

2023 DOLU DOLU GEÇECEK!

OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

01

OCAK 2023

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



**DOSYA** Dead Space

**NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ**  
Silent Hill 2

Hogwarts Legacy

Starfield

Diablo 4

■ ■ ■

# İÇİNDEKİLER

26

## DOSYA

4 Dead Space serisi

7 Dead Space yapım süreci

## İNCELEME

12 Knights of Honor 2: Sovereign

16 Beach Invasion 1944

## ÖN İNCELEME

18 TFM: The First Men

20 Children of Siletown

21 Forspoken

23 Land of the Vikings

Şubat ayında en çok beklenen oyunlar

## RÖPORTAJ

30 Laps Games - Onurhan Akçay

32 Black Sea Games - Alex Torofiev

36 AIx2 Games - Alper İşler

## 38 2023 DOLU DOLU GEÇECEK!

Hogwarts Legacy

Starfield

Diablo 4

Sons of the Forest

Baldur's Gate 3

Forspoken

The Day Before

Blue Protocol

Resident Evil 4

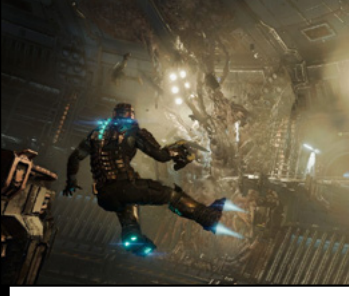
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

## Nostalji Günlüğü

48 Silent Hill 2

## MAKALE

52 Oyun oynayarak dil öğrenmek mümkün mü?



## KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

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

## YAZARLAR

Can Çiftci

Ahmet Furkan Göçgen

Tayga Kaan Gümüş

Ülkü Kadem Akın

Bora Eyüboğlu

Serkan Mericeri

Selçuk Buğra Gökalp

Diren Eyidoğan

Yiğit Mehmet Behrem

Gamze Nur Kaya

Arda Bahçekapılı

Tuana Seda Hürmen



## Fırsat köşesi

PNS Plus

Amazon Prime

Xbox Game Pass

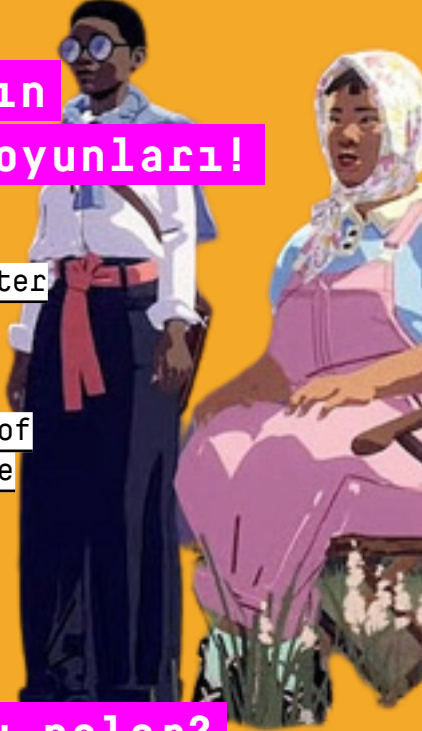
## En İyi Bağımsız Oyunlar

54 Ayın bağımsız oyun tavsiyesi:  
Vampire Survivors56 Ocak ayının  
bağımsız oyunları!

Farlanders

Season: A Letter  
To The Future

Aquatico

Atone: Heart of  
the Elder Tree

## Neler oldu neler?

58 Haberler...

## Donanım

62 Nvidia 40 serisi mercek altında: Ne vadediyor, kimler almalı?

OYUN  
GÜNLÜĞÜ

Hoşgeldiniz

Oyun Günlüğü ekibi olarak iki yıllık dijital yayıncılık serüvenimize dijital dergimizle yeni bir sayfa daha aralıyoruz.

Zamanla daha da zenginleşecek dergimizin İlk sayısında 2023 yılında en çok beklenen oyunlara geniş bir yer verdik. İçeriklerimiz dosya, röportaj, inceleme, haber ve donanım konu başlıklarında sıralanıyor. Gelecek sayılarda da konu başlıklarımızı zenginleştirerek devam etmeyi planlıyoruz.

Aylık olarak çıkarmayı planladığımız dergimiz, ikinci sayıdan itibaren her ayın ikinci haftası sizlerle olacak. Çıkış tarihini oyunların lansman tarihleri kısmen etkileyebilir.

Dergimizde röportajlara ağırlık verecek ve Türk oyun stüdyolarını yakın markaja alacağız.

İlk sayımızdaki röportajları 18 yıllık bir özlemin sonunda çıkan Knights of Honor 2'nin geliştirici ekibinde yer alan Alex Torofiev'le, Türk oyun stüdyoları Laps Games'ten Onurhan Akçay ve Alx2 Games'ten Alper İşler'le yaptık.

Dosya konumuz ikinci sayıda incelemesine yer vereceğimiz Dead Space olacak. 6 inceleme ve ön incelemenin yer aldığı ilk sayıda son olarak Nvidia 40 serisine göz atacağız.

**Tek ortak noktası oyunlar olan bu bağımsız ekip desteklerinizi bekliyor olacak. Oyunları çok seviyoruz! Çıkacak oyunlarla yıllarca konuşulacak bir yılda yeni bir yolculuğa başladık.**

**Bizimle olduğunuz için teşekkürler!**

**Keyifli okumalar.**

Ömer Faruk Aktaş

## Glen Schofield ve Dead Space

oyun günlüğü'nün bu ayki dosya konusunu Dead Space olarak belirledik. Bir sonraki sayımızda yenilenen sürümünün incelemesini paylaşacağımız oyunu, "Glen Schofield ve Dead Space" ve "Dead Space Serisi" olmak üzere iki konu başlığında kaleme aldık.

Oynadığımız ve sevdiğimiz her oyunun nasıl bir geliştirme sürecinden geçtiğini bilmek her zaman biz oyun severlere nasip olmuyor.

Yapımcılar kıyıda köşede bir şeyler çıtılsa da genelde geliştirme süreci biz oyuncular için hep kapalı kapıların ardında kalıyor. Ancak bu seferki konumuz bu anlattığımın tersine bizlere nasıl bir yapım sürecinden geçtiklerini anlatıyor.

Çıktığı dönem efsane olacak kadar oyuncuların pozitif ger dönüş alan ve oyun camiasında başka bir serinin önünü açan Dead Space'in yapılış süreciyle karşınızdayız.

### GLEN SCHOFIELD, DEAD SPACE'I NASIL TASARLADI?

Dead Space'in baş yapımcısı Glen Schodief'ın kurguladığı oyun, uzay atmosferinde geçen bir korku oyunuydu. Fikrine güvense de çalışmalarını test etmek istiyordu. Şanslıydı ki tam o sıralarda Glen ve ekibinin eline Xbox 360 konsolunun geliştirme kiti geçmişti.

Glen ve ekibi bu sayede kafalarındaki fikirleri ete kemiğe dönüşmüş olarak görme fırsatı yakaladı. Hemen bir demo yapılarak fikirler test aşamasına sokuldu. Bu demoda 3 büyük oda yer alıyordu. Demonun amacı uzay istasyonunda geçen bir oyunun gerilme hissini verip vermediğini öğrenmekti.

Demodan istedikleri sonuçları alan Glen ve ekibi Dead Space'in yapılış sürecine 2005 yılında başladı.

Glen bu oyunu yapmak için bir sürü eserden ilham almıştı. Listenin en başında Resident Evil serinin dördüncü oyunu olan Resident Evil 4 (2005) geliyordu. Bu oyun Dead Space'in geliştirilmeye başlanmasından kısa süre önce çıkış yapmıştı. Serinin hayranları tarz değiştiren bu yeni oyuna içerlenirken Resident Evil 4 çokça iyi geri dönüşler olarak tarihin en sevilen korku oyunlarından biri olmayı başardı.

Karakter ve çevre tasarımlarıyla, görsel tarzıyla, kısacası her yönüyle oyunu beğenen Glen için bu oyun, onun en sevdiği 10 oyundan biri olmuştu.



Her şeyden öte oyunda korksanız, tedirgin olsanız bile her köşeye bakma isteğinizin gelmesi Glen'in en sevdiği özelliklerden bir tanesiydi. Silent Hill özellikle iki evren arası geçişlerle ve psikolojik korkuyla oyuncuya yaklaşması sebebiyle Glen'in unutamadığı bir yapılmıştı. Glen'in etkilendiği bir diğer kaynak da Event Horizon adındaki korku gerilim filmi oldu.

## GELİŞTİRME SÜRECİNİN 5 KURALI

Glen daha geliştirme sürecinin en başında 5 kural koydu. 5 temel kural. Geliştirme süresi boyunca çiğnenmeyecek 5 farklı kural. Peki, neydi bu kurallar:

**Kural 1: Oyunda asla HUD ekranı bulunmayacak**

**Kural 2: Oyunda her şey interaktif olacak**

**Kural 3: Ana karakter hiç konuşmayacak**

**Kural 4: Uzuvlar parçalanacak**

**Kural 5: Oyunda her şey özgün olacak**

İlk kuraldan başlamamız gerekirse Dead Space'te Hud ekranı (Oyun ara yüzü) yok. Mermi sayısını nişan aldığımızda, haritayı ultra gelişmiş cihazımızdan görüyorduk. Burada yapımcıların en çok zorlandığı yer karakterin canını oyuncuya göstermek oldu.

Gelelim ana karakterin konuşmasını engelleyen kurala. Bu kurala göre ana karakterimiz Isaac oyun boyunca hiç konuşmayacaktır. Tabii burada bir sorun var. Sorunun kaynağı eğer ana karakter konuşamazsa tepki veremez bu da onun her emri yerine getiren bir emir kuluna dönüşmesi...

Yapımcılar bu sorunu çözmek için örnek olarak Half Life serisinden hatırlayacağınız Gordon Freeman'ı aldı. Biraz düşününce de nedeni hemen anlaşılıyor. Gerçekten de Freeman oyun boyu hiç konuşmayan ama kendi kararlarını verdiğini, oyuncuya düşündüğünü hissettiren nadir ana karakterlerden biriydi. Buradan ilham alan yapımcılar Isaac'i de aynı Gordon gibi konuşmayan ama düşündüklerini uygulayan bir ana karakter gibi gösterdi.

Gelelim oyundaki en güzel olaya yani her uzvun parçalanması konusuna. Oyunda bu detayın bulunması için yapımcılar bir sürü farklı animasyonlar yaparak oyuna heyecan ve gergin bir atmosfer kattılar.

Bunun üzerine Glen düşünmek için kendine biraz zaman tanıdı. Sonuç olarak da hatayı kendinde buldu. Bu sebepten ötürü herkese aynı anda iş vermektense adım adım gitmeye karar verdi. Bu karar sayesinde o ve ekibi sonunda sorunu tespit edebildiler ve sahne sorununu çözebildiler.

# DEAD SPACE

Glen bu sahne için röportajında, bu sorunun çözülmesinin ekibe güven verdiğini o andan itibaren karşılarına çıkan her sorunun onlara eğlenceli ve her ne olursa olsun çözülebilecek sorunlar olarak geldiğini belirtmiştir. Uğrunda 20 kişinin koca geliştirme süresinin bir ayı boyunca çalıştığı bu sorun yapımcıların ellerindeki tüm mekanikleri tekrar elden geçirmesine sebep olmuş.

Nitekim bu sahne için yapımcılar hem sırt üstü düşme gibi animasyonlar eklemek zorunda kalmışlar hem de ateş etme mekanikleri için ekstra uğraşmak zorunda kalmışlar. Ayrıca bu sahneden dolayı Glen ve ekibi oyunun bir kısmını kesmek zorunda da kalmışlardı.

Ancak Glen kesilen kısımda değildi. Çünkü Glen her şeye rağmen kafasındaki oyunu yapmayı başarmıştı ve bu onun için yeterliydi. Zaten bu yüzden kendi için en özel oyun olan Dead Space yayınlandıktan kısa bir süre sonra Glen, Visceral Games'ten ayrıldı. İkinci oyunun başında o yoktu. O ve ortağı adını Call of Duty oyunlarından da hatırlayacağınız Sledgehammer Games'i kurdu.

Gerçi 2018 yılında oradan da ayrıldı ve en son karşımıza The Callisto Protocol ile çıktı. İlerleyen zamanlarda karşımıza tekrar nasıl çıkar bilinmez ama umarım The Callisto Protocol gibi bir oyunla çıkmaz. Bizi hayal kırıklığına uğrattın be The Callisto Protocol. Son olarak buradan Visceral'ı rahmetle anıyoruz.



**Glen Schodief**

"Dürüst olmak gerekirse, bana kalsa, yeniden yapmazdım. Onlar adına sevindim" diyen Glen, 26 Ekim 2022'deki Inverse röportajında, 27 Ocak'ta piyasaya sürülecek Dead Space Remake için "Yeniden yapımlar şu anda sektörde büyük bir trend olabilir, ancak sektörü ileriye taşımaya yardımcı olan yeni oyunlar ve IP'lerdir" açıklamasında bulunmuştu.



**D**ead Space serisi, Electronic Arts tarafından yayınlanan, Visceral Games (eski adıyla "EA Redwood Shores") tarafından geliştirilen ve Glen Schofield & Michael Condrey tarafından yaratılan hayatta kalma-korku (survival horror), bilim kurgu türünde 7 oyundan oluşan, hatta çizgi roman ve film adaptasyonlarına sahip oldukça kıymetli bir seridir.

İlk oyunu 2008 yılında piyasaya sürülen ve oyuncuların sevgisini kazanarak oldukça iyi inceleme puanları alan bu serinin, hayatta kalma-korku türü için bir mihenk taşı olduğunu söylemek kesinlikle yanlış olmaz.

Kimi zaman daha önce geçtiğiniz mekanlardan tekrar geçerken bile gerim gerim geren; kimi zaman ise nereden çıkacağına emin olamadığınız düşmanlara karşı tedbirli olmaya çalışırken yaklaşan aksiyonun kokusunu hissettiren; kimi zaman ise aksiyonuyla dopamin salgınızı arttırmayı başaran bu serinin nasıl günümüzdeki konumuna geldiği anlatılabilecek bir hikayedir.

Serinin her oyununun gelişim aşamasını ve piyasaya çıkışını anlatmak, bu destansı serinin nasıl günümüzdeki halini aldığını anlatmak için en iyi yoldur bana göre, bu yüzden bu yazıda da tam olarak öyle yapacağız.

## DEAD SPACE

### Gelişim

Electronic Arts, 2005 yılında Resident Evil 4 oyununun başarısına tanıklık ettikten sonra korku odaklı bir oyun yapmaya karar verdi. Bu karar üstüne Visceral Games görevlendirildi; Visceral Games yapabilecekleri en korkunç oyunu yapmayı kendilerine hedef edinerek Dead Space serisinin ilk oyunu olan Dead Space üzerinde çalışmaya başladılar.

Başlangıçta tek oyunculu moda ek olarak, 2 kişilik bir co-op mod da planlamışlardı ancak daha eşsiz bir, tek oyunculu deneyim sunabilmeye odaklanmak adına co-op moddan vazgeçtiler.

## DEAD SPACE: EXTRACTION

### Gelişim

Dead Space: Extraction, Dead Space serisinin yaratıcı olan Visceral Games stüdyosu ve Eurocom stüdyosu tarafından ortaklaşa geliştirilmiştir. Oyunun yayıncısı tüm Dead Space serisinde olduğu gibi Electronic Arts'dır. Dead Space oyunu geliştirilme aşamalarının ortalarında geliştirilmeye başlanan Extraction'ın amacı Wii platformu için orijinal bir başlık woluşturmak ve ana oyuna daha fazla hikaye bağlantısı getirmektir. Extraction'ın senaristi, ana oyunun senaryosunda da çalışmış olan Antony Johnston; besteci ise yine ana oyunda besteci olarak görev almış Jason Graves...

### Piyasaya Çıkış

Wii platformu için geliştirilmiş ve 2009 yılında yayınlanmıştır. Daha sonra 2011 yılında Playstation 3 için de çıkışını gerçekleştirmiştir. Dead Space serisinin bir ara oyunu ("spin-off") olan Extraction "shoot 'em ups" türünde bir oyun olarak öne çıkmaktadır. Oyuncular tarafından Dead Space kadar sevilmesine de, yine de oldukça beğeni toplamış olan Extraction oyunu ortalama 82 (MetaCritic) inceleme puanı aldı.

Projeyi geliştirme sürecinde Resident Evil 4, Silent Hill ve System Shock oyunlarının konseptlerinden etkilendikleri de biliniyor. 2006 başlarında Electronic Arts'a elıştirdikleri projenin konseptlerini sunduklarında, Electronic Arts bir prototip geliştirmeleri için ekibe 3 ay süre vermişti.

Visceral Games'in çalışmaları sonunda, Dead Space EA tarafından yeşil ışık aldı ve birkaç geliştirme sürecinden sonra piyasaya çıkış için hazır hale geldi.

Yalnızca tek oyunculu bir deneyim sunan Dead Space oyununun yönetmenleri Michael Condrey ve Bret Robbins'dir. Glen Schofield ise bu oyunda yardımcı yönetmen rolünde karşımıza çıkıyor. Muazzam tasarımıyla ve oynanışıyla yaptığı gibi müzikleriyle de oyuncuyu germeyi ve etkilemeyi başaran oyunun bestecisi ise Jason Graves.

### Piyasaya Çıkış

2008 yılında Playstation 3, Xbox 360 ve Microsoft Windows için piyasaya sürüldü ve küçümsenemeyecek bir başarı elde ederek ortalama 86 (MetaCritic) inceleme puanı aldı .



**Dead Space: Extraction**

## DEAD SPACE: IGNITION

### Gelişim

Dead Space serisinin hikayesini geliştirmek ve daha büyük projeler ile ilgili stratejileri düzenlemek için geliştirilmesi planan bu proje Visceral Games ve Sumo Digital tarafından ortak olarak geliştirilmiştir ve Dead Space serisinin spin-off oyunlarından biridir.

### Piyasaya Çıkış

Xbox 360 ve Playstation 3 için geliştirilen Ignition, 2010 yılında çıkış yapmıştır. Dead Space serisinin ikinci ara oyunudur; aksiyon bulmaca türünde öne çıkıyor ve hack tarzında bulmacaları, birden fazla hikaye yolu içeren hareketli çizgi roman tarzı ara sahnelerle birleştiriyor. Dead Space Ignition, diğer Dead Space oyunlarına karşıt olarak, oyuncular tarafından sevilmemiştir. Oyuncular genel olarak hem hikayenin hem oynanışın kötü olduğundan yakınmışlardır; aynı nedenlerden oyunun inceleme puanları da düşüktür. Ignition ortalama 35 (MetaCritic) inceleme puanı aldı.



Dead Space 2

## DEAD SPACE 2

### Gelişim

Dead Space 2'nin ön prodüksiyonu Dead Space oyunu eleştirmenlerden iyi notlar aldığı ve oyuncular tarafından çok sevildiğinde, yani 2008 yılında başladı. Visceral Games, Dead Space 2 oyununu geliştirirken aynı zamanda Dante's Inferno isimli başka bir oyun daha geliştiriyordu. Dante's Inferno 2010 yılında piyasaya çıktığında stüdyonun odağı tamamen



Dead Space: Ignition

Dead Space 2'ye kaydı. Dead Space'in yapımcı ortağı ("associate producer") Shereif Fattouh, Electronic Arts'ın Visceral Games'in projelerinin başarıları nedeniyle Visceral Games'e karşı oldukça iyi niyetli davrandığını da söylemişti.

Ancak bu iyi niyet kimi zaman Visceral Games ekibini Dead Space 2'yi geliştirirken ek kaygılara yönlendirdi. Öyle ya da böyle canla başla çalışan ekip bu geliştirme sürecinde 150 kişiye kadar ulaştı. Dead Space'de görev alan pek çok kişi Dead Space 2'de de görev olsa da, yönetmenler Glen Schofield ve Michael Condrey, Sledgehammer Games olarak bilinen ve Activision çatısı altında çalışan şirketi kurmak üzere Visceral Games'den ayrıldılar.

Visceral Games kalan kişilerle sıkı şekilde çalışmaya devam etti. Ekibin amacı, daha geniş bir kitleye erişmekti. Bu nedenle kontrolleri daha kolaylaştırmayı hedeflediler. Dead Space'in aksine Dead Space 2'nin aksiyon da barındırması planlanıyordu, bunun nedeni yine daha geniş bir kitleye erişmekti elbette. Oyuna aksiyon unsurları eklerken korku ve gerilim atmosferini korumaya da özen gösteriyordu Visceral Games.

Sinematikler 2009 yılında çıkan popüler Playstation oyunu Uncharted 2: Among Thieves'den büyük ölçüde dersler alınarak tasarlanıyordu. Geliştirici ekip, ilk oyunun oynanışına gelen geri dönüşleri de dikkatle takip etti ve oyun çeşitliliği sunmak için oyuncuların mühimmatları bittiğinde aksiyona devam etmelerini sağlayan düşmanlara belli nesnelere fırlatma vb. gibi yok edilebilir ortamlar ekledi. Bütün bunlara ek olarak, zaten Dead Space'de yapmak istedikleri çok oyunculu modu, oyuncular da çok istediği için yapmaya karar verdiler.

## Piyasaya Çıkış

Dead Space 2'nin çıkış yapacağı ile alakalı söylentiler 2009 yılında çıktı; EA 2009 sonlarında oyunu duyurdu. 60 milyon dolar pazarlama bütçesine sahip olan Dead Space 2'nin görüntüleri 2010 yılında yayınlandı.

Aynı yıl, demolar, çok-oyunculu mod için betalar da çıkış yaptı. Nihayet 25 Ocak 2011 tarihinde Dead Space 2 resmi olarak çıkışını gerçekleştirdi. Ardından Dead Space 2 için birkaç DLC ve ücretsiz güncelleme yayınlandı.

Dead Space'de olduğu gibi Dead Space 2'de oyuncular tarafından çok olumlu karşılandı. Hatta ortalama 87 (MetaCritic) inceleme puanı olarak serinin ilk oyunu olan Dead Space'den daha fazla puan almayı başardı ancak proje Electronic Arts'ın istediği kadar fazla satış sayısına erişmeyi başaramadı.



Dead Space (Mobil)

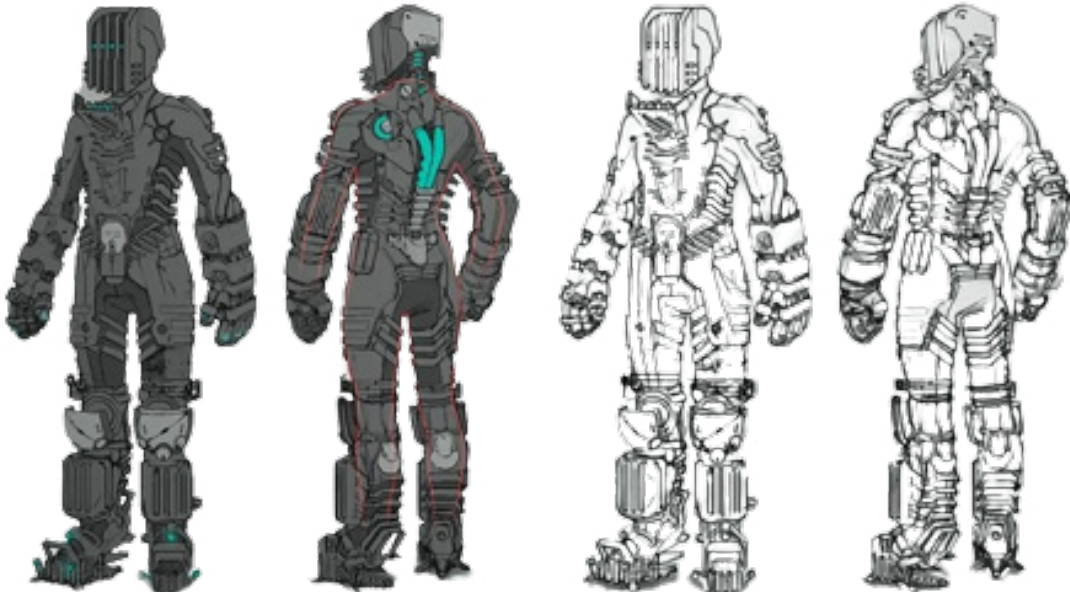
## DEAD SPACE (MOBİL)

### Gelişim

Dead Space ve Dead Space 2 arasında bir zaman diliminde geçen Dead Space isimli mobil oyun Firemonkeys Studios tarafından yapılmış ve Electronic Arts tarafından yayınlanmıştır. Yapım aşaması 1 yıl süren bu oyunun, başlangıçta Dead Space: Extraction'a benzer bir yapıda olarak shoot 'em ups türünde olması planlanmıştı, ancak daha sonra Dead Space ve Dead Space 2 gibi serinin ana oyunlarının tercih ettiği hayatta kalma-korku türünü benimseye karar verdiler.

### Piyasaya Çıkış

2010 yılında duyurulan bu mobil oyun, Dead Space 2 ile aynı tarihte, 25 Ocak 2011 tarihinde piyasaya sürüldü. Oyun, seri atmosferini doğru ve güzel biçimde yansıttığı için eleştirmenlerden olumlu yorumlar almıştı; ancak EA Dead Space isimli mobil oyunun tüm sürümlerini 2016 yılında kaldırdı. Net bir ifade olmasa da oyuncular oyunun kaldırılmasını Android ve İOS işletim sistemlerine gelen güncellemelerin oyunun stabil biçimde çalışmasını engellemesine bağladı (örn. yeni İOS ve Android işletim sistemlerinde oyun menüsü işlevini yerine getiremiyor vs.).



## DEAD SPACE 3

### Gelişim

Dead Space 2 piyasaya sürüldüğü dönem, yani 2011 yılında geliştirilmeye başlanan bu proje Visceral Games tarafından geliştiriliyordu. Geliştirici ekip, Dead Space 2'den daha üstün bir iş yapmayı hedefliyorlardı. Başlangıçta Visceral Games, daha korku odaklı bir oyun yapmayı düşündü. Ancak Dead Space 2 ile istediği sonucu alamayan EA neredeyse Dead Space 3'ü iptal edecekti; neyse ki proje iptal edilmedi ancak Electronic Arts, Visceral Games'e aksiyonu daha da ön plana çıkarmalarını ve oyun-içi satın alımların kullanılmasını söyledi.

Visceral Games, EA'in bu isteklerine karşı gönülsüzdü, dolayısıyla proje üzerinde kara bulutlar uçmaya başladı. Dead Space 2'de olduğu gibi bu projede çok oyunculu bir mod olmasına karar verilmişti. Ancak bu aşamada da, EA ile Visceral Games arasında çok oyunculu modun nasıl olabileceği ile alakalı çatışmalar başladı. Bu çatışmaların arasında, Visceral Games sıkı ve nispeten isteksiz çalışmalarla Dead Space 3'ü Electronic Arts'ın istediği biçimde bitirmeyi başardı.

### Piyasaya çıkış

Dead Space 3'ün geliştirme aşamasında olduğu ile alakalı haberler oyun medyasında 2011-2012 yıllarında sıklıkla bulundu. Oyun ile alakalı birkaç sızıntı da yaşandı. 2012 yılının haziran ayında oyun resmi olarak duyuruldu. EA tarafından duyurularda çok oyunculu moda ve aksiyona önem verildi. Oyuncular Dead Space 3'ün Dead Space serisinin atmosferine ters bir yapıda olacağından endişelendiler. 2013 yılında önce demosu yayınlanan Dead Space 3, demonun yayınlanması ve yoğun ilgi görmesinden bir ay sonra çıkışını gerçekleştirdi. Oyuncular aksiyona odaklanması ve oyun-içi ödemeler nedeniyle Dead Space 3'ü eleştirdiler ancak yine de genel olarak sevilen bir oyun olmayı başardı. Nihayetinde, hem Dead Space'den hem de Dead Space 2'den düşük inceleme puanları alarak ortalama 78 (MetaCritic) inceleme puanı ile karşılaştı.



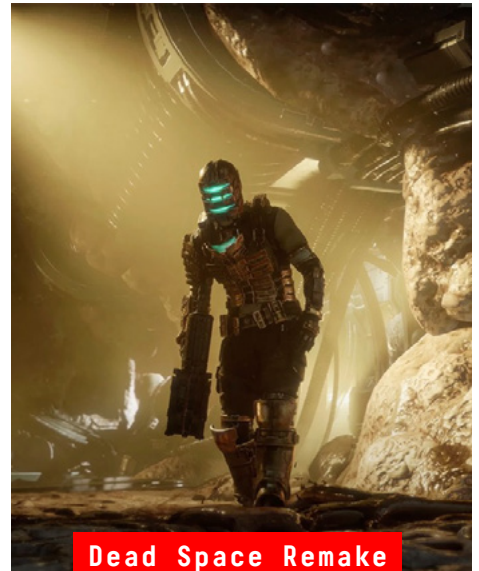
Dead Space 3

## DEAD SPACE REMAKE

EA, son yıllarda tek oyunculu oyunların başarılarını özellikle Star Wars Jedi: Fallen Order oyunu sayesinde fark etti. Aynı zamanda belli remake projelerinin özellikle Capcom'un yaptığı Resident Evil 2 ve Resident Evil 3 Remake projelerinin başarılı olması nedeniyle Electronic Arts, Dead Space serisinin ilk oyunu olan Dead Space oyununun bir remake projesinin yapılmasına karar verdi.

1 Temmuz 2021'de oyun gazetecisi Jeff Grubb sayesinde kamuoyu bu projeden haberdar oldu. Bu haberden tam 21 gün sonra 22 Temmuz 2022 tarihinde Play Live etkinliğinde Dead Space Remake resmi olarak duyuruldu.

Bu duyuruda oyunun çıkış tarihinin 2022 sonları olduğu söylenmişti; ancak daha sonra 11 Mart 2022'de oyun Q1 2023 tarihine ertelendi. 4 Ekim 2022'de ise oyunun çıkış tarihi net olarak verildi: 27 Ocak 2023. Bakalım bizi neler bekliyor...



Dead Space Remake

## KNIGHTS OF HONOR 2: SOVEREIGN

OSMANLI VE SELÇUKLU DAHİL  
ONLARCA HÜKÜMDARLIĞI YÖNETİN!

**O**rta Çağ'da geçen gerçek zamanlı strateji oyunu Knights of Honor 2: Sovereign, Osmanlı ve Selçuklu dahil 200'den fazla hükümdarlığı yönetebileceğimiz bir tarihi perdeyi aralıyor.

Sofya merkezli Bulgar video oyun stüdyosu Black Sea Games tarafından geliştirilen THQ Nordic tarafından da yayımlanan gerçek zamanlı strateji oyunu Knights of Honor 2: Sovereign, PC platformuna geldi.

30 Eylül 2004'de çıkan serinin ilk oyunu Knights of Honor'un temel mekanikleriyle geliştirilen bu devam oyunu bir üst seviyeye çıkmış durumda. Türk strateji oyuncularının da uzun zamandır beklendiği oyun Türkçe alt yazı ve ara yüz desteğiyle gönüllerimizi fethetti diyebiliriz.

**Geliştirici:** Black Sea Games

**Yayıncı:** THQ Nordic

**Tür:** Strateji

**Fiyat:** 382 TL (Steam)



Knights of Honor, gerçek zamanlı bir strateji oyunu olmasının yanında grand strateji öğelerini de içinde barındırıyor. Strateji oyunları arasında çok farklı bir yeri var. Temel mekanikleri hiçbir oyunda yok.

Grand strateji mekaniklerinin yer aldığı oyunda din, diplomasi, şehir yönetimi, ekonomi ve askeri gibi alanlarda stratejik hamleler yapmanız gerekecek. Bu mekanikler gayet sade bir şekilde oyuna yansıtılmış durumda. Zafere giden yol ise çok çok uzun...

Anadolu'da mücadele etmek zevkliydi!

Grand strateji mekaniklerinin yer aldığı oyunda din, diplomasi, şehir yönetimi, ekonomi ve askeri gibi alanlarda stratejik hamleler yapmanız gerekecek. Bu mekanikler gayet sade bir şekilde oyuna yansıtılmış durumda. Zafere giden yol ise çok çok uzun... Uzun saatler Anadolu'da mücadele etmek zevkliydi!



Kraliyet ve bölge seçimi ile başladığınız oyunda 200'den fazla seçiler krallık/sultanlık bulunuyor. 1110 ve 1224 yıllarındaki Rum ve 1360 yılında Osmanlı ile başlayabiliyoruz.

Zafer koşulumuz inanılmaz uzun bir macera vadediyor. Öyle bir, iki hatta beş saatte oyunu bitiririm diye düşünüyorsanız yanılırsınız. Oyunda normal zorluk seviyesi tarihi ayarlarda toprak kazanmanız dahi uzun saatleri bulacak. Savaşlar en kestirme bölge ele geçirme yöntemi. Bunun yanında elbette farklı seçeneklerimizde var. Eğer kumpas işlerini seviyorsanız size göre de hamleler var. Tabii uzun zaman gerekiyor.

Din, kültür, kralın etkisi ve casusluk önemli etkenler. Din ve kültürden başlayalım: Eğer Osmanlı ile başladığınız bölgeniz Müslüman (Sünni) ve Türk. Ele geçirdiğiniz topraklar Hristiyan ve farklı bir kültürse bu size her an isyan edecek bir güç demek. Burada Kraliyet Meclisi devreye giriyor. Hemen bir Alim görevlendirip, bölgeye müdahale edebilirsiniz. Casuslarla ise hedeflerinize ulaşmak için düşman şövalyelere rüşvet verebilir, isyan başlatabilir veya komşuların arasında savaş provokasyonu yapabilirsiniz!

### Bey olmak kolay değil!

Üke genelindeki istikrarı beş farklı kesimin ortalaması alınmış bir şekilde görüyoruz. Kraliyet otoritesi olarak adlandırılan alan altın ve inanç puanıyla yükseltilebiliyor. Europa Universalis 4'teki istikrar sistemi gibi düşünebilirsiniz.

Kraliyet Meclisi/ Sultan'ın Meclisine soyluları yerleştirebiliyoruz. Buraya aynı zamanda yetişkin aile üyelerini de atayabilirsiniz. Kraliyet Meclisi çok önemli size ihanet edeni dahi olacaktır! Ben iki üç tüccarı konsey üyesi olarak atıyorum ve krallığı ekonomik olarak bu şekilde idare etmeye çalışıyorum.

Oyunda yönetim detayları sade tutulmaya çalışılmış ancak yine de bilmeniz gereken bir çok detay mevcut.

### Savaş sistemi

Gerçek zamanlı bir strateji olması oyunun akması demek... 3 farklı hızlandırma seçeneğiniz var. Ancak bazen oyunu durdurup da ne yapmalı diye uzun uzun ekrana bakabiliyorsunuz. Bu kesintisiz oyun zevki gerçekten çok başka. Total War veya Civ gibi tur tabanlı oyunlardan ayrılan nokta da burada, rakip anlık hareket ediyor. Hamlenize anlık tepki veriyor... Knights of Honor 2: Sovereign diğer strateji oyunlarından ayrıştığı nokta da burada.

Oyunda Mount & Blade hissiyatına kapılabilirsiniz. Ancak savaşlar M&B gibi değil de Total War tarzında. Mareşallerin bire bir çarpıştığına, ok yağmurlarına şahit olabilirsiniz. Savaş stratejinizi burada konuşturabilirsiniz.



Knights of Honor 2: Sovereign - 1360 - Haritada 300'den fazla bölge bulunuyor.

Mızraklılar kılıçlılara karşı zayıfken, atlar mızraklılara karşı savunmasız kalır. Ve bu denkleme göre de hamleler yapmanız gerekiyor. Arazi az da olsa etkili, ormanlık alanlar veya yükseltiler potansiyel pusu ve eğitim avantajı sağlıyor.

### Her zaman kılıçlar konuşmaz!

Knights of Honor 2: Sovereign tek başına bir savaş oyunu olarak düşünülemez. Diplomasi düşündüğümde de çok yer alıyor.



Ordunuzu araziye göre konuşlandırmanız, kuşatmalardaki hamlelerinizde zafere giden yolda çok önemli. Ordu morali savaşlarda en büyük etkenlerden biri. Meydan savaşlarında eğer liderlerden biri ölürse savaş hemen biter. Eğer (üstteki görselde 3 tane var.) kamp bölgeleri ele geçirilirse de savaş sona erer.

Krallıklar arasındaki ilişkiler, yaşanan olaylar (Anlık seçeneklere bağlı olaylar gerçekleşiyor, kararlarınızın sonucu çok etkili oluyor.) derinlikli bir oyunu yansıtıyor. Diplomasi de kraliyet evliliklerinden, ticaret anlaşmalarına, savaş desteğinden toprak müzakeresine kadar pek çok detay var.

### Zafer hiç gelmeyecek gibi...

Son olarak da zafer koşullarından bahsederek incelememizin sonuna gelelim. Oyunda iki türlü zafer bulunuyor. Bunlardan ilki üç seçenek sunuyor: Dünya İmparatoru ol! (Yukarıda bahsetmiştik.) Tüm krallık avantajlarını geliştir



veya haritadaki tüm krallıkları fethet. Küçük zaferler ise ikinci tür zafer. Burada da Açıgözlü Krallar (Altın miktarı ve süre belirle...), Köylü Akını (5,10,15 bölge süreyi belirle mücadele et...), İlk Kan (Belli bir sürede hedef krallığı yok et.), Ürün Savaşı (10,20,30 ürün belirli bir sürede üret ve kazan...) ve Krallığı Yok Et (Çok Küçükten -1,2- İmparatorluğa -13 bölge- belirli sürede yok et.) bulunuyor. Tabii küçük zaferler de dahil oyunda sona gelmek onlarca saat sürecek.





## Değerlendirme

Her oyunda başka bir hikaye yazabileceğiniz Knights of Honor 2: Sovereign, 18 yılın ardından çok iyi bir dönüş yaptı. Oyun, ilk oyunun temel mekaniklerini korudu ve üzerine çok şey kattı. Diplomasi, casusluk ve savaş mekaniklerinin yanında haritanın boyutu da etkileyici bir oyun deneyimi sunuyor.

Grafikleri ve müzikleri konusunda vasat bir oyun karşımızda. Strateji oyunlarına meraklıysanız uzun saatler başından kalkamayacağınıza garanti verebilirim.





## Beach Invasion 1944

Yazar: Bora Eyübođlu

**K**alitesiz ve bir nevi hızlı hızlı piyasayı tokatlayayım kafasında çıkan Türk yapımlarından dolayı sektördeki 'yerli' yapılardan umudu kestik diyorduk ki son dönemde birkaç şahane yapım çıkışını gerçekleştirdi.

Bu yapımlar arasında gözümüze en çok ilişenlerden biri ise Mafia: Definitive Edition üzerinde birkaç yıl çalışmış olan Alper İşler ve Anıl İşbilir isimli iki ortağın kurduğu AI2x Games'in ilk göz ağrısı Beach Invasion 1944 kesinlikle.

### Alman askerlerinin gözünden 2. Dünya Savaşı

Oyunumuz 6 Kasım 1944'teki Normandiya çıkartmasını konu ediniyor. Amerikan askerlerinin kahramanlıkları, fedakarlıkları ve kayıplarıyla dolu olan bu cepheyi, gördüğüm kadarıyla, ilk kez Alman askerlerinin gözünden deneyimliyoruz. Bu haliyle 2. Dünya Savaşı türünü konu edinen oyunlar arasında farklı ve ilgi çekecek bir yaklaşıma sahip olmayı başarabilmişler.

Üzerimize dalga dalga gelen askerlere karşı büyük bir direniş içerisindeyiz. Başlangıçta karşılaştığımız birlikler bir hayli zayıf. Zorluk çekmeden ve silahlarımızı onarmaya dahi tenezzül etmeden cepheyi savunuyoruz.

Lakin ilerleyen süreçte yalnızca piyadeler değil de tank ve uçak türevi dişe dokunur, zırhlı araçlarla mücadelemiz başlıyor. Bunun yanında elimizdeki otomatik taret ile tankı alaşağı etmek imkansız elbette.

Güçlü birliklere karşı başarılı bir direniş için kazandığımız ve topladığımız puanlarla top, uçaksavar ve roketatar benzeri silahları açmamız gerekiyor.

Büyük kalabalıklarla savaşırken üzerimizdeki baskıyı da hafifletmek için araziye mayın ve patlayıcı varil türevi ekipmanlar dōşeyebiliyoruz.



Unutmadan birde yavaş çekim kamerasında düşmanlara sığıtığımız kurşunları tek tek görme imkanı da var. Öyle her askerde gerçekleşmiyor, neye göre gerçekleştiğini de anlayamadım ancak ara ara kamera değişimiyle o kurşunları görmek ayrıca keyif veren eklenti olmuş.

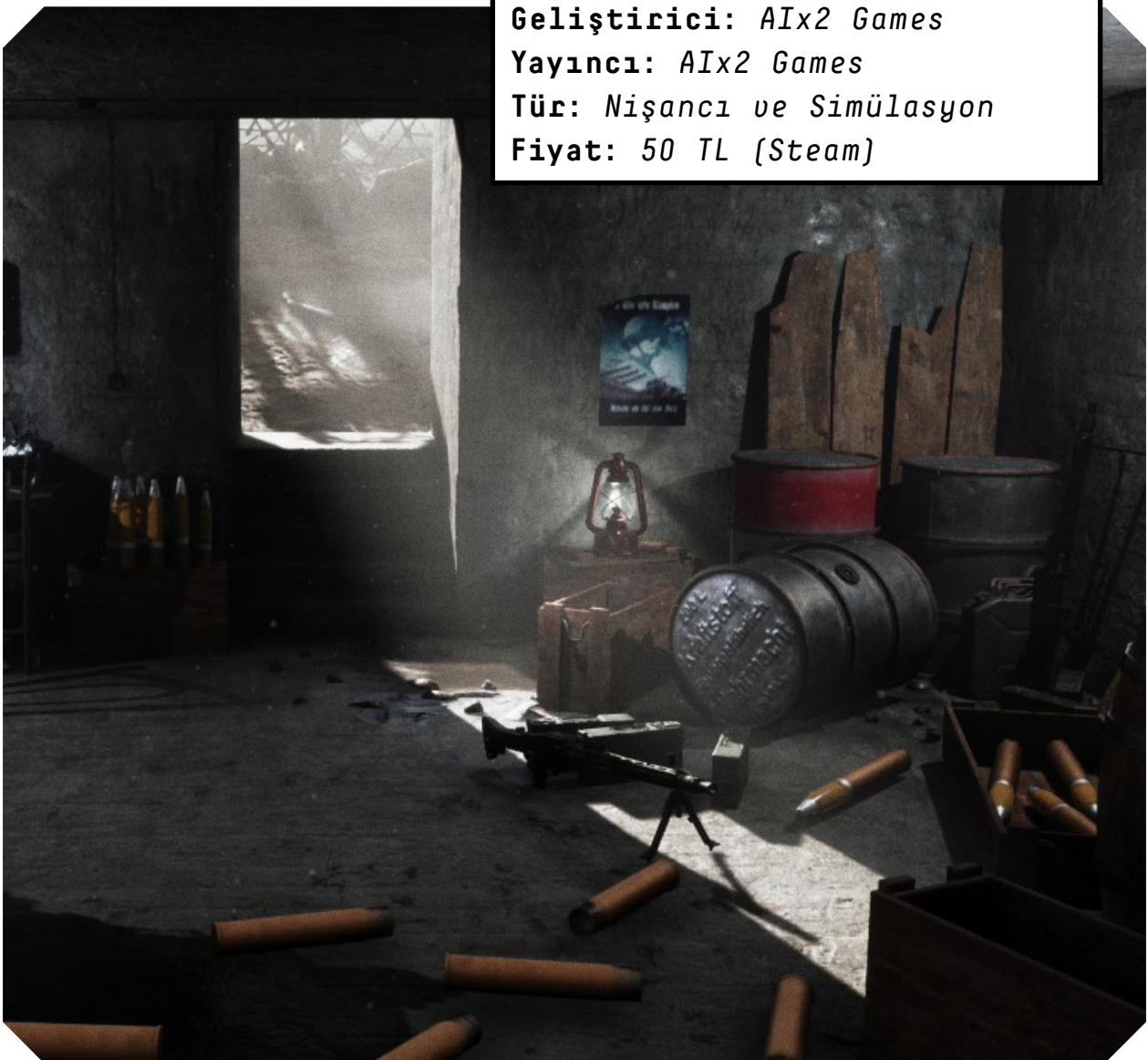
Ayrıca her dalgada günün farklı bir zamanında, farklı bir hava durumuyla birlikte mücadele ediyoruz. Sisli ve karanlık bir ortam işleri oldukça zor hale getirirken açık bir semada ise rahat rahat uçakların yerlerini tespit edebiliyor, düşman gemilerinden inen piyadelere nefes aldırıyoruz.

Hava durumunun iyiliği kötülüğü vb. etkenler olasılık ve şans üzerine. Yani her seferinde daha da kötü, daha da felaket dolu bir atmosfer diye bir şart yok.

## Değerlendirme

Birçoğumuzun dönemsel olarak kaçırdığı Commodore 64 ve Atari 8Bit konsolları için tasarlanmış Beach Head (1983) esintileri taşıyan haliyle o eski kule savunma oyunlarının modernize edilmiş halini bizlere başarılı bir biçimde sunuyor.

2. Dünya Savaşı'nın biraz daha ele alınmayan yönlerine ayna tutması ile ilgimi ayrıca çekti. Türk oyun sektöründe daha çok özgün ve kaliteli geliştirmenin yer almasını görmek dileğiyle, herkese şimdiden iyi eğlenceler.



**Geliştirici:** AIX2 Games

**Yayıncı:** AIX2 Games

**Tür:** Nişancı ve Simülasyon

**Fiyat:** 50 TL (Steam)

# ÖN İNCELEME

## TFM: THE FIRST MEN

Yazar: Bora Eyüboğlu

TFM: The First Men İstanbul merkezli Gathering Tree stüdyosu tarafından (9 kişilik minik bir ekip) geliştirilen koloni strateji simülasyonu. 2 Kasım 2022'de erken erişim yolculuğuna çıktı. Oyuncuların olmadığı geliştirme aşaması ise çıkışından biraz daha geriye, yaklaşık olarak 3 yıl öncesine, uzanıyor. Geliştirilme aşamasında ekibimiz Knights and Merchants ve benzeri birçok fantezi, rol yapma eserinden ilham almış.

Oyunun içerisine girdiğimizde esinlenmelerin lafta kalmadığını, aksine deneyimli ellerde oldukça iyi bir şekle büründüğünü görüyoruz. Türe yeni girmek isteyenler için sıkıntılı öğrenme sürecine sebebiyet verse bile iyi bir sunuma sahip. O kısma birazdan geleceğiz...

### Menü ve İçerik

Öncelikle menüde kuş cıvıdamaları ve kurt ulumalarıyla dolu renkli ve hareketli köy manzarası bizleri karşılıyor. Ekranın sol kısmında oynayabileceğimiz haritalar, henüz eklenmemiş çok oyunculu mod ve gelecekte oyuncuların da kendi haritalarını oluşturup topluluğa sunacakları harita editörü yer alıyor.

Çoğu hâla geliştirme aşamasında olduğundan mütevellit, normal oyun modunda oynayacağız. Öğretici haricinde anlık olarak deneyim edilebilen Arkadya, Lindaris ve Memoriya toprakları keşfedilmeyi bekliyor. Bunların haricinde henüz erişilemeyen Dünya ise bizlere

gerçek Adem ve Havva'nın macerasını ilerleyen geliştirme sürecinde sunacak. Bu topraklardaki maceralar nasıl değişiklikler içeriyor, kaç saat sürüyor gibi soruların cevapları henüz bende yok. Oyun her geçen gün geliştirilerek daha da iyiye gittiğinden uzun soluklu haritalardan uzak durmaya çalıştım. The First Men tam sürüme çıkışını gerçekleştirdiğinde, kapsamlı şekilde göz atmayı planlıyorum.

### Adem ve Havva macerasına ilk adımlar, öğretici çıkmaz!

Teretha ve Hegen ile olan maceramız tropik bir adanın kıyısına vurmamızla başlıyor. Bilincimizin yerine gelmesiyle yoldaşımız Hagen'i aramak, küçük bir kamp kurmak ve kurtuluşumuz için gereken yelkeni inşa etmek öncelikli amacımız oluveriyor. Görevleri yerine getirirken ekranımızda beliren yönergeler her bir simgenin ne anlama geldiğini, ne işe yaradığını ve nasıl kullanıldığını bizlere açıklıyor. O kadar dolu bir öğreticiyi sıkıştırarak vermek yeni başlayanlar için sindirilmesi imkansız bir bilgi yığını haline gelmiş.



Yeni başlayanlar haricinde deneyimli oyuncular için bile gerçekten öğrenilmesi ve sindirilmesi uzun sürecek olan deneyimin sadece başındayız. Gerisini siz düşünün...

Kendi açımdan ele alacak olursam öğretici beni tatmin etmedi. Üzerime tonla atılan bilgi kutucuklarını okumak zorunda olduğumdan daraldım da daraldım. Oyundaki öğretici kısmını başlı başına bir eğitime dönüştürürlerse, buna bilgileri yayarak ve basitleştirerek sunmak dahil, uzun soluklu fakat bitiminde gerçekten TFM deneyimine hazır oyuncular ortaya çıkar. Buradaki asıl mesela oyunun temelini öğrenmek, hap bilgiyi almak ve nerede kullanılacağına kısa bir bakış atmak. İlerleyen süreçteki detay ve deneyim gerektiren konular tekrar tekrar deneyerek elde edilebilir.

Bunun yanında TFM: The First Men başlangıçta Türkçe dil desteğinde kısmi sorunlarla karşı karşıya. Bazı kelimeler ve metinler çeviriye sahip değil. Eğer İngilizce konusunda sıkıntılar çekiyorsanız ilerleyen güncellemeleri beklemekte fayda var.

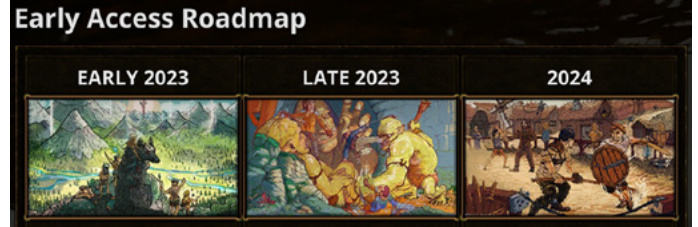
### Oynanış, kaynak yönetimi ve çıkarılan küçük dersler

Hikayemiz birçok farklı ırkın ve türün yaşadığı fantezi dünyasında geçiyor. Keşifle birlikte odağımızdaki temel yapı karakter oluşturmak ve geliştirmek. Sayısız özellik, eşya ve beceri kullanarak imajınızdaki ilk insan ırkını yaratıyorsunuz. İrkımızın yönetmesi gereken 5 farklı kaynak türü var. Her bir insanın kendine özgü nitelikleri "beden, zihin, ruh, benlik ve kalp" olarak yer alıyor.

Karakterlerimizi özel ve vazgeçilmez kılan özellikleri de mevcut. Kolonimiz ilerleyen yıllarda çok daha büyük bir kabileye dönüşecek. Bu dönüşüm içerisinde hepsinin özellikleri daha da iyi hale gelecek ve değişecek. Bu yüzden oluşturduğunuz sistemi kontrol etmeli ve tam verimli halde köy sakinlerinin çalışmasını sağlamalısınız. Köy sakinlerini belirli alanlarda uzmanlaştırmamız gerekiyor.

Gözünüz gibi bakacağınız seçkin grubunuzu zindanları yağmalamaya ve dış toprakları keşfetmeleri için yollarken diğer partiler ise avcılık, tarım vb. bölümlerde çalışmalarına devam edecek.

Kaynaklarınızı benim gibi har vurup harman savurmayın. Neye harcayacak olduğunuzu iyi düşünün ve dikkatli olun. Bir de başlangıçta tükenmemesi için iyi dileklerde bulunun. Bazen kaynaklarımı yanlış noktalara harcıyıp tükettim ve kendi kendimi içiden çıkılamaz bir noktaya sürükledim. Kendi kendimi kitledim anlayacağınız.



### Değerlendirme

TFM: The First Men henüz yolun çok daha başında, hatta henüz yola çıkılmadı bile. Henüz geliştirilme aşamasının büyük oranda devam ettiği açıkça belli oluyor.

Duyduğum müziği, elle çizilmiş grafikleri ve üzerinde çalıştıkları oyunu çok sevdim. Yalnızca eksiklikleri toparlamak ve herkesin beğenmesini sağlayacak gelişmeler için birazcık zamana ihtiyaçları var.

Bu eksiklikleri söylerken kendimi biraz siz okuyucuları uzak tutmak için söylüyordum gibi hissettirdiğimi fark ettim. Fakat durum böyle değil. Kesinlikle oynamalısınız, destek olmalısınız. Ortada Türklerin çok da ilerlemediği bu sektörde, hatta sektörde olduğumuzu bile söyleyemem, çıkarılmış harika bir iş var. Önümüzde bir yol haritası, ekibin gideceği bir yol da mevcut. Haritayı inceleyin, oyunu satın alın ve sonuna kadar destek olun!

Ayrıca fiyatı Steam'in önerilen kuruna yakın bir fiyatta çıkarttı ekip. Oyunun çıkmasından iki gün önce kur politikası değiştiğinden dolayı bizde TFM üzerindeki fiyattan nasibimizi aldık. Ama biraz mantıklı düşününce 2 dürüm ayrı fiyatına güzeller güzeli bir oyun oynamış oluyoruz.

**Geliştirici:** *Gathering Tree*  
**Yayıncı:** *Gathering Tree*  
**Tür:** *Strateji ve Simülasyon*  
**Fiyat:** 119 TL (Steam)



## Children of Siletown

Yazar: Ülkü Kadem Akın

**E**lf Games ve Luna2 Studio tarafından geliştirilip Daedalic Entertainment tarafından da 11 Ocak'ta yayımlandı. Elle çizilmiş "point-and-click" temalı bu macera-korku oyunu Children of Silentown dünyası beni sürekli bir gerilim halinde tuttu.

Karakterler, tasarım ve karakter açısından gayet ilgi çekiciydi. Oyunu, genel tasarımda eğlenceli ve sürükleyici buldum. Hatta, zamanın nasıl geçtiğini anlamayıp kedimin mama saatini kaçırdım (sonuçları benim için kötü oldu). Oyunun sanat tarzının ürkütücülüğüne rağmen, karakterler ve mekanlar oldukça çekici ve akılda kalıcıydı. Macera-korku oyunları hayranıysanız, Children of Silentown'a bir şans vermenizi öneririm.

### Ormanda neler dönüyor?

Oyun, canavarların yaşadığı bir orman tarafından çevrelenmiş bir kasabada yaşayan Lucy'nin hikayesini anlatıyor. Ana karakterimiz Lucy'nin yaşadığı kasabanın yakınlarındaki ormandan her gece korkunç sesler duyulmaktadır ve insanlar sürekli kaybolmaktadır. Kasabadakiler gündüzleri yüksek sesleri, geceleri ise dışarıya çıkmayı yasakladı. Bu kurallar çiğnenirse insanların orman canavarları tarafından götürüldüğü söylenir. Lucy, bu durumu araştırmaya karar verir. Sonuçta artık yeterince büyümüştür, ya da o öyle sanıyordur...

### Tim Burton'dan esintiler...

Oyunda enfes bir sanat biçimi göze çarpıyor. El çizimi atmosfer, aynı anda hem şirin hem de korkunç görünen karakterler...

Geliştiricilerden Francesca Presentini, karakterlerin stili konusunda, karakterlerin Tim Burton karakterlerinden esinlendiğini, oyunun sanat stiline belirlenmesinde de "Coraline" filminden ilham alındığını söyledi.

Presentini, karakterlerin aynı anda hem şirin hem de ürkütücü görünmelerini istediklerini söyledi. Görünüşe göre gayet iyi bir iş çıkarmışlar!

Oyunun çoğunda kasabayı keşfediyoruz ve karakterlerin günlük hayattaki yaşantılarına tanık oluyoruz. Bazen onlarla etkileşime giriyor, bazen ise uzaktan dinliyoruz.

Bu oyunda müzik ve sesler, önemli bir yer kaplıyor. Lucy'nin duyduğu herhangi bir olağandışı ses, günlüğünde yer buluyor. Örneğin sesler, karakterlerin unutulmuş anılarını yeniden hatırlamalarına yardımcı oluyor ve bazı bulmacaları çözmemizi sağlıyor.



**Geliştirici:** Elf Games Works, Luna2 Studio

**Yayıncı:** Daedalic Entertainment

**Tür:** Macera

**Fiyat:** 190 TL (Steam)

## İşte başlıyoruz!

Children of Silentown oynadıkça karşılaştığımız durumlar ve bulmacaların bazılarında bahsetmek isterim. Karşılaştığımız ilk durumlardan biri, Blue adlı arkadaşımıza topunu geri vermek. Kulağa basit geliyor, değil mi? Bundan sonraki adımlar biraz daha karmaşık. Eve gittiğimizde Lucy'nin annesi, ona yardım etmemizi ister. Ah, o da ne? Şöminenin ateşi neredeyse sönmek üzere ve tombul kediciğimiz Squinty, odun sandığının üstünde mışıl mışıl uyuyor. Belki da onu sandıktan kaldırmak için bir şeyler bulmalıyızdır. Mesela bir oyuncak, hım?

Daha sonra annemizin yemek için salama ihtiyacı olduğunu duyuyoruz ve ona ihtiyaç duyduğu salamı getirmek adına kilere iniyoruz. Burası karanlık ve nemli! Etrafı görebilmemiz için bir ışık kaynağına ihtiyacımız olacak. Squinty! O balıktan uzak dur!



Çözmeniz gereken birçok farklı bulmaca da sizleri bekliyor, elbette. Bazıları parçalanmış düşüncelerden oluşur, bazıları ise kavanoz etiketi gibi parçalardan. Bunları nasıl çözeceğinizi öğrenmek için, oyunu oynamanız gerekecek!



**Yazar: Serkan Mericeri**

**Geliştirici:** Luminous Production  
**Yayıncı:** Square Enix  
**Tür:** Aksiyon ve Macera  
**Fiyat:** 699 TL (Steam)

**F**inal Fantasy'nin yapımcısı Square Enix ve serinin XV'nci oyununun geliştirici Luminous Productions'ın merakla beklenen oyunu Forspoken'ın çıkış tarihi geçtiğimiz dönemde Twitter hesaplarından yapılan bir bildiri ile ertelenmişti. 11 Ekim tarihinde çıkması beklenen oyunun tam sürümü 24 Ocak 2023'te piyasaya sürülecek.

Her ne kadar 'son cilalama aşaması' olarak dile getirilse de yaz sonu planlanan tarihte God of War Ragnarök gibi bir devin piyasaya çıkıyor olması oyunun ertelenmesinde önemli bir rol sahibi oldu.

Şimdi geçtiğimiz aralık ayı içinde çıkan 30 dakikalık demosu üzerinden oyunu biraz inceleyelim.

## Hikayesi

Forspoken, New York City'den gizemli bir biçimde taşınan hayalperest Frey Holland'ın bir akşam üstü garip bir şekilde ışınlanarak kendisini güzel ve zalim Athia topraklarında kapana kısılmış halde bulması ile başlıyor.

Evine dönmek için yollar arayan Frey, koluna dolanmış olan sihirli bir bileklik sayesinde güçlü büyüler ve sihir yapma yeteneğini keşfediyor. Bu sayede genişleyen manzaraları aşmanın ve canavarlara dönüşen insanlar ile savaşmanın yanı sıra korkunç bir yıkımla karşılaşılıyor.

İçinde bulunduğu yıkımın gerçekliğinin farkına varan Frey, Athia diyarında kalan son insanlar Tanta halkı için mücadele etmeye karar vererek bizi hikayenin içerisine çekiyor.

## Değerlendirme

Oyunda kuleleri keşfedip, çevredeki ilgi çekici noktaları açığa çıkartmak bugüne kadar sayısız kere kullanılmış bir element. Bu oyun, o geleneksel içeriği iyileştirmek veya modern bir hale çevirmek için hiçbir şey yapmıyor.

Forspoken oyununda bulmaca çözümler kutu açma, evlere girip ganimet toplama, açık ve kapalı alanlarda savaşma, bunları yaparken süreye karşı mücadele etme gibi bir çok açık dünya oyununda da karşımıza çıkan benzeri şeyler var.

Demo içeriğinde karşılaştığım bölüm sonu canavarları ilgi çekici yapılara sahip değil. Açıkçası oyun içerik olarak herhangi bir yenilik barındırmıyor. Bu anlamda yenilikçi bir oyun bekleyenler biraz hayal kırıklığı yaşayabilir.



## Müzikler

Elektronik müziği etnik tınılarla birleştiren Forspoken'in skorunu BAFTA ödüllü besteciler Bear McCreary (God of War ve TV dizisi The Walking Dead) ve Garry Schyman (Bioshock series) birlikte yaptı.

Demoda görünen açık alan sıkıcı bir tasarıma sahip. Açık alan içinde mekanların boşluğu dikkat çekiyor. Bu demo olması kaynaklı mıdır, tam sürümde yetki dışı alanlara girilebildiğinde oyunun nüfusu artar mı bunu ilerleyen tarihte göreceğiz. Eğer demo sürümü güzel bir hikaye ile desteklenmez ise oyun büyük hayal kırıklığı yaratabilir.

Oyuna başladığımızda genel sürecin hangi evresinde başladığını bilmiyoruz. Tam sürümde sıfırdan başlangıç ile birlikte büyülerin yavaş yavaş açılması ve gelişimi yaşayarak ilerleyiş belki bizi daha fazla kendisine çekebilir.

Yapımcının, oyuncularını büyük beklentiye sokması sonucu oluşan heyecanı demo sürümünün karşılayamadığını söylemek yanlış olmaz. Net bir değerlendirme yapabilmek için oyunun tam sürümünün piyasaya çıkmasını bekleysek de oluşturulan beklentiye karşılayamayacak gibi görünüyor demek yanlış olmaz.



## Land of the Vikings

KUZEYDE HAYATTA KALIN VE HALKINIZA PARLAK BİR GELECEK KURUN!

Yazar: Ömer Faruk AKTAŞ

**T**ürk video oyun stüdyosu Laps Games tarafından geliştirilen Viking temalı strateji ve şehir kurma oyununu Land of the Vikings, diğer tarihi şehir kurma oyunlarından dikkat çeken özellikleriyle ayrıştırıyor.

Strateji ve yönetim mekanikleri başarılı bir şekilde harmanlanmış oyun, henüz erken erişim aşamasında olmasına rağmen küresel bir oyuncu kitlesinin radarına girmiş durumda. 10. yy öncesinde geçen Land of the Vikings, klasik orta çağ şehir kurma mekaniklerine sahip. Oyun aynı zamanda da Frostpunk'tan da esintiler taşıyor.

Bu ön incelememizde oyunun yapısı, öne çıkan noktalarını anlatmaya çalışacağım.

### Kuzey'de hayatta kalmak zor!

Tarihi şehir kurma oyunlarında amaç halkınızın hayatta kalmasını sağlarken aynı zamanda yerleşiminizin genişlemesi ve büyük bir medeniyet kurmaktır. Land of the Vikings'te temelde aynı amaç üzerinden ilerliyor.

Hayatta kalmak için öncelikle halkınızı tok tutmak sonrasında ise ilk kışa hazırlanmanız gerekecek.

Kolay bir oyun olmayan Land of the Vikings, her oyunda farklı bir oyun deneyimi sunacak.

### Viking köyünü yönet

Land of the Vikings'te yeni bir Viking köyünün Jarl rolünü üstlenecek, kaynakları yönetecek, zorlu koşullardan ve düşman baskınlarından sağ çıkmaya çalışacağız. Filolar kurup, korkusuz savaşçılar eğiteceğiz ve açık denizlerde yağma yapacağız.

Oyun, dinamik bir yerleşim yönetimi vadediyor. Gelen göçleri kontrol etmek, bir ticaret merkezi oluşturup köyünüzü büyük bir yerleşim yerine dönüştürmek elinizde. 22 farklı karakter özelliği her bir köylüyü benzersiz kılıyor. Güçlü bir ekonominin temeli de insanlarınızı iyi tanımaktan geçiyor.



GELİŞTİRİCİ: LAPS GAMES  
YAYINCI: ICEBERG INTERACTIVE-  
TÜR: STRATEJİ  
FİYAT: 50 TL (STEAM)

## Aileler arası mücadele!

Küçük bir yerleşim ile oyuna başlıyoruz. Küçük olsa da vatandaşlarınız arasındaki ilişkiyi yönetmek strateji konusundaki ustalığınız için de bir sınav olacak!

Land of the Vikings'te aileler çok önemli... Vatandaşlarınızın anne babalarını çocuklarını dahi görebiliyorsunuz. Oyunda ilgimi çeken ve gerçekten çok iyi olmuş dediğim şey dinamik bir olay sistemi oldu. Örneğin aileler arasında bir anda çıkan sorunlar... Kritik kararlar vermeniz gerekiyor. Her kararın bir sonucu olacak...

Anlık olarak karşınıza çıkan olaylar arasındaki tercihleriniz oyununuzu büyük ölçüde değiştirecek. Akıllı bir lider duygularıyla hareket etmez!



Her ailenin kullandığı kaynaklar mevcut. Burada da yakacak odun, yiyecekler ön planda. Zamanla nüfusumuz artacak. Yeni aileler kurulacak, yeni nesiller doğacak, bu şekilde soylarını genişletecek ve köyünüzü güçlendirecekler.

Daha iyi konutlar için odunu keresteye, taşı işlenmiş taşa dönüştürmelisiniz. Gümüş için market yapmalı ve ticaret yapmalısınız. Yeni göçlerle büyüyen yerleşimin pek çok şeye ihtiyacı olacak.

Land of the Vikings, kaynak yönetiminde de doğru bir strateji gerektiriyor. Kaynakları oyun başında nasıl kullandığınız halkınızın geleceğini büyük ölçüde değiştirecektir.

Kışı atlatacak için yakacak odun ve yiyecek depolamak ilk görevleriniz arasında yer almalı.

Mevsim geçişleri oldukça iyi aktarılmış durumda. Mevsime bağlı olarak ürünlerde de değişim gözleniyor. Kışın ekin yapamıyor, baharda ise bol bol orman meyvesi toplayabiliyorsunuz. Keçiler ve ineklerle başladığımız oyunda avcılık veya balıkçılık yaparak da devam edebiliyoruz.

Vatandaşlarınız boştaki sizden emir bekliyor olacak.  
Onların yeteneklerini dikkate alarak görevler  
vermelisiniz. Aksi takdirde elinizdeki gücü yeteri  
kadar kullanmamış olursunuz!

## Yaşam ağacı: Yggdrasill

Araştırma sistemi oyuna çok iyi aktarılmış. Yaşam Ağacı'na yaşam puanlarıyla ilerliyorsunuz. Yeni şöhret puanlarınızla bir bir yaşam puanı kazanıyorsunuz. İskandinav mitolojisinde önemli rol oynayan, dokuz diyarı birbirine bağladığına inanılan devasa bir mitolojik ağaç olan Yggdrasill, araştırma sisteminin temsili için yerleştirilmiş ve çok iyi olmuş.

Bu arada Hayat Ağacı (Yggdrasill), eski Türk geleneğine göre de Dünya'yı ortasından (göbeğinden) öte-âleme ve Demir-Kazık Yıldızı'na (Kutup Yıldızı) bağlayan, dalları vasıtasıyla şamanlara yeryüzünden yüksek âlemlere yolculuk yapma olanağı sağlayan bir ağaçtır. Buna Demir Ağaç da denir.

## Özgürsünüz!

Hayalinizdeki Viking yerleşimini özgürce düzenleyebilirsiniz. Yollar ve dekoratif eşyalar yerleştirmek de hayal gücünüze bağlı... Tabii bunları sadece dekorasyon olarak görmeyin görevlerden kazandığınız şöhret puanı ile de yeni dekoratif eşyalar alabilir ve vatandaşlarınızın mutlu olmasını sağlayabilirsiniz.

Kuzey'de hayat zor... İnsanları yönetip düşmana karşı tetikte olurken bir taraftan da doğal afetlerle mücadele edeceğiz.

## Savaş ve yağma!

Viking demek denizci demektir. Her denizcinin de sağlam bir gemisi olması gerekiyor! Tersana yaparak ilk hamlemizi yapıyoruz. Hız ve zeka ile öne çıkan işçilerimizle birlikte ilk gemimizi inşa edeceğiz. Denizcilerimizi yağmaya göndererek yerleşimimizin zenginliğine zenginlik katabileceğiz. Tabii bu da zaman alacak.

## Değerlendirme

Land of the Vikings'i 2020 yılından bu yana takip ediyorum. Bir hayalin adım adım gerçekleşmesi ve buna şahit olmak güzel bir his. Henüz erken erişim aşamasında olmasına rağmen oturmuş bir oyun karşımızda.

Şehir kurma ve strateji oyuncularının mutlaka denemesini tavsiye ettiğim oyunu elbette türe yabancı arkadaşlarımıza da öneriyorum. Kişisel olarak bu tarz oyunları seviyorum ve değerlendirmemi çok kişisel bulabilirsiniz. Burada da sizlere Steam'i işaret edebilirim.

Steam'de 593 oyuncunun yüzde 82'si oyunu beğenmiş durumda. Çok olumlu olarak değerlendirilen oyun tam sürümde çok daha büyük ses getirecek gibi görünüyor.

Land of the Vikings'in Türkçe dil desteğiyle erken erişime neden çıkmadığını aşağıdaki röportajımızda oyunun geliştiricisi Onurhan Akçay açıkladı. Oyun 50 TL'lik makul fiyatı ve tam sürümde Türkçe dil desteğiyle baş köşe oyunlarımızdan biri olacak.



# Şubat ayında en çok beklenen oyunlar

Yazar: Diren Eyidoğan

ŞUBAT AYINDA PC VE KONSOL PLATFORMLARINDA YERİNİ ALACAK OYUNLARA GÖZ ATIN! LİSTEMİZ 20 OCAK - 10 MART TARİHLERİ ARASINDAKİ OYUNLARI KAPSIYOR.

## FIRE EMBLEM ENGAGE

Fire Emblem Engage oyuncuları Elyos adında bir dünyaya getirmek için konsollara geliyor. Nintendo tarafından Nintendo Switch için yayımlanacağı duyurulan tek oyunculu rol yapma ve strateji oyununun çıkış tarihi 20 Ocak 2023.



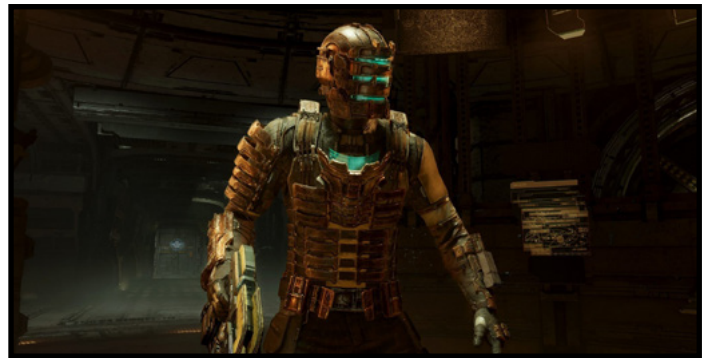
## MONSTER HUNTER RISE

Monster Hunter Rise 20 Ocak günü oyuncularla buluşacak. Japonya merkezli Capcom'un yayınladığı aksiyon RPG oyunu PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S platformlarında yerini alacak.



## DEAD SPACE REMAKE

Motive Studios tarafından geliştirilip, EA tarafından yayımlanacak hayatta kalma korku oyunu Dead Space Remake PS5, Xbox Series X|S, PC platformlarına gelecek. Oyun için çıkış tarihi 27 Ocak 2023 olarak duyuruldu.



## SPONGE BOB SQUARE PANTS: THE COSMIC SHAKE

Sponge Bob Square Pants: The Cosmic Shake 31 Ocak günü oyuncularla buluşacak. 30'dan fazla kozmik görünümün yer alacağı oyunda 7 bambaşka dünyanın keşfine çıkılacak.

Nickelodeon animasyon dizisine dayanan tek oyunculu platform aksiyon oyunu PS4, Switch, PC, Xbox One platformlarında olacak.



## DELIVER US MARS

Deliver Us Mars, 2 Şubat 2023'te piyasaya sürülecek. Ödüllü Deliver Us The Moon oyununun devamı olan Deliver Us Mars, oyunculara unutulmaz bir uzay deneyimi sunacak. Oyun, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S, PC platformlarına gelecek.



## HOGWARTS LEGACY

Harry Potter hayranları başta olmak üzere oyuncuları heyecanlandıran ve yıllardır dört gözle beklenen, çıkışı birçok kez ertelenen Hogwarts Legacy, 2023 yılının en merak edilenleri arasında yer alıyor.

Harry Potter evreninde geçen oyun Steam'de istek listesine en çok eklenen oyun oldu. 1800'lerde büyücülük ve cadılık okuluna götürülen açık dünya, aksiyon ve rol yapma oyunu Hogwarts Legacy, 10 Şubat 2023'te PS4, PS5, PC, Xbox One, Xbox Series X|S platformlarında yerini alacak.



## WILD HEARTS

EA'dan yeni bir av oyunu: Wild Hearts. Azuma ismi verilen ve Japonya'nın fantastik ve feodal bir bölgesinde geçen oyunda bölge canavarlarının işgali altında. Wild Hearts 17 Şubat günü oyuncularla buluşmaya hazırlanıyor.

PS5, PC, Xbox Series X|S platformlarında yerini alacak olan oyun Japon asıllı Koei Tecmo ile Omega Force tarafından geliştirilirken, Electronic Arts tarafından piyasaya sürülecek.



## THE SETTLERS: NEW ALLIES

Ubisoft Düsseldorf tarafından geliştirilen ve Ubisoft'un yayımcılığında çıkması beklenen gerçek zamanlı strateji ve şehir kurma oyunu The Settlers: New Allies, 17 Şubat 2023'te PS4, PS5, Xbox One, PC ve Nintendo Switch için piyasaya sürülecek. The Settlers: New Allies evreninde oyuncular şehir inşa etmenin yanında göç edecek, yeni yerleşim yerlerine yerleşip bölgelerini korumak ve fraksiyonlara ayrılıp dostlar ve düşmanlar edinecek.



## LIKE A DRAGON: ISHIN!

Like a Dragon: Ishin! PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S, PC için piyasaya sürülecek. SEGA tarafından geliştirilen tek oyunculu aksiyon, macera ve dövüş oyunu 21 Şubat 2023'te oyuncularla buluşacak.

1860'larda kaotik samuray hikayesi şubat ayında çıkış yapacak oyunlar arasında yerini alıyor.



## ATOMIC HEART

Atomic Heart, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S, PC için piyasaya sürülecek. Mundfish tarafından geliştirilen oyun, alternatif bir dünyada, distopik Sovyet döneminde geçen birinci şahıs RPG, aksiyon oyunu olarak 21 Şubat 2023'te çıkıyor.



## COMPANY OF HEROES 3

SEGA'nın yayınladığı ünlü strateji tabanlı, aksiyon serisinin son oyunu olacak oyun 23 Şubat günü PC'ye geliyor. Relic Entertainment tarafından geliştirilen 2. Dünya Savaşı'nı eksenine alan oyunda oyuncular işgaller, müttefik oluşturmak ve istihbarat yönetimi için taktik çekişmeleri ile gerçek zamanlı mücadelelere girişecek.

## SONS OF THE FOREST

Şubatın bir diğer hayatta kalma, korku, macera simülasyonu da Sons of the Forest oluyor. Endnight Games tarafından geliştirilen oyun 23 Şubat günü PC platformuna geliyor.





## THE DAY BEFORE

Amerika'da pandemi sonrası ölüm kalım mücadelesinin hüküm süreceği Rus yapımı The Day Before, 1 Mart 2023 günü oyuncularla buluşacak. PS5, Xbox Series X|S, PC platformlarında yerini alacak olan açık dünya oyununda zorlu ve tehlikeli hayatta kalma savaşları bekleniyor.

## THE LAST OF US PART 1

Naughty Dog tarafından geliştirilen serinin ürünü The Last of Us Part 1 PC'ye geliyor. 3 Mart 2023 tarihinde çıkış yapacak olan 200'den fazla ödülün sahibi ve duygusal ve derinlikli hikaye anlatımına sahip bir serinin parçası.



## Laps Games - Onurhan Akçay

**ÖMER** - Öncelikle seni tanıyalım. Ve Laps Games nasıl kuruldu ilk oyun fikri nasıl oluştu?

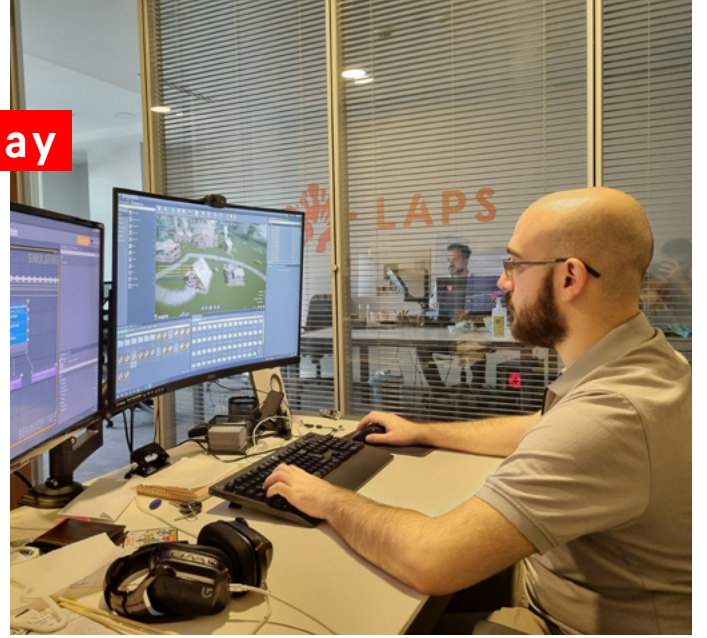
**ONURHAN** - Merhabalar ben Onurhan Akçay, Laps Games'in kurucu ortağı ve oyun geliştiricisiyim. Kısaca kendimden bahsedeyim. 1996 Ankara doğumlu elektrik elektronik mühendisliği mezunu biriyim. Kendimi bildim bileli bilgisayarla içli dışlı birisiyim. Ortaokuldan beri oyun üretmeye meraklı biriyim.

İlk oyunumu PHP ile web tabanlı olarak yazdım, sonrasında o zamanlar popüler bir oyun olan Crysis'e Cryengine üzerinden modlar yazdım ve sürekli kendimi oyunlar hakkında geliştirmeye çalışıyordum. En sonunda da Unreal Engine'i keşfettim ve uzunca bir süre üzerinde çalışmalar yaptım.

Kendimi Unreal Engine yeterince deneyim sahibi olduktan sonra forumlarda tanıştığım çeşitli insanlarla ortak projeler yapmaya başladım. Ancak işler istediğim gibi gitmedi ve en sonunda oyunumu kendi başıma geliştirmeye karar verdim.

Geliştirdiğim bu oyun şu anda erken erişimde bulunan "Land of the Vikings" oyunun ilk versiyonuydu. Oyunu belirli bir seviyeye getirdikten sonra LAPS GAMES, 2021 yılının şubat ayında kuruldu ve çok değerli iki çalışma arkadaşım Erhan Yılmaz Environment Artist ve Burak Gören Character Artist olarak ekibe dahil oldu.

LAND OF THE  
VIKINGS



**ÖMER** - Oyun kurgulanırken hangi oyunlardan ilham aldınız? Land of the Vikings nasıl gelişti?

**ONURHAN** - Oyunu geliştirirken türün en önemli oyunlarını inceleyerek başladık. İncelediğimiz oyunların en iyi yaptıkları şeyleri kendi yorumumuzla oyunumuza aktardık. Bunlardan örnekler verecek olursam Planet Coaster'daki serbest inşaat sistemini, Frostpunk oyunundan survival öğeleri olabilir.

Oyunumuzu yaklaşık 2 yılda geliştirdik ve klasik kervan yolda düzülür mantığı ile ilerledik ki bunun aslında hiç mantıklı olmadığını da fark ettik. Plansız ilerlemek hem zihinsel olarak bizleri yordu hem de daha fazla vakit harcamamıza neden oldu. Ancak 2 yıllık bir serüveninin sonunda oyunu piyasaya erken erişim olarak çıkarabildik.

**ÖMER** - Ankara'da olmanın avantajları var mıydı? Pandemi sizi nasıl etkiledi?

**ONURHAN** - Ankara da olmamızın tek avantajı İstanbul'a nazaran daha ucuz ofis kiralari olabilir. Pandeminin bize olumsuz etkileri muhakkak oldu. 2021 yılının Şubat ayında kurulan bir firmayız ve o zamanlar Covid'inde Türkiye'de yoğun olduğu zamanlardı.

Kapanmalar ekibi de olumsuz olarak etkiledi. Burak İstanbul'dan remote olarak çalışıyordu ancak ben ve Erhan ofiste çalışıyorduk.

Kullandığımız bilgisayarlar masaüstü olduğu için bazı durumlarda ofisten eve taşınması bile sorun oluşturabiliyordu. Ancak sonrasında herkes gibi bizlerde bu duruma alıştık ve çalışma ortamlarımızı pandemiye göre ayarladık.

**ÖMER** - Sıkı bir soruyla devam edelim. Land of the Vikings erken erişimde neden Türkçe olarak gelmedi?

**ONURHAN** - Bunun aslında çok basit bir cevabı var ve soruda da gizli, erken erişim olduğundan dolayı oyuna erken erişim süresince birçok yeni içerik güncellemesi eklenecek ve bu süreç içerisinde birçok yeni yazıda ekleniyor.

Durum böyle olunca eklediğimiz her yeni yazıyı İngilizce'nin yanında Türkçe'ye de çevirmemiz gerekecekti. Bu da bize çok fazla iş çıkaracağından bu yüzden erken erişim sürümünde Türkçe dil desteği eklemedik. Oyunun tam sürümünde Türkçe dil desteği olacak.

**ÖMER** - Yol haritanız aralık ayında açıklandı. Oyunun erken erişimde istediğiniz başarıyı gösterdi mi?

**ONURHAN** - Oyunumuz satışa çıktığından beri genel olarak oyuncuların sevgisini kazandı ve satış olarak bizi mutlu edecek seviyeye ulaştı. Oyunumuzun şu anki gidişatından memnunuz.

**ÖMER** - Türkiye'de dijital oyun sektörünü nasıl görüyorsun?

**ONURHAN** - Oyun sektöründe ülke genelinde büyük atılımlar söz konusu. Bunların çoğu ne yazık ki kolay para odaklı, temeli kuvvetli olmayan projeler gibi görüyorum. Ama işini ciddiye alıp başarılı projeler ortaya çıkaracak ekipler olduğuna inanıyorum.

**ÖMER** - Son olarak neler söylemek istersin.

**ONURHAN** - Umarım Türkiye'de oyun sektörü gerçekçi projelerle gelişmeye devam eder ve daha iyi başarılarla imza atılır.

**OYUN GÜNLÜĞÜ OLARAK LAPS GAMES'E BAŞARILAR DİLİYORUZ!**





## Black Sea Games - Alex Torofiev

MERHABA OYUN GÜNLÜĞÜ! TÜRKİYE'DEKİ  
HAYRANLARIMIZA VE OYUNCULARA SELAMLAR!

Röportaj: Ömer Faruk Aktaş  
Çeviri: Gamze Nur Kaya

**Ömer** - İlk olarak bize kendiniz ve ekip hakkında biraz bilgi verir misiniz?

**Alex** - Adım Alex Torofiev, Black Sea Games'de kıdemli oyun tasarımcısı ve yapımcısıyım. Stüdyoda bir sürü başka şey de yapıyorum, yardımcı olabileceğim her şeyi ve aynı zamanda arka planda masa üstü oyunları, oyun kitapları ve standart kitaplar hazırlıyorum. Öncesinde başka bilgisayar oyunları yapan stüdyolarda da çalıştım, ilk önce Imperia Online ve sonra da Big Moustache Games.

Şu an Black Sea Games'de 5. yılıma giriyorum ve çalışmaktan onur duyduğum emektarlara kıyasla kendimi hâla yeniymişim gibi hissediyorum. Stüdyo 2016 yılında Tzar ve ilk Knights of Honor oyunu ve diğer oyunların arkasında anahtar rolü üstlenen Bulgaristan'ın en tecrübeli birkaç geliştiricisiyle birlikte kuruldu.

Tür olarak strateji, RPG gibi türlere odaklıyız. Nostaljik hisleri seviyoruz ve doğru şekilde o hisleri gerektiğinde onları yeni yenilik sunabileceğimiz şekilde korumaya çalışıyoruz.

Yayımlanma sonrası gelen geri dönüşleri merak ediyorum. 18 yıldan sonra seriye yeni bir oyun eklemek birçok yönden riskli.

HEDEFİMİZ, REFLEKLERİ DEĞİL  
DE MANTIKSAL DÜŞÜNCEYİ  
MÜKAFATLANDIRAN BİLGİSAYAR  
OYUNLARI YARATMAK!

**Ömer** - Hayranlarınızdan ne türde geri dönüşler aldınız?

**Alex** - Her türde geri dönüş alıyoruz, her popüler oyunda bayılan insanlar olduğu gibi nefret edenler de var. Şanslıyız ki ilk kesim şu anlık önemli ölçüde daha fazla. Oyunun, ilk oyunun hayranlarının çoğuna ilk oyundaki aynı havayı verdiğini görmekten mutluyuz, çünkü istediğimiz buydu ve kötü anlamda ilk oyuna çok benzediğini düşünenler yüzünden biraz kafamız karıştı çünkü her özellik yeniden tasarlanmıştı ve aslında oyunun özünün, varlıkların veya herhangi bir şeyin yeniden kullanımı da yoktu.

“Knights of Honor II: Sovereign”ı olabilecek en iyi oyun yapmak istediğimizden, şu anda bu sorunları mümkün olan en kısa sürede çözmek ve oyuncuların iyileştirme olarak istedikleri ve iyi anlayamadıkları şeylere öncelik vermeye ve bunlara odaklanmaya çalışıyoruz.

Geri dönüşler için herkese çok müteşekkirimiz. Olumlu olan yorumlar oyunu geliştirmemiz ve başka oyunlar geliştirmek için bizi teşvik ederek güç veriyor, oyunu denemek için vakit ayırmış olan ve kötü yorum yapanlar bile neleri beğenmediklerini söyleyerek bizlere çok yardımcı oluyor. Bütün geri dönüşleriniz önemli ve farklılık yaratacak, hepinize teşekkürler.



**Ömer** - Kısaca oyunun geliştirme süreci hakkında ne söylemek istersin?

**Alex** - Ekip için büyük bir olaydı, ortam çok dostçaydı ve hepimizin öğrendiği birçok şey vardı, özellikle de şirkette toplanan deneyimler düşünülünce. Pandemi yüzünden bir yerden sonra evden çalışmaya başladık ama hemencecik adapte olduk ve takım ruhunu saklayabilmeyi başardık.

Oyunun memnun olduğumuz bir durumuna ulaşıp onu yayınlayana kadar bazı özellikler üzerinde çokça tekrarladık. Bu, hayranlar arasında biraz endişeye neden oldu, ancak yeterince sabırlıydılar ve yayıncımız THQ Nordic tamamen destekleyiciydi ve ihtiyacımız olan zamanı verdi.

**Ömer** - Çok renkli Orta Çağ. Ve oyunlarda en çok kullanılan dönem. Strateji oyunlarının vazgeçilmezi. Bu dönemi yansıtabilmek için nasıl bir süreç izlediniz?



**Alex** - Çok geniş bir coğrafyada çok derin bir hikayeye yaşıyoruz.

Uzun bir süre boyunca, hem krallıkların başlangıç parametreleri hem de oyunun içeriği, olayları ve kuralları için gerekli olan birçok veriyi araştırmak zorunda olan ekibin bir parçası olarak tam zamanlı bir tarih danışmanımız vardı.

Bazen tarihsel olarak doğruyla oyun için daha iyi olan arasında seçim yapmak zorunda kaldığımızı ve genellikle ikincisini seçtiğimizi söylemek doğru olur. Ancak bu, yalnızca çelişkilerin meydana geldiği durumlarda geçerli, ayrıca elimizden gelen en iyi şekilde sürükleyici bir ortaçağ deneyimi yaratmayı amaçladık.

**Ömer** - Oyunda neden 3 dönem seçtiniz?

**Alex** - Oyuncuların başlangıçta daha fazla seçeneğe sahip olmasını ve başlamak için daha geniş krallık ve devlet çeşitliliğine sahip olmasını istedik. Bu, hem tekrar oynanabilirliğe hem de daha fazla oyuncunun hayallerini yaşamasına izin vermemize yardımcı oluyor. Neden sadece 3? Her dönem üretim vakti gerektiriyor, krallıktan krallığa, ilden ile, belirli armalar, mevcut birimler, onların test edilmesi gibi tarihi araştırmalar gerek.

ELBETTE, MODLANABİLİRLİK DAHA DA FAZLA BAŞLANGIÇ KURULUMU OLUŞTURMAYA İZİN VERİYOR VE MODLAMA YETENEKLERİNİ GELİŞTİRMEK, BÜYÜK YAYIMLANMA SONRASI HEDEFLERİMİZDEN BİRİ.

**Ömer** - Knight of Honor'da tarihi zaman akışı yok. Aynı mekanikler KoH2'de de kullanıldı. Bu seçimin avantajları neydi? Tarihi akışı gerçekten düşündünüz mü?

**Alex** - Bu, elbette, böyle bir oyunun konseptleştirilmesi sürecinde yoğun olarak düşünülen ve tartışılan önemli bir karardı.

Tarihsel bir akışın olmamasını ve hatta zamanı bir soyutlamayı biz seçtik (oyunun hiçbir yerinde gerçek ayları veya yılları kullanmıyoruz). KoH2:S, yüzlerce ve hatta binlerce saatlik oyun (sonsuz oyun denilen) sağlayan bir oyun olarak tasarlandı.

Bu, ikinci oyun çıkana kadar bile aktif oyunculara sahip olan (ve muhtemelen hala aktif oyunculara sahip olan) ilk oyun için geçerliydi. Önceden tanımlanmış herhangi bir olay ve tarihin gidişatı, oyunu daha aynı ve daha öngörülebilir hale getirecekti. Bundan kaçınmak ve her oyunun sanal alan hissini korumak çok önemli bir karardı.

Alternatif bir tarihe sahip olduğunuzda, oyun başladıktan 2 saat sonra 1600 yılı olduğunu söylemek de tuhaf geliyor, çünkü oyundaki durum, gerçekten MS 1600'ü yansıtmayacak, ne mevcut krallıklar olarak ne de teknoloji, vb. olarak.

**YARDIMCI OLAN OYUNDAN UYANMA HİSSİ DAHA FAZLAYMIŞ GİBİ HİSSETİRECEK. KOH SERİLERİ, TEMA OLARAK ZAMANDA DONMUŞ ORTAÇAĞI OLARAK YARATILDI.**

**Ömer** - Oyun, strateji oyunları arasında çok özel bir yere sahip. Mekanikleri, müzikleri ve oynanışı oldukça fazla takdir ediliyor. Ancak, oyuncular arasında diplomasi konusunda biraz daha fazla derinlik arayan bir kesim var. Aynı şekilde, olaylar konusunda da çeşitlilik arayanlar var. Yol haritanız hakkında biraz konuşmak ister misiniz? Kısaca neyin üzerinde çalışıyorsunuz? Yeni DLCler olacak mı?

**Alex** - Oyunu desteklemeye ve oyun için yeni içerikler üretmeye devam edeceğiz ancak gelen geri dönüşlerin tümünü analiz edip uzun zamanlı özellikler planlamamız için biraz erken. Umuyoruz ki gelecek yılın başında bir yol haritamız olacak.

**DERİNLİK VAR AMA OYUNCULARIN OYUNU DAHA İYİ TANIMASI GEREKİYOR.**

Oyunu, yeni gelen oyuncular için daha erişilebilir hale getirebilmek adına birçok özelliğin karmaşıklığını gizlemeye çalıştık ve bu, ilk bakışta gerçekte olduklarından daha sığ görünmelerine sebep oldu. Bazı özellikleri kasıtlı olarak biraz basitleştirdik, ancak oyunu daha dinamik ve çok oyunculu için uygun ve büyük strateji oyunları için oldukça kısa oturumlar yapmak için oynanış değerini kaybetmemeye çalışıyoruz.

Tabii ki, oyunu oyuncuların geri bildirimlerine göre uyarlıyoruz. İlk yamalarla diplomasi sisteminde iyileştirmeler yaptık ve eminim daha da fazlası gelecek.

**Ömer** - Harita aşırı büyük. Bence bu yeterli ama merak eden oyuncular için sormak istiyorum, Dünyanın geri kalanını da göreceğümüzü? Çin, Amerika gibi?





**Alex** - Bu gelecek içerik güncellemeleri arasında düşünülen şeylerden biri ancak henüz karar verilmedi. Bunu doğru düzgün yapabilmek için yeni birimler, dinler, ses kayıtları ve başka şeyler gerek, sadece siyasi haritadan oluşmuyor. Hemen atlanılıp yapılacak küçük bir şey değil. Bir başka ilginç soru da, oyuncuların mevcut olanı değiştirmek yerine bu tür içerikleri ve kendi haritalarını oluşturmasını kolaylaştıran modlama araçlarını yayınlayıp yayınlamayacağımız.

**Ömer** - KoH'u 4X strateji oyunlarının atası olarak görüyoruz. Ve yeni oyunu Türkçe olarak da yayınladığınız için teşekkür ederiz. Son olarak, Türk oyunculara ne söylemek istersiniz?

**Alex** - KoH serisinin hem ilk oyunu hem de ikinci oyunu Türkiye'den inanılmaz bir destek aldı ve buna çok müteşekkirimiz ki bu da oyunu Türkçe'ye çevirmeyi çok istememizin sebeplerinden biri. Sizi seviyoruz millet! Oyunu ve ilerideki oyunlarımızı oradaki hayranlarımızı da düşünerek geliştirmeye devam edeceğiz, sizin desteğiniz fark yaratıyor.

İlerleyin ve fethedin!

OYUN GÜNLÜĞÜ OLARAK BLACK SEA GAMES'E BAŞARILAR DİLİYORUZ!





## Aix2 Games - Alper İşler

2. DÜNYA SAVAŞI OYUNLARINDAN OYNAMADIĞIMIZ BİR TARAFA OYNATARAK DA ORJİNALLİK YAKALAMAYI HEDEFLEDİK.

Röportaj: Bora Eyüboğlu

**Bora** - Merhaba, öncelikle röportaj teklifimizi kabul ettiğiniz için teşekkür ederiz. İlk olarak kendinizden, ekibinizden ve ekipteki görevlerinizden bahseder misiniz?

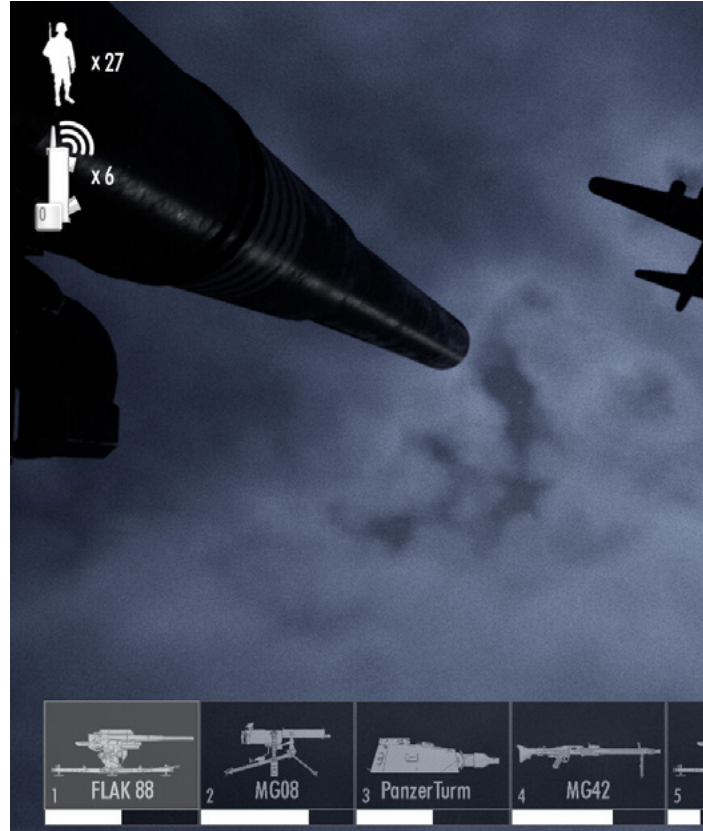
**Alper** - Merhaba, biz teşekkür ederiz. Ekibimiz ben, Alper İşler ve Anıl İşbilir'den oluşan iki kişilik küçük bir ekip. Bilkent Üniversitesi İç Mimarlık bölümünde okuduğumuz ilk yıldan beri süregelen bir arkadaşlığımız var, ikimizin de 3 boyutlu modelleme ve oyun geliştirme ilgisi o yıllardan geliyor. Mezun olduktan sonra da iç mimarlık yerine 3d modelleme ve animasyon alanlarında kendimizi geliştirmeyi tercih ettik. Savunma sanayi içerisinde dahil beraber çalıştığımız firmalar oldu, en son Hangar 13'de beraber çalıştık, onun dışında freelance çalışarak bir çok oyunun çıkmasına katkımız oldu.

**Bora** - Türk topluluğu içerisinde sizleri Hangar 13 ekibinde çalışmanızdan dolayı tanıyan pek çok oyuncu var. Bu serüvenden biraz bahseder misiniz? Hangi şirketlerde çalıştınız, bu zamana dek neler yaptınız?

**Alper** - Benim Hangar 13 maceram biraz daha önce başladı, o sıralarda Hangar 13, biraz Mafia 3'ün sorunlu çıkışından dolayı çok olumlu anılmıyordu. Ben girdiğimde çok gizli bir

şekilde orijinal Mafia oyununun yeniden yapımı için proje yeni başlamıştı, tüm süreci görmem açısından eşsiz bir deneyim oldu.

Anıl, daha sonra benim referansıyla geldiğinde artık projenin son aşamalarındaydık, ve bunun üstüne bir de pandemi yeni başlamıştı o yüzden öyle bir şanssızlık yaşadı. Mafia: Definitive Edition çıktıktan sonra biraz daha alakasız bir projeye kaydırıldık, bu proje de, artık haberleri ortaya çıktığı için söyleyebiliyorum, üst yayıncı Take-Two Interactive tarafından iptal edildi geçen sene. Hangar 13 maceramız da bu şekilde sona erdi.



**Bora** - Oyununuzun mekanikleri ve konusu gereği bir savaş ortamında geçmesi gerektiğinin farkındayız. Ancak 2. Dünya Savaşı'nı konu almanızın spesifik bir sebebi bulunuyor mu? Bu sebeplerden bizlere bahseder misiniz?

**Alper** - 2. Dünya Savaşı, genel olarak çoğu oyun türünde popüler bir konu. Elimizde daha önceden yapmış olduğumuz halihazırda bir çok 2. Dünya Savaşı'na dair silah ve modeller bulunuyordu, hem 2. Dünya Savaşı'nın popüleritinden yararlanıp hem de elimizde hazır olan modellerle yapabileceğimiz bir oyun tasarımına giriştik ve sonuç olarak oyunumuz ortaya çıktı. Genel olarak 2. Dünya Savaşı oyunlarından oynamadığımız bir tarafı oynatarak da orijinallik yakalamayı hedefledik.

**Bora** - Peki, gelecekte biz oyuncuları ne gibi yenilikler bekliyor? Yol haritanızdan ve daha da ileri dönemde gerçekleştirmeyi amaçladığınız planlarınızdan bahsedebilir misiniz? Örneğin yeni bir harita getirmek planlarınız arasında yer bulacak mı?

**Alper** - Geçtiğimiz hafta Steam'de takipçi komünitemizle yol haritamızı paylaştık, okuyuculara da bahsedelim.

Öncelikle ilk haftamızda bir yama yayınlayarak en çok eklenmesi istenen özellik olan kaldığımız yerden kaydedip devam etme ve

## Beach Invasion 1944



eski tip oyunlara alışık nesil için mouse yönünü ters harekete ayarlama özelliklerini ekledik.

Çevirilerimizi düzelttik, ve şimdilik Macarca dilini de ekledik, ilerde başka diller de ekleyebiliriz. Tabii ki oyundaki büyük küçük birkaç bug'ı düzelttik ve devam ediyoruz.

İlerisi için kesin olmamakla birlikte eklemek istediğimiz özellikler şunlar: VR desteği, oyun konsollarına çıkış, Co-op oynama seçeneği, farklı haritalarda ve farklı takımlarla oynama, sezonsal dekorasyon ve zombi modu gibi.

**Bora** - Geliştirme sürecinde en çok zorlandığınız kısım neresiydi? Çözüm için nasıl bir yol izlediniz?

**Alper** - Belki de zorlandığımız kısım en baştan planmasını yapıp yola çıkmaktı, çünkü yapabilecek yetenek ve birikime sahip olduğumuzu biliyorduk ama daha öncesinde bu şekilde organize olup uzun vadeli, sonunun nasıl olacağını bilmediğimiz bir işe girişmemiştik. İkinci olarak da oyunumuzu nasıl pazarlayacağımız aklımızda soru işaretiydi ama o işi de sorunsuz bir şekilde hallettik.

**Bora** - Çıkışınızdan bu yana aldığınız geri dönüşlerden ve ilgiden memnun musunuz? Hedeflediğiniz alakaya ulaştınız mı?

**Alper** - Son güne kadar aklımızda kalan soru işaretleri, oyunu satışa çıkarmamızla birlikte kayboldu. Steam'de oyuncu değerlendirmelerinin ağırlıklı olarak çok olumlu olması bizi mutlu ediyor. Tabii ki, arada bazısı haklı bazısı haksız olumsuz yorumlar da aldığımız oldu, ama bunu olağan karşılıyoruz ve eksik yanlarımızı gidermek için onları da ciddiye alıyoruz.

ALDIĞIMIZ GERİ DÖNÜŞ VE İLGİ, İLK YAPTIĞIMIZ OYUN İÇİN BEKLEDİĞİMİZDEN KAT KAT YÜKSEK OLDU, BU AÇIDAN ÇOK MEMNUNUZ.

**Bora** - Son olarak sizleri merakla takip eden Oyun Günlüğü takipçilerine ve Türk oyuncu topluluğuna ne iletmek istersiniz?

**Alper** - Bizi destekleyen tüm oyunculara teşekkürlerimizi iletmek istiyoruz, Türk oyun sektörü, özellikle PC alanında hala emekleme aşamasında, bunun farkında olarak bir adım atıp ilerde çok daha kapsamlı projelerle gelmek istiyoruz.

Oyunumuzu almayı düşünen arkadaşlar, eğer gerçekten oyun hoşlarına gidecekse alsınlar. Sırf Türk olduğumuz için, hamasi duyguları sömürerek destek görme çabamız yok.

OYUN GÜNLÜĞÜ OLARAK AIX2 GAMES'E BAŞARILAR DİLİYORUZ!

# 2023 DOLU DOLU GEÇECEK

DERGİMİZİN İLK SAYISININ KAPAK KONUSUNU 2023 OYUNLARI OLARAK BELİRLLEDİK. YILA DAMGA VURACAK OYUNLARA KISA BİR GÖZ ATMANIZI TAVSİYE EDİYORUZ. LİSTEMİZDE 10 OYUN YER ALIYOR.

Yazar: Tuana Seda Hürmen



## Hogwarts Legacy

Hogwarts Legacy, 2020 yılında duyurulmadan önce Harry Potter evreninde oynayabileceğimiz yeni nesil neredeyse hiçbir oyun yoktu desek yalan söylemiş olmayız.

Daha çok filmleri baz alan diğer eski oyunlarda Harry ve arkadaşlarının macerasına ortak oluyor, üstüne filmlerdeki sahneleri tekrardan deneyimleyebiliyorduk. Ancak daha önce hiçbir oyunda kendi yarattığımız bir karakterle Hogwarts öğrencisi olup Harry Potter evrenini kendimiz deneyimlememiştik. İşte bize bu imkanı sunacak oyun, Hogwarts Legacy, bu sene bizlerle buluşuyor.

2020'nin başında Warner Bros. tarafından duyurulan ve ertelene ertelene 2023'te çıkması planlanan Hogwarts Legacy, Harry Potter evrenine veya büyücülüğe ilgisi olan herkesi kucaklıyor ve tamamen özgür bir açık dünya-RPG deneyimi sunuyor.

İlk yayınlanan fragmanlarla birlikte istediğimiz şekilde tasarlayabileceğimiz karakterimizi Hogwarts öğrencisi olarak göreceğiz olmak herkesi heyecanlandırmıştı. Daha sonradan Hogwarts dışındaki açık dünyayı gösteren fragmanlarla bir süredir oyun endüstrisinde revaçta olan açık dünya ve RPG unsurlarının birleşimini bu evrende görmüş olduk. Fragmanlardan anlıyoruz ki, Hogwarts Legacy, Harry Potter sevdalıları için bambaşka bir deneyim olacak.

Savaş mekaniklerinin gelişime ve seçilen büyüye dayanması, farklı farklı hikayeleri olan yan görevler, miniboslar, tamamen gezilebilecek sırlarla dolu açık dünya, buralarda karşılaşabileceğimiz bosslar, kapalı kapılarında

maceralar dönen Hogwarts, süpürgemize geliştirme alabileceğimiz ve gezebileceğimiz Hogsmeade ve daha niceleri...

RPG unsurlarına dayalı bu oyunda istersek ana hikâyeye istersek de açık dünyadaki mücadelelere ağırlık verebiliriz. Hogwarts Legacy, gece/gündüz ve mevsim döngüsü sayesinde oyundaki ilerlemeyi daha net görmeyi sağlayacak. Ayrıca, mevsime bağlı festivallere karakterimizle katılabilecek olmak 1890'lardaki Hogwarts'da, farklı hikayelerle ve karakterle etkileşimimizi arttıracak.

Hogwarts Legacy'nin geliştiricisi Avalanche Software, Disney Infinity serisinden sonra oyunculara dopdolu bir Harry Potter oyunu sunuyor. Oyuncular bir yandan çıkış tarihinde Cyberpunk 2077 gibi bir durum olmamasını ümit ediyor.

## NE ZAMAN ÇIKACAK?

Hogwarts Legacy, bunca zamandır beklenilmesinin ardından, 10 Şubat 2023'te PS5, Xbox Series ve PC'de oyuncularla kavuşuyor. PS4 ve Xbox One için 4 Nisan 2023'te çıkacak olan Hogwarts Legacy, Nintendo Switch'e 25 Temmuz 2023'te gelecek.





## Starfield

Yazar: Arda Bahçekapılı

Bethesda Game Studios tarafından geliştirilen son oyun Fallout 4, çıkışını yapalı 7 yıl olmuş bile. "Fallout 76'da vardı onu unuttun bak!" dediğinizi duyar gibiyim fakat ben Bethesda'nın uzmanlık alanından, tek kişilik oyunlardan bahsediyorum.

Neden Bethesda'yı bu alanda uzman olarak gördüğümü açıklamak gerçekten uzun sürecektir. Öyle ki 500 saatten fazla Skyrim ve 120 saati deviren Fallout 4 deneyimini anlatmak bile saatler sürebilir. Ancak artık gerçekten yeni bir Bethesda oyununun açılığını çektiğimi geçtiğimiz ay fark ettim.

Her sene içimdeki Skyrim sevdası yeniden filizlenir ve hemen indirip oynamaya başlarım. Geçtiğimiz aya kadar oyunu modlayarak veya değişik buildler ile oyunu oynayarak hâla onlarca saat harcayabiliyordum. Oyun boyunca yumruklarını kullanarak dövüşen boksör bir Khajit'ten, işlerini kimseyi öldürmeden halletmeye çalışan barış yanlısı bir Rouge karakterleri oynamak bir hayli zevkli oluyordu. Fakat bu sene oyunda 15 dakika geçirdikten sonra sıkılınca fark ettim ki artık Skyrim'e uzun bir ara vermenin vakti geldi.

Şanslıyız ki yeni maceralara yelken açmak için çok uzun süre beklememiz gerekmeyecek. Bethesda'nın yeni oyunu Starfield, 2023 yılının ilk yarısında çıkıyor!

Ayrıca Starfield'ın Bethesda için özel bir anlamı da var. Güneş sistemimizin dışında geçecek olan oyun, 25 yıl ardından gelen yeni Bethesda IP'si olma unvanını taşıyor. Starfield geçtiği mekan ve zaman dolayısıyla firmanın diğer oyunları olan The Elder Scrolls ve Fallout'tan farklı şeyler vadediyor. Hadi oyuna dair neler biliyoruz hızlıca bir göz atalım.

## NE ZAMAN ÇIKACAK?

Starfield 2023 yılının ilk yarısı içerisinde Xbox Series X|S ve PC platformlarına çıkış yapacak (Playstation'a gelmesini beklemiyoruz).

İyi haber şu ki oyun çıkışını yapar yapmaz Game Pass aboneleri tarafından oynanabilir olacak. Oyunun yönetmeni, Todd Howard 2022 yılında "...oyunda keşfedilebilir binden fazla gezegen olacak." gibi iddialı bir açıklama yapmıştı. Oyuncular karakterlerinin görünüşlerini, geçmişlerini, kullanacakları silahları ve uzay araçlarını kişiselleştirme imkânı bulabilecekler.

Son olarak sizleri verilen şu demeçlerle heyecan trenindeki son koltuklara davet ediyorum. Howard Starfield için "Uzayda geçen bir Skyrim" sözlerini kullanırken Xbox Game Studios başkanı Matt Booty ise Starfield'ın uzaydaki Skyrim'den çok daha fazlası olacağını vurguladı.



## Diablo 4

Yazar: Arda Bahçekapılı

**1997 YILINDA BAŞLAYAN  
EFSANE OYUN ÖZÜNE DÖNÜYOR!**

Diablo 1 ve Diablo 2'de yarattığı tüyler ürpertici atmosferle oyuncuları kendisine bağlayan seri, 3. oyunla oyuncuların eleştiri yağmuruna tutulmuştu. Şu ana kadar paylaşılan oynanış videoları ve sinematik videolar Blizzard'ın oyuncuların eleştirilerini dinlediğini gösteriyor.

Oyunun eski yönetmeni Luis Barriga, 2020 yılında yaptığı açıklamada yıllar boyunca keşfedilmeyi bekleyen içerik ve her bir sınıfı oynayabileceğiniz sayısız build sağlamayı hedeflediklerini açıklamıştı.

Buna ek olarak bazı eşyaların kullanımında büyük değişikliklere gidileceğini de biliyoruz.

Diablo 4 ile birlikte seride ilk defa görülecek özellikler arasında karakterimizi özelleştirme de bulunuyor.

Oyunda karakterinizin saç stilini, sakalını, kaşlarını, piercinglerini, küpelerini, makyajını ve dövmelemlerini özelleştirebileceksiniz.

## NE ZAMAN ÇIKACAK?

Ayrıca Blizzard 2023 yılı içerisinde henüz net olmayan bir tarihte çıkacak oyunlarında, serinin önceki oyunlarına kıyasla çok daha fazla yakın çekim olacağını bu sayede karakterimizi sık sık yakından görme fırsatı elde edeceğimizi söyledi.

Oyunu ilk defa duyduğumuz 2019 yılından bu yana Barbarian, Sorceress, Druid, Rogue, ve Necromancer olmak üzere oynanabilir 5 adet sınıf tanıtıldı.

İsterseniz karakterlerin oynanış videolarını internette ufak bir aramayla bulabilirsiniz veya sizler de benim gibi her şeyi ilk olarak kendi deneyimlemek isteyenlerseniz oyunun çıkışına çok uzun bir süre kalmadığını hatırlatayım!

# Sons of the Forest

Yazar: Ülkü Kadem Akın

Uzak bir adaya, kayıp bir milyarder bulmak için gönderilince, kendinizi yamyam istilasına uğramış bir cehennemde buluyorsunuz. Bu cehennemde hayatta kalmak adına elinizden geleni yapın: inşa edin ve avcılık yapın...

Hayatta kalma oyunlarının hayranıysanız, The Forest olarak bilinen bir oyun duymuş olmalısınız. 2014 yılında Endnight Games tarafından piyasaya sürülen oyun, büyük bir başarı yakaladı. Sons of the Forest, Endnight Games'in The Forest oyununun yeni ve geliştirilmiş devam oyunudur.

Sons of the Forest, The Forest'a benzer şekilde başlıyor gibi görünüyor. Bir uçakla kaza yapmak yerine, bir asker ekibi üyesi olarak, adaya düşen bir helikopterden sağ kurtuluyoruz. Bu yeni giriş aynı zamanda Endnight'ın, oyuncuların cephaneliğini önemli ölçüde desteklediğini gösteriyor.

Sons of the Forest, öncelikle yakın dövüş silahları ve yay ile sınırlı olmak yerine, tabancalardan av tüfeğine kadar çeşitli ateşli silahlar sağlayan silahlar sunacak gibi görünüyor.

Gelişmiş silahlar, oyuncuların yolculuklarında karşılaşacakları birçok mutantla savaşmalarına yardımcı olacak. Mutantlar da geliştirilmiş gibi

**OYUNUN ANA HİKAYESİYLE İLGİLİ BAŞKA PEK BİR DETAY OLMASA DA, YERLİ KABİLENİN BİZİM GELİŞİMİZDEN MEMNUN OLMADIĞINI GÖREBİLİYORUZ.**

göründüğü için, Sons of the Forest'ta artırılan tek unsur cephanelik değil. Oyun fragmanı, ağız gövdesinden aşağı uzanan yeni bir mutant ve yapışık mutantları gösteriyor. Yamyam yaratıklar, dış güçlerle son karşılaşmalarından ders çıkarmış gibi görünüyor ve birlikte daha iyi çalışıp daha fazla alet kullanabiliyorlar gibi görünüyor.

## NE ZAMAN ÇIKACAK?

Sons of the Forest resmi olarak 23 Şubat 2023'te yayımlanacak. Yabancı basın, çıkış fiyatının 29,99 USD (aşağı yukarı 560 TL) olacağını duyursa da Steam, Türk oyunculara özel bir fiyat güncellemesi yapar diye düşünüyorum.



Sayırsız gecikme ve bitmek bilmeyen bekleyişin ardından oyunun, nihayetinde Microsoft Windows platformuna çıkması bekleniyor.





## Baldur's Gate 3

Yazar: Tayga Kaan Gümüş

Baldur's Gate 3 bilebileceğiniz üzere izometrik RPG/RYO türünde bir oyun. Beni bu türle tanıştıran hatta direk beni RYO türüyle tanıştıran ve sevdiren ilk oyun batının bu türde bir zamanlar fatihi olan Kanadalıların elinden çıkan Dragon Age: Orginis'ti.

Her seçimin kendine göre bir karşılığıyla, epik bir hikayesiyle ve fantastik Orta Çağ temasıyla beni kendine hayran bırakmıştı. Özellikle teması o kadar beğendiğim bir temadaydı ki bu temayı ne kadar sevdiğimi George R.R. Martin'in yazdığı Buz ve Ateşin Şarkısı serisinin yayınlanmış tüm kitaplarını tek bir ayda bitirmemden anlayabilirsiniz.

Aynı zamanda parti yönetimi de buna eklenince yeme de yanında yat modundaydım. Eğer hala bilmeyen varsa bu oyun Divinity serisini yapan abilerin geliştirdiği bir oyun. Seçimler yaptığımız, o seçimlerle beraber olay örgülerine yön verdiğimiz, epik hikayeleri bulunan, parti yönettiğimiz ve kendi türündeki en modern oyunlarından biri.

Eğer türü hakimseniz bilirsiniz ki bu tarz oyunlar sunumları Wall of Text üzerinden götürürler.

Genelde biriyle iletişime girdiğiniz de oyun sizlere bir sayfa dolusu yazı çıkararak hadi oku babam oku, der. Bu da oyun ile oyuncunun bağına zedeleyen bir durum oluşturur. Çünkü o satırlarla karşı karşıya geldiğinde oyuncu bir oyun oynamaktan çok sanki kitap okuyormuş gibi hissetmeye başlar. Bu sebepten ötürü türü seven ama 'veteranı' olmayan oyuncular için bir çile oluşturur.

## LARIAN BALDUR'S GATE 3 İLE ÇITAYI İYİCE YÜKSELTİ.

Artık sadece aralıklar değil oyunda pek çok animasyon ve müthiş ötesi ara sahneler var.

Oyunda karşılaşılabileceğiniz ve etkileşime girebileceğiniz bir sürü karakter var ve her birinin her durum karşısında verdiği farklı farklı animasyonları ve seslendirmeleri var.

Savaşlar. Baldur's Gate 3 Larian'ın önceki oyunları gibi sıra tabanlı bir savaş yapısına sahip. Gayet iyi ve detaylı olan savaş sistemi sayesinde daha önce girdiğiniz ama kaybettiğiniz savaşlara girerken her zamankinden daha heyecanlı olacaksınız. Aynı savaşı 'daha ne kadar çeşitlendirebilir'izin cevabı bu oyunda.

## NE ZAMAN ÇIKACAK?

Baldur's Gate 3, 6 Ekim 2020'de erken erişime çıktığı zamandan bu yana fersah fersah ilerleme kaydetti.

Larian aldığı geri dönüşlerle oyunu geliştirdi hatta bazı sistemleri en baştan yaptığı bile oldu. Şimdilerde nihai çıkışına hazırlanan Baldur's Gate 3'ü görmek için ağustos ayına ne kaldı ki. Bakalım Larian'ın sıradaki oyunu bize daha neler gösterecek. Merakla takipteyim.





## Forspoken

Yazar: Ahmet Furkan Göçgen

Gary Whitta, Amy Hennig gibi tecrübeli yazarları ve God of War besteleriyle pek çok ödül almış Bear McCreary gibi tecrübeli bestecileri ve son olarak, oyuncular tarafından genel olarak beğenilen Final Fantasy XV oyununun geliştirici ekibinden önemli isimleri bünyesinde barındıran Luminous Production'ın ilk projesi olan ve Luminous Engine isimli oyun motoruyla geliştirilmekte olan Forspoken, yayıncılığı Square Enix'in üstlendiği bir aksiyon, rol yapma oyunudur.

Playstation 5'in grafik yeteneklerinden yararlanma hedefiyle öne çıkan bu proje Playstation 5'e ve Windows'a çıkış yaptıktan 2 sene sonra Xbox konsollarına da çıkış yapacak.

Forspoken, grafikleriyle dikkat çekse de, elbette, tek ilgi çekici özelliği grafikleri değil; geniş arazilerde hızlı seyahat ve akışkan bir oynanış, büyü odaklı dövüşlerle harmanlanmış ve ortaya eğlenceli bir oynanış çıkmış.

Hem grafikleri hem oynanışı etkileyici olan ve ilk duyurulduğunda "Project Athia" adıyla bilinen bu projenin, başlangıçta 24 Mayıs 2022 tarihinde çıkış yapması planlanıyordu, ancak önce 11 Ekim 2022 tarihine daha sonra 24 Ocak 2023'e ertelenmişti.





## The Day Before

Yazar: Diren Eyidoğan

Pandemi sonrası Amerika, zombiler, erzak için birbirini öldürenlerin hayatta kalma mücadelesi ile açık dünyayı buluşturan oyun The Day Before, yeni yılın en çok konuşulan ürünlerinden biri oldu bile. Rusya merkezli Fntastic tarafından geliştirilen oyunda Amerika'nın göbeğinde salgın sonrası zorlu sürece götüren serüvene çıkılacak.

Salgından geriye kalan enfekte olmuş perişan insanlar ve Amerika'da pandemi sonrası kıran kırana hayatta kalma mücadelesi. Mytona'nın yapımcısı olduğu, Fntastic'in geliştirdiği The Day Before, oyuncuları açık dünyada tehlikeli ve zorlu maceralara götürecektir. Mart 2023'te çıkması beklenen oyunda oyuncular salgından hayatta kalmayı başarabilmiş insancıkların erzak ve silah için birbirine kıymasına tanıklık edilecek.

The Day Before, pandemi sonrası süreci ele alan macera dolu hikayesiyle üst düzey grafiklerin birleşmesi, tanıtım fragmanının oldukça ilgi çekmesi ve milyonlarca oyuncunun ürünü istek listesine eklemesi ile yılın en çok beklenen oyunlarından biri oldu. Unreal Engine 5 motorunda geliştirilmeye başlanmasının açıklanmasının da beklentilerin yüksek olmasına elbette katkısı oldu.

### NE ZAMAN ÇIKACAK?

PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X/S platformlarında yer alacak olan The Day Before 1 Mart 2023 tarihinde piyasalarda olacak.



# Blue Protocol

**Yazar: Diren Eyidoğan**

Amazon Game Studios'un dağıtımını üstlendiği ve Bandai Namco'nun geliştirdiği anime filmleri esintili MMORPG oyun Blue Protocol, bu yılın en çok merakla beklenen oyunlarından.

Anime filmleri andıran bir dünyada geçen Blue Protocol, çoklu veya solo oyun deneyimi sunacak. Çevrimiçi aksiyon RPG'leri arasında yılın öne çıkanlarından olan oyunda ayrıca 5 çeşit karakter sınıfı olacak.

Bin yıla varan çatışma ve aşırı teknoloji kullanımı ertesinde yıkımın eşiğine gelen dünya oyundaki adı ile Regnas ve birbirinden farklı karakter sınıfı alternatifi sunan bir açık dünya, macera, anime aksiyon: Blue Protocol. Geleceğe yön vermek için zamanda ve uzayda yolculuk, baskınlar, çatışmalar, yıkımın eşiğindeki yerleşim yerlerinde hüküm süren savaşlar tanıtımlarda öne çıkıyor.



Savaş türleri, karakterlere dair detaylar ve kimlere karşı savaşılacak gibi sorulara ipuçları barındıran tanıtımlar aynı zamanda güçlü görsel ve grafikleri de sergiliyor.

## NE ZAMAN ÇIKACAK?

PS5, Xbox Series, X|S ve PC platformlarında yer almaya hazırlanan olan Blue Protocol, 2023'ün ikinci yarısında piyasaya sürülecek. Oyun, mobil cihazlarda yayımlanmayacak.





## Resident Evil 4 Remake

Yazar: Tayga Kaan Gümüş

Resident Evil 4, tutan formülü devam ettirmektense seriye bir değişim getirmeyi seçti. Oyunda değişilen en bariz özellik kameraydı. Serinin ilk üç oyununda da kamera TPS lakin sabit bir moddayken, Resident Evil 4'te ise kamera benim de en çok sevdiğim tarz da olan yine TPS lakin bu sefer karakterin ortada durduğu omuzdan bakılan mod tercih edilmişti.

Bu değişiklik hayranlar tarafından pek sıcak karşılanmış olmasa da bana göre oyun bu sayede daha gerici bir atmosfere bürünmüştü. Çünkü Leon artık bir odaya girerken kamerada onunla beraber odaya gireceğinden geliştiriciler bize daha çok korkunç sürprizler yapabileceklerdi.

Kamerayı bir kenara bırakacak olursak seri bu oyunla beraber görsel bir yenilenme geçirerek daha göz alıcı bir hale gelmişti. Öte yandan yapılan bu ve pek çok değişiklik hayranları rahatsız etse de oyunun aldığı eleştirilere bakınca oyunun ne kadar sevildiğini anlayabilirsiniz.

Ayrıca Resident Evil 4 çıktıktan sonra sektöre yön vererek başka oyunlara da ilham olduğunu belirtmek gerek. Örneğin bir başka korku klasiği olan ve yine yeniden yorumlanmış halini beklediğimiz Dead Space gibi.

## NE ZAMAN ÇIKACAK?

Geliştirici ekibin yaptığı açıklamaya göre oyun özünde orijinaline sadık kalacak ve hem görsel olarak hem de kontroller açısından modern hale getirilecek.

Aynı zamanda ana karakterimiz Leon deneyimlerinin getirisi olarak biraz daha korkusuz olacakken, Las Lagas parazitinin yarattığı çılgınlığın kontrolündeki insanları tam anlamıyla yansıtabilmek için de Ganado'lar da yeniden tasarlanacak.

Fiyat performansı olarak ülkemizde çoğu kişi bu oyunu oynayamayacak olsa da mart ayını tüm merakımla bekliyorum.

# The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

Yazar: Ahmet Furkan Göçgen

Nintendo tarafından geliştirilen The Legend of Zelda: Breath of the Wild oyununa DLC olarak düşünülen ancak fazla içerik olacağından yeni bir oyun olmasına karar verilen The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom ya da oyuncular arasında bilindiği ismiyle Breath of the Wild 2, sadece Nintendo Switch konsoluna çıkış yapacak.

## NE ZAMAN ÇIKACAK?

Öncelikle 2022 olarak duyurulan çıkış tarihi daha sonra 2023'ün ikinci çeyreği olarak değiştirildi. Daha sonra tam bir çıkış tarihi verildi: 12 Mayıs 2023.

"Peki bu oyun ilk oyunun üstüne ne koyuyor?" diye düşünüyor olabilirsiniz. İlk oyun, elementleri kullanım stili ile açık dünya oyunlarının nasıl olması gerektiği ile ilgili bir ders niteliğindedir.

Bildiğimiz kadarıyla yeni "elementler" bu oyunu, önceki oyundan farklı kılan temel şeyler. İlk oyundan elementlerin



ve elementlerin işleniş tarzının çok fazla değişikliğe yol açabileceğini biliyoruz, o halde bu oyun için heyecanlı olmamız için hiçbir neden yok gibi gözüküyor.

Şimdiden "En çok beklenen oyun ödülü" gibi ödülleri toplamaya başlayan Tears of the Kingdom, çıkış yaptığında hangi ödülleri toplayacak kim bilir...



# NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ



## Silent Hill 2

Yazar: Tuana Seda Hürmen

Çok uzun ve sisli geçen bir vaktin ardından Silent Hill serisinin resmen geri döneceğini Konami, ekim 2022'nin sonunda yaptığı Silent Hill Showcase sunumuyla duyurdu.

Sunumun assolisti diyebileceğimiz Silent Hill 2 Remake, o gecenin parlak duyuruları arasında en çok öne çıkan isim oldu. Hayranlar, sonunda 2001 yılında çıkmış olan orijinal Silent Hill 2'ye sadık kalacak bir remake ile Silent Hill 2 deneyimini tekrardan yaşayabilecekken, Silent Hill 2'yi oynamak isteyip artık üstünden yirmi yıldan fazla süre geçmiş olan mekaniklerle uğraşmak istemediği için (ayrıca Silent Hill serisinin yeni nesil oyunu olmadığı için) bir türlü seriye giriş yapamamış oyuncular da bu kült serinin gözde oyununu diledikleri gibi oynayabilecekler.

## PEKİ, SILENT HILL 2'Yİ SILENT HILL 2 YAPAN ŞEY NEDİR?

Neden hayranlar üzerinden yirmi yıldan fazla zaman geçmiş bir oyun veya son on senedir oynanabilir bir oyunu çıkmamış seri için bu kadar heyecanlılar? Spoiler vermemeye dikkat edeceğimiz bu yazımızda, Silent Hill 2'nin neden oyun dünyası içinde bu kadar önemli bir yeri olduğunu beraber keşfedeceğiz.

## SİSLERİN İÇİNDEN ORTAYA ÇIKAN BİR SERİ

İlk olarak takvimlerimizi 1996'ya çevirip o zamanlar neyin spot ışığının altında olduğunu hatırlamamız gerekiyor: tabii ki o sene çıkan ve oyun dünyasında survival-horror yani hayatta kalma-korku oyunu türünün en başarılı örneklerinden biri olan ve serisinin ilki, Resident Evil'i es geçemeyiz.

Capcom'un Resident Evil ile hem Japonya'da hem de Batı'da elde ettiği başarıdan tabii ki Konami çok etkilenmişti ve hemen Tokyo'daki stüdyosunda çalışan bir ekibi Batı'da da çok satacak bir oyun geliştirmeleri için görevlendirdi. Adı Team Silent olan bu ekip, daha sonrasında Silent Hill 1, Silent Hill 2, Silent Hill 3 ve Silent Hill 4: The Room oyunlarını yapan ekip olacaktı. İlk Silent Hill oyununun yapımına bu sayede 1996'da başlandı ve oyun 1999'da Playstation 1 için satışa sunuldu.

Team Silent, her ne kadar çok fazla finans kaynağı olmasa bile, elindeki tüm yaratıcı özgürlüğü kullanarak o zamanlar çok sık kullanılmayan psikolojik korku unsurlarını oyuna ekleme kararı aldı.

“Bilinmeyen korkusu” diye adlandırılabilirdiğimiz bu korku türüyle hem atmosferi hem müzikleri/ses efektleri hem de yaratıkları bilinçaltının korkularına indirgenebilecek şekilde tasarladı.

Bunun yanı sıra, ana karakterin gündelik bir insan olması (örneğin ilk oyunun ana karakteri Harry, Silent Hill’de kaza yaptığı sırada yanında olan evlatlık kızı Cheryl’i arayan bir babadır) ve sonraki oyunlarla devam edebilecek bir olay örgüsü hazırlamaları, üstüne oynanışa göre değişen beş farklı son olması, oyuncuları seriye bağlamaya yetmişti. Silent Hill ilk çıktığı zamanlarda çok övüldü ama aynı zamanda sert bir şekilde Resident Evil kopyası olmakla da eleştirildi.

## BAMBAŞKA BİR KONSOL, BAMBAŞKA BİR HİKÂYE

Silent Hill’in büyük başarısından sonra Silent Hill 2’nin geliştirilmesine 1999 yılında başlandı.

Bu sefer ana ekibe otuz kişi daha eklendi ve daha büyük bir bütçeyle Playstation 2 için yeni bir oyun yapma sürecine girildi. Buradaki amaç hem yeni çıkan Playstation 2 furcasını kaçırmamak, hem de Silent Hill evreninde geçecek yeni bir oyun yapmaktı.

Bu sefer Playstation 2 oyunu yapıldığı için grafikler konusunda daha fazla imkana sahip oldular, örneğin gölge detaylarını ilk oyundaki poligonlara göre daha sarsıcı bir şekilde kullanabiliyorlardı. Sonuç olarak Silent Hill 2, 2001 senesinde Playstation 2 konsolu için satışa sunuldu, daha sonrasında Xbox ve PC portları da yapıldı.

Silent Hill 2; hikayesi, atmosferi, müzikleri/ses efektleri ve tabu konuları ele almasıyla çok övülürken öte yandan kontrolleri, seslendirmesi ve ilk oyunun devamı olmamasından dolayı oldukça eleştirildi.

Video oyunlarının bir tür anlatı türünde kullanılıp psikolojik rahatsızlıkları anlatabilmesi o dönemde oyuncular için oldukça çığır açıcı bir etkiye neden oldu.

Ayrıca, oyunun dört muhtemel sonu mevcut olduğu için ve oyunun nasıl sonlanacağı oyuncuya özel olması, bu etkinin artmasını sağladı.

Silent Hill serisinin ve Silent Hill 2’nin ortaya çıkışından bahsettikten sonra, şimdi Silent Hill 2’nin kendine has özelliklerinden konuşabiliriz.

## MARY... GERÇEKTEN SEN MİSİN?

Silent Hill 2’nin hikayesini, Silent Hill’de olduğu gibi gündelik bir karakterle, yani James Sunderland ile deneyimliyoruz.



James, üç sene önce kronik bir hastalıktan vefat eden eşi Mary’den bir mektup alır ve bu mektupta Mary, James’i Silent Hill’de “özel yerlerinde” beklediğini yazar.

James, bunun üzerine Silent Hill’e gelir ve oyun tam olarak burada başlar. James, ölen eşini ararken vakit geçirdiği Silent Hill’de ayrıca Angela Orosco, Eddie Dombrowski, Laura ve Maria ile de tanışır.

Silent Hill 2’nin hikayesinin odak noktası olan için Silent Hill kasabası hakkında da bilgi vermek gerekir. Silent Hill, bir tatil kasabası olmasına rağmen eski zamanlarda yerlilerinin eziyet gördüğü, veba felaketinin olduğu ve zamanla sislerin içinde kalmış lanetli bir kasabadır. Aynı zamanda, ilk oyunun hikayesinde daha çok işlenen The Order adındaki dini tarikatın cenneti getirmek adına ayinler yaptığı bir yerdir.

Bu kasaba, antik güçlerini kullanarak çağırdığı kişiyi Alternatif Dünya diyebileceğimiz The Otherworld'e getirir ve bu dünyada çağrılan kişi bilinçaltının en derinlerindeki korkularıyla yüzleşmek zorunda kalır.

Kasaba, çağırdığı kişinin günahlarının bedelini çekmek için getirirken bu günahları kişinin bilinçaltına ittiği için, kişi ne günah işlediğini hatırlayamaz.

kovalayan köpek canavarlarla da mücadele etmek zorunda kalırız. Spoiler vermeden James'in bilinçaltının inanılmaz karanlık olduğunu hatırlatalım, bu durumda karşımıza çıkan yaratıkların veya metaforların ne denli korkunç olduğunu siz tahmin edin.

Bu sayede Silent Hill 2, serinin ana hikayesi olan The Order'ın Silent Hill'de cenneti getirmeye çalışma hikayesinden ayrılıp sadece kasabanın bu iç sorgulayış ve ceza temalarını



Bu duruma Alternatif Dünya günahkar kişinin kendine özgün bir şekilde kişinin korkularına dayanarak oluşur; yani herkesin Alternatif Dünya'sı aynı değildir ve birbirlerininkini deneyimleyemezler.

Bu durumda, Silent Hill'in kendine çektiği kişiler hem kendi korkularına özgü bir Otherworld'de sıkışırken yaşam mücadelesi verip bir yandan da günahlarıyla yüzleşmek durumunda kalırlar.

Örneğin, ilk oyunda Alessa'nın Otherworld'ünü deneyimlediğimiz için ve Alessa'nın köpek korkusu olduğu için, ana karakter Harry'i

işler.

## **BENİM CEZAMI ÜÇGEN KAFA VERİR!**

Silent Hill 2'nin spoiler vermeden hikayesine değinmek oldukça zor olsa bile serinin ünlü maskotu Pyramid Head'den de bahsetmeden geçemeyiz.

Pyramid Head, Silent Hill'de James'in peşini bırakmayan ve onu cezalandırmakla görevli olan, James'in bilinçaltının yarattığı bir infazcı canavardır. Oyunun çoğu yerinde birdenbire karşımıza çıkar ve ondan kaçmamız gerekir; bir nevi Resident Evil'in Nemesis karakteri gibi düşünülebilir. Uzun bıçağını yere veya duvara

sürterek geldiği için, o sesi duyduğunuz an, kendisinin geldiğini anlarsınız. Pyramid Head, James'in bilinçaltında oluşan suçluluğunu cezalandırmakla görevli olduğu için aslında James'e özel bir canavardır. Sonradan aşırı popüler olup diğer oyunlarda da kullanıldığı için bağlamından koparılmıştır.

## EKSİKLERE RAĞMEN KÜLT OLMAK

Silent Hill 2, hikâye anlatımıyla ve hikâyenin insanı aşk, ceza, ölüm, cinsellik, vicdan vb. konularıyla baş başa bırakmasıyla dönemin oyunlarından apayrı bir yerde, daha çok bir sanat eseri gibi görülür hayranlar arasında.

Sanat eseri olarak görülmenin tabii ki kaçınılmaz sorunu, bir video oyunu olduğu için oynanış mekaniklerinin zamanına göre bile geride kalmış olması.

Hayatta kalma-korku oyunu olduğu için daha çok eşya toplama, bulmaca çözme, tasarruflu mermi harcamaya özen göstermek gerekiyor, ancak yine de savaş kısmında kontroller oldukça hantal ve kütük kalıyor.

James bir savaşçı olmadığı için bunu anlamak normal olsa bile bu durum zor alışılan ve asla hedefi göstermeyen kamerayla birleşince savaş kısımları hep tekdüze kalıyor ve oynaması çok eğlenceli olmuyor. Etrafta gezinmeye dayalı oynanışından dolayı çok fazla savaş sekansı olan oyunlara alışmış oyuncular için alışması zor ve sıkıcı gelebilir.

Ayrıca Silent Hill'e inen sis yığını inanılmaz yoğun olduğu için genelde haritayı açmadan



gezmek neredeyse imkânsız. Karakter ve yaratık tasarımlarına özenildiğini, yaratıkların hepsinin bir korku simgesi olduğundan bahsetmiştik. Çevre tasarımlarında kullanılan dokular, ekstra poligonlar ve gölgeler de zamanı için oldukça güzel grafikler sunmuş oluyor bizlere.

Fakat karakter tasarımlarına ağırlık verince maalesef seslendirme eksik kalıyor. Ne kadar duygusuz olduğunu dinlemek isterseniz videoları izlemenizi öneririm. Her şeye rağmen, bu seslendirme yetersizliğini ses efektleri ve müzikler telafi ediyor diyebiliriz.

## REMAKE'TEN NE BEKLİYORUZ?

Açıkçası Silent Hill 2 Remake'ten beklentimiz büyük. Kontrole ve kameraya dayalı eksikliklerin Unreal Engine 5 ile düzeltileceğini biliyoruz. Ayrıca orijinal oyunun konsept tasarımcısı Masahiro Ito ve bestecisi Akira Yamaoka projeye dahil oldukları için, oyunun zamanında öne çıkan unsurlarını koruyacağını düşünmek mümkün.

Yayınlanan teaser fragmanda hem yeni sahneler gördük hem de orijinal oyunlardan sahneler görmüştük. Remake'e ekleyecekleri yeni bir hikaye unsuru olacak mı, olacaksa nasıl olacak bu bir merak konusu; ya da orijinal oyunda olup bu oyunda çıkartacakları bir şey olacak mı, bekleyip göreceğiz.

Benim kafama tek takılan şey James'in yüz yapısının çok değişmiş olması; açıkçası bana fazla yaşlandırılmış gibi geldi. Orijinal oyundaki James'in melankolik bir kare suratı varken bu oyundaki James yorgun bir uzun suratlı. Tabii bu dediğim samanlıkta iğne aramaktan başka bir şey değil.

Silent Hill 2 Remake, bu sene Playstation 5 ve PC'de çıktığında tekrardan üstüne konuşmayı diliyorum ve bu ayki Nostalji Günlüğü'müzü kapatıyorum. İyi oyunlar!

# Makale

## OYUN OYNAYARAK DİL

## ÖĞRENMEK MÜMKÜN MÜ?

Yazar: Arda Bahçekapılı

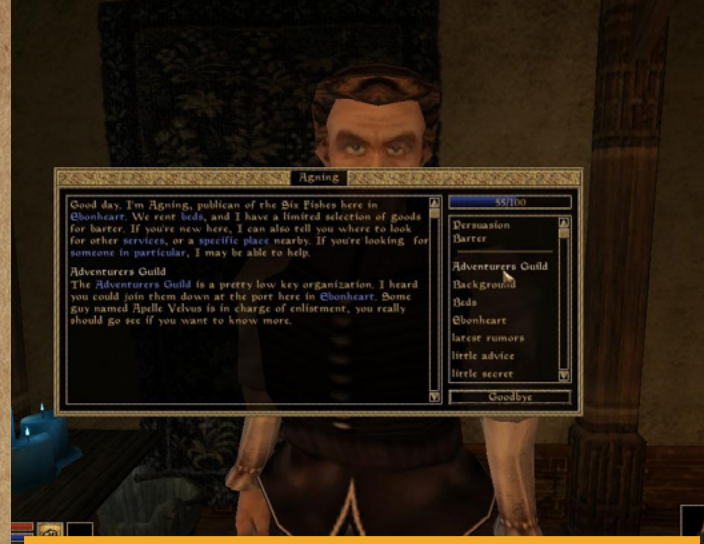
Aslına bakarsanız bu sorunun cevabı bir hayli basit. Hayır. Hiç kimse yalnızca oyun oynayarak hiç bilmediği veyahut başlangıç düzeyinde olduğu bir dili öğrenemez.

İnsanların bu soruyla bunu kastetmediğinin farkındayım o yüzden bu soruyu "Oyun oynamak dil öğrenme sürecine katkı sağlar mı?" gibi bir soruya dönüştürerek devam edelim.

Dil öğrenmenin kompleks bir süreç olduğunu göz önüne aldığımızda sorumuza evet veya hayır gibi keskin cevaplar vermek mümkün olmuyor. Bu yüzden öncelikle kendi tecrübe ve gözlemlerimden bahsedip sonrasında bu konu hakkında yapılan araştırmaları sizlerle paylaşacağım. Umuyorum ki sizler yazıyı okumayı tamamladığınızda bir sonuca varmış olacaksınız.

Günümüzde orta direk ailelerin çocukları dahi henüz anaokulu çağında (hatta ellerine verilen tabletler aracılığıyla çok daha öncesinde) İngilizce ile tanışma imkanı buluyor.

Bundan yaklaşık 20 yıl öncesine gittiğimizdeyse durum pek de böyle değildi. İlk İngilizce dersimi ilkokul 4. Sınıfta almaya başlamama rağmen sınıftaki birçok arkadaşına kıyasla İngilizceyle tanışmam daha erken olmuştu. 6 yaşına kadar okuma yazma bilmediğimden deneme yanılma yolu ile Playstation 1 oyunlarını oynamaya çalışıyordum. Okuma yazma öğrendikten sonraysa "yes, no, accept, cancel, start, pause, select" gibi bazı başlangıç düzeyindeki kelimelerin ne anlama geldiğini çözdüğümü hatırlıyorum. Sonrasında babamdan bir İngilizce-Türkçe sözlük isteyip oyun oynarken karşıma çıkan yabancı kelimelerin anlamlarına bakmaya başlamıştım. Henüz hiç İngilizce dersi almadan onlarca kelimeyi ezberlemiştim bile.



The Elder Scrolls: Morrowind

İngilizcenin oyun oynarken işime yaradığını bildiğimden dolayı 10 yaşında ilk defa girdiğim İngilizce dersine çok büyük bir ilgiyle yaklaşmıştım. Bu sayede İngilizcem kendi akranlarıma kıyasla hep daha iyi olmuştu. Sizleri daha fazla kendi deneyimlerimle meşgul etmemek adına bir de uzmanların bu konuda neler söylediğine bir göz atalım.

Dil öğrenimi ve nöroloji alanında yapılan çalışmalar, dil öğreniminin bağlam içerisinde (in-context) yapıldığında daha hızlı gerçekleştiğini yaklaşık yarım yüzyıl önce ortaya çıkardı. Ders kitaplarında gördüğümüz rastgele bir kelimeyi öğrenmenin neden zor olduğunu bu çalışmalar açıklıyor aslında. Kitaptan veya sözlükten ezberlenen alakasız kelimeler öğrenciye hiçbir şey ifade etmiyor aslında. Bunun aksine bir oyuna giriştiğimizde karşımıza çıkan karakterler, mekanlar, silahlar, görevler, nesnelere ve daha nice öğrenilenleri içselleştirmemize yarıyor.

## HADİ BİR ÖRNEK VERELİM

Dünyanın en çok satılan oyunu Minecraft'ı hepimiz az biraz oynamışızdır. "Pickaxe" kelimesinin oyunda birkaç saat geçirdikten sonra aklımıza kazınmasının nedenleri nedir peki? Öncelikle bu eşya oyunun olmazsa olmazlarından olduğu için envanterimizde her zaman bulunması gerekiyor. Hazır olarak temin edemediğimiz için oluşturma sürecine girişmemiz gerekiyor. Öncelikle topladığımız odunlardan çubuk oluşturmamız gerekiyor. Sonrasındaysa yapmak istediğimiz türe göre gerekli eşyayı (taş, demir, altın, elmas) toplamamız.

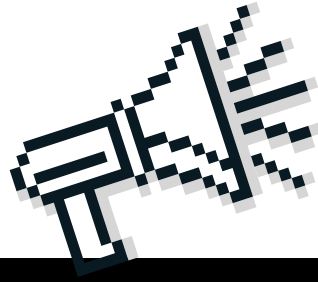
Son olarak eşyaları kazma şeklinde birleştirince bir "pickaxe" elde etmiş oluyoruz. İşte bahsettiğim bu süreç çaba sarf ederek elde ettiğimiz "kazmayı" sahiplenmemize neden oluyor. Ayrıca bu kelimeyi içselleştirip, aklımızın odalarından bir tanesini bu kelimeye kiralyoruz.

Emekli olduğu 2019 yılına kadar Arizona Eyalet Üniversitesi'nde akademisyenlik yapan James Paul Gee video oyunları ile dil öğrenimi konusunda önemli araştırmalar yürüterek kitaplar yazdı. Gee'ye göre The Elder Scrolls serisi veya World of Warcraft öğrenciler için ideal bir öğrenme alanı oluşturuyor. "Güçlendirilmiş Öğrenciler" olarak adlandırdığı prensipte, Gee iyi bir öğrenme sürecinde öğrencilerin yalnızca alıcı konumunda kalmaması ve aktif rol alması gerektiğini savunuyor.

Gee'ye göre video oyunları öğrencilere bu ortamı sağlıyor. Öğrenciler oluşturdukları karakterlerle yeni kimlikler edinerek kendi öğrenme deneyimlerini tasarlama ve kişiselleştirme imkanı buluyor. Bu sayede öğrenciler öğrenme sürecinin bir parçası olmak yerine sürecin "sahibi" konumuna geliyorlar.

2005 yılında yayımladığı "Learning by Design: good video games as learning machines" adlı makalede bu argümanını desteklemek adına "The Elder Scrolls: Morrowind" oyunundan bir örnek veriyor. Gee, oyunda verilen kararların her bir oyuncunun deneyimini birbirinden ayırması ve her oyuncunun farklı sonlara ulaşması konusunda Morrowind'in olağanüstü bir örnek olduğunu savunuyor. Şahsen kendisinin Quantic Dream oyunlarını (özellikle Detroit: Become Human) gördükten sonraki fikirlerini çok merak ediyorum.

Evet, şimdi paylaştığım bilgiler ve kendi deneyimim ışığında "Oyun oynamak dil öğrenme sürecine katkı sağlar mı?" sorusuna cevap bulduğunuzu düşünüyorum. Oyun oynamanın dil öğrenme sürecinde yalnızca motivasyon sağlamayacağı ayrıca yeni kelimeler, kavramlar, deyimler ve ifadeler öğreniminde faydalı olduğunu düşünüyorum. Oyunlar, dil öğrenme sürecinin en önemli unsurlarından birisi olan motivasyonu sağlamakla birlikte bu süreci içselleştirmemize ve bu periyotta aktif rol oynamamıza fayda sağlıyor. Dil öğrenmenin efor gerektiren ve yalnızca oyun oynayarak başılamayacağını da son kez belirtiyor ve hoşça kalın diyorum!



## Fırsat Köşesi

### AMAZON PRIME GAMING

The Evil Within 2  
Breathedge  
Lawn Mowing Simulator  
Beat Cop  
Chicken Police – Paint it RED!  
Faraway 2: Jungle Escape

### PLAYSTATION PLUS ESSENTIAL

Star Wars Jedi: Fallen Order  
Fallout 76  
Axiom Verge 2

### PLAYSTATION PLUS EXTRA VE PREMIUM

Back 4 Blood | PS4, PS5  
Dragon Ball FighterZ | PS4  
Devil May Cry 5: Special Edition | PS5  
Life is Strange: Before the Storm | PS4  
Life is Strange | PS4  
Sayonara Wild Hearts | PS4  
Jett: The Far Shore | PS4, PS5  
Just Cause 4: Reloaded | PS4, PS5  
Omno | PS4  
Erica | PS4

### XBOX LIVE GOLD

Iris.Fall  
Autonauts

### XBOX GAME PASS

Persona 3 Portable (Bulut, Konsol ve PC)  
Persona 4 Golden (Bulut, Konsol ve PC)  
Monster Hunter Rise (Bulut, Konsol ve PC)  
Mortal Shell: Enhanced Edition (Bulut, Konsol ve PC)  
Stranded Deep (Bulut, Konsol ve PC)

# En İyi Bağımsız Oyunlar

## Ayın bağımsız oyun tavsiyesi: Vampire Survivors

Yazar: Can Çiftci

31 Mart 2021 tarihinde erken erişim çıkışını gerçekleştiren Vampire Survivors oyun dünyasının yeni gözdelelerinden oldu. Poncle olarak da bilinen Luca Galante tarafından geliştirilen Vampire Survivors, rougelike, shoot 'em up ve rol yapma türünde yeni bir çığır açtı.

Sürekli olarak üzerimize akın akın gelen yaratıklarla savaştığımız Vampire Survivors oyunun öne çıkan kısmı ise otomatik şekilde savaşmamız.

Vampire Survivors'ın iyi yanlarından birisi ise oyunun tamamen Türkçe olması. Oyunun indirimli fiyatı ise 6.2 TL yani neredeyse bir şişe su fiyatı, bu fiyatı üzerine bide uzun oynanış süresini koyarsak oyun kesinlikle denenmesi gereken bir yapım olarak karşımıza çıkıyor. Hem Türkçe hem ucuz daha iyisi ne olabilir ki?

**BİR SANİYELİK DİKKAT KAYBI  
SİZİ ÖLDÜREBİLİR!**

Daha kuvvetli bir başlangıç için akıllı özellik seçmek lazım.

Vampire Survivors içerisinde yaratık öldürdükçe içlerin mavi küreler çıkarıyoruz, çıkan küreler ise bize deneyim puanı veriyor.

Yeterince deneyim puanı kastiğimizde ise üzerimizde ki yeteneklerden bir tanesini seviye atlatabiliyoruz veya yeni yetenek alabiliyoruz. Oyun uzadıkça içerisindeki yaratık sayısı arttığı için ne kadar çok yeteneğiniz varsa o kadar iyi oluyorsunuz.

**NİTELİK Mİ? NİCELİK Mİ?**

Aynı yeteneği ardı ardına arttırmak mantıklı mı?

Peki hangisi daha iyi, aynı yeteneği birden fazla seviye atlatmak mı? Yoksa farklı yetenekler alıp vuruş alanımızı geliştirmek mi sorusuna. Buna cevabımız değişken olurdu, çünkü aynı yeteneği seviye atlatmak değişik şartlarda değişik sonuçlar verebilir. Kamçı yeteneğini çok fazla geliştirdiğimizde birden fazla vuruş yapabilir ya da daha fazla vurabilirsiniz.

Alev Asası ile düşmanların üzerine birden fazla alev topu yollayabilirsiniz. Burada seçim tamamen sizin Örumcek Adam hislerinize kalmış.

**BU OYUN İÇERİSİNDE  
HIÇ VAMPIR YOK!**

Ne kadar çok yaratık o kadar hızlı güçlenme Vampire Survivors içerisinde kestiğimiz yaratıklardan veya sunaklardan çeşitli ödüller kazanıyoruz. Sunaklardan kazandığımız ödüller ise oyunumuzu gerçekten kolaylaştırıyor.

Canımızı yenilemek için yemek, bütün yaratıkları öldüren bomba, haritadaki bütün düşen ödülleri üzerimize çeken mıknatıs, altın ve deneyim puanı gibi özelliklerle deneyimimiz biraz daha uzuyor.

Öldürdüğümüz elit yaratıkların içlerinden ise altın veya yetenek sandığı gibi güç fantezimizi arttıracak özellikler düşebiliyor.

Altın çantası ile menüde bulunan yerden kendimize kalıcı özellikler açabiliyoruz. Kalıcı özellikler ise yeni oyuna girdiğimizde bile bizimle kalıyor, oyun içinden aldığımız diğer özellikler ise her öldüğümüzde sıfırlanıyor.

## PEKİ NEDEN BU OYUN AYIN OYUNU?

Aslında Vampire Survivors'ın ayın oyunu olmasının iki sebebi var. Birince sebep oyunun kendine has bir türü yaratmış olması. Vampire Survivors tam sürüm çıkışını gerçekleştirdikten sonra o kadar başarılı bir oyun oldu ki tıpkı soulslike gibi Vampire Survivorslike türünde oyunlar çıkmaya başladı.

İlk başta sıradan roughlike gibi gözükse bile aslında oyunun otomatik saldırı sistemi gibi özellikleri ile diğer türdeşlerinden ayrılıyor. İkinci sebebi ise fiyatı diyebilirim. Günümüzde oyun fiyatları aldı başını gitti fakat Vampire Survivors gibi bağımsız geliştiricilerin oyunlarına çok ucuza erişebiliyoruz. Steam indirim dönemlerinde oyunu 6 TL'den alabiliyoruz ve unutmadan oyun içerisinde Türkçe dil desteği var.

Sonuç olarak fiyatı, Türkçe dil desteği, türünün en iyi örneklerinden birisi olması ve uzun oynanış süresi içerdiği için bu ayın tavsiye bağımsız oyunu kesinlikle Vampire Survivors.



# Ocak ayının bağımsız oyunları!

Yazar: Bora Eyüboğlu

## FARLANDERS

Geliştirici: Andriy Byckowski

Yayıncı: Crytivo

Platform: PlayStation 5, Nintendo Switch, Xbox One ve PC

Ukrayna'nın içlerinde, savaşın tam ortasında, Kiev'de Andriy Byckowski tarafından geliştirilen Farlanders dış görünüş olarak ruhumuzda bir nostalji havası yaratıyor. Bunun yanında yenilikçi bir sıra tabanlı strateji deneyimi sunmayı amaç edinmiş. Mars'ın yer altı kaynaklarını sömürürken bir yandan da yukarıda kendi sömürgecilerimiz için yaşanabilir alanlar yaratıyoruz.. Toprakları sularken tarımı geliştirmeli, dağların yanına kurduğumuz rüzgar türbinleri ile hareket enerjisini elektriğe dönüştürmeliyiz.

Rimworld, Factorio ve Dwarf Fortress gibi türün önde gelenlerinden iyi bir yanı yok diye düşünüyorum ancak temsilcileri arasında adını duyuracağı kesin. Sizde benim gibi türü takip edenlerden biriyseniz 17 Ocak tarihini beklemede kalın.



## SEASON: A LETTER TO THE FUTURE

Geliştirici: Scavengers Studio

Yayıncı: Scavengers Studio

Platform: PlayStation 5/4 ve PC

Season ilk gördüğüm an itibariyle bende Gris, Journey ve Genesis Noir tarzında duygu dolu deneyim hissi uyandırdı. Nefes kesen manzaralar, muhteşem müzikler ve biraz da hüznleneceğim çerezlik bir maceraya atılmak istiyorum.

Season: A Letter To The Future, yaşadığımız ıssız köyü geride bırakıp bisikletimizle çıktığımız dünya turunu konu alıyor. Yapımcının "garip" dediği dünyayı keşfedeceğiz, anılar toplayacağız ve insanlarla tanışacağız. Özellikle çıkışa kadar dünyaya neden garip dendiğini, gördüklerimizi kaydetme mantığı nasıl gibi sorular aklımda ancak keşif hissini ve atmosferin, gerçekten sağlam olduğuna inananlardanım.



## AQUATICO

Geliştirici: Digital Reef Games

Yayıncı: Overseer Games

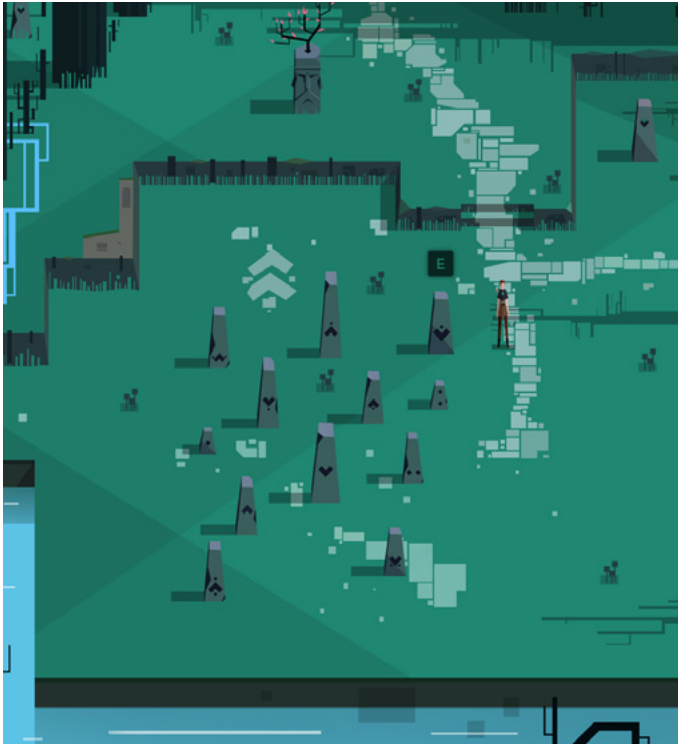
Platform: PC

Yeryüzünde, bir canavarın sırtında şehirler kurduğumuz yapımların ardından bir de derin okyanusların dibine yerleşmesek insanoğlu gerçekten şaşırtırdı. Aquatico insanoğlunun yaptığı hataları bir kez de suların dibinde yapmamızla başlıyor. Petrol kuyularını açmak, tüketim üzerine yeni şeyler inşa etmek ve yeni yaşam alanımızı tekrar mahvetmek üzerine. İnsanoğlu gerçekten de akıllanmıyor değil mi?

Çıkışı öncesinde izlediğim ve incelediğim kadarıyla Aquatico, Cities Skylines gibi değil de biraz daha Dyson Sphere Program kafasında oynanışa sahip. Tam sürüm olarak çıkışını gerçekleştirmesine rağmen önümüzdeki aylar için getirecekleri pek çok yenilik var. Tüm bunların yanında yayıncısı ise geçtiğimiz aylarda çıkış yapan Patron ile aynı. Şehir kurma üzerine deneyim kazanmış bir yayıncıdan gelme.



## ATONE: HEART OF THE ELDER TREE



Geliştirici: Wildboy Studios

Yayıncı: Untold Tales

Platform: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One ve PC

Atone: Heart Of The Elder Tree ilk olarak 2019'da Apple Arcade özel olarak piyasaya sürülmüştü. 27 Ocak'ta ise Türkçe dil desteğiyle çıkış yapacak. İskandinav mitolojiden yola çıkılmış, bulmaca, ritim ve gizem öğelerine sahip Atone için seçimlerimiz hikayemiz üzerinde etken görevinde. Kombat sistemi genel olarak Guitar Hero, Dance Dance Revolution tarzı oyunlara dayanmakta.

Yoğun bir anlatımın hakim olduğu deneyimleyenler tarafından söyleniyor. Tanrıların terk ettiği Midgard topraklarını koruyabilecek son kişi olan Estra'yı kontrol edeceğiz.

# Neler oldu neler!

Yazar: Gamze Nur Kaya  
Yiğit Mehmet Behrem

2022 YILININ SON AYI VE OCAK AYININ BAŞINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



## The Callisto Protocol'u yayınlandı!

Striking Distance Studios'un geliştirdiği üçüncü şahıs korku oyunu The Callisto Protocol 2 Aralık'ta oyun severlerle buluştu. Uzayın derinliklerindeki Jüpiter'in ayında yüksek güvenli bir hapisanede tutsak olan Jacob Lee'nin hikayesini konu alan oyun çıktığı ilk andan itibaren ne yazık ki hayranlarını hayal kırıklığına uğrattı. PlayStation'da çökme ve FPS sorunları yaşanmaktayken bilgisayarda da takılma problemleri yaşanıyordu. Sonrasında geliştirici firmadan gelen yanıtlar oyuncuların bir kısmını sakinleştirse de eleştirilerin önü kesilemedi.



## The Long Dark'tan ilk ücretli genişleme paketi!

Hinterland'ın geliştirdiği ve yayınladığı birinci şahıs hayatta kalma oyunu The Long Dark'ın ilk ücretli genişleme paketi 5 Aralık'ta yayımlandı. Kanada'nın zorlu doğa şartları altında hayatta kalma mücadelesi verdiğimiz oyun Mackenzie ve eski eşi Astrid'in 5 sezonluk hikayesini bizlere sunuyor. Oyunun hikayesini daha da derinleştirmek için gelen genişletme paketi olan 'Uzak Bölgelerden Masallar' ile birlikte Büyük Ayı Adası genişledi ve haritaya yeni bölgeler eklendi. Bu ücretli paket yanında bir de oyunun sağlamış olduğu ücretsiz güncellemelerle oyuna yeni içerikler de eklendi.



## Hades 2 gecenin sürprizi oldu!

The Game Awards 2022'nin ışığını çalan oyun 2020'de çıkan ilk oyunu ile ödül törenlerini kasıp kavuran Hades yine bu geleneği sürdürmeye devam ediyor. 9 Aralık'ta düzenlenen The Games Awards'da duyurulan Hades 2 gecenin sürprizi oldu. Oyunun Türkçe dil desteğiyle çıkacağı duyuruldu!



### Cyberpunk 2077'nin İlk DLC'si duyuruldu!

CD Project Red'in çalkantılı bir çıkışa sahip olan oyunu Cyberpunk 2077 için ilk DLC Phantom Liberty duyuruldu. Oyunun çalkantılı çıkış zamanlarını telafi etmek amacıyla çıkarılacak olan DLC 2023 yılında oyuncularla buluşacak. The Game Awards 2022'de kısa tanıtım videosu gösterilen DLC'de Amerikalı oyuncu Idris Elba ve Johnny Silverhand'ın hikayeleri konu alınacak.



### CD Project Red'den The Witcher atağı!

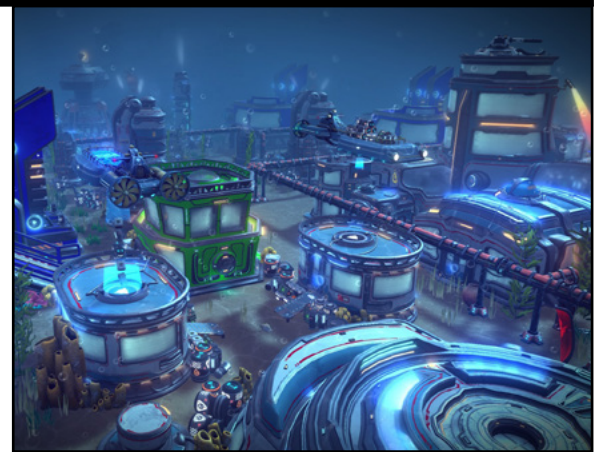
CD Project Red'in ertelemeler silsilesine katılan The Witcher 3: Wild Hunt yeni nesil güncellemesi nihayet 14 Aralık'ta oyun severlerle buluştu.

Yeni nesil güncellemeyle çeşitli görsel, performans ve teknik geliştirmeler ve düzeltmelerin yanı sıra ek içerikler de eklendi.



### Denizaltı sırlarını Aquatico ile keşfedin!

Digital Reef Games'in geliştirdiği ve Overseer Games'in yayımcılığını üstlendiği hayatta kalma ve şehir kurma oyunu Aquatico 12 Ocak'ta bekleyenleriyle buluştu. Hem Türkçe dil desteğiyle çıkış yapmış olmasıyla hem de uygun fiyatıyla hayatta kalma oyunlarını ve şehir kurma oyunlarından hoşlanan oyun severlerin gönlünü çalıyor.



### Need For Speed Unbound Çıktı!

Electronic Arts ile birlikte Burnout Paradise, Need for Speed: Hot Pursuit gibi yapımlarda yer alan Criterion Games, 2020 haziran ayında geliştirmeye başladığı Need for Speed: Unbound, 2 Aralık 2022'de PC, Playstation ve Xbox Series X|S platformlarına geldi.



## Fortnite'in 4.Sezonu çıkış yaptı!

Epic Games ve People Can Fly tarafından geliştirilen ünlü Battle Royale oyunu Fortnite'in 4. sezonu 4 Aralık 2022 tarihinde çıkışını yaptı! 10 Mart'a kadar sürecek olan yeni sezonda 4 adet yeni bölge var.



## Star Wars Jedi: Survivor'un çıkış tarihi açıklandı!

Respawn Entertainment tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından yayımlanacak olan Star Wars Jedi: Survivor, 17 Mart 2023'te PC, Playstation 5 ve Xbox X ile S için çıkış yapacak.



## Death Stranding 2 Duyuruldu !

Birkaç aydır süren dedikoduların ardından Hideo Kojima son noktayı koyarak Death Stranding 2'yi 9 Aralık'ta The Game Awards 2022'de resmi olarak duyurdu.



## Far Cry 6: Lost Between Worlds Çıktı!

Ubisoft Toronto tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından yayımlanan Far Cry 6'nın yeni eklenti paketi Lost Between Worlds, 6 Aralık 2022'de tüm platformlara çıkış yaptı.



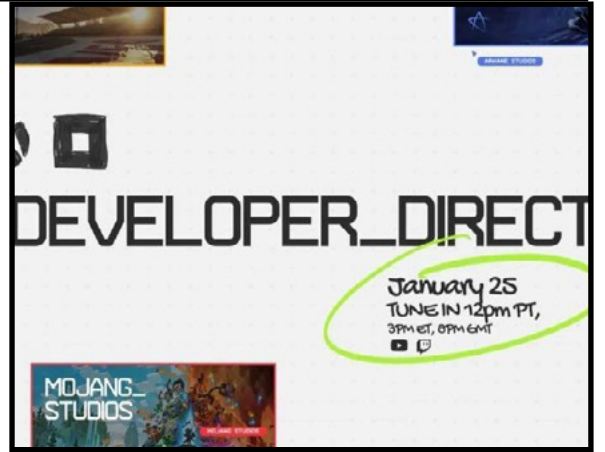
### Payday 3 Duyuruldu!

Popüler soygun temalı Payday serisinin geliştirilmekte olan yeni oyunu Payday 3 Türkçe alt yazı ve ara yüz desteğiyle beraber 2023 yılının sonlarına doğru PC ve konsollara çıkış yapacak.



### Xbox ve Bethesda'nın düzenleyeceği Developer Direct resmen duyuruldu!

Microsoft, Sony'nin PlayStation State of Play etkinliklerine çok benzeyecek, bazı oyunlardan haberler ve oynanışları içerecek Developer Direct etkinliğinin 25 Ocak'ta gerçekleşeceğini resmen duyurdu.



### One Piece Odyssey PC ve konsola geldi!

ILCA tarafından geliştirilen ve Bandai Namco Entertainment tarafından da yayımlanan rol yapma oyunu One Piece Odyssey, 13 Ocak 2023'te PlayStation 4, PlayStation 5, Windows ve Xbox Series X/S platformlarına geldi.



### The Last of Us ilk bölümü BluTV'de yayımlandı!

PlayStation özel oyunu The Last of Us'ın dizi uyarlaması nihayet Türkiye'de erişime açıldı. BluTV platformu üzerinden yayımlanan ilk bölüm 16 Ocak 2023'te saat 06.30'da erişime açıldı.

Kasım başında vizyon tarihi duyurulan; Pedro Pascal'ın Joel'u ve Bella Ramsey'nin Ellie'yi canlandırdığı The Last of Us HBO uyarlamasının ilk sezonu 9 bölümden oluşacak.



## Nvidia 40 serisi mercek altında: Ne vadediyor, kimler almalı?

Oyunların gitgide daha çok sistem kaynağı talep ettiği günümüzde biz oyuncular için en kritik parça her zaman ekran kartı oluyor. Yeni nesil ekran kartları çıktıkça, oyun firmaları da her geçen gün daha çılgın grafikler yapmak için kendini zorladıkça, olan önce bizim artık eskimeye başlayan, emektar sistemlerimize sonra PC'miz artık oynatamayacak hale gelince de mecburen bütçelerimize oluyor.

Nvidia başta olmak üzere birçok üreticinin de daha ulaşılabilir modellerden ise daha üst seviye ürünler üzerine yoğunlaşması, üstüne bir de fiyat etiketlerini her geçen yıl yükseltmesi oyuncuların elini bayağı zorlamakta. Nvidia'nın son ekran kartı (GPU) nesli 40 serisine en son RTX 4070ti modelinin de eklenmesiyle "Acaba bu defa biraz daha ulaşılabilir olur fiyat-performans ihtiyacımızı karşılayabilir mi?" diye hepimiz düşündük. Peki nedir bu 40 serisi? Nvidia'nın anlattığı kadar yenilikçi mi? Oyunculara ne vadediyor? Alınır mı? İşte tüm bu sorulara incelememizde cevap vermeye çalışacağız.

### GEFORCE RTX 40 SERİSİNİN TEKNİK ÖZELLİKLERİ

RTX 4090'da 16384 CUDA çekirdeği bulunuyor. 30 serisinin en üstü olan RTX 3090ti modeli 10752 CUDA çekirdeği bulunduruyordu.

İlk olarak, hemen her seride olduğu gibi Nvidia mimariyi değiştirmiş. Yeni mimarimizin adı Ada Lovelace. Nvidia'nın RTX 20 serisinden beri odak noktası olan Ray-Tracing/Işın İzleme teknolojisi yine ön planda. Buna bağlı olarak 3. nesil Işın İzleme Çekirdekleri kullanılmış. Tensör Çekirdekleri (Yapay Zeka) bu seride 4. nesile güncellenmiş. CUDA işleme kapasitesi önceki RTX 30 serisinde 8.6 iken, 40 serisinde 8.9'a çıkarılmış.

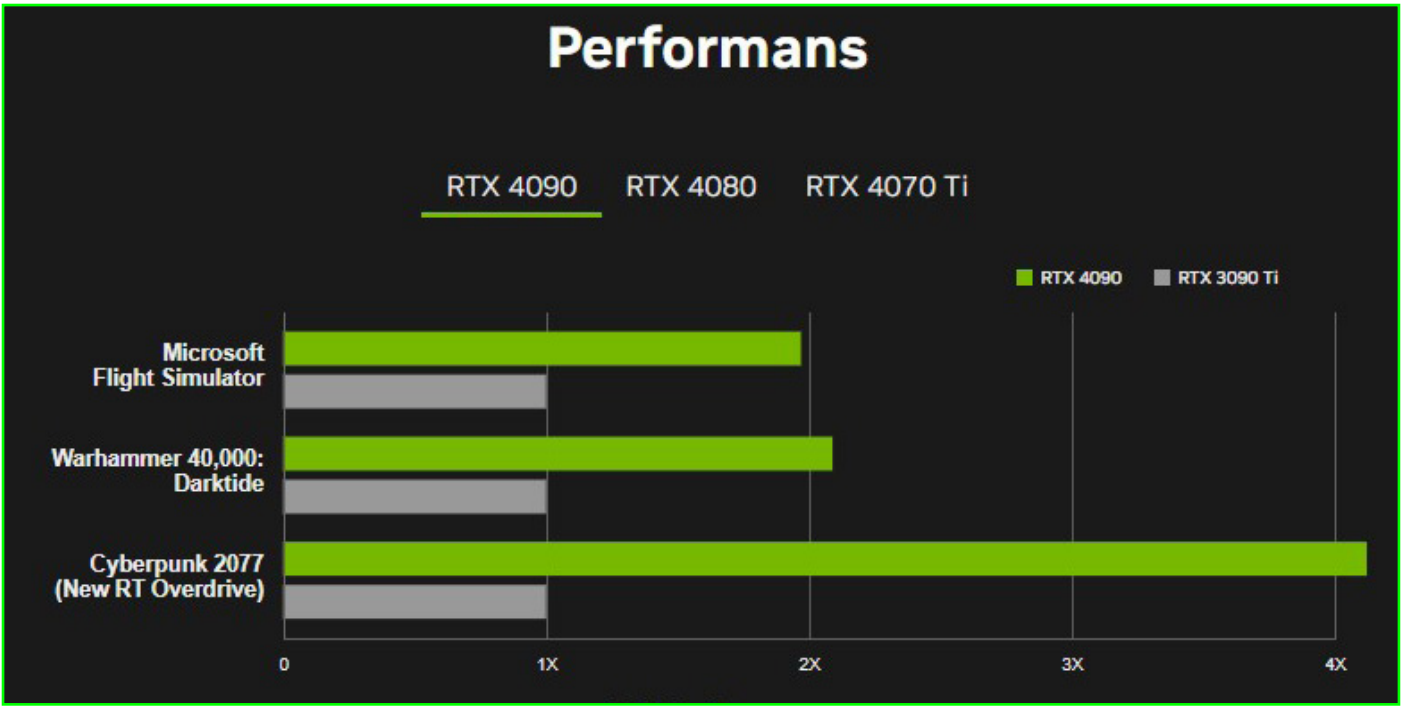
RTX 4090'da 16384 CUDA çekirdeği bulunuyor. 30 serisinin en üstü olan RTX 3090ti modeli 10752 CUDA çekirdeği bulunduruyordu. AV1 Enkodlama da 40 serisine yeni eklenen özelliklerden. RTX 30 serisinde AV1 Dekodlama bulunuyordu ancak enkodlama yoktu.

Yeni seri şimdilik 3 model barındırıyor; 4090, 4080 ve 4070ti. İlk çıkışında 4080 kendi içinde 12 GB ve 16 GB olmak üzere iki seriye ayrılmıştı. Nvidia, global arenada, 4080'in 12 GB'lık versiyonunun, aslında eski modelleri baz alındığında hayali bir 4070'e tekabül ettiğine ve Nvidia'nın modeli üst sınıf gibi göstererek insanları yanlış yönlendirdiğine dair eleştiriler almıştı.

Çünkü 12'lik ve 16'lık versiyonlar farklı çiplere sahipti. Üstelik 12 GB'lık versiyon 192-bit iken 16 GB'lık versiyon 256-bit arayüz barındırmaktaydı ve bu durum iki versiyon arasında %30'ları bulabilen bir performans farkına sebep oluyordu. Şu an ise resmi sitede yalnız 16 GB'lık versiyon gözükmemekte.

**Gelin isterseniz 3 kartın da teknik özelliklerini listeleyelim:**

GeForce RTX 4090	
NVIDIA CUDA Çekirdekleri	16384
Artırılmış Saat Hızı (GHz)	2,52
Bellek Boyutu	24 GB
Bellek Tipi	GDDR6X
Maksimum Ekran Çözünürlüğü	240 Hz'de 4K veya DSC ile 60 Hz'de 8K



## YENİLİKLER VE PERFORMANS

40 serisinin biz oyuncuları en çok heyecanlandıran yeniliği kuşkusuz DLSS 3.0 teknolojisini desteklemesi. DLSS'in açılımı Deep Learning Super Sampling yani Derin Öğrenme Süper Örnekleme.

Bu teknoloji yapay zekâ ve makine öğrenimini kullanarak daha yüksek çözünürlüklü ve yapay görüntüler oluşturuyor. Bu sistem biz oyun oynarken gerçeğine çok yakın yapay kareler ekliyor ve böylece kartın üzerindeki yükü hatırı sayılır bir biçimde azaltıyor.

Bu da hem ekran kartımızın ömrünü uzatıyor hem de oyunlarda DLSS kullanılmıyorken sistemimizi zorlayacak kalite seviyelerini DLSS ile daha oynanabilir hale getiriyor.

DLSS 3.0 şu an sadece RTX 40 tarafından desteklenen teknoloji ve maalesef 30 ve 20 serilerine pek gelecek gibi durmuyor. Zira yalnız 40 serisinde bulunan 'Optik Akış Hızlandırıcı' denilen bir ünite ile bağlantılı çalışan bir teknoloji DLSS 3.0.

Testlere bakıldığında DLSS 3.0 bazı oyunlarda DLSS 2.0'a nazaran % 50 ye kadar FPS artışı sağlıyor fakat bazı yazılımlarda ise kayda değer bir fark gösteremiyor. Ancak her halükârda yeni çıkan bir çok oyun bu teknolojiyi desteklemek isteyecektir ve zamanla geliştirilecektir. Çünkü hiçbir oyun yalnızca sınırlı kişilerin sahip olabildiği sistemlerde kullanılabilme istemez. Mümkün olduğunca çok kişiye hitap etmek her oyun yapımcısının işine gelir. DLSS'te temel olarak bunu sağlıyor.

40 serisi performans olarak kullanıcıya gerçekten seviye atlatıyor. Yapılan benchmark (Denektaş) testlerine baktığımızda serinin en yeni üyesi 4070ti bile 3090ti'yi sollamış gözüküyor. 4070ti, 3090ti'dan %10'a kadar daha iyi bir genel performans sunuyor.

### Özellikler

GeForce RTX 4080	GeForce RTX 4070 Ti
9728	7680
2,51	2,61
16 GB	12 GB
GDDR6X	GDDR6X
240 Hz'de 4K veya DSC ile 60 Hz'de 8K	240 Hz'de 4K veya DSC, HDR ile 60 Hz'de 8K

Bu da oyunların büyük çoğunluğunu DLSS 3.0 desteğiyle birlikte 4K çözünürlükte 60 FPS üzerinde oynamaya imkan verecek demek. Tabii piyasaya yeni çıktığından yapılan test sayısı henüz düşük.

RTX 4090 ise performans seviyesini gerçekten arşa taşıyor. RTX 3090ti'ye göre %70 civarı bir performans artışı sağlıyor, ki bu muazzam bir rakam. 3090ti'nin RTX 2080ti'ye göre sağladığı artış %35 civarıydı.

RTX 4090 8K oyun oynama hayali olanlara bir nebze ilaç olsa da tam anlamıyla bu yükün altından kalkmıyor. Kart, testlerde bazı oyunlarda DLSS kapalıyken 50-60 FPS civarından, DLSS desteği ile 100 FPS'leri görürken, bazı oyunlarda DLSS desteğiyle bile düzenli 60 FPS üstü performans sunamıyor. Sanırım 8K oyun oynama hayali ancak 50 serisi gelince tam anlamıyla gerçekleşecek.

RTX 4080 ise genel olarak çok tercih edilmeyen ve müşteriler tarafından pek de benimsenmeyen bir kart görünümünde. Bunun sebebi büyük ihtimalle pahalı bir kart olmasına rağmen, bazı oyunlarda DLSS kapalıyken 2K çözünürlükte bile 60 hatta bazen 50 FPS seviyesinin altında bir performans sunması.

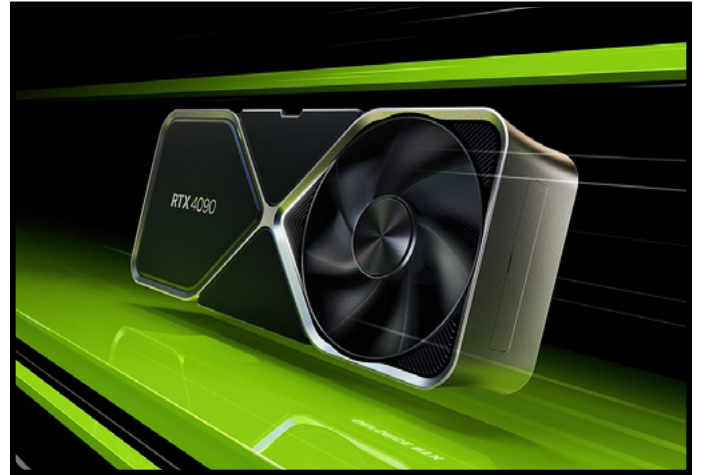
## GELELİM TÜKETİME...

RTX 4090'ın toplam güç ihtiyacı 450w gibi gözüküyor, bu rakam 3090ti ile aynı. Kartın verdiği performansa bakarak daha ekonomik olduğunu söylemek mümkün. Ancak 4090'ın boyutları biraz can sıkıcı. Bu canavarın devasa soğutma sistemi 3 PCI slotu kaplıyor ve kart neredeyse bir PlayStation 5 konsolu kadar büyük görünüyor. Bu sebeple kartı almayı düşünenler kartın kasalarının içine sığacağından emin olmalı, zira full tower dışındaki pc kasalarına sığdırmak pek mümkün gözüküyor.

## KİMLER ALMALI?

Yeni çıkan RTX 4070ti yüksek performans oyun oynamak isteyenler için bir başyapıt denebilir. Bazı durumlarda RTX 3090ti'nin bile üstünde performans vermesi, DLSS 3.0 desteği ve nispeten uygun fiyatıyla oldukça güçlü bir seçenek oyuncular için. Kart, Ocak ayının ilk haftası itibariyle 21-22 bin TL bandından başlayan fiyatlarla satılıyor. RTX 3090ti'nin yaklaşık 10 bin TL daha yüksek bir fiyat etiketine sahip olduğunu düşünürsek fiyat/performans olarak biçilmiş kaftan. 4080'in fiyatı RTX 3090ti ile hemen hemen aynı bantta, yani 32 bin TL civarında. RTX 4090'a sahip olabilmek için en az 43 bin TL'yi gözden çıkarmak gerekiyor.

Eğer yoğun bir şekilde grafik/video işleme(rendering) gibi yüksek GPU gücü gerektiren işlemler yapıyorsanız, RTX 4080 ve 4090 sizin için ideal olabilir. Zira şu anda benchmark testlerinde iki karttan daha yüksek performans sunabilen başka bir opsiyon yok, yani bu alanda rakipsizler. Eğer yeni bir GPU'ya ihtiyacınız varsa ve 20 bin TL civarı bir bütçeniz var ise, RTX 4070ti sizin için en iyi seçenek konumunda. Ama eğer siz de benim gibi "Full HD'de her şey full grafik ayarlarında oynasam bana yeter." diyenlerdenseniz RTX 3060'ın üstü bize gerekmez.



OG

## ◊ OYUN GÜNLÜĞÜ ◊



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

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