

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

27

MART 2025

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



İNCELEME

Assassin's
Creed Shadows

Lost Records:
Bloom & Rage

Nine Sols



İÇİNDEKİLER



İncelemeler

4 Lost Records:
Bloom & Rage

12 Assassin's
Creed Shadows



20 Nine Sols



Nostalji Günlüğü

24 Chrono Trigger

KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Ceren Aslı Aytaç

Bora Özmen

Yunus Emre Yalçın

Berk Söğütlü

Mustafa Şahin
Sarıoğullarından

Efe Hasan Gündüz



Röportaj

28 Asrın Sıla Şimşek
& Sodoman



Makale

30 Oyun Tasarımı ve
Makine Metaforu

Neler oldu neler?

32 Oyun haberleri

OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

Oyun Günlüğü dijital dergimizin yirmi yedinci sayısı ile karşınızdayız. Bu sayımızda Lost Records: Bloom & Rage, Assassin's Creed Shadows ve Nine Sols oyunlarının incelemelerine yer verdik.

Yerli yapımlarımız ses getirmeye devam ediyor. Asrın Sıla Şimşek ile Sodomani'yi konuştuk!

Oyun Tasarımı ve Makine Metaforu yazımızın yanında Nostalji Günlüğü'ne geri dönüş yaparak Chrono Trigger oyununu inceledik.

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

12 Assassin's Creed Shadows





İNCELEME

**LOST RECORDS:
BLOOM & RAGE**

Yazar: Ceren Aslı Aytaç



Bazı yazlar unutulmazdır. Bazen bir dostluk, bazen bir keşif, bazen de hiç kapanmayan bir yara bırakır. Lost Records: Bloom & Rage, tam da böyle bir yazı anlatıyor. Oyunun ana karakteri Swann Holloway, içine kapanık, kendi dünyasında mutlu bir genç. Sosyal olmaması annesini endişelendiriyor, ama Swann için bu bir problem değil. O, insanlardan çok kedisıyla vakit geçirmeyi tercih eden, eski kameralar ve müzik kasetlerine meraklı biri.

Ancak hayat, en beklenmedik anda değişebilir. Swann, yaz tatilinde Autumn, Nora ve Kat ile tanıştığında bunun sadece sıradan bir arkadaşlık olacağını düşünüyordu. Oysa yıllar sonra, 2022'de, geçmişin ağır yüküyle tekrar bir araya geldiklerinde, o yazın sıradan olmadığını anlıyoruz. Peki, onları birbirinden koparan ve yıllarca susturan şey ne? Lost Records: Bloom & Rage, geçmişin izlerini takip ederken, dostluk, pişmanlık ve hayallerin kaybolan renklerini oyuncuya hissettiren bir hikâye sunuyor.

Life is Strange ve Tell Me Why gibi hikâye odaklı oyunlarıyla tanınan Don't Nod, bu kez bizi 90'ların ruhunu iliklerimize kadar hissettiren yeni bir maceraya davet ediyor. 18 Şubat 2025'te PC ve konsollar için çıkış yapan Lost Records: Bloom & Rage, gençlik hayalleri, dostluk ve geçmişin gölgesi üzerine kurulu etkileyici bir hikâyeye karşımızda.

İki farklı zaman diliminde geçen oyun, bizi 1995 yazında Swann, Autumn, Nora ve Kat ile tanıştırırken, 2022'de ise yıllar sonra tekrar bir araya gelen bu arkadaş grubunun gizemli geçmişiyle yüzleşmesine tanık oluyoruz.



Peki, Lost Records: Bloom & Rage, duygusal derinliği ve nostaljik atmosferiyle beklentileri karşıladı mı?

LOST RECORDS: BLOOM & RAGE HİKAYESİ (SPOİLER YOK)

Don't Nod, Life is Strange ile hikâye anlatımında çığır açan bir deneyim sunmuştu. Lost Records: Bloom & Rage ise bu mirası devralarak 90'ların ruhunu, dostlukları ve zamanın gölgesinde şekillenen hatıraları anlatan bir yapım olarak karşımıza çıkıyor. 18 Şubat 2025'te çıkan ilk bölüm, bizi Velvet Cove'un sessiz ama derin sokaklarında ağırlıyor.

Oyun, 1995 yazında birbirini bulan dört genç kızın hikâyesini anlatıyor. Swann, Autumn, Nora ve Kat... Bir yanda gençlik heyecanı, diğer yanda geçmişe gömülen bir sır. Ancak hikaye sadece geçmişten ibaret değil. Aynı zamanda 2022 yılına sıçrayarak karakterlerin hayatlarına nasıl yön verdiklerini de gözler önüne seriyor. Bu zamansal geçişler, oyunun temelini oluşturan anılar ve nostalji kavramlarını güçlü bir şekilde hissettiriyor.

Oyunun sunduğu atmosfer, sadece mekanlarla değil, ince düşünülmüş detaylarla da etkileyici. Eski kasetler, VHS kayıtları, günlükler ve 90'lardan fırlamış eşyalar, geçmişin tozlu raflarını aralamamıza yardımcı oluyor. Ancak Lost Records, nostaljiyi sadece bir süsleme olarak kullanmıyor. Anıların nasıl şekillendiğini, değiştiğini ve bazen bilinçli ya da bilinçsiz şekilde yeniden yazıldığını sorguluyor. Henüz zaman yolculuğu ya da doğüstü olaylar yok ama hikaye gizem ve anıların gücüyle harmanlanmış durumda. Life is Strange'in duygusal yoğunluğunu sevenler için kaçırılmayacak bir deneyim olduğunu düşünüyorum. İkinci bölüm 15 Nisan'da bizlerle olacak. Bakalım, geçmiş gerçekten hatırladığımız gibi mi?

LOST RECORDS: BLOOM & RAGE OYNANIŞ

Lost Records: Bloom & Rage, anlatı odaklı yapısıyla oyunculara geçmiş ve günümüz arasında köprü kuran interaktif bir deneyim sunuyor. Oyun, klasik diyalog seçimlerinin ötesine geçerek hafızayı bir oynanış mekaniğine dönüştürüyor; oyuncular, Swann'ın yıllar önce çektiği VHS kayıtlarını izleyerek, hatıraların nasıl şekillendiğini ve zamanla nasıl değiştiğini keşfediyor.

Kendi kurgusal belgeselimizi oluşturma hissi veren bu sistem, oyuncuya anıları düzenleme ve yeniden inşa etme özgürlüğü tanıyor. Çevresel hikâye anlatımı da büyük bir rol oynuyor tabii; Swann'ın odasındaki eski eşyalar, kasetler ve günlükler, karakterlerin geçmişine dair ipuçları sunuyor. Diyalog seçimleri, sadece konuşmaları yönlendirmekle kalmıyor, karakter ilişkilerinin yıllar içindeki gelişimini de etkiliyor.

Oyunun atmosferi, 90'ların estetiğini yansıtan görseller ve döneme ait indie müziklerle desteklenirken, hikâye akışına göre değişen kameralar ve sinematik geçişler, anlatıyı daha etkileyici hale getiriyor. İlk bölümde gizemli olaylar ve karakterlerin geçmişte saklı kalan sırları yavaş yavaş ortaya çıkarken, ikinci bölümde bu seçimlerin sonuçları daha belirgin hale gelecek gibi görünüyor.



GRAFİKLER VE ATMOSFER

Lost Records: Bloom & Rage, nostaljik ve sinematik atmosferiyle oyuncuları 90'ların küçük bir kasabasına götürüyor. Velvet Cove'un sıcak ama bir o kadar da izole hissiyatı, pastel tonlardaki görseller ve hafif grenli dokularla güçlendiriliyor. Özellikle VHS estetiğini andıran bulanık ışıklar, soluk renkler ve hafif film efekti, oyunun hafıza temasıyla bütünleşerek geçmişin bulanık anılarını yansıtıyor. Mekan tasarımları detaylı ve yaşayan bir dünya hissi veriyor; karakterlerin odalarındaki eski posterler, kaset çalarlar ve karmaşık notlar, onların kişiliğini yansıtan küçük ama anlamlı dokunuşlar sunuyor. Işık kullanımı, özellikle gün batımı sahnelerinde dikkat çekici bir derinlik katarken, sisli ormanlar ve ıssız yollar gibi mekanlar oyunun gizemli atmosferini destekliyor. Dönemin indie ve alternatif rock müzikleriyle birleşen bu görsellik, Lost Records'u sıradan bir anlatı oyunundan çok, interaktif bir anıya dönüştürüyor.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Lost Records: Bloom & Rage'in ses tasarımı, oyunun nostaljik ve duygusal atmosferini tamamlayan en önemli unsurlardan biri. Doğal ortam sesleri, eski kaset kayıtlarından ilham alan hafif parazitler ve karakterlerin konuşmalarındaki samimi tonlama, oyuncuyu 90'ların küçük bir kasabasında geçen bu hikayeye tam anlamıyla çekiyor. Müzikler ise dönemin indie ve alternatif rock ruhunu yansıtan parçalarla hikayeye eşlik ediyor. Oyunun orijinal müzikleri dijital olarak satın alınabiliyor ve Tape 2 yayınlandığında ikinci yarısı ücretsiz bir güncelleme ile sunulacak. Hem atmosferi güçlendiren hem de hikayeye duygusal bir derinlik katan bu müzikler, Lost Records deneyimini unutulmaz kılan en önemli unsurlar arasında yer alıyor.

DEĞERLENDİRME

Lost Records: Bloom & Rage, özellikle Life is Strange tarzı hikâye odaklı oyunları sevenler için oldukça ilgi çekici bir deneyim sunuyor. Karakter odaklı anlatımı, duygusal derinliği ve seçimlere dayalı ilerleyişiyle oyuncuya hikâyeyi kendi perspektifinden şekillendirme fırsatı veriyor. Oyunun en güçlü yanlarından biri, sunduğu seçimlerin gerçekten anlamlı olması ve tekrar oynanabilirliği. Her karar, karakterler arasındaki ilişkileri ve hikâyenin gidişatını etkiliyor, bu da her oynayıpta farklı bir deneyim yaşamamızı sağlıyor. Eksiklik olarak değerlendirebileceğim tek şey Türkçe dil desteğinin olmaması. Hikaye odaklı ve detaylara dikkat çeken bir oyun olduğu için, İngilizceye hâkim olmayan oyuncular için hikâyeye tam anlamıyla dalmak zor olabilir. Bunun dışında, nostaljik atmosferi, başarılı diyalog yazımı ve etkileyici müzikleriyle Lost Records, duygusal ve etkileyici bir macera arayan oyuncular için kesinlikle göz atmaya değer bir yapım.

7,8

Geliştirici: DON'T NOD

Yayıncı: DON'T NOD

Tür: Macera

Çıkış tarihi: 18 Şubat 2025





ASSASSIN
CRIDE
SHAI



ASSIN'S
EED

DOWNS



ASSASSIN'S CREED SHADOWS

Yazar: Ömer Faruk Aktaş

Assassin's Creed serisinin on dördüncü oyunu Assassin's Creed Shadows ile 16. yüzyıl Feodal Japonya'sına gidiyoruz. Oyuncuların büyük bir merakla beklediği serinin bir noktada mucizesi olması beklenen oyunu; etkileyici atmosferi, grafikleri, oynanış mekanikleri ile geldi. Sonda söyleyeceğimi başta söylüyorum: Bu oyun olmuş arkadaşlar!

Beklentileriniz elbette kişiseldir, detaylara gireceğiz ancak hem dünyası hem hikayesi hem de özellikle çarpışma mekanikleri ile oyun, eşsiz bir deneyim sunuyor.

Ubisoft Quebec tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından da 20 Mart 2025'te PC ve yeni nesil konsollara gelen Assassin's Creed Shadows'u iki haftalık bir deneyim sonucu inceliyorum. Ana hikayenin büyük bir kısmını tamamladığım bu sürede birçok mekaniği deneyimlediğim ve oyun dünyasını da gezdiğimi söyleyebilirim. Ubisoft sanatını yine konuşturmuş en çok eleştirildiği noktalar üzerine çalışmış.

Uzak Doğu'ya özellikle de Japonya'ya bir ilginiz varsa oyun sadece hikaye üzerinden bir oynanış sunmuyor. Feodal Japonya kültürünü ve sosyolojisini devasa boyutlardaki haritası ile bire bir tanımlık etmenizi sağlıyor.

Oyuncular olarak Assassin's Creed serisine karşı çok hassasız. Artık bir mucize beklediğinizin de farkındayım. O mucize bu oyun mu? Belki tam anlamıyla bir mucize olmasa da seriye büyük bir sıçrama yapacak bir yapımla karşı karşıyayız. Gelin şimdi oyunun hikayesine, temel mekaniklerine ve nelerle karşılaştığıma bakalım.

BARIŞ VE ÖZGÜRLÜK İÇİN MÜCADELE ET!

Azuchi Momoyama dönemindeki Feodal Japonya'da geçen oyunun ana hikayesi 60 saat kadar sürüyor. Burada spoiler vermeyeceğim. Ubisoft tarafından da özellikle spoiler noktaları belirtilmiş durumda.

Malumun ilanını tekrar edelim.

1579 Japonya'sında geçen oyun meşhur feodal hükümdar Oda Nobunaga'nın zulmünün arşa çıktığı bir dönemde bizi karşılıyor. Nobunaga, parçalanmış ülkeyi birleştirmek için acımasızca davranmaktan çekinmiyor. Elbette bu dönemde oyunda da karşılaşacağınız farklı gruplar yer alıyor. Ülke yabancıların da 'ticaret' yoluyla bulandırdığı bir ortama sahip... Iga eyaletinin acımasızca işgal edilmesinin ardından karakterimiz Naoe'nin de yolcuğu başlar. Elbette efsanevi güçlü Afrika samurayı Yasuke ile karşılaşmaları barış ve özgürlük için amansız bir mücadelenin başlangıcı oluyor.

Çok fazla detay vermektan kaçınıyorum. Ancak hikayenin oyuna güzel bir şekilde yedirildiğini söylemeliyim. Avrupalı sömürgecilerin faaliyetlerinden şehirlerin temalarına, çay seremonisinden türlü müzik enstrümanlarına, şodo veya kaligrafiden resim çizme mekaniklerine, NPC çeşitliliğinden boss'lara kadar zengin detaylar yer alıyor.

Hikaye anlatımı her ne kadar iyi olsa da diyaloglar çok kısa kalmış durumda. Seçim şansı sunsa da hikaye anlamında tek düze akıştan kurtulamamak herhalde Ubisoft'un kötü kaderi... Ana hikaye bazı noktalarda bu kadar uzatmaya gerek var mıydı dedirtirken bazı noktalarda Japon kültürüne dokunmamızı sağlamak için bilerek çekilmiş.

DEVASA AÇIK DÜNYA!

Geliştirici ekip seriden beklenen mucizeyi gerçekleştirmek için oyun üzerine sıkı bir çalışma gerçekleştirdi. Bunu art arda ertelenen lansman tarihinde görebiliriz. Ekip, "Bu, hafife aldığımız bir karar değildi. Oyuncularımıza duyduğumuz saygı ve en iyi deneyimi sunma taahhüdümüz doğrultusunda alınmış bir karardı. Ancak bugün, bu ekstra zamanın kesinlikle değerli olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Oyun her zamankinden daha iyi çalışıyor, daha eğlenceli, daha dengeli ve daha stabil hale geldi." açıklamasında bulundu. Öyle mi gerçekten?

Bu sorunun cevabı Assassin's Creed oyunlarından beklenenin karşılanamaması açısından önemli. Oyun mekaniklerindeki derinlik bu durumu ortaya koyuyor. Oyundaki mekaniklerin açığa çıkması yeni özelliklere kavuşmak için elbette ana hikaye üzerinden devam etmemiz gerekiyor. Ancak yan hikayeler de ana hikayeyi rahatlıkla aşmanız için gerekli olan ekipmanları sağlamanıza yardımcı oluyor. Bu bize yabancı kültürü tanımamıza açık dünyada yer alan aktivitelere dokunmamıza ve yeni mekanikleri deneyimlememizi sağlıyor.



Devasa açık dünyada özel parkur alanlarının da fazla olduğunu söyleyebilirim. Devasa haritada devasa şehirler kasabalar, liman bölgeleri yer alıyor. Bir tablo edasıyla karşımıza çıkan dünyada tek eksiğin bizi yalnız hissettirmesi. Koskaca şehirde ticaret için iki noktanın bulunması diğer tüm detayların koca bir boşluk olması Ubisoft'un yine en çok eleştirilen noktalarından biri olacak.

Düşman kamplarının birbirini tekrarlayan varlığı, ana yerleşkemizden her ayrılışımızda aynı yerde ortaya çıkan çapulcuların varlığı da bir noktadan sonra can sıkıyor. Köy yönetimi ise Valhalla'dan tanıdık gelebilir.

Bu noktayı geliştirmek için yan görevlere girişmek ve barbar noktalarını temizlemek gerekiyor. Aslında temizlemeden de malzemeleri ele geçirebilirsiniz.

Dokuz farklı bölgeden oluşan harita farklı seviyelerde işaretlenmiş durumda. Her bölge içerisinde şehirler, kaleler, tarım alanlarının yanında haydut kampları, tapınaklar bulunuyor. Ormanlar, vadiler ve nehirlerle birlikte uçsuz bucaksız yollar mevcut. Yollarda yine küçük tapınaklarda bizi karşılıyor.

Bölgeler arasında geçiş serbest. Ancak mevcut seviyenizin üstündeki bir bölgeye geçmeniz oldukça tehlikeli.

Buralarda bulunan düşmanlarda seviyelerle doğru orantılı şekilde güçlü. Oyun zorluğunu bir kenara bırakarak oyundaki çatışma yapısının tatmin ettiğini her düşmanın farklı bir saldırı ile size karşı mücadele ettiğini söyleyebilirim. Ubisoft elbette bizi tam tatmin etmese de klasik deneyimler sunan oynanış beni bazı noktalarda yorsa da eğlenceli olduğunu itiraf etmeliyim.

Naoe ve Yasuke'nin hikayesinden çok fazla bahsetmemiz gerekiyor. Ancak oynanış kısmında tek bir hikaye ile iki karakterin yolculuk yapması fikri bir tarafıyla iyi olsa da beni tam içine çekemedi. Düşmanlara karşı seçim şansımız var.



Evet düşmanı etkisiz hale getirmede karakter seçimlerimiz çok önemli ama sonuçta ben bu iki karakterle mücadeleye birlikte girişmedikçe bazı şeyler eksik kalıyor açıkçası... Naoe ile bir düşmanı alt edemeyince inanın belki on kez denedim. Yasuke ile tek seferde işini bitirmiştım. Naoe ile açık dünyada hareket edip keşifler yaparken bunu Yasuke ile yapmak çok zor. Karakterlerin yapıları oyuna çok iyi yedirilmiş. Beni tatmin etmeyen noktalar olsa da iki karakteri yönetmekte eğlenceliydi.

Silahların kullanımı da yine karakterlerimizin seviyesine bağlı olarak çeşitleniyor. Merkez bölgemizde demirci inşa ederek rahat bir şekilde silahlarımızı mevcut seviyemize yükseltebiliyoruz.

Yasuke bir samuray olarak şehirde büyük saygı görüyor. İnsanlar ondan çekiniyor. Kılıcını çektiğinde kaçıştıklarını görebiliyoruz. Yine askerler arasında da rahatça hareket edebiliyor. Gizliliğe odaklanmış bir shinobi olan Naoe ise gürültü ve ışık gibi detaylar gizliliği ile ön planda. Benim oynanışım çoğu zaman Naoe ile geçti. Yerleşkelerdeki sürünme ve gizlenme alanları, ışık ve gölge oyunları heyecanı artırıyor. Oyuna sonradan dahil olan Yasuke benim oynanışım da oldukça hantal kaldı. Ama çoğu sefer hayat kurtardı.

Dokuz sembolik kesme anlamına gelen Kuji-kiri ile oyun içinde oyun bizi karşılıyor. Bu Budist arınma yolculuğu ile hikaye anlatımında da farklı bir boyut açılıyor.







Seri büyük bir şeyin parçası olarak tek başına mücadeleden çok daha kapsamlı saha ajanları, yerleşim merkezi, şehirlerdeki dükkanları ile de oldukça önemli yenilikler katıyor. Operasyon alanınız oldukça geniş ancak idare etme imkanınız da bir o kadar büyük bir durumda.

GRAFİK, PERFORMANS VE SES TASARIMI

Bu kadar büyük bir dünya için artık RTX 2060 ekran kartları dahi tutunamıyor. Ancak 4070 serisi için güzel bir oyun deneyimi sizleri bekliyor. Oyunu bu iki farklı ekran kartında deneyimleme imkanımız oldu. Anvil oyun motorunun kullanıldığı oyunda stabil bir performansın bizleri karşıladığını söyleyebilirim. Bol bol manzaraya dalacağınız oyunda fotoğraf modu ile (F3) güzel kareler yakalayabilirsiniz.

Tapınaklardaki ve şehirlerdeki Japon ezgilerinin yanında oyunun ses tasarımının da oldukça başarılı olduğunu söyleyebilirim.

Performans noktasında ilk gün yamasının da geleceğini vurgulayarak oyunda büyük bir sorunla karşılaşmadığımı ifade etmeliyim. Elbette oyuna girmeden ekran kartı güncelleme ve önerilen sistem gereksinimlerine de dikkat etmeniz gerekiyor.

DEĞERLENDİRME

Assassin's Creed serisi her oyunda benzersiz bir hikaye sunuyor. Bu kez ise iki karakter üzerinden çitayı bir üst noktaya taşıyor. 40 saati bulan oynanış süremde oldukça eğlendiğimi söylemeliyim. Bu noktada hikayenin bitmesi ile benim Assassin's Creed Shadows maceramda sona ermeyecek. Yan görevler, yeni gelecek DLC'ler ile hikaye devam edecek. Elbette bunlarında ötesinde Animus Hub ile Assassin's Creed deneyimimiz çok daha ileriye taşınacak. Bu sistem oyun içinde özel görevler sunarak özel kozmetik ve silah sistemlerine sahip olmanızı sağlayacak. Son olarak bu sistemin zaman odaklı canlı bir görev ilerlemesi içereceğini söyleyebiliriz.

Elbette bu kişisel bir yolculuktu. Assassin's Creed Shadows ile Japon kültürüne hayranlığım arttı, Naoe'nin esnek yapısı ile bölgeleri keşfetmek oldukça eğlenceliydi. Genel değerlendirmem eksikleri ve artık klasikleşen Ubisoft sorunlarına rağmen unutulmaz bir deneyim yaşamamı.

Geliştirici: Ubisoft

Yayıncı: Ubisoft

Tür: Aksiyon ve Rol Yapma

Çıkış tarihi: 20 Mart 2025

8





NINE SOLS

Yazar: Bora Özmen

Daha önce Detention gibi anlatı odaklı korku oyunları ile tanınan Red Candle, bu sefer tamamen farklı bir türe yönelerek Nine Sols ile karşımıza çıkıyor. Oyun, cyberpunk estetiğini, Sekiro: Shadows Die Twice'tan ilham alan bir parry (karşılama) sistemiyle birleştiriyor ve elle çizilmiş 2D görsellerle sunuyor.

Öncelikle PC sürümüyle büyük beğeni toplayan oyun, Steam kullanıcılarından "son derece olumlu" yorumlar aldı ve eleştirmenlerden de övgü topladı. Artık konsollarda da mevcut olan Nine Sols, aksiyon türüne ilgi duyanlar, sağlam bir dövüş mekaniği arayanlar ya da genel hikâye kurgusunu ilginç bulanlar için kaçırılmaması gereken bir deneyim sunuyor.

HİKÂYE

Oyun, güçlü bir savaşçı olan Yi'nin hikayesini anlatıyor. Yi, Tian Dao Konseyi tarafından yönetilen Yeni Kunlun'un otoriter figürleri olan Dokuz Güneş (Nine Sols) tarafından ihanete uğruyor. Ölümün eşiğine gelen Yi, gizemli ilkel kökler (primordial roots) sayesinde hayatta kalıyor ve yakınlardaki bir köyde Xuan Xuan tarafından bulunuyor.

Yi, zamanla iyileşirken Xuan Xuan ile dostluk kuruyor. Ancak, Xuan Xuan'ın bir kurban töreni için seçilmesiyle Yi'nin intikam arayışı yeniden alevleniyor. Dokuz Güneş'i avlayarak onların ruh mühürlerini (soul seals) ele geçirmeye kararlı. Oyun boyunca, geçmişe dair kesitler, Yi'nin kız kardeşiyle olan anıları, konseyin kökenleri ve "Ebedi Kazan" (Eternal Cauldron) projesinin sırları gibi pek çok gizem adım adım açığa çıkıyor.

Yi'nin farklı karakterlerle etkileşimleri, hikâyeye derinlik katıyor. Xuan Xuan ile olan ilişkisiyle Dokuz Güneş ile yüzleşmeleri arasındaki keskin tezat, oyuncuya duygusal bir bağ kurma şansı veriyor. Zaman zaman mizahi anlar da oyuna serpiştirilmiş. Örneğin, Xin Nong'un zehir içme alışkanlığı ya da Shan Hai 9000'in umursamaz tavırları gibi detaylar, hikâyeyi daha dinamik hale getiriyor.

OYNANIŞ VE MEKANİKLER

Oyun iki temel unsur etrafında şekilleniyor: keşif ve dövüş. Türün diğer oyunlarını oynadıysanız, "Nine Sols"un oynanış döngüsü size tanıdık gelecektir.



Haritayı keşfet, gizli yolları ve yükseltmeleri bul, yeni yetenekler aç, bossları yen ve bu yeni yeteneklerle farklı bölgelere erişim sağla.

Bazı alanlar, belirli yetenekler gerektirdiğinden, hemen erişilemeyebilir. Ancak, alternatif yolları keşfetmek, oyun içi para birimi olan "djinn" gibi ödüller kazandırabilir. Djinn'ler, pasif avantajlar sağlayan "jade" taşlarını satın almak için kullanılabilir.

Harita tasarımı oldukça başarılı. Her boss, kendine ait bir bölgeyi yönetiyor ve bu bölgeler, onların yönetim tarzlarını yansıtıyor. Örneğin, tarım bölgesi harabeye dönmüş ve zombi benzeri bir ortam yaratılmış. Ancak, bazı alanlar tahmin edildiği kadar büyük değil. İki bölgenin birbirine bağlandığı noktalar bazen beklenenden daha küçük olabiliyor.

Düşman çeşitliliği de oldukça iyi. Kılıçlı ve mızraklı muhafızlardan insansız hava araçlarına ve savaş köpeklerine kadar farklı düşman tipleri bulunuyor. Özellikle, bileğine takılı bir arbaletle saldıran menzilli düşmanlar nispeten kolayken, keskin nişancı tüfeğiyle yüksek hasar veren düşmanlar oyuncuyu her an tetikte olmaya zorluyor.

Oyunun en önemli mekaniği ise dövüş sistemi. Yi, temel saldırı kombinasyonlarına sahip ve zamanla "azure bow" adlı yay ile ok atma yeteneği kazanıyor. Ayrıca, ağır saldırılar ile kalkanları kırabiliyor. Ancak, dövüşün anahtar noktası parry (karşılama) mekaniği.

Düşman saldırılarını doğru zamanda karşılamak, hasarı sıfırlıyor. Hafif bir zamanlama hatası, alınan hasarı azaltabiliyor, ancak hatalı bir parry ölümcül olabiliyor. Bunun dışında, bazı düşmanlar "crimson attack" adı verilen özel saldırılar yapıyor. Bunlar normal şekilde karşılanamıyor ve havada yapılan bir Tai Chi tekmesiyle dengeleri bozulabiliyor.

Oyunda, Sekiro'daki gibi bir "execution" (idam) mekaniği bulunmuyor. Bunun yerine, Yi'nin kazandığı "key charges" ile düşmanlara büyü mühürler yerleştirip patlatması sağlanıyor. Büyüler ne kadar fazla biriktirilirse, patlamalar da o kadar güçlü oluyor.

GRAFİKLER VE SES TASARIMI

"Nine Sols"un en dikkat çekici yanlarından biri görselliği. Oyun, elle çizilmiş karakter ve düşman tasarımlarına sahip. Animasyonlar son derece akıcı ve estetik olarak etkileyici. Çevresel tasarımlar da ışık kullanımı sayesinde gizemli veya korkutucu bir atmosfer yaratabiliyor.

Müzikler de oyunun atmosferine büyük katkı sağlıyor. Geleneksel Çin operasından esinlenen vokaller, klasik enstrümanlarla birleşerek elektronik müzikle harmanlanıyor. Hızlı tempolu dövüşler sırasında müzikler adeta tansiyonu yükseltiyor.



DEĞERLENDİRME

Sonuç olarak, Nine Sols gerçekten harika bir oyun. Görseller, dövüş mekanikleri ve keşif unsurları bir araya geldiğinde, türünün en başarılı örneklerinden biri ortaya çıkıyor.

Oyunun zorluk seviyesi herkese hitap etmeyebilir, ancak hikâyeyi daha rahat deneyimlemek isteyenler için bir hikaye modu mevcut. Başlangıçta hikâye biraz karmaşık gelebilir, ancak oyunun sunduğu iç sözlük (glossary) tüm detayları takip etmeyi kolaylaştırıyor.

Kendi deneyimime gelirse, Nine Sols'un dövüş mekaniklerinden inanılmaz keyif aldım. İlk başta zorlu olsa da düşman hareketlerini öğrenip stratejimi geliştirdikçe dövüşler çok daha tatmin edici hale geldi. Görseiliği ve müzikleri ise gerçekten büyüleyiciydi. Bu oyunu, aksiyon ve keşif unsurlarını seven herkese kesinlikle tavsiye ediyorum.



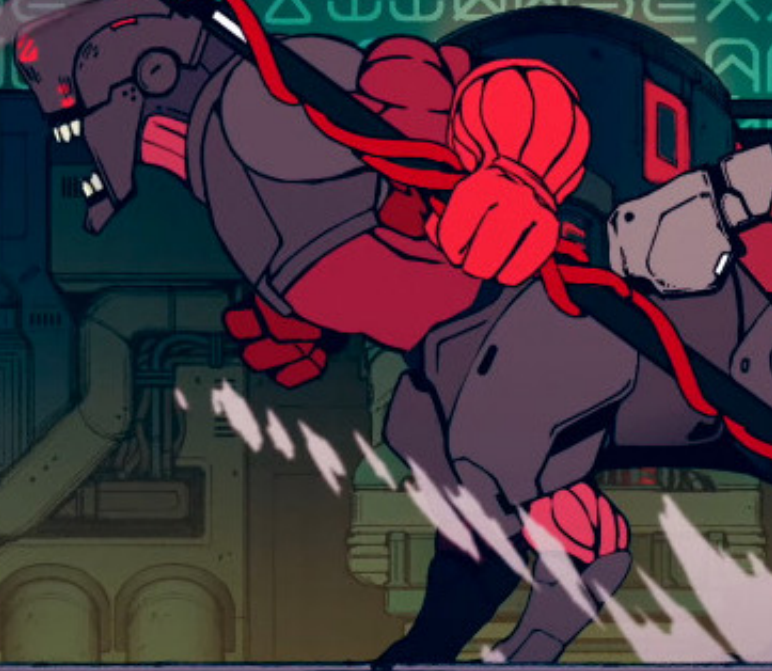
8

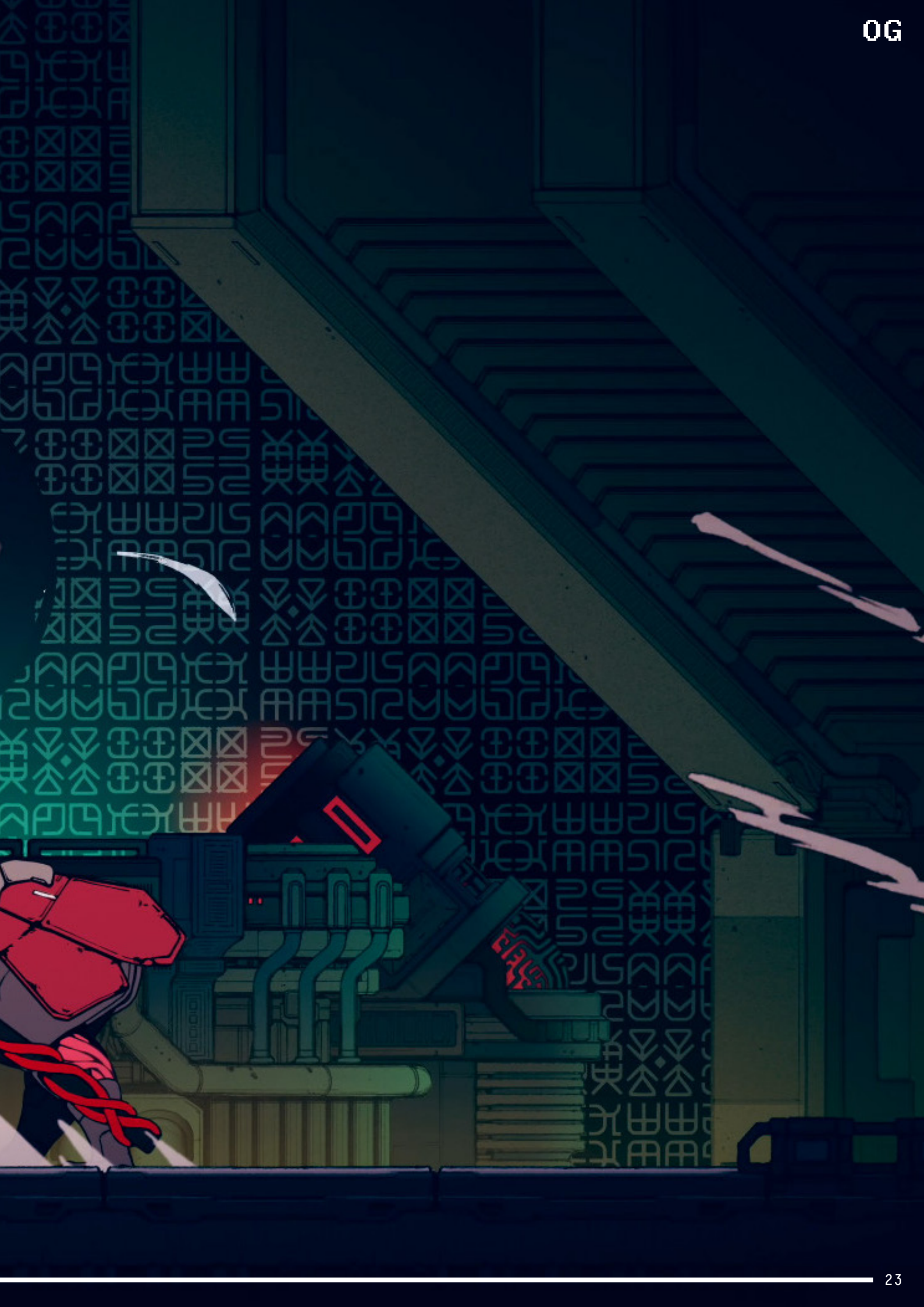
Geliştirici: Red Candle Games

Yayıncı: Red Candle Games

Tür: Aksiyon, Platform ve Metroidvania

Çıkış tarihi: 29 Mayıs 2024





Chrono Trigger

Yazar: Yunus Emre Yalçın

Dünya devlerinden olan Square Enix tarafından geliştirilmiş Chrono Trigger; SNES, PlayStation ve Nintendo DS platformlarında 11 Mart 1995 yılında piyasaya sürüldü. Oyunun başında hepimizin bildiği Final Fantasy yaratıcısı Hironobu Sakaguchi bulunuyor. JRPG türüne hiçbir zaman uzak değildim ancak hiçbir zaman favori türüm de olmadı ve yıllar boyunca insanların Chrono Trigger'ı övüp durduğunu gördükçe merakıma yenik düştüm. Özellikle oyunu ilk çıktığı platformlardan birinde, Nintendo DS'de oynamış olmak bana apayrı bir keyif verdi. Daha fazla uzatmadan incelemeye geçelim!

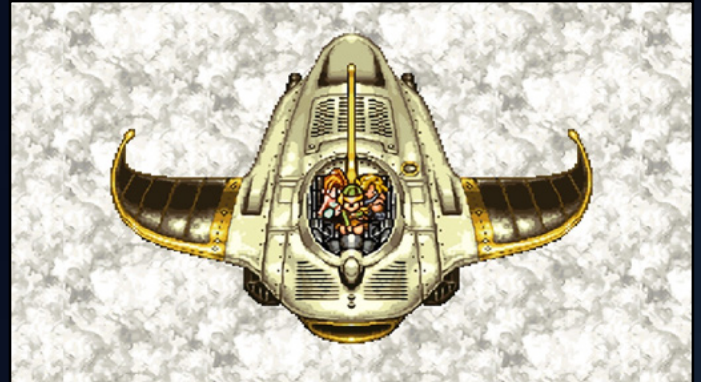
HİKAYE

Ana karakterimiz Chrono, hayatının baştan aşağı değişeceğinden habersiz normal bir sabaha uyanır. Ayrıca o gün gerçekleşecek olan Milenyum Fuarı'na gitmek ve arkadaşı Lucca'nın yeni icadını görmek için sabırsızlanıyordur. Chrono, Milenyum Fuarı'nda dolaşırken Marle isimli bir kızla tanışır ve fuarı birlikte dolaşmaya karar verirler ve ilk iş olarak Lucca'nın yeni icadını görmeye giderler.

Lucca söylediğine göre bir ışınlanma kapsülü icat etmiştir ve bunu Chrono'yu bir kapsülden diğerine ışınlamayı başararak kanıtlar. Bu kapsülü Marle'da denemek istediğinde Marle'ın kolyesi parlamaya başlar ve onu diğer kapsüle değil bambaşka bir yere yollar.

Tabii ki dostları olarak kolyeyi alır ve ışınlanma kapsülüne girerek biz de peşinden gideriz. Chrono gittiği yerde ne olduğu belirsiz yaratıklarla karşılaşır ve onları alt ederek ilerler. Chrono ışınlandığı dağdan çıkar fakat harita aynı gözüksede normalde olmayan canlılar ve yapılar bulunmaktadır. Ayrıca ortada fuar da yoktur. Tam burada Lucca'nın kapsülünün sadece lokasyonlara ışınlanmaya değil zamanda ileri veya geri gitmeye de yaradığını fark ederiz.

Kraliyet kalesine gittiğimizde ise burada Marle'ı prenses atalarından birinin kılığına girerek herkesi kandırdığını ve aslında adının Marle değil bizim zamanımızdaki Prenses Nadia olduğunu öğreniriz. Kaleden çıkarken prensesi kaçırmakla suçlanır, mahkemeye çıkar, hapse düşer ve oradan da kaçarak gördüğümüz ilk portala atlayarak bu sefer uzak bir geleceğe gideriz.



Bu uzak gelecekte dünya yok olmuş, insanlık neredeyse tükenmiş haldedir. Burada da hem yaratıklarla hem de robotlarla mücadele ederek ilerler ve ekibimize Robo isimli bir robotu katarız. Ancak bu bölümün en önemli kısmıysa bulduğumuz bir bilgisayarda dünyanın nasıl yok olduğunun görüntülerini buluruz. Lavos isimli kadim bir varlık milyonlarca yıl önce bir meteorla dünyamıza gelmiş, güç toplamış ve yer yüzüne çıkarak dünyaya ölüm saçmıştır.

Bu görüntülerden sonra ise Chrono ve dostları dünyayı kurtarmak için birçok zaman dilimi arasında uzun bir yolculuğa çıkar.

Ancak bu yolculuk sırasında zaman dilimlerinde nasıl farklılıklar yaratacaklarından ve ne çeşit dostlar ile düşmanlar kazanacaklarından bihaberdirler.

OYNANIŞ DÖNGÜSÜ VE ZAMAN YOLCULUĞU

Oyun başladıktan kısa süre sonra gittiğimiz "Zamanın Sonu" isimli mekandan ve oyunun ikinci yarısında Epoch isimli uçakla zamanda yolculuk yapabiliyoruz. Oyunda ilerledikçe seyahat edebildiğimiz zaman dilimi sayısı da artıyor, milattan önce 65.000.000'dan tutun milattan sonra 3200'e kadar büyük bir yelpaze var önümüzde. Gittiğimiz zaman dilimlerinde ise Lavos'u durdurmanın yollarını arıyor, düşmanlarla mücadele ediyor ve yeni dostlar ediniyoruz. Ayrıca oyunda yaptığımız çeşitli yan görevler ile yaptığımız birkaç ufak tefek seçimin oyunun 10'dan fazla sonundan hangisine gideceğimizi ve yanımıza dost olarak alıp alamayacağımız karakterleri de yeri geldiğinde belirlediğini belirtmek isterim.

Oyun genellikle gitmediğiniz ya da Lavos'a dair bir ipucunun olduğunu öğrendiğiniz zaman dilimine git, önüne çıkan engelleri aş, bossla savaş, alman gerekeni al ve sonrasında devam et şeklinde ilerliyor ancak savaş mekankikleri sağ olsun bu döngüyü hiç sıkılmadan oynadım.



SAVAŞ MEKANİKLERİ

Random Encounter

Chrono Trigger o zamanlarda çıkmış birçok JRPG aksine random encounter, yani 10 saniyede bir otomatik savaşa girme sistemi yerine yaratıkları haritaya koyarak savaşa girip girmeme kararını sizin vermenizi sağlıyor. Bana soracak olursanız bu harika bir şey çünkü random encounter benim gözümde oyunun süresini yapay olarak uzatmak için kullanılan bir şey. 1997 yapımı Final Fantasy 7'yi ilk kez oynarken bir noktada neredeyse oyunu bırakacaktım. Fakat neyse ki Chrono Trigger'da random encounter yok ve bu bir yerden bir yere koştururken sürekli önünüzün kesilmemesi anlamına geliyor.

Sıra Tabanlı Savaş

Chrono Trigger birçok JRPG gibi sıra tabanlı savaş sistemi kullanıyor. Chrono Trigger'da her karakter fiziksel saldırılara ve mana harcayarak kullanabilecekleri yeteneklere sahip. İnsan, yani canlı sayabileceğimiz karakterlerin hepsi birer elementi kontrol ederek büyü yapabilirken, Robo cansız bir varlık olduğu için lazer ya da roket atarak saldırıya geçebiliyor.

Oyunda tam olarak "sıra sıra" saldırı yapma sistemi yok aslında. Karakterlerimizin ve düşmanların saldırı yapabilmesi için dolmasını beklemesi gereken bir enerji barı var ve eğer seviyeniz yüksekse ya da enerjinizin daha hızlı dolmasını sağlayacak bir aksesuar takıyorsanız bir düşman size bir kere vurana kadar siz iki belki üç kere vurabilirsiniz ve bu da oyun ilerledikçe güçlendiğinizi daha iyi hissettiriyor.



Değınmek istediđim son ve en eđlenceli nokta karakterlerimizle yapabildiđimiz kombolar. Karakterlerimiz seviye atladıđıca birbirleriyle ikili hatta üçlü kombolar yapabilmeye bařlıyorlar. Lucca'nın alev yeteneđi ile Chrono'nun dönerek büyük bir alana hasar vuran Whirlwind yeteneđini ya da Lucca ve Marle'in alev ile buz yeteneđini birleřtirerek ilginç kombinasyonlar çıkarabiliyorsunuz. Hele ki üç karakteri kombolayabilmeye bařladıđınızda iş daha da keyifli bir hal alıyor ve aynı Persona oyunlarındaki gibi düşmanlarınızın hangi saldırı tipine daha zayıf olduđunu bulmaya çalışıyorsunuz.

GELECEĐİ DEĐİŐTİRMEK

Yukarıda da bahsettiđimiz üzere Chrono Trigger bir zaman yolculuđu hikayesi ve bu da demek oluyor ki geçmişte yaptıđımız eylemler gelecekte farklı etkiler gösterebilirler. Bu tarz olaylardan oyunda birçok yerde bulunuyor ve bunların birçođu ana hikaye esnasında da olsa gerçekten gezip tozarak, NPC'ler ile etkileşime geçerek, onların hikayelerini dinleyerek ve geçmişe gidip çeřitli olaylara müdahale ederek gelecekte deđiřikliğe sebep olabildiđiniz birkaç yan göreve de denk geldim ve bunları tamamlayarak oyunda ilerlememi kolaylařtıran güçlü ekipmanlar elde ettim.

Bunlardan en bilindiđi ve keyiflisi bir zaman diliminde bulduđumuz Ay Tařı'nın milyonlarca yıl güneř ışığı altında kalarak ışığı içinde tutması gerektiđi için milattan önce 65.000.000 yılına giderek Ay Tařı'nı bir sunađa bırakıp geleceđe döndüđümüzde Ay Tařı'nı bulamadıđımız görevdi.

Bu görev esnasında çalınmıř Ay Tařı'nı ararken bir evden gelen büyük parıltıları görerek o eve dođru gidiyoruz ancak bariz bir řekilde Ay Tařı'nı çalmıř NPC bize yalan söyleyerek bařından atmaya çalışıyor. Geçmişe dönüp yalan söyleyen NPC'nin paraları olmadıđı için yemek bile alamayan büyük büyük ebeveynlerine yemek verdikten sonra bize tüm çocuklarına paylařmanın deđerini ařılayacaklarını söylüyorlar ve tekrar günümüze döndüđümüzde NPC bu sefer Ay Tařı'nı bize veriyor ve göreve devam edebiliyoruz.



Çözmesi ya da denk gelmesi çok zor bir görev değil fakat tamamladığınızda cidden zaman üstünde bir etkinizin olduğunu hissettiriyor ve oyunda bu görevlerden bir sürü var.

MÜZİKLER

Sanırım JRPG türü müziklere en çok takıldığım oyun türü. Oynadığım neredeyse her JRPG oyunundan birkaç müzik hala daha dinliyorumdur. Chrono Trigger bu işin zirve noktası olmasada mekanlara ve durumlara uygun müziklere sahip olduğunu söyleyebilirim. Köy meydanında dolaşırken arkada çalan hareketli ve neşeli parça, savaş esnasında çalan gergin müzik ve sizi neyin beklediğini bilmediğiniz yerlerden geçerken arkada çalan mistik tınlar mekanın ve içerisinde bulunduğunuz durumun temasını içinize işlemeyi başarıyor.

DEĞERLENDİRME

Chrono Trigger 20-25 saat süren hikayesiyle beni yeri geldi hüzünlendirdi, yeri geldi güldürdü ve yeri geldi heyecanlandırdı. Oynadığım en eski oyunlardan biri olmasına rağmen beni günümüzde oynadığım birçok oyundan çok daha fazla etkilemeyi başardı ve teknolojik imkanlar fark etmeksizin, tutkuyla yapılmış bir oyunun nasıl güzel bir esere dönüştüğünü gösteren oyunlardan birisi de oldu.

Bildiğim kadarıyla oyunu şu an güncel bir platformda oynamak istiyorsanız Steam'den satın almanız gerek. Normal fiyatı 11.99 USD ve bana soracak olursanız bu oyun için biraz pahalı fakat ben bu incelemeyi yazarken 20 Mart'a kadar indirimde ve 2.99 USD'ye satın alabilirsiniz. Size tavsiyem oyunu almak için indirim beklemeniz çünkü kesinlikle indirimsiz fiyatına degeceğini düşünmüyorum.



Asrın Sıla Şimşek ile Sodaman'ı konuştuk!



Efe Hasan Gündüz (EHG) - Öncelikle sizi tanımak isteriz.

Asrın Sıla Şimşek (ASŞ) - Selamlar, ben Asrın Sıla Şimşek. Sodaman'ın pixel grafiklerini yapmaktayım. Aslen yazılım mühendisiyim. Üniversitede çok fazla oyun geliştirme dersi almıştım. Bu derslerin bazılarında projeyi sıfırdan, assetleriyle beraber her şeyi bizim geliştirmemiz isteniyordu. Bu süreçte pixel art ve animasyon yapmaya başladım ve çok keyif aldım. Sodaman'ın ilk geliştirilme aşamalarında pixel art yapma gibi bir planım yoktu, fakat bu alanda eksiklerimiz olduğu için destekte bulunmak adına ben de bir şeyler çizmeye başladım ve sonrasında kendimi ekipte pixel artist olarak buldum diyebilirim. :)

(EHG) - Bu kadar özgün ve eğlenceli bir konseptte, kendi içinde derinliği olan bir lore yazma tecrübesi nasıldı? Zorlayıcı kısımları oldu mu? Sodaman'ı geliştirmenin en zor kısmı neydi?

(ASŞ) - Öncelikle ekipçe Regular Show, Rick and Morty gibi absürt komedileri çok seviyoruz. Bu yüzden Arif bize Sodaman fikriyle gelince hepimiz oldukça heyecanlandık. Dediğim gibi, bu tarz içerikleri çok tükettiğimizden dolayı böyle bir lore yazarken hiç zorlanmadık. Sürekli beyin fırtınası yapıyorduk ve güzel fikirler daha güzel fikirleri beraberinde getirdi. En başta daha minimal düşündüğümüz şeyler konuştuğunda büyüdü ve tabii ki tıkandığımız noktalar da oldu. Sıfırdan bir evren kurmak haliyle hemen yapılabilen bir şey değil, ama bunu da başarıyla aştığımızı düşünüyorum.

Sodaman'ı geliştirmenin en zor kısmı ise aslında süreci yönetmek oldu. Türümüzdeki diğer oyunlardan farklı olmak için defalarca fikir değiştirmek, yeni şeyler eklemek ve çıkarmak zorunda kaldık. Bu da süreci bizim için oldukça zorlaştırdı.

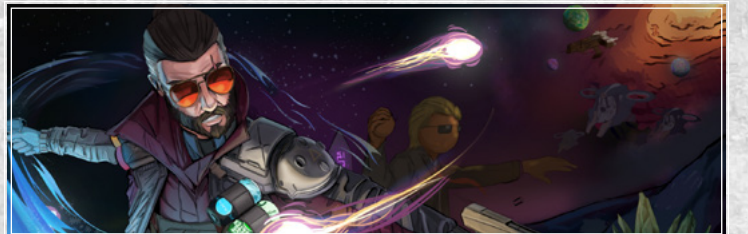
Teknik problemler, dengeleme zorlukları ve sürekli var olanı değiştirmek geliştirme sürecini negatif etkiledi. Görsellik kısmında da pixel grafiklerimizi baştan sona olmak üzere 3-4 defa yeniden tasarladım. Bunun sebebi, pixel art yapmaya tam anlamıyla bu projeye başlamış olmam ve plansız olarak oyuna katılan şeylerin daha sonra çıkarılmasıyla çoğu şeyin yeniden tasarlanması ve çizilmesi gerekti.

(EHG) - Sodaman'e ilham olan, sigarayı bırakan ekip arkadaşınızdan yola çıkarak bu oyunu yapma fikri ilk olarak nasıl ortaya çıktı?

(ASŞ) - Arif, sigarayı bıraktığı dönemde sigara isteğini bastırmak için günde 5-6 adet soda içmeye başlamıştı. O dönem ekipteki herkes hâlâ üniversitedeydi ve hepimiz oyun geliştirme ile ilgileniyorduk. Bir gün Arif, yeni bir projeye başlarken aklına güçlerini soda içerek kazanan bir karakter geldiğini söyledi ve bu fikir hepimize oldukça komik geldi. Bir oyun geliştirme kampında ise bu fikri kullanalım dedik ve bu şekilde Sodaman hayatımıza girmiş oldu.

(EHG) - Oyundaki silah çeşitliliği erken erişim bir oyun için gayet iyi seviyede. Bu çeşitlilik oyunun tam sürümüyle artacak mı?

(ASŞ) - Silah çeşitliliği kesinlikle artacak. Net bir sayı vermek mümkün değil ama şu an aklımızdakine kıyasla oldukça düşük seviyede olduğunu söyleyebilirim.



(EHG) - Tema olarak Cyberpunk seçimi bence oyuna çok yakışmış. Bunun altında yatan özel bir sebep var mı?

(ASŞ) - Öncelikle Sodaman ilk ortaya çıktığında bilimkurgu teması ve estetiğine uygun olduğunu düşünüyorduk. Farklı gezegenlerde ve uzayda geçtiğinden dolayı daha çok sci-fi esintileri barındıran bir yönü vardı. Concept Artist'imiz Utku Karan Saat, Cyberpunk temasını oyuna dahil etti diyebiliriz. Hepimiz zaten Cyberpunk temasını oldukça seviyorduk, fakat özellikle ben görsellik kısmında bu alanda daha önce çalışmadığımdan dolayı emin olamıyordum. Utku bu alanda oldukça iyi olduğu için bolca yardımı dokundu ve böylece Sodaman Cyberpunk bir temaya sahip oldu diyebiliriz.

(EHG) - Rogue-like mekanikleriniz, ilk oyununuz olmasına rağmen bu kadar iyi bir seviyede olmasını neye bağlıyorsunuz? Test süreci, ekip tecrübesi... Neler söylemek istersiniz?

(ASŞ) -Öncelikle teşekkürler. Aslında tecrübemiz yok, bu bizim ilk oyunumuz. Tabii ekipte oyun tasarımı ve geliştirme ile ilgili yetkinlik vardı ama zihinde kurgulamak ile gerçek bir oyun yapmak aynı şey değil. Test süreci kesinlikle çok önemliydi. Oyun tasarımı ile ilgili birçok kişiden fikir ve geri bildirim aldık ve almaya devam ediyoruz. Tek tek isim saymam uzun olur ama hepsine teşekkürler.

(EHG) - Oyunun tam sürümünde neler göreceğiz? Bizimle paylaşabileceğiniz öne çıkan detaylar var mı?

(ASŞ) - Oyunda olan her şeyin daha fazlasını göreceğiniz kesin. Yeni sodalar, soda renkleri, sibernetikler, silahlar, kartlar, bosslar, haritalar vs. Bunların dışında şu an odağımız metaprogression'ı olabildiğince zenginleştirmek. Yetenek ağaçları ve silah modlama sistemi üzerinde çalışıyoruz. Özellikle silah modlama sisteminin derinliği konusunda iddialıyız. Ayrıca hikâye de tam sürümde tamamlanmış olacak.

(EHG) -Karakter ve çevre tasarımları da oldukça başarılı. Tasarım sürecinizden kısaca bahsedebilir misiniz?

(ASŞ) - Karakter ve yaratık tasarımlarında Utku ile ortak çalışıyoruz. Utku yeni bir karakter tasarımı yapıyor, ben bunu pixel art'a çevirerek varyasyonlarını ve animasyonlarını oluşturuyorum. Özellikle yaratıkların farklı olabilmesi adına, aynı yaratığın bile farklı setlerini oluşturuyoruz. Her dalga içerisinde aynı yaratığın farklı renkleri veya tamamen farklı vücut postürleri ve parçaları olacak şekilde varyasyonlarını yapıyoruz.

Çevre tasarımlarında ise gezegenlere uygun olacak şekilde asset paketleri oluşturuyorum. Örneğin, kristal gezegeninde farklı kristaller ve o objelere gömülü kristallere yer vermeye çalışıyorum. Aynı objelerin farklı varyasyonlarını yaparak çeşitliliği artırıyorum.

(EHG) -Oyun geliştirmeye yeni başlayacaklara ne gibi önerileriniz olur?

(ASŞ) - Oyun geliştirmeye yeni başlayacak olanlara öncelikle küçük başlamalarını öneriyorum. Herkesin hayalinde çok güzel görünen ve çok fazla mekaniğe sahip bir oyun yapmak olduğunu biliyorum, biz de öyleydik. Ama geliştirme sürecine girildiğinde hiç umulmayan şeyler ortaya çıkabiliyor ve bu süreç şevk kırıcı bir hâl alabiliyor (bunu kendimden de çok iyi biliyorum).

İkinci olarak, başlayacağınız proje için çok iyi ve detaylı bir dökümantasyon hazırlamanız ve buna sadık kalmanız önemli. Geliştirme sürecinde çok fazla değişiklik olabilir ama tüm yapacaklarınız önceden belliyse, bu yenilikleri entegre etmek daha kolay olur. Eğer süreç içerisinde hedefinizden saparsanız, dökümanın dışına çıkmak can sıkıcı bir hâl olabilir.

Üçüncü olarak, geliştirmek istediğiniz oyun için pazar araştırmasını çok iyi yapmalısınız. Her zaman bir farkınız olması oyununuz için oldukça önemli. Benzer oyunları oynamak, oyununuzdaki eksiklikleri ve geliştirilmesi gereken noktaları keşfetmenize yardımcı olur. Bunu Sodaman'ı geliştirirken fazlasıyla yaptık.

MAKALE

Oyun Tasarımı ve Makine Metaforu

Yazar: Mustafa Şahin Sarıoğullarından

Oyun tasarımı, sanatsal olduğu kadar bilimsel ve teknik bir süreçtir. Ancak oyunları nasıl tanımlayabiliriz? Onları hikâye anlatıcıları olarak mı görmeliyiz, yoksa etkileşim sunan sistemler olarak mı ele almalıyız? Robert Zubek'in Elements of Game Design kitabı, oyunları birer "makine" olarak düşünmenin önemine değinmekte. Bu yazıda, oyun tasarımına sistemsal bir perspektifle adım adım yaklaşmanın avantajlarını inceleyeceğiz.

OYUNLAR BİRER MAKİNE MİDİR?



Bir oyunu makine olarak görmek, onun mekanik ve sistematik yapısını analiz etmemizi sağlar. Bu yaklaşım aynı zamanda tasarımcının hedeflediği deneyimi daha iyi anlamamıza olanak sağlar. Zubek'e göre oyunlar dinamik sistemlerdir; oyuncu bu sistemle etkileşime girdiğinde, oyun belirli kurallar çerçevesinde tepki verir. Oyuncu ve oyun arasındaki bu etkileşim, bir tür itme-çekme ilişkisine benzetilebilir.

Bu yaklaşım, oyun tasarımcılarının oyunların nasıl çalıştığını anlamalarına ve mekanikleri bilinçli şekilde oluşturmalarına, birbirleriyle uyum içinde olmalarına yardımcı olur. Makine mantığıyla tasarlanan oyunlar, oyunculara daha dengeli ve akıcı bir deneyim sunabilmektedirler. Oyuncular, oyun içindeki kurallar ve sistemlerle etkileşim kurarak belirli deneyimler yaşar. Örnek vermek gerekirse, Catan oyununda kaynak yönetimi oyuncunun karar verme sürecini yönlendirirken, Çoğu aksiyon oyununda refleksler ve hızlı karar alma becerisi ön plandadır. Bu örnek diğer farklı türler içinde verilebilir.



OYUN TASARIM SÜRECİ



Bir oyun yaratırken önce bir fikirle başlarız, ancak bu fikri oynanabilir bir yapıya dönüştürmek için somut detaylara ihtiyacımız vardır. Sahneler ve kurgu gibi anlatı tasarımından, oyunun matematiksel tabanına kadar geniş bir düşünme ve geliştirme sürecine ihtiyaç vardır. Yazarlar karakter ve olay örgüsü oluştururken, oyun tasarımcıları mekanikler ve geri bildirim döngüleri üzerinde yoğunlaşırlar. Bu proses oyunun büyüklüğü ve tasarımcının hedeflediği deneyime göre şekil almaktadır.

Oyun tasarım sürecinin temel aşamaları şunlardır:

Fikir Geliştirme: Oyunun temel konsepti, çerçevesi belirlenir.

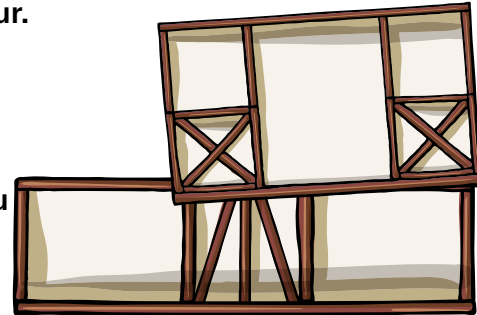
Prototipleşme: Temel mekanikler test edilerek oynanabilir versiyonlar oluşturulur.

Test ve Geri Bildirim: Oyuncuların deneyimleri değerlendirilerek düzenlemeler yapılır. Geri dönüşler yardımıyla gerekli iyileştirmeler yapılır.

Son Halini Verme: Oyun mekanikleri dengelenir, görseller ve hikâye unsurları eklenir. Oyun tam anlamıyla bir bütün haline gelir.

Bu süreç, oyunun hem eğlenceli hem de oynanabilir olmasını sağlayan kritik yapı taşlarını oluşturur.

Oyun geliştiricileri, tasarım sürecinde farklı iterasyonlar yaparak en iyi oyuncu deneyimini sunmaya hedeflemektedirler.



Başlangıç aşamasındaki fikirler zamanla evrilerek oyuncuların tepkilerine göre geliştirilir. Bahsedilen test aşaması oyun deneyimini yüksek oranda artırmakla beraber, tasarımcının göremediği unsurlarda gün yüzüne çıkar.

OYUNCU DENEYİMİ ODAKLI TASARIM



En temel kural hiçbir zaman değişmez. Oyunlar oyuncular içindir. Bu basit ancak sıkça göz ardı edilen gerçek, tasarım sürecinde hayati öneme sahiptir. Oyuncuların yaşadığı deneyim, oyunun kuralları kadar belirleyicidir. Bir oyun tasarlanırken, farklı oyuncu tiplerinin beklentileri göz önünde bulundurulmalıdır. Bazı oyuncular rekabetçi bir oyun deneyimi ararken, bazıları keşif odaklı bir yapıdan keyif alabilir.

Oyunun işlevselliği yalnızca kuralların doğru çalışmasına değil, oyunculara anlamlı kararlar sunmasına bağlıdır. Oyunculara hedeflerine ulaşmak için özgürlük tanıyan oyunlar, daha fazla bağlılık yaratır. Bu bağlamda poker gibi oyunlar iyi bir örnektir. Poker hem rastgelelik hem de stratejik karar alma arasında bir denge kurarak oyunculara kendi deneyimlerini yaratma fırsatı sunar. Bir oyun, oyuncuların duygusal tepkilerini de hesaba katmalıdır. Gerilim, heyecan, tatmin veya hayal kırıklığı gibi duygular, oyuncu deneyimini şekillendirir.

OYUN TASARIMINDA SİSTEMATİK DÜŞÜNME



Sistemantik bir yaklaşım, oyun geliştiricilerine büyük avantajlar sunar. Oyun mekanikleri arasındaki ilişkiler daha net analiz edilir ve dengeyi korumak kolaylaşır. Başarılı oyun tasarımcıları, aşağıdaki temel prensiplere odaklanırlar:

Mekanikler Arası Etkileşim: Bir mekanik diğerleriyle nasıl etkileşim kuruyor?

Geri Bildirim Döngüleri: Oyuncunun eylemleri oyunu nasıl şekillendiriyor?

Oyun Çekirdeğinin Tanımlanması: Oyunun esas oynanış unsurları neler?

Bu prensipler, oyuncuların karar alma süreçlerini anlamak ve deneyimlerini optimize etmek için kritik öneme sahiptir.

Bir oyun sisteminin nasıl tepki verdiği, oyuncunun kararlarını nasıl etkilediği ve oyuncunun oyunda geçirdiği süre boyunca nasıl bir yolculuk yaşadığı önemlidir. Örneğin, bir rol yapma oyununda, oyuncunun yaptığı seçimlerin hikâyeyi nasıl değiştirdiği, oyunun tasarımında büyük bir fark yaratır.

Oyun mekanikleri arasında denge kurmak, oyunculara adil bir deneyim sunmak açısından önemlidir. Eğer bir oyun çok kolay veya çok zor olursa, oyuncular hızla ilgisini kaybedebilir. Bu nedenle oyun geliştiricileri, sistemantik bir bakış açısıyla oyunun akışını düzenlemelidir.

Sonuç Olarak: Oyun tasarımında sanat ve teknik dengesi kurmak, başarılı oyunların temelini oluşturur. Oyunları birer makine olarak düşünmek, tasarımcıların sistemantik yapıları daha iyi anlamalarına yardımcı olur. Ancak en iyi oyunlar yalnızca mekaniklerin toplamı değildir. Oyunculara anlamlı kararlar sunan, onların deneyimlerini şekillendirmelerine izin veren oyunlar, unutulmaz hale gelir. Oyun dünyasında başarıya ulaşmanın yolu, sadece iyi bir mekanik tasarlamaktan değil, aynı zamanda oyuncuların deneyimini merkeze koymaktan geçer.

Robert Zubek'in Elements of Game Design kitabından esinlenerek, oyun tasarımının temel ilkelerini ve tasarımcılara sunduğu fırsatları ele aldık. Bir sonraki büyük oyununuzu yaratırken bu prensipleri göz önünde bulundurmak, bir oyun tasarımcısı için faydalı bir metodoloji olabilir. Oyunlarınızı geliştirirken mekaniklerden hikâyeye, oyuncu deneyiminden geri bildirim döngülerine kadar her unsuru titizlikle değerlendirin.

Unutmayın, harika bir oyun sadece kurallar ve mekaniklerden ibaret değildir; oyuncuların yaşadığı deneyim, oyunun gerçek gücünü belirler.





Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

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

Age of Mythology: Retold, PlayStation 5 için çıktı!

Gerçek zamanlı strateji oyunu **Age of Mythology: Retold**, PC ve Xbox Series X|S'de yayımlanmasının ardından PlayStation 5 çıkışını da gerçekleştirdi. 2002 sürümünün yeniden yapımı olan Age of Mythology: Retold'da, Atlantisli bir general olan Arkantos'a katılın. Age of serisinin bir diğer beklenen oyunu Age of Empires 2: Definitive Edition ise 2025 baharında PlayStation 5'e gelecek.



Kingdom Come: Deliverance 2 çıktı!

Warhorse Studios'ün geliştirdiği açık dünya, aksiyon ve rol yapma oyunu **Kingdom Come: Deliverance 2**, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına geldi. Oldukça geniş ve dolu açık dünyasına ek Türkçe dil desteğine de sahip oyun Steam'de oyuncular tarafından büyük ilgi bir gördü. İlk haftasında Steam üzerinde 256 bin eş zamanlı oyuncuya ulaşan Kingdom Come: Deliverance 2, iki haftadan kısa bir sürede 2 milyondan fazla kopya satmayı başardı. Ayrıca mod desteğinin şu an PC'ye özel olmak üzere geleceği duyuruldu.



Grand Theft Auto 6 ertelenmeyecek!

Take-Two, **Grand Theft Auto 6**'nın çıkış tarihi konusunda herhangi bir erteleme olmadığını ve oyunun 2025 sonbaharında PlayStation 5 ve Xbox Series X|S için piyasaya sürüleceğini tekrar doğrulayarak söylentilere son noktayı koydu. IGN'e konuşan Take-Two CEO'su Strauss Zelnick, GTA 6'nın çıkışına dair gecikme riski her zaman olduğunu fakat 2025 sonbaharı için kendilerini hazır hissettiklerini söyledi.





Football Manager 25 iptal edildi!

Sports Interactive ve SEGA, **Football Manager 25** lansmanını iptal ettiğini duyurdu. Oyun normal şartlarda 26 Kasım 2024'te çıkacaktı ancak alınan erteleme kararı ile lansmanı mart ayına alınmıştı. Yapılan son duyuruya göre Football Manager 25'in tüm sürümleri iptal edildi. Geliştirici Sports Interactive oyunun kalite standartlarını karşılayamadığı için iptal edildiğini belirtti. Oyunun ön siparişleri geri ödenecek.



Metal Gear Solid Delta: Snake Eater çıkış tarihi açıklandı!

Konami tarafından geliştirilen ve yayımlanacak olan üçüncü şahıs gizlilik ve aksiyon oyunu **Metal Gear Solid Delta: Snake Eater**, 28 Ağustos 2025'te PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına gelecek. Serinin üçüncü ana girişi Snake Eater yenilenmiş eşsiz grafikler, geliştirilmiş 3D sesler ve gizlilik odaklı sürükleyici bir oyun deneyimiyle geri dönüyor. Oyuncular yıllar sonra bir kez daha unutulmaz askerî ajan Naked Snake'in kökenlerine yolculuk yapacak.



Commandos: Origins 9 Nisan'da çıkacak!

Commandos serisinin uzun zamandır beklenen yeni oyunu **Commandos: Origins**, 9 Nisan'da PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına gelecek. Commandos: Origins, efsanevi İkinci Dünya Savaşı özel kuvvetlerinin doğuşunu anlatan gerçek zamanlı taktiksel bir deneyim sunacak. Origins ile türün köklerine dönüş yapan seri oyuncuları savaşın gölgelerinde ustalaşmaya davet ediyor.



Civilization 7 çıktı!

Firaxis Games'in geliştirdiği 4X sıra tabanlı bir strateji oyunu **Civilization 7**, PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PC, Mac ve Nintendo Switch platformları için piyasaya sürüldü. Karışık inceleme notları alan oyunun VR sürümünün de ilerleyen günlerde Meta Quest 3 ve 3S platformlarına geleceği açıklandı.



Elden Ring Nightreign'in çıkış tarihi belli oldu!

Geliştirici FromSoftware, souls-like aksiyon türündeki **Elden Ring: Nightreign**'in 30 Mayıs'ta PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One ve PC platformlarına çıkacağını duyurdu. Co-op bir oynanış sunacak olan Elden Ring: Nightreign, serinin temel mekaniklerini yeniden inşa ederek yepyeni bir deneyim sunacak.



SEGA, Shinobi: Art of Vengeance'ı duyurdu!

SEGA, 2D aksiyon platform oyunu **Shinobi: Art of Vengeance**'ı, State of Play etkinliğinde tanıttı. Shinobi: Art of Vengeance 29 Ağustos'ta PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One, PC ve Nintendo Switch için çıkış yapacak. Oyunda ninja sanatları ustası Joe Musashi rolünü üstlenerek canavarlar ve ninja hareketleriyle dolu Shinobi dünyasında intikam için savaşıacaksınız.



Lost Soul Aside için geri sayım başladı!

Çinli video oyun geliştirici UltiZeroGames tarafından geliştirilen ve PlayStation Publishing tarafından yayımlanacak olan aksiyon-macera ve rol yapma oyunu **Lost Soul Aside** için en sonunda çıkış tarihi verildi. 10 yıllık geliştirme sürecinin ardından oyun 30 Mayıs'ta PlayStation 5 ve PC platformlarına gelecek.



Borderlands 4, Eylül ayında çıkacak!

Gearbox ve 2K birinci şahıs aksiyon-macera ve rol yapma oyunu **Borderlands 4**'ün, 23 Eylül'de PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına geleceğini duyurdu. Dört yeni Kasa Avcısı'ndan biri olarak gizli uzaylı hazinesini ararken, diktatör Timekeeper ile karşı karşıya geleceksiniz. Yepyeni savaş stilleri, geliştirebilir beceri ağaçlarıyla karakterinizi özelleştirebilir ve dinamik hareket yeteneklerinizle karşınıza gelen her şeyi havaya uçuracaksınız.



Directive 8020 çıkış tarihi açıklandı!

Supermassive Games, seçimlerin önemli olduğu hayatta kalma ve psikolojik korku oyunu **Directive 8020**'nin, 2 Ekim'de PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına geleceğini duyurdu. Dünya'nın öldüğü uzak bir gelecekte, insanlığın kurtuluşu için geriye kalan son umut 12 ışık yılı uzaklıktaki Tau Ceti f gezegenidir ancak koloni gemisi Cassiopeia'nın mürettebatı kısa sürede burada yalnız olmadıklarını fark edecekler.



Hell is Us, 4 Eylül'de yayımlanacak!

Rogue Factor tarafından geliştirilen açık dünya aksiyon-macera oyunu **Hell is Us**, 4 Eylül'de PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına gelecek. Yarı açık dünyada geçmişinizin sırlarını keşfederken, gizemli bir felaketin sonuçlarıyla başa çıkacaksınız. Alışık olduğumuz açık dünya oyunlarından farklı bir deneyim sunacak olan Hell is Us harita, pusula veya işaret olmadan özgünce keşif yapmayı sunuyor.



Five Nights at Freddy's: Secret of the Mimic çıkış tarihi belli oldu!

Geliştirici Steel Wool Studios geçtiğimiz yıl duyurulan korku oyunu **Five Nights at Freddy's Secret of the Mimic**'in çıkış tarihini açıkladı. Popüler serinin yeni oyunu 13 Haziran'da PlayStation 5 ve PC platformuna gelecek. Five Nights at Freddy's: Secret of the Mimic, oyuncuları terk edilmiş Murray'in Kostüm Evi'ne götürüyor. Oyuncular, ürkütücü bir atmosfere sahip bu eski atölyede, Fazbear'ın prototip teknolojisini ele geçirmeye çalışırken hayatta kalmaya çalışacaklar.



Returnal geliştiricisinden yeni bir oyun: Saros

Returnal ile adını duyuran Housemarque, yeni projesi **Saros**'u sinematik bir fragman eşliğinde duyurdu. Üçüncü şahıs aksiyon türündeki oyun, 2026 yılında PlayStation 5 platformu için çıkış yapacak. Carcosa adlı kayıp bir koloni dünyasında geçecek olan oyunda oyuncular, güçlü bir Soltari Savaşçısı olan Arjun Devraj'ı (Rahul Kohli) kontrol edecek ve her ölümün çevreyi yeniden şekillendirdiği bu dünyada hayatta kalmaya çalışacaklar.



MindsEye'in hikâye ve oynanış fragmanı yayımlandı!

Grand Theft Auto serisinin eski baş geliştiricisi Leslie Benzies'in yeni oyunu **MindsEye**'dan yeni detaylar gelmeye devam ediyor. Build a Rocket Boy tarafından geliştirilen ve IO Interactive tarafından yayımlanacak üçüncü şahıs aksiyon-macera oyunu 2025 yaz mevsiminde PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC için çıkış yapacak.



Days Gone Remastered duyuruldu!

Days Gone Remastered sürümü State of Play etkinliğinde duyuruldu. 25 Nisan'da PlayStation 5 ve PC için çıkacak bu yeni sürüm, VRR desteği, 3B ses, oyun modları ve içeriklerine de sahip olacak. 2019 yılında piyasaya sürülen Days Gone bugüne kadar 9 milyondan fazla satmayı başarmıştı.



Tides of Annihilation duyuruldu!

Çinli video oyun geliştirici Eclipse Glow Games tarafından geliştirilen aksiyon-macera ve hack and slash türündeki **Tides of Annihilation**, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformları için duyuruldu. Oyun için henüz net bir çıkış tarihi verilmedi. Kral Arthur efsanesinden esinlenen oyunda, Gwendolyn rolünü üstlenerek ailenizi ve parçalanmış dünyayı düşmanlardan kurtarmak için şövalyelerle birlikte savaşacaksınız.



Dune: Awakening, 20 Mayıs'ta çıkıyor!

Funcom tarafından geliştirilen devasa ölçekli çok oyunculu hayatta kalma oyunu **Dune: Awakening**'in, 20 Mayıs'ta PC platformuna geleceği açıklandı. Oyunun konsol sürümlerinin daha sonraki bir tarihte çıkması planlanıyor. Dune evreninde geçen **Dune: Awakening**'de, Türkçe dil desteği bulunacak. Ayrıca oyun için Karakter Oluşturma ve Karşılaştırma Modu yayımlandı. Bu mod sayesinde oyun çıkmadan karakterinizi oluşturabileceksiniz.



Onimusha: Way of the Sword, 2026 yılında çıkacak!

Capcom, aksiyon-macera ve rol yapma oyunu **Onimusha: Way of the Sword**'un, 2026 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına geleceğini duyurdu. Yoğun kılıç dövüşü aksiyonunun bulunduğu oyunda Oni Eldiveni kullanan bir samurayın hikâyesini takip ederek Edo dönemi Kyoto'yu keşfedeceksiniz.



Avowed çıktı!

Obsidian Entertainment'in birinci şahıs fantastik rol yapma oyunu **Avowed**, Xbox Series X|S ve PC platformlarına geldi. Avowed, ilk olarak Pillars of Eternity serisinde oyunculara tanıtılan Eora adlı kurgusal dünyanın, macera ve tehlikelerle dolu Living Lands adasında geçiyor. Aedyr adlı diyardan gelen bir elçiyi yöneteceğiniz oyunda salgının ardındaki gerçeği ortaya çıkarmak için kılıçları, kalkanları, büyüleri ve çeşitli menzilli silahları karıştırın.



Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii çıktı!

Geliştirici Ryu Ga Gotoku Studio ve yayımcı Sega tarafından **Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii**'yi PlayStation 5 ve Xbox Series X|S ve PC için piyasaya sürdü. Demo sürümü de yayımlanan olan oyunun Steam Deck onayı gelirken ilk gün yamasıyla da New Game+ eklendi. Hafızasını kaybeden ve kendini açık denizlerde bir korsan olarak bulan Goro Majima, yakuza olarak geçirdiği günlerin ardından abartılı bir korsan macerasına atılıyor.



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