

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

32

AĞUSTOS 2025

GÜNLÜĞÜ

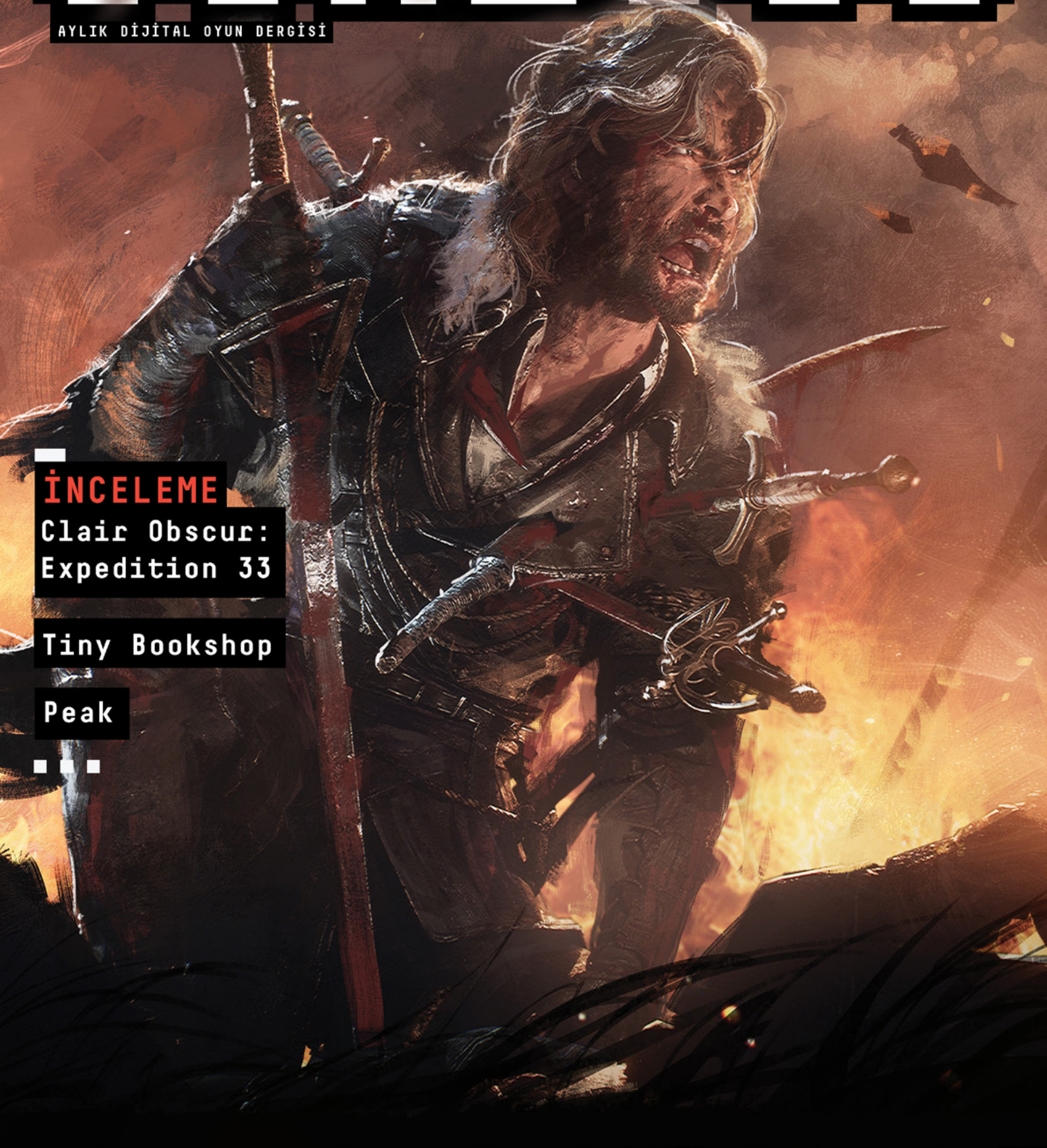
AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

İNCELEME

Clair Obscur:
Expedition 33

Tiny Bookshop

Peak



İÇİNDEKİLER



İncelemeler

4 Ritual of Raven

10 Tiny Bookshop



14 PEAK

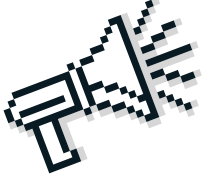
20 Clair Obscur:
Expedition 33

Nostalji Günlüğü

28 Tomb Raider (2013)

Neler oldu neler?

34 Oyun haberleri



Makale

Bağımsız
oyunların
Altın Çağı:
Büyük hayaller,
küçük ekipler

26



KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Selenge Buçak

Berk Söğütlü

Mustafa Şahin
Sarıoğullarından

Ali Baran Yayla

Tayfun Elikem



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dergimizin 32. sayısıyla karşınızdayız!

Bu sayımızda Clair Obscur: Expedition 33 ve Peak dahil olmak üzere beş yeni oyun incelemesine yer verdik.

Nostalji Günlüğü köşemizde bu ay efsanevi Tomb Raider'ı mercek altına aldık. Ayrıca 'Bağımsız oyunların Altın Çağı: Büyük hayaller, küçük ekipler' başlıklı yazımızla bağımsız oyun dünyasının kalbine uzanıyoruz.

Yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyasına ilişkin gelişmeleri derledik.

Tek ortak noktası oyunlar olan bağımsız ekibimiz, desteklerinizle büyüyor. Oyunları çok seviyoruz! Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar!

Ömer Faruk Aktaş

20 Clair Obscur: Expedition 33



İNCELEME

RITUAL OF RAVEN

Yazar: Selenge Buçak





Cadılık ve çiftlik simülasyonu bir arada: Ritual of Raven, gizemli atmosferi ve hikaye odaklı oynanışıyla büyü dolu bir deneyim sunuyor.

Ritual of Raven, büyü ve çiftçiliği bir araya getiren bir simülasyon deneyimi sunuyor. Leynia dünyasında geçirilen her dakika, yepyeni bir gizemin peşinden sürüklüyor. Oyun, her ne kadar rahatlatıcı bir tempo sunsa da, her adımda düşündürmeyi başarıyor.

Ritual of Raven, bağımsız geliştirici Spellgarden Games tarafından yaratılan ve Team17 tarafından yayımlanan, 7 Ağustos 2025'te Nintendo Switch ve Steam platformları için çıkan bir RPG oyunu.

Oyunun temelinde Stradew Valley gibi klasik bir çiftçilik simülasyonu yer alıyor. Fakat işin içinde büyüler, portallar ve ritüeller gibi fantastik unsurların da bulunuyor olması oyunu geleneksel çiftçilik oyunlarının ötesine taşıyor. Leynia adı verilen büyüdü dünyada, oyuncular portalları dengeleyerek kaybolan arkadaşlarını bulmaya çalışırken, kasaba halkına yardım ediyorlar.

TEMEL HİKAYE

Oyun bir portalin hatalı çalışması sonucu kaybolan Flufferstoop adlı sevimli bir dostu kurtarma çabasıyla başlar.

Ancak bu dostu ararken yanlışlıkla Leynia adlı büyüdü bir dünyaya düşeriz. Büyüler, sihirli yaratıklar ve gizemle dolu Leynia'da öncelikle Sage adlı bir cadı ile tanışırız ve burada bir tür cadı çırağı olarak eğitmeye başlarız. Bu süreçte büyü, çiftçilik ve portalları dengeleme ile ilgili çeşitli görevler ile meşgul oluruz. Hikaye, ilk başta basit gibi görünse de, zamanla daha karmaşık hale geliyor ve hem kendi kimliğimizi hem de kaybolan dostumuzu bulma yolundaki gizemi çözmeye başlıyoruz. Her yeni keşif, dünyayı biraz daha aydınlatırken, karakterlerin geçmişine dair daha fazla bilgi edinmemizi sağlıyor. Ana hedef, kaybolan dostu bulmak olsa da, yan görevler ve kasaba halkıyla kurduğumuz ilişkiler hikayeye derinlik katıyor.





toplulukla kurulan bağların da ön planda olduğu bir oyun olarak karşımıza çıkıyor.

Örnek vermek gerekirse, kasaba halkıyla bağ kurmayı sağlayan görevler arasında halkın isteklerini yerine getirmek, kaybolan nesnelere bulmak ya da özel etkinliklere katılmak gibi etkinlikler yer alıyor. Ayrıca bu görevler bizlere yeni ödüller de kazandırıyor. Yeni büyüler, eşyalar ya da özel kartlar gibi ödüller sayesinde büyü yapma yeteneğimiz gelişiyor ve yeni stratejiler deneyebiliyoruz.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Ritual of Raven, retro tarzda piksel sanatı benimsemiş. Piksel sanatı, modern oyun dünyasında sıklıkla tercih edilmeyen bir stil olsa da, bu oyun için oldukça etkileyici bir seçim olmuş. Oyunun bu yönü oyuncuda rahatlatıcı ve nostaljik bir his yaratıyor. Ayrıca oyunun canlı ve parlak bir grafik tarzına sahip olması da sıcak ve renkli atmosfer duygusunu pekiştiriyor. Ağaçlar, binalar ve manzaralar da, büyüdü bir dünyayı çağrıştıracak şekilde tasarlanmış. Yani grafikler oyunun mistik havasını çok güzel yakalamış. Ancak bazı eleştirmenler, yazıların küçük olduğunu ve bu durumun özellikle küçük ekranlarda zorlayıcı olabileceğini belirtiyor. Bu durum, özellikle Nintendo Switch'in portatif modunda daha belirgin hale geliyor.

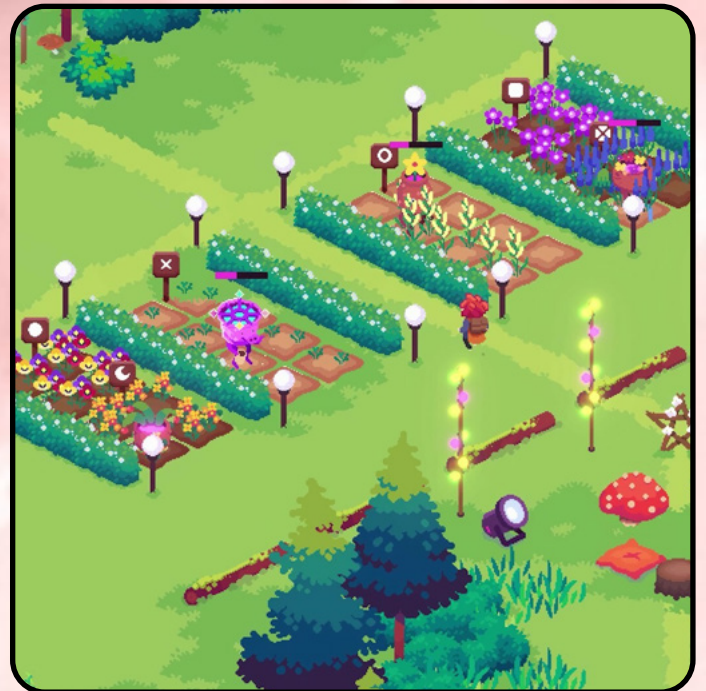
RİTUAL OF REVAN OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Bu oyunda geleneksel çiftçilik simülasyonlarından farklı olarak, toprakla temas etmek yerine Arcana Yapıları adı verilen büyülü heykelleri canlandırarak işleri hallediyoruz. Bu yapılar görevleri yerine getiren büyülü heykeller. Örneğin, bir heykel büyüsünü kullanarak ekinleri sulamak, diğer bir büyü ile hasat yaparken, bir başka büyü kartı ile hayvanları beslemek gibi işlemleri birbirine bağlayarak daha etkili ve verimli bir çiftçilik yapabiliyoruz.

Başlangıçta basit olan bu mekanikler, zamanla daha karmaşık hale geliyor ve daha yaratıcı büyüler yapabilmek için çeşitli komut kartları kullanmaya başlıyoruz. Enchanting (Büyüleme) aslında bir tür programlama işlevi görüyor. Bu, mantık ve sistemli düşünme becerisi gerektiren bir süreç olup, zamanla daha da derinleşiyor.

GÖREVLER

Ritual of Raven, her biri farklı özelliklere sahip kasaba sakinleriyle dolu bir dünya. Her karakterin kendine ait bir görevi var ve bu görevler ilk bakışta yalnızca ana hikayeyi ilerletmekten ibaret. Ancak her bir karakterin kişisel hedefleri, dertleri ve sorunları var. Bu da bizlere sadece büyü ve çiftçilik yapma değil, aynı zamanda sosyal ilişkileri yönetme görevini de veriyor. Bu açıdan baktığımızda, Ritual of Raven yalnızca bireysel bir keşif değil,



SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Oyunun ses tasarımı oldukça basit ve minimal. Her karakterin kendine air küçük ses efektleri var ancak sesli diyalogların olmaması bazı oyuncular için bir eksiklik olarak görülebilir. Sesli diyaloglar yerine karakterleri temsil etmek için renkli metinler kullanılmış fakat bazı renkler kimi kullanıcılar için okunabilirlik açısından zorlayıcı olabilir.

Müzikler ise, özellikle ana temalar ve yan görevlerle ilgili müzikler, oyuncuyu dünyaya daha da çekiyor. En dikkat çeken parçalardan biri, portal koruyucularını konu alan "Welcome Wagon Orientation Sensation" adlı şarkı.

DUALSENSE PERFORMANSI

Ritual of Raven, PlayStation 5'te DualSense özelliklerini kullanarak oyunculara etkileyici bir deneyim sunuyor. Özellikle tıpkı diğer modern RPG oyunlarında olduğu gibi, titreşimler ve adaptif tetikleyiciler, büyülerle etkileşime girerken daha derin bir hissiyat yaratıyor. Bu özellik, sadece görsel ve işitsel bir tatmin sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda fiziksel olarak da oyuncuyu oyunun içine çekiyor.

DEĞERLENDİRME

Ritual of Raven, hem geleneksel çiftçilik simülasyonlarını hem de fantastik öğeleri bir arada sunan bir oyun olarak oldukça özgün. Oyun, grafikler, atmosfer ve oyun içi mekanikler açısından oldukça başarılı. Ancak yazıların küçük olması ve sesli anlatımın olmaması bazı oyuncular için rahatsız edici ve sıkıcı olabilir. Yine de, Ritual of Raven'i keşfetmek, hem büyülü bir dünya hem de zengin bir hikaye sunan bir deneyim arayanlar için kaçırılmaması gereken bir fırsat.

Geliştirici: Spellgarden Games

Yayıncı: Team17

Tür: Simülasyon

Çıkış tarihi: 7 Ağustos 2025

7





TINY BOOKSHOP

Yazar: Ali Baran Yayla





KEEP
STON
BURY
EDUCATION
FREE!

SILENCE
LIBRI
SUN

Deniz kenarında ikinci el kitap kokusu, kasaba halkıyla sıcak sohbetler ve sakin tınılar... Tiny Bookshop, kitap severler için huzurlu bir mola.

Siz de büyük şehir hayatından sıkılıp, küçük bir sahil kasabasına yerleşmeyi, belki de deniz kenarında minik bir kitapçı açmayı mı hayal ediyorsunuz?



Tiny Bookshop, bu hayali ekrana taşıyan türden bir oyun. Raflarda ikinci el hazineler, köşelerde saksılardan sarkan sarmaşıklar, fonda sakin tınılar... neoludic games'in geliştirdiği ve 7 Ağustos 2025'te yayımlanan bu cozy yönetim oyunu, yalnızca kitap satmak değil, onları doğru insanlarla buluşturmak üzerine kurulu. Hedefi büyük, temposu yavaş; tıpkı gerçek bir sahil kasabası hayatı gibi.

OYNANIŞ VE MEKANİKLER

Tiny Bookshop'un günlük rutini, başlı başına huzur verici. Her sabah gazetede ilanlardan ikinci el kitaplarınızı seçiyor, dükkanınızı dekore ediyor ve günün satış yapacağınız lokasyonunu belirliyorsunuz. Sonrasında gününüz, müşteri trafiğiyle, küçük keşiflerle ve tatlı tesadüflerle akıp gidiyor.

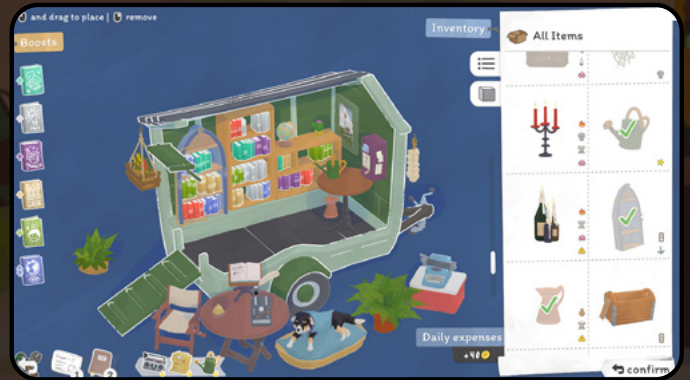
Bu noktada belirtmeliyim ki, oyunun mekaniği sıradan süpermarket ya da benzeri tycoon simülasyon oyunlarından oldukça farklı. Neredeyse her müşteriyle etkileşim kurabiliyor, nelerden hoşlandıklarını, kişiliklerini anlayabiliyorsunuz. Sadece "kaç adet kitap sattım" değil; hangi kitaplar, hangi konular, hangi yazarlar gibi birçok detayı bilmeniz gerekiyor.

Tam da burada bahsetmem gereken ve benim en çok sevdiğim kısım olan kitap öneri sistemi devreye giriyor. Bir müşteri geldiğinde, ona doğru kitabı önermek için yalnızca türüne bakmak yetmiyor. Uzunluğu, yazarın cinsiyeti, yayın tarihi, sonunun mutlu mu hüzünlü mü olduğu... Hatta bazen hikayenin geçtiği mekan bile önemli olabiliyor.

Doğru eşleşmeyi bulduğunuzda müşterinin mutlu ayrılması, sizi de garip bir şekilde mutlu ediyor. Yanlış kitap verdiğinizde ise hafif bir "kitapçı vicdan azabı" yaşıyor. Kitap okumaktan keyif alan bir oyuncuysanız, bu paha biçilmez bir özellik, birçok yeni yazar ve kitap keşfi yapabiliyorsunuz çünkü kitapların büyük kısmı gerçek dünyadan birebir geliyor.

Dekorasyon sadece görsel bir keyif değil, aynı zamanda satışlar üzerinde doğrudan etkili. Bitkiler, mumlar, tematik objeler farklı müşteri davranışlarını tetikliyor. Mesela bir kurukafa dekoru koyarsanız korku kitaplarının satış oranı artıyor, ama çocuk kitaplarınınkini düşüyor. Yani dükkanınızın atmosferini belirlerken strateji de yapmanız gerekiyor.

Lokasyonlar ise oyuna tatlı bir çeşitlilik katıyor. Her bölge, farklı bir müşteri profili çekiyor. Liman tarafında denizcilik kitapları daha çok satarken, park kenarında çocuk kitapları daha revaçta olabiliyor. Bu farkları öğrenmek, ilerleyen günlerde stok planlamanızı kolaylaştırıyor.





Bir de keşif ve koleksiyon tarafı var. Bookstonbury'nin ara sokaklarını gezip pul koleksiyonu yapabiliyor, kasabanın tarihine dair küçük hikayeler yakalayabiliyorsunuz. "St. Bookston kimdi?" ya da "Bookston Burgh'te ne olmuştu?" gibi sorulara cevap bulmak, satışların arasına hoş bir merak molası ekliyor.

Ve anadili Türkçe olan bir oyuncu olarak şunu özellikle söylemeliyim. Çeviri çok başarılı. Tezer Özlü, Ahmet Ümit, Orhan Pamuk gibi Türk yazarların kitaplarına denk gelmek, oyunun samimiyetini artıran güzel bir detay olmuş.

Olumsuz tarafa gelirsek, günlük satış süreci, bir süre sonra tekrara düşebiliyor. Bazı görevler yalnızca "belirli türü sat" gibi pasif hedeflerden ibaret olabiliyor. Bu da oyunu oynarken ara ara temponun düşmesine yol açabiliyor.

ANLATI VE ATMOSFER

Tiny Bookshop'un en güçlü tarafı kesinlikle atmosferi. Elle çizilmiş, emek kokan görselleri, sakın müzikleri, kuş sesleri, dalga uğultuları... Hepsi bir araya geldiğinde, sanki gerçekten o sahil kasabasındaki kitapçıda çalışıyormuşsunuz hissi oluşuyor. Kasaba halkı da unutulmamış. Her biri küçük bir hikayeye, bazen esprili bazen hüzünlü diyaloglara sahip. Gerçek kitaplar üzerinden kurulan sohbetler, bu karakterlerle bağ kurmayı kolaylaştırıyor.

Sezonluk etkinlikler, ufak sürprizler ve yeni yüzler sayesinde atmosfer uzun süre taze kalıyor. Hele ki önerdiğiniz kitap müşterinin hayatına dokunmuş gibi hissettiren o küçük anlar, oyunun en değerli kısımları.

TEKNİK DURUM VE EKSİLER

Genel olarak stabil ve sorunsuz çalışıyor. Tavsiye sisteminde zaman zaman mantık hataları olabiliyor (örneğin Shakespeare'in Othello'sunu "fazla yeni" bulmaları gibi). Günlük döngü uzun vadede yavaşlıyor. Bir "hızlandırma" seçeneği, tekrar eden bölümler için iyi olabilirdi.

DEĞERLENDİRME

Tiny Bookshop, özellikle kitaplara tutkusu olan oyuncular için tam bir huzur köşesi. Acele ettirmeyen yapısı, gerçek kitaplarla kurduğunuz bağ, kasaba halkının sıcaklığı... Hepsi birleşince ortaya çok rahatlatıcı bir deneyim çıkıyor. Uzun saatler boyunca aksiyon beklemeyen, kendini küçük bir sahil kasabasındaki kitapçıya bırakmak isteyen herkes için ideal. Evet, döngü bir süre sonra yavaşlayabilir. Ama belki de bu, oyunun en dürüst tarafı. Bazı günler sadece dükkanı açar, birkaç müşteriyle sohbet eder, sonra kapatırsınız. Ve bundan doğal başka bir şey yoktur.

Geliştirici: *neoludic games*

Yayıncı: *Skystone Games, 2P Games*

Tür: *Rol Yapma*

Çıkış tarihi: *7 Ağustos 2025*

9



PEAK

Yazar: Selenge Buçak





Peak sizi, zorlu bir dağa tırmanma ve hayatta kalma mücadelesine sokan eğlenceli bir oyun deneyimi sunuyor. Kendisini basit ve eğlenceli olarak tanımlayan Peak, zorlu koşullar altında hayatta kalmaya çalışırken, ister yalnız ister takım olarak sizi her seferinde bambaşka bir maceraya sürüklüyor.

16 Haziran 2025'te piyasaya sürülen Peak, Landfall ve Aggro Crab tarafından geliştirilen ve yayımlanan bir co-op hayatta kalma ve tırmanma oyunudur. Çıkışı, sıradan oyun geliştirme süreçlerinden farklı olarak, bir oyun jaminden doğmuş ve kısa süre içinde hayata geçirilmiş. Tropikal bir adada mahsur kalan keşifçi rolüne büründüğünüz Peak'te, hayatta kalmak ve dağa tırmanmak dışında yapacak pek bir şey yok. Ancak, tırmanış boyunca karşılaşılan zorluklar, sadece fiziksel gücü değil, stratejik düşünme yeteneğini de test ediyor.

TEMEL HİKAYE

Peak, derin bir hikayeye veya karakter odaklı bir anlatıma sahip değil. Oyunda sadece basit ve doğrudan bir amaç önce çıkıyor: tırmanmak ve hayatta kalmak. Oyun, tek bir hedefle kolay bir başlangıç yapıyor gibi gözüküyor ancak ilerledikçe her yeni engel, her yeni faktör oyuncuyu bir adım daha zorlayarak hikayeyi bambaşka bir hale getiriyor.

Peak'in en güzel özelliklerinden biri, her oyuncuya özgü bir tırmanış deneyimi sunuyor olması. Oynanışın temel taşı olan stamina sistemi, tırmanma sırasında oyuncuyu sürekli tetikte kalmaya zorluyor. Stamina barı, açlık, susuzluk ve zehirlenme gibi unsurlardan sürekli olarak etkileniyor. Bu, oyuncuyu yalnızca tırmanma değil, aynı zamanda sürekli kaynak toplama ve dikkatli yönetim yapmaya zorlayan bir sistem. Taşıdığınız eşyalar da bu sistemi etkiliyor. Ne kadar çok eşyaya sahip olursanız, o kadar az stamina'ya sahip oluyorsunuz. Tek başınıza oynarken bu zorluk daha da belirgin hale geliyor, ancak çoklu oyuncu modunda bu yük daha kolay paylaşılabilir.



UYUN İÇİ MEKANİKLER

Bahsedildiği üzere Peak de stamina sistemiyle her öge ve durum birleşiyor. Örneğin yiyecekleri doğru seçmek ve taşınan eşyaların türünü ve miktarını kontrol altında tutmak zorundasınız. Zehirlenme veya yanlış yemek seçimi, stamina barını hızla tüketebilir. Ayrıca, backpack sistemindeki yönetim, tırmanış sırasında önemli bir karar unsuru haline geliyor. Bu da oyuncuyu sürekli olarak kayıplarını düşünmeye ve doğru bir denge kurmaya itiyor.

Bir diğer mekanik, guidebook sistemi. Bu kitap, yolculuk sırasında karşılaştığınız engeller ve hayatta kalma bilgilerini içeriyor. Kitap, özellikle yeni başlayanlar için faydalı olsa da, bazı oyuncular bununla ilgili temel rehberliği biraz yetersiz bulabilir. Bir kaç ipucu ve basit bir eğitim modunun olmaması, öğrenme eğrisini artırıyor. Ancak bu, bir şekilde oyunun basitliğini ve doğal akışını korumasını sağlıyor.

GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Peak'teki dünyada her şey sürekli değişiyor. İlk başta sadece dağa tırmanmak olan hedef zamanla çevresel faktörlerin değişmesi, yeni biyomların açılması ve değişen harita ile şekil alıyor. Bu da her tırmanışın benzersiz olmasını sağlıyor.



Ayrıca, haritanın her gün sıfırlanması, oyuncuları sürekli olarak yeni bir strateji geliştirmeye zorlayan bir özellik. Her bölgenin kendine has zorlukları var ve bunlarla başa çıkabilmek için doğru kaynakları toplamak gerekiyor. Bu anlamda Peak, açık dünya keşfi sunarken aynı zamanda görev odaklı bir yapıya da sahip.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Peak'in grafik tasarımı oldukça sade ama çekici. Çizgi film tarzı karakter tasarımları ve parlak renkler, oyunun eğlenceli havasını yansıtıyor. Oyunun görsel estetiği, gerçekçi olmaktan çok, abartılı ve komik bir şekilde tasarlanmış. Peak'in dünyası renkli ve sıcak, oyuncuları adaya adım attığı anda içine çekiyor.



Grafiksel olarak çok karmaşık bir şey sunmasa da, samimi atmosferi her an hissediyorsunuz. Dağlar, ağaçlar, manzaralar oldukça hoş ve her yeni biyomda keşfedilecek yeni yerler oyuncuda daha da merak uyandırıyor.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Oyunun işitsel yönü doğa seslerine dayalı bir yapı üzerine kurulu. Rüzgarın uğultusu, kuşların cıvıltısı ve taşlara basan ayak sesleri gibi küçük ama etkili detaylar oyunun oyuncuyu içine almasını sağlıyor. Genellikle müzik çalmıyor, ancak ortam sesleri, oyuncuya bir oradalık hissi veriyor. Oyun içindeki etkileşimler de tatmin edici ses efektleriyle destekleniyor. Yiyecek alırken veya eşyalarla etkileşime geçerken duyulan küçük sesler, oyuna neşe katıyor ve her anı daha gerçekçi hale getiriyor. Bu doğallık, Peak'in gerçek bir hayatta kalma hissi sunmasını sağlıyor.

DUALSENSE PERFORMANSI

Peak'in PS5 versiyonunda, DualSense kontrollerinin dokunsal geri bildirimleri çok etkili kullanılmış. Tırmanırken, yüzeyin ne kadar pürüzlü olduğu veya ne kadar zorladığı hissediliyor. Özellikle stamina kaybı sırasında, kontrol cihazının titreşimleri, oyuncuya yorgunluk hissini çok daha güçlü hissettiriyor. Bu özellik, oyunun immersif deneyimini artırarak, oyuncuyu gerçekten o dağın zirvesine tırmanmış gibi hissettiriyor.

DEĞERLENDİRME

Bu oyunda tırmanma ve hayatta kalma unsurlarının çok iyi harmanlanmış. Oyun her adımda strateji ve dikkat gerektiriyor. Yalnız oynamak, bazen bunaltıcı olabilir ama arkadaşlarınızla oynarken oyunun keyfi katlanıyor.



Dağın her gün yenileniyor olması her tırmanışı taze tutuyor. Ancak, kontrol zorlukları ve bazı karmaşık mekanikler, zaman zaman oyun deneyimini kesintiye uğratabiliyor. Yine de Peak genel olarak eğlenceli, zorlu ve tatmin edici bir tırmanış deneyimi sunuyor.

7,5

Geliştirici: Landfall Games,
Team PEAK

Yayıncı: Landfall Games,
Aggro Crab Games

Tür: Aksiyon ve Macera

Çıkış tarihi: 16 Haziran 2025





CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33

Yazar: Selenge Buçak



CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 OYNANIŞ SİSTEMİ

Oynanış, keşif, dövüş, bulmaca çözme ve karakter gelişimi gibi unsurları başarılı bir şekilde birleştiriyor. Oyuncular, gezegenin farklı bölgelerini keşfederken, etraflarındaki tehlikelere karşı dikkatli olmalı ve aynı zamanda karakterlerini geliştirmek için stratejik kararlar almak durumunda kalıyorlar. Dövüş sistemi, Paper Mario gibi eski RPG oyunlarını andıran bir zamanlama üzerine kurulu. Ancak, Clair Obscur burada bu temel yapıyı daha da derinleştiriyor. Her saldırı ve parry, oyuncunun zamanlamasına bağlı olarak farklı sonuçlar doğurabiliyor, bu da her dövüşü bir stratejiye dönüştürüyor. Ayrıca, Picto sistemi, her karaktere özgü yetenekler ekleyerek dövüşleri daha da çeşitlendiriyor.

GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Oyunun açık dünyası, keşfe dayalı derin bir deneyim sunarak, her bölgeyi görsel ve hikaye açısından zenginleştiriyor. Eski RPG oyunlarından ilham alarak tasarlanmış bu dünya, devasa haritalar, yeni ulaşım yolları ve keşfe açık bir ortam sunuyor. Yüzen adalar, uzak kıyılar ve devasa yaratıkların yer aldığı manzaralar oyuncuyu büyülerken, kaybolmuş karakterlerin izlerini sürmeye de olanak tanıyor. Yan görevler, oyunculara sadece ödüller sunmakla kalmıyor, aynı zamanda gezegenin geçmişine dair yeni bilgiler edinmelerine de yardımcı oluyor.



Clair Obscur: Expedition 33, karanlıkla çevrili bir gezegenin derinliklerine yapılan gizemli bir yolculuğa çıkmanıza olanak tanıyor. Gerilim ve keşif unsurlarıyla şekillenen bu oyun, oyuncuyu sürekli bir bilinmezlikle yüzleştiriyor. Peki, gerçekten bu karanlık yolculuk, vaat ettiği atmosferi sunuyor mu?

Clair Obscur: Expedition 33, 2025 yılında Sandfall Interactive tarafından geliştirilip Kepler Interactive tarafından yayınlanan bir rol yapma oyunu olarak 24 Nisan 2025'te PlayStation 5, PC ve Xbox Series X/S platformlarına çıktı. Çıkışından itibaren büyük beğeni toplayan Clair Obscur: Expedition 33, kaybolan bir bilim insanını araştıran bir keşif ekibinin hikayesine odaklanıyor, ancak bu keşif, karanlık bir gezegende hayatta kalma mücadelesiyle birleşiyor.

Oyuncular, gezegenin sunduğu fiziksel tehditlerin yanı sıra, kişisel ve psikolojik engellerle de başa çıkmak zorunda kalıyorlar. Yavaş açılan ve gizemle örülü hikayesi, keşif unsurları ve stratejik dövüş sistemiyle dikkat çekiyor.

TEMEL HİKAYE

Hikaye, kaybolan bir bilim insanının peşinden sürüklenen oyuncuları, terkedilmiş ve karanlık bir gezegene gönderiyor. Ancak, gezegenin sunduğu tehlikeler sadece fiziksel değil, psikolojik anlamda da oyuncuları test ediyor. Clair Obscur, ölüm ve kayıp temalarını işlerken, karakterlerin içsel dünyalarındaki derin çatışmaları ve bu çatışmaların yaratacağı tahribatı ele alıyor.

Bunun yanı sıra, gezegenin geçmişi ve kaybolan bilim insanı hakkındaki bilgiler, oyuncuyu sürekli bir araştırma haline sokuyor. Bu temalar, oyuncuya bir anlamda, kaybı ve yasın farklı biçimlerini keşfetme fırsatı veriyor. Ancak, zaman zaman melodramatik bir hava yaratan hikaye, her ne kadar önemli temaları işlese de, bazen aşırı dramatize olmuş hissiyatlar yaratabiliyor.

Bu görevler, oyuncuyu ana hikayeye dahil etmek için tasarlanmış ve her biri farklı bir öykü sunuyor.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Clair Obscur'un grafiksel tasarımı, Unreal Engine 5'in gücünü etkileyici bir şekilde kullanarak oyuncuyu fantastik bir dünyaya çekiyor. Gezegenin karanlık doğasını yansıtan her detay, mistik yapılar, harabe şehirler ve sisli ormanlar gibi atmosferik öğelerle zenginleştirilmiş. Bu görseller, her adımda farklı bir hikaye anlatıyor ve oyuncuyu sürekli keşfe teşvik ediyor. Ancak, özellikle PlayStation 5'te grafik modunda bazen kare hızında düşüşler yaşanabiliyor. Buna rağmen, genel görsellik, oyunun atmosferini güçlü bir şekilde destekliyor.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Ses tasarımı, oyunun atmosferini derinlemesine güçlendiren önemli unsurlardan biri. Müzikler, gezegenin karanlık ve melankolik havası ile uyum içerisinde. Düşmanlarla karşılaşıldığında, ses efektleri oyuncunun heyecanını artırıyor ve savaş sırasında gösterilen performansla bağlantılı geri bildirimler, savaşın her anını tatmin edici hale getiriyor. Özellikle parry ve saldırı anlarındaki ses tepkileri, dövüş sistemine dinamik bir katman ekliyor. Müzikler, operatik vokallerden senfonik rock'a kadar geniş bir yelpazede şekilleniyor ve bu çeşitlilik, oyunun duygusal derinliğini güçlendiriyor. Savaşlar sırasında heyecanı zirveye taşıırken, sakin anlarda ise melankolik bir atmosfer yaratıyor. Seslendirmeler de oldukça başarılı, oyuncuların performansları, karakterlerin ses tonları ve ifadeleriyle hikayeye gerçekçilik katıyor.

DEĞERLENDİRME

Clair Obscur: Expedition 33, keşif ve dövüşle harmanlanmış bir RPG deneyimi sunuyor. Dövüş sistemi zamanlama ve strateji gerektiriyor, bu da her mücadeleyi daha heyecanlı hale getiriyor.



Oyun dünyası ise etkileyici grafikleriyle büyülüyor; farklı bölgeler, keşfe değer birçok ayrıntı sunuyor. Her karakterin kendine özgü yetenekleri ve dövüş tarzları, oyun deneyimini çeşitlendiriyor ve her anı ilginç kılıyor. Picto Sistemi de karakterleri geliştirme şeklinizi kişiselleştirmeye olanak tanıyor.

Ama yine de bazı eksikler var. PlayStation 5'te grafik performansındaki dalgalanmalar, oyun sırasında biraz rahatsız edici olabiliyor. Ayrıca, keşif sırasında yön bulma zorlaşabiliyor çünkü harita eksik ve minimap yok. Hikaye zaman zaman çok melodramatikleşebiliyor, bu da duygusal anların doğal akışını bozabiliyor. Öte yandan, müzik ve ses tasarımı çok başarılı. Savaş anlarında gerilim yaratırken, sakin anlar da oyunun duygusal yönünü güçlü bir şekilde vurguluyor. Yani, oyun RPG türüne sağlam bir katkı sağlasa da, bazı teknik sorunlar ve fazla dramatik anlar biraz gölgeleme yapıyor.

8,5

Geliştirici: Sandfall

Interactive

Yayıncı: Kepler Interactive

Tür: Aksiyon ve Rol Yapma

Çıkış tarihi: 24 Nisan 2025





MAKALE

Bağımsız oyunların Altın Çağı: Büyük hayaller, küçük ekipler

Yazar: Mustafa Şahin
Sarıoğullarından

Oyun oynayan herkes bir noktada şu soruyla karşılaşmıştır: "Bunu gerçekten bir kişi mi yaptı?" Son yıllarda, gözümüzü dev stüdyo logolarından, milyon dolarlık reklam kampanyalarından uzaklaştırıp, Steam'de ya da sosyal medyada tesadüfen bulduğumuz bir bağımsız oyunun içinde kaybolduğumuz anlar sıklaştı. Bir yandan "İşte tam bana göre bir oyun!" diyoruz, diğer yandan arka planda genellikle minicik bir ekip, bazen tek bir kişi çıkıyor. Nasıl oluyor da bu kadar küçük ekipler, oyun dünyasının devleriyle yarışabilecek işler çıkarıyor?

HER ŞEY BİR FİKİRLE BAŞLIYOR

Bağımsız oyunların en güzel yanı, arkasında çoğu zaman birinin, bir ekibin "Benim anlatacak bir hikayem, paylaşacak bir fikrim var" demesiyle başlaması. Büyük şirketlerde işler aylarca onaydan geçerken, indie'ler genelde tamamen tutkuyla, sabırla, çoğu zaman imkansızlıklara inat ortaya çıkıyor. Mesela Undertale'i ele alalım. Toby Fox, oturup neredeyse tek başına yazıyor, çiziyor, müziklerini besteliyor. Kimse ondan büyük bir şey beklemiyor, ama o sırada Fox, oyun dünyasında alışılmışın dışında bir hikaye ve oynanış yaratıyor. Sonuç? Koca AAA stüdyoların dahi zor yakaladığı bir kült başarı, milyonlarca oyuncunun kalbine dokunan bir oyun.

Kısıtlılık mı? Belki. Ama Bir de Özgürlük Var Bağımsız oyunları büyüklerden ayıran en önemli şey özgürlük.



Evet, para az, ekip küçük, kaynak kısıtlı. Ama tam da bu yüzden kimseye hesap verme derdi yok. Geliştirici, anlatmak istediği hikayeye, yapmak istediği mekaniklere odaklanıyor. Birileri "Salmaz bu!" diyip projeyi baltalayamıyor.

Kimi zaman bu, daha tuhaf, daha deneysel, bazen de daha insancıl oyunların önünü açıyor. Celeste'deki gibi zorlu ama bir o kadar da dokunaklı bir platform macerası, ya da Papers, Please'deki gibi bürokrasinin içinden çıkan bir vicdan sorgusu, ancak böyle ortamda doğabiliyor.

"BÜYÜK" BAŞARILAR, KÜÇÜK EKİPLER

Birkaç kişiyle başlayan maceraların dev bir topluluğa dönüşmesi son yıllarda neredeyse alışıldık bir tablo. Stardew Valley'i düşünün. Eric Barone tek başına, geceleri kod yazarak, gündüzleri müzik bestelerken neyi hedefliyordu bilinmez, ama binlerce saatini bu oyuna gömen, kasabasında huzuru bulan oyuncuların sayısı bugün milyonları aşıyor.

Veya Hades gibi bir örnek... Supergiant Games, bir dev stüdyo değil. Ama yarattıkları dünya, karakterler, oynanış, büyüklerin dahi imreneceği kadar kaliteli. Hatta bazı AAA oyunlar, indie yapımların cesaretini ve özgünlüğünü örnek almaya başladı.

BU OYUNLAR NASIL BİZE ULAŞIYOR?

Bir zamanlar bir oyunun adını duyurması için dev bütçeler, mağazalarda kutu satışı gerekirdi. Artık öyle değil. Steam, itch.io, Epic Games Store gibi platformlar bağımsız oyunların kocaman bir vitrini. Üstelik sadece dijital mağazalar da değil: Twitch'te bir yayıncı keşfediyor, YouTube'da bir video viral oluyor, Twitter'da binlerce kişi paylaşıyor. Eskiden "reklam bütçesi yok, kimse görmez" derken, şimdi topluluklar ağızdan ağıza yayıyor. Ayrıca geliştiricilerle oyuncular arasındaki mesafe hiç olmadığı kadar az. Reddit'te, Discord'da geliştiriciye doğrudan ulaşım öneri sunabiliyor, oyunun evrimine katkı verebiliyoruz. Bir nevi "oyunun kaderini" topluluk birlikte yazıyor.

HİKAYE, DUYGU, SAMİMİYET

Bağımsız oyunlar, her zaman en iyi grafiğe, en iddialı efektlere sahip olmayabilir. Ama samimiyetleri, dokunuşları bambaşka.

Night in the Woods gibi bir oyun, gençliğin kaygılarını, hayatta yolunu arayanların hislerini o kadar gerçek anlatıyor ki, kendini oyunun karakterlerinde buluyorsun. Gris ile acıyı ve kaybı soyut sanat gibi işliyorlar. Yani oyuncuya gerçekten "hissettiren" oyunlar çıkıyor. Bir başka güzel tarafı da, anlatılan hikayelerin çok kişisel olabilmesi. Büyük şirketlerde riskli bulunan, "fazla niş" sayılan temalar indie oyunlarda hayat buluyor. Kimisi yalnızlığı, kimisi depresyonu, kimisi aşkı, kimisi de absürd bir mizahı işliyor - ama hepsi yürekten geliyor.

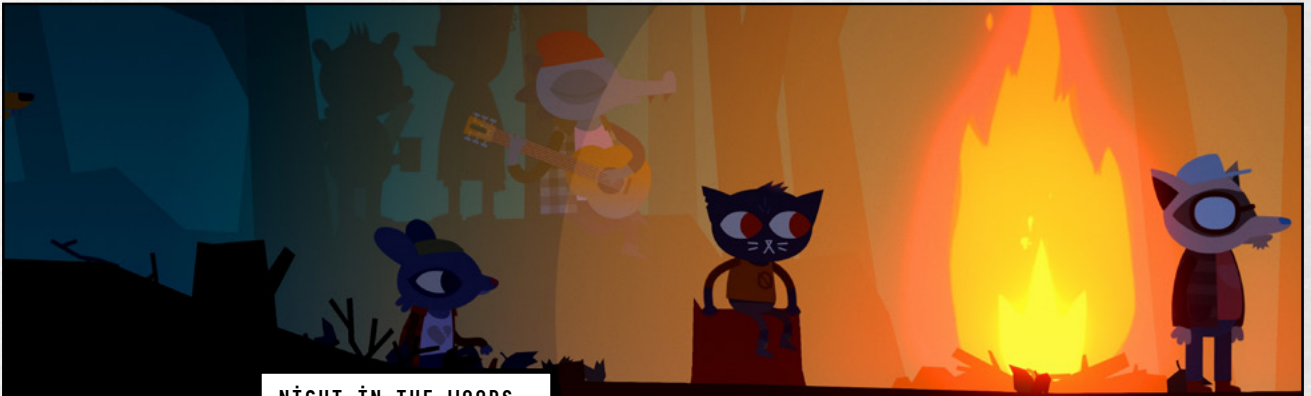
CESARETİN VE DENEYİN YERİ

Büyük stüdyolar için risk almak çoğu zaman lüks. Bağımsızlarda ise neredeyse bir zorunluluk. Kimse "Klişe olsun, garanti satalım" demiyor. Kimi zaman tuhaf, bazen radikal, ama çoğunlukla özgün şeyler deniyorlar. Bazen batıyorlar, bazen de bir gecede efsane oluyorlar. Oyun dünyasına yeni türler, mekanikler, bambaşka deneyimler kazandıran şey genelde bu cesaret.

GELECEK: SÜRPRİZLERE AÇIK

Şu bir gerçek: Bağımsız oyunlar artık arada sırada çıkan sürprizler değil, oyun dünyasının kalıcı yıldızları oldu. Büyüklerin peşine takıldığı trendleri başlatıyor, bazen de onların cesaret edemediği şeyleri ilk onlar deniyor. Hatta büyük stüdyoların indie ruhuna özenip, kendi içinde küçük bağımsız ekipler kurduğuna şahit oluyoruz.

Ve en güzeli de şu: Sektör büyüdükçe, bağımsız oyunların yapacak, anlatacak çok daha fazla şeyi olacak. Kim bilir, bir sonraki favori oyununuz yine ismini ilk defa duyduğunuz bir ekipten, hatta bir kişiden çıkacak. Sonuçta, oyunların sihri bazen koca bir stüdyoda değil, küçük bir odada gecenin bir yarısı hayal kuran birinin bilgisayarında başlıyor. Ve bu da oyun dünyasını her zamankinden daha heyecanlı, daha öngörülemez ve en önemlisi daha samimi kılıyor.



NIGHT IN THE WOODS



Tomb Raider (2013)

Yazar: Tayfun Elikem

1994 yılında çıkan PlayStation, hem yeni grafikli oyunları hem de önceki yıllarda çıkan oyunlara benzemeyen oyunlara sahip bir konsoldu. 1996 yılında çıkan ilk Tomb Raider oyunu da bu oyunlara örnekti. Farklı mekanikleri, kadın karakter kontrolü, atmosferi ve Lara Croft'un çekiciliği ile bir çok oyun severin gönlünde taht kurmuş bir oyun olmuştu. Oyun, 2001 ve 2003 yılında beyaz perdeye uyarlandı ve Lara Croft'u canlandıran aktör ise Angelina Jolie idi. Ve bu filmlerden sonra yapılan Tomb Raider oyunlarında Lara Croft'u modellerken Angelina Jolie referans alınıyordu. Yanlış bilmiyorsam Tomb Raider Legend, Tomb Raider The Action Adventure, Tomb Raider Anniversary, Tomb Raider Underworld ve Tomb Raider And The Guardian Of Light oyunlarında Lara Croft Angelina Jolie'ye benziyordu. Özellikle And The Guardian Of Light oyununda bayağı benziyordu.

2013 yılında seriyi sıfırlayan Square Enix ve Crystal Dynamics seriyi yeni bir soluk katmışlar. Ben oyunun incelemelerini okuduğumda çoğu Tomb Raider hayranının oyunu beğenmediğini fark ettim. Dediklerine göre bulmacalar kolaylaşmış ve azaltılmış. Çoğunlukla parkur ve aksiyon mekaniklerine ağırlık verilmişti ama benim için çok önemli değildi çünkü ilk defa oynayacaktım.

Efendim hazırsanız alın elinize çayınızı veya kahvenizi yaslanın arkanıza ve sakın sakın okumaya başlayın.

HİKAYE

Aralarında Lara Croft'un da bulunduğu, Dr. Whitman önderliğinde ki bir grup arkeolog, Japonya'da bulunan Güneş Kraliçe'si efsanesini araştırmak için gemiyle Amerika'dan yola çıkar. Dr. Whitman Japonya'ya gitmek için farklı bir rota istemesine rağmen Lara, Japonya'ya Ejderha Üçgeni adında ki ada üzerinden gitmeyi teklif eder. Bu rotayı şiddetle reddeden Dr. Whitman kendi istediği rotadan gidilmesini ister ve Lara ile uzun bir tartışmaya girer. Tartışmadan dolayı bunalan ve dayanamayan gemi kaptanı Grim, Lara'nın istediği rotadan gitmeyi kabul eder ve yolculuk devam eder. Uzun bir tartışma sonrası Lara'nın dediği olur ama biraz kötü olur çünkü ekibimiz ada yakınlarında bir fırtınaya yakalanır ve maalesef gemi ikiye bölünüp batar (Titanic). Gemiden parça parça sağ çıkan ekibimizden bir kaç üye sahile çıkar. Lara ise gemiden son sağ çıkandır. Tam arkadaşlarının yanına gidecekken leş yiyicilerden bir üye tarafından kafasına aldığı bir darbe sonucu bayılır. Uyandığında kendisini baş aşağı bir halde bağlı bir şekilde bulur.

Bulunduğu ortamda ceset ve kan kokusundan geçilmiyordur. Güç bela kurtulduktan sonra bir mağarada olduğunu fark eden Lara arkasına bile bakmadan hızlıca mağaradan koşarak çıkar.

Onu fark eden leş yiyici tam onu yakalamışken Lara'nın göğsüne vurması ile geriye doğru düşüp kayanın altında böcek gibi ezilip ölür Ekip arkadaşı Sam ve kendisini adanın yerlisi olarak tanıtan Mathias ile karşılaşan Lara başından geçenleri onlara anlatır. Mathias buldukları adanın Yamatai Adası olduğunu (Aklınız karışmasın gittikleri rota Ejderha Üçgeni Adası ama gemi kazasından sonra kendilerini Yamatai Adası'nda buluyorlar) ve burada Güneş Kraliçesi Himiko efsanesi olduğunu söyler (Kendisi, neyse söylemeyeyim). Sam (Sam kız bu arada) ile Mathias koyu bir muhabbete başladıktan sonra Lara yaşadığı aksiyondan dolayı dayanamayıp yorgunluktan uyur. Uyandığında etrafta kimse yoktur. Etrafa bir göz atarken ekibin geri kalanı ile karşılaşır.



OYNANIŞ

Oynanış kısmı en uzun kısım olacak galiba. Çünkü anlat anlat bitmeyecek bir oynanış var. Önceki oyun yani Underworld oyunu ile Legend serisi bitip bu oyun ile Survivor serisi başlamış oluyor. Bu oyunla beraber yani seri ile beraber artık oyunda kişisel gelişim yapabiliyoruz.

Görselde görüldüğü üzere yetenekler ve donanım kısmı var. Yeteneklerde dövüş, hayatta kalma ve toplayıcılık olmak üzere 3 farklı bölüm de yetenek ağacı var. Donanım kısmında ise silahlarımızı geliştirdiğimiz bir bölüm var. Oyun içinde bulduğumuz sandıklardan çıkan malzemeler ile silahlarımızı geliştirebiliyoruz. Bazen de silahlarımız için gerekli olan seviye gelişimi için gerekli olan parçaları toplayabiliyoruz.

Orta da gördüğümüz hızlı seyahat ile adı üstünde hızlı seyahat yapıyorsunuz. Ancak bunları yapmak için kamp alanı bulmanız gerekiyor. Şimdi gelelim diğer maddelere: Öncelikle oyunda vuruş hissiyatı mükemmel. Oyunda düşman çıksa da indirsem diye az beklemedim değil. Oyunda 4 tane silahınız oluyor. Bunlar yay, tabanca, makineli tüfek ve pompalı tüfek. Sizlere tavsiyem yay ile oynamanız. Ben oyunda %90 yay kullanmışımdır. Diğer silahlar ile de aksiyona girmesi güzel ancak vuruş hissiyatından dolayı yay daha güzel geldi. Bu arada sakın yanlış anlamayın diğer silahlarda vuruş hissiyatı kötü değil aksine onlarda da çok güzel ancak dediğim gibi yay daha zevkli. Oyunda yardımcı ipuçları mevcut ve bunlar bir nebze olsun oyunu güzel yapmış. Q tuşuna basarak açtığımız ipuçları bölümü ile etrafımızda ne var ne yok görebiliyoruz veya bulmacayı çözmek için neyi kullanacağımızı görebiliyoruz.



Alex, Jonah, Roth, Dr. Whitman ve Reyes. Lara hemen başından geçenleri anlatır ve ekibi ikiye böler. Dr. Whitman ve Lara 1. grup geri kalan ise 2. gruptur. Amaçları ise Sam'i ve Mathias'ı bulmak ve yanında Güneş Kraliçesi efsanesini araştırmak. Evet sevgili okurlar hikayemiz bu şekilde başlıyor ve bizleri inanılmaz yerlerden vurarak şaşırtıyor. Biraz daha devam edersem hikaye hakkında detaylı bilgi vereceğim için burada kesiyorum. Dilerseniz hemen oyunumuzun sonraki başlığına geçelim.

Oyunda semboller mevcut. Bu semboller ise size rehberlik ediyor. Oyunda gizli bölgeler var ve bu semboller size o gizli yerlerin nerede olduğunu gösteriyor.

Gördüğünüz oyun içi görsellerde sembolleri görüyorsunuz. Bu semboller hem gizli yerleri hem de gideceğiniz yolu gösteriyor. Oyunda çevresel etkileşimler çok iyi. Yakın dövüş sırasında düşmanlara Mortal Kombat ta olduğu gibi kafasına bir eşyayı atabiliyorsunuz veya düşmanların etrafında gördüğünüz yağ tanklarına alevli oklardan atarak düşmanlarınızı yakabiliyorsunuz.



Şimdi gelelim Tomb Raider oyunlarının olmazsa olmazı bulmacalara. Yazımın başında belirttiğim gibi bu oyunun bulmacaları oldukça kolaylaştırılmış. Bence de kolaylaştırılmış. Şahsen ben çok fazla bulmaca barındıran oyun oynamam sadece oynar geçerim. Ha oynayacaksam da kendimi oyuna hazırlarım. Ama bu oyunda bulmacalar zorluk derecesi olarak 5 üzerinden 2,5. Gerçekten çok zorlamayan bulmacalar var. Ki zaten Q tuşuna basıp ipuçlarıyla hareket edildiği için bulmacaların varlığı yok gibi bir şey. Sadece mantığınızla hareket etmeniz gereken yerler var o kadar. İlerleyen zamanlarda 1996'da çıkan Tomb Raider oyunu ile başlayıp bütün Tomb Raider oyunlarını oynayacağım ve o zaman tekrar bu oyunu oynadığım zaman düşüncelerimi sizlerle paylaşırım.

Oyunun aksiyon kısmına hiç değinmediğime fark ettim hemen değineyim. Efendim öncelikle oyunun aksiyonu muazzam. Karşınıza bir anda düşman çıkabiliyor ve sizde hemen düşmanı indiriyorsunuz. Oyunun sevdiğim bir yanı da

sizi serbest bırakması. Yani oyun size düşman bölgesine girdiğiniz zaman diyor ki "Kardeşim ister pata küte gir istersen de Ezio gibi gir" ben bu oynanış mekaniklerini çok seviyorum. Bu olayı bir Crysis'te bir de Dishonored serisinde görmüştüm. Bu mekaniği gerçekten seviyorum. Oyunun sizi özgür bırakması o kadar güzel ki anlatamam. Neyse biz konumuza devam edelim. Efendim Tomb Raider oyunlarında bildiğiniz gibi parkur mekanikleri mevcut. Bu oyunda da parkur mekanikleri mevcut ve bu parkur mekaniklerinin iyi olduğunu size söylemeliyim. Ama canımı sıkıyan taraf şu oldu tırmanacağımız yerlerin beyaz çizgilerle belirtilmesi. Yani beyaz çizgi koymak yerine hiçbir şey koysalar daha iyi olurmuş. En azından aksiyon esnasında pek sırtmazdı. Neyse umarım serinin sonraki oyununda bu durumu düzeltmişlerdir.

Oyunda sağlığını yenilemek için beklemeniz yeterli oluyor ama keşke bir sargı bezi, hap vb. sağlık için gerekli olan malzemeleri kullansak daha mantıklı olurdu. Lara abla 1 elham 3 kulhu mu okudu ne ara iyileşti anlaşılmıyor. Zaten oyunda HUD menüsü yok pek anlaşılmıyor. Ama bundan pek şikayet edemeyeceğim doğrusu HUD menüsü olmaması daha iyi olmuş. Olsa çok sırtırdı, yanlış hatırlamıyorsam ilk Tomb Raider oyunlarında da HUD menüsü yoktu sadece silah kullanırken veya aksiyon esnasında can barı gözükiyordu (Tomb Raider oyunlarını oynamadım dedim ama videolarını izlemedim demedim). Şimdi ise isterseniz hemen diğer başlığımıza geçelim.

MEKANİKLER

Gelelim oyunumuzun mekaniklerine efendim oyunun mekanikleri gerçekten güzel fena değil. Karakterlerin yüz animasyonları, harita tasarımı ve parkur mekanikleri gayet iyi. Ancak oyunda hızlı koşma tuşu yok yani her yere yavaş bir şekilde gidiyoruz ama çok önemli değil zaten parça parça ilerlediğimiz için bunun pek bir önemi yok. Oyunda donanım kısmından bahsetmişim ve bu donanım için gerekli olan malzemeleri çevrede ki sandıklardan bulduğumuzu söylemişim. Bu malzemeler yeterli seviyede dağıtılmış. Ancak etrafta kamp alanları biraz fazla dağıtılmış ve sandıklarında kamp alanlarından aşağı kalır yanı yok.



Keza silahlarımızın mermileri içinde aynı durumu söylemek zorundayım. Çok fazla mermi var. Eğer silahlarınızda cephane yükseltmesi yaparsanız belki yeterli gelebilir ben yapmadım. Zaten dediğim gibi yay kullanmak zevkli olduğundan yükseltme yapmadım. Ancak çok fazla mermi ve kamp alanı var. Oyunda hızlı seyahatten bahsetmişim eğer oyunu %100 bitirmek istiyorsanız çok kullanışlı oluyor ancak onun dışında pek bir işlevi yok.

Oyunun kullandığı Foundation Engine gerçekten hem su fiziklerini hem karakter mimiklerini hem de görselliği bir adım öne taşıyor. Özellikle bazı bulmacalarda eşyaların fizikleri çok iyi duruyor. Ancak oyunun hala hantal duran bir yapısı var. 2013 yılında çıkmasına rağmen biraz eski hissettiriyor. Sanki 2007-2008 oyunuymuş gibi. Bunun sebebi de yüksek ihtimalle kullanılan bazı oyun motorunun yetersizliği.

Oyun bazı yerlerde Uncharted havası veriyor bunun sebebi de tabii ki mekanikler ancak yine de dağdan aşağı kayarken heyecanlanmamak elde değil. Atmosferden kaynaklı bir durum var ve çok güzel düşünülmüş. Şimdi ise diğer başlığımız olan "Sanat" başlığımıza geçebiliriz.

SANAT

Benim 7. nesil oyunlarda en sevdiğim bölüm her zaman atmosfer ve sanat olmuştur. O yıllarda çoğunlukla gri renk ve teması kullanıldığından bana hep güzel gelmiştir. Mass Effect, Dead Space, GTA IV, Crysis 2 gibi oyunlarda bu gri temaya rastlamak mümkün. Bu oyunda da çok olmasa da gri renk tema kullanımı çok güzel olmuş. Oyunda gece ve gündüz farkı bariz şekilde belli oluyor. Ancak oyunda anlamlandıramadığım bir şekilde bir bulanıklık var. Tıpkı Need for Speed oyunlarında nitroyu açınca oluşan bulanıklık gibi (Veya PES 2017 de olan pozisyon tekrarlarında ki gibi) bir durum var. Çok hoşuma gitmese de bazı manzaralarda müthiş gözüküyor. Aynı zamanda bahsettiğim gibi su fizikleri öok iyi duruyor görsellik inanılmaz. Tabii ki bu bölüm için bahsedeceklerim bundan ibaret değil aynı zamanda oyunda kullanılan yüz mekanikleri, karakter modellemeleri, hikayesi, hikaye kurgusu, karakterlerin çatışması ve yan karakter kurgusu inanılmaz bir şey olmuş. Hikaye oyuna iyice yedirilmiş. Bazı mantık hataları var o kadar (Bu mantık hatalarından bahsedemem hikaye ile alakalı).

Demem o ki sevgili okurlar bu oyunun tasarımı mükemmel. Mekan tasarımlarından pek bahsetmedim ancak onlarda inanılmaz. Hele ki bu gizli yerler var ya onlar inanılmaz tasarlanmış sanki gerçekten o siz keşfetmişsiniz gibi bir hissiyat veriyor. Ama şunu da belirteyim Q tuşuna basıp ve çevrede ki sembolere de bakarak bulduğunuzdan dolayı bu an sadece 1-2 defa oluyor. Neyse ben devam edeyim. Karakter modellemelerinde şaşırdığım bir şeye denk geldim. Ekibimizde Jonah diye bir karakter var ve bu karakter Fry Cry 3 'te ki Vaas'ı andırıyor.

Oyun müzikleri de Fry Cry'ı andırıyor. Bazen Fry Cry oynuyormuş gibi hissettiğim yerler oldu. Ama "Ee bu oyun o zaman Fry Cry çakması." gibi bir hüküm vermeyin. Karakter tasarımdan bahsetmişken şu konuyu es geçmek istemiyorum Lara Croft'un modellemesi berbat olmuş. Yani sevgili okurlar lütfen şu görsele bakıp Lara Croft der misiniz? Ben demem.

Tamam anlıyorum bu oyunla yeni bir seri başladı ama bu kadar da olmaz be kardeşim. Tamam Lara burada 21 yaşında ama biraz daha güzel olamaz mıydı. Lara Croft dediğim karakter gayet sert, akıllı ve güzel bir karakter. Bu karakter güzel mi? Sorarım size ey PlayStation tayfa, sorarım size ey Tomb Raider tayfa. Bu kim? Bu Lara Croft olamaz. Umarım sonra ki oyunlarda bunu düzeltmişlerdir (Şimdi serinin sonra ki oyununa baktım düzeltmemişler aynı zamanda serinin son oyununda da düzeltmemişler).



Neyse efendim kısacası ben bu Lara'yı beğenmedim. Umarım bir sonra ki Tomb Raider serisinde Lara Croft bizim bildiğimiz Lara Croft olur.

Evet sevgili okurlar şimdi ise son bölümümüz olan "Son Notlar" a geçiyoruz derseniz hemen geçelim.

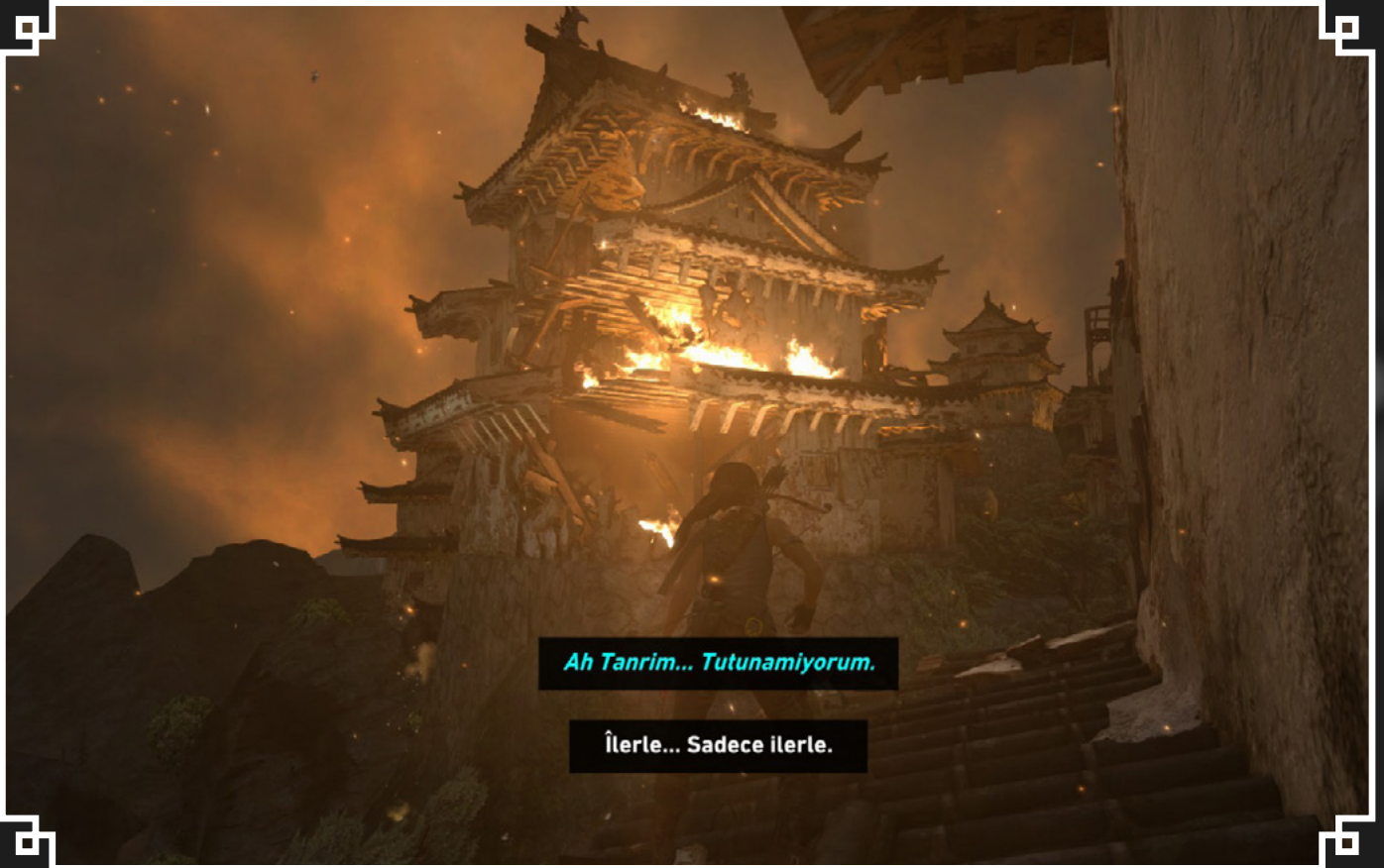
SON NOTLAR

Evet sevgili okurlar Tomb Raider oyununun son notlarında sizlere bahsetmek istediğim ufak hatalar var bunların başında düşman NPC ler sizi orta mesafedeyken görmüyorlar. Ve bu durum biraz can sıkıcı artık 8. nesile geçildiği için biraz daha iyileştirilmiş olabilirdi. Onun dışında düşman NPC leri öldürmeden önce muhakkak sohbetlerinin bitmesini bekleyin hikayeye dair bir çok konudan bahsediyorlar ve etrafta bulduğunuz günlük, mektup ve belgeleri de okuyun. Tabii bunları hikayeye daha iyi hakim olmak istiyorsanız okuyun. Yoksa okumanıza veya beklemenize gerek yok.

Boss fight kısmı ise idare eder. Ne çok zor ne de çok kolay ayarında. Siz derseniz zorluk ayarını kendinize göre ayarlayabilirsiniz. Oyunun haritası yeterli büyüklükte zaten tamamen açık dünya oyunu olmadığı için gayet yeter ancak açık dünyası biraz daha geliştirilse süper olur. Sinematikler de çok güzel olmuş film izliyormuş gibi bir hava katmış tabii bunun en büyük yardımcısı seslendirme. Oyunun seslendirmesi mükemmel keşke Türkçe dublaj olsaydı ama şimdi keşke demeninde bir lüzumu yok zaten 12 yıllık oyun. Sinematik demişken God of War oyununda bulunan Quick Time Event (QTE) yani sahne içerisinde belirtilen tuşa basma mekaniği var fena durmamış yeni bir seri için gayet iyi bir seçenek olmuş. Yan karakter kurgusunun iyi olduğundan bahsetmiştim. Oyun içerisinde hikayenin ilerlediği kısımlarda bazı karakterler tabiri caizse olgunlaşıyor keza karakter arası çatışmalarda aynı şekilde çok iyi durmuş. Ama yahu Lara abla sana bu güç nereden geliyor?

Koskoca kayayı çekiyorsun yetmiyor uçak kanadı kaldırıyorsun o da yetmiyor yahu böğrüne çivi giriyor ÇİVİ ÇİVİ! Delip geçiyor seni hala yürümeye devam ediyorsun. İnanamıyorum sana ya. Hala devam ediyorsun bir dur bir soluklan yüksekten düşüyorsun yine bir şey olmuyor. Abla okundun mu sen doğruyu söyle. Outlast ta ki karakter bile düştüğünde bağıriyordu sendeliyordu sende o da yok.

Neyse ama yaralandığın zaman gelen vücut hasarları güzel durmuş ona bir lafım yok.



Ah Tanrım... Tutunamıyorum.

İlerle... Sadece ilerle.



Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

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

Resident Evil Survival Unit mobil platformlar için duyuruldu!

Resident Evil evreninde geçen yeni mobil strateji oyunu **Resident Evil Survival Unit** duyuruldu. Resident Evil Survival Unit, popüler korku serisini mobil platformlar için optimize edilmiş gerçek zamanlı strateji deneyimiyle yeniden tasarlıyor. Oyunda bulunan Leon, Jill, Claire gibi karakterlerin yanı sıra Mr. X ve Nemesis dahil olmak üzere korkunç düşmanlarda geri dönecek. Oyunun yıl sonunda iOS ve Android için piyasaya sürülmesi bekleniyor.



My Hero Academia: All's Justice duyuruldu!

Bandai Namco tarafından yayımlanacak popüler anime serisinden ilham alan yeni 3v3 arena dövüş oyunu **My Hero Academia: All's Justice** duyuruldu. 3'e 3 takım tabanlı savaflara odaklanan oyun Final War hikâyesini merkeze alırken, dinamik 3v3 takım savafları ve Izuku Midoriya, Katsuki Bakugo, All Might, Tomura Shigaraki, Himiko Toga gibi fan favorisi karakterlerin bulunduğu geniş bir kadroya sahip olacak. PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC'ye gelecek oyunun çıkış tarihi henüz açıklanmadı.



EA Sports FC 26 için çıkış tarihi ve kapak yıldızları açıklandı!

EA Sports FC 26 tanıtım fragmanı ile ortaya çıktı. Türkçe spiker ve dil desteğinin bulunduğu oyun PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One, PC, Nintendo Switch ve Nintendo Switch 2 platformları için 26 Eylül'de piyasaya sürülecek. EA Sports FC 26'nın bu yılki kapağında Jude Bellingham, Jamal Musiala ve Zlatan Ibrahimović gibi yıldızlar bulunacak. Oyunda ayrıca 750'den fazla kulüp ve milli takım, 120'den fazla stadyum ve 20.000'den fazla lisanslı sporcu yer alıyor.



Guild Wars 2: Visions of Eternity geliyor!

Guild Wars 2'nin altıncı genişleme paketi Visions of Eternity resmî olarak duyuruldu. 28 Ekim 2025'te piyasaya sürülecek olan bu genişlemeyle, oyuncular Tyria dünyasında keşfedilmemiş olan büyüdü Castora adasına adım atacak. **Visions of Eternity** önümüzdeki yıl boyunca üç büyük ücretsiz içerikle güncellenmeye de devam edecek.



Endless Legend 2 eylül ayına ertelendi!

4X strateji oyunu **Endless Legend 2**'nin 7 Ağustos 2025'te PC platformuna erken erişim olarak geleceği açıklanmıştı ancak Amplitude oyunun 22 Eylül 2025'e ertelendiğini açıkladı. Geliştirici stüdyo, oyunun erken erişim lansmanına olabildiğince hazır olmasını sağlamak ve geri bildirimleri değerlendirerek, oyunculara en iyi deneyimi sunmak için oyunu kısa bir süre ertelediklerini açıkladı.



Battlefield 6 duyuruldu!

Electronic Arts merakla beklenen **Battlefield 6**'yı en sonunda resmen duyurdu. DICE tarafından Criterion Games, Motive Studio ve Ripple Effect desteğiyle geliştirilen Battlefield 6'da serinin refleksif çatışmaları, destansı yıkımlarla dolu savaşları geri dönüyor. Güçlü tanklar, savaş jetleri ve şiddetli çatışmalar içeren büyük bir savaşa katılmaya hazır olun. 10 Ekim'de piyasaya sürülecek olan Battlefield 6, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında yayımlanacak.



Dying Light: The Beast ertelendi!

Geliştirici ve yayıncı Techland, **Dying Light: The Beast**'in 19 Eylül 2025'e ertelendiğini duyurdu. Ekip, oyunun mevcut halinin bile etkileyici olduğunu ifade etse de, oyunu mevcut seviyenin de üstüne çıkarmak için yoğunlaştıklarını söyledi. Yapılan çalışmalar arasında kullanıcı arayüzü ve fizik iyileştirmeleri, daha akıcı bir oynanış, animasyonlar ve etkileyici detaylar bulunuyor. Techland bu ertelemeyi lansman ve oynanış kalitesini sağlamak için gerekli bir adım olarak nitelendirdi.



Killing Floor 3 çıktı!

Birinci şahıs nişancı, aksiyon-korku oyunu **Killing Floor 3** PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında çıkışını gerçekleştirdi. Tripwire Interactive tarafından Unreal Engine 5 kullanılarak geliştirilen oyun, serinin hayranlarını gelecekteki distopik dünyaya götürürken, etkileyici silahlar ve tehlikeli Zed'lerle dolu yoğun bir aksiyon deneyimine davet ediyor.



Valorant, Unreal Engine 5'e güncellendi!

Ücretsiz çok oyunculu taktiksel birinci şahıs nişancı oyunu **Valorant**, yeni güncellemesi ile birlikte Unreal Engine 4.27'den Unreal Engine 5.3'e güncellendi. Riot Games performans, indirme boyutları ve ufak dokular haricinde şu an için çok fazla değişiklik olmadığını fakat ilerleyen dönemlerde büyük yenilikler olacağını açıkladı. Ayrıca oyun v11.02 yamasıyla birlikte birtakım hatalardan da kurtuldu.



Elden Ring hız kesmeden büyümeye devam ediyor!

Elden Ring serisi yüksek satış rakamlarıyla büyük bir başarıya imza attı. FromSoftware ve Bandai Namco Entertainment, Elden Ring evrenindeki oyunların toplam satışlarının 45 milyon adetten fazla satış rakamına ulaştığını açıkladı. Ana giriş 30 milyon satış rakamını geride bırakırken, genişleme paketi Shadow of the Erdtree, 10 milyon satış rakamına ulaştı.



Tales of the Shire çıktı!

Wētā Workshop'un geliştirdiği, J.R.R. Tolkien'in evreninde geçen hobbit yaşam simülasyonu Tales of the Shire, PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One, PC ve Nintendo Nintendo Switch platformları üzerinden erişilebilir durumda. Oyuncular, Shire bölgesinde kendi oluşturdukları bir hobbit rolünü üstlenerek sakin ve günlük yaşamlarını sürdürecek.



OYG

YENİ NESİL
OYUN HABERCİLİĞİ

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com