

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

36

ARALIK 2025

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

İNCELEME

Where Winds Meet

Escape from Tarkov

Red Dead Redemption Mobile



İÇİNDEKİLER



İncelemeler

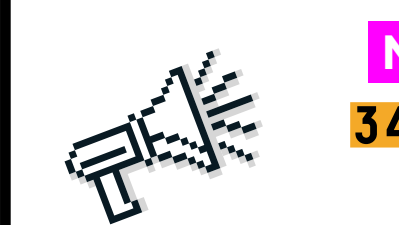
4 Red Dead Redemption
Mobile

10 Where Winds Meet



18 Escape From Tarkov

26 Winter Burrow



Nostalji Günlüğü

34 Bully



KÜNYE

OG
•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Nur Betül Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

YAZARLAR

Berk Söğütlü

Yavuz Bektaşoğlu

Emirhan Kara

Selenge Buçak

Can Çiftci

Neler oldu neler?

38 Oyun haberleri



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Dile kolay, tam üç yıl! Oyun Günlüğü ailesi olarak 3. yaşımızı kutluyor ve 36. sayımızı gururla sunuyoruz.

Yılın son ayında yelpazemiz çok geniş; Escape From Tarkov'un gerilim dolu atmosferinden Winter Burrow'un karlı maceralarına, Where Winds Meet'in mistik dünyasından Red Dead Redemption'in mobil heyecanına uzanıyoruz. Nostalji durağımızda ise okul koridorlarına dönüyor ve 2006 yapımı Bully'i yad ediyoruz.

Yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyasına ilişkin gelişmeleri derledik. Tek ortak noktası oyunlar olan bağımsız ekibimiz, desteklerinizle büyüyor.

Oyunları çok seviyoruz! Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar!

Nur Betül Aktaş



28 Winter Burrow



İNCELEME

RED DEAD REDEMPTION MOBILE

Yazar: Selenge Buçak

Vahşi Batı'nın tozlu yollarına John Marston'la birlikte geri dönmek için Netflix aboneliğini açtığımızda, 2010 yılından bir oyunun mobilde nasıl çalışacağı merak konusuydu. Rockstar Games beklentileri aştı. 2 Aralık 2025'te iOS ve Android'e gelen bu port sadece teknik bir başarı değil, mobil oyun dünyasına gelen en epik deneyimlerden biri. Netflix aboneliği olanlar ek ücret ödemeden oynayabiliyor. 15 yıllık bir western klasiğini mobilde oynamak nasıl bir deneyim? Gelin birlikte bakalım.



Rockstar Games'in geliştirdiği, Netflix'in yayımladığı Red Dead Redemption 2 Aralık 2025'te iOS ve Android'e geldi ve mobilde şaşırtıcı derecede iyi çalışıyor. Netflix Games üzerinden sunulan oyun, beş yılda geliştirilmiş ve bin kişilik bir ekibin emeğini taşıyor. 2010'da çıktığında Metacritic'ten 95 almış bu klasik, şimdi mobilde hiçbir ek ücret olmadan oynanabiliyor.

GTA: The Trilogy'den sonra Rockstar'ın ikinci büyük mobil portu olması da dikkat çekici. Bu kadar büyük bir oyunun Netflix kütüphanesinde ücretsiz bulunması, platformun mobil oyun tarafında ne kadar iddialı olduğunu açıkça ortaya koyuyor.

TEMEL HİKAYE

Oyuna başladığımızda takvim 1911'i gösteriyor. Amerikan sınırının yavaş yavaş tarihe karıştığı, efsanelerin yerini modern dünyanın aldığı bir dönem. John Marston da bu değişimin tam ortasında kalmış eski bir kanun kaçağı. Hayattan artık tek dileği, karısı Abigail ve oğlu Jack'le birlikte çiftliğinde sakince yaşamak. Fakat elbette hükümet buna izin vermiyor.

Federal ajanlar kapıya dayanıp aileyi fiilen rehin alınca John'a acımasız bir görev dayatılıyor: geçmişten kaçmak yerine onunla yüzleşmek. Eski çete arkadaşlarını—Bill Williamson, Javier Escuella ve çetenin lideri Dutch van der Linde'i—bulup adalete teslim etmesi gerekiyor. Bu üç isim John'un hayatındaki en karanlık sayfalar; onlarla yeniden karşılaşmak, aslında kendi geçmişinin hayaletleriyle hesaplaşmak demek.

John'un yolculuğu, Amerika'nın güneybatısından Meksika'nın devrimle çalkalanan bölgelerine, oradan da West Elizabeth'in karla kaplı dağlarına kadar uzanıyor. Her bölge kendine özgü ayrı bir ruh taşıyor ve hem oyunun dünyasını hem de John'un iç çatışmasını daha derin bir şekilde hissettiriyor. Red Dead Redemption yalnızca bir macera oyunu değil, aynı zamanda bir çağın yavaşça kapanışını anlatan duygusal bir hikaye. Modern dünyanın yükselişine karşılık eski düzenin nasıl çözüldüğünü izlerken, John'un bu değişimin arasında sıkışmışlığını fazlasıyla hissediyorsunuz. Spoiler vermeyeceğim, ama finale geldiğimde bir süre ekrana bakakaldığımı söylemeden geçemeyeceğim.

OYNANIŞ

Oyunu üçüncü şahıs perspektiften oynanıyor. Nişancılık mekanikleri siper tabanlı, yani GTA serisine benzer bir sistem var. İki farklı kontrol seçeneği mevcut: dokunmatik ve gamepad. Dokunmatik kontrollerde ekranın sağ tarafında nişan alma ve ateş butonları, sol tarafta hareket kontrolü var. Rockstar butonları bağlama duyarlı yapmış, yani sadece ihtiyaç duyduğunuzda ekranda beliriyor. Örneğin bir atın yanına yaklaşınca "biniş" butonu çıkıyor, bir NPC ile konuşma mesafesine gelince "selamlaşma" seçenekleri açılıyor. Bu aslında akıllıca bir çözüm, çünkü ekranı gereksiz yere şişirmiyor. Ama açıkçası dokunmatik kontrollerle oynamak beni zorladı. Özellikle çatışmalardaki hassas nişan alma anlarında parmağım ekranın yarısını kapatıyor, düşmanları görmem güçleşiyor.



Oyunun en ikonik mekaniği olan Dead Eye sistemi de dokunmatik ekranda tam anlamıyla keyif vermiyor. Dead Eye, zamanı yavaşlatıp birden fazla düşmanı işaretleyip peş peşe vurmanızı sağlayan bir sistem. Konsollarda muhteşem hissettiren bu mekanik, mobilde biraz hantal kalıyor.

Yani maalesef ekrana dokunup hedefleri işaretlemek, joystick ile yapmanın hızını ve akıcılığını yakalayamıyor.

OYUN İÇİ MEKANİKLER

Oyunun merkezinde Honor System (onur sistemi) var. Yaptığınız her seçim John'un itibarını doğrudan etkiliyor. Örneğin, yolda saldırıya uğrayan birini kurtarırsanız onur seviyeniz yükseliyor. Kasabada insanlara saygılı davranırsanız yine olumlu tepkiler alıyorsunuz. Onur seviyesi arttıkça dükkanlar indirim yapıyor ve kasaba halkı size daha sıcak davranmaya başlıyor.

Tersi davranışların sonuçları da hemen ortaya çıkıyor. Haydutluk yaparsanız Wanted (aranyor) seviyeniz yükseliyor ve şerif peşinize düşüyor. Onur seviyesi düştüğünde insanlar sizden uzak duruyor ve konuşmaya bile çekiniyor.

Bu sistemi tamamlayan diğer yapı ise Bounty System (ödül sistemi). Suç işlediğinizde başınıza ödül konuyor. Bu ödülü telgraf ofislerinden ödeyerek temizleyebilirsiniz ya da o bölgeden tamamen uzak durabilirsiniz. Örneğin, Armadillo'daki bir poker masasında tartışma çıkıp çatışmaya dönüştüğünde başınıza beş yüz dolarlık bir ödül konabiliyor.

O bölgeye yaklaşmak bile riskli hale geliyor. Ekonomi de dengeli kurulmuş. Görevlerden para kazanılıyor, avcılık yapıp derileri satmak mümkün. Ödül avcılığı yaparak haydutları yakalayabiliyorsunuz. Suçluyu canlı yakalamak iki kat para kazandırıyor. Kumar da iyi bir gelir kapısı. Pokerde şans yanınızdaysa kısa sürede zenginleşebilirsiniz.

Bunlara ek olarak Challenge Track (meydan okuma yolu) adı verilen bir sistem var. Dört kategori bulunuyor: Master Hunter (usta avcı), Sharpshooter (keskin nişancı), Survivalist (hayatta kalma uzmanı) ve Treasure Hunter (hazine avcısı). Bu kategorilerdeki görevler tamamlandıkça yeni kıyafetler ve ekipmanlar açılıyor. Mobilde de sistem eksiksiz çalışıyor.

GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Ana hikaye yaklaşık 18-20 saat sürüyor. Yan görevlere de dalmazsanız 15 saate indirilebilir. Ancak Undead Nightmare'ı (ölü istilası ek paketi) eklerseniz 25-30 saati bulur. Yine de Red Dead'in esas büyüğü açık dünyasında.

Oyun dünyası üç ana bölgeye ayrılmış durumda. New Austin Amerika'nın güneybatısı, tozlu çöller ve çiftlik kasabalarıyla dolu. Nuevo Paraiso Meksika'nın kuzey bölgesi, tam ortasında devrim yaşanıyor. West Elizabeth ise oyunun en kuzey bölgesi, karlı dağlar ve yemyeşil ormanlarla kaplı. Her bölgede keşfedilecek kasabalar, görevler ve sırlar var.

Açık dünyada yapılacak o kadar çok şey var ki nereden başlayacağınızı şaşırabilirsiniz. 36'dan fazla hayvan türü avlanabiliyor.

Tavşandan ayıya, kurttan puma'ya kadar her hayvanı avlayıp derisini satabilirsiniz. Great Plains'deki bizon sürülerini avlamak özellikle karlı. Blackwater'a götürüp satınca güzel para kazanılıyor.

Salonlarda kumar oynamak da keyifli bir vakit geçirme yöntemi. Poker, Liar's Dice, Five Finger Fillet ve Arm Wrestling gibi mini oyunlar var. Poker gerçekten bağımlılık yapıyor. Blackwater'daki salonda bir el daha diyerek saatleri devirmek çok kolay. Blöf yapma mekanikleri güzel çalışıyor, AI rakipler de oldukça inandırıcı.

Ödül avcılığı, oyun içindeki en heyecanlı aktivitelerden biri. Kasabalardaki şerif ofislerinde wanted posters (aranyor afişleri) asılı. Bu haydutları bulup yakalayabiliyorsunuz. Canlı yakalamak için lasso (kement) kullanmak gerekiyor ve bu oldukça zor. Haydutlar kaçıyor, ateş ediyor, bazen de sizi şaşırtmaya çalışıyor. Buna rağmen canlı teslim ettiğinizde ödül iki katına çıkıyor, bu yüzden uğraşmaya değer.

Stranger Missions denilen yabancı görevler de var. Haritada sarı soru işaretiyle belirleniyorlar. Bu görevlerde ilginç karakterlerle tanışabilirsiniz. West Elizabeth'te bir adam size UFO gördüğünü anlatabilir. Meksika'da bir fahişeye yardım edebilirsiniz. Her görevin kendine özgü hikayesi ve sonu var.

Dünya gerçekten canlı hissettiriyor. At sürerken aniden bir soygun olayına tanık olabilirsiniz. Yolda yaralı birini bulup en yakın kasabaya götürebilirsiniz. Bazen de kurt sürüsünün saldırısına uğrayabilirsiniz. Bu tür rastgele olaylar dünyayı dinamik tutuyor, her oyun seansı farklı hissettiriyor.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

2010'dan bir oyunun mobilde nasıl görüneceği en büyük merak konularındandı. Rahat olabilirsiniz, Rockstar'ın RAGE motorunun görsel kimliği korunmuş. Gün batımında Rio Bravo'nun üzerindeki gökyüzü kızardığında ortaya çıkan manzara hala çok etkileyici. Armadillo'nun tozlu sokaklarına akşam güneşi vurduğunda oluşan ışık oyunları da gayet hoş.

Performans ise cihazdan cihaza değişiyor tabii. Örneğin iPhone 13'te oyun yaklaşık 30 FPS civarında çalışıyor ve genel olarak stabil bir deneyim sunuyor. Daha yeni iPhone modelleri ve üst düzey tabletlerde performans daha da iyi. iPad Pro gibi güçlü tabletlerde oyun neredeyse konsol kalitesinde olduğu belirtiliyor.

Android tarafında da durum benzer olduğu bildiriliyor. Güncel amiral gemisi modellerde ciddi bir sorunla karşılaşılmamış.



Ancak daha eski ya da orta segment cihazlarda doğal olarak bazı görsel problemler ortaya çıkması kaçınılmaz.

Su yansımalarında bozulmalar veya gölge geçişlerinde buğlar yaşandığı oluyormuş. Bu yüzden oyunu rahatça oynamak isteyenlerin en azından 2021 sonrası üst seviye bir cihaza sahip olması en ideali.

Atmosfer konusunda söyleyebileceğim tek şey şu: mobilde bu kadarını beklemiyordum. Rüzgarın uğultusu, at nallarının ritmi, uzaktan duyulan çakal ulumaları, kasaba sokaklarında çalan akordeon... Hepsi oyuncuyu o dönemin içine çekiyor. Tall Trees'de kamp kurup ateş yakmak, orman seslerini dinlemek ve uzaktan gelen ayı homurtusunu duymak bile atmosferi güçlendiriyor. Mobil bir oyun için bu seviye gerçekten etkileyici.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Bill Elm ve Woody Jackson'ın bestelediği soundtrack western türünün modern klasiklerinden sayılıyor. Oyunda 200'den fazla müzik parçası var. Harmonika, gitar ve banjo gibi enstrümanlar kullanılmış. Her müzik o dönemin ruhunu yansıtıyor.

Müzik dinamik bir sistem üzerine kurulu. Sakin anlarda melankolik melodiler çalıyor. Çatışmalarda tempo aniden yükseliyor. Meksika'ya ilk geçişte çalan parça hem umut dolu hem hüzünlü. Blackwater yakınlarında kar fırtınasına yakalanınca çalan müzik yalnızlık hissini iyi aktarıyor.

Seslendirmeler tamamen İngilizce. Rob Wiethoff John Marston'ı seslendirmiş. Performans hala tüyler ürpertici. John'un sesinde yorgunluk var. Pişmanlık var. Kararlılık var. Bonnie MacFarlane,

Landon Ricketts gibi yan karakterler de unutulmaz seslendirmelere sahip. Çevresel sesler inanılmaz detaylı. Farklı yüzeylerde ayak sesleri değişiyor. Toprağa basınca farklı ses çıkıyor. Tahtaya basınca farklı. Çakıl taşlarına basınca tamamen başka. Silahların yankılanması düşünülmüş. Açık alanda Winchester tüfeği farklı ses çıkarıyor. Kapalı mekanda kulakları sağır eden gürültü oluyor.

Türk oyuncular için en büyük handikap dil desteğinin olmaması. Menülerde, altyazılarda ve seslendirmede Türkçe seçeneği yok. Desteklenen diller arasında İngilizce, Fransızca, Almanca, İspanyolca, İtalyanca, Portekizce, Rusça, Lehçe, Japonca, Korece ve Çince var. Hikaye odaklı bir oyun için bu ciddi bir eksiklik. İngilizce bilmeyen oyuncular ana hikayeyi takip etmekte zorlanacak. Üstelik oyunda dönemin ağır aksanlı İngilizcesi kullanılıyor, bu da anlamayı daha da zorlaştırıyor.

DEĞERLENDİRME

Red Dead Redemption Mobile, 15 yıllık bir klasiği cebimize taşımayı gerçekten iyi başaran bir uyarılama. En büyük artısı Netflix abonelerine tamamen ücretsiz gelmesi. Ekstra ödeme yok, reklam yok. Üstelik oyun eksiksiz sunuluyor; Undead Nightmare genişlemesi bile pakete dahil. PlayStation veya Xbox kumandası bağlanabilmesi de deneyimi ciddi anlamda iyileştiriyor. Açık dünya yapısı da mobil kullanım için çok uygun. Vaktiniz azsa kısa bir görev yapabilirsiniz, daha uzun bir boşlukta ana hikayeye dalıp kaybolabilirsiniz.

Ama göz ardı edilemeyecek sorunlar da var. En önemlisi Türkçe dil desteğinin olmaması. Hikayenin bu kadar merkezde olduğu bir oyun için bu büyük bir eksik. Ayrıca sürekli internet bağlantısı gerekiyor; çevrim dışı oynanamıyor. Dokunmatik kontroller de hassas anlarda pek güven vermiyor, özellikle çatışmalarda kumanda olmadan tam keyif almak zor. Bir de oyunun cihazda kapladığı alan biraz şaşırtıcı; telefon hafızasında 3 GB görünse de gerçek boyut 7 GB'ın üzerine çıkıyor. Buna göre yer ayırmak gerekiyor.



Geliştirici: Rockstar San Diego, Rockstar North

Yayıncı: Rockstar Games

Tür: Rol Yapma, Macera, Aksiyon

Çıkış tarihi: 2 Aralık 2025

8,5



WANTED
JOHN MARSTON

MURDERER
LAST SEEN AT
JACK WATER
200 ALIVE \$400 DEAD



WHERE WINDS MEET

Yazar: Selenge Buçak



Bambu ormanlarının arasından süzülen bir kılıç, havada asılı kalan bir an ve ardından gelen sessizlik... Where Winds Meet, 10. yüzyıl Çin'inin kargaşa dolu döneminde oyuncuyu bir Wuxia efsanesinin ortasına yerleştiriyor. Ücretsiz sunulan bu devasa açık dünya RPG'si, sinematik dövüş sahneleriyle Ghost of Tsushima'yı, savunma mekaniğiyle ise Sekiro'yu anımsatıyor. 150 saati aşan içeriğiyle oyun, modern ücretsiz oyunlardan farklı olarak sadece kozmetik öğeleri paralı tutarak adil bir model benimsiyor.

Everstone Studio tarafından geliştirilen ve NetEase Games tarafından yayınlanan Where Winds Meet, 14 Kasım 2025'te dünya genelinde oyuncularla buluştu. PC platformunda Steam, Epic Games Store ve Microsoft Store üzerinden, konsol tarafında PlayStation 5 versiyonuyla yayınlandı. Cross-play (çapraz platform) ve cross-progression (çapraz ilerleme) desteği sayesinde farklı platformlardaki oyuncular birlikte oynayabiliyor ve ilerlemelerini taşıyabiliyor.

İlk 24 saatte 2 milyonu aşan oyuncu sayısına ulaşan oyun, ücretsiz olmasına rağmen olağanüstü bir içerik sunuyor; ancak aşırı karmaşık menüleri ve teknik eksiklikleriyle de dikkat çekiyor. Hırslı bir proje olarak her şeyi yapmaya çalışırken bazı alanlarda odağını kaybediyor.

Ayrıca oyun Türkçe dil desteği sunmuyor. Sadece İngilizce, Çince, Japonca, Korece, Fransızca, Almanca ve İspanyolca mevcut.

TEMEL HİKAYE

Tang Hanedanlığı'nın çöküşünün ardından Çin'i sarsan kaos, Beş Hanedan ve On Krallık dönemini (MS 907-979) başlatmıştı. İmparatorluk parçalanmış, bölgesel güçler birbirleriyle savaşırken sıradan insanlar hayatta kalma mücadelesi veriyordu. Bu karanlık dönemde Qinghe bölgesinde büyüyen genç bir kılıç ustası ise kendi hikayesini yazmaya hazırlanıyordu.

Oyuncunun kontrol ettiği kahraman, Qinghe'deki yerel bir şenliğe katılmak için yola çıktığında hayatı tamamen değişiyor. Şenlikteki neşeli kalabalığın arasında gizemli bir figür, karakterin boynundaki yeşim kolyeyi çalıyor.

Bu görünürde basit hırsızlık, aslında çok daha büyük bir komplo ortaya çıkaracak ilk ipucu. Kolyenin ardındaki gerçek, karakteri hem kişisel kimliğini sorgulayan bir yolculuğa hem de imparatorluk entrikalarının içine sürüklüyor.

Oyun, hikaye anlatımında katmanlı bir yaklaşım benimsiyor. Yüzeyde, ana görevler karakterin geçmişini ve ailesini arama macerasını takip ediyor. Ancak oyun dünyasına dağılmış ipuçları, NPC diyalogları ve çevresel hikaye anlatımı unsurları, daha derin bir anlatıyı gün yüzüne çıkarıyor. Evercare Kliniği'nin geçmişinde sakladığı sırlar, Kaifeng kentindeki Kahramanlık Meclisi'nin gerçek niyetleri ve efsanevi Altın Yapım Kabı'nın (Golden Making Vessel) peşindeki güçler, oyuncunun keşfetmesi gereken gizemler arasında yer alıyor.

OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Akıcı ve tatmin edici dövüş mekaniği, çeşitli silah tipleri ve Qinggong hafiflik becerileri keyifli. Ancak aşırı karmaşık menüler, yetersiz öğreticiler ve sistem yükü deneyimi olumsuz etkiliyor.

Where Winds Meet'in kalbinde yatan dövüş sistemi, 4 kez Hong Kong Film Ödülü sahibi aksiyon koreografisi yönetmeni Stephen Tung Wai'nin elinden çıkmış. Wuxia sinemasının görkemli dövüş sahnelerini oynanabilir hale getiren bu sistem, Sekiro'nun savunma odaklı mekaniklerini kendi kimliğiyle harmanlıyor. Kırmızı parlaklıkla gelen saldırılar parry (savuşturma) yapılabilirken, altın renkte parlayan darbelerden dodge (sıyrıma/kurtulma) ile atlatmak gerekiyor. Bu renk kodlaması başlangıçta basit görünse de savaşın hızı arttıkça refleks ve zamanlama becerisini zorlayan bir dans haline geliyor.

Oyuncular 12 farklı silah tipi arasından seçim yapabiliyor: tek kılıç, çift kılıç, mızrak, pala, Mo bıçağı (Mo Dao), halat dart, yelpaze, şemsiye, yay ve daha fazlası. Her silahın kendine özgü hareket seti, kombo zincirleri ve özel teknikleri bulunuyor. Dövüş sırasında iki silah arasında sorunsuzca geçiş yapabilme özelliği, oyunun taktik derinliğini artırıyor.

Mesela, bir düşmanı mızrakla mesafeden kışkırttıktan sonra yakın dövüşe geçip çift kılıçla kombo zincirleri kurmak mümkün. Bu akıcılık, oyuncunun kendi savaş stilini yaratmasına olanak tanıyor.

Zorluk seviyesi konusunda oyun esnek davranıyor. Hikaye (story) modunda savuşturma (parry) için yardım sistemi aktif oluyor ve oyuncu hatalarına daha toleranslı yaklaşıyor. Normal ve zor (hard) modlarında ise Sekiro tarzı zorlu bir deneyim sunuluyor. Bu sayede hem hikayeye odaklanan hem de meydan okuma arayan oyuncular tatmin olabiliyor. Ancak boss saldırı kalıplarını öğrenmek her durumda önemini koruyor.

Where Winds Meet'in sunduğu ilerleme sistemi, sadece karakterin silah ustalığına dayalı bir güç artışından çok daha fazlasını vaat ediyor. Her 10 seviyede bir, özel dövüş mücadeleleriyle yeni meridian (Çin tıbbi ve felsefesinde, vücudun enerji akışını yöneten hatlar olarak bilinen bir kavram ve burada karakterin güç artışını simgeleyen bir kap, yol veya geçiş anlamında kullanılıyor) açılıyor. Bu kaplar, karakterin gücünü kalıcı olarak artıran özel yetenekler sunuyor. Böylece oyun, klasik seviye atlama mekanizmalarının ötesine geçiyor ve oyuncuya anlamlı bir ilerleme hissi sağlıyor. Bu sistem, karakterin gücünü sürekli olarak geliştirme arzusuyla oyuncuyu ödüllendiriyor, her yeni kap bir adım daha güçlü olma yolunda ilerlediğini hissettiriyor.

Oyunun derinliğini artıran bir diğer unsur ise 12 farklı Dövüş Sanatı okulunun varlığı (Martial Arts School). Her okul kendine özgü felsefeye ve tekniklere sahip. Tai Chi'nin savunma odaklı akışkanlığı, Kurbağa Stili'nin (Frog Style) sıçrama tabanlı hareketleri ya da Aslan Kükremesi'nin (Lion's Roar) ses dalgalarıyla düşman sersemletmesi gibi farklı yaklaşımlar mevcut. 40'tan fazla Mistik Sanat tekniği (Mystical Arts), bu okullara ek olarak karakterin savaş repertuarını zenginleştiriyor.

Wuxia filmlerinin ikonik hafiflik becerileri de Qinggong sistemiyle oyuna entegre edilmiş.

Üçlü zıplama, duvar koşusu, su üzerinde koşma ve süzülme gibi yetenekler, hem savaşta hem de keşif sırasında kullanılabilir.

Bambu ormanlarının yüksek dallarından süzölmek ya da dağların patikasız yamaçlarına tırmanmak, oyuncuya gerçek bir özgürlük hissi sunuyor.

Oyunda ayrıca mezhep (sect) sistemi bulunuyor. Bu sistem, geleneksel sınıf ve lonca kavramlarını birleştiriyor. Oyuncular, 11 farklı mezhebe katılabilir, her mezhebe özel görevleri tamamlayarak yeni teknikler öğrenebilirler. Bunun yanında meslek seçimi de mevcut: doktor, tüccar, suikastçi, mimar gibi farklı yollar farklı oynanış tarzları sunuyor. Ancak bence oyun bu sistemleri yeteri kadar iyi açıklamıyor ve oyuncu kendini çoğu zaman düzinelerce menü arasında kaybolmuş halde buluyor.

GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Where Winds Meet'in açık dünyası, 20 kilometrekarelik bir haritaya yayılmış 20'den fazla bölgeden oluşuyor. Qinghe'nin huzurlu bambu ormanları ve pirinç tarlaları, oyuncuyu sakin bir başlangıçla karşılıyor. Ancak dünya giderek genişliyor: gizli mağaralar, ıssız dağ geçitleri, hareketli kasabalar ve nihayetinde 10.000'den fazla



benzersiz NPC'nin yaşadığı görkemli Kaifeng başkenti.

Dinamik hava sistemi ve gece-gündüz döngüleri, bu dünyayı canlı tutuyor. Yağmurda ıslanan bambu ormanları, gün batımında altın renge bürünen tapınaklar, gecenin karanlığında fener ışıklarıyla aydınlanan sokaklar, her an yeni bir görsel şölen sunuyor.

Ana hikaye tek başına yaklaşık 30 saat sürüyor ancak gerçek içerik yan görevlerde ve keşifte gizli. Oyun, yan görevleri birkaç kategoriye ayırıyor: mezhep görevleri, meslek görevleri, bölgesel hikayeler ve rastlantısal karşılaşmalar. Bu görevlerin kalitesi zaman zaman değişkenlik gösterebiliyor. Bazı görevler, oyuncuyu sürükleyici karakterlerle tanıştırmak için beklenmedik sürprizlerle zenginleştiriyor; ancak diğer görevler tekrara düşebiliyor ve belirli bir

yenilikten yoksun kalabiliyor. Harita üzerinde sayısız soru işareti ve toplanacak eşyalar, Ubisoft tarzı açık dünya tasarımının etkilerini hissettiriyor. Aynı zamanda, temizlenmesi gereken düşman kampları ve keşfedilecek bölgesel alanlar da bu dünyayı daha geniş ve dinamik hale getiriyor.

Oyun MMO (massively multiplayer online – çok oyunculu çevrimiçi) unsurlarını da barındırıyor. Diğer oyuncularla karşılaşabiliyor, birlikte görev yapabiliyor ve hatta PvP player versus player – oyuncuya karşı oyuncu) arenalarında mücadele edebilirsiniz. Fakat zorunlu çok oyunculu (multiplayer) bölüm yok. Yani oyun aynı zamanda tek oyunculu deneyimi de destekliyor. Her zaman çevrimiçi olma zorunluluğu rahatsız edici olsa da çevrimdışı mod sunulmuyor.

Açık dünya aktiviteleri çeşitliliğiyle dikkat çekiyor. Balık tutma, madencilik, ot toplama, yemek pişirme, evcil hayvan yetiştirme, müzik çalma ve satranç oynama gibi sakin aktiviteler, oyunculara sadece dövüşle değil, aynı zamanda derinlemesine keşif yaparak vakit geçirme imkanı sunuyor. Ayrıca, yapay zeka destekli NPC'lerle özgür diyaloglar kurabilme özelliği, gerçekçi ve zengin bir sosyal etkileşim deneyimi sağlıyor. Bunların yanı sıra, 1.200'den fazla gerçek Çin kültür eserinin oynanabilir versiyonları oyuna tarihi bir derinlik katıyor. Ancak tüm bu içeriğin oyuncuya sunulmuş şekli kaotik. Ekranı sürekli açılır pencereler, bildirimler ve görev işaretçilerinin yağması odaklanmayı zorlaştırabiliyor ve gereksiz bir karmaşa yaratıyor.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

NetEase'in özel Messiah Engine motoru, Where Winds Meet'in görsel kimliğini oluşturan temel. Unreal Engine 5'in popülerliğine karşı kendi motorlarıyla ilerleyen stüdyo, optimizasyon konusunda daha dengeli bir deneyim sunmayı başarmış. Ancak grafik kalitesi her zaman tutarlı değil. Geniş manzaralar, bambu ormanlarının detayları ve Kaifeng kentinin mimarisi nefes kesici anlar yaratırken karakter modellerindeki detay eksikliği göze çarpıyor. Özellikle yakın çekimlerde yüz animasyonları ve dudak senkronizasyonu sorunlu.

Sanat yönetimi ise oldukça başarılı. Where Winds Meet, otantik Çin kültürüne büyük bir saygı gösteriyor. Tang ve Song dönemlerine ait mimari stiller, dönemin kıyafetleri, geleneksel müzik aletleri ve gündelik yaşam detayları titizlikle yeniden yaratılmış. Kaifeng kentinin kalabalık pazarları, renkli

fenerlerle süslenmiş sokakları ve görkemli saray yapıları, oyuncuyu 10. yüzyıl Çin'ine gerçekten taşıyor. Qinghe'nin doğal güzellikleri ise daha pastoral bir estetik sunuyor: yeşilin binlerce tonunda bambu ormanları, bulutların arasından süzülen güneş ışığı ve uzaklarda beliren sisli dağlar.

Atmosferi güçlendiren en önemli öğelerden biri dinamik hava sistemi. Yağmur damlalarının bambu yapraklarından süzülüşü, kar tanelerinin havada dans edişi ve fırtına öncesi gökyüzünün kararması, her anı sinematik kılıyor.

Gece-gündüz döngüsü yalnızca görsel bir değişim değil; aynı zamanda bazı NPC'ler yalnızca belirli saatlerde görünüyor, bazı aktiviteler ise gece daha avantajlı hale geliyor.

Teknik tarafta DLSS 4, FSR 3.0 ve XeSS gibi upscaling teknolojileri destekleniyor. Yüksek ayarlarda 4K çözünürlükte bile RTX 4090 ile 60+ FPS alınabiliyor, RTX 5090 ise 115 FPS'ye ulaşıyor. Ancak Gerçek Zamanlı Güneş Işığı (Real-Time Sunlight) ayarı muazzam performans cezası getiriyor ve çoğu sistem için kapatılması gereken bir özellik. Orta seviye sistemlerde 1080p Medium ayarlarında sorunsuz oynamak mümkün.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Ses tasarımı atmosferin önemli parçası. Kılıç çarpışmalarının her biri özgün tınıya sahip. Bambu ormanındaki rüzgar, uzak çan sesleri, pazar bağrıışmaları ve ırmak sesi dünyayı canlı tutuyor. 3D Spatial Audio (uzamsal ses) desteği çevresel farkındalığı artırıyor. Örneğin düşman saldırılarının yönü seslerden anlaşılabilir.

Müzik, geleneksel Çin enstrümanlarıyla şekillenmiş. Guzheng (Çin sitarı), erhu (iki telli keman), pipa (Çin lavtası) ve dizi (bambu flüt) kültürel kimliği güçlendiriyor. Keşif anlarında minimal melodiler, dövüş sahnelerinde tempolu aranjmanlar duyuluyor.

Seslendirme tarafıysa biraz karışık sonuçlar veriyor. Çince dublaj doğal ve oyunun dünyasına uygun hissettiriyor. İngilizce dublaj ise zaman zaman yapay kalıyor. En büyük sorunsu bahsedildiği üzere dudak

senkronizasyonunda ortaya çıkıyor. Karakterlerin ağızları çoğu zaman seslerle uyumlu hareket etmiyor ya da neredeyse hiç kıpırdamıyor. Bu durum özellikle sinematik sahnelerde göze batıyor.

Yapay zeka destekli NPC sistemi ses tasarımında yeni boyut açıyor. Büyük dil modelleriyle (LLM) çalışan NPC'lerle özgür konuşmalar yapılabiliyor. Bu özellik bazı oyuncular için oldukça eğlenceli. Ancak bazıları yapay zekânın sınırlarını zorladığı için ortaya tuhaf ve komik durumlar çıkabiliyor.

DUALSENSE PERFORMANSI

PlayStation 5 versiyonunun en güçlü özelliği DualSense desteği. Kontrolcüdeki titreşim sistemi sayesinde dövüşleri elinizde hissediyorsunuz. Başarılı bir savunma yaptığınızda kontrolcü keskin titriyor, kılıçlar çarpıştığında avuçlarınızda ritmik darbeler hissediliyor. Ağır silahların güçlü savrulmasıyla hafif kılıçların hızlı hareketleri arasındaki farkı dokunarak anlayabiliyorsunuz.

Tetikleyiciler de dövüşe katılıyor. Yay çekerken R2 tetiği giderek sertleşiyor ve kirişin gerildiğini hissettiriyor. Güçlü saldırılar hazırlarken tetiklerdeki direnç, gücünüzü topladığınızı gösteriyor. İlk saatler etkileyici olsa da uzun oyun seanslarında parmaklar yorulabiliyor. İsterseniz ayarlardan bu özellikleri hafifletebilir ya da tamamen kapatabilirsiniz.

Ek olarak performans tarafında bazı sıkıntılar bulunuyor. Oyun 60 FPS hedefliyor fakat her zaman bu seviyeyi koruyamıyor. Kalabalık alanlarda kare hızı düşüyor ve yoğun dövüşlerde 40 FPS civarına inebiliyor. Bazen D pad tuşlarının tam olarak algılanmadığını olabiliyor. Özellikle DualSense özellikleri aktifken tuşların tepkisi zaman zaman zayıflayabiliyor.

DEĞERLENDİRME

Where Winds Meet ücretsiz bir oyun için oldukça cömert bir içerik sunuyor. Geniş açık dünya, akıcı dövüş sistemi ve kültürel açıdan zengin atmosfer oyunun en güçlü yanları. DualSense desteği de PS5 oyuncuları için etkileyici bir artı.

Buna karşın arayüzün karmaşıklığı, çok sayıda sistemin üst üste binmesi ve teknik sorunlar deneyimi zayıflatıyor. Performans dalgalanmaları, çeviri eksiklikleri ve Türkçe dil desteğinin olmaması da önemli eksiler arasında. Sunucu problemleri de çok oyunculu kısmı zaman zaman aksatıyor.

Genel olarak oyun büyük potansiyel taşıyor. Ücretsiz olması ve sunduğu içerik dikkat çekici. Fakat daha tutarlı bir tasarım ve teknik iyileştirmelerle çok daha iyi bir seviyeye ulaşabilir.

Geliştirici: Everstone Studio

Yayıncı: NetEase Games

Tür: Aksiyon, Macera, Rol Yapma

Çıkış tarihi: 15 Kasım 2025

7,8



ESCAPE FROM TARKOV

Yazar: Can iftci





Battlestate Games tarafından geliştirilen Escape From Tarkov, tempo yükseldikçe damarlarınıza işleyen gerginliği, gerçekçi yağma & savaş mekaniğiyle harmanlayan ve oyuncuyu ilk dakikadan itibaren diken üstünde tutan bir hardcore FPS/RPG karışımı olarak karşımıza çıkıyor.

Tarkov'un çürümüş sokaklarında attığınız her adım bir karar, bulduğunuz her eşya bir risk, duyduğunuz her ses ise potansiyel bir ölüm fermanı niteliğinde. Oyunun ağır gerçekçilik temelli yapısı, özellikle silah modifikasyonları ve hayatta kalma unsurlarıyla birleşince, sizi her raid'de titizlikle düşünmeye ve içgüdülerinize güvenmeye zorluyor. Peki sen, bu paramparça olmuş şehirde hayatta kalmak için gereken cesarete sahip misin?

Hadi gelin, daha fazla vakit kaybetmeden Escape From Tarkov'un acımasız dünyasına birlikte adım atalım.

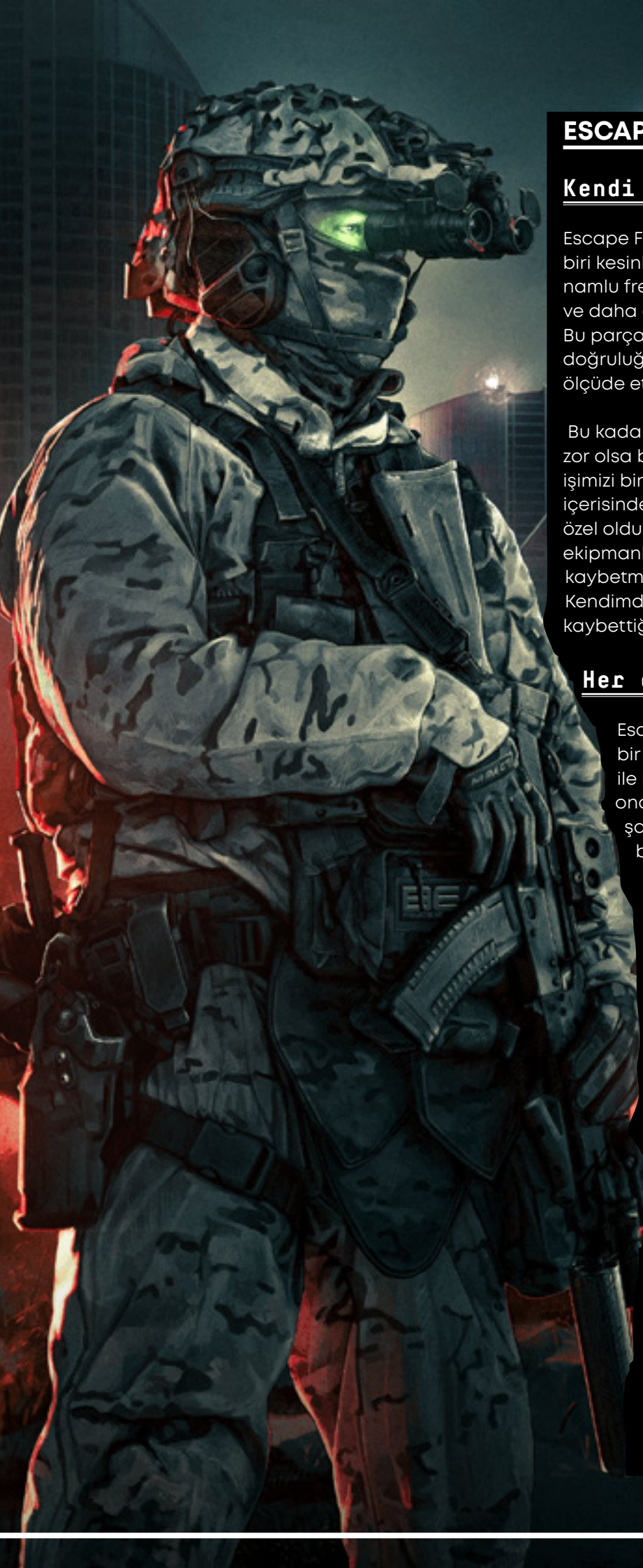
ESCAPE FROM TARKOV HİKÂYESİ

Escape From Tarkov, derin ve doğrudan anlatılan bir hikâye sunmaktan çok arka planda ilerleyen olayları parça parça hissettiren bir evren anlatımı kullanıyor. Norvinsk Bölgesi'nde yaşanan politik kriz, USEC ve BEAR özel güvenlik şirketlerinin şehirde kontrolü ele geçirmek için yürüttüğü operasyonlar ve sivil halkın da bu karmaşaya karışmasıyla Tarkov tamamen izole edilmiş, kaotik bir savaş alanına dönüşmüş durumda.

Karakterimiz ise bu savaşın ortasında gözlerini açıyor ve hikayemiz böylece başlıyor. Oyunun Tutorial (Eğitim) bölümünde karakterimizi nasıl kontrol edebileceğimiz ve NPC (Oyuncu olmayan karakterler) ler üzerinden ufak bir sekans oynuyoruz. Bu sekans içerisinde şehrin nasıl terk edildiği ve içerisinde bulunan silahlı örgütlerin konumlarına ufak değinmeler yapılıyor.

Kısacası oyunun hikâyesi bize direkt anlatılmaktan ziyade bize o evren içerisinde yaşayarak deneyim etmeyi hedefliyor. Bu anlatım ise çoğu FPS ve Extraction Shooter türünde görünen bir durum diyebiliriz.





ESCAPE FROM TARKOV MEKANİKLERİ

Kendi ölüm makinenizi oluşturun!

Escape From Tarkov'un en öne çıkan mekaniklerinden biri kesinlikle silah modifikasyon sistemi. Her silaha namlu freni, dürbün, dipçik, ray, kabza, şarjör ve daha onlarca farklı parça takabiliyorsunuz. Bu parçaların her biri silahın geri tepmesini, doğruluğunu, ergonomisini ve nişan hızını ciddi ölçüde etkiliyor.

Bu kadar çok detayı akılda tutmak gerçekten çok zor olsa bile oyunun Türkçe dil desteği ile gelmesi işimizi birazcık kolaylaştırıyor diyebiliriz. Kısacası youn içerisinde yaptığınızı veya topladığınızı her silah size özel olduğu için bu ekipmanlarla bağ kurabiliyoruz, ekipmanlarımız ile bağ kurduğumuz için onları kaybetmek ise gerçekten çok kötü hissettiriyor. Kendimden örnek vermek gerekirse sevdiğim bir AK'yi kaybettiğim zaman istemsizce ALT-F4 atmıştım.

Her organın ayrı kaderi var!

Escape From Tarkov içerisinde çok detaylı bir sağlık mekaniği barındırıyor, bu mekanik ile birlikte herhangi bir yerden hasar alırsak ona uygun tedavi yöntemleri sağlamamız şart. Örnek vermek gerekirse yakınınızda bir bomba ya da herhangi bir patlayıcı patladı ve zarar gördünüz, bu durumda bacağınızda bulunan kanamayı gidermek için öncelikle bandaj yapmanız gerekiyor. Pekii bandaj yapmak yetiyor mu? Hayır bandaj üzerine ağıri kesici içmeniz ve morfin basmanız harika olacaktır.

Yanlış tedavi ise size sadece tıbbi malzeme zararından başka birşey getirmeyecek, Escape From Tarkov içerisinde her ama herşey malzemeleriniz ve lootlarınız olduğu için ise onları boş yere harcamak size dezavantaj sağlayacaktır.

Eşyalarını mı kaybediyorsun?

O zaman sigortala! Herhangi bir bölgeye girmeden önce envanterinizden eşyalarınızı sigortalayabiliyorsunuz, eşya sigortalamak ise eşyanız eğer çalınmazsa evet çalınmazsa öldükten sonra size geri geliyor. Peki bu çalınma nasıl oluyor?

Escape From Tarkov aslında çoklu oyunculu olduğu için oyun içerisinde sizden başka oyuncularda var ve bu oyuncular sizi öldürüp topladığınız bütün eşyaları sizden çalabiliyor.

Gerçekten oyunu oynayan bir oyuncu sizi öldürdüğü zaman cesedinizi lootlayarak bütün eşyalarınızı çalabiliyor, çalınan eşyalarınız ise sigortalı olsa bile size geri gelmiyor. Peki bu durum neden mi önemli? Escape From Tarkov içerisinde çok ama çok fazla hileci bulunuyor, bu hileciler uçarak, kaçarak ya da havada sürünerek sizi öldürebiliyor ve bütün eşyalarınızı alıp kaçıyorlar.

Battlestate Games hileciler ile gerçekten başa çıkamadığı için ise oyunun PVP (Oyuncular oyunculara karşı) bölümü gerçekten çok zevksiz bir durumda. Full sürüme çıkması ile birlikte bu sorunun üzerinden gelebileceklerini düşünmüştüm fakat hem teknik sorunlar hem hilecilerle başa çıkma konusunda gerçekten sınıfta kalmışlar diyebiliriz.

7.1 surround sese sahip kulaklığın yoksa dezavantajlısın!

Escape From Tarkov oyun içerisinde bulunan sesler konusunda çok detaylı, düşmanlarınızın ayak sesleri, içecek içme ya da yemek yemeleri, şarjör değişimleri ya da hareket etmelerinin hepsini duyabiliyorsunuz. Bu ses detay seviyesini ise kaliteli kulaklıklar ile daha iyi duyuyor ve büyük bir avantaj elde ediyorsunuz, kısacası söylemek gerekirse 7.1 Surround Ses alabilen bir kulaklığa sahip olmak hem düşmanlarınızın yerlerini daha kolay tespit etmeniz hem de daha iyi bir oyuncu olmanıza neden oluyor. Peki bu durum adil mi bunun kararını size bırakıyorum.

Oynayacak eşyan yoksa SCAV olabilirsiniz!
Escape From Tarkov oynarken eşyalarınızın tükendiği ya da silah alacak paranız olmadığı durumlar olabiliyor, bu tarz durumlar ile karşılaşsak ise Scav olarak oyuna girebiliyoruz. Peki bu Scav nedir? Scav'lar aslında oyunun bize verdiği ücretsiz deneme hakları diyebiliriz, oyunu oynarken hiçbir şeyi riske atmadan hazır eşyalar ile girebilir ve loot atıp çıkabilirsiniz. Bu Scav olma mekaniği ile birlikte hem deneyimsiz oyuncuların daha çok deneyim kazanması hem de usta oyuncuların risk atmadan loot toplamasına olanak tanıyor.



Her eşyanın bir hikâyesi ve fiyatı var!

Escape From Tarkov içerisinde bulunan bütün eşyaların aşırı detaylı bir açıklaması ve fiyatı var, oyun içerisinde envanterimiz sınırlı olduğu için bulduğumuz eşyaları başarı ile çıkışa götürmemiz gerekiyor. Çıkışa götürdüğümüz eşyalarımızı ise markette satabiliyor, diğer oyuncularla takas edebiliyor, base (üs)'imizi geliştirebiliyor ya da görevler tamamlayarak ödül alabiliyoruz.

Her eşyaların farklı bir değerinin olması ise oyun içerisinde dönen bir ekonominin olmasına ve bu ekonomi ile birlikte bazı eşyaların çok değerli olurken bazılarının değerinin düşük olmasına neden oluyor. Bu tarz oyun içerisinde bulunan eşyaların değer kazanması ise başarılı bir şekilde çıkardığınız eşyaların daha değerli olmasına neden oluyor.

Loot'u eve götürebilirsen kazanırsın!

Oyun içerisinde başarılı bir şekilde çıkışa gitmek aslında oyunun en kilit mekaniğini oluşturuyor, bu çıkış yolunda ise düşmanlarımız önümüzde ki en ama en büyük engel. Yol ortasında öldürülürseniz bütün eşyalarınızı kaybedebilir ya da başarılı bir şekilde çıkarırsanız evinizin içinde EVET diye bağırabilirsiniz.

GRAFİKLER VE OPTİMİZASYON

Aslında bakarsak Escape From Tarkov gayet güzel gözüken bir yapıym diyebiliriz. Oyunun Unity ile yapılmasına rağmen gerçekten çok güzel gözüküyor. Genellikle bu tarz yapımlarda hem oyunun motorunun gücü hem de teknolojik yenilikler nedeniyle Unreal Engine tercih edilir fakat Unity sınıfı geçmiş diyebilirim. Oyun içerisinde bulunan kaplama detayı, çevre detayları, gece - gündüz dengesi ve gölgelendirmeler oyunun atmosferini çok artırıyor.

Bu kadar güzel şeyin ise kusuru olmazsa olmaz, değil mi? Battlestate Games optimizasyon konusunda gerçekten sınıfta kalmış diyebilirim. Bölümlerin yüklenme süresinin çok uzun olması, oyun içerisinde bulunan ani FPS düşüşleri, oyunun açılmaması, teknik sorunların çokluğu ve bunun gibi bir sürü nedenden dolayı oyunu oynaması birazcık zahmetli. Bu zahmetli durumlar sonucunda ise oyundan aldığınız keyif gerçekten düşebiliyor.

Escape From Tarkov'un Steam'e gelmesi ile birlikte oyun daha kusursuz ve sorunsuz çıkar diye düşünüyordum fakat şu an Steam üzerinden oyuna girerken bile zorluk yaşıyoruz. Kısacası oyun, optimizasyon ve teknik sorunlar konusunda kesinlikle sınıfta kalmış diyebilirim. Teknik sorunlar oyunu oynamayı çok ama çok zorlaştırıyor.

MÜZİKLERİ VE SES TASARIMI

Escape From Tarkov müzikler konusunda çok zengin bir yapım değil, hatta oyunun büyük bölümünde herhangi bir müzikle karşılaşmıyorsunuz bile. Bu durum ilk bakışta eksiklik gibi görünse de Tarkov'un amacı zaten müzikle bir atmosfer yaratmak değil, Tarkov'un amacı sizi gerçekçi, sessiz ve gergin bir savaş alanının içine bırakmak. Menüde çalan birkaç parça dışında oyun sizi tamamen çevresel seslere ve kendi iç sesinize terk ediyor diyebiliriz.

Escape From Tarkov'un asıl parladığı yer ise ses tasarımı. Oyunun ses motoru, oyuncuya çevrede olan biteni neredeyse milimetrik hassasiyetle aktarıyor. Ormanlık bir alanda duyduğunuz yaprak hışırtısı, kapalı mekanda yankılanan ayak sesleri, merdiven çıkma ya da inme sesi, mermi vınlamaları ve metal yüzeylere çarpan kurşunların çıkardığı tiz tınılar oyunun en büyük gücü hâline geliyor.



Kalitesiz bir kulaklık ile oynadığınız zaman oyunun sunduğu bu derinliği tam anlamıyla hissedemiyorsunuz. Seslerin kaynağını doğru algılayamamak, adımların yönünü karıştırmak ya da susturulmuş atışları fark edememek Tarkov'da ölüm demek olabiliyor. Bu yüzden ses sistemi oyunun hem en büyük artısı hem de oyuncuya ekstra bir donanım gereksinimi yaratan unsuru hâline gelmiş.

Kısacası Escape From Tarkov'un en ama en güçlü yanı ses tasarımı ve burada Tarkov gerçekten büyük bir iş başarmış diyebiliriz.

DEĞERLENDİRME

Geldik en önemli yere, yani Escape From Tarkov'un (21.11.2025) 20 dolarlık satış fiyatını hak edip etmediğine. Aslında bu sorunun net bir cevabı şu an yok diyebilirim. Oyun içerisinde bulunan teknik sorunlar, hileler ve optimizasyon eksikliği gerçekten oyuncunun gözüne çok batıyor. Kusursuz bir çıkış gerçekleştirse 10 üzerinden 9 olabilecek bir yapım olmasına rağmen bu sorunları atlamaması oyun için çok iyi bir görüntü sağlamıyor.

Oyunu oynamayacak bile olsanız kesinlikle YouTube üzerinden hilelerin nasıl oyununuzu zehir edeceğini izlemenizi tavsiye ederim. Tarkov oynarken sinirinizi bozacak olsa bile izlemesi gerçekten çok keyifli durumlar ortaya çıkabiliyor. Hileler dışında ise çökme durumu Escape From Tarkov içerisinde çok yaygın. Oyunun geç açılması sorunu ise bu duruma mum diyor diyebiliriz.

Gelelim bu oyunu almalı mıyız? Şu an bu oyunu almanızı tavsiye etmiyorum. Oyun sorunlarından arandıktan sonra kesinlikle şans verilmesi gereken bir yapım olacaktır, buna şüphem yok ama şu an hayır. Kısacası şu an bu oyunu oynamanızı pek tavsiye etmiyorum. Oyun türüne aşina ve sorunları görmezden geleceğinizi düşünüyorsanız hiç düşünmeden deneyebilirsiniz.

Geliştirici: Battlestate Games

Yayıncı: Battlestate Games

Tür: Aksiyon, Rol Yapma, Simülasyon, Niancı

Çıkış tarihi: 15 Kasım 2025

5





WINTER BURROW

Yazar: Selenge Buçak





Karlı bir Nordik ormanında kayıp bir çocukluğu yeniden inşa etmek... Winter Burrow, küçük bir farenin şehir hayatından kaçışıyla başlıyor, fakat kısa sürede dondurucu bir kışın içinde hayatta kalma mücadelesiyle buluşuyor. El yapımı kazaklar, sıcacık turtalar ve gizemli komşular eşliğinde terkedilmiş bir yuvanın küllerinden yeniden doğuşuna tanıklık ediyorsunuz. Rahatlatıcı oyunların sıcaklığını, hayatta kalma türünün zorluklarıyla harmanlayan Winter Burrow, oyuncuya hem rahatlatıcı hem de zorlayıcı bir deneyim sunuyor.

Pine Creek Games tarafından geliştirilen ve Noodlecake Studios tarafından yayınlanan Winter Burrow, 12 Kasım 2025 tarihinde PC (Steam ve Microsoft), Xbox Series X|S, Xbox One ve Nintendo Switch platformlarına çıktı. Oyun aynı zamanda Xbox Game Pass'e day one olarak eklendi.

Danimarka merkezli küçük bir bağımsız stüdyonun 2021'den bu yana üzerinde titizlikle çalıştığı bu ilk projeleri, ilginç bir tür karışımını başarıyla sunuyor. Winter Burrow, cozy (rahatlatıcı) oyunların sıcak atmosferini, klasik survival (hayatta kalma) oyunlarının mekanikleriyle ustaca birleştiriyor.

BİR FARENİN MELANKOLİK HİKAYESİ

Winter Burrow, şehir hayatının yıpratıcı döngüsünden kurtulmaya çalışan genç bir farenin melankolik hikayesini merkeze alıyor.

Ana karakterimizin ailesi, orman hayatının zorluklarından uzaklaşmak için büyük şehre taşınmış, ancak şehir onlara vaat edileni vermemiş. Ebeveynler madenlerde çalışırken hayatlarını kaybetmiş ve arkalarında yalnız kalan genç fare, aynı kaderi paylaşmamak için çocukluğunun geçtiği ormana geri dönmeye karar vermiş. Ancak eve vardığında onu tatsız bir sürpriz bekliyor: evine bakması gereken teyze Betulina ortada yok ve yuva harap durumda. Bu melankolik açılış, oyunun tamamına yayılan duygusal tonu belirliyor.

Teyzenizi aramaya çıktığınızda, ormanda yaşayan başka hayvanlarla tanışacak ve herkesin kendi travmalarıyla başa çıkmaya çalıştığını göreceksiniz. Unutkan sincap Gnawtus, huysuz kurbağa Bufo ve kaybolan yavrusu Pollywog, yalnız kirpi Moss...

Her karakterin kendi acıları var ve hayatta kalmak için birbirlerine ihtiyaçları olduğunu anlamak, oyunun ana mesajını oluşturuyor.

OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Oyunu ilk açtığınızda karşınıza minimalist bir tablo çıkıyor: harap bir yuva, soğuk bir gece ve üzerinizde sadece eski bir hırka. Yani, diğer hayatta kalma oyunlarının aksine, burada ilk hedef, en basit haliyle, bedensel varlığınızı korumak değil, soğuktan kurtulmak. Yakındaki dalları toplayıp şömineyi tamir ettiğinizde öğrendiğiniz ilk şey bu oyunda sıcaklığın her şeyin önünde geldiği oluyor.

Şömine ısınmanızı sağlıyor ama sorunu tamamen çözmiyor, çünkü dışarı çıktığınızda soğuk tekrar başlıyor. Bu noktada da oyun size bir sonraki hedefi gösteriyor.

Yatıp uyuyarak zamanı hızlandırabilir ve böylece gecenin soğuşundan kaçınabilirsiniz ancak bunun için bir yatağa ihtiyaç var. Yatak yapmak içinse üretim (crafting) ve kaynak gerekiyor. Basit bir kumtaşı baltası (sandstone axe) yapımı, oyunun üretim sistemine giriş kapısı oluyor. Bu ilk baltayla dal parçası (branch) ve ince dal (twig) toplayabiliyorsunuz. Toplanan bu malzemeler yatak yapmak için yeterli oluyor.

Yatak yaptınız, artık uyuyup zamanı hızlandırabiliyorsunuz. Ama oyun burada durup size başka bir şey daha hatırlatıyor: daha uzağa gitmeniz gerekiyor ve bunun içinse sıcak giysiler şart. Bu giysileri örmek için de kırk koltuğu (armchair) tamir etmeniz lazım çünkü ancak oturarak örgü örebilirsiniz.

Koltuk tamir olduğunda örme (knitting) sistemi açılıyor ve işte burada oyunun temel döngüsü şekillenmeye başlıyor. Dışarı çıkıp keten lifi (flax fiber) ya da kürk tutamı (fur tuft) topluyorsunuz. Yuvaya dönüp koltuğa oturduğunuzda, bu malzemeleri iplik (yarn) haline getiriyorsunuz. İplikten kazak, şapka, eldiven örebiliyorsunuz. Her yeni giysi ile soğuğa karşı dayanıklılık artırıyor ve doğal olarak daha kalın giysiler daha uzun süre dışarıda kalmanıza izin veriyor. Daha uzun süre dışarıda kalmaksa daha fazla kaynak toplamanız anlamına geliyor.

Ancak örme tek başına yeterli olmuyor. Fırını tamir ettiğinizde yemek yapma (cooking) sistemi devreye giriyor. Dut, mantar, et gibi ham malzemeleri pişirerek güçlü yemekler yapabiliyorsunuz. Örneğin, meyveli turta tüm hayatta kalma göstergelerini artırırken, çay özellikle sıcaklık barını hızlıca dolduruyor.

Üretim masasını (crafting table) tamir ettiğinizde ise araç ve mobilya üretiminin merkezi olan ahşap işçiliği (woodworking) açılıyor.

Kısacası bu üç disiplin – örme (knitting), yemek yapma (cooking), ahşap işçiliği (woodworking) – oyunun tüm üretim sistemini oluşturuyor ve her biri bir öncekini tamamlıyor.

Ek olarak, alet ilerlemesi oyunun keşif yapısını belirliyor. İlk olan kumtaşı balta yetersiz kalınca daha sert ağaçları kesebilen flint baltaya yükseliyorsunuz. Sonra granit balta geliyor ve bu kez tamamen yeni kaynak türlerine erişebiliyorsunuz. Paralel olarak kazma ve kürek zinciri de ilerliyor. Her yeni alet bir kilit açıyor: bazı bölgeler sadece belirli aletlerle erişilebilir hale geliyor. Bu Metroidvania benzeri yapı oyunu doğrusal kılıyor ama aynı zamanda net bir ilerleme hissi de veriyor. Hangi aleti yapmanız gerektiğini biliyorsunuz, çünkü önünüzdeki engel bunu söylüyor.

Tüm bu sistemler bir araya geldiğinde, ilk 5-6 saat tatmin edici bir günlük döngü oluşuyor. Sabah uyanıyorsunuz, şöminede ısınıyorsunuz, giysilerinizi giyiyorsunuz, kaynak toplamaya çıkıyorsunuz. Akşam yuvaya dönüp toplanan malzemelerle üretim yapıyorsunuz. Yemek pişirip yeni bir kazak örüyorsunuz.

Oynanış döngüsü netleştikten sonra, sistemlerin detaylarında bazı sorunlar belirginleşmeye başlıyor. İlk envanter yönetimi. Başlangıçta sadece 5-6 slot var ve ormanı keşfederken bu alan sürekli doluyor. Dal, çakıl taşı, dut...hepsi yer kaplıyor. Sirt çantası ürettiğinizde kapasite artıyor ama hala yetersiz kalıyor. Oyun sürekli gidip gelmeniz için tasarlanmış: kaynakları topla, yuvaya dön, dolaba depola, tekrar çık. Fast travel (hızlı seyahat) sistemi olmadığı için de zamanınızın büyük kısmını aynı yolları koşarak geçiriyorsunuz.

Bu depolama sorununun kısmi çözümü yuva genişletme sisteminde yatıyor. Başlangıçta tek oda olan yuvanız, hikaye ilerledikçe büyüyor.



İlk genişletme bodrum kilidi açılınca geliyor. Bodrum size tarım alanı kazandırıyor: saksı koyup mantar ve şifalı ot yetiştirebiliyorsunuz. Bu özellikle önemli çünkü bazı yemek tarifleri nadir malzemeler gerektiriyor. İlk kat açıldığında ise hem daha fazla dolap yerleştirebiliyorsunuz hem de dekorasyon alanınız genişliyor. Her genişletme sadece alan kazandırmakla kalmıyor, yeni imkanlar da sunuyor.

Keşif sırasında hayat kurtaran başka bir mekanik ise kamp ateşi sistemi. Orman boyunca belirli noktalarda sabit kamp ateşi noktaları var. Buraya oturduğunuzda sıcaklık barınız dolup dinlenebiliyorsunuz. Ayrıca kendi taşınabilir kamp ateşi kurma seçeneğiniz de mevcut - sadece birkaç dal ve çakıl taşı yeterli. Stratejik noktalara kamp ateşi yerleştirmek, uzak bölgeleri keşfetmeyi kolaylaştırıyor. Ancak oyun harita sunmadığı için bu noktaları ezberlemek zorunda kalıyorsunuz. İlk saatlerde bu keşif hissi veriyor ama sonra sırf aynı yolu on kere gidip geldiğiniz için kamp ateşlerinin yerini ezberliyorsunuz ve başka bir değeri kalmıyor.

Bunun yanında, oyun bir de kişiselleştirme seçeneği sunuyor. Farklı mobilya setleri var: dal, çakıl taşı, meşe, çam... Her setin kendine özgü estetiği var ve bazı mobilyalar işlevsel bonuslar sağlıyor. Örneğin, sandalye dinlenme hızını artırıyor, lamba geceleri ışık veriyor. Ancak mobilya yerleştirme kontrolleri biraz hantal; bazen istediğiniz obje yerine başka bir şeyi seçiyorsunuz. Yine de yuvanızı kişiselleştirmek, oyunun keyifli yanlarından biri.

GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Winter Burrow'un dünyası görünüşte açık ama gerçekte son derece doğrusal bir yapıya sahip. Harita birbirine bağlı birkaç bölgeden oluşuyor: Gnarled Oaks (Budaklı Meşeler) başlangıç bölgenizin hemen ötesinde, Shadow Pines (Gölge Çamları) daha karanlık ve tehlikeli, White Pillars (Beyaz Sütunlar) ise oyunun son alanlarından biri. Her bölge kendine özgü bir atmosfere sahip ve görsel olarak birbirinden ayrılıyor. Ancak bu bölgeleri nasıl keşfedeceğiniz tamamen görevler tarafından dikte ediliyor.

Oyunun harita sistemi olmaması başlangıçta keşif hissini artırıyor. Her köşeyi, her ağacı, her yolu ezberlemek zorunda kalıyorsunuz.

Kamp ateşi noktalarını istesiniz de istemeseniz de hafızanıza kazıyorsunuz çünkü ısınmak için bunlara mutlaka ihtiyaç oluyor. Ayrıca yuvaya dönüş yollarını da öğreniyorsunuz çünkü kaybolmak donmak demek. İlk 2-3 saat boyunca bu mekanik eğlenceli geliyor ve gerçekten bir keşif hissi yaratıyor. Ama sonrasında yani oyun ilerledikçe sürekli aynı yolları gidip gelmeye başladığınız için sıkılmaya başlayabiliyorsunuz.

Görev yapısı ise tamamen fetch quest (getir götür görevi) mantığına dayanıyor. Bir NPC ile tanıştığınızda size yeni bir üretim (crafting) reçetesi veriyor. O reçeteyi üretmek içinse belirli kaynaklar gerekiyor. O kaynakları toplamak için daha iyi bir araç lazım. O aracı üretmek için de başka bir NPC'nin görevini tamamlamanız gerekiyor.

Örneğin Bufo'yla tanıştığınızda çakıl taşı toplamanızı istiyor.

Topladığınızda kumtaşı kazması reçetesini veriyor. Bu kazmayla granit kırabiliyorsunuz.

Graniti Bufo'ya götürdüğünüzde granit kazma reçetesini veriyor.

Bu döngü oyun boyunca tekrar ediyor, sadece kişiler ve kaynaklar değişiyor.

İlk birkaç saat bu yapı tatmin edici geliyor çünkü sürekli yeni şeyler açılıyor. Ancak oyunun ortalarına geldiğinizde bu görevlerin sadece kapıları açmak için var olduğunu fark ediyorsunuz.

Gerçek bir hikaye anlatmıyorlar, karakter gelişimi sağlamıyorlar, sadece bir sonraki araca ulaşmanız için size meşguliyet veriyorlar. Yaratıcı problem çözme yok, bulmaca yok, taktiksel düşünme yok. Sadece "X'i getir, Y'yi al" var.

Düşmanlar da bu yapının bir parçası. Orman boyunca çeşitli yaratıklar dolaşıyor: örümcekler, karıncalar, çeşitli sürüngenler. Oyunun arachnophobia (örümcek fobisi) yaşayanlar için örümcekleri kapatma seçeneği sunması düşünceli bir detay olmuş. Savaş sistemi son derece basit: düşmana yaklaş, vur, geri çekil, tekrar vur. Düşmanlar öngörülebilir paternlerle hareket ediyor, saldırıları görmek ve kaçmak kolay.

Tek zorluk karınca sürüleriyle karşılaştığınızda ortaya çıkıyor çünkü hepsini aynı anda vurmak zor oluyor. Ama genel olarak bence combat (savaş), oyunun en gelişmemiş sistemi. Sadece et ve kaynak sağlamak için var gibiler.

Keşfi ödüllendirme konusunda da oyun yetersiz kalıyor denebilir. Ana yolun dışına çıktığınızda nadiren önemli bir şey buluyorsunuz. Belki bir üretim reçetesi scroll'u (parşömeni) çıkıyor ama bunlar genellikle mobilyalar için oluyor. Gizli alan, sır, yan görev sistemi yok. 10 saat sonra haritanın her köşesini görmüş oluyorsunuz ve geriye keşfedilecek pek bir şey kalmıyor.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Winter Burrow'un en güçlü yanı grafik stili. Oyun çocuk kitaplarından fırlamış gibi görünüyor. Jan Brett'in "The Mitten" kitabını ya da Beatrix Potter'ın çizimlerini hatırlatan bir el çizimi tarz var. Her kare resmedilmiş gibi.

Renk paleti atmosferin can damarı. Beyaz, gri ve soğuk mavi tonları, yuvanın içindeki sıcak turuncu ışıkla güçlü kontrast oluşturuyor. Soğuduğunuzda ekran donuyor, ısındığınızda açılıyor - bu görsel geri bildirim sistemi çok iyi çalışıyor. Kar yağışı ve birikmesi iyi render edilmiş, sıcaklık düştükçe ekran kenarlarında buzlu çerçeve oluşuyor. Yani kış atmosferi çok başarılı şekilde yakalanmış.



Karakter tasarımları yarı-antropomorfik yani iki ayak üzerinde yürüyen, giysi giyen ama anatomilerini koruyan hayvanlar. Bufo'nun huysuz ifadesi, Moss'un yorgun duruşu, her karakter görsel olarak kişiliğini yansıtıyor. Özellikle küçük fare giydiği kıyafetlerle inanılmaz sevimli görünüyor.

Ancak grafikler her zaman avantaj sağlamıyor. Kar fırtınası sahnelerinde görüş mesafesi çok düşüyor. Ekran neredeyse tamamen beyaza dönüyor. Geliştirici ekibin amacı immersion (oyuna dalma) yaratmak olsa da pratikte oyunu oynamayı zorlaştırıyor. Ayrıca menülerdeki font çok küçük ve süslü; bazen ne yazdığını okumak zor, özellikle TV'den oynuyorsanız.

Arayüz tasarımı minimalist ve temiz. Sol üstte hayatta kalma göstergeleriniz, alt ortada ekipman yuvalarınız (slotlarınız) var. Kontrol şeması fare ve klavyeden çok controllere optimize edilmiş. PC'de biraz hantal ama alışınca sorun olmuyor.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Andreas Busk'un bestelediği soundtrack, oyunun atmosferinin vazgeçilmez parçası. Nordik coğrafyasından ilham alan kompozisyonlar, melankolik ve nostaljik bir ton taşıyor. Flüt ve akustik enstrümanların ağırlıkta olduğu müzikler, oyunun sakin temposunu mükemmel destekliyor. Yuva içinde çalan parçalar özellikle başarılı; şömüne başında oturduğunuzda duyduğunuz melodiler gerçekten sıcak ve huzurlu bir his yaratıyor. Ormanda keşif yaparken müzik biraz daha meraklı tonlara dönüşüyor, kar fırtınası sırasında ise neredeyse durgunlaşıyor.

Ses efektleri de aynı özenle hazırlanmış. Ağaç keserken çıkan tahta sesi, taş kırarken duyulan çatlama, kar üzerinde yürürken oluşan gıcirtı. Özellikle yuva içindeki sesler atmosfere büyük katkı sağlıyor: koltuğa oturduğunuzda çıkan yumuşak gıcirtı, fırının kapağını açarken duyulan metal sesi, yemek pişerken oluşan kaynama sesleri. Dayanıklılık düştüğünde duyulan ağır nefes alma sesi, karakterin yorgunluğunu hissettiren etkili bir geri bildirim mekaniği.

Karakter sesleri Banjo-Kazooie tarzında anlamsız heceler kullanıyor. Her karakter kendi sesini çıkarıyor: farenin hafif civıltıları, kurbağanın vızılıtları, sincabın tiz sesleri.

Seslendirme olmadığı için tüm diyaloglar metin kutuları aracılığıyla okunuyor. Bu tasarım seçimi hem oyunun masalsı havasına uygun düşüyor hem de bağımsız oyun bütçesine uygun bir tercih. Dahası oyunun farklı dillere çevrilmesini kolaylaştırıyor çünkü sadece yazılı metinleri değiştirmek yeterli oluyor.

DEĞERLENDİRME

Winter Burrow, harika bir fikri orta derecede başarılı bir şekilde sunuyor. Grafik stili ve atmosfer gerçekten çok güzel; Jan Brett tarzı el çizimi estetik, oyunu görsel olarak benzerlerinden ayırıyor. İlk 3-4 saat büyüleyici: küçük fareyi kontrol edip yuva kurmak, soğuk mekaniğini yönetmek, yavaş yavaş üretim sistemlerini açmak tatmin edici. Andreas Busk'un Nordik atmosferli müzikleri ve detaylı ses tasarımı da bu deneyimi pekiştiriyor.

Ancak oyun ilerledikçe sorunlar da belirginleşiyor. Sıcaklık mekaniği başta etkileyici ve belki zorlayıcı olsa da daha iyi giysiler edindikçe sadece küçük bir rahatsızlığa dönüşüyor. Ölüm riski olmayınca hayatta kalma türünün temel gerilimi kayboluyor. Görevler tamamen getir-götür: X topla, Y'ye götür, Z reçetesini al. Yaratıcı problem çözme, bulamaca ya da taktiksel düşünme yok. Savaş o kadar basit ki neredeyse yok gibi. Harita eksikliği ve küçük envanter sürekli gidip gelmeyi zorunlu kılıyor ki bu zorlayıcı değil, sadece sıkıcı.

Oyunun 6-8 saatlik hikayesi bittiğinde geriye pek bir şey kalmıyor. Yan görev yok, keşfedilecek sır yok, tekrar oynanabilirlik yok. Oyunun tüm artı ve eksileri düşünülmüş fiyatının karşılığını verip vermediğini sorgulamak kaçınılmaz hale geliyor. Ancak rahat bir hafta sonu deneyimi arayan, zorlu mekaniklerden sıkılan oyuncular için ideal bir oyun. Türkçe dil desteği eksiksiz, teknik performans oldukça iyi. Pine Creek Games'in görsel ve atmosfer yaratma konusundaki yeteneği açık; daha derin mekaniklerle bir sonraki oyunları gerçekten özel olabilir.

Geliştirici: Pine Creek Games

Yayıncı: Noodlecake

Tür: Macera, Simülasyon

Çıkış tarihi: 12 Kasım 2025

6,8



NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ



Bully

Yazar: Emirhan Kara

Rockstar Games ve Rockstar Vancouver tarafından geliştirilen ve ilk olarak 17 Ekim 2006 tarihinde PS2 için yayınlanan, 21 Mart 2008 tarihinde ise "Scholarship Edition" takısını ve çok oyunculu modunu alarak PC platformuna çıkış yapan Bully, açık dünya aksiyon macera temasıyla piyasaya sürüldü.

Biz bu kült yapımın devamını bekleyebiliriz, gelin şimdi tüm zamanların en unutulmaz okul koridorlarına geri dönelim.

HİKÂYE (SPOILER İÇERİR)

Haylazlıkları nedeniyle ailesi tarafından Bullworth'a yazdırılan Jimmy Hopkins, burada tanıştığı Gary isimli öğrenci ile okula hükmetme hayalleri kurar ve bu doğrultuda bazı zorbalıklar ve şakalar yapıp, çeşitli kavgalara girerek, okuldaki tüm dengeleri alt üst eder, derken işler hiçte beklenildiği gibi yol almaz ve Gary'nin gerçek yüzü ortaya çıkar, ardından oyunun gidişatı bambaşka bir yere evrilir.

Birbirinden farklı öğrenci grupları, sinir bozucu hocalar ve güvenlikler, şehrin deli sakinleri vesaire gelip giderken oyun tam bir Rockstar kaosuna evrilerek dallanıp budaklanarak, bizi uçsuz bucaksız bir hikâyenin ortasına bırakıyor.

Bölmelere ayrılmış hikâyelerde her birinde farklı bir grubu ön plana alarak o grubun liderleri ve yancıları ile mücadele ediyoruz.

Bölmelerin detaylarına inmemiz gerekirse;

Altı farklı bölümden oluşan bu oyunda altıncı bölümü bir "Rockstar dünyasında özgürsünüz" bölümü olarak düşünebiliriz.



İlk bölüm: “Yeni düşmanlar ve dostlar edin” adında, büyük bir kısmını beyaz gömleli zorbalara karşı verdiğimiz bölüm.

İkinci bölüm: “Mavi zengin çocuklar” adında, okulun elit tiki tayfası ile mücadele ettiğimiz, boks ve berberler ile kendimizi geliştirerek açık dünyaya adım attığımız bir bölüm.

Üçüncü bölüm: “Aşk dünyayı döndürür” adında, motorcular ile mücadele ettiğimiz, hayli sağlam bir bölüm, oyundaki favori bölümüm olduğunu söyleyebilirim.

Dördüncü bölüm: “Sağlıklı zihin, sağlıklı vücut ve diğerleri” adında, oyundaki inek ve sporcu tayfa ile hesaplaştığımız o bölüm, oyunun en sinir bozucu bölümlerinden birisi, bunu söyleme sebebime boss savaşları kısmında değineceğim.

OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Döneminin birçok üçüncü şahıs aksiyon macera oyununda olduğu gibi Bully'nin oynayışında da bu denli bir kontrol düzeneği söz konusu, WASD ile yön verip farelinin sol tikiyle yumruk sağ tikiyle sapan veyahut benzeri bir şey kullanırken yakınlaştırma, yakın dövüşteyse de rakibinizi tutma hamlesi yapıyorsunuz, öte yandan boşluk tuşu ile zıplayıp, shift tuşu ile de sprint atabiliyorsunuz.

Onun dışında sağdan soldan topladığınız ya da gidip kendi paranızla satın aldığınız şaka malzemelerini de yine sağ tık ile yakınlaştırıp sol tık ile atabiliyorsunuz, oyunun “Zorba” takısı buradan geliyor diyebiliriz, Jimmy oldukça sert ve bir o kadar uyuz bir tip olduğundan mütevellit okuldaki herkese salça olma konusunda üstüne yok, tabi bu birazcık da oynayan kişinin inisiyatifine bağlı.



Beşinci bölüm: “Jimmy Hopkins'in düşüşü ve yükselişi, yaş 15” oyunun sonlarına yaklaştığımız bu bölümde amacımız eğitimsiz sokak serserilerini ve onların kızını kendi tarafımıza çekmek, bölümün böyle bir ada sahip olmasında ise Gary'nin kurduğu oyunlar sonucu herkesin Hopkins'ten nefret eder durumda olması, oyunun açık ara en sağlam bölümü.

Altıncı bölüm: “Sonsuz yaz” adından da anlaşılacağı üzere oyunun hikâye modunun sona erdiğini ve artık yazın tadını çıkartmanız gerektiğini vurgulayan bir bölüm, ister gezin tozun millete salça olun, ister bitirmedığınız yan görevlere ve yan etkinliklere göz atın, karar tamamen sizin, müthiş bir doyunluk içinde olacağınız için bir süre takılıp sonra bir daha görüşmemek üzere oyuna veda edeceğiniz bir bölüm.

Oyunun en temel mekaniği sevgi ve nefret bar, oyundaki tüm grupların Hopkins'e karşı düşüncelerini gösteren bu bar sayesinde kimle barışık kimle kavgalı olduğumuzu rahatlıkla görebiliyoruz, kimi zamanlar zengin tiki tayfanın baş belası zorbalardan dostuyken kimi zaman ise sporcuların ezeli rakibi ve motorcuların kankası olabiliyoruz, elbette ki oyunun sonu geldiğinde bu barların hepsi tamamıyla dolmuş oluyor, bu sayede bütün okulun saygınlığını kazanmış oluyoruz.

O saatten sonra kimle kanka kimle düşman olacağınız tamamen size kalan bir seçim.



Kaykay ve diğer araçlar

Öte yandan oyundaki ulaşım konusuna da kaykay, bisiklet, belli bir seviyeden sonra scooter ve hatta bir çeşit go kart ile okul ve şehir arasında kolaylıkla ve zevkle seyahat edilebiliyor.

Nispeten ufak bir haritası da olsa araba kullanamadığımız için ulaşım bazen yavaş kaldığından dolayı alternatif çeşitliliğinin konseptte böyle uyarlanması gayet mantıklı bir tercih olmuş.

Dersler

Her ders kendi içinde bir mini oyun olarak tasarlanmış ve işlenirken gayet keyif alıyorsunuz, gerçek hayatta sıkılacağınız dersleri, Bully içerisinde en yüksek notla verip saygınlığınızın yanında akademik kariyerinizi de zirveye taşıyorsunuz.

Boss savaşları

Temelinde aynı sistem olan (büyük patronun üzerinize bir sürü adam yollaması sonra siz o adamları temizleyince ortaya çıkması) bu oyunda gerçekten çok sayıda boss savaşı bulunuyor.

Oyundaki en sinir bozucu ama aynı zamanda en yaratıcı boss savaşı kesinlikle inek öğrencilerin lideri olan Earnest Jones ile yapılan boss savaşı, uzaktan doğru nişan alarak alt ettiğimiz bu boss savaşındaki en büyük sinir bozuculuğu ise bu savaşın epey bir katmanlı olması sağlıyor, önce kapı kısmına kadar diğer öğrencileri alt ediyor, daha sonra taretini kullanarak kapıyı kırıyor, sonra ise Earnest'in kendi şatosunda alt ediyoruz.



Kulağa havalı gelse de oynarken en çok kafayı yedirten bölüm bu olmuştur.

Onun haricinde Russel'a karşı kozlarımızı paylaştığımız kedi fare dayağı, Derby'nin bar kavgası, Edgar ile demir borularla edilen kafes dövüşü, Johnny'nin elemanlarını teker teker alt ettikten sonra kendisi ile yüzleştirdiğimiz bölüm, maskot kostümü ile bütün sporcuları liderleri ile birlikte alt ettiğimiz, derken oyun adeta çağ atıyor, yetmiyormuş gibi her birini birer tur alt ettikten sonra oyunun sonundaki boss savaşına giderken bize yeniden düşman olan çete üyeleri ile tekrardan münakaşa etmek durumunda kalıyoruz. Son boss ise bu oyunun diğer kısımlarına göre biraz sönük dursa da görünüm açısından çok iyi tasarlandığını ve adeta "Kapanış" olarak yazıldığını, bu sayede insanı hemencecik havaya soktuğunu söyleyebilirim.

Yan etkinlikler & kıyafetler

Bisiklet yarışları, fuarlardaki çeşitli etkinlikler hocaların verdiği absürt görevler, ana senaryonun haricinde de yapılacak bir sürü şey var, kıyafet ve saç değişimleri de bu etkinliklere dahil, oyunda çok sayıda kıyafet mevcut, isterseniz Jimmy'yi oyunun başından sonuna dek aynı tarzda gezdirin, isterseniz her bölümün yapısına göre farklı bir tarz seçerek ortama ayak uydurun, seçim tamamen size kalmış.

Kız arkadaşlar

Hikâye modunun saygınlıktan sonraki bir diğer kazancı ise kız arkadaşlarınız oluyor, Jimmy'nin hikâye kapsamında toplamda





6 farklı kız arkadaşı olabilmekte, bu kız arkadaşları ile arasındaki samimiyet, kızın üyesi olduğu gruba bağlı olarak değişebilmekte, başlangıçta Jimmy ile tek kelime etmeyen kişiler Jimmy o grubun liderini alt ettikten sonra ona karşı daha farklı tavır sergilemekte.

Tıpkı saygınlık mekaniğinde olduğu gibi kız arkadaş mekaniği de aynen bu şekilde ilerliyor.

İçlerinden ön planda olan var mı diye soracaksanız eğer, Lola ve Zoe'nin özellikle Zoe'nin Hopkins'inde tavırlarından dolayı çok daha ön planda olduğunu söyleyebilirim.

Çok oyunculu mod

İki oyuncunun dersler ve çeşitli etkinliklerde rekabet edebilmesini sağlayan bu çok oyunculu mod, oldukça yüzeysel ama çeşitlilik bakımından gayet iyi bir mod olarak karşımıza çıkıyor.

PC platformunda incelediğimden bu modla karşılaşmadım lakin konsol versiyonlarına dair birkaç video izledim içeriği bu şekilde keşfettim.

SERİNİN DEVAMI

Özellikle hayranlar tarafından sıkça sorulan ve merak edilen soru, serinin devamının gelip gelmeyeceği konusu. Gündemdeki GTA 6 doluluğundan dolayı iyice geri plana atılmış olsa da Rockstar'ın bir gün bir Bully devam oyunu yapma ihtimali halen daha bulunmakta.

DEĞERLENDİRME

Ders sıralarından bilgisayar masalarına kaçan bir nesle oyunda ders işlemeyi sevdiren, kendine has mizahı ve okulda geçen bir oyun olmasına rağmen gayet kaliteli yazılmış senaryosu, çeşitli karakterleri ve kulaklardan çıkmayan müziği ile Bully, kesinlikle gelmiş geçmiş en akılda kalıcı oyunlardan birisi. Kült bir yapım.

8,8

Geliştirici: *Rockstar Vancouver*

Yayıncı: *Rockstar Games*

Tür: *Açık Dünya, Aksiyon, Macera*

Çıkış tarihi: *17 Ekim 2006*





Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

KASIM 2025'TE OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.

Where Winds Meet ücretsiz olarak çıktı!

Everstone Studio tarafından geliştirilen ve NetEase Games tarafından da yayımlanan açık dünya Wuxia aksiyon macera ve rol yapma oyunu **Where Winds Meet**, 14 Kasım'da PlayStation ve PC (Steam, Epic Games Store) platformlarına geldi. Oyun lansman sonrası ilk 24 saat içinde 2 milyonun üzerinde oyuncuya ulaşarak yılın en hızlı büyüyen oyunlarından biri oldu.



Escape From Tarkov tam sürümle birlikte Steam'e geldi!

Birinci şahıs extraction nişancı oyunu **Escape From Tarkov** 1.0 güncellemesiyle birlikte Steam'de yayımlandı. Geliştirici, "Escape from Tarkov'un 1.0 güncellemesiyle birlikte oyuncular, oyunun her yönünü etkileyen çok sayıda iyileştirme, değişiklik ve düzeltme bekleyebilirler. Oyunculara bekleyen içerik hakkında fazla bilgi vermeden, Escape from Tarkov'un tam sürümünün ana noktalarını hazırladık; böylece tüm değişiklikleri kendiniz keşfedebilirsiniz." dedi.



Paralives erken erişim tarihi ertelendi!

The Sims serisine rakip yaşam simülasyonu **Paralives**'in 8 Aralık'taki erken erişim lansmanı 25 Mayıs 2026'ya ertelendi. Geliştirici ekip, toplulukla birlikte oyunu şekillendirme vizyonunu sürdürüyor ancak kapsamlı içeriği tamamlamak için ekstra zamana ihtiyaç duydu.



World of Warcraft: Midnight çıkış tarihi açıklandı

Blizzard, **World of Warcraft: Midnight** genişlemesinin resmi çıkış tarihini 3 Mart 2026 olarak duyurdu. Worldsoul Saga üçlemesinin ikinci halkası, Xal'atath'ın Azeroth işgali ve Boşluk Fırtınası tehdidiyle Quel'Thalas elf krallığına geri dönüyor. Sunwell'i koruma mücadelesi başlıyor.



Anno 117: Pax Romana, PC ve konsollara geldi

Ubisoft Mainz tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından yayımlanacak Anno serisinin sekizinci oyunu **Anno 117: Pax Romana**, 13 Kasım 2025'te PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X/S platformlarına geldi. Anno 1404'teki kara savaş mekaniklerini çok daha ileriye taşıyan Anno 117, lansman günü Steam'deki oyuncularından yüzde 71 oranında olumlu yorum alarak 'Çoğunlukla Olumlu' seviyesine geldi.



Mount & Blade 2: Bannerlord – War Sails çıktı!

TaleWorlds Entertainment, Mount & Blade 2: Bannerlord'un **War Sails** adlı genişleme paketini yayımladı. PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X|S platformlarına gelen paket oyuna ilk kez deniz ve nehir savaşlarını getirerek oynanışın kapsamını genişletiyor. War Sails, harita düzenlemeleri, yeni fraksiyon eklemeleri, gemi özellikleri ve denizcilik becerileri gibi çeşitli içeriklerle oyunun strateji derinliğini artırıyor.



Reanimal çıkış tarihi açıklandı

Tarsier Studios, **Reanimal** adlı yeni oyununu 13 Şubat 2026 tarihinde piyasaya süreceğini açıkladı. Oyunun yayıncılığını THQ Nordic ve Amplifier Studios üstleniyor. Reanimal, umut içeren bir korku temasını işliyor. Hikaye, kayıp arkadaşlarını kurtarmak ve adadan kaçmak isteyen iki kardeşin etrafında dönüyor.



OG

Yeni nesil
Türkiye'nin bağımsız
güçlü bağımsızlığı
oyun medya platformu

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com