

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

19

TEMMUZ 2024

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

İNCELEME

Elden Ring: Shadow
of the Erdtree

Autopsy Simulator

Hades 2



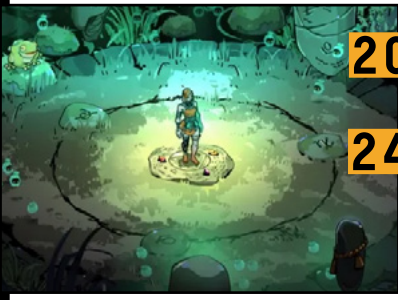
İÇİNDEKİLER

İncelemeler



4 Elden Ring: Shadow of the Erdtree

14 Autopsy Simulator



20 Ingression

24 Hades 2



30 Still Wakes the Deep



KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Can Çiftci

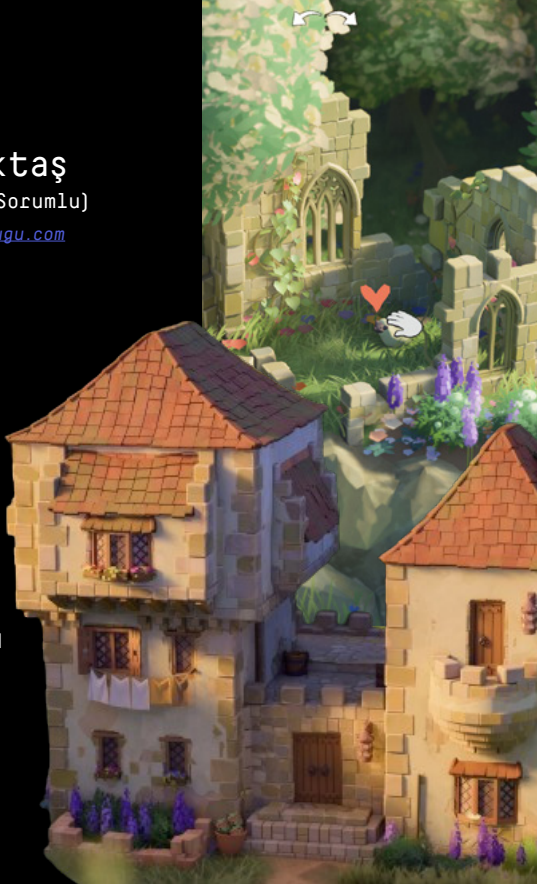
Özge Güzel

Namık Türk

Can Yeşil

Ege Muslu

Berk Söğütlü



Steam Next Fest: Haziran 2024

36 En çok oynanan demolar!

38 Hollywood Animal

40 Tiny Glade

42 SCHiM

44 The Alters

Röportaj

36 DiceHit Games - Neoduel



Neler oldu neler?

46 Oyun haberleri

OYUN GÜNÜGÜ

Hoş geldiniz

Dijital dergimizin on dokuzuncu sayısında FromSoftware'in bugüne kadarki en büyük genişleme paketi Elden Ring: Shadow of the Erdtree ile birlikte tam dokuz incelemeye yer verdik.

Bu ay konuğumuz DiceHit Games ekibi oldu. NEODUEL: Backpack Monsters oyunları için planlarını Namık Türk'e anlattılar.

Yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyasına ilişkin gelişmeleri derledik. Elbette Summer Game Fest 2024'te öne çıkan oyunlarını da listemize ekledik. Tek ortak noktası oyunlar olan bu bağımsız ekip, desteklerinizi bekliyor.

Oyunları çok seviyoruz! Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş

14

Autopsy Simulator

İNCELEME

ELDEN RING: SHADOW OF THE ERDTREE

Yazar: Can Çiftci





ELDEN RİNG HİKAYESİ SHADOW OF THE ERDTREE İLE DEVAM EDİYOR... GÖLGE DİYARIN KORKUNÇ DÜNYASINDA HAYATTA KALABİLECEK MİSİN?

FromSoftware tarafından geliştirilen Shadow of the Erdtree DLC'si duyurulduğu zaman bütün oyun severler heyecanlanmıştık. Bu harika bir soulslike deneyiminin daha uzun sürmesini isteyen oyuncular ise sonunda istedikleri şeyi almış gibi görünüyor.

Gayet başarılı bir çıkış gerçekleştiren Shadow of the Erdtree genişleme paketi 5 milyondan fazla kopya satarak harika bir başarıya imza attı. Çıktığı an itibari ile Steam üzerinde 550 bin aktif kullanıcı edindi. Hadi gelin genişleme paketinin detaylarına göz atalım.

ELDEN RİNG: SHADOW OF THE ERDTREE HİKAYESİ

Shadow of the Erdtree ile Miquella'nın rehberliğinde tanrıça Marika'nın ilk ayak bastığı Erdtree tarafından gizlenmiş bir yer olan Gölge Diyarı'na çağırıyoruz. Gölge Diyar içerisinde ise tanrıça Miquella'nın ayak izlerini takip ederek Gölge diyarın sıralarını açığa çıkarmaya çalışıyoruz. Bu gizemleri açığa çıkarırken ise birbirinden güçlü düşmanlarla karşılaşip onları alt etmemiz gerekiyor.







SHADOW OF THE ERDTREE İLE RENK PAKETİ DEĞİŞTİ!

Elden Ring: Shadow of the Erdtree ile birlikte oyunun renk paleti değişiyor, bu değişiklik oyunun daha karanlık tonlarda gözükerek Gölge Diyarın atmosferini daha iyi aktarıyor. Bu değişiklik oyun deneyiminizi biraz daha arttırıyor desek kesinlikle yalan olmaz. Daha karanlık tonlar Elden Ring dünyasına her zaman çok yakışıyor.

SİLAHLAR VE BÜYÜLER: İŞTE YENİ MEKANİKLER

Elden Ring: Shadow of the Erdtree ile birlikte oyuna onlarca silah ve büyü ekleniyor. Peki Elden Ring: Shadow of the Erdtree içerisinde neler değişmiş? Ya da neler eklenmiş? Hadi gelin yeni mekaniklere ufaktan bir göz atalım.

Yeni silahlar yeni oynanış tarzları!

Elden Ring: Shadow of the Erdtree ile birlikte oyuna tam olarak 103 adet yeni silah ekleniyor, bu silahların hepsi olmasa bile çoğu size yeni oynanış tarzları sunuyor. İsterseniz yumruklarına güvenen bir savaşçı ya da uzaktan dövüşmeyi seven bir okçu olabilirsiniz. Fakat yeni dövüş tarzları ölmeyeceğiniz anlamına gelmiyor.



Elden Ring oynarken zorlandın mı? Bu daha zor!

Elden Ring yeni gelen genişleme paketi ile normal halinden çok ama çok daha fazla zorlaşmış, bu zorlaşma ise size ter döktürecek desek yalan olmaz. Beni Radagon of the Golden Order bile öldüremiyor rasgele bir yaratık tarafından mı öldürülürüm diyorsanız emin olun ölüyorsunuz. Yeni genişleme paketi ile birlikte yaratıkların hasarları neredeyse 2 kattan daha fazla artmış.



Artık daha güçlü olabiliyorsun!

Artık Elden Ring içerisinde güçlenmemizi sağlayan yeni bir materyel var, Scadutree Fragment ile birlikte karakterlerimiz daha güçlü olabiliyor. Scadutree Fragment bizim verdiğimiz hasarı artırırken aldığımız hasarı ise bir miktar azaltıyor. Aynı şekilde Revered Spirit Ash kullanarak çağırdığımız ruhların hasarını artırırken yoldaşımız Torrent'in aldığı hasarı azaltıyoruz.

Yeni bossların çoğu harika olmuş!

Elden Ring içerisinde beklediğimiz en önemli şey düşman çeşitliliği diyebiliriz, aynı düşmanları arka arkaya yüzlerce kere öldürmenin pek keyifli olmadığını söyleyebiliriz. Elden Ring: Shadow of the Erdtree ise bu konuda gerçekten sınıfı geçmiş diyebiliriz. Shadow of the Erdtree içerisinde 78 adet yeni boss barındırıyor.

Bu sayı normal Elden Ring içerisinde ise 238 idi, kısacası Shadow of the Erdtree çeşitliliği gayet güzel artırıyor diyebiliriz.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Elden Ring: Shadow of the Erdtree tanıtım fragmanın yayınladığı andan itibaren harika oyun içi müziklerle geleceğini bize kanıtlamıştı. Oyun içerisinde ise bulunan müziklerin sizi aşırı etkileyeceğini söyleyebiliriz. Shoji Miyazawa söz konusu müzik olunca biz oyun severleri asla yolda bırakmıyor.

DEĞERLENDİRME

Gelelim en önemli kısma yani Elden Ring: Shadow of the Erdtree olmuş mu? Yoksa abartılı bir yapım mı olmuş? Açık konuşmak gerekirse Elden Ring: Shadow of the Erdtree son zamanlarda oynadığım en iyi genişleme paketlerinden birisi, The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine genişleme paketinden sonra deneyim edebileceğiniz en iyilerinden birisi.

Harika oynanış, güçlü hikaye anlatımı, iyi tasarlanmış mekanikler ve fevkalade müziklerin birleşmesi ile Elden Ring: Shadow of the Erdtree kesinlikle oynaması gereken bir yapım olmuş diyebiliriz.

Geliştirici: FromSoftware

Yayıncı: FromSoftware,

Bandai Namco Entertainment

Tür: Aksiyon, Macera ve Rol Yapma

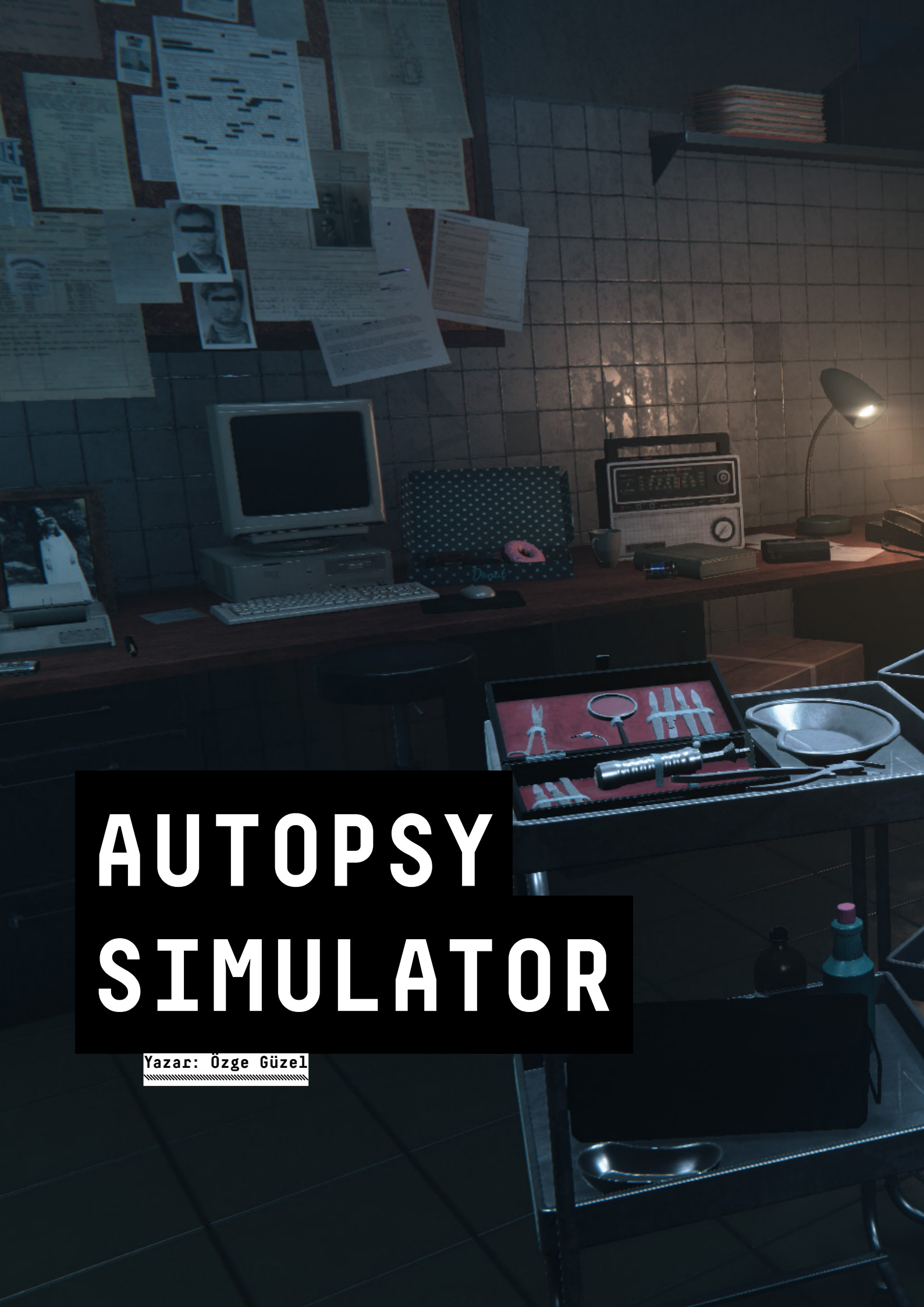
Çıkış tarihi: 21 Haziran 2024

9,5









AUTOPSY SIMULATOR

Yazar: Özge Güzel





Autopsy Simulator: Dead Memories'de, hayatı trajik bir hal alan orta yaşlı patolojist Jack'i oynuyoruz. Çok sevdiği karısını kaybettikten sonra, her günü paramparça ve bitkin bir şekilde yaşıyor. Sonra işler doğaüstü bir hal almaya başlıyor. Simülasyon ve korkunun ilginç bir karışımı olan oyun, ilgi çekici bir konseptle karşımıza çıksa da oldukça karışık bir deneyim sunuyor.

Oyunun adını neden "Autopsy Simulator" yerine sadece "Autopsy" koymadıklarını merak ediyordum. Bu sorum oyunu oynadıkça daha da ağır bastı. Kısmen yanıltıcı başlık yüzünden eleştiri bombardımanına tutulduktan sonra, Woodland Games hemen sadece simülatör versiyonunu duyurdu. İnsanların bir oyunu satın almadan önce en azından açıklamasını okuması gerektiğini düşünürsek, oyunun bu nedenle eleştiri bombardımanını hak ettiğini düşünmüyorum, lol. Bence oyun hakkında isminden ziyade eleştirilecek çok daha fazla nokta var.

AUTOPSY SİMULATOR HİKAYESİ

Woodland Games tarafından geliştirilen ve Team17 tarafından da 6 Haziran'da yayımlanan Autopsy Simulator'daki hikaye: Dead Memories büyük umutlarla başlıyor. Konusu sürükleyici ve kurgusu ilgi çekici, oyuncuları trajik bir geçmişi olan bir patolojistin hayatına çekiyor.

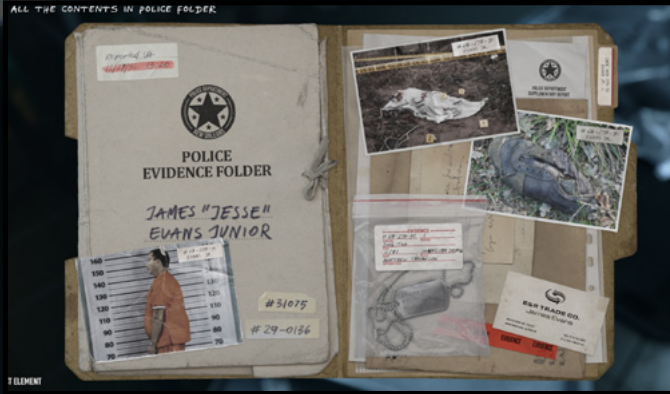
Neredeyse iki yıl önce radarıma takılan bu oyunu dört gözle bekliyordum.

Oyun gayet iyi başladı ve hikaye ile simülatör yönü beni hemen içine çekti. Dürüst olmak gerekirse insan anatomisi hakkında umduğumdan daha fazla şey öğrendim ama tabii ki "Autopsy Simulator" adlı bir oyundan bunu beklersiniz.

Fakat hikayenin uygulanışı konusunda büyük eksikler var.

İlk yarıda beni rahatsız eden tek şey, karakterimiz Jack'in bolca iç çekmesi ve abartılı seslendirmesiydi. Ancak bunun yalnızca aktörün hatası olduğunu düşünmüyorum; bunu daha çok senaryoya bağlıyorum. Oldukça kısa bir oyun için bana "Anladık, karın öldü." dedirtti. Biliyorum yanlış ama oyunun sonlarına doğru diğer karakterlerden birinin de belirttiği gibi çok sızlanıyordu. Oyunun sonundan hiç bahsetmeyeyim bile - ona da geleceğiz.

Hikaye kısmı aceleye getirilmiş gibi hissettirdi, sanki bir dizinin ani iptali sonucu tüm konuların bir bölümde toparlanması gerekiyormuş gibiydi. Bu, beni ve birçok oyuncuyu tatmin etmeyen bir sonla bıraktı. Jenerikler akmaya başladığında yüksek sesle 'Aaa?' dedim.



MEKANİKLER

Autopsy Simulator, gerçek patologlar ve adli tıp doktorlarının yardımıyla tasarlanan gerçekçi simülasyon mekanikleri ile öne çıkıyor. Oyun, organların ve otopsi vakalarının ayrıntılı bir tasvirini sunuyor ve detaylar için benzeri görülmemiş bir dikkatle yaratılmış.

Bu deneyimi bir araya getirmeye çalıştıkları için geliştiricileri gerçekten takdir ediyorum.

Sadece bir fikri ile bile beni bu kadar heyecanlandıran çok az oyun vardır. Cesur bir çabaydı. Oyun kendini bir korku-simülator melezi olarak tanımlıyor ve gayet de iyi bir simülator. Yine de bir otopsi sürecini ne kadar manuelleştirebileceğinizi bilmiyorum...

Belki de bu yüzden simülasyon bölümünde çok fazla destek vardı ve karakterimiz oyuncudan fazla katkı almadan sonuçlara varıyordu. Bu da simülasyonun vaat ettiği katılım ve keşif duygusunu oldukça zayıflattı.

OYNANIŞ

Autopsy Simulator'ın oynanışı cesetleri inceleme, dosyaları gözden geçirme ve bulmacaları çözerek sırları ortaya çıkarmanın bir karışımı. Simülator yönü iyi yapılmış ve insan anatomisi hakkında eğitici bilgiler sağlıyor. Ancak korku kısmına gelince, neredeyse belirsizdi. Bazı korku unsurları kolayca gözden kaçmış ve diyaloglar tetikleme açısından çok karışık.

Örneğin, bir diyalog devam ederken, bir santim hareket ettiğimde aniden kesiliyor ve başka bir diyalog başlıyordu. Bu da zaten dağınık olan, gözden kaçması kolay korku unsurlarına hiç yardımcı olmadı. Hatta diyalogların sıralamasının o kadar karıştığı zamanlar oldu ki, bir bölüme başladıktan yarım saat sonra yeniden başlamak zorunda kaldım çünkü önemli bir diyalogu kaçırmışım gibi hissettim. Ve geri dönüp tekrar oynadığımda, bunun sadece bir hikaye boşluğu olduğunu ve kaçırdığım şeyin sonunda önemli bile olmadığını fark ettim.

PERFORM THE CENTRIFUGE TEST - PRESENCE OF BARBITUATES (DRUGS TEST)



POSSIBLE DEATH CAUSES:			
- FALL			
- FREEZE			
- ALCOHOL			
- ASPHYXIATION			

IDENTIFICATION BY COUNTRY MEDICAL EXAMINER			
AGE	62	SEX	M
RACE	WHITE		
P.M.	WEIGHT (KG)	76	HEIGHT (CM)
			175

HEART		
WEIGHT (KG)	10	COLOR
ORGAN SIZE (CM)	10X10X10	RED

MARKS AND WOUNDS

1. PULMONARY TRUNK AND AORTA CORRECT, NO PATHOLOGICAL CHANGES.

COMMENT

Oyun bazı ince, ürkütücü anlar sunsa da, bunlar genellikle alakasız ve etkisiz jump scare'ler tarafından mahvediliyor.

DEĞERLENDİRME

Autopsy Simulator: Dead Memories, simülasyonu korku ile birleştirerek eşsiz bir oyun deneyimi yaratmak isteyen geliştiricilerin cesur bir çabası. Tıp uzmanlarıyla yapılan işbirliği ve otopsi simülasyonlarındaki detaylara gösterilen özen övgüye değer.

Ancak oyun, hikaye anlatımı ve korku unsurlarında bocalıyor. Aceleye getirilmiş anlatım, tutarsız korku ve otopsiler sırasında oyuncuların fazla ekleme yapamaması, harika olabilecek bir oyunu gölgede bırakıyor.

Bence geliştiriciler hikâye kısmıyla hiç uğraşmamalıydı. Böylece oyunun ismi ve hayal kırıklığı yaratan hikayesi ile ilgili ilk eleştirilerden kurtulabilirlerdi.

Beni en çok hayal kırıklığına uğratan şey, bir an için hikayenin bir yere varacağını düşünmem ve ardından "Bu olamaz" dedikten bir tren enkazına dönüşmesi oldu. Oyunu oynayan birçok kişi gibi ben de hikaye boyunca hayal ettiklerimizin gerçek hikayeden çok daha iyi olduğunu düşündüm. Çeşitli ölüm vakalarını iyi düşünülmüş bir hikayeye bağlayabilecekken bu fırsatı kaçırmışlar gibi hissettim. Hikaye ve simülasyonun daha iyi entegrasyonu ve daha rafine oyun mekanikleri ile Autopsy Simulator, ilgi çekici hikayesini sonuna kadar götürebilirdi.

Geliştirici: Woodland Games

Yayıncı: Team17

Tür: Korku, Simülasyon ve Bulmaca

Çıkış tarihi: 6 Haziran 2024

6



INGRESSION

Yazar: Namık Türk

Espale Studios'un göz bebeği Ingression, sizi farklı boyutlar ve ortamlar arasında sürükleyici bir maceraya çıkarıyor. 3 Mayıs 2024 tarihinde çıkış yapan bu oyun, görsel etkileyiciliği ve zorlu oynanışıyla dikkat çekiyor. Ingression, inovatif oyun mekanikleri ve adrenalini ile süslenmiş görsel şölenle oyuncuları kendine çekmeyi başarıyor. Zaman yolculuğu ve portallar peşinde bir serüven.

Espale Studios, bu yeni oyununda inovatif oynanış mekanikleri ve görsel şovlarla dolu bir deneyim sunmayı başarmış. Ingression'ın Kristal Pksel Video Oyun Ödülleri 2024'te en iyi oyun tasarımı ve yenilikçi oyun fikri kategorilerinde aday olduğunu da hatırlatalım.



INGRESSION HİKAYESİ: DÜNDEN BUGÜNE

Ingression'ın hikayesi, Maxine adlı bir karakterin iki farklı zaman arasında yolculuk ederek gizemli bir komplonun peşine düşmesini konu alıyor. Oyun, Maxine'i işe alan gizemli bir bilim adamı ile aramızda geçen kısa bir konuşma ardından hızlıca başlayarak bizi karşılıyor. Hikaye boyunca oyuncular, sayıca az da olsa bazı diyalog seçenekleri ile karşı karşıya geliyor.

Oyunda ilerledikçe yeni şeylerle karşılaşıyor, bir yandan da bildiklerimizi elden geçiriyoruz. Doğru bildiğiniz sonsuza dek

doğru kalacak diye bir şey yok, şartlar neyse ona göre hareket etmeniz, değişikliklere uyum sağlamanız lazım. Özellikle de zaman yolculuğu söz konusuysa ne oldum değil, ne olacağım demeli insan. Bu sözümü iyi hatırlayın çünkü oyun sırasında türlü hallere gireceksiniz.

YENİLİKÇİ BİR OYNANIŞ

Klasik platform öğelerini unutun. Ingression, klasik platform öğeleriyle modern oyun mekaniklerini birleştiriyor. Oyuncular, bölüm içindeki portallardan kesintisiz, akıcı bir şekilde geçiş sağlayabiliyor, bu da hem görsel hem de oynanış açısından oldukça etkileyici ve eğlenceli bir deneyim sunuyor. Genel bölüm tasarımına öylesine güzel yedirilmiş oynanış elementleri mevcut ki kötü oynuyor olsanız bile kendinizi speedrun yapıyor gibi hissediyorsunuz.

Oynanış keyifli hissettirse de benim oyun deneyimimi kötü yönde etkileyen bir detaydan bahsetmem lazım; varsayılan tuş atamaları. Oyuna ilk başladığımda WASD - Shift - Space - J kombinasyonları ile oynayacağımı hiç tahmin etmemiştim. Evet, baştaki tuşlar kabul edilebilir tabii ama J tuşu ile bir aksiyon yapıyor olmak rahatsız hissettirmişti çünkü iki elimi de klavyeye koyarak oynamamı gerektiren bir düzendi bu. Tuş atamalarını değiştirebilirdim fakat bu vesile ile oyunun da önerdiği üzere kontrolcü ile oynamaya başladım.

Kendini taze tutan mekanikler ve hat safhada adrenalini

Oyunun temel mekaniklerinden biri kanca kullanımı. Kontrolcü ile oynandığında kontroller daha rahat bir deneyim sunuyor, ancak klavye ve fare kullanımı biraz daha konforsuz kalıyor. Bu nedenle, eğer bir kontrolcü sahibiyse en kısa sürede bağlamanızda fayda var.

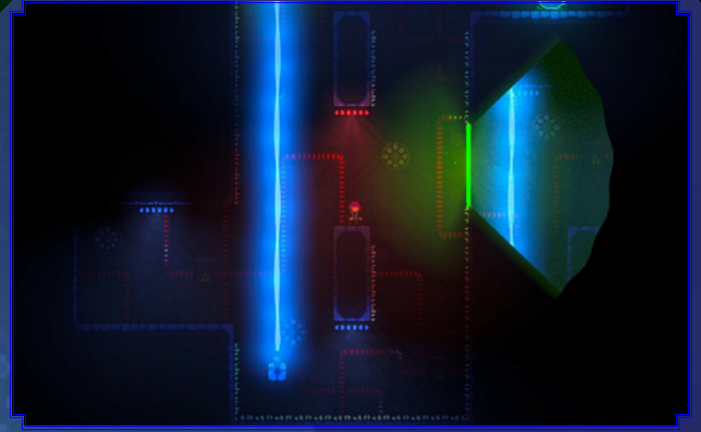
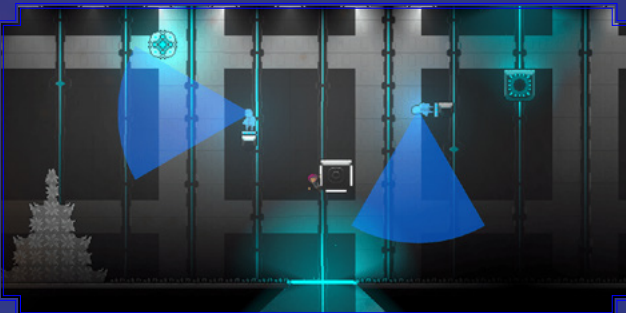
Ha, her şekilde A tuşuna basmaktan parmağınız ağrıyacak, orası ayrı.

Oyunun bölüm uzunluğunun tatmin edici bir seviyede olduğunu söylemem gerek. Öğrenme eğrisinin güzel uygulanması sayesinde ilk aşamalarda yavaş yavaş alışırken, son bölümlerde yaptığınıza şaşıracağınız eylemler gerçekleştirebiliyorsunuz ve hatta bunu yapmanız zorunlu hale geliyor çünkü bölüm sonları fazlasıyla zor ve hata affetmeyen bir yapıda tasarlanmış. Bu sebeple hata yapma şansınız olmadığı için -tabii hâlâ sinirden bir şeyleri kırmadıysanız- bölümü bitirdiğiniz zaman dolu dolu bir tatmin hissiyatına ulaşıyorsunuz.

INGRESSION GÖREV VE BÖLÜM TASARIMI

Görev olarak bir platformer oyunundan bekleyebileceğiniz şeyleri tahmin edin. Ettiniz mi? Tamam şimdi onları unutun çünkü daha önce hiç böyle bir platformer ile karşılaşmadım. Bakın, bu oyun bana zor olduğu belirtilerek ulaştırıldı ve ne kadar zor olabilir ki diye kendi içimde düşündüm. Sevgili okurlar, oyun gerçekten de zor.

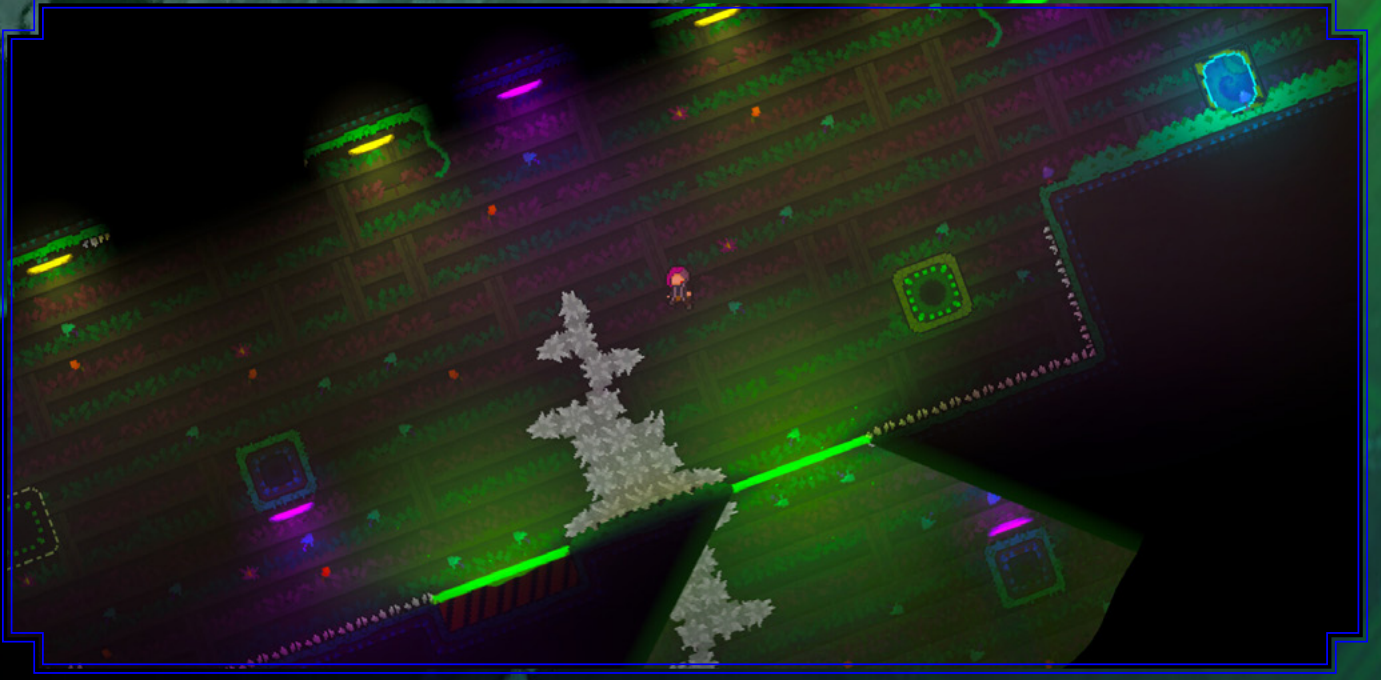
Hatta ne kadar zor olduğunu size şöyle açıklayayım: Steam üzerinde global başarımlar oranına bakınca Ingression'a sahip kişilerden sadece %9.8'i oyunu bitirmiş gözüküyor. Gerçekten de düşük bir oran, değil mi? Öyleyse buraya kadar okuduğunuz için size daha düşük bir yüzdeye sahip olan You are not supposed to be here başarımlarını açmanız için gereken gizli bilgiyi vereyim; F6 tuşuna basın! Bu şekilde debug arayüzünü görüntüleyerek başarımların kilidini açacaksınız.



TAM BİR RENK CÜMBÜŞÜ

Ingression, bilim-kurgu bir evrende geçmesinden dolayı bolca teknolojik öğe ve rengarenk bir paletle bizi karşılıyor. Daha önce bahsettiğim gibi, bölümlerin sonuna doğru hızlı ve hatasız ilerlerken arka planda kayan renkler ve portal geçiş animasyonları gözünüz için bayram denebilir. Belki bayramdan biraz daha fazlası, uzun süreli oynama oturumlarında rahatsızlık verebilir. Emin olun, bu zorluktaki bir oyunu uzun süre oynayacaksınız. Bu güzel renk geçişlerini ekran görüntüsü ile size aktarmam mümkün olmadığı için aşağıya stüdyonun kendi yüklediği oynanış videosunu bırakıyorum.





MÜZİKLER NE RAHATSIZ EDİYOR, NE İLGİ ÇEKİYOR

Oyunun müzik ve ses tasarımından yana bir sorun yok. Daha açık olmam gerekirse herhangi bir şikayetim yok. Oynadığım süre boyunca beni hiçbir şekilde rahatsız etmedi. Oyunu bitirdiğim zaman durup düşündüğümde de öyle aklıma gelen, kalıcı bir müzik canlanmıyor hiç. Bölüm sonu canavarlarında tabii ki o adrenalini hissettiriyor fakat bir bölüm sonunu üç yüz kere oynamış olmama rağmen sorsanız o bölüm müziğinin nasıl bir tınısı vardı hatırlamam. Rahatsız edici bir müziği yok, yetersiz de bir müziği yok. Tamamen ortalama olduğunu söyleyebilirim. Bu arada Steam sayfasında hem Türkçe hem İngilizce seslendirme olduğu belirtilse de oyunda herhangi bir şekilde sesli diyalog mevcut değil.

DEĞERLENDİRME

Ingression, klasik platform oyunlarından farklılaşan yenilikçi bir yapım. Ancak, genel oyuncu kitlesi için zorluk seviyesi oldukça yüksek. Oyunun bitirilme oranı yalnızca %9.8, bu da birçok oyuncunun oyunu tamamlayamadığını gösteriyor. Zorlayıcı bölümler, başarının keyfini çıkarabileceğiniz kadar, sinir bozucu da olabilir. Bu tür zorluklarla karşılaştığınızda, oyundan uzaklaşmanız ya da tamamen bırakmanız olası.

Ingression'ın sunduğu görsel manzaralar ve atmosfer etkileyici. Diyaloglar ve hikaye ilerleyişi, oyuna derinlik katarken, fizik üzerine gerçekliğe dayalı bilimsel teoriler de başarılı bir şekilde işlenmiş. Hikaye ve karakter etkileşimlerine önem veren oyuncular için ortalama bir işleyiş sunuyor.

Oyunun tamamını bitirebilenler için tatmin edici bir deneyim olabilir. Ancak, oyunu her on kişiden sadece biri bitirebiliyor. Oyunun yarısına kadar gelebilen oyuncu oranı %41.6. Bu istatistikler, Ingression'ın zorluğunu ve meydan okuma potansiyelini gözler önüne seriyor. Eğer zorlukları aşma konusunda kararlıysanız, Ingression size ilginç bir deneyim sunabilir.

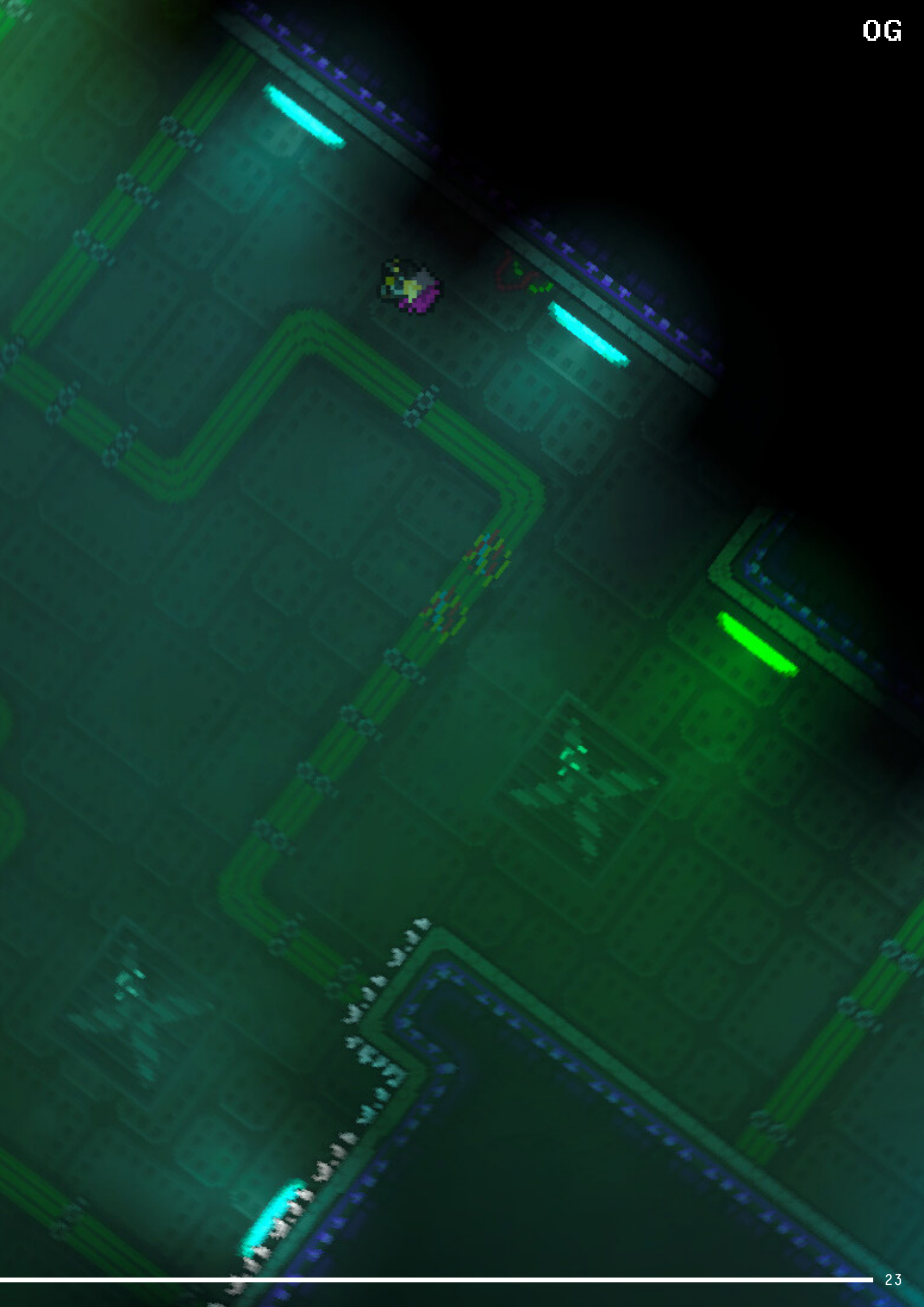
Geliştirici: Espale Studio

Yayıncı: Ravenage Games

Tür: Aksiyon ve Macera

Çıkış tarihi: 3 Mayıs 2024

6



HADES 2

Yazar: Can Yeşil







Supergiant Games tarafından geliştirilen ve sürpriz bir şekilde yayımlanan roguelike, dövüş ve nişancı oyunu Hades 2, 6 Mayıs'ta PC platformuna erken erişim olarak geldi. Supergiant'ın en popüler oyunlarından biri olan Hades'in devamı olan yapıyı erken erişimde inceliyoruz.

HADES 2 HİKAYESİ

Hikayesi, cehennemin derinliklerinde yaşam, aşk ve ölüm temalarını işlemeye devam eden Hades II, mitolojiye dayanan kadim bir yolculuğu takip ediyor. Sonunda, Hades'in kızı ve Persephone'nin torunu olan Melinoë ile tanışıyoruz. Melinoë, babası Hades'in tahtını ele geçirmek isteyen büyük düşman Chronos ile savaşıyor.

Önceki oyunda Cehennem'den çıkmak yerine girmeye çalıştığımız bu macerada birçok tanıdık yüz ile karşılaşacağımız gibi beklenmedik dostlar da ediniyoruz...

ATMOSFER VE OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Hades 2, tıpkı seriye ve rogue-like türüne öncü olmuş selevi gibi karanlık ve gizemli bir

atmosfere sahip. Yapımcılar, yeraltı dünyasını ve Yunan mitolojisini anlatan antik metinleri adeta bir cımbız yardımıyla yakalayıp oyunun içerisinde kendi yarattıkları dünyaya oldukça başarılı bir şekilde aktarmayı başarmışlar. Bunu yaparak hayal gücümüzü zorladıkları gibi ayrıca oyuncuları da tetikte tutmak ve adrenalin seviyelerimizin tavana vurması için bize birçok yeni çevresel elementler, tuzaklar sunmuşlar.

Oyuncuları hem ölümcül hem de çeşitli olan prosedürel olarak oluşturulmuş zindan katlarına sürükleyen Hades 2, her karanlığa dalışta tıpkı zindanlar gibi uçsuz bucaksız olan düşman lejyonları da evrim geçiriyor. İncelemeyi buraya kadar okurken özellikle üstüne basarak "yeraltı" kelimesini kullanmama anlam veremediyseniz, oyuna girdiğinizde üst kata çıkan merdivenlere bir göz atmayı unutmayın. Çünkü ilk oyunun aksine gezip görebileceğiniz yerler sadece yeraltı dünyasındaki çeşitli göz alıcı bölgelerle sınırlı değil ancak spoiler verip, heyecanınızı kaçırmamak adına buradan daha fazla bahsetmeyeceğim.

Beklediğimiz şekilde, oyun akıcı ve tatmin edici temel mekanikleri koruyor olduğu fakat bunun üzerine eklemiyor olduğu için yorum katabileceğimiz göz alıcı bir yenilik ne yazı ki bulunmuyor. İlk oyundan farklılık

olarak Zagreus gibi vurdulu kırdılı dövüşmek yerine çeşitli kutsamalarla güçlendirdiğimiz efsunlarımız ile savaşıyoruz ve takip etmemiz gereken bir mana barı ve akabinde bu bardan istifade ederek kullandığımız epey de sağlam vuran Omega saldırılarımız mevcut, bu uzun menzili saldırıların çeşitli varyantlarına da oyunda ilerledikçe sahip olabiliyorsunuz.

Melinoë sayesinde oyuncular artık düşmanları alt etmek için vahşilik, incelik veya bunların bir birleşimini tercih edebileceği geniş bir araç yelpazesine erişebiliyor. Artık Zagreus ile olduğu gibi aralıksız seri ileri atılmalar yapamıyor olsak da eşitli oynanışlar için gerekli olan düşmanları doğru yerlere çekme ve pozisyonlanma problemlerini aşabilmeniz için de artık bir depar sistemi mevcut, eğer yakın dövüş kalmayı tercih ediyorsanız özellikle bu mekaniğin üstünde durarak, koşma hızınızı arttıracak seçimleri yapabilirsiniz veya karakterimizin bir cadı olduğunu göz önünde bulundurarak ilerlemek isterseniz koşma yeteneğinizi bana Saints Row IV anımsatan bir şekilde efsunlamanız mümkün.



zorluklar ve öngörülmemiş olasılıkları bize sunmasını sağlıyor. Bu nedenle, iki yolculuk asla birbirinin aynısı olmuyor ve her bilgisayara oturduğunuzda size taze bir tecrübe vaat ediyor. Bu türde oyunları sık sık oynuyorsanız muhakkak arada sırada karşınıza çıkan kötü RNG sebebiyle bir türlü yeteri kadar hasar çıkarttığınızı hissetmediğiniz veya hayatta kalmayı başaramadığınız olmuştur fakat kendi oynanışında henüz bununla karşılaştığımı söyleyemem ve elbette bu tarz oyunlarda olması gereken belli bir miktar cezalandırıcılığı, oyunu oyuncu için bir yük haline getirmeden ekleyebilmiş olmaları beni oldukça tatmin etti.

Elbette doğası gereği oyunun kendine has



Oyun içerisinde kat ettiğiniz yol Melinoë'yi daha da derinlere dalmaya zorladıkça, geliştirilmiş yetenekler ve yükseltmeler hayatta kalmak ve başarılı olmak için gereken stratejik hesaplamayı bir hayli arttırıyor.

Oyun, artık genişletilmiş bir tanrılar panteonundan gelen nimetleri de beraberinde getiriyor. Bu tanrıların rastgele hediyeleri, oyuncuların tercih ettiği niteleyiciler ile birleşerek her seferinde daha önce görülmemiş





bir zorluğu bulunsa da, rogue-like oyunlara pek de hakim olmayan birisi olarak rahatlıkla söyleyebilirim ki çoğu zaman ölümlerimin sebebi oyunun zorluğundan ziyade kendi aç gözlülüğüm veya karşımdaki rakibi tanımadan, yeteneklerini bilmeden körü körüne savaşa atlamam ve hasar potansiyelini hafife alarak rahatça hareket etmemdi. (Son boss hariç en azından)

GRAFİK VE SES TASARIMI

Hades 2 görsel bir şölen. Grafik tarzı, renk şeması ve karakter tasarımı, oyun için tasarlanmış kasvetli ama gizemli dünyayı hatırlatan unsurlardan asla şaşmıyor. Animasyonlar akıcı ve dövüş sahneleri aktif ve dinamik hissettiriyor.

Ses tasarımı, oyunun akıcı hissiyatına gerçekten katkıda bulunuyor. Darren Korb'un bize eşlik eden müzikleri, oyunun hızlı ritmiyle kusursuz bir uyum içinde. Scylla ile olan boss savaşında çalan müziğin ise savaşa şeklime göre tepki vermesi oldukça hoşuma giden bir detay oldu, oyunun ilerleyen yapım sürecinde

de bu şekilde detaylar görmeyi ipe çekiyorum. Aynı şekilde seslendirme de, Olympus Dağı'ndan inmiş karakterlere bile büyük bir duygusallık katarak, renklendiriyor.

Supergiant Games, karmaşık karakterleri yaratma konusundaki mükemmeliyetini Hades II'de de başarılı bir şekilde sürdürüyor. Melinoë güçlü olmasına rağmen, karmaşıklığı güçte değil, yeraltı dünyasının kaosunda düzen sağlama konusundaki kararlılığında yatıyor. Kendisi gibi çevresindeki varlıklar da adeta canlı bir şekilde katkıda bulunuyor; ölümlülerin dertlerine kayıtsız kalan övünge tanrılardan, ilkel içgüdülerle boğuşan canavarlara ve ölümden kaderleriyle sonsuza dek mücadele eden ruhlara kadar. Diyaloglar, tıpkı önceki oyunda da olduğu gibi öne çıksa da Hades II'de alaycı sözler ve keskin dillerin ardında yatan daha derin hikayeler gizleniyor.

DEĞERLENDİRME

Sonuç olarak, Supergiant bir kez daha unutulmaz bir hikayeyi, en havalı ritimler ve kendilerine has olan sanat tasarımıyla birlikte bize taşıyor. Oyun henüz erken erişimde olmasına rağmen geçtiğimiz senelerde "tam çıkış" yapmış birçok AAA oyundan daha akıcı ve sorunsuz bir oynanışa sahip, oyun hala tamamlanmadığı için hikayesinin bir sonu bulunmuyor fakat saatlerinizi gömebileceğiniz sınırlı sayıda da olsa çeşitli silahlar ve beraberinde getirdikleri oynanış stilleri halihazırda mevcut ve bir bakıma NG+ ile tekrar





tekrar ölüp, yeniden doğarak yeni maceralara atılmanıza hiçbir engel yok.

(+) Türkçe dil desteği, bu konunun üstüne ne kadar konuşsak azdır çünkü dünyadaki oyuncu topluluklarına ve satış istatistiklerine baktığımızda Türkiye ne kadar önemli bir pazar olsa da birçok stüdyonun bu demografiği göz ardı etmesi sebebiyle yeterli seviyede İngilizce diline hakim olmayan oyuncular Türkçe yamalara mecbur bırakılıyor. Artık yerel fiyatlandırma da olmadığına ve dünyanın geriye kalanından bir farkımız kalmadığına göre eşit muamele görmek ve verdiğimiz karşılığını istemek en doğal hakkımız zira modern dünyada çevirmenler bu kadar ulaşılabilir iken ve yapay zekalar simultane çeviri dahi sağlayabiliyorken herhangi bir stüdyonun Türkçe dilini eklememesinin basitçe umursamıyor olmasından başka bir sebep göremiyorum.

(+) Henüz erken erişimde olmasına rağmen ilk oyundan çok daha eğlenceli ve Diablo IV oyunundaki büyücü sınıfını anımsatan yetenekler ile rakiplerinizle savaşmak apayrı bir keyif veriyor, ufak tefek şeyler hariç neredeyse hiçbir bug ile karşılaşmadan oynayabiliyorsunuz.

(-) Hikayesinin bir sonu olmaması sebebiyle serinin bir tık cliffhanger içerisinde olduğunu hissedebilirsiniz.

(-) Güzel şeyler zaman alıyor ve bu oyunun yapımı da buna güzel bir örnek, eğer vaktinizi verip gerçekten oyunu tam anlamıyla bitirmeniz durumunda beklemeniz gereken hayli bir vakit bulunuyor bu yüzden her ne kadar hevesli olsanız da kendinizi sınırlandırarak ve tam çıkışına dek zamanınızı yaydırarak oynamanızı tavsiye ederim.



STILL WAKES THE DEEP

Yazar: Özge Güzel





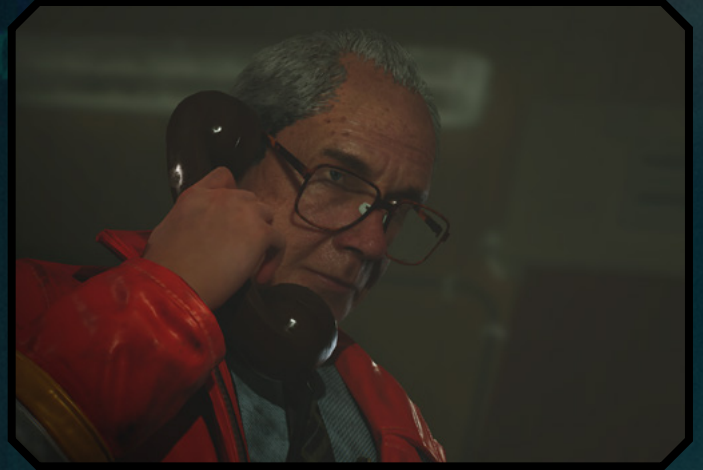
The Chinese Room tarafından geliştirilen ve Secret Mode tarafından yayınlanan *Still Wakes the Deep*, sizi gerçekten de tüyler ürpertici bir hayatta kalma ve psikolojik korku hikayesinin içine çekiyor. Aralık 1975'te Kuzey Denizi'ndeki tehlikeli bir petrol platformunda geçen oyunun atmosferi hem korkutucu hem de büyüleyici.

Still Wakes the Deep, sorunlu bir geçmişi olan Glasgowlu elektrikçi Cameron "Caz" McLeary'nin yasal sorunlardan kaçmak için petrol platformunda çalışmaya başlamasını anlatıyor.

STILL WAKES THE DEEP HİKAYESİ

Umutsuz bir kaçış olarak başlayan bu macera kısa sürede kabus gibi bir maceraya dönüşüyor. Felaketle sonuçlanan bir olay sondaj kulesinin hasar görmesine neden oluyor ve Caz çöken yapının içinde kontamine petrolden doğan korkunç yaratıklardan kaçmak zorunda kalıyor.

Hikaye duygusal derinlik açısından zengin; suçluluk, hayatta kalma ve günahlardan arınma temalarını işliyor. Lovecraftian korku unsurları ustalıklı uygulanmış ve beni kendine



bağlayan sürükleyici ve ürkütücü bir atmosfer yaratmıştı. İskoç ortamı özgünlük ve kendine has bir tat katarken, karakterlere etkileyici performanslarla hayat veren tamamı İskoç seslendirme kadrosuyla destekleniyor.

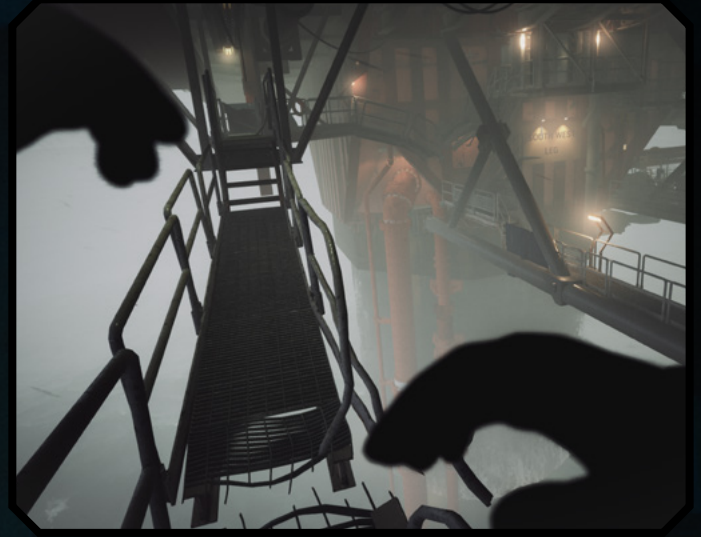
Senaryo ve performanslar benim için oyunu gerçekten güzelleştirdi. Canavara dönüşen işçiler, insanlıklarını bir kısmını hala tutarak kendilerine sempati duyulmasını sağlıyorlar. İşçiler için çok üzüldüğüm zamanlar oldu, bazıları sevdikleriyle konuşmaya çalışırken, diğerleri hala ne olup bittiğini bilmeden şaşkınlık içindeydi. Özellikle sonlara doğru, pompa kontrol odasında Roper adında bir

adam vardı ve Rennick'i uzak tutmamız için bize yalvarıyordu. Neredeyse onu yalnız bırakıp oyunu devam ettirmek istemedim. (Kendileri için üzülmediğim tek karakterler açgözlü patron Rennick ve ırkçı Addair'di.)

OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Still Wakes the Deep, gizlilik ve çevresel bulmacalara dayanan bir birinci şahıs oyunu. Bir dövüş sisteminin olmaması, güçsüzlük hissini artırarak her kararı ve hareketi kritik hale getiriyor. Bu yaklaşım etkili bir şekilde gerilim yaratırken, oyunun bazı eksikliklerini de ortaya çıkarıyor.

Oyun, sizi sürekli ileriye doğru yönlendiren görsel ipuçları nedeniyle keşif için çok az alanla aşırı doğrusal hissedebiliyor. Bu tasarım seçimi, anlatı akışını sürdürmeyi amaçlasa da bazen daha açık uçlu bir deneyimi tercih edenlerin ilgisini dağıtabilir. Ek olarak, oyun içindeki sınırlar, ulaşılabilir gibi görünen ancak ulaşılamayan alanlar ve olay akışı aksini gerektirene kadar açıklanamaz bir şekilde kapalı kalan kapılarla sorunlu olabiliyor. Canavarlar sık sık nesnelerin içinden geçerek deneyimi olumsuz etkiliyor ve az gelişmiş yapay zekaları onları geçmeye çalışırken çok az zorluk çıkarıyor.



Bu kusurlara rağmen, "Still Wakes the Deep" oyuncuların dikkatini hikaye noktalarında tutma konusunda oldukça başarılı. Autopsy Simulator felaketinden sonra, bu oyun bir can kurtaran gibi geldi ve etkili sekanslamanın nasıl yapılması gerektiğini gösterdi.

GRAFİKLER VE TASARIM

Görsel olarak oyun, akıldan çıkmayacak kadar güzel bir ortam yaratma konusunda başarılı. Bozulan petrol platformu, sert hava koşullarıyla birleştiğinde sürekli bir korku hissi uyandırıyor. "The Thing" ve "Midsommar" gibi filmlerden esinlenen sanat yönetimi, sondaj kulesinin her





köşesine nüfuz eden bir izolasyon ve korku hissini yakalıyor. Renkler "Annihilation" ın doğaüstü niteliğini çağrıştırarak hem akıldan çıkmayan hem de büyüleyici bir atmosfer yaratıyor. Mutasyona uğramış insanların tasarımları etkileyici ve genel deneyimi geliştiren bir içgüdüsel korku katmanı ekliyor.

DEĞERLENDİRME

Güçlü yönlerine rağmen, oyunun kayda değer kusurları var. Çok doğrusal hissettiriyor. Her oyunun birden fazla seçenek sunması gerekmez de biraz daha fazla keşif hoş olurdu. Oyun, her yerde bir sonraki adımda nereye gidileceğini gösteren sarı boya ile aşırı derecede yönlendirilmiş. Bu, sınırlarla ilgili sorunlardan kaynaklanıyor gibi görünüyor – bu yönergeler olmadan oyun tasarımı mantıklı gelmiyor olabilir.

Still Wakes the Deep sürükleyici bir anlatı ve görsel olarak çarpıcı, atmosferik bir deneyim sunarak korku türüne övgüye değer bir katkı sağlıyor.

Doğrusal oynanışına rağmen, duygusal hikaye anlatımı ve sürükleyici dünyasıyla kalıcı bir etki bırakmayı başarıyor. Bir psikolojik korku hayranı olarak, oyunda yapısal sınırlamalarından tam olarak kurtulmasa bile beğenilecek çok şey buldum.

Geliştirici: *The Chinese Room*

Yayıncı: *Secret Mode*

Tür: *Hayatta Kalma ve Korku*

Çıkış tarihi: *18 Haziran 2024*

7,8

Steam Next Fest: Haziran 2024

BİR HAFTA SÜREN STEAM NEXT FEST: HAZİRAN 2024, YÜZLERCE DEMOYA EV SAHİPLİĞİ YAPTI. AKSİYONDAN MACERAYA, SİMÜLASYONDAN STRATEJİYE KADAR BİNİ AŞKIN OYUNUN YER ALDIĞI FESTİVALDE EN ÇOK OYNANAN DEMOLARI LİSTELEDİK.

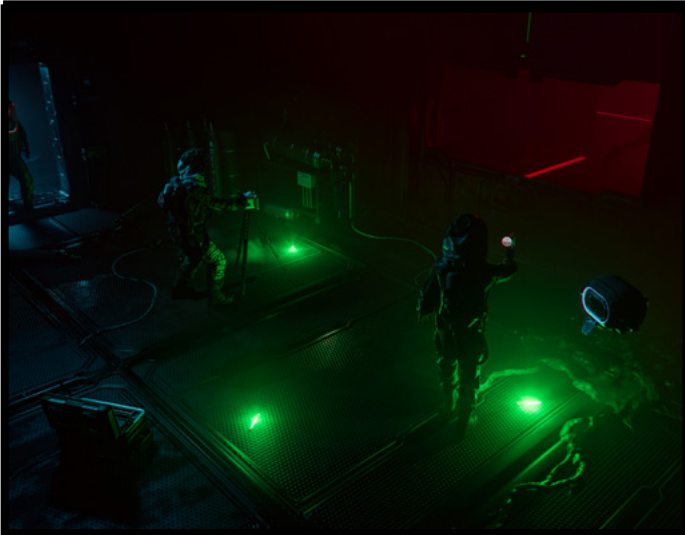
**EN ÇOK
OYNANAN
DEMOLAR!**

Veriler Steam'den alınmıştır.

Once Human

Starry Studio tarafından geliştirilen ve NetEase Games tarafından 10 Temmuz'da Android, iOS, Microsoft Windows platformlarında yayımlanacak kıyamet sonrası bir dünyada geçen çok oyunculu açık dünya ve hayatta kalma oyunu.

Once Human, Steam Next Fest: Haziran 2024'te en çok oynanan demo oldu.



Level Zero: Extraction

Doghowl Games tarafından geliştirilen ve tinyBuild tarafından da yayımlanan **Level Zero: Extraction**, Steam Next Fest: Haziran 2024 festivalinde en çok oynanan ikinci oyun oldu. Oyun 6 Ağustos 2024'te PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows platformlarına gelecek.

Chinese Online Game

Oyuncu, evlilik için parasının olmaması nedeniyle, belirli bir ünlü tarafından desteklenen bir çevrimiçi oyunun pop-up reklamlarının ve dışlılerin kazara ilgisini çekmenin yollarını düşünen, evlenmemiş yaşlı bir genç adam Lao Wang rolünü oynayacak. Kader o anda değişmeye başladı.

Çinli geliştirici oyunun İngilizce çevirisi üzerinde çalışıyor. Oyun, 19 Temmuz 2024'te çıkış yapacak.



Test Drive Unlimited Solar Crown

Oyun, açık dünya yarış oyunu olmasının yanında aynı zamanda bir yaşam tarzı ve sosyal deneyim de sunacak. Tamamıyla baştan oluşturulan Hong Kong Adası'nı keşfedecek ve olağanüstü arabaların direksiyonunda yola çıkıp lüksün doruklarında bir hayat yaşayacaksınız.

KT Racing tarafından geliştirilen ve Nacon tarafından da yayımlanacak oyun, 12 Eylül 2024'te PlayStation 5, Nintendo Switch, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows platformlarına gelecek.

Tiny Glade

Tiny Glade, eğlenceli kaleler oluşturulan küçük ve rahatlatıcı bir oyun olarak piyasaya sürülecek. Şeritsiz yapı kimyasını keşfedin ve oyunun tuğla, çakıl ve levhaları özenle birleştirmesini izleyin. Bu oyunda yönetim, savaş veya yanlış cevaplar yok! Sadece dinlenin ve unutulmuş çayırları sevimli dioramalara dönüştürün.

Oyun, 2024'ün üçüncü çeyreğinde çıkış yapacak.



DEMO İNCELEME



HOLLYWOOD ANİMAL

Yazar: Namık Türk

Açılış ekranında Hollywood Animal, etkileyici bir mesajla oyuncuların karşısına çıkıyor: "Hayatın içerisinde yaşanan kötü şeyleri de oyuna dahil ediyoruz çünkü bunları göz ardı ederek, dünyada bu olayların varlığını yok saymak istemiyoruz."

Bu anlamlı mesaj, oyunun derinliğini ve gerçekçiliğini artırıyor. Hollywood Animal ile birlikte Hollywood, tüm çirkinliği ile elinizin altında.

Henüz 0.6.5 sürümünde olan Hollywood Animal demosu 30 Mayıs 2024 tarihinde yayımlandı. Lütfen bunun bir demo incelemesi olduğunu göz önünde bulundurun. İçerik, tam sürüme kadar değişiklik gösterebilir.

HOLLYWOOD ANİMAL HİKAYESİ

Hollywood Animal, batmış bir film stüdyosunu satın alan ve yönetimine geçen bir patron olarak oynadığınız ve çeşitli çalışanlarla etkileşime geçtiğiniz bir yönetim oyunu. Bir miktar hazır para ile başladığınız bu serüvende stüdyoyu küllerinden doğdurtmak

sizin elinizde. Aktörlerden tutun, güvenlik görevlilerine, hepsini özelliklerine göre seçerek işe alın ve tam anlamıyla bir film stüdyosu deneyimi yaşayın.

Doğru tercihler yapıp kaliteli prodüksiyonlar üretmek tamamen sizin elinizde. Ya dışınızı tırnağınıza takıp Hollywood'daki yerinizi hak edersiniz ya da satın aldığınız stüdyonun kaderini paylaşırsınız. Yalnız, oyunda fazlasıyla yazı okumanız gerekiyor. Eğer bu, sizi sıkabilecek bir durumsa bu oyun size uygun olmayabilir.

DERİNLİK SUNAN BİR OYNANIŞ

Hollywood Animal, detaylı mekanikleriyle öne çıkıyor. Giriş yazısında da bahsettiğim gibi, çalışanlarınızın alkolik, ırkçı, cinsiyetçi ve benzeri gibi farklı özelliklere sahip olması, oyuna büyük bir çeşitlilik katıyor.

Bu özellikler, her çalışanın farklı etkiler yaratmasını sağlıyor ve oyun dinamiklerini daha ilgi çekici hale getiriyor. Mesela alkolik özelliğine sahip bir oyuncunuz çekimler devam ederken skandal bir olaya imza atabiliyor ve

böylece stüdyonuz da kötü bir şekilde manşet olurken aynı zamanda reklamın da iyisi kötüsü olmaz diyor ve çekilmekte olan filmimizin tanınırlığını artırıyoruz. Ha, isterseniz güvenlik güçlerinize istediğiniz bir çalışanın bacaklarını da kırdırabiliyorsunuz...

Hayalinizdeki filmler artık o kadar uzakta değil

Belirli bir seviyeye ulaştıktan sonra kendi senaryolarımızı yazıp, istediğimiz temaları ve seçimleri uygulayıp hayalimizdeki filmleri de gerçekleştirebiliyor olmamız muazzam bir derinlik katıyor.

Rastgele gerçekleşen etkinliklerdeki diyalog seçimleri ve çalışanlarınız ile sözleşme görüşmeleri gibi detaylar da Hollywood Animal'a ayrı bir derinlik katıyor. Ayrıca, bazı çalışan isimlerinizi kendiniz koyabiliyor olmanız, kişiselleştirme açısından hoş bir detay olmuş.

WEAPPY GÖRSEL TARZINDAN ŞAŞMIYOR

Weappy'nin önceki oyunları olan This is the Police serisinden aşına olduğumuz görsel stil, Hollywood Animal'da da bizleri karşılıyor. Oyun, stüdyonun görsel tarzını devam ettiriyor. Rastgele gerçekleşen etkinliklerde de aynı tarzla hazırlanmış görseller karşımıza çıkıyor.

Menü ve arayüz tasarımları benim hoşuma gitti. Kapatma tuşu için alışık olduğumuz X işareti yerine kendi tasarımlarını kullanmışlar ve bu zaman zaman "acaba bu tuş ile mi kapatıyoruz?" sorusunu düşündürtse de normalden farklı bir şey denemelerini hoş buldum.

HOLLYWOOD ANİMAL İŞİTSEL BİR ZİYAFET

Hollywood Animal, tıpkı eski oyunları This is the Police'te yaptıkları gibi, kulaklarımıza bayram ettirecek derecede güzel müziklerle bizi mest ediyor.



This is the Police'in müziklerini hâlâ açar Spotify'dan dinlerim. Bu oyun için de aynı geçerli olacak gibi. Müzik konusundaki tek sıkıntı oyunun başlangıçtaki öğretici kısmında, ekrandaki öğelere kıyasla fazla alakasız olmasıydı. Normal oynanış sırasında çalan müziklerle, kendinizi radyoda bir caz istasyonu dinliyormuş gibi hissedebilirsiniz.

BAZI TEKNİK SORUNLAR

Oyunun henüz demo olmasından ötürü menü geçişleriyle ilgili bazı sorunlar yaşanabiliyor. Oyun deneyimim sırasında yaşanan bir hatadan dolayı yaptıklarım işlenmiyor ve otomasyonlar ilerlemiyordu. Bu durum yaşandığında kayıt da alınamıyordu, bu yüzden yarım saat önceki otomatik kaydıma dönmem gerekti. Bu tür sorunlar, oyuncu deneyimini olumsuz etkileyebilir.

DEĞERLENDİRME

Hollywood Animal, henüz demo seviyesinde olmasına rağmen benim favori Strateji/Yönetim oyunlarım arasına girecek gibi duruyor. Oynarken aşırı keyif aldım fakat uzun uzadıya yazı okumaktan keyif almayacak kişiler için bu oyun bir eziyet haline gelebilir. Seçimler ve stüdyo içerisinde sunduğu çeşitlilik sayesinde oyun sizi kolayca içine çekiyor. Bunu yaparken de hiç göze batmıyor çünkü öğrenme eğrisi tam yerinde. Oyunda, gerçek hayatta yaşanan kötü olaylara da yer verildiğine dair bir ibare mevcut. Eğer hassas olduğunuz konular varsa, oyunu oynarken yer yer rahatsız olabilirsiniz. Dört gözle tam sürümü bekliyorum.

DEMO İNCELEME



TINY GLADE

Yazar: Ömer Faruk Aktaş

Mimariye ilgi duyuyor veya tasarım yapmak hayallerinizi süslüyorsa Tiny Glade demosu tam size göre. Demo sürüm oyununun birçok mekaniğini gördüğümüz tam da daha fazlasını isterken sınırlandığımız kısıtlı bir sürüm olarak karşımıza çıkıyor. Estetik zevkinize göre hayalinizdeki yerleşimi kuracağınız Tiny Glade mutlaka göz atmanız gereken bir yapım. Bu oyunda yönetim, savaş veya yanlış cevaplar yok!

Stokholm merkezli İsveçli video oyun stüdyosu Pounce Light tarafından geliştirilen ve bu yılın üçüncü çeyreğinde Windows ve Linux platformlara gelecek Tiny Glade demo sürümüyle ilk defa oyunseverlerin karşına çıktı.

Anastasia Opara ve Tomasz Stachowiak tarafından geliştirilen oyunun müzik ve ses tasarımı ise Oda Tilset ve Martin Kvale'ye ait. Benim gibi kalelere veya şehir inşasına ilginiz varsa bu oyuna mutlaka göz atmanız gerekiyor. Gelin şimdi oyunun temel mekaniklerine ve demo sürümde neler olduğuna bakalım.

TINY GLADE İLE PROSEDÜR YAPI

Oyunun ana menüsüyle birlikte bizi huzur dolu bir atmosfer karşılıyor. Tiny Glade, prosedür ayrıntılarıyla etkileyici bir görsellik sunarken ızgarasız yapısıyla dilediğiniz yapıyı rahatça tasarlamaya imkan sunuyor. Pencereler, kapılar ve kısıtlı boyama seçenekleriyle demo sürümde birbirinden özel kaleler, evler veya yapılar inşa edebilirsiniz.



Pencereler, sütunlar, kirişler yapılarınıza özel ruh katıyor. Sarmaşıklar, paytak paytak dolaşan koyunlar ise oyunun dünyasına renk katıyor. Tam sürümü büyük bir merakla bekliyorum. Uzun zamandır bir oyun için bu kadar heyecanlanmamıştım.

Oyunun grafikleri de mekanikleri kadar iyi duruyor. Ekipteki geliştiriciler haricindeki diğer iki arkadaşın da müziklerle ilgilenmesi, ses tasarımının üzerinde durulduğunu gösteriyor. Burada paylaştığım GIF'lerin bir parçası demo sürümde yer alıyor.



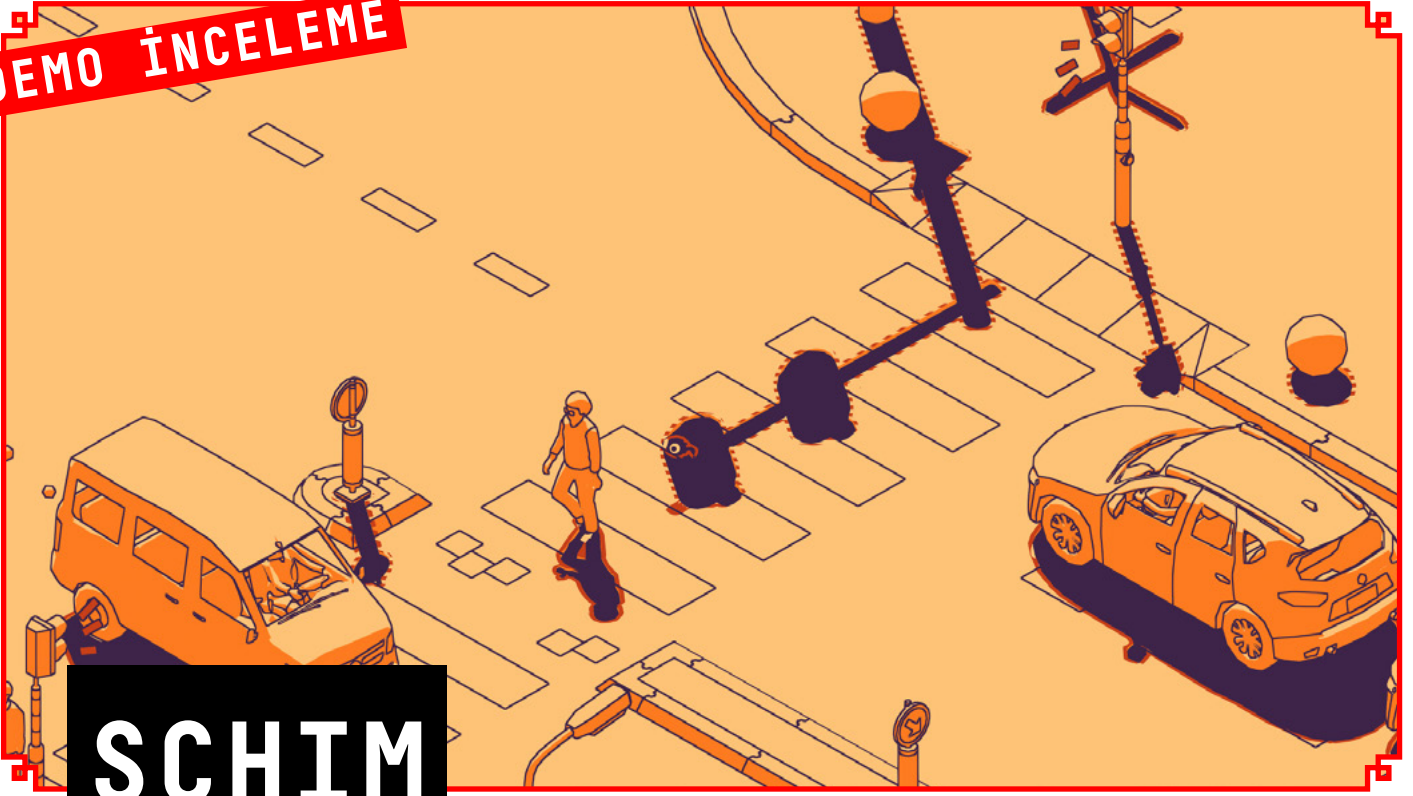
DEĞERLENDİRME

Tiny Glade ile Orta Çağ kaleleri, dar sokaklı mahalleler veya göl kenarında küçük bir ev tasarlamak harika bir deneyim olacak. Yapıların birbiriyle uyumu ve her hamlenizde yeni bir tasarımın ortaya çıkması oyunun gizemli ve merak uyandıran en güzel yanı. Duvarların araziye uyumu, pencerelerin diğer pencereler ile birleşmesi, yolların ve sonrasında kirişli kapıların ortaya çıkması etkileyici.

Türkçe dil desteğine sahip Tiny Glade için son sözlerimi tam sürüme saklıyorum.



DEMO İNCELEME



SCHiM

Yazar: Ege Muslu

SCHiM, 2 Hollandalı bağımsız oyun yapımcısı tarafından geliştirilen oldukça tatlı gözüken bir oyun. Steam Next Fest etkinliğinde rahatlatıcı oynanışı, sevimli çizimleri ve basit yapısıyla öne çıkıyor. Oyunda, bir insanın yanında gölge olarak, onun çocukluk ve yetişkinlik yıllarına eşlik ediyoruz.

SAHİBİNİ ARAYAN BİR GÖLGE

SCHiM içerisinde minik siyah bir gölgeyi yönetiyoruz. Bu gölge ile diğer cisimlerin (bank, çöp kovası, araba, sokak lambası gibi) gölgesinde gezerek çeşitli parkurları ve bulmacaları çözüyoruz. Aynı zamanda sahibimizin, güzel zaman geçişleri ile çocukluk, okul, mezuniyet, iş hayatı gibi dönemlerine eşlik ediyoruz. Hikâyenin bir noktasında sahibimizi kaybetmemizle beraber oyunda artık temel amacımız değişiyor ve sahibimizi aramak için yola koyuluyoruz.

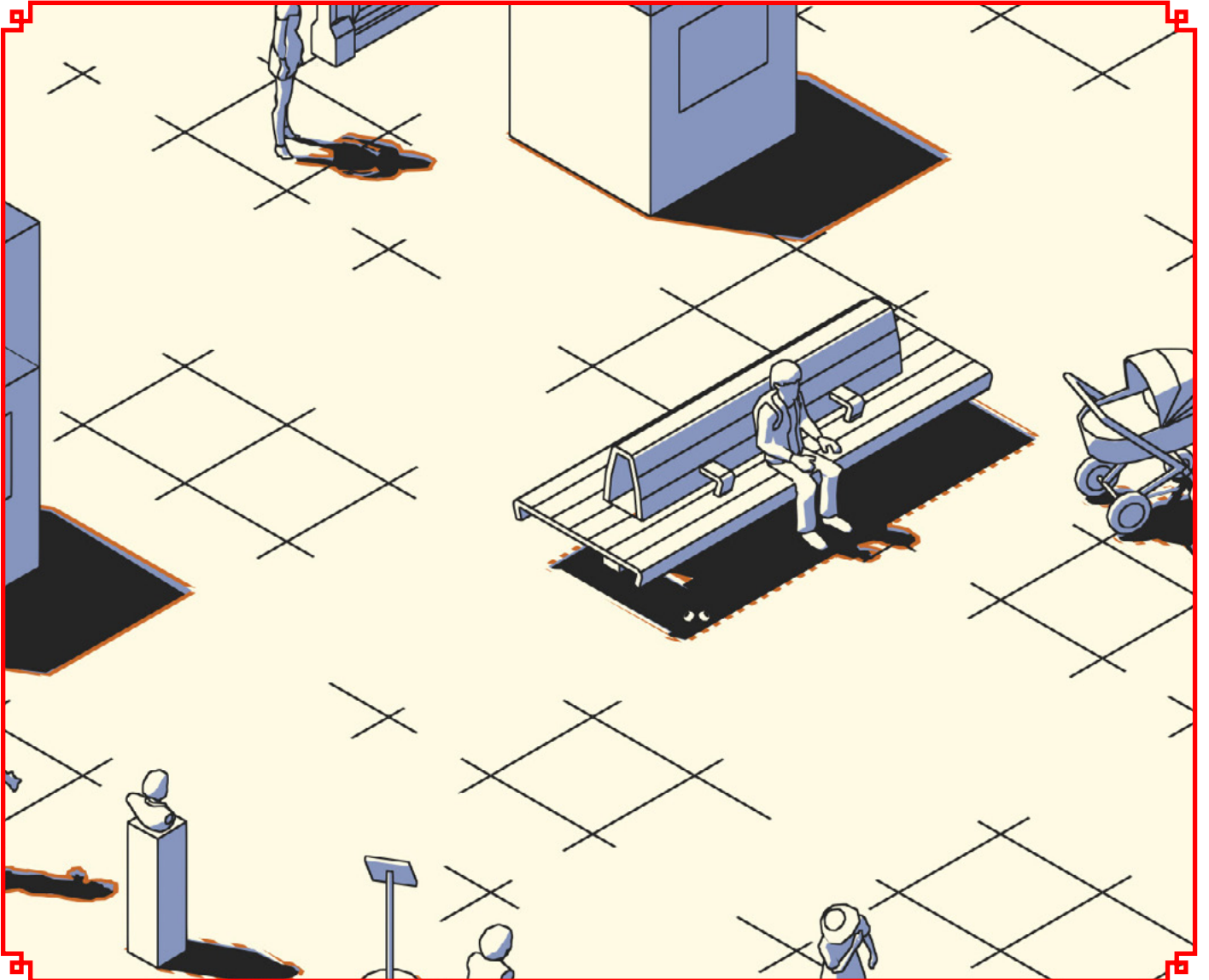
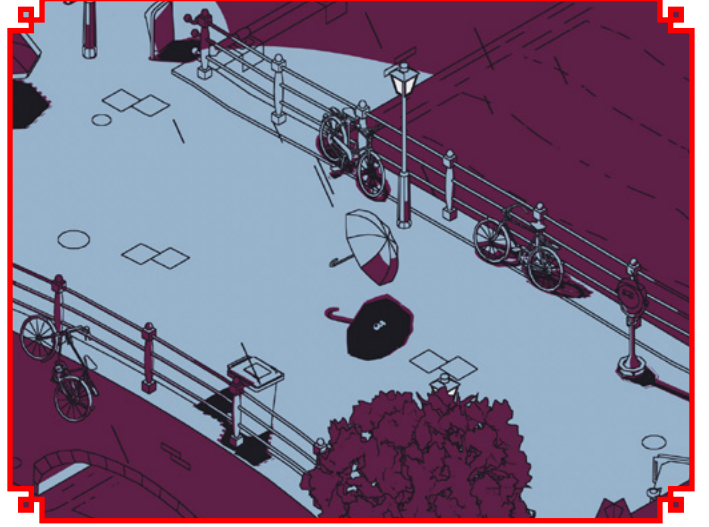
Oyundaki grafikler etkileşimler ne kadar tatlı olsa da oynanışın fazla basit ve sığ olduğunu söyleyebilirim. SCHiM sadece gölgelerin içinden oradan oraya zıplamalı tek bir mekanik bulunuyor ve bu da oyunu daha demo versiyonunda bile sıkıcı hale getiriyor. Oyunda bulmacaların herhangi bir zorlayıcı yanı olmaması, parkurların geçmesi çok basit olması oyunu bir yürüme simülasyonu haline getiriyor.

Yine de tam sürümde birkaç oynanış mekaniği ve biraz daha zor bulmacalar ile oyunun kesinlikle eğlenceli bir hal alacağına eminim.



DEĞERLENDİRME

SCHiM kesinlikle hoş çizimleri tatlı hikâyesi ile kendisini oynatıyor. Bir gölge olarak sahibimizin hayatına eşlik edip sonrasında onu arama hikâyesi oyunda diyalog olmamasına rağmen kesinlikle tatlı işlenmiş. Ama oyundaki mekaniklerin sığılığı, bulmacaların kolaylığı bu oyunun diğer iyi özelliklerini biraz aşağıya çekiyor. Sonuçta oyunun grafikleri hikâyesi ne kadar tatlı görünse de oynanış bir süre sonra çok daralıyor. Eğer oyunun tam sürümünde bulmacalar biraz daha zor olursa, oynanışa birkaç yenilik eklenirse SCHiM'in adından söz ettirebilecek indie yapımlardan biri olduğunu düşünüyorum.



DEMO İNCELEME

THE ALTERS

Yazar: Namık Türk

11 bit studios'un geliştirdiği The Alters, oyuncuları gizemli bir dünyanın içine çekiyor. Oyunun ana karakteri Jan Dolski, gizemli bir kazayla başlayan hikayede yalnız kalan son kişi olarak hayatta kalma mücadelesi veriyor. Geliştirici ekip, This War of Mine gibi önceki projelerinden edindikleri deneyimleri bu oyuna taşıyarak zengin ve derin bir oyun deneyimi sunmayı amaçlıyor.

The Alters, gizemli bir kazayla başlayan ve ardından ekibin geri kalanının cesetlerini bulmamızla devam eden bir girişe sahip. Geriye kalan tek kişi olarak, üs içinde ve dış dünyada hayatta kalmaya çalışıyoruz. Bu noktada üs içerisindeki kontrol şeması ve dizaynı oldukça etkileyici.

THE ALTERS HİKAYESİ

The Alters'ın hikayesi, ekip üyelerinin öldüğünü öğrendikten sonra yalnız kalan Jan Dolski'nin yaşadığı mücadele dolu anlarla başlıyor. Oyuncular, Jan Dolski olarak hayatta kalmak ve bu ölümlere neyin neden olduğunu çözmek için mücadele ediyor.

Hikaye, mahsur kaldığımız gezegende keşfettiğimiz kaynak ile buradan kurtulmak için kendi kopyalarımızı yaratacağımız bir hayatta kalma senaryosu üzerine kurulu. Yakın zamanda yaşanacak olan radyasyon dalgasından kaçabilmek için üssümüzü tamir etmek ve geliştirmek için düştüğümüz gezegende bulabildiğimiz kaynakları kullanıyoruz. Serüvenimizin başında, bu işi tek başımıza halledemeyeceğimizi anladığımız zaman bize, gezegende denk geldiğimiz Rapidium kaynağını kullanarak kendimizi klonlamamıza dair bir yönerge geliyor.



ÇEŞİTLİLİK SUNAN BİR OYNANIŞ

The Alters, tıpkı XCOM ve Astroneer'in bir çocuğu olmuş ve boynuz kulağı geçecek gibi duruyor. XCOM ve This War of Mine oyunlarından alışık olduğumuz üs mekanikleri bizi karşılıyor. Oyunda üs ile dış dünya arasında yükleme ekranı olmadan hızlı ve sorunsuz geçişler yapılabiliyor, bu da oyunun akıcılığını artırıyor. Oyun bize üs dışında da bir oynanış sunuyor olduğu için deneyimimize ayrı bir keşif hissiyatı da ekleniyor. Üs yönetimi oyunlarının olmazsa olmazı, zaman yönetimi de tabii ki mevcut.

Üs içerisindeki kontrol şeması ve dizaynı oldukça hoş. Enerji ve zaman yönetimi mekanikleri, oyuncuları stratejik düşünmeye teşvik ediyor. Oyunda, kaynak bulmak için yeryüzünü taradığımız aletin kullanımı ise detaylı ve keyifli düşünülmüş bir mekanik olarak öne çıkıyor.



Farklı klonlar, farklı kişilikler

The Alters'ta oyuncular, Jan Dolski'nin geçmişindeki belirli noktalardan hareketle farklı seçimler yaparak yaşamı o yönde şekillenmiş yeni klonlar oluşturabiliyorlar. Bu karakterler, anksiyete ve şüphecilik gibi karakteristik ve duygusal özelliklere sahip olabiliyor ve bu durum, karakterlerin davranışlarını ve diyaloglarını doğrudan etkiliyor. Yapılan diyalog seçimleri, oyunun gidişatını ve karakterlerin gelişimini önemli ölçüde etkiliyor.

GÖRSEL VE ATMOSFERİK TASARIM

The Alters, görsel olarak etkileyici bir atmosfere sahip. Işıklandırma ve ortam detayları, oyunun genel atmosferini güçlendiriyor ve oyunculara derin bir deneyim sunuyor. Özellikle gezegen dizaynı, oyunun estetik değerini artırıyor.



Oyun, gerçekten de görsel tasarımı ile öne çıkıyor. Işıklandırmanın güzel yapılmış olmasından dolayı üstten ayrılıp gezegene ayak bastığınız zaman etkileyici manzaralarla karşı karşıya kalıyorsunuz. Düz toprak ve kayanın bu kadar güzel gözükeceğini hiç düşünmemiştim. Oyunda dışarıda bulunduğunuz herhangi bir anda durup, sanatsal manzara fotoğrafı çekmeniz mümkün. Bilim-kurgu, güzel sunulmuş bir görsellik ile muazzam bir görsellik sağlıyor.

DEĞERLENDİRME

The Alters demo, 11 bit studios'un strateji ve hikaye anlatımı konusundaki yetkinliğini bir kez daha kanıtladığı bir yapım. Gizemli bir kaza ile başlayan hikaye, zengin görsel atmosfer, çeşitlilik sağlayan mekanikler ve karakter gelişimi ile birleşerek oyunculara ilgi çekici bir deneyim sunuyor. This War of Mine'dan izler taşıyan The Alters, detaycı ve stratejik düşünen oyuncular için 2024 yılının en iyi seçeneklerinden birisi olmaya aday gibi gözüküyor.

DiceHit Games ekibi Neoduel için planlarını anlattı

BİRKAÇ AYDIR KAPALI ALFA TESTİNDE BULUNUP, OYUNUN YAKINDAN TAKİPÇİSİ OLDUĞUM NEODUEL: BACKPACK MONSTERS İÇİN RÖPORTAJ KONUSUNDA SİZLER KADAR BEN DE MERAKLIYDIM. DEMO SÜRÜMÜN YAYINLANMASININ ÜZERİNE KENDİLERİNE ULAŞIP MERAK ETTİĞİM SORULARI İLETTİM. BEN NAMIK TÜRK, NEODUEL RÖPORTAJI İLE KARŞINIZDAYIM. KEYİFLİ OKUMALAR DİLERİM.



Namık Türk (NT) - Sizi biraz tanıyabilir miyiz? Sektördeki deneyiminiz, ekibiniz ve hayalleriniz hakkında konuşalım.

DiceHit Games (DG) - Dicehit olarak Ekin Yazılan (Rastabarkan), Bahadır Van(General Baho) ve Jiyan Bilici'nin(Shiky) oluşturduğu çok küçük bir ekibiz. Üçümüzün de ortak özelliği stratejik oyunlara olan yoğun ilgimiz. Oyunların verdikleri imkanın tamamını kullanıp dibini sıyırmayı seven insanlarız

DiceHit adıyla birleşmeden evvel Bahadır farklı bir oyun firmasında proje yönetiyordu.



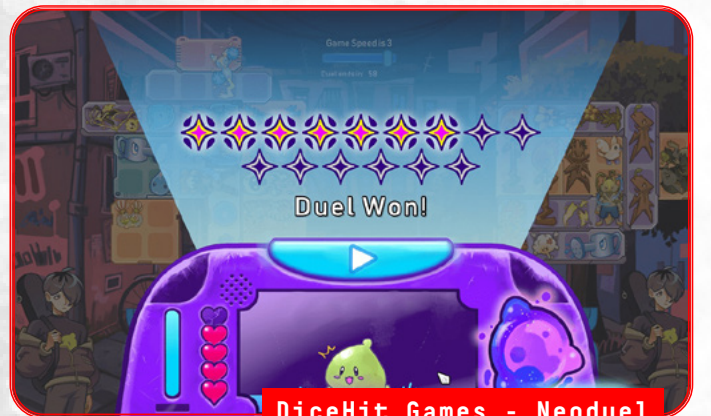
DiceHit Games - Neoduel

Jiyan, Koç Üniversitesinde Kimya Mühendisliği master'ı yapıyordu. Ekin ise bir sosyal medya projesinde ekip yönetiyordu. Jiyan bir gün bilim adamı olmak istemediğini söyleyince biz ikimizin de artık kendi fikirlerimizi hayata geçirmek için doğru bir vakit olduğunu düşünüp ortak bir proje çıkartmaya karar verdik. Projemize destek almak amaçlı birçok yere başvurduk, Dora (Rogue Duck Interactive) dönüş yapanlardan birisiydi ve kendisiyle anlaştık, Neoduel maceramız da bu şekilde başlamış oldu.

Uzun vadede üçümüzün de ortak hayali, kendine has çeşitli strateji oyunları üretip uzun soluklu bir indie stüdyo olmak.

DiceHit Games (DG) - Autobattler türüne yönelmenizin ardındaki motivasyon neydi? Oyun dünyasında bu türün nasıl bir yere sahip olduğunu düşünüyorsunuz?

(DG) - Üçümüz de strateji oyunlarına fazlasıyla meraklıyız ve arkasındaki matematiği devamlı düşünüp tüm detaylarını kurcalayarak oynuyoruz oyunları. Her platformda oynamadığımız Autobattler sayısı çok azdır. Kendimizi kuvvetli gördüğümüz bir alan ve burada bütünlüklü bir iş çıkartıp sürdürülebilir bir dizayn çıkartabileceğimize inanıyoruz. İlk proje olarak kendimizden emin olduğumuz bir türü kullanmak istedik. Üstüne bir de asenkronik envanter Autobattler'in gelecekte yeni bir trend olacağını düşündüğümüzden hiç vakit kaybetmeden işe koyulduk.



DiceHit Games - Neoduel

İSTEDİĞİNİZ ZAMAN OYNAYIN

(NT) - Oyununuzu diğer autobattler oyunlarından ayıran en büyük özellikler nelerdir?

(DG) - Ayırmaktan ziyade daha bütünleştirici özelliklerimiz var. En önemli yanımız asenkronik bir PvP sistemimiz var. Çok fazla örneği olmayan bir tür ama bize çok fazla şey katıyor. Asenkronik olması sayesinde oyunun herhangi bir süre kısıtlaması yok, başka bir oyunla, işlerin arasında, molanda her zaman rahatça rekabetçi bir oyun oynayabiliyorsunuz. Yeni bir oyuna başlamak için belirli bir süre ayırman gerekmiyor ve hâlâ gerçek oyuncularla eşleşebiliyorsunuz ve bizce bu bizi diğer alternatiflerden çok güçlü kılıyor.

Bunun yanı sıra tamamımız çok canlı, karakterler -biz Cosmion diyoruz- çok çeşitli, füzyon sistemimiz var ve oyuna ekstra bir katman katıyor. Bu sayede her seferinde eşsiz, yormayan bir oyun tecrübesi de sunuyor.



(NT) - Oynanış mekaniği nasıl çalışıyor? Oyuncular hangi stratejileri kullanmalı? Oyunda kaç farklı karakter veya birim bulunuyor ve bunların özellikleri nelerdir?

(DG) - En temel mekanik elindeki ekonomiyi, marketteki imkanlarla en iyi şekilde kullanıp her aşamada ayrı bir yapbozu en doğru şekilde çözmek. Bu imkanları çantamızda doğru dizilimle birleştirmek, uygun füzyonları oluşturmak ve bunlara en uygun güçlendirmeleri seçebilmek. Şu anda marketten 70'den fazla birim seçebiliyorsunuz ve füzyonlarla bu sayı 120'yi geçiyor. Bunlar güncel demo sayılarımız ve tam sürüme kadar ikisinin de üstüne katmaya devam edeceğiz.

Anlık çok fazla dizilim imkanımız mevcut, bizden bir tavsiye, hepsini keşfedip ortaya özgün bir dizilim çıkartmanın keyfi bir başka oluyor

"HİLEYİ ÖNLEYEBİLMEK İÇİN HER İHTİMALİ ARAŞTIRIYORUZ"

(NT) - Oyunun geliştirilme sürecinde karşılaştığınız en büyük zorluklar nelerdi?

(DG) - İlk projemiz olduğundan birçok şeyi yaparken öğrendik o yüzden aslında her günümüz farklı bir zorluktu ama bu konudaki en büyük avantajımız kendimize güvendiğimiz, temelimizin sağlam olduğu bir türü seçmek oldu. Bu sayede motivasyonumuzu hiç kaybetmedik. En büyük zorluğumuzu söylemem gerekirse çevrim içi eşleştirmeli bir oyun yaptığımız için hileyi önleyebilmek için mümkün olan her ihtimali araştırarak ilerliyoruz. Zor, ancak oyuncuları oyuna küstürmemek için en çok üstüne düşmemiz gereken konu.

(NT) - Oyuncu geri bildirimlerini nasıl değerlendiriyorsunuz ve bu geri bildirimler oyunu nasıl şekillendiriyor?

(DG) - Geri bildirimleri çoğunlukla iki kaynaktan alıyoruz, Discord ve Steam. Testerlarımız sağ olsun verdikleri geri dönüşler ve gönderdikleri buglar oyunu çok daha hızlı, tümüyle çalışır bir hale getirmemizi sağladı.

Detaylı testleri, uzun süreli sağladıkları veriler sayesinde dizilimlerin üstünde çok daha ince eleyip sık dokuyabildik ve ürünün genel kalitesini bir üst seviyeye çıkarttı. Bazen benzer geri dönüşler alsak bile farklı şekilde dile getirmeleri bizim aklımızda bambaşka şeyleri canlandırıyor ve gerçekten hepsi için minnettarız.

(NT) - Oyunun görsel tarzı nasıl belirlendi? İlham kaynaklarınız nelerdi?

(DG) - Asenkron Autobattler türünün kendisinde böyle bir eksiklik olduğunu görüp oradaki boşluğu doldurmaya karar verdik. 2D ve farklı bir evrendeki canavarları günümüze taşıyan bir tema istiyorduk ve bunu canlı, günümüz temasında işleyip hiçbir açıdan özgürlüğümüzü kısıtlamamaya karar verdik. Karakterler her zamandan, her görünüşten var, bazıları çok tatlı ve gönül bağı kuruyoruz, bazıları ise görünüşünden bile tehlikeli olduğunu belli ediyor.

Uygun çizerlerle anlaştıktan sonra sanat tasarımıımızı yine hem bizim, hem de çizerlerimizin güçlü yanlarını kullanarak daha ortada, herkesin içinden gelerek çıkartabileceği bir tema haline getirdik.

“NEODUEL İÇİN ÇOK KAPSAMLI PLANLARIMIZ MEVCUT”

(NT) - Oyunun geleceği için ne tür güncellemeler veya yeni içerikler planlıyorsunuz? Mobil veya diğer platformlarda yayınlamayı planlıyor musunuz? Eğer evetse; çapraz platform desteği sunmayı planlıyor musunuz?

(DG) - Oyun hayatta olduğu sürece çok kapsamlı planlarımız mevcut. Yeni birimler, yeni elementler, mekanikler ve hatta sezonlar planladık. Bunların yanı sıra bir sonsuz mod, markette sınırlı vaktin olduğu lobi ile oynadığımız bir mod, tek kişilik PvE modu. Bunların hepsi geliştirilirken bir yandan da devamlı oyunu çeşitlendirecek kozmetikler gelecek. Birçoğunun temeli hazır, sadece ekip olarak temeli tamamlayıp sırasıyla diğerlerini de getiriyor olacağız.

Kontrolcü desteğini daha yeni getiriyoruz, imkan bulursak oyunu mobil ve konsollara çıkartmak için de herhangi bir teknik kısıtlamamız yok. Kesinlikle cross platform olur, olmaması için herhangi bir sebep yok.

Sadece muhtemelen mobil sürümünü getirirken yeni bir UI/UX çalışmamız gerekecek, vakti geldiğinde bunları düşünüyor olunuz muhtemelen.

(NT) - Topluluk tarafından oluşturulan içeriklere (modlar, rehberler vb.) nasıl yaklaşıyorsunuz?

(DG) - Normalde kendimiz de farklı oyunlar için içerikler üretiyorduk (Twitch, Youtube) fakat kendi oyununa içerik üretildiğini görmek bambaşka bir hismiş. Demo daha çok yeni olmasına rağmen birçok içerikle karşılaştık ve bize bunların katkısı büyük. Elimizden geldiğince hepsiyle etkileşime girip iletişimde kalmaya çalışıyoruz. Tüm içerik üreten ve üretecek olanlara şimdiden sonsuz teşekkürler!



Mod ve rehber konusuna gelecek olursak; normalde topluluğun yaptığı her şeye bayılırım fakat rekabetçi bir oyun olduğumuz için modlar konusunda biraz mesafeli olmak gerek. Ancak rehberleri buyrun anlatın dostlar, oyunu keşfederken küçük yardımlar arayan birçok oyuncu mevcut.

NEODUEL EN GEÇ SONBAHARDA ÇIKACAK GİBİ

(NT) - Demoyu oyunculara açarken beklentileriniz nelerdi, karşılandı mı? Oyunun çıkış tarihi konusunda ne kadar yol kaldığına dair bir fikir oturdu mu kafanızda?

(DG) - En büyük beklentimiz aslında yüksek sayıda oyuncuyla oyunu test etmekte, oyun gerçekten çok oynandı ve hâlâ oynanıyor,

bu da bizi hem çok mutlu etti hem de çok yardımcı oldu. Oyunun çıkışına kadar bir çok hazırlık yaptık ama bir o kadarı da önümüzde. O yüzden tarihi konusunda şimdilik bir yorum yapmayalım ancak yılın son çeyreğine bırakmayız gibi duruyor.

(NT) - Son olarak okuyucularımıza bir sözünüz varsa, ekibinizin bir fotoğrafıyla birlikte paylaşabilir misiniz?

(DG) - Oyunun demosu açık, denemeyen denesin bedava tam sürüm oyun. İstek listenize ekleyip takip ederseniz bize yardımı çok büyük. Aynı zamanda Discord sunucumuza katılarak veya bize Twitter, Twitch ya da herhangi bir kanaldan ulaşarak dönüş sağlayabilir veya gördüğünüzü beğendiyseniz sadece sohbet de edebilirsiniz. Ayrıca röportaj için de çok teşekkürler. İyi oyunlar!

OYUN GÜNLÜĞÜ OLARAK
DİCEHİT GAMES EKİBİNE
BAŞARILAR DİLİYORUZ.

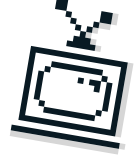




Neler oldu neler!

Yazar: Berk Sögütlü

HAZİRAN AYINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Where Winds Meet, PlayStation 5'e geliyor!

Uzak doğu temalı açık dünya aksiyon, macera ve rol yapma oyunu **Where Winds Meet** artık sadece PC'ye özel değil. Oyunun PlayStation 5 sürümü duyuruldu. Antik Çin'deki dövüş sanatçılarının maceralarını konu alan oyun, onuncu yüzyılda Beş Hanedan On Krallık döneminde geçecek. Kadın veya erkek karakterlerini seçebilecek olan oyuncular oyunda mızrak, kılıç, yay, ikiz kılıç, şemsiye, glaive gibi yakın ve uzak mesafe silahlarını kullanabilecek.



God of War Ragnarök'ün PC sürümü duyuruldu!

Santa Monica Studio ve PlayStation Studios aksiyon ve macera oyunu **God of War Ragnarök**'ü PC için duyurdu. PC portu Jetpack Interactive tarafından yapılacak projenin denetleme kısmında Santa Monica Studio yer alıyor. God of War Ragnarök, Türkçe alt yazı seçeneğiyle birlikte 19 Eylül 2024'te PC platformu üzerinden satışa sunulacak.



Silent Hill 2 Remake ekim ayında çıkacak!

Korku oyunu hayranlarının uzun zamandır merakla beklediği **Silent Hill 2'nin Remake** versiyonunun çıkış tarihi Konami tarafından resmen açıklandı. Bloober Team tarafından Unreal Engine 5 ile geliştirilen Silent Hill 2 Remake, 8 Ekim 2024 tarihinde PC ve PlayStation 5 platformları için çıkış yapacak. Oyunun çıkış tarihiyle birlikte yeni oynanış görüntüleri ve geliştirici ekibin oyunun geliştirme sürecine dair yorumlarının yer aldığı bir video daha yayımlandı.



Sid Meier's Civilization 7 duyuruldu!

Firaxis Games tarafından geliştirilen ve 2K tarafından yayımlanacak **Civilization 7** resmen duyuruldu. PC ve konsollara gelecek olan serinin yedinci halkasının 2025 yılında çıkması planlanıyor. Oyunun tam tanıtımı ağustos ayı içerisinde yapılacak. Bu tanıtımla birlikte oyunda yer alacak medeniyetler, oyun içi mekanikler dâhil birçok detayın ortaya çıkması bekleniyor.



The Thing: Remastered duyuruldu!

John Carpenter'ın 1982 yapımı ikonik korku filmi The Thing'den sonraki olayları konu alan takım tabanlı bir üçüncü şahıs nişancı oyunu The Thing: Remastered, duyuruldu. Nightdive Studios ve Computer Artworks tarafından geliştirilen, 2002 yapımı The Thing'in yeniden düzenlenmiş sürümü olacak olan oyun 2024 sonlarına doğru PC ve konsollara gelecek.



Gerçekçi nişancı oyunu Bodycam erken erişime açıldı!

Oldukça gerçekçi grafikleriyle dikkat çeken çok oyunculu birinci şahıs nişancı oyunu Bodycam, Steam üzerinden erken erişime açıldı. Fransız video oyun stüdyosu Reissad Studio tarafından Unreal Engine 5 ile geliştirilen Bodycam'de Deathmatch, Team Deathmatch ve rekabet için tasarlanmış Body Bomb modu yer alıyor. Yol haritası da açıklanan oyun yılın ikinci çeyreğinde performans güncellemesi alacak.



Age of Mythology: Retold çıkış tarihi açıklandı!

World's Edge, Forgotten Empires, Tantalus Media, CaptureAge, Virtuos Games tarafından geliştirilen gerçek zamanlı strateji oyunu Age of Mythology: Retold, 4 Eylül 2024'te PC ve Xbox Series X|S için çıkacak.



Anno serisine yeni bir oyun ekleniyor!

Ubisoft, Anno serisinin yeni oyunu Anno 117: Pax Romana'yı PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC için duyurdu. 2025 yılında çıkması planlanan oyunda, çapraz ilerleme bulunacak ve seri tarihinde ilk kez oyuncular başlangıç eyaletlerini seçebilecekler. Anno 117: Pax Romana'da, Roma İmparatorluğu'nda barışı sürdürmekle görevlendirilen bir vali olarak toplumu şekillendirmek sizin kaderiniz olacak.



DOOM: The Dark Ages, 2025'te geliyor!

id Software, merakla beklenen yeni DOOM oyununu DOOM: The Dark Ages adıyla duyurdu. Popüler nişancı serisinin yeni oyunu olan DOOM: The Dark Ages oyuncuları adından da anlaşılacağı gibi Orta Çağ benzeri bir dönemde iblis avlamaya gönderecek. 2016 yapımı DOOM'dan önce geçecek olan DOOM: The Dark Ages, bir prequel görevi üstlenerek oyuncuları Slayer'ın geçmişine götürecektir. DOOM: The Dark Ages 2025 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC için çıkacak.



Valorant konsol yolcusu!

Sadece PC platformunda ulaşılabilir olan Riot Games'in oynaması ücretsiz taktiksel nişancı oyunu Valorant, çıkışının üzerinden 4 yıl sonra PlayStation 5 ve Xbox Series X|S için geliyor. Riot Games, Valorant'ın konsol sürümü için özelleştirilmiş bir sistem kullanıldığını bu yüzden rekabetçi açıdan oyunun dengesini bozmamak için PC ile çapraz platform desteği olmayacağını söyledi. Şu anda kapalı beta sürecinde olan oyunun tam sürüm çıkış tarihi henüz açıklanmadı.



Prince of Persia: The Sands of Time Remake, bir kez daha ortaya çıktı!

Ubisoft, geliştirme süreci oldukça sancılı geçen Prince of Persia: The Sands of Time Remake'in bu sefer de 2026 yılında çıkacağını açıkladı. İlk olarak 2020 yılında duyurulan oyun birden çok kez ertelenmiş ve oyun dünyasından aldığı eleştiriler sebebiyle geliştirici Ubisoft Pune ve Ubisoft Mumbai'den, orijinal oyunun yapımcı stüdyosu Ubisoft Montréal'a devredilmişti.



Türk yapımı The Nightscarred: Forgotten Gods duyuruldu!

İstanbul merkezli video oyun stüdyosu Shadowfall Studios, Türk mitolojisi temalı birinci şahıs nişancı oyunu The Nightscarred: Forgotten Gods'ı, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC için duyuruldu. Detaylı bir büyü sistemini hibrit dövüş mekanikleriyle harmanlayacak olan oyunda 2 kişilik co-op desteği de bulunacak. Yaratıcı ve dinamik bir oynanış sunmaya hazırlanan The Nightscarred: Forgotten Gods'ın çıkış tarihiyse açıklanmadı.



Elden Ring: Shadow of the Erdtree çıktı!

FromSoftware'in şimdiye kadar geliştirdiği en büyük genişleme paketi olan Elden Ring: Shadow of the Erdtree çıkışını gerçekleştirdi. Shadow of the Erdtree'de oyuncular, Emphyrean Miquella'nın rehberliğinde, tanrıça Marika'nın ilk ayak bastığı, Gölgeler Diyarı'na yolculuk yapacak. Bu devasa içerik paketi genişleyen haritasının yanında yeni bir hikâye, yeni düşmanlar, çeşitli silahlar ve ekipmanları da beraberinde getiriyor.



Free Palestine
ÖZGÜR FİLİSTİN

فلسطين

NR



OYG

YENİ NESİL
OYUN HABERCİLİĞİ

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com

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

2024