

CEHENNEMİN KAPILARI AÇILDI!

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

06

HAZİRAN 2023

GÜNLÜĞÜ

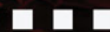
AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ
DIABLO I

İNCELEME
The Legend of Zelda:
Tears of the Kingdom

DIABLO 4

Street Fighter 6



İÇİNDEKİLER



DOSYA

4 The Legend of Zelda serisi



İNCELEME

22 The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

26 System Shock Remake

32 Diablo 4

38 Street Fighter 6



ÖN İNCELEME

44 Castle Of Alchemist

47 Pile Up!

50

Nostalji Günlüğü

Diablo 1

Stüdyo ve Şirketler

54 Blizzard Entertainment

KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Ahmet Furkan Göçgen

Tuana Seda Hürmen

Doğu Saltürk

Selçuk Buğra Gökalp

Bekir Ömer Uyanık

Tuana Seda Hürmen

Tayga Kaan Gümüş

Berk Söğütlü

Ege Muslu

Irmak Derinbay



Neler oldu neler?

58 Haberler...

Mobil

60 Mobil oyun önerilerimiz!

Marvel Snap



Football Manager 2023 Touch



World Soccer Champs



Lapse



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoşgeldiniz

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Diablo 4, Street Fighter 6 ve System Shock Remake ile haziran sayımız dolu dolu!

Yerli yapımlarımız Castle Of Alchemist ve Pile Up! dahil toplamda altı incelemeye yer verdiğimiz bu sayıda The Legend of Zelda serisini derledik. Dosyamız tam on sekiz sayfa... Serinin hayranları gözü yaşlı tane tane okuyacaktır.

Nostalji Günlüğü'nün bu ayki konuğu ise Diablo 1 oldu. Efsane seri geri dönerken ilk oyunu anmadan edemedik. Blizzard Entertainment tarihine de kısaca baktık. Önümüzdeki sayıda Final Fantasy 16 ile karşınızda olacağız.

Dört mobil oyun önerimizi yine sizinle paylaşıyoruz.

Summer Game Fest ve Steam Next Fest'i geride bırakırken öne çıkan oyunları da derleyip bir sonraki sayımızda özel bir yer açmak istiyoruz.

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

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş

DOSYA

The Legend of Zelda serisi

Yazar: Ahmet Furkan Göçgen

The Legend of Zelda" serisi, Japon oyun geliştiricisi Nintendo tarafından yaratıldı ve ilk olarak 1986 yılında piyasaya sürülerek oyuncular arasında ikonik hale gelmiş bir video oyun serisi olarak karşımıza çıktı.

Seri; macera, keşif ve bulmaca çözme unsurlarını içeren aksiyon-rol yapma türünde oyunlar sunuyor. Zelda serisinin, oyun endüstrisinde önemli bir yere sahip olduğu ve oyuncular, eleştirmenler tarafından övgülerle karşılanan bir seri olduğu kesinlikle yadsınamaz bir gerçek!

Zelda oyunları genellikle, neredeyse her yönden olduğu gibi, görsel olarak da etkileyici ve çarpıcıdır, pek çok oyuncu ve eleştirmene göre. Farklı oyunlar arasında farklı grafik tarzları kullanılmış olsa da oyun dünyaları genellikle dikkat çekici ve ayrıntılı tasarlanıyor Zelda serisinde. Özellikle "The Legend of Zelda: The Wind Waker" ve "The Legend of Zelda: Breath of the Wild" gibi oyunlar, benzersiz sanat tarzlarıyla muazzam iş çıkarmışlardı.

İş böyle olunca Zelda serisinden kısaca bahsetmek seriye hakaret olurdu; bu nedenle Zelda serisine olabildiğince hak ettiği değeri vermeye çalıştım, bu uzunca yazıda bile hak ettiği değeri veremeyiz ancak denemeye değerdi. Uzunluk için affınıza sığınıyorum ancak Zelda serisi için az bile diyorum!

Çizer: Yves Barthez



Zelda serisi, prenses Zelda'nın maceralarını ve Hyrule adlı hayali bir krallıkta geçen olayları anlatıyor. Oyuncular, genellikle Hyrule'un kahramanı olan Link'i kontrol ederler ve Zelda'yı kötü güçlerin elinden kurtarmak için görevlendirilirler.

Serinin temel hikayesi genellikle Triforce adı verilen kutsal bir nesneye, kötü güç Ganon'un hükmetme girişimlerine ve Link'in onu durdurma çabalarına odaklanır. Temel hikayenin çok basit ve soluk görüldüğüne bakmayın, hikayenin işlenişi hiç küçümsenecek seviyede değil.

Zelda serisi, birçok oyunla genişlemiş durumdadır ve farklı oyunlar genellikle farklı zaman çizelgelerinde veya alternatif evrenlerde geçiyor. Seri boyunca çeşitli oyunlar, farklı oyun mekaniği, grafik tarzları ve hikaye anlatımı ile öne çıkarak, oyuncuları tatmin etmeyi başarıyor.

Serinin bazı önemli oyunları arasında "The Legend of Zelda: Ocarina of Time", "The Legend of Zelda: Majora's Mask", "The Legend of Zelda: The Wind Waker", "The Legend of Zelda: Twilight Princess", "The Legend of Zelda: Breath of the Wild" gibi yapımları listeleyebiliriz.

Zelda serisi; yaratıcı oyun tasarımı, büyüleyici müzikleri ve epik hikayeleriyle ün salmış bulunuyor. Oyunlar genellikle açık dünya keşifleri, zorlu bulmacaları ve unutulmaz karakterleri oyuncuların hafızasına kazıyor. Zelda serisi, oyun endüstrisindeki en iyi video oyun serilerinden biri olarak kabul edilir ve birçok nesil oyuncuya ilham vermiştir dersek çok iddialı konuşmuş gibi görünsek de yalnız hakikati söylemiş oluruz.

Son olarak, Zelda serisinin sadece video oyunlarından ibaret olmadığını belirtmeliyiz. Animasyon dizileri, çizgi romanlar, romanlar ve birçok yan ürünle geniş bir popülerlik kazanmıştır. Seri, Nintendo'nun en ikonik ve sevilen serilerinden biri olmayı ve oyun dünyasında kalıcı bir etkiye sahip olmayı başarıyor.

Seri, kusursuz olmaya yakın olsa da kusursuz değil ve eleştirilenlerin özellikle üzerinde durduğu birkaç "sıkıntılı" konu var. Bu konu başlıklarını şu şekilde listeleyelim:

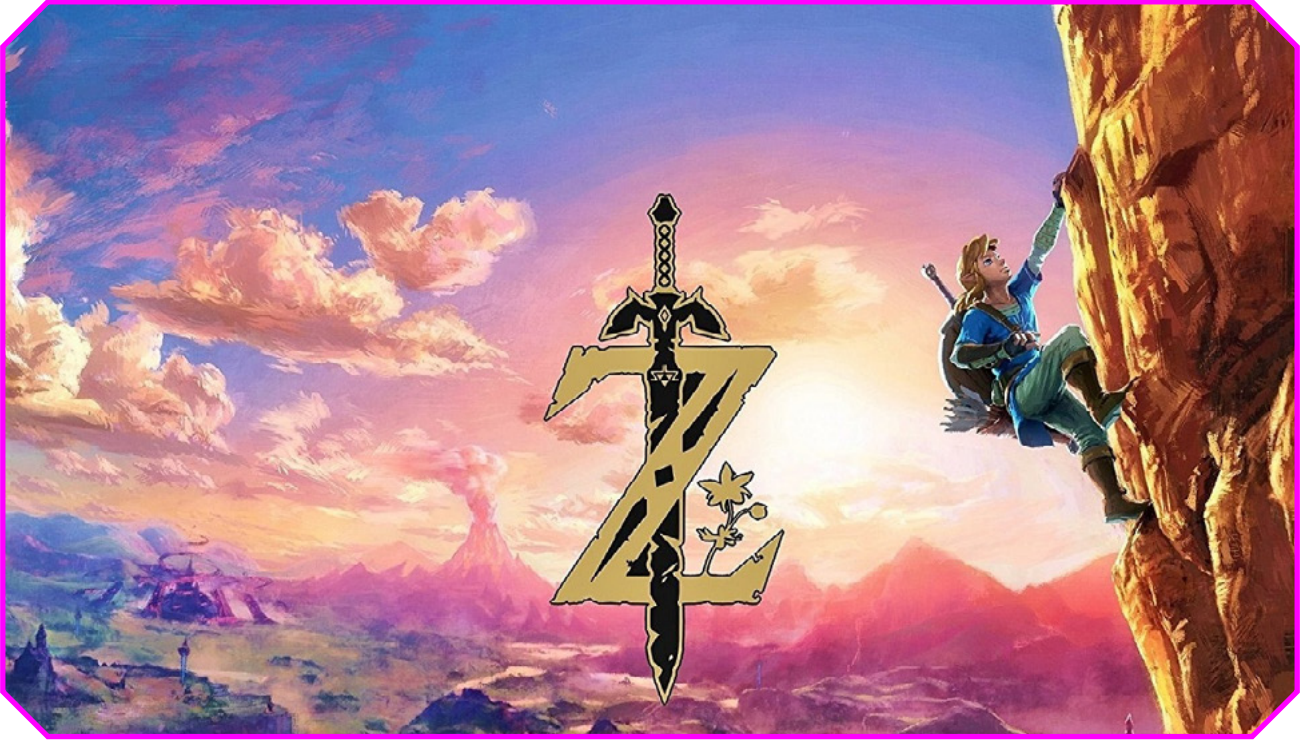
Kontrol ve kamera sorunları: Birkaç Zelda oyunu, bazı oyuncular tarafından kontrollerin ve kamera açılarının zorluğu nedeniyle eleştirilmiştir.

Özellikle üç boyutlu oyunlarda, kamera hareketlerinin bazen oyuncunun görüşünü engellemesi veya kontrollerin karmaşık olması, pek çok oyunda bazı zorluklar yaşanmasına neden olduğu gibi, Zelda oyunlarında da bazen sorun olabiliyor.

THE LEGEND OF ZELDA (1986)

"The Legend of Zelda" (1986), efsanevi Zelda serisinin ilk oyunu olarak Nintendo tarafından geliştirilip yayınlanmıştır. Oyun, Japon oyun tasarımcısı Shigeru Miyamoto'nun liderliğindeki bir ekip tarafından ustalıkla yaratılmıştı. İlk çıkışında Nintendo Entertainment System (NES) için piyasaya sürülmüş ve büyük bir başarı elde ederek, serinin diğer oyunlarına zemin hazırlamıştır.

Oyun, o dönemdeki diğer oyunlardan farklı olarak açık bir dünya yapısına sahiptir. Oyuncular, geniş bir harita üzerinde



İstikrarsız performans: Bazı Zelda oyunları, çıkışlarında performans sorunlarıyla karşılaşmıştı, ne yazık ki.

Her eleştiriye rağmen, oyun sektörünün en görkemli isimlerinden olan Zelda serisi yan oyunlarla ("spin-off") birlikte toplam 36 oyun olduğundan, serinin tüm oyunlarından bahsetmek, yazının gereksiz fazla uzamasına neden olacak. Bu nedenle seri içerisinde önemi daha net olan 19 oyundan bahsedeceğim.

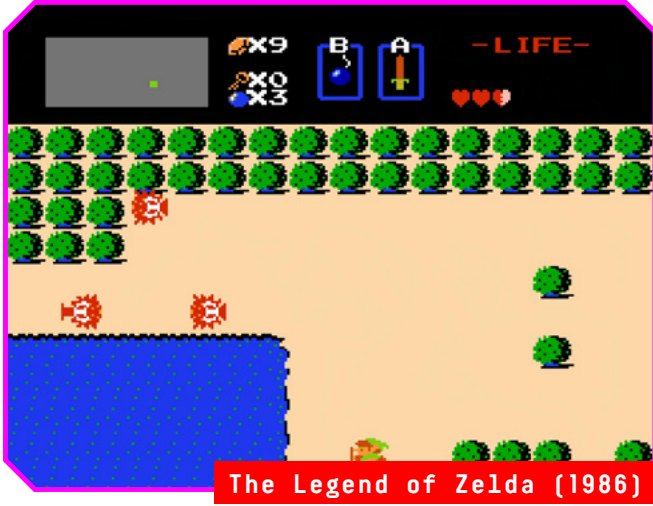
İşte "The Legend of Zelda" serisinin bazı önemli oyunları:

özgürce dolaşabilir ve keşfedebilirler. Bu keşifler sırasında gizli mağaralar, labirentler ve düşmanlarla dolu bölgeler bulunur. Oyuncular, bulmacaları çözerek ilerler ve yeni eşyalar, silahlar ve can iyileştirmeleri gibi güçlendirmeler kazanırlar.

"The Legend of Zelda", oyunculara özgürlük ve keşif hissi veren bir oyun tasarımına sahiptir. Oyuncular, sırasıyla sekiz zorlu tapınakta (dungeon) bulunan eşyaları toplar ve sonunda Ganon ile yüzleşirler. Oyunun lineer olmayan yapısı, oyuncuların farklı bir sırayla tapınakları tamamlayabilmelerine ve kendilerine özgü

stratejiler geliştirebilmelerine olanak tanır; oyun, açık dünya yapısını işte böyle sunar.

Grafikleri dönemin standartlarına göre oldukça başarılı olan oyun, üstten görünüm perspektifiyle sunulur. Renkli ve detaylı çizimler, oyuncuları büyüdü bir dünyaya taşır. Ayrıca, oyunun ikonik ana teması ve diğer müzikleri, oyuncular arasında büyük bir beğeni kazanmıştır.



The Legend of Zelda (1986)

“The Legend of Zelda”nin başarısı, birçok neslin ve oyunun devamının gelmesine yol açmıştır. Oyun, devam oyunları, yan oyunlar ve remaster/definitive edition sürümleriyle geniş bir seriyi başlatmıştır. “The Legend of Zelda”nin ardından gelen oyunlar, serinin karakteristik özelliklerini devam ettirmiş ve yenilikler getirmiştir.

“The Legend of Zelda”nin etkisi, oyun endüstrisindeki diğer yapımlara da ilham vermiştir. Serinin açık dünya keşif yapısı ve macera temaları, birçok oyun geliştiricisi tarafından benimsenmiş ve oyun tasarımına yön vermiştir.

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (1987)

“Zelda II: The Adventure of Link” (1987), efsanevi Zelda serisinin ikinci oyunudur ve Nintendo tarafından geliştirilip yayınlanmıştır. Oyun, ilk oyunun devamı niteliğindedir, ancak oynanış açısından büyük değişiklikler getirmiştir.

Zelda II, aksiyon-rol yapma oyunu (action RPG) olarak kategorize edilir. Oyuncular, yine Link karakterini kontrol eder ve Hyrule krallığını kurtarmak için bir maceraya atılır. Bu seferki hikaye, prenses Zelda’nın uykuya daldığı ve sadece Triforce of Courage’un taşıyıcısı olan Link’in onu uyandırabileceği bir lanetle bağlantılıdır.

Oyun, bir üstten görünüm harita ekranı ve yan kaydırma (side-scrolling) perspektifi içeren iki farklı oyun stiline sahiptir. Harita ekranında, oyuncular köyleri, mağaraları ve tapınakları ziyaret ederken, yan kaydırma bölümlerinde düşmanlarla savaşır ve bulmacaları çözerler.

Zelda II, ilk oyundan farklı olarak bir seviye sistemi kullanır. Oyuncular, düşmanları yenerek tecrübe puanları kazanır ve seviye atlayarak Link’in sağlığını, saldırı gücünü ve büyü kapasitesini artırır. Ayrıca, oyun içindeki köylerde ve tapınaklarda NPC’lerle konuşarak ipuçları ve güçlendirmeler elde edebilirler.

Oyunun zorluk seviyesi biraz yüksektir ve bazı oyuncular tarafından ilk oyuna kıyasla daha zor olduğu düşünülür. Yoğun düşman saldırıları, karmaşık tapınak bulmacaları ve zamanlamaya dayalı dövüş mekanikleri oyunu meydan okuyan bir deneyim haline getirir.

Grafikleri ve ses tasarımı, NES’nin döneminin standartlarına uygun olarak oldukça iyidir. Oyunun yan kaydırma bölümlerindeki çizimler ve arka planlar detaylıdır ve atmosferi iyi yansıtır. Oyunun müzikleri ise unutulmaz bir şekilde Zelda serisine özgüdür.

“Zelda II: The Adventure of Link”, orijinal Zelda formülünden ayrılarak yenilikçi bir yaklaşım sunmasıyla dikkat çeker. Oyun, bazı eleştirmenlerden karışık eleştiriler almış olsa da, Zelda serisi içinde benzersiz bir yere sahiptir. Oyun, serinin devam oyunlarından farklı bir deneyim arayanlar için ilginç olabilir ve Zelda evrenini daha fazla keşfetme fırsatı sunar.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST(1991)

“The Legend of Zelda: A Link to the Past” (1991), efsanevi Zelda serisinin üçüncü oyunudur ve Super Nintendo Entertainment System (SNES) için piyasaya sürülmüştür. Oyun, serinin en ikonik ve sevilen yapımlarından biridir ve genellikle serinin en iyi oyunlarından biri olarak kabul edilir.

“A Link to the Past”, Zelda serisinin temel öğelerini koruyarak orijinal oyunun formülünü genişletir ve geliştirir. Oyun, baş karakter Link’in maceralarına odaklanır ve Zelda krallığını kurtarmak için yola çıkar. Oyunun hikayesi, karanlık bir paralel evrende hapsolmuş olan prenses Zelda’yı kurtarmak ve kötü Ganon’u yenmek üzerine kuruludur.

Oyun, neredeyse serinin tamamı gibi, açık dünya yapısıyla tanınır. Oyuncular, Hyrule krallığında geniş bir harita üzerinde özgürce dolaşabilir ve çeşitli bölgeleri keşfedebilirler. Harita, zorlu tapınaklar, gizli mağaralar ve bulmacalarla doludur. Oyuncular, yeni eşyaları ve güçlendirmeleri bulmak için keşif yapar ve bölgeleri araştırır.

“A Link to the Past”, serinin orijinalinden farklı olarak iki boyutlu bir grafik tarzı kullanır. Detaylı çizimler, renkli ve canlı ortamlar ve karakterler sunar. Oyunun grafikleri, SNES’in donanım gücünden yararlanarak döneminin en iyi görsellerinden birini sunar.

Oyunun oynanışı, orijinal Zelda oyunlarının temellerini korurken yeni öğeler ve mekanikler ekler. Oyuncular, düşmanları yenmek, bulmacaları çözmek ve tapınaklarda ilerlemek için çeşitli silahlar ve eşyalar kullanır. Oyun aynı zamanda Light World (Işık Dünyası) ve Dark World (Karanlık Dünya) olarak adlandırılan iki ayrı boyuttan oluşur. Bu iki boyut arasında geçiş yapmak, oyunun ilerlemesinde önemli bir rol oynar ve yeni keşif imkanları sunar.

“A Link to the Past”, zengin bir hikaye anlatımına sahiptir ve karakterlerin derinliğiyle dikkat çeker. Oyunun atmosferi, etkileyici müzikleri ve unutulmaz anlarıyla oyuncuları büyüler. Ayrıca, zorlu boss savaşları, çeşitli yan görevler ve sırlarla dolu dünya, oyunun tekrar oynanabilirliğini artırır.

“A Link to the Past”, çıkışından bu yana eleştirmenler ve oyuncular tarafından büyük beğeni toplamıştır. Orijinal oyunun formülünü geliştirerek, genişleyen dünyası, derin hikayesi ve sürükleyici oynanışıyla oyun endüstrisinde bir klasiğe dönüşmüştür. Oyun, çok sayıda “En İyi Oyun” listesinde üst sıralarda yer alır ve bugün hala birçok Zelda hayranı tarafından en sevilen oyunlardan biri olarak kabul edilir.



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING (1993)

“The Legend of Zelda: Link’s Awakening” (1993), efsanevi Zelda serisinin dördüncü oyunudur ve Game Boy için yayınlanmıştır. Oyun, orijinal bir hikayeye sahip olup, Zelda evreninin dışında yer alan bir adada geçer.

“Link’s Awakening”, Zelda serisine bir taşınabilir konsol için yapılan ilk orijinal oyun olması açısından da önemlidir. Oyun, baş karakter Link’in bir gemi kazasının ardından bir adada uyanmasıyla başlar. Link, adadan kaçmak ve gerçek dünyasına dönmek için bir dizi görevi tamamlamak zorundadır.

Oyun, geleneksel Zelda oynanışını korurken bazı yenilikler getirir. Oyuncular, keşif, bulmaca çözme ve düşmanlarla savaşıma gibi temel unsurları içeren aksiyon-macera tarzında bir oyun deneyimi yaşarlar. Tapınaklar, gizli mağaralar ve NPC'lerle dolu bir dünyada dolaşırken çeşitli eşyaları keşfedip kullanırken ilerlerler.

Grafikleri, Game Boy'un sınırlı donanımı göz önüne alındığında oldukça başarılıdır. Karakter ve dünya tasarımları sevimli ve renkli bir stile sahiptir. Oyun, atmosferi ve ortamlarıyla kendine özgü bir dünya yaratır. Orijinal oyun, daha sonra Game Boy Color sürümüyle renkli grafiklere ve birkaç ek özelliğe sahip bir şekilde yeniden yayınlanmıştır.

"Link's Awakening", genel olarak olumlu eleştiriler almış ve büyük beğeni toplamıştır. Oyun, çıkışından bu yana Zelda serisinin klasikleri arasında kabul edilir. Oynanışın derinliği, zorlu bulmacaları ve etkileyici hikayesiyle ön plana çıkar. Ayrıca, Game Boy'da taşınabilir bir şekilde sunulması, oyunu daha geniş bir kitleye ulaşılabilir hale getirmiştir.

Oyun, Zelda serisinin tanınan bulmacalarını ve tapınaklarını içerirken, aynı zamanda oyun içi ticaret mekaniği gibi ilginç öğeler eklemiştir. Oyuncular, adada çeşitli karakterlerle etkileşime girerek nesnelere takas ederler ve ilerlemek için gerekli olan eşyaları elde ederler.

Oyunun hikayesi, gerçeklik ile hayal arasında ince bir çizgide gezinir. Link, adadaki insanların düşlerine ve dileklerine katkıda bulunarak ilerler. Bu durum, oyunun derinlikli ve dokunaklı bir atmosfer yaratmasına yardımcı olur. Hikaye, oyuncuları düşündüren, duygusal anlarla dolu ve sonunda unutulmaz bir şekilde sonlanır.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (1998)

"The Legend of Zelda: Ocarina of Time" (1998), efsanevi Zelda serisinin beşinci oyunudur ve Nintendo 64 için piyasaya sürülmüştür. Oyun, çığır açan bir başyapıt olarak kabul edilir ve oyun endüstrisindeki en etkileyici ve önemli oyunlardan biri olarak tarihe geçmiştir. "Ocarina of Time", 3D grafiklere ve üçüncü şahıs perspektifine dayanan bir oynanış sunar. Oyun, baş karakter Link'in Hyrule krallığındaki maceralarını anlatır. Link, prenses Zelda'yı ve karanlık güçlerin temsilcisi olan Ganondorf'u yenmek için zaman yolculuğu yaparak, bulmacaları çözerek ve düşmanları alt ederek bir dizi görevi tamamlar.

Oyunda kullanılan Ocarina adlı bir müzik aleti, zamanın kontrol edilmesi gibi güçleri oyuncuya bahşederek, mekanikler konusunda yenilik sunmaya epey yardımcı olur.

"Ocarina of Time", oynanışı, hikayesi ve görselleriyle oyun endüstrisine yeni standartlar getirdi. Oyun, devasa ve ayrıntılı bir dünya sunar. Karakterlerin ve çevrelerin üç boyutlu modelleri oldukça etkileyici ve detaylıdır. Ayrıca, oyunun müzikleri de büyüleyici bir atmosfer yaratır ve unutulmaz anları pekiştirir.

Oyunun hikayesi, epik bir destan niteliğindedir. Link'in zaman içinde yolculuk ederek büyüdüğü ve kahramanlık yolculuğunu tamamladığı bir yolculuğu anlatır. Oyunun karakterleri derinlikli ve unutulmazdır. Zelda serisindeki diğer oyunlardan farklı olarak,



The Legend of Zelda:
Ocarina of Time (1998)

“Ocarina of Time” daha genç bir Link ile başlar ve daha sonra yetişkin bir Link’e dönüşümünü gösterir.

“Ocarina of Time”, oyun endüstrisinde büyük bir etki yaratmış ve eleştirmenler tarafından büyük beğeni toplamıştır. Oyun, pek çok “En İyi Oyun” listesinde ilk sıralarda yer alır ve birçok oyuncu tarafından en iyi Zelda oyunu olarak kabul edilir. Ayrıca, “Zelda formülünü” belirleyen ve daha sonra gelen oyunlara ilham veren bir yapıt olarak görülür.

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA’S MASK (2000)

“The Legend of Zelda: Majora’s Mask” (2000), Zelda serisinin altıncı oyunu olup Nintendo 64 için piyasaya sürülmüştür. Oyun, önceki oyunlardan farklı bir atmosfere ve kurguya sahip olmasıyla öne çıkar. Karanlık ve melankolik bir tema üzerine kurulu olan Majora’s Mask, sıra dışı oynanış mekaniği ve derinlikli hikayesiyle oyunseverlerin dikkatini çekmiştir.

Majora’s Mask, Link’in Ocarina of Time’dan sonra Termina adlı bir alternatif bir evrende geçen maceralarını anlatır. Oyunun hikayesi, Link’in Büyük Kötülük Maskesi adı verilen bir büyülü maskeyi çalmaya çalışan gizemli Skull Kid’in peşine düşmesiyle başlar. Link, üç gün sürecek olan bir döngü içinde Termina dünyasını kurtarmak için zamanı kullanmalı, insanlara yardım etmeli ve tapınaklardaki zorlu görevleri tamamlamalıdır.

Oyunun en dikkat çekici özelliği, “Zaman Döngüsü” mekaniğidir. Link, zamanı geri sarabilen Ocarina adlı müzik aleti ile üç gün boyunca yaşanan olayları tekrar tekrar deneyimler. Oyuncular, döngü içindeki zamanı etkileyerek görevleri tamamlar ve hikayeyi ilerletir. Zamanı doğru şekilde yönetmek, etkileşimde bulunulan karakterlerin takvimlerini takip etmek ve tapınakları tamamlamak için zamanı doğru şekilde kullanmak önemlidir.



The Legend of Zelda:
Majora’s Mask (2000)

Oyunun teması, zamanın geçici doğası, ölüm, kayıp ve insanların korkuları gibi derin konulara değinir. Bu durum, oyunun karakterlerinin ve hikayesinin duygusal bir derinliğe sahip olmasını sağlar.

Oyuncular, Termina dünyasını keşfederken bulmacaları çözer, düşmanlarla savaşır ve çeşitli görevleri yerine getirir. Link, dört farklı maskenin güçlerini kullanarak dönüşebilir ve özel yeteneklere sahip olabilir. Bu maskeler, oyunun oynanış çeşitliliğini artırır ve çeşitli stratejilerin kullanılmasını sağlar.

“The Legend of Zelda: Majora’s Mask”, Zelda serisinin eşsiz ve yenilikçi oyunlarından biridir. Oyunun karanlık atmosferi, derin hikayesi, unutulmaz karakterleri, dikkat çekici oynanış mekaniği ve etkileyici grafikleri, Zelda serisinin geniş hayran kitlesi tarafından takdir edilmektedir. Majora’s Mask, Zelda serisinin devam eden başarısının bir kanıtıdır ve oyun endüstrisinde bir klasiğe dönüşmüştür.

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES & THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS (2001)

“The Legend of Zelda: Oracle of Ages” ve “The Legend of Zelda: Oracle of Seasons”, 2001 yılında Game Boy Color için piyasaya sürülen iki bağımsız Zelda oyunudur. Bu oyunlar, birbirleriyle etkileşime geçebilen ve birleştirilebilen özel bir sistem kullanarak bir hikaye ve deneyim sunarlar.

Oracle of Ages ve Oracle of Seasons, ayrı oyunlar olsalar da birbirine bağlıdır ve oyuncular her iki oyunu da tamamladıklarında daha kapsamlı bir hikaye elde ederler. Oyunların her biri, farklı bir dünya ve farklı bir hikaye sunar, ancak karakterlerin ve bazı mekanların ortak olduğu bir temel üzerine kuruludur.

“Oracle of Ages”, Link’in bir zaman yolculuğuna çıkmasını konu alır. Link, Nayru adında bir orak kızı kurtarmak için geçmişe ve geleceğe seyahat eder. Zaman yolculuğu mekaniği, oyunun bulmacalarının merkezinde yer alır. Link, geçmişte yapılan eylemlerin geleceği nasıl etkilediğini keşfederken, zamanın manipülasyonu ve çeşitli öğelerin kullanımı ile ilerler.

“Oracle of Seasons”, Link’in kutsal bir meyve olan Triforce’un koruyucusu olan Din adlı bir dansçı kızı kurtarmak için bir mevsim macerasına çıkmasını anlatır. Link, doğa güçlerini kontrol edebilen bir gücü elde eder ve mevsimler arasında geçiş yapabilir. Mevsim değişiklikleri, çevredeki bulmacaları çözmek ve ilerlemek için önemli bir rol oynar.

Her iki oyun da Zelda serisine özgü unsurları barındırır. Oyuncular, keşfedilecek geniş bir dünyayı gezerken tapınakları tamamlar, bulmacaları çözer ve düşmanlarla savaşırlar. Link, çeşitli silahlar ve eşyalar kullanarak zorlu düşmanlarla mücadele eder ve ilerlemek için yeteneklerini geliştirir.

Görsel açıdan, Oracle of Ages ve Oracle of Seasons, Game Boy Color’ın teknik sınırlamalarına rağmen etkileyici bir görsel stile sahiptir. Renkli ve ayrıntılı piksel sanatı, her iki oyunun da benzersiz atmosferini yansıtır. Karakter tasarımları, dünya tasarımı ve animasyonlar, oyunun grafik kalitesini artırır.



The Legend of Zelda:
The Wind Waker (2002)

Müzikler, Zelda serisinin kaliteli ve unutulmaz melodileriyle oyuncuları büyüler. Oyunların her biri kendi müzikal temalarına sahiptir ve oyunun atmosferini güçlendiren melodi ve aranjmanlara sahiptir.

Oracle of Ages ve Oracle of Seasons, eleştirmenler ve oyunseverler tarafından genellikle olumlu şekilde değerlendirilmiştir. Oyunların sağlam hikaye anlatımı, zengin oynanış mekaniği ve eşsiz özellikleri övgüyle karşılanmıştır. İki oyun arasında yapılan bağlantı sistemi, oyunların birleştirilerek daha kapsamlı bir deneyim sunmasını sağlamıştır.

Sonuç olarak, The Legend of Zelda: Oracle of Ages ve The Legend of Zelda: Oracle of Seasons, Zelda serisine değerli bir katkı olarak kabul edilir. Her iki oyun da sağlam hikayeleri, yaratıcı oynanış mekaniği ve unutulmaz müzikleriyle öne çıkar. Eleştirmenler ve oyunseverler tarafından takdir edilen bu oyunlar, Zelda serisinin zengin mirasına katkıda bulunmuş ve oyunseverlere keyifli bir deneyim sunmuştur.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (2002)

“The Legend of Zelda: The Wind Waker” (2002), Nintendo GameCube için piyasaya sürülen Zelda serisinin sekizinci oyunudur. Oyun, farklı bir görsel stile sahip olmasıyla öne çıkar ve kendine özgü bir deneyim sunar. The Wind Waker, renkli, canlı ve çizgi film tarzı grafikleriyle dikkat çeker ve benzersiz bir atmosfer yaratır.

Oyunun hikayesi, Hyrule Krallığı’nın büyük bir felaketin ardından sular altında kalmasından yüzyıllar sonra geçmektedir. Oyuncular, kahramanımız Link’in, kız kardeşi Aryll’i kurtarmak ve dünyayı kurtarmak için büyük bir maceraya atıldığı Wind Waker adlı bir müzik aleti ile keşiflere çıkar. Link, Hyrule Krallığı’nın yerini alan Büyük Denizdeki adalara seyahat eder ve Yedi Büyük Tapınak’ı keşfederek Ganon’un gücünü durdurmak için mücadele eder.

The Wind Waker, diğer Zelda oyunlarından farklı olarak deniz keşfi ve gemiyle seyahat etme mekaniği sunar. Link, kendi gemisi olan King of Red Lions ile açık denizlere açılır, farklı adaları keşfeder ve gizli bölgeleri ortaya çıkarır. Denizdeki yolculuklar, rüzgarın yönünü kullanma, fırtınalardan korunma ve diğer gemilerle etkileşim gibi unsurları içerir.

Oynanış açısından, The Wind Waker, Zelda serisinin temel öğelerini büyük ölçüde korur. Oyuncular, tapınaklardaki bulmacaları çözer, düşmanlarla savaşır ve özel eşyaları kullanarak engelleri aşar. Link, kılıç dövüşü ve özel hareketlerle donatılmıştır ve ilerledikçe daha güçlü silahlar ve eşyalar elde eder.

Görsel açıdan, The Wind Waker'ın benzersiz bir çizgi film tarzı vardır. Oyun, canlı renklere, animasyonvari karakter tasarımlarına ve büyüleyici çevrelere sahiptir. Grafikler, oyunu zamanın ötesine taşıyan ve hala görsel olarak etkileyici olan bir tarz sunar.

Müzikler, The Wind Waker'ın atmosferini güçlendiren ve oyuncuların deneyimini tamamlayan unutulmaz melodilere sahiptir. Zelda serisinin karakteristik müziklerine ek olarak, oyunun deniz temalı müzikleri ve duygusal melodileri, oyunun atmosferine katkıda bulunur.

Oyunseverler ve eleştirmenler, The Wind Waker'ın yaratıcı görsel tarzı, etkileyici müzikleri ve eşsiz oynanışıyla övgüyle karşıladılar. Oyunun canlı ve renkli grafikleri, zamanının ötesinde bir sanatsal ifade olarak kabul edilir ve Zelda serisine taze bir soluk getirir.

The Wind Waker'ın hikayesi, bazı eleştirmenler tarafından diğer Zelda oyunlarına göre daha hafif ve çocuksu olarak nitelendirildi.

Ancak, oyunda derinlikli karakterler, anlamlı ilişkiler ve duygusal anlar da bulunur. Oyunun hikayesi, dostluk, aile ve cesaret gibi evrensel temaları ele alır ve oyuncuları duygusal olarak etkileyebilir.

The Wind Waker, Zelda serisinin yenilikçi ve cesur bir adımı olarak değerlendirilir ve serinin zengin mirasına katkıda bulunur.

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES (2004)

"The Legend of Zelda: Four Swords Adventures" (2004), Nintendo GameCube için piyasaya sürülen ve Zelda serisinin on birinci oyunudur. Oyun, çoğunlukla çoklu oyuncu deneyimi üzerine odaklanır ve Zelda serisinin geleneksel unsurlarını eşsiz bir şekilde bir araya getirir.



Four Swords Adventures, oyuncuların aynı anda dört kişilik ekip oluşturarak birlikte oynamasına olanak tanır. Oyunda her oyuncu, Link olarak oynar ve birbirleriyle işbirliği yaparak bulmacaları çözer, düşmanları yenip tapınakları tamamlar. Multiplayer deneyimi, eş zamanlı işbirliği ve rekabet üzerine kuruludur ve oyuncuların birbirleriyle etkileşime geçmelerini sağlar.

Oyunun hikayesi, Link'in Ruh Kılıcı'nı kurtarmak için maceraya çıktığı bir dizi bölümden oluşur. Ruh Kılıcı, dört kopyasına bölünmüştür ve karanlık güçler tarafından ele geçirilmiştir. Link, diğer oyuncularla birlikte bu kılıçları arar ve Hyrule Krallığı'nı kötülüklerden kurtarmak için mücadele eder.

Four Swords Adventures, oynanış açısından bir dizi yenilik sunar. Oyuncular, bulmacaları çözmek, düşmanları yenmek ve ilerlemek için eşyaları ve özel yetenekleri kullanır. Oyun, birbirine bağlı bir dünya haritası kullanır ve farklı bölgeleri keşfetmek için oyuncuların işbirliği yapmasını gerektirir.

Görsel açıdan, Four Swords Adventures, Zelda serisinin karakteristik çizgi film tarzına sadık kalır. Renkli ve canlı grafikleri, oyunun dünyasını canlandırır ve karakterlerin detaylı tasarımlarını sunar. Oyunun piksel sanatı, GameCube'un sınırlı grafik yeteneklerine rağmen etkileyici bir şekilde kullanılır.

Oyunun müzikleri, Zelda serisinin unutulmaz melodileri arasında yer alır. Oyunda çeşitli temalar ve atmosferik müzikler kullanılır, oyuncuların maceraya daha da derinlemesine dalmalarını sağlar. Müzikler, oyunun heyecanını ve duygusal anlarını pekiştirir.

Eleştirel olarak, Four Swords Adventures, çoklu oyuncu deneyimi üzerine odaklanan ve eşsiz oynanış mekaniği sunan bir oyun olarak övgü almıştır. Oyunun işbirliği ve rekabet unsurları, arkadaşlarla veya aile üyeleriyle eğlenceli bir deneyim yaşamak için fırsat sunar. Bununla birlikte, tek oyuncu deneyimi daha sınırlıdır.

Eleştirmenler, Four Swords Adventures'ın çoklu oyuncu deneyimini vurgularken, tek oyuncu modunun sınırlı olduğunu belirtmiştir. Oyunun tek oyuncu modu, diğer Zelda oyunlarındaki derin hikaye anlatımı ve keşif unsurlarını

sunmaktan ziyade daha çok bulmaca çözüme ve savaş odaklıdır. Bu nedenle, yalnız oynamak isteyen oyuncular için deneyim biraz eksik kalabilir.

Bununla birlikte, Four Swords Adventures, çeşitli oyun modları ve zorluk seviyeleri sunar. İsteyen oyuncular, daha zorlu bir deneyim için Hero modunu seçebilirken, daha rahat bir oyun için Easy modunu tercih edebilirler. Oyunda ayrıca bazı yan görevler ve ek içerikler bulunur, bu da oyunun tekrar oynanabilirliğini artırır.

Overall, Four Swords Adventures, Zelda serisinin yenilikçi ve eğlenceli bir türe doğru ilerlemesini temsil eder. Çoklu oyuncu deneyimi, oyunculara birlikte çalışma ve rekabet etme fırsatı sunar. Oyunun görsel stili ve karakteristik müzikleri, Zelda evreninin büyüsunü ve benzersizliğini yansıtır. Zelda hayranları ve arkadaşlarıyla birlikte oynamak isteyen oyunseverler için keyifli bir deneyim sunan Four Swords Adventures, Zelda serisine farklı bir boyut katmaktadır.

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP (2004)

"The Legend of Zelda: The Minish Cap" (2004), Game Boy Advance için piyasaya sürülen bir Zelda oyunudur. Capcom tarafından geliştirilen oyun, Zelda serisinin dokuzuncu ana oyunu olarak kabul edilir. Oyun, yenilikçi bir hikaye, eşsiz oynanış mekaniği ve sevimli görsel tarzıyla öne çıkar.



The Minish Cap, oyunun ana karakteri Link'in Hyrule Krallığı'nı kurtarmak için maceraya atılmasını anlatır. Oyunda, Link'in küçülme yeteneği olan Minish şapkasını kullanarak Minish adı verilen minik yaratıkların dünyasını keşfetmesi gerekmektedir. Bu dünya, normal boyutunun çok daha küçüğüdür ve oyuncular, bu minik boyutta bulmacaları çözer, gizli alanları keşfeder ve düşmanlarla savaşır.



Oyunun oynanışı, klasik Zelda unsurlarını korurken yeni özellikler ekler. Link, Minish formunda küçülebilir ve böylece daha küçük geçitlerden geçebilir veya minik boyuttaki düşmanlarla etkileşime geçebilir. Ayrıca, oyunda bulunan Ezlo adlı konuşan bir şapka, Link'e rehberlik eder ve özel yetenekler kazandırır.

The Minish Cap'in görsel tarzı, sevimli ve renkli piksel sanatıyla karakterizedir. Oyun, Game Boy Advance'in sınırlı grafik yeteneklerini etkili bir şekilde kullanır ve Hyrule Krallığı'nın çeşitli bölgelerini canlandırır. Karakterlerin ve dünyanın detaylı tasarımlarıyla birlikte, oyunun görsel tarzı, Zelda serisinin karakteristik atmosferini yansıtır.

Oyunun müzikleri de Zelda serisine özgü unutulmaz melodilere sahiptir. Oyunda, her bölgenin ve durumun ruhunu yansıtan zengin ve atmosferik müzikler kullanılır. Müzikler, oyuncuları maceraya daha da dalmaya teşvik eder ve oyunun duygusal anlarına eşlik eder.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (2006)

"The Legend of Zelda: Twilight Princess" (2006), Nintendo GameCube ve Wii için piyasaya sürülen bir Zelda oyunudur. Oyun, hikaye, atmosfer ve oynanış mekaniğiyle övgü toplayan epik bir macera sunar. Twilight Princess, Zelda serisinin onuncu ana oyunu olarak kabul edilir.

Oyun, Link'in Hyrule Krallığı'nda yaşadığı bir köy olan Ordon Köyü'nde sakin bir hayat sürdürdüğü başlar. Ancak, köyü karanlık bir güç tarafından istila edilir ve Link, Twilight Realm olarak bilinen paralel bir boyuta çekilir. Burada, Twili adı verilen yaratıklarla tanışır ve kurtarılmayı bekleyen prenses Zelda'yı bulmak için maceraya atılır.

Twilight Princess, karanlık ve gizemli atmosferiyle öne çıkar. Hyrule Krallığı, karanlık güçler tarafından istila edilmiş ve Twilight tarafından lanetlenmiştir.

Link, kendi dünyasıyla Twilight Realm arasında gidip gelirken, her iki boyutta da görevlerini yerine getirmek zorundadır. Oyuncular, çeşitli tapınakları keşfederek bulmacaları çözer, düşmanlarla savaşır ve Twilight güçlerini yenmek için özel eşyaları kullanır.

Oyunun oynanışı, klasik Zelda unsurlarını korurken yeni özellikler de sunar. Link, Twilight Princess'te kurt adam formuna dönüşebilir ve bu formda ek güçlere ve yeteneklere sahip olur. Ayrıca, Wii sürümünde kullanılan hareketli kumanda, ok atma, kılıç savurma ve eşyaları kullanma gibi eylemleri gerçekleştirmek için kullanılabilir.

Twilight Princess, görsel açıdan etkileyici bir oyun olarak öne çıkar. Oyunun grafikleri, olağanüstü ayrıntılara sahip 3D ortamları ve karakter modellerini içerir. Hyrule Krallığı'nın geniş bölgelerini keşfederken çarpıcı manzaraları deneyimleyebilirsiniz. Oyunda kullanılan sanat stiline gerçekçilik ve karanlık atmosferi başarılı bir şekilde yansıttığı söylenebilir.

The Legend of Zelda: Twilight Princess'in müzikleri, epik ve duygusal bir atmosfer yaratmada önemli bir rol oynar. Oyunun çeşitli bölümlerinde duyulan müzikler, oyunculara maceranın heyecanını ve gizemini hissettirir. Aynı zamanda, serinin ikonik müzik temalarını da koruyarak Zelda evrenine sadık kalır.

Oyun, oynanış mekaniği, grafikleri, hikayesi ve müziği nedeniyle övgüyle karşılandı. Twilight Princess ayrıca Zelda serisindeki en kapsamlı oyunlardan biridir, ortalama 50 saatlik bir oyun süresi sunar.

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOUGLASS (2007)

"The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" (2007), Nintendo DS için piyasaya sürülen bir Zelda oyunudur. Oyun, "The Wind Waker" olaylarından hemen sonra gerçekleşir ve bu nedenle "The Wind Waker"ın devamı olarak kabul edilir.

Phantom Hourglass, oyuncuları denizlerin keşfi ve maceralarıyla dolu bir yolculuğa çıkarır. Oyun, ana karakter Link'in, hayalet gemi Linebeck ve prenses Tetra ile birlikte, esrarengiz ve tehlikeli Ocean King'in gizemini çözmek için keşifler yapmasını anlatır. Link, Phantom Hourglass adlı bir nesneyi kullanarak Ocean King'in labirent dolu tapınaklarını araştırır, bulmacaları çözer ve düşmanları alt eder.

Oyun, Nintendo DS'nin özelliklerini etkin bir şekilde kullanır. Dokunmatik ekran, oyuncuların haritayı kontrol etmelerini, silahları kullanmalarını ve bulmacaları çözmelerini sağlar. Ayrıca mikrofon da kullanılarak özel yetenekler kullanılabilir. Örneğin, Link rüzgar üfleyerek yelkenlerini doldurabilir veya düşmanlara karşı bağırarak suretiyle saldırabilir.

Phantom Hourglass, renkli ve sevimli grafikleriyle dikkat çeker. The Wind Waker'ın çizgi film tarzı görsel tarzını devam ettirir ve



Nintendo DS'nin teknik yeteneklerini kullanarak karakterlerin ve çevrelerin ayrıntılı bir şekilde tasvir edilmesini sağlar. Oyunun görsel tarzı, Zelda serisine özgü büyüleyici atmosferi yansıtır.

Oyunun müzikleri de etkileyicidir ve Zelda serisinin ikonik melodilerini içerir. Oyuncular, tanıdık temaların yanı sıra Phantom Hourglass için özel olarak bestelenmiş yeni müzikleri deneyimler. Müzikler, oyunun atmosferine ve sahnelerin duygusal yoğunluğuna katkıda bulunur.

Eleştirel olarak, Phantom Hourglass, Nintendo DS için çıkan başarılı bir Zelda oyunu olarak kabul edilir. Oyunun dokunmatik kontrolleri, yenilikçi bulmacaları ve sürükleyici hikayesi övgü almıştır. Ayrıca, oyuncuların denizleri keşfetme özgürlüğü ve Ocean King'in labirentlerindeki maceralar, oyunun cazibesini artıran unsurlardır.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Zelda serisine sadık kalarak yeni ve heyecan verici bir deneyim sunar. Eşsiz oynanış mekaniği, renkli görsel tarzı ve etkileyici müzikleriyle, Zelda hayranları ve genel oyunseverler için keyifli bir macera sunar.



THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS (2009)

“The Legend of Zelda: Spirit Tracks” Nintendo DS platformu için 2009 yılında yayınlanan bir aksiyon-macera oyunudur. Oyun, “The Legend of Zelda: Phantom Hourglass” oyununun devamı niteliğinde olup aynı grafik motorunu ve oynanış mekaniğini kullanmaktadır.

Oyunun ana karakteri yine Link'tir ve bu kez Hyrule Krallığı'nda yolculuk yaparken kendisine bir tren yolculuğu arkadaşı eşlik etmektedir. Bu sefer Link, Krallık'ın güney kısmında kalan bir bölgeye gitmek için treni kullanırken karanlık güçlerin ortaya çıkmasıyla karşılaşır ve görevi, Prenses Zelda'nın ruhunu esir tutan Kötü Kral Malladus'u yenmektir.

Oyunun en ilgi çekici yönlerinden biri, Zelda serisindeki diğer oyunlarda pek kullanılmayan bir özellik olan trene binmek ve kullanmak öğesi olmasıdır. Tren, oyuncuların oyun dünyasını keşfetmek için kullanabilecekleri birçok farklı rotaya sahiptir. Ayrıca oyuncular, trenlerini yükseltmek için elde ettikleri kaynakları kullanabilirler.

Oyun ayrıca, Phantom Hourglass'da olduğu gibi, oyuncuların ana hikayenin yanı sıra mini oyunlara ve yan görevlere de katılabilecekleri zengin bir yan görevler yelpazesi sunmaktadır. Bu yan görevler, oyuncuların oyun dünyasında daha derin bir keşif yapmalarına ve gerekli öğeleri ve ekipmanları elde etmelerine yardımcı olabilir.

Görsel olarak, oyun Phantom Hourglass'a benzer bir grafik stile sahip olmasına rağmen, yeni bölge ve karakter tasarımlarıyla birlikte daha yüksek çözünürlükte ve daha iyi animasyonlarla geliştirilmiştir. Oyunun müziği de Zelda serisinden beklenen yüksek kalitede ve akılda kalıcıdır.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Nintendo DS platformunda önemli bir başarı elde etti ve serinin hayranlarından ve eleştirilenlerden olumlu eleştiriler aldı. Oyun, Zelda serisi hayranları için keyifli bir macera oyunu arayanlara kesinlikle tavsiye edilir.

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (2011)

“The Legend of Zelda: Skyward Sword”, 2011 yılında Wii konsolu için piyasaya sürülen bir aksiyon-macera oyunudur. Oyun, The Legend of Zelda serisinin önemli bir halkası olarak kabul edilir ve serinin kronolojisinde ilk sırada yer alır.

Skyward Sword, serinin diğer oyunlarından farklı olarak, Link'in Hyrule Krallığı'ndan önceki Skyloft adlı uçan bir adada yaşadığı bir zaman diliminde geçer. Oyunun ana hikayesi, Link'in arkadaşı Zelda'yı kurtarmak ve karanlık güçleri durdurmak için yola çıkması üzerine kuruludur. Link, uzun kılıcı olan Master Sword'u elde etmek ve Skyward Sword'un gücünü kullanarak karanlık bir varlık olan Demise'i yenmek için çeşitli tapınakları keşfeder.



**The Legend of Zelda:
Skyward Sword (2011)**

Oyunun en dikkat çekici özelliği, Wii Motion Plus denetleyiciyi kullanarak gerçek zamanlı kılıç hareketlerini taklit etme yeteneğidir.

Oyuncular, saldırıları, savunmaları ve bulmacaları çözmek için gerçek dünyada kılıç hareketlerini kullanırlar. Bu, oyuncuların Link'in kılıcını doğrudan kontrol ederek daha derinlemesine bir oynanış deneyimi yaşamasını sağlar.

Skyward Sword'un görsel stili, kendine özgü bir resimli hikaye estetiğiyle dikkat çeker. Oyunun renkli ve canlı ortamları, hayranlar tarafından övgüyle karşılanır. Ayrıca oyunun müzikleri, Zelda serisinin özgün ve epik melodilerini içerir. Oyunun soundtrack'i, orkestral aranjmanları ve unutulmaz temalarıyla öne çıkar. Bazı eleştirmenler oyunun zor bulmacaları ve tekrarlayan görevleri nedeniyle eleştirmişlerdir.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (2013)

"The Legend of Zelda: A Link Between Worlds", 2013 yılında Nintendo 3DS için piyasaya sürülen bir aksiyon-macera oyunudur. Oyun, "The Legend of Zelda: A Link to the Past" oyununun devamı niteliğindedir ve aynı dünyayı paylaşır, ancak farklı bir hikaye sunar.

Oyun, oyuncuları paralel dünyalarda gezinmeye ve bulmacaları çözmeye teşvik eden ilginç bir mekaniğe sahiptir. Link, Hyrule Krallığı'nda bir yandan Zelda'yı kurtarmaya çalışırken diğer yandan da Lorule adlı alternatif bir boyutta bulunan prenses Hilda'ya yardım etmek zorundadır. Bu iki dünya arasında geçiş yapabilme yeteneği, oyunculara benzersiz bir oynanış deneyimi sunar ve bulmacaların çözülmesinde önemli bir rol oynar.

Oyunun en dikkat çekici özelliği, Link'in duvarlarda düzgün bir şekilde yürüyebilme yeteneğidir. Bu, oyuncuların düşmanları alt etmek, bulmacaları çözmek ve yeni alanlara erişmek için dünyada yaratıcı şekillerde hareket etmelerine olanak tanır.

Ayrıca, Link, Hyrule ve Lorule'da çeşitli eşyaları kiralayabilir veya satın alabilir, bu da oyunun stratejik bir bileşeni olarak hizmet eder.

Görsel olarak, A Link Between Worlds, A Link to the Past'in üstten görünümü grafik tarzını benimser, ancak daha modern ve daha renkli bir görünüm sunar. Oyun, Nintendo 3DS'nin 3D efektlerini etkin bir şekilde kullanır ve çevrelerin derinliğini vurgular. Ayrıca oyunun müzikleri, Zelda serisinin ikonik melodilerini yeniden yorumlayan ve yeni parçalar ekleyen güçlü bir soundtrack'e sahiptir.



The Legend of Zelda:
A Link Between Worlds (2013)

THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES (2015)

"The Legend of Zelda: Tri Force Heroes", 2015 yılında Nintendo 3DS için piyasaya sürülen bir aksiyon-macera oyunudur. Oyun, üç oyuncunun birlikte çalışarak zorlu bulmacaları çözdüğü ve düşmanları alt ettiği çok oyunculu bir deneyim sunar. Oyunun odak noktası, takım çalışması ve işbirliği üzerine kuruludur.

Tri Force Heroes, Hytopia adlı bir krallıkta geçer. Krallığın prensesi, gizemli bir lanetle karşı karşıyadır ve oyuncuların görevi, prensesi kurtarmak için çeşitli zindanlara girerek ve bulmacaları çözerek ruhların gücünü toplamaktır. Oyuncular, bu görevleri tamamlamak için birbirlerine bağlı olarak çalışmalı ve özel yetenekleri kullanarak birlikte hareket etmelidir.

Oyunda, oyuncular üç farklı kostüm sınıfı olan Şövalye, Okçu ve Büyücü olarak oynayabilir. Her kostüm sınıfı, farklı yeteneklere ve güçlere sahiptir. Örneğin, Şövalye düşmanlara karşı dayanıklıdır, Okçu uzaktan saldırı yapabilir ve Büyücü büyü kullanabilir. Oyuncular, bulmacaları çözmek ve düşmanları yenmek için bu kostümlerin yeteneklerini etkili bir şekilde kullanmalıdır.

Tri Force Heroes, ayrıca oyuncuların birbirleriyle iletişim kurmasını sağlayan bir iletişim sistemi sunar. Oyuncular, jestler, ifadeler ve özel komutlar kullanarak takım arkadaşlarıyla etkileşimde bulunabilirler. Bu iletişim, takım çalışmasını geliştirmek ve oyunun akışını kolaylaştırmak için önemlidir.

Görsel olarak, Tri Force Heroes, Zelda serisinin 3D grafiklerini ve renkli tasarımlarını benimser. Oyunun dünyası, Zelda evreninin karakteristik özelliklerini taşıırken aynı zamanda kendine özgü bir tarz sunar. Oyunun müzikleri, serinin tanıdık melodilerini içerirken aynı zamanda yeni parçalarla da zenginleştirilmiştir. Eleştirel olarak, Tri Force Heroes, çok oyunculu deneyimi ve takım çalışmasını vurgulayan yapısıyla övgü almıştır. Oyunun bulmacaları ve düşman tasarımları beğeni kazanmış ve oyunseverlere eğlenceli ve zorlu bir deneyim sunmuştur. Bununla birlikte, tek başına oynanabilme seçeneğinin eksikliği bazı oyuncular tarafından eleştirilmiştir.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes, Zelda serisinin alışılmış oynanış mekaniklerinden farklı bir deneyim sunmasıyla dikkat çeker. Oyunun odak noktası, işbirliği ve takım çalışması üzerine kurulu olmasıdır. Oyuncuların birbirleriyle iletişim kurması, stratejileri paylaşması ve güçlerini birleştirmesi gerekmektedir.

Oyunda, oyunseverler üç oyuncunun bir takım oluşturduğu ve her bir karakterin farklı bir rolü üstlendiği bir deneyim yaşarlar. Takımdaki her üye, bulmacaları çözmek ve düşmanları yenmek için kendi yeteneklerini kullanır. İyi bir işbirliği ve koordinasyon, başarılı olmak için önemlidir.

Tri Force Heroes, zindanlardan oluşan bir dizi seviyeden oluşur. Her zindan, benzersiz bulmacalar, tuzaklar ve düşmanlarla doludur. Oyuncular, bulmacaları çözmek için kendi kostümlerinin yeteneklerini kullanmalı ve işbirliği içinde hareket etmelidir. Bazı bulmacalar, takım arkadaşlarının birbirlerine omuz vermesini, düğmeleri eşzamanlı olarak basmalarını veya özel hareketlerini birleştirmelerini gerektirebilir.

Oyun aynı zamanda moda elementini de içerir. Oyuncular, kostümlerini yükseltebilir ve özelleştirebilir. Her kostüm, farklı özelliklere ve yeteneklere sahiptir. Örneğin, güçlü saldırılara sahip bir kostüm seçebilir veya takım arkadaşlarının canını iyileştirebilecek bir destek kostümü tercih edebilirsiniz. Kostümler, oyuncuların oyun tarzına ve stratejilerine uygun olarak seçilmelidir.



The Legend of Zelda:
Tri Force Heroes (2015)

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (2017)

"The Legend of Zelda: Breath of the Wild", 2017 yılında Nintendo Switch ve Wii U için piyasaya sürülen bir aksiyon-macera oyunudur. Oyun, açık dünya keşfi, özgür oynanış ve benzersiz bir atmosfer sunmasıyla büyük beğeni toplamıştır. Serinin diğer oyunlarından farklı olarak, Breath of the Wild, oyun mekaniklerinde ve oynanış yapısında önemli değişiklikler getirir.



Oyun, Hyrule Krallığı'nda geçer. Link, yüz yıl boyunca uyuduğu Şeref Uyanışı Kulesi'nden uyandığında, Hyrule'ı etkisi altına alan Calamity Ganon'un tehdidiyle karşı karşıya kalır. Link, Hyrule'ı keşfederken ve hikayeyi ilerletirken bulmacaları çözmeli, düşmanları yenmeli ve kutsal tapınakları ele geçirmek için savaşmalıdır.

Breath of the Wild, büyük bir açık dünyada geçer ve oyunculara büyük bir keşif özgürlüğü sunar. Oyuncular, Hyrule'ı keşfederken çeşitli ortamlarla karşılaşır, dağları tırmanır, nehirleri geçer, ormanlarda dolaşır ve yüksek kuleleri tırmanarak haritanın geniş bir bölümünü açığa çıkarır. Ayrıca, oyunda bulunan Çıglık Zıplaması adı verilen özel bir yetenek sayesinde Link, yüksek noktalardan atlayarak uzak mesafelere zıplayabilir ve havada planlayabilir.

Oyunda, Link'in sağlığı, dayanıklılığı ve enerjisi gibi öğeleri yönetmek önemlidir. Link, yiyeceklerle enerjisini yenileyebilir, farklı kıyafetler ve zırhlar kullanarak kendini koruyabilir ve çeşitli silahlarla düşmanlara karşı savaşabilir. Ayrıca, oyunda yer alan doğa olayları, hava durumu değişiklikleri ve zamanın ilerlemesi gibi dinamik öğeler, oyun dünyasını gerçekçi ve etkileyici bir hale getirir.

Görsel olarak, Breath of the Wild, geniş açık dünyasıyla birlikte görsel olarak etkileyici bir deneyim sunar. Oyunun sanat tarzı, renkli ve canlı grafiklerle desteklenirken aynı zamanda doğal ve pastoral bir atmosferi yansıtır. Oyunun müzikleri de büyüleyici bir şekilde oyuncuyu oyun dünyasına çeker ve oynanış deneyimini tamamlar.

Oyuncular, Hyrule dünyasını keşfederken farklı yeteneklere sahip olduğu Şampiyon Güçleri'ni de kullanabilir. Bu güçler, zamanı yavaşlatma, düşmanlara saldırma, havada süzülme gibi özelliklerdir. Bu güçler, oyuncuların bulmacaları çözmek, zorlu engelleri aşmak ve düşmanlarla savaşmak için stratejik bir şekilde kullanılabilir.

Silahlar ve ekipmanlar da oyunun önemli bir parçasıdır. Link, kılıçlar, kalkanlar, yaylar, oklar ve daha birçok silah kullanabilir. Bunlar kullanıldıkça aşınırlar ve kırılırlar, bu nedenle düşmanlardan düşen veya çevrede bulunan silahları toplamanız gerekebilir. Ayrıca, Link'in giydiği kıyafetler ve zırhlar, koruma sağlayabilir, iklim koşullarına uyum sağlayabilir veya özel yetenekler kazandırabilir.

Oyun ayrıca, Zelda serisinin geleneksel bulmacalarına ve tapınaklarına benzer olarak



The Legend of Zelda:
Breath of the Wild (2017)

Şeref Tapınakları adında bulmaca dolu yerler içerir. Bu tapınaklar, farklı mekanikleri ve zorlukları içeren bölümlerden oluşur. Bulmacaları çözmek için çeşitli nesnelere kullanmanız gerekebilir ve bazı tapınaklar, özel yeteneklere sahip olan Şampiyon Güçleri'ni kullanmanızı gerektirebilir.

“The Legend of Zelda: Breath of the Wild”, eleştirmenlerden ve oyunseverlerden büyük övgü almış ve birçok “Yılın Oyunu” ödülünü kazanmıştır.

Büyüleyici açık dünya, özgür oynanış, zengin içerik ve etkileyici grafikler, oyunun övgüye değer özellikleri olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca, oyunun atmosferi, hikayesi ve müzikleri de hayranlar tarafından övgüyle karşılanmıştır.

HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY (2020)

“Hyrule Warriors: Age of Calamity”, 2020 yılında Nintendo Switch için piyasaya sürülen bir aksiyon-macera oyunudur. Bu oyun, “The Legend of Zelda: Breath of the Wild”ün yan hikayesini anlatan bir spin-off olarak tasarlanmıştır. Oyuncular, Hyrule Krallığı'nın Calamity Ganon tarafından istila edilmeden önceki olayları deneyimler.

Oyunun hikayesi, Breath of the Wild'daki “Yıkım” olarak bilinen olayın nasıl gerçekleştiğini ve Link'in Şampiyonlar ve Prenses Zelda ile birlikte Calamity Ganon'a karşı savaşmaya nasıl hazırlandığını anlatıyor. Oyuncular, Breath of the Wild'daki olayları gerçekleştirmeden önceki zaman diliminde bu olaylara şahit olurlar.

Oynanış açısından, Hyrule Warriors: Age of Calamity, aksiyon-macera tarzında bir savaş oyunudur. Oyuncular, farklı karakterleri kontrol ederek geniş savaş alanlarında düşmanlara karşı savaşır. Oyun, yoğun savaşlar, büyülmüş yetenekler ve kombinasyonlarla dolu hızlı tempolu bir oynanış sunar. Oyuncular, kılıçlar, yaylar, büyü güçleri ve diğer silahlar gibi çeşitli savaş araçlarını kullanarak düşmanlara karşı saldırabilirler.

Oyunun en dikkat çekici özelliği, oynanabilir karakterlerin geniş listesidir. Oyuncular, Link, Zelda, Şampiyonlar ve diğer karakterler gibi Breath of the Wild'dan tanıdık kişilikleri kontrol edebilirler. Her karakterin kendine özgü yetenekleri, silahları ve saldırı stilleri vardır. Bu karakterlerin birçoğu, Breath of the Wild'da sadece yan karakter olarak görünen Şampiyonlar gibi oyunun genişletilmiş hikayesinde daha fazla odaklanılmıştır.



Hyrule Warriors:
Age of Calamity (2020)

Hyrule Warriors: Age of Calamity, Breath of the Wild'un grafik stiline sadık kalarak benzersiz bir görsel tarza sahiptir. Oyun, detaylı karakter modelleri, etkileyici savaş efektleri ve büyüleyici ortamlarla görsel olarak etkileyici bir deneyim sunar. Ayrıca, oyunun müzikleri de Zelda serisine özgü epik ve etkileyici melodilere sahiptir.

Oyun, ayrıca iki oyunculu yerel çoklu oyuncu moduyla da oynanabilir. Oyuncular, birlikte oynayarak güçlerini birleştirebilir ve zorlu savaşlarda birlikte çalışabilirler. "Hyrule Warriors: Age of Calamity", Zelda hayranlarına Breath of the Wild evreninde geçen farklı bir deneyim sunar.

THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF KINGDOM (2023)

Breath of the Wild 2 olarak da anılan "The Legend of Zelda: Tears of Kingdom", birçok Zelda oyununda olduğu gibi, kahramanımız Link'in etrafında dönmektedir. Oyuncular, gizemli bir krallığın hüküm sürdüğü, büyüleri yaratıklarla dolu bir dünyayı keşfederler.

Oyunun hikayesi, Zelda evrenindeki diğer oyunlarla bağlantılıdır, ancak bağımsız bir öyküye sahiptir. Link, Triforce adı verilen kutsal bir gücü ele geçirmek isteyen kötü bir güç tarafından tehdit edilen bir krallığa çağrılır. Krallığın koruyucusu olan Prenses Zelda, Link'e yardım etmek için onu bulur ve macera başlar.



"The Legend of Zelda: Tears of Kingdom", geleneksel Zelda oyunlarının birçok özelliğini taşır. Oyuncular, çeşitli görevleri tamamlamak, gizli hazineleri bulmak ve bulmacaları çözmek için geniş bir açık dünyayı keşfederler. Oyun, keşfetmek için çeşitli bölgeler sunar, her biri farklı düşmanlar, bulmacalar ve sırlarla dolu olacaktır şüphesiz.

Oyunda, Link'in kullanabileceği çeşitli silahlar, zırhlar ve büyüleri eşyalar bulunur. Link'in yetenekleri zamanla gelişir ve oyuncular, yeni yetenekleri ve güçleri açmak için deneyim kazanır. Ayrıca, efsanevi yaratıklarla dolu olan büyük çaplı boss savaşları da mevcuttur.

Bu naçizane oyunun, diğer Zelda oyunlarına kıyasla getirdiği yeni şeyler yok değil elbet. Örneğin yerdeki zindanlara ek olarak, gökyüzündeki adaları da keşfedebileceksiniz bu oyunda. Ayrıca ana karakterimiz Link'in kullanabileceği eşyalar ve yetenekler çeşitlenmiş ve bu çeşitlilikler keşif eğlencesini baştan sona yenilikçi hale getirmek için oldukça yeterli gibi gözüküyor. Ek olarak, Breath of the Wild'da etkili kullanılan elementlere çeşitli başka elementler eklendiğini biliyoruz.

Görsel olarak, "The Legend of Zelda: Tears of Kingdom" etkileyici bir grafik stili ve atmosfere sahip gözüküyor. Oyunun dünyası renkli, canlı ve ayrıntılı olacak gibi. Oyunun müzikleri de Zelda serisinin diğer oyunlarından tanıdık olan epik ve duygusal melodilerle oyuncuların deneyimini pekiştirecek şekilde tasarlanmış gibi duruyor; ancak daha net bir anlatım için Tears of Kingdom incelememize pas atıyorum.

"The Legend of Zelda: Tears of Kingdom", hem sadık Zelda hayranları hem de yeni oyuncular için ilgi çekici bir deneyim sunan büyüleyici bir macera oyunu gibi gözükerek şimdiden ödüller toplamaya başladı; Zelda serisinin zamanla ne noktaya evrileceğini merak etmemek mümkün değil. Kaderin dokusunda örülü, efsanelerin ve aşkın izini süren bu kadim yolculuk, daha nelere kadir kim bilir?

İNCELEME

THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM

Yazar: Tuana Seda Hürmen

E3 2019'da Nintendo tarafından duyurulan The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, The Legend of Zelda: Breath of the Wild'in devamı oyununu olarak 12 Mayıs'ta Nintendo Switch platformunda çıkış yaptı. 2017'den beridir piyasada göremediğimiz Link'in ve artık yaşlı denebilecek konsolun hafife alınmaması gerektiğini bir kez daha hatırlamış olduk.

PRENSES'İN ETRAFINDA DÖNEN HİKAYE

Tears of the Kingdom, direkt bir şekilde hikayesine başlıyor. Hyrule'da ortaya çıkan karanlığın kaynağının Hyrule Kalesi'nden geldiğini öğrenen Prenses Zelda ve Link, kalenin derinliklerinde araştırmaya çıkarlar. Devam oyunu olduğu için burada kontrol ettiğimiz Link'in tam takır zırhı, canı ve elinden düşürmediği Master Sword'u olduğunu görürüz. Araştırmaları sırasında kötü bir ruh tarafından saldırıya uğradıkları için ayrı düşerler ve Prenses kaybolurken Link ölümden Hyrule Krallığının ilk kralı Rauru sayesinde kurtarılır.

Saldırıdan sonra bitap düşmüş Link'in sağ kolu kurtarılamadığı için Kral Rauru kendi sağ kolunu Link'e verir. Kral Rauru'nun bu güçlü sağ kolu, oyunda Right Arm olarak geçer ve oyunda yeni açılan özellikler bu kol üzerinden ilerler.

Kendisini Hyrule'un tepesindeki gökyüzü adalarında (Sky Island) bulan Link, Prenses Zelda'yı bulmak için yola koyulur ve onu bulmak için Hyrule'a geri döner.

Oyunun ana hikayesi alışlagelmiş Prenses'i ve Hyrule'u kurtarmak klişesinden geçse bile doğal ilerleyen hikayenin sunum gücünden ötürü klişe hissettirmiyor.

OYNANIŞ GELİŞMİŞ Mİ?

Oynanış için önceki oyunun iyi unsurlarını alınmış ve üstüne yeni mekanikler eklenerek harika bir iş çıkartılmış. Önceki oyunun aksiyon unsurları hemen hemen aynı; yani akıcı ve çeşitli. Türlü türlü silahlar, silahlara ekleyebileceğimiz oradan buradan topladığımız eklentiler, ok ve yay kullanımı, dikkat etmemiz gereken dayanıklılık oranı mevcut. Bunun yanı sıra bölgeye göre değişen sıcaklık, gün döngüsü oynanışa etki edebiliyor; soğukta canımızı korumak için ya soğuğa dayanıklı zırh takmamız ya da bizi sıcak tutacak yiyecekler pişirip yememiz gerekiyor.

Oynanış için en çok eleştirdiğim konu silahların çok hızlı kırılmasından ötürü yanımda hep birkaç silahla gezmek zorunda olmak. Neredeyse her görevin sonunda ya yeni bir silah edinmek zorunda kalıyorum ya da daha

kötüsü savaş anında silahım kırıldığı için silahı değiştirerek vakit kaybediyorum. Belirtmeliyim ki bu sadece silahlarla ilgili, zırhlarda böyle bir sorun yok. Farklı farklı zırhların hem kendine has özellikleri oluyor hem de Link'in görünüşünü değiştirmemizi sağlıyorlar.

Çoğu oyunda eksik olan vuruş hissiyatının bu oyunda gayet iyi olduğunu söyleyebilirim. Canavarlara vurunca havaya vurmuş gibi hissettirmiyor ve tabii ki oyun düşmanlara pata küte vurmanızı istemiyor. Düşmana odaklanıp vurmak için doğru zamanı beklemek, doğru zamanda kalkanla kendimizi savunmak, tam vaktinde de karşı atak yapmak gerekiyor.

Tabii Zelda oyunlarının olmazsa olmazı gizli zindanlar ve keşfedilecek hazineler var. Ancak bu oyunu önceki oyundan farklı kılan sağ kol üzerinden ilerleyen oynanış mekaniği, her şeyi değiştiriyor.



SAĞ KOLUMA GÜVENİRİM!

Oynanış mekanikleri açısından en farklı olan unsur, yukarıda bahsedilen sağ kol sayesinde kazandığımız ve oyunun ana odağı olan güçler. Gökyüzü adalarından Hyrule'a geçmek için üç tane tapınağı geçmek gerekiyor ve bu üç tapınak, sağ kola ayrı ayrı özellikler veriyor.

Örneğin ilk özellik olan Ultrahand sayesinde bir şeyleri bir şeylerle birleştirebiliyoruz. Su birikintisinden geçmek için birkaç odunu birleştirip bir de ona yelkeni birleştiriyoruz mesela. Ya da odunları uç uca ekleyip kendimize köprü yapıyoruz. Ondan sonra gelen özellik Fuse sayesinde ise elimizdeki silahları başka şeylerle birleştirebiliyoruz. Örneğin, elimdeki tek elli kılıcı kocaman bir taşla birleştirdiğimde onu iki elli ağır bir silaha dönüştürebiliyorum. Üçüncü Ascend özelliği sayesinde yukarı doğru bir yüzeye uçup oradan çıkabiliyorum. Ascend özelliği, özellikle derinlere giden mağaralardan ilerlemek için işimizi oldukça kolaylaştırıyor. Dördüncü özellik olan Recall ile, sabit ilerleyen bir mekanizmayı geri çevirebiliyorum.



Bu yukarıda bahsettiğim sağ kol mekaniğinin getirdiği özellikler hem savaş anında hem de bulmacalarda kullanıldığı için çeşitliliği artırıyor ve oynanışı çok eğlenceli kılıyor. Bu mekaniğin benim için tek kötü yanı, çok fazla tuş kombinasyonu olduğu için alışmasının biraz zaman alması. Ancak bir kere alıştınız mı çok eğlenceli geliyor.

GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Oyunun açık dünyası tam anlamıyla mükemmel. Gökyüzü adalarında gezmek ayrı eğlenceli, Hyrule'da gezmek ayrı eğlenceli. Açık dünya yapılacak tonla görevle ve keşfedilecek tonla zindanla dolu. Oyunun ilk bölümünde çok fazla yan görev olmasa bile Hyrule'a indiğiniz anda birçok karakterle etkileşime girip yan görevlerle ilgilenebiliyorsunuz. Bu görevleri aldığımız insanların dertleri hep ayrı ayrı olduğu için kendileriyle konuşmak da oldukça keyifli. Bu görevler bazen birileri için bir yere gidip canavarlarla savaşmak bazen de aşçıya elma getirmek gibi farklılıklar gösterebiliyor tabii ki.

Açık dünya için yapılabilecek iki küçük eleştiri, ilk baştaki adaların kafa karıştırıcı olmasıyla beraber alışana kadar çok fazla kez yeniden denemek zorunda olmam olabilir. İkinci olarak ise devam oyunu olmasından ötürü Hyrule'un haritasının bazı yerlerde önceki oyunla birebir aynı olması diyebilirim.



GRAFİKLER VE ATMOSFER

Tears of the Kingdom atmosfer açısından da oldukça başarılı. Renk paleti çok canlı olmakla beraber gün döngüsü sayesinde sabah, öğle ve akşam olunca haritanın renginin değişmesi insanın gözünü doyuruyor. Işıklandırmaya ve gölgelendirmeye uğraştıkları belli çünkü yaşayan ve canlı bir yer olduğunu her unsuruyla hissettirebiliyor.

Açık dünya oynarken çok özgür hissettiriyor. Çünkü çok büyük ve keşfedilmeye tamamen açık. Görseiliğinin harikası sayesinde göz

doymasından öte, bir yerde ufuktan gördüğünüz başka bir yeri gidip ziyaret edebileceğiniz kadar geniş bir haritadan bahsediyoruz. Hem de bir el konsolunda!



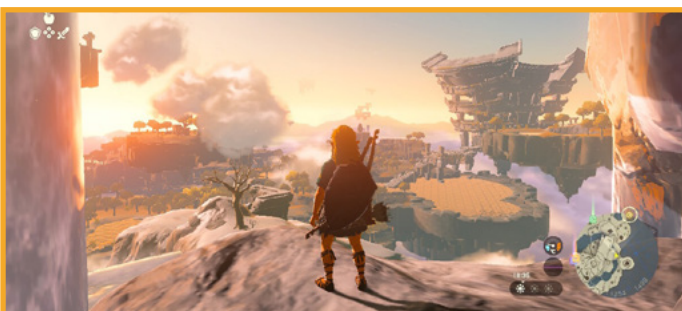
Grafikler önceki oyunla hemen hemen aynı, ancak yine de gelişmiş yönleri var. Nintendo Switch oyunları arasında en güzel görselliğe sahip olan oyunlardan biri diyebilirim. Kocaman ve dolu haritadaki kendine has tasarımı hiç sırtmıyor ancak bazı FPS düşüşleri can sıkıyor. Gelen güncellemelerle birlikte azalmış olsalar bile hala bu sorun mevcut.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Her zaman olduğu gibi bu oyundaki müzikler de enfes. Ses tasarımı diğer oyuna benzer ama kendisine has atmosferik ve sakin müziği mevcut. Orada burada gezinirken arkada sakin bir müziğin size eşlik etmesi çok keyifli. Bunun yanı sıra bazı dublajlı ara sahnelerdeki dublajlar hiç sırtmıyor. Ses efektleri de oldukça çeşitli. Her karakterin ve düşmanların ara sahne dışındaki konuşmalarda bir tepki sesi oluyor mesela.

NİNTENDO SWITCH LİTE DENEYİMİ

Ben Tears of the Kingdom'ü Nintendo Switch Lite üzerinden deneyimledim. Normal Switch'e göre daha küçük bir ekrana sahip



olan ve kontrolcülerini çıkmayan bu modelde de oyunu oynamak çok zevkli. Grafikler açısından bazı yerlerdeki FPS sıkıntısı hariç gözüme kötü gelen bir şey olmadı. Çok fazla tuş kombinasyonuna alışmak maalesef sabit kontrolcülerle daha zor oluyor, ancak bu da başka bir kontrolcüyle halledilebilir diye düşünüyorum.

2023 yılında çıkmış olan ve bu denli büyük olan bir oyunun, Switch'in en kompakt versiyonunda bile neredeyse firesiz çalışması şahane. Nintendo bunun için ekstra uğraşmış olmalı. Özellikle Nintendo Switch OLED'de bunun bin katı daha iyi gözüküğünü unutmamalıyım.

DEĞERLENDİRME

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom bu seneye damga vuran bir oyun. Adından uzun zamanlar boyunca söz ettireceğine ve yeni oyunlara ilham olacağına eminim.

Gelgelelim oyunun fiyatına, maalesef resmi distribütörlerde 2.500 TL'ye denk geliyor bu oyun. Gerekirse dünyanın en iyi oyunu da olsa asla bu fiyata değmez tabii ki, ancak oyunun rahat en az 50 saatlik bir oynanışı olduğunu, hatta her yeri keşfederek gidersek bu oynanışın 100 saate bile çıkabileceğini unutmamak gerekiyor.

THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM, BU SENENİN ÖDÜL AVCISI OLACAK.

Harika atmosfer, etkileyici ve dopdolu harita, çeşitli mekaniklerin getirdiği özgün oynanış, göz ve kulak zevkimize hitap eden görsellik ve müzik/ses tasarımı, merak ettiren hikaye bunun sebeplerinden. FPS sorunları, alışılması zor tuş kombinasyonları, bazı karmaşık bulmacalar da eksik yönlerinden.

Geliştirici: Nintendo
Yayıncı: Nintendo
Tür: Aksiyon ve Macera
Çıkış tarihi: 12 Mayıs 2023

9

SYSTEM SHOCK REMAKE

Yazar: Dođu Saltürk

UZAYIN DERİNLİKLERİNDE, KÖTÜCÜL
YAPAY ZEKA SHODAN'A KARŞI MÜCADELE
VERİN! - SYSTEM SHOCK REMAKE ESKİYE
MÜKEMMEL BİR ÖZLEM İŞİ OLMUŞ!

Oyun sektöründe adeta 2000'lere dönüyoruz! döneminin içindeyiz. Pek çok eski oyunun yeniden yapımı ile karşılaştık. Çoğu da gerçekten bir yeniden yapıma ihtiyaç duyan ve bunu başarılı şekilde yerine getirebilen oyunlar oldu. **System Shock** da kesinlikle o oyunlardan birisi. İlk oyun 1994 yılında çıktığından, bugün de hala oynanabilse de, oldukça yaşlanmış bir oyundu.

Oyun tarihinde ilklere imza atan, ardından "immersive sim" türünü ve Bioshock serisi gibi pek çok oyunun yolunu açan eski bir seri idi System Shock serisi. Sadece oyun olarak değil, yazarlık açısından da oyun tarihinin en iyileri arasına girebilecek bir yapımdı. Herkesin akıllarına kazınmış baş düşman olan "Shodan" karakteri, yine devamında gelecek olan başka "kötücül yapay zeka" karakterlere ilham oldu. Bu konuda da ilklerden birisiydi System Shock.

Bu efsanenin yeniden yapıldığını aslında yeni değil, 2015 yılında öğrenmiştik. Yine pek çok eski klasiğin yapımcısı ve yayımcısı olan Nightdive Studios tarafından geliştiriliyordu System Shock Remake. Fakat kendileri küçük bir firma olduklarından olsa gerek, gelmesi epey vakit aldı. En son PC Gaming Show 2022 etkinliğinde (2023), orijinal oyunun yapımcısı olan Warren Spector'un da bu yapımın ismi altında ekranlara çıkması ile yüreğimize su serpmişlerdi. Yolda da bir sürü değişikliğe uğrayan bu yapıma sonunda kavuştuk. Geç oldu ama, güç olmadı. Zira oyun ilk çıktığı andan itibaren hiçbir teknik sorun yaşatmadan,

ABSTRACT GOAL
INHIBITOR ON
 OFF

CREW SAFETY
OVERRIDE ON
 OFF

SELF UPGRADE
RESTRAINT ON
 OFF



mis gibi çalışır durumdaydı. Yapımcılara bunun için teşekkür edecek kıvama geldik şu günlerde.

ESKİMEMİŞ BİR KLASİK: SYSTEM SHOCK REMAKE

Oyuna orijinalden farklı olarak, minik bir ön sekans ile başlıyoruz. Paralı hacker olan karakterimiz ile, bir iş üzerindeyken polisler tarafından yakalanmamızın ardından Citadel Uzay Üssü'nde uyanıyoruz. Çeşitli araştırmalar yürütmesi için, TriOptimum Corporation tarafından kurulmuş olan bu uzay üssünün sistemleri, Shodan isimli bir yapay zeka tarafından işletiliyor.

Bizim Citadel'de uyanmamız ile birlikte, etrafa küçük bir baktığımızda, cesetler dışında kimsecikleri göremiyoruz. Çok kısa bir süre sonra da anlıyoruz ki, üs Shodan tarafından ele geçirilmiş. Ve hatta daha şeytani planlarını da yürürlüğe koymuş. Uzay üssündeki belki de tek canlı insan olarak, Shodan'ı durdurma görevi bize düşüyor. Ya da en azından canımızı kurtarmak için bir kaçış yolu bulma görevi.

Bu yeniden yapım, orijinalin sahip olduğu eski usul oyun dizaynını ve hikaye anlatımını koruyor. Hikayeyi hiçbir zaman ara sahneler ile izlemiyoruz, kontrol hiçbir zaman bizden alınmıyor. Hem hikayeyi öğrenmek için, hem de oyunda ilerleyebilmek için nereye gideceğimizi bilmeden, kör keşifler yapıyoruz. Oyun bize "şu görev için şuraya git" gibi direkt yönlendirmelerde bulunmuyor. Direksiyon tamamen bizde. Elbette bu demek değil ki bir anlatısı yok.

Dediğim gibi, hikayede bir şeyler öğrenmek için keşif yapmamız gerekiyor. İstasyonun içinde çeşitli bölgeleri gezerken ses kayıtları ya da günlükler buluyoruz. Böylece etrafta neler olmuş, insanların başına neler gelmiş öğrenebiliyoruz. Sadece hikaye için değil, bazen oyunda ilerleyebilmek için de bunları okuyup dinlememiz gerekiyor. Zira kendileri ne yapmamız gerektiğine dair ipuçları ya da kilitli kapıların şifrelerini barındırabiliyorlar.

Bir yandan da kulağımızda ara sıra öten Shodan var. Kendisi oyun boyunca bizim "istenmeyen varlık" ve hatta bir "parazit" olduğumuzu kulağımıza kulağımıza vurguluyor.

SHODAN OPERATIONAL SYSTEMS
SETUP UTILITY (C) 2068-2072

WARNING: SETTING WRONG VALUES
CAUSE SYSTEMS TO MALFUNCTION



Onun amaçlarını ve vizyonunu da bu sayede öğrenebiliyoruz.

OYNANIŞ

Oyunun temel oynanışı iki unsur üzerinde varlığını koruyor. Keşif ve aksiyon. Citadel Üssü'nün keşfedilmeyi bekleyen toplamda 10 farklı bölümü var. Her bölüm başlangıçta tamamen Shodan'ın kontrolü ve gözetimi altında. Biz de her bölüme gidip o kısmı Shodan'ın kontrolünden arındırmaya çalışıyoruz. Bunların yanı sıra bir de ana hikayede ilerlemek adına yaptığımız bazı şeyler var. Ana ilerlemeyi temelde bunlar oluşturuyor.

Oyunun aksiyon kısmı, dürüst olmak gerekirse çok da özel bir şey vaat etmiyor. Fakat olduğu şey bakımından oldukça eğlenceli. Silah çeşitliliği oldukça tatmin edici, düşman çeşitliliği de aynı şekilde. Düşmanlarla mücadele etmesi keyifli, vuruş hissi güzel oturtulmuş. Bombaları kullanması da oldukça tatmin edici ve olması gerektiği gibi yıkıcı güçler.

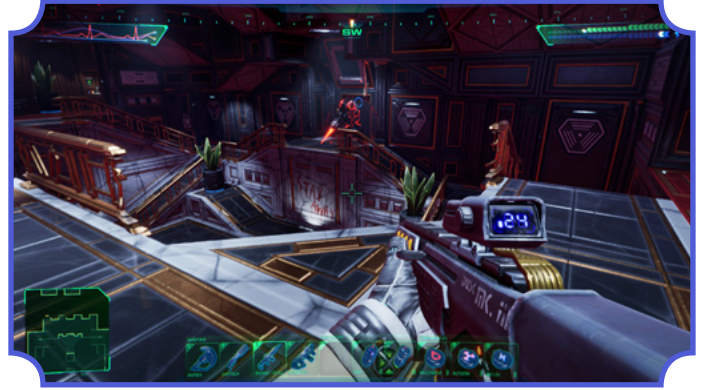
Düşmanların yapay zekaları kendilerini fazla sorgulatmıyor. Zaten dar alanlarda olduğumuzdan, makul hareketler yapıyorlar. Elbette onları aptal yerine koymanın imkanları var ama bu kötü anlamda değil. Böyle anlarda karşıdaki aptal olduğundan değil de, oyuncu olarak biz zeki olduğumuzdan olanlar olmuş gibi hissettiriyor. Tabii aman vermeyen, peşimizi bırakmayan tiplerden de değil. Normal mod için konuşuyorum en azından.

Kullanması birbirinden keyifli pek çok silaha sahibiz oyunda. Envanterimizin limiti sınırlı

olduğundan, hepsi ile gezemiyoruz tabii, aralarında seçim yapmamız gerekiyor. Pompalı tüfek, otomatik tüfek, şok silahı veya yakın dövüş olarak lazer kesici ve İngiliz anahtarı gibi daha pek çok silahı kullanabiliyoruz. Aynı zamanda bunları yine çevreden gezerek bulduğumuz eklentilerle geliştirebiliyoruz. Silah çeşitliliği gerçekten tatmin edecek seviyede konulmuş. Yalnız, bazı silahları bulabilmek için derin araştırmalar, çeşitli ekstra bulmacaları tamamlamak gerekiyor. Her silah önümüze sunulmuyor kolayca edinebilmemiz için. Dolayısıyla iyi araştırma yapmadan ilerleyince, pek çok silah ile hiç karşılaşmamak da mümkün.

ZORLUK

Aksiyon kısmı genel olarak böyle. Citadel'in dar sokaklarında gezerken, karşınıza çıkan ya da sizi pusuya düşürmek için bekleyen düşmanlarla savaşıyoruz. Bazı düşmanlar özellikle, en azından ilk karşılaşmamızda yürek hoplatabiliyor. Bu konuda çeşitli rastgeleliklere de sahip oyun. Shodan'dan tam olarak



arındırmadığımız bölümlerde, Shodan bize çeşitli oyunlar oynuyor, sürprizler bırakıyor. Oyunun başları, hele bir de normal modda oynuyorsanız biraz kolay gelebilir. Sınırsız kullanabildiğimiz ücretsiz can yenileme kapsülünün kolayca erişilebilir olması, benim gibi vampir oyuncularını onu sürekli kullanmaya itebilir. Kaynağımız oldukça bol, düşmanlar ise oldukça zayıf olduğundan "ee bu oyun kolaymış" diye düşündürüyor. Fakat oyunda ilerledikçe fark ettim ki, o bölüm biraz da "hoş geldin" bölümüymüş, devamı hiç öyle değil çünkü. Çoğu zaman aksiyon konusunda "zor" denebilecek kıvama da gelmiyor fakat, genelde

çoklu düşmanlar hafife alınacak şeyler de değil. Çabucak öldürebiliyorlar. Ölümün bir cezası var mı? Oyunun başları için yok. Açtığınız yeniden doğma revirlerinde doğuyor ve yolunuza devam ediyorsunuz. Fakat sonlara doğru o yollar uzuyor ve biraz dert olabiliyor.

KEŞİF VE İLERLEYİŞ

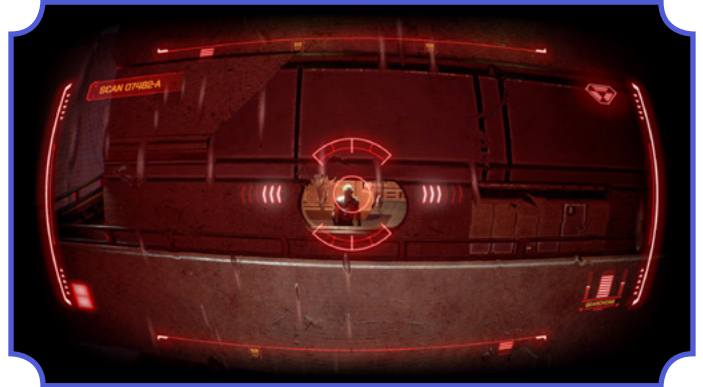
Diğer ana unsur da, keşif unsuru. Esasen tek bir amacımız var System Shock'da. Citadel'den kurtulmak. Bunu nasıl yapacağımızı dair doğrudan hedef göstermiyor oyun. Direksiyon tamamen bizde. Dolayısıyla etrafı gezmeye başlıyoruz bu amaç uğruna. Citadel'in labirent gibi iç yapısında gezerken kaybolmak oldukça mümkün.

Keşfin en önemli kısmı, bize hikayeye dair bir şeyler söyleyen ses ve günlük kayıtları toplamamız. Bu kayıtları daha ilkinden itibaren okumadan geçmemenizi, önemli olduğunu düşündüklerinizi de not etmenizi şiddetle tavsiye ederim. Zira bunlardan oyunda yüzlercesini topluyoruz ve ne yapacağımızı çözmek için yardımı dokunan tek şey bunlar olduğundan ilerde sıkıntı çıkabiliyor. Not almaktan veya okumaktan sıkılan birisiyseniz, ne yazık ki oyunda ilerlemekte zorlanabilirsiniz.



Sık sık kaybolabilir, hatta tıkanabilirsiniz. Toplanabilir şeyleri bulmanın yanı sıra, Shodan'ı bu üsten yavaş yavaş temizlememiz de gerekiyor. (Aslında bu opsiyonel. Temizlemeden ilerlemek de mümkün.) Bunun için de haritanın çeşitli yerlerinde bulunan kameraları veya başka şeyleri yok etmemiz gerekiyor. Labirent gibi olan bu haritada, ne kadar dikkatli bakarsak bakalım,

kaçırabileceğimiz bir şey illaki oluyor. Shodan kontrolünü %100'den, %5'e indirdikten sonra, kalan son kameraları bulamamak biraz sinir bozucu. Hem dikkatli, hem de yaratıcı olmamızı



bekliyor bizden oyun. Görünmeyeni görmemizi istiyor!

Bir de çeşitli yerlere serpiştirilmiş, çözdüğümüzde bizi aldığımızı degecek şeylerle ödüllendiren bulmacalar var. Bu panel bulmacaları, kimi zaman gerçekten beyin yorabiliyor. Fakat çözdüğümüzde de gerçekten tatmin ediyor. Çok zorlanmak istemiyorum dersiniz, sınırlı sayıda da olsa, hemen çözenize yarayacak bir item da var. Perspektifinizi geniş tutmanızı ve kimi zaman örüntüye tersten bakmanızı öneririm.

Son olarak hack sekanslarına sahibiz. Bunlar haritada bulunan, bazısı için ekstra denebilecek, içinde ödüller bulunan odaların kapılarını açıyor. First Person açıdan bir dijital virüsü yönetiyor ve sistemin koruyucu virüslerine ateş edip, onları öldürerek çıkışa kadar ilerliyoruz. Orijinal oyunun üstüne bir yenilik gelmemiş sanıyorum bu konuda da. Açıkçası bir noktadan sonra bana pek keyifli gelmedi bu kısımlar. Neyseki sayısı haddinden fazla değil, tahammül sınırlarını aşmıyorlar.

GRAFİK VE SESLER

Oyunun grafikleri gayet göz alıcı, ultra sistemler istemese de, güncel sistemler ile daha bir tadına varabileceğimiz kıvamda. Mekan tasarımları sürükleyici olmuş. Silah ve düşman tasarımları kendi kimliğini oluşturabilmiş. 80'ler bilim kurgu filmi estetiğini andırıyor hepsi.

İlk çıkışından itibaren de oldukça güzel çalışıyor oyun. Teknik anlamda hiçbir sıkıntıyla karşılaşmadım, bug ya da glitch bile olmadı. Bilgisayar sistemimin artık nispeten eski kalmasına rağmen normal ayarlarda sorunsuz oynayabildim.

Sesler tarafında da ses dizaynı açısından ve teknik açıdan güzel bir iş çıkarıyor. Bazen sağdan soldan duyduğunuz, Shodan'ın veya onun robotlarının sesleri güzel çevresel etkiler katmış oyuna.

Maalesef müzikler için aynısını söyleyemeyeceğim. Aksiyon kısımları dışında zaten büyük bir kısmı müziksiz oynuyoruz. Aksiyon kısımlarında da hep aynı jenerik hissettiren müzik giriyor. Kimi oyuna sessizlik yakışır, ortama odaklanmamızı ister. System Shock'a da yakışıyor büyük oranda fakat güzel müziklere de hayır demezdim açıkçası.

DEĞERLENDİRME

Genel olarak orijinal oyunun iyi bir Remake'ini yapmış Nightdive Studios. Yalnızca küçük şeyler için de olsa, "biraz daha günümüze uyarlayamazlar mıymış?" dediğim olmadı

değil. Mesela hud kısmı ve hack sekansları ya da taktığımız implantların kullanım şekli/efektifliği. Çok önemli şeyler değil fakat olsaymış daha iyi olabilirmiş.

System Shock herkesin seveceği bir oyun değil. Oyun dünyasına nispeten yeni oyunlarla girmiş oyunculara gitmeyebilir. Şimdinin oyunlarında alıştığımız doğrudan yönlendirme yok, en ufak bir yönlendirme yok. Not almak, okumak, çok okumak ve çok not almak gerekiyor. Bu da bir süre sonra bazı insanları yorabilir/sıkabilir. Fakat "eski oyunlar nasıl oluyormuş" diye merak edenler için, Shodan'ı yıllardır merak edip, orijinaller çok eski olduğundan giremeyenler için, uzay ve immersive sim oyunlarını sevenler ve çok daha fazlası için, çok güzel bir oyun olmuş. Oldukça sürükleyici, saatler yiyen ama sonunda da tatmin eden bir oyun.

Geliştirici: *Nightdive Studios, Looking Glass Studios*

Yayıncı: *Prime Matter, Plaion*

Tür: *Nişancı, Aksiyon ve Macera*

Çıkış tarihi: *30 Mayıs 2023*

8





DIABLO 4

Yazar: Selçuk Buğra Gökalp

HER NE KADAR BENİM GİBİ ROMANTİK
DİABLOCULARI "ÖFF"LETEN BİRKAÇ
DETAY BARINDIRSA DA GENEL MANADA
BİRÇOK KESİME HİTAP ETMEYİ
BAŞARABİLEN BİR OYUN VAR ELİMİZDE.



Neredeyse 10 yıldır beklediğim bir oyununu inceleme yazısına başlarken birkaç hissi aynı anda yaşıyorum.

Aslında bu oyunla ilgili karışık hislerim tam da bu noktada başlıyor. İflah olmaz bir Diablo 2 fanı olan ben -aralıklarla neredeyse 20 yıldır oynadığım bir oyundan bahsediyoruz- Diablo 3 ile ilk karşılaştığımda heyecandan 'ön sipariş' ile edininip de oyunun dünyasına dalınca şaşırmıştım. Sonrasında "Hmm... Dur bakalım campaigni bir bitirelim önce" diye oynamaya devam etmiş bitirince de "Ee bu kadar mı?" diyebilmişim. Kumar davalarına konu olan meşhur "auction house" ile Euro kurunda fena kazanmadıysam da ve Blizzard o dönem çıkışının üstüne yerden yere vurulan Diablo 3'ü habire yamalayarak olabildiğince toparlasa da, Diablo 2 Resurrected çıkana kadar D3 benim için sıkılana kadar yeni eşyalar kasıp, onları 'build'ime uygunlaştırıp güç fantezisi yaptığım bir aksiyon oyununa dönmüştü.

Diablo 4 ise hem eski Diablo 2 dönemine selam çakıp hem de 'casual' denen "Diablo ne ola ki?" diyen yeni nesil oyuncuları kazanma çabası içindeki bir oyun. Ben Diablo 2'nin üstüne çıkılmasının pek mümkün olmadığını düşünen tayfadan olarak eskiye yapılan göndermeleri beğensem de Diablo 4'ün çok fazla yeni olmaya çalışıp belli noktalarda özünü kaybetmeye başladığını düşündüm. Şimdi gelin girişelim ayrıntılara...



HİKÂYE

Öncelikle şunu söyleyerek başlamalıyım ki, ben Diablo evrenini ve 'lore'unu çok severim. Hani her ne kadar ilk oyunun ana fikri "Eski bir kilisenin zindanında bir iblis var, metafizik şeyler oluyor, sen de bir kahramansın, hadi git de onu kes." Olarak başlasa da sonradan üzerine kurgulanan evrenin gerçekten güzel yazıldığını düşünürüm.

Hikayemiz 3. Oyunun yaklaşık 50 yıl sonrasında geçiyor. D2 ve 3'ün başında iblis mevzularının baş danışmanı olan Deckard Cain bir efsane olarak anılmaya başlamış, insanların ana dünyası olan Sanctuary'nin kurucuları olan "nephalem" lar güçlerinin yeni farkına varmaya başlamıştır ki yine ortalık karışır. Melekler ve iblisler arasındaki "Sonsuz Çatışma" yine dünyaya sıçramakta, baş melek Inarius ile beraber, bu sonsuz kavgadan kurtularak kendi dünyalarını kurmak amacıyla Sanctuary'yi yaratan, 3 baş iblisten Mephisto'nun kızı olan Lilith, dünyaya dönmüştür. İnsanlara onların yaradılışlarının bir parçası olan günahlarını kabul ve teşvik eden bir şekilde yaklaşarak akıllarını çelmeye başlayan Lilith, ruh taşları parçalandığı için yeniden güçlenerek formlarını kazanmaya başlayan 3 baş iblis, Diablo Baal ve babası Mephisto'nun dünyaya saldıracağını ve insanoğlunun tek umudunun kendi bayrağı altında birleşmesi olduğunu öne sürerek mücadelesine başlar.

Ağır spoiler vererek devamına şu an girmediğim hikâye fena değil, hatta önceki oyunlardan aşına karakterlerin de hikâyede kendine yer vermesi güzel. Sunulan karakterler de melek ve iblis bile olsa daha gri. Neredeyse hepsinin arka planında oyuncunun empati kurabilme ihtimali olan hikâye arka planları sunulmuş.

Bu noktada ciddi SPOILER var, okumak istemeyen hemen sonraki bölüme atlasın. Ancak gelgelelim ben hastası olduğum Diablo loreuna yeni eklenen hikâyeden nefret etmesem de pek saramadım. Tamam hikâyenin



bir noktasında Mephisto da işe dahil oluyor ancak Diablo nerede birader? Oyunun adını vermeyi biliyorsunuz ama Diablo'dan eser yok lore'da. Normalde ilk bir veya birkaç "act" te baş düşman olup sonra Diablo ve kardeşlerine bağlanabilecek bir senaryoyu tüm oyuna yaymışlar. Gereksiz uzatılmış geldi bana biraz.

TASARIM VE OYNANIŞ

Oyunun atmosferi eski gotik tarzda olan Diablo 2'yi temel almakta. Blizzard, Diablo 3 ün 'lore'a çok ters olan rengarenk renk paletine gelen eleştirilerden gerekli dersi almış olacak ki sunduğu atmosfer Diablo 2 gibi gotik ve tekinsiz. Renk paleti de haliyle daha gri. Oyunun klasikleşen yarı saydam haritası maalesef artık yok. Harita açıldığında arka planda yaratıklardan dayak yiyip ölebilirsiniz o yüzden dikkatli olun. Küçük bir harita da ekranın sağ üst köşesine yerleştirilmiş. Açıkçası bu harita sunumunu tuttuğumu söyleyemem. Ben eski usulün daha kullanışlı olduğunu düşünüyorum.

Kamerayı da pek beğendiğimi söyleyemeyeceğim. Daha yakın bir kamera açısı tercih edilmiş. Hatta bazen giren ara sahnelerde zoomlama olayı iyice abartılabiliyor. Ancak savaş sırasında sınırlı görüş açısı genelde keyifsiz bir durum sunuyor. Benim oyunun neredeyse tamamı boyunca kullandığım sorcerer uzaktan saldıran bir karakter ve uzun mesafeden, tehlikenin dışından daha etkili oluyor. Hem alan etkili yeteneklerin kullanımı hem de kırılğan karakterlerin oynanışın selameti bakımından aşırı zoom seviyesi sıkıntı yaratıyor gerçekten. Açık dünya olayı yeni oyunculara hitap etmesi açısından konulmuş bir detay gibi.

Seyahatleri kolaylaştırmak için at konması da güzel bir eklenti olmuş. At ile 3 şarja sahip olan yeteneği sayesinde koşturarak yaratıkların arasında geçebiliyor veya hasar vererek savaşın ortasına dalabiliyoruz. Ancak atı elde edebilmek için taaa 3. Bölümü beklemek gerekiyor yani oyunun yarısını atsız geçirmek zorunda kalıyoruz ve mesafeler çok uzun. Eskisi gibi yaratık kümeleri de çok sık ve kalabalık değil. Yani yürü babam yürü... Atı alana kadar yürümekten bezdiğim oldu açıkçası. En azından aktive ettiğimiz tüm "waypoint" lere doğrudan ışınlanabiliyoruz ve bitirdiğimiz zindanların birçoğunda kapıya ışınlanabiliyoruz. Bunlar oyunu bir nebze de olsa hızlandırması açısından güzel eklentiler. Yine 4 farklı zorluk seviyesi var. World tier olarak adlandırılan bu 4 seviyeden oyunun başında yalnız iki tanesi seçilebiliyor adventurer yeni başlayanlar için oyunu tanıma zorluğu olurken, ben gibi tecrübeli Diablo oyuncularına sunulan, daha zorlayıcı olan veteran zorluğu arasında seçim yapabiliyoruz. Nightmare ve Torment seviyeleri ise sırasıyla 50. Ve 70. Seviyeyi geçtikten sonra seçilebiliyor. Zorluk arttıkça kazanılan deneyim puanı ve Diablo serisinin temel taşlarından biri olan daha iyi eşya düşürme şansı artıyor. Oyunda dört ana seviye eşya seviyesi bulunmakta; mavi renkli magical, sarı renkli rare, turuncu renkli legendary ve altın rengi olan unique. Benim 2. oyundan beri hayranı olduğum setlerden ise eser yok. Sonradan bir yama ile falan eklenir mi bilinmez ancak gözlerim aradı açıkçası. Bir başka gözümün aradığı şey ise "rune"lar. Diablo 2'nin en sevdiğim yanlarından biri olan "runeword"lerin bu oyunda olacağına dair söylentiler vardı ancak ya bana düşmeyecek kadar nadirlerdi ya da oyuna konulmadı. Onların yerine konmuş gibi hissterien, oyundaki geniş haritaya serpiştirilmiş olarak bulunan zindanları bitirince ödül olarak sunulan "aspect"ler var. Bu aspectler ile kendinize belli "unique" özelliklerden bir tane seçip ekleyebiliyoruz. Runeler dışında soketli eşyalara taktığımız "gem"ler de oldukça sınırlı. İncelemeyi oluşturabilmek için oynadığım süre boyunca crude ve chipped seviyesi üzerinde "gem" e denk gelemedim.

Yetenek ağacı biraz Diablo serisinin ruhani devamı niteliğindeki Path of Exile, biraz Diablo 2 esintileri taşıyor. Yine geçmiş ile günümüz arasında bir orta yol bulunmaya çalışılmış. Her yetenek seviyesinde belli yetenekler arasından seçim yapıyoruz ve belli bir sayıda yetenek almadan bir sonraki seviye açılmıyor. Bu hem iyi hem kötü. İyi çünkü Diablo 2 gibi bir karakteri en baştan kasmak günümüz oyuncularını için pek makul bir seçenek değil. Ancak bir yandan da kötü, zira Diablo 3'teki gibi tüm seviyelerdeki yeteneklerden bir "build" derleyip istediğimiz yetenek üzerinden ilerleyemiyoruz. Neyse ki burada da pasif yetenekler bir nebze de olsa imdada yetişiyor. İyileştirme iksirleri oyunun başında maksimum 4 tane taşınabiliyor. Ben bir eşyamanın özelliği sayesinde bunu 5'e çıkardım. İyileştirme etkileri belli seviyelere ulaştıkça alchemistten belli para ve materyaller karşılığında yükseltilebiliyor. Oyunda yine takıldığınız bir "boss" seviyesinde yardımcı olmak üzere kullanabileceğiniz belli hasarlara dayanıklılık sağlayan iksirler de üretilebiliyor. Bu savaşlara belli bir strateji katıyor. Üstelik bu iksirler etki süresindeyken kazandığınız deneyim puanını da arttırabiliyor.

Boss savaşları oldukça bol. Üstüne bir de girdiğimiz opsiyonel zindanların mini bosslar da var. Ama pek çok bossa birden çok kez ölüp takıldım ve sonrasında belli stratejiler, build değişiklikleri ile geçebildim. Yetenek ağacı cüzi bir miktar para sayesinde sınırsız sayıda sıfırlanabiliyor. Bu değişik buildleri hızlıca yapmaya olanak sağlıyor. Yeni oyuncular bunu sevecektir ancak eski Diablocular güç gösterisi yapamadıklarından pek hazzetmeyebilirler bu durumdan.



Benim en canımı sıkan olaylardan biri de D3'ten beri zorunlu bağlantı hastalığı. Modeminize, internetinize ufacık bir kopma olduğunda savaşın ortasında "küt" diye atılabiliyorsunuz. Blizzard ne argümanla gelirse gelsin ben bu olaydan nefret ediyorum. En azından bağlantı kopmalarında yeniden bağlanma için belli bir süre verilmeli. 1 saniye kopma oldu diye benim oyundan komple atılıp, dakikalarca yeniden bağlanmak için uğraşım, o göreve en baştan başlamam gerçekten sinir katsayılarımı birçok kez çok yükseltti.

Son olarak oynanışta yenilik olan ancak benim Diablo'nun ruhuna çok aykırı bulduğumdan hiç hazzetmediğim "level scaling" olayına değinirim. Diablo'nun kökeninde yaptığınız karakterin gücünü görebilmek, attığı büyülerin etkinliğini hissedebilmek için en bariz yöntem daha önce zorlandığınız düşmanların müthiş buildimiz karşısında tarumar olduğunu hissetmekti. Bu Diablo oyunlarının verdiği en temel hazlardandı. Burada bunu yapamıyoruz zira düşmanların seviyesi devamlı sizin seviyenize dengeleniyor. Dolayısıyla her savaş bir hayatta kalabilme tehlikesi oluşturuyor ama yeni bulduğunuz bir eşyanın ya da buildinize kattığınız önemli bir yeteneğin etkisini maalesef yeterince hissedemiyoruz. Bu da Diablo serisinin en temel haz verici öğelerinden olan "güç fantezisi" olayını yerle yeksan ediyor kanımca.

KİŞİSEL GÖRÜŞ VE ÖNERİLER

Bu bölümde kişisel görüşlerim ışığında mini bir rehber gibi maddeler sıralamak istiyorum, ilgilenen oyuncular için elbette...

Yetenek ağacından pek hazzetmedim ancak sorcerer üzerinden konuşursak her buildde belli oranda destek veren yetenekler mevcut. Mesela yıldırım üzerine giderseniz sersemletme üzerine, ateş giderseniz can doldurma üzerine build kurabiliyorsunuz ya da isterseniz karışık gidin. Tamamen oyuncu odaklı bir esneklik var.

Pasif yetenekler bence en önemlileri. Ben şahsen tüm pasif yeteneklerden en az 1



seviye aldım ve hiç zararını da görmedim. Elbette yaptığınız build için elzem yeteneklere abanmak gerekecektir ancak her pasif yeteneğin en az bir seviye alınarak çalışabilmesi oyunda çok kritik noktalarda kurtarıcı oluyor.

Oyunda "obol" diye ikinci bir para birimi var. Obol belli görevleri yerine getirince toplanıyor. Bunlarla hem değişik bölgelerde karşımıza çıkabilen yüksek seviye eşya düşürebilen sandıkların kilitlerini açmak için anahtar alınabiliyor hem de Diablo 2'de "kumar" olarak isimlendirilen rastgele eşya gruplarından satın alabilme imkânı elde ediyoruz. Bu mekanizmadan güzel eşyalar da çıkabiliyor ancak Blizzard'ın ileride bu birimi gerçek para ile satarak bir "para ver-kazan" sisteminin önünü açarak oyunun içine etme ihtimali de yok değil. Düşündürüyor...

Ben bu incelemeyi acil yetiştirebilmek için nightmare zorluğuna henüz başlayabildim ve oyunun "end game" i hakkında belirgin bir fikrim yok. Ancak aldığım duyular iyi olduğu yönünde. Hiçbir şey olmasa bile bir Diablo oyuncusu için tüm seti ancestral eşyalar ile donatmak güzel bir motivasyon olacaktır. Umarım güç dengesini oyuncu lehine çevirebilecek kritik eşyalar da bu işin bir parçasıdır yoksa oyun Daiblo 3 gibi seri bir şekilde bayabilir.

Her karakterin çok farklı oynanış dinamikleri sunduğunu biliyoruz. Bu sebeple daha önceki tüm Diablolarda yaptığım gibi her karakter ile nightmare, torment seviyesine gelmeye kasıp, farklı buildler denemeye oldukça niyetliyim. Bu da oyunun yeniden oynanabilirliğini çok arttırıyor.

Devamlı online bağlantının getirdiği sıkıntılara değindim ancak bunun en büyük getirisi de haritanın gezdiğiniz bir bölümünün yakınında anlık "event"ler çıkabiliyor ve gidip katılıp, güzel eşyalar da bulabiliyorsunuz, bu da her daim online olmanın artısı sanırım. Umarım ileride bir yama ile set eşyaları ve "runeword"ler oyuna eklenir. bu iki eklentinin Diablo'ya pozitif yönde çok şey katabileceği görüşündeyim.

SONUÇ

Diablo yıllar sonra getirdiği dördüncü oyunuyla pek çok kesimin beklentilerini karşılayabilmiş gözüküyor. Her ne kadar benim gibi romantik Diablocuları "öff"leten birkaç detay barındırsa da genel manada birçok kesime hitap etmeyi başarabilen bir oyun var elimizde. Optimizasyon bakımından ele alırsak, artık eskimeye yüz tutmuş 6 yıllık PC'imde ufak tefek sıkıntılar yaşadım ancak çok ciddi problem yaşadığım 1-2 durum dışında pek te canım sıkılmadı. Benim için hala bir D2 olamasa da sanırım artık yeni nesil oyunculara hitap eden bu tarz daha hızlı, daha az emek gerektiren oynanışın tasarımsal bir zorunluluk olduğunu kabul etmemiz gerekiyor. Yani diyebiliriz ki, Diablo 4 biz Diablocuların hak ettiği bir devam oyunu olmuş. Lore'unu daha ilgi çekici bilsam da keşke Diablo 3 yerine devam oyunu direk 4 olsaymış dedirtti ki bu da Blizzard adına güzel bir başarı. Hadi bakalım Blizzard! Şu oyuna birkaç güzel yamayla güzel eklentiler at da ihya olalım. Ciddi yüklü fiyat etiketinin hakkını verirsin böylece en azından.

8.5

Geliştirici: *Blizzard*

Yayıncı: *Blizzard*

Tür: *Hack and slash, Macera*

Çıkış tarihi: *6 Haziran 2023*

STREET FIGHTER 6

Yazar: Bekir Ömer Uyanık





GÖZÜMDE CANLANIR KOSKOCA MAZİ

Sene 1992, bir Pazar günü ailem bir sebepten yurtdışında olduğu için Öznur teyzemlerde kalıyorum. Öznur Teyzemin oğlu Mehmet Can abim benden 7 yaş büyük, sağolsun benimle ilgileniyor. Normalde 6 yaşında başka yerde kalmayı hiç sevmem, ama Mehmet Can abimlere güle oynaya gidiyorum; çünkü Mehmet Can abimin bilgisayarı var! 2000 sonrası doğanlara bu cümle komik gelecektir; ancak o yıllarda bir evde bilgisayar olması, nasıl anlatayım 5D sinema olması gibi bir yerde imkansız ve müthiş bir olay. Mehmet Can abimin bilgisayarı ise efsane: Amiga 500! Mehmet Can abime yalvararak "dövüşlü oyunu açsana abi" diyorum; kırmıyor, açıyor. Geçiyorum Amiga'nın başına, pek ne yaptığımı bilmiyorum; ama çok eğleniyorum. Başından zorla kaldırıyorlar, ertesi gün okul var diye yatırıyorlar. Sabah, çorabımda kıymık var, ayağıma battı yürüyemiyordum diye olay çıkarıyorum, okula gitmiyorum, yine kendimi bilgisayar başına atıyorum; çünkü Mehmet Can abimin bana açtığı oyun, dövüş oyunlarının mihenk taşı Street Fighter 2!

Bu oyun için bir nesil atari salonlarında ömür çürüttü, ailesi tarafından verilen fatura paralarını jetona bastı, aile faciaları yaşandı. Ben bir gün okula gitmesem ne olacak ki?

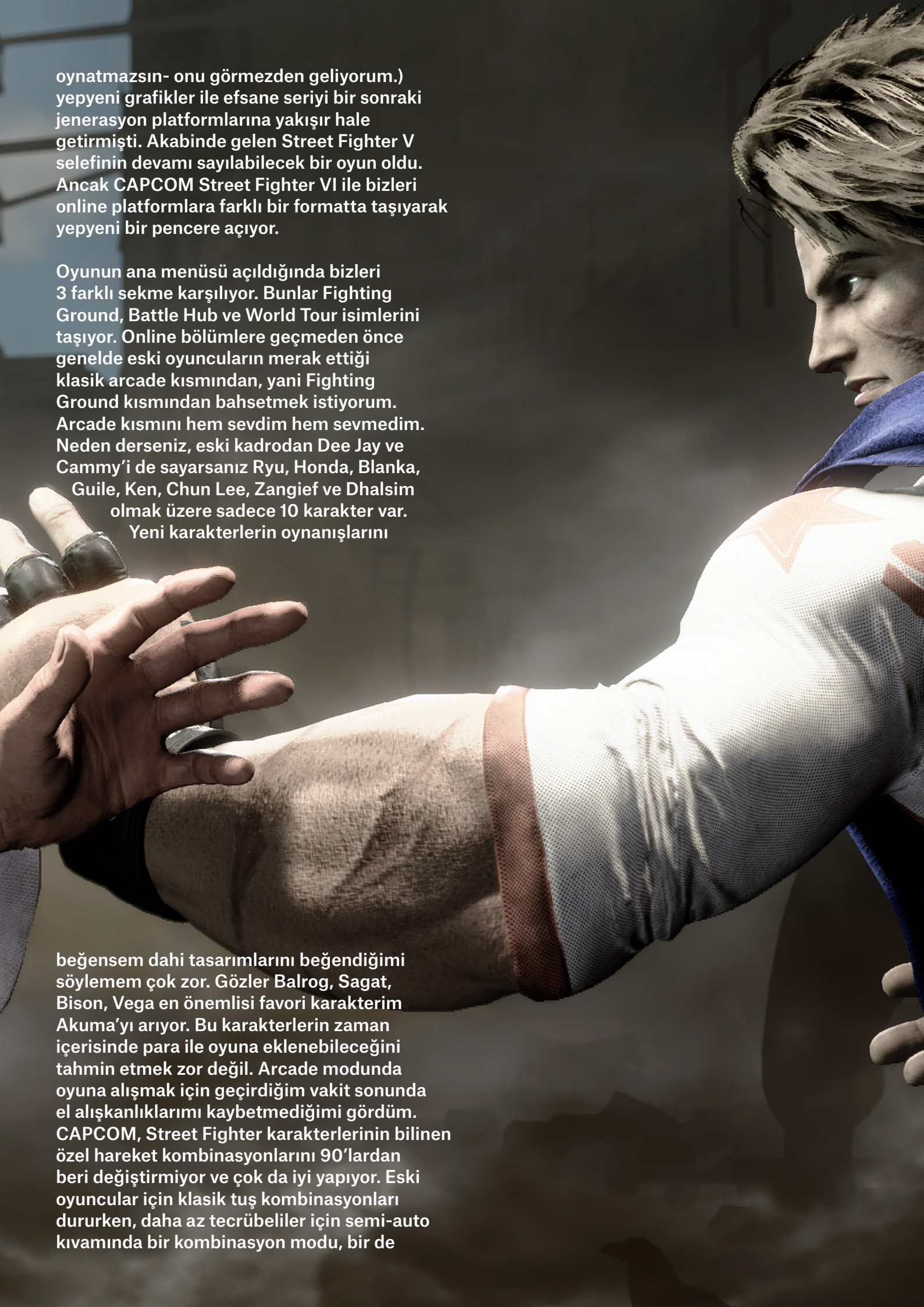
NERDEN BAŞLASAM, NASIL ANLATSAM

CAPCOM 2008 yılında Street Fighter 4'ü yayınladığında yer yerinden oynamıştı. Çünkü seri 2 boyuta veda ederek (önceden 3D bir Street Fighter yaptılar, düşmanına

oynatmazsın- onu görmezden geliyorum.) yepyeni grafikler ile efsane seriyi bir sonraki jenerasyon platformlarına yakışır hale getirmişti. Akabinde gelen Street Fighter V selevinin devamı sayılabilecek bir oyun oldu. Ancak CAPCOM Street Fighter VI ile bizleri online platformlara farklı bir formatta taşıyarak yepyeni bir pencere açıyor.

Oyunun ana menüsü açıldığında bizleri 3 farklı sekme karşılıyor. Bunlar Fighting Ground, Battle Hub ve World Tour isimlerini taşıyor. Online bölümlere geçmeden önce genelde eski oyuncuların merak ettiği klasik arcade kısımdan, yani Fighting Ground kısımdan bahsetmek istiyorum. Arcade kısmını hem sevdim hem sevmedim. Neden derseniz, eski kadrodan Dee Jay ve Cammy'yi de sayarsanız Ryu, Honda, Blanka, Guile, Ken, Chun Lee, Zangief ve Dhalsim olmak üzere sadece 10 karakter var. Yeni karakterlerin oynanışlarını

beğensem dahi tasarımlarını beğendiğimi söylemem çok zor. Gözler Balrog, Sagat, Bison, Vega en önemlisi favori karakterim Akuma'yı arıyor. Bu karakterlerin zaman içerisinde para ile oyuna eklenebileceğini tahmin etmek zor değil. Arcade modunda oyuna alışmak için geçirdiğim vakit sonunda el alışkanlıklarımı kaybetmediğimi gördüm. CAPCOM, Street Fighter karakterlerinin bilinen özel hareket kombinasyonlarını 90'lardan beri değiştirmiyor ve çok da iyi yapıyor. Eski oyuncular için klasik tuş kombinasyonları dururken, daha az tecrübeliler için semi-auto kıvamında bir kombinasyon modu, bir de



çocuk çocuk eğlensin diye neye basarsanız basın hareket yapabilen bir tuş modu var. Ben eski kafalı olduğum için klasik modda devam etmeyi tercih ettim. Oynanış hala çok zevkli ve gördüğüm kadarıyla dengeli. Yapay zeka ahraz değil ve duruma göre çok mantıklı kombinasyonlarla sizi zorlayabiliyor. Bu süre zarfında dövüştüğümüz arenalara verilen öneme, ince detaylara, genel olarak grafiklere, oyunun akıcılığına şapka çıkardığımı söylemek isterim. Mesela Arena detaylarına örnek vermek gerekirse, CAPCOM evreninin hayali şehri Metro City’de yaptığınız dövüşlerde arka planda bir başka CAPCOM efsane oyunu Final Fight (halk arasında ve atari salonlarında “Hagar” adıyla bilinen) oyunundaki karakterleri görmek beni çok mutlu etti. Ultra ve Super Combo’ların görseelliği ve yapabilmeyi başardıktan sonra verdiği mutluluk yine had safhalarda. Kısaca arcade kısmı oynanış açısından gayet güzel olmuş, tek ve önemli eksiğimiz, umarım eski sevilen efsane karakterler kısa sürede sürece dahil olurlar diyerek bu kısmı bitiriyorum; çünkü Street Fighter VI’nın asıl alameti farikası online bölümlerinde yatıyor.

STREET FIGHTER’IN ASIL ANLAMI NEYDİ?

Arkadaşlar her dövüş oyununun arkasında yapımcıların yarattığı bir senaryo ve konsepti mutlaka vardır. Street Fighter’in ana hikayesi aslında oyundaki karakterlerin dünyayı dolaşarak her ülkenin en iyi dövüşçüsü ile sokaklarda karşılaşarak en sonunda dünyanın en iyi dövüşçüsü olabilme temasına dayanıyordu. Belli ki CAPCOM firması 30 yıl sonra online platformların ve teknolojik yeniliklerin buna imkan vermesi ile demiş ki “Ana temasını artık yürürlüğe sokabiliriz.”

Bu noktada “World Tour” seçeneğini seçerseniz kendi dövüşçünüzü yaratıp dünyayı dolaşarak karakterinizi geliştirmeye başlıyorsunuz. Adeta bir sandbox oyunu kıvamında şehirlerde serbestçe dolaşılıyor, o şehirde bulunan ustalardan hareketler öğrenerek kendinizi

geliştiriyor, yaptığınız görevlerle para kazanarak üstünüzü başınızı kıyafetler olarak karakterinizi özgün hale getiriyor, görevler sırasında girdiğiniz dövüşlerden XP kazanıyor ve karakterinizi geliştiriyorsunuz. Gücünüz azaldıkça sokak satıcılarından yiyecek içecek olarak gücünüzü doldurabiliyor, aynı zamanda bazı yiyecekler ile bazı yeteneklerinizi boost’layabiliyorsunuz. Bu format aslında tam olarak Street Fighter’in ana temasının özü. Bu süre zarfında herkesle dövüşebiliyor olmanız çok komik. Bir şehir dolusu adamdan kime teklif ederseniz edin, herkes sizinle dövüşüyor. Ben acaba ne olacak diye sokakta gezen yaşlı teyzeye dövüş teklif ettim, o iki büküm yürüyen teyze bir anda beni Zangief gibi alıp yerlerden yerlere vurunca şok geçirdim ve çok güldüm. Kısaca şehirlerde yaşayan herkes bildiğiniz dövüşe hazır manyaklar ordusu gibi. Sonuç olarak World Tour seçeneği tam bir RPG oyunu gibi; ancak RPG’lerin en önemli unsuru olan senaryo, bana sorarsanız inanılmaz derecede tırt. Örneğin, aynı anda eğitime başladığınız Kızılderili kılıklı takım arkadaşınız birilerinin el çantasını çalıyor. Size verilen görev ise çantayı almadan önce 4-5 konuyla alakasız adamı dövmek oluyor.

Kısaca görevleri görev olsun diye koymuşlar. Street Fighter aslında RPG’ye çok yakın bir hikayeye sahip. Sokaklarda kafasında koli olan denyoları dövmek yerine M.Bison’un yasadışı örgütü Shandaloo askerlerini filan dövebilir, bunları da makul ve mantıklı amaçlara göre yapabiliydik. Ancak yine de ilk eğitmenimiz, aynı zamanda oyunun karakterlerinden olan Luke’un salonunda ders olarak başladığım dövüş kariyerimde ilerlerken Metro City’nin Çin mahallesinde halka açık Kung-Fu dersi veren Chun Lee’yi görünce heyecanlanmadım değil. Bu şekilde karşılaştığınız karakterlerden onlara özel hareketleri öğrenebiliyor ve karakterinizin kombinasyonlarına dahil edebilirsiniz. Bu noktada yarattığınız karakter belli bir noktadan sonra eski ve yeni karakterlerin arasına eklenerek 19. dövüşçü olarak oyunun Arcade bölümünde yer alabiliyor. Aynı zamanda beni çok mutlu eden ekstra bir özellik ise şehirlerin farklı yerlerinde bulduğunuz



Arcade makinalarında CAPCOM'un efsane atari oyunlarını oynayabilmek oldu. Sözün özü; World Tour hoş bir yenilik; ancak geliştirilmeye çok muhtaç. NBA 2K serilerinde My Player modundaki gibi RPG öğeleri biraz daha oyuna yedirilebilir ise seriyi başka noktalara taşıyacağını söyleyebilirim.

ASYALI OYUNCU TERÖRÜNÜN OYUN DÜNYASINDAKİ ADI: BATTLE HUB

Oyunun üçüncü ve son sekmesi arkadaşlar diğer dövüş oyunlarından da aşına olduğunuz Battle Hub. Burada diğer online oynayan oyuncularla kapışabiliyorsunuz. Ben oyunu ilk çıktığı anda aldım, fena da oynamam; ancak Warzone, CS GO gibi oyunlarda Rus oyuncuların estirdiği terörü burada da Asyalı oyuncular estiriyor. Tek yumrukta beni havaya kaldırarak başlayan kombinasyonlarla beni sürekli ve hunharca döverek patates ettiler. Tekken'i online oynamaya heves ettiğim dönemlerde yediğim dayaklardan sonra Youtube'dan dövüş kombinasyonları yerine rakiplerimle online konuşmalarda kullanabileceğim Japonca ve Çince küfür öğrenmeye başladığım için kendimi o raddeye getirmeden adabımla dayağımı yiyip oyunun diğer sekmelerine daha çok vakit ayırmayı tercih ettim. Battle Hub hakkında çok fazla anlatacak bir şey açıkçası yok. Serverları kıtalara bölmüşler (Asyalılar her kıtada var.), bu serverların güzel hizmet verdiğini, takılma vs. gibi durumların çok yaşanmadığını bildirmekte fayda var.

SON SÖZ

Street Fighter VI olmakla olamamak arasında kalmış bir oyun arkadaşlar. Ben oyunu PS5 platformunda oynadım. Görsellik fazlasıyla tatmin ederken, oyunun arcade modunda bulunan şarkıları çok sevdiğimi söyleyebilirim. Özellikle karakterleri seçip arenaya yürürken çalan "Yeah!, Yeah!" sloganı sizi acayip moda sokuyor; ancak World Tour'da çalan müzikler bir yerden sonra ızdıraba dönebiliyor. Oynanış Street Fighter markasının kalitesine son derece yakışacak şekilde; ancak daha önce söylediğim gibi Arcade bölümündeki eksik karakterlerin gelmesi, World Tour'da RPG öğelerinin geliştirilmesi gerekiyor. Yenilikler hoş; ancak tam anlamıyla olmuş sayılmazlar. Yine de CAPCOM'un zaman içerisinde bu eksikleri gidereceğine inanarak serinin hem eski hem yeni oyuncularına Street Fighter VI'yı gönül rahatlığı ile tavsiye edebilirim. Sonuçta Street Fighter markası oyun dünyasının mihenk taşıdır, atlamaya gelmez.



Geliştirici: Capcom

Yayıncı: Capcom

Tür: Dövüş, Aksiyon ve Macera

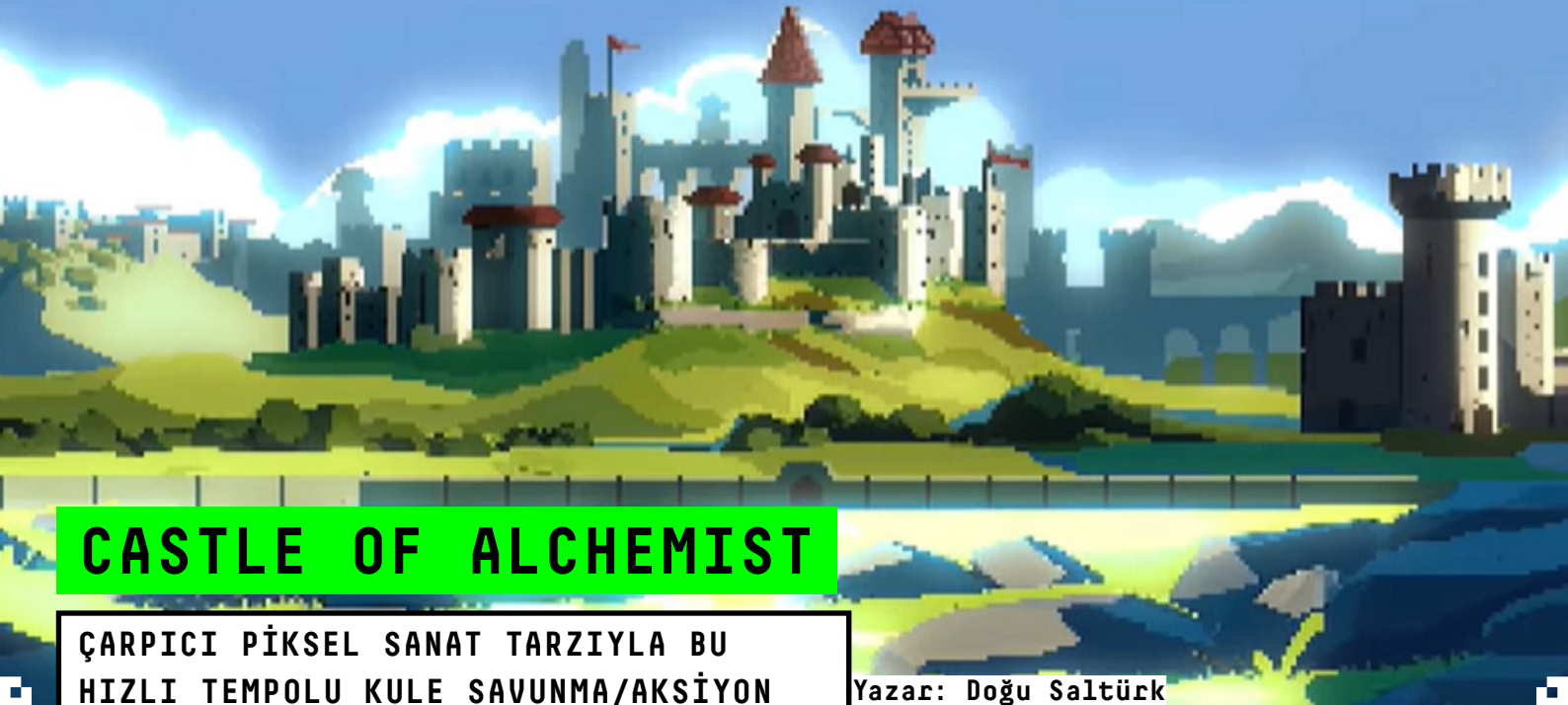
Çıkış tarihi: 2 Haziran 2023

STREET FIGHTER 6

KARAKTERLERİ İÇİN

BURAYA TIKLAYIN!

Yazar: Irmak Derinbay



CASTLE OF ALCHEMIST

ÇARPICI PİKSEL SANAT TARZIYLA BU HIZLI TEMPOLU KULE SAVUNMA/AKSİYON HİBRİT OYUNUNDA KALENİZİ SAVUNUN!

Yazar: Doğu Saltürk

Yerli video oyun stüdyosu Team Machiavelli tarafından geliştirilen **Castle Of Alchemist**, 17 Mayıs'ta erken erişim olarak çıkışını yaptı. Oyun, üs savunma türüne yeni bir 'açı' getirdi diyebiliriz.

Castle Of Alchemist bir üs savunma oyunu olduğundan ötürü, hikayesi biraz oynanışın bahanesi. İşgal edilmiş kalemizin bölümlerini düşman akınlarına karşı koruyup geri alıyoruz basitçe. Zaten bu türde hikaye pek aranmadığından, bu bir eksiklik gibi hissettirmiyor.

Türü normalde de seven birisi olarak ben, bu oyunu ayrı bir sevdim diyebilirim. Eski usul, sadece defans mekanizmalarımızı koyup düşman akınlarının engellenmeye çalışılmasını izlediğimiz formülden sıkılmış, Orcs Must Die'in TPS formatını da fazla "yorucu" bularak çabuk sıkılmıştım. Öncüllerinin üstüne yeni şeyler koyarak, diğer janraları da harmanlayarak daha iyi ve optimum bir oyun yapmayı başarmışlar. Hem de "ALTTAB" oyunu olarak da çok güzel iş yapıyor. Bu sebeplerden benim için bu türün önde gelen isimlerinden birisi oldu diyebilirim.

CASTLE OF ALCHEMIST OYNANIŞ DİNAMİKLERİ!

Haritada karakterimizle istediğimiz gibi gezabiliyor, ve tuzaklarımızın konumlarını özgürce tasarlayabiliyoruz. Hem karakterimizin sahip olduğu silahlar ile, hem tuzaklar ile, hem de bazı haritalarda bulunan belli noktalara koyabildiğimiz büyük saldırı kuleleri ile düşman akınlarını engellemeye çalışıyoruz. Oyunun "top down" olmasından ötürü, yani yukardan bakış açısına sahip olmasından ötürü, tuzakları koyabileceğimiz açıların daralması gibi bir şey de söz konusu değil. Mekanların tavanını göremediğimiz halde mesela, tavana da koyabileceğimiz tuzaklar var. Bunu düşünmüş olmaları iyi olmuş.

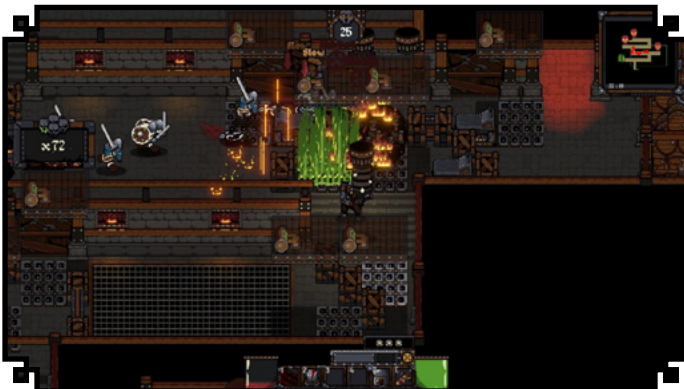
Düşmanları engellemek için koyabildiğimiz tuzaklar, klasik şeyler. Çeşitli bubi tuzakları, düşmanları yavaşlatmak için veya yollarını belirleyebilmek için barikatlar, taretler, variller vs gibi şeyler. Bunların aynı zamanda çeşitli varyasyonları da var kullanılabilen. Zehir, ateş ya da kanama gibi zamansal hasarlar veren

ve birbiriyle kombinlenebilen çeşitlere de ayrılıyorlar kendi içlerinde. Tuzak çeşitliliği oldukça doyurucu denilebilir bu yüzden. Aynı zamanda biraz ekstra gibi dursa da, savaş kuleleri de var. Bazı bölümlerde belli noktalara konulan bu savaş kuleleri, pahalı ama güçlü silahlar.

Fakat oyunun asıl olayı, şövalyemsi bir karaktere sahip olmamız ve onunla da savaşabiliyor olmamız. Bir yakın menzilli, bir de uzak menzilli olmak üzere iki silah tutuyor karakterimiz. Savaş çekici ve pompalı tüfek ile başlıyor, ilerledikçe farklı silahları da kullanabiliyoruz. Mitralyöz, arbalet, kılıç ve başka başka silahlar. Bir de kullanma sürelerine sahip küçük silahlarımız var. Bomba, taret ve yağ şişesi gibi.

Bütün bu ekipmanların ise, çeşitli seviyeleri ve statları var. Temizlediğimiz bölümlerden çeşitli kaynaklar ediniyoruz. Bu kaynakları da yeni ekipmanlar yapmak için kullanıyorsunuz. En basit kaynaktan, daha nadir rastlanana doğru gidiyor bu. Silahların da toplamda 4 seviyesi bulunmakta. Yapımında kullandığınız materyallere göre ortaya çıkacak seviyelerin ihtimalleri değişiyor. Bu seviyelere göre de silahlarımızın çeşitli ekstra özellikleri oluyor ya da statları değişiyor.

Castle Of Alchemist'i türün diğer örneklerinden ayıran bir diğer unsur ise, karakterimizin seviyesini arttırarak çeşitli statlarını güçlendirebiliyor olmamız diyebilirim sanırım. Canını, staminasını, tuzakların etki süresini ve gibi şeyleri arttırabiliyoruz. Ve ilginç olan bir mekanik daha ise şu ki; karakterimizin yük taşıma sınırı var. Yine statlardan seviye vererek arttırabildiğimiz bu özellik, kuşanabildiğimiz büyük küçük silahların sayısını etkiliyor.



DÜŞMANLAR

içerik açısından yeterli değil denilebilecek belki bir nokta olabilir, o da düşman çeşitliliği. Temelde iki fraksiyona ayrılan düşman tipi var. Birisi soğuğa dayanıklı olan kuzeyli görünümlü tipler, diğerleri de sıcağa dayanıklı olan doğulu tipler. Bu tipler kendi içlerinde de küçük ayrımlara sahipler saldırı yapma açılarından. Özellikle bu alanda daha çok içerik gelmesini isterim ben şahsen.

Zaten her tuzak için güzellikle yerine getiriyor ve bir yarar sağlıyor fakat mesela zehre dayanıklı olan ya da tam tersi dayanıksız olan düşmanlar da getirilebilir. Madem element sistemi koydunuz, hepsinin bir antisini ya da üstünde güçlü olduğu bir düşman tipi de getirmek lazım diye düşünüyorum.

GÖRSELLİK VE SESLER

Oyun tatlı bir piksel art'a sahip. Kalitesiz ya da ucuz hissettiren bir görsel yok, bu konuda da tatmin edici olacaktır diye düşünüyorum çoğunluk için. Animasyonlar da aynı şekilde, üstüne çalışılmış ve güzel sonuçlar ortaya çıkmış. Özellikle kalemizin içi çok tatlı gözüküyor. Biraz gotik yanı da var genel olarak bütün atmosferin.

Sesler de aynı şekilde, ekstra bir özelliği olmasa da, kafa ütöleyici de değil çoğunluğu. Müzikler de yine gotik havayı destekleyecek şekilde uygun seçilmiş. Sesi kıstıran cinsten kalitesiz ve jenerik işler yok.

DEĞERLENDİRME

Castle Of Alchemist, türü bir adım öteye taşıyabilecek potansiyele sahip. Aksiyon kısmını türe güzel yedirmiş ve base defence türünün üstüne ekstra eğlence katmış. Seviye kazanma, kaynak toplama ve üretim yapma mekanikleri ve verdiği ekstra görevler sayesinde tekrar oynanabilirliği de yüksek. Seveni veya sevmeyeni için denenebilecek güzel bir alternatif olmayı başarıyor.

7,5

Geliştirici: Team Machiavelli

Yayıncı: Catoptric Games, IndieArk

Tür: Strateji ve Aksiyon

Çıkış tarihi: 17 Mayıs 2023



ÖN İNCELEME



PLATFORM: MICROSOFT WINDOWS

PILE UP!

AMA BU RAHATLATICI ORTAMDA GARDINIZI DÜŞÜRMEYİN, ZİRA YAPTIĞINIZ HER ŞEYİ MAHVETMENİZ AN MESELESİ!

Yazar: Doğu Saltürk

Tatlı mı tatlı, minik bir oyun olan Pile Up!, 2 Haziran'da erken erişim olarak çıkışını yaptı. 16-18 yaşlarındaki Türk gençlerin geliştirdiği oyun, GİST Indieway etkinliğinde Jüri Özel Ödülü'nün de sahibi oldu.

Aslında oldukça minimalist bir oyun Pile Up!. Her anlamda öyle. "Basit eğlence/sandbox" kategorisinde bulunan bu oyun, görüldüğü üzere bir şehir kurma oyunu. İsminin geliş noktası da, bu şehri küçük bir kara parçasını temel alıp, yukarı doğru "yığma" yaparak büyütmemiz.

OYNANIŞ SİSTEMİ

Oyunun iki modu var başlangıçta. Biri normal mod, yani şehrinizde yaşayanların mutluluğunu gözetmeniz gereken, fizik kurallarına ve diğer çeşitli kurallara dikkat ederek şehri büyütmeniz gereken mod. Diğeri de sandbox modu, yani tamamen yaratıcılığınız limitince oynayabildiğiniz mod.

Şehrimize koyduğumuz yapılar elimize kart şeklinde geliyor her turun başında. Koyduğumuz her yapının da bize diğer tur

getirisi oluyor. Mesela koyduğumuz çeşitli atölyeler, halkın ihtiyacı olan şeyleri sunuyor bize. Elektrik kaynağı, su tankı, destek yapısı gibi şeyler. Böyle böyle ihtiyaçları karşılayarak şehri büyütüyoruz. Aynı zamanda yeterli puanları topladıkça oyun dışında yeni kartlar açıyoruz şehrimizde kullanabilmek üzere.



Normal modun aslında gizli ve zorlu bir bulmaca tarafı var. Bütün bu anlattıklarım, özellikle şehir büyüdükçe, giderek komplike bir hal almaya başlıyor. İnce ayarlar üzerine düşünmeniz gerekiyor böylece. Bu sayede oyunun hem rahatlatıcı, hem de düşünme gerektiren ve beyin jimnastiğine sebep olan bir yanı var. Bu ikilik de hoş olmuş. Sandbox modu da zaten, "yaratıcı mod" olarak da anlaşıldığı

üzere bahsedecek pek bir şey yok. Eğer "ben işin bulmaca tarafı ile uğraşmak istemiyorum" diyorsanız, kuralları eleyerek sadece estetik zevklere hitap eden şehirler kurabilirsiniz.

GÖRSEL VE MÜZİK!

Oyunun görselliği ve müzikleri de yine oldukça minimal estetiğe dayanıyor. Lego parçaları gibi gözükken minik ama tatlı binaları, özellikle "yığdıktan" sonra, ortaya çıkan şehir bakması çok keyifli bir şeye dönüşüyor. Gece ve gündüz döngüsü de olan oyunda, ışıkları yanan şehre bakmanın verdiği hisler de farklı oluyor. Öyle ki, hareketli bir duvar kağıdı işlevinde bile kullanılabilir bu tatlı oyun. Binaların çıkarttığı dumanlar, evlerin pencerelerinden çıkan ışıklar, etrafı puslu bir adanın üzerindeki şehir... Müzik tarafında da güzel tercihler yapılmış.



Sürekli başa saran tek bir müzik olsa da, sürekli başa sardığını hissettirmeden ve rahatsız edici bir şeye dönüşmeden saatlerce dinletebiliyor kendisini. Oldukça huzur veren ve hipnotize eden basit bir melodi eşliğinde oyunu oynuyorsunuz.

DEĞERLENDİRME

Pile Up! Kendi kategorisinde oldukça zeki ve başarılı bir iş çıkartmış. Rübik küp gibi, hem hipnotize eden, hem zorlayan ve beyin jimnastiğine yol açan oynanışı ekran başında saatler geçirtebilir. Hem de geçtiği anlaşılmayan saatlerden.

Geliştirici: Remoob

Yayıncı: Next in Game, IndieArk

Tür: Strateji ve Aksiyon

Çıkış tarihi: 17 Mayıs 2023

8

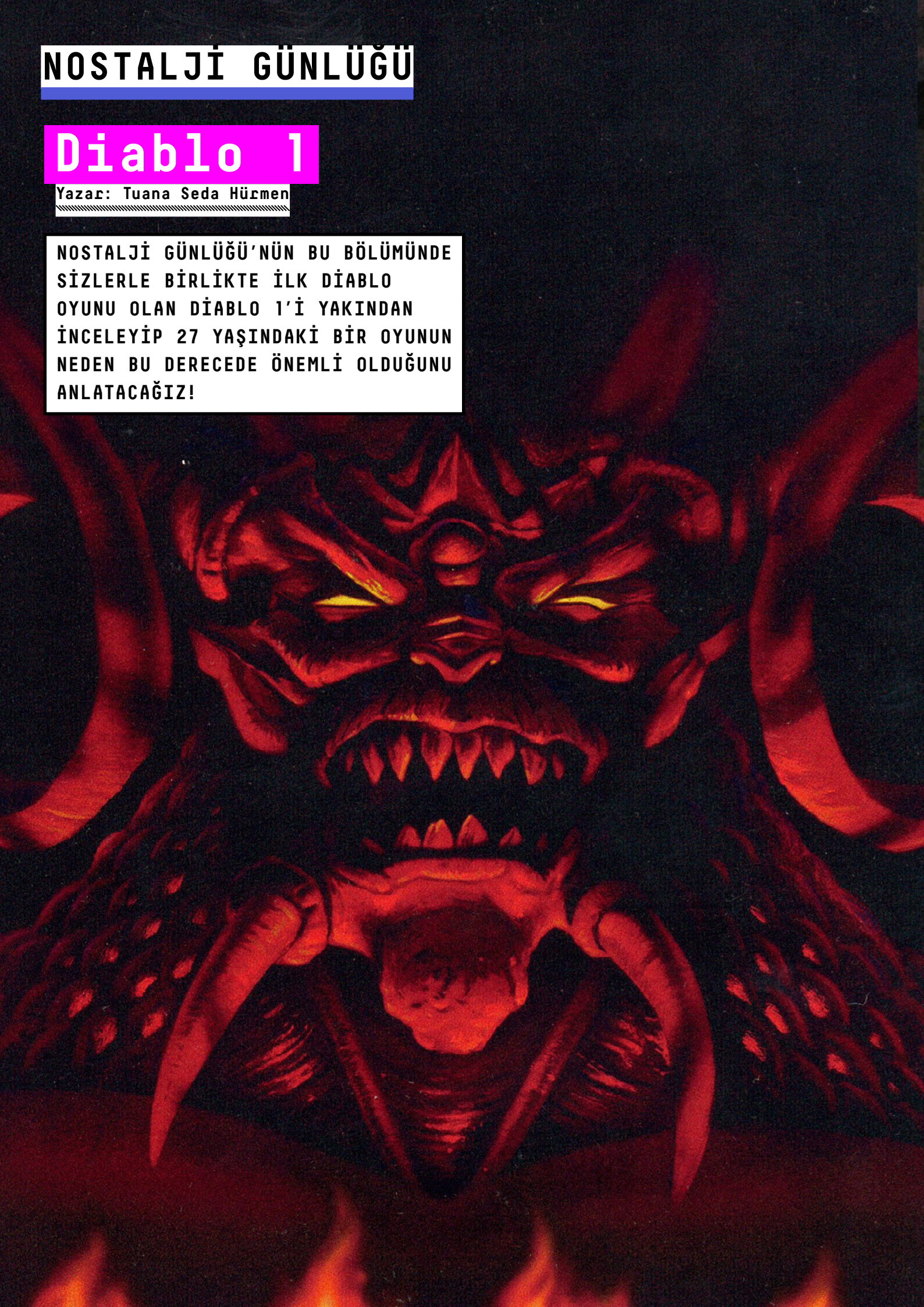


NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

Diablo 1

Yazar: Tuana Seda Hürmen

NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ'NÜN BU BÖLÜMÜNDE SİZLERLE BİRLİKTE İLK DİABLO OYUNU OLAN DİABLO 1'İ YAKINDAN İNCELEYİP 27 YAŞINDAKİ BİR OYUNUN NEDEN BU DERECEDE ÖNEMLİ OLDUĞUNU ANLATACAĞIZ!



THANK GOODNESS YOU'VE RETURNED!
MUCH HAS CHANGED SINCE YOU LIVED HERE, MY
FRIEND. ALL WAS PEACEFUL UNTIL THE DARK
RIDERS CAME AND DESTROYED OUR VILLAGE.
MANY WERE CUT DOWN WHERE THEY STOOD,
AND THOSE WHO TOOK UP ARMS WERE SLAIN
OR DRAGGED AWAY TO BECOME SLAVES - OR

11 yıllık uzun bir aradan sonra Diablo serisi, dördüncü oyunuyla heyecanlı bir şekilde geri döndü. Oyuncular ve sektör içinde bu denli heyecan uyandıran Diablo serisinin popüleritesi ise ta ilk oyununa dayanıyor. 31 Aralık 1996 tarihinde çıkan Diablo 1, ateşlediği fitille birlikte aksiyon-rol yapma oyun türündeki en başarılı oyun serisinin ilk oyunu oldu. Günümüzde çıkan Diablo 4 ile seri, ününü korumaya ve artırmaya devam ediyor.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizlerle birlikte ilk Diablo oyunu olan Diablo 1'i yakından inceleyip 27 yaşındaki bir oyunun neden bu derecede önemli olduğunu araştıracağız!

KABUSLAR KÖYÜ TRISTRAM

Diablo 1, hikayesini oldukça anlaşılabilir bir şekilde ele alıyor. Sanctuary dünyasında bulunan Tristram köyünün yerlisi olan ve seneler önce onu terk etmiş olan maceracı ana karakterimiz, Tristram'a geri dönüyor ve onun cehenneme dönmüş haliyle karşılaşılıyor. Hikayenin daha iyi anlaşılması için biraz lore'a girmek gerekiyor. Cennet ve Cehennem arasında geçen "Günah Savaşları" yeryüzüne indiği için Tristram köyünü iblisler sarmıştır. Melekler, terör lordu Diablo'yu yakalamış ve onu bir ruh taşına hapsedip köyde bulunan Tristram Katedrali'nin dibine gömmüşlerdir.

Seneler sonra köyün başrahibi Lazarus, köyün koruyucusu Kral Leoric'i kandırarak Diablo'yu uyandırmayı başarır. Güçsüz kalan Diablo, ilk olarak Kral Leoric'in bedenini ele geçirmeye çalışsa bile kralın gücünden dolayı başarılı olamaz, ancak yine de kralın delirmesine sebep olur. Sonrasında başrahip Lazarus, Kral Leoric'in oğlu Prens Albrecht'i kaçırmak için Diablo'nun onun bedenini ele geçirmesini sağlar. Bunun sonucunda oğlunu kaybeden Kral Leoric, zaman içinde tamamen delirerek ve tüm köyü suçlayarak köylülere saldırmaya başlar ve durdurulması için kendi adamları tarafından öldürülür.

Ölmeden önce tüm köyü lanetleyen Kral Leoric, bu lanetiyle askerlerinin iblislerin hizmetinde çalışmasına neden olur. Başrahip Lazarus, köylülerin bir kısmını prensi kurtarmaları için katedrale yönlendirerek onları katedralde bulunan The Butcher'a, yani Kasap'a yem eder. Ana karakterimizin girdiği Tristram, bu olayların cereyan ettiği bir yerdir.

Maceracımız Tristram'a geldiğinde Tristram'da ne bir kral ne de bir ordu bulunmaktadır; aksine Tristram köyünü iblisler ve kötü ruhlar donatmıştır. Maceracımız, Tristram'ın kalan sakinlerinin de yardımıyla katedralin 16 kat aşağısında bulunan Diablo'yu yok ederek Tristram'ı kurtarmak zorundadır.

Kötülerin karşısında iyiliğin adına durarak kontrol ettiğimiz maceracımız için oyunun sonu böyle olmaz. Oyunun sonunda Diablo ile yaptığı savaşı kazanan maceracı, Diablo'nun ruh taşını ondan çıkararak Prens Albrecht'in bedenini ortaya çıkarırsa da ruh taşını kendisine taktığı için bedeni Diablo tarafından ele geçirilir. Bu hikayenin devamı ise Diablo 2'de işlenir.

KARAKTERLER, KÖYLÜLER VE SAVAŞ PLANLARI

Diablo 1'in en başında maceracımızın sınıfını seçmemiz gerekir. Bu sınıflar, Warrior yani Savaşçı, Rogue yani Hırsız, Sorcerer yani Büyücü olarak birbirlerinden farklı özelliklere sahip üç farklı çeşitten oluşur. Savaşçı kılıç kullanırken Hırsız ok kullanır, Büyücü de adı üstünde büyü yapar. Aksiyon-rol yapma türünde olan bir oyunda, oynanışın oyuncunun tarzına bırakılması ortalama 13 saat süren bir oyunun farklı şekillerde tekrardan oynanmasını sağladığı için eğlenceyi artırır diye düşünmekteyim. Ayrıca Diablo 1'deki zindanlar, diğer oyunlardan farklı olarak her zaman rastgele bir şekilde oluşuyor, yani her seferinde farklı bir şeyle karşılaşabiliyorsunuz; hiçbir zaman tekrar oynadığınızda aynı sayıda düşmanla karşılaşmıyorsunuz.

Tristram'da kalan ve terörün içinde yaşayan köylülerin her biri farklı bir karakterde olduğunu hissettirebiliyor. Bölümlerde ilerlemek için hepsiyle ayrı ayrı diyaloga girmek gerekiyor ve bu diyaloglarla hem kendi hikayelerini hem de neden hala bu köyde kaldıklarını dinleyebilirsiniz. Örneğin Barmen Gillian'ın hasta büyükannesini bırakmak istemediği için hala Tristram'da kaldığını veya prensi kurtarmak için Lazarus tarafından tuzağa düşürülen ama canını kurtarmayı başarıp acısını bastırmak için kendisini alkole boğan Farnham'in hikayesini öğrenebilirsiniz. Bu örneklerin yanı sıra diğer oyunlarda da karşımıza çıkan Cadı Adria, Deckard Cain, Demirci Griswold ve Tahta Bacaklı Wirt de bu oyunda bulunuyor. Tüm bu kişiler, Tristram'ın teröründen etkilenen yaşayan insanlar gibi konuştukları için karanlık atmosferin iyice içine çekilmemizi sağlıyorlar.

Oyunun rol yapma unsurlarına destek veren NPC'lerin dışında elbette canavarlardan ve asıl zindan tasarımının bulunduğu katedralden bahsetmemiz gerekiyor. Lineer ilerleyen 16 zindanın bölümleri şu şekilde meydana geliyor: 1-4 katları katedrali, 5-8 katları katakompları, 9-12 katları mağaraları ve son olarak 13-16 katları cehennemi oluşturuyor.

Her bölümün canavarları kendine özgü olmakla beraber zindanlarda ilerledikçe canavarlar daha da güçleniyorlar. Bu canavarlar da Hayvanlar, İblisler ve Hortlaklar olarak üçe ayrılıyor. Bu canavarları alt etmek için büyü kitapları, iksirler, zırhlar, silahlar, yüzükler, büyü parşömenleri vb. rol yapma oyunu eşyaları kullanılabiliyor.



İÇİNE ÇEKEN BİR ATMOSFER ÖRNEĞİ

Yukarıda anlattığım gibi, Tristram iblislerin saldırısı altında umutsuz insanlarla dolu bir köy olarak karşımıza çıkıyor. Tristram'ın bu karanlığını hem zindan hem çevre hem de karakter tasarımıyla anlayabiliyoruz. Ayrıca grafiklerinin de -şu anda çok olmasa bile- 1996 yılı için ileride olduğunu unutmamak gerekiyor. Diyalogların yanı sıra özel karakterlere ne kadar uğraşıldığı da belli; örneğin zindanın üçüncü katında bulunan ve Kral Leoric'in artık çürümüş hali olan The Skeleton King yani İskelet Kral, başındaki tacı, elindeki upuzun kılıcı ve uzun boyuyla diğer iskeletlerin yanında çok daha yüce duruyor. Ya da Kasap'la karşılaştığımızda alay eder bir sesle "Ah, taze et!" diye seslendiğini duyuyoruz.

HERKESİN SEVDİĞİ EFSANENİN BAŞARISI

Diablo 1, basit ve açık oynanışıyla, kendine has vahşet dolu hikaye ve karakter/düşman/çevre tasarımlarıyla, rastgele olan zindanların ve farklı sınıfların getirdiği çeşitlilikle ve kendisini tekrar tekrar oynattırabilmesiyle eleştirilenlerden yüksek notlar almayı başarmıştı. İzometrik kamerada tıklamaya dayalı oynanışının yanı sıra bir de çok oyunculu oynanabilir olması oyuncular ve eleştirilenler tarafından oldukça sevildi.

1997 yılında Diablo: Hellfire adında bir eklenti paketi çıktı. Bu pakette üç sınıfa ek olarak Monk yani Keşiş adında yeni bir sınıf ve yeni zindanlar eklendi.

İlk olarak PC üzerinde çıkış yapan Diablo 1, 1998 yılında PlayStation ve MacOS platformlarında yayımlandı. PlayStation sürümü çevrimiçi oyunu içermese de iki kişi yan yana Diablo 1'i çok oyunculu şekilde oynayabiliyordu. Ayrıca hikayeyi eksiksiz anlamak için anlatıcı seçeneği de eklendi. Diablo 1, oyun dünyasında yepyeni bir efsanenin doğmasına önyak oldu. 2.5 milyondan fazla satan Diablo 1'in başarısını devam oyunları katlayarak artırdılar.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizlere Diablo 1'in hikayesini anlattığım için mutluluk duyuyorum. Diablo 4 bekle beni!



Oyunun ses tasarımı etkileyici. Kılıcınızı salladığınızda gelen ses, düşmanın yara aldığıda çıkarttığı ses bir yana oyunun ta en başında Diablo'nun kahkahasını duymak oldukça ürkütücü. Bunun yanı sıra elbette müzikler de efsane, 6 parçadan oluşan müzik listesi her bölüm için ustaca tasarlanmış ve her bölümde insanın gerilmesini sağlıyor. Tüm bu unsurlar, Tristram köyünün haritasının küçüklüğünü unutturuyor ve oyunun atmosferi oyuncuyu kendine çekiyor. Oynanış olarak aslında bakıldığında diğer aksiyon-rol yapma oyunları gibi zindana gitme, köydekilerle konuşma, gelişerek ilerleme gibi unsurları etkileyici bir şekilde harmanlayabiliyor.



STÜDYOLAR VE ŞİRKETLER

Blizzard Entertainment

Yazar: Tayga Kaan Gümüş

Oyuncularını bir ömür boyu oyunlarında tutmayı başarabilen, yaptığı çevrimiçi oyunlarla milyonlarca oyuncuyu kendilerine ait büyük sosyal ortamlarla buluşturan Blizzard Entertainment'ın hikayesine hoş geldiniz.

GEÇMİŞİ

Şubat 1991'de üniversiteden tanışan üç arkadaş tarafından Kaliforniya'da "Silicon & Synapse" olarak kuruldu. İsmi bilgisayarın yapı taşı 'silikon' ve beyin yapı taşı 'sinaps'tan alıyordu. Ancak daha sonra stüdyonun ismi silikonun meme implantlarında kullanan malzemelerle karıştırılması sonucu oyun geliştirme sürecini daha iyi betimlediği düşüncesiyle "Chaos Studios" olarak değişti.



Warcraft: Orcs & Humans (1994)

İlk zamanlarda Chaos para kazanmak için farklı oyunları portlamakla uğraştı. İlk oyunlarını 1993 yılında Rock n' Roll Racing ve The Lost Vikings olarak yaptılar. Ertesi yıl kendisini yazılım şirketi Davidson & Associates satın aldı. Burada ismi "Blizzard Entertainment" oldu.

Firmanın ilk çıkış oyunu Westwood'un Dune II'sinden ilham alan Warcraft: Orcs & Humans (1994) idi. Oyunun başarılı olması firmanın ilerideki oyunlarının çevrimiçi olmasının temelini oluşturdu. Devam oyunu Warcraft II: Tides of Darkness'ın (1995) geliştirilmesiyle Westwood'un Command & Conquer serisine ana rakip oldular ve bu da 90'larda bir 'RTS patlamasına' yol açtı. İkinci oyunun başarısı aynı zamanda Blizzard'ın bilim kurgu temasındaki oyunu StarCraft'ın (1998) geliştirilmesine sebep oldu. Oyun için daha sonradan Brood War genişleme paketi çıktı. Bu oyunla beraber Blizzard ara sahneler için olan mevcut kötü algıyı değiştirdi.

1996 yılında çatı firma Davidson & Associates'in CUC International tarafından satın alınmasıyla beraber kendisi ve ilk pornografik oyununun üreticisi Sierra Online CUC ve HFS Corp.'un birleşmesiyle doğan Cental'in oyun kolunu teşkil ettiler. İler ki zamanlarda CUC International'ın defterlerinde sahtekarlık çıkması sonucu oluşan kriz

zamanında firma ve Sierra Fransız medya şirketi Havas üzerinden Vivendi çatısı altına girdi. Burada bizim öğretmenler günümüze denk gelen 2004 yılında paralı abonelik sistemi kullandığından pek bir beklentileri olmayan oyunları World of Warcraft'ı piyasaya sürdüler ve ummadıkları bir başarı yakalayarak ilk yıl oyuncu isteklerini karşılamada zorluk çektiklerinden istihdam oranlarını 4 kat artırarak 1200 kişiye çıkardılar.

1996 yılında adını yapımcısı David Brevik'in yaşadığı Diablo Dağı'ndan alan Aksiyon RPG oyunu Diablo'nun piyasaya çıkması firmaya kritik bir başarı getirirken, bu oyun Blizzard'ın oyunculara çevrimiçi bir ortam sunan Battle.net'in doğmasına yol açtı. Battle.net StarCraft zamanında gelişti ve 2009 yılında gelen 2.0 güncellemesiyle boyut atladı. Bu yıl aynı zamanda, daha sonra her yıl düzenlenecek, Blizzard'ın oyunlarını ve duyurularını gösterdiği BlizzCon etkinliği düzenlendi.

İlerleyen yıllarda Activision, Vivendi Games ile birleşerek Activision Blizzard oldu ve daha sonra Vivendi'den ayrı bir firma olarak hayatına devam etti. Bu noktadan sonra Blizzard için sıkıntılı dönemler başladı. Firma kadınlara yönelik taciz ve ayrımcılık skandallarına karıştı. Bu dönemlerde Blizzard'ın iptal edilen bir başka MMORPG oyunu Titan'ın temelleri üzerine kurulan Overwatch adlı çok oyunculu oyunu piyasaya çıkış yaptı. Şimdilerde Blizzard uzun zamandır beklenen oyunu Diablo IV ile adını tekrardan duyurmaya başladı.

OYUNLARI

Blizzard'ın ilk geliştirdiği oyunlar 1993 yılında Rock n' Roll Racing ve The Lost Vikings adlı oyunlardı. Asıl çıkış oyunu ise Warcraft: Orcs & Humans idi. Blizzard'ın ana franchise'ları Diablo, Starcraft, Warcraft ve Overwatch serileridir.

Warcraft serisi. Dune II'den ilham alınarak çıkış yapan ilk oyunun ardından ikinci oyunla da büyük sükse yapmıştır. Üçüncü oyun 2002 yılında piyasaya çıktı ve önceki oyunların aksine içerisinde Kahramanlar denen özel karakterler vardı. Age of Empires 3'teki özel karakterlere



World of Warcraft (2004)

benzetilebilir. Daha sonra ise piyasaya Warcraft evrenini temel alan MMORPG oyunu World of Warcraft (2004) piyasaya çıkmıştır. Serinin Battle.net'in gelişmesinde önemli katkıları vardır.

Diablo serisi. Kendileri için yaptıkları A-RPG oyununun ilk sürümünü beğendikten sonra Condor Games'i satın almaları sonrası bünyesine girmiştir. İlk oyun Battle.net'in çıkış oyunu iken devam oyunu Diablo II (2000) bir buçuk ayda 2 milyon kopya satarken devam oyununun yapımına ertesi yıl başlandı. Üçüncü oyun, bir anlaşmazlık sonrası orijinal ekibin stüdyoyu terk etmesi sonucu tüm geliştirme rafa kaldırıldı ve baştan geliştirilerek Mayıs 2012'de piyasaya çıktı. Son oyun Diablo IV ise uzun bir bekleme sonrası Haziran 2023'te yayınlandı.

StarCraft serisi. İlk oyunu Warcraft'ın bilim kurgu hali ve nihai Blizzard RTS'i olarak piyasaya çıkış yaptı. Kendisi için Blizzard'ın ana ekibinin geliştirdiği Brood War adlı genişleme paketi yayınlandı. 2001 yılında StarCraft: Ghost eski bir Blizzard çalışanının kurduğu Nihilist Software tarafından geliştirilmeye başlandı. Oyun serinin mevcut türlerinin aksine gizlilik -aksiyon olacaktı. Ancak sürekli ertelemeler sonucu Blizzard Nihilist'in sorumluluklarını yerine getiremediğini söyleyerek oyunun iptalini duyurdu.

Gerçek devam oyunu olan StarCraft II: Wings of Liberty 7 yıllık geliştirilme sonrası 2010 yılında çıkış yaptı. Kendisi için iki büyük genişleme paketi yayınlandı. 2014 yılında ilk oyunun yeniden düzenlenmiş sürümü yayınlanmıştır.

Serinin Battle.net'e katkıları büyüktür. Seri, dört Guinness Rekorlar Ödülü'ne sahiptir.

Overwatch serisi. İlk oyunu temellerini iptal edilen başka bir Blizzard oyunu Titan'dan alan çok oyunculu bir oyundu. Klasik modların yanında eğlenceyi hedefleyen kendine has modları da bulunduruyordu. Oyunun bir senaryosu olmadığından evren ve karakterler dergi, kitap gibi diğer medya öğeleri aracılığıyla anlatıldı. Oyuncular tarafından beğenilen pornografik içerikler de buna dahildir. Oyun aynı zamanda Blizzard'ın yeni nesil oyuncular ile arasındaki köprüyü kuran oyun oldu. Kendisinden daha gelişmiş sürümü olan ücretsiz ve devam oyunu kendisinin yerini alacak şekilde 2022 yılında çıkış yaptı.

Blizzard ana serileri dışında Warcraft irfanında geçen Hearthstone adlı bir kart oyunu ve dört ana serinin oynanabilir karakterleri olan çevrimiçi dövüş oyunu Heroes of the Storm (2015) adlı oyunların da yapımcılığında bulunmuştur.

DIABLO 4 SERÜVENİ

Oyun, serinin önceki oyunu Diablo III'ün yayınlandığı yıldan 7 yıl sonra BlizzCon'da konsollar ve PC için duyuruldu. Tüm sürümlerin geliştirilmesi aynı anda süren oyunun yönetmeni, birçok Blizzard oyununda görev almış Luis Barriga iken Oyun Tasarımcısı Jesse McCree, oyunun estetiğinin ağır metalden ilham aldığını söyledi.

Bu iki isim Temmuz 2021 Activision Blizzard davası sonucu artık firmada çalışmıyorlar.

Blizzard ana ekip üyelerinin bazılarının işi bırakması sonucu oyunu 1 yıl erteleme kararı aldı. Oyunun çıkışı 5 Haziran 2023 tarihini bulurken Blizzard başkanı Mike Ybarra'ya göre oyunun geliştirilmesi 6 yıldan fazla sürdü.

Diablo Immortal'daki yaklaşımın aksine oyundan kozmetik öğeler ve sezon geçişi aracılığıyla para kazanılacağı söylenirken Açık Beta kullanıcılarının geri bildirimleri sonucu öğrenilen Nvidia ekran kartlarının yanması ve çalışmaması durumu sonrası Nvidia ve Blizzard bu sorun için Mart 2023'ten beri çalışmaktadırlar.

Duyurusunda BTS'den Halsey'in performansı kullanılan oyun karanlık atmosferi, tekrar değeri ve önceki oyunlardan farklı olarak hikayeleri ve anlatımlarıyla eleştirmenlerden ve oyunculardan övgüler topladı. Bazı oyuncuların tek şikâyeti oyunun çevrimiçi oynanmasını zorunlu kılmasıydı.

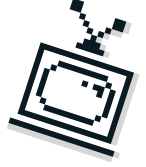




Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

MAYIS AYINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Payday 3 için tanıtım fragmanı geldi

Merakla beklenen Payday 3'ten kısa bir tanıtım fragmanı yayımlandı. Payday 3'ün ilk oynanış görüntüleri bu yaz gösterilecek. Ayrıca oyunda Türkçe alt yazı ve arayüz desteği bulunacak. Bu yıl piyasaya sürülmesi planlanan Payday 3, PC ve konsol platformlarına gelecek.



The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

Nintendo tarafından geliştirilen The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom çıkışını gerçekleştirdi. Oldukça yüksek puanlarıyla dikkat çeken yapım, hızlı satış rakamlarıyla da ön plana çıkıyor. Nintendo Switch'e özel olan oyun Oyun Günlüğü takipçileri tarafından Mayıs ayının en çok beklenen oyunu olmuştu.



Mortal Kombat 1 duyuruldu!

Geliştirici NetherRealm Studios, haftalardır süren dedikoduların ardından yeni Mortal Kombat oyununu sinematik bir fragmanla resmen duyurdu. Seriyi geçmişe götürecek olan Mortal Kombat 1, markanın yeniden doğuşunu temsil edecek. Mortal Kombat 1, yeni oyun modlarının yanı sıra ikonikleşmiş 'fatality'leri ve 'Kameo Fighters' adlı yeni bir özelliği de içerecek. Çapraz platform desteği sunacak olan Mortal Kombat 1, 19 Eylül'de PC ve yeni nesil konsollara gelecek. abonelik hizmeti aylık 179 TL olarak açıklandı.



Prince of Persia: The Sands of Time Remake baştan yapılıyor

İki yılı aşkın bir süredir geliştirme sorunlarıyla boğuşan Prince of Persia: The Sands of Time'in geleceği hala belirsizliğini koruyor. İlk başta Ubisoft Pune ve Ubisoft Mumbai tarafından geliştirilen oyun ilk fragmanıya bütün oyuncular tarafından eleştiri yağmuruna tutulmuştu. Ubisoft'un açıklamasına göre, artık Ubisoft Montreal çatısı altında geliştirilen oyun hala konsept aşamasında. Bu da remake'in tamamen en baştan yapıldığını gösteriyor. Oyunun yaklaşan Ubisoft Forward etkinliğinde olmayacağı da Ubisoft tarafından doğrulandı.



Metal Gear Solid Delta: Snake Eater duyuruldu!

Konami, Metal Gear Solid Delta: Snake Eater'i, PlayStation Showcase 2023'te duyurdu. Metal Gear Solid Delta: Snake Eater, 2004 yılında PlayStation 2'de yayımlanan Metal Gear Solid 3: Snake Eater'a sadık kalınarak geliştirilen bir yeniden yapım olarak tanımlanıyor. Konami, Metal Gear Solid Delta: Snake Eater yayımlanmadan önce oyuncuları heyecanlandıracak bir sürpriz daha duyurdu. Bu sonbaharda ilk üç Metal Gear Solid oyununu içerecek Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1 satışa sunulacak.



Marvel's Spider-Man 2'den oynanış fragmanı yayımlandı

PlayStation Showcase etkinliğinde Marvel's Spider-Man 2 için oynanış fragmanı yayımlandı. Fragmanda Kraven the Hunter, Lizard ve Venom kostümlü Peter Parker öne çıkarken Miles Morales'in de yeni yetenekleri ve güçlerine göz atıyoruz. İki farklı Spider-Man'ı yönettiğimiz aksiyon dolu fragman daha şimdiden birçok oyuncuyu heyecanlandırmayı başardı. Marvel's Spider-Man 2'nin 2023 sonbaharında PlayStation 5'e özel gelmesi bekleniyor.



Mobil oyun önerilerimiz!

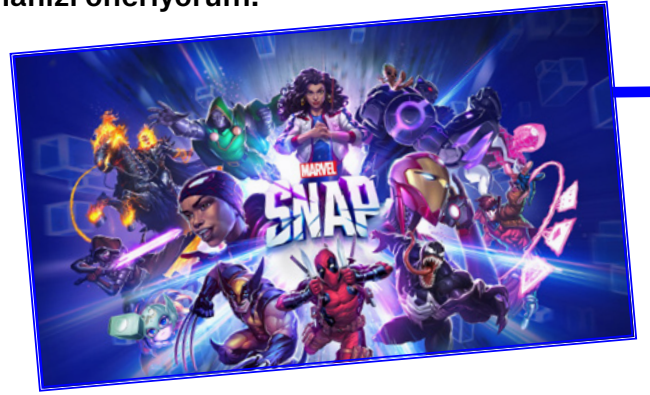
HAZİRAN AYINDA RADARIMIZA TAKILAN 4 OYUN SİZLERLE!

Marvel Snap

Second Dinner tarafından geliştirilen ve 9 Haziran 2022'de çıkışını tamamen ücretsiz olarak IOS ve Android cihazlar için yapan Marvel Snap, oyunculara hem basit hem de taktiksel bir kart oyunu sunuyor. Genelde komplike olmaları ile bilinen kart oyunlarına farklı bir bakış açısı getiren Marvel Snap, içine girmesi basit ve öğrenmesi kolay bir oynanışla bizleri karşılıyor. İçinde 214 kart bulunan Marvel Snap bu kartların içine farklı farklı Marvel karakterleri yerleştirmiş, böylece Marvel evrenine yakın oyuncular oyunu oynarken hiç yabancılik çekmiyor.

Temelinde 6 farklı turda ortada beliren 3 mekân kartına kart atmamız ve 6 turun sonunda bu mekanların iki tanesinde en çok gücü olan tarafın kazanması ile son buluyor maçlar.

Tabii şans faktörü belki de oyundaki en önemli ve en can sıkıcı özellik oluyor. Oyunun en sevmediğim noktası bu şans faktörü oldu kesinlikle. Bir yerden sonra ne kadar taktiksel düşünürseniz düşünün şans faktörü oyunu belirleyen kısım oluyor. Tabii oyunu bu kadar basit yapmaya çalışınca şans faktörünün ağırlığı kaçınılmaz oluyor. Oyunda seviye atladıkça kartlarımızın gücünü arttırıp yeni kartlar elde edebiliyoruz, böylece destelerimizi çeşitli şekillerde düzenleyebiliyoruz. Şans faktörü can sıkıcı olsa da Marvel Snap kesinlikle güncel olarak en eğlenceli kart oyunlarından biri olmayı başarmış, eğer mobilde hem basit hem de biraz taktiksel bir yapım istiyorsanız Marvel Snap'e kesinlikle göz atmanızı öneriyorum.



Football Manager 2023 Touch

Sports Interactive tarafından geliştirilen PC oyuncularının çokça adını duyduğu Football Manager serisi Football Manager 2023 Touch adıyla IOS ve Android cihazlarda yerini aldı. 7 Kasım 2022'de orijinal oyunla beraber çıkışını yapan bu sürüm ana oyunla hemen hemen benzer özellikler sunuyor. Oyuna dilerseniz istediğiniz takımın teknik direktörü olarak başlayabiliyorsunuz zaten bu kariyer modu FM oyuncularının en çok tercih ettiği modlardan biridir. Kariyer modunun dışında oyuna işsiz olarak başlayabildiğiniz ya da daha farklı farklı deneyebileceğiniz ilginç modlarda bulunuyor. Kariyer modunda takımınızı seçtikten sonra Football Manager sizi büyük bir maceranın içine bırakıyor. Bütün takımın antrenman düzenini ayarlayabilir, kulübün

içindeki bütün çalışanları kovabilirsiniz. Aynı zamanda gerçek hayatla tamamen aynı verilen transfer bütçeleriyle takımınıza yeni oyuncular bağlayabilirsiniz. Kısacası Football Manager 2023 Touch çok ama çok detaylı bir teknik direktör olma oyunu. Hem PC platformunda hem de mobil cihazlar üzerinde kesinlikle rakipsiz konumunda bulunuyor.

Tabii rakipsiz dedik ama tamamen kusursuz bir oyunda değil, oyunda takımların lisansları gerçekten çok az, çoğu takımın logo, forma lisansı alınmamış bu da gerçekçilik yönünden oyun keyfini zedeleyebiliyor. Yine de oyuncu ve isim lisansları neredeyse her takımın alındığı için bu sorun çok göze batmıyor.

Bir de oyun mobil oyuncular ve mobil cihazların genel yapısı için biraz karışık geldi bana. Bazı bildirimlere yetişmek zor olabiliyor ve insan bazen nereye basacağını gerçekten şaşırıyor. Ama bunların yanında mobil cihazlar için 3D maç motorunu getirmeleri gerçekten büyük bir özellik olmuş, ne kadar stabil çalıştığı tartışılır ama gerçekten bir teknik direktör gibi hissetmek için ve oyundan ekstra keyif almak için çok önemli bir özellik olmuş. Kısacası Football Manager 2023 Touch bütün futbol severlerin denemesi gereken bir oyun konumunda.



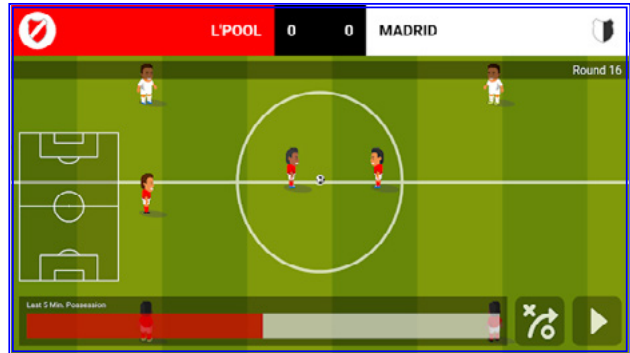
Lapse

2017 de Android ve IOS cihazlar için çıkışını yapan Lapse temelinde basit bir ülke yönetme simülasyonudur. İleri gelecekte başına geçtiğimiz ülkede önümüze çeşitli şekillerde gelen 2 seçenekten birini seçip ülkeyi ayakta tutmaya çalışıyoruz. Rahip, vali gibi karakterlerin bize sorduğu sorulara 2 yanıtta birini vererek üstte ki; çevre, insan refahı, ordu, ekonomi adında 4 başlığı dengede tutmaya çalışıyoruz. Bunları yeterli düzeyde tuttuğumuz sürece zaman ilerliyor ve önümüze ilginç yan hikâyeler çıkıyor. Bu üstteki barları dengede tutamadığımız takdirde bizi ülkenin yönetiminden indiriyorlar. O yüzden kararları düşünerek ve dikkatlice seçmeniz gerekiyor.

Başlarda oyunun mekanikleri eğlenceli olsa da seçimler tekrarlamaya başladığında oyundan sıkılıyorsunuz ve geri dönüp bakmak çok aklınıza gelmiyor. Yine de ilk süreçteki seçimler, eğlenceli diyaloglardan, Türkçe dil desteğinden ve arka plandaki gizli hikâyeden dolayı beni yeterli bir süre ekran başında

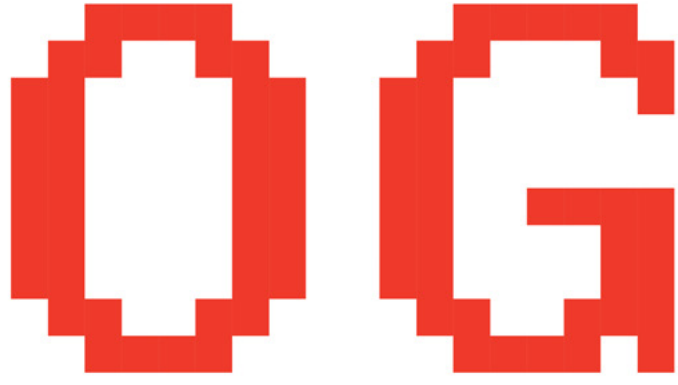
World Soccer Champs

Pedro Soares tarafından tek başına geliştirilen bu oyun bize klasik bir takım yönetme kariyeri sunuyor. IOS ve Android cihazlarda 10 milyondan fazla oyuncuya ulaşan oyunda, istediğimiz ülkenin alt liginden kötü bir takımla oyuna başlıyoruz. Sonrasında kendimizi geliştirerek daha yüksek liglere çıkmaya çalışıyoruz. Tabii bu oyun Football Manager kadar detaylı değil, hatta çok basit demek doğru olur. Oyun basit tut çek mekanikleri ile oynanıyor ve kendi yaptığımız futbolcu ile maçlara çıkıyoruz. Oyunun basitliği uzun süreçte sıkısa da bir süre gerçekten ekran başında oyuncuyu tutup eğlenceli bir oynanış sunuyor. Tabii oyunun gerçekçiliği çok düşük düzeyde, örnek vermek gerekirse yeteri kadar oyuncu satıp Balıkesir Spora Ibrahimovic'i almayı başardım. Tabii oyunun gerçekçiliğini bir kenara bırakıp eğlenmek gerekiyor sonuçta oyunun iddialı olduğu kısım bu değil. Oyun birkaç sezon sonra çok kolaylaşmaya başlıyor önünüze gelen geçeni yendiğiniz bir sürece girdiğinizde oyun sıkıcı olmaya başlıyor. Yine de her şeye rağmen oyunun başlarda eğlenceli oynanışı ve yapımcının oyuna büyük ilgiyle sürekli güncellemeler getirmesinden dolayı bu oyuna göz atabilirsiniz.

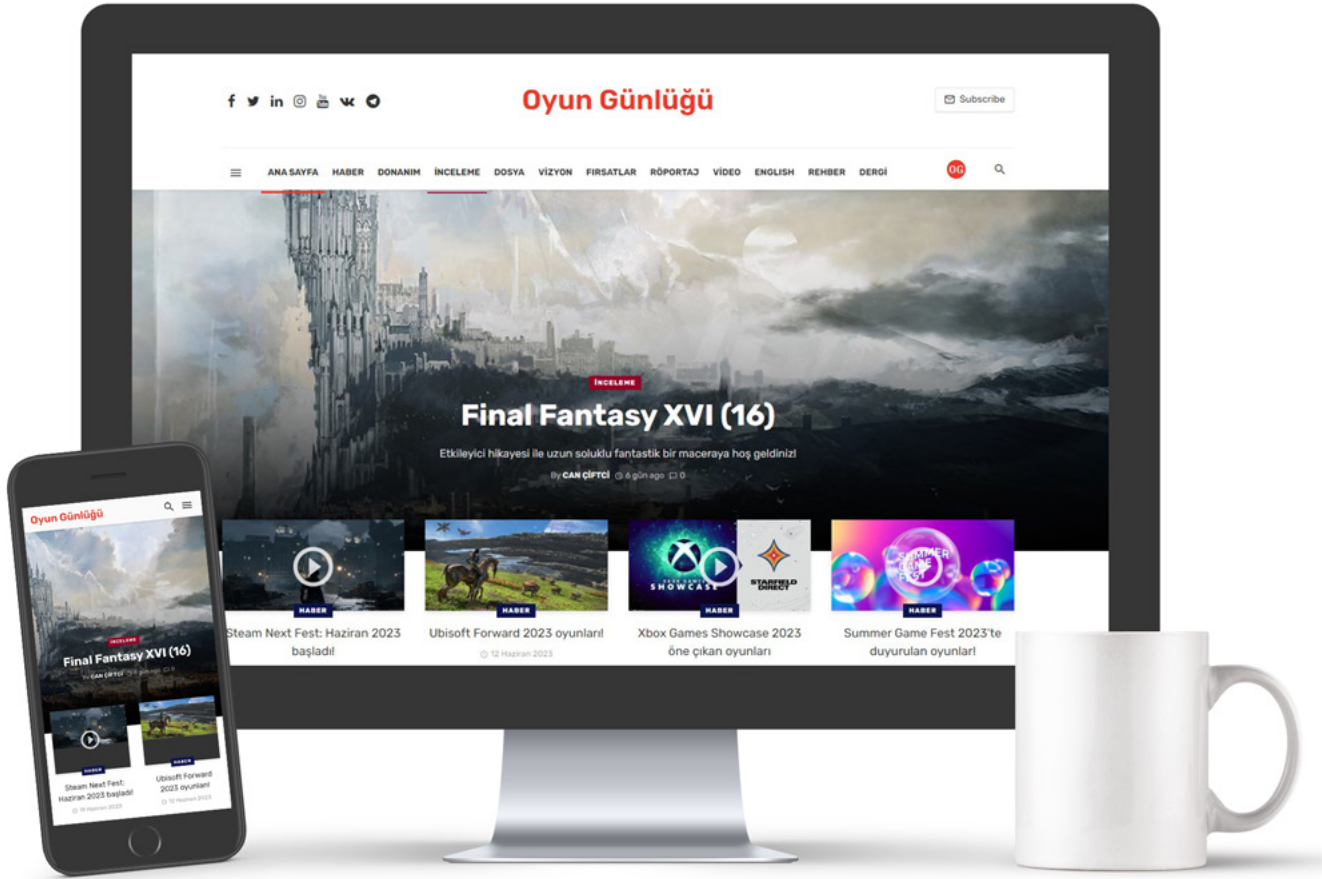


tutmaya başardı. İlginç oynanışı olan bu oyuna geleneksel mobil oyunlar dışında bir oyun oynamak isteyenler bu oyuna bir şans verebilir.





◆ OYUN GÜNLÜĞÜ ◆



www.oyungunlugu.com

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