

# OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

# 41

MAYIS 2026

# GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



**İNCELEME**

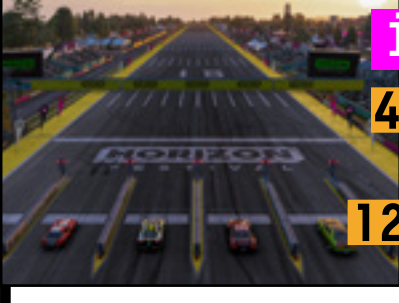
Forza Horizon 6

Medieval Crafter:  
Blacksmith

Kiln



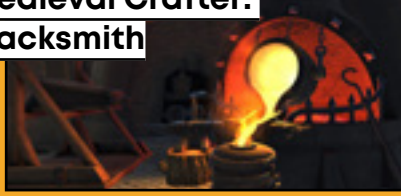
# İÇİNDEKİLER



## İncelemeler

4 Forza Horizon 6

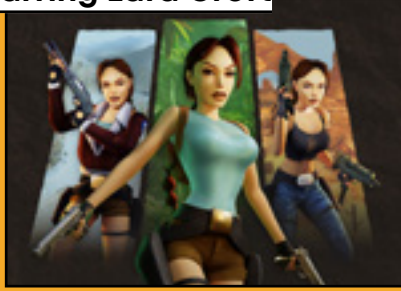
12 Medieval Crafter:  
Blacksmith



18 Kılın

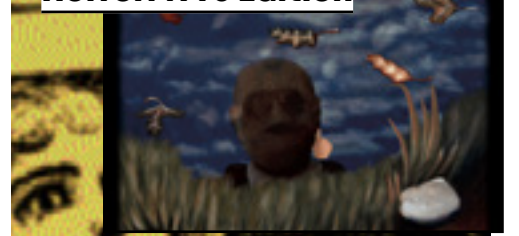


24 Tomb Raider I-III Remastered  
Starring Lara Croft



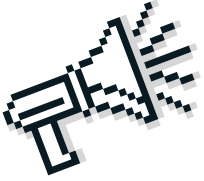
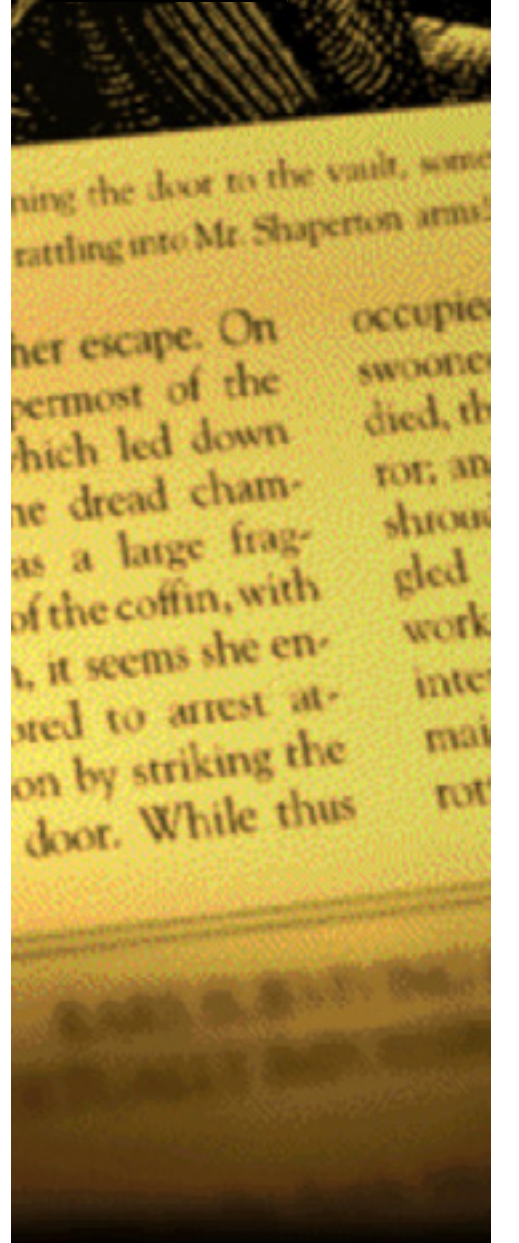
## Nostalji Günlüğü

32 Edgar Allan Poe's Interactive  
Horror: 1995 Edition



## Neler oldu neler?

38 Oyun haberleri



## KÜNYE

### OG

Nur Betül Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

### YAZARLAR

Selenge Buçak

Yusuf İslam Tunbul

Yavuz Bektaşoğlu

Emirhan Kara

# OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dergimizin 41. sayısı ile yeniden karşınızdayız.

Bu sayıda; Horizon serisinin şimdiye kadarki en büyük şehri Tokyo'da 550'nin üzerinde araçla Japonya'nın nefes kesici manzaralarını keşfettiğimiz Forza Horizon 6, ateşin ve çeliğin ustası olacağınız yerli yapım Medieval Crafter: Blacksmith, çömlekçilik çarkında şekillendirdiğiniz seramiklerin savaş alanında bedenlere dönüştüğü Kiln ve klasik macerayı yeniden yaşatan Tomb Raider I-III Remastered Starring Lara Croft incelemeleri sizleri bekliyor. Nostalji Günlüğü köşemizde ise Edgar Allan Poe's Interactive Horror: 1995 Edition ile 90'lı yıllara uzanıyoruz.

Her ay olduğu gibi 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!

**Nur Betül Aktaş**



**18** Kiln

# İNCELEME

# FORZA HORIZON 6

Yazar: Yavuz Bektaşođlu





Forza ve Fable serileriyle tanınan İngiliz video oyun stüdyosu Playground Games tarafından geliştirilen ve Xbox Game Studios tarafından da yayımlanacak Forza Horizon 6, retro yarış deneyimini devasa haritası, oynanış mekanikleri yeni modları ile bir üst noktaya taşımayı başarıyor.

Xbox Game Studios'un Oyun Günlüğü'ne sunduğu erken erişim fırsatıyla oyunu iki hafta boyunca deneyimledik. Serinin yer yer tekrara düşen, yer yer etkileyici olan oynanış sistemi hayranları yeni bir maceraya davet ediyor. İnceleme yazımızda bu yeni maceranın detaylarına ve serinin geldiği noktaya bakacağız.

Forza Horizon 6, 15 Mayıs'ta erken erişime 19 Mayıs'ta ise tüm oyuncuların erişimine açılacak.

## TOKYO'YA YOLCULUK!

Tokyo, Forza serisinin bir önceki oyunlarındaki şehirlerden beş kat daha büyük. Tokyo sokaklarından Japon Alpleri'ne uzanan devasa açık dünya; kırsal köyleri, kıyı yollarından karlı dağ geçitlerine kadar çeşitli biyomları kapsıyor. Tokyo C1 Döngüsü (İç Çevre Yolu), Ginkgo Bulvarı, Haruna Dağı ve Bandai Azuma gibi dünyaca ünlü rotalardan ilham alınan yollar haritada yer alıyor. Haritadaki hazine arabaların peşinden iz sürerken tapınakları ve eşsiz manzaraları izlemek de ayrı bir keyif veriyor.

Serisinin en çok beklenen şehirlerinden biri hiç kuşkusuz Tokyo'ydu. Yarış kültürünün küresel bir fenomene dönüştüğü 80'ler ve 90'larda otoyol yarışlarının doğuşu Forza Horizon 6'da da kendini gösteriyor. Harita tasarımı oldukça detaylı. Açık dünya devasa ancak boş değil. Her bir köşede keşfedilmeyi bekleyen bir etkinlik, araç veya ev bulunuyor.



Şehir ne kadar canlı görünse de sanki zaman durmuş gibi. Oyunda saatler geçse, hava durumu değişse de sokaklardaki şenlik havası hiç bozulmuyor. İnsanların maskotlar gibi durduğu ve oldukça geniş sokakların yer aldığı bir Tokyo bizi karşılıyor. Sinematiklerle verilmeye çalışılan canlılık, şehirde gezinmeye başladığınızda yerini yalnızlığa bırakıyor.

Bileklik sistemi ile genişleyen oynanış Forza Horizon 6'da oyun döngüsünü tamamlayan mekanik, bileklik sistemi. Bir turist olarak başladığımız oyunda sarı, yeşil, mavi, pembe, turuncu, mor ve nihayet altın bilekliklerle kariyerimizde ilerler ve festivaller yolunda yeni etkinliklerin ve ardından yeni araç ve garajların kapısını aralarız. Bir turist olarak başladığımız macerada bir süperstara dönüşüyoruz. Oyun Horizon Festival ile bileklik sistemli bir kariyer modunun yanında bir de Discover Japan ile turist olarak başladığımız Japonya'yı daha iyi tanımamızı sağlayan ayrıca çok da hoşuma giden bir diğer yol da sunuyor. Burada da bileklik sistemine benzer bir yapı var. Her parçada bir hikaye bizi karşılıyor.

Her bileklik belli seviyedeki Horizon Festivali Puanına ihtiyaç duyuyor. Bu puanları serbest sürüşler dahil oyundaki tüm aktif eylemlerinizle topluyoruz. Drift yapmak, bir yeri parçalamak veya yarışta sonuncu olmak! Bileklik puanı tamamlanınca büyük yarış için alana geçiyoruz. Bu da bölüm sonu bossu gibi sistemde birleşiyor.

Başarım sistemi de oldukça fazla, her başarım ayrı bir mekaniği tetikliyor.

## DOLU DOLU DÜNYA

Şimdi önüme harita filtresini aldım ve uzun uzun baktım. Gerçekten oyunda saatlerin nasıl geçtiğini de anlamıyorsunuz. Sezonluk etkinliklerden Yol Yarışı etkinliklerine, Toprak Yarışı'ndan Kır Ralli Yarışı etkinliklerine, Touge Yarışından (Touge Yarışı, Japonya kökenli, dar, virajlı ve dik dağ yollarında yapılan zamana karşı veya kafa kafaya yarış disiplindir.) Sokak Yarışına, Hız Kapanlarından Hız Bölgesine ve tabii bileklik seviyesinin yükselmesi için Bileklik Etkinliklerine kadar bir dolu etkinlik mevcut. Maskotlar ve Bonus Panoları ile de hem koleksiyon peşinde koşabilir hem de ufak horizon festivali puanı toplayabilirsiniz.

Unutulmuş Arabalar, Hazine Arabaları çok iyi düşünülmüş detaylar. Oyuna ayrı bir hava katıyor. Turist olarak başlayan karakterimizin de ayrıca bir Hikayesi var. Hikayeler de haritayı keşfettikçe bileklik seviyesine göre çeşitleniyor.

Yarışlar haricinde oyunda hız testi yapabileceğiniz Tokyo sokaklarında kuryelik de mevcut. Bu işler de yine bir seriye bağlanmış durumda. Ancak bir noktadan sonra bu tonlarca etkinliğin birbirinin benzeri olması can sıkıyor da değil!



Erken erişimde çok oyunculu deneyimi tam yaşayamadım. Zaman sınırlı Horizon Gösteri Partisi de oyuna renk katmış diyebilirim.

Keşfi ödüllendiren bir başka katman da Collector's Journal. Japonya'nın stamp rally geleneğinden ilhamla tasarlanan bu dijital günlük, haritada bulduğun anıtları, sokak duvar resimlerini ve gizli noktaları tek tek kaydediyor; her keşif sana hem koleksiyon ilerleyişi hem küçük ödüller olarak geri dönüyor. Bir başka detay ise Aftermarket Cars: Harita çevresine dağılmış, fabrikadan değil tuner atölyesinden çıkmış gibi modlanmış araçlar. Bazıları indirimli, bazıları nadir parçalar; garaj koleksiyonuna farklı bir bölüm açıyor.

Sürüşü kolaylaştırmak isteyenler için AutoDrive sinematik modu ekleniyor; aracı yönlendirmeyi oyuna bıraktığında manzarayı sinematik bir kamera açısı eşliğinde izleyebiliyorsun. Erişilebilirlik açısından da, uzun yolculuklarda manzara izlemek isteyenler için de kullanışlı bir seçenek. Forza Aero güncellenmiş haliyle daha fazla araç sınıfında devrede ve uzun süredir istenen pencerelere livery boyama özelliği nihayet eklenmiş durumda. Bu detay, kişisel araç tasarımı ile vakit geçirenler için bir bayram havası.

## ÇOK OYUNCULU YAPI VE SPEC RACING

Forza Horizon 6'nın çok oyunculu tarafı, FH5'in en sık eleştirilen yönlerine doğrudan cevap veren modlarla genişlemiş. Bunların başında Spec Racing geliyor: herkesin neredeyse aynı araçla yarıştığı bu modda kazananı belirleyen şey cüzdandan, meta bilgisi veya tune ustalığı değil, doğrudan sürücü becerisi oluyor. Önceki oyunda online tarafından uzak duranların yeniden denemesi için ikna edici bir gerekçe. Bunun yanında Eliminator, Hide and Seek ve Horizon Gösteri Partisi gibi tanıdık formatlar da mevcut.

Yeni etkinlik türü Horizon Rush ise yarışa engelli koşu mantığını taşıyor. Tokyo limanları ve Alp kayak pistleri gibi mekânlarda kurulu, atlamalar, hareketli engeller ve parçalanabilir nesnelere dolu zaman parkurları sunuyor. Solo, ortak ya da rekabetçi modda oynanabiliyor, ilerlemen bileklik sistemine doğrudan işliyor. Aynı yarış formatlarının tekrarından sıkıldığım anlarda Horizon Rush parkurlarına geçmek beklemediğim kadar tazeleyici geldi.

Erken erişim süresince çok oyunculu kalabalığı henüz tam oluşmadığı için Spec Racing ve CoLab gibi modların asıl performansını lansman sonrası test etmek gerekecek; ancak yapı taşları yerinde duruyor.



## THE ESTATE VE HORIZON COLAB

Hokubu bölgesindeki arazi aslında Forza Horizon 6'nın yeni özelleştirme katmanlarından biri: The Estate. Burada kendi mülkünün düzenini sıfırdan kuruyor, garajlar ve showroom alanları ekliyor, hatta kendi yarış pistini tasarlayabiliyorsun. Bunun yanında özelleştirilebilir Garages sistemi de var; aracını sergileyeceğin alanı son ayrıntısına kadar dekore edebiliyor, topluluk tarafından paylaşılan garaj düzenlerini indirip kullanabiliyorsun. The Estate ve Garages yalnız oynanır; ortak inşa Horizon CoLab tarafında çözülmüş.

CoLab, eski EventLab'in çok oyunculu evrimi. On iki oyuncuya kadar bir araya gelip Japonya haritası üzerinde drift parkları, drag stripleri ya da özgün parkurları birlikte kurabiliyor; tek başına yaratıcılık sınırlarını aşmakta zorlananlar için bu sosyal yapı uzun vadede en güçlü içerik kaynaklarından biri olabilir. İlk denemelerimde yönetim araçlarını öğrenme eğiği biraz yüksek geldi, ama harcadığın zamanın karşılığını alıyorsun.

## DİLEDİĞİN MEVSİMİ YAŞA!

Oyunun devasa haritasından kopamıyorum. Devasa şehir merkezi ve limanıyla Tokyo Şehri, sahilleri ile Nangan, stadyumu ile Shimanoyama, festivalin merkezi Ohtami, düz ovaları ve Japon kasabalarıyla dolu Minamino, dağlara doğru giderken vadeleriyle ve bize ait geniş bir arazinin olduğu Hokubu, Karadeniz'e benzettiğim Takashiro, kayak merkezleriyle Sotoyama, sahil boyu uzanan İto ve haritanın güney batısındaki Efsane Adası, Forza Horizon 6'daki deneyimi üst noktaya taşıyor.



Sahilden başlayıp saatlerce sürecektir bir mevsimsel döngünün içinde yaşayabilir, yer yer sağanak yer yer kar yağışı ile yarışlarınıza ayrı bir tat katabilirsiniz. Oyunun harita tasarımının benden tam not aldığı söylemeliyim.

## **TRİTON ACOUSTICS İLE SES TASARIMI**

Forza Horizon 6'da sürüş ve çevre etkileşimini en fazla etkileyen yeniliklerden biri Triton Acoustics. Nesne tabanlı bu uzamsal reverb sistemi, oyun dünyasındaki nesnelerin sanal konumlarından gerçek zamanlı reverb sinyalleri üreterek motor, egzoz ve lastik seslerini çevreye göre dinamik olarak şekillendiriyor. Tüneller, sokak araları ve otoyollarda sesin nasıl çarpıp yankılandığını kulağıma kadar getiriyor; duvar arkasından ya da bir engelin ötesinden gelen sesler gerçekten boşuk, gerçekten uzak duyuluyor. Forza Horizon 6 simülasyon iddiası taşımayan bir oyun olsa da bu akustik modelleme çevresel kayıt mantığını ciddiye almış bir ekibin işi olduğunu gösteriyor. Playground Games'in Japonya'da dört mevsim boyunca yaptığı saha kayıtlarının sonuçları da yine bu sistem üzerinden oyuncuya ulaşıyor.

## **MÜZİK VE FESTİVALİN SESİ**

Horizon serisinin imza unsurlarından biri olan festival müziği, Forza Horizon 6'da Japonya bağlamına özel bir sahne kuruyor. Birden fazla radyo istasyonu farklı türlerde çalma listeleri sunarken, Japonya kökenli sanatçılar ve city pop seçkisinin oluşturduğu kültürel doku, sürüş seanslarına önceki oyunlardan farklı bir his katıyor. Müzik tercihini araç içi menüden anlık değiştirebiliyor, sezona göre değişen ambiyans seslerinin altına kendi seçkimizi koyabiliyoruz.

Oyun ses tasarımını tamamlayan bir diğer unsur da ForzaTech oyun motoru.

## **GÖRSEL TEKNOLOJİ ZİRVEDE**

ForzaTech, Turn 10 Studios'un geliştirip tescillediği motorun adı. İlk olarak 2015'te sahneye çıkan motor, bir yarış oyunu motorundan açık dünya altyapısına evrildi; Playground Games'in geliştirdiği yeni Fable de aynı teknoloji üzerinde inşa ediliyor. Forza Horizon 6, bu motorun en güncel hâlinin vitrinine dönüşmüş durumda.

PC tarafında ray tracing destekli global illumination ve ışın izlemeli yansımalar devrede; konsol sürümlerinde yansımalar ekran uzayında çözülüyor. Far ve stop lambalarında ise polikarbonat malzemenin gerçekçi kırılma efektini veren yeni bir refraction shader var; polikarbonat farlarda gökkuşağına yakın bir renk kayması yakalanıyor. Bu küçük detay, gece sürüşlerinin görsel kalitesini gözle görülür şekilde yukarı taşıyor.

Donanım eşiği de yükselmiş durumda. Bu kez tüm kademelerde NVMe SSD zorunlu, FH5'e göre ciddi bir atlama. Oyun built-in benchmark modu ile birlikte geliyor; PC'de uzun sürelerle FPS hedefini sabit tutmak isteyen oyuncuların kendi ayarlarını kalibre etmesi mümkün.

## DRİFT KÜLTÜRÜ NASIL ANLATILDI?

Drift kültürü Japonya için özel bir noktada. Bu da oyunda bir hikayeye eklenilerek yapıldı. Ancak bu bölümler başta eğlenceli gelse de mekaniği anladıktan sonra tekrar eden eylemlerin boşa yazılmış bir senaryodan öteye geçmediğini gördüm.

Açık dünya oyunlarındaki bu boşa düşme durumu ne yazık ki hikaye anlatısında da karşımıza çıkıyor.

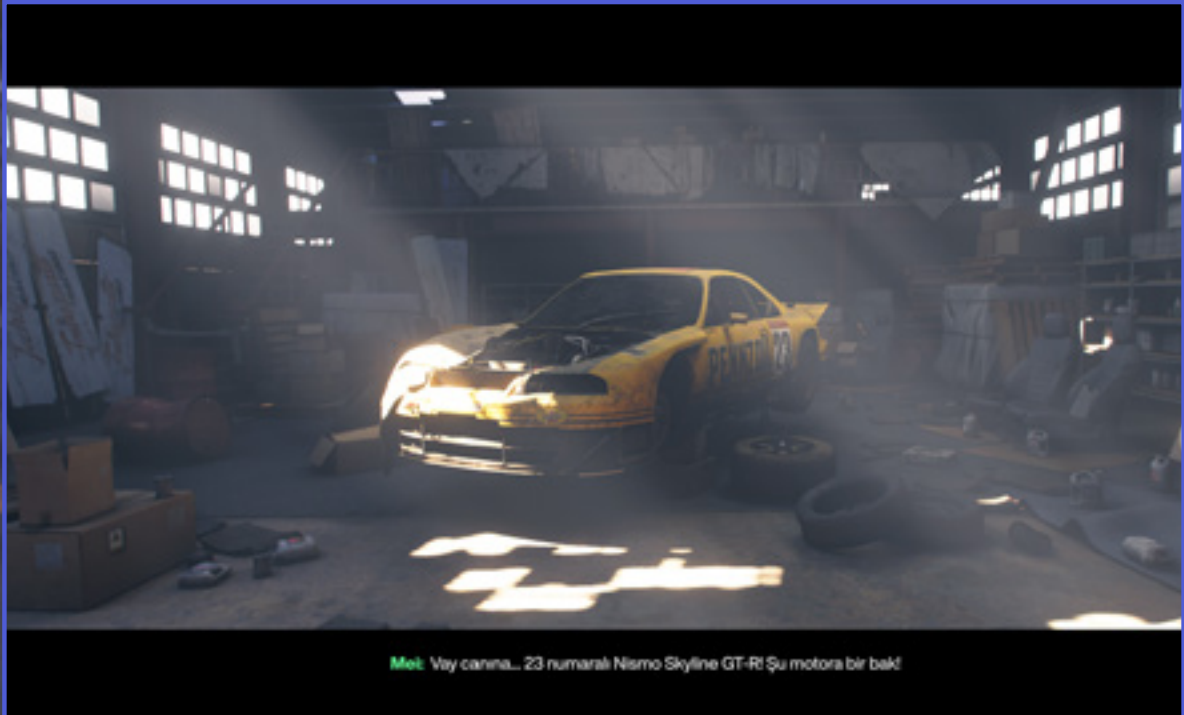
## YAPAY ZEKA NE DURUMDA?

Karşı şeride geçtiğimde selektör yakan araçlar, trafik simülasyonundaki gözle görülür iyileştirme oyunun tatmin edici bir yapay zeka teknolojisine de sahip olduğunu gösteriyor. Yarışlarda da zorluk seviyesi mevcut. Hatta oyun sürenize bağlı olarak üst seviye tavsiyesi de alınıyor.

Genel olarak şehir trafiğinde ve kırsalda anlam veremediğimiz bir karmaşa yok.

## ERİŞİM, PLATFORMLAR VE TÜRKÇE DESTEK

Forza Horizon 6 çıkış gününden itibaren Xbox Series X|S, Steam ve Xbox on PC'de oynanabilir olacak; Xbox Game Pass Ultimate aboneleri içinse gün bir kütüphaneye dahil ediliyor. PlayStation 5 sürümü yıl içinde ileri bir tarihte geleceği açıklandı.



Met: Vay canna... 23 numaralı Nismo Skyline GT-R! Şu motora bir bak!

Dört platform arasında cross-play ve cross-save desteği var; Xbox tarafında oluşturduğun profili bilgisayar başına oturduğunda olduğu yerden devam ettirebiliyorsun. Türkçe destek açısından oyun menü ve altyazı düzeyinde tam yerelleştirme ile geliyor; ses dublajı bulunmuyor ancak diyaloglar Türkçe altyazıyla takip edilebiliyor. Çeviri kalitesi inceleme sürecinde göze batan bir aksaklık yaratmadı, terminoloji büyük oranda tutarlı.

## DEĞERLENDİRME

Forza Horizon serisindeki arcade-fizik dengesini mükemmel bir şekilde oturtmuş durumda. Serinin beşinci oyunundaki başarının ardından büyük bir beklenti ile gelen Forza Horizon 6, lansman öncesi talihsizlikler yaşasa da kısa sürede hak ettiği değeri görecektir. Eğer seriyi takip ediyor ve yeni oyunu da bekliyorsanız hem içerik olarak hem de haritasıyla sizi tatmin edecek bir yapıyla karşılaşacaksınız. Eğer seriye yeni başlıyorsanız da haritanın keyfini çıkarın. Ayrıca 500'den fazla araçtan hiç bahsetmeden bitirmeyelim. Onlarca marka ve modelle Forza Horizon 6, deneyimlemek isteyeceğiniz yüzlerce araca sahip.

Ben kişisel maceraları seven tek oyunculu hikayeleri önemseyen bir oyuncu olarak biraz mesafeli yaklaşsam da oyunda beni içine çeken bir çok detayın olduğunu gördüm. Başta karakter oluşturma ve turist hikayesiyle yeni bir başlangıç yapsak da bu oyunun temel mekanikleriyle uyuşmuyor. Arcade yarış teması belki de açık dünya ile tam uyuşmuyor. Bilemiyorum.

Hokubu'daki araziye dilediğimiz yarış alanını ve tesisi de kurabiliyoruz. Ancak burada da acemiliğim de olabilir yönetim araçlarını kontrol etmek oldukça zordu. Çok fazla uğraşmadan temel hikaye ve etkinlikleri takip ettim. Ve daha yapılacak çok şey var.



Tek oyunculu hikaye tercihime rağmen Forza Horizon 6'nın beni içine çekmeyi başardığını söylemeliyim. Açık dünya ile arcade ruhu arasındaki gerilim zaman zaman hissedilse de oyunun sunduğu çeşitlilik, özgürlük ve görsel zenginlik bu pürüzleri büyük ölçüde örtüyor. Hikaye yeni başlıyor ve önümde keşfedecek çok şey olduğunu bilmek tek başına bile heyecan verici.

**Geliştirici:** Playground Games, Turn 10 Studios

**Yayıncı:** Xbox Game Studios

**Tür:** Yarış

**Çıkış tarihi:** 19 Mayıs 2026

9



**Yuji:** Mei, Jordan, arabaya atlayıp peşimizden gelin. Sana gelince... Teşekkürler. Artık test pilotluğunu açtın.

# MEDIEVAL CRAFTER: BLACKSMITH

Yazar: Yusuf İslam Tunbul



Bir an için gözlerinizi kapatın ve fantastik bir Orta Çağ dünyasında emeğiyle ünlenmeye çalışan bir cüce demirci olduğunuzu hayal edin. Madenlerden kazarak çıkardığınız cevherleri eritip, işleyip raflarda sergilenen birer ürün haline getiren bu zanaatkar sizsiniz. Siz kendinizi geliştirdikçe, ününüz artıp diyara yayıldıkça servetiniz artıyor ancak bununla birlikte müşterilerinizin özel siparişlerine yetişmek de git gide zorlaşıyor. Emrinize amade, sizin için keşiflere çıkan ve yeni tariflerin kilitlerini açan paralı askerlerinizin de teçhizatları tamamen sizin ürününüz.

Evet, işte bu tam da Medieval Crafter: Blacksmith oyununun size sunduğu deneyim. İlginizi çekti mi? O zaman daha ayrıntılı şekilde ele alalım.

## **NEDİR BU MEDİEVAL CRAFTER: BLACKSMİTH?**

Compact Core Games tarafından geliştirilen, GameDev.ist ile Gamersky Games tarafından da 22 Nisan'da yayımlanan Medieval Crafter: Blacksmith, Orta Çağ demircilik simülasyonu olarak piyasaya sürüldü.

Demirciliği ana odağa alan oyun, tek bir tuşa basarak ürün ortaya koyduğumuz klasik oynanışın tam tersini sunuyor bize. Zırh veya silah gibi bir ürün elde etmek için pek çok aşamadan geçiyor, süreci kendi başımıza ilmek ilmek işliyor ve en nihayetinde de emeğimizin karşılığı olarak satabileceğimiz bir ürün elde ediyoruz.

Oyun demirciliği gerçek hayattaki haline olabildiğince yakın şekilde simüle etmeyi hedefliyor. Süreç madenden başlıyor. Madene inerek ihtiyaç duyduğumuz cevherleri teker teker bulup kazmamız gerekiyor. Sonrasında bu cevherleri atölyemizdeki eriticide, yine kendi kazdığımız kömürleri kullanarak eritip külçe haline getiriyoruz. Bu külçeler öerste dövülerek hedeflenen ürünün kalıbı haline getiriliyor; kılıçsa kılıç, baltaysa balta, kürekse kürek.

Sonrasındaki aşamada bu kalıpları yüksek derecelerde ısıtıp dövülebilecek hale getiriyoruz. Dövülmeye hazır hale gelen kalıplar tekrar örse alınıyor ve asıl şeklini alana kadar çekiç darbeleri altında eziliyor. Dövüldükten sonra soğuk suya batırılarak soğutulan metal parçaları ekstra malzemelerle de birleştirilerek satışa hazır hale geliyor. Ve evet, bunların hepsini teker teker kendiniz yapıyorsunuz. Şimdiden kolay gelsin.

## **HER AŞAMA BİR MİNİ OYUN**

Bahsettiğimiz demircilik aşamalarının her biri bizlere oyun tarafından ayrı birer mini oyun olarak sunuluyor. Madencilik, demir dövme, eğer kılıç veya balta yapıyorsanız bileyleme ve hatta ürünü satarken pazarlık yapma... Hepsi sizi bekleyen ayrı birer mini oyun. İşte bu da "engagement" olarak tabir ettiğimiz, oyuncunun kendini oyuna kaptırması durumunu sağlıyor. Üretimin her aşamasında mini oyunlara teker teker verdiğimiz emek "bu ürünü ben yaptım" hissiyatını doğal olarak güçlendiriyor, bizde bir sahiplik duygusu uyandırıyor. İşte bu da bize gerçek demircilik hissiyatını yaşatmayı başarıyor ve oyunun amacına ulaşmasını sağlıyor.

Öbür yandan bu mini oyunların bazıları bize gerçek birer oynanış sunarken çoğunluğu zorluktan ve karmaşıklıktan tamamen uzak kalıyor. Pek çok mini oyun basit "sürükle-bırak" veya "gösterilen yere tıkla" görevlerinin ötesine





geçemiyor. Bu mini oyunların kötü olduğu veya keyif alamayacağınız anlamına gelmez tabii ki. Yoğun bir okul veya iş gününün ardından bilgisayar başına geçip atölyenizde tüm bu basit işlerle uğraşarak siparişleri yetiştirmeye çalışmak pek çok oyuncuya rahatlatıcı ve keyifli bir deneyim verebilir. Sadece burada daha gelişmiş ve ayrıntılı deneyimler sunan, çok daha zevkli bir oyun ortaya koyma fırsatının kaçırıldığını düşünüyorum.

Mini oyunlarla ilgili değinmek istediğim bir diğer nokta ise oyunlardaki başarımızın nihai ürüne etkisi. Üretim aşamalarını oluşturan mini oyunlardan neredeyse hiçbiri nihai ürünümüzün ne kadar kaliteli ve maddi açıdan değerli olacağına etki etmiyor, ediyorsa da bunu oyuncuya hissettiremiyor. Burada da ciddi bir fırsatın kaçırıldığını düşünüyorum. Mini oyunlardaki ufak eylemlerin her birinin nihai ürüne biraz biraz etki etmesi ve işçiliğin sonunda bu etkilerin toplamını görmemiz sahiplik hissini ciddi biçimde artırabilirmiş. Bu tarz bir etki tamamen göz ardı edilmemiş olsa da maalesef yüzeysel kalmış. Dediğim gibi, bu durum oyunun kötü olduğu anlamına değil gerçek potansiyeline erişemediği anlamına geliyor.

## EĞİTİM ALANI

Gelelim oyunların başlarında görmeye alışık olduğumuz eğitici sekansa, yani "tutorial"a.

Bu konuda oyunun güzel bir iş çıkardığını düşünüyorum, şahsen öğretici sekansı oynarken hiç sıkılmadım. Oyun bizi basit ve net yönergelerle gitmemiz gereken yere gidip yapmamız gereken şeyi yapmamız için yönlendiriyor, bu sırada da bizi olabildiğince özgür bırakıyor. Halihazırda açık olan herhangi bir bölgeye gidip ne istersek onu yapabiliyoruz. Oyun bizi hata yapmaktan ve yanıla yanıla öğrenmekten alıkoymuyor, bizi bu konuda olabildiğince özgür bırakıyor. Oyun ekranını kilitleyerek sizi sıkmak yerine sadece görevler verip onları gerçekleştirmenizi bekleyen bu öğretici sekans gerçekten güzel tasarlanmış. Oyuncuyu sıkıyor, eğlendiriyor ve en önemlisi oyunu öğretmek amacıyla hizmet ediyor.

## GECE GÜNDÜZ DÖNGÜSÜ

Oyunda hangi amaca hizmet ettiğini anlayamadığım bir mekanik var, o da gece gündüz döngüsü. Gece olduğunda dükkanımıza müşteriler gelmeyi bırakıyorlar ve de komşu esnaftan ürün satın alamıyoruz. Evimize gidip uyuduğumuzda ise sabah oluyor ve normal işleyiş kaldığı yerden devam ediyor. Gecenin getirdiği bir avantaj yok, gece fazla mesaiye kalıp atölyemizde çalışmaya devam etmenin bir dezavantajı yok. Eve gidip uyumanın oynanışa bir katkısı yok. Evi aktif olarak kullanmaya oyuncuyu teşvik etmek için olabileceğini düşünmüştüm ama



gördüğüm kadarıyla evde uyumak haricinde yapılabilecek bir şey de yok. Malzemelerinizi depoladıktan sonra geceleyin çalışıp sonrasında uyuyarak günü sıfırlarsanız sanki hiç ara vermemişsiniz gibi oyuna devam edebilirsiniz. Hal böyleyken gece gündüz döngüsü hiç olmasaymış oyun hiçbir şey kaybetmemiş diye düşünmekten alamadım kendimi.

## **DÜKKANINIZ VE MÜŞTERİLER**

Öğretici sekans sırasında dükkanınızı açtıktan sonra ilk müşterileriniz dükkâna gelmeye başlıyor. Gelen her müşterinizin sizden yapmanızı talep ettiği bir ürün var. Ürünü atölyenizde üretilip müşteriye satarak para kazanabilir ve servetinizi inşa etmeye başlayabilirsiniz. Ayrıca siparişlerinizin çoğunda opsiyonel şartlar da bulunuyor. Kimi müşteri kılıcının körelmiş olmasını istiyor, kimisi baltasının gücünü artıran özelliklere sahip olmasını istiyor, kimisi ise zırhının efsanevi seviyede olmasını talep ediyor. Bu şartları yerine getirmeniz durumunda daha fazla para kazanıyorsunuz. Oyunu biraz daha zorlayıcı hale getirmek isterseniz bu opsiyonel şartları daima gerçekleştirmeye gayret etmenizi tavsiye ederim. Bir de işin pazarlık kısmı var tabii ki. Satış sırasında pazarlık mini oyununu oynamayı seçerseniz alacağınız ödemeyi daha da artırabilirsiniz. Dikkatli olun! Siparişlerinizin süre sınırlaması var ve siparişi yetiştirmek için bu süreye riayet etmeniz gerek. Siparişler için verilen süreler uzun, kasıtlı olarak ihmal etmediğiniz halde siparişi yetiştirememeye şansınız yok fakat yine de belirtmiş olalım. Ayrıca dükkanınıza gelip sipariş vermek isteyen müşteriler çok uzun süre kuyrukta beklemek zorunda kalırlarsa sipariş vermeden dükkanınızı terk edebilirler, işte bu noktada gerçekten de elinizi çabuk tutmanız gerekli.

Dükkanınızda para kazanmanın bir diğer yolu da ürünlerinizi raflarda sergilemek. Silahlarınız ve zırhlarınızın için satın alacağınız rafları dükkanınızın istediğiniz noktaya yerleştirerek ürünlerinizi bu raflarda müşterilerinizin beğenisine sunabilirsiniz. Müşterilerinizin ürünlerinizi satın almaya karar verdiği durumda dükkanınızda olmanız

bile paranızı kazanmış olacaksınız. Ayrıca ürününüzün fiyatını belirlemek gibi bir seçeneğiniz de var. Ürün için ucuz bir fiyat belirleyip hızlı şekilde satılmasını sağlamak veya fiyatı yüksek tutup size bol miktarda para kazandıracak olan o müşteriyi beklemek tamamen sizin tercihiniz.

## **KAHRAMANLAR**

Oyunda para karşılığında emrimiz altına alabileceğimiz kahramanlar bulunuyor. Bu kahramanlarımızı kendi ürettiğimiz silah ve zırhlarla kuşatarak maceralara ve zindanlara gönderiyoruz. Kahramanlarımıza ne kadar yüksek kalitede ekipman verdiğimiz eve başarılı şekilde dönme ihtimalleri de o kadar yüksek. Ve geri dönen kahramanlarımız beraberlerinde kaynaklarla birlikte yeni silah ve zırh tarifleri de getiriyor. Yeni tarifler demek daha güçlü ekipmanlar kuşanmış daha güçlü kahramanlar demek. Daha güçlü kahramanlar demek daha zorlu maceralar sonucu elimize geçecek daha kıymetli tarifler demek. Daha kıymetli tarifler daha güçlü kahramanlar demek. İşte bu mantık, esasen oyunun temel döngüsünü oluşturuyor ve bir yandan da dükkanımızda daha zengin müşterilere daha kıymetli eşyalar satmamıza olanak tanıyor. Daha fazla para kazanarak yeni maden yataklarının kilidini açabiliyor, kazdığımız daha kıymetli cevherlerle daha kaliteli silah ve zırhlar yapabiliyoruz. Bu şekilde oyundaki farklı işleyişler birbirlerini beslemiş oluyor. Ayrıca kahramanlarımızı arenada savaştırarak ödüller kazanmak gibi bir alternatifimiz de mevcut.



## TEKNİK YÖNLER

Oyunun teknik yönleriyle alakalı kısa ve öz konuşsak kafidir. Oyun bizlere düşük seviye görsellikler sunuyor. Ayrıca diyaloglar sırasında karakterlerin üç boyutlu modelleriyle iki boyutlu avatarları arasındaki uyumsuzluklar daha ilk anda göze çarpıyor. Ancak bu oyun zaten görselliği için oynayacağınız bir oyun değil. Gerçekten çok küçük (3 kişi) olan bağımsız geliştirici ekip oyunu geliştirirken görselliğe değil oynanışa eğilerek bence doğru bir tercihte bulunmuşlar.

Optimizasyon konusuna gelecek olursak, ben oyunu ortalamanın biraz üstü sayılabilecek bir oyuncu laptopunda deneyimledim. Orman bölgesini saymazsak herhangi bir optimizasyon sorunuyla karşılaşmadım. Oyunu deneyimlemiş olan diğer arkadaşlar deneyimlerini yorumlarda paylaşırlarsa gerçekten çok müteşekkirim olurum.

Bir diğer konu ise hatalar ve teknik aksaklıklar. Toplam 11,2 saat olan oyun deneyimimde az sayıda hata ile karşılaştım. Oyun kaydımın yüklenememesi ve ayarların oyuna etki etmemesi gibi bazı geçici hatalarla karşılaştım da bunlar oyun deneyimimin tamamına etki etmedi. Yine de bu konuda çok ihtiyatlı davranmak isteyen oyuncular oyunu satın almadan önce oyuna yeni güncellemeler gelmesini bekleyebilirler. Tabii ya, bir de güncelleme mevzusu var. Ona da hemen şimdi değinelim.

## TOPLULUK DESTEĞİ

Geliştirici ekiple ilgili en çok takdir ettiğim konulardan biri de topluluk desteği oldu. 2025 senesinin Eylül ayında, yani çıkışından tam 7 ay önce erken erişim sürümüyle oyunculara merhaba demiş olan bu bağımsız oyun erken erişim süreci boyunca oyuncularla çok yakın şekilde iletişim halinde olup onların seslerine kulak vermiş, oyunun geliştirme aşamasını onların isteklerine göre ilerletmiş. Yani aslında ekip oyunu oyuncularla birlikte geliştirmiş.

Üstelik bu durum oyunun tam sürümünün çıkışından beri de devam ediyor; ekip, oyuncuların geri dönüşlerine göre oyunu güncellemeyi sürdürüyor. Bu yaklaşımları için kendilerini tebrik ediyor, başarılarının devamını diliyorum.

Bu konuyla ilgili bir diğer önemli ayrıntı ise dil desteği. Geliştirici ekibi (Compact Core Games) ve yayıncı şirketi (GameDev.ist) Türk olan bu yerli yapım, yerli oyuncular için Türkçe dil desteği sunmaktan da geri durmamış. Bu da başka bir doğru hamle zaten. Her ne kadar çeviride gözüme çarpan bazı tutarsızlıklar olsa da İngilizce konusunda sıkıntı yaşayan oyuncular için Türkçe dil desteğini kullanmak kesinlikle makul bir seçim.

## DEĞERLENDİRME

Medieval Crafter: Blacksmith, içerdiği mekaniklerin basitliğiyle tam potansiyelini ortaya çıkaramasa da vaktinizi ayırdığınıza değecek bir oynanış sunuyor. Oyunu kendi halinde demir döverek kafa dağıtan bir hobi demircisi olarak veya işlerini sürekli ileri taşımak isteyen bir profesyonel gibi oynayabilirsiniz, iki farklı yoldan da keyif alacağınızı düşünüyorum. Her aşamasına emek ederek pek çok farklı ürün meydana getirip ticaretini yapabileceğiniz bu deneyime bir göz atmanızı tavsiye ederim. Sizleri örs ve çekiç arasında ezilen demirin çınlama sesleriyle baş başa bırakıyorum.

**Geliştirici:** Compact Core Games

**Yayıncı:** gamedev.ist /

Gamersky Games

**Tür:** Rol Yapma ve Simülasyon

**Çıkış tarihi:** 22 Nisan 2026

9

# KILN

**Yazar: Selenge Buçak**

Çoğu oyunda karakterimiz ya bize atanır ya da biz seçeriz. Kılın'da ise onu biz yaratıyoruz. Çömlek çarkında biçim verdiğimiz kap, savaş alanındaki kimliğimize dönüşüyor. Onu nasıl şekillendirdiğimiz ise nasıl dövüşeceğimizi de belirliyor. Double Fine bu kez yaratma eylemini oyunun tam merkezine yerleştirmiş ve ortaya beklenenden çok daha işlevsel bir yapım çıkmış.

Game jam fikrinden tam ölçekli oyuna Double Fine Productions tarafından geliştirilen ve Xbox Game Studios bünyesinde yayımlanan Kılın, 23 Nisan 2026 tarihinde PlayStation 5, Xbox Series X/S, Xbox on PC, Xbox Cloud Gaming ve Steam üzerinden çıkışını yaptı; aynı gün Xbox Game Pass Ultimate kapsamına da alındı.

Oyunun fikri aslında çıkışına kıyasla çok daha eskiye dayanıyor. Projenin temelleri, Double Fine'in iç game jam etkinliği olan Amnesia Fortnight'in 2017 ayağında atılmış. Proje lideri Derek Brand o dönem bu konsepti, "pottery brawler" yani çömlek temelli bir dövüş oyunu fikri üzerinden küçük bir prototip olarak geliştirmiş. Sonraki yıllarda sessiz sedasız geliştirilmeye devam eden proje, nihayet 22 Ocak 2026'daki Xbox Developer Direct etkinliği sırasında ilk kez geniş çapta gösterildi.

Ortaya çıkan şey ise türünde pek benzeri olmayan bir oyun. Pottery wheel (çömlek çarkı) başında kendi savaşçımızı şekillendiriyor, ardından onu rakip takıma karşı savaş meydanına sürüyoruz.

Fikir ilk bakışta fazlasıyla tuhaf duruyor ama oyunun en dikkat çekici tarafı da zaten bu alışılmadık yapısı.

## **KILN'İN ABSÜRT KOZMOLOJİSİ**

Kiln, klasik anlamda hikaye odaklı bir yapım değil ve bunu da zaten kabul ediyor. Double Fine'in kendisi de oyunu bir "pottery power-fantasy" yani seramik yapıımı üzerinden ilerleyen bir güç fantezisi olarak tanımlıyor. Bu yüzden anlatı hiçbir zaman ön plana çıkıp uzun diyaloglar ya da büyük dramatik kırılmalar kurmaya çalışmıyor. Yine de bu, oyunun arka planının tamamen boş olduğu anlamına gelmiyor tabii ki de.

Bu evrenin merkezinde Celadon adlı tanrısal bir varlık var. Gerçekliği yıkıp yeniden şekillendirmek isteyen Celadon, nedense bütün bu süreci çömlek dövüşleri üzerinden yürütüyor ve bizi de bu kaosun içine sürüklüyor. Bunun neden böyle olduğu ya da sistemin tam olarak nasıl işlediği hiçbir zaman net biçimde açıklanmıyor. Fakat bu belirsizlik oyunun havasına fazlasıyla uyuyor. Kiln zaten mantıklı olmaya çalışan bir oyun değil; daha çok tek bir absürt fikri sonuna kadar götürmenin peşinde.

Kadroyu tamamlayan birkaç karakter daha var. Potty, The Wedge'de yaşayan canlı bir pot karakteri; her gün onu parçalayarak XP ile Chips gibi ödüller kazanabiliyoruz. Slip ise boyadan oluşmuş, aşırı stil sahibi bir köpek; savaşlardan topladığımız para birimini harcadığımız kozmetik dükkânını işletiyor. Kadro küçük ama oyunun genel yapısına bakınca işlevini yerine getiriyor.

Yine de Double Fine'in geçmiş oyunlarındaki anlatı gücünü düşününce, bu dünyanın biraz daha derinleştirilebileceği hissine kapıldım. Çünkü Kiln'in evreninde ilginç fikirler var; sadece oyun bunların çoğunu yüzeyde bırakmayı tercih etmiş.

## KAOSUN İÇİNDEN DOĞAN STRATEJİ

Kiln, çevrimiçi 4'e karşı 4 oynanan bir team-based (takım tabanlı) brawler. Oyunun tek bir ana modu var: Quench (söndürme). Mantık oldukça basit; iki takım, haritanın ortasındaki su kaynaklarından su toplayarak rakibin kilnini söndürmeye çalışıyor. Bunu üç kez başaran taraf galip geliyor.

Ama işin ilginç tarafı, bu kadar sade görünen bir yapının içinde beklenenden daha fazla strateji dönmesi. İlk birkaç maçta bunu pek fark etmiyoruz, çünkü ortalık tam anlamıyla kaosa dönüyor; herkes birbirine giriyor, su taşıyan yok, koordinasyon desen zaten sıfır. Bir süre sonra ise takım içinde roller kendiliğinden oluşmaya başlıyor. Birisi taşıyıcı oluyor, diğerleri yolu açıyor ya da rakibi oyalıyor. Haritanın ortasındaki su noktaları da doğal olarak maçın en gergin bölgelerine dönüşüyor. Güzel olansa tüm bunların oyun tarafından zorla dayatılmaması. Taktik hissi, yönlendirmeden çok deneyimle ortaya çıkıyor.

Kontroller de bu süreci gereksiz yere zorlaştırmıyor. Hareketten saldırıya geçiş akıcı ve sisteme alışmak gerçekten birkaç dakikadan fazla sürmüyor. Oyunun asıl öğrenme eğrisi ise başka bir yerde başlıyor: hangi Vessel formunun hangi durumda daha işe yaradığını, ne zaman taşıyıcı olup suyu güvenli şekilde götürmek gerektiğini, ne zaman rakibi durdurmaya odaklanmanın daha mantıklı olduğunu çözmekte. Ama bu süreç yorucu ya da cezalandırıcı hissettirmiyor; aksine insanı "bir maça daha gireyim" noktasına taşıyan türden bir merak duygusu yaratıyor.

## ŞEKLİN SAVAŞ TARZINA DÖNÜŞTÜĞÜ YER

Kiln'i diğer brawler'lardan gerçekten ayıran şey, seramik kap yapım sisteminin oynanışın tam merkezinde olması.

Maçtan önce ya da arenada parçalandıktan sonra çömlek çarkının başına geçiyor ve iki temel komutla çamurumuzu istediğimiz gibi şekillendiriyoruz. Tabak, kupa, testi, uzun vazo, geniş kase...

Ama burada seçtiğimiz form sadece görsel bir tercih değil; savaş tarzını da doğrudan belirliyor. Geniş ve ağır bir kap daha fazla su taşıyabiliyor ve darbeler karşısında daha dayanıklı; ama yavaş hareket ettiği için arenada herkesin hedefi haline geliyor. Küçük ve dar formlar ise çevik ve kaygan hissettiriyor, ancak birkaç sert çarpışmada parçalanabiliyorlar.

Bunun üstüne bir de body posture yani duruş sistemi var: Dik durduğumuzda kontrol ve hassasiyet artarken, yana yatık ilerlediğimizde hız kazanıp dar geçitlerden daha rahat süzülebiliyoruz. Yani burada kap, sadece bir saldırı aracı değil; aynı zamanda hareketin kendisini şekillendiren bir yapı haline geliyor.

Her form bu fiziksel özelliklerin yanı sıra kendine özgü bir özel yetenek de taşıyor. Örneğin, kupa biçimindeki bir kap kasırga benzeri bir saldırı açabilirken, kum saati formu yakındaki düşmanları yavaşlatıyor. Böylece seçim sadece "ne olmak istiyorum?"



sorusu değil, aynı zamanda “nasıl oynamak istiyorum?” sorusuna da dönüşüyor.

Hasar sistemi de klasik sağlık çubuklarından farklı işliyor: Çatlaklar, kırıklar ve nihayet tam parçalanmayla kabinin durumunu görsel olarak okuyoruz. Vessel parçalandığında ise ruh serbest kalıyor ve yeniden çarka dönüp o anki duruma göre farklı bir form seçebiliyoruz. Bu döngü hem stratejik esneklik sağlıyor hem de kötü giden bir tercihi tamamen cezaya çevirmeden telafi etme imkanı tanıyor.

The Wedge, Quench ve haritaların ritmi Kiln’de şu an yalnızca tek bir oyun modu var: Quench. Şimdilik başka bir modun olmaması, oyunun uzun vadede ne kadar çeşitlilik sunabileceği konusunda doğal olarak bir soru işareti yaratıyor. Yine de bu eksiklik tamamen hissedilmiyor; çünkü harita tasarımı bu açığı kısmen kapatmayı başarıyor.

Haritalar sayıca az ama her biri gerçek bir kimliğe sahip. Örneğin Athena’s War Room, Yunan savaş estetiğinden beslenen sert ve kuru bir arena hissi verirken; Dionysus’ Boogie Lounge, ortasındaki renkli ışıklı dans pistiyle daha absürt ama eğlenceli bir atmosfer kuruyor. Anubis’ Boat of the Dead ise Mısır mitolojisinden gelen daha ağır ve gizemli havasıyla diğerlerinden belirgin biçimde ayrışıyor. Bu mitolojik ve kültürel referanslar da haritaların yalnızca görsel bir arka plan olmasının önüne geçiyor; her biri oyunun tonunu doğrudan etkileyen, oynanış hissini şekillendiren alanlara dönüşüyor.

Maçlar arasında ise The Wedge alanında vakit geçiriyoruz. Burada çark başında yeni formlar deneyebiliyor, seviye atlayarak kazandığımız sırları, çıkartmaları ve dekorasyonları kaplara uygulayabiliyoruz. Başkalarının tasarladığı kapları görmek ve hatta onlarla maça girmek de oyunun teşvik ettiği küçük ama keyifli detaylardan biri.

Son olarak, Spring 2026 Roadmap açıklaması yeni haritalar ve Dinosaur Decorations gibi içeriklerin yakında geleceğine işaret etti.



PLATFORM: PC, XBOX SERIES X/S, PLAYSTATION 5

Bu da Kiln’in şu an için “az ama öz” bir yapıya yaslandığını, ama aslında zamanla genişlemeye açık bir iskelet kurduğunu gösterdi.

## **DOUBLE FINE’IN GÖRSEL İMZASI**

Kiln’in görsel dili, Double Fine’in imzasını taşıyan türden: Canlı, abartılı ve kendine özgü. Parlak renkler, yuvarlak kenarlar ve karikatüre yakın oranlar, oyuna hem çocuksu bir sıcaklık hem de kolayca okunabilir bir görsellik kazandırıyor. Gerçi sekiz farklı Vessel’in aynı anda arenada hareket ettiği anları düşününce, bu görsel netlik sadece bir tercih değil, oyunun akışını taşıyan bir zorunluluk.

Bu okunabilirlik hissi, Vessel animasyonlarına geçtiğimizde daha da anlamlı hale geliyor, çünkü her formun hareket dili kendi karakterini doğrudan yansıtıyor. Büyük kaplar ağır ve tok bir ağırlıkla ilerleyip yere gümbürdeyerek inerken, küçük formlar neredeyse yüzeyde kayıyormuş gibi akıyor. Bu farkı izlerken aslında sadece görsel bir çeşitlilik görmüyoruz; aynı zamanda karşımızdaki düşmanın ya da müttefikin oynanış ritmini de sezgisel olarak çözmeye başlıyoruz.

Bu hareket dilinin doğal bir uzantısı da The Wedge'de karşımıza çıkıyor. Lobi alanı, sadece maç arası bekleme ekranı gibi değil; çömlek aletleri, kil kalıntıları ve dağınık çalışma alanıyla yaşayan bir atölye hissi veriyor. Bu sayede oyun, dövüşler arasındaki boşluğu bile dünyasının bir parçası haline getiriyor ve biz de fark etmeden o ritmin içinde kalıyoruz.

Biraz önce bahsetmiş olduğum haritaların temaları da görsel tutarlılığı güçlendiriyor. Örneğin, Athena's War Room taş dokularla ve savaş estetiğiyle; Dionysus' Boogie Lounge parlak, neon ışıklı dans pistiyle; Anubis' Boat of the Dead antik Mısır ikonografisiyle ayrışıyor.

Performans konusunda ise bazı çekinceler var: Özellikle yoğun anlarda Xbox Series X'te kısa süreli takılmalar gözlemlenmiş, benzer şikayetler bazı PC kurulumlarında da var. Görsel yoğunluğun bu kadar yüksek olduğu bir yapımda bu durum beklenmedik değil tabii ki, ama bir noktada giderilmesi gereken bir sorun.

## KILN'İN SESLE KURDUĞU TEMPO

Kiln'in ses tasarımı ve müzikleri, büyük bir "ana tema" kurmaktan çok oyunun anlık ritmine uyum sağlayan bir yapı üzerinden ilerliyor. Bu yüzden deneyim, tek bir müzikal kimlikten ziyade farklı durumlara göre değişen katmanlı bir akış hissi veriyor.



Bu akışın en sakin hissedildiği anlar, The Wedge'de ve pottery wheel başında duyulan dingin, jazzy tonlar. Oyuncuyu aceleye zorlamayan, daha çok ritmi yumuşatan bir arka plan gibi çalışıyor. Bu sakinliği kıran nokta ise menü temaları oluyor; burada daha tuhaf ve sürreal bir çizgiye kayılıyor. Maça girildiğinde ise müzik doğal olarak ivme kazanıyor ve Quench'in koşuşturmalı temposuna eşlik eden bir enerji devreye giriyor.

Tüm bu değişken yapıya rağmen genel tonun oyunla tutarlı kaldığını söylemek mümkün. Yine de bu sürekli dönüşüm, Kiln'e akılda kalıcı ve net bir müzikal kimlik kazandırmakta yeterli olmuyor; geride "bu oyunun sesi buydu" dedirten güçlü bir imza hissi pek oluşmuyor.

Ses efektleri ise oyunun ritmini destekleyen, genel olarak işlevsel bir yapı kuruyor. Çatlama ve kırılma sesleri tatmin edici, su sesleri mekanize ama yeterince iyi. Fakat asıl sorun yoğun anlarda ortaya çıkıyor: Sekiz oyuncunun aynı anda kavga ettiği anlarda ses katmanları birbirinin üzerine yığılıyor ve bazı efektler arka plana karışıyor. Sağlık çubuğu yerine görsel ve işitsel hasar göstergeleriyle çalışan bir sistemde de bu durum kaçınılmaz olarak bilgi kaybına yol açabiliyor.

## İYİ BİR BAŞLANGIÇ, UZUN BİR YOL

Çömlek yapımı ile takım tabanlı brawler'ı birleştirmek kulağa bir game jam şakası gibi geliyor; zaten temeli de tam olarak oradan çıkmış. Ama sistem masaya oturduğunda düşündüğünden çok daha işlevsel bir şey ortaya çıkmış. Ne yaptığımız değil, ne şekillendirdiğimiz belirliyor kim olduğumuzu.

Çömlek çarkında verdiğimiz kararlar yalnızca görsel bir özelleştirme olarak kalmıyor; doğrudan savaş alanına taşınıyor.

Form, duruş, yetenek ve dayanıklılık birbirinden kopuk sistemler gibi değil, aynı yapının parçaları olarak çalışıyor. Üstelik kötü bir tercih bile oyunu tamamen cezalandırıcı hale getirmiyor; farklı bir Vessel formuna geçip durumu toparlama şansı her zaman var. Harita tasarımının her Vessel formuna farklı avantajlar tanınması da bu sistemi yüzeysel bir çeşitlilikten çıkarıp gerçek bir taktik katmana dönüştürüyor.

Fakat oyun ilk saatlerde sunduğu bu yaratıcılığı uzun vadede aynı güçle sürdüremiyor.

Öncelikle, oyunun tek modunun ne kadar yüzeysel kaldığını bir yerden sonra görmemek mümkün değil. Quench'te respawn (yeniden doğma) süreleri o kadar kısa ki bir rakibi devre dışı bırakmak için harcadığımız çaba, rakip geri döndüğünde çoktan anlamını yitirmiş oluyor. Bu yüzden maçlar er ya da geç aynı döngüye giriyor; kimse dövüşmüyor, herkes doğrudan kilne koşuyor.

İlerleme sistemi de bu sorunu derinleştiriyor. Seviye 10 civarına geldiğimizde açılacak kozmetiklerin büyük kısmına zaten ulaşmış oluyoruz ve bundan sonra oyunu sürdürmek için elle tutulur bir neden kalmıyor. Üstelik güzel olsa da oyunun yalnızca beş haritayla çıkmış olması ve bu haritaların birkaç saatte ezberlenebiliyor olması içerik sıkıntısını daha da görünür kılıyor.

Netcode (ağ altyapısı) ise ayrı bir tartışma konusu. Pek çok eleştirmene göre ve benim gözlemlerime göre de çevrimiçi bağlantı sorunları oyunun ritmini ciddi biçimde sekteye uğratiyor; özellikle Xbox Game Studios gibi büyük bir yayıncının altyapısı düşünüldüğünde kabul edilebilir bir durum değil bu. Teknik sorunlar burada da bitmiyor:

Bahsettiğim gibi sekiz oyunculu karmaşık anlarda ses katmanlarının üst üste binmesi, görsel hasar sistemiyle birlikte okunabilirliği düşürüyor ve savaşın ortasında bilgi kaybı yaratabiliyor.

Bütün bunların sonunda Kiln'e baktığımda, tamamlanmış bir oyundan çok güçlü bir prototip hissi aldığımı söyleyebilirim. Ortada gerçekten yaratıcı ve farklı bir fikir var; hatta oyun zaman zaman bu fikrin neden işe yaradığını çok iyi gösteriyor. Ama aynı özenin içerik çeşitliliğine ve teknik cilaya da yansımış olmasını isterdim. Yine de takım tabanlı brawler'lara ilgi duyuyorsanız ve alışılmadık fikirler hoşunuza gidiyorsa, Kiln'in kendine özgü yapısında şans vermeye değer taraflar var.



# 6,5

**Geliştirici:** Double Fine Productions

**Yayıncı:** Xbox Game Studios

**Tür:** Çok oyunculu, Nişancı

**Çıkış tarihi:** 23 Nisan 2026

# TOMB RAIDER I-III REMASTERED STARRING LARA CROFT

**Yazar: Emirhan Kara**

Crystal Dynamics (Tomb Raider, Legacy of Kain) ve Aspyr (Mafia 3, Call of Duty Black Ops 3) tarafından geliştirilen ve Aspyr tarafından 13 Şubat 2024 tarihinde yayınlanan Tomb Raider I-III Remastered hazine avı temalı 3 boyutlu bir aksiyon macera, hatta üç aksiyon macera oyunun tek pakette toplanmış versiyonu olarak karşımıza çıkıyor. Bu pakette Çin'den Venedik'e, Atlantis'ten Antartika'ya dolu dolu maceraların içinde yer alıyoruz ve harika vakitler geçiriyoruz.

Gelin bu üç oyunu çok daha yakından ve detaylı bir şekilde ele alalım.

## OYUNLARIN HİKÂYELERİ

Bunu gruplara ayırarak üç oyunun hikâyesinden ayrı ayrı bahsetmek istiyorum zira ancak o şekilde mevzubahis paketin hakkını verebilirim.

### Tomb Raider 1

Lara'nın zengin bir iş kadını olan Jaqueline Natla tarafından Peru'daki Qualopec Mezarı'ndan antik bir eseri (Scion) geri getirmek adına görevlendirilmesiyle başladığımız oyunda Atlantis yöneticilerine ait parçaları bu iş kadınına götürmeye çalışıyoruz tabi ki işler beklenildiği gibi gitmiyor ve Natla'nın bu eseri kötü emelleri için kullanmak istediğini öğreniyoruz.

### Tomb Raider 2

Bu oyunun hikâyesi ise kişinin kalbine saplanıldığı halde ona ejdarha gücü verdiği inanan bir hançer olan "Xian Hançeri" etrafında dönüyor, Lara ise Atlantis'in ardından şimdiyse bu hançerin peşinde olan ve Marco Bartoli liderliğindeki Venedikli suç örgütü olan Fiamma Nera ile mücadele ediyor, Çin Seddi'nde başlayan macera Tibet dağlarından Venedik kanallarına kadar uzanıyor, en son yine Çin'de son buluyor, oldukça iyi ve film tadında bir hikâye söz konusu diyebiliriz.

### Tomb Raider 3

Sıra Antartika'ya geldi, bu oyunda ise Lara Croft, binlerce yıl önce Antartika'ya düşmüş olan meteorun parçalarından yapılan dört mistik eseri (Infada Taşı, Ora Hançeri, Mezaradaki Göz ve Element 115) bulmak adına Dr. Willard tarafından işe alınıyor ve yola çıkıyor. Tabi bir Tomb Raider klişesi olarak bu oyunda da işler istenildiği gibi gitmiyor ve Dr. Willard'ın evrim üzerinde oynamalara yapmak adına eserleri istediğini öğreniyoruz, ardından hikâye sarpa sararak bizleri uzun bir yolculuğa sürüklüyor.



Dışarıdan bir gözle hepsini ele aldığımız zaman ise direkt Tomb Raider serisinin, benzer bir hikâye anlatım şeması etrafında ilerlediğini söyleyebiliriz.

Bu şema ise; Lara Croft + Antik bir eşya + o eşyaya sahip olmak isteyen varlıklı ve bilgili birisi + Lara'nın o kişi tarafından işe alınması + İhanet + Kötü adamı/kadını yenme ve oyunu bitirme. Şeklinde işleyen bir şema var, klişe ama minimum risk barındıran bir klişe olmasından ötürü oyunu ve seriyi severleri hayli tatmin etmeye yetiyor.

Neticede oynanışı ve atmosferiyle ön plana çıkan bir oyun olduğundan ötürü bu tarz senaryoları gayet yeterli görebiliriz, tabii her birinin diğerine benzemesi de ister istemez can sıkıcı bir durum ama yine de ilerleyen oyunlarda da yine benzer senaryolar ve hikâye anlatımları söz konusu olduğundan bu formül "Tomb Raider formülü" diyebiliriz, keza seriyle epey özdeşleşen bir formül olduğu aşikâr.

Bu paketteki oyunlar ise ilk üç oyunu baz aldığından ötürü senaryoların bu denli benzemesini de yine bu formülün tercih edilmesine yorabiliriz zira ilkte tutan bir hikâye dinamiğini doğrudan iki ve üçüncü oyuna da sadece arka planı değiştirerek yedirmişler ama dediğim gibi, gayet yeterli bir formül ve bu serinin ruhunu oluşturmakta.

## OYNANIŞIN FARKLI TÜRLERİ

Oyunun bir tank kontrol şeması bir de modern şeması mevcut. İki şemada da temel aynı, yürümek ateş etmek zıplamak ve atılmak, bir de eşyaları etkinleştirmekten ibaret lakin modern şema oynanabilirlik açısından çok daha iyi ve güzel cilalanmış bir versiyon olarak karşımıza çıkıyor.

Lara Croft olarak madenleri, antik tapınakları, su altı tünellerini ve çeşitli yerleri keşfediyor, bu keşifler sırasında bir yerden bir yere gitmemizdeki en büyük engel olan kurtlar ile mücadele ediyoruz.

Çeşitli silahlarımız var tabii bunların ilki imza haline gelen çift elli tabancalar, hiç şüphesiz ki Lara Croft'ın vazgeçilmezleri olarak karşımıza çıkıyorlar.

## MEKANİKLER ESKİ AMA KALİTELİ

Az önce de bahsettiğim üzere alışlagelmiş platform bulmaca ve bunun yanı sıra ufak tefek aksiyon kısımları mevcut, bunlar tank kontrol şemasında yapılırken epey zorlayan ve saç baş yolduran cinste karşımıza çıkıyorken, modern şemada çok daha rahat ve keyifli bir oynanış sunulmuş lakin yine de oyunun epey eskimiş mekanik ve animasyonları olduğu da su götürmez bir gerçek.

Silah mekanikleri oldukça basit ve çok fazla detaya indirgenmemiş vaziyette karşımıza çıkıyor, Lara, 2013'deki oyundan önce nasılsa o şekilde, bol bol ateşli silah kullanarak rakiplerini bertaraf eden gözü kara hazine ve antik tılsım avcısı olarak bizleri karşılıyor. Özüne dönen bu seride savaş kadar önemli başka bir mekanik daha var ise o da parkur mekanikleri.

Parkura değinmek gerekirse o da oyunun ayrı bir tadı olarak karşımıza çıkan yegâne etken diyebiliriz, üç oyunun farklı temaları gereği değişen ve gelişen, kalıbına göre şekil parkur dizaynının ve tasarımlarının yanı sıra Lara Croft'un giyim kuşamı da bu ekosistemlere göre oyunun görev seçim ekranındaki meydan okuma görevlerini gerçekleştirdiğiniz takdirde menüden seçilebiliyor ve oyun içerisinde değişiklik gösterebiliyor, özgünlük ve çeşitlilik olarak iyi.



PLATFORM: NINTENDO SWITCH, PC, PS5, PS4, XBOX SERIES X/S, XBOX ONE

Platforma da daha önce de değindim, temeli kol kaldırmak ve bir yerden bir yere gitmek için ufak tefek bulmacaları çözmek dahi olsa oyun ilerledikçe bu platform kısımları da bir o kadar komplikeleşmeye başlıyorlar.

Öte yandan ufak mekaniklere değinmek gerekirse yerden eşya alma, işaret fişeği yakma ve fırlatma, can arttırma eşyaları kullanma gibi tatlı ve gerekli mekaniklerde mevcut.

Tabi bu mekanikler toplu olarak da ayrı ayrı olarak da ne kadar güzel olursa olsun doksanlarda çıkmış bir üçlemenin neredeyse birebir yeniden yapım versiyonları olarak çağın epey bir gerisinde kaldıklarını söyleyebilirim.

Yine de söylemem gereken şeyler var ki bu bir remake yerine remastered olduğu için bunu çok normal karşıladım, vazifesini yerine getiren ve üç güzel oyunu tek paket halinde bize sunan güzel bir oyun olmuş diyebilirim.

## **GRAFİKLERDE MAZİNİN İZLERİ**

Orijinal yapımların grafiklerini biraz daha cilalayıp 1080p çözünürlüğe oldukça iyi ve sırtımayacak şekilde getirilmiş. Asıl versiyonun atmosferindeki o retro hissiyatta güzel bir şekilde korunmuş, eski oyunun yeniden yorumu olduğu hissediliyor ama bu çok göze batan bir şey değil hatta açık konuşmak gerekirse artı bir detay olduğunu da söyleyebilirim.

Oynarken kaplama ve karakter detaylarının ne denli iyi cilalandığını, atmosferin bozulmadan da korunabildiğini gördüğümde çok mutlu oldum ve oyundan aldığım keyifte o oranda arttı. Ara sıra durup manzarayı izliyor, eski güzel zamanları ve ilk bilgisayarımda bu oyunun asıl halini oynadığım zamanları yâd ettiğimi gizleyemem, her oyunun kendine özgü hoş atmosferleri var.

Umarım serinin diğer oyunları da tıpkı bu sene içerisinde karşımıza çıkması planlanan ve ilk oyunun yeniden yapımı olarak karşımıza çıkacak olan TombRaider: Legacy of Atlantis gibi daha nice Tomb Raider oyunlarının yeniden yapımını görürüz.

## **SES VE MÜZİK**

Oyunun müzikleri ve ses efektleri o yılların havasını bozmayacak şekilde iyi muhafaza edilmiş ve gayet güzel olarak karşımıza çıkmakta.

Eskiye saygı duruşunun oldukça net bir şekilde yapıldığı ve gerek notaların gerekse dublajın iyi korunarak karşımıza epey kaliteli ses efektlerinin çıkarıldığı bir dizayn söz konusu.

Ayrıca oyunun ateş etme, düşman yaratıkların sesleri, suya atlama, suda yüzme konusundaki ses efektleri de gayet iyi denilebilir, hatta kol vesaire kaldırdığınız zaman onlar için bile bir açma kapama sesleri var ki o yılların oyunlarını düşündüğümüzde hoş bir detay olduğunu söyleyebiliriz.

Müziklere gelince, fena değiller, genel olarak arka planda kendim açmayı seven biri olarak çok açma ihtiyacı duymadım ama oyundan da hatırladığım öyle çok bir müzikte yok diyebilirim.

## **TÜRKÇE ALTYAZI BAŞARILI**

Ana menüden tutun karakter konuşmalarına kadar oyuna güzelce entegre edilmiş olan Türkçe altyazıyı oldukça beğenmek bir yana dursun bu ve bunun gibi kaliteli yapımlarda daha fazla Türkçe altyazı görmek isterim. Umuyorum ki görmeye de devam ederiz.



## **SERİNİN ÖZÜ GERİ DÖNÜYOR**

Geçen yıllarda çeşitlenen ve değişen Tomb Raider serisinde en özlediğimiz şeylerden birisi hiç şüphesiz ki serinin özünü dibine kadar hissettiren o gizemli arkeolog havasıdır hiç şüphesiz.

Yakın dönemde çıkması planlanan oyunlarda da bu kafaya tekrardan kavuşacağımız için mutluyuz.

## **ÜÇLÜ PAKET GAYET İYİ**

Oyunu tek başına bilmem kaçınıcı kez remastered etmek yerine üçlü paket halinde karşımıza çıkarmaları oldukça iyi olmuş, zira bir oyun parasına üç oyunu birden oynayıp bitirebiliyoruz, özellikle günümüz oyun piyasasında bu oldukça ekonomik ve karın doyurucu bir paket olmuş diyebilirim.

## **EKSTRALAR İLE SÜSLENEN OYUN**

Birçok yeni kostüm ile süslenen ve çeşitlenen Tomb Raider I-III Remastered, bizlere Lara Croft'u olabildiğince renkli ve kaliteli kostümler ile görmemizi sağlayarak oyuna ekstra bir çeşitlilik katıyor.

Yalnızca kozmetik bir detay bile olsa yine de oyunun havasını alıp biraz daha üstlere taşıdığını ve sadece yenileyip bırakmaktansa güzel detaylarla karşımıza daha hoş ve üzerine düşünülmüş bir vaziyette çıkarmaları da epey bir mutlu etti diyebiliriz.

## **ESKİ OYUNLARIN YENİLENİP SUNULMASI**

Bu şekilde eski oyunların kaliteli olarak cilalanmasına ve günümüz bilgisayarlarında iyi bir performans sunmasına yavaş yavaş alışıyoruz ve sevdiğimiz serileri yeniden

bilgisayarlarımızda görüyoruz, umuyoruz ki bu denli birçok oyun daha tekrardan gelir ve mazinin büyüsunü bozmadan karşımıza çıkar, biz de deneyim etme fırsatını yakalarız.

## İYİ VE TADIMLIK BİR YAPIM

Oyunların saatlik boyutunun oldukça fazla olduğu şu günlerde Tomb Raider I-III Remastered her biri yaklaşık 6-7 saat süren oynanışıyla kaliteli bir paket halinde karşımıza çıkıyor ve her açtığınız yeni oyunda gelişimi görebiliyorsunuz.

Günümüzde nostaljik hisler yaşamak açısından tercih edilebilir, makul ve gayet iyi optimize edilmiş ortalama keyifte bir paket olan bu oyuna bir şans verirseniz, emin olun hiç pişman olmayacaksınız.

**Geliştirici:** *Crystal Dynamics*

**Yayıncı:** *Aspyr*

**Tür:** *Aksiyon ve Macera*

**Çıkış tarihi:** *14 Şubat 2024*

**7,3**



## Edgar Allan Poe's Interactive Horror: 1995 Edition

**Yazar: Selenge Buçak**

Korkuyu yaşamak mı, yoksa anlamak mı daha rahatsız edici? Otuz yıl önce bu soruyu soran The Dark Eye, hak ettiği ilgiyi göremeden sessizce kaybolmuştu. Şimdiyse Edgar Allan Poe's Interactive Horror: 1995 Edition adıyla yeniden karşımızda ve hala olabildiğince rahatsız edici. Tanıdık olanın içindeki yabancıyı arayan bu yapım, korku türünün en deneysel örneklerinden biri olmaya devam ediyor.

### **1995'İN TOZLU RAFLARINDAKİ KORKU KLASİĞİ GERİ DÖNDÜ**

Edgar Allan Poe'nun hikayelerini sadece okumak değil, içinde dolaşmak mümkün olsaydı ne olurdu? Bu soru esasen 1995'te sorulmuş ve yanıtlanmıştı; şimdi ise o yanıt yeniden önümüzde.

Edgar Allan Poe's Interactive Horror: 1995 Edition, Inscap tarafından geliştirilen ve Warner Interactive Entertainment tarafından yayınlanan The Dark Eye'in yeniden yayınlanmış hali.

Marka haklarıyla ilgili sorunlar nedeniyle yeni bir isimle geri dönen yapım, 15 Şubat 2026'da yalnızca PC platformunda Steam üzerinden satışa sunuldu. Yeniden yayın sürecini ise GMedia üstlendi.

Birinci şahıs point-and-click (işaretle ve tıkla) yapısıyla oyun, psikolojik korku türünde dönemin en cesur deneysel atımlarından biriydi. Çıktığı yıl pek ilgi görmemiş olsa da zamanla güçlü bir hayran kitlesi edindi ve korku oyunları tarihinde kalıcı bir yer kazandı. Otuz yıl sonra yeniden sahneye çıkması, geç kalınmış bir takdirin nihayet yerini bulduğunun kanıtı.

### **GERÇEKLE RÜYANIN SINIRINDA**

Oyunda isimsiz bir kahramanın rolüne bürünüyoruz ve hikaye amcamız Edwin'in ıssız kıyılardaki köhne malikanesini ziyaretimizle başlıyor. Evde Edwin'in yanı sıra erkek kardeşimiz Henry ve kuzenimiz Elise de bulunuyor.

İlk bakışta sıradan bir aile buluşması gibi başlayan bu ziyaret, kısa sürede karanlık bir hal alıyor. Henry ile Elise arasında gelişen rahatsız edici bir yakınlaşma ve Edwin'in bu ilişkiden duyduğu rahatsızlık, evin halihazırdaki kasvetli havasını giderek daha da boğucu bir hale getiriyor.

Bu bunaltıcı atmosferin en karanlık noktası ise geceleri gördüğümüz kabuslar. Ancak bunlar sıradan kabuslar değil; Poe'nun üç ünlü öyküsüne açılan kapılar: The Tell-Tale Heart, The Cask of Amontillado ve Berenice.

Her öyküyü hem katilin hem de kurbanın perspektifinden ayrı ayrı deneyimliyoruz - üç hikaye bu sayede altıya farklı deneyime dönüşüyor. Bu ikili bakış açısı malikanedeki aile dramını giderek daha karanlık bir noktaya taşıyor. Çünkü Poe'nun öyküleri obsesif düşmanlıklar, intikam hırsları ve sevginin saplantıya dönüşmesi üzerine kurulu. Yani malikanede hissettiğimiz gerilimler (Henry'nin Elise'e takıntılı yakınlığı, Edwin'in bastırılmış öfkesi...) aslında bu öykülerdeki temaların henüz şiddete dönüşmemiş halleri. Bu paralellik güçlendikçe gerçeklik ile kabusların sınırı da bulanıklaşıyor. Bulanıklaştıkça da "gördüklerimizden hangisi gerçek, hangisi rüya?" diye sorgulamaya başlıyoruz ve algılarımıza olan güvenimiz sarsılıyor.

## **POINT-AND-CLICK'İN FARKLI BİR YORUMU**

The Dark Eye, bir point and click macera oyunu ama alışılmış türden değil. Puan sistemi, dallanıp budaklanan seçenekler ya da hayatta kalma mücadelesi gibi unsurlar bulunmuyor. Bunların yerine Myst oyununu andıran bir yaklaşım benimsenmiş: Çevreyi keşfederek hotspot (etkileşim noktası) bölgelerini buluyor ve bunlara tıklayarak hikayeyi ilerletiyoruz. İmleç de bu keşif sürecinde bir rehber gibi çalışıyor; etkileşime açık bir nesneye yaklaştığında bazen avuç açar gibi kıvrılıyor, bazen titreşiyor ve nereye bakmamız gerektiğini sezgisel olarak iletiyor.



Deneyim iki farklı katmanda şekilleniyor. Birincisi, malikanenin içinde geçen "gerçekçi" mod. Burada odaları geziyor, nesnelere inceliyor ve karakterlerle karşılaşarak malikanedeki ana hikayeyi takip ediyoruz.

Bu moddayken belirli nesnelere etkileşime geçmek, Poe öykülerinin canlandırıldığı "kabus" modunu tetikliyor; geçiş anları da bilinçli olarak düştene düşme sürükleniyor hissi verecek şekilde tasarlanmış. Kabus modundayken Poe'nun karakterlerinin eylemlerini takip etmek zorunda kalıyoruz. Yani burada özgür irade değil, hikayenin akışına teslim olmak söz konusu.

Fakat teslimiyet, oyuncunun Poe'yu ve öykülerini ne kadar iyi tanıdığına göre de deneyimde değişiklikler yaratıyor. Yani, kabus modunda ne yapmamız gerektiğini büyük ölçüde hikayenin kendisi belirliyor, evet; ama öyküleri bilen oyuncular adımları önceden seziyor. Örneğin Berenice'i hiç okumamış birinin ilgili bölümde bir süre bocalaması, bilen birinin ise çok daha hızlı ilerlemesi mümkün.

Dahası, Poe'yu tanımak sadece ilerleme hızını etkilemekle kalmıyor; aynı zamanda oyunun sunduğu içeriği de genişletiyor. Ne kadar çok bilirsek, oyun o kadar fazla açılıyor ve keşif hissi derinleşiyor. Bunu en net hikayelerin içine gömülmüş eserlerde görüyoruz: The Masque of the Red Death ve Annabel Lee slayt gösterisi formatında karşımıza çıkıyor;

The Tell-Tale Heart bölümünde bir gazete okuyarak The Premature Burial hikayesine, Berenice'in kurban perspektifinde ise To Helen şiirine ulaşabiliyoruz. Malikanenin içinde Poe öyküleri, Poe öykülerinin içinde farklı Poe eserleri - frame narrative (çerçeve anlatısı) her katmanda genişlemeye devam ediyor.

## **PERSPEKTİF DEĞİŞTİREN**

### **MEKANİKLER**

Şimdiye dek bahsettiğim dual perspective (ikili perspektif), mekanik olarak soul jump (ruh sıçraması) adı verilen bir sistemle çalışıyor. Karşımızdaki karakterin gözlerine baktığımızda onun zihnine geçiyoruz ve aynı olayları bu kez o kişinin iç dünyasından deneyimliyoruz. Ve bu seçim tesadüfi değil.

Poe, doğası gereği güvenilirliği sorgulanmaya mahkum tek perspektifli anlatıcıların ustası. Hikayelerindeki anlatıcılar çoğunlukla unreliable narrator (güvenilmez anlatıcı) kimliği taşıyor; yani bakış açıları kasıtlı olarak çarpık ya da eksik. Örneğin The Cask of Amontillado'da Montresor intikamını haklı göstererek anlatır; Fortunato'nun ne hissettiğini, o "mantiğin" karşı tarafta nasıl görüldüğünü ise hiç öğrenemeyiz. İşte oyun, soul jump sayesinde aynı olayları iki zıt öznenin penceresinden yaşatarak bu boşluğu dolduruyor.

Katil perspektifinde eylemlerin arkasındaki saplantıyı ve içsel gerekçeyi duyarken, kurban tarafına geçtiğimizde aynı "mantiğin" nasıl bir dehşete dönüştüğünü keşfediyoruz. Ve oyun bize fark ettiriyor ki aslında hiçbir anlatıcı da güvenilir değil; her bakış açısı eksikleriyle var olmaya mahkum. Edebiyat uyarlamalarında benzerini hala sık göremediğimiz bu yaklaşımın 1995'te hayata geçirilmiş olması, oyunun neden hala konuşulduğunun önemli bir parçası.

Soul jump dışındaki mekanikler de aynı anlayışla kurgulanmış: Oyuncuyu farklı sistemlerle oyalamak yerine hikayenin içinde

tutmak öncelikli. Bu yüzden tasarım oldukça minimalist. Envanter sisteminin buna iyi bir örnek olduğunu düşünüyorum. Aynı anda yalnızca tek bir nesne taşıyabiliyoruz ve bu nesnelere çoğunlukla hikayeyi bir sonraki aşamaya taşıyan araçlar olarak kullanılıyor. Bulmaca tasarımı da bu çizgide ilerliyor; geleneksel anlamda bulmaca unsuru neredeyse yok denecek kadar az. Mekanik zorluk arayan oyuncular hayal kırıklığı yaşayabilir, ama dediğim gibi oyunun asıl derdi bu değil.

## **GOTİK ATMOSFERİN KİL**

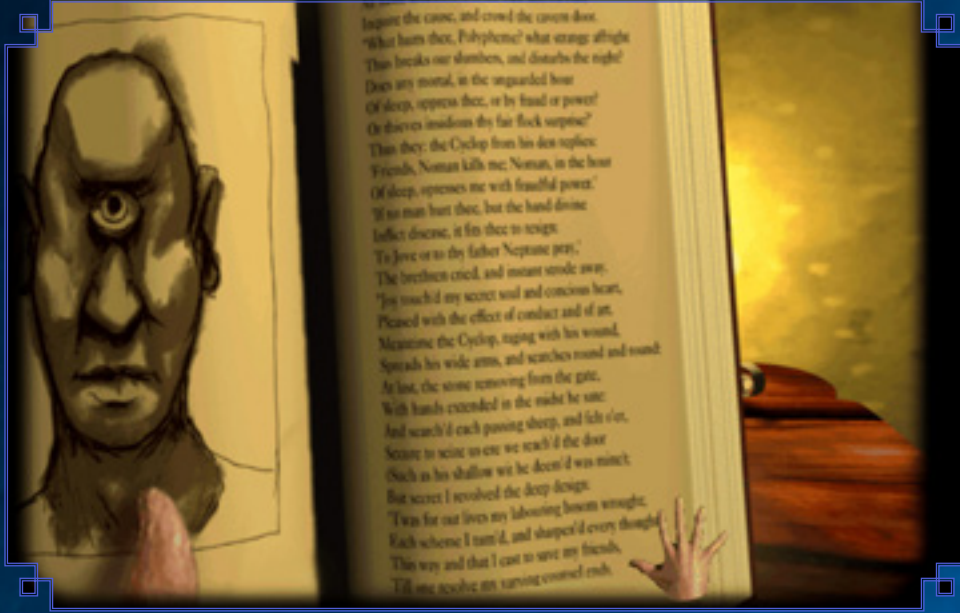
### **VE PİKSEL HALİ**

The Dark Eye'in görsel kimliği, otuz yıl sonra bile akılda kalan türden. Oyundaki karakterler, Hollywood'da profesyonel bir atölyede üretilmiş ve stop-motion (duraklı çekim) tekniğiyle hayat verilmiş kil kuklalardan oluşuyor.

Bu kuklalar kasıtlı olarak tedirgin edici bir şekilde tasarlanmış. Gözlerinin yerinde karanlık boşluklar, soluk gri ten renkleri ve grotesk biçimde abartılmış yüz hatları var. Ağızları diyalogla senkronize hareket etmiyor, ama ellerin ve bedenin ifadelili hareketleri bu kil figürlere tuhaf bir canlılık katıyor. Viktorya dönemi kıyafetleriyle giydirilen figürlerin detay işçiliği de bu canlılık hissini pekiştiriyor.

Tüm bu tercihler, bana oyunun uncanny valley (tekinsiz vadi) kavramının bilerek somutlaştırıldığını hissettirdi. İnsan olmaya yakın ama yeterince insan olmayan bu figürler, her sahnede bir şeylerin yanlış olduğuna bizi ikna ediyor. Bu bakımdan Poe'nun öykülerinde sıkça karşılaştığımız o "tanıdık olanın yabancılaşması" hissi de - yani the uncanny (tekinsizlik) - burada son derece isabetli bir karşılık yakalıyor.

Kuklaların yarattığı bu tekinsizliği tamamlayan mekan tasarımı da ayrı bir başarı örneği. Malikane, gotik anlatılardaki lanetli evlerin oyun dünyasındaki karşılığı olarak işliyor.



Yani salt arka plan olmanın ötesinde, karakterlerin iç dünyasının dışa vurumu şeklinde. Örneğin odalar daraldıkça, koridorlar uzadıkça, kahramanın zihinsel çöküşünün de mekanın kendisine yansıdığını görüyoruz.

Bu görsel ve tematik bütünlüğü taşıyan teknik altyapı ise dönemin pre-rendered (önceden işlenmiş) 3D teknolojisine dayanıyor. Günümüz standartlarıyla bakıldığında, elbette eski görünüyor; ancak oyunun sürreal tonu ile birleştiğinde, bu durum bir kusurdan çok bilinçli bir estetik tercihi gibi hissettiriyor. QuickTime formatındaki video sekansları da benzer şekilde tarihini belli ediyor, fakat bu pürüzlü doku genel atmosferi zedelemek yerine destekliyor. Yine de bazı sahnelerde sıkça kullanılan dissolve (çözünme) geçişlerinin kasıtlı bir stil tercihi mi yoksa teknik bir sınırlılık mı olduğunu ayırt etmek güç.

## KARANLIĞIN SES HARİTASI

Görsel katmanı tamamlayan ses tasarımı da aynı anlayışla kurgulanmış. Thomas Dolby'nin Chuck Mitchell ve Blake Leyh ile bestelediği müzikler minimalist, ama derinden etkili; güzel olduğu kadar tedirgin edici melodiler öne çıkmak yerine sahnenin duygusal dokusuna sessizce işliyor ve Poe'nun melankolik dehşet tonuyla örtüşüyor.

Bu atmosferi yalnızca müzik değil, seslendirme performansları da güçlendiriyor. Bu noktada oyunun en anlamlı ve dikkat çekici tercihi ise William S. Burroughs'un projeye dahil edilmiş olması. Burroughs amca Edwin karakterini seslendirmenin ötesinde, *The Masque of the Red Death* ve *Annabel Lee* gibi eserlerin anlatıcılığını da üstleniyor.

Burroughs 1950'lerde Amerikan edebiyatını sarsan Beat kuşağının - yani yerleşik toplumsal normlara ve geleneksel anlatı biçimlerine başkaldıran yazar grubunun - en tartışmalı isimlerinden biriydi. Dolayısıyla onun Poe'yu seslendirmesi yalnızca bir casting tercihi değil, tematik olarak da oldukça anlamlı bir eşleşme. Çünkü iki yazarın da ortak noktası aynı: Edebiyatın sınırlarını zorlamak ve okuyucuyu rahatsız etmekten çekinmemek. Bu ortaklık, Burroughs'un hipnotik ve monoton, ama bir o kadar da çekici ses tonunda açıkça hissediliyor. Oyunun bu tür bir edebi bağı ses tasarımına yedirebilmesi gerçekten çok etkileyici.

Kadronun geri kalanı da bu seviyenin gerisinde kalmıyor; özellikle katil perspektifindeki o deliliğe kayan iç monologlar hem inandırıcı hem de rahatsız edici bir denge kurmayı başarıyor.



Son bir not: Oyunun Türkçe dil desteği yok, yalnızca İngilizce ve Fransızca seçenekleri mevcut.

## **KABUSTAN UYANINCA** **GERİYE NE KALİYOR?**

Eğer The Dark Eye: Edgar Allan Poe's Interactive Horror (1995 Edition)'ı geleneksel bir oyun olarak değerlendirirsek, pek çok açıdan eksik kaldığını görmek kaçınılmaz. Bulmacalar neredeyse yok, oynanış son derece pasif ve oyun yaklaşık 3 ila 5 saatte tamamlanabilecek kadar kısa. Tekrar oynanabilirlik de sınırlı; çünkü deneyim büyük ölçüde öykülerin sırasını değiştirmekten ibaret kalıyor. Bu noktada, soul jump mekaniğinin daha fazla karakteri kapsayacak şekilde genişletilmesi - örneğin polislerin ya da yan karakterlerin perspektifinin eklenmesi - oyuna ciddi bir derinlik katabilirdi. Ama belki de bu oyunun hedeflediği kapsamın ötesinde bir beklenti.

Teknik tarafta da göz ardı edilemeyecek sorunlar var. Bazı bölümlerde soft lock riski bulunuyor ve The Cask of Amontillado'daki yeraltı labirenti, yeterli yönlendirmeden

yoksun olduğu için zaman zaman gereğinden fazla yorucu hale geliyor.

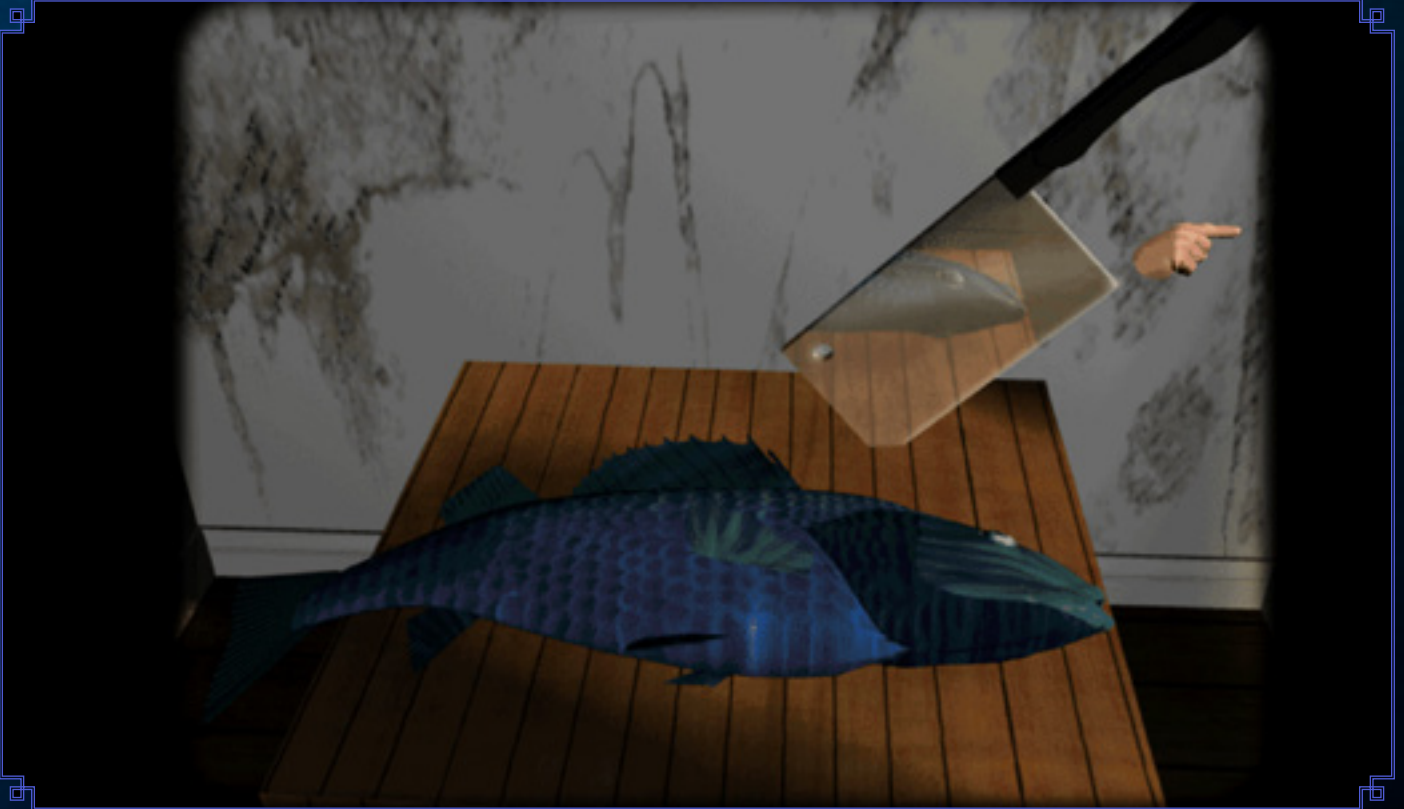
Bu aksaklıkların kaynağı ise kısmen anlaşılır aslında. Yeniden yayın, eski oyunları modern sistemlerde çalıştırmaya yarayan açık kaynaklı bir motor olan ScummVM üzerinden geliyor ve bazı hatalar varlığını koruyor. Ses dosyalarının zaman zaman kesilmesi, bitiş sinematiklerinin farklı hızda oynatılması gibi problemler, 2026 standartları düşünüldüğünde ciddi soru işaretleri doğuruyor.

Öte yandan, oyunun modern bir remaster yerine neredeyse dokunulmadan aktarılması da, bir bakıma otantiklik adına bilinçli bir tercih olarak okunabilir, ama aynı zamanda kaçırılmış bir fırsat olduğunu da düşündürmüyor değil.

Ancak tüm bu sınırlılıklara rağmen The Dark Eye'i yalnızca mekanik bir deneyim olarak değerlendirmek, onun asıl değerini gözden kaçırmak olur. Çünkü bu oyunun odağı mekanik derinlikten çok, anlatının nasıl deneyimlendiği ve oyuncunun o anlatının içine nasıl çekildiği. Ve The Dark Eye bunu, Poe'nun gotik edebiyatının temel motiflerini doğrudan oynanabilir mekaniklere

dönüştürerek başarıyor. Bugün bile benzerini sık görmediğimiz bu yaklaşımın, 1995 yılında hayata geçirilmiş olması, oyunun neden otuz yıl sonra bile konuşulduğunu tek başına açıklıyor. Fakat bu durum yapımın aynı zamanda daha niş bir kitleye hitap ettiğini de gösteriyor.

Bu açıdan, Poe hayranları, deneysel korku arayanlar ve 90'ların multimedya ruhunu merak edenler için keşfedilmeye değer bir zaman kapsülü. Ancak daha geleneksel bir macera oyunu beklentisiyle yaklaşanlar, burada aradıklarını bulamayabilir. Son olarak, The Dark Eye mükemmel bir oyun değil; ama otuz yıl sonra hala bu kadar şey söyleyebiliyorsa, zaten olmak istediği şey de o değildi bence.





# Neler oldu neler!

**NİSAN 2026'DA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.**

**Yazar: Yavuz Bektaşoğlu**

## **Tokyo Indie Games Summit 2026 tamamlandı**

Oyun Günlüğü'nün medya partneri olduğu Tokyo'nun bağımsız oyun sahnesinin en büyük buluşma noktalarından biri olan Tokyo Indie Games Summit 2026 (TIGS 2026), 20-21 Mart tarihlerinde Sugunami'deki IMAGINUS mekanında kapılarını açtı. Organizatör Phoenixx'in paylaştığı verilere göre etkinlik iki gün boyunca toplam 12.978 kişiyi ağırladı.



## **Gerçekçi şehir kurma oyunu City Masterplan duyuruldu**

Şehir kurma türüne yeni bir aday ekleniyor. City Masterplan, gerçekçi simülasyon mekaniğiyle detaylı şehir inşası deneyimi vaat eden bir oyun olarak duyuruldu. Oyunun öne çıkan özelliklerinden biri serbest yol çizim araçları. Izgara kısıtlamalarından bağımsız şekilde eğriler, viyadükler ve karmaşık kavşaklar tasarlamak mümkün.



## **Metro 2039 resmen duyuruldu**

Metro 2039, Dmitry Glukhovsky'nin romanlarına dayanan serinin Metro 2033 (2010), Metro: Last Light (2013) ve Metro Exodus (2019) sonrasındaki dördüncü ana oyunu olacak. Seri, nükleer felaket sonrası Moskova metro tünellerinde ve çevresinde hayatta kalmaya çalışan insanların hikâyesini anlatıyor.



## ETS 2'nin Türkiye DLC'si Soul of Anatolia duyuruldu!

SCS Software, "Türkiye'nin kalbine, İstanbul'un hareketli sokaklarından Aksaray'a kadar götürecek!" yeni genişleme paketinin Soul of Anatolia olduğunu duyurdu. Euro Truck Simulator 2, ilk harita genişlemesi Road to the Black Sea adlı DLC ile Trakya bölgesini kapsıyordu.



## Capcom'un uzun zamandır beklenen oyunu Pragmata çıktı

Capcom'un yıllardır beklenen bilim kurgu aksiyon-macera oyunu Pragmata, 17 Nisan'da tüm dünyada erişime açıldı. PS5, Xbox Series X|S, Nintendo Switch 2 ve PC için Steam üzerinden satın alınabilen oyun, Resident Evil ve Devil May Cry serilerinin arkasındaki ekip tarafından geliştirildi.



## BAFTA Games Awards 2026 kazananları belli oldu

22. BAFTA Oyun Ödülleri töreni Londra'daki Queen Elizabeth Hall'da gerçekleşti. 12 adaylıkla gecenin favorisi olan Clair Obscur: Expedition 33, En İyi Oyun ödülünü kazanarak The Game Awards ve Golden Joystick'in ardından bir büyük ödülü daha koleksiyonuna ekledi.



## Xbox Game Pass Ultimate fiyatları düştü!

Microsoft, geçtiğimiz yıl yaptığı zamların ardından oyunculardan gelen yoğun tepkilere kayıtsız kalmadı ve Xbox Game Pass aboneliklerinde indirimine gitti. Nisan 2026 itibarıyla yürürlüğe giren yeni düzenlemeyle birlikte özellikle Xbox Game Pass Ultimate paketinde dikkat çeken bir fiyat düşüşü yaşandı. Ultimate paketinin Türkiye fiyatı 799 TL'den 529 TL'ye gerilerken, PC Game Pass aboneliği de 449 TL'den 419 TL'ye indirildi.



## Oyun Yasası yürürlüğe girdi

Uzun süredir tartışılmakta olan “oyunlara yönelik yasal düzenleme” TBMM’de kabul edilerek yürürlüğe girdi. Süreç boyunca hem oyuncular hem de sektör temsilcileri taslağın içeriğini yakından takip etti ve görüşmeler devam ettikçe taslakta değişikliğe gidildi.



## Assassin's Creed Black Flag Resynced çıkış tarihi açıklandı

Assassin's Creed serisinin yeni oyunu Assassin's Creed Black Flag Resynced'in 9 Temmuz 2026'da Ubisoft+, PlayStation 5, Xbox Series X|S platformlarının yanı sıra Ubisoft Store, Steam ve Epic Games Store üzerinden Windows PC'ye geleceği resmen duyuruldu. Resynced, ilk olarak 2013 yılında piyasaya sürülen Assassin's Creed IV Black Flag'e sadık kalan bir (remake) yeniden yapım olarak piyasaya sürülecek.



## The Blood of Dawnwalker çıkış tarihi açıklandı!

Polonyalı video oyun stüdyosu Rebel Wolves tarafından geliştirilen açık dünyalı karanlık fantezi aksiyon rol yapma oyunu The Blood of Dawnwalker, 3 Eylül 2026'da PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X/S platformlarına gelecek. Gündüzleri insan, geceleri vampir olan Coen olarak ailenizi kurtarmaya çalışacağınız oyunun çıkış tarihi oyunun hikaye fragmanı ile birlikte duyuruldu.



## Anno 117'nin ilk büyük DLC'si Prophecies of Ash çıktı

Ubisoft Mainz tarafından geliştirilen şehir kurma ve strateji oyunu Anno 117: Pax Romana, kasım 2025'teki çıkışından yaklaşık altı ay sonra ilk büyük genişleme paketine kavuştu. Prophecies of Ash, 30 Nisan 2026 itibarıyla Ubisoft Connect, Steam, Epic Games Store, PlayStation 5 ve Xbox Series X|S üzerinde oyunculara açıldı.





Türkiye'nin bağımsız  
oyun medya platformu

**OYUN GÜNLÜĞÜ**

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