

REMAKE YAPIMLAR ZİRVEDE!

OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

04

NİSAN 2023

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

**NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ**

İstanbul Efsaneleri:  
Lale Savaşçıları

**İNCELEME**

Resident Evil 4 Remake

The Last Worker

The Great War:  
Western Front

■ ■ ■

# İÇİNDEKİLER

## İNCELEME

4 Resident Evil 4 Remake

8 The Last Worker

11 Terra Nil

14 The Great War:  
Western Front

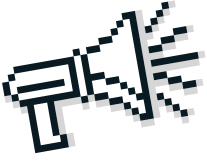
18 Tchia

20 Everspace 2

## ÖN İNCELEME

24 Diablo 4

27 Cardboard Town



## KÜNYE

# OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

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

## YAZARLAR

Selçuk Buğra Gökalp

Doğu Saltürk

Ege Muslu

Serkan Meriçeri

Tuana Seda Hürmen

Bora Eyüboğlu

Berk Söğütlü



## Nostalji Günlüğü

30 İstanbul Efsaneleri:  
Lale Savaşçıları



34

## Nisan ayının bağımsız oyunları!

Coffee Talk Episode 2:  
Hibiscus & Butterfly



Road 96: Mile 0



Pan'orama



Moviehouse - The Film  
Studio Tycoon



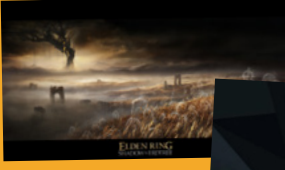
Song Of The Prairie





## Neler oldu neler?

Haberler...



## Donanım

38 Sony PlayStation'un yeni 'ısınan' kontrolcleri



## OYUN GNLG

Hoşgeldiniz

Bu ay Resident Evil 4 Remake ve Diablo 4 açık betası büyük ses getirdi. Nisan sayısının kapağı da elbette RE4 Remake oldu! Yoğun geçen ayı sekiz inceleme ile tamamladık.

Bağımsız yapımların ağırlıkta olduğu bu sayıda yerli bir oyuna da yer verdik. Henüz erken erişim aşamasındaki Cardboard Town'u çok sevdi.

Nostalji Günlüğü'nün bu ayki konuğu İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları oldu. Yine ayın öne çıkan bağımsız yapımlarını sizinle paylaştık.

Geçen ay oyun dünyası da çok hareketliydi. Counter-Strike 2 ve Cities Skylines 2'ye çok sevindik. E3 için üzüldük.

Ve donanım tarafında Sony'nin yeni arayışına kulak kabarttık ve 'ısınan' kontrolclerinin izini sürdük.

**Tek ortak noktası oyunlar olan bu bağımsız ekip desteklerinizi bekliyor. Oyunları çok seviyoruz!**

**Bizimle olduğunuz için çok teşekkür ediyoruz!**

**Keyifli okumalar.**

Ömer Faruk Aktaş



**İNCELEME**

Yazar: Selçuk Buğra Gökalp

# RESIDENT EVIL 4 REMAKE



Eveet... Yaklaşık 12 saat sonrasında 'credits' ekranını gördüm ve Resident Evil 4'ü bitirmiş bulunmaktayım. Orijinal oyunu da oynamış birisi olarak açıkçası bu remake'i duyduğumda tedirgindim. Çünkü Resident Evil 3'ün remake'i ağızda hoş bir tat bırakmamış ve beklenenin altında kalmıştı. Aynı durum serinin ben dahil birçok kişi için zirve noktası olan bu oyununda da olursa çok canım sıkılırdı. Sevinerek söylüyorum ki ancak bu kadar yanılabilirdim. Capcom bizlere oldukça hoş bir sürpriz yapmış ve yalnız bu serinin değil neredeyse oyun tarihinin en iyi "remake"lerinden birini bizlere sunmuş.

## HİKAYE VE OYNANIŞ

Dediğim gibi ben orijinal oyunu da oynamıştım ancak bilmeyenler için konuya kısaca değinelim: Raccoon City faciasından kurtulan Leon S. Kennedy özel bir ajan olarak eğitim alır ve ABD hükümeti için çalışmaya başlar. Bu sırada ABD Başkanı'nın kızı Ashley kaçırlır ve İspanya'nın ücra bir köyünde bulunduğu dair bir istihbarat gelir. Leon, Ashley'i sağ salim evine götürmek için yola koyulur ancak bu elbette kolay olmayacaktır. Zira bu köy ve civarı bir çeşit parazit varlığın etkisi altındadır.

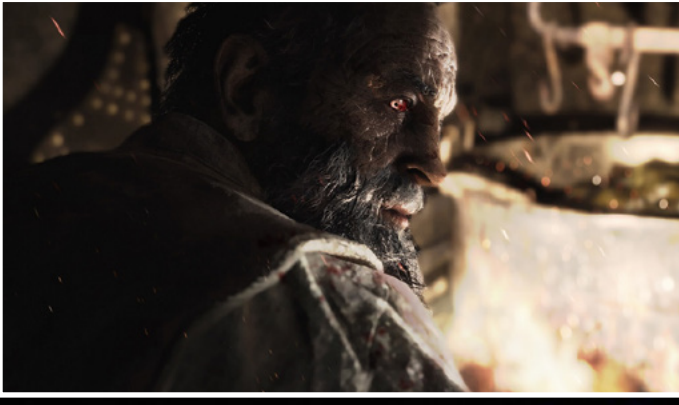
Oyun orijinaline de benzer şekilde korku temasını biraz arka plan yapan, yavaş sayılabilecek bir silahlı aksiyon oyunu. Oynanış hızı orijinal oyundan bir nebze daha hızlı olsa da, temelde seri olmaktan ziyade dikkatli olmayı gerektiriyor halen. Ateş etmek için durup hedef almanız gerekiyor ve işte bu, oynanış mekaniğinin temelini oluşturuyor. Her ofansif harekette durup savunmasız kaldığınızdan, ateş edeceğiniz anı ve pozisyonu çok iyi ayarlamamız lazım. Yoksa sağlam bir darbe alıp ayaklarımız yerden kesilebiliyor.

Orijinal oyundan farklı olarak eklenen bir "blok" mekaniği de mevcut. Eğer envanterinizde sağlam bir bıçak varsa - bıçak bu oyunda kırılabilir ve farklı bıçaklar da kullanabiliyoruz - düşmanların yakından darbelerini bloklama şansına sahibiz. Ancak bu mekaniğin handikapı da şu, mermi değiştirirken - ki bu büyük silahlarda ciddi vakit alan, işkence bir durum gerçekten - zamanlamayı doğru tuttursanız bile atağı bloklayamayıp bir güzel yiyorsunuz. Başıma birçok kez geldi ve sinir oldum gerçekten.

Orijinal oyundan bir diğer fark ta "anlık tuşa basma - quick time event" olayının oldukça sınırlandırılmış olması. Orijinal oyunda bu oldukça sık talep edilen, birden çok ve her seferinde farklı tuşa refleks olarak basmanız gerektiren bir durumdu. Burada hem bu sekansların sayısı azalmış hem de her seferinde yalnızca "E" tuşuna basarak gerekli durumlardan sakınabiliyoruz. Oyuna belli bir oranda gizlilik de eklenmiş ancak oldukça sınırlı bir mekanik. Gizli gittiğiniz düşmana bıçakla tek atabiliyorsunuz, ancak genellikle yakındaki diğer düşmanlar hemen alarm durumuna geçtiğinden yalnız tek bir düşmanı temiz almak için etkili oluyor.

Oyunda "save" noktası ve satıcı alanları oldukça bollaşmış. Satıcı noktalarından emin değilim ancak orijinal oyunda bu kadar çok "save" noktası olmadığına eminim. Bölümlerde "checkpoint" noktaları da var ve oyundan çıkmadığınız sürece başarısız olduğunuz durumlarda checkpoint noktalarından başlıyorsunuz. Oyuna sıfırdan girip "load" etmek içinse "save" noktalarına ihtiyaç duyuyorsunuz elbette. Ancak o kadar bollar ki neredeyse hiç baştan başlamak zorunda kalmadım. Satıcılardan yeni silahlar ve silah upgradeleri alabiliyorsunuz. Oyunda düşmanlardan çıkan ve etrafta bulabileceğiniz hazineler sayesinde para kazanabiliyorsunuz.





Orijinalini oynayanlar iyi bilecektir, oyunun yine en gıcık noktaları, tüm aksiyon oyuncularının korkulu rüyası olan, koruma görevleri. Bazı bölümlerde düşmanlarla kapışırken bir yandan da Ashley'i kollamanız gerekiyor ve bu sekanslar insanı bazen sağlam gıcık edebiliyor. Yapay zeka patates olmasa da Ashley'in genel olarak savunmasız olması ve kaçırılıp harita dışına çıkarıldığı anda "game over" olmanız sinir katsayılarınızı yükseltiyor.

Bu detaylar dışında genel anlamda oyunun oynanışı mükemmele yakın diyebilirim. Her şey tam tadında; aksiyon, gerilim, vuruş hissi, gelişme hissi, savaşlar, ara sahneler, oyun süresi... Ben çeşitli "bug"lardan dolayı orijinal oyunun birkaç noktasında takıla takıla oyunun sonlarına kadar gelip bitirememiştim ancak bu remake resmen akıyor ve üç oturuşta bitiriverdim.

## GRAFİKLER, PERFORMANS VE KONTROLLER

Oyunun grafikleri gerçekten çok iyi. Orijinal oyun da atmosferi vermekte oldukça başarılıydı ama bu oyun göze oldukça hitap ediyor ve



oyuncuyu doyuruyor. Oyun, ağırlıklı olarak tedirgin bir aksiyon havasında geçiyor ancak oyunun ilerisindeki laboratuvar bölümü gibi bazı sekanslar sağlam tıstırabiliyor.

Ben ilk gün yükleyip henüz patchlenmeden oynamama rağmen performans sıkıntısı yaşamadım. 7 yıllık makinemde, RX 580 gibi oldukça eski nesil bir ekran kartı kullanmama rağmen, AMD'nin süper-örnekleme sistemi "FidelityFX Super Resolution" sağolsun 144 hz civarında akıcı bir şekilde oynadım. Bazı ışıklandırma piksellerinde arada karlanma görülse de tek tük olan bu sıkıntı canımı sıkmadı. Ben ilk oyunu konsol tabanlı yapıldığı için gamepad ile oynamıştım, nitekim bu oyuna da öyle başladım. Lakin bir süre deneyip zorlandıktan sonra klavyeyi denedim ve bir daha vazgeçemedim. Bu oyun öncülü gibi bir konsol portu olmadığı için PC'de klavye kullanıcılarına daha iyi ve tepkisel bir kontrol sunuyor. Önerim klavye kullanmanız olacaktır ama tabii ki seçim sizin.

Oyunla ilgili spoiler vermeyeceğim tabii ki ancak bu oyun ile ilk kez bu remake ile tanışan kesime zor gelebilecek bazı noktalar olduğunu düşündüğümünden birkaç naçizane tüyo vereceğim. Okumak istemeyip her şeyi kendi çözmek isteyen oyuncular bu bölümü es geçebilirler.

## ÖNERİLER

Bıçak bu oyunda çok elzem bir parça. Daha önce de dediğim gibi bıçak kırılabilir ve yedek olarak daha basit bıçaklar taşıyabilirsiniz ancak onlar da 1-2 kullanımlık oluyor. Hem yakın saldırıları



## DEĞERLENDİRME

Capcom bizleri iyi yönde şok ederek mükemmel bir remake'e imza atmış. Bu kadar efsane sayılan bir oyunu yeniden yapmak her halükarda büyük bir risk barındırır, çünkü üstüne çıkmak şöyle dursun, genellikle eski kalitenin yanına bile yaklaşamaz. Ancak Capcom işi layıkıyla yapmış ve gerçekten neredeyse her anlamda orijinal oyunun üstüne çıkmayı başarmış. Oldukça basit gelebilir ancak bana göre eksi sayılabilecek ufak tefek şeyler ise şöyle:

- Oyun bir iki seferde girişte anlamsız bir şekilde çöktü. Bayağı böyle "fatal error" falan verdi. Yalnız pc'yi resetleyince düzeliyor hiç birşey olmamış gibi çalıştı. Patchler ile düzelecektir diye düşünüyorum.
- Bazı savaş anlarında art arda darbe alınca toparlanıp ayağa kalkamayabiliyorsunuz. Sanki Souls oyunu oynar gibi hissettiriyor. Tek tük oldu ve kıyısından dönsem de ölmedim ancak can sıkıcı biraz.
- Harita gitmeniz gereken noktaları işaretlese bile yapmanız gereken ara adımları söylemediğinden birkaç kez kaybolduğum oldu. En uzununu 15-20 dakika sürdü ama sonunda çözdüm.
- Boss savaşlarının biraz kolay hissettirmesi gibi bir durum var, ancak ben kolay modda oynadığım için onu da dertten saymıyorum. O kadar kusur kadı kızında da olur.



bloklamak için, hem yakınınıza giren düşmanları daha kolay alaşağı etmeniz için, hem de gizli saldırılarda kullanabilmek adına en ciddi yatırımlarınızı bıçağa yapmanızı öneririm.

Oyun temel olarak "korku-hayatta kalma" temasını baz aldığı için mermiler çok kıymetli. Her ne kadar bu oyuna eklenen bir "craft" sistemi olsa da mermi saçarak ilerlemek oldukça zor. Bu yüzden belli bir mesafeye kadar yaklaşıp, düşmanları kafadan vurup, sonrasında koşarak "melee" saldırı yapmak yani tekme atmak en mantıklı tercih olacaktır. Üstelik tekme belli bir mesafedeki düşmanların tamamına aynı anda vuruyor, dolayısıyla oldukça avantajlı.

Haritalar nispeten çizgisel olduklarından oyuncuyu gezmeye çok teşvik etmiyor ama gezin derim. Etraftan bulabileceğiniz hazineler ve çok kıymetli olan mermiler, craft malzemeleri için her deliğe bakın. Satıcıda her bölümün haritası da temin edilebiliyor ancak bu özel bir para biriminden satılıyor. Bunları da almanızı tavsiye ederim, işi oldukça kolaylaştırıyor.

Ben hem zorlanmayı sevmediğimden hem de oyunu hızlıca bitirebilmek adına kolay modda oynadım ve düşmanlara neredeyse hiç ölmedim. Ancak tuzaklara dikkat edin, bazı bölümlerde tuzaklar sağlam küfür kaynağı.

**Geliştirici:** Capcom

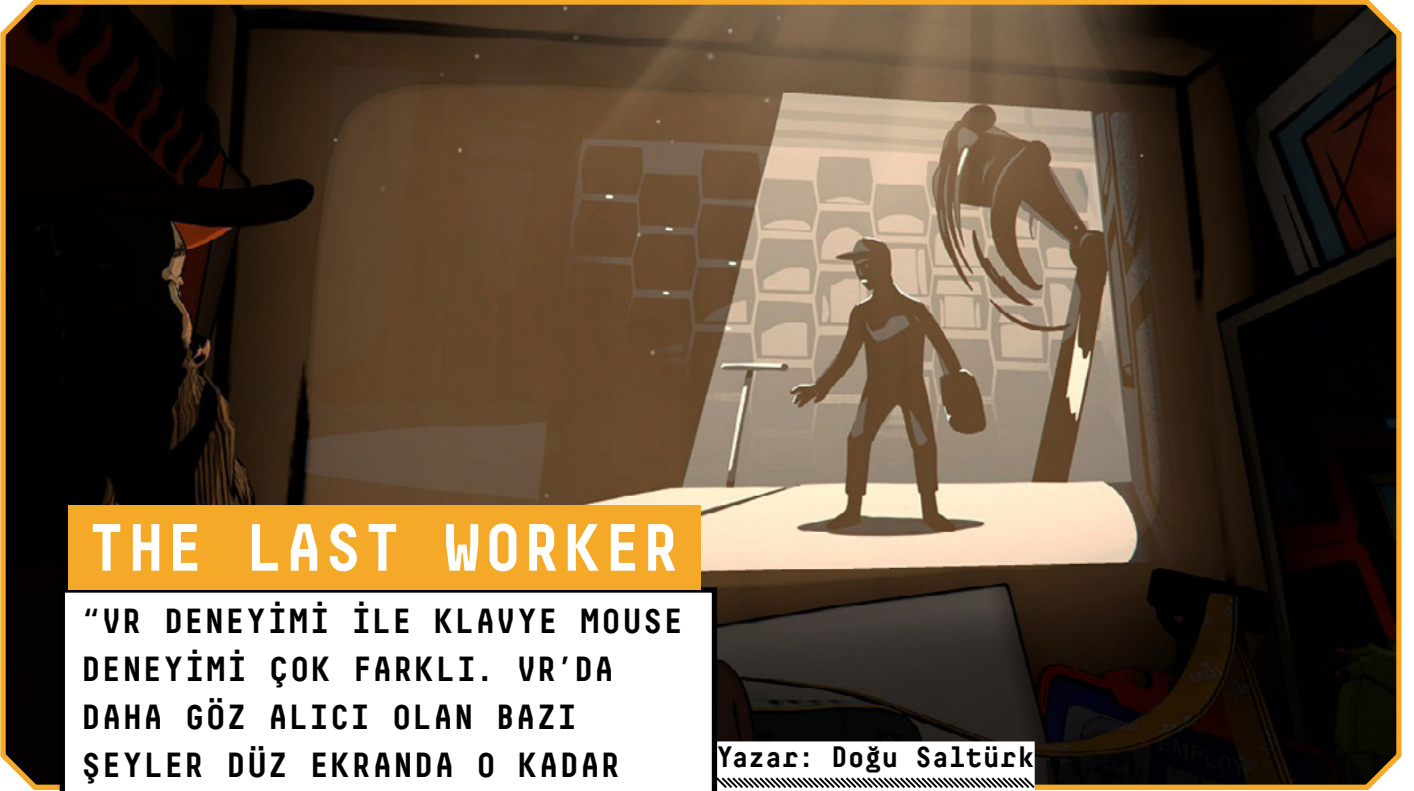
**Yayıncı:** Capcom

**Tür:** Hayatta Kalma ve Korku

**Çıkış tarihi:** 23 Mart 2023

9





## THE LAST WORKER

"VR DENEYİMİ İLE KLAVYE MOUSE DENEYİMİ ÇOK FARKLI. VR'DA DAHA GÖZ ALICI OLAN BAZI ŞEYLER DÜZ EKRANDA O KADAR ETKİLEYİCİ OLMAYABİLİR..."

Yazar: Doğu Saltürk

Daha çok mizahi bir dille anlatılan, yalnızlık atmosferini güzel kurabilmiş, kısa ve hoş bir hikaye anlatıyor The Last Worker. Devasa bir şirketin içinde kalmış son çalışan biziz, adından da anlaşılabilir gibi, ve işimize devam ederken başımıza bazı ilginç olaylar geliyor. Daha çok atmosfer ve hikaye odaklı giden The Last Worker'da dikkate değer güzel oynanış unsurları da var. Fakat onlara gelmeden önce bu kısmını biraz daha açmak istiyorum.

The Last Worker geçen ayın sonunda çıkış yapan güncel bir yapım. Oyun, genellikle VR oyunları üzerine çalışan ve yine The Last Worker'da da asıl odağı VR'da tutan bağımsız bir geliştirici tarafından yapıldı. Her ne kadar VR'ı hedeflese de, VR olmadan da oynanabiliyor neyse ki. Fakat elbette bu durumda bazı eksikler kaçınılmaz.

## PORTAL ESİNTİLERİ

Özellikle oyunun açılış kısmı ve ilk saati benim için çok umut vaat edici olan, biraz daha kutunun dışında bir anlatım sunuyordu. Diyalog veya yazılı anlatımdan ziyade, sadece görsel anlatımla açılışını yapıyor. "Göster, anlatma."

yöntemini kullanıyor yani. Karakterimiz ve bulunduğu dünyadan kısa kısa kesitler izleyerek basitçe neler olduğunu anlıyoruz bu sekansta.

Elbette kısa ve yalnızca görsel anlatım içerdiği için, detay olarak pek çok kısmını da insanın hayal gücüne bırakıyor. Benim de hoşuma giden bu oldu zaten. Şahsen ben oyun dünyasında, açık açık konuşulan veya anlatılan yazı ve diyaloglardan çok, biraz daha boşlukları oyuncuya bırakarak görsellerle anlatılan hikayeler daha hoşuma gidiyor. İnsanın hayal gücünü çalıştırmaya teşvik ediyor. Ve oyuna da bir şeyler katma imkanı sunuyor oyuncuya. Özellikle bunu oynanışı ile de birleştirince, ortaya mesela Half Life ve Portal gibi oyunlar çıkıyor.





The Last Worker'dan da ilk saatinde, aldığı veya taşıdığı bu benzerlikleri sayesinde Portal havası almıştım. Özellikle oyunda, tıpkı Portal'daki gibi, yalnız olduğumuzdan ve etrafımızda sadece robotlar olduğundan, benzerlik tartışılmaz. Fakat atmosferi ile de o yalnızlığı hissettirmeyi başarıyordu. Portal'a bu anlamda hala yaklaşabilen pek bir oyun olmadığından, bu bence büyük bir başarı.

Fakat ne yazık ki, hikayenin ilerleyen kısımlarında aynı havayı koruyamıyor. Basit ve pek de merak uyandırıcı olmayan bir şeyi diyaloglarla işleyerek devam ediyor.

(yanılmıyorsam) İrlanda aksanına sahip bir robot bizim yol arkadaşımız oluyor. Sadece arkadaşımız Skew'i dinlemek de çok keyifli.

Oyunun sonunda seçebileceğiniz 3 farklı son var. 3 küçük ama büyük ayrı yol diyebiliriz hepsine. Oyun bölüm tekrar oynanabilir olduğundan, kolayca seçim yaptığımız kısma dönüp hepsini görebiliyoruz. Merak uyandırıcı gözüküyor hepsi seçimleri yaparken. Fakat hepsi aşırı tatmin edici denebilir mi, emin değilim.



Spoiler vermek istemediğimden hikayeye dair çok bir şey söylemeyeceğim. Fakat içinde bulunduğumuz durumu sorgulamamıza sebep olacak olaylar yaşıyor ve bundan kurtulmaya karar veriyoruz kısaca. O güzel atmosferi, o yalnızlık hissini daha güzel kullanabilirlermiş diye düşündüm sonunda. Aynı zamanda başlangıçtaki anlatımını da koruyamaması beni üzen bir nokta oldu.

Bunlar dışında oyun kendisini çok da ciddiye alan bir oyun değil aslında. Bol mizahi içeriğe ve göndermeye sahip. İngilizcenin çeşitli aksanlarını dinlemekten keyif alıyorsanız, oyunda da dinlemesi çok eğlenceli

## KARGOCULUK OYUNU

The Last Worker ilk bakışta bir bulmaca oyunu gibi gözüküyor fakat değil. Daha çok, içinde çeşitli mini oyunlar bulunan lineer bir oyun. Zaten öncelikli olarak VR için yapıldığından içindeki mini oyunlar da daha çok ona uygun ve onunla oynandığında daha eğlenceli olacaktı gibi gözüküyor. Yine de klavye mouse ile de keyifli olmuş. Fakat çok daha iyi olabilirmiş diye düşünüyorum.



## DEĞERLENDİRME

Zaten eksileri ile birlikte oyundan genel olarak bahsettim aslında. Bunların yanında bir de belki detay olacak ama, hissettiğim küçük tempo sorunları da oldu. Oyunu episodik yaptıklarından, yani sonradan istediğiniz bölüme dönüp tekrar oynayabiliyorsunuz, ara geçişler çok kopuk olmuş. Bu sorun bir VR oyunu olmasından mı kaynaklı bilmiyorum. Bunun yanında bir de sekansların arasında da bazen tekrar "rutin işe dön" bölümleri var. Bu bölümler de bence tempoyu düşürmüş biraz. Oynanış da yeteri kadar gelişmediğinden, gelişseydi belki durum başka olurdu, yavan gelebiliyor o bölümlere geri dönmek.

Özetle The Last Worker, 3-4 saatlik bir yolculuk sunan çerezlik bir oyun olmuş. Amerika'yı yeniden keşfeden bir oyun değil. Bazı sekanslarda tempo da düşüyor. Ama yine şunu unutmamak lazım, VR deneyimi ile klavye mouse deneyimi çok farklı. VR'da daha göz alıcı olan bazı şeyler düz ekranda o kadar etkileyici olmayabilir. Açıkçası direkt satın almak yerine, herhangi bir abonelik sistemine dahil olduğunda (umarım) alıp denemenizi daha rahat bir şekilde tavsiye edebilirim.

Şöyle ki, oyunda çeşitli kutuları alıp, bazı şeylerini kontrol ederek ya kargoya gönderiyor, ya da herhangi bir sorun varsa hatalı kısmına gönderiyoruz. Bu kutuları kontrol etmenin gerekmesi ve "geçer" ya da "geçmez" mührünü basma işi de Papers Please'i andırıyor. Paper Please'in o çeşitli verileri kontrol edip karar verme kısmı burada da var. Ve keyifli de.

Kutuların üstünde yazan ağırlık ve boyutlarının doğru olup olmadığını ve hasar alıp almadıklarını kontrol ediyoruz. Onlara göre onay veriyor ya da vermiyoruz gönderilmesi için. Giderek detaylanıyor bu da. Fakat yine de oldukça basit kalmış. Kontrol ettiğimiz şeyler 1'ken 3'e çıkıyor en fazla. İşin bu tarafına pek odaklanılmamış belli ki. Ama odaklanılsaymış çok daha keyifli, Papers Please tadında bir oyun olabilirmiş The Last Workers. Oyunlarda bazı işlerin oyunlaştırılarak işlenmesi tatmin edici sonuçlar çıkartabiliyor. The Last Workers o şansa pek odaklanmamış maalesef.

Bu kargoculuk kısmının yanı sıra, yine oldukça kısıtlı ve basit gizlilik sekansları ve küçük bulmaca oyunları var. Bunların hiçbirisi oyunun ana odağı değil, daha çok asıl olayını anlatırken kullandığı küçük araçlar. Düz bir yürüme simülasyonu olmaktansa, böyle küçük oyunlarla desteklemeyi tercih etmeleri yine de güzel olmuş tabii ki.

**Geliştirici:** *Oiffy,*

*Wolf & Wood Interactive Limited*

**Yayıncı:** *Wired Productions*

**Tür:** *Aksiyon ve Macera*

**Çıkış tarihi:** *30 Mart 2023*

**6,5**





MOBİL'DE İNCELEDİK!



PLATFORM: MICROSOFT WINDOWS

## TERRA NİL

Yazar: Ege Muslu

Rahatlatıcı ve temelinde basit bir strateji oyunu olan Terra Nil, 28 Mart 2023 itibariyle PC ve mobil platformlara geldi. Çorak toprakları, zenginleşen ve dengeli bir ekosisteme dönüştürmeye çalıştığımız Terra Nil'in detaylarına ve özellikle mobil cihazlardaki uyumuna göz atıyoruz.

Capetown merkezli Güney Afrikalı bağımsız bir video oyunu stüdyosu Free Lives tarafından geliştirilen Terra Nil, Netflix oyunları içinde en iddialı yapımlardan biri oldu. Free Lives, ne kadar bağımsız bir stüdyo olsa da Broforce ve GORN gibi ülkemizde de adı çokça duyulan oyunlara imza attı. E tabii öncesinde böyle güzel oyunlarla anılan ve Devolver Digital tarafından da yayımlanan Terra Nil'e heyecanlanmamak elde değil. Oyun Steam içerisinde 250TL, mobil platformlarda ise Netflix abonelerine özel olarak çıkışını yaptı.

### NEDİR BU TERRA NİL?

Terra Nil için aslında tam bir şehir yapma oyunu demek doğru olmaz. Daha çok tersten bir şehir yapma diyebiliriz. Bir ekosistemi en baştan canlandırdığımız daha çok doğal çevreyi

yönettiğimiz bir oyun. Terra Nil ne kadar strateji türüyle bağdaştırılsa da aslında bir bulmaca oyununa daha yakın. Oyunda stratejik derinlik bulmaca dinamikleriyle birleştirilmiş.

Terra Nil deneyimimi bir kelimeyle anlatacak olsam bu "Huzur" olurdu. Gerçekten müzikleriyle görselliği ile çok huzurlu bir ortam sağlıyor, aynı zamanda oynanıştaki basitliği ve çok fazla efor gerektirmemesi sebebiyle kafanızı da rahatlatıyor diyebilirim.

Zamanla ekosistemin değişimini ve çevrenin evrimleşmesini oyuncuya çok başarılı bir şekilde hissettirmişler.







## MOBİL CİHAZLARDA TERRA NİLL

Mobil cihazlarda Netflix üyelerine özel çıkan Terra Nil'i bende mobil cihazımda denedim ve ilk söylemek istediğim kesinlikle çok fazla enerji tüketimi oldu. Kendi cihazımdan bağımsız olarak bu enerji sorunun herkes tarafından yaşandığını gördüm. Bu mobil cihazlara çıkan bir oyun için büyük bir sorun, özellikle dışarıda oyunu oynarken bir anda şarjının eriyip bitmesi oyundan uzaklaşmanızı beraberinde getiriyor, maalesef. Diyeceğim o ki oyunu dışarıda oynarken kesinlikle dikkatli olmanızda fayda var yoksa şarjınızın bir anda bittiğini görebilirsiniz.



Şarj sıkıntısı dışında Terra Nil mobilde kusursuza yakın çalışıyor diyebilirim. Kontroller ve diğer yönetim panelleri çok rahat olmuş. Optimizasyon olarak ise oyun çoğu telefonda rahat bir şekilde çalışıyor herhangi bir ısınma sorunu yaratmıyor.

## OYNANIŞ DETAYLARI

Terra Nil'in oynanış döngüsü oyuncuyu asla sıkmayan şekilde dizayn edilmiş, kendinizi oyunu oynarken sürekli yeni bir özelliğe erişmeye çalışırken buluyorsunuz. Terra Nil içerisinde bir temel inşa etmiyorsunuz bir doğal süreç başlatıyorsunuz. Yapay orman yangınları oluşturarak, bir su pompası ile en tepeden gölleri doldurarak aslında bu sürecin nasıl başladığını da öğrenmiş oluyorsunuz. Terra Nil oynanış süresi boyunca döngüsünü sürekli kendini yenileyerek yeni özellikler ekleyerek beni sıkmamayı başardı.

Oynanış konusunda eleştirmem gereken bir kısım varsa o da oyunun kolaylığı olacaktır. Oyun gerçekten çok kolay, özellikle Anno, Civilization gibi oyun serilerini oynayan oyuncular için Terra Nil'in bu kolaylığı yer yer sıkabilir. Tabii Terra Nil'in zor olmak veya



stratejik derinlik barındırmak gibi bir iddiası yok, yine de oyunun kolaylığı bazı bölümlerde beni sıktı.

## YETERSİZ OYNANIŞ SÜRESİ

Terra Nil yaklaşık 7 saatte bitiyor ve sonsuz mod gibi bir seçenek maalesef bulunmuyor. Mobil bir oyun için bu süre yeterli olabilir ama PC platformuna da çıktığını varsayarsak 7 saat özellikle 250TL fiyat bandında çıkan, bir strateji oyunu için oldukça kısa bir süre.

Şu an oynanış süresi az olsa da ileride sonsuz mod ve yeni içeriklerin geleceğini düşünüyorum.

Birde mobil platformlarda Netflix abonelerine özel olması bana saçma geldi. Böyle bir yola gidilmesinin oyuncu sayısı potansiyelini azalttığını düşünüyorum, en azından Netflix aboneliği olmayan kullanıcılara ücretli bir seçenek sunabilirlermiş.

**Geliştirici:** *Free Lives*  
**Yayıncı:** *Devolver Digital*  
**Tür:** *Strateji*  
**Çıkış tarihi:** *28 Mart 2023*

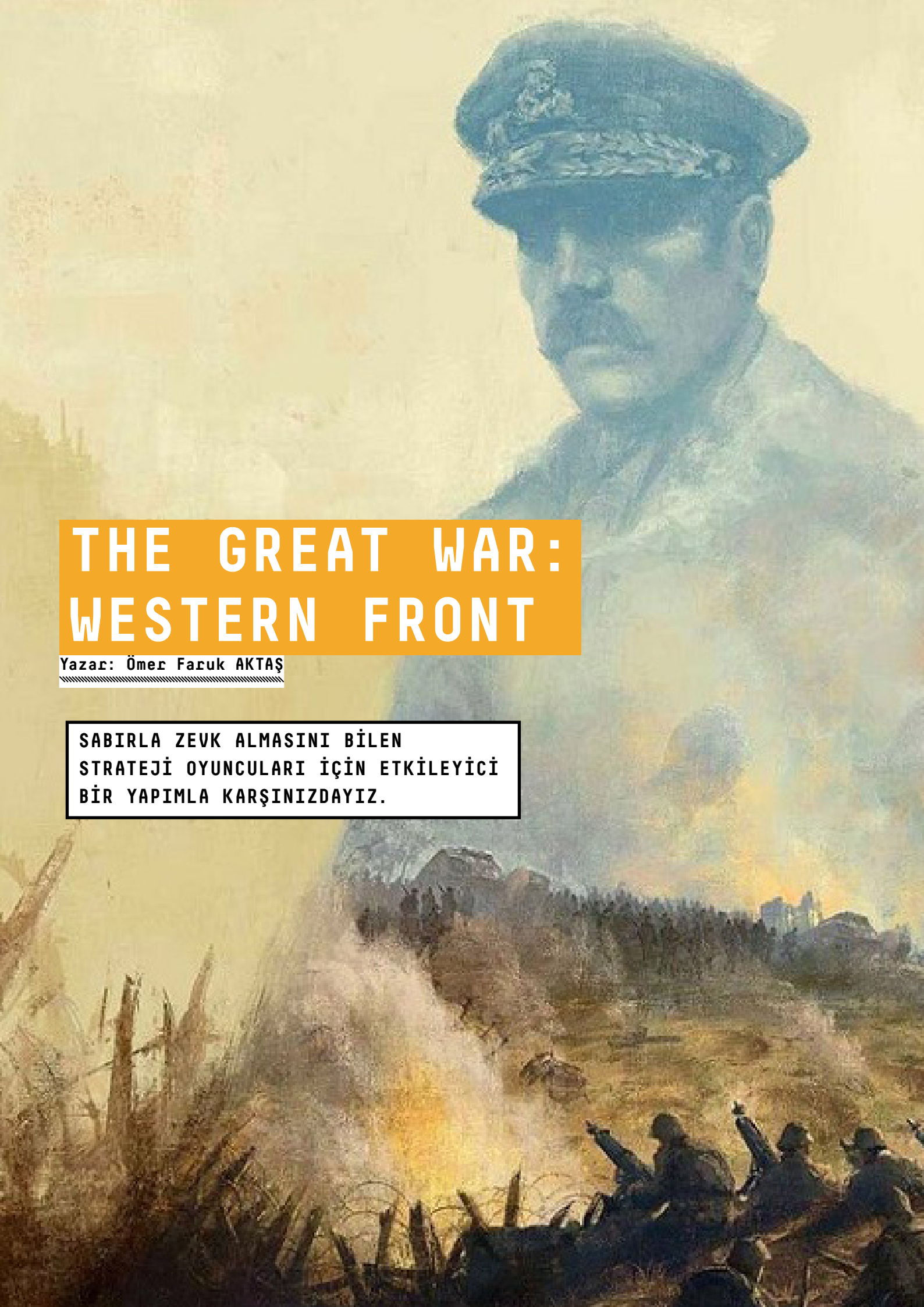
7



## DEĞERLENDİRME

Terra Nil mobil platformlar için her zaman göremeyeceğimiz kalitede bir oyun. Rahatlatan huzur dolu atmosferi ile asla sıkılmayan döngüsüyle Terra Nil gerçekten mobil oyuncular için mükemmel tasarlanmış bir yapıt. 'Şarj götürme' sıkıntısı dışında da teknik bir sorunu olmaması gerçekten inanılmaz. Kısacası Terra Nil'i mobil oyunculara, telefonunda oynayacak kaliteli bir oyun arayanlara öneriyorum. Ağır stratejik derinlik ve derin oynanış arayanlar için ise Terra Nil maalesef aradığınız oyun değil. Ancak ölmekte olan bir tabiatı capcanlı bir ekosisteme çevirme fikri harika!





# THE GREAT WAR: WESTERN FRONT

Yazar: Ömer Faruk AKTAŞ

SABIRLA ZEVK ALMASINI BİLEN  
STRATEJİ OYUNCULARI İÇİN ETKİLEYİCİ  
BİR YAPIMLA KARŞINIZDAYIZ.



Birinci Dünya Savaşı'nın en kanlı dönemine yeni bir yolculuk daha başladı. 1914-1919 yıllarında Batı Cephesine odaklanan The Great War: Western Front, Petroglyph'in strateji geçmişinin gücüyle türe yeni bir pencere açıyor. Sabırla zevk almasını bilen strateji oyuncuları için etkileyici bir yapımla karşınızdayız.

Tarihi yeniden yaşayın ve yeniden tanımlayın! İddialı bir sloganla çıkış yapan The Great War: Western Front, Command & Conquer Remastered ve Star Wars: Empire at War'ın geliştiricisi Petroglyph tarafından 30 Mart 2023'de PC platformuna geldi.



Gerçek zamanlı taktiksel bir deneyimle tur tabanlı oyun yapısını buluşturan oyun siper savaşlarını sonuna kadar hissettiriyor.

## KANLI BİR DÖNEM!

Strateji oyunlarında Orta Çağ'dan sonra en çok işlenen dönemlerden biri de kuşkusuz Dünya Savaşları olmuştur. İnsanlığın dersler çıkarması gereken kanlı bir dönem...

The Great War: Western Front, dönemin ruhunu yansıtan bir ara yüze sahip. The Great War, dört oyun moduyla da etkileyici bir oyun deneyimi vadediyor.

Binlerce askeri komuta edeceğiniz oyunda siperler arasında yok olup giden askerlerinize şahitlik edeceksiniz. Seferberlik kısmında Eğitim bölümünün yanında İttifak Devletleri Seferi ve İtilaf Devletleri Seferi olarak iki ayrı bölüm bizi karşılıyor. İkiye ayrılan cephelerde tur tabanlı bir oyunla karşılaşıyoruz. Burada 1914 ve 1916 başlangıç yıllarından birini seçiyoruz. Bu bölümde Ulusal Destek Puanı'nın yanında Sefer İkmali, Sefer Altın Rezervleri ve Sefer Araştırma Puanları yer alıyor. Bunlar oyunumuzda temel stratejik öğeler.

Sefer haritasında birlikleri tur tabanlı olarak hareket ettiriyoruz ve herhangi bir bölgede çatışmanın içine giriyoruz veya otomatik olarak da bu savaşları yapabiliyoruz. Bu kısım sabrınızı zorlayacaktır. Oyunun belki de en sıkıcı kısmı burası olmuş diyebilirim. Total War oyunlarından aşına olduğumuz bir yönetim sistemiyle karşılaşıyoruz. Ancak çok hantal kaldığını söylemeliyim...



Araştırma sistemi ise özenilen bir diğer kısım. Her turda belirli bir miktar araştırma puanı kazanıyoruz. Ve bu puanlarla oyun içi stratejimize bağlı olarak geliştirmeleri



yapıyoruz. Bu arařtırmalar çok kritik yeni siper tarzlarından casusluęa piyade eęitimden sıhhiye bölgelerine kadar detaylandırılmış.

## OYUN İÇİ MEKANİKLER!

Kolorduları gerçek zamanlı olarak hareket ettirdiğimiz oyunda önce bir dizi savaş öncesi hazırlık evresinden geçiyoruz. Siperleri, makineli silahları ve topçu birliklerini yerleştiriyoruz. Balon ve tanklar ise dięer önemli birimlerimiz.



Bu kısım oldukça başarılı bir işlenmiş. Yüzlerce askerin siperler arasında koştuęuna ve yüzlercesinin de yok olduęuna şahit oluyoruz.

Arada yapay zekanın siperlere girmemesi gibi sorunlar canımızı sıksa da zamanla gelecek güncellemelerle toparlanacağına inanıyorum. Dikenli tellerle dolu siperler, yerle bir edilebilir haritalar savaşın atmosferini bire bir hissettiriyor.

Arada yapay zekanın siperlere girmemesi gibi sorunlar canımızı sıksa da zamanla gelecek güncellemelerle toparlanacağına inanıyorum. Dikenli tellerle dolu siperler, yerle bir edilebilir haritalar savaşın atmosferini bire bir hissettiriyor.

Tarihi çarpışma ile tarihi savaşları bizzat yapabilir, çarpışma ile de gerçek zamanlı strateji oyun deneyimini her zaman yaşayabilirsiniz. Tarihi savaşlarda Birinci Dünya Savaşı'nın öne çıkan muharebelerine girebiliyoruz. 1915'teki İkinci Ypres Muhaberesi'nden 1918'deki Cantigny Savaşı'na kadar 6 farklı muharebe yer alıyor. Çok oyunculu oyun bulmakta zorlanmadım ancak rakibiniz eęer yeni bir oyuncuysanız acımasız olabiliyor! Ben düzenli bir şekilde siperleri oluşturup iki tankımla düşman mevzilerini kontrol ederken rakibim onlarca tankıyla cephe hattımı yarmıştı...

Gerçek zamanlı strateji oyunlarında en çok zaman geçirilen kısım elbette çarpışma bölümleri oluyor. Burada harita seçiminden sonra tarafımızı belirleyip teçhizat puanlarımızla kart destelerini seçerek özel bir ordu oluşturuyoruz. Teknolojik bonuslar da eklememiz mümkün.

Siperleri ve topçuları araziye yerleştirdikten savaş başlatıyoruz. Rakip gerçekten akıllıca hareket ediyor ve ben çok acemiyim... Cephemi sol taraftan yardılar...





## DEĞERLENDİRME

The Great War: Western Front, Türkçe alt yazı ve ara yüz desteğiyle geldi. Fiyat olarak 325 TL makul. Strateji deneyimi açısından tavsiye edebileceğim bir yapım olmuş. Dönemin ruhu yansıtılmış durumda. Gerçek zamanlı oyunlara eklenen tur tabanlı mekaniklerde gayet iyi duruyordu. Ancak bu noktada göze çarpan eksikliklerde yok değil. Çarpışma deneyimi açısından strateji türüne yeni bir pencere açan oyun göz atmaya değer!

**7,5**

**Geliştirici:** Petroglyph Games

**Yayıncı:** Frontier

**Tür:** Strateji

**Çıkış tarihi:** 30 Mart 2023



Tanklarını zaten durduramadım. Çok acemice yerleştirdiğim bataryalar ise yan taraftan gelen düşmana bir şey yapamadı... Devasa çukur hakkında konuşmak dahi istemiyorum... Geçmiş olsun.

## GRAFİKLER, ANİMASYON VE MÜZİK

Müzikler konusunda haber yapmıştık. Üsküp'teki stüdyoda 74 kişilik orkestra, 31 orijinal parçayı seslendirmişti. Gayet başarılı. Dönemin ruhunu yansıtan müzikler cephede yer alan birimlerin sesleriyle güzel bir his uyandırıyor.

Grafik ve animasyonlar oyunun tarzına uyum sağlasa da vasat bir izlenim oluşturuyor. Animasyonlar üzerinde biraz daha çalışılmalıydı diyebiliriz. Sefer bölümünde ara sahnelerde gelen görüntüler etkileyiciydi. Yine tarihi çarpışma bölümlerinde de bu özeni görüyoruz.







# TCHIA

Yazar: Serkan Meriçeri

Tchia, Melanezya ada öbeği içerisinde, Büyük Okyanus'un güneydoğusunda yer alan, Fransa'ya bağlı bir bölge olarak özel bir statü ile kendine özgü bölge konumunda olan Yeni Kaledonya adasından ilham alan bir oyun.

Oyunun geliştiricisi Awaceb şirketinin kurucu ortaklarının memleketi ve oyun bu çok özel yere kendi ifadeleri ile bir 'aşk mektubu' niteliğinde hazırlanmış.

Tchia hazırlanırken yerel manzaralardan, kültürlerinden, müziklerinden, konuştukları dillerden, folklorik özelliklerinden ve geleneklerinden derinden esinlenilmiş.

Karakterler, Yeni Kaledonya'nın en önde gelen dilleri olan Fransızca ve Drehu'da yerel yetenekler tarafından seslendirilmiş.

Tchia çeşitli kökenlerden ve kültürlerden oluşan çok küçük bir ekibin sevgi emeği olmuş desek yanıltmış olmayız. İlk bakışta bir çocuk oyunu izlenimi verse de açılıştan itibaren renkleri, müzikleri, grafikleri ile içinizi ısıtan bir enerjiye sahip. Stres yüklü zamanlardan geçtiğimiz bu günlerden biraz olsun uzaklaşmak, ateş başında ukulele

çalmak, yerel danslara eşlik etmek ve erken tatil yapmak için bana göre mükemmel bir ada kaçamağı gibi...

## HİKAYESİ

Karakterimiz Tchia, babasını takımadanın zalim hükümdarı Meavora'nın elinden kurtarmak üzere tropik bir açık dünya macerasına çıkıyor. Fizik tabanlı bu serbest dünya oyununu keşfederken dağlara tırmanıyor, tepelerden süzülüyor, okyanusta yüzüyor ve tasarımında ufak dokunuşlar yapabildiğimiz yelkenlimizle bir adadan diğerine yelken açıyoruz. Tabii her şey bu kadar değil. Meavora'nın kumaştan askerleriyle açık çatışmalara girerken yaratıcılığın verdiği avantajı da kullanıyoruz. Oyun içinde dilediğimiz hayvan veya nesnenin





içine girip görevleri tamamlamaya çalışıyor, yeni arkadaşlar edinip dilersek tümüyle kontrol bizde olarak ukulelemiz ile müzik yeteneğimizi sergiliyoruz. Tabi sadece müzik yeteneği için değil, aynı zamanda hayvanları toplamak ya da yağmur yağdırmak gibi özel olayları başlatmak için de bu dünyada istediğin herhangi bir noktada açılabilir melodileri çalabiliyoruz...

Başlangıçta her ne kadar tüm oyun boyunca getir götür işlerini yapacağımızı sanmış olsam da Meavora'nın yanında iki kağıt asker ile gelip karakterin babasını kaçırmayı ile zaman içinde çatışmalar yaşanacağı heyecanı içinize yerleşiyor.

Tchia'nın özel yeteneği, bulduğu herhangi bir hayvanı ya da nesneyi kontrol edebilmesini sağlıyor. Bunların benzersiz oynanışlarını ve yeteneklerini kullanarak seyahat edip, bulmacalar çözüyor ve sırları açığa çıkarıyoruz.



Bir kuş olup hedefe ulaşmak için uçabilir, bir balık olarak okyanusu keşfedebilir ya da bir köpek olarak toprağı kazıp hazineleri çıkarabiliyoruz. 30'dan fazla hayvana ve yüzlerce nesneye 'soul jumping' yeteneği ile ruh transferi yapabiliyoruz. Bu özellik sadece isteğe bağlı değil, oyun içinde zorunlu geçişler yapmak durumunda da kalıyoruz.

Oyuna basit sırt çantası olan, naif bir küçük kız olarak başlasak da gerçekleştirilen görevlerle birlikte geleneksel görünümünden en üst seviye seçeneklere uzanan açılabilir yüzlerce kozmetik içerikleri ile Tchia'nın kıyafetlerinde, ayakkabılarında, yüz boyasında, saçlarında ve aksesuarlarında dilediğimiz

değişiklikleri yapabiliyoruz. Bu macera boyunca sadece ukulele ve sırt çantamız yok tabi ki. Ayrıca yolculuk boyunca el feneri, sapan, pusula, fotoğraf makinesi de yoldaşımız oluyor ve bunlardan fazlasıyla yardım alıyoruz.

## MÜZİKLER

Tchia hakkında olumlu izlenim edinmiş olmamın en başında müzikleri geliyor. Bu kadar samimi, kalpleri ısıtan bir macerada geleneksel dilde seslendirilen, hareketli ara sahnelerdeki müzikler oyuncuyu yolculuğun içine çekiyor ve yerel tınılarla dolu orijinal orkestra müzikleri benzersiz ve sürükleyici bir dünya içine girmeni sağlıyor.

## DEĞERLENDİRME

21 Mart 2023'te yayımlanan açık dünya macera oyunu Tchia, PlayStation 4, PlayStation 5 ve PC'de Epic Games'e geldi.

Tchia, 2023'te gördüğümüz en iddialı bağımsız oyunlardan biri olmaya aday. Bu açık hava ve açık deniz macerası, "The Legend of Zelda: Breath of the Wild ve Super Mario Odyssey"den öğeler barındırıyor ve bunları iki takım adaya yayılan mizah ve şefkatle dolu bir macerada birleştiriyor. Beklentiyi çok yüksek tutmadan bu dünyanın içine girip beklentinin çok ötesinde maksimum keyif alabilirsiniz.

**Geliştirici:** Awaceb

**Yayıncı:** Kepler Interactive

**Tür:** Aksiyon ve Macera

**Çıkış tarihi:** 21 Mart 2023

7





# EVERSPACE 2

Yazar: Ömer Faruk AKTAŞ





Hamburg merkezli Alman video oyun stüdyosu Rockfish Games tarafından geliştirilen ve yayımlanan uzay nişancı oyun serisi Everspace'in devam oyunu Everspace 2, 6 Nisan 2023'te PC platformunda tam sürüme geçti. Oyunun konsol versiyonu (Xbox Series S/X ve PlayStation 5) ise bu yaz için planlanıyor.

Uzay simülasyonu alanında benzersiz bir nişancı oyun deneyimi sunan seri yeni oyunuyla da büyük bir ilgi uyandırmıştı. Seriyeye yakın olmasam da kısa zamanda 'iyi bir nişancı oyunu' deneyimi aldığımı söylemeliyim. Tabii No Man Sky gibi bir efsanenin de varlığı beni doğal olarak bazı kıyaslamalara itti... Bağımsız oyun stüdyosu Rockfish Games, 30



saatten fazla ana hikayesi, yan görevler, sırlar ve daha fazlasını içeren toplam 90 saatten fazla bir uzay macerası vadediyor. 7 uzay sisteminin yer aldığı oyunda 100'den fazla el yapımı bölge bulunuyor.

Oyun ne kadar macera ve nişancı oyunu olsa da bulmaca özellikleriyle de sizi bazen zorluyor bazen de yoruyor. Bölgelerin elle yapılması özgünlük katıyor. Ve hikaye tabanlı açık dünya deneyimi tam olarak oturuyor.

Geliştirici ekip oyunun tam sürüme erişmesiyle geliştirmeyi bitirmeyecek evren genişleyecek



ve birçok yeni özellik oyuna gelecek. 2024'te büyük bir genişleme planlandığı açıklandı.

## HİKAYE TABANLI AÇIK DÜNYA UZAY MACERASI!

Devam oyunu Everspace 2, klon olan Adam Roslin'in hikayesini anlatıyor. 2995 yılında Hector Delannoy Üssün'de doğan Adam'ın 3055 civarlarında öldüğüne inanılıyordu.

Grady & Brunt Prospects maden şirketine başlayan hikayesinin detayına girmiyorum. Oyun hikaye temelli olduğu için spoiler vermek istemiyorum. 30 saati aşan bir yolcuğun bizi beklediğini söylesem yeterli. Yeni karakterlerle karşılaşacak bazılarıyla belli bir süre beraber olacağız ve hikaye sonuna kadar özgürce galaksiler arasında seyahat edebileceğiz.

Ana hikayenin yanında dilerse yan hikaye ve özel görevlere de gidebiliyoruz. Uzun saatler boyunca yaşayan bir dünyanın için zaman geçirebilirsiniz.

Hikaye anlatımında çizgi roman tekniği ve sağlam bir seslendirme yer alıyor. Grafikler ve oynanış etkileyici.





## OYNANIŞ

Uzay geminizle ayrılmaz bir parçanız olarak devam ediyorsunuz. No Man Sky'daki gibi gezegenleri keşfedeyim yurt edineyim yok. Nişancı oyununda odaklanılan olay tamamen uzay boşluğunda ve asteroitler üzerine veya çevresine kurulan yapılarda geçiyor. Gezegenler uzakta gidilemeyen bir obje olarak kalıyor. Her bölge bir kutu gibi tasarlanmış hissiyatı veriyor, uzaklaşmak isteyince oyun sizi alana atıyor. Bölgeden çıkayım deyince de ara sahnemiz geliyor...

Bu ara sahne mevzusu aslında çok önemli. Oyun tasarımıda bir tercih olsa da eminim oyuncuların büyük çoğunluğunun hoşuna gitmiyor.

Kaynakların toplanması ve bulmaca tarzındaki oyun içi mekanikler de oyuna zenginlik katıyor. Kaynak yönetimi ve craft sistemi sade tutulsa da iyi duruyor. Bulmaca tarzındaki görevler ise yeri geldiğinde beni oyundan soğutuyor, bunun da benim tarzımla ilgili özel bir mevzu olduğunu anlıyorum. Zaman sınırlamasına tabii olan bir taraftan da düşman dronlarıyla mücadele ettiğimiz görevler oyunu dinamik tutuyor.



Kısaca ticaret mekaniğinden bahsetmek istiyorum. Ürünlerin fiyatı bölgelere göre değişim gösteriyor. Ceto'da yüksek bir talebin olduğu kaynak Union veya Drake gibi diğer sistemlerde değişebiliyor. Bu da oyun için para kazanmanızın farklı yönlerinden biri.

Gemileriniz silah sistemleri ile güçlendirilebiliyor. Yeni silahları galaksilerdeki ticaret karakolları üzerinden veya görevlerden gelen hediyelerle kazanıyoruz. Veya belirli kaynakların teminiyle bir üretim gerçekleştirebiliyoruz. Burada birçok kaynağa ihtiyacınız olacak. Galaksiler arası uçuşlar da her geminin harcı değil. Yeni gelişmiş gemilere ve teknolojilere ihtiyacımız var. Bu da aynı şekilde çıkarılan madenler, ticaret bölgeleri veya görevler aracılığıyla kazanılıyor.



Just sit tight... and make the best of it.



Gemimiz her şeyimiz. Onu tasarlamak da bizim elimizde. Özel renk paletlerine göre gemimizi özelleştirebiliyoruz.

Oynanışta çatışmaların yanında kokpitten galaksiyi seyretmek en çok hoşuma giden noktalardan biri oldu. Cam kırıkları için kusura bakmayın yeni çatışmadan çıkmıştım...

## GRAFİKLER VE MÜZİK

Erken erişimle kıyaslayınca oyunda grafik anlamında büyük bir yenilik yapıldığını görebilirsiniz. Uzay erken erişimde de çok iyiydi. Tam sürümde de grafiksel anlamda etkileyici görünüyor. Elle yapılmasına rağmen asteroitlerin ham hali duruyor. Gemi ise sanki üzerinde biraz daha yoğunlaşılsa daha iyi olacak gibi...

## DEĞERLENDİRME

Uzun bir erken erişim sürecinin ardından alınan geri dönüşlerle Everspace 2, tam sürüme iyi bir çıkış yaptı. Nişancı oyunlarına ilginiz varsa kaçırmamanız gereken bir yapım sizi bekliyor. Kısıtlı bir açık dünya deneyimi beni cezbetmese de hikayesiyle ve elle yapılmış büyük bir evrenle karşı karşıyayız.

Türkçe dil desteğini arasam da gemi savaşları, çizgi roman tadındaki hikaye anlatımı hoşuma gitti. Oyuna erken erişimde aldıysanız şanslısınız ancak tam sürüme bırakanlar 449 TL'yi gözden çıkarmanız gerekecek!

Yolun açık olsun kaptan!



**Geliştirici:** ROCKFISH Games

**Yayıncı:** ROCKFISH Games

**Tür:** Nişancı, Aksiyon ve Macera

**Çıkış tarihi:** 6 Nisan 2023

# 7,5



# ÖN İNCELEME

BETA SÜRÜME GÖZ ATTIK!

## DIABLO 4

Yazar: Doğu Saltürk

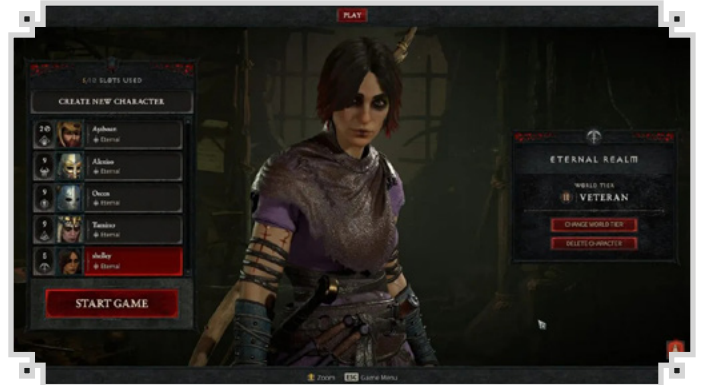
Blizzard yıllar sonra belki de boş bıraktığı RPG tahtına, Diablo 4 ile geri oturmaya mı geliyor? Oyunun tam halinde durumlar ne olur şimdiden bilemeyiz ama Beta itibari ile durum bu gibi gözüküyor. Hem de bu sefer sadece kendi kitesini değil daha geniş bir kitleyi, yeni oyuncularını da hedefliyorlar!

Giriş şeklimden de anlayabileceğiniz üzere, Diablo 4 Beta sürümü çok iyi bir ön izlenim bıraktı çoğu insanın üzerine. En bariz olan tarafı, yani grafikleri ve atmosferi açısından müthiş bir iş çıkartmışlar. Diablo 1 ve Diablo 2'den sonra, Diablo 3 gibi biraz daha sevimli gözükken sanat tasarımı üzerine, tekrar gotik mi gotik, karanlık mı karanlık evrene dönmüşler. Eğer bu tarz dünyalara ilgi duyuyorsanız, bu yönden çok tatmin edecektir diye düşünüyorum. Müziklerinin de çok iyi seçilmesi sayesinde, oyun ve dünyası sürüklüyor insanı. Öyle ki, RPG türü oyunları genel olarak bir "meze" olarak tüketen ben, yani arkadan bir şeyler açıp asıl onu dinlerken elimde oynayacak bir şey olsun diye açan ben, bütün dikkatimi yalnızca oyuna vererek oynadım.

Yalnızca dünyası değil insanı içine çeken, aynı zamanda hikaye anlatımına da çok daha fazla önem vermişler bu oyunda. Eğer şimdiye

kadar Diablo serisine uzak kaldıysanız ya da oynadığınız halde hikayesini takip etmek zor geldiyse, artık bu sorunu çözmüşler diyebilirim. Her karaktere güzel seslendirmeler yapılmış, cutsceneler çoğaltılmış ve kalitesi çok çok artmış hepsinin. Çok rahat dikkat çekebiliyor kendisine ve izletiyor. Çoğunda da heyecanlı, aksiyon dolu sahneler var. Zaten böyle epik animasyonlar yapmayı seven Blizzard, Diablo 4'de de konuşurmuş bu sevdasını.

Bütün bu yenilikler ve geliştirmeler üzerine şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, yeni oyunculara da büyük bir giriş kapısını açık bırakmışlar Diablo 4 ile. RPG türünü de tekrar ciddiye alınabilecek bir şekle büründürmüşler. İşin "late game" ve "end game" kısmını tabii ki bilemeyiz henüz, ama casual oyuncuyu, sadece





hikayeyi görmek isteyen oyuncuyu gayet tatmin edebilecek gibi gözüküyor şimdiden.

## OYNANIŞ

Asıl önemli kısma geleyim, oynanış. Bu kısma girmeden önce şunu söylememde de fayda var ki, ben RPG'lere çok da yabancı olmasam da, Diablo serisine yabancı bir oyuncuyum. Yani yeni girdim 4 ile birlikte. Dolayısı ile yeni bir oyuncu perspektifinden anlatacağım.

Beta süresince her sınıfı deneyim ettim az da olsa. Hepsi gerçekten çok eğlenceli gözüküyor fakat başlarda şöyle bir endişem vardı ki, "acaba sınıf bazlı gelişim türü eskimiş mi?" tarzı. Yani eğer sizin de bir oyuna verebilecek binlerce saatiniz yoksa ve her içerikten biraz tadayım diyorsanız, bir sınıfa hapsolmek biraz can sıkıcı olabiliyor. Mesela Druid ile poison build gidebiliyorsunuz, bleed ya da fire buildi gidemiyorsunuz (betada gördüğüm kadarıyla). Çünkü skill ağacında yok o özellikler. Ama ben bleed hasarı veren bir Druid yaratmak istiyordum mesela.



Albion Online gibi "Gear Based" dediğimiz, yani karaktere sınıf seçmediğiniz ve istediğiniz silaha istediğiniz zaman uzmanlaşabildiğiniz sistemi, ya da ona yakın bir sistemi tercih etmemişler Diablo 4'te ve kendi bildikleri izden yola çıkmışlar tekrar. Bunu muhtemelen pek çok insan dert etmeyecektir. Zaten oynadıkça benim de bu endişelerim yok oldu bu konudaki.

Çünkü oyunda sınıflar belli olsa da, sınıfların içindeki kişiselleştirmeler çok zengin olmuş. Yani, sınıf necromancer seçtiniz diye herkesle aynı necromancer'ı oynamıyorsunuz. Kendi necromancerınızı yaratmanıza olanak

sağlayabilecek kadar geniş içeriğe sahip. Diğer sınıflar için de geçerli bu. Mesela büyücü ile bir seviyeye geldikten sonra, aktif skiller ayrı opsiyonlara ayrılıyor. Skillerin içinde skiller oluşuyor neredeyse.

## BETA SORUNLARI

Anlayacağınız, sınıfların tek bir skill ağacı yok. Çok daha fazlası var. Barbar sınıfında da mesela, her silah türüne özel "proficiency" sistemi var. Mesela mızrakla oynayarak onun seviyesini arttırıyor ve ona özel yetenekler açılıyorsunuz. Yalnızca 25 levela kadar oynayabildiğimiz betada bunların çok sınırlı bir kısmını görebildik elbette. Daha kitli olan çokça içerik daha vardı.

Betada bazı dengesizlikler de yok değildi tabii. Mesela diğer her sınıf, özellikle necromancer, çok güçlü iken, Druid çok güçsüz kalmış. Hem sınıf olarak, hem kendi içindeki yetenekler olarak. Mesela kurt pençesi özellikleri dışında, diğerleri kullanılacak gibi değil. Çok güçsüz kalmış. Bunlar betaya özel sorunlar tabii ki, oyun çıktığında düzelmiş olur. Hatta çıktığında da zaman zaman dengesizlikler olacaktır, malum bu online bir RPG oyunu. Bu tarz oyunlarda dönem dönem "meta"lar olur ve değişir sık sık. Güncellemeler getirerek düzeltirler bunları.



Oynanış açısından da çok tatmin edici olmuş yani Diablo 4. Biraz daha az düşman sayısına karşın, oturaklı bir sistemi var. Bir silah savuruşunuzda binlercesi ölmüyor da, onlarcası ölüyor en fazla. Bosslar da, yine diğer pek çok RPG'nin aksine, biraz daha oturaklı ve kimi zaman zorlayıcı durumlar yaşıyor.



## AÇIK DÜNYA

Oyunda devasa bir açık dünya var. Elbette içinde de bir sürü aktivite var. Anlık ve rastgele çıkan mini etkinlikler, dünya bossları, dungeonlar ve çeşitli yan görevler gibi, yapılacak pek çok şey var. Tabii hepsi combat odaklı.

Belki bu dediğime kimse katılmayacak ya da bu oyundan beklediği bu değil ama, umarım dünyaya ekstra olarak combat dışı unsurlar da koyarlar aktivite olması açısından. İçinde bulunmak adına o kadar güzel bir dünya ki, insan içinde vakit geçirmek istiyor. Ama buna sebep olarak sadece aksiyon unsurları kimi zaman yorucu olabilir. Belki klasik ve basit bir balık tutma mekaniği veya ona benzer basit ekstra şeyler konabilir, çok da güzel olur. Aynı zamanda dünyadaki şehirler yalnızca ekipman satın alabileceğimiz hublardan çok, hikayede de bir değeri olan, "görmeye değer" yerler olması, "world building" açısından çok daha iyi olurdu. Tabii bu dediklerim çok opsiyonel, oyunun asıl olayı değil farkındayım. Ama bu kadar güzel dünyaya yakışırdı hepsi de.



## AÇIK DÜNYA AKTİVİTELERİ

Dünyadaki aktivitelere dönecek olursam, dediğim gibi pek çok içerik var grind adına. Dungeonlar gerçekten büyük ve içindeki bosslar zorlayıcı olabiliyor. Hatta öyle "1-2 dungeon atayım da çıkayım" tarzı bile değil, gerçekten büyükler. Ve yoruyorlar neredeyse ana içerik kadar.

Bunların yanı sıra dünyadan çeşitli materyaller, madenler ve bitkiler gibi, toplayabiliyorsunuz crafting için. Combatın yanında böyle bir içerik güzel olmuş mesela. Topladığınız bu materyaller ile ekipman geliştirebiliyor ve çeşitli iksirler yapabiliyorsunuz. Oyunun zorluğu ve oturaklı oluşu göz önüne alındığında, bu tarz iksirlere ihtiyaç duyacağımız gibi gözüküyor. Ayrıca eğer ekstra bir statınız yoksa, normalde canınız yenilenmiyor combat dışı olsanız bile. Çeşitli yeteneklerle ve sınırlı sayıdaki iksirle yenileyebilirsiniz canınızı. Ama oynadığım kadarıyla, bosslar dışında hiç sorun olmadı iksir sayısının azlığı. Çünkü her yerden düşüyor zaten alabileceğiniz can iksiri.

Ayrıca dünyanın büyüklüğünü tekrar vurgulamak adına son olarak şunu söyleyebilirim, oyunda binebileceğiniz binekler olacak. Hikayede bir noktadan sonra binek at açılıyor. Güzel bir içerik olmuş bu da.

Diablo 4 gerçekten hem seriyi zaten bilenlere, hem de yeni oyuncu kitlesine umut vaat edici bir şekilde hızla geliyor. Fiyatı maalesef ilk bakışta dudak uçuklatan cinsten ama sunduğu içeriği de kefenin diğer ucuna koyarsak, dengeleyebilir belki de psikolojik olarak.

**Geliştirici:** *Blizzard Entertainment*

**Yayıncı:** *Blizzard Entertainment*

**Tür:** *Hack and slash ve Macera*

**Çıkış tarihi:** *6 Haziran 2023*







PLATFORM: MICROSOFT WINDOWS

# CARDBOARD TOWN

Yazar: Ege Muslu

İstanbul merkezli Türk video oyun stüdyosu Stratera Games'in yeni oyunu Cardboard Town, 12 Nisan itibariyle erken erişime geçti. Stüdyonun geliştirdiği halihazırda son oyun olan Cardboard Town, karton grafikleri ve daha önce çokta örneğini görmediğimiz iki türü birleştirerek herkesin ilgisini çekmeyi başardı ve Steam'de nisan ayının en çok beklenen oyunlarından biri oldu.

Cardboard Town gerçekten ilginç ve farklı bir oynanış sunuyor; oyunun başlangıç kısmında elimize rastgelen dağıtılan, ev, gecekodu, apartman, park, yol gibi kartlarla şehrimizin temelini atıp geliştiriyoruz. Her tur sonunda aldığımız rastgele kartlardan şehrimizi geliştirmeye devam ediyoruz, tabii ki her şey bu kadar basit değil. Cardboard Town

içerisinde su, elektrik, güvenlik, çevre gibi 4 adet kaynağımız bulunuyor ve bu kaynakların 3 tanesi eksinin altına düştüğünde oyunu kaybediyoruz. Bu kaynakları korumak için çeşitli binaların, bu kaynaklara artı sağlayan özelliklerine dikkat etmemiz gerekiyor.

Şahsen ben bu sistemi çok beğendim, oyunun döngüsü sıkılmıyor her kaybettiğinizde baştan başlama hırsını size sağlıyor. Ama oyunun çoğunluğunu erken oyunda geçirdiğimizi varsayarsak erken oyun kartlarının biraz daha fazla olmasını dilerdim. Birkaç oynanıştan sonra başlangıç kartları çok fazla tekrara bağlıyor.

## TAM YERİNDE BİR ZORLUK

Stratera Games gerçekten fazla kolay olmak ile fazla zor olmanın ortasını çok güzel yakalamış. Cardboard Town bir şehir yapma oyununun çok fazla teknik gerektiren (altyapı, trafik gibi) mekaniklerini atmış ve bize daha basit, eğlenceli kısımlarını bırakmış. Basit dediğime bakmayın temelde basit görünse de oyunda bulunan, size yer yer negatif özellikler sağlayan felaket sistemi ve tabii ki bir kart oyununda olması gereken şans faktörü oyuna zorluk katıyor.



Şans faktörü bazen oyunu çok etkileyebiliyor kendimi yer yer her turu geçip su kartı aradığım, sonrasında gelen felaket ile kaybettiğim turlar içerisinde buldum. Şans faktörünün oyuna biraz fazla etki ettiğini düşünüyorum, ya da ben sadece çok şanssızdım.

## FARKLI BİR GÖRSELLİK

Cardboard Town eşine çok rastlamadığımız bir görseleğe gitmiş. Oyundaki bütün binaların karton gibi olması bence çok hoş olmuş, oyunun gerçek bir masa oyunu esintileri taşımasını sağlamış. Ayrıca bina yapım animasyonlarının da bir kartondan katlanarak binaya dönüşmesi çok hoş durmuş. Kartların tasarımı da hem görsel hem içerik olarak çok eğlenceli ve estetik durmuş.

## ZAYIF KALAN MÜZİKLER

Cardboard Town'un eleştirilebilecek bir diğer noktası benim için arka plan müzikleri oldu. Bana oyunun müzikleri bu sakin ortamı

sağlamak için yeterli gelmedi, oynanış süremin büyük çoğunluğunda arkadan kendim müzik açtım. İleride eklenecek farklı arka plan müzikleriyle bu eksiğin kapatılabileceğini düşünüyorum.

## FİYATLANDIRMA VE OYNANIŞ SÜRESİ

Cardboard Town için net bir oynanış süresi vermek mümkün değil çünkü sürekli döngüde olan, her oyununuzda farklı etkinlikler yaşadığınız bir oynanış sunuyor. İsteyen 100 saatte oynar, 10 saatte ama kesinlikle oyunun tüm kartlarını ve etkinliklerini görmek için en az 10 saatinizi vermeniz gerekiyor.

Fiyatlandırma ise Stratera Games burada yapabileceği en iyi fiyatlandırmayı yapmış. Özellikle yapımçı firmanın da kâr etmesi söz konusuysa 40-50 TL gibi fiyatlar maalesef hayal olur, yine de Stratera Games bizi burada üzmemiş ve 100 TL gibi bir fiyat etiketiyle en uygun fiyatı seçmişler.







## DEĞERLENDİRME

Cardboard Town, alışagelmedik oynanışı, hoş karton grafikleri ve kart oyunu mekanikleriyle gerçekten şehir yapma türüne farklı bir tat getiren yapım olmuş. Türk yapımı olmasıyla ve içindeki hoş kelime şakalarıyla daha da sempaticimizi kazanan bu oyunu, şehir yapma türünde farklı bir tat arayan herkese öneriyorum. Kesinlikle Cardboard Town'un içerik konusunda gidecek daha yeri var!

**Geliştirici:** Stratera Games

**Yayıncı:** Stratera Games

**Tür:** Strateji ve Simülasyon

**Çıkış tarihi:** 12 Nisan 2023



# NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ



## İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları

Yazar: Tuana Seda Hürmen

Video oyunlarına olan ilginin son dönemlerde ülkemizde hızlıca artması beraberinde yerli oyun yapma hevesini de getirdi. Son yıllarda onlarca bağımsız yapımların çıkışına tanık olduk, onları festivallerde veya gamejam'lerde deneyimledik, yeri geldi özgünlükleri üzerlerinde tartıştık.

Bu yerli oyun furyası aslında yeni bir heyecan değil. Ta 1990'lı yıllarda dönemin gençleri ellerindeki imkanı kullanarak dönemin PC'ye göre daha ulaşılabilir platformu olan Amiga konsolunda oyunlar yapmaya başlamışlardı. Bu oyunlar satış anlamında çok büyük başarılar elde etmemiş olsalar bile Türk oyun sektörü için birçoğu efsane olmayı başardı. Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizlerle bu bereketli topraklardan çıkmış olan Türkiye'nin ilk rol yapma oyunu unvanına sahip İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları'nı ele alacağız!

### UMUT TARLASINDA LALE YETİŞTİRMEK

1990'larda oyun yapmaya hevesli bir grup genç SiliconWorx adı altında birleşti ve 1993 yılında Amiga konsolu üzerinde dünyanın ilk çiftlik simülasyonu oyunu olan Umut Tarlaları'nı yayımladılar. Umut Tarlaları, içinde kendisine

özel Amiga kutusu ve korsan engelleme özelliği dahil olan bir pazarlama stratejisiyle çıktığı sene bin kopya satmayı başarmıştı.

1994 yılına gelindiğinde SiliconWorx, bu sefer İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları adında yine Amiga üzerinde dönemin furyası olan rol yapma türünde bir oyun yayımladı ve bu şekilde Türkiye'deki ilk rol yapma oyunu ortaya çıkmış oldu. Lale Savaşçıları, daha sonradan 1996 yılına gelindiğinde PC'ye de eklendi.

### TELEVİZYONDAN BELEDİYE BAŞKANINA UZANAN LALE SAVAŞÇILARI

Oyunun içeriğine geçmeden hemen önce zamanındaki ününden bahsedelim. Lale Savaşçıları, 1994 yılında çıktığında ATV'nin Kent Sokakları isimli programında haber olmuştu. Bu programa röportaj veren oyun yapımcıları Özgür Özol ve Özgür Doğu Gürcan, oyunun fikrinin nasıl ortaya çıktığını anlatıp hakkında detaylar vermişlerdi. Bunun yanı sıra, oyundaki fantastik İstanbul'un Beşiktaş belediye başkanını değiştirdiklerini aktarırlarken dönemin Beşiktaş belediye başkanı Ayfer Atay'dan da destek görmüşlerdi. Dönemin oyun haberciliğinde ve sektöründe





Lale Savaşçıları'nın yerini yadsımamakta fayda var: 1998 yılının şubat ayında LEVEL dergisi, tüm sayıyı Lale Savaşçıları hakkında hazırlamıştı. Bu sayıda hem Lale Savaşçıları'nı tanıtıyor hem inceleme yapıyor hem de tam çözümünü oyunculara aktarıyordu. Hatta çoğu forumda Lale Savaşçıları'nı deneyimleyen oyuncuların çoğunluğunun oyunun kopyasına LEVEL'in dağıtımını sayesinde eriştikleri yazmakta.

Asıl dikkat edilmesi gereken nokta, 1994 yılında bir grup arkadaşın çıkarttığı bir oyunun hem Türkiye'nin televizyonunda yer etmesi hem de Beşiktaş belediye başkanının bile dikkatini çekmesidir. Dönemin oyun pazarının çok küçük olmasından ötürü Lale Savaşçıları iki binden az kopya satmış olsa bile 2005 yılında TeknolojiTV'ye verdikleri röportajda Özgür Özol, oyunun herhangi bir satış beklentisinden ziyade sadece arkadaşlar arasındaki bir iddiadan ortaya çıktığını ve daha çok kendilerini ispat etme motivasyonu ile yaptıklarını aktarmıştır.

## FANTASTİK İSTANBUL'UN FANTASTİK HİKAYESİ

Peki, Lale Savaşçıları nasıl bir İstanbul'u korumakla görevliler? Oyunun başlarında oyuncunun karşısına çıkan Silikon Baba, İstanbul'un hikayesini oyuncuya aktarır. Anlattığına göre İstanbul, Bosfor Savaşı'ndan "elli billah" sene önce Rıdvan ve adamları tarafından yönetilen ve farklı farklı insanların bir arada yaşadığı bir şehirdir. Daha sonrasında

dağlı Yabgu, İstanbul'u işgal eder ve dolayısıyla herkesi esir eder. Rıdvan, şehri geri almak için Edirne'den gelir ve onun için savaşanlar arasında eşekarısı Barbaros da vardır. Savaş esnasında Rıdvan, yakın arkadaşı Hüsnü tarafından ihanete uğrayıp öldürülür ancak Barbaros sayesinde Bosfor Savaşı kazanılır. Rıdvan'ın yokluğunu fırsat bilen eski düşmanlardan Gavur İmam, Yabgu ile anlaşır Barbaros'un yönettiği İstanbul'a saldırınca Bosfor Savaşı gerçekleşir ancak kaybederler. Bunun sonucunda Yabgu ölürken Gavur İmam da ortalıktan kaybolur.

Oyunun ana konusu, Barbaros'un önceki akşam zehirlenmesinden ve dolayısıyla Gavur İmam'ın veya diğer adıyla Şeyh Cehalet'in İstanbul'a saldırmamasından ilerler. Lale Savaşçıları'nın amacı, İstanbul'u Şeyh Cehalet'in karanlığından kurtarmaktır. Oyun, Mecidiyeköy Otoparkı'ndaki bir grup gencin bir portal aracılığıyla bu fantastik İstanbul'a gitmeleriyle ve İstanbul'u kurtarmak için karşılına çıkan düşmanlarla savaşmalarıyla başlar. Dolayısıyla oyunun son boss'u da Şeyh Cehalet'tir.



Özgür Özol, Lale Savaşçıları fikrinin ortaya çıkışının kendi yaşadıkları bir deneyim olduklarını söylüyor. Özol, bir gün Mecidiyeköy Otoparkı'nın önünde bir kadının yobaz biri tarafından saldırıya uğradığına tanık olduklarını, arkadaşlarıyla İstanbul'u bu kişilerden kurtarmak adına neler yapabileceklerini konuşurlarken Lale Savaşçıları'nı tasarladıklarını aktarıyor.



## SAVAŞAN İSTANBUL "IRKLARI" İLE ROL YAPMAK

Lale Savaşçıları, karakter yaratma alanında kendine has İstanbul ırklarını bize sunuyor. Bunlar, "maganda, lavuk, irospa, memur, öğretmen, öğrenci, siliconian" olarak yedi farklı tür olarak karşımıza çıkıyor. Bu yedi farklı türden oluşan dört kişilik bir grup oluşturup oyuna başlayabiliyorsunuz.

Oyunun bu yedi tür dışında karşısına çıkan farklı farklı karakterleri mevcut. Bunlar da yukarıda bahsettiğimiz Silikon Baba, Phantom of the Mecidiyeköy Otoparkı, Beşiktaş Belediye Başkanı Rüknettin Çörek, dekan Taazettin Sebur vb. birçok yan karakter hikayede karşımıza çıkıyor. Onların dışında eşya satıcıları ve vecize öğreten NPC'ler de bulunuyor, bu da oyuna bir alışveriş ve ticaret mekaniği ekliyor.



Bu karakterlerin en güzel özelliği hem diyalogları hem de karakter tasarımları. Çizimleri birbirlerinden farklı ve fantastik olan bu karakterlerin konuşmalarını okumak oldukça eğlenceli.

## MEKANLAR, ÇEVRE VE NİCELERİ

Portaldan içeri girdiğimizde karşımıza çıkan fantastik İstanbul'da farklı farklı semtlere gidebiliyoruz. Bu semtler: Beşiktaş, Kadıköy, Eminönü, Üsküdar, Beyoğlu, Beyazıt, Ortaköy, Sarıyer, Ümraniye, Kız Kulesi, Fatih ve oyunun başındaki Mecidiyeköy. Bir semtten ötekine giderken kuşbakışı bir İstanbul haritasıyla karşılaşıyoruz ve gideceğimiz semti seçerek direkt kısa yoldan o semte ışınlanabiliyoruz. Tabii 1994 yılında çıkan bir oyunda bu semtleri teker teker farklı unsurlarıyla görmek çok mümkün değil; semtlerin hepsi aynı zindan (dungeon) düzenine sahip, o yüzden yazılar dışında semtlerin farklılığını anlamak çok kolay değil. Bu zindan haritasını da elimizdeki pusula ile, birinci şahıs kamera açısı şeklinde deneyimleyebiliyoruz.

Bunun dışında savaş anında kamera uzaklaşıyor ve eski tip sıra tabanlı rol yapma oyunlarında olduğu gibi grubumuzdaki tüm kahramanları izometrik bir taban üzerinde düşmanlarla savaştırıyoruz. Gri zeminin arka kısmında ufukta bulunan camii silüeti de bizlere fantastik de olsa İstanbul'da olduğumuzu hatırlatıyor.





## ZOPALI VE ÖZDEYİŞLİ SAVAŞ MEKANİKLERİ

Savaş mekanikleri hem silahlardan hem ekipmanlardan hem de vecizelerden oluşuyor. Oyunda envaiçeşit silah ve kelime dağarcığına göre öğrenilecek vecizeler mevcut. Bu vecizeler hem düşmanı etkisiz hale getirmek hem koruma sağlamak hem de hasar vermek için kullanılabilir. Silahlar da uzun menzilli ve kısa menzilli olarak, ayrıca ırklar üzerinde farklı etkiler olarak sınıflandırılıyor. Bunların dışındaki çiklet gibi ekipmanlar can, güç, dayanıklılık, kelime dağarcığını artırmak vb. işler için kullanılıyor. Savaş sonrasında yorulan karakterlerimizi dinlendirmek için kamp yapıp güçlerini ve damak tatlarını yenileyebildiğimizi de aktarmayı unutmayalım.



## "VERECEK IŞIĞI OLMAYAN KARANLIĞI SEVER."

Lale Savaşçıları'nın sonunda Şeyh Cehalet ile savaşıyoruz ancak sonrasında 3D bir ejderhaya dönüşmesiyle ilk bölüm olan Lale

Savaşçıları bitiyor. Bu nedendir ki devam oyunu düşünülmüş olan İstanbul Efsaneleri'nin hikayesi maalesef ilk bölümü olan Lale Savaşçıları ile başlayıp bitiyor. Yenilmeyip 3D ejderhaya dönüşen Şeyh Cehalet şu anda neler yapıyor, kimsenin bir fikri yok.

Bitirmeden önce son olarak oyunla ilgili bulduğum detayları aktarayım. İyileri ve kötülerini düşünürken kötüler için Özgür Özol, aklına "karanlık, örümcek ve sakal" geldiğini aktarıyor.



Bu yüzden karanlıklar içindeki sakallı Şeyh Cehalet, omzunda bulunan örümceğiyle tüm oyunun ana düşmanı oluyor. Oyunun aynı zamanda çıktığı dönemdeki politik olaylara gönderme yaptığını söylemek mümkün, ayrıca bunu yaparken de İstanbul'un 1990'lardaki tipolojisini çıkartıyor. Mesela, oyunda bulunan karakterlerin hepsinin İstanbul'da yaşayan insanlar olduğunu hissedebiliyorsunuz. Karmakarışık insan tiplerini çok iyi yansıttıklarını düşünüyorum.

İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları, ilk bölümünde kalan, neredeyse otuz senedir devamı gelmeyen ve muhtemelen gelmeyecek olan bir seri. Her ne olursa olsun, Türkiye'nin ilk rol yapma oyunu olarak Türk oyun sektöründeki yeri hiç değişmeyecek ve bir efsane olarak anılmaya devam edecek.

Sizlere İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları oyununu tanıtmaya fırsatı bulduğum için mutluluk duyuyorum ve bu ayın Nostalji Günlüğü'nü kapatıyorum. Herkese iyi oyunlar!

# Nisan ayının bağımsız oyunları!

Yazar: Bora Eyüboğlu

## COFFEE TALK EPISODE 2: HIBISCUS & BUTTERFLY

Bir kafenin baristası olarak görev yaparken müşterilerimizle kurduğumuz sohbetleri ele alan Coffee Talk serisinin devam oyunu olan Hibiscus & Butterfly bizleri tekrar müşterilerimizle bir araya getirmek için geliyor. Kafenin dışarısında yağan yağmur ve içerideki sıcak ortamın eşlik ettiği bu macerada bir yandan birbirinden güzel içecekler hazırlayacağız bir yandan da elf, ork ve türevi ırkların olduğu alternatif Seattle kentinin ağız laf yapan favori baristası olacağız.

Geçtiğimiz yıl Coffee Talk serisinin yaratıcısı ve baş geliştiricisi Mohammad Fahmi'yi 32 yaşında astım sebebiyle kaybetmiştik. Umarız ışıklar içinden fikriyle hayat buldurduğu serinin geldiği noktayı görebiliyordur. Biz heyecanla çıkışı için bekliyoruz.



## ROAD 96: MILE 0

Yine bir devam oyunuyla ayın bağımsız oyunlarına devam ediyoruz. Nisan ayının belkide en çok beklenen yapımlarından bir diğeri ise Road 96: Mile 0 elbette. Kendisi ilk oyunun akabinde yaşananları anlatmak için geliyor.

Road 96 öncesinde geçen olaylara ve Zoe'nin neden evden kaçmış olduğu gibi soru işaretlerine cevaplar bulacağız. Zoe ve Kaito ikilisi olarak oynayacak ve sorunlarla boğuşan Petria'nın gerçek yüzünü göreceğiz. Oyunun genel yapısında vurgulanan olay ise Zoe ve Kaito'nun birbiriyle olan karşıtlığı. Yaşanan olayların bir çoğu buradan çıkacak gibi görünüyor. Ayrıca müzikler bir önceki oyunda olduğu gibi 5 Pégases ödülünün sahibi Fransız stüdyo DigixArt tarafından bestelendi.



## PAN'ORAMA

Benim gibi Dorfromantik oynarken kendinizden geçenlerdenseniz, Pan'orama sizlere tatmin olacağınız bir deneyim sunmayı amaçlıyor diyebiliriz. Gördüğümüz kadarıyla birebir Dorfromantik kafasında geliştirilmiş. Keyfimize yönelik yerleştireceğimiz karolar, gerekli görevleri yerine getirerek kazanacağımız ödüller veya tüm bunları bir kenara atıp sadece manzaralı bir harita tasarımı yapmak üzerine kurulu. Son olarak grafik tasarımının da Dorfromantik'e çoğunlukla benzediğine değineyim.



## MOVIEHOUSE- THE FILM STUDIO TYCOON

Odyssey Studios tarafından geliştirilmiş Moviehouse bizlere kendi film stüdyomuzu ve ekibimizi kurmamız için imkan tanıyacak. Öncelikle küçük bir masanın üzerinde yöneteceğimiz düşük bütçeli stüdyo maceramızda ilerleyen dönemde birçok ödüle sahip yapımcı ünvanını kazanmak bizim elimizde.

İşler yolunda giderse genişleteceğiz ve yüksek kaliteye sahip, devasa bir ekiple ve yüksek bütçelerle filmlerimizi yapacağız. Korku filmlerinden tutun sanatsal kısa filmlere kadar pek çok türe ve özelliğe sahip ayarlamalar olduğu söyleniyor.



## SONG OF THE PRAIRIE

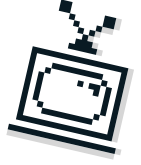
Çiftlik oyunlarına kısa bir süredir bakmayanlar, Stardew'den sonra pek de ilgilenmeyenler, tam sizlik bir oyun geldi bu ay. Song Of The Prairie, son dönemde çıkışını gerçekleştiren pek çok yaşam simülasyonu ile aynı özelliklere sahip. Yani içerisinde kesinlikle bir parça Stardew Valley var. Yanına biraz Farm Together eklenmiş, onun için 3 boyutlu olmuş.

Kendisi ayrıca hayvancılığa biraz daha fantastik canlılar eklemiş. Söylenenlere göre sahip oldukları güçler aracılığıyla çiftliğimizi geliştirmede katkı sağlıyorlarmış. Ayrıca çiftlik hayatıyla birlikte pek çok mekan da inşa edilebiliyor. Sosyal hayat yine örneklerde verdiğim yapımlarda olduğu üzere mevcut. Sosyalite, arkadaşlık ve evlilik gibi olaylar da var.



# Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü



MART AYINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.

## Elden Ring: Shadow of the Erdtree duyuruldu!

2022 yılının en çok konuşulan oyunu olan Elden Ring için beklenen genişleme paketi sonunda duyuruldu. Shadow of the Erdtree isimli genişleme paketi henüz geliştirilme aşamasında olduğu için herhangi bir çıkış tarihi açıklanmadı. Kısmını sakınleştirse de eleştirilerin önu kesilemedi.



ELDEN RING  
SHADOW OF ERDTREE

## E3 2023 iptal edildi!

Oyun dünyasının belki de en popüler fuarı olan E3 iptal edildi. Birçok büyük şirketin katılmayacağını bildirmesinden sonra ESA, E3 2023'ün iptal edildiğini duyurdu. Son zamanlarda popülerliğini yitirip yerini özel gösterimlere bırakan E3'ün sonu kaçınılmaz oldu. Belki de oyun dünyasında bir devir kapanıyor diyebiliriz.



## Eski Ubisoft ve Blizzard çalışanlarından yeni bir oyun: Pax Dei

Finlandiyalı yapımcı Mainframe Industries PvE ve PvP'yi birleştirecek olan açık dünya rol yapma oyunu Pax Dei'yi duyurdu. Unreal Engine 5 ile geliştirilen oyun Rust'ın temel inşa mekaniklerinin yanında Ark: Survival Evolved ve The Elder Scrolls V: Skyrim dünyasından izler taşıyacak. Konsol, PC ve mobil platformlarına gelecek olan oyunun henüz kesin bir çıkış tarihi bulunmuyor.





## Merakla beklenen Cities: Skylines 2 duyuruldu!

Uzun zamandır duyurulması beklenen Cities: Skylines 2, Paradox Announcement Show 2023'de ortaya çıktı. Geliştiriciliğini Paradox Interactive'in yaptığı Cities: Skylines 2, oyunculara çok daha gerçekçi ve geniş çapta bir şehir kurma simülasyonu sunacak. Yeni nesil konsollar ve PC'de boy gösterecek olan yapım lansman gününde Xbox Game Pass'de ulaşılabilir olacak. Oyunun bu yıl çıkması planlanıyor.



## IO Interactive, İstanbul ofisini açtı!

Hitman'in geliştiricisi IO Interactive dördüncü ofisini İstanbul'da açtı. Stüdyo Project Fantasy, Backbone, Project 007 ve diğer tüm projeler için ayrı ayrı iş ilanı yayımladı. IO Interactive bu sayede Türkiye'de 150 kişilik bir istihdama ulaşmayı hedefliyor. IO Interactive CEO'su Hakan B. Abrak, Türkiye'ye gelmeleriyle birlikte Türk oyun sektörünün daha da gelişeceğini ve büyük çaplı yapımlar için önünün açılacağını belirtti.



## PlayStation'ın yeni VR cihazı PS VR2 Türkiye'de!

PlayStation'ın yeni nesil sanal gerçeklik cihazı PlayStation VR2 ülkemizde satışa sunuldu. 19.299 TL etiket fiyatı olan PS VR2'yi resmi satış mağazalarından satın alabilirsiniz. Sanal kütüphanesinde birçok oyunu barındıran PS VR2 için yeni oyunlar eklenmeye devam edecek. Sony'nin açıklamasına göre Playstation VR2 için 100'den fazla oyun geliştiriliyor.



## Counter-Strike 2 Türkçe dil desteğiyle geliyor!

Bu ayın en bomba haberlerinden birisi Counter-Strike 2'nin duyurusuydu. Source 2 oyun motorunu kullanacak olan oyunda daha detaylı bir silah sistemi ve ekipmanlar bulunacak. Grafiksel ve oynanış anlamında birçok yenilik sunacak olan Counter-Strike 2, CS:GO oyununa ücretsiz bir güncelleme olarak bu yaz piyasaya sunulacak. Ayrıca oyunda Türkçe dil desteği bulunacak.





## Sony PlayStation'un yeni 'ısınan' kontrolcleri

Yazar: Seluk Buęra Gkalp

Oyun oynarken atmosferin iine olabildięince girmek, oyunu bir nevi "yaşamak" oyundan alınan hazzı etkileyen en önemli faktrlerden biri kuşkusuz. Bunun iin donanım firmaları oyunculara gitgide daha srkleyici cihazlar sunmaya bařladı. Daha canlı renkler iin HDR destekleyen monitrler, atmosferi daha iyi yařatmak iin devasa hatta kıvrımlı ekranlar, 7.1 Dolby Surround desteęi veren ses aygıtları...

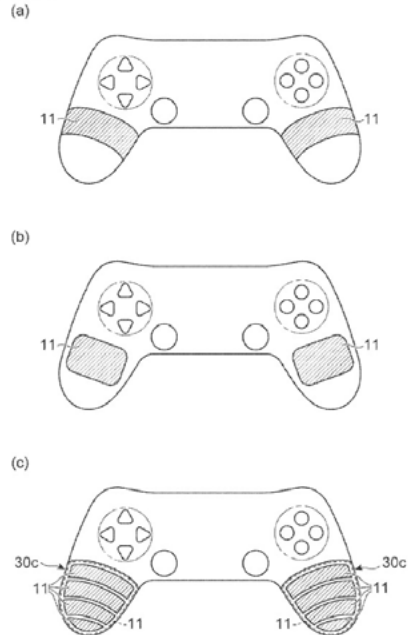
Bu donanımların en st seviyesi elbette VR cihazları ancak onların da Trkiye şartlarında pahalı zevkler olması, insanı yoran aęırlıkları ve en önemlisi vaat ettikleri sınırlı oyun deneyimi sebebiyle bir PC veya konsol oyunu kadar kullanıcıya hitap etmesi řu an mmkn deęil.

Bir bilgisayar oyuncusuysanız az nce saydığımız donanımlar size daha iyi bir deneyim sunmak iin ideal olacaktır ancak konsol oyuncularını oyuna baęlayan en önemli para řphesiz kontrol cihazları. Atari dönemindeki kollu jostciklerle bařlayıp, FamiCom'daki dikdrtgen joypadere evrilen kontrolcler PlayStation'un hayatımıza girmesiyle gerek anlamda önemli geliřmeler gsterdi.

Sony'nin kontrolcleri; Dual Analog, Dual Shock, SixAxis, DualSense gibi yeni yeni eklentilerle gnmze kadar evrim geirdi. Sony řimdi bunu bir adım daha teye tařımak zere.

'Isınan' ve 'Bzřen konsol kontrolcleri dnyaca nl oyun sitesi Kotaku'nun ortaya attığı iddiaya gre, PlayStation markası yeni nesil kontrolcler iin iki yeni patent bařvurusunda bulundu.

FIG. 5





İddia edilen yeni patentler cihaza dönüştürüldüğü takdirde, PS kontrolcümüz artık titreme tepkisinin yanı sıra oyunda sunulan duruma göre ısınabilir veya büzüşüp sıkışabilir hale gelecek.

FIG. 3

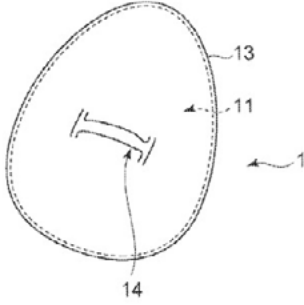
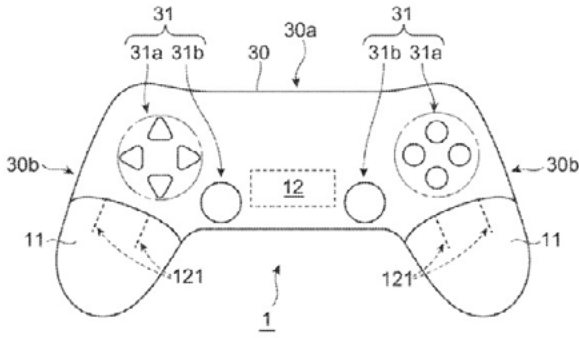


FIG. 4



Yeni patente göre cihaz artık oyundaki hızlanma gibi detayları da algılayabilecek, kendi sıcaklığını, şeklini ve sertliğini belli oranlarda değiştirebilecek. Bu özellikler güncel cihaz PS5 için değil henüz piyasaya sürülmemiş bambaşka bir konsol versiyonu üzerine kurulmuş deniyor, iddiada.

Haptik geribesleme ile bile oyun deneyiminin ne kadar değiştiğine bakarsak bu yeni eklentilerin oyuncuları oldukça heyecandırması muhtemel. Ancak bu tip tepkilerin belli durumlarda oyunu oynamayı zorlaştırma ihtimali de var. Oyun ile bu kadar çok etkileşime girmek bir çok oyuncuya 'fazla' gelebilir. Yine de ileride böyle bir cihaz üretilirse gerçekten de magmalı bölümler gibi sıcak atmosfere sahip sekansları bu kontrolcüyle oynamak nasıl bir deneyim olurdu insan merak ediyor.

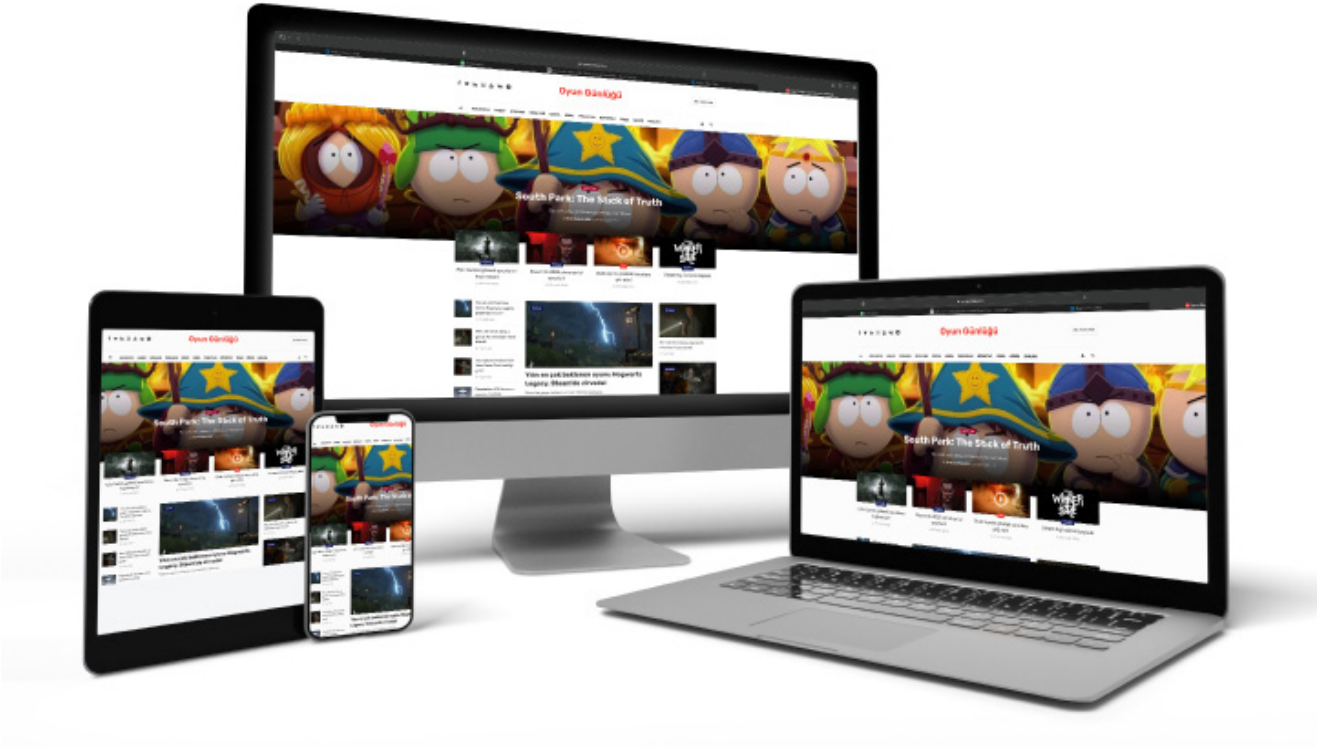
Ancak konsol üreticilerinin şu an daha büyük sorunları var; iyi satış yapmak gibi mesela...

Geçtiğimiz günlerde güncel konsol satışlarını tatminkâr bulmayan Rockstar'ın GTA VI'yı gerektiği takdirde bir yıl öteleyebileceği söylentileri çıktı. Pandemi döneminde hayatımıza dahil olmaya başlayan yeni nesil konsolların önceki nesillerin satış başarısını mumla arattığı aşikâr. Bunun en önemli sebebi de son nesil cihazların, bir öncekilerin yeni nesil özelliklerini oyuncuya güzel deneyimlerle sunan 'exclusive' oyunlardan mahrum olması. Rockstar'ın bu olası hareketi ikili bir durum yaratıyor aslında. Eğer GTA VI gibi 'AAA' standardına oyunlar çıkmazsa insanlar bu konsolu neden alsın ki? Rockstar "satış az" diye şikâyet ediyor ama arttırmak için firmaların yapabileceği en güzel şey yine oyun çıkarmak değil midir? Neyse sürer gider bu mevzu ancak oyun donanımlarının yaşadığı gelişim gün geçtikçe daha çılgın seviyelere gebe olacak gibi gözüküyor.



# OG

## ◆ OYUN GÜNLÜĞÜ ◆



[www.oyungunlugu.com](http://www.oyungunlugu.com)

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