

ÜTOPYAYI KEŞFEDİN!

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

03

MART 2023

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

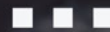


NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ
Resident Evil 4 (2005)

İNCELEME
Atomic Heart

Sons Of The Forest

Company of Heroes 3



İÇİNDEKİLER

26

İNCELEME

4 Atomic Heart

7 Wild Hearts

10 Sons Of The Forest

13 One Military Camp

15 Wo Long: Fallen Dynasty

21 Company of Heroes 3

24 The Settlers:
New Allies

DOSYA

The Settlers serisi



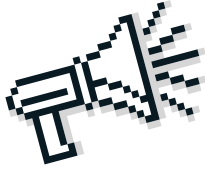
RÖPORTAJ

34 Volker Wertich yeni
oyunu Pioneers of
Pagonia'yı anlattı!



Nostalji Günlüğü

37 Resident Evil 4 (2005)



KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Can Çiftci

Ahmet Furkan Göçgen

Bora Eyüboğlu

Selçuk Buğra Gökalp

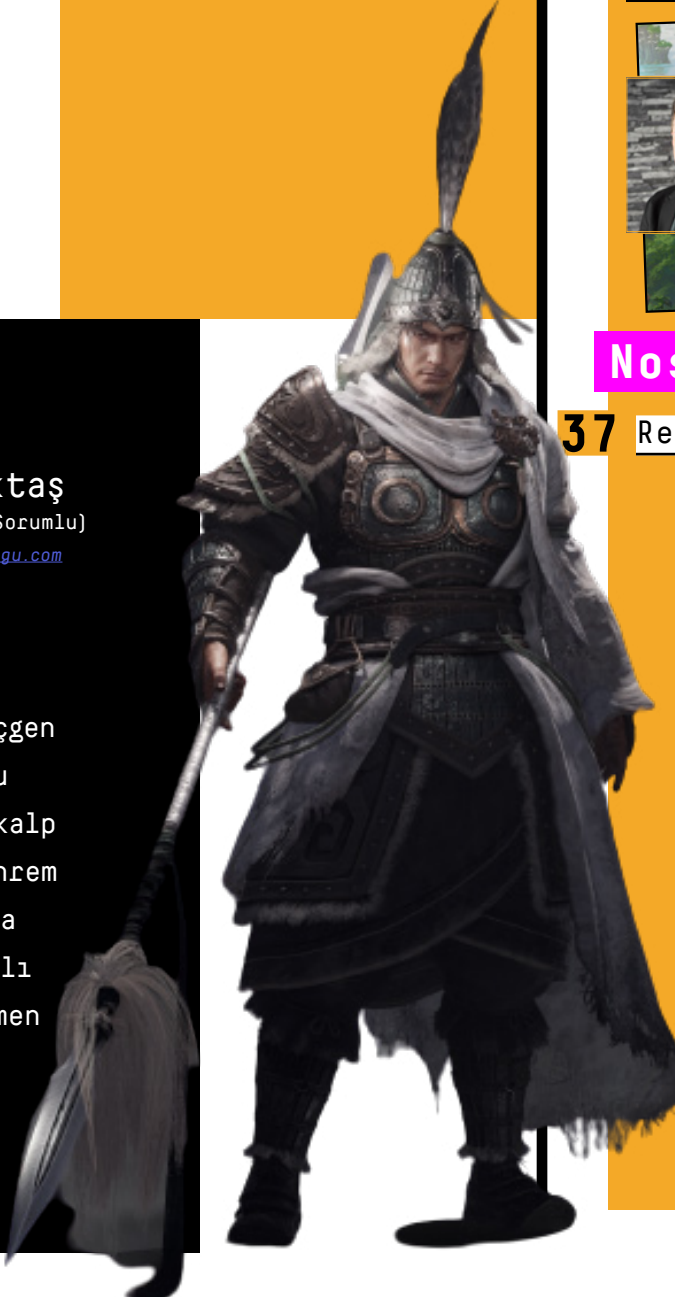
Yiğit Mehmet Behrem

Gamze Nur Kaya

Arda Bahçekapılı

Tuana Seda Hürmen

Doğu Saltürk



40

Mart ayının bağımsız oyunları!

Way To The Woods

Dredge



Outlanders

Gone Rogue



Terra Nil



Neler oldu neler?

42 Haberler...

Donanım

44 Ekran Kartlarında Yeni Bir
Oyuncu: Intel Arc Serisi

OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoşgeldiniz

2023 dolu dolu devam ediyor! Bu ay Company of Heroes ve The Settlers serilerinin yeni oyunları çıktı. Yılın en çok beklenen oyunlarından biri olan Sons of the Forest'a merhaba derken, Atomic Heart ile tanıştık. Yedi incelemenin yanında bu sayımızda The Settlers serisini sizler için derledik.

Serinin son oyunu The Settlers: New Allies tam bir facia oldu... Aynı zamanda bize sürpriz yapan The Settlers'in yaratıcısı Volker Wertich ile de yeni oyunu Pioneers of Pagonia'yı konuştuk.

Oyun Günlüğü'ne konuşan Wertich, dijital oyunlarla tanışmasından 40 yıllık endüstri geçmişine, The Settler'den Pioneers of Pagonia'ya kadar pek çok detayı paylaştı.

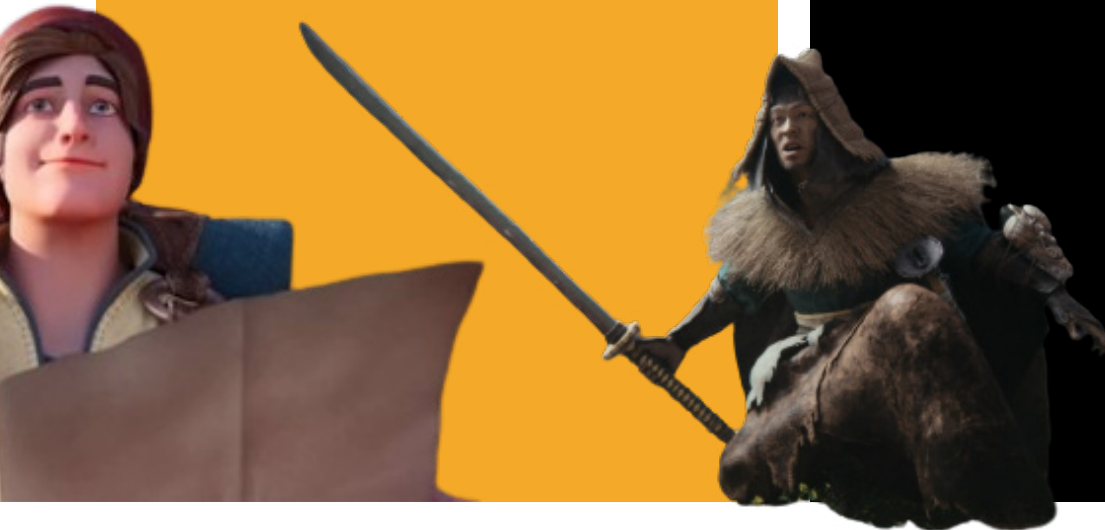
Resident Evil 4 Remake öncesi ilk oyunu Nostalji Günlüğü'nde inceledik. Nisan ortasında çıkacak dördüncü sayımızın kapağı Resident Evil 4 Remake olacak!

Çok iyi bağımsız oyunlar geldi, kısa bir öneri listesi hazırladık. Geçen ayın haberleri ve Intel Arc serisine göz attığımız donanım bölümüyle bu sayıyı tamamladık.

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş



İNCELEME

Yazar: Can Çiftci

ATOMIC HEART

HER ŞEY MAKİNELERİN HALKA
KARŞI İSYAN ETMESİNE YOL
AÇAN KÜRESEL BİR SİSTEM
ARIZASIYLA BAŞLADI...





Mundfish Studio tarafından geliştirilen ve Focus Entertainment yayımcılığında da 21 Şubat 2023'te çıkan Atomic Heart, 1950'li yıllarda geçen alternatif bir tarihi anlatıyor.

Ruslar ikinci dünya savaşını kazanmış ve teknolojik yenilikler almış başını gitmiş... Rus yapımı bir oyunla karşılaşmak her zaman olacak iş değil!

GÜZEL HİKAYE

İkinci dünya savaşı sonrasında ana karakterimiz Sergey Alekseyevich Nechaev'ı kurtaran Dr. Dmitry Sechenov bizi yanına çağırır, kendisi ile buluşmaya gittiğimiz zaman çok büyük bir kalabalığa konuşma yaptığını şahit oluruz. Ardından Sechenov bizden onun için bir şey yapmamızı ister.

İsteddiği şeyi yapmaya giderken ansızın robotlar tarafından saldırıya uğrarız. Kendimize geldiğimizde ise Petrov'un Dr. Sechenov'a ihanet ederek yeni robotları insanlara saldırttığını öğreniriz. Petrov'u canlı bir şekilde teslim etmemiz istenir ve maceramız böylece başlar.

Hiç spoiler vermeden hikayenin güzel başladığını söyleyebilirim. Fakat tabii ki ilerleyen saatler içinde hikaye çok tahmin edilebilir ve sıkıcılaşmaya başlıyor. Fakat bir Amerikan oyunundan ise Rus oyunu görmek gerçekten farklı hissettiriyor.

KARAKTER DİYALOGLARI BAŞARILI YAZILMIŞ

Karakter diyaloglarını yazan kişinin modern mim kültüründen anladığını söylemeden geçemeyeceğim, karakterimiz bir yerden güçlendirme alıyor ve ünlü ispanyol engizisyonuna

laf atıyor. Oyun içerisinde bir adet güçlendirme dolabı mevcut ve onunla olan diyaloglar şahane. Anladığınız üzere aslında oyun kendisini pek ciddiye almıyor, benzetmem gerekirse daha komik bir Prey gibi.



DÜŞMAN ÇEŞİTLİLİĞİ AZ

Her seferinde aynı çeşit düşmanlarla dövüşmek biraz sıkıcı, oyun ilerledikçe aynı türde düşmanlarla dövüşmek gerçekten üzüyor. Bu dezavantajın yanısıra üstüne kötü düşman animasyonu çok kötü bir kombo olmuş. Düşmanların animasyonları 28FPS iken arkada akan dünya 144FPS olunca sizde hak verirsiniz ki ortaya çok iğrenç görüntüler çıkıyor. Takıla takıla vuran düşmanlar ve hiç akıcı olmayan animasyon gibi.



ATMOSFER GÜZEL GÖZÜKÜYOR!

Oyunun hakkını yememek lazım çünkü oyunun atmosferi çok iyi. Sovyet teması bu oyuna çok yakışmış. Atomic Heart'ın açılış sekansını beğenmemek elde değil çünkü çevre tasarımı ve uzak çizim mesafesi harika gözüküyor. Tabii ki Unreal Engine 4 buraya çok ama çok güzel yakışmış. Grafikler ise bazı yerlerde sırtıyor fakat gayet tatmin edici diyebilirim.

Silah ve Yetenek çeşitliliği daha fazla olabilirdi Atomic Heart içerisinde tek uzun süreli yoldaşımız elimizde ki balta. Oyun boyunca başka bir silah kullanmaya ihtiyacınız olmayacak çünkü yakın dövüş silahınız menzilli silahlardan kat ve kat daha güçlü oluyor. Kısacası silahları tercih etmek için sebebiniz genelde olmuyor çünkü silahlar güçsüz. Toplam 12 tane yakın dövüş ve menzilli silah olması asıl çeşitliliği öldüren kısım.

Oyunumuzun içerisinde 6 adet aktif 1 adet pasif yetenek ağacımız buluyor. Aktif yetenekler ise elimizden elektrik atmak, düşmanları dondurmak ve onları havaya uçurmak gibi aktif özellikler verirken pasif özelliklerimiz ise can değerimizi arttırmak, daha hızlı koşmak ve iki kere atılmak gibi pasif yetenekler veriyor. Aktif yetenek arttırmaktansa ilk olarak pasifleri arttırmak çok daha mantıklı oluyor.

HIZLIÇA BAHSETMEK İSTEDİĞİN DİĞER KONULAR

NPC'lerin hepsi ölü gibi sadece bekliyorlar, insanlar ve robotlar arasında animasyon farkı yok. Farklı bir kültürden çıkan bir oyun görmek gerçekten iyi hissettiriyor. Görev tasarımları gerçekten çok gıcık olmuş, oyunun bir yerinde bir platformun üstünde 5 dakikaya yakın beklememiz gerekiyor fakat oldu ki aşağıya düştünüz bu platform ansızın başa ışınlanıyor ve tekrar 5 dakika bekliyorsunuz. Karakterimiz ve eldivenimiz çok fazla konuşuyor eğer bu konu bazı oyuncularını mutsuz edebilir.

DEĞERLENDİRME

Şimdi gelelim 699,00 TL'lik soruya, Atomic Heart almaya değer mi? 699 TL vermenizi tavsiye etmem fakat bunun yerine Xbox Gamepass ile 1 ay içinde bitirebilirsiniz. Dönüp dönüp tekrar oynayacağınız bir oyun olduğunu düşünmüyorum. Tekrar yapabileceğiniz pek bir şey yok.

Geliştirici: Mundfish
Yayıncı: Mundfish, Focus Entertainment, 4Divinity, VK
Tür: Nişancı, Aksiyon ve Macera
Fiyat: 699 TL (Steam)





WILD HEARTS

Yazar: Doğu Saltürk

Wild Hearts, EA'nın çok yakın bir zamanda tanıtıp, kısa sürede çıkarttığı, düşüncede Monster Hunter ve Fortnite'in birleşimi olacak oyunu olarak piyasaya sürüldü. Aslında düşüncede bile, üstüne biraz kafa yorulduğunda tam olarak çalışmayacak gibi duran bu sistem pratikte nasıl kurulmuş? Monster Hunter'a rakip veya alternatif olabilmiş mi? Türü sevmeyenlere sevdirecek yeni şeyler başarabilmiş mi? İncelememizde bu soruları anlatmaya çalışacağım...

Japon video oyunu geliştiricisi Omega Force tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından EA Originals etiketi altında yayınlanan aksiyon rol yapma video oyunu Wild Hearts, feodal Japonya'dan ilham alan bir fantezi dünyası olan Azuma'da geçen devasa canavarları avladığımız bir maceraya davet ediyor. PlayStation 5, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows platformlarına gelen oyun 16 Şubat 2023'te çıkışını yaptı.

NEREDEYSE MONSTER HUNTER

Eğer daha önce Monster Hunter oynadıysanız, oyuna girdiğiniz ilk andan itibaren pek çok şeyin aynı hissettirdiğini fark edeceksiniz. Farklar biraz daha detaylarda ortaya çıkıyor. Mesela silahları kullanması çok daha kolay. Vurduğunuz yeri bile iyi seçip, ona göre hareket etmeniz gereken Monster Hunter'da bunları öğrenmek ve alışmak için küçük de olsa bir süre gerekiyordu.

Yine öğrenmesi kolaydı fakat ustalaşması zordu. Wild Hearts'ta da benzer bir durum var. Yalnızca, daha en başta rahatça kullanabiliyorsunuz silahları. Karakteri kontrol etmesi nispeten daha kolay. MH'deki "hantal" diyebileceğimiz oynanış yine de korunmuş. Ancak dediğim gibi alışması daha kolay.

Silahlardan bahsetmişken; oyunun başında yalnızca 5 tane silah kullanılabilir durumda. Tüm oyunda ise toplamda sadece 8 adet silah bulunuyor. Bariz sebeplerden ötürü maalesef MH ile karşılaştırmadan edemiyor insan. Ondaki silah çeşitliliği çok daha tatmin edici sayıdaydı, zırh setleri için de aynı şey geçerli. Yine de sayıları az da olsa, hepsi kullanması birbirinden farklı ve yeni oynanış sunan silahlar. Bu açıdan tatmin edebilir çeşitlilik vaat ediyor diyebilirim. Kuşandığımız zırh çeşitliliği de yine az sayıda ama kozmetik açıdan gerçekten güzel gözüküyorlar.



Elbette bu silahları ve zırhları üretebilmek için çeşitli materyallere ihtiyacımız var. Onları da dünyada çeşitli toplanabilir şeylerden ve avladığımız yaratıklardan ediniyoruz. İşin crafting kısmında bahsetmeye değer yeni bir şey yok. MH'ye göre bir diğer farklılık, Wild Hearts'te yemek pişirme ve iksir yapma gibi işlere pek girmemişler. Can yenilemek için kullandığımız materyal dünyada gözerken çoğu yerde toplanabilir şekilde bulunuyor.

'KARAKURİ' SİSTEMİ

Bunların yanında bir de "Fortnite" yanı var dedim oyunun. Bu ne demek oluyor? Senaryonun daha en başında öğrendiğimiz "karakuri" adlı güçlü bir büyünün varlığı söz konusu Wild Hearts dünyasında. Diğer bir deyişle, oyunda oraya buraya yoktan kutular var edip koyabilmeniz için uydurulmuş bir hikaye diyebiliriz elbette buna. Japonca'da "basit mekanikten oluşan cihaz" anlamına gelen bu kelime, oyunda da anlamına yakın işlevde kullanılmış. Bu karakuri büyüsü sayesinde bir inşa menüsü açılıyorsunuz oyun içinde. Bu menüden de dövüş sırasında veya normal gezerken bir şeyler inşa edebiliyorsunuz. Başta küçük platform kutuları ve sizi zıplatacak diğer platformlar kurabiliyorsunuz. Oyunda ilerledikçe de bunları çeşitli kombinasyonlar ile bir araya getirerek, daha büyük yapılar inşa

edebiliyorsunuz. Mesela devasa bir barikat ya da devasa bir çekiç gibi. Düşmanlara karşı bu yapılarla da mücadele edebiliyorsunuz bu sayede. Ayrıca bu building sisteminin bir "Death Stranding" yanı da var. Mesela haritada ulaşımı kolaylaştırmak için zeplinler kurabiliyorsunuz istediğiniz yere. Veya direkt uçabilmenizi sağlayan diğer eşyalar da mevcut. Tabii bu küçük açık dünyada çokça görünmez duvar da beraberinde mevcut maalesef. Oyunun sinematik fragmanlarında çok eğlenceli ve ilginç gözüküyor bu sistem. Fakat takdir edersiniz ki, pratikte bunu düşüncedeki kadar kusursuz yapması çok zor. Çünkü büyük yaratıklarla aktif bir şekilde dövüşüyorsunuz, yani size sürekli saldıran bir şey var. Rahat bırakmıyor sizi çoğunlukla. Dolayısı ile bu sırada bir yandan yapı inşa etmeye çok vaktiniz ve ayıracak kafanız kalmıyor. Neyse ki bu açığı da bir şekilde kurtarmayı başarmışlar. Bir noktadan sonra bazı hazır inşa paketleri açılıyorsunuz. Bunları da savaş sırasında QTE'ler ile kurabiliyorsunuz.

İÇİ BOŞ ARENA

Oyunun dünyası pek etkileşime girilebilir bir dünya değil maalesef. MH'nin açık dünyasındaki patlayabilir bitkilerdir, yıkılabilir veya kırılabilir çeşitli nesnelere, bunlar gibi şeyler Wild Hearts'ta yok. Bu açığı building sistemi ile kapatmaya



Wild Hearts

çalışmış olsalar da, insan bir ağaç devirebilmek de istiyor avının üstüne. Bunu yaratıklar yapabiliyor fakat üstümüze düşürdükleri ağacın bize zarar verebildiğine ya denk gelmedim, ya da böyle bir şey yok. Çevre ile etkileşim sıfır olunca, savaştığımız alanların pek bir önemi kalmıyor. Harita sadece içi boş bir arenaya dönüşüyor.

Çeşitli yan ekipmanlar da mevcut oyunda. Haritada uçarak gezmenize imkan sunan bir cihaz veya yine dövüşlerde düşmanların sırtına çıkmanıza imkan sağlayacak hook gibi ya da hatta bir motor gibi! Bunlar kullanması gerçekten eğlenceli şeyler olmuş ve oyuna bir renk daha katmış. Devasa yaratıkların sırtına çıkarak mücadele etmenize de imkan veriyor bu cihazlar.

Kısaca oynanış açısından türe getirdiği yenilikler yok değil, pratikte de az çok çalışıyor bu sistemler. Dolayısı ile kotarabilmeye yetmiş oyunu. Hele bir de, yine tıpkı MH'deki gibi, sevdiğiniz ve ustalaşmak istediğiniz silahı bulduğunuzda, oyun çok daha eğlenceli hale gelebiliyor. Tabii silahların sayıları az olduğundan, burada o lüksünüz daha sınırlı.

DÜNYASI VE HİKAYESİ

Wild Hearts dünyasına, "avcı" bir karakterle adım atıyoruz. Huzur verici görselleri ve müzikleri ile, MH'nin tam aksine, aşırı sakın ve oturaklı başlıyor oyun. Gizemli bir karakterle tanışıp küçük bir diyaloga giriyoruz, ve intromuz böylece bitiyor. Bu noktaya kadar her şey çok güzel gidiyordu benim için. Malum MH serisi on yıllardır devam eden bir seri olduğundan, MH World'de bir reset çekmiş olsalar da hikayeye, dünyayı tanımayınca içine girmek kolay olmuyordu. Fakat Wild Hearts yeni bir IP olduğundan, sıfırdan yaratılmış bu dünyaya girmek daha kolay. Zaten dediğim gibi, sakın ve oturaklı bir başlangıcı bunu daha da kolaylaştırıyor. Fakat oyunun hemen devamında hikaye yine basit bir MH hikayesine dönüyor. Dünyada bir sürü avcı var, onların bulunduğu yere gidiyor ve yaratık avlamak için çeşitli bahaneler ile devam ediyoruz yolumuza. Hikaye tarafı zaten bir amaç değil bu oyunda, önemli olan oynanış. Yine de böyle güzle bir dünyada basit ama hoş bir hikayeye tanık olmak kötü olmazdı.

Geliştirici: Koei Tecmo, Omega Force
Yayıncı: Electronic Arts
Tür: Nişancı, Aksiyon ve Macera
Fiyat: 1.199,99 TL (Steam)

Dünyanın estetiği de çok şahsına münhasır bir tema barındırıyor. Renkli ve "bitkisel" bir dünya. Yarı bitkiden oluşan, bitkisel deformasyonlarla kaplı yaratıkları avlıyoruz çoğunlukla. Ya da dev bir kirpiyi. Mücadele etmesi gerçekten keyifli ve adrenalini dolu yaratıklar hepsi. Tek şikayet edilebilecek nokta, belki bu konuda da yeterince çeşitliliğe sahip olmaması olabilir oyunun. Bir süre sonra aynı yaratığın farklı renkte ve farklı özellikleri olan versiyonları ile mücadele ediyorsunuz. Eğer her bossun kendine özel yaratılmış bir görüntüsü olsun isteyenlerdenseniz, bu konuda tatmin olmanız zor gibi Wild Hearts'tan.

DEĞERLENDİRME

Aslında teknik detaylardan bahsetmeyi pek sevmiyorum. Özellikle günümüzde, oyunların bu konuda kötü çıkış yapmalarına alıştık. Wild Hearts da bundan nasibini almış. Oyun şu sıralar neredeyse oynanmaz durumda. Çok kötü performans veriyor, sürekli donup kapanıyor. Save dosyanızın silinmesi de çok büyük bir ihtimal bu kapanmalar sırasında. Fakat yine günümüzde bunu biliyoruz ki, bu sıkıntılar uzun süre devam etmiyor. Yapımcılar hızlıca düzeltiyor oyunlarını.

Ayrıca bir de ülkemiz için fiyat problemi var. Oyun 1200 TL malum. Elbette bu paraya değmez. En azından EA Play'e 10 saatlik deneme sürümü dahil edilmiş oyunun... Eğer gerçekten merak ediyorsanız, oradan deneyebilirsiniz.



ÖN İNCELEME

SONS OF THE FOREST

UZUN ZAMANDIR ARADIĞIMIZ
HEYECAN GERİ Mİ GELDİ?

Yazar: Ömer Faruk AKTAŞ

Vancouver merkezli Kanadalı bağımsız video oyun stüdyosu Endnight Games, 2014'te çıkardığı The Forest'ın büyük başarısının ardından devam oyununu beş yıl sonra duyurdu ve 4 yıllık çalkantılı bir geliştirme sürecinin ardından Sons of the Forest, erken erişim olarak 23 Şubat'ta piyasaya sürüldü.

Sons of the Forest, erken erişime çok erken girmemiş durumda... Tam sürüm beklentimiz vardı ancak daha fazla erteleme yapmadan erken erişim seçeneğini göze aldılar. Ortaya vasat üstü bir oyun çıkmış durumda. Gelin şimdi oyunun kısa bir hikayesine ve neler vadettiğine bakalım. Hikayeyi ana hatlarıyla spoiler içermeden anlatacağım...

SONS OF THE FOREST HİKAYESİ

Sons of the Forest hikayesi ilk oyunumuz The Forest ile bağlantılar kursa da bizleri bambaşka bir maceraya götürüyor. İlk oyunun dört katı büyüklüğündeki adadaki yeni maceraya; 31 haftadır haber alınamayan Puffton Şirketi'nin CEO'su Edward Puffton, eşi Barbara, kızları Virginia'yı bulmaya giden kurtarma ekibinden biri olarak başlıyoruz.

Kurtarma ekibimiz ada üzerinde hareket ederken saldırıya uğruyor ve yere çakılan helikopterden sağ olarak kurtuluyoruz. Kaza sonrası uyandıığımız zaman önümüzde, kafamıza silah doğrultan birisini görüyoruz. Adam bize ateş etmese de kafamıza vurarak bizi bayıltıyor...



Kendimize geldiğimizde ise kazadan tek canlı çıkan kişinin biz olmadığını görüyoruz. Oyunda yoldaşımız olacak Kelvin'in bizimle beraber CEO ve ailesini aramaya gelen askerlerden birisi olduğunu anlıyoruz. Kelvin, kaza sırasında konuşma ve duyma yetilerini kaybediyor.

Sons of the Forest hikayesini keşfederek öğreniyoruz. Ve bu süreç çok iyi işlenmiş durumda. Mağaralar bize çok yol gösteriyor. Kelvin'le birlikte adada hayatta kalmaya

çalışıyor ve hikayenin sonunda bir tercih yapıyoruz. Daha fazla detay vermek istemiyorum. Macera sizi bekliyor!

Virginia hakkında ise başta söylediklerim yeterli olacaktır. Üç kolu ve üç bacağı olan bu kadına iyi davranın!

VASAT GRAFİK PERFORMANSI!

Erken erişim bir oyunda performans sorunları elbette olur. Sons of the Forest'ta da bununla karşılaştık. Ancak çok can sıkacak bir manzarayla karşılaşmadık. Açık dünya oyunlarında grafik, önemli bir parametre. Zaman geçirdiğiniz ve maceraya atıldığınız ortamda aradığımız hissi bulamazsak oradan uzaklaşırız. Ancak bu oyunda grafiklerin de ötesinde keşif ve korku mekaniklerinin doyurucu etkisi bizi oyuna bağladı.



Biz diyoruz çünkü tek başına oynamak zor... Ekip olarak oyunu deneyimledim. Tek başıma cesaret edemedim. Kelvin size sınırlı bir yardımda bulunuyor. Asıl maceranın mağaralarda olduğunu söylemem gerek ve buralarda Kelvin yanınızda yok!

SONS OF THE FOREST ERKEN ERİŞİMDE!

Sons of the Forest, güçlü bir oyuncu topluluğu tarafından takip edildi. Geliştirici ekip daha fazla erteleyemedi ve son çare olarak erken erişim stratejisini devreye aldı. Oyun yeni gelen güncellemelerle tam sürüme geçecek. Peki oyun erken erişimde oynanmalı mı? Hemen cevap vermeliyim ki, elbette! Hikayesi ve açık dünyada yapacaklarınız sizi tatmin edecektir.

İnşa mekanikleri çok güzel. Ancak çok daha başında... Ve her gelen güncellemeyle bu kısımda oturacaktır.

İnşa, mezar ve yerli animasyonları da taktir ettiğim bir başka nokta. Bu noktada iyi bir iş çıkarılmış durumda. Mutasyona uğramış yaratıklar, ağaçlardan maymun edasıyla sarkan yaratıkların bizi takip etmesi de animasyon kısmında başarılı bir performansı sergiliyor. Mutant ve yerli sesleri dahil ortamdaki sesler etkileyici... Mevsim ambiyansının başarılı bir



şekilde yansıtılması, bunun ortam sesleriyle desteklenmesi güzel bir deneyim oldu. Korku oyunlarında önemli bir parametre olan ses, Sons of the Forest'ta çok güzel işlenmiş durumda.

KELVİN İYİ BİR DOSTSUN!

Çok sempatik bir yoldaş Kelvin! Çok da çalışkan. Geliştirici ekibi tebrik etmek gerekiyor. Kelvin arkadaşlarınızla oynamasanız dahi size oyunda güven veriyor. Bu farklı bir psikoloji... Ancak yukarıda da bahsettiğim gibi Kelvin mağarada sizi yalnız bırakıyor. Yapay zeka için zor bir durum diyerek bu konuyu kapatıyorum. Konuşma ve duyma yetisini kaybeden Kelvin'e not defteri aracılığıyla komutlar veriyoruz. Çok iyi bir fikir! Tebrik ediyorum.

Tam sürüme geçene kadar oyundaki değişimi izlemeye devam edeceğim. Ancak bu oyunun genelini bozan, oynanış deneyiminizi etkileyen bir noktada değil.



DEĞERLENDİRME

Uzun yıllardır beklenen oyunun çıkışı büyük ses getirdi. Ama bu durum, oyun dünyasında bu tarzda bir oyuna hasret kalmamızdan mıydı? İnanın bilemiyorum. Ancak ortak oyunculu (Co-op) keşif ve inşa mekaniklerinin yer aldığı oyunlar büyük ilgi çekmeye devam ediyor. Valheim'da da aynı durumu izlemiştik. Ancak The Forest sonrası oluşan beklenti Sons of the Forest'ı daha da popüler yaptı.

Başarılı bir lansman sonrası geliştirici ekip aylık güncellemelerle oyunu desteklemeye devam edecek. Türkçe alt yazı ve ara yüz desteği ve makul fiyatıyla (280 TL) Sons of the Forest, başarılı bir yapım oldu.

Arkadaşlarımla büyük bir zevk olarak oynuyorum ve gelen güncellemeleri de deneyimlemek istiyorum. Dört mevsimde farklı deneyimlerle hayatta kalmak, gelişmiş inşa mekanikleriyle üssümüzü kurmak ve mutantlarla dolu mağaralarda heyecanı doruklarda yaşamak harikaydı. Hikayesi biraz eksik kalsa da erken erişim için başarılı bir oyunla karşılaştığımı söyleyebilirim. Elbette oyunu tavsiye ediyorum. Tam sürüm incelememizi de sizinle paylaşmayı dört gözle bekliyorum.

Geliştirici: Endnight Games

Yayıncı: Newnight

Tür: Hayatta Kalma, Aksiyon ve Macera

Fiyat: 280 TL (Steam)





ONE MILITARY CAMP

BİR KİTANIN GELECEĞİ
SİZİN ELLERİNİZDE!

Yazar: Ömer Faruk AKTAŞ

İdealinizdeki askeri kampı kurun ve yerel haktan en yetkin kişileri birliğinize alın. One Military Camp, simülasyon ve strateji oyuncuların mutlaka denemesi gereken diğer oyuncuların ise şans vermesi gereken bir yapım olarak bugün piyasaya sürüldü.

Çavuş Hawkins yönetimindeki askeri kampımız emirlerinizi bekliyor! Kıtamız zorba bir düşman tarafından işgal edildi. Tek güvenli bölgede askeri kampımızı kurduk ve gönüllüleri toplayarak ilk mücadelemize başlıyoruz. One Military Camp, 'tatlı' grafik ve animasyonlarıyla etkileyici bir oyun olmuş diyebilirim. Arkasındaki isimlere göz atarsak oyun bağımsız bir stüdyo tarafından geliştiriliyor.

İspanyol Abylight Barcelona stüdyosu tarafından geliştirilen One Military Camp, Abylight Studios tarafından da 2 Mart 2023'te erken erişim olarak yayımlandı.

Bir kışlada ne olması gerekiyorsa One Military Camp'da daha fazlası var diyebilirim. Görevimiz bu askeri kampın hem binalarını hem de birimlerini idare etmek. Ayrıca operasyonları yürütüp, yeni araştırmalar yapmak. İşim çok hepsine nasıl yetişeceğim diye endişelenmenize de gerek yok, Çavuş Hawkins her zaman yanınızda olacak. Çavuş yeri geldiğinizde sizi uyaracak hatta kızacak yeri geldiğinde de tebessüm edecek!

Haritamız oldukça geniş. Oyunun bu erken erişim sürümünde 100 görev bulunuyor. Yeni bölgeler ele geçirildikçe oralandaki banka veya kaynakları da kullanabiliyorsunuz. Tabii bir karşılığı var! Bankadan kredi çekebilir veya mühimmat için yaptığınız anlaşmalara başka şirketleri de dahil edebilirsiniz.



Oyundaki kaynaklar yakıt, yiyecek, mühimmat ve tıbbi ekipman olarak dörde ayrılıyor. Her kaynak ayrı depolarda ve ayrı ayrı şirketlerden yapacağınız anlaşmalarla tedarik ediliyor. Oyun basit gibi görünse de pek çok detay mevcut. Elektrik altyapısından eğlence mekanına yatakhanelerden eğitim sahalarına kadar ilgilenmeniz gereken yapılar var.

Oyun giriş müzikleri dahil ses performansını gayet profesyonel buldum. Askeri ritimdeki müziklerle buluşan oyunda grafik ve

animasyonlarda gayet tatmin edici. Her personelinizi takip edip onları ayrı eğitimlere göndermeli ve hazır olduğunda cepheye sürmelisiniz. Bu eğitim ve sosyal aktiviteleri izlerken hiç sıkılmadım. Eğlenceli duruyor!

Oyundaki teknik yapı genel anlamıyla oturmuş durumda. Bazı ufak tefek hatalar yok değil. Ancak bunu da erken erişim bir oyun için çok görmemek gerekiyor.



Haritada başlangıç bölgenizin yanında yer alan topraklara tek tek müdahale ediyorsunuz. Bunu oyun size bir tablo olarak gösteriyor. Bire bir bu mücadeleyi yaşayamıyorsunuz. Elbette bu da imkanlar ölçüsünde değerlendirilebilecek bir olay. Ama keşke o bölgelerdeki operasyonları da yönetme imkanımız olsaydı.



Her gelen otobüs size yeni bir personel taşıyor. Girişte çavuş onları karşılıyor ve sizin emrinizi bekliyor. Gelen gönüllülerin özelliklerine göz atıyoruz ve ya kabul ya da reddediyoruz. Kabul ettiklerimizin hepsi de asker olmuyor elbette. Aşçısından teknikerine, araştırma personelinden sağlıkçıya kadar görevler mevcut.

Uzmanlıklar önemli, kampta geçirilen zamanda her karakter belli özelliklere sahip oluyor ve onlara özel yetenekler veriyoruz.

Uzmanlaşan askerlerimizi ise operasyon bölgesine gönderiyoruz. Burada patlayıcı mühendisi ve iki askeri personele ihtiyacımız var. Her göre farklı uzmanlıklara ihtiyaç duyuyor. Buraya kadar anlattıklarım oyunun ilk kısmıydı. Dragan ve yandaşlarına karşı mücadele ettiğimiz bu kısım hikaye/ kampanya bölümüydü bir de sonsuz modda oynayabileceğiniz alan mevcut.



Erken erişimdeki oyunun yol haritası açıklandı. Büyük, dikkat çeken yenilikler oyuncuları bekliyor olacak.



Bunlar arasında yeni oyun etkinlikleri ve eş zamansız çok oyunculu mod, seviye atlama güncellemeleri ve yeni diller... Bu konuda Türkçe dil desteği için de bir talebimiz olacak.

DEĞERLENDİRME

Uzun zamandır oyunu takip ediyordum. Strateji ve simülasyon oyunlarına ilginiz varsa tekrar söylüyorum bir fırsat vermeniz gerekiyor. 100'den fazla görev, tüm temel mekanikler ve 3 biyomun yer aldığı oyunda onlarca saat vakit geçirebilirsiniz. Elbette yeni güncellemelerle oyun daha da oturacaktır.



WO LONG:

FALLEN DYNASTY

Yazar: Can Çiftci

Team Ninja tarafından geliştirilen ve Koei Tecmo tarafından da yayımlanan aksiyon rol yapma oyunu Wo Long: Fallen Dynasty, 3 Mart 2023'te PC ve konsola geldi. Alternatif bir Çin tarihi hikayesi anlatan Wo Long: Fallen Dynasty oyuncularını pek mutlu edememiş gibi görünüyor.

Aslına bakacak olursak Team Ninja bu tarz oyun yapma konusunda pek acemi bir firma değil. Daha önceden Nioh ve Ninja Gaiden gibi ses getiren oyunlara imza atmışlardı. Daha önceden yaptıkları oyunlardan ötürü biz oyun severleri birazcık hypelamıştı. (gaza getirmişti.) Fakat bu hype başarılı oldu mu? Veya bu hype onlar için başarısızlığı mı?

Wo Long: Fallen Dynasty içerisinde bir sürü eksi ve artılar barındırıyor, artılar ve eksileri yan yana koymaya çalıştığımızda ise oyun gayet ortalama üzeri bir yapım olarak karşımıza çıkıyor. Pekii ne bu oyunun eksik yanları? Öncelikle benim başıma gelmeyen ama diğer oynayan kişilerin şikayet ettikleri şeyler var fakat bunlar ileride konuşacağımız şeylerin konusu.

WO LONG: FALLEN DYNASTY HİKAYESİ NASIL OLMUŞ?

Bir Soulslike oyundan hikaye beklemek tabii ki çok büyük bir olay, Wo Long: Fallen Dynasty sırtını Çin tarihinin ikonik dönemlerinden birisi olan Üç Krallık'ın Han Hanedanlığına dayıyor. Büyük bir güç savaşı içerisinde geçen küçük bir asker olarak başlıyoruz. Savaşın ortasında kör bir insanı kurtarıırken mızraklanarak öldürülüyoruz. Öldürüldükten sonra bu kör adam elimize bir amblem sıkıştırıyor ve amblem sayesinde tekrar canlanıyoruz, kan, ter ve ızdırap dolu hikayemiz böylece başlıyor.

Wo Long: Fallen Dynasty kendisini bir mitolojiye dayattığı için hikaye içerisinde detaylar hoşunuza gidiyor. Eğer Çin mitolojisine aşina iseniz bu hikaye sizi birazcık daha içerisinde tutabilir fakat hiç ilginiz yoksa işte uçan kaçan insanlar var vuruyorsunuz seviyesine iniyor. Yarattığımız karakterimiz tıpkı Nioh oyununda olduğu gibi konuşmıyor, etrafa boş boş bakan bir karakter daha iyisi ne olabilir ki? Tabii ki konuşan bir karakter.



KARAKTER YARATIMI GERÇEKTEN DETAYLI OLMUŞ!

Karakter yaratımı için oyun bize gerçekten fazla detay veriyor, Black Desert Online seviyesinde değil fakat Skyrim kadar az değil. Wo Long: Fallen Dynasty oynarken ilk sorunum burada başlamıştı, her karakter yarattığım zaman oyunum kapanıyordu. En sonunda bir saatten uzun süre yaptığım karakterimden vazgeçip klasik bir surat seçerek oyuna girdim. Yani kısacası hatalar tam burada başladı. Yetenekler gayet kullanışlı

Ortalama 60 kadar yeteneğimiz var, yeteneklerimizi istediğimiz zaman açabiliyoruz fakat kullanmak için onları seviye atlamamız gerekiyor. Su, Metal, Ateş, Toprak ve Tahta Erdemi var, evet tahta! Her yeteneğin kendine göre artıları ve eksileri var, benim en çok kullandığım yetenek olan Su Erdemi buz yetenekleri kullanmama izin veriyor. Şahsen Su Erdeminin hareket hızı arttırmasına yardımcı olan yeteneğini çok kırık buluyorum.

Wo Long: Fallen Dynasty Tabii ki bu yetenekleri





kullanabilmemiz için bize gereken şey önce seviyemizi arttırmak. Fakat Erdem seviyemizi kullanacağımız yeteneklere göre arttırmakta fayda var. Oyun içerisinden yetenekleri kullanmadan önce neye benzediklerini görebiliyorsunuz ki bu iyi bir şey. Aldıktan sonra işe yaramayan bir yetenek hiç kimsenin hoşuna gitmez.

ERDEMLER HER İSTATİSTİKLERİMİZİ ARTTIRIYOR

Tıpkı diğer oyunlar içerisinde ki gibi istatistiklerimiz çok ama çok önemli, onları doğru bir şekilde dağıtmadığınız sürece çok

zorlanırsınız. Yılların Soulslike'cıları için hiç ama hiç problem olmaz fakat bu türde yeni iseniz yanlış istatistik dağılımı sizi öldürebilir.

Erdemimizi her arttırdığımızda ise seviyemiz artıyor, sınırsız bir şekilde erdemlerimizi seviye atlatamıyoruz. Elimizde bulunan kaynaklar sınırlı olduğu için neye nasıl seviye verdiğimiz ise ekstra bir önem arz ediyor.

Fakat oyunun ilerleyen safhalarında vermiş olduğunuz puanları sıfırlayabiliyorsunuz, korkmanızı gerektirecek hiçbir şey olmadan yeteneklerinizi verebilirsiniz.

Kısaca özet geçmek gerekirse yeteneklerinizi doğru arttırmak önemli fakat çok ama çok büyük bir kayıp değil. Oyun size mekaniksel olarak bu durumların üstesinden gelmeniz için bir sürü fırsat veriyor örnek vermek gerekirse yoldaş sistemi.

GİDELİM YOLDAŞ!

Oynadığımız her bölümde neredeyse bir tane yoldaş kazanıyoruz, kazandığımız yoldaşlar bizimle birlikte bölüm boyunca dolaşıyor. Peki bu yoldaşlar önemli mi? Bu yoldaş olayının





tamamen Elden Ring'den ilham alındığını düşünüyorum fakat Elden Ring'in aksine burada yoldaşlar sınırsız. Haritanın her yerine sizi takip ettiği için işinizi çok kolaylaştırıyor. Hayır çok kolaylaştırıyor.

Bir Soulslike oyun içerisinde önemli olan şey bizi zor durumlara sokmak ve oradan bütün yeteneklerimiz ile çıkmamızı sağlamak. Fakat bu olay iki kişi veya üç kişi olduğun zaman çok farklı hissettiriyor. Örnek vermem gerekirse, Wo Long: Fallen Dynasty oynarken bir yerde bölüm sonu bossu ile savaşmamız isteniyor. Siz ve iki adet yoldaşınız ile bossa vurmaya başlıyorsunuz ve boss hareket bile edemeden ölüyor. Her saldırınız bossların posture'unu (duruşu) bozduğu için bossun hareket etmesine izin bile vermeden onu yere indiriyorsunuz.

SİLAH ÇEŞİTLİLİĞİ ÇOK FAZLA

Çok fazla silah kombinasyonu olduğunu gönül rahatlığı ile söyleyebilirim, silah çeşitliliğinin çok olması onları kullanacağınız anlamına gelmiyor tabii ki. Çoğu silah çok işlevsiz hissettiriyor, komboları kısa, saldırı hızları düşük, posture barını yeterince hızlı doldurmuyor veya çok yavaş kalıyor. O yüzden belirli bir silah üzerinde ustalaşmak çok daha iyi.



Fakat işin güzel kısmı silahların özelliklerini video halinde oyun içerisinde görebiliyorsunuz, görebildiğiniz için her silahı denemek zorunda değilsiniz. Görün beğenirseniz kullanırsınız beğenmezseniz satın gitsin.

GRAFİKLERİ ORTALAMANIN ALTINDA FAKAT YETERLİ

Wo Long: Fallen Dynasty için hayatımda gördüğüm en iyi grafikler kesinlikle diyemem, grafik seviyesi 2017 yılında çıkan Nioh seviyesinin birazcık üzerinde. Atmosfer olarak ise bir Elden Ring değil aynı bir önceki oyunları gibi Nioh seviyesinde.

Anlayacağınız bu oyundan grafik olarak ekstra bir güzellik bekliyorsanız bu sizin oyununuz değil.



HARİTA ÇEŞİTLİLİĞİ VE MEKANİKLER YERİNDE

İlk önce harika çeşitliliğinden bahsetmek istiyorum, Wo Long: Fallen Dynasty içerisinde açık bir dünya yok. Wo Long: Fallen Dynasty her act içerisinde de farklı bölgelere girip içerisindeki yaratıkları kestiğimiz bir oyun olmuş. Ben gezip keşif yapmak istiyorum dersiniz yapamazsınız çünkü öyle bir mekanik yok. Oyun alanınız size verilen havuz o kadar.

Fakat bölgelerin renk tonları gerçekten değişiklik gösteriyor. Bir bölgeye girdiğiniz zaman soluk bir sarı filtresi varken diğerin içinde kırmızı bir filtre oluyor ve bu çeşitliliği tetikliyor.

Şimdi geldik en önemli yere yani mekaniklere. Wo Long: Fallen Dynasty içerisinde en ama en çok kullanacağınız şey kuşkusuz ki Parry (Kaçınma) saldırınız. Düşmanlar size durdurulamaz saldırı yaptıkların zaman parlıyorlar, parlayan düşmanlara doğru zamanda Parry tuşuna bastığınız zaman Bossların ve yaratıkların Posture barlarını kırıyoruz ve devasa bir kritik hasar veriyoruz.

Madem geldik Bosslara oyun içerisin de en ama en çok şikayetçi olduğum şeye gelelim. Oyunda anlamsız bir efekt tufanı var. Bossların saldırılarını görmeye çalışmak çok zor oluyor. Bu tarz oyunlar içerisinde tıpkı Elden Ring, Demon Souls ve Dark Souls'lar gibi düşmanın hareketlerini takip etmemiz çok önemli. Wo Long: Fallen Dynasty oynarken efektlerden düşmanları takip edemiyorsunuz.

Çoğu zaman üzerime kocaman kıpkırmızı yanan bir şey geliyor ve ben Parry atıyorum. Ne Parry attığımı veya nasıl attığımı görmüyorum çünkü efekt tufanı var. Buradan bütün oyun geliştiricilerine sesleniyorum, oyun geliştiricileri lütfen Boss savaşlarına birazcık daha az efekt koyun.



Bir diğer şikayetim ise kocaman olan Bosslar için daha mantıklı arenalar taslamaları. Evet ağlıyordum gibi geliyor fakat Bossla savaşmamak çok kötü bir olay, dövüştüğünüz Bossu o kadar epic ve destansı tasarlıyor fakat harika siz onu göremiyorsunuz. Göremiyorsunuz çünkü ekranınız duvarla Boss arasına sıkışıyor. Dark Souls 3'de Nameless King'le savaşıyorum sanki.

Her girdiğimiz bölgeye 0 Fortitude (Dayanıklılık) ile başlıyoruz. Öldürdüğümüz yaratıklar ve yerleştirdiğimiz bayraklarla birlikte Fortitude seviyemiz artıyor ve yaratıklardan daha az hasar almaya başlıyoruz. Kısacası her bölgeye girdiğiniz zaman direkt bayraklara odaklanırsanız bölüm Bossunu çok daha rahat öldürebilirsiniz.





Wo Long: Fallen Dynasty içerisinde ekipmanlarımıza + basabiliyoruz, + basabilmemiz için materyaller lazım fakat kullanmayı sevdiğiniz eşyaları gönül rahatlığı ile güçlendirebiliyorsunuz.

BOSS ÇEŞİTLİLİĞİ OLMUŞ FAKAT KUSURLARI VAR

Bir Boss ile savaşırken sizin önceliğiniz nedir? Bu Bossun eşsiz olması? Paterninin (Hareket şeması) güzel yazılması? Yoksa harika tasarlanması mı? Wo Long: Fallen Dynasty içerisinde toplamda 27 adet eşsiz Boss barındırıyor, bu Bossların çoğunu ileride normal düşman olarak görüyorsunuz orası üzücü olan kısmı. Bossların yapay zekası aşırı agresif olmak üzerine yazılmış yani size nefes almanız için fırsat vermiyorlar fakat bu onları zor yapmıyor. Sadece Parry yapmak için beklemeniz ve Bossların size vurması onları öldürmeniz için yeterli.

Wo Long: Fallen Dynasty oynarken sanki ritim oyunu oynuyormuşum gibi hissettim, düşmanın üzerine zehir bırakıyorum ve bana vurmasını bekliyorum. Durdurulamaz saldırılarını Parryliyorum ve Boss ölüyor.

Bossların Paternleri birazcık zayıf olmuş, çünkü hiçbir şey yapmanıza gerek bile kalmıyor. Sadece doğru zamanda tuşa basmanız yetiyor.

DEĞERLENDİRME

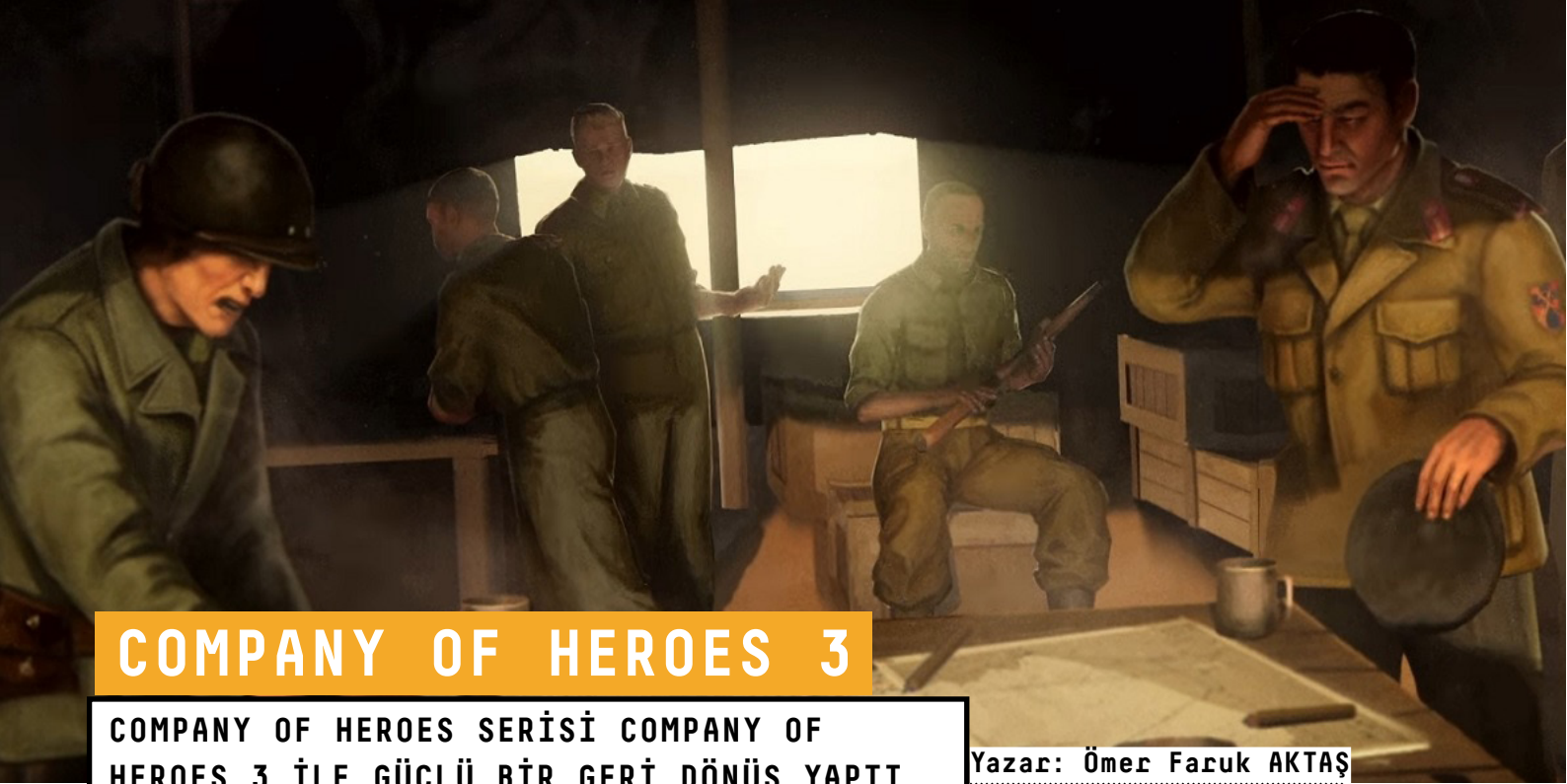
Wo Long: Fallen Dynasty alır mı? Oynanmaya değer mi? Yoksa başka bir çöp oyun mu? Bu soruları cevabım ise 899,00 TL asla etmeyeceğidir. Wo Long: Fallen Dynasty ile Nioh arasında çok fazla fark yok, Elden Ring etkisi çok hissediliyor fakat Nioh'u makyajlayıp Elden Ring yapmışlar gibi. Team Ninja gibi bir firmadan çok ama çok daha iyilerini beklerdim. Fakat en güzel kısmı bu oyunu Xbox GamePass üzerinden oynayabilmeniz. Gamepass içerisinde kesinlikle oynayabileceğiniz bir oyun olduğunu söyleyebilirim.

Geliştirici: Team Ninja, Koei Tecmo

Yayıncı: Koei Tecmo, CE-Asia (Asia), KOEI TECMO AMERICA Corporation

Tür: Aksiyon ve Macera

Fiyat: 899 TL (Steam)



COMPANY OF HEROES 3

COMPANY OF HEROES SERİSİ COMPANY OF HEROES 3 İLE GÜÇLÜ BİR GERİ DÖNÜŞ YAPTI

Yazar: Ömer Faruk AKTAŞ

Akdeniz sahilleri, üzüm bağları ve barut kokusu... Company of Heroes serisi Company of Heroes 3 ile güçlü bir geri dönüş yaptı. Seri gücünü kaybetmeden büyük yenilikler katarak devam ediyor. Gelin şimdi bu yeni oyuna ve gelen 'büyük' yeniliklere göz atalım.

Relic Entertainment tarafından geliştirilen Sega tarafından da yayımlanan gerçek zamanlı strateji serisi Company of Heroes'in yeni oyunu Company of Heroes 3, Türkçe dil desteğiyle 23 Şubat 2023'de PC platformuna geldi. Oyunun konsol sürümü ise duyuruldu ve henüz bir çıkış tarihi verilmedi.

2. Dünya Savaşı'nın güney cephesine



odaklanan serinin yeni oyununda Wehrmacht - Alman, ABD, İngiliz ve Alman Afrika Kolordusu tek ve çok oyunculu oyunda yer alıyor. Hikaye kısmı ise lansmanda İtalyan Dinamik Harekatı ve Kuzey Afrika Operasyonu ile başladı.

İtalyan Dinamik Harekatı ile oyuna tur tabanlı yeni bir strateji deneyimi sunulmuş durumda.

Company of Heroes 3, serinin gücünü arkasına alarak yeni nesil bir oyun deneyimi sunuyor.

COH 3 İLE GÜNEY CEPHESİNE GİDİYORUZ!

2. Dünya Savaşı'nın en kanlı cephelerinden biri de kuşkusuz güney cephesi oldu. Kuzey Afrika'da ve İtalya'da Nazi Almanya'sının işgali çok sürmedi. Yerel halkın desteği ve Ana Müttefik kuvvetlerle süpürme hareketleri gerçekleştirildi.

Adolf Hitler ve Benito Mussolini'nin tarih olduğu savaşların yaşandığı dönemde geçen CoH3 hikayesi yerel halkın gözünden aktarılıyor. İtalyan Dinamik Harekatı'nda Sicilya'dan başlayarak Roma üzerine bir hareket gerçekleştiriyoruz. Spoiler vermeden kısaca bu bölümü geçmek istiyorum. Aktaracaklarım yeni oyuna ne gibi yenilikler kattığı üzerine olacak.

Alt tarafta detaylarına yer vereceğim bu görev oldukça iyi olmuş diyebilirim. Bir cesaret Uzman seviyede oyuna başladım ve devam ediyorum. Henüz bitmiş değil, ancak vakit oldukça bakmak istediklerimin ilk sırasında! Kuzey Afrika Harekatı'nda ise Alman Afrika

Kolordusu'nu yönetiyoruz. Bu bölümdeki hikaye 2. Dünya Savaşı'nda Mısır ve Libya'da yaşanan olaylardan ilham alınarak kurgulanmış.

Savaşın Bingazi'deki Yahudi halk da dahil olmak üzere yerli halk üzerindeki etkisini yansıtmak istemişler.



Bu bölümdeki görev sistemi ise klasik CoH deneyimi sunuyor. Belli hedeflere gerçek zamanlı olarak müdahale ediyoruz ve ele geçirmeye çalışıyoruz.

COH3 İLE TUR TABANLI STRATEJİ DENEYİMİ!

İtalya Seferi'ndeki tur tabanlı o Total War oyunlarından aşına olduğumuz mekaniği ilk gördüğümde beni çok şaşırttığını söylemeliyim. Bu seride bir devrim oldu. Strateji oyuncularının beğendiğini söyleyebiliriz. Sefer haritasının yapısı ana oyun haricinde bir görev altında farklı mekaniklerle güzel bir şekilde yedirilerek verilmiş.

Birliklerin kontrolü, kaynak yönetimi ve haritayla etkileşim çok iyi olmuş. Ancak size tercihler sunsa da açık dünyanın sınırlı oluşu, bir burukluk hissettirdi. Tabii, bu bir görev haritası belki ilerleyen dönemlerde bu konuda farklı deneyimlerle de karşılaşabiliriz.



geldi. İkinci oyun grafikleriyle seride adeta devrim yaptı. Kar efektlerinin göz alıcı güzelliği ve buz mekaniklerinin yer aldığı oyun doğu cephesinde geçiyor. Rusya'nın yer aldığı ikinci oyunda görev ve hikayelerle dolu uzun yıllar geçirdik.

CoH2'yi hala oynuyoruz. Oyun hala ciddi bir aktif oyuncu kitlesine sahip.

Devam oyunu yapmak açıkçası hem çok riskli hem de zor. Yeni şeyler katmak ve mevcut oyuncu kitlesini korumak çok önemli. Company of Heroes 2 öyle bir seviyedeki Company of Heroes 3'e sahip olmak için ya gerçekten seriye hayransınız ya da harcayacak paranız var. O kısma geleceğim ama CoH3'ün sivrilmesi oldukça zor görünüyor. Tabii yenilenen oyun motorunun gücü, mekanikler, animasyon ve İtalya Seferi oyunu almak için sadece bir neden. Company of Heroes 3 sadık oyuncu kitlesiyle serinin gücünü arkasına alacak gibi görünüyor.



GRAFİKLER VE ANİMASYON NE DURUMDA?

Age of Empires 4 ve Warhammer serilerinde kullanılan ayrıca serinin ilk oyunundan bu güne kadar geliştirilen Essence Engine, büyük bir değişime uğramış durumda.

Company of Heroes 2, DirectX 11 desteğine sahip Essence Engine'in (Essence 3.0) 3. nesline sahip ilk oyun olarak piyasa sürülmüştü. CoH3'te ise motor geliştirilerek Essence 5.0 seviyesine çıkarıldı. Age of Empires 4 ise bu seviyede motoru kullanan ilk oyun oldu.

Mermilerin ve topların sekmesi, binaya hücum animasyonları gibi onlarca yeni detay sizi oyuna çekiyor.

SES VE OYNANIŞ MEKANİKLERİ!

Ses konusu CoH3'ün en çok tartışılan noktalarından biri oldu. Lansman sonrası elbette gelen güncellemelerle toparlanacaktır ancak CoH2'deki o doyurucu sesle henüz karşılaşmadım. Essence 5.0 elbette kendini gösteriyor ve CoH3'te animasyon ve grafikler etkileyici bir boyuta taşınıyor.

Bu elbette oynanış mekaniklerine de yansıyor. Sega oyunu yayımlanamadan deneme sürümlerini oyuncularla paylaşmış ve oyun ertelenmişti. Bu geri dönüşlerin de büyük bir etkisiyle iyi bir oyun deneyimi sizi bekliyor olacak.



DEĞERLENDİRME

Türk oyuncular açısından değerlendirdiğimde Türkçe dil desteğiyle bizi memnun eden Sega ve Relic, yerel fiyatlandırmanın üzerindeki 800 TL'lik fiyatla hayranları üzdü. Bu fiyata alınır mı sorusuna kısaca, eğer sıkı bir hayransanız alırsınız elbette. Ancak severim ama acelesi yok dersanız indirim dönemini beklemenizi öneririm. Çok oyunculu mod, sürekli oynadığımız kısım ve sizi olağanüstü bir şey



karşılamayacak. Onun için CoH2'ye sürekli atıf yaptım. Ancak İtalya Seferi ve yenilenen grafik ve mekaniklerle oyun olmuş diyebilirim.

Son olarak geliştirici ekibin aktif bir şekilde oyuna sarıldığını sosyal medya hesaplarını takip ederek görüyorum. Bu da oyun hakkında umudumu artırıyor. Sunuculardaki durumda gayet iyi. En fazla bir buçuk dakikada yeni bir oyuna katılabiliyorsunuz.

Mağaza henüz açık değil. Profil özelleştirmesi de yok. Ancak bu kısımların da zamanla geleceğine eminim. Oyuna gelecek etkinliklerle de Company of Heroes 3 uzun yıllar oynayacağımız oyunlar arasında yer alacak.

Geliştirici: Relic Entertainment
Yayıncı: SEGA
Tür: Strateji
Fiyat: 799 TL (Steam)



THE SETTLERS SERİSİ, 30 YILLIK MİRASIN BİRİKİMİYLE GELECEKTİ ANCAK OLMADI!

THE SETTLERS: NEW ALLIES

Yazar: Ömer Faruk AKTAŞ

Fantastik bir Orta Çağ'da geçen gerçek zamanlı strateji oyun serisi The Settlers, 30 yıllık mirasın son temsilcisi olarak The Settlers: New Allies adıyla 17 Şubat 2023'te PC platformuna geldi. Kendine has oyun içi mekanikleriyle sürükleyici bir strateji deneyimi vadeliyordu...

Ekonomi yapısı bir Anno kadar derinlikli olmasa da yerinde, keşif yapısı ise diğer strateji oyunlarına göre benzersiz olmuş diyebiliriz. Tabii bu oyuna değil seriye has bir durum.

THE SETTLERS DÜNYASINA GİRİŞ

Seriye aşınaysanız bu yeni oyunda zorlanmayacaksınız. Ancak seriyle yeni karşılaşıyorsanız korkacak da bir durum yok.

Ubisoft'a bağlı Almanya merkezli Ubisoft Blue Byte şirketinin Ubisoft Düsseldorf stüdyosu tarafından geliştirilen oyun 17 Mart 2022'de çıkacaktı. Ancak geliştiriciler kapalı betadaki geri bildirimleri dikkate alarak oyunu erteleme kararı almıştı. Oyunun PC sürümü 17 Şubat'ta çıkışını yaptı. Konsol oyuncuları ise bir süre daha bekleyecek.

İncelemeyi tüm detaylarıyla anlatmayı istiyordum ancak büyük bir hatayla karşı karşıya kaldım aslında kaldık...

FOREST: 000008 HATASI!

Ubisoft Connect hatası üzerinden Forest: 000008 kodlu bir hatayla karşılaştım. Geliştiriciler sorun üzerinde çalıştığını söylese de hata bir ayı aşkındır devam ediyor. Ubisoft için gerçekten başka bir kara leke...

Oyun sağlıklı bir şekilde açılıyor ancak hikaye modu haricinde çarpışmalara ulaşamıyoruz. Hikayelerde ise kaldığınız yerden devam etmeniz mümkün değil. Kayıt sistemi çalışmıyor... Bakalım ne kadar daha devam edecek.

KISA DETAYLAR!

Oyunda vad edilen özellikler ön sipariş yapmama yetti. Teknik testlere de girdiğim için oyunu uzun zamandır takip ediyor ve deneyimleme şansım da olmuştu.

Tatlı grafiklerle şehir kurma ve gerçek zamanlı bir savaş deneyimi beni kendine çekti.

Oyunda yer alan Elari, Maru ve Jorn fraksiyonlarının ayrı hikayeleri ve benzersiz oynanış özellikleri de dikkat çekmişti. Hikaye modunu deneyimlemek için dahi iade etmeyi düşünmedim.

Son olarak eklenen özel Hardcore modu ise kısa süreli ve eğlenceli bir oyun deneyimi vadediyordu. Ama şahsen bu bölüm için lansman sonrası anlatacağım bir deneyimim yok!



DEĞERLENDİRME

The Settlers, 30 yıllık mirasın birikimi ve klasik bir seri... The Settlers: New Allies ise seriye bir Age of Empires 4 havası katıp güçlü bir başlangıç yapabiliyordu ancak arkasında Relic yok Ubisoft var... Ubisoft neden bu kadar kötü bir başlangıç yaptı aklım almıyor...

Oyun genel hatlarıyla güzel ancak fiyatı az bir kitesi bulunan oyunu Türk oyuncularından daha da uzaklaştırdı. İlk açıklandığında The Settlers Standart sürüm: 269 TL, Deluxe sürüm ise 359 TL'yd. Ancak ertelenen oyun bir süre sonra dolar kurunun da etkisiyle Standart sürümde 699 TL, Lüks sürümde ise 939 TL'ye kadar yükseldi. Tabii bir de dil mevzusu var.



Ubisoft oyuna Türkçe dil desteği getirmedi.

Bir gün hata düzelecek. Ancak o gün umarım biz burada oluruz. Beklemedeyiz...

Bu inceleme birçok yönüyle eksik kaldı ancak sitede güncellenmiş bir [inceleme](#) bulacaksınız.

Bu ay dergimizde serinin kökenlerine dönmek istedik. Bu yüzden de önce **The Settlers tarihine** göz atacağız sonra da serinin yaratıcısı **Volker Wertich** ile yeni kurdukları stüdyo ve yeni oyunu **Pioneers of Pagonia'yı** konuşacağız.



DOSYA



The Settlers serisi

Yazar: Ahmet Furkan Göçgen

The Settlers serisi, The Settlers 4 oyununa kadar Blue Byte stüdyosu tarafından geliştirilmiş ve yayımlanmış bir şehir kurma/gerçek zamanlı strateji oyun serisi olarak oyuncuların sevgisini toplamayı başarmıştır. The Settlers 4 oyunundan itibaren serinin yayımını Ubisoft üstlenmiş ve seriye epey ilginç bir yol çizmiştir, ki hala aynı ilginç yoldan devam ediyorlar gibi gözüküyor; ilginç yoldan kastım elbette iptal edilen bir proje ve ertelemeler.

Hikaye bağlamında değerlendirildiğinde serinin her oyunu birbirinden tamamen bağımsız haldedir. Mekaniksel bağlamda ele alırsak, her oyun belli iyileştirmeler, belli farklılıklar içerse de serinin tüm oyunlarının aynı temele bağlı olduğunu söylemekle yanlış yapmış olmayız.

The Settlers serisinde temel olarak, belli üretim zincirlerini sürdürmeye ve aynı doğrultuda, sahip olunan ekonomik sistemi iyileştirmek üzerine, yerleşimimizi yönetmeye çalışıyoruz. Özellikle Ubisoft tarafından yayımlanmaya başladıktan sonra daha geniş kitlelerin ilgisini çeken bu seri, özellikle Avrupa'da satış başarısı kazandı. Hatta serinin pek çok oyunu, belli oyun ödül şovlarında ödül almayı da başardı.

Bu oyun serisini daha yakından anlayabilmek için serinin mekaniklerini ve daha sonra serinin oyunlarını anlatmak faydalı olacaktır.

THE SETTLERS SERİSİNİN GENEL MEKANİKLERİ

Belli üretim zincirlerini sürdürmeye dayalı oynanış, şehir kurma yapısında gerçek zamanlı strateji türü ile sunuluyor; şehir kurma yapısını da düşünerek oyunun temel amacını işleyen bir yerleşim inşaa etmek olarak ifade edebiliriz sanırım. İşleyen bir yerleşim inşaa etmek için özellikle ekonomiye ve serinin bazı oyunlarında daha yoğun olmak üzere savaşa odaklanılıyor.

Serinin ilk iki oyununda belli binalar inşaa ederken ya da hali hazırda varolan binaları geliştirirken işçilerin ulaşımını kolaylaştırmak için gelişmiş bir yol ağı kurmaya çabalamak zorunda kalıyoruz. İlk iki oyun dışındaki oyunlarda ise, yollara gerek kalmıyor. Yol sistemi gibi nispeten küçük sistemler serinin oyunları içinde değişiklik gösterebilirken, daha büyük sayılabilecek sistemlerin/mekaniklerin temelleri neredeyse hep aynı kalıyor diyebiliriz.

Örneğin oyuncu, bu seri boyunca, ekonomi yönetmek amacıyla üretimlerin zamanını/ tarzını belirlemeli. Doğru ekipmanlara sahip işçilerin doğru binalarda üretim yapmaya hazır olduğundan emin olmalı. Ya da daha ötesinde, vergi sistemine karar vermeli.



Bunların yanında oyunun temelinde bulunan bir takım kurallar, oyuncunun strateji geliştirmesine yardımcı oluyor ve oyun gitgide daha da eğlenceli ve stratejik bir hal alıyor.

Örneğin, işçiler hem pansiyonlara hem de çiftlikler tarafından sağlanan gıdalara ihtiyaç duyarlar. Dolayısıyla işçiler, pansiyonlara ve çiftliklere ne kadar yakınlarsa o kadar verimli çalışırlar. İşte bu gibi kurallar strateji oluşturmayı zevkli kılan yegane unsurlar. Bina çeşitlerine göre binadaki yerlilerin istek ve ihtiyaçları değişiyor ve eğer istek ve ihtiyaçlar karşılanmazsa grevler ortaya çıkabiliyor. Oyuncunun sahip olduğu bölgeler savaş sistemlerinde elde edilen başarılar başta olmak üzere birkaç yöntem ile genişletilebiliyor ve bu genişleme beraberinde daha fazla politika kurmayı gerektirerek katlanarak ilerleyen bir eğlence haline dönüşüyor.

THE SETTLERS SERİSİNİN OYUNLARI

Serinin yeni çıkacak oyunu New Allies ile beraber seri, 8'i ana oyun olmak üzere toplam 13 oyuna sahip biçimde karşımıza çıkıyor. Hepsine teker teker göz atalım o halde.

The Settlers

Gelişim

Serinin ilk oyunlarının tasarımcısı ve programcısı Volker Wertich, başlangıçta Little Computer People, Populous ve SimCity gibi bir oyun yaratmak istedi. Ve serinin ilk oyunu olan The Settlers oyununu bu isteği doğrultusunda geliştirmeye başladı. Erken geliştirme aşamasında bu isteğini temel alan Wertich, daha farklı bir oyun yaratmak istediğine karar verdi ve o zamana kadar yaptıklarını çöpe atarak kollarını yeniden sıvadı. Bu sefer karmaşık bir ekonomik sistemi simüle edebilecek bir oyun yaratma fikrine kapıldı ve çalışmalara tekrardan daldı. Elbette karmaşık bir ekonomik sistemi simüle etmeyi temel alan bir oyunun geliştirilmesi hiç kolay olmayacaktı. Ancak geliştiriciler "sıkıcı olmayan bir ekonomi simülasyonu" geliştirme fikrine sağlam bir tutku ile bağlandıklarından 2 yıl gibi bir sürede oyunu geliştirmeyi başarabildiler.



Mekanikler

The Settlers, iki çeşit temel oyun modu içeriyor. Birincisi, belli görev dizilimine sahip oyun modu; ikincisi ise herhangi bir görev yapısı bulunmayan daha serbest yapıli oyun modu. Ayrıca bu iki mod dışında iki oyunculu bir mod da bulunuyor. İki oyunculu oyun modu, bölünmüş ekran sistemi ile çalışıyor ve iki oyuncunun ya birbirleri ile mücadele etmelerine ya da yapay zekalara karşı beraber mücadele etmelerine olanak sağlıyor.

Oyuna hangi oyun modu ile başlanırsa başlansın, oyuncunun yapması gereken ilk iş yerleşimlerini yönetmeye başlamak için yerleşim merkezlerini nereye kuracağını

belirleyip kurmaktır. Oyun, daha önce de söylediğimiz üzere, temel olarak üretim zincirini devam ettirmek hedefini oyuncuya sunuyor.

Seri boyunca, üretim malzemelerinin taşınması için karmaşık yol hatlarını düzenlemek durumunda kaldığımız iki oyundan biri The Settlers. Haricinde oyuncu üretim zincirini devam ettirmek için binalar inşa ediyor, binaların sorumluluklarını yerine getiriyor, işçileri ve işçilerin ihtiyacı olan hammaddeleri yönetiyor. Oyuncunun sahip olduğu yerleşim bölgesi ise, bölge sınırına yakın bir askeri bina inşa edilerek genişletilebiliyor. Askeri bina falan dedik, o halde bir savaş mekaniği olmak zorunda değil mi? Evet bir savaş mekaniği var: Oyuncunun bir düşman binasına saldırması için o binaya tıklaması ve saldırı gerçekleştirmek için kullanmak istediği birim sayısını seçmesi gerekiyor. Oyuncunun birimleri binada bulunan tüm askerleri yenerse, oyuncunun toprakları binanın yarıçapına göre artarak onu işgal edeceklerdir. Oyuncunun askeri binalarının savunması ise otomatiktir; düşmanlar saldırdıkça binada konuşlanmış şövalyeler savunma gerçekleştirir. Ancak savaş mekaniği bununla sınırlı değil elbette. Savaş konusunda, askeri binalarınız ve askeri birliklerinizle ilgili ayarlayabileceğiniz pek çok önemli detay bulunuyor. Bu detaylara önem gösterirseniz yerleşim bölgenizi büyültme ihtimaliniz artacaktır; bu detaylara önem göstermek bazen zor olabilir ama ne demiş atalarımız: Er olan ekmeğini taştan çıkarır!

Piyasaya Çıkış

30 Haziran 1993 yılında nihayet piyasaya çıkan The Settlers, geliştiricilerin beklediklerinden çok daha olumlu yorumlar almış ve hızlıca oyuncular arasında popüler olmayı başarmıştır. Hatta öyle ki, o yılın en iyi oyunu ve en iyi strateji oyunu ödülleri almaya layık görülmüştür.

The Settlers 2

Gelişim

Blue Byte, The Settlers oyunu başarılı olursa oyunu seri haline dönüştürmeye hazır olduğunu ilk zamanlardan beri belli ediyordu. İlk oyunun

Haziran 1996 yılına kadar 215.000 adetten fazla sattığını gören yapımcılar ikinci oyunun yapılması gerektiğine karar verdiler. Proje üzerinde çalışan toplam 12 kişi, grafikleri ve ses efektlerini geliştirmeye ek olarak, oyuncuların hoşuna gitmeyen tüm her şey ile başarılı biçimde baş etmek istiyordu. Birinci oyunu tasarlayan ve geliştiren Volker Wertich ikinci oyunun geliştirme sürecine dahil değildi çünkü ilk oyunun 2 yıl süren geliştirme süreci onu hayli yormuştu.



Mekanikler

The Settlers II animasyonlar ve belli savaş mekanikleri iyileştirmeleri ile ön plana çıkıyor. Temel oyun amacı ve oyunun başlangıcındaki ilk motivasyonlar, ilk oyundakilerle birebir aynı; ayrıca seride karmaşık yol ağlarını yönetme mekaniğini barındıran son oyun The Settlers II (The Settlers II: 10th Anniversary oyununu saymazsak). Serinin ilk oyununa kıyasla, gözetleme kuleleri, mancınıklar gibi sistemler oyunun savaş mekaniğine dahil edilmiş. Mancınıklar hareketsizdir ve menzillerindeki düşman binalarına taş ateşler ve her başarılı vurul işgalci bir askeri öldürür. Tüm askerler öldürülürse bina yanar ve düşman o bina tarafından kontrol edilen bölgeyi kaybeder. Haliyle daha kompleks ve daha eğlenceli savaş mekanikleri ortaya çıkıyor.

Piyasaya Çıkış

17 Nisan 1996 yılında çıkan The Settlers II, en az ilk oyun kadar sevildi; ilk oyun kadar ödül alamasa da yine de bir-iki ödül almayı başardığını göz ardı etmek de olmaz.

The Settlers 3

Gelişim

The Settlers III çalışmaları 1997 yılında başladı. Birinci oyunun tasarımcısı ve programcısı Wertich, Warcraft II ve Anno 1602 gibi ünlü markalarla yarışabilecek fikirlere sahip olduğu inanışıyla bu oyunun geliştirilme sürecine dahil oldu. Wertich'in temel tasarım prensibi The Settlers oyununun en popüler unsurlarını korumak, ancak grafikleri iyileştirmek ve oyun mekaniğini mümkün olduğunca geliştirmektir. Bu doğrultuda oyuncuların geridönüşlerini küçümsemeyecek seviyede ciddiye alan Wertich, The Settlers III için 2 ana unsura odaklanmaya karar verdi: nakliye sistemini güncellemek ve çevrimiçi çok oyunculu mod eklemek. Wertich, The Settlers III oyununun diğer The Settlers oyununa göre daha karmaşık olacağını düşündüğünden, oyuncuların dikkatini gereksiz yere dağıtmamak için karmaşık yol ağlarını yönetme mekaniğini kaldırdı. Bir başka karar, The Settlers III'deki ırkların her birine özel belirli binalara sahip olunacağı idi. Tüm bu mekaniksel değişikliklere ek olarak, tabii görsel iyileştirme yapmayı da unutmamışlar.



Mekanikler

Gelişim sürecinden bahsederken bahsettiğimiz üzere, The Settlers III oyununu diğer oyunlardan ayıran şeyler: oyuna çevrimiçi perspektifler eklenmesi, nakliye sisteminin güncellenmesi, karmaşık yol ağlarını yönetme mekaniğinin kaldırılması ve ırklara özel binaların varlığı olarak listelenebilir.

Serinin diğer iki oyununda olduğu gibi bu oyunda da görev serisini takip edebileceğimiz bir oyun modu ve daha serbest bir yapıda oynayabileceğimiz serbest bir oyun modu bulunuyor. Ayrıca serinin diğer oyunlarında olmayıp The Settlers III oyununa dahil edilen hoş mekaniklerden birkaçından daha bahsetmeyi yararlı görüyorum. Örneğin, her ırkın tanrılarını ekonomik ve/veya askeri yardım için çağırabileceği "İlahi Müdahale" mekaniği bulunuyor; şahsen bu mekaniğin varlığından epey keyif alıyorum. Ayrıca, İlahi Müdahale mekaniğine ek olarak The Settlers III'de büyü de kullanabiliyoruz. Büyü diyince hemen çok büyük şeyler düşünmeyin tabii. Belli kısıtlamalar çerçevesinde kullanabiliyoruz bu büyüleri. Ancak kısıtlamalara rağmen büyülerin işlevleri gayet yararlı olduğundan büyü kullanmanın ayrı bir eğlencesi de yok değil hani. Mesela düşmanları geçici olarak dondurmak, demiri altına çevirmek gibi büyülere kim hayır diyebilir ki...

Piyasaya Çıkış

20 Kasım 1998'de çıkışını gerçekleştirmiştir. Oyuncular tarafından ilk iki oyun gibi sevilen The Settlers III, pek çok ödül toplamayı başarmıştır.

The Settlers 4

Gelişim

The Settlers IV, Blue Byte tarafından 1999 Ağustos'da duyuruldu ve Noel 2000'e kadar oyunun çıkış yapmasını istiyorlardı. Wertich, bu oyunda görev almıyor çünkü oyunun planlanan çıkış tarihinin kaliteli bir oyunu geliştirmek için çok erken olduğunu düşünüyor. Temmuz 2000'de Blue Byte 5 bin katılımcıya oyunlarının kapalı betalarının reklamını yaptılar. Ancak teknik sorunlar nedeniyle kapalı beta Ağustos ayına ertelendi. Daha sonra kapalı beta en az eylül ayına kadar ertelendi. Kasım ayı başlarında ise Blue Byte, oyunu tamamlamaya odaklanmak için kapalı beta adımını es geçtiklerini duyurdu; kısacası kapalı beta iptal edildi. 1 hafta sonra Noel 2000 olan çıkış tarihi Ocak 2001'e ertelendi.

Ocak ayında çıkış tarihi 15 Şubat 2001'e ertelendi. 6 Şubat'ta ise Ubisoft Blue Byte'ı satın aldı ve serinin geri kalanının tamamını yapacağı biçimde bu oyunun da yayımlanma sürecini üstlendi. Oyun 15 Şubat 2001'de çıkışını gerçekleştirdiğinde barındırdığı teknik hatalar yüzünden ciddi eleştiriler aldı. Blue Byte, hataları gidermek için bir ilk gün yaması hazırladı; ancak ilk gün yaması beklenenin aksine hataları azaltmamış aksine çoğaltmıştı. Basın tarafından daha da fazla eleştirilmeye başlanan Blue Byte, hemen sonra ilk gün yamasına ek bir yama daha çıkardı.



Mekanikler

Diğer The Settlers oyunlarından farklı olarak The Settlers IV, her ırka özel ekonomik model ve her ırkın kendine özel özelliklerini daha da geliştirmek üzerine odaklanmıştı. Ayrıca savaş sisteminde savunma konusunda birkaç değişiklik yapılmıştı. Diğer The Settlers oyunlarında düşmanın saldırdığı askeri binadaki birlikler otomatik olarak savunmaktaydı; bu oyunda düşmanın saldırdığı binadaki birliklerin savunmasına ek olarak, yakındaki askerler de harici bir emir verilmediği sürece binaya gerçekleştirilen saldırıyı otomatik olarak savunmaktadır. Askerler kendi topraklarında savaşırken güçleri her zaman %100'dür. Dışarıda savaşırken, asker güçleri yerleşimin ekonomik değerine bağlıdır.

Piyasaya Çıkış

15 Şubat 2001'de gerçekleştirdiği hatalı çıkış ile The Settlers IV, diğer The Settlers oyunlarına kıyasla çok daha fazla eleştirildi ancak oyun yine de sevildi. Ve küçümsenemeyecek seviyede puanlar toplamayı başardı. Topladığı puanlara ek olarak oyun, hatalı çıkış yapmasına

rağmen, kesinlikle ticari bir başarıydı. Öyle ki, 2001'in Alman geliştiriciler tarafından yaratılan oyunlar arasında en çok satan oyun olmayı başardı.

The Settlers: Heritage of Kings

Gelişim

Ubisoft, Blue Byte'ı satın aldıktan sonra The Settlers serisini küresel bir lider haline getirmeyi kafasına koymuştu. 2001'in sonlarına doğru profesyonel eleştirmenlerden, geliştiricilerden ve daha pek çok önemli olabilecek kesimden The Settlers serisi ile ilgili geridönüşler topladılar. The Settlers: Heritage of Kings'in geliştirme aşamalarının başlarında geliştiriciler, daha fazla ırk, daha fazla mekanik, daha karmaşık ekonomik süreç yaratmayı değil; mevcut sistemleri düzene sokmayı temel hedef olarak belirlediler.



Mekanikler

Öncelikle, grafiksel açıdan çok büyük değişimlere gitmeyi kafasına koyan ekip, serideki ilk 3B oyunu yapmaya karar verdiler. Grafiksel açıdan yapacakları bu yeniliğe sırtlarını dayayarak, mekaniksel değişimler yapmaktan çekinmediler. Örneğin, binaları yükseltme mekaniği eklediler. Ayrıca bir vergilendirme sistemi ekleyerek ekonomik sistemi daha eğlenceli ve daha dengeli hale getirmeyi amaçladılar. Vergilendirme sistemine bağlı olarak; maaş gününde her işçi oyuncu tarafından belirlenen bir oranda vergi öder. Buna ek olarak, oyuncu askeri bağlamda oyunun başında rastgele olarak belirlenen bir

kahramanın özelliklerini belli zaman aşımına uyararak kullanma hakkına sahiptir. The Settlers: Heritage of Kings ile gelen bir başka yeni mekanik ise hava durumu. Başlangıçta hava durumu otomatiktir ancak oyuncu "hava durumu tesisi" inşa etmeyi tercih ederse bir gölü aniden dondurmak gibi eylemler yapmak üzere hava durumunu "kontrol edebilir".

Piyasaya Çıkış

25 Kasım 2004'de çıkışını gerçekleştiren Heritage of Kings, karışık yorumlara sahip olsa da oyunun ticari başarısı ve aldığı ödüller inkar edilemez.

The Settlers II **(10th Anniversary)**

Gelişim

The Settlers serisi hayranları The Settlers II oyununun tekrar yapılmasını oldukça istiyorlardı, Ubisoft ve Blue Byte hayranların bu isteklerinin ticari başarıya işaret olduklarını gördü ve hayranların bu talebini yerine getirmek için çalışmaya başladılar. Blue Byte'ın bu proje üzerinde verdiği en önemli kararlardan biri, oynanışı orijinal oyuna göre olabildiğince az değiştirecekleriydi. Orijinal oyuna bağlılığı sağlamak için bu oyunun geliştirici ekinine The Settlers II oyununda görev almış birkaç kişi dahil edildi ve çalışmalar bu minvalde devam etti.



Mekanikler

Serinin ilk iki oyunundan sonra kaldırılan yol ağlarını yönetme mekaniği The Settlers II (10th Anniversary) ile geri döndü. Haricinde mekaniksel pek değişiklik barındırmayan

bu oyun, savaş mekaniğinde orijinal oyunda olmayan birkaç değişiklik barındırıyordu.

Piyasaya Çıkış

Hayranlar tarafından oldukça heyecanla beklenen The Settlers II (10th Anniversary) 7 Eylül 2006 tarihinde oyuncularla kavuştu. Oyun Ubisoft'un beklediği satış rakamlarına ulaştı ve oldukça iyi puanlar topladı.

The Settlers DS

Gelişim

Ubisoft, Temmuz 2006'da The Settlers II oyununu Nintendo DS platformuna çıkaracaklarını duyurdu. Biraz güncellenmiş arayüz ve grafikler dışında The Settlers II ile birebir aynı olacak şekilde geliştirildi.

Piyasaya Çıkış

12 Temmuz 2007'de çıkışını gerçekleştiren bu oyun, mekaniksel ve grafiksel değişimler içermediği için oyuncular tarafından oldukça eleştirildi ve beklenenden çok daha düşük puanlar aldı.

The Settlers: Rise of an Empire

Gelişim

Serinin en popüler oyunlarını temel alma ve onların bir kombinasyonunu oluşturma ilkesiyle yola çıkan Blue Byte, Rise of an Empire üzerinde çalışmaya başladı.



Mekanikler

Ekonomi ve savaş mekanikleri anlamında eski oyunlardan pek farklılaşmayan bu oyun, hırsız isimli yerleşimci bir grup içeriyor. Oyuncu hırsızları doğrudan yönetebiliyor. Hırsızlar, savaşamaz; ancak rakiplerden altın ve bilgi çalabilirler. Hırsızlar, rakibin yerleşiminin bir üyesiymiş gibi görünerek düşman topraklarında yürüyebilir. Ancak, bir hırsız düşman üslerine çok yaklaşırsa, tespit edilir ve hemen öldürülür.

Piyasaya Çıkış

28 Eylül 2007 tarihinde çıkışını gerçekleştirmiş ve iyi puanlar toplayarak pek çok ödüle layık görülmüştür.

The Settlers HD

Gelişim

The Settlers IV oyununun mobil cihazlara bir portu olarak karşımıza çıkan The Settlers HD, Blue Byte ve Gameloft ortaklığı ile geliştirilmiştir.

Piyasaya Çıkış

The Settlers HD, 7 Kasım 2009 tarihinde piyasaya çıkmış ve oyuncular tarafından olumlu eleştiriler almıştır.

The Settlers 7: Paths to a Kingdom

Gelişim

Blue Byte, oyunculara kendi benzersiz strateji deneyimlerini yaşatmak için yeni alanlarda yepyeni mekanikler yaratırken aynı zamanda The Settlers serisinin temellerini kullanan bir oyun geliştirmeyi amaçlayarak yola başladılar.



Mekanikler

Paths to a Kingdom, mekaniksel yeniliklerini özellikle teknoloji ve ticaret olarak adlandırılabilir alanlarda yapıyor. Oyuncunun teknolojik olarak gelişmek için kiliselere odaklanması gerekmektedir. Din adamları, tarafsız ve düşman bölgelerinden hiçbir tehlike olmadan geçebilen tek yerleşimci türüdür. Dolayısıyla, din adamları, teknoloji araştırmaları için oldukça faydalı olmaktadır. Teknoloji araştırmak için oyuncu, gerekli sayıda din adamlarını araştırmaya başlayacakları belli manastırlara göndermelidir. Araştırılan teknolojiler, ekonomiyi iyileştirebilir, askerlerin yeteneklerini geliştirebilir ve daha pek çok alanda yarar sağlayabilir. Ticaret alanında ise oyuncu, kendi bölgesi dışında tarafsız bölgeden geçebilen ancak düşman bölgesinden geçemeyen tüccarları gerekli malzemeler ile donatarak belirli konumlara göndermelidir; tüccarlar elbette ekonomiye yarar sağlamaktadır.

Piyasaya Çıkış

25 Mart 2010'da yayımlanmıştır, serinin neredeyse her oyunu gibi oldukça sevilmiş ve birçok ödül almıştır.

The Settlers Online

19 Eylül 2011'de piyasaya sürülmüştür; oyunda, oyuncunun yerleşim yerini her zamanki gibi yönetmesi, haydut kamplarını yenmesi ve genel anlamda XP toplaması gerekmektedir; maalesef bu oyun hakkında bahsetmeye değer daha fazla şey yok.



The Settlers: Kingdoms of Anteria

Gelişim

2014 yılı için The Settlers serisinin 8. ana oyunu olarak geliştirilmesi düşünülen Kingdoms of Anteria, her zamanki mekaniklere ek olarak aksiyon-rol yapma unsurlarını da barındıracak şekilde tasarlanıyordu. Kapalı betalarda oyuncular, Kingdoms of Anteria'nın The Settlers serisine uyumsuz olduğunu söylediği için Ubisoft projeyi iptal etti.

The Settlers: New Allies

Gelişim

Snowdrop oyun motoru ile geliştirilen ve 2018 Gamescom'da duyurulan New Allies, uzun yıllar sonrası The Settlers serisinden göreceğimiz ilk oyun olacak, bu nedenle pek çok oyuncu gibi bireysel olarak ben de oldukça heyecanlıyım bu oyun için.

Neyse, benim heyecanımı bir kenara bırakırsak New Allies sürekli ertelenerek sahip olunan heyecanın bir kısmını yitiriyor gibi gözüküyor. 2019'da çıkış yapması planlanan oyun, ilk olarak Q3 2020 tarihine ertelendi. Daha sonra, oyunun yayım tarihi süre belirtilmeksizin ertelendi ve ön siparişler iade edildi.

Oyun ocak 2022'de tekrar ortaya çıktı ve 20-24 Ocak 2022 tarihleri arasında kapalı bir beta yapıldı. Ertelemelerin nedeni, geliştirici ekibe göre başlangıçta fazla karmaşık bir sistem tasarımları ve bu doğrultuda sistemleri basitleştirmek için sistemleri baştan tekrar tasarlamaya ihtiyaç duymalarıymış. 17 Mart 2022'de piyasaya sürülmesi beklenen The Settlers: New Allies, kapalı betadan alınan geridönüşler nedeniyle tekrar ertelendi.

28 Kasım 2022'de oyunun adı ilk defa "The Settlers: New Allies" olarak tanıtıldı ve çıkış tarihi olarak 17 Şubat 2023 verildi; ve oyun nihayet herhangi bir ertelenmeye maruz kalmadan 17 Şubat 2023 tarihinde çıkışını gerçekleştirdi.





RÖPORTAJ

Volker Wertich yeni oyunu Pioneers of Pagonia'yı anlattı!

Röportaj: Omer Faruk AKTAŞ
Çeviri: Arda Bahçekapılı

The Settlers'in yaratıcısı Volker Wertich, Pioneers of Pagonia ile türünün köklerine dönüş yapıyor. Oyun Günlüğü'ne konuşan Wertich, dijital oyunlarla tanışmasından 40 yıllık endüstri geçmişine, The Settler'den Pioneers of Pagonia'ya kadar pek çok detayı paylaştı.

Peki Pioneers of Pagonia hakkında neler hissediyorsunuz? Gelin Volker Wertich'ten dinleyelim.

Volker Wertich - Merhaba. Röportaj davetiniz için teşekkürler!

Ömer - Öncelikle Volker Wertich'i daha yakından tanımak istiyoruz. Türk oyunculara kendinizden biraz bahseder misiniz?

Volker Wertich - Çocukluğumda yeni masa oyunları türetmek bana büyük keyif veriyordu. 13 yaşında okulda kodlamayı öğrendim ki bu da 40 yıldan beri bu endüstride olduğum anlamına geliyor. Assembler'ı öğrendim ve ilk oyunumu 14 yaşında ilk bilgisayarım Commodore tarafından üretilen C-64'ün öncüsü Vic-20'de sattım.

Amiga'daki ilk ünlü oyunum Emerald Mine oldu. Ancak asıl dönüm noktası 1993 senesinde (24 yaşında) Settlers ile gerçekleşti. Bu oyunu geliştirmem yaklaşık 2 senemi almıştı. Ayrıca Settlers 3'ü de yarattım ve 2000'li yıllarda ekibimiz büyüdüğünden yaratıcı yönetmenliğe odaklanma şansı buldum.



Volker Wertich

Böylece Spellforce ve BattleForge'da dahil olmak üzere bir çok seriyi hayata getirdik. 30 Yılda beri çeşitli platformlarda birçok farklı türde strateji oyunları geliştiriyoruz. Şu günlerde çoğunluğu endüstrinin eski topraklarından oluşan 20 geliştiricilik kendi ufak bağımsız stüdyomuz var ve yeni oyunumuz Pioneers of Pagonia'yı yeni duyurduk.



Ömer - The Settlers serüveni sizin için nasıl başladı ve The Settlers'ın dönüşü nasıl gerçekleşti?

Volker Wertich - The Settlers serüveni gerçekten sıra dışı başladı. "Populous" adlı oyunun ekran görüntülerinden esinlendim ve hayal gücümde oyuncuların ayrıntılı bir ekonomi simülasyonu evler ve yollar inşa edebileceği bir oyun canlandırdım. Ayrıca zihnimde canlanan bu oyunda birimler otomatik hareket ediyordu. "Populous" çıkış yaptığımda benim hayalimdeki oyundan tamamen farklı olduğunu gördüm. Bu işleri daha da iyi bir hale getirdi öyle ki artık yeni bir oyun türü fikri doğmuştu. Hayalimdeki bu fikrin harika bir oyun deneyimi sunabileceğine ikna olmuşum.

1990/1992 Kışında "Battle Isle" oyunlarıyla ünlü küçük Alman yayımcı Blue Byte'ı ziyaret ettim ve CEO Thomas Hertzler'e fikri açıkladım. Hertzler etkilenmişti ve bana bir sözleşme sundu. Burdan itibaren oyunu hazır hale getirmem 20 ayımı aldı. The Settlers, inceleme puanları ve satışlar açısından mükemmel olduğu için bir anda Blue Byte'ın en değerli serisi oldu.

PIONEERS OF PAGONIA HİKAYESİ!

Ömer - Pioneers of Pagonia bizi oldukça heyecanlandırdı. Oyunla ilgili detaylar duymak heyecan verici olur. Oyunun genel görünüşü ve hikayesi hakkında bize neler söyleyebilirsiniz?

Volker Wertich - Başlangıçta Pagonia'nın sayısız adası hünerli yerlilerin barış içinde yaşadığı dağınık köylerle doluydu. Kökeni bilinmeyen bir felaket dünyanın dengeden çıkmasına neden oldu: Ormanlar dikenli dalların istilasına uğradı, dağ geçitleri heyelanlar dolayısıyla geçilmez hale geldi, köyler soyguncular tarafından işgal edildi ve birçok yerde lanetli yaratıklar görüldü. Bu hadise, köyleri birbirinden ayırdı ve sakinlerinin ciddi zorluklarla karşılaşmasına neden oldu.

Siz ise halkınızı idealist birisi olarak yönetiyorsunuz ve kabilenizin gelişmiş işçiliği ve mistik bilgisiyle sıkıntı içerisindeki sakinleri desteklemek için sayısız adaya geminizle seyahat ediyorsunuz. Amaç, en önemli sıkıntılarını çözerek ve tehlikeleri ortadan kaldırarak ada sakinlerini yeniden bir araya getirmek.

KEŞİFLER PIONEERS OF PAGONIA'DA ÖNEMLİ BİR YER ROL OYNUYOR. BAŞLANGIÇTA, İNİŞ EKİBİNİZİN GELDİĞİ KÜÇÜK ALAN DIŞINDA TÜM HARİTA KEŞFE AÇIK GİZEMLERLE DOLU.

Sınırlı sayıda elle oluşturulmuş harita yerine sonsuz tekrarlanabilirlik sağlamak için prosedürel harita ve görevlere odaklanıyoruz. Prosedürel içerik oluşturma, birçok oyun için zaten çok önemli olan çok güçlü bir araç. Bazı insanlar prosedürel üretimle rastgele üretimi birbirine karıştırıyor. Aslında, prosedürel üretim ilginç içerik oluşturmaya tasarlanmış bir kural kümesine bağlıdır. Ayrıca içeriğin kalitesi daha iyi kurallar ve algoritmalar aracılığıyla sürekli olarak gelişime açıktır.



Birbirine bağılı birçok farklı oyun sistemine sahip Pioneers of Pagonia ve prosedürel içerik birbirine mükemmel uyum sağlıyor.



Prosedürel olarak harita düzeni ve arazi dağılımı, kaynak miktarı ve tahsisi, düşman ve dost sakinler için konumlar

oluşturuyoruz. Bu meydan okumaların kombinasyonu her haritada benzersiz olacaktır. Prosedürel içeriğin bir diğer avantajı, bir bölüm tasarımcısının hiç düşünmemiş olabileceği sıradışı durumlara yol açmasıdır.

"OYUNUMUZUN 'DNA'SINI' KENDİMİZ TANIMLADIK!"

Ömer - Oyununuzu fantastik bir ortaçağ koloni ve şehir simülasyonu olarak tanımlar mısınız? Hangi oyunlardan etkilendiniz? Pioneers of Pagonia'yı mekanikleri açısından şehir kurma türünün diğer örneklerinden ayıran özellikler neler olacak?

Volker Wertich - Evet, Pioneers of Pagonia müthiş eğlenceli bir ortaçağ dünyasında geçen ayrıntılı bir ekonomi, keşif ve simülasyon oyunu.

Oyuncular, emirleri tek tek veya doğrudan komuta etmeden yerine getiren binlerce hareketli birimden oluşan büyüleyici bir karınca yuvası benzeri bir oluşumu deneyimleyecek. Birbirine bağılı oyun sistemlerinin dinamikleri, işlerin rayında gitmesi halinde gururlandırıcı başarılarla ve oyuncuya her seferinde meydan okuyan beklenmedik sürprizlere yol açacak.



"HAYATTA KALMA" GİBİ TRENDLERİ TAKİP ETMEDİK, BUNUN YERİNE BENZERSİZ DENEYİMLER VADEDEN KOMBİNASYONLAR OLUŞTURMAK İÇİN OYUNUMUZUN "DNA'SINI" KENDİMİZ TANIMLADIK.

Özetle DNA'mızı birkaç özellik ile tanımlayabiliriz. Oyun dünyamız keşfedilmesi eğlenceli, ilgi çekici, misafirperver ve aynı zamanda gizemli. Tüm detaylarıyla kendini açıklayan görselleştirme. Hızlı fare kullanımından ziyade analiz ve kararlarınızın önemli olduğu rahatlatıcı bir oynanış. Son olarak arkadaşlarınız ve ailenizle işbirliği içerisinde oynama.

Pioneers of Pagonia'nın tüm sistemlerini yeni tasarladık ve her biri yeni bir deneyim sunuyor. Buna keşif, bölge kazancı, inşaat, ulaşım, iş atamaları, gıda tedariki, anlaşmazlıklar, ticaret, hedefler ve daha pek çok şey daha dahil.

Ömer - Türkçe dil desteği olacak mı?

Volker Wertich - Erken Erişim aşamasının başında değil. Fakat erken erişim sırasında dil desteğini adım adım genişletmeyi planlıyoruz!

Ömer - Son olarak neler söylemek istersiniz?

Volker Wertich - Röportaj isteğiniz için teşekkürler. Oyun ilerledikçe sizinle tekrar konuşmayı dört gözle bekliyoruz. Umarım okuyucularınız projemizi takdirle karşılar. Herkesi Pioneers of Pagonia Discord sunucumuza davet ediyorum. Halihazırda fikirleriyle katkıda bulunan ve sorular soran aktif bir topluluğumuz bulunuyor. Önemli olayları ve haberleri takipte kalmak için Pioneers of Pagonia'yı Steam istek listenize eklemek de faydalı olacaktır.

Oyun Günlüğü olarak Volker Wertich ve ekibine başarılar diliyoruz.



NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

Resident Evil 4 (2005)

Yazar: Tuana Seda Hürmen

1996 yılındaki ilk çıkışıyla hayatta kalma – korku oyun türünün önünü açan ve sonrasında çok fazla oyuna ilham kaynağı olan Resident Evil, (ya da Japonya’daki orijinal adıyla Biohazard) seneler içinde kendini yenileyerek ve dönemin oyuncularına ayak uydurarak ününü artıran serilerden biridir diyebiliriz.

Son birkaç senedir orijinal oyunlarının remake’leriyle ön plana çıkan seriyi, en son 2021 yılında çıkan ve yedinci oyunun devamı olan Resident Evil: Village ile yenilenen hikayesiyle takip etmiştik. RE: Village’ın ve hatta önceki oyunu RE: 7’nin bu kadar ünlü olmasının sebebi, çıktığı dönemde oyunculara önceki oyunlardan farklı olarak ve oyuncuların ilgilendiği türe hitap ederek dinamik kalmasıydı. RE: 7 ve RE: Village’ın ortak özellikleri ise, 2005 yılında çıkan Resident Evil 4’ten ilham almalarıydı.



Nostalji Günlüğü’nün bu sayısında, bu yenilenme ve dinamik kalma geleneğinin Resident Evil oyunları içinde en çok sükse yapmış olan halini, yani Resident Evil 4 (2005) oyununu ele alacağız.

7 SENE SAKLANAN LEON’UN HAVALI GERİ DÖNÜŞÜ

Resident Evil 4, ana odağını ikinci oyundaki iki ana karakterden biri olan Leon’dan alıyor. Resident Evil 2’den tanıdığımız ve ilk oyunda erkek kardeşini bulmak için Raccoon City’ye gelen Claire Redfield’a yardım eden Leon S. Kennedy; polislik görevinin ilk gününde T-Virüs’ün yayılmasıyla zombi saldırısına uğrayan bahtsız bir karakter olarak gözüküyordu. Üstüne üstlük, Resident Evil 2’de ajan Ada Wong tarafından kandırılması, onu daha da komik bir karakter olarak görmemize neden oluyordu.

İkinci oyundan sonra Claire’in ve erkek kardeşi Chris’in hikayesine devam ettiğimiz Resident Evil: Code Veronica oyunu çıkarken, Leon hakkındaysa sadece Resident Evil 3’ün sonunda ABD hükümeti için ajan olarak çalışmaya başladığını anlatan, on saniyelik bir kesit izleyebilmiştik.

Leon, 7 senelik bir geride kalmışlıktan sonra, 2005 yılında çıkan Resident Evil 4 oyunuyla krallar gibi geri döndü: ilk gözüktüğü çaylak halinden eser kalmamış bir şekilde, Başkan'ın kaçırılan kızı Ashley Graham'ı kurtarmak için İspanya'ya gönderilen deneyimli bir özel görev ajanıydı artık ve haliyle, Resident Evil 4'ün ana karakteriydi.

AYDINLANAN BİR TARİKAT VE BİYOTERÖRİZM

Resident Evil 4, hikayesini diğer oyunlardan farklı olarak Los Illuminados isimli bir tarikatla ve onların geliştirdiği Plaga adındaki bir virüse bağlı kalarak anlatıyor. Tabii ki, bu hikayenin altından da Resident Evil evreninin baş düşmanı olan ve virüslerin üretiminden ve dünyaya yayılmasından sorumlu olan Umbrella şirketi çıkıyor; Leon oyunun devamında Umbrella şirketiyle işbirliği içinde olduğunu ilk oyundan tanıdığımız Albert Wesker'in ve eski görev ortağı Jack Krauser'ın tarikatla beraber



çalıştığını keşfediyor.

Tarikatlara dayalı bir hikaye ve senaryo yazımının getirisi, haliyle dini sembollerin bol olduğu bir tasarım kullanmak oluyor. Tarikat lideri Osmund Saddler'in karakter tasarımı başta olmak üzere karşımıza gelen tüm düşmanlarda ve çevre tasarımında neo-paganist sembolleri görmek mümkün oluyor. Diğer oyunların daha çok laboratuvar veya modern şehir tasarımının aksine bu oyunun gotik tasarımı ister istemez marjinal kalıyor.



AMA BU OYUN RESİDENT EVİL'A HIÇ BENZEMİYOR!

Resident Evil 4'ün hikayesinden, karakterlerinden ve kısaca tasarımından bahsettikten sonra, onu önceki Resident Evil oyunlarından ayıran mekanik farklılıklardan bahsetmek gerekiyor. Resident Evil 4, diğer Resident Evil oyunlarının aksine sabit kamera kullanmıyor. Bunun yerine, yine üçüncü şahıs kamerasını kullanarak omuz üstü dediğimiz kamera sistemini kullanıyor. Bu durumda, sabit kameraya bağlı olan nişan alma sistemini daha da hızlı hale getirerek eski oyunlara nazaran daha aktif ve aksiyon odaklı bir savaş mekaniği sunuyor. Resident Evil 4, sunduğu aksiyon odaklı savaş mekaniği ve hızlı sekanslarıyla diğer oyunlarından ayrılırken aynı zamanda özellikle bu unsurlarından ötürü oyuncular arasında en çok sevilen oyunlardan biri olmayı başarıyor.

Silahın üstündeki lazerle hedef alarak düşmanın zayıf bölgesine vurmak, direkt kafaya hedef almak veya bacakları hedef alarak düşmanı yavaşlatmak/sersemletmek, topluca üstümüze gelen düşman topluluğundan kaçmanın ve hayatta kalmanın yollarını çeşitlendiriyor.

T-Virüsünden etkilenen diğer oyun zombilerinin aksine, Los Ganados adındaki köylülerin hızlı olmaları ve silah kullanabilmeleri onları yenmeyi daha zorlaştırırsa bile bu oyunda eklenen çevre etkileşimi sayesinde mermi sıkıntısı yaşarken çevredeki eşyalarla etkileşime geçip yine de saldırı yapabiliyoruz.

Özellikle Resident Evil: Zero'da sorun olan envanter de bu oyunda geliyor. Evrak çantasını andıran büyüklükteki envanterde eşyaları nasıl koyacağımızı kendimiz belirleyip envanter kontrolünü diğer oyunlara nazaran daha rahat bir şekilde kullanabiliyoruz.

Ayrıca, önceki Resident Evil oyunlarının geleneği olan kötü seslendirme şöhreti, özellikle Leon'un seslendirmesiyle de eskide kalmış oldu. Capcom, bu sefer seslendirmeye ve diyaloglara eskisinden çok önem vermiş olmalı ki, bazı eleştirmenler bu oyunun özellikle bu özelliğine değinmeden edemediler. Bu omuz üstü kamera açısı ve hayatta kalma korku oyunu birleşimi, hem Resident Evil evreninin popüleritesine ivme kazandırmış oldu hem de farklı farklı oyunlara ilham kaynağı olmuş oldu. (Özellikle 2008 yılında çıkan Dead Space'teki düşmanın uzuvlarına vurma mekaniğinin, Resident Evil 4'teki düşmanlarda da olduğunu unutmayalım.)

2005 YILININ ÖDÜL AVCISI

Yukarıda bahsettiğimiz yenilikler, 2005 yılında hem oyuncular hem de eleştirmenler tarafından oldukça olumlu karşılanmıştı. Öyle olacak ki Resident Evil 4, çıkışını yaptığı 2005 yılında birçok törenden Yılın Oyunu ödülünü almadan çıkmadı. Buna önyak olan sebeplerden biri ise Capcom'un, Resident Evil 4'ü sadece Nintendo'ya özel bir oyun olarak yayımlamak istememesiydi. İlk çıkış yaptığı platform GameCube olsa bile, sonrasında PlayStation 2, PC, Wii, PlayStation 3 ve Xbox 360 gibi platformlara da eklendi ve sadece GameCube'un aksine çok daha büyük bir



oyuncu kitlesine ulaşmayı başardı. Resident Evil 4'ün yönetmeni olan Shinji Mikami, Nintendo ile anlaşma yaptığı için oyunu sadece GameCube'da yayımlamak istemiş, hatta 2002 yılında verdiği bir röportajda başka platformlarda çıkarsa harakiri yapabileceğini söylemişti. (Şu an hala hayatta, en son Hi-Fi Rush'ın yapımcılığını üstlenmiş, halinden memnun duruyor.)

Ödüllerin yanı sıra eleştirmenlerden de neredeyse tam not almayı başaran Resident Evil 4, oyun tarihindeki yerini hem yenilikçi başarısıyla hem ödülleriyle hem de satış rakamlarıyla (Aralık 2021 verilerine göre toplamda 11.5 milyon satarak ve 2012 yılının Guinness Rekorlar Kitabı'nda "En Çok Satan Hayatta Kalma-Korku Oyunu" unvanını sürdürerek) hak ederek kazanmış oldu.

GEL BAKALIM, RESİDENT EVİL 4 REMAKE

Capcom, bir süredir Resident Evil oyunlarını yenilemeye büyük bir mesai harcıyor. Resident Evil Remake, orijinaline sadık kalan bir remake iken Resident Evil 2 Remake yeni nesil oyunculara hitap eden bir yapım olmuştu. Bu iki remake oldukça sevildiler ancak son çıkan Resident Evil 3 Remake, orijinalinden fazlaca koptuğu için ve beklenenden çok kısa olduğu için çok sevelememişti.

Resident Evil 4: Remake'in fragmanları umut verici. Capcom, eğer RE3 Remake'teki hatasını tekrarlamaz ise yine büyük bir başarıya imza atacakmış gibi duruyor. Remake'in, orijinal oyuna en çok sadık kaldığı özelliği ise, fragmanlarda da en çok gösterildiği şekilde, bol bol aksiyona sahip olması. Aynı havayı yakalarlarsa büyük ihtimalle hayranlar ve eleştirmenler RE3 Remake'te olan bitenleri rafa kaldırabilirler. 24 Mart 2023 tarihinde çıktığında neler olacağını hep beraber göreceğiz.

Resident Evil 4'ün oyun dünyasındaki yerini ve önemini incelediğimiz ve beraberce hatırladığımız Nostalji Günlüğü'nü kapatıyorum ve herkese iyi oyunlar diliyorum!

{Resident Evil 4 Remake nisan sayımızın kapak konusu olacak.}

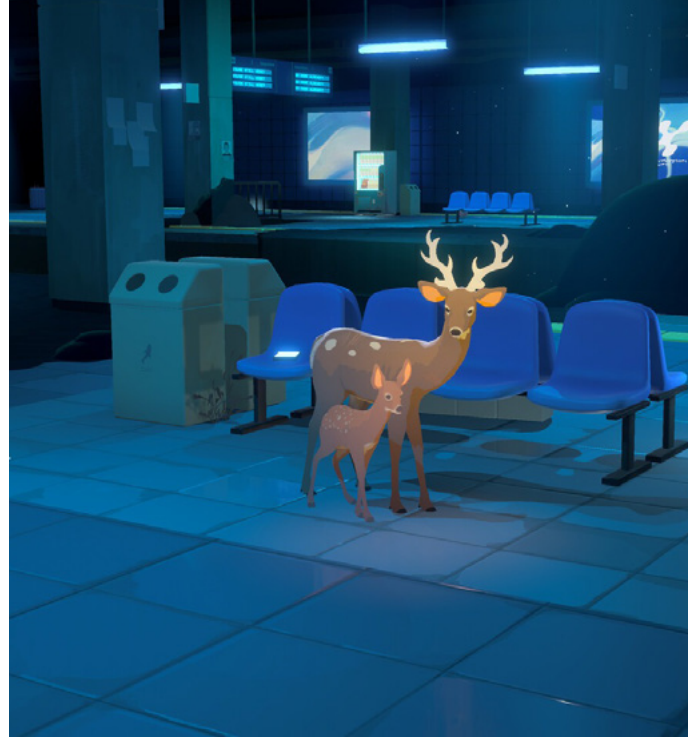
Mart ayının bağımsız oyunları!

Yazar: Bora Eyüboğlu

WAY TO THE WOODS

Geçtiğimiz ay listemizde yer verdiğimiz Blanc benzeri yapıyla Way To The Woods, terk edilmiş dünyadaki geyik ve yavrusunun evini bulmak için çıktığı macerayı ele alıyor. El yapımı sanat tasarımı ve kısa ve lineer bir anlatıma sahip.

Spirited Away, Princess Mononoke ve The Last of Us'tan ilham alındığı söylenen Way To The Woods, Ant Tan isimli tek bir geliştiricinin elinden çıkma. Ayrıca beste kısmında ise Steven Universe şovunun müzisyenleri Aivi ve Surasshu'dan içerikler bulunuyor.



DREDGE

Yeni Zelanda'nın bağrından kopan Black Salt Games'in ilk oyunu Dredge gerek yayıncısı Team 17 gerekse de yarattıkları oyun sebebiyle büyük bir bilinirlik ve popülerlik kazandı. Nadia, Joel, Alex ve Mikey isimli 4 geliştiricinin üzerinde çalıştığı Dredge, uğursuz sularda gezen bir balıkçı teknelinin gizemli bir takımada keşfetmesiyle başlıyor. Avladığımız balıkları satarak para kazanabiliyor, kazandığımız para ile küçük teknemizi geliştirebiliyoruz. Tekne üzerinden oyunculara sunduğu RPG mekaniklerinin yanı sıra 125'in üzerinde balık çeşidi bulunuyor. Pek çok olta ve alet edavatın da olacağı yapılan açıklamalar arasında. 30 Mart itibariyle oyuncuların beğenisine sunulacak. Bakalım nasıl bir yapım ortaya çıkacak.



OUTLANDERS

Uruguay merkezli, görece orta ölçekli Pomelo Games'in 2019'da Apple Arcade için yayımlanan oyunu Outlanders, ekibin PC tarafına aktardığı ilk proje olacak. Son yıllarda bir hayli artan şehir kurma türüne mensup. Genel hatlarıyla inşa kısmında yalnızca altyapı emri verebiliyoruz. Kalan kısmı köylülerimiz kendi hallediyor. Mobilden gelme olunca fazla etkileşim bulunmaması sıradışı değil. Çerezlik bir yapıma benzemekle birlikte sanat tasarımı da oldukça hoş.



GONE ROGUE

7 kişinin oluşturduğu AskoLot Games ekibi tarafından geliştirilen Gone Rogue 1 Mart itibarıyla çıkışını gerçekleştirdi. Gone Rogue, savaşın etkilerini acı bir biçimde yaşayan ve hırsızlıkta kariyer yapmaya çalışan bir adamın hikayesine odaklanıyor. Gizlilik elementlerini kullanarak çalıyor ve savaşın seyrini değiştirmek için uğraşıyoruz. Zamanla gelişen yeteneklerimiz ile daha büyük işlere imza atmaya çalışırken, tadında zorluğu ile gizliliğin hırsızlık temasıyla birlikte bulunmasını sevenlerin aradığı kan olabilir.

TERRA NIL

Outlanders'da nasıl bir köyü kendi kendine bakabilecek seviyeye getiriyorsak Terra Nil'da ise tüm olayları doğa için tersten yapıyoruz. Okyanusları temizliyor, verimsiz arazileri verimli topraklara çeviriyor ve orada hiç bulunmamışçasına izlerimizi örtüp uzaklaşıyoruz.

İnsanlar için değil de hayvanlar için yaşanabilir birer habitat oluşturuyoruz. Üzerinde çalışacağımız topraklar sonsuz büyüme için değil, doğayı besleyip dengesine oturttuk için kendi haline bırakmak için hazırlanmış.



Neler oldu neler!

Yazar: Gamze Nur Kaya
Yiğit Mehmet Behrem

ŞUBAT AYINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI,
KISACA ÖZETLEDİK.



Amnesia: The Bunker ertelendi!

Amnesia serisinin 4. oyununu yayımlamaya hazırlanan Frictional Games oyunun çıkış tarihini erteledi! 1.Dünya Savaşı konulu korku oyununun mart 2023'te yayımlanması gerekiyordu ancak sosyal medya üzerinden oyun firmasının yapmış olduğu açıklamayla birlikte oyunun çıkış tarihi 16 Mayıs 2023'e ertelendi. Ertelenmeyle ilgili firma, küçük bir ekip olmalarını etkisi ve hastalıklarla dolu kış sebebiyle yapım aşamalarının etkilendiğini söyledi. Oyunun eksiksik ve sorunsuz bir şekilde yayımlanabilmesi için çokça çaba sarf ettiklerini de dile getirdiler.



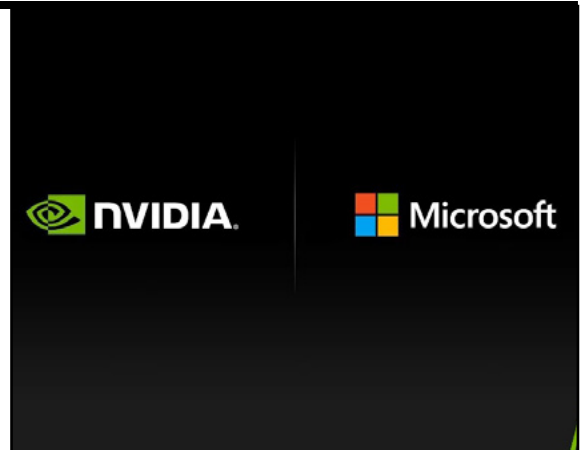
Hogwarts Legacy rekorlara doymuyor!

Herkesin merakla beklediği Hogwarts Legacy 10 Şubat'ta yayımlandı. Daha yayımlanmadan bile rekorlara koşan oyun yayımlandıktan sonra da rekorlara doyamadı. Daha erken erişimdeyken 500 bin oyuncu sayısına ulaşan oyun, çıkış gününde eş zamanlı oyuncu sayısı ile tarihe geçti. Rekor haberleriyle herkesi sevindiren oyunun geliştiricilerinden üzücü haber sonradan geldi. Hogwarts Legacy'i için çok uğraşan firma DLC'ler için bir planları olmadıklarını açıkladı.



Nvidia ve Microsoft 10 yıllık anlaşma imzaladı!

ile Xbox oyunları GeForce Now kütüphanesine eklenecek. Listede Halo, Minecraft ve Elder Scrolls gibi en iyi Xbox ve PC oyunları bulunuyor. Ayrıca, ayın en çok beklenen oyunları olan Sons of The Forest ve Atomic Heart da kütüphanede yerlerini buldu.



PlayStation özel oyunu PC'ye geldi!

PlayStation için yayımlanan Returnal sonunda PC'ye de geldi. 30 Nisan 2021'de PlayStation için yayımlanan üçüncü şahıs nişancı oyununun PC'ye çıkış tarihi The Games Awards 2022'de duyurulmuştu. 15 Şubat'ta ise beklenen buluşma gerçekleşti ve oyun PC platformunda!



The Thaumaturge duyuruldu!

11 Bit Stüdyosunun 'Vitrol' kod adıyla gizlenen en son projesi nihayet açıklandı. The Thaumaturge adını alan oyun izometrik bir rol yapma oyunu olacak. Zengin bir hikayeye sahip olan oyun 20. Yüzyılın başlarındaki Varşova'da geçecek ve Varşova'nın karanlık yüzüyle bizleri tanıştıracak. Oyunun yayım tarihi henüz belli değil ancak 2023'ün sonları veya 2024'ün başlarında karşımıza çıkabilir.



Pioneers of Pagonia duyuruldu!

Alman bağımsız oyun stüdyosu Envision Entertainment tarafından geliştirilen ve 2023'ün sonunda PC için erken erişime girecek olan fantastik şehir kurma ve strateji oyunu Pioneers of Pagonia duyuruldu. Erken erişimde 40'dan fazla farklı bina türü ile 70'in üzerinde farklı ürün sayesinde oyuncular kendi benzersiz ekonomilerini inşa edebilecekler.



The Wolf Among Us 2 ertelendi!

2023 yılı içerisinde çıkması planlanan The Wolf Among Us 2: A Telltale Series süresiz olarak ertelendi, Twitter hesabında yapılan açıklamada The Wolf Among Us 2'nin 2023 yılında çıkış yapmasının mümkün olmadığı açıklandı.



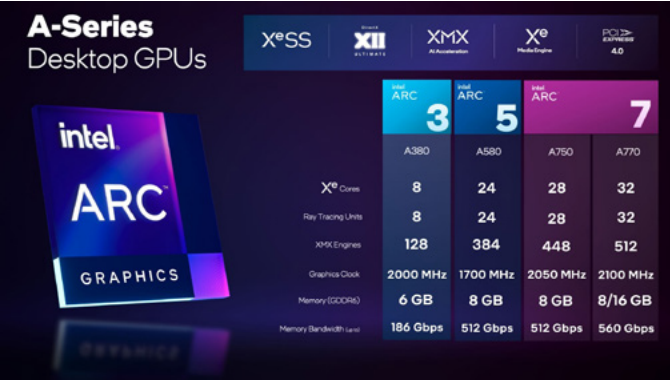
Ekran kartlarında yeni bir oyuncu: Intel Arc serisi

Biz oyuncular için uzun bir dönemdir ekran kartı (GPU) piyasası yalnız iki oyuncu etrafında dönmekte; nVidia ve AMD. Oyun bilgisayarı kurarken, yüksek grafik performanslı sistem toplarken, çoğunlukla ya RTX ya da RX serilerine başvurduk, fakat artık bu durum değişiyor. Yeni ve oldukça iddialı bir üretici de yüksek performanslı grafik işlemci piyasasında oyunculara üçüncü bir alternatif sunmak üzere. Üstelik bu üretici hiç tanınmadık, ismi bilinmeyen biri değil. Çip üretimi denince akla ilk gelen markalardan birisi; Intel.

ARC 3, 5 VE 7 SERİSİ

Biliyor musunuz emin değilim ancak Intel ekran kartı üretimine hiç te yabancı değil. Hatta Intel dünyada en fazla ekran kartı pazarlayan üretici konumunda. Ancak daha önce yüksek performanslı, oyuncuları iştahlandıran ürünlerden ziyade günlük/ofis kullanımına daha uygun Iris serisi gibi ürünler sundu piyasaya. Bu anlamda Arc serisi Intel için yeni bir soluk.

Intel Arc serisinde 3,5 ve 7 olarak üç seviyede ürün sunmayı planladığını açıkladı. Tahmin edebileceğiniz gibi 3 temel, 5 orta, 7 ise üst seviye oyuncuları hedeflemekte. Şu anda Intel'in resmî sitesinde 5 serisine dair henüz net bir bilgi gözükme de 3 ve 7 serisinden toplam 5 ürünün bilgilerine ulaşılabilir; A 310, A 380, A 750 ve iki farklı bellek kapasitesine sahip olarak sunulan A 770.



	ARC 3	ARC 5	ARC 7	
Xe SS				
Xe HPG				
Xe Max Performance				
PCIe 4.0				
Xe Cores	8	24	28	32
Ray Tracing Units	8	24	28	32
XMSE Engines	128	384	448	512
Graphics Clock	2000 MHz	1700 MHz	2050 MHz	2100 MHz
Memory (GDDR6)	6 GB	8 GB	8 GB	8/16 GB
Memory Bandwidth (max)	186 Gbps	512 Gbps	512 Gbps	560 Gbps

Tüm bu serilerde Xe HPG ismi verilen mikro mimari kullanılıyor. Temel seviyenin temsilcileri olan 310 ve 380 sırasıyla 4 ve 6 GB'lık bellek kapasiteleriyle sunuluyor. Sırasıyla 64 ve 96 bit gibi oldukça sınırlı veri yolu kapasitesiyle sunulan bu iki kartın da ray-tracing (ışın izleme) birimlerine sahip olması sevindirici. A 310 altı adet çekirdeğe/ ışın izleme birimine sahipken, A 380 sekiz adet ray-tracing ünitesiyle sunuluyor. Gelelim bizi asıl ilgilendiren 7 serisine.



ARC 7 SERİSİ NE VADEDİYOR? OYUNCULAR İÇİN YETERLİ Mİ?

Arc 7 serisi gerçekten oldukça güçlü bir donanımsal altyapıyla üretilmiş kartlar. A 750 serisi 28 adet çekirdeğe/ ışın izleme birimine sahipken, A 770 serisi kartlar 32 çekirdeklik muazzam bir yongayla sunuluyor. A 770'in sahip olduğu çekirdek sayısı en yakın rakipleri RTX 3060'dan dört fazla iken, RX 6600 XT ile ise eşit sayıda.

750 serisi 2050 Mhz'lık bir saat hızında işlem yaparken, 770 serisi 2100 Mhz'de çalışıyor. 7 serisinin iki kartı da 256 bit'lik veri yolu kullanıyor, ki RTX 3060'ın 192 bit, RX 6600 XT'nin ise 128 bit veri yolu kapasitesine sahip olduğunu belirtelim.

RX 6600 XT'nin 10.6 Teraflop, RTX 3060'ın ise 12.74 teraflop işlem gücüne Intel'in 770 serisi 17.2 Teraflop gibi muazzam bir güçle karşılık veriyor. Tabii ihtiyaç duyduğu güçte bu



durum ile doğru orantılı olarak artıyor. Sırasıyla 160 ve 170 Watt güce ihtiyaç duyan RTX 3060 ve RX 6600 XT'nin aksine 770 serisi çalışmak için en az 225 Watt güce ihtiyaç duyuyor. Donanım kısmında Intel'in rakiplerine üstünlük kurduğu su götürmez bir gerçek ancak bir oyuncu için donanım gücünden daha da önemli olan tek şey ise elbette yazılımsal altyapı/destek.

NVidia'nın en güçlü silahı olan DLSS'e karşılık Intel de kartlarında "Xe Süper Örnekleme" teknolojisini kullanıyor.

Temel olarak aynı mantıkta çalışan teknoloji, yapay zeka tarafından oluşturulan pikseller üreterek kartın üzerindeki yükü azaltarak oyunlarda kare hızı sağlıyor.

Yalnız Arc serisi oyunlarda verdiği performans bakımından, donanımsal altyapıyı yeterince verimli kullanamıyor ve biraz can sıkıyor. Oyunlarda sunduğu kare sayısı bakımından A 770 daha önce bahsettiğimiz iki rakibi RTX 3060 ve RX 6600 XT'ye bariz bir üstünlük kuramıyor. İnternetteki bazı denektaşı testlerinde bazı oyunlarda iki rakibini çok ufak farklarla geçebilse de, A 770 birçok oyunda rakiplerinin gerisinde kalıyor. Özellikle Cyberpunk 2077 ve Halo Infinite gibi oyunlarda, ışın izleme kullanılmadığı durumlarda, %50'lere varan performans kayıpları ile hayal kırıklığı yaratıyor.

Tabii ki bunun en temel sebebi Intel'in donanımsal anlamdaki başarısını yazılımsal alana taşıyamaması. Eskiden beri oyunlarla pek te dost olmayan GPU sürücülerini ile meşhur olan Intel, maalesef şu ana kadar bu imajı değiştirecek pek te bir şey sunamamış.

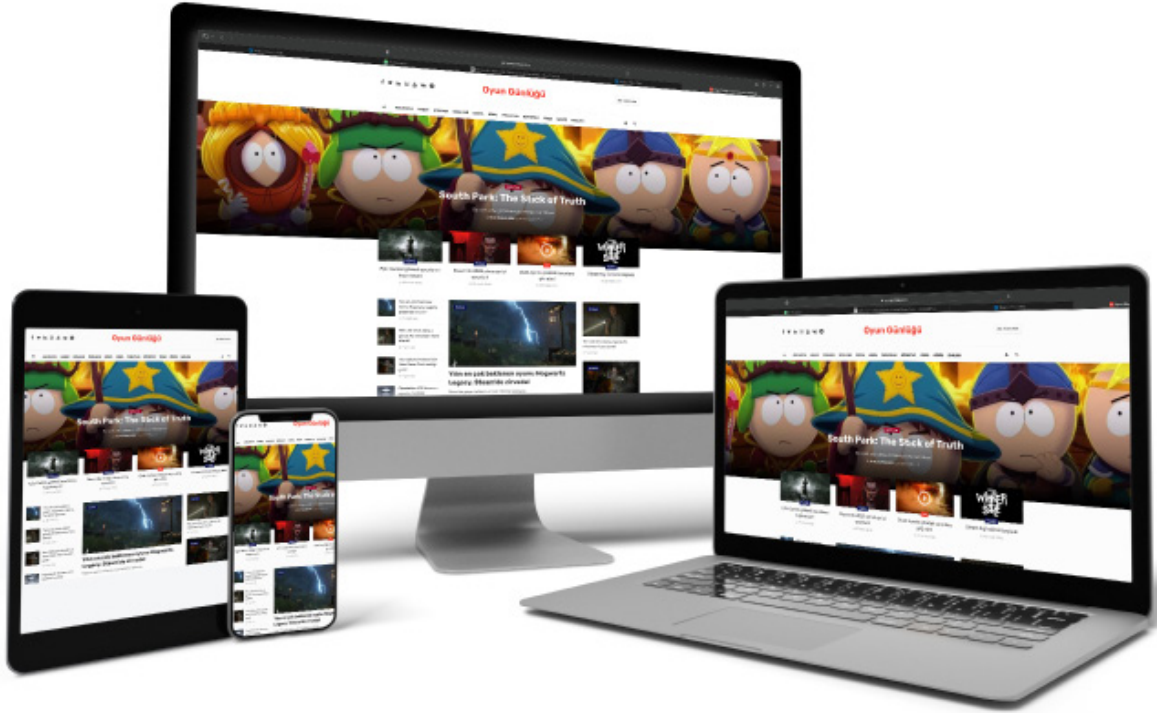
A 750 ise 770'den performans anlamında çok ta geride kalmayarak daha ideal bir seçenek gibi görünmekte. Zira kart ışın izlemeli testlerde 770 ile neredeyse başa baş gelirken, normal testlerde de %15-20'den daha büyük bir kare kaybı vermiyor.

Gelelim fiyatlara... 26 Şubat'ta gördüğüm fiyatlara göre, A 750 serisi 7000 TL civarında bir fiyat etiketine sahip iken, A 770 ise 8000-8500 TL bandından satışa sunulmuş vaziyette. RTX 3060'ın fiyatının 7500 TL civarından, RX 6600 XT'nin ise 6500 TL civarından başladığını da belirtelim.



OG

◆ OYUN GÜNLÜĞÜ ◆



www.oyungunlugu.com

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