

# OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

# 33

EYLÜL 2025

# GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



## İNCELEME

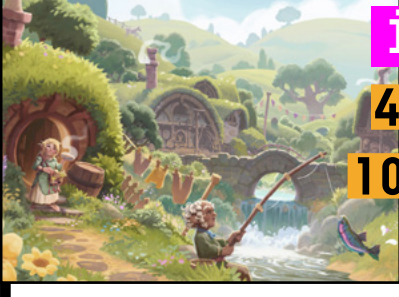
Cronos: The New Dawn

Tales of the Shire

Gears of War: Reloaded



# İÇİNDEKİLER



## İncelemeler

4 Tales of the Shire

10 Cronos: The New Dawn



18 Gears of War:  
Reloaded

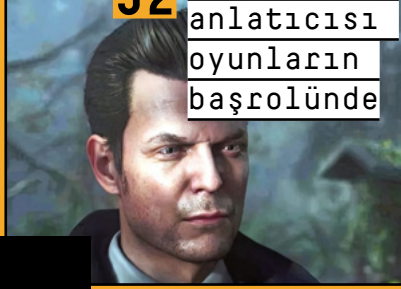
26 Sodaman



## Makale

32

Sam Lake:  
Bir hikaye  
anlatıcısı  
oyunların  
başrolünde



## KÜNYE

### OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

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

### YAZARLAR

Selenge Buçak

Berk Söğütlü

Can Çiftci

Ali Baran Yayla

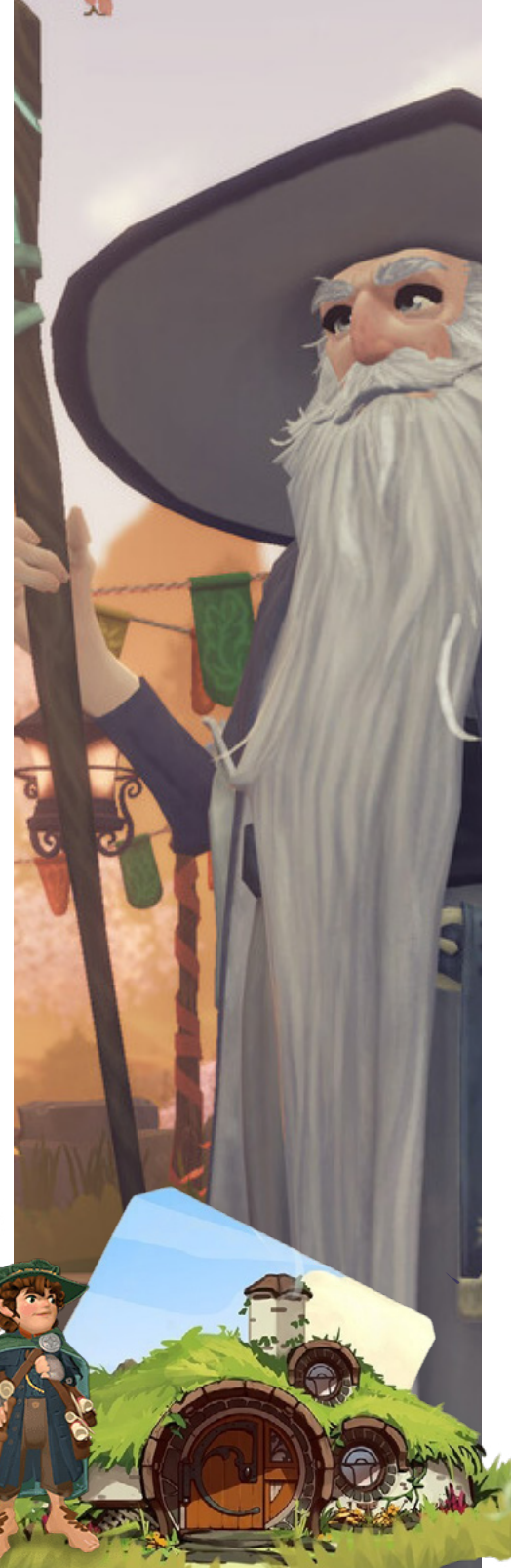
Mustafa Şahin  
Sarioğullarından

Emirhan Kara



## Neler oldu neler?

34 Oyun haberleri



# OYUN GÜNLÜĞÜ

**Hoş geldiniz!**

**Oyun Günlüğü dergimizin 33. sayısıyla karşınızdayız!**

**Bu sayımızda Tales of the Shire ve Cronos: The New Dawn dahil olmak üzere dört yeni oyun incelemesine yer verdik.**

**Ayrıca bu sayıda, oyun dünyasının unutulmaz hikaye anlatıcılarından Sam Lake'e özel hazırladığımız "Sam Lake: Bir hikaye anlatıcısı oyunların başrolünde" başlıklı yazımızla Remedy'nin yarattığı o benzersiz atmosferin derinliklerine iniyoruz.**

**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**

**18** Gears of War: Reloaded

# İNCELEME

## TALES OF THE SHIRE

Yazar: Ali Baran Yayla







“Bir gün Shire’a taşınıp küçük bir hobbit evinde yaşasam... Bahçemde domateslerimi yetiştirip akşamları dostlarımla yemek yesem, sonra da şarkılar söylesem...” diye hayal edenler için Tales of the Shire kulağa tam bir rüya gibi geliyor.

Wētā Workshop’un geliştirdiği ve Private Division’ın yayımladığı bu yaşam simülasyonu, bizi Orta Dünya’nın en huzurlu köşesine götürüyor. Oyun 29 Temmuz 2025’te çıktı. Peki gerçekten hayallerimizdeki kadar sıcak bir deneyim sunuyor mu?

## OYNANIŞ VE MEKANİKLER

Oyun döngüsü oldukça tanıdık. Bahçede sebze yetiştir, ormandan mantar topla, gölette balık tut ve bunlarla yemek yapıp dostlarıyla paylaş. Özellikle yemek pişirme kısmı özenle hazırlanmış. Malzemeleri farklı şekillerde hazırlayarak hobbitlerin damak zevkine hitap etmeye çalışıyorsunuz. Bu detay, gerçekten “hobbit mutfağı” havası veriyor.

Ev ve karakter özelleştirme seçenekleri de gayet tatmin edici. Hobbit deliğinizi zevkinize göre döşeyebilir, bahçenizi çiçeklerle süsleyebilirsiniz. Ayrıca kuşların yol göstermesi ya da kelebeklerin gizli eşyaların peşinden götürmesi gibi küçük detaylar Shire’da dolaşmayı daha keyifli hale getiriyor.

Ama işin öbür tarafında bazı eksikler var. Kasaba halkıyla etkileşim çok kısıtlı. Görev dışında sohbet edemiyor, onlarla bağ kuramıyorsunuz. Ayrıca festival, düğün ya da özel etkinlikler yok. Bu yüzden topluluk hissi biraz yüzeysel kalıyor.

## ANLATI VE ATMOSFER

Grafikler suluboya dokulu, stilize bir tarzda ve Shire’in ruhunu güzel yansıtıyor. Kuş cıvıltıları, huzurlu müzikler, gün batımında evlerin üzerine süzülen ışıklar... Görsel anlamda tatmin edici bir tablo var.





PLATFORM: NINTENDO SWITCH, PS5, XBOX X VE S SERIES, PC





Fakat ses tarafında ciddi bir eksik göze çarpıyor. Hiçbir karakterin konuşmaması, sadece yazı balonlarıyla iletişim kurulması dünyayı biraz sessiz, hatta boş hissettiriyor. Orta Dünya denince akla gelen sohbetler, şarkılar, kahkahalar burada yok. Bu da atmosferin sönük kalmasına yol açıyor.

## TEKNİK DURUM VE EKSİLER

Performans kısmında da sorunlar var. Kare düşüşleri zaman zaman can sıkıyor; özellikle Switch sürümünde performansın oldukça ağır olduğu söyleniyor. Çanta kapasitesinin yalnızca 10 eşya ile sınırlı olması günlük işleri gereksizce zorlaştırıyor. Kontroller de yer yer hantallaşıyor; örneğin basit bir bankın üstünden atlamak için bile dolambaçlı yollardan gitmek gerekebiliyor.

## KİŞİSEL DENEYİM VE DEĞERLENDİRME

Tales of the Shire bana içinde çok güzel fikirler olan ama tam oturmamış bir oyun gibi geldi. Yemek pişirmek, dekorasyonla uğraşmak ve doğada dolaşmak oldukça keyifli. Ama karakterlerle etkileşimin sığ kalması, etkinliklerin yokluğu ve teknik problemler uzun vadede oyunu zayıflatıyor.

Kısacası, "hobbit hayatı" nı merak ediyorsanız ve Shire'da birkaç saat geçirmek istiyorsanız hoşunuza gidebilir.

Ama Stardew Valley ya da Animal Crossing derinliği bekleyenler için tatmin edici olmayacaktır. Benim önerim, ya güncellemeleri beklemek ya da indirim zamanı şans vermek.

Tales of the Shire, dostlarla paylaşılan bir yemek gibi. Masaya sevgiyle getirilmiş ama tuzu biraz eksik.

**Geliştirici:** Weta Workshop

**Yayıncı:** Private Division

**Tür:** Simülasyon ve Rol Yapma

**Çıkış tarihi:** 29 Temmuz 2025

**6,5**

# CRONOS: THE NEW DAWN

Yazar: Can Çiftci





ND-3576

Bloober Team, Silent Hill 2 Remake sonrası yeni bir oyun ile bizlerin karşısına çıkıyor. Cronos: The New Dawn, aksiyon yüklü bir hayatta kalma-korku deneyimine evrilen bir kurgu sunuyor. Dead Space ve The Callisto Protocol havası veren bu yapım aynı zamanda güzel bir hikaye ve evrene sahip.



Bu geren oyun size hem zaman yolculuğu hem de korku öğelerini harmanlıyor. Peki sen bu deneyime hazır mısın?

Bloober Team aslında bilinmeyen bir oyun firması değil, korku oyunlarını çok seven insanların tanıdığı Layers of Fear serisi, Blair Witch ve The Medium oyununun yapımcılarının ta kendileri. Sektörde olan deneyimleri ve geçmiş projelerinden kazandıkları bütçeler ile büyük bütçeli ve daha aksiyon dolu bir yapım ile karşımıza çıktılar. Silent Hill 2 Remake oyunundan sonra ise bu başarılarını koruyabildiklerini söylesek yalan olmaz. Ön incelemelerde yüksek puan alan Cronos: The New Dawn oyununa gelin hep birlikte bir göz atalım.

## CRONOS: THE NEW DAWN HİKAYESİ

Oyunumuz 1980 yılının alternatif bir evreninde bulunan Polonya'da geçiyor. The Change (Değişim) isimli gizemli bir felaketin ardından dünya tamamen harap oluyor, insanlık parçalanmış, uygarlıklar çökmüş ve hayatta kalanlar The Collective isimli bir örgütün etrafında toplanmaya çalışıyor.

İşte tam olarak bu noktada ana karakterimiz ortaya çıkıyor.

Bir Traveler olan ana karakterimiz gözlerini bir makinenin içerisinde açıyor, makine bize birkaç psikolojik test yaptıktan sonra bizi oyun dünyasının içine bırakıyor. Karakterimizin amacı ölmüş önemli kişilerin özlerini toplayarak onların bilgilerini kurtarmaya çalışıyor, bu süreç içerisinde ise Orphans (Yetimler) ismi verilen yaratıklar hikayemizin kötü düşmanları olarak karşımıza çıkıyor.

Hikaye ilerledikçe ana karakterimiz olayın sadece öz toplamaktan ibaret olmadığını fark ediyor ve çeşitli zorluklarla yüzleşiyor. Bu acımasız dünyada hem hayatta kalarak hem bu gizemli felaketin sırlarını açığa çıkarmaya çalışıyoruz.

Evet, görebileceğimiz üzere Cronos: The New Dawn bize çok değişik ve unutulmaz bir hikaye sunmuyor. Hikayenin ilerleyen yerlerinde hikayenin akışının tamamen değişmesi, hikayenin oyuncuya tam anlatılmaması ve oyuncu sanki evreni biliyormuş gibi davranılması gibi hikaye yazım sorunlarından dolayı içine girmesi birazcık zor bir hikaye olmuş diyebiliriz. 15 saatlik bir oyun deneyimi ardından aklımda kalan ne oldu tam söylemek mümkün değil, hikaye kötü mü? Kesinlikle değil fakat yolda gördüğünüz notları okumanızda fayda var.





## CRONOS: THE NEW DAWN MEKANİKLERİ

### Envanter yönetimine dikkat et!

Oyun içerisinde bir adet envanterimiz var, envanterimiz önce 6 slottan oluşurken oyun içerisinde bulunan malzemeler ile karakterimizin envanterini geliştirebiliyoruz. Bu geliştirmeleri sadece envanterimiz için harcamayacağımız için envanter yönetimi çok önemli oluyor.

Peki envanteri iyi yönetmezsek ne mi oluyor? Görev eşyalarını alamıyoruz, mermi taşıyamıyor ya da iyileştirme eşyası konusunda sıkıntı çekebiliyoruz. Şahsen benim tavsiyem ilk önce envanter slot sayınızı arttırmanız olur.

### Dikkatli ol yoksa çok çabuk ölebilirsin!

Cronos: The New Dawn gerçekten ama gerçekten çok acımasız bir oyun, oyun içerisinde bulunan yetimler sizi çok çabuk öldürebiliyor. Oyun başında herhangi bir geliştirme almadığınız takdirde düşmanların size 4 kere vurması yeterli oluyor, birden fazla düşmanın geldiği senaryolarda ise çok çabuk ölebiliyorsunuz.

### Kayıt noktaları arasında çok fazla mesafe var

Cronos gerçekten kayıt noktaları konusunda elini sıkı tutuyor. Oyun içerisinde düşmanlar tarafından öldürüldüğünüz zaman kayıt noktaları arası mesafe o kadar uzun oluyor ki ortalama 15 dakikalık mesafe geri gidebiliyorsunuz. Bu nokta bir yerde gerçek çok can sıkıcı olabiliyor, ölmek save noktalarından kurtulmanın en kolay yolu.

### Mermi sıkıntısı yaşamamak için çok dikkatli ol!

Cronos: The New Dawn oynarken mermilerin eksikliği her zaman aklınızın bir ucunda olacak. Mermisizlik başınıza vuracak diyebilirim. Tabii ki mermileri craftlayabiliyoruz, craftlamak için ise oyun içerisinde gezerken bulmamız gereken bazı öğeler var. Bu öğelerden 3 tanesini birleştirerek kendinize mermi, iki tanesini birleştirerek ise kendinize canınızı dolduracak malzeme yapabiliyorsunuz.

### Düşmanlar birleşmeden onları yak!

Yetimler sadece tek tek gelmiyor, her öldürdüğünüz yetim aslında size yeni bir tehlike olarak ortaya çıkıyor. Bazı noktalarda yetimleri öldürdüğünüz zaman çevrede bulunan diğer düşmanlar onların bedenlerini tüketebiliyor. İki yaratığın birleşmesi ise ortaya daha büyük ve daha güçlü yaratık çıkarıyor. Zaten hali hazırda az merminizin olması onları öldürmekte zorlanmanıza neden olabiliyor.

Tam burada ise yardımımıza Ember yani Kor devreye giriyor, bu Emberlar ile birlikte hem düşmanlarımızı yakabiliyor hem kapalı yolları açabiliyoruz. Diğer eşyalarda olduğu gibi üzerimizde taşıyabileceğimiz Emberlar sınırlı, sınırlı olduğu için ise kullanacağımız zamanı seçmemiz gerekiyor.

Ana görevler çerçevesinde kullandığımız sürece Ember alabileceğimiz istasyonlar olabiliyor fakat uzun süren seanslar arasında illa birkaç tane düşman bizi Ember kullanmamız için zorlayabiliyor.

### Oyun aşırı cimri!

Emberlara geldiğimize göre oyunun aşırı cimri olduğunu hiç çekinmeden söyleyebilirim, oyun Resident Evil 2 modelinden gitmeye çalışmış fakat onun gibi kadar size güç vermiyor. Düşmanlarla savaşırken her zaman tetikte olmanız ve mermilerinizi asla boşa harcamamanız gerekiyor. Oyunun yüklenme ekranında "Ölüm size gelecekte ne olacağını gösterir böylece neye hazırlıklı olacağınızı bilirsiniz" gibisinden bir yazı bile çıkarıyor. Kısacası Cronos: The New Dawn yapım gereği sizin ölmenizi bekleyen bir oyun diyebilirim.

### Oyunun cimri olduğu tek konu

toplayabildiğimiz materyaller değil, oyun aynı şekilde size kayıt noktası verme konusunda da çok cimri. Şahsen oyunun seviye tasarımının başarılı olduğunu düşünmüyorum.

### Çok fazla silah çeşitliliği yok!

Cronos: The New Dawn içerisinde çok fazla silah bulunmuyor. Kuşanabileceğiniz toplam 8 farklı silah modu var, bu silahlardan ise en ama en sevdiğim kesinlikle Arbelest modu diyebilirim. Hem çok güçlü hem efektleri çok harika olmuş, Arbelest oyun deneyiminizi çok ama çok etkileyecek!

## GRAFİKLER

Cronos: The New Dawn çok üst düzey grafikler sunuyor desek tamamen yalan olur, oyun çoğu zaman size grafikten değil atmosferin korkunçluğunu sunuyor.

Oyun içerisinde yaratık birleşme animasyonları, silahların efektleri ya da etrafa bulunan objelerin kaplamaları kimi zaman size eski gelebilir. Bu detaylar oyunu kötü yapıyor kesinlikle diyemem fakat kendine has bir tarzı olduğunu söyleyebilirim.

Cronos: The New Dawn oynarken çoğu zaman kendimi Dead Space oynar gibi hissettiğim oldu fakat oyun tamamen aynı değil. Cronos: The New Dawn, Dead Space'in aksine fitüristik bir ortamdaki ziyade günümüzde geçiyor. Oyun içerisinde hastane, okul ya da eskimiş bir fabrikada ilerlediğimiz için açıkcası ütöpk bir görsel dizayna çok gerek duymuyor.

Özet geçmek gerekirse Cronos: The New Dawn günümüz görsel kriterlerini karşılıyor fakat daha iyi olabilirdi.

## MÜZİKLER

Cronos: The New Dawn oynarken çalan müzikler bana nedense Dying Light'in ilk oyununu hatırlattı, oyunların müziklerini Arkadiusz Reikowski yapıyor. Oyun içerisinde Polonya ve Ukrayna kökenli bir sürü içerik üreticisinin eseri bulunuyor.



Arkadiusz Reikowski daha önceden Bloober Team ile çalışmış birisi, Reikowski, Layers of Fear, The Medium, Blair Witch ve Vampire: The Masquerade - Coteries of New York gibi oyunlara bestecilik yapmış birisi. Sektörde deneyim sahibi ve kaliteli işler ortaya koyabiliyor. Cronos: The New Dawn müzikleri ve ses tasarımı konusunda benden geçerli oy aldı.

## DEĞERLENDİRME

Cronos: The New Dawn oyunu %100 Türkçe dil desteği ile gelmesi bize oyun severleri çok rahatlatmıştı, ne kadar İngilizce oyun oynasak bile insanın kendi dilinde oyun oynaması gerçekten çok iyi hissettiriyor. Oyunun Türkçe olması ile birlikte bir çok insanın bu oyuna şans vereceğine eminim.

Gelelim pekii bu oyuna 45 USD (05.09.2025 - Steam) verilir mi? Aslında bakılırsa bu oyunun türüne aşina birisi iseniz Cronos: The New Dawn tam size göre bir yapım olmuş diyebilirim. Günümüzde aksiyon yüklü bir survival horror konusunda çok fazla oyun yok, çok fazla oyun olmadığı için ise Cronos: The New Dawn tam size göre bir oyun olmuş.

Şahsen Bloober Team'in bu oyunu başarılı bir şekilde çıkarabileceklerini düşünmüyordum fakat tamamen yanılmışım diyebilirim. Oyun içerisinde bulunan optimizasyon sorunları ve oyunun çökmesi gibi sorunları göz ardı edersek elimizde tamamen pozitif bir oyun var. Bahsettiğim sorunlar ise yamalar ile birlikte düzelecektir.

Kısacası Cronos: The New Dawn'ı gönül rahatlığı ile deneyebilirsiniz.

**Geliştirici:** *Bloober Team*

**Yayıncı:** *Bloober Team*

**Tür:** *Hayatta Kalma ve Korku*

**Çıkış tarihi:** *5 Eylül 2025*

8







# GEARS OF WAR: RELOADED

Yazar: Selenge Buçak





Gears of War, 2006 yılında Xbox 360'a özel çıktığında, üçüncü şahıs nişancı türüne getirdiği siper alma mekaniğiyle adeta bir devrim gerçekleştirmişti. Şimdi, aradan geçen onca yıldan sonra, bu efsanevi klasiğin modernize edilmiş hali olan Gears of War: Reloaded tekrar karşımızda. Oyun hem o unutulmaz günleri yeniden yaşamak isteyenler için hem de bu efsaneyi ilk kez tecrübe edecek olanlar için müthiş bir deneyim sunuyor.

Oyun dünyasının en köklü isimlerinden biri olan Gears of War, ilk kez 2006'da Epic Games tarafından piyasaya sürüldü. Kısa sürede geniş bir hayran kitlesine ulaşan seri, bugün Microsoft Game Studios'un çatısı altında yoluna devam ediyor.

Serinin en güncel halkası Gears of War: Reloaded, The Coalition tarafından geliştirilerek 26 Ağustos 2025'te Xbox Game Studios etiketiyle piyasaya sürüldü. Aslında bu yapım, 2015'te çıkan Gears of War: Ultimate Edition'ın üzerine inşa edilen ikinci bir yeniden yapım niteliği taşıyor. Geliştirici ekip, bu oyunla hem serinin 20. yılını kutluyor hem de Gears 5'in belirsiz sonundan sonra 2026'da gelecek olan Gears of War: E-Day öncesinde oyunculara köprü niteliğinde bir deneyim sunuyor.

Çıkış günü itibarıyla Xbox Game Pass'e dahil edilen ve dijital Ultimate Edition sahiplerine ücretsiz yükseltme olarak sunulan oyun,

PlayStation 5 için de piyasaya çıktı. Fiziksel disk sürümü ise şu anda belirsiz; Microsoft tarafından onaylanmış net bir disk baskısı yok.

Yaklaşık Xbox Series X|S'te 68.7 GB, PC'de 70.3 GB kurulum boyutuna sahip olan Reloaded, modern standartlarda makul bir yer kaplarken, 7-10 saatlik ana hikaye modu ile serinin hayranlarına tatmin edici bir deneyim vaat ediyor.

## TEMEL HİKAYE

Gears of War'un dünyası Sera adlı bir gezegende geçiyor. İnsanlar burada uzun süre barış içinde yaşarken, İmülsiyon denilen çok güçlü bir enerji kaynağı keşfediliyor. Ama bu kaynak kısa sürede büyük bir nimet olmaktan çıkıyor ve devletler arasında çıkar çatışmasına yol açıyor. Sonuç olarak yıllar süren savaşlar patlak veriyor ve insanlık tükenmiş, yorgun bir hale geliyor.

Tam savaşların yavaşladığı bir dönemde, Emergence Day (E-Day) adlı hiç beklenmedik bir felaket yaşanıyor. Yerin altından çıkan ve Locust Horde adı verilen böcek benzeri ırk, milyonlarca insanı katlederek gezegeni bir anda savaş alanına çeviriyor.

Çaresiz kalan hükümet, yani COG (Coalition of Ordered Governments), elindeki en güçlü silahı kullanıyor:

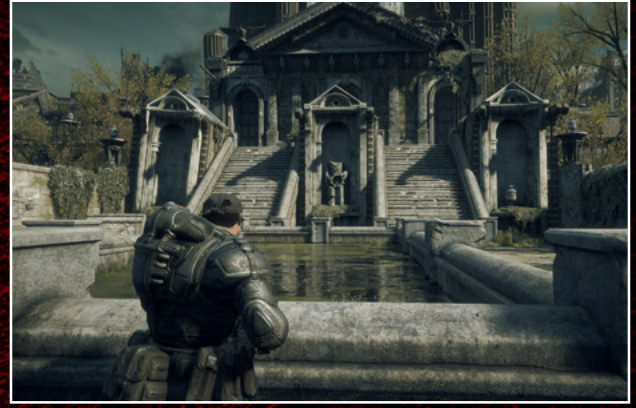
Gökyüzünde bekleyen Hammer of Dawn adında devasa lazer topları. Bu silah Locustları kısmen durduruyor ama aynı zamanda şehirleri, binaları ve binlerce masum insanı da yok ediyor. Yani insanlık, düşmanı püskürtmek için kendi evini de yakmak zorunda kalıyor.

Oyun işte bu olaylardan 14 yıl sonra başlıyor. Savaş hala devam ediyor, Sera neredeyse tamamen yıkılmış durumda. İnsanlar ya COG'un ordusunda asker olarak savaşıyor ya da başıboş, kendi hayatını kurtarmaya çalışan gruplar hâlinde yaşamaya çalışıyor.

Ana karakterimiz Marcus Fenix, zamanında görevinde başarısız olduğu için hapse atılmış eski bir askerdir. En yakın arkadaşı Dominic "Dom" Santiago, onu hapisten çıkarır ve yeniden savaşa katılmaya ikna eder. İkili, Delta Squad adlı özel bir birliğe girerek Locustlara karşı en ön safta mücadele etmeye başlar. Ekibin diğer üyeleri ise, kendilerine özgü kişilikleri olan Augustus "Cole Train" Cole ve Damon Baird'dir.

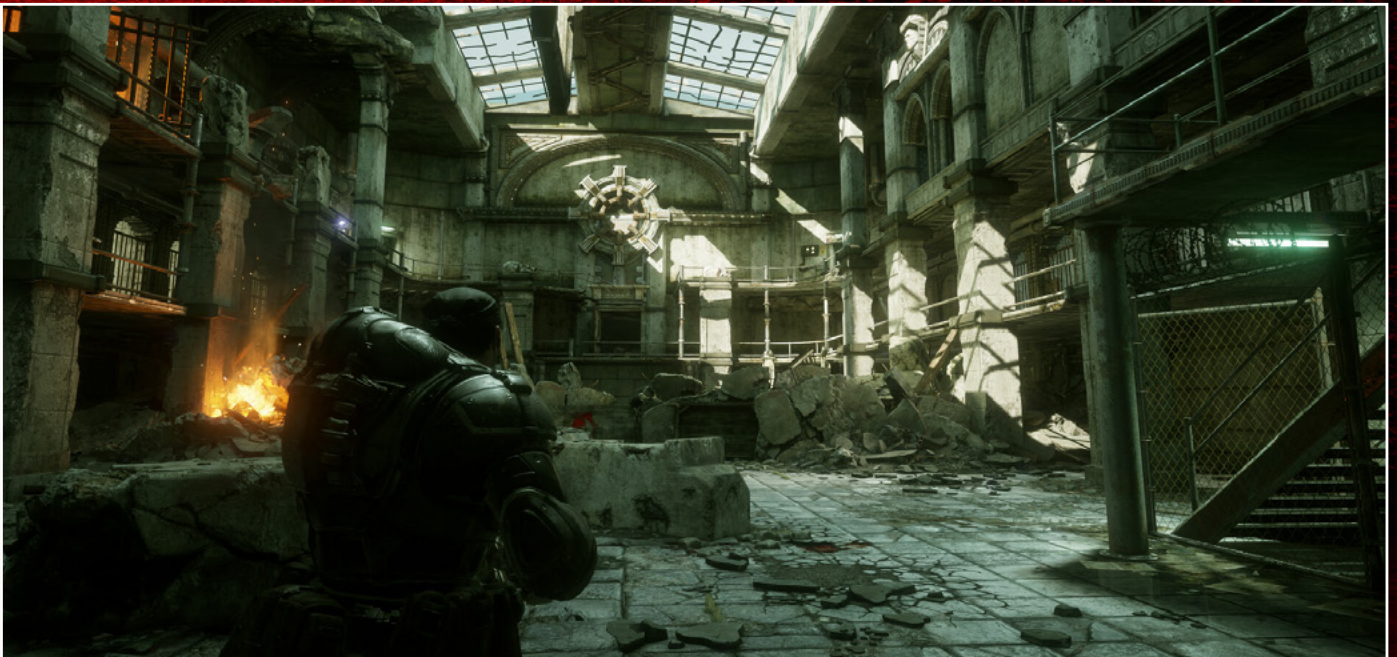
## GEARS OF WAR OYNANIŞ VE MEKANİKLERİ

Gears of War'ı diğer üçüncü şahıs nişancı oyunlarından ayıran en önemli unsur, kuşkusuz siper mekaniği. Oyunda hayatta kalmanın yolu,



düşman ateşine karşı ayakta dikilip mermi yağdırmak yerine, çevredeki beton blokların, duvarların ya da dev makinelerin arkasına saklanmak; düşmanlara yaklaşmak için de sağa sola eğilip ateş edip, sonra hızla diğer siperlere geçmek. 2006'da piyasaya çıktığında devrim niteliğinde olan bu sistem, bugün birçok oyunda standart hale gelmiş olsa da Gears serisinin hala en akıcı ve pürüzsüz uygulamalardan birine sahip olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Bu oynanış döngüsünü destekleyen en önemli detaylardan biri roadie run mekaniği. Koşarken kameranın sarsılması, oyuncuyu sürekli ortalıkta koşturmaktan caydırıyor ve bunun yerine siperden siper taktiksel ilerlemeye yönlendiriyor. Böylece oyunun temposu sadece çatışmaya değil, nasıl pozisyon alındığına da bağlı oluyor.



Silahlar ise oyunun belki de en tatmin edici kısmı. Oyuncunun elinde iki klasik var: önünde testeresi olan Lancer saldırı tüfeği ve Gnasher pompalı tüfek. Bu ikiliyle tüm kampanyayı bitirmek mümkün. Ama sadece bu iki silah değil, birçok farklı silah seçeneği mevcut ve hepsi kendine özgü bir his veriyor. Oyunu oynarken gerçekten her tetiğe bastığımda güçlü bir silah kullanıyorum hissi yaşıyorsunuz.

Üstelik active reload sistemi de var. Normalde merminiz bittiğinde tuşa basar, şarjörü değiştirirsiniz. Burada ise doğru anda tuşa basarsanız mermileriniz daha güçlü oluyor. Yanlış zamanda basarsanız silah kitleniyor ve daha uzun süre savunmasız kalıyorsunuz. Bu basit görünen sistem bile her çatışmayı küçük bir heyecan yarışına çeviriyor.

Tabii oyunda tempo düşüren anlar da var. Örneğin Kryll adında yarasa benzeri yaratıklar var. Onlardan korunmak için sürekli ışık kaynaklarına yakın kalmak gerekiyor. Bu bölümler, aksiyonun hızını biraz kesiyor. Benzer şekilde kamyon sürüşü gibi uzun sekanslar da oyunun akışına ayak bağı olabiliyor. Yine de bunlar oyunun genel eğlencesini gölgeleyecek kadar büyük sorunlar değil.

Asıl sıkıntı yapay zekada. Yanınızda Dom, Cole ve Baird adında takım arkadaşlarınız var. Bunlar, özellikle yüksek zorluk seviyelerinde, sürekli yere düşüp sizden yardım bekliyorlar. Bu da çatışma sırasında sizi fazladan tehlikeye atıyor. Öyle ki bazıları örneğin, Dom'un bir görevde Kryll'lere doğru yürüyerek saniyeler içinde öldüğü gibi tuhaf anları dile getirmiş.

Bu yapay zeka sorunları, özellikle daha sonra çıkan Gears of War: Ultimate Edition ile karşılaştırıldığında çok daha belirgin hale geliyor. Yani oyunun en zayıf noktalarından biri, kesinlikle takım arkadaşlarının size yardımcı olamaması.



## GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Gears of War: Reloaded, orijinalin lineer bölüm tasarımını aynen koruyor. Oyun, tıpkı 2006'daki ilk yapım gibi toplam beş act'ten (perdeden) oluşan oyuncuyu bir aksiyon sahnesinden diğerine taşıyan sıkı bir senaryo akışı sunuyor. Modern oyunlarda alıştığımız yan görevler ya da keşfedilecek geniş bir açık dünya bu oyunda yer almıyor. Bunun yerine, sizi hikayenin gerektirdiği şekilde, çökmüş binalar, ürkütücü mağaralar, yıkık dökük malikaneler ve harabeye dönmüş şehirler gibi farklı ortamlarda adım adım bir sonraki çarpışma alanına doğru yönlendiriyor. Bu yapı, oyunun yüksek temposunu ve sinematik hissini korumasına yardımcı oluyor.

Tabii ki bu koridor yapısı zaman zaman ufakça kırılıyor. Bazı görevlerde grup halinde ilerlemeniz gerekiyor, bazılarında ise sadece belli bir silaha odaklanarak siper savaşı yapıyorsunuz. Ara sıra araç sürüşü, kapalı mekân bölümleri veya daha atmosferik sahneler gibi farklı görev tasarımları da karşınıza çıkıyor. Yine de oyunun ana amacı net: oyuncuyu yan içeriklerle meşgul etmek değil, doğrudan ana hikayeyi deneyimletmek.

Reloaded sürümünün güzel bir yanı da orijinaldeki tüm ek içerikleri içinde barındırması. Örneğin PC'ye özel "Road to Ruin" bölümü ya da Xbox One'daki Ultimate Edition'dan aktarılan ek kampanyalar, yeni haritalar ve karakter görünüşleri burada da mevcut. Üstelik bunlar ek bir ücret istemeden

geliyor. Bu ek görevlerde yeni düşmanlar ve farklı mekanlar var, ama oynanış yine tanıdık Gears deneyimi üzerine kurulu.

Çok oyunculu modda da klasik seçenekler yerini koruyor: karşılıklı çatışmalar (Versus), farklı silahlar ve özel karakterler toplama gibi modlar var. Ama şunu bilmekte fayda var: modern oyunlarda görmeye alıştığımız yapay zeka botları burada yok. Yani yalnız oynayanlar için seçenekler biraz kısıtlı. Özetle, oyundaki görev tasarımı nostaljik ve sınırlı; sürekli yeni içerik sunmaktan ziyade, bir kez daha o klasik deneyimi yaşatmaya odaklı bir yapım.

## GRAFİKLER VE ATMOSFER

Gears of War: Reloaded grafik tarafında gerçekten büyük bir güncelleme sunuyor. İlk oyun Unreal Engine 3 ile yapılmıştı, ama bu yeni sürümde işler bambaşka bir seviyeye çıkmış. 4K HDR çözünürlük, çok daha detaylı dokular ve gelişmiş ışıklandırmalar sayesinde oyun adeta yeniden doğmuş gibi görünüyor. Patlamaların ışığı gözünüzü alıyor, parçacıklar ve yansımalar ekranı dolduruyor, gölgelendirmeler ise sahneleri sinematik bir hale getiriyor. İç mekanlarda kırık camlardan süzülen ışık ya da dışarıdaki kasvetli gökyüzü, atmosfere inanılmaz bir derinlik katıyor.

Karakterlerin yüz ifadeleri bile artık çok daha net, çok daha gerçekçi. Bazen görüntü kalitesi açısından Ultimate Edition ile arasındaki farkı anlamak zor olsa da (framerate farkını saymazsak), akıcılık ve netlik konusunda Reloaded çok daha pürüzsüz çalışıyor. Kısacası Reloaded, bugüne kadar gördüğümüz en iyi Gears deneyimini sunuyor.

Performans tarafında da oyun hayal kırıklığı yaratmıyor. Konsollarda tek kişilik hikaye bölümleri sabit 60 kare hızında çalışıyor, çok oyunculu kısımda ise bu değer 120 kareye kadar çıkıyor.

PlayStation 5 ve Xbox Series X'te çözünürlük yüksek tutulmuşken, Series S biraz daha düşük çalışıyor. Yine de tüm konsollarda oynanış oldukça akıcı ve stabil.

PC'de işler aynı şekilde yolunda. Orta seviye bir sistem bile oyunu rahatlıkla 60 kare hızında çalıştırabiliyor. Daha güçlü ekran kartlarıyla sorun yaşamıyorsunuz, fakat taşınabilir cihazlarda işler biraz zorlaşıyor. Steam Deck gibi elde taşınan bilgisayarlarda düşük ayarlara inse bile performans zaman zaman sınırda kalabiliyor. Yine de ana platformlarda oyun oldukça güçlü ve DirectX 12, FSR 3.1, DLSS 3.5 gibi güncel teknolojilerle destekleniyor.



SSD kullanıldığında yükleme süreleri de neredeyse tamamen ortadan kalkıyor. Sadece bölüm geçişlerinde birkaç saniyelik kısa beklemler oluyor. Sonuç olarak, Reloaded, grafik ve performans açısından günümüz oyunlarının çoğunu geride bırakıyor. Hem göze hitap eden hem de akıcı çalışan bir yapım olmuş.

## SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Gears of War: Reloaded, yenilenmiş grafikleri kadar ses dünyasıyla da dikkat çekiyor. Silah sesleri, patlamalar ve çevresel detaylar çok daha tok ve gerçekçi. Lancer'ın ateşlenişi, Gnasher'ın gürültüsü ya da bir bombanın infilakı, oyuncuya güçlü bir fiziksel etki bırakıyor.

Bu yoğunluğu sağlayan en önemli yeniliklerden biri 7.1 uzamsal ses ve Dolby Atmos desteği. Artık mermilerin nereden geldiğini, düşmanların hangi yönde bağırdığını ya da adımların yaklaşıp uzaklaştığını net bir şekilde duymak mümkün. Böylece savaş alanı, her ayrıntısıyla canlı bir deneyime dönüşüyor.

Müzikler ise serinin özüne sadık kalarak karanlık ve endüstriyel atmosferi koruyor. Ağır elektronik-rock altyapısı yeniden düzenlenmiş parçalarla daha yoğun bir hale getirilmiş. Özellikle aksiyon sahnelerinde müzik, temponun nabzını tutarak gerilimi artırıyor.

Seslendirmeler de aynı özenle hazırlanmış. Marcus, Dom ve Anya gibi karakterler yine orijinal oyuncular tarafından seslendirilmiş. Diyaloglar zaman zaman klişe olsa da güçlü performanslar karakterlere inandırıcı bir ruh kazandırıyor. Seriyeye özgü "Woo! Yeah, baby!" gibi ikonik replikler de nostaljik bir tat katıyor.

## DUALSENSE PERFORMANSI

Gears of War'ın PlayStation 5'e gelişi, seriyi bambaşka bir noktaya taşıyor. Özellikle DualSense'in sunduğu yenilikler sayesinde oyun, yıllardır tanıdığımız o efsanevi seriyi sanki ilk kez oynuyormuşuz gibi hissettiriyor.



Adaptif tetiklerin sağladığı gerçekçilik, oyunu bir adım öne çıkarıyor. Güçlü bir silahı elinize aldığınızda, tetiğe bastığınız anda hissettiğiniz direnç sizi doğrudan çatışmanın içine çekiyor. Patlamalar, silah sesleri, hatta en ufak çevresel detaylar bile haptic geri bildirim sayesinde adeta elinizin içinde canlanıyor. DualSense'in dahili hoparlörü de bu deneyime ayrı bir renk katıyor. Telsiz konuşmalarını ya da ikonik "aktif yeniden yükleme" sesini doğrudan kontrolcüden duymak, sizi oyunun tam ortasına bırakıyor. Kulaklık takmasanız bile bu küçük dokunuşlar, atmosferi çok daha zengin hissettiriyor.

Tabii her şey kusursuz değil. Uzun araç sürüşleri ya da sabit taret kullanımları sırasında sürekli tetik direncine maruz kalmak bir noktadan sonra yorucu olabiliyor. Hızlı tempolu anlarda bu özellik bazen akışa ket vurabiliyor. Yine de The Coalition'ın bu donanımı cesurca denemesi ve deneyime yeni bir katman eklemesi kesinlikle takdiri hak ediyor.

Diğer platformlara gelecek olursak, Xbox ve PC sürümlerinde de titreşimler elbette var ancak DualSense'in sunduğu adaptif tetikler ve özel dokunsal efektler burada bulunmuyor. Eğer bu detaylara önem veriyorsanız, PS5 sürümü sizin için en iyi seçenek olacaktır. Yine de PC tarafında DualSense kullanan oyuncuların ilk gün yaşadığı performans sorunlarının hızla bir yamayla çözülmüş olması, geliştirici ekibin ne kadar özenli çalıştığının da güzel bir göstergesi. Özetle, PS5 sürümü kontrolcü özellikleriyle öne çıksa da temel oyun deneyimi her platformda aynı kalıyor. Ancak DualSense'in kattığı ekstra katman, oyunu PlayStation 5'te biraz daha özel kılıyor.

## DEĞERLENDİRME

Gears of War: Reloaded, serinin geçmişini onurlandıran bir oyun. Temelde orijinal oyunu birebir sunuyor; farkı ise yeni nesil grafikler ve performans iyileştirmeleriyle bu deneyimi günümüze taşıması. 2000'lerin ortasındaki oyun kültürünü yeniden yaşatan ve güçlü bir nostalji etkisi bırakan oyunun en büyük artısı, her şeyi daha akıcı ve teknik sorunlardan arındırılmış şekilde sunması.

Fakat eski oyunculardan bazıları için oyunun en büyük eksisi hemen hemen hiçbir yeni içerik veya oynanış yeniliğinin olmaması. Ama benim gibi oldschool ruhunu seven biriyseniz, bu durum aslında tam tersine bir artıya dönüşüyor. Çünkü oyun, türün en saf, en bozulmamış halini deneyimleme fırsatı sunuyor. Özellikle PlayStation tarafında Gears of War ile ilk kez tanışacak olan yeni oyuncular için bu durum, modern eklentilerle şişirilmemiş, saf bir keşif deneyimi demek. Yine de bazı önemli eksiklikler gözden kaçmıyor. Mesela, fotoğraf modu gibi günümüzün standart haline gelmiş ekstraların olmaması üzücü bir detay.

Neyse ki oyunun temelinde yatan dinamikler, yıllar geçse de hala sapasağlam. Yapay zekası ve zorluk seviyesi o bildiğimiz klasik ayarda; ne türün sınırlarını zorluyor ne de beklentilerin altında kalıyor. Kamera kullanımı, siper alma mekanikleri ve o ikonik ses tasarımı, zamana meydan okumuş. Müzikler orijinal ruhunu koruyarak bizi o atmosfere anında sokarken, animasyonların güncellenmiş olması oyuna taze bir hava katıyor. Kısacası, Gears of War: Reloaded, serinin ruhuna sadık kalan, güncellenmiş bir nostalji turu.

# 8,5

Geliştirici: *The Coalition*

Yayıncı: *Xbox Game Studios*

Tür: *Aksiyon*

Çıkış tarihi: *26 Ağustos 2025*





# SODAMAN

Yazar: Emirhan Kara



Sodaman, Tape Corps isimli İzmir'de bulunan 2022 çıkışlı ve 2022'nin sonlarından bu yana Bilişim Vadisi bünyesinde yer alan bir oyun stüdyosu tarafından 17 Şubat 2025'te çıkış yapan, 2d bullet-hell mekaniklerine sahip bir rouge-like oyunu olarak karşımıza çıkıyor.

Karakterin mizacı, duruşu, tasarımı, tam anlamıyla bizim içimizden biri gibi hissettiriyor.

## SODAMA'NIN HİKÂYESİ NE?

Gelecekteki bir distopyada geçen bu oyunda, operasyon esnasında vurulup, düştüğü yerden kanına karışan soda sayesinde olağanüstü güçler kazanıp yıllarca savaşan ve emekliliğinin ardından baş düşman "varlık-x" yüzünden dünyanın ve bol asitli sodaların sonunu getirecek olan "soda-yamet" i durdurmaya çalışan bir askeri canlandırıyoruz.

Dünyalar arası mücadelemizde yardımımıza koşan sodalar sayesinde bölümleri farklı özellikler, farklı stratejiler ve farklı oynanış stilleri ile tamamlıyoruz.

## GÖREV VE DÜŞMAN DİNAMİKLERİ

3 farklı dünyanın 3'erli 4'erli bölümlerinde bize verilen objektifleri (jeneratörü çalıştır, hayaleti takip et, büyü kayayı parçala vb.) Gerçekleştirdikten sonra 15 dakika boyunca hayatta kalıp bir sonraki bölüme geçiyoruz ki işin en zor kısmı bu hayatta kalma kısmı diyebilirim, nitekim bu oyun bir bullet-hell, yapımcıların deyişiyle "bullet-heaven" oyunu olduğu için, sağdan soldan çok fazla sayıda düşman çıkıp bizi bunaltarak bir yerden sonra kaçacak alan dahi bırakmıyorlar, bu bağlamda 15 dakikalık hayatta kalma süresinin haddinin biraz üzerinde olduğunu söyleyebiliriz lakin yapılmak istenilen şey tam olarak oyuncuları zorlamak olduğundan ötürü, oyunun asıl amacına yönelik doğru bir seçim olduğunu söyleyebiliriz.

Düşmanlara gelecek olursak.

Oyun alanında farklı tip standart düşmanların yanı sıra "ara boss" olarak karşımıza çıkan golemlerle başlayan çeşit çeşit bossları da alt etmemiz gerekiyor.

Bölümlerin 15 dakikayı doldurduktan sonra karşımıza çıkan bölüm sonu canavarları da var, naçizane tavsiyem hiç bulaşmamanız üzerine lakin eğer kendinizi denemek isterseniz kalan 15-20 canınızla birkaç saniye dayanabilirsiniz.

Nitekim oyunu yüzde yüz bitirmek istiyorsanız bütün objektifleri tamamlamanız lazım, öte yandan dediğim gibi, son objektifteki 15 dakikalık dilimi geride bıraktığınız vakit bölümü tamamlamış sayılıyorsunuz, bölüm içi son boss, tamamen opsiyonel bırakılmış.

## SAVAŞ MEKANİKLERİ

Sodaman'ın savaş mekanikleri oldukça alışıl gelmiş olmakla birlikte playstation oyunlarından da aşına olduğumuz "auto aim/fire" özelliği sayesinde bize düşen yükün bir kısmı hafifliyor, isteyen sol tık, sağ tık, wasd, space şeklinde oynanabilirken, isteyen aim ve yönlendirmeyi kilitleyerek yalnızca wasd ile oynayabilir, tercih tamamen sizin oyun stratejinize bırakılmış.

Tabi böyle bir dizayn seçiminin altında, elbette ki oyunun zorluğu ve neredeyse ekranın tamamını kaplayan düşman ordusunun her geçen saniye fazlaşması yatıyor ki bu tarz



bullet-hell oyunların büyük çoğunluğunda, auto aim/fire seçenekleri mevcut.

Bu dizayn seçimi oynanış esnasında nefes almanızı, birkaç saniye düşünerek yeni bir rota belirlemenizi ve belki de kaybetmek üzere olduğunuz bir savaşı kazanmanızı sağlıyor.

Öte yandan "siberkasap teoman" adındaki ekip arkadaşımız sayesinde vücudumuza eklemeler yaparak oyun için özelliklerimize, saldırı ve savunma puanlarımıza eklemeler yapabiliyoruz.

Biraz geri planda kalsa da RPG dinamikleri katma açısından güzel bir düşünce olduğunuz söyleyebilirim.

### Silahlar alışıl gelmiş

Çok standart silahlar olduğu için pek fazla konuşmaya gerek yok, sadece türleri sayıp geçmek istiyorum, tabanca, hafif taramalı, ağır taramalı, uzun menzilli, bomba atar, egzotik.

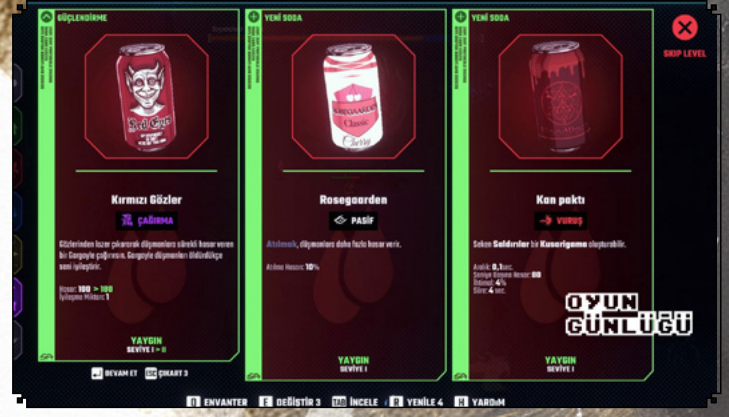
Yalnızca "wraith" isimli arbaletimiz var, etkileyici bir silah.

Oyunun asıl özelliği sodalar ve onlardan gelen özelliklerle yapılan kombinasyonlar olduğundan ötürü bu oyuna yalnızca 1-2 tane özel silah eklemenin yeterli olabileceğini düşünmüşler, açıkçası gayet yeterli de olmuş, neticede bu oyun "sodalar" üzerinden ön plana çıkmayı amaçlayan ve o sayede türünün diğer alternatiflerinden sıyrılan bir oyun, o yüzden.

Hadi gelin biraz burada asıl bulunma sebebimiz olan o alametifarikalarla süslü sodalardan bahsedelim.

### Sodaların cömertliği

Seviye atladıkça 7 farklı kategoriden 3'erli soda içeren ekrandan oynanış stilimize göre birini seçerek bölüm içindeki karakterimize yeni güçlendirmeler katıyor, bu güçlendirmeler sayesinde oyundaki objektiflerimizi daha hızlı yerine getirebiliyoruz. Düşmanların üzerimize akın akın geldiği anlarda, gama ışını, yakma, dondurma gibi özellikler hayatımızı çokça kez kurtarabiliyor.



Her birine ayrı bir özellik ayrı bir renk atfederek oynanıştaki ayırt ediciliği çok güzel sağlamışlar. Bu ayırt ediciliği ve sodaların verdiği güçlendirmeleri ve oyun içi özellikleri detaylı bir şekilde inceleyelim.

## HER RENĞİN FARKLI BİR ELEMENTİ VAR

Turuncu alev, kırmızı kanama, mavi dondurma, mor yıldırım, yeşil zehir vb. 7 kategorinin 7 farklı elementi temsil etmesi, oynanış çeşitliliğini uçsuz bucaksız bir boyuta taşıyor, her bölümde sıfırdan başladığımız ve yeni sodalarla farklı kombinasyonlar yaparak (bkz. Zehir-kanama / alev-yıldırım) farklı bir oynanış tarzına sahip olduğumuz için zaman zaman karakterimizin başka karakter olduğu hissiyatına kapılabiliyoruz.

Aynı mekaniğe etki eden özellikleri daha sonra değiştirebiliyorsunuz, örneğin siz oyuna "yakma" etkisi veren soda ile başladınız, daha sonra canınız sıkıldı ve karşınıza çıkan sodalardan birinde "zehir" yazıyordu, o zaman onu seçip bu kez farklı bir renk ve onun getirdiği farklı avantajlar sayesinde oynanışınıza devam edebiliyorsunuz, bunun sizin için bir kaybı var mı diye soracak olursanız da ufak bir kaybı var, o da aynı sodadan tekrar içtiğinizde artan saldırı/savunma puanlarının sıfırlanması ve yeni sodadan birkaç defa daha içmeniz gerektiğidir, onun dışında spesifik bir eksisi olduğunu söyleyemem.

Eğer isterseniz tek bir element üzerinden kitte oluşturabilirsiniz, örneğin oyun sürem boyunca ağırlıklı olarak kan sodalarını tercih ettim, bu sayede "gargoyle" düşmanları bertaraf ederken "kusarigama" atılma sonralarıma bir anlam katarak yakın çevredeki düşmanları öldürüyordu, o sırada her 5-6 saniyede bir "kunai" saldırıları sayesinde 1-2 düşmanı daha haşat ederken "kan kalkanı" sayesinde kendimi koruyor "kanama" etkisiyle de düşmanların canını pasif olarak azar azar azaltabiliyordum.

Gördüğünüz üzere, tek bir element, tek bir soda ile bütün bir 15 dakikayı yürütebildim ki daha bir iki yeşil sodadan faydalanıp "balçık" zehri sayesinde 2-3 düşmanı daha öldürdüğümden bahsetmemiştim bile.

Özetle seçenekler ve kombinasyonlar, hayli tatmin edici.

## ATILMALAR RENK KATIYOR

İlk olarak atılma ile başlayalım.

Atılma özelliklerini klasik bir dogde ile sınırlı bırakmak istemeyen Tape Corps, bizlere birbirinden farklı ve keyifli saldırı türleri sağlıyor, bunlardan en etkini olan yakma, oyunun seyrini 360 derece değiştirebilecek kadar etkili, tempoya apayrı bir tat katıyor. Yakmanın yanı sıra kusarigama, patlamayla ateşler saçan balkabağı, yılan zehri, yıldırım, buz bombaları derken birçok atılma mevcut.

Bu tarz düşmanların akın akın geldiği "bullet hell" benzeri oyunlarda böyle savunmayla saldırı karışımı hareketler gerek oyun süresinin uzatımı gerekse kombonuzun devam etmesini sağlıyor.

## ÇAĞIRMALAR DESTEK SAĞLIYOR

Support özelliklerine sahip olan çağırmalar, kesinlikle sodaların bize kattığı en sıra dışı özellikler diyebilirim. Devasa bir yılan, gargoyle, şimşekler vb. Farklı alternatifler mevcut.

### Kartlar

Bölüm içerisindeki sandıkları açarak, can, saldırı, savunma, hareket hızı, hareket gücü, maksimum sağlık puanı, atılma hızı gibi birçok konuda oynanışa destek sağlayan kartlar mevcut, oyun içerisinde bize hayli destek sağlıyorlar.

## ASİTİMİZ KAÇMADAN VEDA EDELİM

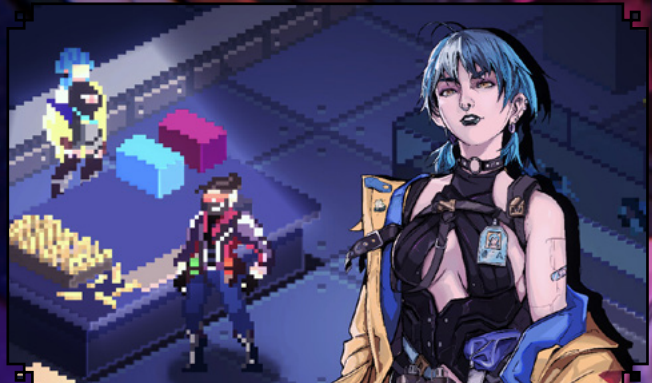
Sodaman, başına oturduğunuz andan itibaren içine çekmeyi başaran, her geçen dakika, alınan her yeni yudum ve mağlubiyet ile birlikte iyice bağlandığınız, her yeni sodada "yok artık! Bunu da mı yapabiliyoruz!" Diye naralar attığınız, keyifli ve bir grup Türk gencinin elinden çıktığını hatırladığınızda, haklı bir gurur yaşayacağınız, oldukça sağlam bir oyun olmuş.

**Geliştirici:** Tape Corps

**Yayıncı:** gamedev.ist

**Tür:** Aksiyon

**Çıkış tarihi:** 17 Şubat 2025





# MAKALE

## Sam Lake: Bir hikaye anlatıcısı oyunların başrolünde

Yazar: Mustafa Şahin  
Sarıoğullarından

Onu ilk kez Max Payne'in yüzünde, çatık kaşları ve düşünceli bakışlarıyla görmüş olabilirsiniz. Belki Alan Wake'in karanlık kasabalarında, ya da Control'ün tuhaf büro koridorlarında karşınıza çıkmıştır. Ama şunu rahatlıkla söyleyebiliriz: Sam Lake'in parmağının değdiği her oyun, anlatı konusunda kendine has bir tat bırakıyor. O, oyun dünyasının gerçek hikaye anlatıcılarından biri.

### SAM LAKE KİMDİR? NEDEN BU KADAR ÖZEL?

Sam Lake, gerçek adıyla Sami Järvi, 1970 doğumlu bir Fin. Remedy Entertainment'in en belirgin yüzü ve en yaratıcı beyinlerinden biri. Aslında her şey çok da şaşalı başlamamış. Helsinki Üniversitesi'nde İngiliz edebiyatı okurken Remedy'ye katılıyor ve zamanla kelimenin tam anlamıyla stüdyonun ruhu oluyor. Kendi deyimiyle, karanlık Kuzey'in soğuğu ile Amerikan popüler kültürüne olan ilgisi, oyunlarının tonunu belirlemiştir.

Daha yolun başında, Remedy'nin ilk büyük oyunu olan Max Payne'de hem hikayeyi yazıyor, hem de ana karaktere yüzünü veriyor. Sadece yazmakla kalmıyor, bizzat kendini oyunun içine koyuyor. Düşünün, küçük bir ekiple, kısıtlı imkanlarla, oyun tarihine geçecek bir karakter yaratıyorsunuz ve karakterin yüzü de sizsiniz! Sam Lake'in sektördeki yeri işte tam burada şekilleniyor: Hem kamera arkasında hem de önünde.



ALAN WAKE 2, SAM LAKE

### MAX PAYNE: SAM LAKE'İN YÜZÜ VE SESİ

Max Payne denince akla ilk gelen şeylerden biri, o hüzünlü surat ifadesi, dimdik bakan gözler ve neredeyse karikatüre varan ciddiyet. O yıllarda Remedy'nin oyuncu için bütçesi yok; ne yapacaklar? Sam Lake çıkıp, "Ben yaparım," diyor. Çekimler sırasında defalarca yüzünü garip şekillere sokuyor, çünkü karakterin acısını, öfkesini, umutsuzluğunu yansıtmak istiyor.

Ama Sam Lake'in asıl büyüsü burada bitmiyor. Oyun boyunca dinlediğimiz Max Payne'in iç sesi, sinematik ve edebi bir karanlıkla yazılmış. Kurşunların havada süzüldüğü, her köşe başında bir ihanetin saklandığı New York'ta, noir filmlerinin ruhu, Sam Lake'in kaleminden çıkma o monologlarda yaşıyor. Bu hem Max Payne'in hem de Sam Lake'in dünya çapında tanınmasını sağladı.

### ALAN WAKE: KENDİ KORKULARIYLA SAVAŞAN YAZAR

Sam Lake, Max Payne'in başarısından sonra daha da kişisel bir işe girişiyor: Alan Wake. 2010'da çıkan oyun, klasik bir korku hikayesinden fazlası.

Alan Wake, karanlığa karşı savaşan bir yazarın başından geçenleri anlatıyor. Yine derin, yine karakter odaklı ve yine atmosferiyle öne çıkan bir iş.

Sam Lake burada kendi yazar kimliğini ve korkularını oyuna yediyor. Karanlık ormanlar, sisli göller, tuhaf kasaba sakinleri... Alan Wake'in dünyasında, Stephen King romanlarından ve Twin Peaks dizisinden bolca iz bulmak mümkün. Hikaye sanki ekrandan çıkıp oyuncunun zihnine yerleşiyor. Her bölüm, oyuncuya merak duygusunu aşıyor; "Bundan sonra ne olacak?" diye düşündürüyor.

## QUANTUM BREAK VE CONTROL: HİKAYE DENEYİNİN SINIRLARINI ZORLAMAK

Remedy'nin işleri klasik kalıplara sığmıyor, bunda en büyük pay sahibi de yine Sam Lake. Quantum Break ile oyun ve diziyi birleştirmeye cesaret ediyorlar. Seçimleriniz sadece oyunu değil, dizi bölümlerini de değiştiriyor. Bu, o dönem için büyük bir risk ve yenilik.

Control ise bambaşka bir seviye. Oyuncu olarak kendinizi gerçeklikten kopmuş, tuhaf bir devlet dairesinin içinde buluyorsunuz. Burada anlatı, sadece diyalog ve ana hikayeye sınırlı değil; duvardaki posterler, gizli notlar, tuhaf televizyon programları bile hikayeye katkı sağlıyor. Lake'in anlatı tarzı artık oturmuş durumda: Her köşede küçük bir ipucu, her detayda başka bir hikaye. Sanki oyuncuya "Merak et, keşfet, arka plandaki öyküyü kendin çöz," diyor.

## SAM LAKE'İN ANLATI DİLİ: KARANLIK, MİZAHİ VE ÇOK KATMANLI

Sam Lake'in oyunlarında kesin bir iyi-kötü ayrımı yok. Karakterleri çoğu zaman kendi iç çatışmalarıyla boğuşuyor. İster Max Payne'in intikam arzusu, ister Alan Wake'in yaratıcı tikanıklığı olsun, her karakterin zaafı, korkuları ve insanî tarafları var.

İşte bu yüzden Sam Lake'in hikayeleri, oyuncuya dokunabiliyor.

Bir de mizahı var tabii. Yıllar geçse de, Sam Lake'in kendine has esprileri oyunların içinde saklı. Bazen doğrudan oyuncuya göz kırpar, bazen absürt bir yan karakterin repliğinde gülümsetir. Bazen de kendiyi dalga geçmekten çekinmez - örneğin yıllar sonra sosyal medyada yine Max Payne'in o ünlü surat ifadesini taklit etmesi gibi.

## KAMERA ÖNÜNDE VE ARKASINDA SAM LAKE

Sam Lake'in adı, Remedy ile neredeyse eşanlamı oldu. Gittiği her oyun fuarında, verdiği her röportajda alçakgönüllülüğü, samimiyeti ve "ekip işi" vurgusu öne çıkar. Başarıyı hiç tek başına sahiplenmez. Onu oyun dünyasının sevilen figürlerinden biri yapan da bu insani tarafı. Takım ruhunu, birlikte üretmenin keyfini ve oyuna olan sevgisini her fırsatta gösterir.

## HİKAYE ANLATICISI OLARAK MİRASI

Sam Lake, oyunlara hikaye anlatımını gerçekten oturtan isimlerden. Onun oyunlarında hikaye sadece bir süs değil, oyunun kalbi. Oyun bittiğinde bile, karakterlerin yaşadıkları, atmosferin kasveti ve anlatının katmanları oyuncunun aklında kalıyor.

Bugün oyun dünyasında "oyuncuya hikaye anlatmak" denince akla gelen ilk isimlerden biri olmasını tesadüfe borçlu değil. Sam Lake, oyunların da tıpkı romanlar ve filmler kadar derin, vurucu ve unutulmaz olabileceğini gösterdi. Onun oyunlarında yolculuk bittiğinde bile, zihninizde kalan o sorular, o duygular kolay kolay gitmiyor.

Kısacası, Sam Lake'in elinden çıkan bir oyun gördüğünüzde, bir karakterin gözünde ya da bir karanlık koridorda onun izini fark ettiğinizde, bilin ki karşınızda sadece bir oyun değil, çok daha fazlası var: Gerçek bir hikaye anlatıcısının, oyun sektöründe bıraktığı unutulmaz bir imza.



# Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

**AĞUSTOS 2025'TE OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.**

## Gallipoli duyuruldu!

Tarihi savaş atmosferini oyunculara başarıyla yaşatan Isonzo ekibi, WW1 serisinin dördüncüsü olacak yeni projesi **Gallipoli**'yi resmen duyurdu. 1. Dünya Savaşı döneminde, özellikle Çanakkale Cephesi'nde geçen bu çok oyunculu FPS oyunu, oyunculara dönemin askeri atmosferini gerçekçi ve sürükleyici bir deneyimle sunmayı hedefliyor.



## Call of Duty: Black Ops 7 çıkış tarihi açıklandı!

Gamescom etkinliğinin açılışına **Call of Duty: Black Ops 7** eşlik etti ve yayımlanan yeni fragmanla birlikte oyunun çıkış tarihinin 14 Kasım 2025 olduğu resmen açıklandı. Black Ops 7 için ilk açık beta erken erişimi 2 Ekim 2025'te başlayacak. 5 Ekim'den itibaren ise tüm platformlardaki oyuncular oyunun beta sürecini deneyimleyebilecek.



## Game Science, yeni oyunu Black Myth: Zhong Kui'yi tanıttı

Gamescom 2025'te Çinli stüdyo Game Science, Black Myth: Wukong için beklenen genişleme paketinin yerine yepyeni bir devam oyunu açıkladı. Çin mitolojisinde efsaneleşmiş bir hayalet avcısı olan **Zhong Kui**, kendine özgü yetenekleriyle oyunculara farklı bir aksiyon deneyimi sunacak.



### Europa Universalis 5 çıkış tarihi ve fiyatı açıklandı

Paradox'un kurucu ortağı Johan Andersson yönetiminde Barcelona merkezli Paradox Tinto tarafından geliştirilen ve Paradox tarafından da yayımlanacak grand strateji oyunu **Europa Universalis 5**, 4 Kasım 2025'te PC platformuna gelecek. Oyun, MENA'ya özel 36 dolardan ön siparişe açıldı.



### LEGO Batman: Legacy of the Dark Knight 2026'da geliyor

Warner Bros. Games, TT Games, DC ve LEGO Group'un ortaklığı ile hazırlanan **LEGO Batman: Legacy of the Dark Knight**, 2026 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S, Nintendo Switch 2 ve PC platformları için çıkış yapmaya hazırlanıyor. TT Games'in LEGO Star Wars: The Skywalker Saga gibi başarılı oyunlarından sonra Batman evrenini LEGO mizahıyla harmanlayarak oyunculara yepyeni bir deneyim sunuyor.



### Michael Myers geri dönüyor: Halloween, 2026'da çıkacak

John Carpenter'ın kült korku filmi **Halloween**, IllFonic stüdyosunun yepyeni asimetrik korku oyunu ile 2026 yılında yeniden hayat buluyor. Gun Interactive, Compass International Pictures ve Further Front iş birliğiyle geliştirilen oyun; Xbox Series X|S, PlayStation 5 ve PC platformlarında Steam ve Epic Games Store üzerinden oyuncularla buluşacak.



### Tropico 7 duyuruldu!

Kalypso Media tarafından yayımlanan Tropico serisinin yeni oyunu **Tropico 7**; Grand Ages: Medieval, Port Royale 4 ve Railway Empire 2 oyunları ile tanınan Gaming Minds tarafından geliştiriliyor. Tropico 7, serinin temel mekaniklerini koruyarak gelecek. Oyunda 5 senaryo haritası, 20'den fazla sandbox haritası, 10 ek senaryo ve rastgele harita oluşturucu yer alacak.



## Hell Let Loose: Vietnam duyuruldu

Team17 ve Expression Games, Future Game Show'da dünya prömiyerini gerçekleştirerek **Hell Let Loose: Vietnam**'i duyurdu. 2021'de çıkış yapan ve büyük başarı yakalayan taktiksel birinci şahıs nişancı Hell Let Loose'un devamı niteliğindeki bu yeni yapım, yine takım oyununa ve stratejiye dayalı hardcore bir FPS deneyimi sunacak.



## Gears of War: Reloaded, PC ve konsollara geldi

Üçüncü şahıs bakış açısından oynanan ilk siperli nişancı oyunu **Gears of War: Reloaded**, serinin köklerine sadık kalarak modern donanımlara uyarlanmış bir remaster olarak oyunseverlerle buluştu. The Coalition tarafından geliştirilen ve Xbox Game Studios tarafından da yayımlanan yapım; PC, PlayStation 5, Xbox Series X/S ve Xbox Cloud Gaming (beta) üzerinden erişilebilir durumda.



## Metal Gear Solid Delta: Snake Eater yeniden doğdu

2004 yılında piyasaya çıkan Metal Gear Solid 3: Snake Eater, yıllar sonra Metal Gear Solid Delta: Snake Eater adıyla yeniden döndü. Uzun zamandır beklenen yeniden yapım PC, PlayStation ve Xbox platformlarında satışa sunuldu. Yeni versiyon, orijinal oyunun hikayesine sadık kalarak hazırlanmış olsa da, geliştirilmiş görseller, 3D ses teknolojisi ve modern konsollar için optimize edilmiş oynanış unsurlarıyla öne çıkıyor.



## Age of Empires 4, PS5'e geliyor!

Daha önce Xbox ve PC platformlarında oynanabilen Age of Empires 4, artık PlayStation 5 kullanıcılarıyla da buluşuyor. Oyunun PlayStation uyarlaması, özellikle DualSense üzerinden geliştirilen dairesel kullanıcı arayüzüyle öne çıkıyor. Bu sistem sayesinde birlikler hızlıca seçilebilecek, otomasyon seçenekleriyle karmaşık komutlar kolayca yönetilebilecek.



# OYG

YENİ NESİL  
OYUN HABERCİLİĞİ

OYUN GÜNLÜĞÜ

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