

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

26

ŞUBAT 2025

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



İNCELEME

Kingdom Come:
Deliverance 2

Sid Meier's
Civilization 7

Dynasty Warrior:
Origin



İÇİNDEKİLER

İncelemeler

4 Dynasty Warriors:
Origins

10 Sid Meier's
Civilization 7

16 Kingdom Come:
Deliverance 2

32 Trapped: Family
Vacation

36 Pairs and Perils

Röportaj

38 Sinan Akkol

Makale

42 Dungeons & Dragons
oyununun doğuşu ve
etkileri!

Neler oldu neler?

44 Oyun haberleri

KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Can Çiftci

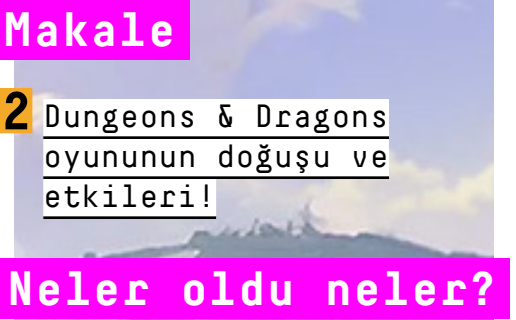
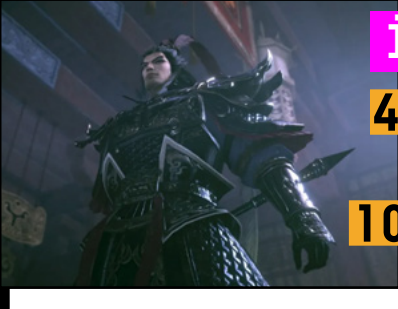
Davut İnanlar

Ferdiie Petmezdzhi

Berk Söğütlü

Mustafa Şahin

Sarıoğullarından



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

Oyun Günlüğü ekibi olarak bu ay güçlü serilerin heyecan verici devam oyunlarını deneyimledik. Yirmi altıncı sayımızda Dynasty Warrior: Origin, Sid Meier's Civilization 7 ve Kingdom Come: Deliverance 2 dahil tam beş incelemeye yer verdik.

Sinan Akkol ile oyun sektöründeki yolculuğu, GameDev.ist çalışmaları ve gelecek vizyonlarını konuştuk.

Dungeons & Dragons oyununun doğuşu ve etkileri adlı yazısıyla Mustafa, bizleri nostaljik bir yolculuğa çıkardı.

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

16 Kingdom Come: Deliverance 2





İNCELEME

**DYNASTY WARRIORS:
ORIGINS**

Yazar: Can Çiftci



Musou türünün en başarılı örneklerinden biri olan Dynasty Warrior serisinin yeni oyunu **Dynasty Warrior: Origin** hayranlarla buluştu. KOEI TECMO GAMES tarafından geliştirilen ve yayınlanan bu yapımın detaylarına bakıyoruz.

Koei Tecmo Games tarafından 17 Ocak 2025'te PlayStation 5, Windows ve Xbox Series X/S platformlarına gelen Dynasty Warrior: Origin, seriye güç katan bir oyun olarak yılın öne çıkan yapımlarından biri oldu. Steam incelemelerde yüzde 95 olumlu geri dönüş alan oyunun detaylarına göz atıyoruz.

Aslında bakarsa Koei Tecmo Games daha önceden Dynasty Warrior 9 Empires ile birlikte seriyi tekrardan canlandırmayı denemiş ve başarısız olmuştu. Dynasty Warrior 9 Empires beklentinin çok altında bir başarı yakaladıktan sonra Koei Tecmo, Dynasty Warrior serisine tam 4 yıl ara vermişti. **Dynasty Warrior: Origin'in çıkışı ile birlikte bu döngünün kırıldığını söyleyebiliriz.**

DYNASTY WARRİOR: ORİĞİN HİKAYESİ

Dynasty Warrior: Origin oyunun hikayesi Çin İmparatorluğunun 3 krallık döneminde geçiyor. Hikayenin başlangıcında Han hanedanlığı son dönemlerini konu alıyor. Han hanedanlığının yozlaşmış hiyerarşisi halkın sırtına yük olurken daha sarı türbanlılar daha iç savaş başlatmamış, iç savaşın çıkacağına dair söylentiler ise halk arasında yayılıyordu.



Tam bu noktada ana karakterimiz hikayeye dahil olur ve Han hanedanlığının bir komutanına kafa tutar.

Ana karakterimiz sarı türbanlıların yardımı ile şehri ele geçirir ve isyanın başlamasını fitilini ateşler. Savaş ardından ise karakterimiz üç hanedanlık arasında geçecek görevler silsilesini gerçekleştirir ve Çin halkını refaha erdirmeye çalışır.

Hikayemiz klasik Çin üç hanedanlık savaşını anlatıyor, üç hanedanlık savaşı daha önceden Dynasty Warrior oynadıysanız çok uzak olduğunuz bir hikaye olmayacak. Dynasty Warrior serisinin oyunlarının neredeyse hepsi bu hikayeyi temel alıyor ve içerisinde ufak değişiklikler yaparak alternatif bir evren hikayesi oluşturuyor. **Çin kültürüne ilgi duyan oyuncular için harika bir seçenek olan oyun, bu kültüre uzak olan oyuncular için zorlayıcı olabilir.**

Hikaye anlatımı ve karakterlerin motiflerini anlatmakta hikaye bir tık zayıf kalıyor. Hafızasını kaybetmiş ve hiçbir şekilde konuşmayan bir karakter ile kolay kolay özleşemiyorsunuz. Karakterinizi önemseyemediğiniz için ise hikaye bir yerden sonra köşeye itiliyor diyebiliriz.

DYNASTY WARRİOR: ORİĞİN MEKANİKLER

Polat Alemdar simülasyonu!

Dynasty Warrior: Origin size çok fazla mekanik sunan bir yapım değil, Musou türünde tek başımıza binlerce düşmanı yenebiliyoruz. **Türk oyuncuların bu tarz oyunları anlaması için Polat Alemdar oyunu desek yanılmayız! Yapmanız gereken şey bir alana girmek ve bu alanda önünüze gelen bütün düşmanlara meydan dayayı atmak.** Bu süreçte ise size çok fazla zarar gelmeyeceği için çok kafanızı yormanız gereken mekanikleri yok.



Açık dünya!

Öncelikle açık dünyadan bahsetmek istiyorum, Dynasty Warrior: Origin kısmı açık dünyaya sahip bir yapım. Dynasty Warrior: Origin oynarken kafanıza göre haritada gezemiyorsunuz, oyun iki aşamalı yarı açık dünyadan ibaret. **Kısacası oyunu oynarken istediğiniz yere değil oyunun gitmenizi istediği yere gideceksiniz.**

Ana görevleri ise ararken çok yorulmayacaksınız, oyun içerisinde karakterimizin özel gücü sayesinde spesifik bir tuşa bastığımız zaman gideceğimiz yeri veya öldüreceğimiz düşmanlarımızı spesifik olarak gösteriyor. Yapmamız gereken şey göstergeyi takip ederek düşmanlarımızı yenmek.

Bütün silahlar türlerini kullanmak çok sıkıcı olabiliyor!

Dynasty Warrior: Origin içerisinde seviye atlayabiliyoruz, seviye atlamanız size pasif ve aktif yetenekler sağlıyor. Pekii bu seviyeyi nasıl atlıyoruz? İki çeşit seviyemiz mevcut, bir tanesi görev bitirdikçe gelen EXP diğeri ise silahlarımızı seviye atlattırdıkça gelen silah yeteneğinden. **Dynasty Warrior: Origin sizden sadece bir silahı değil bütün silahları eşit derecede kullanmanızı istiyor.**

Bütün silahları kullanma konsepti işi keyifli gibi gösterse bile bazı silahlar çok sıkıcı ve gereksiz şekilde yavaş. Örnek vermek gerekirse mızrak daha uzağa erişmene yarasa bile hasar olarak hem daha az hem daha yavaş, bu yüzden mızrak yerine kılıç kullanmak çok daha mantıklı olabiliyor. İşte tam burada Dynasty Warrior: Origin oyununun bizden bütün silahları kullanmamızı istemesi birazcık can sıkıcı olabiliyor.

Yan görevleri yapmak işinizi kolaylaştıracak!

Musou türü itibari ile Dynasty Warrior: Origin aslında çok zor bir oyun değil, çok zor olmadığı için direkt ana görevleri yaparak oyunu oynayabilirsiniz. Dynasty Warrior: Origin içerisinde yan görevler size kullanmadığınız silahları seviye atlatmanız ve yetenek puanı kazanmanıza neden olacak. Yetenek puanlarını ise pasif ve aktif yetenekler almak için kullanabiliyoruz.

Bu tür oyunlarda yapmanız gereken şey güç fantezinizi beslemek olduğu için her yan görev yaptığınızda daha güçlü olacaksınız, daha güçlü olunca ise düşmanları çok ama çok daha hızlı şekilde öldürebileceksiniz demek oluyor. Pekii çok güçlü olmak çok sıkıcı değil mi? **Aslında bakarsak oyun ilk 6 saatten sonra aşırı tekrara biniyor, 10 saatten sonra ise sıkıcılığa evresi giriyor.**

Parlayan bütün lootları topl!

Oyunun haritasında gezerken karşımıza parlayan küçük objeler çıkacak, bu objeleri toplayarak ileride açılan **Old Coin** mağazından para ve diğer lootları kazanabiliyoruz. Bu yüzden Dynasty Warrior: Origin oynarken etrafa iyi bakmayı ve bu lootları almayı ihmal etmeyin.

Vur, kır ve paçala!

Dynasty Warrior: Origin oynarken kendinizi üstün bir varlık gibi hissedeceksiniz diyebilirim, atınıza hopyalarak rakibin içerisine girecek ve varınız yoğunuz ile düşmanları biçeceksiniz. Bu süreç gerçekten başta çok güzel gibi dursa bile mekanik olarak derinlik oyunun ileri safhalarında sağlanamıyor. Dynasty Warrior: Origin oynarken dodge, parry ve yeteneklerimiz ile düşmanların özel hareketlerini durdurma gibi yeteneklerimiz var.

Çoğu durumda bu tarz özellikleriniz elinizle kullanmıyorsunuz. Dynasty Warrior: Origin içerisinde bulunan perklerden bir tanesi %40 şansa otomatik olarak rakibe parry atıyor.

Bu perkleri seviye bağlı otomatik parryleme şansını arttırabiliyoruz. Kısacası oyunun orta ve son aşamalarına doğru yapmanız gereken tek ama tek şey düşmanlara vurmak oluyor.

Silah çeşitliliği gerçekten çok az!

Dynasty Warrior: Origin ilk 10 saat boyunca size sadece 6 adet silah veriyor, bu 6 silahtan sadece 2 ya da 3 tanesi keyifli diyebiliriz. Oyun sonunda ise toplamda 10 adet silaha erişebilirsiniz, oyunun çok çabuk tekrar etmesinin en önemli nedenlerinden birisi tam olarak burada yatıyor.

Aslında daha fazla mekanik derinlik ya da silah çeşitliliği olsa Dynasty Warrior: Origin çok daha iyi bir yapım olabilirdi, oyunun ortalarına doğru aynı silahla yüzbinlerce düşman kesmek sıkıcı olabiliyor. **Wheels isminde yuvarlak halka silahını kullanmak çok zevkli olduğu için en azından sizi uzun süre götüreceğini söyleyebilirim.**



Oyunda çok ama çok fazla konuşma var buna hazır ol!

Dynasty Warrior: Origin kadar uzun bir oyunda bu kadar konuşma olması gerçekten çok can sıkıcı olabiliyor, oyunun bir yerinden sonra dialogları gram umursamıyorsunuz. Dialogların hem sıkı hem uzun olması gerçekten Dynasty Warrior: Origin oyununu benim gözümde birazcık düşürdü.

GRAFİK VE OPTİMİZASYON

Dynasty Warrior: Origin grafikleri konusunda beni çok ortada bırakan bir yapım oldu diyebilirim, bazı karakterler oyun içerisinde çok ama çok güzel gözükürken bir anda çok kötü karakter gelebiliyor.

KOEI TECMO GAMES tarihi ve ana karakter üzerinde çok fazla durmuş fakat diğer karakterlere aynı özeni kesinlikle göstermemiş.

Oyunu oynarken bir anda sizin karakterinizin 3/1'inden az seviyede kaplama paketi olan bir düşman görmeniz görsel kaliteyi bıçaklayabiliyor. KOEI TECMO GAMES özellikle karakterlerin gözlerine çok uğraşmış, ana karakter ve yardımcı karakterlerin gözleri garip bir şekilde çok güzel gözüküyor. Gözler kalbin aynısıdır diyebiliriz sanırım.

Dynasty Warrior: Origin gayet güzel bir optimizasyona sahip, oyunu oynarken çoğu zaman FPS düşüşlerine rastlamadım. Günümüz oyunlarının birincil sorunlarından birisi olan teknik sorunlar Dynasty Warrior: Origin için çok geçerli değil.

MÜZİKLER VE SES TASARIMI

Dynasty Warrior: Origin ses tasarımı olarak gayet başarılı bir yapım, oyun içerisinde gerçekleşen sesleri hissediyorsunuz diyebilirim. Müzikler konusunda ise pek aynı şeyi söyleyemeyeceğim.

Dynasty Warrior: Origin müzikler konusunda benim için sınıfta kalmıştır diyebilirim. Bunun sebebi ise müziklerin epiklikten bi tık uzak olması, müzikler genellikle elektronik gitar ve basit beatlerden oluşuyor.

Ekstra olarak Dynasty Warrior: Origin içerisindeki müziklerin çoğu birbirini andıran melodilerden oluşuyor, Dynasty Warrior: Origin açılış müziği sanki Yazuka serisinden bir oyun oynuyormuş gibi hissettiriyor. **Dynasty Warriors 7 Empires müzikleri kesinlikle daha iyi diyebiliriz.**

DEĞERLENDİRME

Geldik en önemli kısma yani değerlendirme kısmına. Dynasty Warrior: Origin \$58.29 (2.123 TL) satış fiyatını hak ediyor mu? **Türkiye şartlarında Dynasty Warrior: Origin oyununa 58 dolar vermenizi tavsiye etmiyorum.** Dynasty Warrior: Origin ne kadar türünün başarılı örneklerinden birisi olsa bile çok hızlı tekrara düşmesi ve içerik eksikliği sizi sıkabilir. Şahsen Türkiye için yerel fiyatlandırma yapılması ve 30 dolar bandında satışa çıkması gerektiğini düşünüyorum.

Musou türünü seven birisi iseniz bu oyunu kaçırmamanız lazım, ortalama yılda bir kere musou türünde oyun çıkmasından dolayı türü sevenler çoktan almış ve oynamıştır diye var sayıyorum. **Türe uzak kişilerin ise oyunu önce detaylı şekilde izlemelerini tavsiye ederim.** **Dynasty Warrior: Origin türünün başarılı örneklerinden olmuş diyebiliriz.**

Geliştirici: Omega Force

Yayıncı: Koei Tecmo

Tür: Hack and slash, Macera, Rol Yapma, Dövüş ve Strateji

Çıkış tarihi: 17 Ocak 2025

7,5



SID MEIER'S CIVILIZATION 7

Yazar: Ömer Faruk Aktaş



Tüm zamanların en iyi 4X strateji serilerinden biri olan Civilization'ın yeni oyunu **Civilization 7**, dokuz yılın ardından piyasaya sürüldü.

Firaxis Games tarafından geliştirilen ve 2K tarafından yayınlanan 4X sıra tabanlı bir strateji oyunu olarak 11 Şubat'ta erken erişimi tamamladı. Beş günlük erken erişim ardından Windows, macOS, Linux, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Steam Deck ve Xbox Series X/S platformlarına gelen oyun, **serinin bir dönüm noktası olarak karşımıza çıktı**. 2020 yılında yayımlanan yine 4X bir strateji oyunu olan Humankind'dan 'bir kaç noktada' esinlenen oyun kendine has üslubu ile özel bir oynanış sunuyor. Oyun mekanikleri, oynanış seyri açısından sizi tatmin edecek Civ 7 yine bir kaç noktada erken erişim oyunu gibi hissettiren sorunlarıyla karşılıyor. Arayüzdeki radikal değişim çabası göze çarparken, yine büyük bir değişim olarak karşımıza çıkan Çağ sistemindeki eksikler, harita çeşitliliği ve rakip sayısı gibi unsurlar oyuncuların normal olarak tepkisini çekti.

Sid Meier's her bir oyunuyla yeni şeyler deneyerek seriyi bir noktaya taşıdı. Elbette altının paketlerle tamamlanmış hali sonrası yedinci oyun yavan hissettirdi. Ancak **Firaxis, Civilization 7'yi, köklü değişimlere sahip, seriyi başka bir yere taşıyan ilerde anlayacağımız unutulmaz bir Civilization oyununa çevirmiş diyebilirim**. Erken erişimde serinin hayranları hem büyüldü hem de öfkelenildi. Ben ise Civ 7'yi eksiklerine rağmen büyük bir başlangıç olarak görüyorum.

CİVİLİZATİON 7 NELER GETİRDİ?

Civilization 7 en büyük değişimi uzun araştırma ağacı ile sunduğu çağlara bir son vererek yeni oyunu 'şimdilik' **üç çağa** bölmekle yaptı. Artık bir okçu ile helikopterin çarpıştığını görmeyeceğiz. İyi oldu!

Çağ'lar tüm oyuncular için aynı dönemde yaşanacak ve sona erecek. Bu durum gayet hem gerçekçi hem de farklı bir oynanış deneyimi sunuyor. Üç çağ konusu açılmışken, Antik diye

adlandırılan ancak Orta Çağ'ı yok eden ilk çağın oyunda yarım kaldığını vurgulamam gerekiyor. Bu kısmı en azından ikiye bölebilerlerdi. Yine Keşif Çağı, Sanayi Devrimi'ni de ele alan başka bir çağa bölünebilirdi. En son Modern Çağ ise günümüzden öteye de ekstra bir çağ ile devam edebilirdi. Yani üç değil de altı çağlı sistemin oyun için daha dolu dolu bir deneyim sunacağını düşünüyorum. Bu konuda sanırım bir şeyler olabilir yakında detayları ve resmi açıklamaları da duyabiliriz. Oyun çağ sisteminde parçalı yapısıyla yeni çağlara kapı aralıyor... Bu hem oynanış deneyimi keyifli kılıyor hem de oyuna odaklanmanızı kolaylaştırıyor. Ve en güzeli de her çağda uygulayabileceğiniz benzersiz fonksiyonlar sizi bekliyor.

Medeniyetler artık liderle bütünleşmiyor. Yeni oyunumuz liderleri benzersiz fonksiyonlarla içerisine farklı özellikler ekleyebileceğimiz bir yapı ile seviye sistemini de katarak medeniyetlerden ayrıştırılmış durumda. Humankind'da başta belirlenen ve tüm oyun boyunca kültürlerden ayrılan yapı Civ 7'ye eklenmiş. Humankind yeni kültürleri eklediğimiz bir yapı sunarken Civ 7 her çağ farklı bir medeniyete dönüşen daha sert bir yapı ile karşımıza çıktı. Açıkçası Humankind daha fantastik bir yapı sunarken Civ 7 daha gerçekçi bir yol izlemiş durumda. Her medeniyetin kendine özel bir geleneği mevcut ve bunlar da her oyunda ayrı bir oyun deneyimi sunuyor. Civilization 7'de medeniyetlerin ayrı özellikleri, benzersiz yapıları ve her medeniyetin ayrı bir görünümü var.



Liderler askeri, kültür, ekonomik, keşif gibi temel özelliklerinin yanında benzersiz bonuslara sahip. Bunun yanında her liderle oynamanıza bağlı olarak sizi sürekli ödüllendiren ve lidere ekstra özellikler ekleyebileceğiniz oyunda farklı bir deneyim sunacak nitelikler de bulabilirsiniz. Bu özellikler küçük veya basit gibi görünse de oyunda çok küçük bir dokunuşun bile ne kadar etkili olduğunu anlayacaksınız. Nitelikleri Beceri Ağaçları için harcıyoruz. Örneğin, Augustus'un Kültüre güçlü bir odaklanması vardır - bu nedenle Kültürel Nitelik puanları kazanma şansınızın daha fazla olduğunu göreceksiniz.

Oyun başında bir plan yapmalı ve bu plan doğrultusunda stratejinizi hem lider hem de medeniyet seçiminde kullanmalısınız. Belki başta başarımlara odaklanmak için her lideri bütün kilometre taşlarında koşturabilirsiniz ama her liderin öne çıkan bir özelliği olduğunu da unutmamanız gerekiyor.



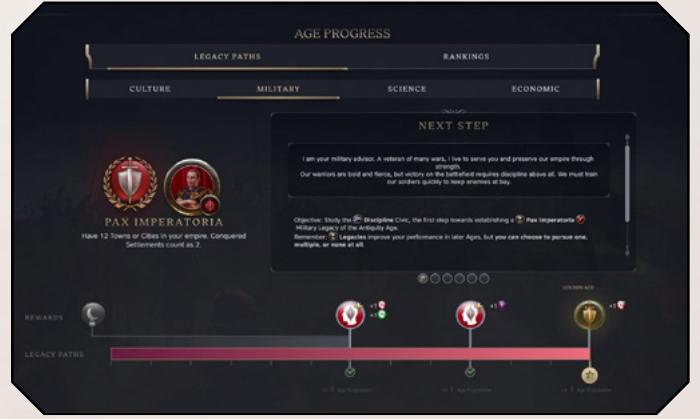
Oyun yerleşim yapısında da büyük bir değişime gitti. Artık haritaya yayılan şehirlerin (Humankind gibi...) yanında ekstra bonuslar sağlayacak ve daha sonra şehre dönüştürebileceğiniz **kasabalar** sizi karşılayacak. **Bu kasabalara odaklar sunarak ticaret, çiftçi, dini gibi özellikler verebilir ve stratejinizi destekleyebilirsiniz.** Bir şeyler inşa etmek ve haritada yerleşimi genişletmek ise yine büyük değişimlerden nasibini almış durumda. Oyunda **işçiler** kaldırıldı! Evet artık işçinizin kaçırılma veya üç hamle sonra yok olma gibi bir durumu yok. Şehrin nüfusuna bağlı olarak turlara göre yapılar kurduğunuz her altıgene yerleşmenize bağlı olarak da bir sonraki onu çevreleyen altıgenlerin sınırları genişletmesiyle yerleşimler büyüyor.





LEGACY PATH SİSTEMİ DE NEDİR?

Oyunda zafer sistemi baştan sona değişti. **Legacy Path (kilometre taşı)** Bilim, Askeri, Kültür ve Ekonomi hedeflerini tamamlayarak bir çağın öncüsü veya takipçisi oluyoruz. Eğer herhangi bir alanda hedefleri tamamlarsak altın çağ oluşuyor ve sonraki çağda avantajlı oluyoruz. Her çağ sonunda hem hedefler için mücadele ediyor hem de çağ sonundaki krizlerle mücadele ediyoruz.



Oynanış anlamında oldukça akıcı olmuş ki sanki oyundan gereksiz bir yük kalkmış gibi. Bu bir açıdan da hem konsol tarafında hem de VR tarafında oyunun işleyişini kolaylaştıran bir unsur olmuş. Tabii burada bir eleştiri de yapılıyor. Oyun konsollara göre dizayn edilmiş ve sonra PC'ye aktarılmış. Buna katılmıyorum, bu bir oyun tasarımı işi ve güzel bir tercih şahsen.

Bu noktayı aydınlatmak için rehberler hazırlayacağız ancak oldukça detaylı ve zorlu bir sistemin de bizi karşıladığını söylemeliyim. İlk oyunlarınızda fark etmeyebilirsiniz ancak oyun zorluk seviyesi arttıkça yapacağınız hamlelerin ne kadar önemli olduğunu göreceksiniz. Şehrin genişlemesi, yapıların nereye inşa edileceği kasabaları nereye kuracağınız ve hangi odakları vereceğiniz gibi detaylar çok önemli...

Anlatı sistemini övdüler ama açıkçası ben yüzeysel kaldığı görüşümdedir. Bu noktada oyunun gidişatını etkileyen kararlar vermeniz mümkün, oyuna ayrı tat katmış diyebilirim. Oyuna gelen bir diğer önemli yenilikte elbette komutanlar oldu. Civilization oyunlarında büyük bir dert olan hele de oyun ortasından sonuna kadar bizi bunaltan asker yönetim mekaniği komutanlar ile büyük bir kolaylık sunmuş. Komutana bir de hız gücü verdiğimizde manevra kabiliyetimiz oldukça artıyor. Komutanlar birlikleri topluyor ve bir anda cepheye yayabiliyor, yeni yerleşim kurabiliyor, geçici savunma mevzileri oluşturabiliyor... Bu özellik çok iyi olmuş diyebilirim.

Krizler medeniyetinizi etkileyen bonuslar seçmenizi istiyor. Son bir kaç turda onunla mücadele etmek gerekiyor. Kilometre taşlarını geçmeden bir örnek vereyim. Örneğin ekonomi alanında bir hedefiniz varsa yerleşimlerinize kaynak aktarmalısınız. Bu kademe kademe değişiyor. Üç bölünen 21 parçada kilometre taşı puanı toplamamız gerekiyor. Örneğin son kilometre taşı 20 kaynağın şehirlere ulaştırılması içindi. Bunu hem genişleyerek hem de ticaret yaparak tamamladım. Sırası gelmişken kaynaklardan da bahsedelim. Kaynaklar şehirlere veya kasabalara aktarılabilir. Elbette oyunu kilometre taşı tamamlamadan da bitirebilirsiniz. Modern Çağ'da uzaya gönderdiğiniz bir roket ile de bilim zaferini göğüsleyebilirsiniz.

Genel olarak bu sistem başta garip dursa da zamanla alışacağımıza eminim. Çağlar içinde mücadele etme ve her çağda yeni, ayrı bir hikaye sunmasıyla beni kendine çok bağladı.

Oyunda Türk devletleri ve liderleri yer almıyor. Sonradan mutlaka eklenecektir.

Bunun yanında İslam dini ve Abbasiler bulunurken İbn Battuta gibi bilgin liderler de öne çıkarılmış. Devlet başkanlarının yanında dünya tarihine damga vurmuş isimler oyunda yer alıyor.



GRAFİK, ANİMASYON VE SES TASARIMI

Saatler süren oynanışın ardından oyunun renk paletine alışamadığımı bir şeylerin ters olduğunu söylemeliyim. Bir karmaşa var gibi hissettiriyor. Yeni nesil bir grafikler, doğa olaylarının etkileyici görünümü oyuna bağlayan bir başka unsur. Liderlerin ve şehir devletlerinin animasyonları ön plana çıkarken şehirlerdeki cansızlık göze çarpıyor.

Erken erişim dahil lansman sonrası ilk günde de oyun performansına yönelik bir sorun yaşamadım. Kasamdan gelen sesi artık sistemimin yaşlılığına vererek stabil bir oynanış elde ettim.

Oyun müzikleri de diğer bazı içerikler gibi az geldi. Bir de tekrara düşen müziklerin kasveti bu konuya bir el atılması gerektiği kanaatini oluşturdu...

DEĞERLENDİRME

Açıkçası klasik bir Civ deneyimi beklerken yeni ve sürpriz mekanikler görmek beni oldukça heyecanlandırdı. Lider, medeniyet ve özellikle çağ sisteminin çok iyi temellendirildiğini hissettim. 20 saati aşan deneyimlerim yeni oyunun çok şey vadettiğini gösterdi. Bunun sadece bir başlangıç olduğunu görmemiz gerekiyor. Elbette belki lansman tarihini üç-beş ay daha uzatıp ekstra çağ eklenebilir, oyun başlangıç ayarları düzenlenip

harita çeşitliliği arttırılabilirdi, olmadı. Ama bu bir son değil. Sadece başlangıç. Legacy Path sistemi zor. Oyuncuya aktarılırken daha rahat bir arayüz sunulabilirdi. Kaynak yönetimi yine aynı şekilde arayüz sıkıntısı yüzünden başlangıçta oyuncuların gözünü korkutabilir. Ama sistemi anladıktan sonra her oyunda farklı kombinasyonlar için yeni bir tur daha diyeceksiniz!

Detaylarına giremediğim gelenekler, ordu yönetimi, din ve arkeolojik kazı çalışmaları bazı yönleriyle çok eksik görünse de genel değerlendirmemde Civilization 7 seri için yeni



bir dönüm noktası olmuş.

Türk oyuncular için 70 doların oldukça fazla olduğunu, diğer sürümlerin ise içerikleri göz önüne alındığında absürt bir fiyatlandırma ile karşımıza çıktığını vurgulamak istiyorum. Türkçe dil desteğinin artık gelmesi gerektiğini de ifade etmeden inceleme yazımı bitirmek istemiyorum.

Son olarak oyunun oynanış açısından çok iyi bir durumda olduğunu ancak arayüz tasarımı olarak biraz daha çalışması gerektiğini söyleyebilirim. 2025 yol haritası açıklandı. Mart ayında ilk büyük içerikleri göreceğiz. Yeni gelişmeleri büyük bir merakla bekliyoruz.

Firaxis Games, bildiği işi yapmış ve evet gerçekten de iyi yapmış!

Geliştirici: Firaxis Games

Yayıncı: 2K

Tür: Strateji

Çıkış tarihi: 11 Şubat 2025

8,5



KINGDOM COME: DELIVERANCE 2

Yazar: Davut İnanlar



Prag merkezli bir Çek video oyun geliştiricisi olan Warhorse Studios tarafından geliştirilen ve Deep Silver ve Plaion tarafından yayımlanan Orta Çağ'da geçen birinci şahıs, açık dünya ve gerçekçi rol yapma oyunu **Kingdom Come: Deliverance 2**, 4 Şubat 2025 tarihinde PlayStation 5, Xbox X/S Serisi ve PC platformlarına geldi.

Deliverance 2, ilk oyunun üzerine önemli yenilikler ekleyerek karşımıza çıkıyor.

DEVAM EDEN HİKAYE

Oyunda, ilk oyunda olduğu gibi Skalitzli Henry karakterini yönetiyor ve maceralarına kaldığımız yerden devam ediyoruz. "İlk oyunu oynamadan direkt olarak ikinci oyuna başlayabilir miyim?" diye sorarsanız, bence başlayabilirsiniz. Çünkü oyun, hikaye içerisinde geçmişte yaşanan olayları oldukça güzel bir şekilde anlatıyor ve önceki olaylar hakkında fikir sahibi olmanızı sağlıyor. Yine de "Hikayeye tam anlamıyla hakim olmak istiyorum" dersanız, ilk oyunun kısa bir hikaye özetini izlemek faydalı olacaktır.

Kingdom Come: Deliverance 2'de amacımız, Lord Hans Capon'ın koruması olarak ona eşlik edip Trosky Kalesi'ne teslim etmemiz gereken bir mektubu ulaştırmak. Yolculuk sırasında Trosky askerleriyle karşılaşmış kısa bir konuşma yapıyor, ardından göl kenarında dinlenmek için mola veriyoruz. Ancak beklenmedik olayların gelişmesiyle birlikte yolculuğumuz bambaşka bir yöne evriliyor.

İlk oyunu oynayıp karakterini maksimum seviyeye getirenler, ikinci oyunda "Yine Henry'i yöneteceğiz, peki sıfırdan başlamak nasıl olacak? Oyun bunu hikayeye nasıl yedirmiş?" gibi sorular sorabilir. **Merak etmeyin; yaşanan olaylar sonrası karakterimiz neredeyse sıfırlanıyor ve bu durum, hikayeye oldukça doğal bir şekilde entegre edilmiş. Böylece bu sorulara da oyun içinde cevap bulmuş oluyorsunuz.**



MEKANİKLER

Kingdom Come Deliverance 2, sizi geniş bir açık dünyaya bırakıyor ve ne yapmak istiyorsanız özgürce karar verebileceğiniz bir deneyim sunuyor. Hikayenizi tamamen kendiniz şekillendiriyorsunuz; neredeyse her NPC'den görev alabilir, onlarla etkileşime geçebilirsiniz. **Üstelik açık dünya oldukça canlı. NPC'ler etrafta amaçsızca dolaşmak yerine çeşitli işler yapıyor. Bu da rol yapma deneyiminizi zenginleştirerek oyundan aldığınız keyfi artırıyor.**

Savaş sistemine gelirsek, For Honor oyununu örnek verebilirim. Oyun, benzer şekilde düşmanın saldırı yönüne göre savunma yapıp karşı ataklar gerçekleştirmenizi gerektiriyor. Ayrıca, çevrenizdeki insanlardan yeni savaş teknikleri öğrenebiliyor, farklı dövüş stilleri ve kombolar geliştirerek bunları uygulama şansı yakalıyorsunuz.

Son olarak, oyunun sunduğu mekaniklere daha derinlemesine inmeden önce şunu belirtmekte fayda var: Uyku, açlık ve temizlik gibi gerçek hayatta da karşılaştığımız ihtiyaçlar oyunda mevcut. Bu durum ilk bakışta "Bir hayatta kalma oyunu mu?" diye düşündürebilir, ancak endişelenmeyin. Oyunun amacı gerçekçilik hissini pekiştirmek. İlerledikçe yemek, su, yatak ve banyo gibi ihtiyaçlarınızı rahatlıkla karşılayabileceğiniz pek çok kaynak bulabiliyorsunuz.

Savaş sistemi

Az önce de bahsettiğim gibi, düşmanın saldırı yönüne göre savunma yapıp karşı ataklar gerçekleştirebiliyorsunuz. Çatışma anlarında silahların çarpışma sesleri ve animasyonlar oldukça tatmin edici. Özellikle bu konuda ilk oyunun üzerine ciddi anlamda koymuşlar. Ben ilk oyunda bu kadar keyif almamıştım, fakat ikinci oyunda dövüş mekanikleri çok daha akıcı ve etkileyici hissettiriyor.

Oyun içindeki parry sistemi de oldukça basit ve etkili. Rakip saldırıya geçeceği zaman ekranda yeşil bir kalkan simgesi beliriyor.



Bilgisayarda oynuyorsanız bu saldırıyı engellemek için farenizin sağ tuşuna basmanız yeterli. Eğer başarılı bir şekilde savunma yaparsanız mavi bir kılıç simgesi çıkıyor ve bu sefer farenizin sol tuşuna basarak karşı saldırı gerçekleştirebiliyorsunuz. Ayrıca, rakibin saldırı yönünün tam tersine saldırırsanız farklı bir kombo yapabiliyorsunuz (bu mekanik yalnızca kılıçlar için geçerli). Oyun ilerledikçe bu tarz birçok farklı komboyu öğrenme şansınız oluyor.

Silahsız dövürlere gelecek olursak, bence yumruk yumruğa yapılan çatışmalar, silahlı dövürlere kıyasla daha basit ancak bir o kadar da eğlenceli. Hatta ben oyunda düzenlenen güreş turnuvalarına katılıp rakiplerimi tek tek alt ettim.

Başlarda özellikle silahlı çatışmalarda sık sık dayak yiyorsunuz. Silahsız çatışmalarda bu durum biraz daha kolay çünkü dövüş sistemi daha basit. Ancak karakterinizi geliştirdikçe işler değişiyor; bir süre sonra karşınıza kim çıkarsa çıksın kolayca alt edebiliyorsunuz. Ayrıca, toplu çatışmalarda rakibiniz başka biriyle meşgulken arkadan müdahale ederseniz rahatlıkla indirebilirsiniz. Bu da oyunun gerçekçilik odaklı tasarımının bir parçası.

Sevimli dostlarımız!

Oyunda bir de yoldaşımız olan bir köpek var. Yan görev aracılığıyla kendisini bulabiliyorsunuz, ancak derseniz bu görevi hiç yapmadan da oyuna devam edebilirsiniz. Köpeğinizi besleyebilir ve ona çeşitli komutlar vererek işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Örneğin, savaşlarda düşmanları ısırarak dikkatlerini dağıtmasını sağlayabilir veya aramanız gereken bir kişiyi bulmak için o kişiye ait bir eşyayı koklatarak iz sürmesini isteyebilirsiniz.

Ayrıca, köpeğinizin farklı yeteneklerini açmak için Köpek Eğitmeni becerisini geliştirmeniz gerekiyor. Bu sayede daha fazla komut verebilir ve köpeğinizin yeteneklerinden maksimum düzeyde faydalanabilirsiniz.



Atlar ise oyunda kullanması oldukça keyifli, pratik ve işinizi kolaylaştıran hayvanlar. Farklı türde atlar mevcut; bazıları daha hızlı, bazıları daha fazla yük taşıyabiliyor, bazıları ise savaş için daha dayanıklı. Bu yüzden atları inceleyerek oyun tarzınıza en uygun olanı seçebilirsiniz.

Ayrıca, at sürerken hızlanmak isterseniz ileri gitme tuşuna sürekli basılı tutmanıza gerek yok. Ancak atı aşırı mahmuzlarsanız morali düşebilir ve sizi üzerinden atabilir. Bu nedenle dikkatli olmanızda fayda var.

Hızlı seyahat konusunda da atlar oldukça kullanışlı. Hem varış noktanıza daha erken ulaşabilir hem de yolculuk sırasında karşınıza çıkabilecek haydutlar gibi tehlikelerden kaçma şansınızı artırabilirsiniz. Özellikle hızlı seyahat sırasında atla hareket ediyorsanız bu tür tehditlerden kurtulmak çok daha kolay oluyor.

Oyun içinde oyun arayanlar burada mı?

Beni tanıyanlar, oyunlarda kumar oyunlarına ne kadar düşkün olduğumu bilir. Eğer bir oyunda oyundaki paramla oynayabileceğim mini oyunlar varsa ve gerçekten keyifliyse saatlerce başından kalkmam. İşte bu oyundaki zar oyunu da tam olarak böyle—oldukça bağımlılık yapıcı ve insanı içine çekiyor.

“Oyunun olayı nedir?” dersiniz, basitçe hedef puana ilk ulaşan kişi kazanıyor. Puan toplamak için bardağın içinde 6 zar sallayıp atıyorsunuz. Her zarın belirli puan değerleri var ve sırayla puan biriktiriyorsunuz.



Tüm kuralları tek tek açıklarsam uzun olur ama şunu söyleyeyim: gerçekten bağımlılık yapıyor. Özellikle paranız azsa dikkat edin, yoksa benim gibi beş parasız kalabilirsiniz!

Ayrıca, etrafta bulabileceğiniz farklı zar türleri ve rozetler de var. Zar oyununa başlarken rakibiniz size "Rozetli mi, rozetsiz mi oynamak istersin?" diye soruyor. Rozetler size ekstra özellikler kazandırıyor; bazıları fazladan puan verirken, bazıları rakibinizin yeteneklerini devre dışı bırakabiliyor.

Hatta rakibinizle rozetine karşı da oynayabiliyor, kazandığınızda onun rozetini alabiliyorsunuz— tabii kaybederseniz kendi rozetinizi de riske atmış oluyorsunuz.

Zarlara gelince, tam olarak nasıl çalıştıklarını çözemedim. Mesela "çift atma zarı" var ama bazen tek sayı da gelebiliyor. Sanırım çift sayı gelme olasılığını artırıyor, fakat oyun bunu net bir şekilde açıklamıyor.

Babadan kalan meslek!

Oyunda ekstra olarak yapabileceğiniz işler de var ve bunlardan biri de demircilik. Bu işte öyle birkaç dakikada sıkılıp bırakacağınız türden değil; saatlerinizi harcayabilirsiniz. Özellikle çekiçle demire vururken çıkan o tok sesler, kıvılcımlar ve detaylı animasyonlar sayesinde gerçekten demir dövüymüşsünüz gibi hissediyorsunuz. **Bu detaylar o kadar etkileyici ki, adeta sizi içine çekiyor ve büyülüyor.**

Bir diğer ekstra iş de simyacılık. Burada kitaptaki tariflere bakarak çeşitli iksirler hazırlayabiliyorsunuz. Hatta oyunu kaydetmek için gerekli olan Kurtarıcı Schnapps'ı bile bu şekilde yapabilirsiniz. Farklı iksir tariflerini bulup öğrenerek simya becerilerinizi geliştirebilirsiniz. Üstelik simya yaparken kullanılan ses efektleri ve animasyonlar da oldukça etkileyici, bu da süreci daha keyifli hale getiriyor.

Ekstra işler arasında avcılık da yer alıyor.

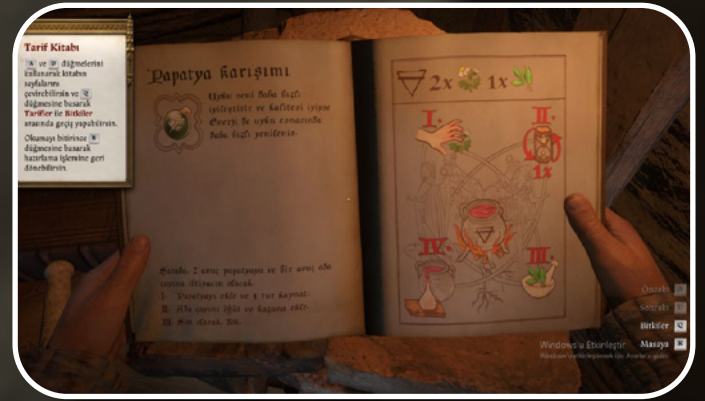
Oyunda çeşitli hayvanları avlayabilirsiniz, ancak ben denemediğim için bu konuda fazla detaya giremiyorum. Yine de avcılık, keşfetmek isteyenler için güzel bir seçenek.

Oyun kaydetme sisteminden de bahsetmişken detaylara değinelim. Kingdom Come Deliverance 2'de oyunu istediğiniz zaman, dilediğiniz yerde kaydedemezsiniz. Bunun için üç farklı yöntem bulunuyor:

Otomatik Kayıt: Görevleri tamamlarken oyun otomatik olarak kaydediyor.

Uyuyarak Kayıt: Uyuduğunuzda oyun kaydedilir, ancak her yerde uyuyamazsınız. Başkasının yatağında uyumaya kalkarsanız, o kişi sizi uyandırıp para talep edebilir. İkna edemezseniz muhafızları çağırabilir.

Kurtarıcı Schnapps İksiri: Bu özel iksiri içtiğinizde oyun kaydedilir. Kurtarıcı Schnapps'ı ya simya becerinizle üretebilir, ya da oyun dünyasında bulabilirsiniz. Hem yapması hem de bulması çok zor değil.



Satın aldığınız veya sahip olduğunuz odalarda, yatağınızın başucunda bir sandık bulunuyor. Bu sandığa eşyalarınızı koyabiliyorsunuz. Örneğin, bir şehirde fazla ağırlık taşıdığınız için bazı eşyaları bırakmak istiyorsanız, sandığa koyabilirsiniz. Üstelik, bıraktığınız eşyaları almak için aynı sandığa geri dönmenize gerek yok. Ne kadar uzakta olursanız olun, başka bir şehirdeki sandığınızdan da bu eşyaları alabilir veya yeni eşyalar bırakabilirsiniz.

Hırsızlı gözünden tanırım!

Oyunda dilerseniz gizlilik odaklı bir oynanış tercih edebilirsiniz. Görevleri tamamlamak için birden fazla yol mevcut; sessizce hareket ederek kimseye yakalanmadan işinizi halledebilirsiniz. Arkadan yaklaşarak düşmanları bayıltabilir ya da öldürebilirsiniz. Ancak, düşmanı tuttuğunuzda bile karşılık verebilirler. Bu durumda yeşil bir kalkan simgesi belirir ve PC’de oynuyorsanız farenizin sağ tuşuna hızlıca basarak savunma yapmanız gerekir.

Gizlilik unsurları arasında yankesicilik ve kilit açma gibi yetenekler de bulunuyor. Fakat bana göre bu mekanikler oldukça zorlayıcı. Tabii, bu yetenekleri geliştirip seviye atladıkça kolaylaşıyor olabilir ama açıkçası beni o kadar sınırlendirdiler ki bu özelliklerden olabildiğince uzak durdum.

Birinin cebinden bir şey çalmak isterseniz, arkadan sinsice yaklaşıp “soy” tuşuna basılı tutmanız gerekiyor. Bu süre boyunca yankesiciliğe başlamak için bir sayaç beliriyor. Ne kadar uzun basılı tutarsanız yakalanma riskiniz artıyor. Örneğin, 15 saniye basılı tuttuğunuzda sadece bir eşyayı çalabilirsiniz. Üstelik, çalacağınız eşyaları önceden göremiyorsunuz; her birine tıklayarak ne olduğunu keşfetmeniz gerekiyor ve bu da süreyi hızla tüketiyor.

Kilit açma konusunda ise basit kilitleri zorlanmadan açabiliyorum, ancak orta seviyedeki kilitlerde bile pek başarılı olamıyorum. Zor kilitlerde ise kilidin “tatlı noktasını” bulmak neredeyse imkânsız. Peki, bu tatlı nokta nedir? Kilit açmak için bir maymuncuğa ihtiyacınız var. Kilidin üzerinde dönen bir topçuk bulunuyor ve bu topçuğu hareket ettirerek doğru noktayı bulmalısınız. Doğru yerde olduğunuzu topçuk sarı renge döndüğünde anlıyorsunuz. Bu noktayı bulduktan sonra sağa çevirme tuşuna basılı tutarken topçuğu sabit tutmanız gerekiyor.



Ancak, topçuk sabit dursa bile kayabiliyor ve bu süreç sinir bozucu olabiliyor.

Ben, özellikle zor kilitlerde o sarı noktayı hiç bulamadım. Bu yüzden, bu mekaniklerden mümkün olduğunca uzak durmayı tercih ettim. Ayrıca, maymuncuğunuz kırıldığında—ki oldukça kolay kırılabilir—çıkardığı sesle dikkat çekebilirsiniz. **Eğer biri sizi yakalarsa, ister yankesicilik yaparken ister bir sandık ya da kapı açmaya çalışırken olsun, yakalanan kişiyle anlaşamaz ya da rüşvet vermezseniz doğrudan ceza alabilirsiniz.** Hiçbirini yapmazsanız, muhafızları çağırarak başınızı daha da belaya sokabilirler.

Yetenek ağacı

Oyunda çeşitli yetenekler bulunuyor ve bu yetenekler size sadece +10 güç gibi basit artışlar sağlamıyor, aynı zamanda özel özellikler de kazandırıyor. Her yeteneğin kendine ait bir seviyesi var ve seviyenizi yükseltmek için o yetenekle ilgili aktiviteler yapmanız gerekiyor. Örneğin, kılıç kullandıkça kılıç yeteneğinizin seviyesi artıyor.

Neredeyse her şey için bir yetenek mevcut: köpeğiniz için “Köpek Eğitmeni”, binicilik, farklı silah türleri için ayrı yetenekler (tek elli kılıç, çift elli kılıç, mızraklar vb.) gibi birçok farklı sekme altında toplanmış durumda. Bu da karakterinizi dilediğiniz gibi özelleştirmenizi sağlıyor.

Pazarlık

Tüccarlardan veya herhangi bir satıcıdan bir şey alıp satarken, itibarınıza bağlı olarak pazarlık yapabiliyorsunuz. Bu sayede, alacağınız ürünleri daha ucuza getirebilir veya satacağınız ürünleri daha yüksek fiyata elden çıkarabilirsiniz.

OYUN İÇİ ARAYÜZ VE KONTROLLER

Kingdom Come: Deliverance 2, güzel ve detaylı bir arayüze sahip. Envantere girdiğinizde kaybolmuyorsunuz ve yeteneklerinizi incelemek için oyuncu sekmesine baktığınızda her şey düzenli bir şekilde sunuluyor. Ayrıca, bir eşyanın detaylarını görmek için ekranı sola kaydırmanız veya yetenek açıklamalarını incelemek için sağa kaydırmanız oldukça pratik ve estetik bir tasarım sunuyor.

Oyunun kontrollerine gelecek olursak, savaş, at sürme gibi mekanikler oldukça akıcı ve kullanışlı. Ancak, yay, arbalet ve el topu gibi uzaktan kullanılan silahların kullanımı biraz zorlayıcı olabilir. Kontroller açısından bir sorun olmasa da, nişangah (crosshair) bulunmadığı için hedef almak daha fazla dikkat gerektiriyor.

GÖREVLER

Görevler, seçimlerinize ve yaptıklarınıza göre dallanıp budaklanabiliyor. Basit görünen bir yan görev bile oldukça uzun sürebiliyor. Görevlerde birini bulmanız, birini adalete teslim etmeniz, bir şeyler çalmanız gibi pek çok farklı senaryo karşınıza çıkabiliyor. **Üstelik sadece ana görevler değil, bazı yan görevler de oldukça etkileyici hikâyelere sahip olabiliyor ve çoğu zaman kendinizi ana hikâyeyi bir kenara bırakıp yan görevlerin peşinde koşarken buluyorsunuz.**

Ayrıca, oyunda neredeyse selam verdiğiniz herkes size bir görev verebiliyor. Görev çeşitliliği oldukça fazla ve sıkıcı olanlardan çok daha fazla ilgi çekici ve merak uyandıran görev bulunuyor. Bu da oyunun dünyasını keşfetmeyi daha keyifli hale getiriyor.

Seçimler

Bir de seçimler konusuna değinmek istiyorum. Oyunda verdiğiniz her kararın gerçekten farklı sonuçları var ve sadece görünüşte bir seçenek sunulmuyor; seçimlerinizin hikâyeye doğrudan etkisi oluyor. Ancak benim asıl bahsetmek istediğim, seçim yaparken karizmanızın, dış görünüşünüzün ve genel durumunuzun da önemli bir rol oynaması.

Örneğin, uzun süredir yıkanmadıysanız ve kirli ya da kötü kokuyorsanız, insanları ikna etmeniz çok daha zorlaşıyor. Aynı şekilde, sarhoş olduğunuzda sadece karakterinizin hareketleri değil, seçimlerdeki başarınız da etkileniyor. Konuşmalarınız normal gözükse bile sarhoş olmanız, bazı seçeneklerde dezavantaj yaratabiliyor. Bu detaylar, oyunun dünyasını daha gerçekçi ve dinamik hale getiriyor.

Kulak misafirliği

Oyunda rastgele NPC'lerin sohbetlerine denk gelebilirsiniz ve onları dinlediğinizde gerçekten işinize yarayacak bilgiler öğrenebiliyorsunuz. **Yani NPC'ler boş konuşmuyor; diyaloglarının bir anlamı var. Örneğin, gizli bir zulanın veya keşfedilmemiş bir bölgenin yerini, sadece kulak misafiri olarak öğrenebilirsiniz. Bu da oyunun dünyasını daha canlı tutuyor.**

Takip etme görevleri

Ben hiçbir oyunda takip etme görevlerini sevmem, hatta nefret ederim. Genelde takip ettiğimiz kişinin yavaş temposuna ayak uydurmak zorunda kalırız, bu da oldukça sıkıcı olur. Bu oyunda da benzer yavaş sekanslar var ama en azından o kadar can sıkıcı değil. Çünkü dilerseniz otomatik takip seçeneğini kullanarak hiçbir tuşa basmadan takip edebilirsiniz. Ayrıca, bu görevler genelde çok uzun sürmüyor—bazı istisnalar hariç.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Oyunun grafikleri, görsel sanatı ve kaplamaları gerçekten başarılı. RTX ve DLSS gibi teknolojiler kullanılmadan bile oldukça etkileyici bir görsellik sunulmuş. Karakter modellemeleri de gayet özenli ve detaylı görünüyor. Ayrıca, oyunun sinematik sahnelerinde 30 FPS'e sabitlenen bir sinematik görünüm kullanılmış ve bu kısımlar da oldukça etkileyici olmuş.

Atmosfere gelecek olursak, Kingdom Come: Deliverance 2 gerçekten Orta Çağ hissiyatını başarılı bir şekilde yansıtıyor. At sürerken, sokaklarda gezerken veya bir kasabada koşuştururken, dönemin ruhunu hissettiren detaylar ve atmosfer oldukça iyi işlenmiş.



MÜZİKLER VE SESLER

Kingdom Come: Deliverance 2'nin müzikleri inanılmaz güzel. Hem Orta Çağ atmosferini mükemmel yansıtıyor hem de duyguları çok iyi aktarıyor. Ses tasarımına gelecek olursak, o da bir o kadar etkileyici. Demir döverken, kılıç kapıştırdırken, bitki öğütürken ve daha birçok durumda çıkan sesler o kadar gerçekçi ki sanki gerçekten siz yapıyormuşsunuz gibi hissediyorsunuz.

OPTİMİZASYON VE HATALAR

Oyunun optimizasyonuna özellikle değinmek istiyorum çünkü gerçekten çok iyi yapılmış. Çıktığı ilk günden beri sorunsuz çalışıyor. Özellikle hard disk konusunda ayrı bir parantez açmak gerekiyor. Günümüzde, özellikle açık dünya oyunlarında HDD kullanımı ciddi performans sorunlarına yol açabiliyor; haritalar geç yükleniyor ve oyun zevkinizi baltalayacak hatalar ortaya çıkabiliyor.

Bu oyunda ise açarken "HDD tespit edildi, daha iyi bir deneyim için SSD kullanmanızı öneririz." şeklinde bir uyarı çıkıyor ama neredeyse hiçbir sorun yaşamadım.

Sadece Kuttenberg şehri oldukça büyük olduğu için harita birkaç saniye geç yüklenebiliyor ve oyunu ilk açtığınızda yükleme ekranı biraz daha uzun sürebiliyor. Ancak bu da normal bir durum. SSD kullanmanızı tabii ki öneririm, fakat eğer SSD'niz yoksa endişelenmenize gerek yok; **oyun HDD üzerinde de gayet iyi optimize edilmiş ve sorunsuz bir şekilde oynanabiliyor.**

Ayrıca, oyun boyunca hiçbir oyunu kıran hata ile karşılaşmadım. Sadece birkaç tane minimal, komik hata denk geldi, ancak bunlar ne oyunu bozdu ne de deneyimi olumsuz etkiledi. Sadece bir NPC ile konuştuğunuzda, bazen yanınızdan NPC'ler geçip gidebiliyor ve bu da garip bir görüntü oluşturabiliyor.

Bir de otururken havada süzülen NPC'lere denk geldim. Ancak bunlar dışında **ne çok fazla hata yaşadım ne de oyunu kıran bir hatayla karşılaştım.**

DEĞERLENDİRME

Kingdom Come Deliverance 2, bana kalırsa kesinlikle bu yılın en iyi oyun adaylarından biri. **İlk oyununu 20-30 saat oynamama rağmen bitirememiştim, ancak ikinci oyunda**



geliştirici ekip üstüne fazlasıyla koymayı başarmış ve beni 90-100 saat boyunca ekran başına kilitlemiş durumda. Ayrıca, ilk oyunu oynamamış olsanız bile, hikâyesini oldukça iyi aktararak sizi olaylara adapte etmeyi başarıyor.

Canlı bir dünya ve bağlayıcı hikaye
Oyunun dünyası gerçekten çok canlı;
NPC'ler boş boş etrafta dolaşmıyor, sürekli bir işle meşguller ve bu da dünyayı daha gerçekçi kılıyor. Selam verdiğiniz çoğu kişiden görev alabiliyor, rastgele olaylarla karşılaşabiliyorsunuz.

Tüm bunlar, oyunun içine daha fazla dalmamı sağladı. Oyunda iki bölge bulunuyor. İlk bölgede 30-35 saat boyunca ana görevlere dokunmadım bile, çünkü yan görevler ve keşif yapmak fazlasıyla beni tatmin etti. İkinci bölgenin başlarında yan görevler ilk bölgedeki kadar ilgi çekici gelmese de ilerledikçe yine keyifli görevlerle karşılaştım. Ayrıca, **oyunun mizahı bana oldukça başarılı geldi; oynarken sık sık kendimi gülerken buldum. Oyunun Türkçe olması da, bu kadar uzun soluklu bir RPG için büyük bir artı.**



Gelişimi hissetmek

Oyunda geliştiğınızı net bir şekilde hissediyorsunuz. Başlangıçta çapulcu kıyafetleriyle dolaşırken zamanla şövalye zırhlarına geçmek oldukça tatmin edici bir deneyim. Başlarda sıradan haydutlardan bile dayak yerken, ilerleyen zamanlarda kalabalık düşman gruplarına karşı tek başınıza savaşabilir hâle geliyorsunuz. Ayrıca, müzikler ve ses tasarımı gerçekten etkileyici; her detayıyla sizi içine çekmeyi başarıyor.

Olumsuz yönler

Benim için en büyük olumsuzluk gizlilik mekaniği oldu. Gizliliği pek beceremediğim için pek keyif alamadım, zaten daha önce de belirttiğim gibi kilit açma ve yankesicilik mini oyunları bana sinir krizi geçirtti. Bunun dışında, uyku ve zaman sistemi biraz sıkıntılı; saati manuel olarak ilerletemiyorsunuz ve uykunuz yoksa yatamıyorsunuz. Bu yüzden etrafta dolaşarak zaman geçirtmeniz gerekiyor çünkü bazı görevleri her saat yapamıyorsunuz.

İlk bölge, ikinci bölgeye kıyasla daha iyi tasarlanmış gibi hissettirdi ancak bu kötü bir şey değil; sadece ilk bölgenin daha etkileyici olduğunu düşünüyorum. Bunların haricinde oyunun büyük bir olumsuz yönü olduğunu söyleyemem.

Fiyatını hak ediyor mu?

Şu an Steam'de 44.99 dolar (1.634 TL), Epic Games'te ise 1.530 TL. Günümüzde oyun fiyatlarının geldiği noktaya baktığımızda, bu uzunluktaki ve kalitedeki bir oyun için türe ilgi duyan oyunculara kesinlikle fiyatının hakkını veriyor diyebilirim. Ancak, bu türe yeni girmek isteyen veya Orta Çağ temasına pek ilgisi olmayan oyuncular için indirim beklemek daha mantıklı olabilir. Çünkü her ne kadar türünün en iyi örneklerinden biri olsa da, herkese hitap eden bir oyun olmak zorunda değil.

Geliştirici: Warhorse Studios

Yayıncı: Deep Silver, Plaion

Tür: Macera, Rol Yapma, Dövüş ve Nişancı

Çıkış tarihi: 4 Şubat 2025

9



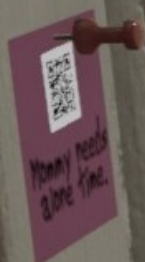




TRAPPED: FAMILY VACATION

Yazar: Ferdiie Petmezdzhi

102





Aile tatili denince aklınıza deniz, kum ve güneş üçlüsü geliyorsa, yanlış oyunda olduğunuzu hemen fark edeceksiniz. **Trapped: Family Vacation**, New Forge Games etiketiyle, bağımsız geliştirici Burak Tekin tarafından hazırlanmış bir anomaly bulma korku oyunu. Bu tatilde, sahil manzaraları yerine karanlık bir otelin koridorlarında hapsolüyoruz.

Her odada, bizi evlat edinmiş olan garip aile üyeleriyle karşılaşıyoruz ve hayatta kalmak için odaları dikkatlice inceleyip anormallikleri tespit etmemiz gerek. Ancak dikkatli olmamız gerek; her odanın kendine özgü kuralları var ve bu kurallara uymadığımız anda tatilimiz gerçek bir kabaşa dönüşebilir. Oyunun sunduğu atmosfer ve gerilim, bizi bir sahil tatilinden mahrum bıraksa da, tekrar oynanabilirliği ve sunduğu çeşitlilik ile güzel bir deneyim vaat ediyor.

KAMERALAR YALAN SÖYLEMEZ, PEKİ YA ODALAR?

Otelin her odasının kapısında bir QR kodu bulunuyor. Bu kodu taratarak odanın "normal" halini inceleyebiliyoruz. Ancak odaya adım attığımızda, kameradaki görüntüyle uyuşmayan detayları tespit etmemiz gerekiyor. Seçtiğiniz zorluk seviyesine göre, eksik ya da değiştirilmiş 4-5 objeyi bulmalı ve her odanın kendine özgü tuzaklarından uzak durarak hayatta kalmalıyız.

QR kodların altındaki ipucunu fark etmeden ilk odaya, yani babamın odasına girdiğimde, odada rahatça dolaşabileceğimi sanıyordum. Ancak kamerayı incelerken aniden çıkan jumpscare beni hazırlıksız yakaladı. Yine de birkaç kez hata yaptıktan sonra, **Trapped: Family Vacation korkusunun basit jumpscare'lerden değil, hata yapma korkusundan beslendiğini fark ettim.** Asıl gerilim ise odaların sunduğu atmosferde saklı.

YARIM KALAN BİR POTANSİYEL

Eğer daha önce The Cabin Factory gibi anomaly oyunlarını deneyimlediyseniz, Trapped: Family Vacation'da bir şeylerin eksik olduğunu

fark edebilirsiniz. Oyunun QR kod temelli mekanikleri başlangıçta yenilikçi bir fikir gibi görünse de, yeterince derinleştirilemediği için kısa sürede tekrara düşüyor. Bu durum, oyunun yaratıcı temelini zayıflatarak potansiyelini tam anlamıyla ortaya koyamamasına neden oluyor gibi geldi.

Bunun yanı sıra, **Trapped: Family Vacation** korku öğeleriyle dikkat çekmeyi hedeflese de, ne yazık ki diğer oyunlarla kıyaslandığında beklenen atmosferi yaratmakta zorlanıyor. Oyunun başlarında jumpscare'ler beni birkaç kez hazırlıksız yakalayıp etkileyebilse de, odalardaki tuzakları çözmeye alışıkça bu sahneler tahmin edilebilir hale geldi ve gerilim hissini kaybetti. İlk başta beni içine çeken oyun, ilerledikçe monotonlaşmaya başladı ve ilgimi kaybetmeme neden oldu.

DEĞERLENDİRME

Hep olumsuzluk olmaz,
güzel yönleri de var

Hep olumsuzluk olmaz. Prosedürel olarak yeniden düzenlenen odaların, **Trapped: Family Vacation**'ın tekrar oynanabilirlik açısından güçlü bir yapıya sahip olmasını sağladığını düşünüyorum. **Her seviyede değişen odalar ve ipuçları, oyunun monotonlaşmasını önleyerek beni içine çekmeyi başardı.** Ayrıca, oyunun solo bir geliştirici tarafından hazırlanmış olması, yaratıcı fikirlerin sınırlı kaynaklarla da etkili bir şekilde hayata geçirilebileceğini gösteriyor. **Oyun, bu yaklaşımı sayesinde anomali bulma tarzı oyunları sevenlere farklı bir alternatif sunmayı başarmış.**

Geliştirici: *New Forge Games*

Yayıncı: *New Forge Games*

Tür: *Korku ve Simülasyon*

Çıkış tarihi: *15 Ocak 2025*

5,3



PAIRS AND PERILS

Yazar: Davut İnanlar

Dungeon crawler, strateji, roguelite ve kart savaşı türlerini bir araya getiren **Pairs and Perils**, eğlenceli ve keyifli bir kart oyunu olarak karşımıza çıkıyor.

Little Horror Studios tarafından geliştirilen ve Rogue Duck Interactive tarafından da yayımlanan dungeon crawler, strateji, roguelite ve kart savaşı türlerini bir araya getiren **Pairs and Perils**, bugün (20 Ocak 2025) PC platformuna geldi. Gelin şimdi oyunun temel mekaniklerine ve neler vadettiğine bakalım.

MEKANİKLER

Pairs and Perils, temel olarak beş katlı bir zindanı keşfetmenizi ve her katta düşmanları yenerek ilerlemenizi hedefliyor. Son katta karşılaşacağınız bossu yenerek oyunu tamamlamaya çalışıyorsunuz. Düşmanları alt etmek için kapalı kartları eşleştiriyor ve bu şekilde mücadelede üstünlük sağlamaya çalışıyorsunuz.

Katlar

Oyunda aşama aşama yolları geçerek sonuncu kat olan 5. kata ulaşmaya çalışıyoruz. Gideceğimiz yolu kendimiz seçiyoruz ve bu yollarda bizi çeşitli seçenekler bekliyor: düşmanlarla karşılaşma, yeni ücretsiz kartlar kazanma, kartları yükseltme, kart veya özellik satın alma ve dinlenme noktaları. Ancak, bana sorarsanız katlar oldukça kısa sürdüğü için oyun çabucak tamamlanıyor. Daha fazla yol seçeneği eklenmesi, hem oyunun süresini uzatır hem de yolların aynı yere çıkması durumlarını azaltarak seçimlerin anlamını artırabilir.

Düşmanlarla dolu bir yolu seçtiğinizde karşınıza yenmeniz gereken farklı düşmanlar çıkıyor. Ücretsiz kart kazanma yolunu tercih ederseniz, destenize yeni bir kahraman veya büyü ekliyorsunuz. Kart yükseltme yollarında, istediğiniz kartı yalnızca bir kez olmak üzere geliştirebiliyorsunuz.

Dükkanlarda ise kazandığınız parayı harcayarak çeşitli ürünler satın alabiliyorsunuz. Dinlenme noktalarında ise ya canınızı tazeleme ya da destenizden bir kartı kaldırma seçenekleri sunuluyor.



Savaş mekaniği

Oyunun en zorlu modu olan 'Zindan Ustası' hariç diğer zorluk seviyelerinde, maçın başında kartlarınız açık bir şekilde dağıtılıyor ve ardından kapatılıyor. Bu noktada, hafızanızı kullanarak kartların yerlerini aklınızda tutmanız ve iki aynı kartı eşleştirerek düşmanlarınızı alt etmeniz gerekiyor.

Yanlış eşleştirme yaptığınızda sıra hemen düşmanlara geçmiyor. Bunun yerine, her düşmanın belirli bir bekleme süresi bulunuyor. Örneğin, bir düşmanın bekleme süresi 3 tur ise ve bu süre boyunca kartları yanlış eşleştirirseniz, o düşman saldırıya geçiyor. Eğer doğru eşleştirirseniz bekleme süreleri azalmaz aynı kalır sadece yanlış yaptığınızda azalır. Ayrıca, düşmanların bekleme sürelerini artırebileceğiniz özel büyüler de mevcut. Ancak, bu büyüler kullanabilmek için yine doğru kart eşleştirmeleri yapmanız gerekiyor.

Kartlar

Oyunda iki farklı kart türü bulunuyor:

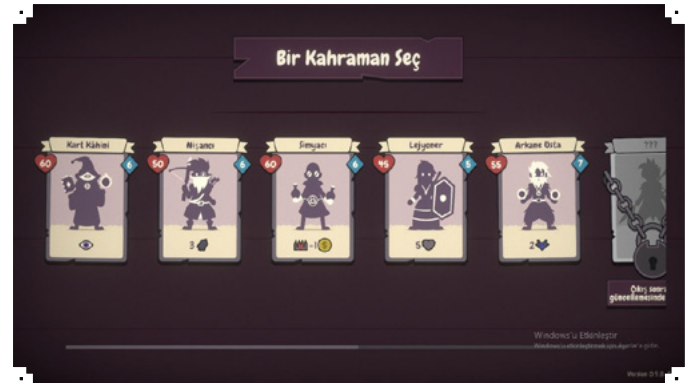
Müttefikler ve büyüler. Her iki türde de oldukça çeşitli kartlar mevcut. Ancak bazı kartları açabilmek için belirli görevleri tamamlamanız gerekiyor. Bu görevler, örneğin "bu zorlukta oyunu kazan" veya "üst üste belirli sayıda kart eşleştir" gibi başarımlar hedeflerinden oluşuyor.

Müttefik kartları, genellikle düşmana hasar verir ve farklı özelliklere sahiptir. Örneğin, Avcı kartı hem hasar verir hem de rastgele bir çift kartı açığa çıkararak kart eşleştirmeyi kolaylaştırır. Ayrıca, bu kartları diğer bazı kartlarla kombine ederek oldukça güçlü bir deste oluşturabilirsiniz.

Büyü kartları ise eşleştirildiğinde size avantaj sağlayan özellikler sunar. Örneğin, Gerçek Görüş adlı bir büyü kartı, rastgele iki tuzak kartını işaretler ve böylece bu kartları seçmemenize yardımcı olur. Tuzak kartları, destenize karışmış tehlikeli kartlardır. Eğer bir tuzak kartı açarsanız, kartın etkisine göre hasar alırsınız ve açmaya devam ederseniz aynı şekilde hasar almaya devam edersiniz.

Kahraman

Zindana girmeden önce seçebileceğiniz 5 farklı kahraman bulunuyor. Ancak oyun henüz çıkmadığı için şimdilik bu kadar kahraman mevcut. Oyunun çıkışıyla birlikte daha fazla kahramanın eklenmesi bekleniyor. Yeni kahramanların kilidini açabilmek için, bir önceki kahramanla zindanı tamamlamanız gerekiyor.



Bana göre, bir kahramanı tamamlamadan diğerine geçememek iyi bir özellik, çünkü bu, oyuncuları her kahramanı deneyimlemeye teşvik ediyor. Ancak, sevmediği bir kahramanla zindanı tamamlamadan diğerine geçemeyecek olmak, bazı oyuncular için can sıkıcı olabilir.

Her kahramanın kendine özgü bir can miktarı ve özel bir yeteneği bulunuyor. Bazı kahramanlar daha fazla cana sahipken, bazıları daha güçlü yeteneklerle öne çıkıyor.



Kahramanların özelliklerini kullanabilmek için belirli bir yetenek puanına ulaşmanız gerekiyor (örneğin, 5 yetenek puanı). Yetenek puanı toplamak için kartları eşleştirmeniz gerekiyor. Doğru ya da yanlış eşleştirme yapmanız fark etmiyor; her eşleştirmede bir yetenek puanı kazanıyorsunuz. Gerekli puanı doldurduğunuzda ise kahramanınızın özel yeteneğini aktif olarak kullanabiliyorsunuz.

Patronlar

Oyundaki patronlar, 5. kata geldiğimizde karşımıza çıkan ve yenmemiz gereken son aşama boss'lardır. Ancak, patronlar bana çok özel gelmedi; yani oyunda boss olacak kadarda bir kudrete sahipmişler gibi gelmedi. Ayrıca, şu an için oyunda çok fazla patron bulunmuyor. Bu da biraz çeşitlilik açısından eksik kalıyor.

Başarımlar

Son olarak, oyunun başarımlarına özellikle değinmek istiyorum. Başarımlar kasmayı ve bir oyunda tüm başarımları tamamlamayı seven biri olarak, bu oyundaki başarımların tatmin edici olduğunu söyleyebilirim. Ancak, en sevmediğim başarımlardan biri bu oyunda da karşımıza çıkıyor: "Bu zorlukta oyunu yen" tarzı görevler.

Evet, bu tür başarımlar oyuncuların oyunda daha fazla vakit geçirmesi için tasarlanmış, ancak her zorlukta oyunu oynamak bana cazip gelmiyor ve bu yaklaşımı biraz ucuz bir yöntem olarak görüyorum. Bunun yerine, oyunun içeriğini zenginleştirerek oyuncuları doğal bir şekilde daha fazla vakit geçirmeye teşvik etmek, bence çok daha etkili ve keyifli bir yol olurdu.

Oyundaki son iki başarıımı henüz almadım, ancak onları da almayı hedefliyorum. Zorlukla ilgili olan tüm başarımları ise aldım; oyun çok uzun sürmediği ve eğlenceli olduğu için her zorlukta başarıyı tamamladım. Eğer, "bu zorlukta oyunu bitir" başarımlarını eleştirdiğimde, bunu beceriksiz olduğum için söylediğimi varsayarsanız, böyle bir şey olmadığını belirtmek isterim.

OYUN İÇİ ARAYÜZ VE KONTROLLER

Oyunun arayüzü sade ve kullanıcı dostu. Ekranda gereksiz detaylar yok, bu da oyuncuların kolayca odaklanmasını sağlıyor ve kaybolma hissini ortadan kaldırıyor. Her şey derli toplu ve anlaşılır şekilde sunulmuş, bu da oyun deneyimini oldukça rahatlatıyor.

Kontrol açısından ise, sadece fare ile oynanan bir oyun olması nedeniyle oldukça basit ve sezgisel bir yapıya sahip. Kontroller gayet düzgün çalışıyor ve herhangi bir bozukluk ya da karışıklık yaşanmıyor. Bu, oyunla rahatça etkileşime girmemizi sağlıyor ve oyun boyunca sorunsuz bir deneyim yaşamamızı sağlıyor.

GRAFİK VE SES TASARIMI

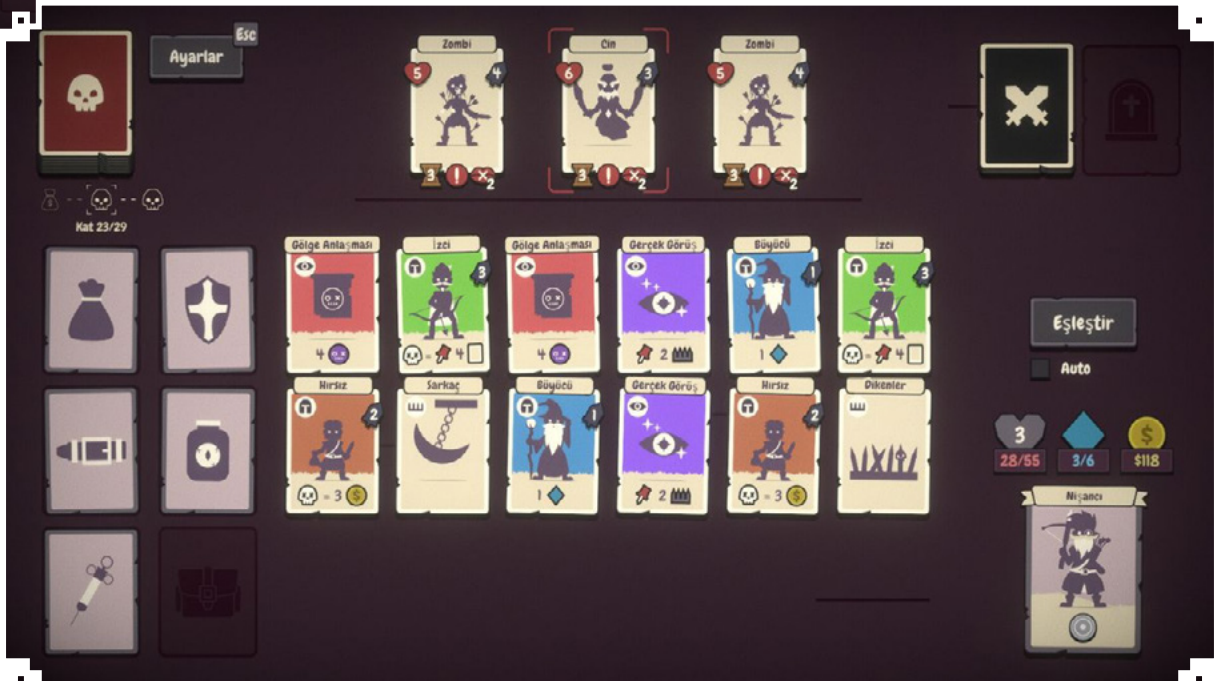
Oyunun grafikleri ve tasarımı oldukça hoş ve dikkat çekici. Görsel açıdan tatlı bir estetikle tasarlanmış. Karakter modellemeleri de oldukça başarılı; hoş olmuşlar ve oyunun genel atmosferine güzel bir uyum sağlıyor. Tasarım ve grafikler, oyunun sunduğu deneyimi daha da keyifli hale getiriyor diyebilirim. Oyunun müziği hakkında pek bir şey söylemek zor. Oyun oynarken arka planda rahatlatıcı bir müzik çalıyor. Harika diyemem, ama aynı zamanda rahatsız edici de değil. Bu yüzden, oyunun müziğini genel olarak uygun ve başarılı buluyorum, yani "tamamdır" diyebilirim.

DEĞERLENDİRME

Pairs and Perils, kart oyunlarını seven biri olarak benim için oldukça keyifli bir deneyimdi. Oyunun kendine has yapısı, çiftleri bularak eşleştirip düşmanlara saldırmak gerçekten iyi bir konsept. Eğer daha fazla kahraman ve patron eklenirse, oyun daha da zenginleşebilir ki, çıkışında bu eklemelerin yapılacağı belirtilmiş. Ayrıca, katların yolları biraz daha uzun olursa, daha fazla yol ayrımıyla oyun daha ilginç hale gelebilir.

Ancak, oyunun devamlılık açısından çok uzun süreli bir deneyim sunacağını düşünmüyorum. Ben oyunu çıkmadan sıfırlamış olsam da, yeni kahramanlarla zindanı tekrar sıfırlamak belli bir noktadan sonra oyuncuya yeterli gelebilir. Ama kısa süreli bir deneyim için bu yine 10 saatten fazla bir oyun süresi olacaktır. Kısacası, oyun yine de eğlenceli vakit geçirmenizi sağlayacaktır, sıkılana kadar.

3.59 dolardan (127 TL) satışa sunulan oyunun (3 Şubat'tan sonra çıkış teklifi sona erecek ve oyun 4.49 dolardan satılacak.) Türkçe dil desteği de bir artı olarak geliyor.



Geliştirici: *Little Horror Studios*
Yayıncı: *Rogue Duck Interactive*
Tür: *Ro1 Yapma ve Strateji*
Çıkış tarihi: *20 Ocak 2025*

7

Sinan Akkol ile oyun sektöründeki yolculuğu, GameDev.ist çalışmaları ve gelecek vizyonlarını konuştuk.



Ömer Faruk Aktaş (ÖFA) - Öncelikle seni tanımayan genç arkadaşlarımız vardır. Kısaca kendinden bahsetmenizi isteyeceğim.

Sinan Akkol (SA) - Tabii ki. Adım Sinan Akkol. 1997 yılından beri Türkiye’de oyun sektöründe çalışıyorum. Bunun ilk 25 yılı medya alanında olup sekizden fazla dergiye yazı işleri müdürlüğü ve yayın yönetmenliği yaptım. Aynı zamanda bir o kadar da web sitesi ve özel yayın üstüne çalışmalarım oldu. 2017’den sonra Türkiye’de oyun üretimi üzerine daha fazla yoğunlaştım ve 2018’de ilk mobil oyun girişimimiz olan Fiber Games’i kurduk.



2023 yılında da PC konsol oyun üreticilerine destek veren ve yayıncılık yapan Gamedev.ist’in kuruluşunu gerçekleştirdik. Ayrıca şu anda çeşitli üniversitelerde gençlere danışmanlık veriyorum ve haftada üç kez Disket Kutusu YouTube kanalında gençlere ve ruhu genç kalanlara erişmeye devam ediyorum.

(ÖFA) - Oyun sektörü denince akla gelen ilk isimlerden birisiniz. Hangi platform üzerinde çalıştınız ve aktif olarak hangi platformlarda çalışmalarınızı sürdürüyorsunuz?

(SA) - Tabii gönlüm hep matbu işler üstünde. 1997’den itibaren basılı yayınlarla çok fazla haşır neşir olduğum için basılı olan tüm oyun içeriklerine ayrı bir sevgim var. Ama içeriklerin tüketim alışkanlıkları da değiştikçe buna da adaptasyon sağlamak gerekiyordu. Bu yüzden 2012’den itibaren Türkiye’de YouTube tarafında da oyun içerikleri üretmeye ve oyun içeriği üretenlere yardım etmeye başladım.

Hala daha ana kanalım olan Disket Kutusu’nda içerikler üretiyorum. Ayrıca Instagram ve Twitter platformlarında da takipçilerimle etkileşim içindeyim.

(ÖFA) - Fiber Games adlı bir oyun stüdyonuz var. PlayStation partnerliğinde bir oyun üzerinde çalışmalarınız olduğunu biliyorum. Bu konuda bizimle paylaşabileceğiniz bir gelişme var mı.

(SA) - Şu an için yok.

(ÖFA) - GameDev ile Türk oyunlarına yayıncılık hizmetinde büyük başarılar elde ettiniz. 2024 GameDev için ivme kazanılan bir yıl oldu. Neler yapacağınıza geçmeden önce GameDev’den kısaca bahsetmenizi isteyeceğim.

(SA) - Çok teşekkür ederim. GameDev aslında bizim Fiber Games içinde PC ve konsol oyun üreticilerine danışmanlık ve yardımda bulunmak üzere kurduğumuz bir alt markaydı. Ancak 2022 yılına gelindiğinde o kadar fazla PC ve konsol oyun üreticisinden danışmanlık yardımı ve yayıncılık yardımı isteği almaya başladık ki bunu kendi başına Fiber Games’ten ayrı bir şirket olarak açmaya karar verdik. 2023 Ağustos ayında şirketleşen GameDev’in şu anda yayıncılık şemsiyesi altında dokuz farklı oyun bulunmakta. Bunlardan üçü yayınlandı, altı tanesi de 2025 içinde yayınlanacak. Amacımız Türkiye’den 500 bin ila 1 milyon arası satan yılda en az dört oyun, 1 milyon adet üzerinde satan yılda en az iki oyun yayınlamak. Bunu yaparken oyunu geliştiren ekiplere sağdığımız hizmetlerle onların üzerinden iş yüklerinin yüzde kırkını alıyoruz ve satışlarına en az 5x katmayı hedefliyoruz.

(ÖFA) - 2025 Türk oyunları için özel bir yıl olacak gibi görünüyor. GameDev'in yeni yıldaki çalışmaları hangi odaklar üzerine şekillenecek? Oyunları kabul ederken nelere dikkat ettiğinizden de kısaca bahsetmenizi isteyeceğim. Açıklanan oyunlar haricinde sürprizleriniz olacak mı?

(SA) - 2025 itibari ile dört yüzden fazla stüdyo ile görüşüp yaklaşık 40 projeyi destekledik ve 25'e yakın stüdyo ile farklı ölçeklerde aktif olarak çalışmaktayız. Yatırım olarak ise yatırım ihtiyacı olan ekiplere bulduğumuz total rakam 2 milyon \$'ı geçmiş durumda. Biz çok fazla "şunu yapacağız bunu yapacağız" diyen bir ekip değiliz. Yaptıktan sonra işlerimizin kendi reklamını yapmasını tercih ediyoruz. Mutlaka piyasadaki benzerlerinden bazı noktalarda pozitif olarak ayrışmasını öngörüyoruz. Ayrıca oyunun üretici ekibinin çok net bir kreatif vizyonun olmasına özen gösteriyoruz. Bu tabii ki arada bazı çatışmalara sebep olsa da amacımız daima oyun çıktığında tüm dünyada, sadece Türkiye'de değil, büyük bir ticari başarıya erişebilmesini sağlamak. Bunun için böyle bir potansiyele sahip oyunlarla çalışmayı tercih ediyoruz. Tabii bu sadece yayıncılık tarafımız için geçerli. Pek çok projeye de hem danışmanlık hem de farklı şekillerde destek veriyoruz. Şu ana kadar bizim tarafımızdan yayınlanmış ve yayınlanacak dokuz oyun açıkladık. Hali hazırda görüşmekte olduğumuz ve sözleşmesini imza aşamasına getirdiğimiz de pek çok sürprizimiz var elbette.

(ÖFA) - Türk oyun sektörü mobil-PC geçiş sürecinde büyük hız kazandı. Sektörü yakından takip eden biri olarak oyun sektörümüzün geleceğini nasıl görüyorsunuz?

(SA) -İnanılmaz parlak görüyorum. Her ne kadar ülkemizin yaşadığı çeşitli zorluklar Türkiye'de kreatif üretim yapmayı çok zorlaştırırsa da ülkemizin hem günümüzde, hem de gelecekte çok pozitif olarak ayrışmasını sağlayan avantajları var. Bu da geçtiğimiz iki senede, 2024'te ve özellikle 2025-2026 döneminde Türkiye'de PC-konsol oyun pazarında giderek farklılaşan, çeşitlenen ve global piyasa teamüllerini erkenden görüp ona göre üretilen oyunlar göreceğimizi gösteriyor.

Geçtiğimiz sene iki oyunumuz 3 milyon barajını aştı globalde. Pek çok oyunumuz da 100.000 barajını aşarak üreten ekiplerin bir sonraki projelerine kaynak olarak hayatlarına devam etti. Önümüzdeki dönemde gerçek anlamda AA ve orta vadede, yani 2030-32 döneminde artık Türkiye'ye global aktörlerin de giriş yapmasıyla AAA pazarında da sesimiz çok daha güçlü çıkacak.

(ÖFA) - Furkan Faruk Akıncı ile birlikte Disket Kutusu ekibi olarak YouTube'da 100 binlerce oyuncuya ulaşıyorsunuz. Oyun yayıncılığında dergiler ile başlayan macerayı birebir yaşayan biri olarak Türk oyun basını ve geleceği hakkında neler dersin?

(SA) -Sosyal medyanın kontrol edilemez bir şekilde yaygınlaşmasıyla tabii ki içerik üretimi ve tüketim alışkanlıkları çok değişti. Bu değişimin bazı etkilerini olumsuz görürken bazı etkileri de elbette hem üretenleri hem de bu içerikleri sevenleri olumlu etkiliyor. Türkiye'de dergiciliğin yavaş yavaş ölmesi global trendi aslında birkaç sene geriden takip ediyor. Zaten yayınlanan dergi sayısı çok az olduğu için çok hızlı bir yokuşa doğru gitti dergicilik sektörü. Ama bence sağlıklı bir içerik çeşitliliği var Türkiye'de. Her alanda olduğu gibi bir eğlence sektörü kolu olan oyun sektöründe de bazı içerikler çoğunluğa göredir, bazıları da daha az ama daha elit bir grup tarafından beğenilir. Önemli olan kaliteli, dürüst ve hem eserin hem de izleyicilerinin değerlerini ezmeden, kendi doğrularıyla devam eden içerik üreticilerinin çıkması.

(ÖFA) -Son olarak eklemek istediğin bir konu varsa paylaşırsanız seviniriz.

(SA) - Bu güzel röportajı imkanını bana verdiğiniz için çok teşekkür ederim. Emin olun Türkiye'de yaşamak herkes için çok zor, özellikle de gençler için. Ama ülkenin kendine özgü konumu, gençlerinin zeka ve yaratıcılık olarak gelişkin olması ve sürekli değişen global şartlar büyük fırsatlar sunuyor. Sunmaya da devam edecek. O yüzden özellikle sizi takip eden gençlerden özel ricam, enseyi karartmadan, asla ümitsizliğe düşmeden geleceklerini planlamaları.

MAKALE

Dungeons & Dragons oyununun doğuşu ve etkileri!

Yazar: Mustafa Şahin Sarıoğullarından



Dungeons & Dragons (D&D) oyun dünyasının en etkili ve popüler rol yapma oyunlarından biri olarak bilinir. Bu oyunun tarihi, sadece oyun dünyası üzerinde değil, aynı zamanda fantastik edebiyat ve modern eğlence endüstrisi üzerinde de büyük bir etkiye sahiptir. Peki, Dungeons & Dragons nasıl başladı? Bu sorunun cevabını bulmak için 1970'lerin başına dönmek gerekiyor.

D&D'nin Temelleri: Chainmail ve Blackmoor Her şey 1970'lerin başında iki oyun tasarımcısı, Gary Gygax ve Dave Arneson'un yenilikçi fikirleriyle başladı. İkili, daha önce "Chainmail" ve "Blackmoor" adlı savaş oyunlarını geliştirmişti. Bu oyunlar, orta çağ temalı savaş senaryolarına odaklanıyordu ve masaüstü savaş oyunları kategorisinde yer alıyordu. Ancak, bu oyunların daha geniş bir dünyayı keşfetme ve bireysel kahramanlar yaratma potansiyelini tam anlamıyla kullanmadığı düşünülüyordu.

Gary Gygax, Chainmail'in kurallarını oluştururken oyunculara fantastik yaratıklar, büyüler ve efsanevi senaryolar ekleme fırsatı sundu. Bu eklemeler, oyuncuların sadece birer komutan değil, aynı zamanda bireysel kahramanlar veya maceracılar olarak oyunda yer almasını sağladı. Aynı dönemde Dave Arneson, Blackmoor adlı bir kampanya yarattı. Blackmoor, fantastik bir dünyada geçen, bireysel karakterlerin rol yaptığı ve hikâye odaklı bir deneyim sunduğu için benzersizdi. Bu iki fikir birleşerek Dungeons & Dragons'un temelini oluşturdu.

TSR VE İLK BASKI

Gary Gygax, 1973 yılında Tactical Studies Rules (TSR) adlı bir şirket kurdu. Arneson ile, Dungeons & Dragons'un ilk baskısını geliştirmeye başladılar. 1974 yılında D&D'nin ilk baskısı piyasaya sürüldü. Bu baskı, üç kitapçıktan oluşuyordu: "Men & Magic," "Monsters & Treasure," ve "The Underworld & Wilderness Adventures." Oyunun ilk versiyonu, oldukça basit bir sistemdi ve büyük ölçüde oyuncuların hayal gücüne dayanıyordu. Ancak, bu basitlik aynı zamanda oyunun güçlü bir yönüydü, çünkü oyuncular kendi dünyalarını yaratma ve kural sistemlerini özelleştirme özgürlüğüne sahipti. Ayrıca oyuna alışma süresi oldukça düşüktü. Oyuncular karakterlerini oluşturduktan sonra sürükleyici bir maceranın içinde buldular kendilerini.

ROL YAPMA OYUNLARININ DOĞUŞU

Dungeons & Dragons'un ortaya çıkışı, yeni bir oyun türünün doğmasına yol açtı: rol yapma oyunları (RPG). D&D, oyunculara sadece birer piyon değil, bireysel karakterler olarak bir hikâyenin parçası olma fırsatı sundu. Bu, oyun dünyasında bir devrimdi. Oyuncular, bir "Dungeon Master" (DM) tarafından yönetilen bir hikâyeye dahil olarak, kararlar alıyor, yaratıklarla savaşıyor ve hazineler keşfediyordu.

Bu yeni tür, kısa sürede büyük bir hayran kitlesi kazandı. D&D, 1970'lerin sonlarında Amerika'da oldukça popüler hale geldi.

Oyuncular, fantastik dünyalarda maceralara atılırken aynı zamanda sosyal bir deneyim de yaşıyordu. Bu oyun, topluluk oluşturan, yaratıcılığı teşvik eden ve stratejik düşünmeyi geliştiren bir araç haline geldi.

KÜLTÜREL ETKİLER VE TARTIŞMALAR

Dungeons & Dragons'un popülerliği arttıkça, kültürel etkileri de genişledi. Fantastik edebiyat, sinema ve televizyon gibi alanlarda D&D'nin izleri görülmeye başlandı. Örneğin, "The Lord of the Rings" ve "The Hobbit" gibi eserlerden esinlenilerek oluşturulan oyun dünyası, yeni nesil fantastik hikâyelere ilham verdi.

Ancak, oyunun hızlı yükselişi bazı tartışmaları da beraberinde getirdi. 1980'lerde D&D, bazı dini gruplar tarafından eleştirildi ve şeytani temalar içerdiği iddialarıyla karşı karşıya kaldı. Bu tartışmalar, oyunun itibarını zedelemek yerine daha fazla merak uyandırdı ve oyuncu kitlesinin genişlemesine yol açtı. Oyun, zamanla bu tartışmaların ötesine geçerek evrensel bir fenomen haline geldi.

MODERNLEŞME VE YENİ SÜRÜMLER

Dungeons & Dragons, yıllar içinde birçok değişiklik geçirdi. Oyunun kuralları ve dünyası sürekli olarak güncellendi. Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) ile başlayan bu süreç, yeni sürümlerin ve düzenlemelerin yapılmasıyla devam etti. Her yeni sürüm, oyunun daha erişilebilir, dengeli ve eğlenceli olmasını sağladı. Bugün, D&D'nin beşinci sürümü (5E), hem yeni başlayanlar hem de deneyimli oyuncular arasında popülerliğini korumaktadır. D&D ayrıca dijital platformlara da taşındı. Video oyunları, çevrimiçi oyunlar ve dijital araçlarla D&D, her zamankinden daha fazla insana ulaşmayı başardı.

Oyun, aynı zamanda Twitch ve YouTube gibi platformlarda oynanarak geniş bir izleyici kitlesine hitap etti.

Özellikle "Critical Role" gibi canlı yayınlar, D&D'nin popülerliğini artırdı ve yeni bir hayran kitlesi kazandırdı.

Bunun yanı sıra, D&D'nin modern sürümleri sadece oyun içeriği açısından değil, aynı zamanda görsel tasarım ve erişilebilirlik açısından da gelişti. Çizimler, kural kitaplarının düzeni ve dijital araçların entegrasyonu, oyunun çağdaş oyuncu kitlesine daha uygun hale gelmesini sağladı. Örneğin, oyuncular artık dijital uygulamalar üzerinden karakterlerini oluşturabilir, maceralarını kaydedebilir ve oyun sırasında dijital zarlar kullanabilir.

D&D'NİN TOPLUM ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Dungeons & Dragons, toplumsal bağlamda da önemli bir role sahiptir. Oyun, bireylerin yaratıcılığını ve problem çözme yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olurken, aynı zamanda sosyal etkileşimi teşvik eder. Bir grup oyunu olarak D&D, oyuncuların birlikte çalışmasını, iletişim becerilerini geliştirmesini ve empati kurmasını sağlar. Ayrıca, D&D'nin birçok eğitim ortamında kullanılmaya başlanması, oyunun eğitici potansiyelini de gözler önüne sermiştir. Öğretmenler, tarihi olayları canlandırmak, hikâye yazma becerilerini geliştirmek veya matematik problemlerini eğlenceli bir şekilde öğretmek için D&D'den yararlanmaktadır.

SONUÇ OLARAK

Dungeons & Dragons, 1970'lerin başındaki mütevazı başlangıcından bu yana uzun bir yol kat etti. Gary Gygax ve Dave Arneson'un yaratıcı vizyonu, bir oyun türünü başlatarak milyonlarca insanın hayatına dokundu. Bugün, D&D sadece bir oyun değil, aynı zamanda bir kültürel fenomen, yaratıcılık ve topluluk oluşturma gücünün güçlü bir aracı olarak kabul ediliyor. Bu eşsiz oyunun tarihi, sadece bir oyun hikâyesi değil, aynı zamanda hayal gücünün, yenilikçiliğin ve insan etkileşiminin bir kutlamasıdır. Zamansız modern dünyada hala büyük bir popülerliğe sahip olması, onun zamansız ve evrensel bir cazibesi olduğunu göstermektedir.



Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

OCAK 2025'TE OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.

Assassin's Creed Shadows bir kez daha ertelendi!

Ubisoft, 14 Şubat'ta piyasaya sürülmesi planlanan **Assassin's Creed Shadows**'u 20 Mart 2025'e ertelediğini duyurdu. Başlangıçta 2024'ün kasım ayında çıkması beklenen oyun böylelikle üst üste iki kere ertelenmiş oldu. Ubisoft açıklamasında oyunun daha yüksek kalitede bir deneyim sunması için, biraz daha süreye ihtiyaçları olduğunu söyledi. Şirketin son zamanlarda sallantıda olduğunu düşünürsek, verilen bu karar oldukça normal geliyor.



Marvel Rivals rekor kırmaya devam ediyor!

NetEase Games tarafından geliştirilen oynaması ücretsiz takım tabanlı PvP nişancı oyunu **Marvel Rivals**, ilk sezonuyla Steam'de 644 bin 269 eş zamanlı oyuncuya ulaşarak kendi rekorunu kırdı. Popülerliğini gün geçtikçe artıran **Marvel Rivals**'ın ilk sezonuyla birlikte oyuna Fantastik Dörtlü'den Invisible Woman ve Mr. Fantastic karakterleri eklendi. Human Torch ve The Thing ise sezonun ikinci yarısında oyuncularla buluşacak. Ayrıca oyuna üç yeni harita, özel etkinlikler ve yeni bir oyun modu da eklendi.



The Blood of Dawnwalker tanıtıldı!

Geliştirici Rebel Wolves ve yayıncı Bandai Namco Entertainment, karanlık fantezi aksiyon-rol yapma oyunu **The Blood of Dawnwalker** için ilk sinematik fragmanı yayımladı. Vampir temalı kurgusal bir 14. yüzyıl Doğu Avrupa'sında geçen oyunda oyuncular Coen adlı bir Şafak Yürüyüşçüsü olarak doğaüstü yaratıklarla dolu zengin bir dünyayı keşfe çıkacaklar.



Sony, birden fazla canlı servis oyununu iptal etti!

Sony geçtiğimiz yıl paylaştığı canlı servis oyunlarına yönelme planlarından geri adım atmışa benziyor. Şirket, Bend Studio ve Bluepoint Games'in geliştirmekte olduğu, henüz duyurulmamış iki canlı servis oyununu daha iptal ettiğini doğruladı. Sony geçen yıl piyasaya sürdüğü Helldivers 2 harici, bu tür oyunlardan beklenen performansı sergileyemedi. Sony Başkanı Hiroki Totoki, kasım ayında yaptığı açıklamada şirketin Concord deneyiminden önemli dersler çıkardığını belirtmişti.



Stronghold Crusader: Definitive Edition duyuruldu!

Gerçek zamanlı strateji oyunu Stronghold Crusader, ikinci kez yeniden yapımıyla geliyor. Oyun, 2012'de yayımlanan HD versiyonun ardından, Definitive Edition ile strateji hayranlarının karşısına çıkacak. Stronghold Crusader: Definitive Edition'da yeni görevler, 8 yeni oynanabilir birim, yapay zekâ rakipler, ek seferler, genişletilmiş haritalar, gelişmiş görseller ve müzikler bulunacak. 15 Temmuz 2025'te PC için çıkacak oyunun demo sürümü de kısa bir süreliğine yayımlandı.



Ninja Gaiden 4 duyuruldu!

Ninja Gaiden serisinin yeni oyunu Ninja Gaiden 4 büyük bir sürprizle Xbox Developer Direct 2025 etkinliğinde duyuruldu. PlatinumGames ve Team Ninja tarafından ortak olarak geliştirilen Ninja Gaiden 4, 10 yıldan uzun bir süredir serinin ilk 3D yapımı olarak öne çıkıyor. Ninja Gaiden 4, 2025'te PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına gelecek.



South of Midnight çıkış tarihi duyuruldu!

Compulsion Games tarafından geliştirilen üçüncü şahıs aksiyon-macera oyunu South of Midnight, 8 Nisan'da Xbox Series X|S ve PC platformları için çıkış yapacak. Amerika'nın Derin Güneyi'nde geçecek olan oyunda, Hazel rolünü üstlenerek korkutucu ve mitolojik bir dünyada gizemli yaratıklarla yüzleşirken, dokunaklı bir hikâye anlatımı deneyimleyeceğiz.



DOOM: The Dark Ages, mayıs ayında bizlerle!

DOOM serisinin büyük bir merakla beklenen yeni oyunu DOOM: The Dark Ages'in çıkış tarihi duyuruldu. id Software tarafından geliştirilen ve Bethesda Softworks tarafından yayımlanacak birinci şahıs nişancı oyunu 15 Mayıs 2025'te PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına gelecek. Ayrıca oyun ön siparişe de açıldı. Bu sayede Premium Edition'a sahip olan oyuncular oyunu iki gün önceden deneyimleyebilecek.



Clair Obscur: Expedition 33 çıkış tarihi duyuruldu!

Geliştirici Sandfall Interactive ve yayımcı Kepler Interactive gerçek zamanlı sıra tabanlı rol yapma oyunu Clair Obscur: Expedition 33'nin, 24 Nisan'da PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına geleceğini duyurdu. Clair Obscur: Expedition 33'nin öne çıkan görselliğiyle Belle Époque Fransa'sından esinlenen harikalar dünyasını keşfederken, maceradan maceraya atılarak Expedition 33 üyelerine liderlik edecek.



Rise of the Ronin'in PC çıkış tarihi açıklandı!

Koei Tecmo tarafından geliştirilen rol yapma, aksiyon ve macera oyunu Rise of the Ronin'in, 11 Mart'ta PC platformunda çıkış yapacağı açıklandı. İlk başta PlayStation 5'e özel olan oyun 8K çözünürlük, DirectX 12, ışın izleme, 3D ses, AMD Fidelity FX, Nvidia DLSS ve Intel XeSS gibi PC'ye özgü bir takım yeni özellikler ile çıkış yapacak.



4X strateji oyunu Endless Legend 2 duyuruldu!

Sıra tabanlı 4X strateji Endless Legend'ın devam oyunu Endless Legend 2, PC için duyuruldu. AMPLITUDE Studios tarafından geliştirilen oyun bu yıl içerisinde erken erişim olarak yayımlanacak. Endless Legend 2 oyuncuları, doğal afetler ve tehlikelerle dolu bir okyanus cenneti Saiadha'ya götürecektir. Dinamik bir evren sunacak olan oyun erken erişime açıldığında dört grup mevcut olacak. Tam sürümün yayımlanmasıyla oyuna iki grup daha eklenecek.

Ubisoft için işler iyiye gitmiyor!

Fransız geliştirici ve yayımcı Ubisoft, şirket genelinde 185 kişiyi daha işten çıkarırken, Leamington merkezli İngiltere stüdyosunu kapatmaya hazırlanıyor. Ayrıca şirketin, Düsseldorf, Stockholm ve Newcastle merkezli Ubisoft Reflections ofisleri küçülmeye gidecek. Oldukça kötü durumda olan şirketin hisse senedi fiyatları da geçen yıl Star Wars Outlaws başarısızlığı nedeniyle hızla düşmüştü.

Sniper Elite: Resistance çıktı!

Rebellion, taktiksel üçüncü şahıs nişancı oyunu Sniper Elite: Resistance'ı, PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One ve PC platformları için piyasaya sürdü. Sniper Elite 5 ile paralel ilerleyen yeni hikâye, Özel Harekât Dairesi (SOE) ajanı Harry Hawker'ın işgal altında olan Fransa'nın kalbinde, Nazilere karşı olan savaşını anlatıyor. Serinin ikonik X-Ray öldürme kamerası ise her zaman olduğu gibi oyunda yer alıyor.

Marvel's Spider-Man 2'nin PC sürümü yayımlandı!

Insomniac Games ve Marvel iş birliğiyle geliştirilen, Nixxes Software tarafından PC için optimize edilen PlayStation özel oyunu Marvel's Spider-Man 2, PC platformuna geldi. New York City'de yeni düşmanlarla karşı karşıya kalan Peter Parker ve Miles Morales arasında geçiş yapıp yeni süper güçleri deneyimlerken, şehri Kraven the Hunter ve Venom tehdidinden kurtarmak için savaşacaksınız.



OYG

YENİ NESİL
OYUN HABERCİLİĞİ

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com

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

2025