

# OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

# 20

AĞUSTOS 2024

# GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

**NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ**  
Undertale

**İNCELEME**  
Flintlock: The  
Siege of Dawn

Dungeons of  
Hinterberg

New Cycle



# İÇİNDEKİLER

## İncelemeler

4 Flintlock: The Siege of Dawn

12 Dungeons of Hinterberg

16 New Cycle

20 Drug Dealer Simulator 2

26 Supernatural

## Röportaj

32 Alp Geven - New Cycle



## Oyun dünyasının efsaneleri

38 Gunpei Yokoi



## Nostalji Günlüğü

40 Undertale



## KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

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

## YAZARLAR

Davut İnanlar

Fırat Dede

Namık Türk

Helin Çelik

Tayga Kaan Gümüş

Berk Söğütlü



## Neler oldu neler?

44 Oyun haberleri



12

No Rest of the Wicked

# OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

Oyun Günlüğü dijital dergimizin yirminci sayısı ile karşınızdayız! Bu ay biri yerli oyunumuz New Cycle başta olmak üzere tam beş incelemeye yer verdik.

Kristal Piksel 2024'te Yılın Oyunu ödülünü alan New Cycle oyununun geliştirici stüdyosu Core Engage Eş Kurucusu Alp Geven ile lansman sonrası tekrar görüştük. Namık Türk'ün sorularını yanıtlayan Geven, erken erişimdeki oyunun gelecek vizyonunu ve deneysel TPS ve FPS moduna ilişkin yenilikleri anlattı.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde Undertale oyununu ağırladık.

'Oyun dünyasının efsaneleri' serimize Game & Watch ve Game Boy konsollarını geliştirmesiyle tanınan Gunpei Yokoi ile devam ediyoruz.

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**

**FLINTLOCK: THE  
SIEGE OF DAWN**

Yazar: Davut Inanlar



Wellington merkezli Yeni Zelandalı bağımsız video oyun geliştiricisi A44 Games tarafından geliştirilen ve Kepler Interactive tarafından 18 Temmuz'da yayımlanan açık dünya aksiyon-macera ve souls-lite oyunu Flintlock: The Siege of Dawn, PlayStation 5, Xbox Series X/S ve PC platformlarına geldi.

Direniş ordusundan Nor Vanek'i yönettiğimiz ve yanımızda bize eşlik eden tilki dostumuz Enki ile, Büyük Derinlik Geçidi açıldığında serbest kalan tanrılar ve ölü ordularının dünyayı istila etmesine dur demek, Geçit'i kapatmak ve dünyayı kurtarıp tanrılardan intikam almak için bir maceraya çıkıyoruz.

## MEKANİKLER

İlk olarak, oyunun neden souls-like değil de souls-lite olduğunu açıklayayım. Souls-lite'ın ne olduğunu bilmeyenler için, souls-like'dan pek farkı yoktur; aynı unsurları içerir ancak daha basit bölüm tasarımlarına sahip olması, daha az zorlayıcı olması, dünya yapısının souls-like kadar karmaşık olmaması ve daha hızlı

bir tempoya sahip olması nedeniyle souls-lite olarak adlandırılır. Flintlock: The Siege of Dawn'da daha basit ve hızlı bir tempoya sahiptir ancak cezalandırmasını da biliyor.

## Savaş mekanikleri

Oyunda baltanızı, silahlarınızı, bombaları ve büyüü kullanabiliyorsunuz. Öncelikle, oyunun vuruş hissinin zayıf olduğunu söylemek istiyorum. Ne yazık ki, düşmanlara yaptığınız normal saldırılar tatmin edici değil ve hatta düşmanların size yaptığı saldırıları bazen anlamıyorsunuz. Vurulduğunuz, can barınız azaldığında fark ediyorsunuz ve bu durum en üzücü kısım oldu. Ancak, oyunda bulunan parry sistemi, yani saldırıyı tam zamanında savuşturma mekaniği güzel olmuş.

En azından sizi aksiyonun içinde tutabiliyor. Savuşturulamayan hasarları ise tabancanız ile Bloodborne oyunundaki gibi kırmızı işaret çıktığında ateş ederek savuşturabiliyorsunuz.



PLATFORM : PLAYSTATION 5, XBOX X VE S SERİSİ, PC



## Yetenek ağacı

Yetenek ağacı üç ana daldan oluşuyor: uzak menzilli silahlar, büyüler ve yakın dövüş yetenekleri. Bence, oyunda yeterince yetenek öğrenilebiliyor ve bu da oyuna çeşitlilik kazandırıyor. Evet, artık her oyundan aşına olduğumuz yetenekler çoğunlukta, ama yine de oyunu çeşitlendirebiliyorlar ve birçoğu boş özellikler değil. Hatta bazılarını gerçekten açmanız gerekiyor, çünkü ihtiyaç duyabiliyorsunuz.



## Açık dünya

Oyunun açık dünyası hoş ve güzel. Sadece boş araziler yok, dünya doldurulmaya çalışılmış. Ancak, oyun bana keşif duygusunu kazandıramadığı için hiç açık dünyada gezip maden gibi yerlere girerek yeni eşyalar bulmaya çalışmadım. Bu bakımdan oyun çok zayıf çünkü oyun boyunca hiç "daha da güçlenmeliyim" diye hissedip yeni bir eşya bulmaya çıkmadım. Aldığım ilk eşya ile oyunun başından sonuna kadar oynadım. Bu yüzden ana hikayeyi takip ettiğim için çizgisel bir oyunmuş gibi oldu. Bence, açık dünyada gezinip sıkılmaktansa, çizgisel bir biçimde iyi kabul edilebilecek bölüm tasarımına sahip mekanları bölüm bölüm gezmeyi tercih ederim.



## Kayıt noktaları

Kayıt noktalarından da bahsetmek istiyorum. Dark Souls oyunlarından bildiğimiz bonfire gibi görev gören lodestonelar bu oyunda da var. Yeteneklerimizi açmak, canımızı ve can iksirlerimizi, bombalarımızı tazelemek için bu noktaları kullanıyoruz ve öldüğümüzde bu yerlerden tekrar doğuyoruz. Ancak, normal bölgelerde, yani boss savaşları dışında, lodestonelar birbirlerinden uzak mesafelerde. Bu yüzden bir mesafe kat edip öldüğünüzde tekrar oldukça uzun bir mesafe koşmanız gerekiyor ve bu can sıkıcı olabilir. Neyse ki, boss savaşlarından önce lodestonelar doğrudan bossların yanında bulunuyor ve öldüğünüzde tekrar koşmak zorunda kalmıyorsunuz.

## Düşman çeşitliliği ve bosslar

Düşman çeşitliliği oyunda maalesef az ve kötü. Bu yüzden oyunu neredeyse bırakma noktasına geldim, ama ilk bossa ulaştıktan sonra biraz zevk almaya başladım ve oyuna devam etme kararı aldım. Vuruş hissi zayıf ve düşman çeşitliliği kötü olduğu için oyuna bağlanmakta zorlandım. Ancak, bossların tasarımı ve savaş sırasında çalan müzikler güzeldi; bu yüzden öldükçe tekrar oynamak istedim.

Bu arada, oyunda sadece dört ana boss var ve çok zor değiller. Hiç ekstra çaba harcamadan hepsini geçebilirsiniz. Hareketleri bir yerden sonra aynı ve hemen alışabiliyorsunuz, bu yüzden çok fazla farklılık katmıyorlar ama eğlenceliler. Son boss ise aralarındaki en kolay olanıydı, bu garipti. Son bossun daha heybetli bir şey olmasını beklerdim, ancak kolay olması işime gelmedi dersem yalan olur.

Diğer ana bosslar haricindeki bosslardan bahsedecek olursak, biri hariç diğer hepsi boss olarak kestikten sonra normal düşman olarak karşınıza çıkıyor. Hatta bazıları boss olarak karşınıza çıkmadan önce normal düşman olarak bile karşınıza çıkıyor.







## ANİMASYONLAR

Zıplama, kaçınma ve gelen saldırıyı savuşturma gibi eylemlerin animasyonları ve çıkan parçacıklar gerçekten güzel olmuş. Ancak, oyunun adında da geçen Flintlock adlı silah ile kafadan vuruş yaptığımızda giren animasyon ve görselliğin ve kanın kalitesizliği, oyun temposunu düşüren kötü bir etken olmuş. Ne zaman vurursanız vurun, Sniper Elite oyunlarından aşına olduğumuz bir animasyon giriyor ve bu çok can sıkıcı.

Son olarak, ölüm animasyonu çok kalitesiz olmuş. Zaten düşmanların vurduğunu anlamıyoruz, bir de üstüne çok kötü bir ölüm animasyonu ile karşılaşıyoruz.

## OYUN İÇİ ARAYÜZ VE KONTROLLER

Flintlock: The Siege of Dawn, kolay, basit, sade ve güzel bir arayüz sağlıyor. Hiçbir şeyi "Bu nerede?" diye kendinizi ararken bulmuyorsunuz. Envantere girerken değiştirmek istediğiniz şeyi kolayca seçip hemen değiştirerek oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

Oyunun kontrollerine gelecek olursak, gayet hoş ve düzgün tuş atamaları kullanılmış. Hiç "Bu niye bu tuşa atanmış?" demedim. Basit ve oynarken hızlı alışabileceğiniz kontroller seçilmiş.

## GÖREVLER

Oyunun ana görevleri, "oraya git, burayı ele geçir, bu düşmanı yen" ya da "bu tanrıyı yok et" gibi basit ve az çeşitlilik sunan görevlerden oluşuyor.



Bu yüzden, oyun oldukça kısa bir sürede bitirilebiliyor; 9-10 saat oynayışınıza göre belki de daha kısa bir sürede tamamlanabiliyor. Ben yan görevleri neredeyse yapmadım; toplamda 3-5 tane yapmışımdır. Bunun sebebi, belirttiğim gibi, keşif duygusunu bulamamak ve ödüllendirilmek için kendimde gerekli gayreti bulamamak. Ayrıca, oyun ana görevler üzerinden bitirilebildiği için ekstra kasmaya gerek kalmadı. Bu durum iyi ki böyle olmuş, çünkü kasmaya zorlansaydım belki de bu oyunu bitiremeyebilirdim.

## GRAFİKLER VE ATMOSFER

Oyunun grafikleri "Ne kadar da güzelmiş" denecek kadar iyi olmasa da, gayet iyi ve göze hoş geliyor. Bazı yerlere yaklaştığınızda puslu olabiliyorlar, ancak bu çok dikkat çekici değil. Ayrıca, oyunda karakter modellemeleri ve mimikleri pek hoş olmamış, açıkçası.

Atmosfer olarak, oyun gerçekten vermek istediği havayı yansıtıyor. Yapılan kuşatma, hendekler yani bölüm tasarımları ve seçilen renk paletleriyle savaşın içinde olduğunuzu hissettiriyor.

## MÜZİKLER

Geliştirici ekip, müzikler konusunda gerçekten harika bir iş çıkarmış. Boss savaşlarında her birinde arkada çalan farklı bir müzikle savaşmak gerçekten güzel ve motive edici olmuş. Bu yüzden, beni oyunda tuttu ve bossu kesmeden oyundan çıkmak istemedim.



## DEĞERLENDİRME

Bağımsız bir video oyunu geliştiricisi tarafından yapılan Flintlock: The Siege of Dawn, birçok eksiği olsa da beklediğim bir oyun olup beni üzse de yine de oyunda kalmamı sağladı. Umarım yapımcılar bu oyundan hatalarını çıkarabilirler.

Oyunun başından sonuna kadar yönettiğimiz karakter Nor'a hiç ısınmadım. Tüm oyun boyunca ona eşlik etmek, vuruş hissini zayıf olması, düşman çeşitliliğinin az olması, kötü ölüm animasyonları, kötü görev tasarımları ve hiç yan görev yapma isteği uyandırmaması gibi olumsuz özellikler yüzünden oyun beni hayal kırıklığına uğrattı.

İyi yanları yok mu? Tabii ki var. Parry sistemi, zıplama ve atılma animasyonları, boss tasarımları ve müzikleri ile hikayenin ve oynayışın çok uzun olmaması gibi unsurlar güzel olsa da oyunu tam anlamıyla toparlamaya yetmemiş.



**Geliştirici:** A44 Games  
**Yayıncı:** Kepler Interactive  
**Tür:** Macera, Aksiyon,  
 Rol Yapma ve Dövüş  
**Çıkış tarihi:** 18 Temmuz 2024

# 6



# DUNGEONS OF HINTERBERG

Yazar: Fırat Dede



Microbird Games tarafından geliştirilen Dungeons of Hinterberg (Hinterberg Zindanları) adından da anlaşılacağı gibi, büyü etkisinde bir Alp kasabası olan Hinterberg'de geçiyor, bilinmeyen bir büyü ile etkilenen kasaba halkı bunu fırsata çevirip, Hinterberg'i turistlerin gelip canavar avı yaptıkları ve bunu bir spor olarak tanımladıkları ortama dönüştürüyor, formatımız ise Hack'n slash.

Persona ve Zelda tek bir oyunda Dungeons of Hinterberg, Persona'nın sosyal etkileşime dayalı oyun mekanikleri ve Zelda'nın bulmacalar ile dolu zindanlarını tek bir oyun içerisinde, cel-shading grafik tarzı ve pastel renkler ile birleştirerek 2 farklı türdeki oyuncuları tek çatı altında toplamayı başarabilecek gibi görünüyor.

Özellikle geliştirici ortaklar Philipp Seifried ve Regina Reisinger'in verdikleri bir demeçte; RYO macera oyunlarındaki sosyal etkileşimin, zindanları keşfetmek ve büyük boss'ları öldürmek kadar önemli olduğunu vurguluyorlar ve bunu da oyun içerisindeki Sosyal seviye sisteminde görebiliyoruz yani Npc'ler ile gireceğimiz etkileşimler bizlere ilişki seviyeleri kazandırıyor ve bu seviyeler sayesinde belirli bonuslar elde edebiliyoruz.

## KARAKTERİ TANIYALIM

Ana karakterimiz Luisa, kurumsal hayattan bunalmış ve tükenmişlik sendromu yaşayan çiçeği burnunda bir stajyer avukat, Pek çok rol yapma oyunu temalı oyunun aksine,

karakterimiz kaderinin bir cilvesi sonucu değil, turistik bir tatil yapmak üzere Hinterberg'i ziyaret etmesi ile yolculuğumuz başlıyor.



## OYNANIŞ

Dungeons of Hinterberg'e 3 farklı zorluk seviyesinden (tatil-norma ve zorlu) birini seçerek kasabada başlıyoruz ve sakin başlayıp aksiyonla son bulan oldukça keyifli bir mini öğretici bölümü tamamlıyoruz, bundan sonrası ise 4 farklı haritada toplam 25 Zindan ile oyun bizi kısmen serbest bırakıyor, 4 farklı haritadan ilk aşamada yalnızca Doberkogel'i seçebiliyoruz ve her bir harita birbirinden farklı biyoma sahip. Ayrıca her bir haritada öğreneceğimiz, haritaya özel beceriler mevcut.

Kılıç kullanımı, zincirle çekme, ışın (light ray) vb. farklı animasyon ve etkilere sahip yetenekler sayesinde zengin bir dövüş mekaniği sunuyor, benim en çok önem





verdiğim konulardan birisi olan kamera açıları ise gayet tatmin edici ve akıcı oyun deneyimi sunuyor.

Ayrıca oyunda, tırmanma, madenlerde kullanılan yük vagonu, havalı kayak, sandık lootlama gibi mekanikler de mevcut, Zindanlar genellikle bulmacalar ile dolu ve bu aşamada bulmacayı çözmek adına oyun içi herhangi bir yönlendirme almıyorsunuz. Son olarak da oyunda etkileşim kurduğumuz ana NPC'ler, kurduğumuz ilişki seviyesine bağlı olarak ek yetenekler ve güçlendirmeler veriyor, dolayısıyla Npc'ler ile bolca vakit geçireceğiz gibi görünüyor.



## DÖRT AŞAMALI GÜN DÖNGÜSÜ

Dungeons of Hinterberg'de ek olarak farklı bir gün döngüsü mekaniği kullanılmış, 4 aşamalı, gerçek zamanlı olmayan bu döngüler etkinlikler sonucu gerçekleşiyor, yani güne sabah evde başlıyor, otobüs ve teleferik ile kasabadan ayrılıyor, zaman döngüsü burada öğlene geçiyor, değişik bölgelerde arayıp bulduğumuz herhangi bir zindanı tamamladıktan sonra, akşam oluyor ve kasabadaki aktiviteleri yapıyoruz, yaptığımız aktivite sonrası gece

oluyor, bu aşamada da günü tamamlamış oluyoruz ve planlamalarımızı da bu döngüye göre yapmamız gerekiyor, yani kasabada herhangi bir aktiviteye katılmadan önce alışveriş sürecini tamamlamış olmak gerekiyor.

Kasabada yapılabilecekler listesi de bir hayli geniş, sinemaya gidebilir, bot kiralayabilir, NPC'ler ile takılabilir spa, müze ziyareti gibi aktiviteler yapabiliyoruz, açıkçası kasaba bölümü de zindan bölümü kadar ilgimi çekti diyebilirim.

## DEĞERLENDİRME

Sonuç olarak Dungeons of Hinterberg benim gönlümü fazlasıyla fethetti diyebilirim, Tam, işte oyun bundan ibaret dediğim noktada kasabada serbest dolaşım ve aktivite seçenekleriyle birlikte tekrar beni yakaladı. Mutlaka şans verilmesi gereken bir oyun olduğunu belirterek incelemeyi noktalıyorum.

# 7,8

**Geliştirici:** Microbird Games

**Yayıncı:** Curve Games

**Tür:** Macera, Rol Yapma ve Dövüş

**Çıkış tarihi:** 18 Temmuz 2024



# NEW CYCLE

Yazar: Davut İnanlar

İstanbul merkezli yerli video oyun stüdyosu Core Engage tarafından geliştirilen ve Daedalic Entertainment tarafından da 18 Ocak 2024'te erken erişim olarak yayımlanan şehir kurma ve hayatta kalma oyunu New Cycle, PC platformuna geldi. Kristal Pksel Video Oyun Ödülleri 2024'e de damga vuran New Cycle, 71 oyunun yarıştığı ödül töreninde En İyi PC oyunu ve Yılın Oyunu ödüllerini aldı.

## NEW CYCLE HİKAYESİ

Şehir kurma veya koloni yönetimi olarak da adlandırılan bu tarz oyunlarda hikayenin başlangıcı önemlidir. Ancak devam eden hikaye oyuncuya bırakılır. New Cycle, güneş patlamalarının ardından hayatta kalan bir grup insan ile medeniyeti yeniden kurma görevini bizlere veriyor. Oyunda bir bölgeye yerleşiyor ve verdiğimiz kararlarla bu bölgenin mevcut teknoloji ve imkanlar çerçevesinde gelişip büyüdüğüne tanık oluyoruz.

## MEKANİKLER

New Cycle, diktiğiniz binalardaki işçilerin daha verimli çalışabilmesi için yollar yapmanızı gerektiriyor. Bu nedenle, binaları planlı ve düşünerek yerleştirmeniz gerekiyor. Yanlış bir yere bina yerleştirirseniz, onu yıkmaktan başka çareniz kalmıyor. Maalesef oyunda binaların yerini değiştirme özelliği mevcut değil, bu yüzden bir binayı yıktığınızda sadece harcadığınız malzemelerin bir kısmını geri alabiliyorsunuz. Bu da sizi kaynak bakımından zora sokabiliyor.



Oyun, başta bu türle haşır neşir olmayan insanları eğitim bölümüyle içine çekse de, ileride kaynak ve nüfus yönetimi gibi konularda zorluklar yaşatabilir. Eğitim bölümünün biraz kısa olması, yeni oyuncuları bünyesine katmak için dezavantaj oluşturabilir. Ancak oyunun tekrar oynanabilirliği yüksek olduğu için, oyuncular deneme yanılma yoluyla öğrenebilirler.

## Tüccarlar

Tüccarlar, yerleşkenize arada sırada uğrayarak sizinle takas yapmak isteyen kişilerdir. Bana sorarsanız, tüccarların geliştirilmesi gerekiyor çünkü 2-3 farklı malzeme ile geliyorlar, hatta bazen ellerinde hiçbir malzeme olmadan geliyorlar. Bu, bir hatadan kaynaklanıyor olabilir ve çoğu zaman tüccarlardan mal alma ihtiyacı hissetmiyorsunuz. Ancak, çok ciddi bir kaynak sıkıntısı yaşıyorsanız, almak zorunda kalabilirsiniz. Pazarlıkta yapamadığınız için, sadece verilen kaynağın değerine eşit ya da fazlasını vererek alabiliyorsunuz.



Yazın, kurak dönemlerde insanlar daha çok susuyor ve iş gücünden şikayetçi olabiliyorlar. Arada sırada meydana gelen doğal olaylar da farklı yerlerde sorunlara yol açabiliyor.

## Harita

Oyunda izcileri yollayabileceğiniz bir harita bölümü bulunuyor ve bu sayede kaynaklar keşfedebiliyorsunuz. Fakat, bu mekanik beni pek içine çekmediği için sadece kapalı alanları izcilerle açtım ve çok az kaynak toplama işine insan yolladım, bu bölümü fazla önemsemedim. Bence, bu mekaniğin biraz cilalanıp geliştirilirse daha ilgi çekici olabilir.



Bence, tüccarlarla aramızda bir ilişki durumu olsa ve değer altında da kaynak verdiğimizde takas yapabilesek daha güzel olurdu.

## Gelişim ağacı

Oyunda, yeterli bilgiye sahip olduğunuzda, yeni bir döngüye yani çağa geçiyorsunuz. Şu anda "Soğuk Çelik Çağına" kadar 8 farklı çağ bulunuyor. Ancak, oyunun erken erişimde olduğunu unutmayalım; ileride daha fazlası eklenecektir. Bence mevcut çağlar bile yeterli çeşitliliği sunuyor.

## Mevsimler

New Cycle, 4 mevsim döngüsünü işleyerek oyuna çeşitlilik katıyor. Sonbahar ve ilkbaharda şiddetli fırtınalar çıkabiliyor, bu da elektrik ürettiğiniz yel değirmenlerinin daha fazla elektrik üretmesini sağlıyor, ancak avcılık ve balık tutma gibi faaliyetlerin verimliliği düşüyor. Kışın, çiftlikleriniz üretim yapamıyor, mantar toplayamıyor ve insanların hasta olma ihtimali artıyor.



## Seçimler

Ne yazık ki, New Cycle seçimler konusunda zayıf kalmış. Çoğu durumda bir seçeneği seçmek zorunda kalıyorsunuz, bu da seçim şansınızın sınırlı olduğunu hissettiriyor. Seçimlerde biraz daha çeşitlilik sunulsa daha iyi olurdu. Örneğin, kampa aldığımız yabancılar sadece "daha fazla insan istiyor musunuz?" sorusuna evet hayır cevabı vermek yerine, "bu yabancıları halkımın içine alsam sıkıntı yaratacak mı?" gibi daha derinlemesine olaylara dönüşse çok daha güzel olabilirdi.



## OYUN İÇİ ARAYÜZ VE KONTROLLER

New Cycle, oyun içi arayüzü istediğiniz gibi özelleştirmenize olanak tanıyor. Ekranın dolu olmasından hoşlanmıyorsanız, sadece bir tuşla daha az bilgi görüntülemeyi seçebilirsiniz. Ancak, kaynaklarınızın tamamını görmek isterseniz, tüm kaynakları ekranda bırakabilirsiniz. Ayrıca, bir tuş ile binalarınızın üstünde hangi ürünün üretildiğini, kaç işçinin çalıştığını veya uyarıları görmek gibi bilgileri kolayca görüntüleyebilir ya da istemiyorsanız tamamen kapatabilirsiniz.

Oyunun kontrollerine gelecek olursak, bazı farklı tuş atamalarının değiştirilmesi gerekebilir. Örneğin, kamerayı sola veya sağa döndürmek için varsayılan olarak "Z" ve "C" tuşları kullanılıyor, ancak ben "Q" ve "E" tuşlarının daha rahat bulduğum için bu tuşlara atama yaptım. Ayrıca, yukarıda anlattığım mekan bilgisi geçiş tuşu olarak



"Alt" kullanıldığından, "Alt+Tab" yaptığınızda da bu geçiş gerçekleşiyor. Oyuna geri döndüğünüzde bu değişikliklerin kalıcı olmasını istemiyorsanız, farklı bir tuşa atamak daha sağlıklı olacaktır.

## GRAFİKLER VE ATMOSFER

Oyunun grafiklerine gelecek olursam, pastel renklerin kullanımıyla hoş ve gerçekçi bir görsellik kazandırılmış. Oynarken ise herhangi bir görsel bozulmayla karşılaşmadım.

Atmosfer olarak, binaların üretim yaptığını görmek, insanların yürüyüp iş yaptığını izlemek, hayvanların otlanıp koşturmasını seyretmek ve doğal olayların gözle görülebilir olması oyuna canlılık katmış. Bu unsurlar, oyunun atmosferine kolayca girebilmenizi sağlıyor.

## MÜZİKLER

Geliştirici ekip, müzikler konusunda gerçekten harika bir iş çıkarmış. Oyunu oynarken arkada çalan bu müzikler, atmosfere daha kolayca girmenizi sağlıyor ve deneyimi daha keyifli bir hale getiriyor.



## DEĞERLENDİRME

Bir Türk yapımı olan New Cycle, henüz erken erişimde olmasına rağmen, birkaç eksik bulundursa da tekrar oynanabilirliği yüksek ve şehir kurma oyunlarından beklenenleri yeterince iyi sunan ortalamanın üstünde bir oyun olmuş. Ayrıca, Türkçe dil desteği de sunması, oyuna daha rahat adapte olmanızı sağladığı için büyük bir avantaj.

Bence, seçimler daha çeşitli hale getirilir, tüccar ve harita bölümleri gibi kısımlar geliştirilirse, oyun gerçekten çok iyi işler çıkarabilir. Ancak, şu anda bile gayet oynanabilir güzel bir oyun sunmuş durumdalar.

Fiyatına gelecek olursak, Steam'de indirimsiz fiyatı \$15 (490 TL). Biraz yüksek gibi görünse de tekrar oynanabilirliği ve "Delilik" ve "Eski Yollar" adında iki ekstra oyun modunun geleceğini düşünürsek, indirim varken kaçırılmaması gereken, indirim yokken de alınabilir bir oyun.

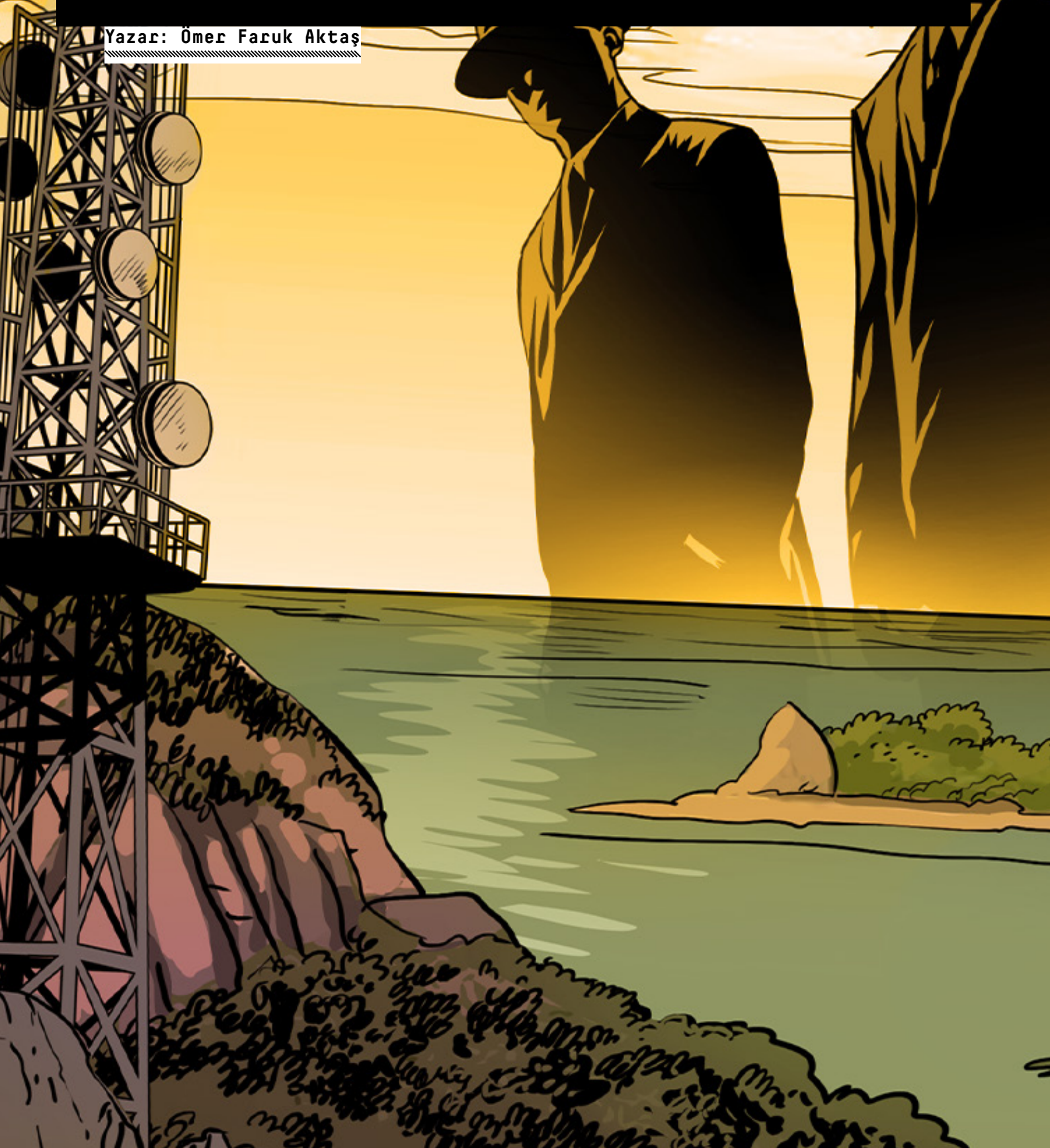
Tam sürüme çıkışını büyük bir merakla bekliyoruz.

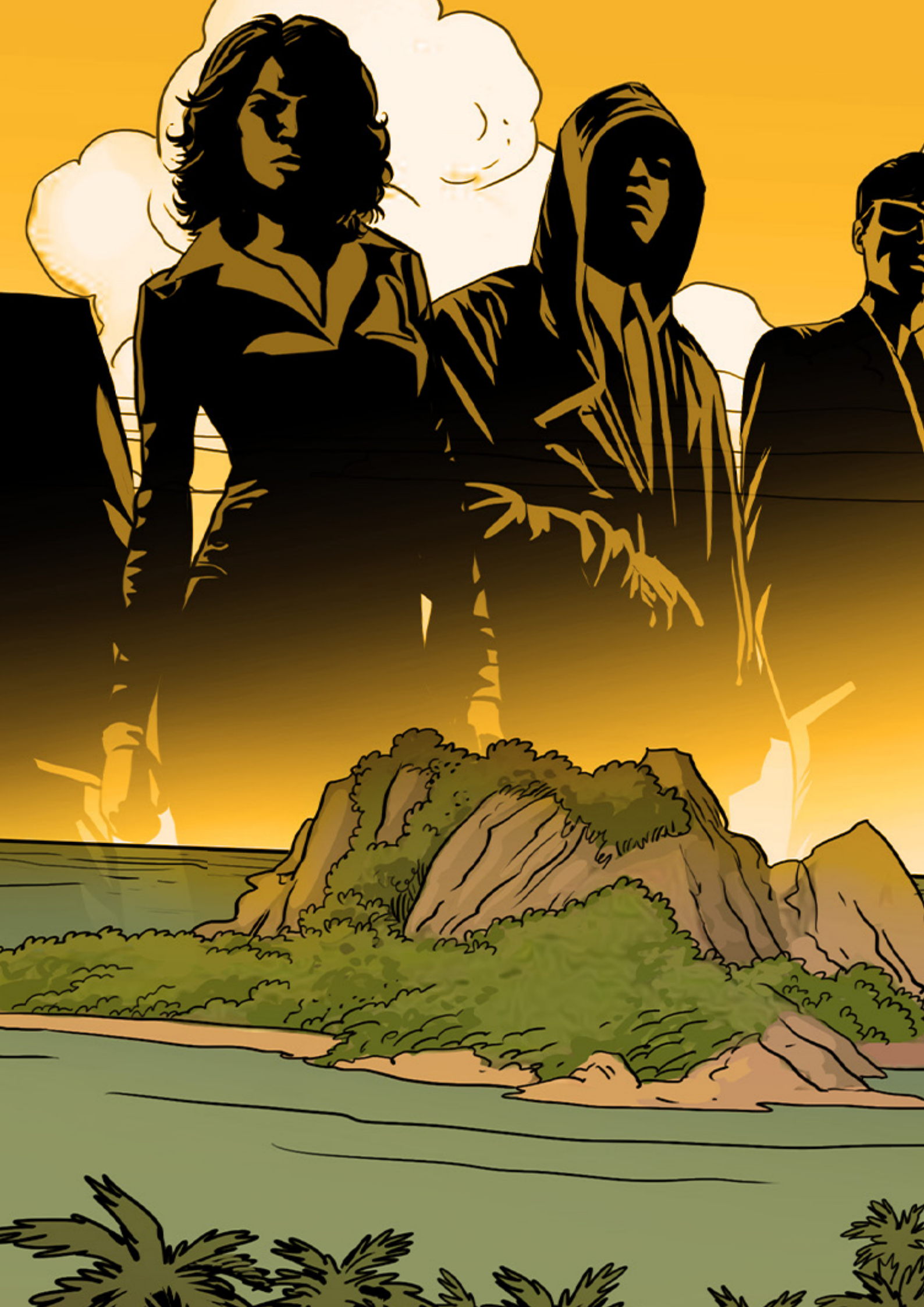
**Geliştirici:** Core Engage  
**Yayıncı:** Daedalic Entertainment  
**Tür:** Strateji  
**Çıkış tarihi:** 18 Ocak 2024

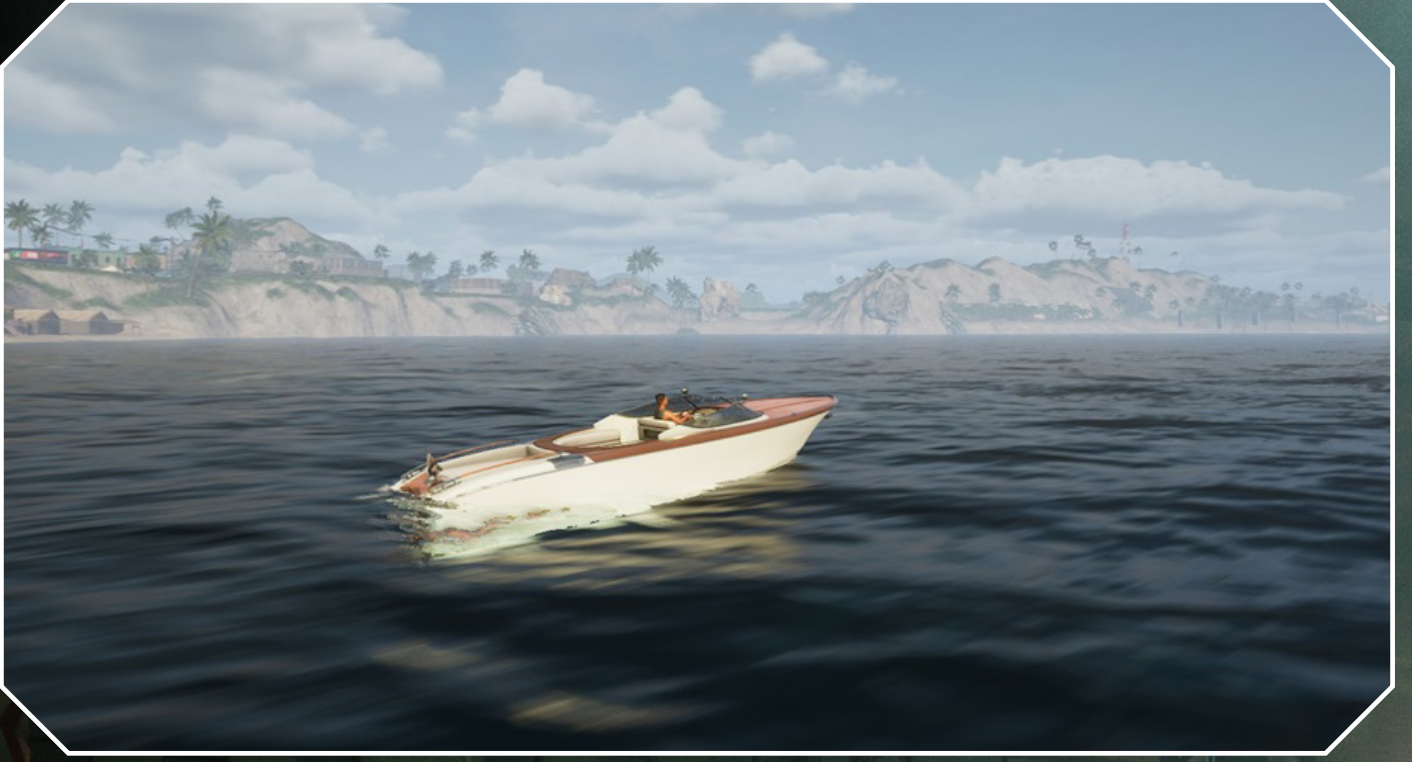


# DRUG DEALER SIMULATOR 2

Yazar: Ömer Faruk Aktaş







Bir suç imparatorluğunu adım adım kurduğumuz Drug Dealer Simulator 2, oynanış mekanikleri ile beni kendine bağlasa da yer yer yürüyüş simülasyonuna kaçan tadı ve vasat altı animasyon kalitesiyle karşıladı.

Varşova merkezli Polonyalı video oyun stüdyosu Byterunners, tam dört yılın ardından serinin devam oyunuyla karşımıza çıktı. 20 Haziran 2024'te Movie Games tarafından yayımlanan Drug Dealer Simulator 2, ilk oyun kadar olmasa da yine hayranların beğenisi kazanmış durumda.

Sokak satıcısından büyük bir kartel imparatorluğuna yükseldiğimiz oyunda bitmeyen görevler, içi boş haritada sürekli koşmamız ve animasyonlardaki yapay vasat altı kalite can sıkıcı olabiliyor. Gelin şimdi biraz daha detaylara göz atalım.

## DRUG DEALER SİMULATOR 2 HİKAYESİ

Oyun hikayesine altı farklı karakterden birini seçerek başlıyoruz. Oyunun zorluğunu dilediğimiz gibi özelleştirebiliyoruz.

Marcus bize adada tüm bağlantıları kuruyor ve yeni evimizdeki ilk hikayeye adım atıyoruz. Daha sonra ise Billy Goodman ile karşılaşmamızda hikaye şekilleniyor. Ardından asıl hedefimize gidiyor ve Lianzo'yla buluşuyoruz. Hikayenin ilk ana karakteri bize operasyon odasının da kilidini açıyor. Burası oyun haritasına bölge bölge bakabildiğimiz ve bölgelerdeki itibarımıza göz attığımız nokta. Spoiler olmaması adına oyun hikayesinin detaylarına çok girmeyeceğim. Ancak şunu söylemeliyim ki İtibar yeni iş fırsatlarına kapı aralıyor... Her adanın açılması için bazı kilit görevlere, ürünlere yeni itibarlara ihtiyacı var.



## OYNANIŞ MEKANİKLERİ ÇOK EĞLECELİ!

Bu başlık sizi yanıltmasın. Evet oyun mekanik anlamda eğlenceli bir yapıda olsa da bazı noktalar şaşkına uğratabilir. Teknemizi aldığımızda özgürlüğün tadına varıyoruz belki ama motosiklet tam bir facia. Bence oyun aceleye getirilmiş diyeceğim, olacak iş değil. Tekne sürdüğümüz gibi motosiklet süremiyoruz. Motosiklete oturuyoruz ve haritadan bir bölge seçip oraya karanlık bir ekranın ardından ışılanıyoruz. Bu mekaniği görünce oyundan soğuduğumu söylemeliyim. Evet en kötülerinden birini başta söylemek istedim. Gelelim beni içine çeken mekaniklere göz atalım.

Oldukça akıcı bir oyun deneyimi var. Drug Dealer Simulator 2, oyuncuya özgürlüğü hissettirmeye çalışmış. Başarmış diyemiyorum ama bu çabayı görebiliyorum. Kaynak yönetimi, araştırma ile yeni ürünlerin ortaya çıkması, paketleme ve diğer detaylar hoş olmuş. Oyun haritası yürüyüş simülasyonuna çeviren uzaklıklarla boğuşsa da içi doldurulmaya çalışılmış. Müşteriler için teslimat zamanlaması, telefonla iletişim kurma, plan yapma güzel detaylar.

Oyun her bir dakikadan sonra açılıyor. Sürekli yeni detaylarla karşılaşıyoruz. Oyun başını geçtikten sonra artık patron olmanızın önünde engel yok! Ekibimizi kuruyoruz ve ürünleri gizli bölgelere saklayarak artık daha otomatik bir süreç başlatıyoruz. İşimiz azalmıyor daha çok kazanmak için koşmaya devam ediyor ve yeni, bitmeyen görevleri takip ediyoruz.

2. Dünya savaşından kalma bir sığınakta başladığımız oyunda bir ev satın alabiliyor ve onlarca mobilyanın olduğu bir ev daha sonra ise malikane oluşturabiliyoruz. Yine giysilerinizle insanları etkileyebiliyoruz. Otobüs biletleriyle hızlı seyahat yapmak, barikat noktalarında gerili hissetmek güzel!



## GRAFİKLER, ATMOSFER VE SES TASARIMI

Unreal Engine motorunun nimetlerine alışan oyuncuların yadırgayacağı derecede kötü grafiklerle karşılaşıyoruz. Karayip adalarının kurgulandığı dünya ilk oyunun motorunun yoğun izlerini taşıyor.

Oynanıştaki sürükleyicilik grafikleri bir miktar tolare ettiğini söylemeliyim. Genel olarak atmosfer oyun dünyasını başarılı bir şekilde yansıtırken ses tasarımını da bir o kadar başarılı bulduğumu söyleyebilirim.

## ANİMASYON FACİASI!

Drug Dealer Simulator 2'de göze çarpan şey elbette açık dünyanın cansızlığı. Ölü bir dünya var. Ne sokaklarda dolaşan insanlar ne de araçlar var. Her şey modelleme bir kaç hareket animasyonu dışında sıfır. Birkaç kez yağmacılardan kaçtım ama öyle komik koşuyorlardı ki oyunu sürekli sorguladım...





## DEĞERLENDİRME

Belki de Drug Dealer Simulator 2'den çok şey bekledim. Belki de yapabilecekleri bu kadardı... Ancak bu oyunu değerlendirirken, bir emeğin karşılığını hakkıyla vermemiz gerektiğini düşünüyorum. Eğer açık dünya oyunlarına ilginiz var ve farklı bir rol yapma deneyimi arıyorsanız Drug Dealer Simulator 2'yi mutlaka denemelisiniz. Kaynak yönetimi anlamında oyun mekaniklerinin eğlenceli olduğunu, bazı olumsuzlukları görmezden gelerseniz çok zevkte alacağınızı söylemeliyim.

Oyun size sıfırdan bir kartel imparatorluğu kurmanız için tüm serbestliği tanıyor. Güçlü bir fikir ve vizyonları var ama ortaya çıkarttıkları yada çıkarabildikleri hayal kırıklığı. Eğer ekip oyunun üzerine düşerse zamanla bu animasyon mekanikleri de dahil pek çok şeyin iyileşeceğini düşünüyorum.

Oyun sektöründe Polonyalıların özel bir yeri var. Bazen bizi çok şaşırtabiliyorlar.

Geliştirici: *Byterunners  
Game Studio*

Yayıncı: *Movie Games*

Tür: *Rol Yapma, Strateji ve Macera*

Çıkış tarihi: *20 Haziran 2024*

7







# SUPERNATURAL

Yazar: Namık Türk



Hitori De Productions adı altında tek bir geliştirici tarafından geliştirilen, paranormal olayların yaşandığı korku oyunu Supernatural, 15 Temmuz 2024'te PC platformuna geldi.

Oyunda görsellik ve mikrofon aracılığıyla hayalet ile etkileşim ana satış noktası olarak öne çıkıyor. Korku oyunları arasında kendisini bu özellikler ile sıyırmaya çalışmış bir oyun. Peki bunu başarabilmiş mi? Gelin, hep birlikte bakalım.

## SIRADAN BİR HİKAYE

Açıkçası hikayenin çok albenisi yok. Bir evde yaşanmış kötü bir olay ve bu olayın sonucunda evin perili hale gelmesi üzerine bir şeyler yaşıyoruz. Bu perili evi araştıran dedektif Wyatt olarak tabii ki oyun ilerledikçe bu hikayenin detaylarını öğrenme şansı buluyoruz fakat bulduğumuz hikaye de öyle ufkumuzu açacak bir şey değil. Korku oyunlarındaki klasik durum yaşanıyor yani, hikayeden çok oynanıştaki korkuya odaklanmak. Hikayeyi sunuş şekli konusunda biraz daha farklı tabii. Supernatural size hikayeyi oynanış sırasında sunuyor. Yani hayaletin tarafından yakalanmamak için endişe ederken bir yandan da hikayenin çözülmesine tanıklık ve önderlik ediyorsunuz.

Tabii ki hikaye içerisinde gizem öğeleri de barındırıyor. Bunların ne olduğunu anlatmayacağım fakat hikaye olarak çok bir şey beklememenizi öneririm. Oynanışa odaklanmanız, Supernatural deneyiminiz açısından daha iyi olur.

## VAAT EDİLENİN DIŞINDA BİR OYNANIŞ

Öncelikle oyunun mağaza sayfasındaki anahtar noktaları ele alalım. Tekrar etmeyen bulmacalar diye bahsediyor fakat oyun boyunca yaptığımız toplamda iki veya üç tip bulmaca var. Tekrar etmiyor olmasının sebebi de oyunun iki saat gibi bir süre kadar kısa olmasından kaynaklı. O iki - üç tip bulmacayı sadece bir kere yapıyoruz.

Supernatural oyununda mekanik olarak en çok gözüme batan şey ise inceleme sistemiydi. Bir şeyi incelerken etrafındakileri de tek tek inceleme odağına almanız gerekiyor yoksa oyun ilerlemiyor. Bu, oynarken beni rahatsız etti ve açıkçası başarımlar kazanıyor olmasaydım o incelemenin bittiğini anlayamazdım. Oyunda can alıcı bir nokta var ki o da, "ESC'de oyun durmuyor". Menüye açtığınızda oyun devam ediyor ve sadece bir adet otomatik kayıt yuvası var, bu kayıt yazıldığı zaman oyun sizi uyarıyor zaten artık geri dönüş yok diye.



## Dinleniyorsunuz!

Gelelim başka bir maddeye. Oyunda, mikrofonunuzu kullanarak bu doğaüstü varlıkla iletişim kurabileceğinizi söylüyor fakat akılda canlanandan daha farklı bir durum söz konusu. Mikrofon kullanmak istemezseniz veya ses algılamayla ilgili sorunlar yaşıyorsanız bir tuşa basarak hazır soruların olduğu menüyü de açabiliyorsunuz. Ne yazık ki bu sesli şekilde etkileşime geçme olayı tamamen göz boyamaktan ibaret çünkü iki, bilemedin üç cümle dışında diğerlerinin oyunu oynayıp bitirmenizde nerdeyse hiçbir katkısı yok.

İletişime geçmiyorken de mikrofonunuz dinleniyor, bunu unutmamak lazım. Ses çıkardığınız zaman buna uygun bir geri dönüş alıyorsunuz ve bu, mağaza sayfasında belirtilen özelliklerden birisi. Bunun için haklarını vermeliyim, sessiz ve sesli oynamak arasında farklar var.

Supernatural'da üç adet son var. Bu sonlardan



bir tanesi gizli ve oyun çıkar çıkmaz oynadığım için gizli sonun ne olduğunu veya nasıl yapıldığını bilmiyorum fakat diğer iki son biraz farklı şekilde ele alınıyor. İkinci sonun sadece son olsun diye koyulduğu gibi bir gerçek var ortada. Yani normalde oyun boyu yaptığınız/ yapabildiğiniz bir şeyi tam o sırada yaparsanız garip bir şekilde size oyun süresince yaptığı geri dönüşü vermek yerine sizi farklı bir sona ilerletiyor.

Gizemleri bulmak için kamera kullanımını öne çıkaran bir anahtar nokta da çıkarmışlar fakat her aşamada tekrar eden ve sizi her seferinde animasyona sokarak bekletecek bir tekrar sistemi dışında bir şey değil aslında.

Oyunun fragmanında da gözükken silahlı çatışma sahnesi oyunda yaşanırken gerçeklikten çok uzak gibi duruyor çünkü karşımızdaki kişi bir insan olmasına rağmen 2-3 dakika boyunca karşılıklı birbirimize ateş ediyoruz sadece. Ortalama olarak iki, iki buçuk şarjörde anca işini bitirebiliyoruz.

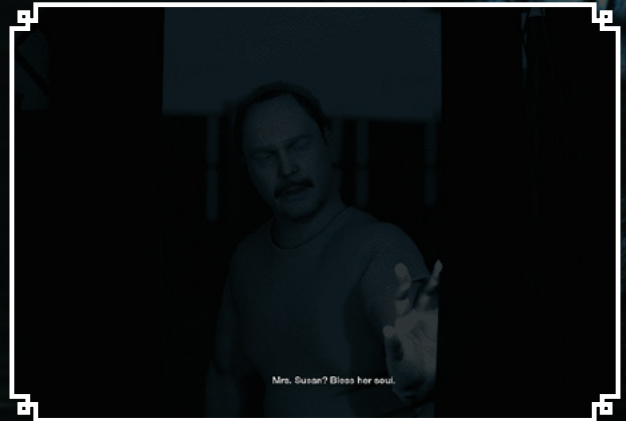
### Supernatural genel olarak bir zorluğu yok gibi hissettiriyor

Şimdi şöyle bir durum var: oyunda ölmenin hiçbir olumsuz etkisi yok. Öldüğünüz zaman bir kayıt noktasından başlıyor gibi gözükseniz de yaptığınız hiçbir şey silinmiyor veya geri

alınmıyor. Yani sürekli ölerек de oyunu rahatça bitirebiliyorsunuz. Bunun dışında oyun boyunca bazı istisnalar dışında peşimde birisinin olduğu veya gizlenmem gereken birisi var şeklinde bir kafa yapısına giremedim, o tedirginliği pek yaşatamadı bana.

### GÖRSEL OLARAK DAHA İYİ OLAMAZDI

Mekaniklerden yana olumsuzlukları söyledim fakat şimdi geldik grafiklere. Oyun görsel açıdan olabilecek en iyi şekilde gözüküyor ve sanırım oynadığım ve bildiğim korku oyunları arasından en güzel gözükene Supernatural. Tamam, Steam mağaza sayfasındaki görseller ile tamamen aynı durmasa da çok yakın duruyor.



## DEĞERLENDİRME

Supernatural, vadettiği sözlerin yükünün altında kalmış bir oyun gibi geldi bana. Bunun dışında oynanış süresinin kısa olması sebebiyle demodan hallice bir oyun gibi duruyor. Tıpkı Fears to Fathom, Unreal Engine 5'in tüm gücü ile birlikte bir çocuk yapmış gibi. Birden fazla son olayı ise sadece olsun diye yapılmış gibi, pek bir derinliği yok. Zorluk konusunda da oyunun nerdeyse hiçbir zorluğu yok, öldüğünüz zaman kaybettiğiniz tek şey 10 saniye animasyon geçme süresi oluyor. Tek bir geliştirici tarafından yapılmasına rağmen biraz daha geliştirilse çok daha iyi bir ürün olabilecekken potansiyeline ulaşamadan aceleye gelmiş gibi.

**Geliştirici:** Hitori de Productions

**Yayıncı:** Hitori de Productions

**Tür:** Korku

**Çıkış tarihi:** 15 Temmuz 2024

7

Oyun gerçekten muazzam gözüküyor fakat tabii bu da performans sorunlarını beraberinde getiriyor. Oyunda DLSS olmamasından ötürü diğer alternatifler ile idare etmek durumunda kalıyoruz ve açıkçası bu bile performans açısından yeterli olmayabiliyor. Supernatural grafikleri fotorealistik şeklinde dersek yanlış olmaz sanırım. Hareket etmediğiniz zaman her şey aşırı güzel gözüküyor fakat hareket halinde kendini biraz ele veriyor. Yine de ışıklandırma ve güzel dizaynlanmış koridor odağı ile bunu kapatıyor. Birkaç yer dışında oyun resmen bir teknoloji demosu.

Oyunun ana menü tasarımı ise alışılmışın dışında. İlk gördüğümdeki şaşkınlığı sizin de yaşamanızı istediğim için menüye dair bir görsel koymayacağım.



## GÜZEL TASARLANMIŞ SES DİZAYNI

Supernatural'in sahip olduğu hatalar dışında ses dizaynı genel olarak güzel. Ansızın gelen gök gürültüsü veya yıldırım sesleri sizi diken üstünde tutarken bir yandan da evin içerisinde gezen bir varlığın konumuna dair anlık sesler alabiliyorsunuz. Buna ek olarak kendi konuştuğunuz varlık ile de ayrı bir işitsel durum içerisindesiniz ve omzunuzdaki yardımcı bir melek gibi hissettiriyor size. Tabii her zaman bir melek gibi değil, orası ayrı. Bunlar dışında oyunda sese dair pek bir şey yok zaten. Mutfakta horlayan köpeğe de selam olsun.











## Alp Geven ile lansman sonrası New Cycle'ı ve yeni güncellemeleri konuştuk!

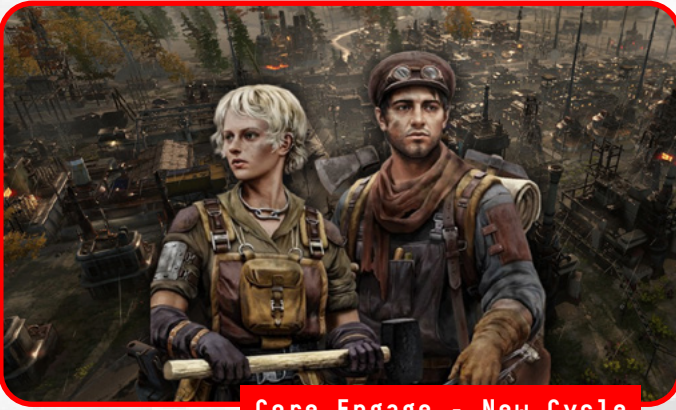
KRİSTAL PİKSEL 2024'TE YILIN OYUNU ÖDÜLÜNÜ ALAN NEW CYCLE OYUNUNUN GELİŞTİRİCİ STÜDYOSU CORE ENGAGE EŞ KURUCUSU ALP GEVEN İLE LANSMAN SONRASI TEKRAR GÖRÜŞTÜK. BU RÖPORTAJIMIZDA OYUNUN SON GÜNCELLEMESİNE DAİR ÖZEL İÇERİKLERİ, OYUNUN GELECEK VİZYONUNU VE DENEYSEL TPS VE FPS MODUNA İLİŞKİN YENİLİKLERİ BULACAKSINIZ. BEN NAMIK TÜRK, NEW CYCLE RÖPORTAJI İLE KARŞINIZDAYIM. KEYİFLİ OKUMALAR DİLERİM.



**Namık Türk (NT) - Heyho Alp Geven, sizi biraz tanıyabilir miyiz? New Cycle'ın arkasındaki fikir ve motivasyonun nasıl oluştuğunu ve ekibinize dair şeyleri merak ediyoruz.**

**Alp Geven (AG) - Selamlar Namık, bu güzel temas fırsatı için ve özel başlıkları yakalayan hazırlığın için öncelikle teşekkür etmek isterim.**

Yazılım geliştirme özelinde 35. yılımı doldurmak üzere olan bir aileden gelmekteyim. 20 yıla yaklaşan mesleki yolculuğumu bir kaç ulusal ve uluslararası proje üretme veya çekirdek ekipte yer alma fırsatı yakalamış, basitçe yaptığı işten çok keyif alabilen birisiyim.



Core Engage - New Cycle

Teknoloji geliştirmenin tek başına doğurduğu zorluklara ek, uygulamaya geçirmenin ve özellikle güzel ülkemden dış pazara açılabilmenin zorluklarıyla çok içli dışlı olmuş ve olmaya devam etmekte olan birisi olarak, hem kendim hem de bir sonraki nesil için emeğin daha çok saygı gördüğü ve küresel etkisi daha yüksek işler yapabilme fırsatı doğurabilmek niyetiyle, 'Bilgisayar oyunları' alanına yöneldim.

Bu rasyonel piyasa yönelimi dışında, hayal etme özgürlüğünü seven, evren kurmayı ve hikaye anlatmayı inanılmaz cazip bulan bir yapım var.

Bu yapıya ileri derece tarih, sosyoloji, teknoloji ve biyoloji gibi alanlara yönelik sınırsız bir merak eşlik ettiğinde alternatif gerçekliğin çekiciliğine kapılmaktan başka bir seçenek kalmıyor. Sonuç olarak çocukluğumuzdan bu yana hayatımızın bir parçası olan 'oyun' alanına sevdiğimiz bir dokuda ürün vermek niyeti ve bu niyetin hayat bulmuş hali New Cycle çıkıyor.

## "RAKİPLERİMİZE KIYASLA KÜÇÜK BİR EKİBİZ"

Ekip türdeki benzer ürünlere göre oldukça küçük ve hemen hemen hepimizin ilk oyun projesi. Ticari amaçlarla bir araya gelerek dostluğa evrilen, ilişkilerinin ömrü benden daha yaşlı olan bir neslin oluşturduğu kültürden gelmekteyim. Doğal olarak bu tarzla ekibimi şekillendirmeye ve yetiştirmeye özen gösteriyorum.



Core Engage - New Cycle

Ana altyapı bileşenlerinin dışarıya sıfır bağımlılıkla geliştirilmesi, kullanılan her kütüphane bileşenine kaynak kod seviyesinde mutlak hakimiyetimizin olması gibi altın kurallara sahip çalışma yöntemlerine sahibiz ve bir bu kadar önemli olan tek başlık insan.



Doğru dinamiklere sahip, huzurlu bir ortamda az insanın ezilmeden! boyundan büyük işler başarabileceğine inanan bir felsefeye sahibiz. Diğer girişimlerimizde olduğu gibi çekirdek ekibimiz ailemden oluşmakta. Projenin ilk gününden itibaren meslek hayatına burada başlayan ve inanılmaz bir azimle kendilerini yetiştirerek projeyi en az benim kadar sahiplenen ekip arkadaşlarım da genişleyen çekirdek ekibimizin kıymetli birer parçası haline gelmiş durumdadır. Gelecek adına bunun bir ürünü tamamlamak ve sunmaktan daha kıymetli bir başarıym olduğuna inanmaktayım.

Süreçte 3D varlık üretiminde süreli çalışma fırsatı yakaladığımız ekip arkadaşlarımız, yer yer seslendirme ve bazı 2D varlıkların üretiminde hizmetlerinden yararlandığımız sözleşmeli yüklenicilerimiz ve henüz projede görevlendiremediğimiz yetiştirilmekte olan veya ilgili bölüme kadar geliştirmenin tamamlanmasını bekleyen uzmanlıklardaki arkadaşlarımızla birlikte 20 kişiye kadar çıkan bir kadroyla ofisten çalışmaktayız.

Demo yayın hayatımızın altıncı ayında sürece dahil olarak bizlere fazlasıyla güç kazandıran Daedalic Entertainment ve kıymetli ekibini de aynı çatı altında saymazsak olmaz.

## “YAPTIĞIMIZ İŞİN KALİTESİNE ODAKLANIYORUZ”

**(NT) - Kristal Pikel Oyun Ödülleri 2024’te dört farklı kategoride aday gösterilip, buna ek olarak En İyi PC Oyunu ve Yılın Oyunu ödüllerini kazandınız. Bu konuda ne hissediyorsunuz? Bu motivasyon, gelecekteki işlerinize yansıtacak mı?**

**(AG) - Kristal Pikel ülkemizin en köklü etkinliklerinden birisi, gelişmekte olan bir endüstrinin kısa ve uzun vadede faydasına olan, büyüyerek devam etmesi gereken bir birliktelik ve ülkemizin uluslararası imajına katkı fırsatı. Bizler için iki farklı odakta değerlendirilebilecek bir başlık.**

Bir yanda gerek iç gerek dış piyasaya kapalı hareket eden ve bilinirliğe, kurumsal imaja, pazarlamaya öncelik vermeyen bir tarza sahip yapımız için herhangi bir etkinlik veya ödül bir önem seviyesine sahip değil. Diğer yandan üretmeyi seven ve kalitenin önemine inanarak işiyle duruş sergilemekten keyif alan bir ekibiz. Bir önceki nesilden aldığımız bu yaklaşımı gelecek nesillere aktarabilme gayesi ve başarının coğrafyamızın ortak geleceğine yayılarak yeni imkanlar oluşturabilmesini önceliyoruz.

Kristal Pikel, bu hedeflerimize öylesine uygun ve kaliteli bir zemin sunmuş oluyor ki sadece katılmanın dahi yeterli olduğu bir organizasyon çerçevesinde tüm ulusa yansıtılabilecek bir değer üretme fırsatı doğuyor. Bu çerçevede örtüşen hedeflere sahip samimi bir cemiyetin takdir ve teşekkürü bizler için onur nişanı manası taşıyor.



Core Engage - New Cycle

İki dalda layık görüldüğümüz ödüllerin, işimize olan saygımızı ve bağlılığımızı taçlandırmış olması ve tüm endüstrinin gönülden birleşme fırsatı yakaladığı güzel bir etkinlikle buna erişmek ayrıca bir gurur kaynağı. Tüm bu kazanımlar doğal olarak gelecekteki işlerimize pozitif çıktılar şeklinde yansiyacaktır. Henüz erken erişimde bizlere bir kat daha tatlı bir sorumluluk yüklemiş olması geleceğimize ve uluslararası mecrada ülkemizin temsiline doğrudan katkı sunacak sonuçları şimdiden garantilemek gibi oluyor.

## ÖZEN GÖSTERİLMİŞ BİR TASARIM

**(NT) - New Cycle'ı şu anki aşamada, aynı türdeki oyunlardan farklı kılan ve daha iyi yaptığı şeyler ne? New Cycle'ın en iyi yaptığı şey ne? Oyununuzun hangi konularda daha değişik ve üstün özellikleri olduğundan bahsedebilir misiniz?**

**(AG) - Gerek tasarımsal gerekse mekanikler açısından şu aşamada aynı türdeki oyunlardan çok farklı olmaması temel hedefimdi. Bu gayeyle hem konsepti hem de oyun dizaynını türün temellerine sadık kalmaya çalışarak ilerletmeye çok özen gösterdiğimi belirtmek isterim.**

İlk ürününü fazlasıyla zorlu bir türde vermeye çalışan bir yapı olarak ilk nefesi sağlıklı almak ve topluluk tarafından görünmez bir onaya erişmek birincil hedefimizdi diyebilirim. Bu sebeple çok farklı bileşenlerimiz ve çok geniş bir perspektifte ele aldığımız 'evren oluşturma' amacımız şu an herhangi bir 'daha iyi' veya 'En iyi' tanımına özellikle giremez. Gelecekte bu yönde şansımızı elbette zorluyor olarak ilerleyeceğiz ancak yine de böyle bir amacımız olmadığını söyleyebilirim.

Bu yaklaşımla New Cycle evreninin genişlemeye uygun tasarlanan mimarisi ve bir evren içerisinde çok yönlü yayılım gösterebilecek hem hikaye hem de oynanış altyapısına sahip olması onun kısmen benzersiz olan temel niteliği diyebiliriz.

Bunlara ayrıca eklenen optimizasyon tutkumuz ve teknik açıdan fazlasıyla karmaşık sistemleri orkestral bir düzende nizami işletme takıntımız bir miktar daha katkı sunacaktır.

Elbette bu teorik olarak her erken erişim ürün için söylenebilir, ancak her erken erişim ürünün arkasındaki geliştirici için ekonomik hedef önceliği olmadan, mühendisliğe ve sanata düşkün ve tam bağımsız bir geliştirme maratonunu, toplulukla birinci elden irtibata özen göstererek işletiyor tanımını yapmak zor olacaktır. Küçük bir ekibin bu serüveni bu hacimden beklenmeyecek bir kalite çıtası üzerinde götürmeyi başarma azmi New Cycle'ı bugün bir miktar özel kılarken, gelecekte 'daha iyi' olabilmesi için en güçlü dayanağı diyebiliriz.



## NEW CYCLE İÇİN ÖZELLEŞTİRİLMİŞ YAPAY ZEKA

**(NT) - Oyununuzda yapay zeka kullanıldığını duyurmuşunuz. Mekanik anlamda ne planladınız? Durumdan haberdar olanlar ve hiç bilmeyen okurlarımız için bu yapay zekanın nasıl ve nerede kullanıldığını, ne yaptığını dair bilgi verebilir misiniz?**

**(AG) - Yapay zeka başlığı bugünkü anlam karmaşasının henüz oluşmadığı bir dönemde çok ilgimizi çeken ve teknolojik açıdan doğal olarak takibimizde tuttuğumuz bir başlıktı. Günümüzde özellikle etik çerçevede bolca tartışmalı bir pozisyonda konumlanan 'Generative AI' modelinden farklı bir yöntem ve altyapı kullanarak oyunumuza bir etkileşim katmanı daha katmayı denedik ve uyguladık.**

Inword Ai isimli şirkete ait olan üçüncü parti bir alt sistem ile 'Oyuna özel NPC' karakterler oluşturabildiğiniz yapılandırılabilir veri tabanı modeli üzerinden hizmet sunan bir altyapıya sahibiz. Bu üçüncü taraf aracın karşısına bizlerde oyun tarafına bir bulanık zeka karşılama bileşeni ve oyun evreni akışına uygun bir olay zinciri işletme yaklaşımı geliştirerek ana altyapımıza entegre ettik.

Bu NPC'ler New Cycle evreninin tüm kuralları öğretilmiş, kendi istekleri, hırsları, korkuları ve hedefleri tanımlanabilen ileri seviyede özelleştirilmiş varlıklar olarak oyunda yer alıyor. Oyunun hikaye sistemine ve evren dizaynına bağlı oluşabiliyorlar ve yeni görevler, etkileşimli hikayeler veya doğrudan bazı sonuçları etkileyebilecek eylemler gerçekleştirebiliyorlar. Var olabilmeleri için de benzer olasılıklar ve şartların karmaşasından üreyen bir yaklaşımımız var. Şu gün şu saat veya şu olay olduğunda basmakalıp var olsun ve oyuncuyla etkileşime geçsin gibi bir yaklaşım izlemiyoruz.

Bu süreci oyuncu tercihiyle bağlı sürdürebiliyorsunuz ve 'kaba veya kibar, ilgili veya vurdum duymaz' olmanız karşınızdaki NPC'nin karakterine ve o an içerisinde bulunduğu şartlara göre farklı sonuçlar elde etmenizi doğrudan etkileyebiliyor. Kabaca tahmin edilemez ve olduğu gibi tekrar etmeyen bir katmanla 'Yönetim ve yaşam' başlığına ayrı bir doku eklemeyi hedefledik.

### Aslında ChatGPT'nin oyun entegrasyonundan önce yapılmış

İlk demo sürümümüzde test ettiğimiz bu altyapı fazlasıyla olumlu sonuç üretti, doğru hatırlıyorsam henüz ChatGPT gibi daha genel modellerin oyun gibi paket ürünlere entegre edilebilmesine imkan veren altyapılarının olmadığı çok öncül bir dönemde bu testi gerçekleştirme fırsatı bulduk.

Inword şirketinin de davetiyle özel iş geliştirme programlarına davet edilmiş olduk ancak gerek Steam platformunun o dönem yayın politikasındaki belirsizlikler gerekse 2 Boyut materyal üretimi üzerinden oluşan negatif atmosfer içerisinde, oyunun böylesine küçük



Core Engage - New Cycle

bir parçasının işimizin asıl önemli gördüğüm taraflarını gölgelemesini istemedim.

Bu doğrultuda versiyon 1.0'a doğru olan yolculuğumuzda bu konuyu beklemede tutarak ilerleyecek şekilde bir yol haritası kararı almış bulunmaktayım. Gelişen teknolojik altyapı üzerinde hâlâ öncül olduğumuz noktalardaki güçlü kaslarımızı dinç tutarken, dünyanın bu konuda biraz daha olgunlaşarak kurallarını etik ve sürdürülebilirlik ekseninde daha iyi oturtmasını bekleyeceğim.

## EVRENİN POTANSİYELİNE BİR LİMİT KOYMAK İSTEMİYORLAR

(NT) - New Cycle'ın erken erişim sürecinden memnun musunuz? 2023'teki röportajımızdan bu yana neler değişti? Oyunculardan aldığınız geri dönüşler ne yönde? Bu geri dönüşlerle birlikte değiştirdiğiniz veya eklemeyi/çıkarmayı planladığınız bir özellik mevcut mu? Henüz bunun için biraz erken fakat; çıkış sonrası için bir içerik planınız mevcut mu?

**(AG)** - Projeye adım atmadan oluşturduğumuz hedefler çerçevesinde bugün geldiğimiz noktadan fazlasıyla memnun olduğumuzu söyleyebilirim.

Projeksiyonumuzun tutarlılığı ve beklentiyi yönetebilmenin tatmini dışında topluluğun erken gerçekleşen samimi ve yoğun ilgisiyle karşılaşmak ve kabaca bir yıllık rakamsal hedefleri ilk üç ay içerisinde gerçekleştirmek ayrı bir mutluluk oldu.

Topluluk geri bildirimleri bizler için altın değerinde desem abartı olmayacaktır. Tütün tüketicisi fazlasıyla bilinçli ve tüketim tarzı olarak oyunla birçok yönden etkileşime geçebilen bir yapıya sahip. Buna inanarak attığımız ilk adımdan itibaren, profesyonel topluluk yöneticisi arkadaşlarımızın yanı sıra iki ana geliştirici olarak mecra gözetmeksizin birincil elden toplulukla iletişimde kalmaya çok özen gösterdik. Bu yaklaşım kitlemizin gönlünü daha sıcak tutmaktan ziyade ürünün hayat döngüsüne tüm fikirlerden oluşan bir katkı sunma gayesiyle izlediğimiz bir yol.

Bu doğrultuda toplam 14 küçük güncellememizin, üretim planımız dışında fazlasıyla topluluk geri bildirimleri doğrultusunda gerçekleştirilen düzenlemelerden ve eklemelerden oluştuğunu belirtebilirim. Bu yolu New Cycle hem kitleye hem de bizlere tamamlandı hissiyatı verene kadar bu şekilde izleme taraftarıyım, bu sebeple erken erişimin ne zaman sonuçlanacağı noktasında kesin bir şey söylemek sanki evrene bugünden keskin bir limit belirlemek gibi hissettiriyor.

Daha dolu bir versiyon 1.0 için ilerleyebildiğimiz kadar ilerlemekte ısrarcı olmayı daha uygun buluyorum. 1.0 çıkışı sonrası ise yine farklı modlar ile çeşitlenerek büyümeye yönelik bir planımız mevcut. Belirttiğiniz gibi bugün çok erken olsa da iki ana mod üzerinde yoğun bir çıkış sonrası hazırlığımız mevcut, umuyorum ki gelecekte detayları netleştikçe sizinle paylaşma fırsatı yakalarız.

## LOJİSTİK GÜNCELLEMESİ VE DENEYSEL YENİLİKLER

**(NT)** - New Cycle için yakın gelecek planlarınızdan bahsedebilir misiniz? Oyunun bir - iki yıl arasında bir süre boyunca erken erişimde kalacağını planladığınızı paylaştınız fakat yakın zamanda oyunda neler görebiliriz?

**(AG)** - Geçtiğimiz haftalarda yayınladığımız ikinci büyük güncelleme içeriği yakın gelecek planlarımızın ve genişleme politikamızın çok başarılı bir örneği oldu. Erken erişimin gerek topluluk yönlendirmesi gerekse bizlerin evreni genişletme arzusuna paralel esneyebileceğini kabul ederek ilerliyoruz.

## DENEYSEL TPS VE FPS MODU

Son güncellememiz Dizelpunk temaya mevcut Tren mekaniği yanı sıra aşırı uygun 'Karayolu ve Araçlar' eklentisiyle bir miktar öne çıkıyor.



Core Engage - New Cycle

Bunun yanı sıra oyun hacmini yaklaşık %14 daha genişleten yeni yapılar, hammaddeler ve yan mekanikler sunuyor. Biz bu genişleme tarzını 'şehir yönetimi ve koloni yönetimi' yanımızın tamamlanması olarak yorumluyoruz ve rutin işlettığımız bir süreç. Bunun yanı sıra araç ve lojistik ağ yönetimine ek olarak sunduğumuz TPS ve FPS modda araç kullanma gibi küçük eklentilerimizi ise daha deneysel ve türe farklı bir renk katma gayesi olarak ifade edebiliriz.

Yakın gelecekte, özellikle planlanan mekaniklere yine bu tarz dokunuşlar yapacağımızı ve türün örnekleri içerisinde kısmen benzeri olmayan küçük dokunuşları denemeye devam edeceğimizi söyleyebilirim.



Core Engage - New Cycle

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

**(AG) -** Fazlasıyla sıkıcı olabilen modern(!) bir çağın, yine fazlasıyla kötülük barındırdığı bir gerçeklik boyutunda yaşıyoruz. 'Oyun' ile bir nebze farklı yolculuklara açılmayı keyifli bulan herkese teşekkür ve selamlarımı iletmek isterim.

**OYUN GÜNLÜĞÜ OLARAK  
CORE ENGAGE EKİBİNE  
BAŞARILAR DİLİYORUZ.**



Core Engage - New Cycle

**"OYUNUN BÜYÜKLÜĞÜ  
VE MADDİ İMKANLAR,  
ZAMANLAMAMIZA  
ENGEL OLDU"**

**(NT) - Oyunun geliştirilme sürecinde sizi en çok zorlayan neydi?**

**(AG) -** Oyunun türü, hedeflediğimiz projenin büyüklüğünün ve finansal kapasitemizden ötürü bazı alanlar için yetkin takım arkadaşı bulamayacağımızı öngörmekteydim, ki öyle de oldu ve yaklaşık 6-7 alanda hiç konumlandırma yapamadan üretime devam etmek zorunda kaldık. Çok zorladı diyemem ancak zaman planlaması açısından doğal olarak bir engel teşkil etti.



# OYUN DÜNYASININ EFSANELERİ

## GUNPEI YOKOI

**Yazar:** Tayga Kaan Gümüş

Basit bir teknisyenden oyun camiasının efsanesi olan Gunpei Yokoi, Game & Watch ve Game Boy konsollarını geliştirmesiyle tanınır. Aynı zamanda günümüz modern konsolların hemen hemen hepsinin kullandığı D-Pad'inde mucidi olmasıyla beraber Nintendo oyun serilerinin geliştirilmesinde önemli bir payı vardır.

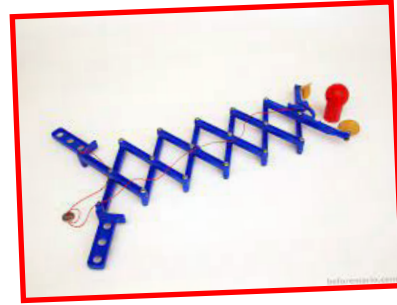
1965 yılında Gunpei Yokoi bir elektrik mühendisi olarak üniversiteden mezun oldu. Her genç gibi kendine iş arayan Yokoi, başvuru yaptığı firmalardan biri tarafından işe alınmak ister. Ancak kendisini uzmanı olduğu alan için değil de hanafuda kartı üreten makinelerinin bakımı için işe almak isterler. Yokoi bu durumdan pek hoşnut olmasa da iş teklifini kabul ederek dönemin Nintendo'sunda çalışmaya başlar.

### OYUN TUTKUSU

Yeni işinin Yokoi'ye kattığı en büyük avantaj oldukça çok boş zamanının olmasıydı. Bu durumu fırsata çevirmek isteyen Yokoi boş zamanlarında oyuncak üretiyor ve onlarla vakit geçiriyordu. Bir gün Yokoi yine icat ettiği oyuncaklarıyla vakit geçirirken o sıra teftişe gelen Nintendo'nun patronu Hiroshi Yamauchi'ye yakalanır. Durumun kendi adına kötüye yoran Yokoi patronundan hiç de beklemediği bir teklif alır. Hiroshi ondan icat ettiği oyuncakları seri üretime geçirebilirler mi, diye sorar. Bu sorunun nedeni Nintendo'nun o zamanlar bir krizle uğraşıyor oluşuydu. Nintendo uğraştığı krizi atlatabilmek için o zamanlar birden fazla sektöre el atmış ama tutunamamıştı.



Şirketin ayakta kalması için taze kan arayan Hiroshi, Yokoi'nin kendi için yaptığı oyuncaklarla istediği maddi geliri sağlayabileceğini düşünmüştü, ki öyle de oldu. 1966 yılında Nintendo Ultra Hand adında bir oyuncak piyasaya sürdü. Günümüzde bile halen klonlarını bulabileceğiniz bu oyuncak dönemin Nintendo'su için bir başarı niteliğindedir.



### GAME & WATCH

1966 yılında çıkan Ultra Hand'in başarısı sonrası Yokoi Nintendo'nun AR-GE merkezinin başına geçmişti. 1974 yılında oyun sektörüne geçmek isteyene kadar Yokoi Nintendo için oyuncak üretmeye devam etti. İlerleyen yıllarda

**Yokoi bir tren gezisi esnasında adamın birinin sıkıntıdan hesap makinasıyla oynadığını görür. Buradan aldığı ilhamla yeni projesi için çalışmalara başlar.**



O sıralarda patron Hiroshi'nin şoförü hastalanır. Japonya'da araçlar sağ taraftan kontrol edilir, ancak Hiroshi'nin aracı yurt dışından geldiği için araç sol taraftan kontrol edilmekteydi.

Bunun üzerine şirkette kısa süreliğine Hiroshi'nin şoförlüğünü yapacak biri aranmaya başlanır. Şirkette bir tek Yokoi bu tip araçları kullanmayı bildiğinden iş ona verilir. Yokoi ise bu fırsatı değerlendirerek Hiroshi'ye yeni projesinden bahseder.

**Projeye olumlu bakan Hiroshi projeye onay verir. Bunun sonucunda ise 1980 yılında Nintendo ilk taşınabilen el konsolu Game & Watch'u piyasaya sürer. 1991 yılına kadar başarılı konsol G&W'un farklı varyasyonları üretildi.**



## D-PAD

Yokoi, Nintendo tarafından G&W için port edilen Donkey Kong oyununun denetimine getirilir. Donkey Kong aslen Atari makineleri için üretildiğinden G&W'taki tuş sayısı oyunu oynamaya yetmez. Bunun üzerine Yokoi dört tuştan oluşan ve modern konsollarda bile hala kullanılmaya devam edilen D-Pad'i tasarlar. Aynı zamanda bu projede Shigeru Miyamoto'yla tanışır ve kariyeri boyunca Miyamoto'ya akıl hocalığı yapar.

## GAME BOY

Yokoi bir sonraki çok ses getiren projesi ise Game Boy'du. Yokoi konu konsol olduğunda teknolojiden çok oyunlara önem veriyordu. Bu sebeple Game Boy piyasa çıktığında teknolojik olarak rakiplerinin gerisinde kalmıştı.

Geliştirme aşamasında Nintendo'nun önde gelen isimleri bu duruma karşı çıkmış, ancak Yokoi'nin fikrini değiştirememişlerdi.

Daha sonraları ise bu seçimin konsol için daha faydalı olduğu anlaşılacaktı. İlk başta rakiplerin çoğu teknolojiye ağırlık verdiğinden oyun kütüphanelerindeki oyun sayısı azdı. Aynı zamanda gelişmiş teknolojileri yüzünden pil ömürleri de çabucak tükeniyordu. Ancak Game Boy hem oyun açısından zengin bir kütüphaneye sahipti hem de saatlerce bitmeyen bir pil ömrüne. Bu sebepten ötürü Game Boy çıktığı dönem rakiplerine oldukça büyük bir fark attı.



## VİRTUAL BOY

Virtual Boy Yokoi'nin ses getirmesi beklenen diğer bir konsoluydu. Sanal gerçeklik konsolu olarak pazarlanan konsol çıktığı dönem vaat edilen görselliği ve oynanışı sunamadığından sert tepkiler aldı. Bunun sebebi Nintendo'nun o zamanlar Nintendo 64 konsoluna tüm ağırlığını verdiğinden Yokoi'ye istenilen desteğin verilememesi idi.

**Virtual Boy Nintendo tarihinin en başarısız konsolu oldu. Bu olaydan sonra 50 yaşında emekli olmayı planlayan ancak bu konsol için bunu erteleyen Yokoi Nintendo'dan ayrıldı ve kendi şirketini kurdu.**

Yokoi kendi firmasını kurduktan sonra yeni bir konsol geliştirmek için kolları sıvadı. Proje için Bandai ile ortaklık kurarak ilk adımını attı. Ancak konsolun çıkışını göremeden 4 Ekim 1997 yılında bir trafik kazasında öldü.



## NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

## Undertale

Yazar: Helin Çelik

Çıkışının üstünden dokuz yıl geçmiş olsa da eşsizliğini koruyan Undertale nasıl bu kadar popüler oldu? Bakınca 80'lerden kalma video oyunu gibi gözükmesi ve neredeyse yok denilebilecek basit oyun mekaniklerine rağmen akıcılığı ve hikayesi ile birkaç kez bitirmeme sebep olan bu oyunu bugün mercek altına alıyoruz.

Toby Fox adlı bağımsız bir geliştirici tarafından 2015 yılında piyasaya sürülen 2 boyutlu bir RPG oyunu olan, hem ağlatan hem güldüren hem kızdıran hem durgunlaştıran bu küçük boyutlu (yaklaşık 200 MB) ama çok etkileyici Undertale, hayatımın oyunları köşesinde en ön sıralarda. Toby Fox bu oyunu yaparken "Aşına olduğumdan farklı bir şey yapmak istedim." demiş ve gerçekten öyle yapmış.

Esinlendiği oyunlar arasında Earthbound var mı diye sorulduğunda da "Ana karakter çizgili tişört giyen bir çocuk... bu bariz belli." diyecek kadar da açık sözlü kendisi. Temmie Chang ve diğer konuk tasarımcıların karakter tasarımlarının dışında Fox, senaryo ve müzik de dahil olmak üzere oyunun tamamını kendisi geliştirmiş.

Oyun ilk olarak PC (Windows, macOS, Linux) platformlarında yayımlandı. Daha sonra PlayStation 4, Nintendo Switch gibi konsollara taşındı.

Yer yer verdiği duygusal ve felsefi mesajlarla insanın içini gıcıkarken yer yer de aslında üstüne hiç düşünülmemiş gibi gelebilir. Mesela karakterlerin isimleri. Lesser Dog, Greater Dog, Annoying Dog gibi daha bir sürü sayabileceğim basit ve absürt isimler var. Herhalde geliştirici asıl önemli kısımlar dışında çok kafa yormak istememiş. Bence iyi de yapmış. Zaten oyunun içindeki easter egglerle birlikte bunların hiçbir önemi olmuyor.

## KARAKTERLER VE GÜÇLÜ BAĞLAR!

Bazı karakterlere duyduğum sevgi ise bambaşka boyutlarda. Geliştirici, karakterler ve oyuncunun bağına güçlendirebilmesi için bir çok fırsat sunmuş. Hiçbir şey yapmasanız bile sempati duyduğunuz karakterler oluyor. Hatta bazen bazı karakterlerin tatlılıkları ve saflıkları oyuna daha da fazla bağlanmanıza sebep oluyor.



Oyunda oyuncu (yani siz) hariç kimsenin kötülüğü sebepsiz değil. Hepsinin kendince dertleri ve problemleri var. Zaten antagonistimiz bir tane ama bakış açınıza göre herkes de kötü gelebilir. Oyunun bütünüyle çok değişik bir aurası var.

Genelde her oyunda en sevdiğim kısım müziklerdir. Undertale'in müziklerine ise ayrıca bayılıyorum. Chiptune ya da 8-bit diyebileceğimiz arcade seslerinden oluşturulmuş parçalar soundtrack'de yer alıyor. Aslında neredeyse tüm müzikler, toplam 4-5 parçanın alternatif versiyonları sayılırlar. Toby Fox'un yeteneğini azımsamamak gerek, hepsi kendine has parçaları hissi veriyor. Benim favorim Spear of Justice. Dinlemenizi şiddetle öneririm.

Oyunun başına gidersek, aslında nerdeyiz napıyoruz çok bir fikrimiz olmadan başlıyoruz. Öncesinde gösterilen minik bir sinematik/resimlerle zamanında insanlar ve canavarlar arasında savaş çıktığını, insanların kazandığını ve canavarları da yer altına büyüyle hapsedtiklerini görüyoruz. Sonrasında Ebott Dağı'nı (Mt. Ebott) görüyoruz. Efsaneye göre bu dağa tırmanan kimse kurtulamıyormuş. Karakterimizin bu dağda düşüsünü ve çiçekler içerisinde uyandığını (pek uyanmak denmez ama) gördükten sonra oyunumuz başlıyor.

Gayet normal bir şekilde yürürken bir çiçekle (Flowey) olan kötü etkileşimizin ardından Toriel bizi kurtarıyor ve anaç davranışları ile bize yol gösterip evine alıyor. O sırada zaten oyunla alakalı basit (ve önemli) şeyleri öğreniyoruz.

Bazı kısımlar hariç renkler hep çok canlı. İki boyutlu piksel grafikleri ile retro görünüyor. Basit gibi görünen grafikler, oyunun atmosferini güzel yansıtıyor (2D RPG oyundan beklediğimiz gibi). Oyunun renk paleti ve görsel tasarımı benden 10 puan aldı.

Oyunu biraz iç güdülerinize göre oynuyorsunuz. Oyuna ne şekilde yön vermek istediğiniz size kalmış. Üç farklı bitiş şekli var. Oynayacaksanız önerim hiçbir yere bakmadan direkt oynamanız, vardığınız son bir nevi insanlık turnusolü.

Daha fazla ayrıntı vermek isterim ama bundan sonrası spoiler. Ben tamamen içgüdülerime göre oynayacağım dersanız bundan sonrasını okumanızı önermiyorum.

## ÖĞRENMEK İSTEMEYENLER GİTTİYSE DEVAM EDEBİLİRİZ!

Oyunun 3 farklı sonu var demiştik. Bunlar Neutral, True Pacifist ve Genocide olarak ayrılıyor. Neutral bazılarını öldürüp bazılarını bağışlayınca, True Pacifist herkesi bağışlayınca ve Genocide ise önünüze çıkan her şeyi öldürdüğünüzde erişilen son.

Bu oyunu bu kadar özel kılan şeylerden biri derin bir anlamının olması. Her yazılan şeyi sadece okuyup geçmek için ENTER tuşuna abanmazsanız adeta bir kitap okuyormuşsunuz hissine kapılıyorsunuz. Her etkileşim, yazılan şey bir ders gibi. Canavarları öldürmek zorunda değilsiniz. Onlara merhamet (MERCY) ederek de aslında onları atlatabiliyorsunuz. Bunu ben ilk oynarken bilmiyordum, bu biraz kötü oldu (Kendi insanlık turnusolümden sınıfta kalmış olabilirim).



Karşımıza çıkan canavarlarla bir diğer başatma seçeneği ACT komutu. Bu komutta canavara göre değişen seçenekler oluyor. En iyisini seçmek için biraz karşınızdakini tanımanız gerekebilir. Eğer canavarlarla kavga etmeyi seçerseniz, kavga sırasında canavarın HP'sini sıfıra indirdiğinizde bile onu öldürmek yerine MERCY komutundan "Spare" seçeneğini seçerek hayatını bağışlayabiliyorsunuz. Çoğu küçük ve önemsiz canavarda MERCY komutunda "Flee" seçeneği de çıkıyor. Onu seçerseniz de hiç etkileşime girmeden tüymüş oluyorsunuz.

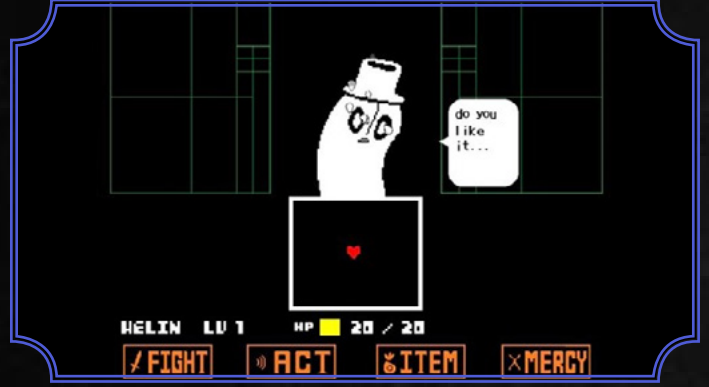
## OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Canavarlar bir anda yürürken karşınıza çıkabiliyorlar. Burada da bazı komik durumlar yaşanabiliyor. Bazıları hiç kavgaya istekli olmuyor. Mercy seçeneğini etkileşime girmeden bile kullanabiliyorsunuz. İstiyorsanız savaşılabirsiniz tabii. Tamamen sizin tercihlerinize kalmış.

Klasik RPG oyunlarında olduğu gibi, düşmanları öldürerek EXP (Experience Points) kazanıp seviye atlıyorsunuz ama Undertale'de bunları kazanmak aslında kötü bir şey çünkü EXP'nin karşılığı Execution Points ve LV'nin karşılığı Level of Violence...(Bunu oyun ilerlediğinde öğreniyoruz tabii ki.) EXP kazandıkça canınız da artıyor ve daha güçlü hale geliyorsunuz.

Çevreyi dikkatlice inceleyerek gizli yollar bulabiliyorsunuz ve bazı nesnelere kullanıp yeni alanlara ulaşabiliyorsunuz. O yüzden gözünüze çarpan ne olursa gidip etkileşimde bulunun. Yüzde 90 ihtimalle bir şey vardır.

Oyun boyunca her hareketimiz olmasa da çoğu seçimimiz oyunun akışına etkisi oluyor. Bence bu da çok güzel bir dokunuş, basit gözükse de oyun için. Oyunu kaydetmek için oyun boyunca gördüğümüz yıldız gibi parlayan şeylerle etkileşim kurmanız gerek. Oralar checkpoint.

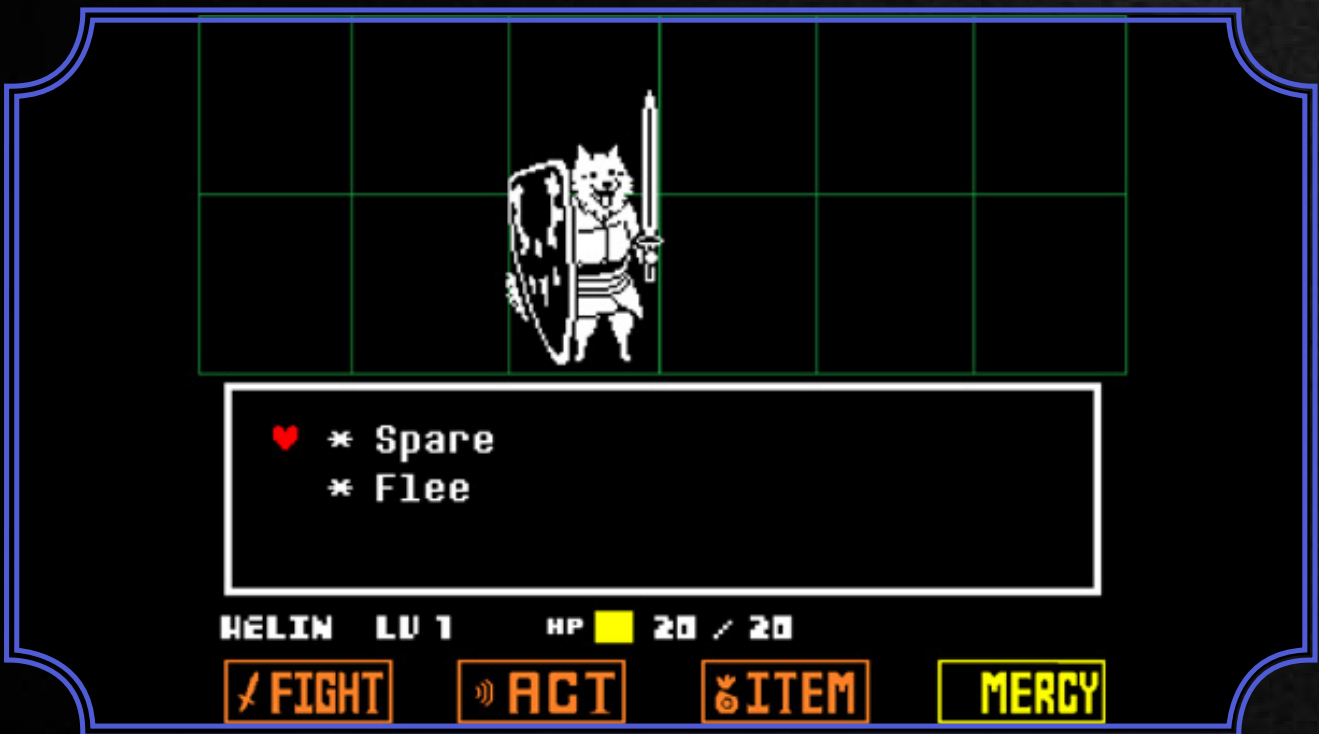


Her karakter kendine özgü. Hatta bazılarının absürt kişilikleri var. Bu yüzden bazı karakterler sinirlerini zorlarken bazıları da ruhumu yumuşak bir yastığa çevirdi.

Mizah unsuru boğmadan kullanılmış. Bu da bence kaliteyi arttırmış. Hiçbir espri (özellikle kötü bir şaka olması için söylenmemişse) aşırı gelmiyor. Kahkaha atmanız da hafiften bir sırtıyorsunuz.

Oyunun en etkileyici kısımlarından biri de ölünce ekranda çıkan Stay Determined... yazısı. O yazıyı her gördüğümde gerçekten iradem güçlendi.

Oyun boyunca zaten her checkpointte bir şeyler içimizi kararlılıkla dolduruyor.



# GAME OVER

Helin!  
Stay determined...

Yoldan çıkmamamız için elinden geleni yapmış aslında geliştirici. Şiddetin tek çözüm olmadığını anlatmak için çok çabalamış. Genocide rotasını seçerseniz oyun daha da zorlaşıyor. Boss'lar daha acımasızlaşıyor. Merhamet kolay ve olağan yol demek doğru olacaktır bunun için.

Son olarak uyardım gerek ki oyunun hafızası var. Böyle diyince "Tabi vardır" dediniz ama gerçekten de unutmayan bir hafızası var. Eğer kötü seçimler yaparsanız resetleyip oynamak istediğinizde bile unutmuyor. Bu da böyle bir fun fact.

## ŞİMDİ BENİ PEK DE MEMNUN ETMEYEN NOKTALARINA GELELİM

Bu kadar övmüş olabilirim ama tabii ki beni sıkın bazı yerleri oldu. Mesela olur olmadık yerlerde canavarlarla uğraşmak zorunda kalmak çok can sıkıcı. Ben hikaye aksın, sona bir an önce varayım istiyorum ama karşıma miniş canavarcıklar çıkıyor. Konuşup bağışlayayım derken öyle de bir vakit harcamış oluyorum. Zaten amaç bu diyenler olabilir ama bir süre sonra sabır testine dönüyor iş.

Bazen her konuşmada ENTER'a basmak da zor geldi. Cümle cümle bastıkça sonlara doğru afakanlar basıyor gibi oldu. Bazen oyun oynamak bir yana, çok yavaş akan bir film seyrediyor gibi hissettim.

Oyun boyunca merakımız tetiklendiği için her yerde bir şeye bakasım geldi bu yüzden de yoruldu. Sonra bir de o şeyin hiçbir işe yaramadığını görünce sinirlendim (bahsettiğim yüzde 90'ın dışında kalan kısım). Boşa çaba harcadığınız noktalar olacaktır ve o anları küçük bir kahkaha patlatarak geçiştirmenizi öneririm.

Aslında her kısmından, karakterden ayrı ayrı bahsetmek isterdim ama bunun için ayrı bir kitap yazmam gerekir. Oyun zaten o kadar popüler ki büyük bir fan kitlesi var. Ben sadece yüzeysel olarak bilinmesi gereken şeylerden bahsederek oynamayı düşünenlere biraz fikir vermek istedim. Her yazdığım satırda söylemek istediğim pek çok şey geldi aklıma ama şimdilik keşfi size bırakıyorum. O yüzden elbet atladığım noktalar olmuştur. Eminim oynayan herkesin aklında ufak da olsa yer edecektir ve bazı noktalarda da sorgulatacaktır.

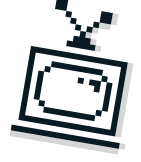
Şimdiden iyi oyunlar. Umarım benim kadar keyif alırsınız.



# Neler oldu neler!

Yazar: Berk Sögütü

TEMMUZ AYINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Until Dawn, PlayStation 5 ve PC'ye geliyor!

PlayStation 4'ün popüler korku oyunu **Until Dawn**'ın PlayStation 5 ve PC sürümleri ortaya çıktı. Ballistic Moon tarafından Unreal Engine 5 ile düzenlenecek olan Until Dawn'da korkunun derinlerine bir kez daha ineceğiz. İnteraktif bir oynanış deneyimi sunan oyunda yeni toplanabilir nesnelere, ortamlar, müzikler ve geliştirilmiş ses efektleri bulunacak. PlayStation 5 ve PC için iyileştirilen Until Dawn, Türkçe alt yazı ve arayüz desteğiyle bu sonbaharda çıkış yapacak.



Ubisoft, Assassin's Creed yeniden yapımları için yeşil ışık yaktı

Ubisoft CEO'su Yves Guillemot, **Assassin's Creed yeniden yapımlarına** yeşil ışık yaktı. Guillemot verdiği bir röportajda, serinin eski oyunlarının modernize ederek yeniden piyasaya sürmek istediklerini söyledi. Bu sıralar yeniden yapımların oyuncular arasında popüler olduğunu düşünürsek, oldukça geniş bir Assassin's Creed oyun kataloğuna sahip Ubisoft'un bu eski yapımları hem eski hem de yeni nesil oyuncular için canlandırması pek şaşırtıcı değil. Şimdilik hangi oyunların yeniden yapılacağı açıklanmadı.



Frostpunk 2 ertelendi!

Geliştirici 11 Bit Studios, **Frostpunk 2**'nin beta sürecinin ardından oyunu 20 Eylül'e erteleme kararı aldı. Beta sürecindeki geri bildirimleri dikkate alan ekip erteleme kararını hemen ardından oyundaki akıcılığı arttıran yeni mekanikleri, arayüz iyileştirmeleri ve kamera yakınlaştırma gibi bir dizi yeni özelliği tanıttılar. Frostpunk 2 PlayStation 5, Xbox Series X|S, PC ve Mac için çıkış yapacak.



Wuchang: Fallen Feathers,  
2025 yılında çıkacak!

İlk olarak 2021 yılında ortaya çıkan soulslike, aksiyon ve rol yapma oyunu **Wuchang: Fallen Feathers**'in 2025 yılında çıkacağı yeni fragman eşliğinde duyuruldu. Ming Hanedanlığı'nın son yıllarında geçecek olan oyun Shu bölgesindeki kaotik olayları konu alacak. Çinli stüdyo Leenzee Games tarafından geliştirilen Wuchang: Fallen Feathers Playstation 5, Xbox Series X|S ve PC için çıkacak.



Life is Strange: Double Exposure  
çıkış tarihi duyuruldu!

Deck Nine tarafından geliştirilen ve Square Enix tarafından yayımlanacak anlatı odaklı macera oyunu **Life is Strange: Double Exposure** 29 Ekim'de PlayStation 5, Xbox Series X|S, Nintendo Switch ve PC platformlarında piyasaya sürülecek. Uzun bir aradan sonra bir kez daha Max'i yöneteceğimiz oyunda, bir cinayet gizemini paralel zaman çizelgeleri arasında geçiş yaparak çözmeye çalışacağız.



Perfect Dark geri döndü!

**Perfect Dark**'ın yeni oyunu oynanış fragmanı ile bir kez daha ortaya çıktı. Rare Studios tarafından geliştirilen ve Xbox Game Studios tarafından yayımlanacak birinci şahıs nişancı oyunu Perfect Dark bir reboot görevi üstlenecek ve serinin 20 yıl aradan sonra piyasaya sürülecek ilk oyunu olacak. Tek oyunculu bir deneyim sunacak olan Perfect Dark'ta yeniden Ajan Joanna Dark'ı yöneteceğiz. Xbox Series X|S ve PC'ye çıkacak oyunun çıkış tarihi henüz netlik kazanmadı.



Gears of War: E-Day ile geçmişe gidiyoruz!

Microsoft, Xbox Games Showcase 2024'te üçüncü şahıs nişancı oyunu **Gears of War: E-Day**'i Xbox Series X|S ve PC için duyurdu. Gears of War: E-Day, Locust Horde'un Sera gezegenine ilk saldırısını gerçekleştirdiği Emergence Day olarak bilinen güne odaklanacak. Türkçe dil desteği bulunacak olan Gears of War: E-Day için bir çıkış tarihi verilmedi.



### Yeni Fable oyunu, 2025'te çıkacak!

Playground Games tarafından geliştirilen aksiyon rol yapma oyunu **Fable**, 2025 yılında Xbox Series X|S ve PC platformlarında piyasaya sürülecek. Fable her zaman olduğu gibi ilgi çekici sanat tasarımıyla, Albion adlı fantastik bir dünyada geçecek. Seriyeye yeni bir başlangıç yapacak olan oyun, serinin kendine özgü mizahı ve büyü atmosferini korurken, yapılan seçimler hikâyenin gidişatını ve oyunun dünyasını etkileyecek.



### GreedFall 2: The Dying World çıkış tarihi açıklandı!

Nacon, aksiyon ve rol yapma oyunu **GreedFall 2: The Dying World**'ün 24 Eylül'de PC platformuna erken erişim olarak geleceğini duyurdu. Oyunun konsol sürümü 2025'te PlayStation 5 ve Xbox Series X|S için yayımlanacak. Oyuna erken erişim aşama süreci boyunca yeni görevler, beceriler ve yoldaşlar gibi birçok yeni özellik eklenecek ve çeşitli iyileştirmelerle tam sürüm çıkışına hazırlanacak.



### Baldur's Gate 3'e resmi modlama desteği geliyor!

Çıkışının üzerinden bir yıl geçmesine rağmen **Baldur's Gate 3** hız kesmeden güncellenmeye devam ediyor. Larian Studios'un duyurduğu oyunun 7. yaması PC oyuncularını sevindirdi. Bu yamayla oyuna artık resmî olarak modlama desteği eklenecek. 22 Temmuz'da kapalı betası yapılacak Baldur's Gate 3'ün resmî modlama desteği eylül ayında 7. yama ile PC platformunda yayımlanacak.





### EA Sports FC 25 çıkış tarihi açıklandı!

Electronic Arts tarafından yayımlanacak olan **EA Sports FC 25**, 27 Eylül 2024'te PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One, PC ve Nintendo Switch platformlarına gelecek. Ultimate Edition sahipleri oyunu 20 Eylül'den itibaren deneyimleme fırsatına sahip olacak. EA SPORTS FC 25 gerçek futbol mekaniklerini kullanan yeni bir 5v5 Rush modunu oyunculara sunacak.



### Flintlock: The Siege Of Dawn çıktı!

A44 Games tarafından geliştirilen ve Kepler Interactive tarafından yayımlanan **Flintlock: The Siege of Dawn**, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına geldi. Koalisyon ordusunun seçkin bir üyesi olan Nor Vanek'i canlandıracağımız oyunda esrarengiz tilkimsi yoldaş Enki ile tehlikeli diyarlarda mücadele ederek Şafak şehrine yolculuk yapacaksınız. Souls-lite türündeki bu macerada yakın dövüş, ateşli silahlar ve büyü arasında geçiş yaparak kaos tanrılarına meydan okuyun.



### Stalker 2: Heart of Chornobyl yine ertelendi!

Ukraynalı video oyun stüdyosu GSC Game World, **Stalker 2: Heart of Chornobyl**'i bir kez daha erteledi. 5 Eylül 2024'te çıkması beklenen oyun 20 Kasım'da Xbox Series X|S ve PC için çıkacak ve lansmanı ile Xbox Game Pass'e eklenecek. Oyun Direktörü Yevhen Grygorovych, oyunun hatasız ve sorunsuz bir şekilde çıkışa hazır hale gelmesini istediklerini belirterek erteleme kararını bu yüzden aldıklarını söyledi.



Free Palestine  
ÖZGÜR FİLİSTİN

فلسطين

NR



# OYG

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