

BAŞIMIZ SAĞ OLSUN!

OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

02

ŞUBAT 2023

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



**NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ**

Harry Potter and the  
Philosopher's Stone

**İNCELEME**

Hogwarts Legacy

Dead Space Remake

Deliver Us Mars

■ ■ ■

# İÇİNDEKİLER



## İNCELEME

4 Hogwarts Legacy

8 Hogwarts Legacy  
salonları

11 Hogwarts Legacy  
karakterleri

## Nostalji Günlüğü

16 Harry Potter and the Philosopher's Stone



## KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

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

## YAZARLAR

Ege Muslu

Ahmet Furkan Göçgen

Tuana Seda Hürmen

Selçuk Buğra Gökalp

Ataberk Ergin

Ülkü Kadem Akın

Bora Eyüboğlu

Diren Eyidoğan

Can Çiftci

Yiğit Mehmet Behrem

Gamze Nur Kaya

## BİLGİ KUTUSU

19 Reboot-Remaster  
Remake nedir?

## İNCELEME

22 Dead Space Remake

25 I'm looking for  
3024 people

26 Deliver Us Mars

29 Blanc

32 SEASON: A letter  
to the future



36

Mart ayında en çok  
beklenen oyunlar

En İyi Bağımsız  
Oyunlar

38 Ayın bağımsız oyun  
tavsiyesi: Patron

40

## Şubat ayının bağımsız oyunları!

Tails: The Backbone Preludes

The Pale Beyond



Voltaire: The Vegan Vampire

Loretta

Scars Above



Corpse Keeper

Clive 'N' Wrench

44

## Neler oldu neler?

Başımız sağ olsun Türkiye'm!

# AFAD

# OYUN GÜNLÜĞÜ

Başımız sağ olsun!

Kahramanmaraş'ta asrın felaketi yaşandı...  
10 ili etkileyen 7,7 ve 7,6 büyüklüğündeki  
depremler büyük bir yıkıma ve on binlerce  
insanımızın hayatını kaybetmesine neden oldu.

Oyun Günlüğü ekibi olarak büyük bir üzüntü  
içindeyiz. Depremde hayatını kaybeden  
vatandaşlarımıza Allah'tan rahmet, yaralılarımıza  
da acil şifalar diliyoruz.

\*\*\*

Hogwarts Legacy ve Dead Space Remake dahil  
ikinci sayımızda sekiz incelemeye yer verdik.

Aylık olarak çıkarmayı planladığımız dergimizin  
bu sayısını ay sonuna erteledik. Ancak her ayın  
ikinci haftası sizlerle olmaya devam edeceğiz.

Tarifsiz acılar yaşanıyor. Ancak bu acıları birlikte  
aşacağımıza inanıyoruz.

**Bizimle olduğunuz için teşekkürler!**

**İyi okumalar.**

Ömer Faruk Aktaş

**İNCELEME** Yazar: Ege Muslu

# HOGWARTS LEGACY



**HOGWARTS KALESİNİN İÇERİSİNDE  
DOLAŞIRKEN O KLASİK HARRY POTTER  
MÜZİĞİ İLE KENDİNİZİ BU DÜNYAYA  
KAPTIRMAMAK ELDE DEĞİL...**

Avalanche Software tarafından geliştirilen, Warner Bros Interactive tarafından yayımlanan Hogwarts Legacy, 10 Şubat itibariyle yeni nesil konsollar ve PC için çıkışını yaptı. Yılın beklenen oyunlarından biri olan Hogwarts Legacy, Hogwarts dünyasını en kapsamlı şekilde ele alan Harry Potter oyunu olarak öne çıkıyor. Harry Potter hayranlarının ve diğer oyuncuların merakla beklediği bu oyuna öne çıkan yönleriyle göz atıyoruz.

Bir Harry Potter hayranı olarak bu senenin en çok beklediğim oyunlarından biri olan Hogwarts Legacy sonunda Deluxe Edition alanlar için 7 Şubat'ta, normal versiyonunu alanlar için 10 Şubat'ta Xbox Series X/S, Playstation 5 ve PC için çıkışını yaptı. Eski nesil konsolların 4 Nisan'a Nintendo Switch'in ise optimizasyonunu daha iyi ayarlayabilmek için 25 Temmuz'a ertelenmişti.

Utah, ABD merkezli video oyun şirketi Avalanche Software, Hogwarts Legacy için birçok oyunda kullanılan Unreal Engine 4 oyun motorunu kullanıyor. Bu da oyunun görselliğini önemli ölçüde etkileyen bir seçim olmuş. Şimdi gelin oyunun temel işleyişi ve mekaniklerine göz atalım.

## **HOGWARTS'A GEÇ BAŞLAYAN BİR ÖĞRENCİ OLMAK**

Hogwarts Legacy içerisinde 15 yaşında okula geç başlayan bir öğrenciyi oynuyoruz tabii sadece bu kadar değil, oyuncuyu meraklandıran içine çeken gizem dolu bir hikâye bizi bekliyor. Karakterimizin bütün saçını, cinsiyetini, ten rengini kendimiz ayarlıyoruz karakterimizle daha çok bağ kurmak için güzel bir özellik olmuş. Aynı zamanda karakterimizle derslere girip tecrübe edinebiliyoruz.

Hikâye gizemli olsa da yer yer sıkıcı olabiliyor, özellikle okuldaki profesörlerin diyalogları çok uzun tutulmuş bu diyalogları bir süre sıkıntıdan geçmeye başlıyorsunuz. Birde bir süre sonra ana görevler seviye sınırı istemeye başlıyor bu seviyelere ulaşmak için oyunun bize zorla yan görev yaptırması bana oyunu uzatan, gereksiz ve sıkıcı bir özellik gibi geldi.



## **MÜKEMMEL TASARLANMIŞ BİR HOGWARTS!**

Hogwarts Legacy'nin en iyi yaptığı şey Hogwarts kalesinin iç tasarımı olmuş. Duvardaki konuşan tablolardan, kendi kendini çalan müzik aletlerine, kitapta gördüğümüz ilginç karakterlerden, etrafta dolaşan kedilere Hogwarts kalesi çok iyi tasarlanmış ve içinde gezmesi çok eğlenceli olmuş. Her gezdiğinizde etrafta ilginç bulmacalar ve hoş detaylar bulmak mümkün. Hogwarts kalesinin içerisinde dolaşırken o klasik Harry Potter müziği ile kendinizi bu dünyaya kaptırmamak elde değil...

Hogwarts'ın dış kısmı kale kadar detaylı olmasa da dışarıda da hoş detaylar minik etkinlikler bulmak mümkün. Özellikle köydeki mağazalar filmle birebir aynı tasarlanmış içlerinde gezmesi alışveriş yapması çok keyifli olmuş. Onun dışında süpürgemizle veya bineğimizle bu dünyada gezmek oldukça keyifli. Hogwarts Legacy'nin grafikleri çok üst düzey olmasa da, dolu, canlı ve gezmesi eğlenceli bir açık dünya yapmayı başarmışlar.



## EĞLENCELİ OYNANIŞ

Hogwarts Legacy'nin en eğlendiğim kısmı kesinlikle oynanışı ve aksiyonu oldu. Büyüler ile kombolar yapmak çok eğlenceli ve tatmin edici bir his veriyor. Komboların çok zor olmaması da bence bir artı olmuş. Hogwarts Legacy içerisinde 23 tane büyü bulunuyor ama bunların hepsi aksiyon için kullanılmıyor, eşyaları yok etmek için dağılan bir yeri toplamak içinde kullanılan büyüler mevcut. Aynı olarak yetenek ağacında kendimizi karanlık büyülerde veya çeşitli diğer özelliklerde eğitip yeni kombolar veya yeni özellikler elde edebiliyoruz, bu yetenek ağacının oyuna büyük bir çeşitlilik kattığını söyleyebilirim. Son olarak oyundaki boss savaşları çok zor olmasa da eğlenceli ve güzel dizayn edilmiş.

Aynı zamanda Hogwarts kalesi içerisinde çeşitli eğlenceli etkinliklerde bulunuyor. Oyunun yaklaşık 2. Saatinde size verilen küçük bir odayı istediğiniz gibi dekore edebilirsiniz. Tabloların şeklini, duvarların görünüşünü, sandalyelerin şekline kadar bu odayı kendi zevklerinize göre tamamen şekillendirebiliyorsunuz.

Özellikle dekor işlerinden büyük keyif aldığım için bu odada bir hayli fazla zaman geçirdiğimi söyleyebilirim, çünkü burayı bir nevi kendi üssünüz gibi kullanıyorsunuz, bu odayı nasıl şekillendireceğiniz ve nasıl kullanacağınız tamamen size kalmış durumda.

## BİRKAÇ EKSİK

Hogwarts Legacy eğlenceli olsa da birkaç eksikliği bulunuyor. Yan görevler bence çok sıkıcı olmuş etrafta bir şeyler toplamak gibi oyunu sırf uzatmak için yapılan yan görevler mevcut. Ayrıca bu yan görevleri seviye sınırından dolayı da yapmak zorunda kalıyorsunuz, bu da bir yerden sonra sinir bozucu olmaya başlıyor. Diyaloglarda çok uzun tutulmuş oyunun 1-2 saati hoş olsa da bir yerden sonra bu diyalogların hepsini geçmeye başlıyorsunuz. Birde günümüzde neredeyse her oyunda görülen optimizasyon sıkıntısı bu oyunda da mevcut. Özellikle açık dünyaya çıktığınızda oyunda donmalar, FPS düşüşleri çok fazla görülüyor.

## TARTIŞILAN OYNANIŞ SÜRESİ

Hogwarts Legacy 30 ile 50 saat arasında bir oynanış süresi sunuyor, bana bu oynanış süresi şahsen yeterli geldi. Ama Hogwarts dünyasında daha fazla zaman geçirmek isteyen oyuncular için bu süre biraz yetersiz gelebilir. Yine de bütün yan görevleri yaparak ve çevrede ki her şey ile etkileşime girerek bu süreyi uzatabilirsiniz.

Hogwarts Legacy'nin fiyatına gelirse Steam içerisinde 700 TL, PS Store ve Xbox içerisinde 900 TL'ye bulunuyor. Bu fiyatlara 100TL ekleyerek Deluxe Edition tercih edebilirsiniz. Bana Hogwarts Legacy'nin fiyatı en azından PC için uygun geldi. Oyunların 1500 TL bandında çıkmaya başladığı bu dönemde 700TL sizi 30-40 saat götürecek bir oyun için yeterli geldi.

## DEĞERLENDİRME

Hogwarts Legacy, bazı eksikleri dışında hoş klasik bir açık dünya oyunu ve bu zamana kadar çıkan Hogwarts'ı en kapsamlı ve en güzel şekilde ele alan bir oyun olmuş. Harry Potter hayranlarına ve Harry Potter evreninin içine girmek isteyen herkes için bu oyunu öneriyorum. Harry Potter evrenine uzak kişiler için ise için bu oyun sıradan bir açık dünya gibi gelecektir. Yine de atmosferi ve keyifli oynanışından dolayı bu evrene uzak oyuncularında Hogwarts Legacy'e bir şans vermesini öneriyorum.

**Geliştirici:** Avalanche Software

**Yayıncı:** Portkey Games

**Tür:** Aksiyon ve Rol yapma

**Fiyat:** 699 TL (Steam)



# Hogwarts Legacy salonları

HOGWARTS CADILIK VE BÜYÜCÜLÜK  
OKULU SİZLERİ BEKLİYOR!

Yazar: Ahmet Furkan Göçgen

Heyecanla beklenen Hogwarts Legacy, 10 Şubat'ta çıkışını gerçekleştirdi. Heyecanla bekleyen kesim sadece Harry Potter hayranları değildi tabii. Oyun dünyasının genelinde heyecanla beklenen bir oyun olmayı başaran Hogwarts Legacy, üç günlük erken erişim sürecinde yüzbinlerce oyuncu tarafından oynandı.

En son büyü sayısının azlığıyla gündeme gelen Hogwarts Legacy, en merak edilen unsurlarından biri de Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'nun epey büyük gözükmesine karşın ne kadar dolu ve nitelikli olacağıydı...

Aynı soru, açık dünya için de geçerli gibi gözüküyor. Açık dünya ne kadar nitelikli olacak? Açık dünyanın yeterliliği hakkında, yapımcılar pek az şey gösterdi.

## ORTAK SALONLAR

Oyunun ilk kısımlarında, oyuncuların başlarına "Seçmen Şapka" takılacak ve oyunculardan 4 Hogwarts Evi arasında seçim yapmaları istenecek.

Oyuncunun seçtiği Hogwarts Evi'ne bağlı olarak vakit geçirilecek, başta Ortak Salon olmak üzere, mekanlar; yoldaş olunacak sihirbazlar ve çok daha fazlası değişecek.

Oyuncunun seçebileceği 4 Hogwarts Legacy Evi şu şekilde listelenebilir:

Gryffindor  
Hufflepuff  
Ravenclaw  
Slytherin

Mevsimplere göre Hogwarts binasının farklı temaları olacağını biliyoruz; örneğin Noel'de Noel temalı süslemeler vs. Hogwarts Legacy Ortak Salonlarının her birinin de farklı temalarda olacağını biliyoruz. Hepsi farklı görünüş, farklı karakterler ve farklı müzikler barındıracak.

## Gryffindor Ortak Salonu

Kırmızı ve kızıl tonlarıyla sıcak bir görüntü sağlayan Gryffindor Ortak Salonu, duvarlarda bulunan düzinelerce hareketli resimle donatılmış halde!

Gryffindor'a ayrılan öğrenciler, cesaret, yiğitlik, şövalyelik ve kendine güven özelliklerine sahip olacaklar.



**GRYFFINDOR**



**HUFFLEPUFF**

## Hufflepuff Ortak Salonu

Toprak elementinin ihtişamını sergiler nitelikte olan Hufflepuff Ortak Salonu, yeşil tonlarla ve bitkilerle etkileyici bir görüntü oluşturmayı başarıyor.

Hufflepuff olarak seçilmek için, güçlü bir adalet ve sadakat duygusuna, ayrıca sabır ve sıkı çalışma şevkine ihtiyacınız var. çalışma şevkine ihtiyacınız var.

## Slytherin Ortak Salonu

Yüksek tavanı sayesinde epey ihtişamlı gözükken bu salon, gri tonlarıyla ihtişamına ihtişam katıyor.

Slytherin'e seçilmek için hırsla, kararlılığa, becerikli ve zeki olma yeteneğine sahip olmanız gerekecek.



**SLYTHERIN**



**RAVENCLAW**

## Ravenclaw Ortak Salonu

Ravenclaw'ın bronz kartal maskotu tarafından korunan Ravenclaw Ortak Salonu, mavinin tonları ile ve astrolojik havası ile, entelektüel bir hava veriyor.

Ravenclaw'a seçilmek için zekaya ve bilgiğe sahip olmanız, zekaya ve yeni şeyler öğrenmeye değer vermeniz gerekir.



## İHTİYAÇ ODASI

Ortak Salonlar dışında epey vakit geçireceğimiz odalardan biri İhtiyaç Odası. Temelde bu oda, oyuncunun güvenli merkezi. Oyuncunun iksirlerini hazırlaması, savaşa hazırlanması, kozmetik eşyalarını düzenlemesi için kullanılacak olan bu oda, oyunun başlarında epey küçük olacak; ancak oyuncu geliştikçe, daha önceden erişilemeyen kısımlar açılacak ve bu oda daha da işlevsel ve eğlenceli bir hal alacak.

Hatta bir noktada oyuncu, evcil hayvanlarını beslemek için bu odayı ve bu odanın bahçesini kullanabilecek. Daha da güzeli, bu oda ve bu odanın sahip olduğu bahçe, oyuncu tarafından özelleştirilebiliyor!

Özelleştirmekten kastedilen birkaç basit düzenleme değil, yapımcılar bu özelleştirme kısmına oldukça özen göstermişler. Neredeyse gördüğünüz her şeyi değiştirebiliyorsunuz. Özetle burada çokça vakit geçireceğiz, hele özelleştirme işine takıntı seviyesinde özen gösterenler...

## DİĞER ODALAR

Ortak Salonlar ve İhtiyaç Odası dışında derslere gireceğimiz, düellolara katılacağımız odalar da olacak elbet. Ancak bu odalar koca Hogwarts binasını doldurmaya yetecek mi, bunu öğrenmek için biraz süreye ihtiyacımız var. Umarım, sırf dolu gözüksün diye niteliksiz onlarca etkinlikle dolu olmaz güzelim Hogwarts binası.



# Hogwarts Legacy

## karakterleri

**Yazar:** Ahmet Furkan Göçgen

Hogwarts binasının ne tür salonlarla dolu olduğu kadar önemli olan bir diğer konu ise, binanın içinde kimlerin olduğu. Hogwarts Legacy, Harry Potter serisinden yaklaşık 100 yıl önce geçtiğinden Harry Potter serisinden alışık olduğumuz her karakter Hogwarts Legacy oyununda elbette olmayacak.

Oyunun yapımcısı Warner Bros, Harry Potter serisinin yaratıcısı olan J. K. Rowling'in oyunun kadrosunda olmadığını doğrulamış olmasına karşın, elbette Harry Potter'ın orijinal dünyasına sadık kalmak durumundadırlar; bu sadakat beraberinde birkaç tanıdık yüzü oyunda görmemizi de garanti ediyor. Özetle Harry Potter'dan tanıdığımız birkaç karakter, oyunda da var. Gelin oyunda karşılaşacağımız eski ve yeni karakterlere bi' göz atalım:

## ÖĞRENCİLER

### Amit Thakkar

Asif Ali'nin seslendirdiği Amit, arkadaş olabileceğimiz Ravenclaw öğrencilerinden biri. Ünlü bir büyücülük tarihçisi olmayı arzulayan Amit, aynı zamanda astronomiye de oldukça ilgili, iyi okumuş bir genç.

### Constance Dagworth

Hakkında pek az şey bildiğimiz Constance Dagworth, Amit gibi Ravenclaw öğrencisi. Onun hakkında daha fazla şey öğrenmek için Hogwarts Legacy'de vakit geçirmemiz gerekiyor anlaşılır.



### Everett Clopton

Ravenclaw öğrencisi olan Clopton, yaramaz bir şakacı olarak biliniyor; bu yaramaz şakacıya ses veren isim ise, pek çok kaliteli eserden tanıdığımız Luke Youngblood.



Hogwarts Legacy

## Hector Weasley

Profesör Matilda Weasley ile akraba olan (akrabalık ilişkilerini henüz tam olarak bilmiyoruz) Hector, hangi Hogwarts Evi'nin öğrencisi olduğunu henüz bilemiyoruz.

## Lucan Brattleby

Lucan hakkında bildiklerimiz, onun Gryffindor öğrencisi olmasıyla sınırlı henüz.



## Natsai Onai

Profesör Mudiwa Onai'nin kızı Natsai "Natty" Onai, Afrika'da bir kabilede büyüdü. Babası, o daha dokuz yaşındayken yerel haydutlar tarafından onu korurken öldürüldü. O ve annesi daha sonra Uganda'ya taşındı. Bu süre zarfında, "Animagus" olmayı, ceylana dönüşmeyi öğrendi. Annesi Hogwarts'a profesör olunca, o da Hogwarts'a transfer oldu.

## Nellie Oggspire

Gryffindor öğrencisi olduğunu bildiğimiz Nellie, hakkında çok az bilgiye sahip olduğumuz karakterlerden biri.



## Nerida Roberts

Gizemli hanımefendi Nerida Roberst hakkında hiçbir şey bilmiyoruz.



## Zenobia Noke

Noke, kendi iddiasına göre "sevilmeyen" bir Ravenclaw öğrencisi. Zenobia Noke yeni arkadaşlar edinmek için taş koleksiyonunu Ravenclaw Ortak Salonuna getirdi ancak diğer öğrenciler taşları çalıp okulun yüksek bir yerine sakladılar.

## Sebastian Sallow

Sebastian, 19. yüzyılın sonlarında doğdu. Anne isimli ikiz bir kız kardeşe sahip olan Sebastian, ebeveynleri öldüğünde, kız kardeşiyle birlikte amcası Solomon Sallow tarafından alındı. 11 yaşında Sebastian Sallow, Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'na seçildi. Kız kardeşi de, Sebastian ile aynı kaderi paylaştı; Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'na seçildi. Hogwarts'daki birkaç yıllarından sonra, Feldcroft'taki evlerine Goblin Ranrok ve takipçileri tarafından yapılan baskında Anne saldırıya uğradı ve lanetlendi; bu da onun hastalanmasına neden oldu. Sebastian, kız kardeşini iyileştirmeyi arzu etti ve Karanlık Sanatları son umut olarak görerek, çabalamaya başladı.



## PROFESÖRLER

### Okul Müdürü

#### Phineas Nigellus Black

Harry Potter serisinden zaten tanıdığımız Nigellus, oldukça uzun ve destansı bir hikayeye sahip. Onun hikayesinin tamamından burada bahsetmeye çalışmayacağız bile. Ancak özetle o, safkan bir büyücüdür. "Slytherin House" üyesi olarak Hogwarts'a gelen Nigellus Black, daha sonra Hogwarts'ın müdürü oldu.

### Profesör Matilda Weasley

Matilda, reşit olduktan sonra Londra'daki İngiliz Sihir Bakanlığı'na katıldı ve burada bir "Lanet Kırıcı" olarak iş buldu. Sakinleştirici varlığı ve olağanüstü asa kullanımı onu iş arkadaşlarından hızlıca öne çıkardı; nihayetinde Matilda Weasley, kısa sürede Sihir Bakanlığı'nda yüksek rütbelere erişti. Bu sırada Matilda, Japon Sihir Bakanlığı'nda Mahoutokoro tarafından eğitilmiş bir cadı olan Chiyo Kogawa ile arkadaş oldu. Bir aşk hikayesi neticesinde yolu önce serbest mesleğe daha sonra Hogwarts'a sürüklendi.

### Profesör Cuthbert Binns

Profesör Cuthbert Binns, bir sihirbazdı ve Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'nda Sihir Tarihi profesörüydü. Uzun yıllar mesleğini yerine getiren Binns, personel odasında uyuyakaldı ve uykusunda öldü. Daha sonra, Sihir Tarihi derslerini vermeye devam eden bir hayalet oldu.

### Profesör Eleazar Fig

Hayatının bir noktasında Miriam isimli bir cadıyla tanıştı, nihayet onunla evlendi. Miriam'ın dünyanın dört bir yanına yaptığı seyahatlere eşlik etmek için İngiliz Sihir Bakanlığı'ndaki işinden vazgeçti. Ancak bir süre sonra, tekrar sihir kariyerine devam etme kararı aldı ve aşkını bir kenara koyup kariyerine devam etti. Hayat onu Hogwarts'a sürükledi.

### Profesör Abraham Ronen

Tılsım Ustası olan Abraham, farklı ders işleme tarzı ile öğrencilerin epey sevgisini toplamayı başaran başarılı bir profesör.

Profesör Mudiwa Onai

Kızı Natsai Onai'nin hikayesini zaten anlatmıştık. Profesör Mudiwa Onai'nin hikayesi orada anlattıklarımızdan başka pek bir şey içermiyor.



Profesör Abraham Ronen

### Profesör Aesop Sharp

Bir dönem, pek çok profesör gibi, İngiliz Sihir Bakanlığı'nda görev alan Aesop, görevi sırasında ortağı ile beraber bir pusuya düşürüldü. Aesop, ağır şekilde yaralandı; ortağı ise hayatını kaybetti. Bu pusu sonrası Aesop, kendisine sadece masa başı işlerin verileceğini anladığında o günkü işinden emekli olmaya karar verdi. Daha sonra Hogwarts'a İksir Ustası olarak başvurdu. Bu başvurusunun bir nedeni de, yaralarını Hogwarts'daki kaynakları kullanarak iyileştirebileceğini düşünmesiydi. Öyle ya da böyle nihayetinde Aesop Sharp'ın da yolu Hogwarts ile keşişti...



Profesör Eleazar Fig

## Profesör Dinah Hecat

Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'nda Karanlık Sanatlara Karşı Savunma profesörü olan Dinah Hecat'ın sınıfında çatıdan sarkan bir iskelet bulunuyor! Hebridean Black iskeleti... Bu iskelet, Doğu Galler'deki en büyük kaçak avlanma çetesini tek başına etkisiz hale getirdiği için bir ödül; işte bu nedenle Dinah ayrı bir karizmaya sahip.

## Profesör Mirabel Garlick

Garlick, Londra'da doğdu ve Muggle'larla dolu bir evde büyüdü. Hufflepuff binasına öğrenci olarak seçildi; daha sonra Bitkibilim Profesörü oldu ve Hogwarts'da kariyerini sürdürdü.



## Profesör Satyavati Shah

Gençliğinde Hogwarts'da öğrenci olan Shah, mezun olduktan sonra Astronomi profesörü oldu ve Hogwarts'da bu rolde görev almaya başladı...

## HOGWARTS VE HOGSMEDE SAKINLERİ

### Seçmen Şapka

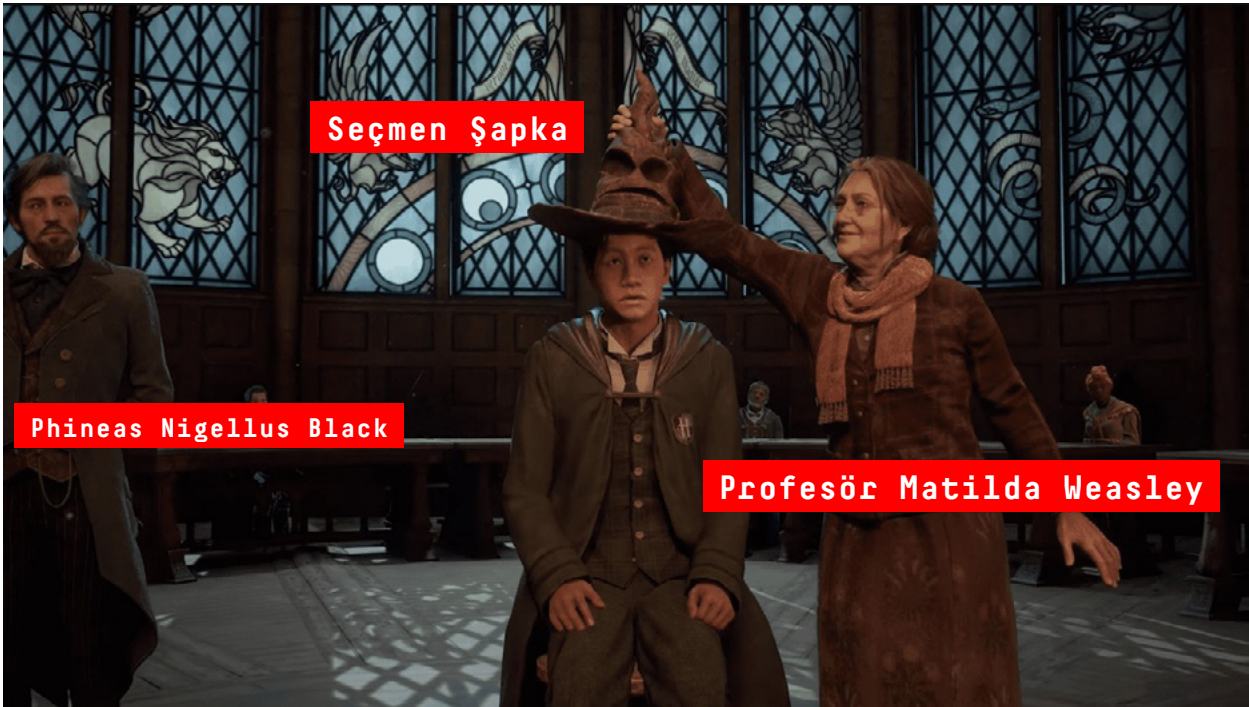
Öğrencilerin hangi Hogwarts Evi'ne gideceğini belirleyen şapka!

### Deek

Öğrencilere vivaryumları ve İhtiyaç Odasını keşfetmelerinde yardımcı olan bir ev cini.

### Madam Cassandra Mason

Madam Cassandra, Hogsmede sakini olan bir cadı. Hogsmede'de gizemli bir dükkana sahip; ancak kiracısıyla işler istediği gibi gitmiyor...





Ranrok

### Fastidio

Bir hortlak olan Fastidio, hakkında henüz hiçbir şey bilmiyoruz.

### Fat Lady

Hogwarts Kalesi'ndeki Gryffindor Kulesi'nin girişini koruyan bir portre.

## GOBLİNLER VE MÜTTEFİKLERİ

### Ranrok

Victor Rookwood liderliğindeki bir Karanlık Büyücüler fraksiyonu müttefiki olan Ranrok, bir goblin olarak büyücülere karşı goblin isyanlarına öncülük etmeyi kendine görev biliyor.

### Victor Rookwood

Yasaları esnetmek ve gerektiğinde çiğnemek için yetiştirilen Victor, babasının zamansız ve şüpheli ölümünün ardından babasının suç çetesinin başına geçti. Bölgedeki en başarılı çete olmak için işleri hızla ve başarıyla yönetti. Kısa süre sonra neredeyse tüm çetelerin başı haline geçti.

Oyunda yer alacak karakterlerin buradakilerle sınırlı olmadığını ve buradaki karakterlerin hikayesine tam olarak tanık olabilmek için Hogwarts Legacy'i oynamanız gerektiğini hatırlatalım.



Victor Rookwood

✦✦✦ [Hogwarts Legacy](#)  
✦✦✦ [rehberi için](#)  
✦✦✦ [buraya tıklayın.](#)



## Harry Potter and the Philosopher's Stone

Yazar: Tuana Seda Hürmen

Sene 2001. J.K. Rowling'in ilk romanı olan ve 1997 senesinde yayımlanıp fantastik kurgu türünde yepyeni bir çağ açan "*Harry Potter ve Felsefe Taşı*" isimli kitabı, aynı isimle Warner Bros. tarafından uyarlanarak beyaz perdede büyük bir başarıya imza atmıştı ve 2001 yılının en çok hasılat yapan filmi olmuştu. Haliyle, o zamanların popüler kültürünün temelini oluşturan Harry Potter ve onun büyü evreni, her platformda karşımıza çıkmaya başladı: ülkemizde tekrar tekrar basılan kitabından tutun Harry Potter'lı bardaklara kadar her yere büyü bir şekilde erişmeyi başarmıştı.

Bu büyük başarıdan pay almak ve heyecan trenini kaçırmak istemeyen EA (Electronic Arts), Harry Potter oyunlarının haklarını satın aldı ve bu sayede aynı sene içinde PlayStation, Microsoft Windows, Game Boy Color ve Game Boy Advance platformlarında oynanabilecek Harry Potter and the Philosopher's Stone isimli oyunu piyasaya sürdü.

PlayStation konsolunun en çok satan oyunlarından biri olan bu oyun, 2002 yılında Mac OS'te, 2003 yılında ise PlayStation 2, Xbox ve GameCube'da satışa sunuldu. Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde, Şubat ayında çıkacak olan Hogwarts Legacy'nin atası sayılan Harry Potter and the Philosopher's Stone oyununu inceleyeceğiz.

## FARKLI FARKLI SİHİRLER ÖĞRENMEK, İKSİR YAPMAK VE... UÇMAK!

Harry Potter and the Philosopher's Stone oyunu, çok kısa bir tanıtımla oyuncuya Harry'nin Hogwarts'a geliş hikayesini anlatıyor ve Dumbledore tarafından karşılanan Harry'nin, Hogwarts'ı gezmesi ve keşfetmesini istiyor. Oyunun hikayesinin özeti bu kadar. Oyunun ana mekanı, Harry'yi farklı farklı mücadelelerden geçirip Gryffindor binası için puan olarak toplayabildiği kadar bezelye toplayarak diğer

binaları geçmeye çalışması. Bu durumda Harry'nin başarısı, Gryffindor binasının başarısı olmuş oluyor.

Harry'nin maceralarına ortak olurken ve kitapta/filmde gördüğümüz kahramanlarla beraber savaşırken Hogwarts insana hiç yabancı gelmiyor; örneğin oyunun kontrolleri öğretme kısmında Ron, Harry'e yardımcı oluyor. Tanıdığımız karakterlerin oyunda yönettiğimiz karaktere yardım etmeleri ve ona eşlik etmeleri, zamanın Harry Potter sevdalıları için inanılmaz bir deneyim olmalı.

Tabii ki oyunun tek öne çıkan özelliği tanıdığımız karakterler veya mekanlarla sınırlı kalmıyor: Harry, birçok büyüyü öğrenip onları yeri geldikçe bulmacalarda, yeri geldikçe de savaşlarda kullanıyor. Filipendo, Lumos, Incendio tarzında büyülerini öğrendikçe o büyülerini kullanacak mücadeleler açılıyor. Bu sayede, hem Harry'nin oyun boyunca birden çok büyüyü öğrenip geliştiğini görmek ve canavarları farklı büyülerle alt etmek oyunda ilerlediğinizi rahatça hissettiriyor. Tek sorun, Harry'nin hangi büyüyü yaparsa o büyünün adını bağırarak yapması olabilir. Savaş anında art arda "Incendio!" diye bağırlmasını duymak bir süre sonra kulağı tırmalıyor.

Değişik büyü öğrenmek bir yana, bir de filmdeki gibi Madam Hooch'tan süpürgeyle uçuş dersleri alıp ilk başta halkalardan geçerek idman yapsak da (Superman 64 kadar uyuz halkalar olmadıkları kesin) sonrasında Quidditch maçları yaparak Gryffindor için puan toplama çabasına giriyoruz. Bu maçların asıl amacı, hem Gryffindor için kazanmak ve onu birinci yapmaya çalışmak hem de diğer binaları yenmek.



Büyüleri öğrendik, uçmayı öğrendik, sırada iksir yapma var! Profesör Snape'ten iksir dersi almak için birkaç farklı malzeme toplamamız gerekiyor ve bunun için de yine bir mücadeleye atılıyoruz. Her ne kadar Profesör Snape Gryffindor puanlarını kesse bile Hogwarts'ın gizli mahzenlerinden içerikler toplamak ve oyununun platform sekanslarıyla baş etmek ayrı bir heyecan katıyor. İksir dersinin yanı sıra Profesör Sprout'tan herboloji derslerini aldığımızı da söylemeden geçmeyelim.

Hogwarts'ın ne kadar büyük ve dolu olduğunu, içinde ne kadar çok canavar veya trolün olduğunu yukarıda bahsettiğimiz mücadelelerle anlamış oluyoruz. Oyun, hem filmi oynanabilir bir deneyim olarak sunuyor; hem de filmdeki unsurları oyuncuya bölüm bölüm kullandırarak hiçbir şekilde oyuncunun Hogwarts'ta yaşayan ve okuyan Harry'nin havasını kaybetmemesini sağlıyor. Bu duruma örnek olarak oyunun sonlarına doğru olan bir bölümde yine bir mücadeleye atılacak olan Harry, bu sefer Görünmezlik Pelerini'ni kullanmak durumunda kalmasını verebiliriz. Oyunun sonunda, ustası Lord Voldemort'u geri getirmeye çalışan ikiyüzlü Profesör Quirell ile savaşan Harry, bu savaşı kazanıyor ve Felsefe taşını korumuş oluyor. Bu sayede, günün sonunda Gryffindor binasının birinci olmasını sağlıyor. Oyunun son sahnesinde ise oyun boyunca topladığımız bezelyelerle Profesör Snape'e bir eşek şakası yapıldığına tanık oluyoruz, poligon bezelyelerden kaçan poligon Snape'i izlemek oldukça keyifli diyebilirim.

**Geliştirici:** KnowWonder

**Yayıncı:** Electronic Arts

**Tür:** Aksiyon ve Macera

**Platform:** PC, PlayStation 2 ve Xbox

## ALTIGEN KAFALI HAGRİD'E RAĞMEN...

PlayStation versiyonunda oldukça ünlü olan Hagrid'in sempatiğine rağmen oyunun başaramadığı şeylerden de bahsetmek gerekiyor. Öncelikle her ne kadar oyuncuyu yukarıda saydığım çeşitli unsurlarla eğlendirebiliyor bile olsa, oyun yaklaşık dört saatlik oynanışıyla kendisini çok tekrar ediyor. Bir süre sonra döngü şu şekilde işliyor: Yeni bir şey öğren, Hogwarts'ın gizli bir yerine git, trol ve heykel gibi farklı canavarlarla savaş, oradan oraya zıpla, bezelye topla ve görevi bitir. Bunun yanı sıra zamanının poligon grafikleri ve "hayran hizmeti" diyebileceğimiz sadece Harry Potter hayranlarına satılmak için yapılmış olması, zamanında çok fazla satmasına rağmen düşük puanlarını açıklar nitelikte.

## HOGWARTS LEGACY'DEN ÇOK ÖNCEKİ HOGWARTS'IN BİZE KATKILARI

İyisiyle ve kötüsüyle Harry Potter and the Philosopher's Stone, dünya üzerindeki ilk Harry Potter oyunu olarak çıkışını yaptı ve sonrasında ondan ilham alan oyunların çoğu film uyarlamalarından öteye gitmedi.

Lego oyunları dahil olmak üzere, bugüne kadar olan Harry Potter oyunlarının hepsi film sahnelerini veya filmlerdeki olayları baz alarak ya Harry'i ya da arkadaşlarını oynayabildiğimiz oyunlar oldular. İşte bu durumu değiştirmeye gelen Hogwarts Legacy, beklentiyi çok yukarıda tuttuğu için ve filmlerden apayrı bir senaryoda olduğu için, herkesçe beklenen bir oyun oldu.

Esasında Hogwarts Legacy, Harry Potter and the Philosopher's Stone'un çıkış yaptığı zamanlarda yaratmak istediği Hogwarts'ta bir büyücülük ve cadılık öğrencisi olma hissini, Harry karakterinden tamamen çıkarıp oyuncunun baştan sona kendi öğrencisini yapabileceği bir mekaniğe oturtmuş olacak. Onun dışında, Hogwarts'a sıkışan bu 2001 yapımı oyunun çevresini de genişletecek ve kendisinin sunduğu iksir yapma, büyü öğrenme, uçma tarzındaki deneyimlerini katlayarak yeni nesil için geliştirecek diye umuyorum.

Hogwarts Legacy'den beklentimin büyük olduğunu ve kendisinin daha önceki oyunlardan hem ayrışarak hem de onları temel alarak ilerlediğini iletiyor, bu bölümde envaiçeşit platformda çıkan Harry Potter and the Philosopher's Stone oyununu sizlere tanıttığım için mutluluk duyuyorum ve Nostalji Günlüğü'nü kapatıyorum. İyi oyunlar!



Harry Potter and the Philosopher's Stone

# BİLGİ KUTUSU

Yazar: Selçuk Buğra Gökalp

## REMAKE-REBOOT-REMASTERED NEDİR?

Günümüz oyunlarında son birkaç yılın trendi efsane olmuş, bir döneme damgasını vurmuş olan oyunların yeni nesil oyunculara, -çoğu zaman- yeni nesil grafikler ile yeniden sunulması. Ancak oyunların yaptığı tanımlar biraz kafa karıştırıcı olabiliyor; reboot, remake, remastered. Bunlar tam olarak nedir? Bu tanımların genel anlamlarını örnekler ile açıklamaya çalışacağım.

### REMAKE:

Remake kelime anlamı olarak "yeniden yapım" anlamına geliyor. Burada kastedilen çoğunlukla konu olan oyunun zamanında yapılmış olan orijinal versiyonunun neredeyse birebir aynısının, modern sistemlere uygun bir biçimde yapılması oluyor. Buna örnek olarak Resident Evil serisinin yenilenerek piyasaya sürülen versiyonları verilebilir. Zaten 'remake' kelimesini de isminde barındıran seriden şimdilik üç oyun sundu bize Capcom. İlk iki oyun çok beğenilirken, Nemesis'in remake'i grafik olarak heyecan uyandırır da içerik olarak ağızlarında biraz ekşi bir tat bıraktı. Ancak şu anda da orijinal serinin en beğenilen oyunu olan Resident Evil 4 Remake için de heyecanlı değiliz desek yalan olur.



Öte yandan remakeler yalnız yapımcı firmalar tarafından da yapılmayabiliyorlar. Mesela Crowbar Collective'in Black Mesa oyunu tam olarak efsane Half-Life'in güncel Source motoruyla yeniden yapılmış hali. Aslen üçüncü parti geliştiriciler tarafından başlanan proje daha sonra orijinal oyunun yapımcısı Valve'in de onayını alarak piyasaya sürüldü. Her ne kadar Xen kısmı oyuna sonradan eklenmiş ve orijinalinden oldukça farklı olsa da oyunun ilk yarısı orijinal oyun ile neredeyse birebir gidiyor. Henüz oynamamış olan ve Half-life 3'ün çıkmaz ayın son çarşambası piyasaya sürüleceğini düşünen benim gibi Half-life fanlarına önerimdir.



## REMASTER :

Remaster bir yapımın güncel teknolojik gelişmeler ışığında yeniden düzenlenmesi oluyor. Remake'ten farkı ise şu; remakeler sıfırdan başlanan yeni bir oyun projesi gibi en baştan yapılıyorlar. Remaster'da ise oyunun temeli genelde aynı kalıyor ve üzerine modern grafik motorlarına ve sistemlere uyacak şekilde bir devasa bir güncelleme yapılmış oluyor. Buna en güncel örnek The Last of Us'un hem PC'ye hem de konsola sunulan remaster versiyonu olabilir. Her ne kadar Naughty Dog biz oyunculara acımayıp neredeyse sıfır bir AAA oyun fiyatı talep etse de oyun tam bir remastered.

Aslında tam olarak bu gruba bire bir oturmasa da Witcher III: Wild Hunt'a gelen devasa yeni nesil güncellemesi de aslında aynı işi yapıyor. Oyunu modern grafik kartlarına ve onların sunduğu teknolojilere uyumlu hale getiriyor. Üstelik te bunu ücretsiz sunuyor. Her ne kadar bizi Cyberpunk 2077'de biraz üzsen de kralısın be CD Proje!

## REBOOT :

Reboot aslında bir oyunun senaryosunun veyahut oynanışının en baştan tasarlanması. Bunu da genelde iki gruba ayırıyoruz; soft (yumuşak) reboot ve hard (sert) reboot. En iyi soft reboot örneği 2018'de başlayan güncel God of War serisi. Bildiğiniz gibi God of War aslında önceki PlayStation oyunlarının senaryo olarak devamı niteliğinde. Yani senaryo en baştan başlamıyor. Ancak hem geçtiği evren hem de oynanış mekanikleri bambaşka. Aslında oyun öncüllerini yok saymıyor ancak taptaze bir deneyim sunmayı ve önceki oyunları oynamayan potansiyel oyunculara da hitap etmeyi başarıyor.

Assassin's Creed Origins - Odysse - Valhalla üçlemesi de soft reboot sayılabilir. Zira temelde yine assassin-templar hikayesi korunsa da RPG mekanikleri bu üç oyunda ciddi yer tutuyor. Aldığımız haberlere göre de Ubisoft bu seriye yeni bir reboot atma peşinde. Gelecek oyunlarda orijinal oyunların RPG'siz mekaniklerine dönüş yapılacağını sinyallerini verdiler.

Hard reboot'a ise verilebilecek en güzel örnek 2013 yapımı Tomb Raider oyunu. Crystal Dynamics'in geliştirdiği ve Lara Croft'un hikayesini sıfırdan başlatan oyun takdir toplayan bir yapım oldu. Kendisi benim de en favori oyunlarımdan biridir. Her ne kadar Rise ve Shadow ile devam eden seri ciddi bir yenilik ve soluk getiremediği için gitgide düşen notlar olsa da Crystal Dynamics'in seriye nasıl devam edeceğini merak etmekteyim açıklçası.



## BEKLENEN OYUNLAR :

Geldik biz oyuncular için en güzel yere... Yakın zamanda beklediğimiz bir çok remake ve reboot var. Örneğin korku efsanesi Dead Space'in remake versiyonu geçtiğimiz ay piyasaya çıktı. Daha önce bahsettiğim Resident Evil 4 te yine beklenen remakeler arasında. 2023 bizi korku türüne doyuracak gibi. Zira korku efsaneleri Silent Hill 2 ve System Shock ta bu yılın beklenen yeniden yapımları arasında dikkat çekiyor.

Remasterlara gelince benim de sabırsızlıkla beklediğim duyuru Remedy'den geldi. Max Payne 1 ve 2'nin remastered versiyonları üzerinde çalıştığını duyuran firma heyecanımı arşa çıkardı. Her ne kadar 2023'te gelmesi pek mümkün gözükmesede de kendilerini heyecanla bekliyoruz.



# Oyun Günlüğü

www.oyungunlugu.com



BAŞIMIZ SAĞ OLSUN!

**OYUN** SADECE OYUN İÇİN OYUN GÜNLÜĞÜ **02**  
SUBAT 2023

**GÜNLÜĞÜ**

AYLIK ÖZGEL OYUN DERGİSİ

**NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ**  
Harry Potter and the  
Philosopher's Stone

**İNCELEME**  
Hogwarts Legacy

Dead Space Remake  
Deliver Us Mars

**HOGWARTS**  
**A GEC**

HOGWARTS' A GEC BASLAYAN  
M. ÖZLÜK

Hogwarts Legacy'nin çıkışıyla birlikte Harry Potter evreni yeniden canlanıyor. Bu kez Hogwarts'ta geçen bir hikaye...

Hogwarts Legacy'nin çıkışıyla birlikte Harry Potter evreni yeniden canlanıyor. Bu kez Hogwarts'ta geçen bir hikaye...

Hogwarts Legacy'nin çıkışıyla birlikte Harry Potter evreni yeniden canlanıyor. Bu kez Hogwarts'ta geçen bir hikaye...

Hogwarts Legacy'nin çıkışıyla birlikte Harry Potter evreni yeniden canlanıyor. Bu kez Hogwarts'ta geçen bir hikaye...

Hogwarts Legacy'nin çıkışıyla birlikte Harry Potter evreni yeniden canlanıyor. Bu kez Hogwarts'ta geçen bir hikaye...

Hogwarts Legacy'nin çıkışıyla birlikte Harry Potter evreni yeniden canlanıyor. Bu kez Hogwarts'ta geçen bir hikaye...

Hogwarts Legacy'nin çıkışıyla birlikte Harry Potter evreni yeniden canlanıyor. Bu kez Hogwarts'ta geçen bir hikaye...

Hogwarts Legacy'nin çıkışıyla birlikte Harry Potter evreni yeniden canlanıyor. Bu kez Hogwarts'ta geçen bir hikaye...

Mükemmel Tasarlanmış Bir Hogwarts

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

Hogwarts Legacy'nin en iyi yönleri şey...

**İNCELEME** Yazar: Ege Muslu

# DEAD SPACE

REMAKE

**ISAAC CLARKE VE EKİBİ,  
ISHİMURA'DA SÜRÜKLEYİCİ VE KLASİK  
BİR HİKÂYEYLE YENİDEN KARŞIMIZDA.**

Montreal merkezli Kanadalı video oyun stüdyosu Motive Studios tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından da 27 Ocak 2023'te yayımlanan Dead Space Remake 2013 yılından beri sessizliğini koruyan Dead Space serisinin 2008'de çıkan ilk oyunun yeniden yapımı olarak karşımıza çıkmıştı. 15 yıl sonra gelen Dead Space, orijinal oyunun ruhunu fazlasıyla yansıtıyor!

Dead Space Remake, 27 Ocak'ta PlayStation 5, PC, Xbox X ve S serilerinde çıkışını yaptı. Daha önce StarWars Battlefront 2, Star Wars Squadrons gibi oyunlar için kullanılan Frostbite oyun motoru, oyunun grafiklerini ve görsel efektlerini daha gerçekçi hale getiriyor ve oyun deneyimini daha da iyileştiriyor. Ayrıca, oyunun hikayesi ve mekanikleri de orijinal oyunun ruhunu yansıtmak için tamamen baştan tasarlanmış durumda.

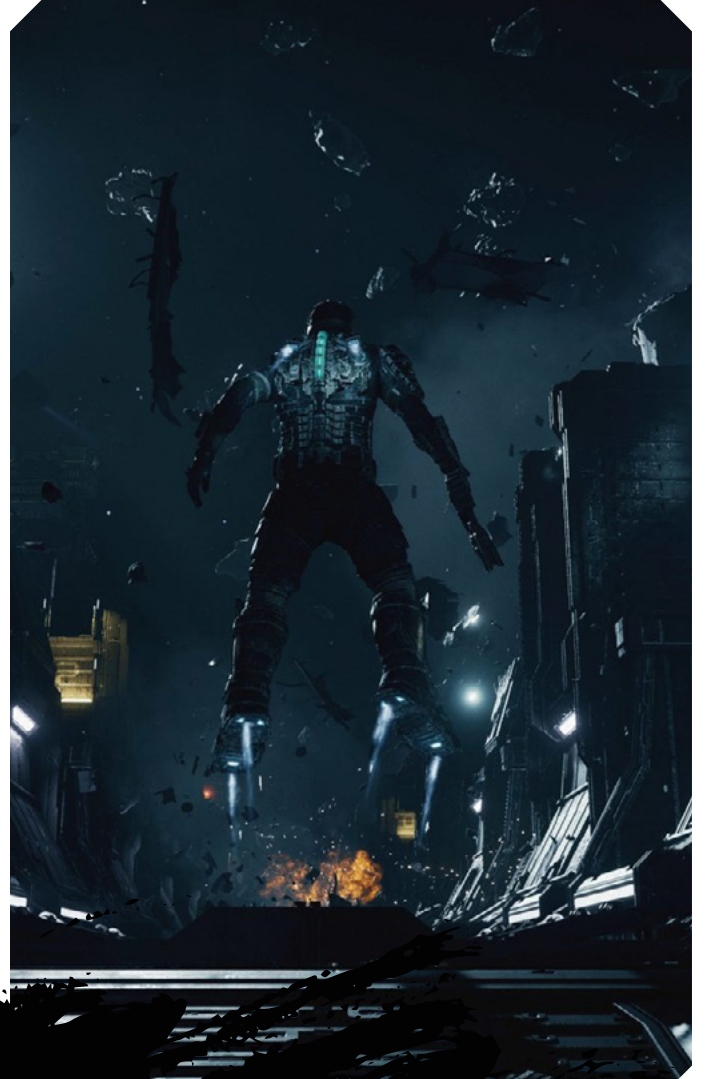
**DEAD SPACE REMAKE, ORİJİNAL  
OYUNUN RUHUNU FAZLASIYLA  
YANSITTIYOR!**

## **BİR GERİLİM-KORKU HİKÂYESİ**

Dead Space, hikâyesi ile öne çıkan bir oyun olmasa da, bizlere sürükleyici ve klasik bir hikâye sunuyor. Oyunun hikayesi, oyuncuların Isaac Clarke rolünde oynadığı bir kozmik istasyon olan Ishimura'da geçiyor. Isaac ve ekibi, Ishimura'da bir tür yaratıkların varlığını keşfediyor ve bunlarla oyun boyunca mücadele etmek zorunda kalıyorlar. Aynı zamanda, Isaac kendine ve arkadaşlarına karşı birçok zorlukla karşı karşıya kalıyor. Oyunun hikâyesi serinin sonraki oyunlarında derinleşmeye devam ediyor. Dead Space Remake'in hikâye anlatımı ve senaryosu bana bu tarz bir oyun için oldukça yeterli geldi.

## **ŞAHANE OYNANIŞ VE GRAFİKLER!**

Dead Space Remake eski oyunun bütün mekaniklerini değiştirmiş ve ortaya 2023 için muazzam bir oynanış çıkarmış. 14 saatlik tecrübem boyunca oynanış konusunda hiç sıkılmadım silahımızı geliştirmek ve ara sıra eklenen yeni silahları oynamak çok eğlenceliydi. Oyunun grafiklerinin de oynanıştan geri kalır bir yönü yok, karanlık temayı ve gerilimi iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Özellikle yeteneklerimizden biri olan çevrede ki objeleri alıp düşmana fırlatmak çok eğlenceli, hem çok yüksek derecelerde hasar vurabiliyorsunuz hem de kullanması çok eğlenceli olmuş. Onun dışında oyun sizi kaynak yönetimi konusunda da bir hayli zorluyor mermiler genelde çok fazla verilmiyor ve envanteriniz küçük olduğu için bu mermileri iyi seçmeniz gerekiyor, bu durum oyunun hayatta kalma kısmına zorluk ve keyif katıyor.

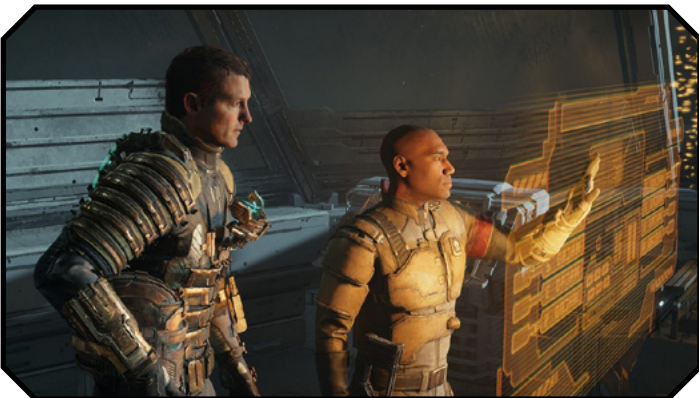


## DEAD SPACE REMAKE YETERİ KADAR KORKUNÇ MU?

Dead Space Remake içerisinde eksik bulduğum 1-2 durumdan biride oyunun korkunçluk seviyesiydi. Yaklaşık 1-2 saatlik oynanış sürem boyunca epey korkmuş olsam da elime güçlü silahlar alınca korkunçluk seviyesi benim için tamamen bitti. Elime silahlar verilince düşmanlardan korkmam için bir anlam kalmadı, aksine ben düşmanlarımın korkulu rüyası olmaya başladım. Ara sahneler dışında Dead Space Remake korkunçluk konusunda beni etkilemedi. Yine de her yerden düşman çıkma ihtimali, düşmanların tavan, duvar gibi yerlere tırmanması ve oyuncuyu korkutmak, germek için kullanılan müthiş müzikler biraz da olsa oyunun korku-gerilim kısmını canlı tutuyor.

## EKSİK BULDUĞUM BİRKAÇ DURUM

Dead Space Remake atmosferi, grafikleri, oynanışı ile mükemmel bir oyun olsa da bence zayıf kaldığı bazı noktalar var. Düşman çeşitleri bana bir hayli az geldi, oyuna yeni düşmanlar ekleniyor ama onlarda eskilerinin sadece daha fazla cana sahip haliydi. Bu durum oyun içinde can sıkılmıyor ama yine de ben biraz daha fazla düşman türü tercih ederdim. Son olarak bölüm tasarımları da birbirini yer yer tekrar ediyor. Yani bir uzay gemisine ne kadar çeşitlilik eklenir bilemiyorum ama bazı bölümler, çevredeki objeler kendini tekrar ediyordu. Yine de özellikle yer çekimi olmadan oynadığımız bölümler muazzamdı benim için oyunun en keyifli bölümleri yer çekimi olmayan kısımlardı.



## OYNANIŞ SÜRESİ VE FİYATLANDIRMA

Dead Space Remake, Steam içerisinde 1000 TL, PS Store ve Xbox içerisinde ise 1400 TL fiyat etiketiyle satılmaktadır. Malumunuz Türk Lirası için yüksek bir fiyat etiketi taşıyor. Ancak alternatif olarak, EA Play Pro abonelik sistemini 150 TL'ye 1 aylık olarak alarak Dead Space Remake oyununu oynamak mümkün olabilir.

Dead Space Remake oynanış süresi bakımından 11 ile 14 saat arasında değişebiliyor. Bu süre, oyunun içeriğini ve oyuncunun oyunu nasıl oynadığına bağlı olarak değişiyor elbette. Kişisel olarak, bu süre oyunu oynarken yeterli geldi ve beni mutlu etti. Çünkü gereksiz yan görevlerle uzatılmış oyunlar piyasada çokken, 14 saatlik dolu bir oyun oynamak beni tatmin etti.



## DEĞERLENDİRME

Issac ve ekibinin korku dolu hikâyesine eşlik ettiğimiz Dead Space Remake, atmosferi, grafikleri, oynanışı ile muhteşem bir oyun. Daha şimdiden 2023'ün favorileri arasına kendini yazdırmış durumda, kesinlikle gerilim-korku, 3. şahıs aksiyon, çizgisel ilerleyen hikâye seven herkes için öneriyorum. Korku öğelerinin azlığı ve kendini tekrar eden bölüm tasarımları dışında, Dead Space Remake mükemmel bir oyundu.

**Geliştirici:** EA Motive Studios  
**Yayıncı:** Electronic Arts  
**Tür:** Korku ve Nişancı  
**Platform:** PlayStation 5, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows

# I'M LOOKING FOR 3024 PEOPLE

Yazar: Ataberker Ergin

## GRAFIĞİN HİÇ OLMADIĞI, DENEYSSEL BİR TÜRK OYUNU!

Sizce oyunlarda grafik önemli midir? Peki, bir oyunda görme yetimiz elimizden alınırsa ne olur? Kulaklığınızın sesinin açık olduğuna dikkat edin çünkü sadece duyduğunuz seslerle oynama imkanı sunan I'm looking for 3024 people size bu deneyimi kazandırıyor. I'm looking for 3024 people, Bakodun Game Studios adlı bir Türk yapım stüdyosu tarafından oluşturulan bağımsız bir macera oyunu. Oyuna ilk girdiğinizde bir "oyun içi bir sunucuya" bağlanıyorsunuz ve başladığınızda dikkati ilk çeken kısım, gözünüzün hiçbir şeye yaramaması. Zifiri karanlık bir ortamdasınız ve sadece işitsel bildirimlerle hareket ediyorsunuz.

Seslendirme konusunda değinmekte yarar var çünkü oyunun tamamı Replica Studios yapay zeka yazılımı ile seslendirilmiş ve yapay zeka oldukça başarılı bir seslendirme portresi çiziyor. Fakat altyazılar yok ve oyun yalnızca İngilizce bilen insanlara hitap ediyor. Oyun beta sürecinden çıkınca, en azından, altyazı konulacağını düşünüyorum.

Hikaye konusuna gelecek olursak; tek düzelikten uzak ve oyuncularını sonunda şaşırtan bir yapısı mevcut. Hikayenin ileri kısımlarına değinmek bile "spoiler" olacağından dolayı verilecek bilgiden çekinmekle birlikte bir görme engelli bir hacker olan anonym52'nin bilgisayar mühendisi Frank'in ölmeden önce çalıştığı yazılım şirketinin gerçek yüzünü tüm

dünyaya göstermek amacıyla yola çıktığımızı ve bunu birtakım(!) sesli yönergelerle yaptığımızı söyleyebiliriz.

I'm looking for 3024 people, gerçek dünya ile etkileşimli (interaktif) bir hikaye barındırıyor. Oyunun hem Türk yapımı hem de deneysel bir tarzda olması sebebiyle, özellikle interaktif macera oyunlarını sevenler için, denenebilecek bir alternatif oyun olarak öneriyoruz.



# DELIVER US MARS

Yazar: Ülkü Kadem Akın



Deliver Us The Moon'un devam oyunu olan Deliver Us Mars, Outward'ın baş bilim adamı Isaac Johanson'ın kızı olan Kathy Johanson ile başlıyor. Oyuncular, babası Isaac tarafından, çocukluğundan beri astronot olmak için sıkı bir şekilde eğitilmiş Kathy'nin kontrolünü ele alıyor. Kathy, uzaya uçmanın hayaliyle büyür ve babasının ona Ay'ı göstermesini sabırsızlıkla bekler. Oyun, küçük Kathy'nin, ablasıyla beraber dalış yapmaya gitmesi ile başlar. Dramatik sahneler devam eder ve oyun birkaç yıl ileri sarar: Kathy artık bir yetişkin ve WSA'daki en genç astronottur.

Oyun devam ederken ara sıra Kathy'nin küçüklüğüne ve eski anılarına tanıklık ediyoruz. Yapımcılar bu sayede, oyunun mekaniklerini ve kontrollerin çalışma prensiplerini de oyuncuya öğretmiş oluyor.

Ay'da yaşamak ve Dünya'nın yıkımından kaçmak için yıllar önce onu terk eden babası, görünüşe göre hayatta ve insanlığın son umudunu çalan Outward grubunun bir parçası.

## HİKAYE

Deliver Us Moon'da olduğu gibi Dünya, Deliver Us Mars'ta da ölüyor. Yıllar geçtikçe insanlık gezegeni harap etti ve kaynaklarını tüketti, bu da iklim değişikliğine, yaygın kıtlıklara ve ıssızlığa yol açtı. İnsanlığın tek umudu, gezegenin bitki yaşamını ve atmosferini eski haline getirme gücüne sahip devasa gemiler olan Ark'lardır. Ne yazık ki bu gemiler, onları Mars'a götüren Outward adlı gizemli bir grup tarafından götürülerek insanlığı ve Dünya'yı cehennem gibi bir karmaşa içinde bırakır. Kaçan bilim adamlarından birinin kızı olan ve alanında uzman bir astronot olan Kathy Johanson, imdat çağrısı alındıktan sonra Ark'lardan birini bulmak için bir arama kurtarma seferine çıkmak üzere seçilir. Ancak, görevi vuran felaket, Kathy ve ekibini Mars yüzeyine dağılmış halde bırakır. Ardından yalnızca Mars'ta yaşam belirtisi değil, aynı zamanda babasının kaderini ortaya çıkarabilecek bir ipucu ararken kabaca 9-10 saatlik bir yavaş tempolu bulmaca çözme, keşif ve sinematik sahne yığını biz oyuncuları bekler.

Deliver Us Mars'ta çatışma yok ancak Kathy, yüksekten düşerek veya diğer çevresel nedenler dolayısıyla ölebilir. Hikaye açısından zengin bir oyun olan Deliver Us Mars, çok sayıda konuşma ve ara sahne içeriyor.



Bu hikaye birden fazla şekilde oynanır. İlki, parçalanmış bir çocukluğun katmanlarını yavaşça soyduğunuz geriye bakış sekanslarıdır. Diğeri ise çoğunlukla Kathy'nin, Mars'ta babasına ve kızıl gezegende sürdürülebilir kaynaklar aramaya giden ekibin geri kalanına olanların gizemini çözmeye çalıştığı anlardır. Oyunun ilk üç saatinde Isaac'in üç Ark'ı, yani Dünya'yı tüm yaşamı yok eden ekolojik felaketten Mars'a götürmek için kurtarabilecek son derece ileri teknolojiyle donatılmış üç büyük gemiyi, nasıl çaldığını öğreniyoruz. Oyunun geri kalanında, bize eşlik edecek diğer karakterleri tanıyoruz ve tüm ana sistemlerle tanışıyoruz.

Kathy bir savaşçı değil ve savaşmıyor. Metal nesnelere kesebileceği bir bilek lazeri ile donatılmıştır ve tırmanmak için iki buz baltası taşır. Sistemin kendisi, tırmanışı türdeki diğer oyunlardan daha "fiziksel" hale getirmek için tasarlandı ve oyuncuya Kathy'nin en iyi tutuşları bulmak için teker teker hareket ettirilebilen ve her iki kolunun da kontrolünü veriyor.



Kapıları açmak için belirli şekillerde yerleştirilmesi gereken enerji ışınlarını içeren çok sayıda bulmaca var. The Talos Principle oyununu oynadıysanız bu tip bulmacalar çok da yabancı gelmeyecektir.

## TEKNİK YÖNLER: GÖRÜNÜM VE SES

Görünüm, çoğu oyuncunun sorun yaşayacağı tek alan olabilir çünkü oyunda sahneler olağanüstü görünürken karakter modelleri pek uğraşmış görünmüyor. Yüz animasyonları neredeyse yok ve diyaloglarda verilmesi gereken duyguları yansıtamıyor. Oyunda eksiklik hissettiğim neredeyse tek nokta,

**Geliştirici:** KeokeN Interactive  
**Yayıncı:** Frontier Developments  
**Tür:** Macera ve Aksiyon  
**Platform:** PS 5, PS 4, Xbox One, Microsoft Windows, Xbox X/S

görselliği.

Oyunun müziği ise tek kelimeyle büyüleyici. Deliver Us Mars, mükemmel ortam sesleriyle dolu ve oyuna adeta kişilik kazandıran besteci Sander Van Zanten'in şarkılarıyla süslenmiş.

## SONUÇ

Kathy'nin terk etmeye can attığı bir ana gezegen, uzaktaki babası tarafından son derece elverişsiz olan Mars'ta inşa edilen yeni bir ev ve bir daha asla geri dönemeyeceği ev, çocukluğundan kalan ve ona işkence eden hatıralar... Hikaye odaklı tek oyunculu oyunları beğenen herkes için bu oyun, çıkmaya değer bir yolculuktur.



Deliver Us Mars





# BLANC

Yazar: Bora Eyübođlu

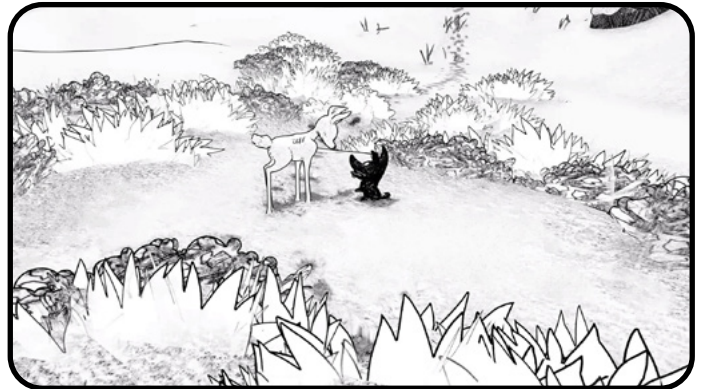
2014 yılında kurulan Casus Ludi'nin uzun yıllardır geliřtirdiđi ilk oyunu Blanc, bizleri engin ve vahři dođadaki küçük kurt ve geyik yavrusunun sürülerini bulma macerasına götürüyor. Elle çizilmiş grafikleri, karla kaplı manzaraları ve iki kişilik oynanış sistemiyle duygusal bir anlatının peşinde. Gearbox Publishing tarafından yayınlanan Blanc, 14 Şubat itibariyle Nintendo Switch ve PC platformları için oyuncuların beğenisine sunuldu.

Eđer oyun hakkında birkaç bilgiye sahipseniz, geçtiđimiz sene çıkışını gerçekleřtirmiş olan Endling: Extinction is Forever ile arasındaki olađan benzerlikleri tahmin edebilirsiniz. Endling dođada geriye kalan tek anne tilkinin yavrularını yařatmak için verdiđi yařam mücadelesini deneyimletiyordu. Üzücüydü, yer yer göz yaşlarınız pıt pıt akıyordu. İnsan ırkının ne kadar da kötü ve acımasız olduđunu yüzümüze vurmuřtu. Kalbi sızlatan tarafları sebebiyle, özellikle de hayvanların yařam mücadelesini ele almasıyla çok fazla oynayamamıştım. Blanc ise duygusal anlatının biraz daha acı ve karanlık kısmında deđil, huzur ve sakinlik gibi kavramlarında geziniyor.

## BİR KURT VE KUZU YAVRUSUNUN MACERASI

Fırtına sonrası sürülerini kaybetmiş küçük ve eğik kulaklı kurdumuz, kuyruğundaki kabarık tüyleriyle yine yavru fakat yapısı geređi daha büyük olan geyiğimiz karşılařır. İlk dakikalar birbirlerine yaklařmazlar. Ayrı ve paralel yollarda ilerler, sonrasında yollarımızın kesiřmesiyle birlikte aynı yolda gideceklerini anlarlar. Birkaç saniye sonra birbirine ısınmaya bařlayan ikiliyi görürüz. Maceramızın yaklařık olarak %20'lik giriş kısmıyla birlikte bulmacalar ile oyun geniřlemeye ve yürümekten ibaret olmamaya bařlar.

Bulmacaların genel yapısı iklimimizin fiziksel özelliklerine dayanıyor.



Kurdumuz ağızıyla nesnelere çekiştirme, geyiğimiz ise kafasıyla itmeyi gerçekleştirirken bulmacaların bir çoğunu aşabiliyoruz. Bunun yanında bazı bölümlerde de geyiğimizin kısa boylu dostumuz için eğilmesi ve yüksek noktalara onu çıkarması gerekir. Bulmacaların büyük bir çoğunluğunda oynadığınız arkadaşınızla konuşmak ve iletişim kurmak için pek çok alan oluşuyor. Ya da sizlerde benim gibi dostunuzla iletişim olmadan oynamayı deneyebilirsiniz. O zaman da karakterlerimizin birbirini çağırması için ses çıkarması gerekir. Oyuna uygun olan doğal iletişim yöntemi bu diye düşünüyorum.



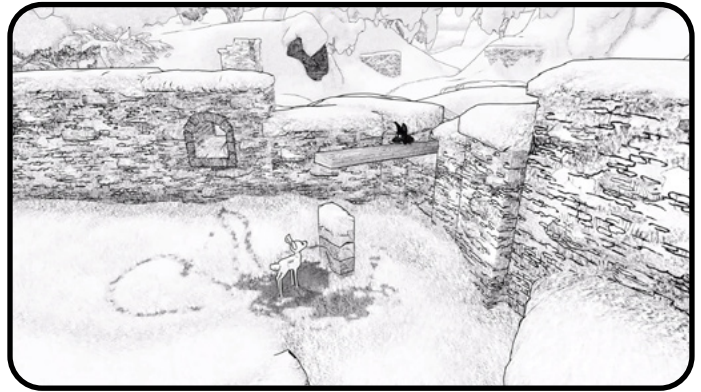
Ayrıca karakterlerimiz yalnızca birbirlerine yardımcı olmakla kalmıyor. Anne ördek ve yavruları, minik inekler gibi pek çok canlıyla yolumuz kesişiyor. Büyük ördeğin yardımımıza ihtiyacı olmamasına rağmen yavrular rüzgarlı bölgelerde ilerleyemediği için onlara kalkan olma görevini de biz üstleniyoruz. Veya yavru ineklerimizin ilerleyebilmesi için yaptığımız hareketleri onların taklit etmesini de sağlıyoruz.

## KAĞIT VE KALEMLE YAPILMIŞ ÇİZİMLER

Siyah beyaz olarak yapılmış çizimler, sonradan üç boyutlu hale getirilirken değiştirilmemiş. Hikaye boyunca çevrenin karla kaplı olması oyunun tamamıyla beyaz görünebileceği düşüncesini yaratmış olabilir ancak çevredeki pek çok insan yapımı ürün detayı ile denge kurulmuş. Elinizdeki kurşun kalemle kağıdınız üzerine karalayabileceğiniz bir dünyayı boyut atlatarak geçirme fikri geçer notumun nedenlerinden.

## TEKNİK PROBLEMLER

İki karakter için tek bir kamerayı kullanmak zaman zaman cinnet geçirebiliyor. Arkadaşınız çevreyi gezmeye çalışırken (bizim deneyimimizde bunu yapan ben oluyorum) diğer dostunuz da bulmacayla ilgilenmeyi denerse ağaç, ev ve diğer yapılarda takılan kameramızın eski hale dönmesi biraz efor sarf ettirecek. Karakterlerinizin yerini görmeden onu biraz daha yakına getirmek, diğer dostunuzun yaklaşması gibi sorunlar karşınıza çıkabilir. Teknik problemlere giriş yapmışken oyundaki bağlanma sorunlarına, anlık kopmalara ve takılı kalan karakterlere bir çözüm gerektiğini belirtelim. 2 ila 3 saat arasında bitebilecek oyunu yaşadığımız sorunlardan ötürü 4 saatte bitirebildik. Ayrıca her seviyenin kısa kısa ayrılmış olmasından dolayı oyundan kopma ve çıkma gibi durumlarda en baştan başlıyorsunuz. Bağlantı problemleri veya oyundan ayrılma yerel co-op ile çözülebilir ancak diğerleri için ilk gün yaması geldi mi kontrol etmekte yarar var.



Eğer aynı bilgisayarı kullanarak oynuyorsanız klavyeyi ikiye bölebilir ya da kontrolcü kullanabilirsiniz. Bir araya gelerek oynadığınızda ekonomik olarak da rahatlama olur. İki tane oyun almak yerine bir tanesini paylaşın. Tek kişilik deneyim normalde mevcut değil fakat klavyenin iki tarafını da kontrol ederek oynamayı deneyebilirsiniz. En iyi deneyimin yine de arkadaşınızla oynamak olduğuna değineyim.

## DEĞERLENDİRME

Oyundan çık, sil, yükle vs. gibi Teknik sorunlar o rahatlatıcı deneyimin bir kısmını hiç edebiliyor. Atmosferi ve çizimleri oldukça güzel. Hikayenin nereye gideceği en başından anlaşılıyor ancak buradaki amacın sonunu tahmin edemeyeceğiniz bir macerayı önünüze koymak olduğunu düşünmüyorum. Bulmacalar basit ve sade, öyle aman aman takıldığınız bulmaca yok. Oyun süresi ise çok kısa. Yurt dışında dahi bu kadar kısa bir oyun için pahalı denirken bizde kelimeler şelale olur.

**Geliştirici:** Casus Ludi  
**Yayıncı:** Gearbox Publishing  
**Tür:** Macera  
**Platform:** Nintendo Switch, Microsoft Windows



**Blanc**



# SEASON:

## A LETTER TO THE FUTURE

Yazar: Bora Eyübođlu



KEŞFETMEK, KAYIT ALTINA ALMAK,  
YENİ İNSANLARLA TANIŞMAK VE  
ETRAFINDAKİ ENTERESAN DÜNYANIN  
SIRLARINI ÇÖZMEK... SEASON: A LETTER  
TO THE FUTURE, ETKİLEYİCİ HİKAYESİ  
VE BENZERSİZ OYUN İÇİ MEKANİKLERİYLE  
31 OCAK'TA PC VE PLAYSTATION'A GELDİ.

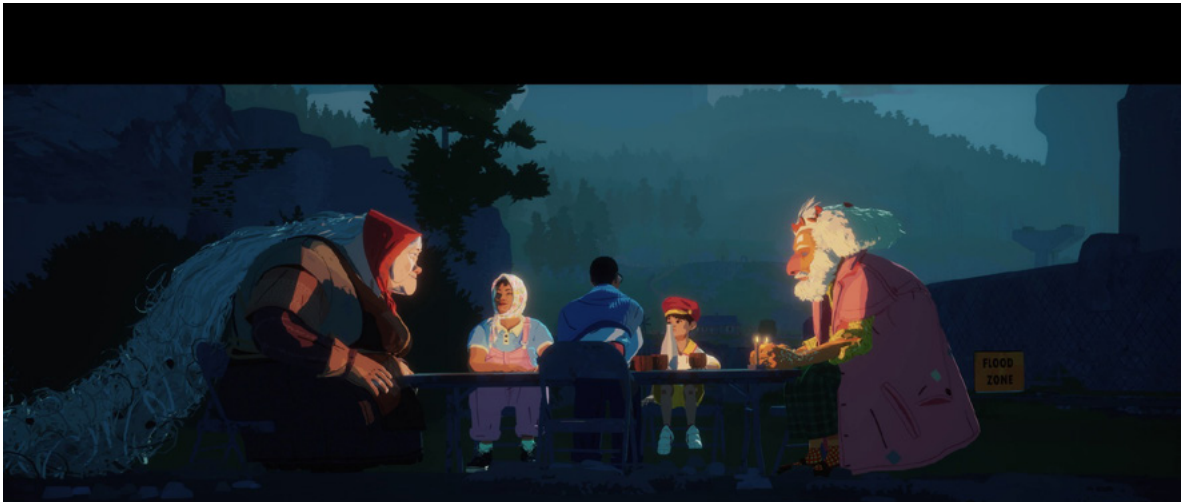


Montreal merkezli Kanadalı bağımsız video oyun stüdyosu Scavengers Studio tarafından geliştirilen ve yayımlanan üçüncü şahıs atmosferik macera türünde bir bisiklet yolculuğu oyunu olan SEASON: A Letter to the Future, 31 Ocak 2023'te PlayStation 5, PlayStation 4 ve PC platformlarına geldi.

Estelle isimli karakterimizin yıllarını geçirdiği köye vedasıyla başlıyor hikayemiz. Yola çıkmadan önce yuvamızda geçirdiğimiz anılardan geriye kalan 5 nesne seçiyoruz. Hepsi birbirinden farklı anıları barındırıyor. Kaybettiğimiz babamızın fotoğrafından tutun da çocukken ayrılmadığımız ayıcığıma kadar pek çok anı evin her bir köşesinde yer alıyor. Seçtiğimiz nesnelere bizi çıktığımız yolculukta koruması için yarattığımız bir kolyeye dönüşüyor.

Nesneler kayboluyor ancak anıların hepsi bizi korumak için küçük kolyenin içerisine doldurulmuş. Yavaştan küçük çaplı ritüelimiz sona eriyor, yola çıkmaya hazırız. Babamızdan kalan fotoğraf makinemiz, önümüzdeki sezon bitene kadar içerisini kendi zevklerimize göre dolduracağımız günlüğümüz ve birbirinden güzel cıvıdamaları kaydedebileceğimiz kayıt cihazımızı çantanın içerisine atmamızla Season: A Letter to the Future maceramız başlıyor.

Karşılaştığımız manzarayı bir banka oturup resmedebilmekten tutun aldığınız kayıtları, çektiğiniz fotoğrafları eklemeye kadar her türlü özelleştirmeye açık.



**Geliştirici:** Scavengers Studio  
**Yayıncı:** Scavengers Studio  
**Tür:** Macera  
**Platform:** PlayStation 5,  
 PlayStation 4, Microsoft Windows

## SEASON VE ÖZGÜRLÜK HİSSİ!

Oyundan beklediğim o keşif hissi, özgürlükçü dünyası en minik ve en etkisiz özellik diye düşündüğüm mekaniklerde bile kendini uzun paragraflardaki altı çizili kelimeymişçesine gösteriyor. Kameramızı kullanmamız için yaratılmış onlarca manzara, kayıt cihazımızla ölümsüzleştireceğimiz pek çok yansıma var. Zaten beklediğim deneyimde bu vardı. Bisikletimiz yolculuğumuz boyunca güzeller güzeli manzaralardan diğerlerine bizleri sürüklüyor sürüklemesine ancak Tieng Vadisindeki gezimiz derinleştikçe Season deneyiminin yalnızca göze hitap eden bir portreden ibaret olmadığını öğrenmeye başlıyoruz. İnsanların yazılarını okurken, onlarla hoş sohbetlere girerken herkesin bizler gibi dış dünyaya açılmak istediğini fakat dışarıdaki o bilinmezliğin engin gizemine şahitlik ediyoruz.

Kutsal bir ibadet noktasının zamanla yerini hediyelik eşya dükkanlarına bırakması, geçmişte kalmış bir savaş alanı ve çok daha fazlasını barındıran ortamı oyunun sayfasında belirttikleri o "gizemli" temanın nereden ve nasıl geldiğini açıklıyor. Benim oyuna karşı olan o ilgimin ve merakımın büyük bir bölümünü de hikayenin ilerleyen saatlerinde açıklığa kavuşturduğu arka plan oluşturuyordu.

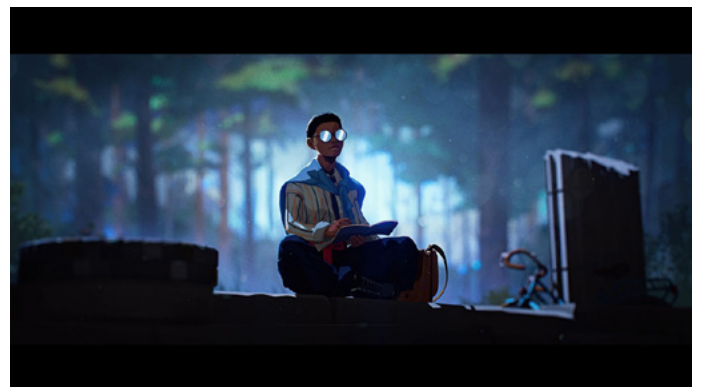
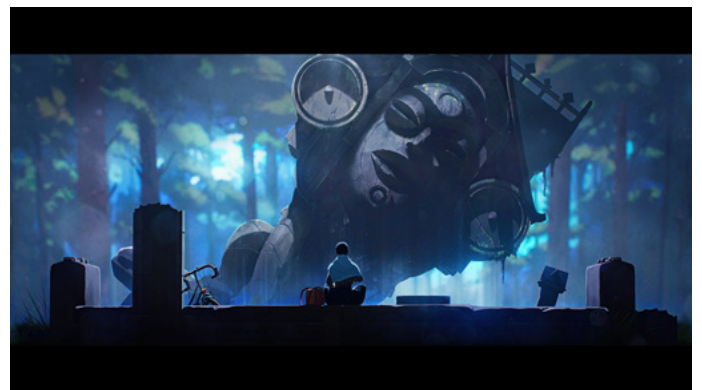


## EŞSİZ BİR HİKAYE...

Season, benzersiz bir macera sunuyor. Müzikleri, seslendirmeleri ve ele aldığı hikaye eşsiz. Tüm bunların yanında huzurlu bir atmosfere, sanat tasarımına ve görselliğe de ev sahipliği yapıyor. Hikayesiyle birlikte yalnızca portre olarak karşılayacağımız bir yapım olmaktan ziyade çok daha fazlasını barındırmakta. Bağımsız yapımlar için henüz 3 basamaklı rakamları sindirebilecek düzeylere gelmemişken tüm oyunların güncellenmiş Steam kuruluyla sunulması can yakıyor.

## DEĞERLENDİRME

Dergimizin ilk sayısında "Ocak Ayının Bağımsız Yapımları" başlığında Atone: Heart of the Elder, Aquatico ve Farlanders gibi bağımsız oyunları ele almıştım. İçlerinde uzunca bir süredir beklediğimiz, journey temelinin benimsemiş, üst düzey bir iş de vardı. Kendisi bugün incelemesini yazmak için masanın başına oturduğum SEASON: A Letter to the Future'dan başkası değil elbette. Beklentilerim arasında hoş ve nefes kesen manzaralarla karşılaşmak, biraz duygusal bir hikaye anlatımı dinlemek ve ayrıca keşif mekaniğini hakkıyla veren kısa bir yolculuğa çıkmak vardı. Oyunun beklentilerimi karşıladığını ifade etmeliyim ve belirtmeliyim ki ben bu oyuna sonuna kadar bayıldım!



# Mart ayında en çok beklenen oyunlar

MART AYINDA RADARIMIZA TAKILAN 4 OYUNU SİZLER İÇİN LİSTELEDİK.

Yazar: Diren Eyidoğan

## THE LEGEND OF HEROES: TRAILS TO AZURE

PS4, Switch ve PC'de yerinin alacak olan The Legends of Heroes: Trails to Azure, geliştirici Falcom'un dünya çapında milyonları aşan satışlara ulaşan serisinin yenisi. Hikayenin kahramanı Lloyd Bannings'in maceraları 14 Mart günü çıkacak ürün ile devam ediyor. Trails in the Sky ilk olarak 2004'te geliştirilip 2011'de oyuncularla buluşmuştu, şimdi ise devam oyunu ile Crossbell Polis Departmanı'ndaki Özel Destek Birimi'nin daha fazla olay daha fazla aksiyon ile mart ortası piyasaya gelişi bekleniyor.



## RESİDENT EVİL 4 REMAKE

Aksiyon-korku ekseninde çığır açan hayatta kalma oyunu güncelleniyor. Leon Kennedy, Resident Evil 2'deki olayların sonrasında ve aradan geçen 6 yılda ıssız bir Avrupa köyüne göreve gönderiliyor. Gizemli bir kayboluş hikayesinin peşinde çıkılan yolculuk PS5, Switch, PC, Xbox Series X|S platformlarında olacak. Yenilenip geliştirilen taze özellikleri, modernize edilen oynanış ve tasarlanan hikayesi ile oyun 24 Mart günü oyuncularla buluşacak.



## CRIME BOSS: ROCKAY CITY

Suç imparatorluğu yolculuğu, rakip çetelerle mücadele, yıldızlarla dolu oyuncu kadrosu ile Crime Boss: Rockay, 28 Mart günü çıkıyor. İster solo ister arkadaşlarla oynama imkanı sunan birinci şahıs nişancı aksiyon oyunu PC'de yerini alacak. PlayStation 5 ve Xbox X/S serisi için ise çıkış tarihi duyurulmadı.



## MEET YOUR MAKER

Kıyamet sonrası dönemde geçen birinci şahıs inşa oyununda seviyeler oyuncular tarafından tasarlanıyor. Labirent gibi karakolların inşa edildiği, tuzaklarla dolu oyunda yok etmek için inşa etmek var. Strateji, aksiyon ve taktik savaşlarının yanında gardiyanlarla dolu karakol baskınları da içeren Meet Your Maker 4 Nisan'da PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S ve PC platformlarında oyuncularla buluşmaya hazırlanıyor.



**Resident Evil 4 Remake**

# En İyi Bağımsız Oyunlar



## Ayın bağımsız oyun tavsiyesi: Patron

Yazar: Can Çiftci

2021 yılının Ağustos ayında piyasaya sürülen simülasyon, kaynak yönetimi ve strateji taktik oyunu olan Patron, çok harika olmasa bile türünün naçizane örneklerinden bir tanesi. Overseer Games tarafından geliştirilen Patron aslında kendilerinin ilk yapımı. Hırvatistan temelli bu firmanın simülasyon ve şehir kurma oyunları arasında kendisine birazcık bile olsa yer edeceği kesin.

Peki gelelim bu oyunu özel yapan şeylere, oyunumuzu özel yapan şeylerden bir tanesi oyunun devam ettirilebilirliğinin uzun olması. Oyun içerisinde halkınızın çalışabileceği onlarca iş mevcut. İşçilerin çalışabileceği çok fazla meslek olması demek daha fazla inşa edilebilir ev demek. Fakat bu işler arasında çok önemli olanlar ve hiç kullanmaya ihtiyacınız olmayanlar bile mevcut.

### KIŞ GELİYOR!

Patron oyunu içerisinde kışlar gerçekten çok çetin geçiyor, kış geldiği zaman yeterince erzak biriktirmeden iseniz geçmiş olsun. Ölenleri gömmek için bir mezarlık yapmanızı acilen tavsiyem ederim yoksa ansızın veba kapınızı çalar. Çok basit bir şekilde oyunu kaybedebileceğiniz için çok canınızı sıkmayın çünkü kayıp biraz deneyimle geliyor.

Öncelikle tabii ki bir grup olarak başlıyoruz ve nüfusumuzu arttırarak yavaş yavaş şehirleşiyoruz. Şehirleşmek bize seçebileceğimiz özellikler veriyor, verilen özelliklerin avantajları ve dezavantajları oluyor bunu sizin ayarlamanız lazım.

Oyunumuz içerisinde tabii ki çok ama çok dikkat etmemiz gereken şey ise yaptığımız binalar. Eğer yeterince ev yapmazsanız soğuktan, yeterince gıda toplamazsanız açlıktan, yeterince şifalı ot toplamazsanız ise hastalıktan ölebilirsiniz. Oyun başında ise ev yaparak başlamanızı tavsiye ediyorum çünkü kışlar gerçekten çok sert geçiyor.



## GELİŞİME GİDEN YOL TEKNOLOJİDEN GEÇİYOR!

Tabii ki oyun içerisinde dikkat etmemiz gereken malzemeleri tam olarak buradan görüyoruz. Eğer yiyeceğiniz az ise yiyecek depolamaya, eğer odunuz az ise odun kesmeye odaklanabilirsiniz. Halkınızın mutluluğu da en önemli faktörlerden birisi.



## DEĞERLENDİRME

Pekii gelelim neden bu oyunu tavsiye ettiğimize. Patron oyununu Türkçe dil desteği ile oynayabilirsiniz bu tavsiye etmemizin ilk faktörü. Tavsiye etmemizin ikinci faktörü ise gittikçe pahalılaşan oyunlar arasında hala 32TL'lik "04.02.2023" satış fiyatını koruyor. Üçüncü faktör ise oyunun oynanış süresi. Dördüncü faktör ise oyunu oynadıkça seviyorsunuz sevdiğinizde daha çok oynuyorsunuz!



# Şubat ayının bağımsız oyunları!

Yazar: Bora Eyüboğlu

## TAILS: THE BACKBONE PRELUDES

Geliştirici: EggNut  
Yayıncı: Raw Fury  
Platform: PC

Tails: The Backbone Preludes ilk oyunun birkaç yıl öncesini konu alıyor, hikayenin çıkış noktasına tanıklık edeceğiz. Clarissa, Renee, Howard ve Eli isimli 4 karaktere eşlik ediyoruz. Seçimlerimiz ilk oyunda olduğu üzere büyük bir önem taşıyor. Ayrıca önceki oyuna göre iki kat daha fazla metne sahip. Bu da bizi uzun bir maceranın beklediğini gösteriyor.



## THE PALE BEYOND

Geliştirici: Bellular Studios  
Yayıncı: Fellow Traveller  
Platform: PC

The Pale Beyond bu yıl beklediğim sayılı yapımlardan. Özellikle Frostpunk benzeri "soğuk havaya karşı hayatta kalma" sebebiyle nasıl ele alınmış olduğunu merak ediyorum. Bunun yanında verdiğimiz kararların hikayemizde anlamlı etkileri olacağı da söyleniyor.

5 yıl önce The Pale Passage'dan yola çıkmış olan Viscount ve ekibinin buzda kaybolması sonucu ulaşamadığı hedefe yol alacağız. Hava koşullarına, açlık ve susuzluk gibi kaynak gerektiren ihtiyaçlar da eşlik edecek. Kızak köpeklerimiz de dahil olmak üzere insanları sıcak tutmak zorunda kalacağız. 24 Şubatta The Pale Beyond'da görüşmek üzere...





## SCARS ABOVE

Geliştirici: Mad Head Games  
Yayıncı: Prime Matter  
Platform: PC, PS4/PS5 ve Xbox Series X/S

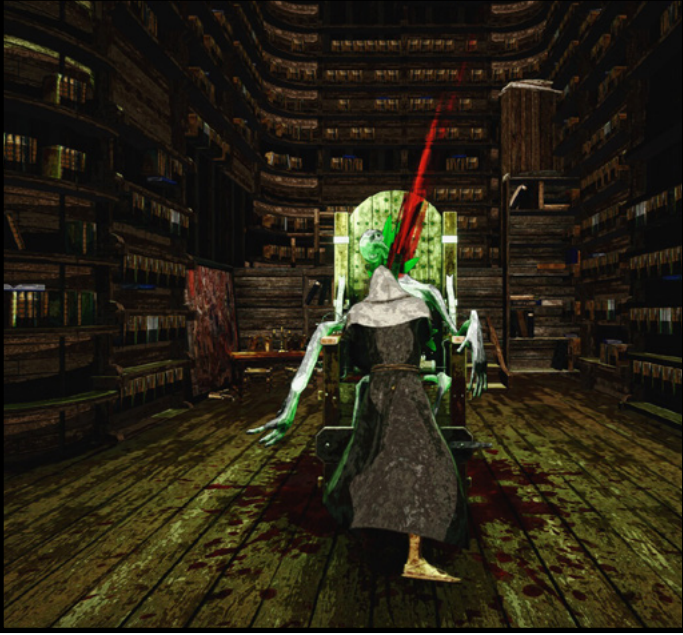
Metahedron adı verilen cismin dünya yörüngesinde görülmesiyle SCAR adı verilen ekip inceleme için gönderilir. İşler yolunda gitmez, ekip güneş sisteminin dışındaki gizemli bir gezegene iniş yapar. Karakterimiz Dr. Kate Ward ile ekibin geri kalanını bulmak ve gizemi açığa çıkarma görevi bize düşer. Aksiyon macera içeren yapısıyla fiyatına göre göz atılabilir.



## CORPSE KEEPER

Geliştirici: Melancholia Studio  
Yayıncı: Melancholia Studio  
Platform: PC, PS4/PS5, Xbox Series X/S

Orta çağ, RPG oyunu olarak listemizde yer alıyor Corpse Keeper. Zorlayıcı bir deneyim özellikle vurgulanıyor. Genel itibariyle karakterlerimiz çürüdüğünden dolayı durmadan değişecek, düşmanlarımızın kemikleri ve derisiyle yeni karakterler oluşturacağız. Tam olarak nasıl bir kaynak yönetimi olacak bilmesem de bir sistem olacağı iddia ediliyor. 6 farklı ortam var, düzinelerce oynanabilir karakter mevcut. Ortamı ise oldukça karanlık görünüyor. İçim ürperdi... Erken erişim olarak çıkışını yapacak, tam sürüm hakkında net bir bilgi yok. Oyunun tam anlamıyla hazır olması beklenecek. Tam sürümde çok daha fazla özellik olacak.



## CLIVE 'N' WRENCH

Geliştirici: Dinosaur Bytes Studio  
Yayıncı: Numskull Games  
Platform: PC, PS5/PS4, Nintendo Switch

Uzun zamandır 3D platform oynamıyordum, Clive "N" Wrench geri dönüş için iyi bir sebep olabileceğim gibi gözüküyor. Özellikle zamanda yolculuk ile ilgili olduğundan belirli bir zamanda kalmayacağız. Farklı dünyalar farklı zamanlar ile oyunun eğlenceli olabileceğini düşünüyorum. Oynanış açısından gördüğüm kadarıyla da güzel parkurlar var. Clive ve sırtımızdaki maymunla 1950'li yıllardan kalma bir buzdolabının içinde zaman yolculuğuna çıkıyoruz. Amacımız zalim Dr. Daucus'u ve şeytani planlarını durdurmak.



**Scars Above**

# Neler oldu neler!

Yazar: Gamze Nur Kaya  
Yiğit Mehmet Behrem

OCAK AYINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI,  
KISACA ÖZETLEDİK.



## Minecraft Legends çıkış tarihi açıklandı!

Minecraft'ın geliştiricilerinin yeni aksiyon ve strateji oyunu Minecraft Legends duyuruldu. Developer Direct etkinliğinde oyunun PvP modu tanıtıldı ve çıkış tarihi duyuruldu. Mojang Studios geliştiriciliğinde hazırlanan oyun 18 Nisan 2023 tarihinde Xbox Series XIS, Xbox One ve PC platformlarında yayımlanacak.



## Açık Dünya Nişancı Oyunu Redfall için çıkış tarihi duyuruldu!

Arkane Studios tarafından geliştirilen hikaye tabanlı birinci şahıs nişancı oyunu Redfall'un ilk oynanış videosunu 2022 Xbox & Bethesda Games Showcase'de yayımlanmıştı. Ekim 2022'de yayınlanması beklenen oyun 2023'ün ilk yarısına ertelenmişti ve nihayet çıkış tarihi kesinleşti. Oyun 2 Mayıs 2023'te Xbox Series XIS ve PC platformlarında yayımlanacak.



## The Elder Scrolls Online'ın Necrom genişleme paketi geliyor!

ZeniMax Online Studios'un geliştirdiği ve Bethesda Softworks'ün yayımcılığını üstlendiği MMORP oyunu The Elder Scrolls Online'in genişleme paketi 'Necrom'un yayınlanacağı duyuruldu. Paket 20 Temmuz 2023'te Xbox Series XLS, Xbox One'a gelirken PC platformuna 5 Temmuz'da gelecek. dil desteğiyle çıkacağı duyuruldu!



### Ertelemelerin kurbanı olan Forspoken sızdırıldı!

The Game Awards 2021'de gizemli takma adıyla Project Athia, şu anki adıyla Forspoken, üst üste 2 defa ertelendi. 2022 mayısında yayımlanması planlanan oyun, 2022 ekimine ertelendikten sonra en sonunda 24 Ocak 2023'e ertelendi. Üst üste ertelenmelerin kurbanı olmakla kalmayan oyun bir de lansmanına 4 gün kala sızdırıldı. Yaklaşık 76 dakikalık olan oynanış videosu birçok platformda paylaşıldı. Square Enix'in bir reklam kampanyası olarak mı oyunu sızdırdığı veya içeriden birilerinin mi yaptığı yanıt bulamamış durumda.



### Riot Games hacklendi!

League of Legends ve Valorant gibi önde gelen oyunlara ev sahipliği yapan Riot Games hacklendi. Sosyal medya üzerinden hack saldırısına maruz kaldıklarını bildiren şirket, kaynak kodlarının çalındığını ve bir fidye maili aldıklarını ancak ödemeyi reddettiklerini belirtti. Bu açıklamalardan sonra gelecek yamalarda aksamalar olabileceğini söyleyen firma oyuncularını artabilecek hilelere karşı da uyardı.



### Google Stadia'dan üzücü veda!

2019 Kasım ayında tanıtılan bulun oyun servisi Google Stadia kendi bünyesine ait olan özel oyun stüdyolarının kapatılması ile başlayan ve birçok önemli ismin Google Stadia projesine veda etmesiyle beraber, "Stadia devam edecek" açıklamalarına rağmen 18 Ocak 2023'de kullanıcılara kapatıldı.



### Vendetta: Mafia Wars Steam'de erken erişime açıldı!

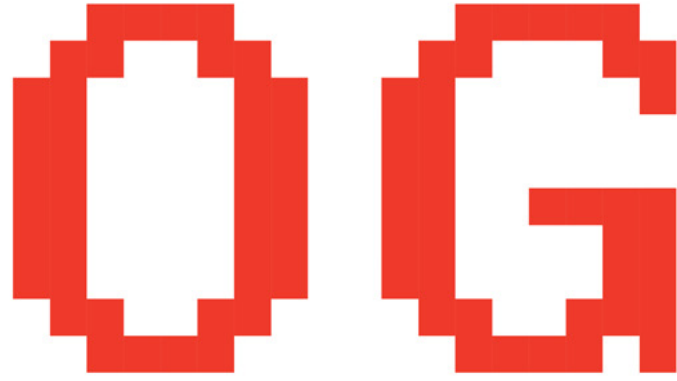
1940 Amerika'sında geçecek olan ve 5 adet mafya ailesini barındıran Vendetta: Mafia Wars Türkçe ara yüz ve alt yazı desteğiyle beraber Steam'de erken erişim olarak oynanabilir durumda.



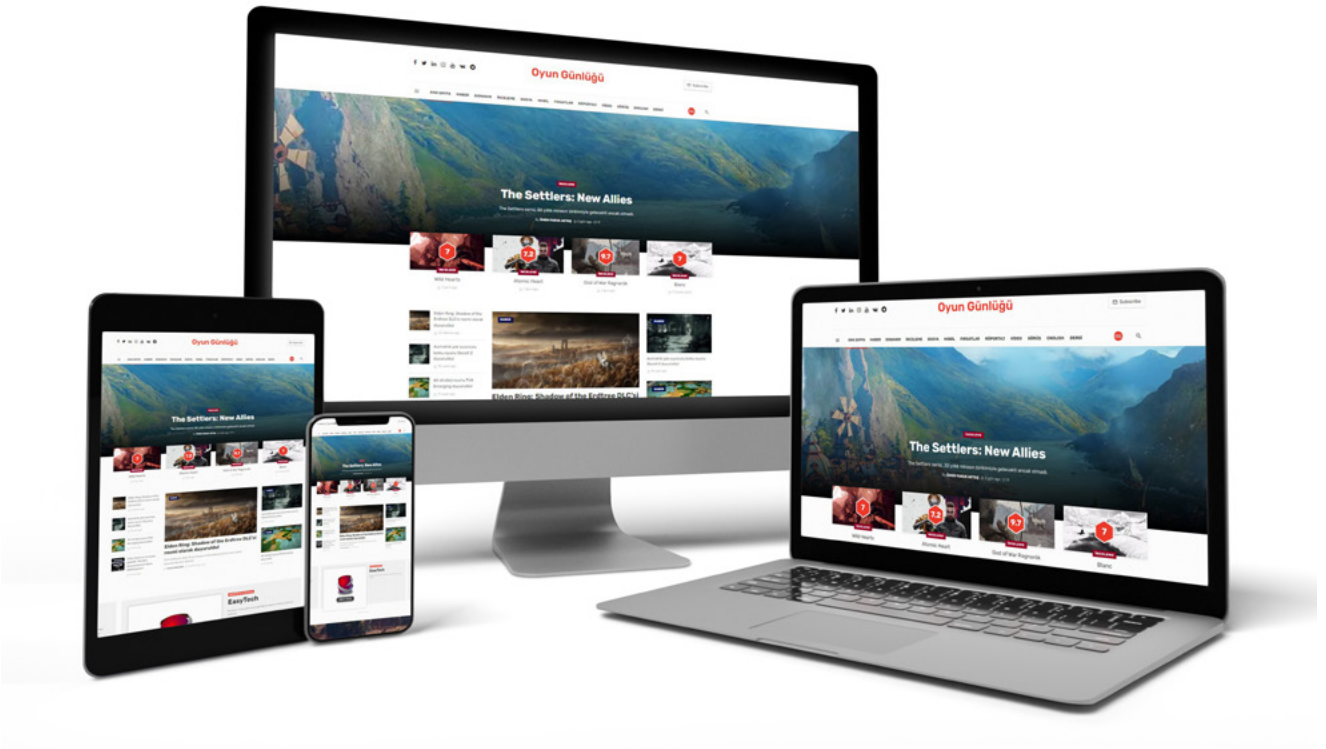
# BAŐIMIZ SAĐ OLSUN TÜRKİYE'M

**AFAD** 

*Deprem bađıŐları için buraya tıklayın.*



# ◆ 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.