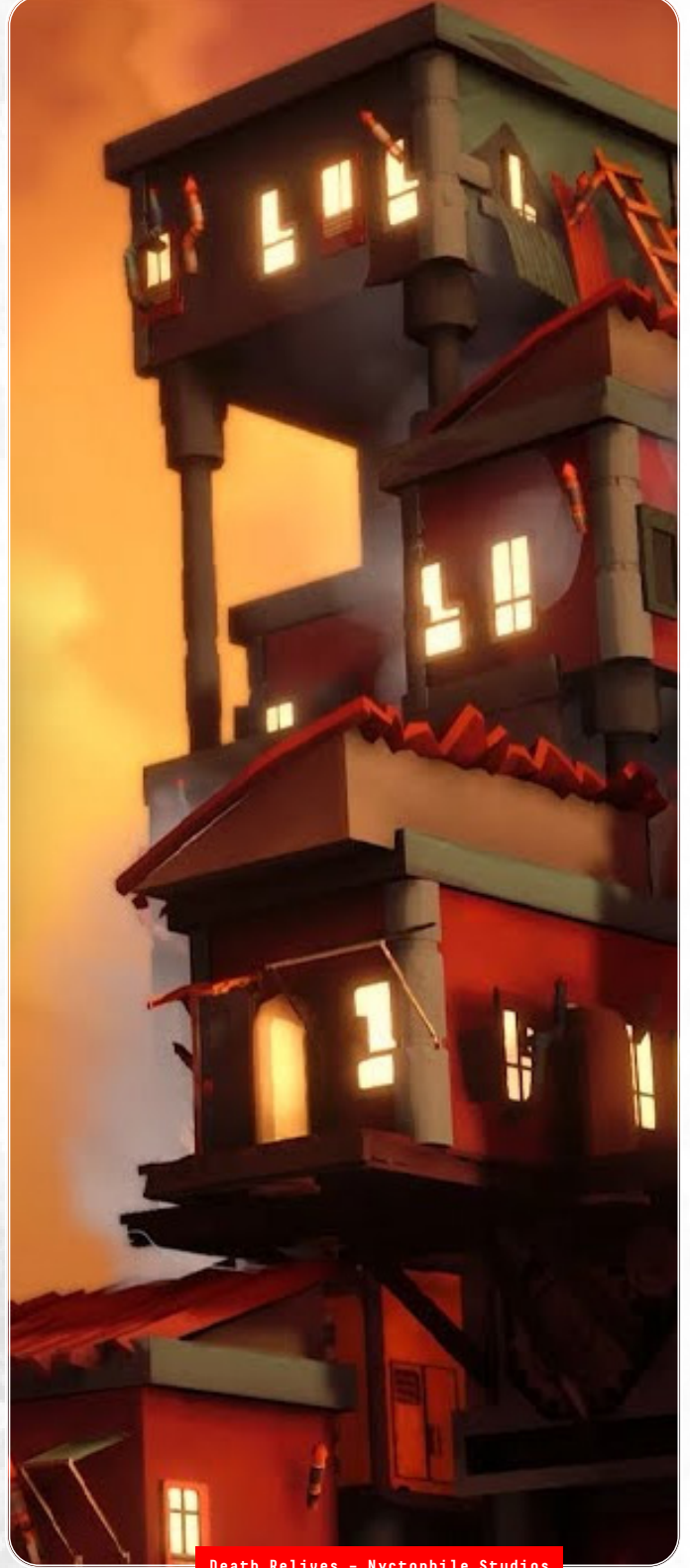
(AK) - Yaratıcılık çok öznel bir konu. Oyuna tabii ki yeni ve eşsiz sistemler eklemeye devam edeceğiz, ancak bu sistemlerin ne olacağını testlerin belirlediği gerçeği ile birlikte, oyuncunun neyi yaratıcı bulduğu konusu başlı başına çok değişken. Oyun janrasının sunduğu aşırı klişeleşmiş elementlerden genellikle kaçınmaya veya üzerine inovasyon ekleyerek sunmaya özen gösteriyoruz. Yine de oyunlarda aşırı inovasyonun iş gücünü negatif olarak etkileme potansiyeli olduğunu hatırlatmak isterim, bu konularda tekerleği yeniden icat etmeyi düşünmüyoruz.

(NT) - Oyunun geliştirilme sürecinde karşılaştığınız en büyük zorluklar nelerdi?

(AK) - Bu boyutta bir oyunu geliştirme deneyimimizin olmaması, yolculuğumuzda birçok hata yapmamıza sebep oldu. Oyun tasarımcımız Mustafa'nın söylemiyle: "Yapabileceğimiz çoğu hatayı yaptık." Bu yabancı olduğumuz süreçle birlikte hem komünite iletişimini yürütmek hem de legal başlığı altında sektörün daha sıkıcı taraflarıyla uğraşmak bizi bir hayli terletti. Buna rağmen, bir miktar crunch ve bir tutam şans ile bu hataların üstesinden gelmeyi başardığımızı ve yararlı dersler çıkardığımızı düşünüyorum.

(NT) - Son olarak, okuyucularımıza bir sözünüz var mı?

(AK) - Ülkemizde oyun sektörü şu günlerde, özellikle bağımsız geliştiriciler için, altın çağında diyebiliriz. Ne devasa firmalar arasında yerel rekabetten ezilme gibi bir kaygınız var, ne de 5 yıl önce ülkede dibi görünen "know-how" havuzunu kullanma mecburiyetiniz. Bu sebeple içinde bulunduğumuz dönem oyun yapmaya başlamak için bulabileceğiniz altın bir şans. "Nasıl yaparım?" sorunuzu Google'a sorun. Eğer ilginiz, fikriniz ve internete erişimi olan bir elektronik aletiniz varsa ilk projenizi yapmanın önünde hiçbir engel yok. Oyun yapın. Sağlıcakla kalın.



Death Relives - Nyctophile Studios

**OYUN GÜNLÜĞÜ OLARAK
REMOOB GAMES EKİBİNE
BAŞARILAR DİLİYORUZ.**



NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

Revelations: Persona

Yazar: Tuana Seda Hürmen

JRPG oyun türü, bir diğer adıyla Japon rol yapma oyun türünün en popüler isimlerinden biri olan Megami Tensei serisi, 1996 yılında çıkan Revelations: Persona isimli yan oyunuyla Batılı oyuncuların dikkatini çekti. Öyle ki, günümüzde Persona serisi bir JRPG oyun serisi olmasına rağmen hala Batılı oyuncuların ilgisini çekmeyi başarıyor.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde Persona serisinin ilki olan Revelations: Persona oyununa yakından bakacağız.

DOĞUDA VE BATIDA TAMAMEN FARKLI MI?

Öncelikle Megami Tensei serisine değinelim. Sega'nın alt kuruluşu olan Atlus, ilk Megami Tensei oyunu olan Digital Devil Story: Megami Tensei oyununu 1987 yılında çıkarıyor. 1996 yılına kadar sadece Japonya'da Super Famicom sistemi için 4 ana oyun ve 1 adet yan oyun ortaya çıkıyor. Nintendo, oyunlardaki dini göndermelerden ötürü bu oyunlar için bir Batı yerelleştirmesi yapmak istemiyor, bu yüzden ki bu ilk oyunlar Batı'da yayımlanmıyor.

1994 yılında çıkan ve bir yan oyun olan Shin Megami Tensei If..., oyuncular tarafından oldukça beğeniliyor ve bu yüzden Atlus, Shin Megami Tensei If... gibi bir oyun yapma kararı alıyor.

Diğer Megami Tensei oyunlarına göre zindanlar yerine lisede geçen ve bir öğrenciyi kontrol ettiğimiz bir oyun olması oyuncuların ilgisini çektiği için Atlus, yeni oyunu bu konseptte yapma kararı alıyor.

Bu yeni yan oyunun adı Persona olarak karşımıza çıkıyor ve Persona, Megami Tensei serisine girmek için oyunculara kolay bir kapı açmış oluyor. Persona, PlayStation konsolunun oyun kütüphanesine uygun bir oyun olarak 1996 yılında hem Kuzey Amerika'da hem de Japonya'da çıkış yapıyor ve Megami Tensei serisi Batı'ya bu şekilde açılıyor.



Revelations: Persona, Batı'da bolca ilgi görüyor ve bu sayede Persona serisi farklı farklı oyunlarla yaklaşık 30 senedir Batı'da çok satmaya devam ediyor.

REVELATIONS: PERSONA NASIL BİR OYUN?

Bir grup liseli öğrenciyi yönettiğimiz bir rol yapma oyunu olarak karşımıza çıkıyor Revelations: Persona. Öğrenciler, "Persona" adındaki bir fal oyununu oynadıktan sonra bir hayalet görüp bilinçlerini kaybediyorlar ve uyandıklarında Philemon adındaki bir ruh, onlara Persona'ların gücünü tanıtıyor ve bahsediyor. Bu Persona'ların gücünü kullanmaları gerektiğini anlatıyor.

Gruptaki herkes bir Persona çağırabiliyor ve bu Persona'lar, onların kendi gizli güçlerini ortaya çıkarmalarını sağlıyor. Böylece canavarlarla dolu kasabalarını kurtarmak için Persona'larını kullanan bir grup lisenin hikayesine tanıklık etmiş oluyoruz.



Sıra tabanlı savaş sistemi sunan Revelations: Persona'da gruptaki herkesin savaşları kazanıp deneyim kazanarak seviye atlaması gerekiyor. Bu yüzden de rastgele savaşlar ortaya çıkabiliyor, bu savaşlarda kahramanlarımız saldırı yapabiliyor, canavarlarla konuşabiliyor, onları analiz edebiliyor ve grubun formunu düzenleyebiliyor.

Klasik 90'lar sonu rol yapma oyunu temalarını sunan Revelations: Persona, karakterlerinde kullandığı psikolojik arketiplerle ve tasarımlarla ön plana çıkıyor.

Canavarların hepsinin tasarımı, ruh durumu gibi unsurları buna bağlı olarak yapıyor. Hatta oyunda bulunan Ay evrelerine göre bile modları değişebiliyor, savaş anında onlarla konuşup dertlerini dinleyebilirsiniz.

BATIYA AÇILAN REVELATIONS: PERSONA VE YERELLEŞTİRME SORUNU

Tabii tamamen Japonya'ya ait olan bir serinin Batı'ya açılması sırasında yaşanan birçok yerelleşme sorunu ortaya çıkıyor. Revelations: Persona, hep Japon kültürüne dair referanslar ve diyaloglardan oluştuğu için Atlus, Batılı oyuncuların bundan çok hoşlanmayacağını düşünerek bir yerelleştirme için alt kuruluşu olan Atlus USA'ı görevlendirdi. Ancak, yerelleştirmeyle ilgilenen ekip fazla küçüktü, ayrıca değiştirilmesi ve yerelleştirilmesi gereken birçok unsur vardı.

Böylece değiştirilen unsurlar arasında bazı karakterlerin isimleri, saç stilleri, etnik kökenleri, diyalogları ve konum isimleri dahil oldu. Üstüne üstlük, Snow Queen adındaki görev, oyundan tamamen çıkarıldı.

2009 yılında PlayStation Portable konsoluna remake olarak gelen Revelations: Persona oyununun yerelleştirilmesi için Japon versiyonu baz alındı ve bu versiyon ilkinde kıyasla çok az değişikliğe maruz kaldı.



MEGAMİ TENSEİ SERİSİ, GÖRÜNENDEN FAZLA BAŞARILI

Japonya'ya özgü bir oyun dinamiğini Batı'ya taşımak ve bu seriyi neredeyse 30 yıl boyunca devam ettirmek çok büyük bir başarı.

Persona serisinin ünü arttıkça Atlus, serinin parçası olduğu Megami Tensei serisini de Batı'ya taşımaya başladı. Özellikle 2003 yılında çıkan Shin Megami Tensei 3: Nocturne isimli oyunuyla seriye olan ilgi inanılmaz büyüdü ve Megami Tensei ve Persona serisi kült bir oyun serisi olmayı başardı.

Haziran 2024 yılında çıkacak olan Shin Megami Tensei 5: Vengeance, Shin Megami Tensei 5 oyununun daha geliştirilmiş ve büyütülmüş hali olarak oyuncularla buluşacak. 2021 yılında çıkan Shin Megami Tensei 5, 2022 yılı rakamlarına göre 1.1 milyon satış rakamına ulaşmıştı. Bu da demek oluyor ki seriye olan ilgi bir süre daha sönmeyecek.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizlere Revelations: Persona'yı tanıttığım için mutluluk duyuyor, bir sonraki bölüme kadar günlüğü kapatıyorum. Herkese iyi oyunlar!



MAKALE

Oyun, birlik ve toplum

Yazar: Serhat Canoruç

Bu mecrada yazmaya niyetlendikten sonra, 90'lı yıllardaki oyun yayıncılığı maceralarına, bilgisayar dergiciliğine ve yeni teknolojilerin hayatımıza önce usul usul, sonra akın akın girmeye başladığı o günlere döndüm.

Dergilerin son sayfalarındaki donanım fiyat listelerine bakarak topladığım bilgisayarlara, babamın Türkiye'nin ilk bilişimcilerinden olmasına rağmen ekonomik krizlerden ötürü bilgisayarsız geçirdiğim yıllara ve arkadaşlarımla bilgisayarlarında emaneten oynadığım o birbirinden güzel oyunlara daldım gittim...

Bizden önceki jenerasyonun oyun üzerine tarihsel konuşabileceği çok fazla konu yoktu. Commodore 64, Amiga ve biraz da 80'lerin başındaki o ilkel dos oyunları... Ancak 80'lerin sonu 90'ların başında çocuk olanlar için oyun nostaljisi adına konuşulabilecek öyle konular var ki ne satırlar yetecektir ne saatler... Bir gün video veya podcast içerikleri oluşturmaya niyetlenirsek sözümüz olsun. Ama şimdilik bu kadar "abi" havası yeter.

Bu güzel ortamda, oyun ile ilgili başka bir bakış açısıyla katkıda bulunmak istiyorum açıkçası... Bunların başında da "oyunlaştırma" ve "oyunların sosyolojik yansımaları" üzerineydi. Çünkü, oyun incelemelerine çok büyük bir saygı duymakla beraber oynadığımız birbirinden kıymetli oyunların senaryolarının yazımı da tümüyle "estetik kaygı ve özenle" yazılmıyor. İçlerinde çok büyük propaganda araç ve imgeleri barındıran, bir milliyeti veya ülkeyi alenen kötü ("dark side") olarak konumlandıran, oyun oynanış şekliyle "bireyselliği" (FPS) veya toplu hareket etmeyi (Real-Time Strategy) amaçlayan ama "tek kişinin yönettiği" oyunların insan zihnini ne denli tekilleştirdiğini de görmemiz gerek.



Ancak, bu oyunlar ne kadar en başta "single player" modunda yazılınsalar da insanın "sosyal bir varlık" olmasından hareketle zamanla oyunlara "multi player" seçeneğinin gelmesi de tesadüfi değildir. 1996'ta Quake 1 oynarken yaşadığımız hazzı hayal edemezsiniz. Ancak bir zaman sonra sadece sanal oyun canavarlarını öldürmek yerine gerçek insanların yönettiği rakip imgesini öldürmek daha "realtime" (gerçekçi) geldiğinden sadece ve sadece iki bilgisayarı Windows 95'te birbirine bağlayabilmek için Bursa sokaklarında saatlerce 25 pinli LPT kablosu aramış ve bulduktan sonra Windows 95'in "Doğrudan Kablo Bağlantısı" özelliğiyle multi-player Quake-1 oynayarak birbirimize ateş edebilmenin keyfini yaşamıştık.

İşte buradan hareketle Simon Kuper'in o ölümsüz eseri "*Futbol asla sadece futbol değildir*" kitabında dediğinin hemen hemen aynısını diyebiliriz ki:

"Oyun asla ama asla sadece oyun oynamak değildir."

İnsanın içindeki vahşet duygusunun ne denli güçlü olmasından yola çıkılan sayısız senaryolaştırılmış oyunlar milyonlar satıyor ve üreticilerini dolar milyarderine haline getirmeye devam ediyor.



Yine insanlığın içindeki o dinmek bilmez "rekabet" olgusu sebebiyle başta futbol olmak üzere diğer tüm spor aktivitelerinin oyunları sayısız satmanın ötesinde artık küresel çapta takımlar kurularak "e-spor" çatısı altında kendilerine resmi bir alan bile yaratmış durumdadır. Çocukluğumdaki Counter-Strike "klanlarının" bir anda dünya çapında bir "e-spor" takımları haline gelmesini o günlerde kim düşünebilirdi ki?

İşte başlığımda da anlatmaya çalıştığım aslında tam olarak budur. Oyun; milliyet, ırk, cinsiyet, renk ve herhangi bir farklılık kabul etmeden insanları "bir araya" getirip bambaşka bir dünyanın içine hepimizi sokabilecek kadar kudretli ve büyüleyici bir dünyadır.

FPS ve RPG oyunlarının zirve yaptığı o 90'ların sonu 2000'lerin ilk çeyreği yıllarda Twitch, YouTube veya diğer tüm canlı yayın platformlarının olduğunu düşünsenize? O dönem ülkemizde öyle "CS Klanları" ve "Ultimate Online" oyuncuları vardı ki o ilkel zamanlarda bile müthiş oyunlar sergilenirdi ve takım oyunları kurulurdu. Saatlerce kağıt üzerinde; dust, italy, assault, dust-2 ve sayısız yeni keşfettiğimiz haritaların stratejilerini çalıştığımızı bilirim.

Zamanın offline twitch mekanları olan internet kafelerinde yaşanan o unutulmaz diyalogları da yine bir gün konuşuruz elbet...

Tabii bütün bunları anlatırken efsane "atari salonlarını" da sakın atlamayalım. Jeton kelimesinin yerini "token"a bırakmadığı o mitolojik 90'lı yılların en mistik ve dumanlı mekanların başında gelirdi atari salonları. Oyunun o "birleştirici" gücüyle bir araya gelen çocukların ve gençlerin sıkış tepiş alanlarda oynadıkları oyunlarda yine "rekabet, vahşet ve kazanma" üzerine senaryolar en çok oynanan oyunlardır. Hatta "Street Fighter" oyunun ismi bile o kadar doğru konmuştur ki daha belki 1 saat önce sokakta kavga eden çocuklar, joystick kollarının başında aduuket çekmeye çalışırlardı. Ya da iki taşı kale direği yapıp ezdiği kola kutusundan yaptığı topla gol atan veletler, meşhur "Super Sidekick Soccer" oynamaya gelir ve futbolcunun üzerinde yazan "chance" yazısını yanlış okuyup "change" görür ve yanar yanmaz "çeynce gir çeyncee" diye bağırırlardı.

Takvim yaprakları birer birer kopup yılların ismi değişse ve yepyeni teknolojilerle artık oyun oynamak başka bir evren haline gelse de değişmeyen şeyler insanın kadim tarihinden miras gelen duyguları, hisleri ve refleksleridir. İşte insan kendini keşfetmeye ve tarihten günümüze kadar gelen macerasını anlamaya devam ettikçe hayatın oyunları hiçbir zaman bitmeyecek ve biz oyunlar vesilesiyle bir araya gelmeye devam edeceğiz.

Tıpkı, farklı köylerin birbirleriyle yarışmak için icat ettikleri çuvalla yürümeye çalışma, peyniri yokuş aşağı atarak arkalarından yuvarlanma, ağızda kaşıkla yumurtayı kırmadan hedefe ulaştırma, farklı kıyafetler giyerek folklorik dans etme, eline saz alıp anlık sözler uydurup en iyi sataşmayı gerçekleştirme ve tabii Olimpos Dağı'nın eteğinde bir araya gelerek bugün olimpiyat oyunlarında izlediğimiz o tüm kategorileri (çekiç atma, uzun atlama, maraton, ağırlık kaldırma ve daha niceleri.) en basit ve ilkel halleriyle icra etmeleri gibi...

Oyun... Bitmek bilmeyen bir yaşam döngüsü... İki farklının, aynı ortamda bulunduğu sonsuz evren... Yenilerinde görüşmek üzere...

OYUN DÜNYASININ EFSANELERİ

KEN KUTARAĞI

Yazar: Arda Bahçekapılı

Ülkemizde video oyunları denince insanların aklına ilk gelen kelime sorulan insanın yaşına göre şekillenebilir. X jenerasyonundan birisine bu tarz bir soru yönelttiğimizde Atari cevabını almanız olası. Bu soruyu Y jenerasyonu veya X jenerasyonundan birisine sormanız halinde alacağınız en yaygın cevaplardan birisi Playstation olacaktır. Öyle ki oyun dünyasına çok yakın olmayan insanlar için denklem şu şekilde: **Oyun Konsolu=Playstation**. Her ne kadar Gamepass'in yükselişiyle birlikte Xbox'ın bilinirliği de yavaş yavaş yükselmeye başlasa da Playstation Türkiye'deki oyun konsolu piyasasını domine eder halde. Peki daha önce kim bu Playstation'ın yaratıcısı diye düşündünüz mü? Nintendo'nun Playstation markasını kendi elleriyle nasıl geri çevirdiğini biliyor musunuz? Eğer cevaplarınız hayırsa gelin oyun dünyasında çığır açan bu dâhiyi tanıyalım.

İLK YILLARI VE SONY İLE TANIŞMA

Ken Kutaragi, 2 Ağustos 1950'de Tokyo'da doğdu. Küçük yaşlardan itibaren elektroniğe meraklıydı ve bu ilgisini Tokyo'daki Elektro İletişim Üniversitesi'nde elektronik mühendisliği okuyarak ilerletti. Mezun olduktan sonra 1970'lerin sonunda Sony'de işe başladı ve burada çeşitli projelerde çalışma imkanı buldu. Kutaragi, üzerinde çalıştığı projelerdeki problem çözme becerisi ve ileri görüşlülüğüyle övgüler topladı. Ancak onun esas büyük çıkışı, oyun konsolları üzerine yaptığı çalışmalarla geldi.

1989 Nintendo'yla bir anlaşma yaptı ve Nintendo'nun yeni konsolu için ses çipleri tasarlamaya başladı.



Ancak oyun sektörüyle uzaktan yakından alakası olmayan Sony yöneticileri kendilerinden gizli yapılan bu anlaşmayı öğrenince çılgına dönmüşlerdi. Kutaragi yöneticileri zor da olsa ikna etmeyi başardı ve kovulmanın eşliğinden döndü.

Sonrasında Nintendo ile çalışmayı sürdüren Kutaragi CD-ROM teknolojisinin oyun dünyasında devrim yaratabileceğini fark etti. Kutaragi, Nintendo'yla el ele vererek kartuşlarla oyun oynatan Super NES konsolunda CD oyunlarını da çalıştırabilecek bir ek cihaz üzerinde çalıştı. Ancak zamanın Sony yöneticileri video oyunu sektörünü geçici bir trend olarak görüyordu ve bu alana iş gücü ayırmaya niyetli değildi. Nihayetinde Kutaragi ve Nintendo'nun üzerinde çalıştığı "Play Station" isimli cihaz lisans sorunları nedeniyle askıya alındı.

Ancak Kutaragi bu projeye öyle inançlıydı ki kendisinin de sonraları söylediği şekilde uykusuz geçen günler süren azimli ve kararlı çalışmanın ardından "PlayStation" artık hazırды. Şimdi tek yapması gereken inatçı Sony yöneticilerini ikna etmektir.

PlayStation'ı bir kumar olarak değerlendiren yöneticileri ikna etmek kolay olmadı ancak Kutaragi amacına ulaştı ve Sony yöneticilerini bu zarı atmaya ikna etti.

PLAYSTATION'IN DOĞUŞU

1994 yılına gelindiğinde, video oyun dünyasında bir devrim gerçekleşmek üzereydi. Ken Kutaragi ve ekibi, yıllar süren yoğun çalışmalarının meyvesini almak üzereydiler. Playstation Sony'nin oyun dünyasına attığı ilk büyük adımdı. Kutaragi'nin vizyonu, güçlü donanım ve CD-ROM teknolojisinin bir araya gelişi oyun deneyimini tamamen değiştirdi. PlayStation'ın piyasaya sürülmesi, sektörde büyük bir yankı uyandırdı. Uzun yıllardır kullanılan kartuşları geride bırakan CD-ROM teknolojisi sayesinde oyunlar, daha yüksek kaliteli grafikler ve sesler sunabiliyordu. Ayrıca, CD'lerin üretim maliyetleri daha düşüktü ve daha fazla veri depolayabiliyordu. Bu durum, oyun geliştiricileri için büyük bir avantaj sağladı ve PlayStation'a olan ilgiyi artırdı.

Bu günlerde Exclusive oyun stratejisini yavaş yavaş değiştiren PlayStation, bu yöntemi 30 yıl önceden kullanmaya başlamıştı. Üçüncü parti geliştiricilerle güçlü ilişkiler kurarak, konsol için geniş bir oyun kütüphanesi oluşturmayı başardılar. "Final Fantasy VII" ve "Metal Gear Solid" gibi efsanevi oyunlar, PlayStation'ın popüleritesini hızla artırdı. Bu oyunlar, sadece PlayStation'da bulunabiliyor olmaları nedeniyle konsol satışlarını ciddi şekilde artırdı.

Kutaragi'nin liderliği altında, PlayStation sadece bir oyun konsolu olmaktan çıktı ve bir eğlence platformuna dönüştü. PlayStation, 100 milyondan fazla satarak dönemin en başarılı oyun konsollarından biri oldu. Kutaragi'nin vizyonu ve kararlılığı, bu başarıda büyük rol oynuyordu.

EFSANENİN YÜKSELİŞİ: PLAYSTATION 2

2000 yılında piyasaya sürülen PlayStation 2, Sony'nin oyun dünyasındaki hakimiyetini bir adım ileri taşıdı. PlayStation 2 oyun dünyasında büyük bir heyecan yarattı. Konsolun güçlü donanımı, geliştiricilere daha önce mümkün olmayan detaylı grafikler ve geniş oyun dünyaları yaratma imkanı tanıdı.

"Grand Theft Auto III" ve "Final Fantasy X" gibi oyunlar, PS2'nin yeteneklerini sonuna kadar kullandı ve oyunculara unutulmaz deneyimler yaşattı.

PlayStation 2, dünya çapında 155 milyondan fazla satarak tüm zamanların en çok satan oyun konsolu oldu. Aradan geçen 24 yılın ve birçok oyun konsolunun ardından bu rekorun hala PlayStation 2'ye ait olduğunu belirtmek, konsolun ne denli başarılı olduğunu açıklamak için yeterli olacaktır diye düşünüyorum.

PLAYSTATION 3 VE ZORLUKLAR

2005 yılına kadar Kutaragi ve PlayStation markası adına her şey muhteşem gidiyordu. Ancak E3 2005 yılında tanıtılan PlayStation 3'ün sunumu dahi kısa süre içerisinde alay malzemesi haline geldi.

2006 yılında çıkış yapan konsolun 599 dolarlık başlangıç fiyatı, oyuncuları ürküttü ve bunun sonucunda rakipleri Microsoft'un Xbox 360'ı ve Nintendo'nun Wii'si, daha uygun fiyatlı seçenekler sunarak piyasada hızla popülerlik kazandı. Bununla birlikte işlem gücünü arttırmak adına yeni bir işlemci tercihi bulunan PlayStation 3, oyun geliştiricilerine büyük zorluklar çıkardı. PlayStation 3 için oyun yapmak daha fazla zaman ve kaynak gerektiriyordu. Normalden fazla fiyat ödedikleri bu konsolu alan milyonlarca insan oynayacak oyun da olmadığını görünce Sony'i eleştiri yağmuruna tuttu.

PlayStation 3'ün piyasaya sürülmesinden kısa bir süre sonra Ken Kutaragi Sony'deki görevinden ayrıldı. Onun ayrılışı bir dönemin sonu olarak görülse de Kutaragi'nin oyun dünyasına kattığı vizyon ve yenilikçi bakış açısı tarihte önemli bir yer edinmeyi başardı. 73 yaşındaki Kutaragi günümüzde Tokyo merkezli Cyber AI Entertainment Inc. şirketinde CEO pozisyonunda görev alıyor ve Sony'ye teknoloji danışmanlığı yapıyor.

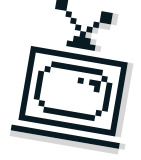
Ayrıca Ken Kutaragi "Playstation'ın babası" olarak anılıyor ve PlayStation markası, bugün bile onun mirasını yaşatmaya devam ediyor.



Neler oldu neler!

Yazar: Berk Sögütlü

MAYIS AYINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Hades 2 erken erişimde!

Supergiant Games tarafından geliştirilen rogue-like oyunu **Hades 2**, sürpriz bir şekilde erken erişim olarak yayımlandı. İlk kez The Game Awards 2022'de duyurulan oyuna dair bir çıkış tarihi açıklanmadı fakat Geliştirici Supergiant Games, Hades 2'yi yıl sonuna kadar erken erişimde tutacak ve bu süre boyunca oyunculardan gelen geri bildirim ve raporları dikkatli bir şekilde inceleyerek oyunu tam sürüm çıkışına iyi bir şekilde hazırlayacağını açıkladı.



Sony kararından döndü! Zafer oyuncuların oldu!

Sony geçtiğimiz ay skandal bir karar vererek **Helldivers 2** oyuncularına Steam hesaplarını PlayStation Network hesaplarına bağlama zorunluluğu getirmişti. Sony bu kararıyla oyuncuların öfkeli geri bildirimlerine maruz kalırken, Helldivers 2'ye de Steam üzerinde 14 binden fazla olumsuz yorum yapılmıştı. Gelen yoğun tepki üzerine Sony, Helldivers 2'nin PlayStation Network zorunluluğunun kaldırıldığını açıkladı. Şirket, "PC oyuncuları için neyin en iyi olduğunu hala öğreniyoruz ve geri bildirimleriniz çok değerliydi." dedi.



Microsoft dört stüdyosunu kapatma kararı aldı!

Xbox Game Studios başkanı Matt Booty Prey, Redfall gibi oyunların geliştiricisi Arkane Austin ve The Evil Within, Hi-Fi Rush geliştiricisi Tango Gameworks'ün de dâhil olduğu dört stüdyosunu kapatacağını açıkladı. Çatısı altında birçok oyun stüdyosuna sahip olan Microsoft, tartışma yaratan bu kararıyla her kesim tarafından oldukça fazla tepki aldı. Yapılan açıklamada, kapatılan stüdyolara ilişkin "oyunlar ve kaynakların yeniden önceliklendirilmesi" sebep gösterildi.



V Rising tam sürüm olarak çıktı!

Geliştirici Stunlock Studios 2 yıl önce erken erişime açtığı aksiyon, rol yapma ve hayatta kalma oyunu **V Rising**'i, tam sürüm olarak yayımladı. Castlevania'dan ilham alan V Rising'de oyuncular ister çevrimiçi ister tek başlarına bir sonraki Drakula olmak için, kalelerini güçlendirmeli, insanları avlayarak onları hizmetkârlara çevirmeli ve bu sayede imparatorluklarını büyüterek hayatta kalmalıdır. Şu an yalnızca PC'de ulaşılabilir olan oyunun PlayStation 5 sürümü 11 Haziran'da çıkacak.



Ulukayın: Ertuğrul, Epic Games'e özel olacak!

Tekden Studio tarafından geliştirilen aksiyon ve macera oyunu **Ulukayın: Ertuğrul**'un bu yaz Epic Games'e özel olarak erken erişime çıkacağı açıklandı. 13. yüzyılda geçen, yarı açık bir dünyaya sahip olacak oyunda Ertuğrul'un macerasına ortak olacaksınız. Oyun erken erişimde 2 saatlik bir hikâye sunacak. Ulukayın: Ertuğrul'un bu yılın sonlarına doğru çıkması planlanıyor.



Assassin's Creed Shadows resmî olarak duyuruldu!

Ubisoft, Codename Red adıyla anılan, **Assassin's Creed Shadows**'u resmen duyurdu. Ubisoft Québec'in geliştirdiği Assassin's Creed Shadows, Feodal Japonya'da geçecek ve bir şinobi suikastçısı Naoe ve tarihteki ilk siyahi samuray Yasuke'nin hikâyesini anlatacak. Assassin's Creed Shadows, 15 Kasım 2024'te PlayStation 5, Xbox Series X|S, PC ve Mac için piyasaya sürülecek.



Ghost of Tsushima: Director's Cut, PC'ye geldi!

Sucker Punch Productions'ın PlayStation'a özel geliştirdiği açık dünya aksiyon ve macera oyunu **Ghost of Tsushima**, Director's Cut sürümüyle PC çıkışını gerçekleştirdi. Oyun lansmanıyla 77 bin eş zamanlı oyuncuya ulaşarak PlayStation'ın, Steam platformundaki en büyük tek oyunculu çıkışı oldu.



Call of Duty: Black Ops 6 duyuruldu!

Activision, **Call of Duty: Black Ops 6**'nın sızdırılmasının ardından oyunu resmî olarak duyurdu. Treyarch tarafından geliştirilen oyunun tanıtımı 9 Haziran'da Xbox Games Showcase'in hemen ardından Black Ops 6 Direct etkinliğinde yapılacak. Tanıtım, hikâyenin ABD'de geçeceğine işaret etse de oyunun Körfez Savaşı'nı konu alacağı önceden açıklanmıştı. Call of Duty: Black Ops 6'nın ekim ayı içerisinde piyasaya sürülmesi bekleniyor. Oyun ayrıca lansmanıyla Xbox Game Pass abonelerine özel ücretsiz olarak yayımlanacak.



The Rogue Prince of Persia erken erişime açıldı!

Evil Empire tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından yayımlanan **The Rogue Prince of Persia** iki haftalık erteleme sonrasında PC üzerinde erken erişime açıldı. Geliştirici The Rogue Prince of Persia'nın yaklaşık bir yıl kadar erken erişimde kalacağını belirtirken, oyuna erken erişim süreci boyunca birçok silah, düşman ve farklı içerik eklenecek. Oyun, Hades 2'nin sürpriz çıkışıyla, rekabet olmaması açısından ertelenmişti.



Test Drive Unlimited Solar Crown eylül ayında çıkacak!

Kylotonn tarafından geliştirilen ve Nacon tarafından yayımlanacak devasa çok oyunculu, simülasyon ve yarış oyunu Test Drive Unlimited Solar Crown, uzun yıllar süren ertelemelerin ardından nihayet 12 Eylül 2024'te PlayStation 5, Xbox Series X|S, Nintendo Switch ve PC platformlarına geleceği açıklandı. Hong Kong'da geçecek olan oyun Ferrari, Lamborghini, Bugatti, Koenigsegg ve Apollo gibi ultra lüks markalar dâhil birçok farklı arabayı sürme imkânı sunacak.



Free Palestine
ÖZGÜR FİLİSTİN

فلسطين

NR



OYG

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