

# OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

24

ARALIK 2024

# GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL  
OYUN DERGİSİ

**İNCELEME**

Horizon Zero  
Dawn Remastered

Dragon Age: The Veilguard

The Sims 4: Life & Death





# İÇİNDEKİLER

## İncelemeler



4 Red Dead Redemption

10 Tostchu



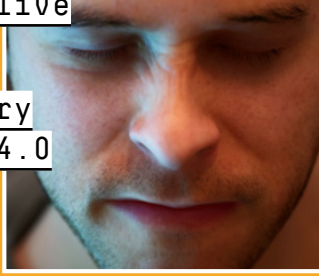
14 Dragon Age:  
The Veilguard

26 Horizon Zero Dawn  
Remastered



34 Once Alive

40 Industry  
Giant 4.0



## KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

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

## YAZARLAR

Ahmet Haydar

Murat Koç

Davut İnanlar

Efe Hasan Gündüz

Ferdiie Petmezdzhi

Ozan Bulut

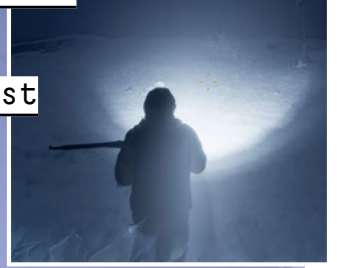
Can Yeşil

Berk Söğütlü



46 The Precinct

48 Permafrost



50 The Sims 4: Life &  
Death ile yaşam ve  
ölüm arasındaki  
dengeyi keşfedin!

## Röportaj

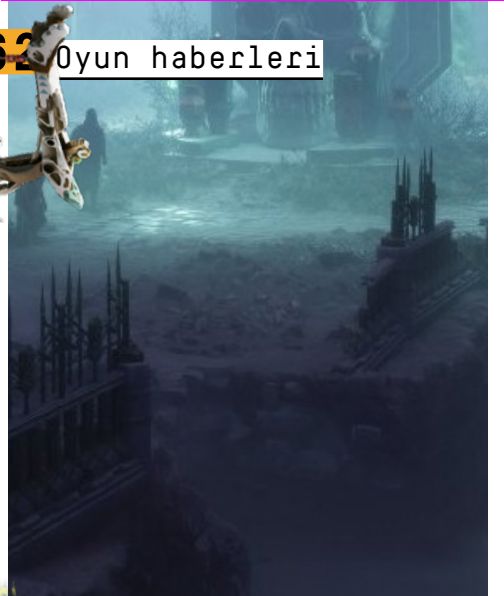
55 The Sims 4: Life &  
Death baş yapımcısı  
Morgan Henry ile  
konuştuk!

## Makale

58 Woke kültürünün  
oyun dünyasındaki yeri

## Neler oldu neler?

62 Oyun haberleri





26

Horizon Zero Dawn  
Remastered



# OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

Oyun Günlüğü dijital dergimizin yirmi dördüncü sayısıyla ikinci yaşını kutluyoruz!

Bu sayımızda iki yerli oyunumuzla birlikte tam dokuz incelemeye yer verdik. The Sims 4: Life & Death genişleme paketine özel inceleme yazımız ve röportajımız ile bu yılı tamamlıyoruz. Ekip arkadaşımız Can, The Sims 4: Life & Death baş yapımcısı Morgan Henry ile genişleme paketini ve geliştirme sürecinin ayrıntılarını konuştu.

Dragon Age: The Veilguard incelemesini hazırlarken woke tartışmaları tekrar gündeme geldi. Ceren ise Woke kültürünün oyun dünyasındaki yerini yazdı.

2025 ile birlikte aylık olarak dergimizi yayımlamaya devam edeceğiz. Yeni sayılarımızda inceleme, haber, makale ve röportajlarla karşınızda olacağız.

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

40

Industry Giant 4.0







**İNCELEME**

# RED DEAD REDEMPTION

Yazar: Ahmet Haydar









Rockstar, 29 Ekim'de **Red Dead Redemption** PC sürümünü piyasaya sürdü. Bloodborne ve Red Dead Redemption hayranlarının beklentisini karşılamayan haber oyun dünyasında yine de ses getirdi.

Özellikle Red Dead Redemption 2'nin müthiş başarısı ve sonraki yıllarda her firmanın remake-remastered yapmaya başlaması ile ilk Red Dead Redemption oyunu için bilgisayar portu isteği giderek arttı. Ama Rockstar'ın tüm odağını GTA 6'ya vermesi ve GTA Trilogy: Definitive Edition faciasının ardından pek çoğumuz için RDR 1 bilgisayar sürümü için umutları öldürmüştü.

Peki orijinal çıkışından 14 yıl sonra bilgisayar oyuncuları ile buluşan Red Dead Redemption, uzun zamandır onu bekleyen oyuncuları tatmin edebilecek mi? Yıllar bu oyunu ne kadar yaşlandırmış? Hala oynamaya değer mi? Bu incelemede bu soruların cevaplarını arayacağız.

İncelemeye başlamadan önce bir konunun altını çizmek istiyorum. Ben oyunu incelerken, bilgisayar oyuncuları için günümüz standartlarına göre inceleyeceğim çünkü tam da bu şekilde deneyim ettim ve benim gibi olan

ciddi bir kesimin de oyunu bu şekilde deneyim edeceğini düşünüyorum. Kaldı ki inceleme de değineceğim fiyat meselesi de bu konuda ciddi bir etken.

## HİKAYE

Yıl 1911. Hükümet; kovboylar, kanun kaçakları ve çetelere karşı yürüttüğü savaşı neredeyse kazanmış durumda. Hala suç işleyenler ve kaçaklar olsa da hükümet ajanları, onları da avlamayı kafaya koymuştur. Ana karakterimiz John Marston ise bu kanun kaçaklarından biri ancak karanlık geçmişinden kaçmak ve temiz bir başlangıç yapmak isteyen biri. Bu amaç için de karısı ve çocuğuyla beraber bir çiftlik hayatı kurmaya çalışıyor. Ancak John'un eski çetesi Van der Linde çetesindeki bazı üyeleri hala faaliyet göstermektedir. Onları durdurmak için John'u kullanmak isteyen hükümet ajanları onun ailesini rehin alırlar. **John, ailesini kurtarmak ve eski defterleri sonsuza dek kapatmak için Amerika - Meksika sınırındaki bir bölgede yolculuğa çıkar.**

Red Dead Redemption hikayesi oldukça umut vaat eden bir konsept aslında. Yolculuğunuz



boyunca duygusal anlamda yüklü olacak, ana karakterimizin karanlık gerimişiyile yüzleştigi sahneler bekleyebilirsiniz ki bende beklemiştim ama maalesef yok. Sanıyorum ki "kovboy" konseptine uygun olması adına ana karakterimiz fazla duygusuz.

**John ne bir kahraman ne bir anti kahraman ne de bir kötü karakter. John çıkarıcı ve sadece hedefini düşünen biri.** Dünya ve içinde yaşananlar, değişen koşullar, iyiler ve kötüler pek umurunda değil. Yolculuğumuz boyunca pek çok karakter ile karşılaşılıyor ve görev alıyoruz. Bu karakterlerin bazıları gerçekten kötü tipler. Kaotik çatışma ortamının hiç eksik olmadığı Red Dead Redemption dünyasında bir şekilde istediklerini elde etmeye çalışan bu yozlaşmış tiplere yardım etmek zorunda olmak oyuncuda bir çaresizlik duygusu uyandırabilirdi. Ama John, etrafında gerçekleşen tüm bu iğrençliklere karşı o kadar duygusuz ve hissiz ki bir süre sonra siz de John gibi olan biteni umursamamaya başlıyorsunuz. Bu da hikâyeyi takip etmeyi zorlaştıran bir etmen. Bu durum dışında hikâye, klasik Rockstar akışında ilerleyen bir yapıya sahip. Haritanın dört bir tarafından yeni insanlar ile karşılaşılıp onların deliliklerine şahit oluyoruz. Bildiğimiz bu yapı bahsettiğim, ana karakterin aşırı duygusuz olmasından dolayı maalesef ki etkileyici olamıyor.

## OYNANIŞ VE MEKANİKLER

Red Dead Redemption, Rockstar oyunlarını oynamış kişilere hiç yabancı gelmeyecek bir oynanişla sahip. Firmanın kullandığı fizik motoru, karakteri daha hantal yapsa da bu aynı zamanda da tatmin edici ve oturaklı bir yapı sunuyor. **Firmanın GTA 4 ile kullanmaya başladığı fizik motoru bu oyunda da kullanılmış.** Bu açıdan tanıdık. Tabi bu motor zamanla gelişip Red Dead Redemption 2 de ki o halini aldığında az da olsa eski hissettiriyor. Yine de 14 yıllık süreyi hesaba katacak olursak bu konuda oldukça iyi yaşandığını söyleyebiliriz. Benzer bir durum savaş mekanikleri için de geçerli. Oyuncuların aşına olduğu bir sistem sunuyor. Eski tip silahları kullanmak keyifli ve vuruş hissi, geçen onca yıla rağmen hala iyi

sayılabilir durumda. **GTA serisinde farklı olan mekanikler de var tabii ve bunlar arasında en öne çıkan "Dead Eye" özelliği.** Savaş sırasında zamanı yavaşlatarak hedefleri işaretleyip hepsine çok hızlı bir şekilde ateş etmenizi sağlayan bu mekanik, özellikle de kalabalık çatışmaların yaşandığı kısımlarda son derece hayat kurtaran bir özellik.

Bunun dışında da kovboy temasına uygun olarak da at evcilleştirme, düellolar, inek sürüsü yönlendirme gibi detaylar da bulunuyor. Bunları bazen ana görevlerde yapsanız da büyük çoğunluğu açık dünyadaki yan içerikler.



Oyunda bir onur sistemi de bulunmakta. Yaptığınız eylemlere göre ya onurlu ya da onursuz oluyorsunuz. Bu da oyunun gidişatında etkili olan bir sistem.

## GÖREV TASARIMI VE AÇIK DÜNYA

Red Dead Redemption, konseptinin hakkını yan içeriklerde vermeyi amaçlayan bir oyun gibi hissettiriyor. Ana görevlerin hepsinde birilerini takip ediyor ardından karşınıza çıkan her şeye ateş ediyorsunuz. Görevlerin senaryolarında bu durumu süslemek için bir çaba olsa da bu çaba oynanişla yansımıyor maalesef. Ve hikâye konusundaki bahsettiğim sorunlar da bu süsleme çabasının işe yaramamasına sebep oluyor. Evet oyunda savaşmak, at üstünde seyahat keyifli ama Rockstar kalitesi bir yana benzer türdeki oyunlar açısından bile, şahsi fikrim, görevler içerisindeki çeşitlilik az. Bu da özellikle



bilgisayara ıkması iin uzun zamandır bekleyen ve daha nce oynamamıř oyuncuların sıklımasına sebep olabilir.

**Oyundaki grevlerin ok byk ođunluđu diđer karakterlerin ayak iřlerini yapmaktan ibaret.** Bunu yaparken de hep biri ya da birileri takip ediyorsunuz. Hatta bazen "spoiler vermeden" ok byk atıřmalara bile giriyorsunuz ve ben bunu temaya biraz karřı



olduđunu dřnyorum. Atmosfer olarak keyifli olabiliyor ama temasal bir eliřki gibi hissettiriyor. **Farklılık gsteren birkaç grev olsa da genel olarak aynı tasarıma sahip grevler bulunuyor.**

Aık dnyası, temaya uygun pek ok etkinlik barındırıyor. Dnyanın kendisinde irili ufaklı, avlanılabilir canlıların dıřında rasgele olaylar da bulunuyor. Gn batımına dođru ylesine at srerken birinin sizden kibarca yardım istemesine karřı koyamayıp ona yanařtıđınızda sizi atınızdan dřrerek atınızı almaya alıřması gibi olaylara rastlayabiliyorsunuz. Kaınılmaz řekilde bir sre sonra tekrar etseler de atmosferi sađlamak ve dnyanın yařadıđı illzyonunu yaratmak konusunda byk katkıları var. Bunun dıřında NPC sayısı az olsa da oyunda byk řehirler deđil kırsal kesimler hkim olduđundan bu sorun teřkil etmiyor.

Aık dnyada yapabileceđiniz etkinliklerden, bir mini oyun gibi tasarlandıklarından mekanikler kısmında bahsetmiř olsam da bir yabancılardan alabileceđiniz yan grevler var. Harita da soru iřaretleriyle gsterilen bu karakterden basit yan grevler alabiliyorsunuz.

## GRAFİKLER VE SES TASARIMI

Oyun DLSS gibi gncel teknolojilere sahip olsa da bunun dıřında pek bir yenilik sunmuyor. Rockstar hi risk almak istememiř ve olduđu gibi oyunu karmıř. Ben oynarken oyun bir kere kt ve yer yer bazı hatalara denk gelsem de o kme harici oyunu kıran bir sorunla karřılařmadım. Kullandıđım cihaz da AMD Ryzen 5, 16 GB ram ve RTX 3050 olduđunu da syleyeyim.



Oyunun çıkışından kısa bir süre sonra hayran çevirisi bir Türkçe yama, beta sürümde yayınlandı. Bazı kısımlarda "i" harfinin gözükmemesi dışında bir sorun yaşatmadı yama ama zaten ben indirdiğimde beta sürümündeydi. Ses tasarımı konusunda da oyunun vasat bir performans sergilediğini söyleyebilirim.

**Son olarak da fiyat meselesine değinmek istiyorum. Red Dead Redemption Steam fiyatı 50 dolar, Epic'te ise 1749 TL ve kesinlikle bu fiyata değecek bir oyun değil.** İndirimde çok daha uygun bir fiyata düştüğünde deneyim etmek isterseniz değerlendirebilirsiniz ancak normal fiyatını kesinlikle hak etmiyor. Ne global için ne de Türkiye için. Rockstar'ın bu umursamaz fiyat politikasının oyunu da öldürdüğünü düşünüyorum. Ben bu oyunu yazarken oyunu Steam'de bin kişi bile oynamıyordu. Durumu siz düşünün.

## DEĞERLENDİRME

Red Dead Redemption, dönemi için iyi bir oyun olsa da günümüz bilgisayar oyuncularını tatmin edecek bir durumda olduğunu düşünmüyorum.



Özündeki deneyim iyi ve oynadığım için pişman değilim ama gördüğüm kusurları da inkâr edecek değilim. Ben de bu oyunun bilgisayar çıkışını merakla bekleyen bir oyuncuydum ve deneyim ettiğim için mutluyum ancak fiyatına ve sunulan ürüne baktığım zaman parasını hak etmeyen bir ürün olduğunu çok net bir şekilde görüyorum.

**Geliştirici:** Rockstar Games, Double Eleven

**Yayıncı:** Rockstar Games

**Tür:** Aksiyon, Macera ve Nişancı

**Çıkış tarihi:** 29 Ekim 2024 (PC)

**7,4**





# TOSTCHU

Yazar: Murat Koç





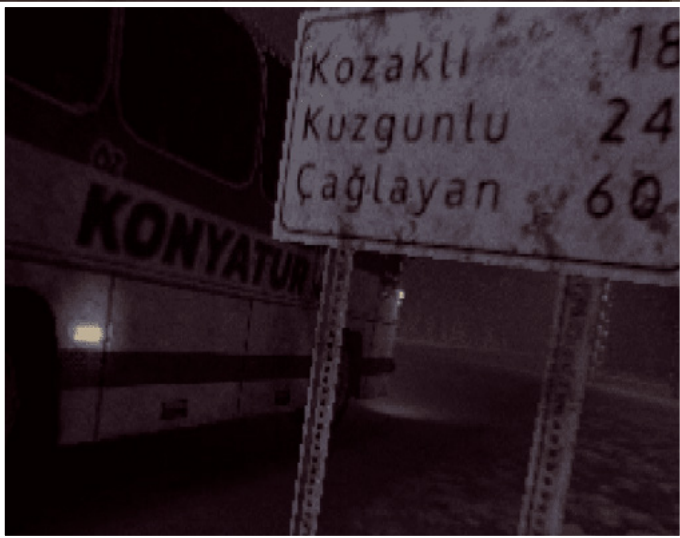


Yerli video oyun stüdyosu Ravenscape Collective tarafından geliştirilen retro psikolojik korku oyunu Tostchu, grafikleri ve hikayesiyle dikkat çekiyor. 90'ların Türkiye'sini otantik bir şekilde sunan oyununun geliştirici ekibinde Mert Günhan ve Zade olarak bilinen Barış Danış da bulunmakta.

Psikolojik gerilim içeren atmosferik korku oyunu **Tostchu**, bizleri Anadolu'nun ıssız bir köşesinde babamızın emaneti ekmek teknesine iki hafta boyunca sahip çıkmamız için Konya'ya götürmekte. Baba emaneti ekmek teknesinin batmaması ve işlerin aksamaması için yollara düşeriz. **Oyun, 90'lı yıllarda yaşamış veya büyüyen herkesin tanıdığı mekanlarla nostaljik duygular yaşıyor ve daha ilk dakikalarında içinizi odadaki soba kadar sıcak tutuyor.**

## TOSTCHU'NUN HİKAYESİ (SPOİLER YOK)

Babamız, bizi arayarak amcamızın vefat ettiğini ve annemiz ile Sivas'a gitmesi gerektiğini, bu yüzden bizim (Cihan) iki hafta boyunca dükkâna bakmamız gerektiğini söylüyor. Saat 8'de malları bize Osman bırakıyor. 90'lı yıllarda geçen oyunda, Konya'da yaşanan gizemli olaylara tanık oluyoruz. Babamızın emaneti dükkânda, lastikçi ustanın yardımlarıyla dükkânımızı işletiyoruz. Dükkâna gelen bazı müşteriler, bizi çevreye karşı uyarmakta ve kaybolan insanlardan bahsetmektedir...



Oyun sürecinde karşılaştığımız bazı insanlar bize garip tavsiyeler verirler. Radyoda ve televizyonda konuşulan, o yıllara uygun sohbetler geçmektedir. İnsanların bize "Kardeşim, bak ben sana daha ucuza mal veririm" gibi sohbetlerini duymanın yanı sıra, bizi iyi niyetle uyaran insanları da görmekteyiz.

## TOSTCHU OYNANIŞI

**Babamızın bize emanet ettiği tostcu, büfesinde insanların siparişlerini alarak ve yarına yeni ürünler sipariş ederek büfenin devamlılığını sağladığımız bir oyun.** Etrafta bize yardımcı olacak bilgiler ile müşterilerin isteklerine göre sipariş hazırlayarak para kazanıyoruz.

### Lütfen tost siparişlerindeki standartları bilelim..

Televizyonda çıkan ve döneminin showları, haberlerini dinlemekteyiz. Fazla bir içerik olmadığından dolayı belli bir gün sayısından sonra insanı sıktığını söyleyebilirim. Radyo üzerinden insanların tuhaf olaylarını, o zamanların popüler konularını dinleyebiliyoruz.

Oyunun bana yaşattığı gerilimi sevdiğimi söyleyebilirim. Hatta bir yerde beni çok güldüren bir sohbetin üstüne ufak bir gerilim yaşadığımda oyunu daha da ciddiye alarak oynadığımı söyleyebilirim. Oyunda birden fazla son olduğunu ve yaptığımız etkileşimlere göre farklı sonlar görmekteyiz.





Bize retro grafikler ile ilginç ve farklı bir deneyim yaşıyor. Grafiklerin oyuna çok güzel yedirildiğini ve kesinlikle sırtmadığını düşünmekteyim. Bu grafiklerin oyuna farklı bir boyut kazandırdığını düşünüyorum, yaşasın indie stüdyolar !

## MEKANİKLER

Tostchunun bizi çok yönlendirdiğini söyleyemem hatta ilk siparişimi veremediğim için oyuna bir defadan fazla başladığımı itiraf etmeliyim. Bir konuda başardıkları tek şey ise oyunu sadece mouse üzerinde 3 tuşa sığdırdıkları için tebrik edebilirim.

Oyunda WASD ile hareket ederken mouse orta sol, sağ ve orta tuşu ile etkileşim olmakta. Orta tuş ile ekmeği ikiye bölerken, sol tuş ile kesme ve sağ tuş ile bırakma etkileşimleri olmakta. Orta tuş eşyalara baktığımız eşyalara göre değişiklik göstermekte.

Dükkanın arka kapısından gelen ekmek, kaşar, margarin, sucuk ve içecekleri alarak buzdolabına koymamız gerekli, yoksa bozulma ihtimalleri var. **Özellikle kesilmiş veya açılmış paketler daha hızlı bozuluyor. Oyun bu konuda gerçek bir simülatör diyebilirim. Gerçek bir tostçu dükkanı hissiyatını yaşıyor.**

## DEĞERLENDİRME

**Oyunun bana yaşattığı gerilimi, o yıllarda yaşanan sohbetleri ve nostalji havasını çok sevdiğimi söyleyebilirim hatta evde kendime tost bile yapmışlığım var.** Grafiklerinin ise oyuna çok yakıştığını sırtmadığını veya kötü olmadığını düşünüyorum. Oyunun bana verdiği gerilim hissiyatını yaşadığımı ve jumpscare olmadığından dolayı daha çok zevk aldım. Beni korkutmak için çevreye ve yaşanan olaylara yedirilmesi daha da hoş. Spoiler vermeden yaşadığım bir olayda "Lan, burada demin bir şey vardı, şimdi yok?" tepkisi vermişliğim oldu.

Bunların yanı sıra, sevmediklerim ise temponun çok düzenli bir gidişatı olmaması. Bazı buglar, oyunun içine dalmanı engelliyor. İçerik çeşitliliği çok az; televizyon, radyo ve müşterilerin konuşma metinleri gibi şeyler sınırlı. Menüde daha da fazla çeşit olabilirdi.

**Geliştirici:** Ravenscape Collective

**Yayıncı:** Mars Bacon LLC

**Tür:** Simülasyon ve Macera

**Çıkış tarihi:** 28 Ekim 2024

**7,5**





# DRAGON AGE: THE VEILGUARD

Yazar: Davut İnanlar







Bioware tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından yayımlanan Dragon Age: The Veilguard, sıra tabanlı savaş ve gerçek zamanlı savaş sistemlerini birleştiren tek oyunculu rol yapma oyunu olarak karşımıza çıkıyor.

Edmonton merkezli Kanadalı bir video oyun geliştirici olan Bioware tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından 31 Ekim 2024 tarihinde yayımlanan sıra tabanlı savaş ve gerçek zamanlı savaş sistemlerini birleştiren tek oyunculu rol yapma oyunu Dragon Age: The Veilguard, PlayStation 5, Xbox X/S Serisi ve PC platformlarına çıkış yaptı.

Dragon Age: The Veilguard inceleme desteği için Electronic Arts'a teşekkür ederiz.



## DRAGON AGE: THE VEILGUARD HİKAYESİ

Oyunda Rook karakterini yönetiyoruz. Oyun, Tevinter'in başkenti Minrathous'ta, Neve, Varric ve Harding ile birlikte Solas'ın peşine düşerek başlıyor. Amacımız, Solas'ın "The Veil"i yok etmesini engellemek.

Solas'ın "The Veil"i yok etme ritüelini durdurmayı başardıktan sonra, Solas Fade'de hapsedilir ve ritüel alanındaki kan bağı yoluyla bize bağlanır. Bu süreçte, Elgar'nın ve Ghilan'nain'in Blight'ı, yani Tevinter Eski Tanrılarının karanlık yaratıklar (darkspawn) tarafından yozlaştırılıp Archdemon'lara dönüşmesinin, Solas'ın güç yükselişlerine karşı başkaldırmasının ve sonrasında Mythal'ı, barışı korumaya çalışan aşk tanrıçasını öldürdükten



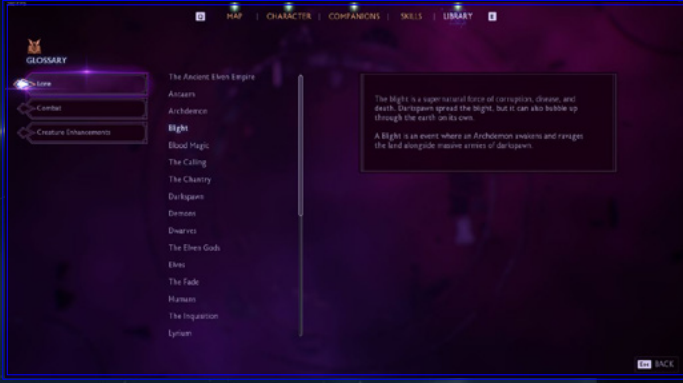
oyun, seçim yapma fırsatları da tanıyor. Yaptığımız seçimler ise hikâyenin gidişatını ve sonuçlarını etkiliyor.

## Karakter yaratma ekranı

Oyun, karakter yaratma ekranı ile başlıyor ve bu ekran, oyunculara karakterlerinin görünümünü istediği gibi özelleştirme imkânı sunuyor. Karakterimizin fiziksel özelliklerini belirlerken, cinsiyet, saç stili, ten rengi, yüz hatları gibi pek çok detayı detaylı bir şekilde şekillendirebiliyoruz. Oyun, bu özelleştirme sürecinde oldukça fazla seçenek sunarak, her oyuncunun kendine özgü bir karakter yaratmasını sağlıyor. Bu, özellikle karakter yaratma aşamasına büyük önem veren oyuncular için oldukça keyifli bir deneyim sunuyor.



Karakterimizi yarattıktan sonra ise sınıf seçimi yapmamız gerekiyor. Oyun, bize haydut, savaşçı ve büyücü olmak üzere üç farklı sınıf seçeneği sunuyor. Her bir sınıf, farklı yetenekler ve oynanış tarzlarıyla oyunun dinamiklerini etkiliyor. Ben, oyuna büyücü sınıfını seçerek başladım.



sonra onları "The Veil"e hapsedecek şekilde intikam planı kurduğunu öğreniyoruz.

Olaylar karmaşıklaştıktan sonra, Elgar'nın ve Ghilan'nain'in tanrılarını takip etmek ve onlara karşı koymak için müttefikler edinmeye başlıyoruz. Ekibimizi topladıktan sonra ise, bu tanrılar alt etmek için maceramıza devam ediyoruz.

## Lore

Dragon Age: The Veilguard, benim oynadığım ilk Dragon Age oyunu olduğu için, serinin evrenine dair pek fazla bilgiye sahip değildim. Bu nedenle, oyun sırasında anlamadığım bazı terimler ve kelimelerle karşılaştım. Ancak, yapımcılar, evrene ilk kez adım atan oyuncular için oldukça yardımcı bir yaklaşım benimsemişler. Oyunda, lore ile ilgili bilinmeyen terimleri açıklayan bir bölüm bulunuyor. Bu bölüm sayesinde, anlamadığınız kelimeleri öğrenip, oyunun dünyasına daha fazla hakim olabiliyorsunuz.

## MEKANİKLER

Dragon Age: The Veilguard, oyunculara sıra tabanlı savaş sistemiyle gerçek zamanlı savaş sistemini birleştiren bir savaş mekanizması sunuyor. Ayrıca, yanımızda zorunlu ekibimizden birini seçdirtmediği sürece seçebileceğimiz iki farklı müttefik bulunuyor ve bu müttefiklerin yeteneklerini kullanma imkânına sahibiz.

Oyun, aynı zamanda rol yapma unsurlarını da barındırıyor. Karakterlerimizi ve müttefiklerimizi geliştirebilme imkânı sunan





## Savaş sistemi

Öncelikle, oyunun sıra tabanlı savaş sistemini açıklamakla başlayayım. Oyuncu olarak, 3 ana yetenek seçeneğimiz bulunuyor ve aynı şekilde müttefiklerimiz de her biri için 3 yetenek kullanabiliyor. Bu toplamda 9 farklı yetenek seçeneği anlamına geliyor. Bu yetenekleri, mana gereksinimi varsa, yeterli miktarda manamız olduğu sürece ve bekleme süresi varsa, bu süre dolduğunda kullanabiliyoruz. Ancak, müttefiklerimizin yetenek kullanımında biraz farklı bir sistem işliyor: Eğer bir müttefik herhangi bir yetenek kullanırsa, diğer iki yeteneği de bekleme süresi devreye giriyor. Bu, müttefiklerin yeteneklerini dikkatli bir şekilde planlamayı gerektiriyor.

Yeteneklerimizi kullanabileceğimiz ekranı açtığımızda, oyun duraklatıldığında düşmanlarımızın zayıf olduğu ve bağışıklık kazandığı elementleri doğrudan görebiliyoruz. Bu, özellikle savaşlarda hangi elementlere sahip müttefikimizin yeteneklerini kullanacağımızı seçerken büyük bir stratejik avantaj sağlıyor. Ayrıca, combo sistemi de mevcut; iki farklı karakterin yeteneklerini birleştirerek daha güçlü bir

saldırı gerçekleştirebiliyoruz. Ancak, tüm combo'lar sadece daha fazla hasar vermekle kalıyor; hangi yeteneğin combo yapıldığı ise oyun tarafından parlak renkler ve oklarla görsel olarak belirtiliyor, bu da kolayca takip edebilmemizi sağlıyor.

Şimdi de gerçek zamanlı savaş sistemine gelecek olursak, savaş sırasında animasyonlar gerçekten akıcı ve görsel açıdan oldukça hoş. Yetenek setlerimiz arasında düz vuruş, ağır saldırı, basılı tutarak daha fazla hasar veren vuruşlar, parry, kaçınma gibi seçenekler bulunuyor ve yeteneklerimizi duraklatmadan ve kısayol tuşlarıyla hızlıca gerçekleştirebiliyoruz. Bu da savaş sırasında hızlı tepki verebilmek için önemli bir özellik. Ayrıca, müttefiklerimizin de





kendilerine ait kısayol tuşları bulunuyor, bu da savaşın daha dinamik ve hızlı olmasını sağlıyor.

Ancak, savaş sistemi hakkında birkaç eleştirim olacak. Başlarda oldukça eğlenceli bulduğum savaş mekanikleri, zamanla tekrara düştü ve bu da eğlencesini kaybetmeme sebep oldu. Aynı düşmanlarla sürekli savaşmak, savaşların sıkıcı hale gelmesine neden oldu. Sıra tabanlı savaş sistemine gelecek olursak, sistem biraz basit tutulmuş ve zamanla çok kolay hale geldi. Gerçekten de savaşlar, bana çocuk oyunu gibi gelmeye başladı, çünkü çok fazla strateji gerektirmeyen, sadece otomatikleşmiş hareketlerle ilerledim. Bu nedenle, sistemi çok fazla sevemedim.

### Müttefik seçim ekranı

Oyunda, her göreve başlamadan önce seçebileceğimiz iki müttefik seçeneği sunuluyor. Ancak bazı görevlerde, ekibimizden birinin görev için önemli bir rolü olduğu için, oyun zorunlu olarak belirli bir müttefik seçmemizi sağlıyor. Ayrıca, keşfettiğimiz hızlı seyahat noktalarında görevler sırasında müttefiklerimizi değiştirme imkânımız da bulunuyor. Seçtiğimiz ekip üyeleriyle görevi tamamladığımızda, bu müttefiklerle olan bağımız güçleniyor ve onlara yetenek puanı kazandırıyoruz.

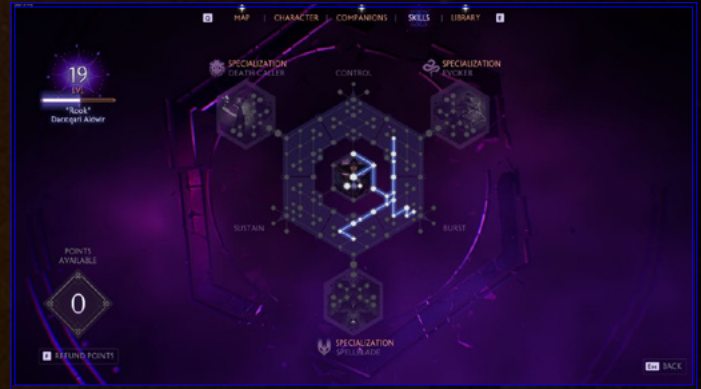


### Yetenek ağacı

Oyundaki yetenek ağacı, ilk bakışta geniş ve kapsamlı gözükse de, aslında görüldüğü kadar çeşitlilik sunmuyor. Çoğu yükseltme, küçük hasar artışları, mana artışları gibi basit değişikliklerden ibaret. Ayrıca, bazı yeni yetenekler açabiliyoruz, ancak bunlar

da bana kalırsa yeterince etkileyici veya fazla bir seçenek sunmuyor. Ben, kişisel olarak oyunda yeteneklerimi maksimum 4 veya 5 kez değiştirmişimdir, çünkü sistemin sunduğu seçenekler, sürekli bir yenilik arayışı için yeterli çeşitliliği sağlamıyor.

Bunun yanında, specialization (uzmanlıklar) adı verilen bir özellik de bulunuyor. 20. seviyeye ulaştığımızda, beceri puanı harcamadan istediğimiz bir uzmanlığı seçebiliyoruz ve bu uzmanlıkları istediğimiz zaman değiştirebilme imkanımız da var. Uzmanlıklar, karakterimizi daha özelleştiren ve tanımlayan alt sınıf seçimleridir. Her uzmanlık, bir nihai yetenek, bir ana yetenek, iki yetenek yükseltmesi, iki özellik, dört büyük pasif ve dört pasif yetenek ekler. Bu da karakterimize yeni bir boyut kazandırır da, bazen bu sistemin sunduğu seçenekler yine sınırlı kalabiliyor.



Dragon Age: The Veilguard'da her bir ekip üyesinin de kendi yetenek ağaçları bulunuyor. Bu ağaçlara, müttefiklerimizin beceri puanlarını harcayarak istediğimiz gibi yatırım yapabiliyoruz. Ancak, müttefiklerimizin yetenek ağaçları bizimkiler kadar kapsamlı değil ve bana kalırsa, onların yetenek ağacı da aynı şekilde sınırlı ve yeterince çeşitlilik sunmuyor.

### Bulmacalar

Oyundaki bulmacalara gelecek olursak, bu kısım gerçekten de bana çocuk oyunu oynuyormuşum hissi verdi. Çünkü bulmacalar o kadar basit ve gözümüze sokulmuş bir şekilde tasarlanmış ki, nerede ne yapmamız gerektiği neredeyse hemen belli oluyor. Bu durum, oyunun, sanki daha küçük yaş grubuna hitap edecek şekilde tasarlanmış gibi bir izlenim



yaratıyor. Ben oyunlarda bulmaca çözmeyi seven biriyim ama çokta zor olmasını bende sevmem ancak, bu kadarda basit olmasa ve göze sokulmasa daha hoş olurdu.

## Düşmanlar ve bosslar

Dragon Age: The Veilguard, düşman çeşitliliği açısından pek zengin değil ve bu durum, oyun boyunca sıkça tekrara düşmemize yol açıyor. Her bölümde genellikle aynı yaratıklar veya düşmanlarla savaşmak zorunda kalıyoruz, bu da savaşların monotonlaşmasına neden oluyor.

Boss savaşlarına gelecek olursak, bazı bosslar gerçekten iyi tasarlanmış ve savaşları eğlenceli hale getirilmiş. Bu tür boss dövüşleri oyuna farklı bir derinlik katıyor. Ancak, iyi tasarlanmış bossların dışında, yine tekrar eden bosslar da bulunuyor. Hatta bazı bosslar, normal düşmanlar olarak karşımıza sürekli çıkıyor ve bu da savaşları daha az heyecan verici kılıyor.

## Yükseltmeler

Silah yükseltmeleri konusunda özellikle değinmek istediğim bir mekanik var, çünkü bu gerçekten hoşuma giden bir özellik. Öncelikle, en azından büyücü sınıfıyla oynarken, büyü asası ve hançer olmak üzere yalnızca iki farklı silah seçeneği sunuluyor. Ancak, ikisini de kullanabiliyorsunuz ve savaş sırasında istediğiniz zaman silahlar arasında geçiş yapabiliyorsunuz.

Düşürdüğünüz silahlar, farklı elementlere, fazla hasara ve özel pasif yeteneklere sahip olabiliyor. Bu, silahların çeşitliliğini arttıran hoş bir detay.

Fakat benim en çok hoşuma giden mekanik, aynı silah veya zırhı düşürdüğünüzde, elinizdeki eşyanın seviye atlaması oluyor. Yani, aynı eşyayı tekrar bulduğunuzda, o eşya hemen gelişiyor ve seviye atlıyor, bu da hızlıca yükseltme yapmanıza olanak tanıyor. Ayrıca, bu sistem sayesinde envantere gereksiz eşya kalabalığı oluşmuyor, çünkü aynı eşyanın birden fazla versiyonunu taşımaya gerek kalmıyor.







## Açık dünya

Oyunun açık dünyası, geniş ve detaylı bir haritaya sahip. Harita üzerinde istediğimiz yere hızlıca seyahat edebiliyoruz. Her gittiğimiz mekan, kendine özgü bir atmosfere sahip ve bu çeşitlilik, oyunun dünyasını daha da zenginleştiriyor. Saç

Oyunun saç mekaniğine de değinmek istiyorum, çünkü yapımcılar karakterlerin saç dalgalanmalarını gerçekten büyük bir özenle tasarlamışlar. Başka hiçbir oyunda, bu kadar gerçekçi ve dikkatlice işlenmiş saç hareketlerini görmedim. Bu detay, görsel açıdan oldukça etkileyici. Yapımcıları bu noktada gerçekten tebrik ediyorum; küçük ama önemli bir detayda harika bir iş çıkarmışlar.



## OYUN İÇİ ARAYÜZ VE KONTROLLER

Dragon Age: The Veilguard, sade, basit ve şık bir arayüz sunuyor. Ayarlar bölümü, ihtiyacınız olan tüm seçeneklere kolayca ulaşabileceğiniz şekilde düzenlenmiş ve bu sayede oyun içindeki deneyimi rahatsız etmeyen bir yapıya sahip. Oyun ekranı, gereksiz kalabalık yaratmadan oyuncuya sadece gerekli bilgileri sunuyor, bu da dikkat dağıtmadan odaklanmanıza yardımcı oluyor.

Özellikle bahsetmek istediğim bir diğer önemli özellik ise oyunun erişilebilirlik ayarları. Bu seçenekler oldukça geniş ve farklı ihtiyaçlara hitap edecek şekilde tasarlanmış. Eğer üzerinde biraz uğraşılırsa, neredeyse herkes oyunu rahatlıkla oynayabilir. Bu özellik, yılın

oyun ödülleri de erişilebilirlikte yenilik kategorisinde aday gösterilmesine neden olmuş, ki bu da ne kadar iyi bir şekilde ele alındığını gösteriyor.

Oyunun kontrolleri ise oldukça rahat ve sezgisel. Karakteri kontrol etmek, tuş kombinasyonlarının doğru seçilmesiyle son derece basit ve etkili. Oyunu oynadığım süre boyunca, herhangi bir yanlışlıkla karşılaşmadım ve kontroller her zaman düzgün çalıştı.

## GÖREVLER

Dragon Age: The Veilguard, görevler konusunda pek başarılı olduğunu söylemek zor. Çünkü görevlerin çoğu, neredeyse her bölümde aynı yapıyı izliyor: Düşmanları temizle, bölüm sonunda bir boss ile karşılaş ve onunla savaş. Maalesef, görev çeşitliliği açısından çok fazla alternatif sunulmuyor. Aynı durum, yan görevler için de geçerli; onlar da büyük ölçüde benzer şekilde tasarlanmış ve bu, zamanla monotonlaşan bir deneyim yaratıyor.

## GRAFİKLER VE ATMOSFER

Oyunun grafikleri, görsel sanatı ve kaplamaları gerçekten etkileyici. Her bir detay özenle işlenmiş ve ortamlar son derece etkileyici bir şekilde tasarlanmış. Işıklandırma, gölgeleme ve doku kalitesi gibi grafiksel unsurlar, oyunun atmosferini güçlendiren önemli unsurlar arasında yer alıyor.

Grafikler açısından oldukça başarılı bir iş çıkarılmış ve görsel açıdan oyuncuya etkileyici bir deneyim sunuyor.

Atmosfer konusunda ise, Dragon Age evreninin genellikle karanlık ve gotik bir yapıya sahip olduğunu biliyoruz. Bu yüzden, bazı oyuncuların oyunun çok renkli olduğunu ve bu yüzden eleştirildiğini gördüm. Ancak, bence oyun, karanlık temayı da oldukça iyi işlemiş. Hem renk paleti hem de atmosferin derinliği, karanlık temaya rağmen görsel açıdan zengin ve çarpıcı bir deneyim sunuyor. Bu dengeyi beğendim ve bana göre oyun, karanlık atmosferi doğru bir şekilde yansıtmayı başarmış.



## MÜZİKLER

Müziklere gelecek olursak, gerçekten başarılı bir iş çıkarılmış. Hans Zimmer'in bestelediği müzikler, tanıdık ve güçlü bir dokunuşla atmosfere mükemmel bir uyum sağlıyor. Zimmer, her zamanki gibi dinleyiciyi kolayca içine çekebilen, derin ve etkileyici parçalar yaratmış. Müzikler, oyunun ruhunu ve atmosferini güçlü bir şekilde yansıtıyor. Hans Zimmer, yine harika bir iş çıkarmış.

### Hatalar

Hatalar kısmına da değinmek istiyorum, çünkü oynadığım süre boyunca bazı ciddi teknik hatalarla karşılaştım. Bu hataların büyük ihtimalle, oyunu SSD yerine hard diske yüklediğim için meydana geldiğini düşünüyorum. Karşılaştığım sorunlardan biri, kaplamaların yüklenmemesi idi. Aslında, kaplamalar tamamen yüklenmiyor değildi; ancak bazı bölümlerde, öldürmem gereken düşmanlar doğmuyordu veya bölüm geçişi için patlatmam gereken alanlar yüklenmiyordu. Bu tür hatalar, kaydımı geri yüklediğimde düzelmeyordu ve maalesef bu sorunları çözmek için oyunu kapatıp tekrar açmam gerekiyordu.



Bir diğer sorun ise, oyunu her açtığımda karakterimin saçının yüklenmemesi idi. Genelde, karakterim tamamen kel olarak başlıyordum ve ne kadar süre geçerse geçsin, saç yüklenmiyordu. Saç sorunu çözmek için, karakterimi özelleştirebileceğimiz aynaya gidip, karakteri yeniden düzenleyip düzenleme ekranından çıkmam gerekiyordu. Ancak sadece bu şekilde saç görünüyordu.



Bir başka hata da, her oyun başlattığımda karşılaştığım "load error" hatasıydı. Bu hatanın ne sebeple olduğunu tam olarak bilemiyorum, ancak çözüm olarak oyunu kapatıp oyun dosyalarının bütünlüğünü doğrulayarak tekrar açıyordum. Bu işlem genellikle işe yarıyordu, fakat her seferinde bu adımları uygulamak oldukça zahmetliydi.

Sonuç olarak, bu teknik hatalarla oynamak zorunda kaldım. Oyunu oynayacaklar için önerim, oyunu mutlaka SSD'ye yüklemeleri olur. Bu, büyük ihtimalle hataların azalmasına yardımcı olacaktır.

## DEĞERLENDİRME

Dragon Age: The Veilguard, başlangıçta bana keyif veren bir oyun gibi görünüyordu, ancak ilerledikçe aldığım keyif giderek azalmaya başladı. Oyun, belli bir noktadan sonra tekrar eden görevler ve monotonlaşan savaş mekanikleri ile beni sıkıya başladı. Her savaşa girdiğimde, aynı savaş mekanikleriyle ve aynı düşmanlarla karşılaşmak, ne yazık ki oyun deneyimini olumsuz etkiledi.

Ayrıca, yanımızdaki müttefiklerimizin sadece rakiplerin dikkatini dağıtmakla yetinmesi ve 3 yeteneklerinden birini kullandığınızda tüm özelliklerin bekleme süresine girmesi nedeniyle, bekleme süresi bitene kadar karakterin hiçbir işlevinin olmaması, oyuncunun aktif olarak bir şey yapamaması oldukça can sıkıcı bir durumdu. Hikaye ve karakterler açısından da bir rahatsızlık hissettim. Oynanış mekaniklerinin çocuksu olmasının hikayeye de yansması, oyun zaman ilerledikçe iyice belirginleşti.



Karakterler, ilerledikçe sürekli olarak "Haydi, başarabilirsin!", "Sizi çok seviyorum, arkadaşlarım!", "Hepimiz birimiz için!" gibi sinir bozucu ve çocuksu repliklerle beni rahatsız



etmeye başladı. Bu diyaloglar, oyunun genel atmosferiyle uyumsuz hale geldi ve bana sanki oyun çocuklara hitap etsin diye yapılmış gibi bir his verdi.

Bununla birlikte, oyunun artı yönleri de var. Animasyonlar gerçekten akıcı ve güzeldi, ayrıca atmosfer ve grafikler de oldukça etkileyiciydi. Savaşlar, başlarda eğlenceliydi ve seçimlerin ufak tefek sonuçlar doğurması, karar verme anlarını daha anlamlı kılıyordu. Müzikler ve saç teknolojisi de takdire şayan; bunlar gerçekten oyun deneyimine ekstra bir kalite katmış.

Son olarak, fiyat konusunda birkaç söz söylemek gerekirse: Oyun, oldukça yüksek bir fiyat etiketine sahip. Steam üzerinde indirimden önce 60 dolar (yaklaşık 2.088 TL) fiyatla satılıyor ve bu fiyatla, oyunun hakkını verdiğini söylemek zor. Bu fiyatı verecek kadar iyi bir deneyim sunduğunu düşünmüyorum. Ancak, indirimde daha uygun bir fiyata düşerse, o zaman oyuna bir şans verilmesi gerektiğini düşünüyorum.

6

**Geliştirici:** BioWare

**Yayıncı:** Electronic Arts

**Tür:** Aksiyon ve Rol Yapma

**Çıkış tarihi:** 31 Ekim 2024







# HORIZON ZERO DAWN REMASTERED

Yazar: Efe Hasan Gündüz











Medeniyetimizden bin yıl sonra, kabile hayatına dönmüş şekilde makinelerle mücadele eden insanoğlu yeniden yol oluşun eşliğindedir. Geçmiş olabildiğince gizem dolu kahramanımız Aloy gerçekte kimdir? Bütün bu karmaşa içerisinde nasıl bir öneme sahiptir? Horizon Zero Dawn Remastered özellikle bu sorunlar ışığında ilgi çekici bir bilim kurgu hikayesi anlatma gayesinde. Peki bunu ne kadar yapabiliyor? Ve her şeyden önemlisi bu yeniden yapım neler vadediyor?

Horizon Zero Dawn ilk çıkışını 2017 yılında PlayStation platformuna yaparak Sony'nin yeni IP'lerinden biri oldu. Sonrasında markanın en önemli serilerinden birine dönüşen oyun aynı zamanda 2020 yılında PC'ye de çıkış yaparak Sony'nin sadece konsola oyun çıkarma geleneğini bitirmiş oldu. Guerilla Games tarafından geliştirilen oyun özellikle Decima Engine oyun motoruyla insanı görsel anlamda büyülüyordu. Geçtiğimiz State of Play etkinliğinde ise Remastered versiyonunun geleceği açıklandı. 31 Ekim 2024'te çıkış yapan Horizon Zero Dawn Remastered ana oyunu olabildiğince ikinci oyundaki görsele taşımayı hedefliyor.

Ne de güzel hedefliyor... 10 saati aşan motion capture desteğiyle orijinal oyundan daha canlı ve gerçek hissettirmeyi de başarıyor.

## DİRENİŞ HİKAYESİ

Horizon Zero Dawn, uzak bir gelecekte, doğanın yeniden hâkim olduğu ve insanların kabileler halinde yaşadığı bir dünyada geçiyor. Ancak bu dünya, ilginç bir şekilde robot yaratıklarla dolu. Hikayenin ana karakteri olan Aloy, bu tehlikeli dünyada büyümüş yetenekli bir savaşçı ve avcı. Aloy, annesi olmadan doğduğundan kendi kabilesi tarafından dışlanmış, ama bu gizemli geçmişini ve





annesi hakkında bilinmeyenleri öğrenmek ister. Yolculuğu sırasında, bu robotların nasıl ortaya çıktığını ve neden düşman hale geldiklerini keşfeder. Ana hikaye, Aloy'un hem kendi kökenini hem de insanlık tarihinin neden sona erdiğini anlamaya çalışmasını konu alır. Bu süreçte, yalnızca geçmişin sırlarını açığa çıkarmakla kalmaz; aynı zamanda insanları tehdit eden bir felaketi önlemek için güçlü bir direniş mücadelesine girer.

## OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Remastered versiyonun hiçbir değişiklik yapmadığı en önemli nokta oynanış kısmı desek yanılmış olmayız sanırım. Oyunun temel oynanış döngüsü, Aloy'un makinelerle veya bazen insanlarla- savaşıyor gerek düşmanlarından gerekse de dünyadaki çeşitli kaynaklardan lootlar yaparak kendini geliştirmesi ve ekipman üretmesi üzerinden ilerliyor. Sadık dostumuz olan ok ve yayımızın yanı sıra sapan, tuzak teli atıcı, mızrak gibi çeşitli silahlar da bize eşlik ediyorlar. Bu noktada maalesef özellikle keskin nişancı yayını açtıktan sonra oyunun silah çeşitliliğinin sadece varlıktan ibaret olduğunu belirtmek zorundayım. Normal ok atmak gereksiz hissettiriyor bu noktadan sonra. Her ne kadar



PLATFORM : PLAYSTATION 5, MICROSOFT WINDOWS

loot yapmak ilk başlarda keyifli hissettirse de oyunun sonlarına doğru her mermi için tekrardan odun toplamanız gerektiğinde sıkılmaya başlıyorsunuz.

Oyunun ilk 5-6 saatte iyi hissettirip sonradan tekdüze olduğu ve finalde yeniden güzelleşen bir diğer şey ise yetenek ağacı sistemi. Aloy her seviye atladığında bir yetenek puanı kazanıyorsunuz. Aynı zamanda bazı görev ve yan içerikler de bu yetenek puanlarından verebiliyor. İlk başta gayet güzel yetenekler varmış gibi gözükse de sonradan, özellikle de orta segment yetenekleri görünce, çoğunun gereksiz olduğunu fark ediyorsunuz. İlk açtığınız yetenekler asıl sizi oyuna bağlayan güzellikte oluyor. Bir de ağacın en sonundaki







yetenekler elbette. Yan içeriklerden bahsedecek olursak; haydut kampları, toplanabilirler, makine hacklemenizi sağlayan cauldronlar, haritadaki sisi kaldıran zürafa robotlar, yan görevler ve ufak işler, av bölgeleri ve corrupted zonelar yan içeriklerimizi oluşturuyor. Bu noktada geliştiricinin hakkını vermem lazım. Her ne kadar kendini tekrar ediyor olsalar bile bence her yan içerik oyunun mekaniklerini çok iyi kullanıyor ve oyunu yüzde 100'lemek istiyorsunuz. Aynı zamanda oyunun kendini Action RPG olarak tanıttığını belirtmek isterim. Oyunda arada çıkan diyalog seçimleri hariç hiçbir RPG mekaniği yok ve o diyalog seçimleri de herhangi bir durumu değiştirmiyor bile.

## GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Ana görevler temelinde ikiye ayrılıyor. Biri bilim kurgu hikayesi, diğeri ise kabile hikayesi... İki taraf da ilgi çekici olsa da açık şekilde söyleyebilirim ki bilim kurgu tarafı oyunu taşıyan ana unsur. Bilim kurgu görevlerinde genellikle eski uygarlıktan kalan bir yapıya giriyorsunuz ve o bölgeyi araştırıyorsunuz. Burada öğrendiğiniz bilgilerle hem evrenle ilgili hem de Aloy'la ilgili daha önce bilmediğiniz bir detay öğreniyorsunuz. Bu arayışa zaman zaman makinelerle savaşma kısımları da ekleniyor. Kabile hikayesinde ise daha çok detektiflik yapıp insanlarla ve bazen de onlara eşlik eden makinelerle savaşıyorsunuz.

Bilim kurgu hikayesinin yazım kalitesinden sonra bu kısımlar insana gerçekten zayıf geliyor. Oyunun bir diğer görev sistemi ise yan görevler ve bunlar da kendi içinde ikiye ayrılıyor. Side Quest diye geçen görevlere baktığınızda gerçekten oldukça düşünülmüş ve tamamlaması keyifli maceralar sizi bekliyor.

Errand adı verilen yan görevlerde ise genellikle tek bir hedefi tamamlayarak bitirebileceğiniz hızlı XP kaynakları var sadece. Bütün bu görevler temel olarak benzer şekillerde gerçekleşiyor. Bir bölgeye gidip etrafı inceliyorsunuz, bir izi takip edip savaş olacak bölgeye gidiyorsunuz, bütün düşmanları temizleyip görevi aldığınız yere geri dönüyorsunuz. Bu noktada bir süre sonra her şeyin tek düze olduğunu üzülerek belirtmeliyim. Açık dünya ise kesinlikle tehlikelerle dolu. Adımınızı attığınız anda üzerinize küçüklü büyüklü robotların atlaması meselesi oluyor. İster az önce bahsettiğim yan içeriklere gidin ister haritada rastgele dolaşın, her türlü dakika başı bir makineyle denk geliyorsunuz ve bu açıkçası oyunun dünyasının gerçekten çok tehlikeli olduğu anlatisıyla örtüşüyor. Etrafta koşturan hayvanları avlayıp ekipmanlarınızı geliştirebilir, robotları avlayıp lootlanabilir ya da manzaralar eşliğinde keyiften bayılacak hale gelebilirsiniz.







## GRAFİKLER VE ATMOSFER

Oyuna asla eksi yazamayacağım ana noktaya geldik. Günümüz teknolojilerinde grafik artık çok önemli bir noktada kalmadı diyebiliriz. Aşağı yukarı bütün oyunlar oldukça güzel gözüküyor. Fakat aralarından birini öne çıkarmak istersek kazanan bence belli: Horizon serisi. Oyunda hangi zamanda veya açıda olduğunuzun önemi olmadan, her saniye mükemmel manzaralarla karşı karşıyasınız. Hele ki gün doğumunda bir dağın tepesinden ufka doğru baktığınız anlarda... Anlatılamaz bir güzelliği var gerçekten. Bütün bu görsel güzelliğin yanı sıra özellikle karakter modellerinin inanılmaz yapılmış olması da hem makinelerde hem de karakterlerde atmosferi harika destekliyor. Yeni bir kabilenin daha önce hiç girmediğiniz bir bölgesine girdiğinizde bunu hissediyorsunuz. Sanki yeni bir şehre gitmişsiniz gibi bir his diyebilirim.

## SES TASARIMI VE MÜZİK

Gizlenerek ilerlemeye çalışıyorsunuz. Etrafta saklanabileceğiniz hiçbir çalı yok. Kayaların arkasında gizlenirken aniden arama moduna giren bir makine sesi duyuyorsunuz. Büyük

bir savaşın başladığı hissiyle arkanızı dönüp yayınızı çekiyorsunuz ve her ateş ettiğinizde oktan gelen o ses ve makinenin parçalanma efekti sizi hayatta kalmanın verdiği huzurla birlikte mest ediyor. Sonrasında sadece bir oyun oynadığınızı fark edip gerçek hayata dönüyorsunuz. Bu kadar büyüleyici ve gerçekçi bir ses dizaynı var bu serinin. Horizon Zero Dawn Remastered da tam olarak bu noktada parlıyor. Özellikle Remastered versiyonda müziklere ve bazı efektlere yapılan düzenlemeler gerçekten de oyuna seviye atlatmış bence. Elbette bir süre sonra kendini tekrar eden müzik ve her loot yaptığınızda gelen ses efekti sinir bozucu olabiliyor ama eğer ilk tecrübe olarak değerlendireceksek kesinlikle kendine has ve güzel bestelenmiş müzikleriyle ruhu doyuruyor. Ses efektleriyle de birlikte sizi bu dünyanın bir parçası gibi hissettiriyor.

## DUALSENSE PERFORMANSI

Horizon Forbidden West çıktığı zaman DualSense özelliklerini gayet güzel kullanan bir oyundu. Her adım attığınız bölgenin dokusunu hissedebiliyor, yayın her gerilimini siz de yaşıyordunuz. Horizon Zero Dawn Remastered da aynı durum devam ediyor diyebilirim. Her



hareketiniz size muazzam geri bildirimlerle gösteriliyor. Kolun hoparlör kısmına yüklenen Focus açmak gibi ses efektleri de bu oyunu DualSense kullanarak oynamanın verdiği keyfi ekstra arttırıyor. Kesinlikle imkanınız varsa PlayStation kontrolcüsünü gözüm kapalı tavsiye ediyorum.

## DEĞERLENDİRME

Önemli bir detayı inceleme boyunca fark etmiş olabilirsiniz. Saydığım grafikler hariç her olumlu özellik oyunun orijinal versiyonunda da olan özellikler. Hikayede herhangi bir değişim yok. Görev sistemleri birebir aynı. Açık dünya etkinlikleri ve yapısı sabit. Bu koşullar altında Horizon Zero Dawn Remastered yeni bir oyun olarak kendi içinde mi değerlendirilmeli yoksa önceki oyundan ayrıldığı noktalar mı göz önüne alınmalı sadece? Bu, kafamı en çok kurcalayan konu oldu açıkçası. Vardığım sonuç ise oyunun sunduğu her şeyi değerlendirmek ama gerekliliğiyle ilgili endişemi de dile getirmek oldu. Ana oyunu daha önce oynayıp beğendiyseniz ve tekrar oynama hevesiniz yoksa kesinlikle almanız gereken bir oyun değil. Yeni ve ilgi çekici bir şey bulamayacaksınız. Fakat eğer bu serinin bir hayranıysanız, bu oyunları tekrar ve tekrar oynamak için sebep arıyorsanız yani benseniz kesinlikle ve kesinlikle pişman olmayacaksınız.

**8,2**

**Geliştirici:** Nixxes

Software, Guerrilla Games

**Yayıncı:** SIE Worldwide Studios,

Sony Interactive Entertainment,

PlayStation Publishing LLC

**Tür:** Rol Yapma, Macera ve Nişancı

**Çıkış tarihi:** 31 Ekim 2024









# ONCE ALIVE

Yazar: Ferdiie Petmezdzhi







Once Alive, Cem Boray'ın hayallerini gerçeğe dönüştürdüğü yeni bir bağımsız oyun olarak karşımıza çıkıyor. Boray, oyun geliştirme konusunda hiçbir deneyimi olmamasına rağmen, yalnızca bir senaryo ve hayal gücüyle bu projeye başlamış. Türk oyun sektörüne taze bir soluk getiren bu cesur girişim, yalnızca hikayesinin heyecanı ile değil, arkasındaki iradeyle de alkışı hak ediyor.

Cem Boray Yıldırım tarafından geliştirilen ve GameDev.ist tarafından da 18 Kasım 2024'te PC platformuna gelen birinci şahıs bakış açısına sahip kıyamet sonrası bir macera ve keşif oyunu Once Alive, hayatta kalan insanların topluluğunu arayan iki kardeşin hikayesini ele alıyor. Güçlü hikaye anlatımıyla sıradan bir yürüyüş simülasyonunun çok ötesine geçtiğini belirterek, incelememize gelin hep birlikte başlayalım.

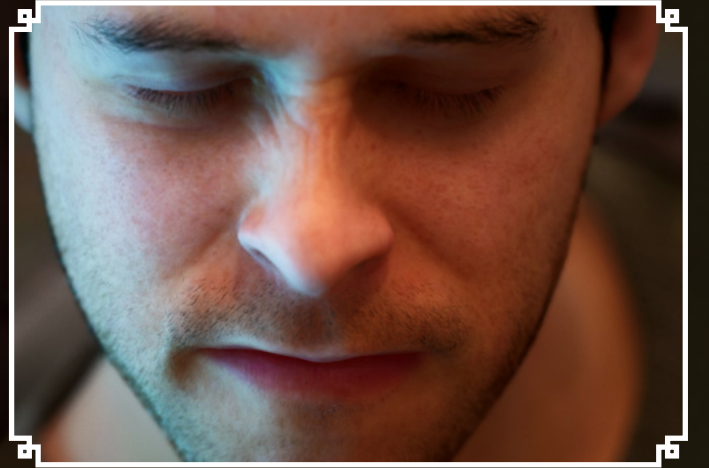
## YIKIMDAN UMUDA: İNSANLIĞIN PEŞİNDE

2023 yılında, hayvanları saldırganlaştıran gizemli bir hastalık insanlığı altüst etmiş durumda. Ancak endişelenmeyin, sıradan bir zombi hikayesiyle karşı karşıya değiliz. İnsanlık neredeyse tamamen yok olmuşken, James ve kardeşi Daniel tam 16 yıl boyunca hayatta kalmayı bir şekilde başarmış. Ta ki 2039'da duydukları o haber her şeyi değiştirene kadar: Hayatta kalanların kurduğu, umut dolu bir kasaba... HaustVille.



Hikaye, tam bu noktada iki kardeşin tamamen farklı yaklaşımlarının bir çatışmaya dönüşmesiyle şekilleniyor ve asıl olaylar tam da burada bizim için başlamakta. Küçük kardeşimiz Daniel, "Babamız kesin orada ve hâlâ yaşıyor, hemen gitmeliyiz!" diyerek heyecanla harekete geçme isteğiyle dolup taşarken, ana karakterimiz James bu kadar rastlantısal bir ihtimale inanmayı pek mantıklı bulmuyor. Açıkçası bu noktada ben de James'ten yanayım. Düşünsenize, yıllardır görmediğimiz babamız bir kasabada bizi bekliyor öyle mi? Üstelik kıyamet sonrası bir dünyada.

Kardeşler arasındaki bu fikir ayrılığı, Daniel'in inatçılığıyla tek başına yola çıkmaya karar vermesiyle sonuçlanıyor. Ana karakterimiz ise kısa bir süre sonra pişman olup kardeşinin peşine düşmek için yola koyuluyor. İşte bu ayrılık, yalnızca James için değil, bizim için de



hikayenin asıl başladığı an. Sonuçta, kıyamet sonrası dünyada kim küçük kardeşini yalnız bırakmak ister ki?

## TERK EDİLMİŞ KASABA: HAUSTVILLE

HaustVille'e vardığımızda bizi terk edilmiş bir kasaba karşılıyor. Mangallardaki sıcak kömürler ve etrafta bulduğumuz notlardan, bu kasabanın yalnızca birkaç saat ya da gün önce insanlarla dolu bir yaşam alanı olduğunu anlıyoruz. Ancak şimdi, geriye yalnızca sessizlik



kalmış durumda. Bu sessizliğin ardında ise cevaplanmayı bekleyen pek çok soru yatıyor: Burada yaşayanlar nereye kaybolmuştu? Kardeşimiz Daniel'e ne olmuştu? Peki ya babamız, gerçekten burada mıydı?

Ana karakterimizle birlikte bu terk edilmiş kasabayı keşfetmeye başlıyoruz. Bu keşif esnasında, kasabada yaşamış olan insanların hikayelerini başarılı bir film sahnesi gibi yansıttıklarını söylemeliyim. Etraftaki eşyalarla etkileşime geçip geçmişin izlerini takip ettikçe hikayemiz adım adım şekillenirken, cevaplanmayı bekleyen yeni sorularla karşılaşılıyor.

## TEKNİK VE GÖRSEL UNSURLAR

Unreal Engine ile geliştirilen Once Alive, bize ortalama seviyede grafikler ve ışıklandırma sunmakta. Oyunun bir solo geliştirici projesi olduğunun farkındayım, ancak bazı detaylara değinmeden geçemeyeceğim. Yavaş yüklenen dokular, havada asılı duran yapraklar ve zaman zaman abartılı yüz animasyonları, atmosferin etkileyciliğini biraz zedeliyor.

Dram dolu bir abi-kardeş sahnesinde, yüz ve ağız hareketlerinin uyumsuzluğu nedeniyle kendimi istemeden gülümserken buldum; o anda sahnenin duygusunu maalesef yakalayamadığımı söylemeliyim. Oyun 2039 yılında geçiyor ve kıyamet sonrası bir dünyada olduğumuzu unutmamak gerekmekte. Ancak, kasaba çevresindeki birçok eşya 90'ların teknolojisini anımsatıyor, bu da yer yer kafamın karışmasına sebep oldu. Elbette, bir solo geliştirici için beklentileri makul tutmak önemli, ancak bu tür detayların oyunun potansiyelini tam olarak yansıtmaya engel olduğunu düşünüyorum.

## SESLENDİRME: PROFESYONEL BİR DOKUNUŞ

Oyunun en etkileyici yönlerinden biri, profesyonel Türkçe seslendirme kadrosu. Bora Sivri (Crysis serisinin Prophet'i) ve Faruk Akgören (Ben 10'un Büyükbaba Max'i) gibi tanınmış isimler, oyunun atmosferine büyük katkı sağlamış.





Giriş sekansından son sahneye kadar devam eden kaliteli seslendirmeler, hikayeye sinematik bir hava katarak oyundan ziyade sürükleyici bir film izliyormuşum gibi hissetmemi sağladı. Once Alive'ın etkileyici hikayesinin, böylesine yetenekli ve başarılı bir seslendirme kadrosuyla birleşmiş olması, doğrusu beni fazlasıyla memnun etti ve oyun deneyimimi bir üst seviyeye taşıdı.



## OYNANIŞ VE GENEL DENEYİM

Once Alive, yürüyüş simülasyonu olarak sınıflandırılabilir bir oynanış sunmakta bizlere. Hikayede ilerleyebilmemiz için çevredeki ipuçlarını toplamamız ve bulmacaları çözmemiz gerekiyor. Ancak, bulmacaların sayıca az ve oldukça kolay olması açıkçası beni biraz hayal kırıklığına uğrattı. Aksiyonun eksik olduğu anlarda, daha zorlayıcı ve düşündürücü bulmacalar hem oyuna derinlik katabilir hem de hikayeye daha sıkı bağlanmamı sağlayabilirdi. Bu açıdan, biraz daha yaratıcı ve zorlayıcı bir tasarım görmeyi beklerdim.

## DEĞERLENDİRME

Oyunun her şeyden önce büyük bir tutkunun ürünü olduğunu anlamak zor değil. Cem Boray Yıldırım'ın ilk oyunu olarak büyük bir cesaretle ortaya koyduğu bu yapım, teknik eksikliklerine rağmen hikâye anlatımı ve seslendirmeleriyle etkileyici bir deneyim sunmakta. Türk oyunlarına ilgi duyan ve



keşif odaklı hikâye anlatımlarını seven oyuncular için kaçırılmaması gereken bir fırsat olduğunu düşünüyorum. Bununla birlikte, yüz animasyonları ve bulmacalar gibi alanlarda oyunun biraz daha cilalanmaya ihtiyaç duyduğunu da belirtmek gerek.

Eğer bağımsız oyun geliştiricilerine destek vermek istiyorsanız, Once Alive'a bir şans tanımanızı öneririm. Kim bilir, belki de bu başlangıç, Türk oyun sektörünün geleceğine yön verecek bir dönemin habercisidir.

Geliştirici: Cem Boray Yıldırım

Yayıncı: GameDev.ist

Tür: Macera

Çıkış tarihi: 18 Kasım 2024

6,3







# INDUSTRY GIANT 4.0

Yazar: Ömer Faruk Aktaş







Ekonomi yönetim simülasyon serisi Industry Giant, gerçekten 20 yılı aşan birikimiyle mi geri döndü? Karmaşık üretim zincirleri ve simüle edilmiş küresel ekonomi yönetimi oyunu Industry Giant 4.0 ile seri modern bir arayüz ve yeni nesil grafiklerle oyuncuları karşıladı. Cem Karaca'nın Tamirci Çırağı'nı dinleyerek yazdığım incelemede hem övgüler hem de sitemler olacak!

Münih merkezli Alman video oyun stüdyosu Don VS Dodo tarafından geliştirilen ve Toplitz Productions tarafından da 15 Kasım'da erken erişim olarak PC platformuna gelen Industry Giant 4.0, klasik kaynak yönetimi ve simüle edilmiş küresel ekonomi ile oyuncuları karşıladı. Demo sürümün ardından büyük bir sürprizle gelmeyen oyun bir yıl boyunca erken erişimde kalacak. 2026'da tam sürüme geçecek oyunun nasıl şekilleneceğini büyük bir merakla bekleyeceğim. Çok oyunculu mod ise beni en çok heyecanlandıran kısmı olacak. Şimdi gelin yaklaşık 15 saatlik bir deneyimim ardından erken erişimdeki oyunun neler vadettiğine bakalım.

## INDUSTRY GIANT 4.0 TEMEL MEKANİKLERİ

Klasik kaynak yönetimi ve şehir kurma oyunlarında yerleşimleri besleyen üretim zincirleri kurma mekaniği oyunun temelini oluşturur. Buradaki denge öyle önemlidir ki oyuna sizi bağlar veya soğutur. Erken erişimde gelişme aşamasındaki bir oyunda ise lansman çok önemlidir. Industry Giant 4.0 vadettiklerini ne derecede karşılıyor? Erken erişimde oyunu desteklemek mümkün mü? Bu soruların cevabını beraber verelim.







## Üretim sistemi

Zamanın öne çıkan ürünlerini oyunun başında görüyoruz. Temelde 25 farklı endüstri ve yaklaşık 70 farklı mal türü (ham maddeler, ara ürünler, son ürünler) yer alan oyunda sebze ve pamuk üreterek başlıyoruz. Elbiseler dönemin en değerli ürünü olarak karşımıza çıkıyor. Daha sonra 1960'lara geldiğimizde teknolojik ürünler ön plana çıkıyor. Yıllar geçtikçe yerleşimlerin ihtiyaçları büyüyor ve çeşitleniyor.

Industry Giant 4.0 üretim sistemi mevsimlere bağlı olarak şekilleniyor. Mevsimler üretilen ürünlerin verimliliğini etkiliyor. Miktar da yine mevsimlerin durumuna göre değişiyor. Kışın 6 elbise isteyen bir konut, yazın 4 tane isteyebiliyor. Çok minimal detaylar mevcut. Ancak dengeleme de ne kadar başarılılar? Erken erişimde olduğu için ve henüz 15 saatlik bir oyun deneyimim olduğu için emin olamıyorum...

Fabrikalar ne kadar etkileyici görünse de tarlalar ve hayvan çiftlikleri o kadar sönük duruyor. Tarım alanları daha iyi olabilirmiş. Grafik ve animasyondan aşağıda bahsedeceğim ama vasat bir izlenim bana geçti diyebilirim.

Aralarda küçük tavsiyeler vermektense kendimi alamayacağım... Yıllara göre trend olan değerlenen ürünler olsa da size tavsiyem yatırımlarınızı yerleşimin ihtiyaçlarına göre yapın. Büyük rakamlarla oynamayın. Örneğin, 1960'larda abajürler popüler oluyor. Buna yönelik yatırım yapayım çok para kazanırım diyorsanız hata yaparsınız. Alacağınız krediler bile 10 yılda geri dönüş sağlamaz ve o ürün demode olur... Bu yüzden oyunda oldukça



sabırlı olmak gerekiyor. Salam satıp, süt ve yumurta üretip ihracat yaptım ama bu yatırımlarda beni çok tatmin etmedi. Bunlar halkımın istediği ürünler değildi bu arada.

## Lojistik

Alt yapı çalışmaları ve ulaşım ekonominin temelini oluşturuyor. Mevcut yollar çok mu size engel oluyor. Yıkın ve geniş dört şeritli yollar yapın. Özellikle büyük haritada buna ihtiyaç duydum. Otoban gibi yollar tasarladım ve lojistik ağımyı çok rahat düzene soktum. Üç şehir ortasına yerleştirdiğim merkezimi otoyollarla buluşturdum.

Oyunda kamyonlar ve trenler önemli birere ulaşım unsuru. Ama ne kadar çıkarmalıyız? Burası çok önemli. Açıkçası yine erken erişime vurgu yapacağım ve bu bölümünde zamanla elden geçeceğine inanıyorum. Ben her ürün için bir kamyon kontratı yaptım ama açıkçası doğru mu yaptım yanlış mı yaptım bilmiyorum. Açıkçası öğretici kısmında buna dair detaylı bir bilgi yok. Neyin nasıl yapılacağını anlıyoruz evet ama ideal olan nedir? Nasıl işleteceğiz bu zamanla tecrübelerimizle olacak.

Şehirlerin yıllara göre talepleri oluşuyor. Gelişmesine bağlı olarak nüfus artışları oluyor ve her mağazadan yapılan satın alımları görebiliyoruz. Örneğin tekstil de başta giysi üretimi yaparken zamanla ayakkabıya ihtiyaç duyuluyor. Ayakkabı için petrol üreteceğinizi söylesem... Bir anda endüstri öyle bir noktaya gidiyor ki ihtiyaçlar sizi şoke edecek. Bir sonraki şehir gelişiminde artık akaryakıt istasyonları şehrin talepleri arasında olacak. Bunun için petrol rafinesinden akaryakıt üretmek de hoş.

## NASIL PARA KAZANACAĞIM?

Rockefeller, Jobs ya da Bezos olmak kolay değil! Industry Giant 4.0 bence zor bir oyun. Kara geçmek oldukça güç olabiliyor. Ama deneyimlerimden sonra şunu söyleyebilirim ki sabırlı olun! Ama şunu da söylemeliyim ki beklemek çok sıkıcı.





Oyunu son hızda oynadığım halde yapacak çok bir şey yok. Olaylar, hikaye ve heyecan yok. İhracat yapayım dediğim de yaptığım yatırım para kazandırmadı. Kredi alıp günaha girdik o da yetmedi. Kredisiz oynayalım doğru yoldan çıkmayalım dedik o da yetmedi...

Şaka bir yana. Oyunda ince planlar yapmalısınız. Başta da söylediğim gibi bu oyun ince düşünüp sık eleyip dikkatli adımlar atarak yol almanız gerekiyor.

## GRAFİK, ANİMASYON VE SES TASARIMI

Sinematik grafik ayarlarında oynamama rağmen vasat bir kalite ile karşılaştım. Tatmin eden grafikler ve animasyonlar var. Kaynak yönetim oyunlarında grafik kalitesini çok aramayız. Yerleşimlere farklı dokular katılabilirmiş. Ses tasarımının da yeterli olduğu oyunun tam sürümü sabırsızlıkla bekliyor olacağım.

**Geliştirici:** Don VS Dodo

**Yayıncı:** Toplitz Productions

**Tür:** Strateji ve Simülasyon

**Çıkış tarihi:** 15 Kasım 2024

## DEĞERLENDİRME

Industry Giant 4.0 gelecek vadeden bir ekonomi simülasyonu oyunu. Ancak yolun çok daha başında. Türkçe dil desteğinin de gelmesi gerekiyor diye düşünüyorum. İlerleyen süreçte olayların da oyuna eklenmesiyle dil sorunu öne çıkacaktır. 14 dolarlık (482 TL) fiyatı gayet makul. Eğer bu türe ilginiz varsa oyunu alın ve deneyin sonra bir köşeye atın. Bir yıl sonra çıkarın ve bakın keyfinize demeyi çok istiyorum. Eğer türe yabancıysanız bir süre daha beklemenizi öneririm.

Harita yapısını beğenmedim. Havada asılı kalmak kimin hoşuna gider, farklı bir sanat sitili olmuş... Kasabalar hakkında detaylar olsa daha canlı görünse ve özel yapıları olsa daha tatlı olurmuş. Havalimanı ve limanlardan ihracat yaptım ama ne uçak ne de gemi gördüm... Oyun bana bu haliyle büyük bir boşluk sunuyor. Heyecanlı başlıyorum ama gitmiyor... Umarım bir yıl sonra çok oyunculu moduyla birlikte unutulmaz maceralar bizi bekler!

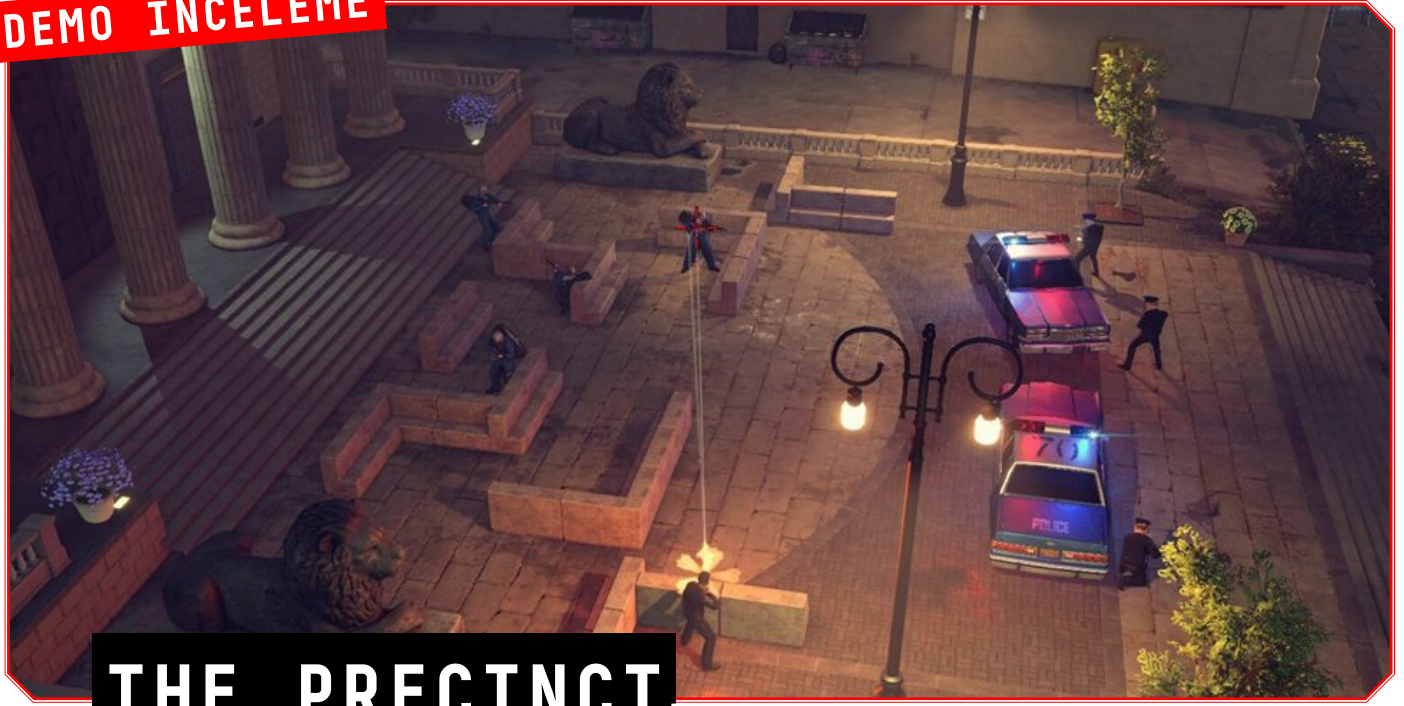
Size güveniyoruz Don VS Dodo ekibi!

Devam!





DEMO İNCELEME



## THE PRECINCT

Yazar: Murat Koç

Sokaklar çeteler tarafından ele geçirilmiş; 1983 yılındaki Averno City'i temizlemek için sahadayız. Görevimizin başında, sokakların güvenliğini sağlamak için mücadeleye hazırız. Steam Next Fest: Ekim 2024'ün önce çıkan demolarından biri olan The Precinct'e yakından bakıyoruz.

Birleşik Krallık merkezli video oyun stüdyosu Fallen Tree Games tarafından geliştirilen ve yıl sonunda oyuncularla buluşması beklenen 80'lerin polis macerası The Precinct, demo sürümüyle göz doldurdu. Oyunda, akademiden yeni mezun olmuş bir çaylak olan Nick Cordell Jr. rolündeyiz. Amacımız, şehirde devriye gezerek sakinleri korumak ve çeteleri etkisiz hale getirmek. Ancak tek amacımız bu değil; aynı zamanda babamızın cinayetini çözmek ve intikamını almak istiyoruz.

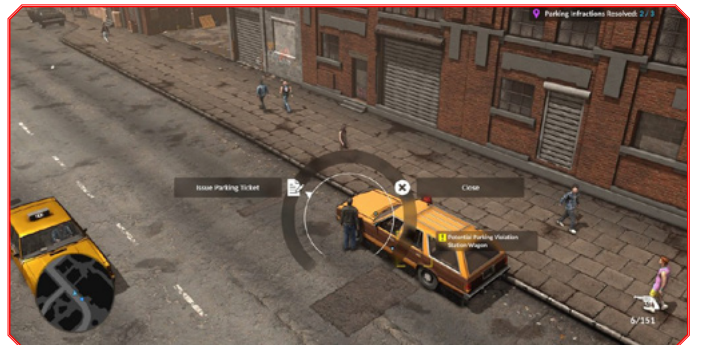
### THE PRECINCT HİKAYESİ

Babamızın cinayetini araştırmak ve içimizdeki intikam ateşinden dolayı polis akademisine katılan bir devriye polisi olarak oyundayız. Akademiden mezun olup sokaklara adım attığımız bu senaryoda, suçluları yakalamak için mücadele ederken bir yandan da babamızın cinayetinin ardındaki sır perdesini aralamaya çalışıyoruz.

Bize yol gösteren üst rütbelilerimiz sayesinde şehri tanıyor ve suça karşı nasıl bir aksiyon almamız gerektiğini öğreniyoruz.

### OYNANIŞ

Oyunda bir açık dünya mevcut ve şehirdeki suçluları derseniz görev bazında, derseniz serbest bir şekilde dolaşarak yakalayabiliyorsunuz (Tabii bu, oyunun tam sürümü için bir tahmin; demo kesinlikle böyle değil). Oyunda bize araba ve helikopter kullanmak gibi seçenekler sunuluyor. Bu seçeneklerin oynanışı çeşitlendirme açısından oldukça başarılı olduğunu söyleyebilirim. Özellikle helikopterle yapılan kovalamacalar çok keyifli, ve bu özelliklerin dallanarak ve çeşitlendirilerek farklı şekillerde sunulmasını merakla bekliyorum.





## MEKANİKLER

Oyunda araç sürme, ateş etme, suçluları yakalama ve ceza kesme gibi çeşitli mekaniklerin bulunduğunu söyleyebilirim. Ancak araç sürüşünde bazı sorunlar var; araç bazen kendini geri atıp devam ediyor, ki bu muhtemelen demo sürümünden kaynaklanan bir problem. Bu sorun helikopterde yaşanmadı; hatta helikopter kullanımı beni oldukça memnun etti. Kovalamaca anlarında oyunun akışında kaldığımı hissettim. Yanlış park edenlere ceza kesmek, suç işleyenleri yakalayıp kodese göndermek ya da hafif suçlulara ceza yazmak gibi detaylar da gayet güzel düşünülmüş.

## GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Oyunda açık dünya olacağı izlenimi veriliyor, ancak demo için bunu söylemek mümkün değil. Demo görevleri, "oyunumuzda bunlar bulunuyor" tarzında bir tanıtım sunuyor. İlk görevde bir banka soygununu engellemeye ve ardından kaçanları arabayla durdurmaya çalışıyoruz; ikinci görevde sokakta yanlış park edenlere ceza kesiyor ve vandallık yapanları durduruyoruz; üçüncü görevde ise bir suçluyu helikopterle takip edip arabayla takip eden polislere destek sağlıyoruz. Ancak, bu görevler yalnızca oyunun tanıtım görevleri. Bu nedenle, ileride bu görevlerin çok fazla tekrar etmesi durumunda beklentilerimizi karşılamayan bir oyunla karşılaşabiliriz diyebilirim.



## GRAFİKLER VE ATMOSFER

Grafikleri ve şehir hayatı kesinlikle insanın içini açan ve memnun eden bir görsellik sunuyor. Üstten bakış açısı ile farklı bir derinlik katmışlar. Şehrin o canlı atmosferini rahatça gözlemleyebiliyorsunuz.

Şehir ışıkları ve canlılık gerçekten büyüleyici. Gece ve gündüzün kendine has, etkileyici bir havası bulunmakta. Yapan şirketin ilk oyunu olduğunu da varsayarsak grafik konusunda sizi tatmin edecek bir oyun bulunmakta.

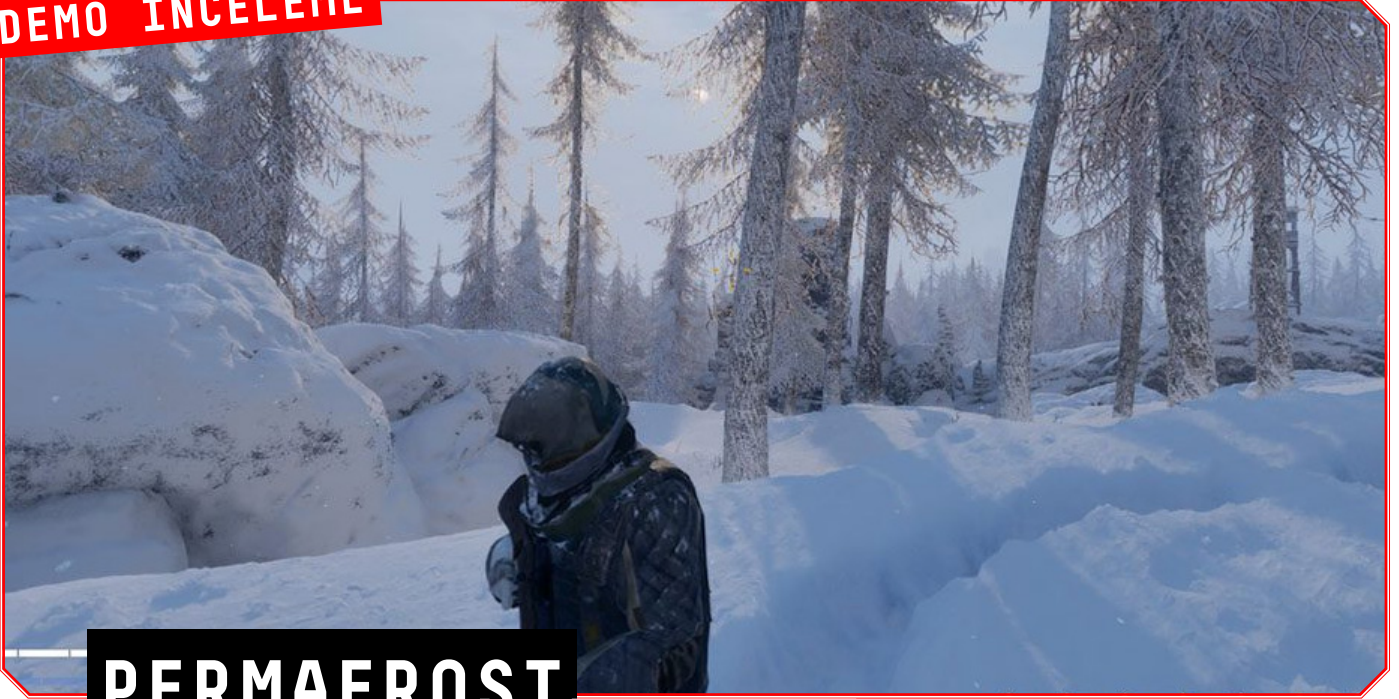
## DEĞERLENDİRME

Demo, genel olarak "Gel bak bakalım evlat, şurada ceza kes, burada şu adamı tutukla" tarzında ilerlediği için ve oyunu 'Sandbox' olarak sunduklarından dolayı pek hoşuma gitmedi. İleride eğitim kısmı bitip de oyuncuyu açık dünyaya bırakırlarsa çok keyifli bir polis oyunu olabilir. Görevlere gitmek yerine "Anlaşıldı 20-15, konuşan 20-51. Tuvaletteyim, Galip Ömer Tevfik'i yıkar yıkamaz çıkış yapacağım" gibi sohbetlerin gerçekleşmesi de mümkün olabilir.

Sende "Bir polis oyunu olsa da şöyle şehri koruyup, suçluları hapse atsak" diyorsan oyunu denemeni öneririm.







# PERMAFROST

Yazar: Ozan Bulut

Long Dark'ın atmosferik hayatta kalma öğeleri ve Rust'ın inşa mekaniğini harmanlayan Permafrost, zorlu çevre koşulları ve stratejik kaynak yönetimi gereklilikleriyle dikkat çekiyor. Bu incelemede SpaceRocket Games tarafından yayınlanan bu oyunun, demo versiyonunun hikaye yapısını, oynanış mekaniklerini ve atmosferini değerlendireceğiz.

SpaceRocket Games tarafından geliştirilen ve Toplitz Productions tarafından da yayımlanacak yeni hayatta kalma oyunu Permafrost, 2025'te PC platformuna gelmeye hazırlanıyor.

## PERMAFROST HİKAYESİ

Permafrost'un hikayesi, karakterimizin tipide kaybolup donmak üzereyken Anna isimli bir kadın tarafından kurtarılmasıyla başlıyor. Anna'nın koruması altında güvenli bir yere götürülen karakterimiz, kısa süre sonra yakındaki bir kulede bulunan Robyn ile buluşuyor. Bu buluşmanın ardından, oyundaki karakterler arasında gelişen diyaloglarla insanların bu zorlu coğrafyaya farklı tehlikelerden kaçarak geldikleri ortaya çıkıyor. Oyuncuya sunulan diyalog seçenekleri, karakterler ve çevre ile olan etkileşimi derinleştiriyor.



Robyn, bize kayıpların güvenli bir şekilde barınabileceği bir yapı inşa etme görevi veriyor. İnşa sürecinin ardından, telsizden gelen yardım çağrılarına yanıt veriyoruz ve terk edilmiş askeri alan gibi keşfedilmesi gereken yeni alanlar hakkında bilgi ediniyoruz. Hikaye, karakterin liderliğinde bir hayatta kalma grubunun bu buzlarla kaplı coğrafyada kendilerine bir düzen kurma çabasını işliyor. Demo sona ererken, gökyüzünde bir şehirden gelen işaret fişegi görünerek gizemli bir dünyaya işaret ediyor ve hikayenin devamı için merak uyandırıyor.

## OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Permafrost'un demo sürümü, hayatta kalma mekaniklerinin temelini basit bir şekilde sunuyor. Sıcak kalmak, yiyecek toplamak ve bir barınak kurmak gibi görevler oldukça kolay erişilebilir kaynaklarla sağlanıyor.





Robyn'in rehberliğinde, çevreden topladığımız malzemelerle basit bir barınak inşa ediyoruz. Barınağımıza yatak ve ateş ekleyerek gece boyunca sıcak kalabiliyoruz. Tam sürümde, bu mekaniklerin daha karmaşık ve zorlayıcı hale gelmesi bekleniyor.

Demo boyunca, karakterimizin sağlığı tehdit edici bir durumda olmuyor ve açlık dışında kritik bir seviye görmüyoruz.

İnşa mekanikleri tanıdık bir yapı sunsa da, geceleri kar partikülleri ve dar görüş açısı ile sağlanan gerilim oyuncuya korku unsurları içeren bir hayatta kalma deneyimi yaşıyor. Çetin hava koşulları ve tehditkar gece atmosferi, oyunun gerilim duygusunu artırıyor.

## KARAKTER ÖZELLEŞTİRME VE YETENEKLER

Kısa demo boyunca karakter geliştirme seçenekleri sınırlı tutulmuş. Ancak oyuncu, ateş yakma, yiyecek kaynaklarını verimli kullanma ve soğuk koşullara uyum sağlama gibi temel yetenekleri geliştirebiliyor. Demo süresince zıplama, ağaç kesme ve nişancılık gibi yetenekler seviye atlıyor. Ayrıca oyunun başlangıcında karakteri özelleştirme imkanı



sunuluyor. Bu özellik, tek oyunculu deneyime pek fazla yenilik getirmese de oyunun çok oyunculu bir mod içereceğine dair bir ipucu veriyor.

## GÖREV YAPISI VE HİKAYE ANLATIMI

Demo boyunca, oyuncuya belirli görevler verilerek ilerleyen bir yapı sunulmuş. İnşa görevleri dışında, terk edilmiş askeriyeden yiyecek ve mühimmat toplama gibi hayati görevler de yer alıyor. Özellikle askeriyenin terk edilmiş bölgesine giriş yaptığımızda ani bir ayı saldırısı, tüm mermilerimizi tüketmemize neden olarak hayatta kalma mücadelesini daha da zorlaştırıyor. Görevler, oyuncunun dünyayı keşfetmesi ve çevre ile etkileşimde bulunması üzerine kurulu. Demo, oyuncuyu hikayenin büyük olaylarına hazırlayan bir görev zinciriyle sonlanıyor.

## GRAFİK VE SES TASARIMI

Permafrost'un grafik ve ses unsurları, oyunun atmosferine önemli katkılarda bulunuyor. Düşük çözünürlüklü ışıklandırmalar ve detaylı buzullar, soğuk ve yalnız bir atmosfer sunuyor. Rüzgar uğultusu, kar üstündeki adım sesleri ve gece vakti fenerin sınırlı görüş alanı, oyunu bir korku deneyimine dönüştürüyor. Müzikler ise oyunun soğuk atmosferini yansıtmak için uygun seçilmiş. Ses efektleri yeterli seviyede olsa da bazı detaylar atmosferi daha etkileyici kılabilir.

## DEĞERLENDİRME

Permafrost'un demo sürümü, Long Dark ve Rust gibi hayatta kalma oyunlarından esinlenmiş bir yapıyı kendi özgün atmosferiyle sunuyor. Çetin çevre koşulları, sınırlı kaynak yönetimi ve stratejik oynanış gereklilikleri, kısa bir demo sürecinde bile etkileyici bir atmosfer yaratıyor.



# THE SIMS 4: LIFE & DEATH İLE YAŞAM VE ÖLÜM ARASINDAKİ DENGİYİ KEŞFEDİN!

The Sims 4: Life and Death genişleme paketi, 31 Ekim 2024 tarihinde EA Games tarafından yayımlandı ve Sims dünyasına yepyeni bir soluk getirdi.

Bu paket, oyunculara yaşam ve ölüm arasındaki dengeyi keşfetme fırsatı sunuyor ve serinin hayranları için taze içerikler ile beraberinde kendi hikayelerini anlatmalarına olanak tanıyan birçok heyecan verici yenilikler ve mekanikler getiriyor.

**Life and Death, Simlerinize ölümün ve yas tutmanın farklı yollarını keşfetme imkanı tanırken, ölümsüzlük ve ölüm sonrası yaşam gibi daha önce seride eşi benzeri görülmemiş temalar da ekliyor.** Grim Reaper ile arkadaş olmak, mezarlıkta yeni başladığınız işinizin ilk gecesi Hayalet Simler tarafından korkutulup altınıza kaçırmak veya oynamayı çok sevdiğiniz Simleri çeşitli reenkarnasyon yöntemleri ile tekrar hayata döndürmek istiyorsanız, bu genişleme paketi tam da size göre!



Bu yazımızda The Sims 4: Life & Death baş yapımcısı Morgan Henry ile yaptığımız röportajımızdan kesitler de sunuyoruz.

Yazar: Can Yeşil



## YENİ MESLEKLER VE OYNANIŞ

Life & Death genişleme paketi ile birlikte artık ölüm meleğinin yanında stajyer olarak işe girebilir ve ruhları hasat etme işini ellerinize alabilirsiniz, bu aktif kariyeri kovalarken haftalık ruh kotanızı doldurmak için vefat etmiş Simlerin öteki dünyaya geçmesine yardımcı olabilir yahut Ghostbusters misali kaçak ruhları avlayabilirsiniz. Eğer yaşayanlar dünyası ilginizi daha çok çektiyse de pasif bir kariyer seçeneği olan cenazecilik ile hayata gözlerini yuman Simlerin mezarlarını kazabilir, morgda vakit geçirebilir ve törenler düzenleyebilirsiniz. Pasif bir kariyer seçeneği olması nedeniyle



“Durun Hayalet Bey, burası Hogwarts değil. Biz birbirimize Levicorpus büyüsü yapmıyoruz.” diyecekken eşek şakalarına düşkün bu hayalet arkadaşımız beni muhabbete tuttu ve oldukça sıkı fıkı olduk.

Morgan Henry, Grim Reaper kariyerine ilişkin, “Gizli bir arazi eklemedik, bu yüzden portal sizi başka bir yere götürmüyor. Başlangıçta bu konuyu konuşup Öteki Dünya’yı fazla açıklamamaya karar verdik. Onun hakkında gizemli bir hava olmasını ve oyuncuların tam olarak ötesinde ne olduğunu bilmemesini sevdim.” açıklamasında bulundu.



pek interaktif olmayan bu meslek maalesef ilgimi çekmeyi başaramadı, nispeten daha eğlenceli bir rolü olduğu ve fragmanda gösterilen karargahı çok merak ettiğim için benim ilk tercihim Grim Reaper kariyeri oldu, her ne kadar kulağa fazlasıyla doğa üstü hatta belki de uçuk bir kariyer seçimi gibi gelse de aslında bu mesleğe başlamak sandığıңызdan daha kolay oldu; Ravenwood kasabasına taşınmamın hemen ardından ellerinde gıda zehirlenmesi garantili meyveli kekler ile evime hücum eden mahalle sakinleri tarafından beklenmedik bir şekilde hoş karşılanmış olsam da nereden çıktığını bilmediğim bir hayalet misafirlerimden birisini adeta Güç kullanan bir Jedi misali telekinezi ile bacağından havaya kaldırıp sallamaya başladı. Tam yanına gidip

**Çevredeki paranormal olayları, ölümden sonraki yaşamı lafladıktan ve bazı görevleri tamamladıktan sonra Grimophone adlı bir öğenin kilidini açtığımı fark ettim.** Evet.

Gramofon değil, Grimophone (G.O.R.A. filminden Arif’in sesiyle). Görünüşü ve işlevi bağlamında gramofondan hiçbir farkı olmayan bu nesnenin eşsiz özelliği ise kullandığınızda Grim Reaper’ı çağırabilmeniz. Bu eşyayı sergileyebileceğim kadar havalı bir köşeyi karşılayacak simoleonlara henüz sahip olmadığım için mecburen mutfak tezgahına koydum ve çalıştırdım. Kısa süre sonra Dr. Strange kadar havalı gözükme de kendine has bir şekilde öteki dünyanın perdelerini aralayıp evimi ziyaret eden ölüm meleği ile tanıştım, uzun ve derin bir sohbetin ardından birlikte mac and cheese yedik ve The Tonight Show with Tony Clifton izledik.



Dürüst olmak gerekirse dışarıdan gözüktüğünün aksine oldukça renkli, sempatik bir kişiliğe sahipti ve yanında çalışma isteğini de seve seve kabul etti. İlk günler tahmin edeceğimiz gibi oryantasyon süreci kapsamında adeta L.A. Noire edasıyla vefat eden Simlerin ölüm sebebini tespit etme, görgü tanıklarıyla konuşma ve elbette tırpan antrenmanlarıyla geçti. Birkaç günün ardından ilk terfiyi de çoktan kapmıştım ve patronumla aramı iyi tutmak adına biraz sohbet ederken sözde karanlıklar lordunun hayalindeki mesleğin bambaşka bir şey olduğunu öğrendim. Dostumu destekleyeyim, samimi davranayım derken de yanlışlıkla işi bırakması için ikna etmiş bulundum, artık tiyatrocü olarak hayatına devam ettiğini gördüğümde ise (hala aynı kıyafetleri kullanıyor) ben de artık bu mesleği bırakmanın vakti geldiğini düşündüm.



## YENİ KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ VE REENKARNASYON

Life & Death genişleme paketi, üç farklı oynaması zorlu ve bir o kadar da keyifli olabilecek kişilik özelliğini getiriyor. İlki olan Chased by Death, ölümün peşinden gelen bir kaderi simgeleyen bir özellik. Bu özellik, Simlerin yaşamını ne kadar tehlikeli kılırsanız o kadar tatmin edici hale getiriyor. Ölümle her an burun buruna gelen bu Simler, her günü dolu dolu yaşamak için kendilerini riske atmakta sakınca görmezler. Bu yaklaşım, onları cesur kılarken, ölümle yüzleşmekten de geri durmamalarını sağlıyor.

Öte yandan, Macabre özelliği, karanlık bir dünyada var olmayı seven Simlere hitap ediyor. Güneş ışığından kaçınarak, yaşamın daha kasvetli yönleriyle huzur bulan bu Simler, mutlu olmanın ve yaşamının tipik yollarından uzaklaşıp, ölümle ilgili derinlemesine düşünceler geliştiriyorlar. Hem atmosferi hem de düşünce tarzları oldukça karanlık olan bu Simler, sık sık ölüm üzerine araştırmalar yapıyor ve diğer Simlerle olan diyaloglarında kara mizah dolu etkileşimlerde bulunuyor.

Son olarak ise, Skeptical özelliği, doğaüstü olaylara şüpheyle yaklaşan ve bunları sorgulayan Simlere hitap ediyor. Hayaletler ve diğer doğaüstü varlıklarla karşılaştıklarında bile, bu Simler inanmakta zorlanıyor ve bu varlıkların gücünü test etmeye çalışıyorlar. Grim Reaper'ın ya da vampirlerin, büyücüler ve diğer mistik varlıkların gerçek gücünü sorgulamak, onların varoluşsal güvensizliklerini yansıtıyor. **Reenkarnasyon veya Yeniden Doğum, Simlerinizin yaşamdan sonra da devam eden bir hikâyeye sahip olmalarını sağlıyor ve Bucket List sayesinde yeniden doğuş mekanikleriyle oyuna anlamlı bir tat katıyor.** Her Sim, hayatta gerçekleştirmek istediği kişisel hedeflerden oluşan bir Bucket List oluşturabiliyor. Bu hedefler, Sim'in karakter özelliklerine, ilişkilerine ve yaşadığı deneyimlere göre şekilleniyor.





Liste tamamlandıkça Simler ödüllendirici mükafatlar kazanıyor, ancak hedeflerine hayattayken ulaşamazlarsa, bu liste Unfinished Business haline geliyor. Bu durumda, Sim bir hayalet olarak yaşamaya devam ederken hedeflerini tamamlamaya çalışabiliyor. Eğer tüm hedefler tamamlanırsa, Simler ruhani yolculuklarını bitirip yeniden doğmayı seçebiliyorlar. Yeniden doğuş, önceki hayatlarına bağlı benzersiz avantajlar, eski kişilik özelliklerini hatırlama yeteneği ve yeni hayatlarında daha hızlı gelişme fırsatı sunuyor.

## RAVENWOOD VE CENAZELER

Ravenwood, Sims serisindeki en büyüleyici ve ürkütücü dünyalarından biri. Üç mahallesi ve gizli bir alanıyla keşiflere açık olan bu kasaba, her köşesinde doğaüstü bir hikâye saklıyor. Whispering Glen, sakin kır yaşamıyla normal görünebilir ama her gece düzenlenen Moon Revelry festivalleri, bu huzurlu atmosferin altındaki mistik dokuyu hissettiriyor. Crow's Crossing ise tam anlamıyla bir hayalet kasabası; kendi kendine sallanan salıncaklar, Crypt'in oradaki tuhaf tüccar ve "yas ve pişmanlık kuyusunu" bekleyen ürkütücü Edith gibi detaylarla dolu. Mourningvale ise doğaüstü meraklılarının cenneti; Baleful Bog'da hayalet olmayı deneyebilir ya da Grim'in kendisiyle karşılaşabilirsiniz. Transilvanya'dan ilham alan Ravenwood, Gotik mimarisiyle büyüleyici bir atmosfer sunuyor. Cantacuzino ve Corvin kalelerini andıran yapılar ve Decebalus'un kaya heykeline benzeyen dağ figürüyle, gerçek hayattan esintiler taşıyor. Serin havası, hafif yağmurlu kışları ve gizem dolu ortamıyla Ravenwood, sadece bir dünya değil, aynı zamanda keşfedilecek bir deneyim.

"Yaşayan Simler'in Mourningvale'de olanları deneyimleyebilmelerini istedik; burası daha çok öteki dünya temalı bir mahalle." diyen Morgan Henry, "Yaşayan Simler, hayaletlerle birlikte kayıplarını konuşmak için "Afterlife Anonymous" etkinliğine katılabilirler. Aynı zamanda, ek eğlenceli hikaye öğeleri eklediğimiz Thinned Festiveil'e de katılabilirler. Onların öteki dünya mahallesinde etkileşim kurmasını ve vakit geçirmesini istedik." dedi.

Life & Death genişleme paketi, cenazeleri yalnızca bir veda değil, aynı zamanda anlamlı bir hikaye anlatma fırsatına dönüştürüyor. Oyuncular, Simlerinin hayatlarını kutlamak ya da geleneksel bir törenle yas tutmak için tamamen özelleştirilebilir bir deneyim yaratabiliyor. Törenler, mum yakma ve anma konuşmalar vermek gibi klasik dokunuşlardan dans ya da gülle ateşlemeye varana kadar birbirinden farklı pek çok aktiviteyle zenginleşiyor. Cenaze sonrası süreçte miras paylaşımı, mezar taşlarını süsleme ve aile üyeleriyle anıları paylaşma gibi detaylar, Simler arasındaki ilişkileri hem dramatik hem de anlamlı bir şekilde derinleştiriyor. Yas tutma sistemi ise kaybı dört aşamada deneyimlemelerine imkan tanıyor: şokla başlayan inkardan öfkeye, derin bir üzüntüye ve nihayet kabullenmeye kadar. Mezarlıklar ve anıt alanları da bu yas sürecinin bir parçası, oyunculara Simlerinin hikayesini ölümden sonra bile sürdürme şansı sunuyor. Hayat ve ölüm arasındaki bu köprü, seriye eşi benzeri görülmemiş bir şekilde hem duygusal hem de etkileyici bir katman ekliyor.



## TÜRK KÜLTÜRÜ VE CENAZELER

Life & Death genişleme paketi, dünyanın dört bir köşesinden cenaze törenlerini oyuna dahil ederek oldukça geniş bir yelpaze sunduğu gibi Türk oyuncular için de bir o kadar tanıdık bazı mekanikler sunuyor.





Türk kültürüne baktığımızda, cenazeler genellikle ciddi bir atmosferde, dini ve toplumsal ritüellerle gerçekleştirilir. Cenaze namazı kılınır, mezarlık ziyaret edilir, dualar okunur ve ardından mevlitler düzenlenir. Yas tutma süreci, toplu taziye ziyaretleri ve paylaşım odaklı etkinliklerle bir dayanışma ortamı yaratır. Ayrıca, helva kavurma ya da lokma döktürme gibi gelenekler, ölen kişinin ardından yapılan anlamlı ritüeller arasındadır.

**Oyundaki cenaze mekanikleri, bu geleneklere birçok benzer noktalar barındırıyor, oldukça esnek ve kişiselleştirilebilir bir yapıya sahip. Örneğin, mezar taşı özelleştirme sistemi ile oyunculara özgürlük tanınmış, Türk kültüründe mezar taşına yazılan dualar ve sözlerle benzer bir duygusal bağ kurabilmeyi mümkün kılıyor.**

Miras paylaşımı ve aile içi gerilimler, oyunda bir drama unsuru olarak işlenirken, Türk kültüründe de benzer şekilde tartışmaların yaşanabileceğini görmek mümkün. Ancak oyunun sunduğu neşeli anma törenleri, dans ve eğlence gibi seçenekler, Türk yas kültürüne oldukça uzak bir noktada duruyor. Bizde yas tutma genellikle sessizlik, saygı ve manevi bir atmosferle ifade edilirken, oyundaki bu yaklaşım daha modern, bireysel ve yaratıcı bir bakış açısını temsil ediyor. Aynı şekilde oyunda daha evrensel bir yaklaşım izlendiği için dua etmek ya da mevlit okumak gibi bazı dini gelenekleri yerine getirmek mümkün değil.

Sonuç olarak, bu genişleme paketi, Türk kültüründen aşına olduğumuz cenaze ritüellerine bazı paralellikler sunarken aynı zamanda sınırları zorlayan, ilginç ve yeni bir deneyim yaratıyor. Hem tanıdık hem farklı bu unsurlar, oyuna oldukça yenilikçi bir perspektif sunuyor.





# RÖPORTAJ

Can Yeşil

## The Sims 4: Life & Death baş yapımcısı Morgan Henry ile konuştuk!

THE SIMS'İN ŞİMDİYE DEK OLAN EN BÜYÜK GENİŞLEME PAKETİNİN BAŞ YAPIMCISI MORGAN HENRY İLE İNANILMAZ KEYİFLİ BİR RÖPORTAJ GERÇEKLEŞTİRDİK! THE SIMS 4: LIFE & DEATH PAKETİNİN ÇIKIŞI ÖNCESİNDE, OYUNCULARIN AKLINDA KALAN EN ÖNEMLİ SORULARI SİZLER İÇİN BİR ARAYA GETİRDİK VE GELİŞTİRME SÜRECİNİN AYRINTILARINI ÖĞRENDİK.



**Can Yeşil (CY) - Eğer oyuncular bir Sim'i aynı ailede yeniden doğurmayı seçerse, diğer aile üyeleri bu Sim'i tanır mı veya onlarla özel etkileşimlerde bulunur mu?**

**Morgan Henry (MH) -** Evet, eğer önceki yaşamınızda bir aileniz ve ilişkileriniz varsa, yeniden doğduğunuzda bunlar dikkate alınır. Örneğin, daha önce bir ruh eşiniz varsa ve yeni yaşamınızda onlarla akrabalığınız yoksa, onların yeniden ruh eşiniz olduğunu keşfedebilirsiniz. Tabii ki, eğer akraba iseniz bu mümkün olmayacaktır. Eski en iyi arkadaşınızı da bulabilirsiniz. Hatta bu, sadece eski hanenizdeki Simler ile sınırlı değil—önceden



The Sims 4 Life & Death

güçlü bir bağ kurduğunuz herhangi bir Sim de olabilir. Bence bu, "Bu benim annemdi, bu benim babamdı" demekten ziyade, "Bu Sim'le çok güçlü bir bağlantım vardı. Ona çok yakındım ve bunu hissediyorum" gibi bir şey. Bu kişilerle karşı özel duygularınız olacak.

Yeni ailenizle de durum farklı. Onlar size duygusal bir bağ vermeseler de, "Ailemizde yeni bir Sim var" diye düşünecekleri bir ruh

hali kazanacaklar ve yeniden doğduğunuzu fark edecekler. Bunun özel bir şey olduğunu düşünüyorum. Ayrıca eski mezar taşınıza gidip, önceki hayatınızı düşünüp "Bu ilginç" diyebileceksiniz. Bence oyuncuların böyle hikayeler anlatmak isteyeceklerini bildiğimiz için bunun üzerine çok düşündük.

## "ÖTEKİ DÜNYA'YI FAZLA AÇIKLAMAMAYA KARAR VERDİK"

**Can Yeşil (CY) -** Fragmanda Grim-stajyerleri ve Grim Reaper, Öteki Dünya'ya geçmek için bir tür portal kullanıyor gibi görünüyor. Bu, Sixam veya Sylvan Glade gibi mahalle dışı araziler gibi ayrı bir varoluş düzlemi veya alan olacağını mı ima ediyor? Eğer öyleyse, bu alan inşa edilebilir mi yoksa sadece iş için mi kullanılacak?

**Morgan Henry (MH) -** İş için gidilebilecek ekstra bir arazi var, ki bu da Mourningvale mahallesinde kendi içinde ayrı bir bölümde bulunuyor. Çalışmaya gitmediğiniz sürece de onu görebilmeniz mümkün değil. Gizli bir arazi eklemedik, bu yüzden portal sizi başka bir yere götürmüyor. Başlangıçta bu konuyu konuşup Öteki Dünya'yı fazla açıklamamaya karar verdik. Onun hakkında gizemli bir hava olmasını ve oyuncuların tam olarak ötesinde ne olduğunu bilmemesini sevdi. Oyuncuların bunun nasıl bir yer olabileceğini hayal etmelerini, metinlerimizi okuyup ima edilen şeyleri duymalarını istedik, ancak yine de bu gizemli havayı korumayı tercih ettik.



Bu portal ise ilginç tartışmalara yol açtı. Realm of Magic portalına benziyor ve dünyanın mitolojisini, belki portalların benzer şekilde yapıldığını ve birbiriyle bağlantılı olduğunu düşündük. Hatta arkalarındaki geçmiş ve mimarisi hakkında konuştuk, bu da geliştirme sırasında keşfetmesi eğlenceli bir konuydu.

**Can Yeşil (CY) - Grim Reaper'ın çocuklarının, Father Winter'ın bebeklerindeki gibi kendilerine has özellikleri olacak mı?**

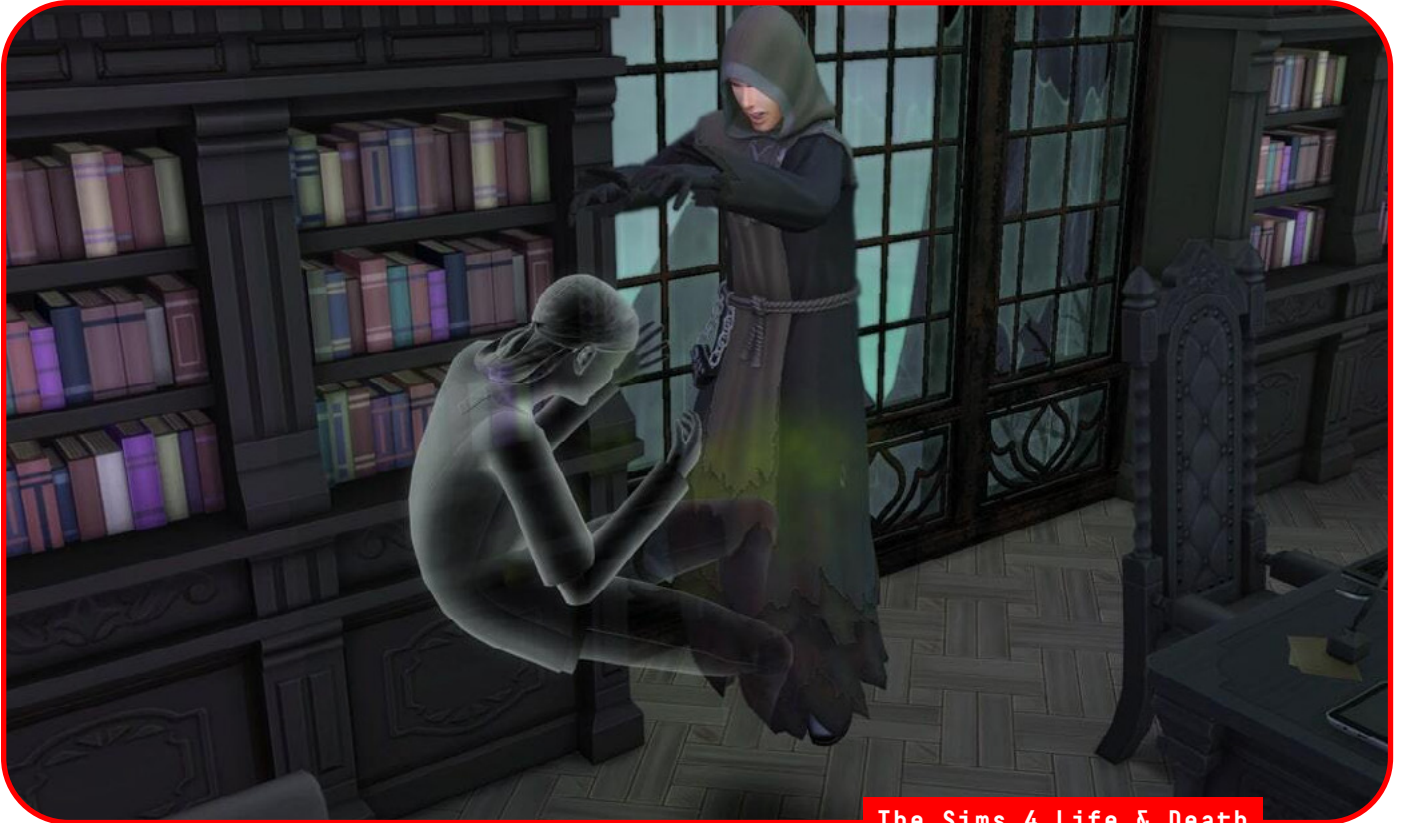
**Morgan Henry (MH) -** Evet, bu pakette en sevdiğim şeylerden biri bu. Eğer Grim Reaper ile bir bebeğiniz olursa, çocuğunuz "Grimborn" adında özel bir özelliğe sahip olur. Ek olarak, bu özellik sayesinde kulaklarının altında tırpan şeklinde bir doğum lekesi olur. Grimborn özelliği, onların daha uzun yaşamlar sürmelerini sağlar. Çocukları da Grim Reaper'ın soyundan gelecek ve kendilerine özgü bir özellikleri olacak, ancak bir Grimborn Sim gibi olağandışı uzun yaşam veya doğum lekesi özelliklerini taşımayacaklar. Bu oldukça eğlenceli ve bunun için gerçekten heyecanlıyım.

## 'AFTERLIFE ANONYMOUS' ETKİNLİĞİ

**Can Yeşil (CY) - Ravenwood'da yaşam ile ölüm arasındaki perdenin özellikle ince olduğunu söylediniz. Seyahat ederken özel bir dezavantaj var mı yoksa Simler "ölüm tarafından kovalanmadıkları" sürece tamamen güvende mi?**

**Morgan Henry (MH) -** Yaşayan Simler'in Mourningvale'de olanları deneyimleyebilmelerini istedik; burası daha çok öteki dünya temalı bir mahalle. Yaşayan Simler, hayaletlerle birlikte kayıplarını konuşmak için "Afterlife Anonymous" etkinliğine katılabilirler. Aynı zamanda, ek eğlenceli hikaye öğeleri eklediğimiz Thinned Festiveil'e de katılabilirler. Onların öteki dünya mahallesinde etkileşim kurmasını ve vakit geçirmesini istedik.

Ancak, Baleful Bog diye bir yer de var. Simler burada bir dalış yaparak geçici hayalete dönüşebilirler. Bunu çok sık yaparsanız, sizi



The Sims 4 Life & Death



öldürebilir ve kalıcı bir hayalete dönüşmenize yol açabilir. Bu yüzden orada her şeyin yaşayan bir Sim için güvenli olduğunu söyleyemem, ama kesinlikle orada olduklarında bunu benzersiz bir şekilde deneyimlemelerini istiyoruz.

**Can Yeşil (CY) - Çoğu oyuncu, bunun şimdiye kadar gördüğümüz en büyük genişleme paketi olduğunu düşünüyor ve şahsen ben de bu ifadeye tamamen katılıyorum. Bu genişleme paketi, temel oyuna o kadar çok şey kattı ki şimdiden gelecek genişlemeler için yeni standartları belirledi. The Sims tarihinde ilk kez ciddi ve kişisel konular hak ettikleri yerleri aldığını görüyoruz. Bu eğilimin devam edeceğini varsayabilir miyiz?**

**Morgan Henry (MH) - Her zaman her paketi en iyi şekilde yapmayı hedefliyoruz. Amacımız her zaman bu: Oyuncular bu pakette ne isteyecek? Ne yapabiliriz ki eğlenceli olsun? Neyin heyecan verici olacağını düşünüyoruz. Birçok faktörü göz önünde bulunduruyoruz ve burada harika bir iş çıkardığımızı umuyorum. Herkes çok heyecanlı ve bu paketi seviyorum. Bence oyuncuların anlatabileceği zengin hikayelerle dolu ve her genişleme paketinde bunu hedeflemeye devam edeceğiz.**

## "DOKUNAKLI HİKAYELER ANLATMANIZI SAĞLIYOR"

**Can Yeşil (CY) - Yas ve ölüm gibi temaları keşfetmek geliştirme sürecinde ekibinizi nasıl etkiledi?**

**Morgan Henry (MH) - Bence bu herkes için kişisel bir durum. Bu paket üzerinde çalışırken yas yaşayan ekip üyeleri vardı, bu yüzden çok hassas olmak istedik. Aynı zamanda, bununla eğlenmek de istiyorduk. Başlangıçta, bu paketin hüzünlü bir deneyim gibi hissettirmemesini konuşmuştuk. İnsanların bunu oynayıp üzgün hissetmesini istemiyoruz. Ancak, bazen insanların daha hassas, kişisel veya üzücü hikayeler anlatmak isteyebileceğini de biliyoruz, bu yüzden onlara bunu yapma araçlarını vermek istedik, ama aynı zamanda neşeli bir zaman geçirmeyi isteyenler için bunu zorlamamak istedik.**

Bu yüzden her adımda bu dengeyi düşünmeye çalıştık ve iyi bir iş çıkardığımızı düşünüyorum. Eğlenceli bir paket ama aynı zamanda dokunaklı hikayeler anlatmanızı sağlıyor ve samimi bir genişleme paketi gibi hissettiriyor. Bence bunu güzelce dengeledik.

Bir süredir Sims oynamamıştım ve bu genişleme paketi ile geri dönmek oldukça ferahlatıcıydı. İlk denediğim şey, Cadılar Bayramı olduğu ve X-Files dizisini çok sevdiğim için "Thanatology" oldu. Orada birkaç dost hayalet Sim ile tanıştım ve oldukça yardımcı olduklarını gördüm. The Sims'te çocukluk anılarım arasında en unutulmaz olanlardan biri, karakterimin bozulmuş bir buzdolabını tamir etmeye çalışırken elektrik çarpması sonucu ölmesiydi. Bu olaydan sonra bir şey bozulduğunda tamir etmek yerine tüm ihtiyaçlarım için komşularıma gitmek zorunda kalmıştım. Şimdi açıklıktan ölmek yerine hayalet en iyi arkadaşımı arayıp eşyalarımı tamir ettirebileceğim için çok mutluyum.



The Sims 4 Life & Death



# MAKALE

## Woke kültürünün oyun dünyasındaki yeri

Yazar: Ceren Aslı Aytaç

Toplumsal adalet ve eşitlik arayışlarının bir yansıması olarak hayatımıza giren woke kültürü, özellikle son yıllarda dijital oyun dünyasında önemli bir tartışma konusu haline gelmiştir. Assassin's Creed Shadows ve Dragon Age: The Veilguard gibi oyunlar üzerinden şekillenen bu tartışmalar, oyuncu topluluklarında büyük yankı uyandırmıştır. Gelin şimdi woke nedir, woke tanımı nasıl değişti, eğlence kültüründeki yansımaları ve dijital oyun dünyasındaki yükselişine birlikte bakalım.



### WOKE KÜLTÜRÜ NEDİR?

Woke terimi, kökeni itibarı ile toplumsal adalet ve eşitlik arayışlarını ifade eden bir farkındalık çağrısını temsil eder. İlk olarak 20. yüzyılın ortalarında ortaya çıkan bu kavram, özellikle ırkçılık, ayrımcılık ve sosyal eşitsizliklere karşı duyarlılığı teşvik etmeyi amaçlamıştır. Woke, adalet ve eşitlik ilkelerini merkeze alan bir hareket olarak toplumsal duyarlılığın sembolü haline gelmiştir.

Ancak zamanla, bu kavramın bazı aşırı yorumlamaları ve uygulamaları, tartışmalara yol açmıştır. Özellikle kültür, siyaset ve medya alanlarında, woke hareketinin eleştiri alan bir yaklaşıma evrilmesi, kavramın orijinal anlamını gölgede bırakmıştır.

### WOKE TANIMININ DEĞİŞİMİ

Sosyal medya ve popüler kültür, woke kavramının evriminde önemli bir rol oynamıştır. Platformlar aracılığıyla hızla yayılan toplumsal farkındalık hareketleri, birçok kişiyi küresel adalet ve eşitlik meselelerine dair bilinçlendirmiştir. Örneğin, #BlackLivesMatter gibi kampanyalar, woke hareketinin etkileyici bir güç olarak nasıl toplumsal değişim yaratabileceğini gözler önüne sermiştir.

Woke hareketi başlangıçta toplumsal adaleti destekleyen bir hareket olarak görülse de, zamanla bazı çevreler tarafından ideolojik bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu evrim, kavramın anlamında bir dönüşüme yol açmış; bazıları için hala toplumsal adaletin bir aracı iken, diğerleri için aşırı politik doğruculuğun bir yansıması haline gelmiştir.

### WOKE KÜLTÜRÜNÜN EĞLENCE SEKTÖRÜNDEKİ YANSIMASI

Woke kültürünün eğlence sektöründeki etkileri, özellikle Hollywood'daki bazı projelerle oldukça belirgindir. "Rings of Power" ve "The Little Mermaid" gibi büyük bütçeli yapımlar, son yıllarda eleştirilerin odağı olmuştur. Bu projelerde, özellikle karakterlerin ırksal ve kültürel çeşitlilik açısından yapılan değişiklikler, bazı izleyiciler tarafından olumlu karşılanmamıştır. "Rings of Power", J.R.R. Tolkien'in klasik eserine dayanan bir dizi olarak büyük beklentilerle sunulmuştu, ancak eleştiriler, hikayenin orijinal evrenine sadık kalmadığını ve karakterlerin çeşitlendirilmesinin, eserin ruhunu zayıflattığını öne sürmüştür. Aynı şekilde, "The Little Mermaid"deki ırksal çeşitliliği yansıtan oyuncu tercihi de, bazı kesimler tarafından hikayenin özünden sapma olarak yorumlanmıştır.

Bu tür projelerdeki eleştiri odağı olmasının temelinde, eski hikayelerin "modernleştirilmesi" çabası yatmaktadır.





Yapımcılar, toplumsal cinsiyet eşitliği ve ırksal çeşitliliği ön plana çıkarmak amacıyla klasik hikayeleri günümüze uyarlamaya çalışırken, bazı izleyiciler bu yaklaşımların orijinal eserlerle uyumsuz olduğunu savunmuştur. Bu durum, geniş bir izleyici kitlesinin taleplerine nasıl hitap edileceği konusunda önemli bir soruyu gündeme getirmiştir: **"Eski hikayeler, modern değerlerle ne ölçüde yeniden şekillendirilebilir?"**

## OYUN SEKTÖRÜNDE WOKE KÜLTÜRÜNÜN İLK İZLERİ

Oyun dünyasında "woke" kültürünün etkileri, erken dönemlerde doğrudan ve açık şekilde hissedilmemiştir. İlk yıllarda oyunlar, basit yapıları ve sınırlı grafik kapasitesi nedeniyle etik veya toplumsal mesajlar vermektense, genellikle oyunculara eğlenceli deneyimler sunmayı hedeflerdi. Bununla birlikte, oyunlar zamanla ahlaki seçimler ve karakterlerin davranışlarına dayalı kararlar içeren anlatılarla evrimleşti.

Woke kültürünün oyunlara yansımaları, genellikle bir hikaye veya oyunun temel mesajından sapma şeklinde gerçekleşti. Bu dönüşümün erken örneklerinden biri, Sim Earth adlı 1990 yapımı simülasyon oyunuydu. Oyun, oyunculara gezegenler, levha tektoniği ve evrimsel süreçleri simüle etme imkanı tanırken, aynı zamanda Gaia Hipotezi'ni (Dünya'nın canlı ve bilinçli bir varlık olduğu görüşü) oyunun merkezine yerleştiriyordu.

Oyun, yalnızca bilimsel bir kuramı anlatmakla kalmadı, aynı zamanda bu görüşü gerçek dünyada doğrulayan bir kanıt olarak sundu. Bu durum, Sim Earth'ü, oyun dünyasında "woke" hareketinin ilk örneklerinden biri haline getirdi.

Oyun dünyasında Woke kültürünün yükselişi Son yıllarda, özellikle 2018 sonrası, oyun endüstrisi küresel çapta büyük bir değişim geçirmiştir. Bu değişimin merkezinde, DEI (Çeşitlilik, Eşitlik ve Kapsayıcılık) girişimlerinin etkisi bulunmaktadır. Dünya Ekonomik Forumu gibi uluslararası kuruluşlar, oyun stüdyolarını, içeriklerinde toplumsal cinsiyet eşitliği, ırksal çeşitlilik ve LGBTQ+ temsilini daha fazla yer vermeye teşvik etmiştir. Bu tercihler, birçok stüdyoyu oyun tasarımında daha fazla politik doğruculuğa yer vermeye yönlendirmiştir.

Ancak bu dönüşüm, her zaman olumlu sonuçlar doğurmamıştır. Geliştiriciler, bazen oyunların hikaye anlatımını ve oyun mekaniklerini ikinci planda bırakıp, daha çok toplumsal mesajlara odaklanmıştır. Sonuçta, oyun deneyiminin kalitesi ve eğlenceli yönü zaman zaman geride kalmış, bazı oyuncu kitlesi bu değişimi benimsemekte zorlanmıştır.



Bu değişimlerin bazı oyun projelerine yansımaları ise oldukça olumsuz olmuştur. Öne çıkan örneklerden biri, Battlefield 5'tir. Oyun, özellikle savaşın vahşetini anlatma amacı güderken, aynı zamanda toplumsal cinsiyet eşitliği ve çeşitliliği ön plana çıkarma çabasıyla dikkat çekmişti. Ancak, oyuncular bu yaklaşımın oyunun doğasına zarar verdiğini ve sonuç olarak oyun deneyiminin sekteye uğradığını belirtmişlerdir.



Bu da, Battlefield 5'in finansal ve eleştirel açıdan beklenen başarıyı yakalayamamasına neden olmuştur.

Bir diğer örnek ise Saints Row rebootudur. Orijinal serisinin aksiyon dolu ve esprili havası, yeni versiyonda daha fazla sosyal mesaj ve modern toplumsal temalarla değiştirilmiştir. Bu da eski hayran kitesinin beklentilerini karşılamamış ve oyun, hem eleştirmenler hem de oyuncular tarafından olumsuz yorumlanmıştır. Yine, bu oyunlarda önceliğin mesaj vermek olduğu, eğlenceli ve derinlikli hikaye anlatımının arka planda kaldığı görüşü öne çıkmaktadır.

## OYUN KÜLTÜRÜNÜN DÖNÜŞÜMÜ

Oyun kültürünün geçmişine bakıldığında, bu alanda uzun yıllar boyunca bireysel özgürlük ve yaratıcılık gibi değerlere büyük bir vurgu yapılmıştır. Oyunlar, genellikle oyunculara kendi dünyalarını yaratma, farklı karakterlerle özdeşleşme ve özgün deneyimler yaşama fırsatı sunan bir mecra olarak görülmüştür. Bu özgürlükçü yaklaşım, video oyunlarının popüler kültürdeki yerini sağlamlaştıran unsurlardan biri olmuştur.



Ancak, DEI politikalarının oyun endüstrisinde daha fazla yer bulmasıyla birlikte, bu geleneksel değerlerde belirgin bir değişim yaşanmıştır. Çeşitlilik, eşitlik ve kapsayıcılığın oyunun her yönüne entegre edilmesi talebi, oyunların tasarımına ve hikaye anlatımına farklı bir bakış açısı getirmiştir.

Bu durum, bazı oyuncuların, yaratıcı özgürlüğün ve bireysel ifadenin kısıtlanmaya başladığını hissetmesine neden olmuştur. Geleneksel değerlerin yerini alan bu yeni politikalar, bazen izleyicinin beklentileriyle örtüşmeyebilmekte ve bu da oyun kültüründe önemli bir dönüşüm yaratmaktadır.

## WOKE KÜLTÜRÜ VE OYUN DÜNYASINDAKİ GELECEĞİ

Woke kültürü, eğlence sektöründe ve özellikle oyun dünyasında yaratıcı süreçler üzerinde önemli bir etki yaratmıştır. Birçok eleştirmen, bu kültürün, özellikle politik doğruculuğun ön planda tutulduğu projelerde, yaratıcı özgürlüğü sınırladığını savunmaktadır. Bu tür içeriklerin çoğu, genellikle toplumsal mesajlar ve çeşitlilik odaklı temalar etrafında şekillenirken, oyunların oyun olma özelliği yani eğlenceli ve yaratıcı olma güdüsü göz ardı edilebilmektedir. Eleştirmenler, bunun sonucunda hikaye anlatımının yüzeyselleştiğini ve karakterlerin derinlikten yoksun hale geldiğini belirtmektedir. Bu durum, izleyicinin veya oyuncunun bağ kurmasını zorlaştırmakta ve genellikle estetikten çok mesajın ön plana çıkmasına neden olmaktadır.

Bununla birlikte, bazı eleştiriler, woke kültürünün toplumsal temsilleri yüzeysel hale getirdiğini öne sürmektedir. Çeşitlilik ve kapsayıcılık adına yapılan değişiklikler, bazen sadece "görsel" olarak kalmakta ve daha derinlemesine bir temsili yerine, politik doğruculuk adına yapılan hamleler olarak algılanmaktadır.







Bu, toplumu yansıtmaktan çok, toplumun çeşitli kesimlerinin ihtiyaçlarını ve kimliklerini anlamadan yapılan, daha çok görünüşsel bir temsil olabilir. Bu tür temsiller, bazen amacına ulaşmakta zorlanmakta ve özgün anlatılardan uzaklaşmaktadır.

## WOKE KÜLTÜRÜNÜN GÜNÜMÜZDEKİ OYUN SEKTÖRÜNDEKİ YERİ

Woke kültürünün oyun dünyasındaki yeri, son yıllarda önemli bir dönüşüm geçirmiştir.

Hem toplumsal cinsiyet eşitliği hem de ırksal çeşitliliğin ön plana çıkmasıyla birlikte, oyun endüstrisi, bu temaları işleyen oyunlarla daha dikkat çekici hale gelmiştir. Ancak, bu değişim her zaman her oyuncu tarafından olumlu karşılanmamış ve yaratıcı özgürlüğün sınırlanması gibi eleştirilerle karşılaşmıştır.

Bununla birlikte, woke temalarını başarıyla işleyen bazı oyunlar, oyuncular ve eleştirmenler tarafından takdir edilmiştir. Baldur's Gate 3 ve Cyberpunk 2077 gibi oyunlar, karakter çeşitliliği ve toplumsal temalar bakımından başarılı örnekler olarak öne çıkmaktadır. Bu oyunlar, karakterlerin geçmişlerine ve kişiliklerine derinlik katarken, oyunculara daha kapsayıcı bir deneyim sunmayı başarmıştır.

Baldur's Gate 3, zengin hikaye anlatımı ve karakter çeşitliliğiyle woke temalarını oyun dünyasına entegre etmenin başarılı bir örneğini sunmaktadır. Oyuncular, farklı ırklar, cinsiyetler ve kimliklerle özdeşleşebilmekte, özgür iradeyle seçimler yaparak hikayenin gidişatını şekillendirebilmektedirler.

Cyberpunk 2077 ise, gelecekteki distopik bir dünyada, toplumsal eşitsizlikleri ve teknolojinin insan yaşamına etkilerini işleyerek, woke kültürüne dair güçlü mesajlar vermektedir.

Bu tür oyunlar, woke kültürünü yalnızca yüzeysel bir temsil olarak değil, aynı zamanda derinlemesine bir şekilde işleyerek oyunculara anlamlı ve katmanlı bir deneyim sunmuştur. Karakter çeşitliliği, toplumsal cinsiyet eşitliği ve ırksal temalar gibi konulara incelikte yaklaşarak, oyunculara sadece eğlenceli bir oyun deneyimi değil, aynı zamanda düşündürücü ve toplumsal anlam taşıyan bir etkileşim imkânı sağlamaktadır. Bu yaklaşım, sadece görsel veya tematik bir çeşitliliği değil, aynı zamanda hikayelerin ve karakterlerin özünde yer alan farklı kimlikleri ve toplumsal meseleleri derinlemesine keşfetmeyi amaçlamaktadır.

### Kaynaklar:

Gray, K. L., & Leonard, D. J. (Eds.). (2018). Woke gaming: Digital challenges to oppression and social injustice. University of Washington Press. <https://doi.org/10.17312/9780295744179>

Woke Content Detector Steam Group & RPGHQ members. (n.d.). Woke Content Detector's curated list of games [Google Sheets document]. Retrieved November 4, 2024, from <https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/d/1AVTZPJij5PQmIWAKYdDahBrxDiwqWMGsWEcEnpdKTa4/htmlview?pli=1#>

Martschukat, J. (2023). Traces of 'Woke' in 20th-Century U.S. History. *On Education. Journal for Research and Debate*, 6(17). [https://doi.org/10.17899/on\\_ed.2023.17.4](https://doi.org/10.17899/on_ed.2023.17.4)

Janu, B. (2022). On being "woke". Medium. <https://bdjanu.medium.com/on-being-woke-54de001df6c0>

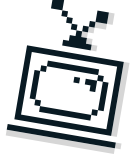




# Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

KASIM AYINDA OYUN DÜNYASINDA  
NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



## Horizon Zero Dawn Remastered çıktı!

Horizon Zero Dawn Remastered, PlayStation 5 ve PC platformlarında çıkışını gerçekleştirdi. Oyunu neredeyse Horizon Forbidden West ile aynı görsel kaliteye getiren bu sürüm 10 saatin üzerinde yeniden kaydedilmiş diyaloglar, mo-cap ve PC için çeşitli grafik teknolojilerini oyunculara sunuyor.



## Dragon Age: The Veilguard çıktı!

BioWare'in fantastik aksiyon ve rol yapma oyunu Dragon Age: The Veilguard, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına geldi. Oyuncular, Thedas'ın ihtiyaç duyduğu özelleştirilebilir ana karakter Rook rolünü üstlenecek. Oyun boyunca Rook'a Dragon Age efsanesindeki ikonik gruplardan önemli karakterler katılacak. Yaptığınız seçimlerin oldukça önemli olduğu oyunda ayrıca yoldaşlık ve yeni özelleştirilebilir savaş mekanikleri yer alıyor.



## Black Ops 6, serinin en iyi çıkış yapan oyunu oldu!

Treyarch tarafından geliştirilen aksiyon ve nişancı oyunu Call of Duty: Black Ops 6 şaşırtıcı olmayan bir başarıya imza atarak Call of Duty serisinin en başarılı çıkışını gerçekleştiren oyunu oldu. Black Ops 6, Xbox Game Pass'e lansman günü gelmesine rağmen Steam üzerinde yüksek satış rakamlarına ulaştı. Oyunun satışları PlayStation platformunda da yüzde 60'ın üzerinde artış gösterdi.





Yaşam simülasyonu inZOI, mart ayında çıkacak!

Krafton'un, The Sims'e rakip olarak geliştirdiği gerçekçi yaşam simülasyonu inZOI için erken erişim tarihi verildi. Oyunun 28 Mart 2025'te PC platformunda erken erişime açılacağı resmî Discord hesabından yapıldı. Açık bir dünya ve ilgi çekici mekaniklere sahip inZOI, Unreal Engine 5 ile geliştiriliyor.



Hello Neighbor 3 duyuruldu!

Nikita Kolesnikov ve tinyBuild tarafından geliştirilen Hello Neighbor serisinin devam oyunu Hello Neighbor 3, PC için duyuruldu. Raven Brooks adlı yarı terk edilmiş bir kasabada geçen oyunda bir yabancı olarak yaptığınız eylemler olayların gidişatını değiştirecek. Bu macera huzurlu olduğu kadar ürkütücü.



Atomfall çıkış tarihi açıklandı!

Rebellion tarafından geliştirilen aksiyon ve macera oyunu Atomfall, 27 Mart 2025'te PC ve konsollar için çıkacak. Oyunun ayrıca lansmanıyla Xbox Game Pass'e ekleneceği açıklandı. Kuzey İngiltere'deki Windscale nükleer felaketinden beş yıl sonrasını konu alan Atomfall'da gerçeği ortaya çıkarmak için yaptığınız seçimler önemli bir rol oynayacak. Bu kurgusal karantina merkezinde malzeme toplayarak üretim yapabilir ve ticaret gerçekleştirebilirsiniz.





Kingdom Come: Deliverance 8 milyon oyuncuya ulaştı!

Warhorse Studios tarafından 13 Şubat 2018'de yayımlanan hikâye odaklı açık dünya rol yapma oyunu Kingdom Come: Deliverance, 8 milyon oyuncuya ulaşarak kendi alanında büyük bir başarıya imza attı. Geliştirici Warhorse Studios oyunu deneyimleyen bütün oyunculara teşekkür etti. Serinin ikinci oyunu Kingdom Come: Deliverance 2, 4 Şubat 2025'te çıkacak.



Microsoft Flight Simulator 2024 sarsıntılı bir çıkış yaptı!

Xbox Game Studios tarafından yayımlanan uçuş simülasyonu Microsoft Flight Simulator 2024, Xbox Series X|S ve PC platformları için çıktı. Gelişmiş grafikler, oldukça gerçekçi uçuş dinamikleri ve dünya çapında son derece detaylı havaalanları ile gelen yapım Steam üzerindeki inceleme notlarıyla kötü bir başlangıç yaptı. İncelemelerde oyuncular çoğunlukla teknik sorunlar ve sunucu problemlerinden dolayı şikayetçi oldu.



Stalker 2: Heart of Chernobyl lansmanıyla 1 milyona ulaştı!

Geliştirici GSC Game World, S.T.A.L.K.E.R. 2'nin bir milyon satış rakamına ulaştığını duyurdu. Yapılan açıklamada oyunun Xbox Game Pass üzerinde daha fazla oyuncusu olduğu vurgulandı. Steam üzerinde 121 bin eş zamanlı oyuncu sayısına ulaşan S.T.A.L.K.E.R. 2, en çok oynanan tek oyunculu oyunlardan birisi oldu. Oyun şimdilik sadece Xbox Series X|S ve PC üzerinde ulaşılabilir durumda.









# 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