

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

23

KASIM 2024

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



İNCELEME

Call of Duty:
Black Ops 6

Silent Hill 2 Remake

Supermarket Simulator



İÇİNDEKİLER

İncelemeler

4 Call of Duty:
Black Ops 6

12 Silent Hill 2 Remake

20 Diplomacy is
Not an Option

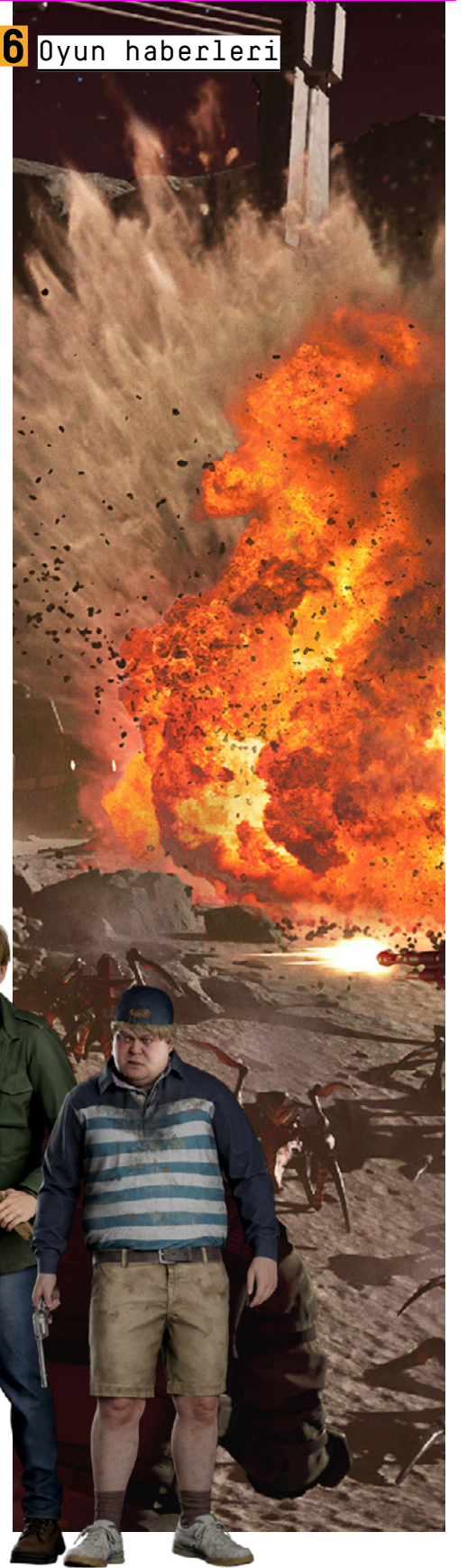
26 Starship Troopers:
Extermination

34 Throne and Liberty

40 Supermarket
Simulator

Neler oldu neler?

46 Oyun haberleri



KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Davut İnanlar

Ceren Aslı Aytaç

Can Çiftci

Ozan Bulut

Can Yeşil

Berk Söğütlü



12

Silent Hill 2 Remake



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

Oyun Günlüğü dijital dergimizin yirmi üçüncü sayısı ile karşınızdayız.

Bu sayımızda 3 milyon kopya satış rakamına ulaşan yerli oyunumuz Supermarket Simulator, Silent Hill 2 yeniden yapımı ve Call of Duty serisinin son oyunu Black Ops 6 dahil tam altı incelemeye yer verdik.

Yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyasına ilişkin gelişmeleri derledik.

Tek ortak noktası oyunlar olan bu bağımsız ekip, desteklerinizi bekliyor. Oyunları çok seviyoruz! Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş

20

Diplomacy is Not an Option





İNCELEME

CALL OF DUTY: BLACK OPS 6

Yazar: Davut İnanlar



Treyarch ve Raven Software tarafından geliştirilen ve Activision tarafından yayımlanan Call of Duty: Black Ops 6, birinci şahıs nişancı, sinematik ve aksiyon oyunu olarak karşımıza çıkıyor. 25 Ekim 2024 tarihinde çıkmış bu oyunun incelemesi ile karşınızdayım.

Kaliforniya merkezli Amerikalı video oyun geliştirici Treyarch ve Wisconsin merkezli Amerikalı video oyun geliştirici Raven Software tarafından geliştirilen ve Activision tarafından 25 Ekim 2024 tarihinde yayımlanan birinci şahıs nişancı, sinematik ve aksiyon oyunu Call of Duty: Black Ops 6, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox X/S Serisi ve PC platformlarına çıkış yaptı. Ayrıca Xbox Game Pass kütüphanesinde de bulunuyor.

Call of Duty: Black Ops 6 incelememde, hikaye moduna odaklanacağım. Çok oyunculu kısımlar ve Zombies gibi modlar hakkında ise yorum yapmayacağım çünkü Call of Duty serilerinde çok oyunculu tarafa pek hakim değilim ve bu kısımlara dair yeterli bilgiye sahip değilim.

BLACK OPS 6 HİKAYESİ

Oyun, 1980'lerin başında geçen Black Ops Cold War'un ardından, 1991 yılında geçiyor. Bu kez CIA ajanı Case olarak, CIA başkan yardımcısını itibarsızlaştırıp değiştirmeyi amaçlayan ve ABD'ye sahte bayrak saldırısı düzenlemeye çalışan yarı askeri grup Pantheon'u avlamaya çalışıyoruz.

MEKANİKLER

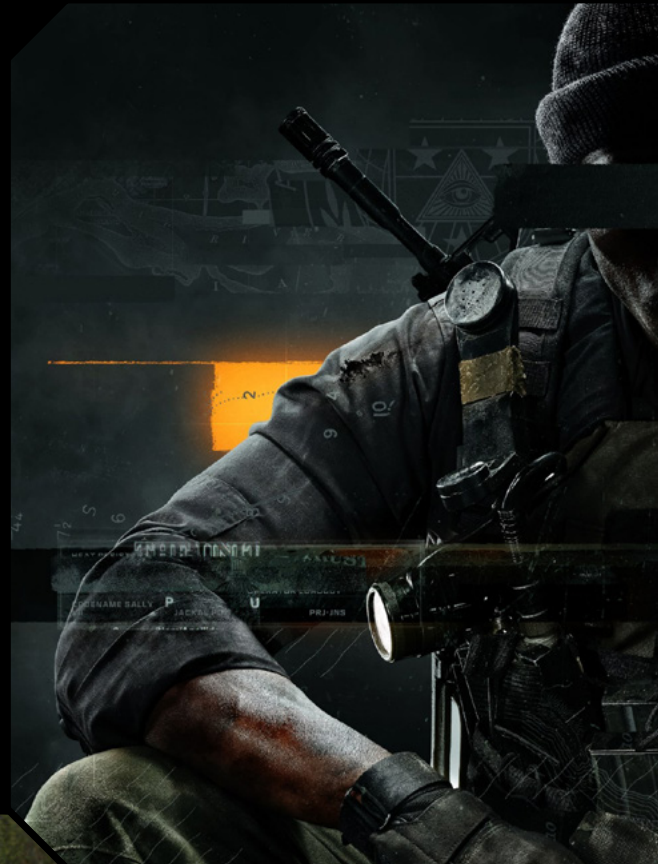
Black Ops 6, sinematik aksiyon sunan birinci şahıs nişancı oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Bol silahlı çatışmaların yanı sıra gerektiğinde gizliliği tercih edebileceğimiz, buna göre tasarlanmış bölümler içeriyor. Yeni eklenen "omnimovement" mekaniği ve çeşitli teçhizatlarla oynanışı daha da keyifli hale getirerek aksiyonu zirveye taşıyor.

Vuruş hissiyatı

Silahların vuruş hissiyatı gerçekten çok başarılı; vurduğunuzda bunu hissedebiliyorsunuz. Ancak, bazı istisnalar dışında bosslar, zırhlı düşmanlar ve pompalı tüfek gibi bu konuda ufak eksikler var, bunlara da aşağıda değineceğim. Yine de, genel olarak bir silahlı çatışmanın içinde olduğunuzu hissettiren etkileyici bir deneyim sunuyor.



Bosslar ve zırhlı düşmanlar, benzer nedenlerle oynanış deneyimini zedeliyor. İkisi de can barına sahip olduğundan, onları öldürmek için birkaç şarjör boşaltmak gerekiyor, bu da vuruş hissini azaltarak etkisini kaybettiriyor.



Oyunun savaş sistemi gerçekçiliğe dayalı olduğundan, birkaç mermiyle düşmanları etkisiz hale getirebilmek bekleniyor. Ancak, bir düşmanın can barı olduğunda, boşluğa ateş ediyormuş hissinden öteye geçilemiyor.

Pompa tüfeklere gelince, ne yazık ki tatmin edici bir his vermiyor; düşmana ateş ettiğinizde yetersiz kaldığını hissediyorsunuz. Pompa tüfek, bana sağlam ve güçlü bir silah gibi geliyor, bu yüzden hedefe vurduğumda uzuvların kopmasını ya da en azından düşmanın güçlü bir şekilde savrulmasını bekliyorum. Ancak bunlar olmayınca, gerçekten vuruyormuş hissini tam olarak alamıyorum.

Teçhizatlar

Oyunda birçok farklı teçhizat bulunuyor, bu da oyunu çeşitlendirerek keyfi artırıyor. El bombası, flaş bombası, uzaktan kumandalı patlayıcı araba, C4, havan saldırısı, fırlatılabilir bıçak ve kontrol edilebilir roket gibi birçok seçenek sunuluyor. Bu teçhizatları 3 farklı tuşa atayabiliyorsunuz, ancak her tuşa belirli teçhizatları atayabilirsiniz. Aynı tuşa atanabilen

teçhizatlar arasında hızlıca geçiş yapma imkanı da mevcut, böylece oyun içinde esnek bir kullanım sağlanıyor.

Omnimovement mekaniği

Omnimovement, Black Ops 6 ile Call of Duty serisine yeni eklenen bir özellik olarak, atıldığınızda 360 derece serbestçe dönebilmenizi sağlıyor ve bu özelliği oldukça başarılı bir şekilde sunuyor. Bu mekaniği, Max Payne'deki Bullet Time'in zaman yavaşlatma olmadan kullanılabilen versiyonu olarak düşünebilirsiniz.



Savaş sırasında canınız azaldığında siper almak için zıplayıp havada ateş ederek sipere inmek ya da düşmanlara doğru atılıp havadayken onlara ateş etmek, aksiyonun doruklarına çıkmanıza ve oyunun atmosferine daha da yoğun bir şekilde girmenize olanak tanıyor.

Gizlilik

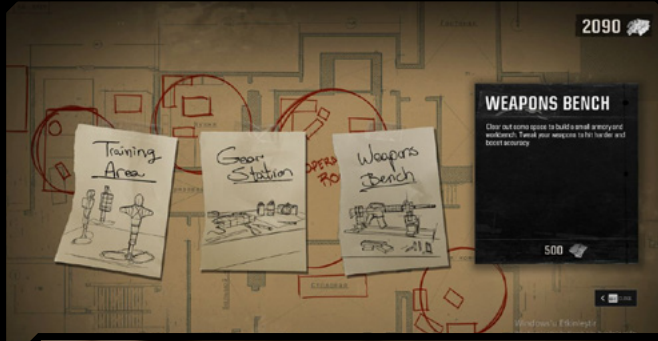
Gizlilikten bahsedecek olursam, oyunda gizliliğe pek başvurmadım; çünkü silahlı çatışmalara girmek daha eğlenceli. Ayrıca, yapay zeka yeterince iyi olmadığından gizlilikten pek zevk alamıyorsunuz. Gizlilik için tasarlanan bölümler de oldukça tek düze ve basit, vasatın altında bir tasarıma sahip oldukları için gizliliğe başvurmanın pek anlamı kalmıyor.



Oyunun tek artısı olarak, bitiriş animasyonlarının çeşitliliğini ve düşmanları etkisiz hale getirdiğimiz animasyonların farklılığını söyleyebilirim. Bence oyun, oldukça hoş ve yeterince çeşitli bitiriş animasyonlarına sahip. Ayrıca, düşmanları alarak zırh olarak kullanma özelliği de mevcut, ancak bu özelliği sadece bir kez denedim ve daha sonra kullanmadım.

Geliştirmeler

Black Ops 6, karakterinizi, silah ve teçhizat kullanımınızı geliştirmenize olanak tanıyor. Bu geliştirmeleri yapabilmek için para toplamanız gerekiyor; parayı ise bölümlerde masa üstlerinde rastgele yerlerde veya radyo frekanslarını ayarlayarak kasa şifrelerini öğrenip açtığınız kasalarda bulabiliyorsunuz. Geliştirmeler için ayrıca üç ayrı mekanı inşa etmeniz gerekiyor: eğitim alanı, teçhizat istasyonu ve silah tezgahı.



Teçhizat istasyonu, giyebildiğiniz zırh miktarını artırmaya veya kullandığınız teçhizatların özelliklerini daha etkili hale getirmenize olanak tanıyor. Bu yükseltmeler, çatışmalar sırasında işinize yarıyor ve geliştirdiğinizi hissettiriyor.

Silah tezgahı, şarjör değiştirme hızını artırma, silahın geri tepmelerini azaltma veya zırhlı düşmanlara karşı mermilerin daha fazla hasar vermesini sağlama gibi yükseltmeler yapmanıza imkan tanıyor. Bu geliştirmeler, yaptığınız ilerlemeyle birlikte git gide daha deneyimli bir asker olduğunuzu hissettiriyor. Eğitim alanı, canınızı artırma veya hızlı hareket etme gibi karakterinize odaklı yükseltmeler sunuyor; bu da karakterinizi daha güçlü bir asker haline getiriyor. Böylece savaşlar sırasında daha dayanıklı hale geliyor ve daha rahat hareket ediyorsunuz.

Bulmacalar

Oyun, bulmacalar kısmında eğlenceli ve basit bir deneyim sunuyor. Radyo frekansı ayarlayarak kasa şifresi öğrenme veya sayılara göre kodu çözme gibi kolay bulmacalar yer alıyor. Ayrıca, üssümüzdeki bir kasa şifresini çözebilmek için birkaç eğlenceli bulmaca ile karşılaşırız ve bu kasa şifresi her oyuncuda farklılık gösterebiliyor.

OYUN İÇİ ARAYÜZ VE KONTROLLER

Black Ops 6, sade, basit ve şık bir arayüz sunuyor. Ayarlar bölümünden istediğiniz ayarı kolayca bulabiliyorsunuz, oyun ekranında



gereksiz kalabalık oluşturmadığı için oyun içi deneyimi rahatsız etmiyor. Ayrıca, teçhizat sekmesi, istediğiniz teçhizata rahatlıkla geçiş yapmanızı sağlayan kullanıcı dostu bir arayüze sahip.

Oyunun kontrollerine gelecek olursak, karakteri kontrol etmek oldukça rahat. Yeni eklenen omnimovement özelliği sayesinde, atıldığınızda 360 derece etrafınızda dönebilmek gayet kolay ve rahat bir şekilde gerçekleşiyor. Ayrıca, tuş atamaları da gereksiz veya yanlış değil; bu yüzden kontroller gayet iyi bir şekilde yapılmış.

GÖREVLER

Black Ops 6, görevler konusunda gerçekten başarılı bir iş çıkarmış. Her bölüm farklı bir temaya sahip ve her birinde yeni bir şeyler denenmiş. Örneğin, bir bölüm açık dünyada geçerken, başka bir bölüm tamamen aksiyon dolu. Hatta bazı bölümlerde korku teması bile işlenmiş ve bu, beni gerçekten içine çekmeyi başardı. Görevleri ise üssünüzde bir tahta üzerinden seçerek geçiş yapıyorsunuz.



Açık dünya

Açık dünya bölümünden bahsedecek olursam, bana sorulacak olursa, ne kadar farklı bir tema işlenmiş olsa da, oyunun en zayıf bölümü bu kısım olabilir. Call of Duty oyunlarında genellikle çizgisel yapıyı tercih ediyorum çünkü bu tarz, hikayeyi daha odaklı ve hızlı bir şekilde deneyimlememe olanak tanıyor. Ancak açık dünya bölümü, bu beklentiyi karşılamakta zorlanıyor.

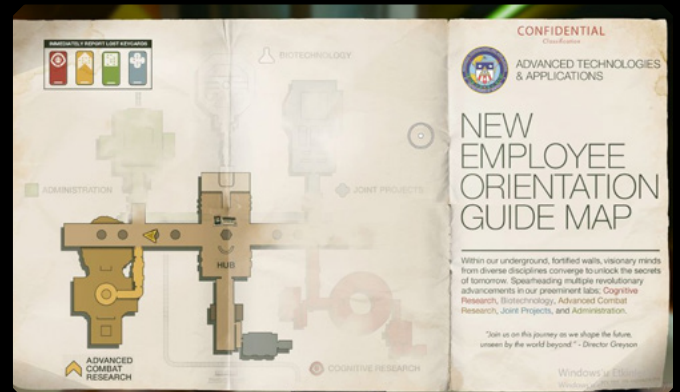


Açık dünya bölümü oldukça gereksiz hissediyor. Ana görevler sadece patlatmanız gereken üç ayrı yerle sınırlı ve yan görevler de benzer şekilde hiçbir ödül veya anlamlı bir içerik sunmuyor. Birkaç yan görevin dışında, ek bir şey kazanmıyorsunuz ve ben neredeyse tüm yan görevleri tamamlamama rağmen yine de tatmin edici bir deneyim elde edemedim. Ayrıca, harita görsel olarak da pek tatmin edici değil; çöl temalı bir alan olduğu için haritanın yüzde sekseni kumlarla kaplı ve birkaç bina dışında pek bir şey yok, bu da keşif hissini zayıflatıyor.

Bu bölümde ayrıca araba kullanabiliyorsunuz. Araba kullanımı ise oldukça arcade tarzı bir deneyim sunuyor. Zevk açısından, ne çok keyifli ne de çok kötü, bu yüzden araç sürme mekaniğini vasat olarak nitelendirebilirim.

Halüsinasyon bölümleri

En keyif aldığım bölümler arasında halüsinasyon bölümlerini sayabilirim.





Bu bölümde oyun gerçekçilikten sapıyor, ancak güzel bir şekilde işlenmiş olduğu için oldukça keyif aldım. Bir bölümde ise, açık dünya olarak sayılabilecek küçük bir alan var, ancak yine çizgisel bir şekilde ilerleyebiliyorsunuz ve bu bölümde ekstra yan görevler bulunmuyor.

Bu bölümde korku teması da işleniyor ve Call of Duty'den beklenmeyecek şekilde gerilim yaratıyor. Bir bölümde, Resident Evil Village DLC'sinden de hatırlayabileceğiniz, göz teması kesildiğinde peşinizden sizi takip eden kuklalar yer alıyor. Gerilim, Resident Evil kadar etkili olmasa da yine de başarılı bir şekilde hissettirebiliyor.

Ayrıca, zombiler de bulunuyor, ancak bunlar direkt olarak Black Ops 6'nın çok oyunculu Zombies modundaki hazır assetlerden oluşuyor. İnsan düşmanları gibi, onları vurduğunuzda aynı vuruş hissiyatını alamıyorsunuz.

Son olarak, halüsinasyon bölümlerinde kazandığınız grappling hook'u kullanabiliyorsunuz ve kullanımı oldukça eğlenceli. İstediğiniz bir yere tırmanmak veya bir yere uçmak için bu aracı rahatlıkla kullanabilirsiniz. Ayrıca, zombileri üzerinize doğru çekip, farklı bitiriş animasyonlarıyla onları etkisiz hale getirebiliyorsunuz.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Oyunun grafikleri, görsel sanatı ve kaplamaları gerçekten etkileyici. Grafikler açısından oldukça başarılı bir iş çıkarılmış.

Oyunda sinematik sahnelerle oyun içi oynanış bölümleri arasında iki farklı grafik tarzı bulunuyor. Sinematik sahnelerde film gibi gerçekçi grafiklerle karşılaşıyoruz, ancak oynanışa geçtiğinde, sinematik kısımlardaki kadar olmasa da yine oldukça etkileyici grafikler sunulmuş.

Atmosfer konusunda ise, her bölümde farklı bir tema işlenmesine rağmen, o temaya uygun atmosfer başarıyla oluşturulmuş ve sizi atmosfere çekme konusunda etkileyici bir iş çıkarmış.



MÜZİKLER

Müziklere gelecek olursak, gerçekten başarılı bir iş çıkarılmış. Aksiyon sahnelerinde atmosferi güçlendiren ve aksiyonu iki katına çıkaran müzikler oldukça etkileyici. Diğer temalara sahip bölümlerde de güzel müzikler kullanılmış ve bu, genel deneyimi daha hoş hale getirmiş.

DEĞERLENDİRME

Call of Duty: Black Ops 6, genel olarak beni mutlu eden bir deneyim sundu. Daha önce de belirttiğim gibi, Multiplayer kısmına hakim olmadığım için o taraftan bağımsız değerlendireceğim. Her bölümde farklı tema denemeleri, silah çatışmaları, vuruş hissiyatı ve omnimovement kullanımı gibi unsurlar, oyunu sıkıcı olmaktan uzak tutarak akıcı ve eğlenceli hale getirmiş.

Kötü yönlerine gelince, açık dünya bölümü gerçekten başarısızdı. Can barı olan düşmanlar, çatışma zevkini ciddi şekilde düşürüyor; bu yüzden Call of Duty oyunlarında can barı bulunan düşmanların olmaması gerektiğini düşünüyorum. Ayrıca, çok oyunculu kısımlarda kullanılan hazır asset'ler hoş olmamış, çünkü bu durum kolayca kaçmak gibi görünüyor. Bunun yanında, karakterler ve hikaye oldukça zayıftı; ne karakterlere bağlanabiliyor ne de hikaye anlamlı bir şekilde anlatılabiliyor.

Peki, oyunun fiyatı hakkını veriyor mu ve alınır mı? Bence oyun, oldukça yüksek bir fiyat etiketine sahip. Steam üzerinde indirimden girmeden 70 dolar (2.402 TL) fiyatla satılıyor, bu fiyata da alınmasını pek önermiyorum. Ancak, oyun Xbox Game Pass kütüphanesinde mevcut ve aylık 209 TL gibi uygun bir fiyatla satın alınıp deneyimlenebilir.

Geliştirici: *Treyarch ve Raven Software*
Yayıncı: *Activision Blizzard*
Tür: *Nişancı*
Çıkış tarihi: *25 Ekim 2024*

8



SILENT HILL 2 REMAKE

Yazar: Ceren Aslı Aytaç



Kıyametin eşiğinde, unutulmaz bir korku deneyimi için geri dönen Silent Hill 2 Remake, 2024'te modern grafiklerle ve yeniliklerle yeniden hayat buldu! Psikolojik korkunun önde gelen isimlerinden biri olan bu başyapıtta birlikte göz atalım.

Silent Hill 2 Remake, 8 Ekim 2024 tarihinde PC ve PlayStation 5 platformlarında bizlerle buluştu. Korku oyunları alanında Layers of Fear ve Blair Witch gibi başarılı yapımlara imza atan Bloober Team, bu sefer Silent Hill evrenine geri dönerek nostaljik bir yolculuğa çıkıyor.

Metal Gear ve orijinal Silent Hill oyunlarının yayıncısı Konami'nin desteğiyle yeniden hayat bulan bu klasik hem eski hayranlarının hem de yeni oyuncuların ilgisini çekiyor. Peki, 2001'deki akıllarda yer edinen orijinal oyunla karşılaştırıldığında bu yeniden yapım, beklenen derinliği ve atmosferi sunabildi mi? Hadi gelin, bu merak edilen sorulara birlikte yanıt arayalım!

SİLENT HİLL 2 HİKAYESİ (SPOİLER YOK)

Silent Hill 2, hayatta kalan bir dul olan James Sunderland'in hikayesini anlatıyor. James, üç yıl önce vefat eden karısından aldığı bir mektup üzerine, onu bulmak için lanetli Silent Hill kasabasına doğru yola çıkar. Ancak, bu kasabada onu bekleyen karanlık sırların ve dehşet dolu olayların farkında değildir.



Silent Hill'in bu gizemli atmosferinde, James gerçeklik ve kâbus arasında gidip gelen bir serüvene adım atarken, karanlığın içindeki yaratıklar da ona eşlik ediyor. James'in, karısının anısına olan bağlılığı, kasabanın ruhu ile iç içe geçmiş durumda ve her adımında daha da derinleşen bir kâbusun içine çekiliyor.

Oyun, James'in içsel çatışmalarını ve kayıplarını anlamaya yönelik bir yolculuk sunarken, oyuncuları da heyecan verici bir deneyimin içine dahil ediyor. Korkunun ve belirsizliğin hâkim olduğu bu dünyada, James'in gerçeği keşfetme arzusu hem onu hem de oyuncuları baş döndürücü bir yolculuğa çıkarıyor.

Orijinal oyun ile hikayesi aynı olsa da bu yeniden yapımda görevlerde, diyaloglarda ve ara sahnelerde kesinlikle çeşitlilik artmış durumda ve farklılıklar mevcut.

SİLENT HİLL 2 OYNANIŞ

Oyunun ilerleyişi büyük ölçüde James'in harita kullanımı ile bağlantılı; belirli alanları keşfettikçe, James haritasında notlar alarak ilerliyor. Remake'de harita kullanımı, orijinal oyundan daha aktif hale getirilmiş durumda; James, kapalı kapıları ve çözülmesi gereken bulmacaları haritasına ekleyerek oyuncunun yolculuğunu kolaylaştırıyor. Bu bulmacalar, oyuncunun anahtarlar veya şifreler bulmasını gerektirir ve her bulmaca, çevresel unsurlarla bağlantılı. Ayrıca, seçtiğiniz zorluğa göre bulmacaların da zorluğu artıyor.



MEKANİKLER

Yenilenen savaş mekaniği: Strateji ve hayatta kalma

Bloober Team, SH2R'de savaş mekaniklerini baştan aşağı yenileyerek oyunculara yepyeni bir deneyim sunuyor. Artık sadece düşmanlara dalmak yeterli değil; akıllıca hareket etmeniz ve doğru stratejiler geliştirmeniz gerekiyor. Bu, oyunun korku atmosferini daha da derinleştiriyor, çünkü her köşede (hatta hemen arkanızda) bekleyen tehlikelere karşı dikkatli olmalısınız.

Kaçış mekaniğini usta bir şekilde kullanmak Yeni ve heyecan verici bir mekanik olarak eklenen kaçış sistemi hem yeni başlayanlar hem de eski oyuncular için oldukça önemli. James'in geri adım atmasını sağlamak, düşman saldırılarından kaçmak için hayat kurtarıcı olabiliyor. Özellikle baştan sona gergin anlar yaşatan bu mekanik, oyuncuların hızlı düşüncelerini ve anlık kararlar vermelerini zorunlu kılıyor, bu da oyuna daha fazla katılım sağlıyor.

James'in sağlık sistemi

SH2R, klasik sağlık çubukları yerine James'in fiziksel durumunu görsel ipuçlarıyla ifade ediyor, bu da oyuncular için oldukça farklı bir deneyim sunuyor. Oyunun başında sağlıklı ve enerjik görünen James, zamanla hasar aldıkça nasıl değiştiğini gösteriyor; terden ıslanan kıyafetleri ve zayıf ve dengesiz hareketleri ile durumu hakkında net bilgiler veriyor. Aynı zamanda ekranın etrafı kırmızı bir çerçeve ile kaplanıyor. Bu sistem hem oyun ekranının daha temiz görünmesini sağlıyor hem de oyuncuların James'in sağlığını gözlemlemesini ve dikkatli kararlar almasına olanak tanıyor.

Mermi tasarrufu: Yeni bir zorluk

Bu sefer mermiler, geçmişteki gibi bol keseden değil; aksine, her bir mermi kıymetli bir kaynak haline gelmiş durumda. Savaşta daha düşünceli olmanız gerekiyor; taktiksel düşünüp, bazı durumlarda ateş etmekten ziyade, düşmanlarınızı alt etmek için yaratıcı yollar bulmalısınız.

Etkili yakın dövüş: Zamanlama önemli

Yakın dövüş, SH2R'nin kritik unsurlarından biri. Ancak burada sadece saldırmak yeterli değil; her düşmanın kendine has bir yeteneği var ve bu, onları yakından izlemeyi gerektiriyor. Zamanlama, dövüş sırasında kritik bir rol oynuyor; düşmanın hareketlerini dikkatlice takip etmeli ve sadece uygun anlarda saldırmalısınız, aksi takdirde beklemediğiniz bir darbe alabilirsiniz.

Yere yıkılan düşmanları bitirme
Yere düşen bir düşmanı hemen bırakmak, büyük bir hata olabilir. SH2R, oyunculara düşmanların gerçekten öldüğünden emin olmanın önemini hatırlatıyor; çünkü çoğu düşman, yeterince hasar almadıklarında yeniden ayağa kalkabiliyor. Bu nedenle, yere serdiğiniz düşmanı iyice dövüp öldürdüğünüzden emin olun, aksi takdirde arkanızdan beklenmedik bir saldırıya uğrayabilirsiniz.

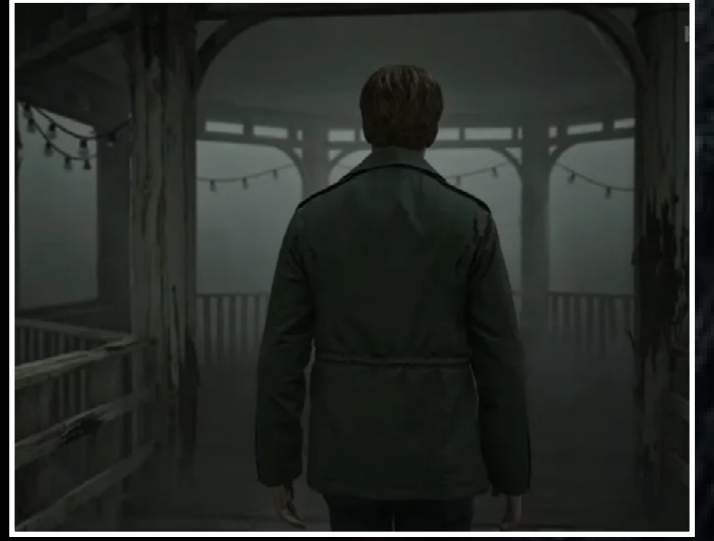
Kişiselleştirilmiş zorluk ayarları

SH2R, oyunculara savaş ve bulmaca zorluklarını ayrı ayrı ayarlama imkânı tanıyan bir sisteme sahip. Bu, herkesin kendi beceri seviyesine ve oyun tarzına uygun bir deneyim elde etmesine olanak tanıyor. Kimi oyuncular sadece hikâyeye odaklanmak istersen, kimileri de tekrar tekrar aynı deneyimleri yaşamak isteyebiliyor. Bu noktada, oyunun ve bulmaca zorluğunun ayrı bulunması harika bir düşünce.

Fakat şunu da unutmayın, ayarlara girdiğiniz zaman üstte "standart ayarlar Silent Hill 2'nin vizyonunu en iyi şekilde temsil etmektedir" yazısıyla karşılaşıyorsunuz. Yani bir nevi oyun size ilk başta ayarları değiştirmemenizi öneriyor.

Gelişen bulmaca mekanikleri

Bulmacalar, SH2R'de zorluk seviyesine göre değişkenlik gösteriyor ve her zorlukta farklı



ipuçları sunuluyor. Kolay seviyedeki bulmacalar, biraz düşünmeyi gerektirirken, standart zorlukta çözümü biraz daha gizli hale getiriyor. Bu çeşitlilik hem yeni başlayanlar hem de eski oyuncular için taze bir deneyim sunarak, her seferinde farklı bir şey keşfetme fırsatı veriyor.

GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Silent Hill 2 Remake hem eski hem de yeni oyunculara derin bir deneyim sunmak amacıyla genişletilmiş bir yapıya sahip. Bloober Team, anılarda yer edinmiş mekanları ve anları oldukça detaylandırmış, bunun sonucunda oyun süresi orijinal yapıma göre daha uzun. Ayrıca oyunun toplam 8 sonu var, bunun 3'ü ilk oyun deneyiminde sizin davranışlarınıza göre belirleniyor. Kalan 5 sona ise oyunu bir kez bitirip tekrar başladığınızda görebiliyorsunuz.

Oyunun her bir bölümünde, bulmacalar, düşmanlar ve gizli koleksiyonlar mevcut. Zaten yeni bir bölüme geçtiğinizi, James'in üstü örtülü bulmacayı açmasından anlayabiliyorsunuz. Her ne kadar Silent Hill 2 Remake açık dünya dinamiklerine sahip olmasa da sunduğu keşif özgürlüğü ve zengin içerik sayesinde, oyuncular kendilerini kapalı bir ortamda sıkışmış hissetmiyorlar. Oyun, sadece görevleri tamamlamanın ötesine geçiyor; atmosferin ve hikâyenin derinliğini anlamak için her detayın üzerinde durmayı teşvik ediyor.





Kolayca gözden kaçırabileceğiniz küçük detaylar, biraz daha uzun süre dursanız fark edebileceğiniz karakterler arası diyaloglar ve eski oyuna atıfta bulunan küçük göndermeler da bu yapıtın tuzu biberi resmen.

Yalnızca görevleri tamamlamakla kalmayıp, aynı zamanda her lokasyonda geçirdiğiniz zamanı ve karşılaştığınız zorlukları dikkate alarak, oyunun tamamını bitirmek 16 ila 20 saat kadar sürebiliyor (Eğer benim gibi çok ölürseniz bu süre artabilir). Bu süre, oyuncuların ne kadar derinlemesine keşif yaptığına bağlı olarak değişkenlik gösteriyor. Tüm gizli öğeleri toplamak ve alternatif sonları keşfetmek istiyorsanız, toplam oyun süresi yaklaşık 25 saati bulabiliyor.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Silent Hill 2 Remake, göz alıcı grafikleriyle oyuncuların beğenisini kazanıyor. Orijinal oyunun sunduğu atmosfer gerçekten çok başarılıydı, ancak yeniden yapım ile birlikte her detay daha da özenle işlenmiş diyebiliriz. Oyunun görsel tasarımı, hem tedirgin edici bir atmosfer yaratıyor hem de oyuncuları içine çekiyor. Düşmanlarla karşılaşmalar ve keşif anları, görsel olarak doyurucu bir deneyim sunarak, gerilim ve korku duygusunu zirveye taşıyor.

Bu yeniden yapım, sadece grafikleriyle değil, aynı zamanda atmosferiyle de dikkat çekiyor. Göz alıcı ışıklandırmalar ve detaylı çevre

tasarımı, oyuncuları Silent Hill'in karanlık ve rahatsız edici dünyasına derinlemesine çekiyor. Oyun, ağırlıklı olarak tedirgin bir aksiyon havasında geçiyor; ancak bazı bölümler, özellikle hastane gibi, oyuncuya sağlam bir korku deneyimi yaşatabiliyor.

Silent Hill 2'nin yeniden yapımının atmosfer olarak orijinaline sadık kaldığını, hatta seviyeyi bir tık artırdığını bile söyleyebiliriz. Orijinalin atmosferi eşsiz ve rüyamsı havaya sahip. Remake'in sunduğu gerilim hem yeni hem de eski oyuncular için daha korkutucu ve yoğun bir deneyim sağlıyor. Yani SH2R hem görsel hem de duygusal açıdan oldukça etkileyici bir yapım.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Bir oyun deneyimini eşsiz kılan en önemli unsurlardan (hatta bazıları için en önemli) biri de ses tasarımı ve müziklerdir. Özellikle korku oyunlarında, oyunun sunduğu deneyimi belirleyen bu unsur Silent Hill 2 Remake'de öylesine ustalıkla işlenmiş ki gerici atmosferi, duygusal anları ve James'in yaşadığı karmaşayı oyuncuya sonuna kadar aktarıyor.



Bu gibi önemli yapılar, oyunların popülerleştiği ve herkesin oyunlarda ilkleri deneyimlediği zamanda çıktıkları için, müzikleri hayati önem taşıyor diyebiliriz. Menü müziği, oyun kayıt noktasındaki müzik ve hatta yeri geldiğinde çöken sessizlik...

Bu oyunun ses tasarımı ve müzikleri gerçekten muhteşem, zaten Bloober Team diğer korku oyunları ile ses tasarımı ve müzikte usta olduğunu kanıtlamış bir isim. Konami de zaten Silent Hill'in yayıncısı, yani onlar da işinin ehli. İkisi bir araya gelince de ortaya çok güzel bir iş çıkmış gerçekten.

DEĞERLENDİRME

Silent Hill 2 Remake hem eski hem de yeni oyuncular için unutulmaz bir deneyim sunarak, modern grafiklerle ve yeniliklerle yeniden hayat bulan bir yapımdır. Böylesine eski ve başarılı bir oyunun yeniden yapımını beğendirmek kolay değil ve oldukça riskli, fakat Bloober Team, türüne damga vuran bu korku oyununu başarılı bir şekilde güncelleyerek, gerilim ve atmosferin derinliğini artırmayı başarmış durumda.

Eğer eleştirecek olursam, oyunun Türkçe desteği yok. Oynanış açısından tek kötü yanı ise henüz optimizasyon sorunlarının düzeltilmemiş olması. Oyun içerisinde çok sık tekrleme oluyor, onun dışında herhangi bir sorunla karşılaşmadım.

Geliştirici: *Bloober Team*

Yayıncı: *Konami*

Tür: *Hayatta kalma, Korku*

Çıkış tarihi: *8 Ekim 2024*

8,5



DIplomacy IS NOT AN OPTION

Yazar: Ozan Bulut



Diplomasi bir seçenek değil ... Gerçekten değil ayarlara göz atın.

Door 407'nin geliştirdiği Diplomacy is Not an Option, oyuncuya bir lordun rolünü üstlenerek kalabalık düşman dalgalarına karşı kale savunması yapma görevini veriyor. RTS türündeki oyun, temel bir şehir kurma ve strateji deneyimi sunarken mizahi ve hafif fantastik öğeleriyle özgün bir orta çağ atmosferi yaratıyor. Kendine has mizah tonu ve etkileyici düşman sayılarıyla oyun, özellikle They Are Billions gibi zorlu strateji oyunlarını sevenler için farklı bir deneyim sunuyor.

Şakacı olmayı kim sevmez ki?



Diplomacy is Not an Option, oyuncuya neredeyse tek başına karşı koymasına gereken isyanlar ve ordularla dolu bir dünyaya adım attırıyor. Bir lord olarak kalenizi kurarken bir yandan da isyancı köylüler, düşman lordları ve büyülü yaratıklar gibi tehditlerle mücadele etmek zorundasınız. Oyun, başlangıçta oyuncuya birkaç basit görev ve strateji sunarak temel oynanış mekaniklerini tanıtıyor. Ancak, düşman dalgaları hızla büyüdüğünde, oyun basit bir köy savunma görevinden çok daha fazlasına dönüşüyor: Artık daha zorlu kararlar almanız ve kaynaklarınızı en iyi şekilde yönetmeniz gereken bir savaş alanı sizi bekliyor.

Oyunun hikayesi, klasik bir "lord olarak savunma" temasının ötesine geçiyor. Krallıklar arası çekişmelerin yanı sıra, bir yandan paralı askerleri yanınıza çekmek, diğer yandan düşman lordların isyanlarını bastırmakla

uğraşıyorsunuz. Farklı senaryolar ise hikâyeye çeşitlilik katıyor ve belirli kararlarla hangi yolu izleyeceğinize karar verebiliyorsunuz. Kraliyet adına savaşan sadık bir lord mu olacaksınız, yoksa toprakları ele geçirip kendi krallığınızı kurmak için krala karşı mı geleceksiniz? Oyun, bu hikâyeye yönlendirmeleriyle farklı senaryo ve görev seçenekleri sunarak her yeni oyunda farklı bir deneyim vadediyor.

Ben kişisel olarak oyun başından itibaren krala sadık bir şekilde rol oynadım. Karşılığında ise adamın kisasını doldurup yiyip içip semirirken acı çekmemle sonuçlandı. Açıkçası isyancılara katılma gibi düşünce içine girdim, ancak oyun



çoktan 10 saatimi yemişti; bu konuda tekrardan senaryodan başlamak gözümde büyümüştü. Ben de sonsuz modda oyuna devam ettim.

MEKANİKLER

Şımartmayı çok sevmeyen bir yapım...

Diplomacy is Not an Option, temel savunma mekanikleriyle başlayarak oyuncuyu oyuna hızlıca adapte ederken, zorluk seviyesi kısa sürede hızla yükseliyor. Oyunun başlangıcında basit savunma ve kaynak yönetimi görevleriyle stratejik planlamanın temellerini öğreniyorsunuz. Ancak bu dönem çok uzun sürmüyor; düşman dalgaları arttıkça oyun, daha karmaşık bir strateji kurmanızı gerektiriyor. Özellikle büyü sistemi, oyunun başında etkili bir avantaj sağlasa da bu büyüleri kullanabilmek için gereken kristal kaynaklarının sınırlı olması, bir süre sonra büyü desteğinden mahrum kalmanıza yol açıyor.



Ve bu kristalleri kendiniz üretmeye başladığınızda bir kristal için 4 demir ve 1 odun harcıyorsunuz; bu oldukça pahalı denebilir. Ayrıca haritanın oldukça aksi yönlerindeki kriterlerde sadece kristal üretme binası kurabildiğiniz için, bir noktada büyü yapamaz hale geldiğinizde, savunmanızı klasik savaş taktikleriyle desteklemek zorunda kalıyorsunuz.

İlk oynayımda, oyun zorluk seviyesini hızla arttırarak stratejik düşünme yeteneğimi zorladı. Özellikle gemi inşaatı görevinde bölgemin stratejik önemi ve bira festivali etkinliği yüzünden güneyden gelen sürekli bir saldırıya maruz kaldığım için harcadığım kaynaklarımın tükendiği ve ana saldırılar için savunmasız kaldığım anda orta çağda kullanılan ve kale savunmalarının temel zorluğunu oluşturan "ölüm yolu" stratejisini uygulamak zorunda kaldım. Bu taktikte düşmanları uzun, dar bir yolda karşılayarak yavaşlatıp menzilli birimlerimle tek tek ortadan kaldırmaya çalıştım.



Stratejik planlar yaparken, oyunun zengin mekanikleri bana hem tarihi taktikleri kullanma fırsatı sundu hem de oyunun derinliklerine indikçe yeni stratejiler geliştirmeye zorladı.

Bu özellikler, Diplomacy is Not an Option'ı yalnızca bir kaynak yönetimi oyunu olmaktan çıkararak, oyuncunun sürekli yeni savunma stratejileri geliştirmesini ve düşman çeşitliliğine uyum sağlamasını gerektiren kapsamlı bir deneyime dönüştürüyor.



Oyunun zorluk seviyesi özellikle son aşamalarda belirgin bir şekilde artıyor. İlerleme, oyuncuları daha büyük düşman kuvvetlerini yönetme ve çeşitli taktikler geliştirme konusunda zorlayarak stratejik çeşitlilik katıyor. Örneğin, dallanan bir teknoloji ağacı, askeri ve ekonomik açılarından yükseltmeler yapma imkanı sunarak oyuncunun stratejik kararlarını zenginleştiriyor. Yapay zekanın kimi zaman öngörülebilir olduğu yorumları yapılsa da, oyunun yüksek zorluk seviyesi sürekli bir adaptasyon gerektiriyor ve kale savunma ile düşman dalgası hayatta kalma türlerini sevenler için oyunun ilgi çekici yapısını korumasını sağlıyor.

DIPLOMACY IS NOT AN OPTION MODLARI

Saatlerce oynayabilmemin asıl nedeni olarak MODLAR! Oyunda sefer moduyla belirli görevleri tamamlayarak oyunun temel dinamiklerini öğrenirken, asıl mücadele sonsuz modda başlıyor.



Oyuncu burada sınırsız bir savunma deneyimi yaşayarak sürekli artan düşman dalgalarına karşı kaleyi korumaya çalışıyor. Ancak kaynaklar tükendiğinde, oyunun zorluk seviyesi katlanarak artıyor. Bu noktada üniversite inşa edip sonsuz maden veya taş gibi araştırmaları açmadıysanız, kale yapısının doğru planlanması ve kaynak yönetimi büyük önem taşıyor.

Sonsuz modun kalıcı zorlukları ve geniş stratejik seçenekleri, türe özgün bir deneyim sunarak oyunun değerini daha da artırıyor. Ayrıca senaryoda rastladığımız düşman tiplerine göre haritalar mevcut ve seçtiğiniz haritaya göre sürekli olarak bu düşman tipi akın akın geliyor; sayısının artması dışında bir tür değişimi ve çeşitliliği yok bu modda.

GRAFİKLER

Şirin ama sanki bütün indie yapımlar aynı grafik tarzına geçtiği gibi.

Diplomacy is Not an Option'ın düşük poligonlu grafik tarzı, mizahi tonuna uygun ve rahatlatıcı



bir atmosfer sunuyor. Oyun boyunca duyulan müzikler başlangıçta etkileyici ve uyumlu olsa da uzun süre benim gibi sonsuz moda oynamaya başlarsanız tekrar edebilir ve tekdüze gelebilir. Savaş sırasında duyulan ses efektleri, oyuncunun aksiyonla bütünleşmesini sağlıyor ve atmosferin yoğunluğunu artırıyor. Ancak ses çeşitliliği, bazı oyuncular tarafından yetersiz bulunarak oyunun monotonlaşabileceği eleştirisine yol açıyor.

DEĞERLENDİRME

Genel Değerlendirmem olarak iki çift lafım olacak...

Genel anlamda Diplomacy is Not an Option, strateji ve kale savunma türlerini mizahi bir bakış açısıyla birleştirerek özgün bir deneyim sunuyor. Oyunun başlarında büyü yapma mekaniklerinin çok güçlü olmasından dolayı oyunu ciddiye almazken, bir anda bu zorluğun artmasıyla verilen stratejik kararların ve kaynak yönetiminin daha da önem kazandığı bir noktaya ulaşıyor. Ancak, bazı oyuncular yapay zekânın yeterince derin olmadığını ve düşman taktiklerinin gelişmediğini belirtiyor.

Ki buna katılıyorum; çünkü bir yerden sonra oyunun zorluk anlayışı üstünüze birkaç yüz asker daha yollamakla sınırlı kalıyor. Aynı zamanda oyundaki diplomasi eksikliği, oyunun ismiyle çelişiyor ve daha fazla diplomatik seçenek isteyen oyuncular için hayal kırıklığı yaratabilir. Oyunun tamamen Türkçe dil desteğinin olduğunu söylemeden geçmeyelim.

7,8

Geliştirici: Door 407

Yayıncı: Door 407

Tür: Strateji

Çıkış tarihi: 4 Ekim 2024



STARSHIP TROOPERS: EXTERMINATION

Yazar: Can Çiftci







Offworld tarafından yayınlanan ve geliştirilen efsane film serisinin oyun uyarlaması Starship Troopers: Extermination 11 Ekim'de tam sürüm olarak bizlerle buluştu! Güçlü bir hikâye geçmişi ve derinliği olan Starship Troopers oyununa gelin hep birlikte bir göz atalım.

Aslında bakarsak Offworld birinci şahıs taktik nişancı oyunu yapma konusunda tecrübesiz bir firma sayılmaz. Offworld stüdyosu Squad, Squad 44 ve Beyond the Wire oyunlarını geliştirmiş bir oyun stüdyosu. Bu geliştirme deneyimlerini ise Starship Troopers oyununa aktaramamışlar gibi gözüküyorlar.

1998 yılında çıkışını gerçekleştirmiş kült film serisi olan Starship Troopers oyunu acaba beklenen beklentiye karşılayabilmiş mi? Yoksa sadece Starship Troopers markasını sömürecek bir yapım olarak mı karşımıza çıkmış? Bu sorunun kısa cevabı evet ve birazcık hayır. Hadi gelin yavaştan incelememize geçelim.

Starship Troopers: Extermination hikayesi Yıldız Gemisi Askerleri (Starship Troopers), Robert A. Heinlein'in en meşhur eserlerinden birisidir.

Çıktığı andan günümüze kadar en iyi bilim kurgu serilerinden birisi olarak tarihe altın harflerle geçti desek yalan olmaz.

Starship Troopers evreninde bulunan kişilerin "adam" olabilmeleri için askere gitmeleri gerekmektedir. Bir dizi titiz eğitimden sonra katılanlar "adam" hâline gelir ve askerler "adamlar", uzaylı bir böcek ırkı ile savaşa girdiğinde kendisini ölüm kalım mücadelesi içinde bulur.

Starship Troopers: Extermination içerisinde ise askere katılmış bireyleri canlandırıyoruz ve böcek ırkının sonunu getirme konusunda elimizden geleni yapıyoruz.



Starship Troopers evreninde her şeyi şiddete başvurarak çözebiliyoruz, bu evrene girmeden önce her şeyin çok ataerkil olduğunu unutmayın.

MEKANİKLER

Takımı seç asker!

Oyunumuz içerisinde oluşan bütün lobiler toplam 20 kişiden oluşuyor, oyuna başlarken 4 kişilik 5 gruptan birisine girmemiz gerekiyor. Bu gruplar Hellfire, Ifrit, Demon, Nightmare ve Cerberus olmak üzere 5'e ayrılıyor.

Asker! Sınıfını seçtin mi?

Bir gruplar girdiğimiz zaman ise oyun bizden 6 sınıftan birisini seçmemizi istiyor. Sınıflardan ilki Guardian, Guardian yakın dövüşe ve ağır savaşlara uygun bir sınıf sayılıyor. Guardian oynadığınız zaman Heavy Armor pasif yeteneği ile birlikte daha az hasar alarak hayatta kalabiliyoruz. Demolisher sınıfı ise patlayıcı silahlar ve bombalarda uzman bir sınıf olduğu için düşmanlarımızı havaya uçurabiliyoruz.

Sniper sınıfı ise ismi üstünde yani keskin nişancı tüfeği ile birlikte uzaktan



düşmanlarımızı öldürebilmemize yarıyor, uzaktan savaşmak isteyen oyuncuların seçmesi gereken bir sınıf diyebiliriz. Ranger sınıfı ise daha atik bir sınıf diyebiliriz, makineli tüfek ve jetpackimiz sayesinde düşmanlarımızdan kolayca uzaklaşabiliyoruz. Engineer sınıfı ise çoklu alet edevatı sayesinde düşmanları yakarak ya da turret inşa ederek yok etmenize yarıyor.

Geldik her takımda olması gereken sınıfa, Medic oyunun olmazsa olmazı diyebiliriz. Her takımda bir tane olması gereken Medic siz düştüğünüz zaman sizi kaldırmaya yarayan ve zor durumlarda iyileştirerek hayatta tutan sınıf. Bu sınıf gerçekten oyun içerisinde büyük bir rol oynuyor.





Düşman geliyor! Çabuk duvar yap!

Starship Troopers: Extermination içerisinde Fortnite gibi inşa yapma mekaniği var, bu mekanikle birlikte bölge savunma görevleri geldiği zaman spesifik alanlara duvarlar ve turretlar inşa edebiliyoruz. Bu bölgeler dışında inşa yapamadığımız için ise spesifik olarak oyunu çok fazla etkiliyor diyemeyiz. Kısacası böyle bir mekanik var fakat oyunu çok etkilemiyor.

Pekii oyun içerisinde neler yapabiliyoruz? Uzun duvar, kısa duvar, sığınak, turretlar, gözlem kuleleri ve mermi deposu yapabiliyoruz. Bunların hepsinin kendisine has sağlık değerleri ve kullanım limitleri var. Böcek ordusu tarafından bunlar hasar alabiliyor ve kırılabilirler.

Oyun modları çeşitli değil!

Starship Troopers: Extermination oyununun en zayıf kaldığı yerlerinden bir tanesi oyunun modlarının çeşitliliğinin çok az olması, oyuna girdiğiniz zaman yaptığınız etkinlik sayısı gerçekten çok az. Girdiğiniz bir harita içerisinde belirli düşman gruplarını öldürmeniz ve öldürdüğünüz düşman bölgesini korumanız gerekiyor. Böylelikle o bölgeyi düşmanlardan temizleyip bir sonraki bölgeye ilerliyorsunuz, bir sonraki bölgede ise yaptığımız şey spesifik

bazı şeyleri örneğin jeneratörü tamir etmek ve bu sırada düşman ordusuna karşı hayatta kalmak. Bu görevi tamamladığınız zaman ise bir sonraki bölgeye geçiyorsunuz ve belirli görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz.

Starship Troopers: Extermination oynarken çok zevkli hissettirmiyor, oyunun sizi ödüllendirme mekanizması gerçekten çok zayıf olmuş desek yeridir. Yaptığınız şeyler sizi ödüllendirmekten daha çok size yük gibi geliyor. Spesifik objektifleri tamamladıktan sonra belirtilen başka bir objektife koşuyorsunuz. Yan içerik ve oynanış çeşitliliği gerçekten tatmin edici değil.

Bu oyunu oynarken istediğiniz şey içerikleri deneyimlemek ise bir tık istediğinizi alamayacaksınız diyebiliriz, oyun daha çok Starship Troopers filmi ya da kitabını çok seven kişilere hitap ediyor diyebilirim. İçerik eksikliğinin yanı sıra oyun içi kozmetik fiyatlandırması gerçekten çok adaletsiz olmuş.

Oyunun global satış fiyatı \$49.99 dolar bunu unutmamakta fayda var, Türkiye için MEA bölgesi fiyatlandırması ise \$24.99 dolar olsa bile kaplama almak isterseniz tanesini ekstra \$5.79 dolar bandından alabilirsiniz. Bu fiyat karşılığında ise oyunun size verdiği tek içerik renk paketinden başka bir içerik değil.

Her yaratık tecrübedir asker!





Oyun içerisinde öldürdüğünüz her yaratık size belirli seviye puanları veriyor, bu puanlar ile oyuna girdiğiniz sınıf seviye atlıyor, bu puanlarla spesifik yetenekler ve silahlar açabiliyor. Örnek vermek gerekirse Demolisher sınıfı ilk başta sadece bomba atarla başlarken ileri safhalarda ağır makineli silah açabiliyor.

Seviye atlamanın bir diğer olayı ise seçebildiğimiz küçük özelliklerden oluşuyor. Engineer sınıfı 15 seviyeye ulaştığı zaman işinizi çok ama çok kolaylaştıracak taşınabilir turret ile ödüllendiriliyor. Bu silah ile birlikte korumanız gerek yere adaleti getirebiliyorsunuz! Unutmayın bu oyun içerisinde şiddet her ama her şeyi düzeltiyor.

Askerler! Neredesiniz?! ASKER!

Geldik en ama en büyük soruna, bu sorun yüzünden oyunu oynamak gerçekten çok zor. Pekii bu sorun ney mi? Starship Troopers: Extermination oyunu multi platform yani bütün platformların (PC, PS ve Xbox) ortak eşleşme havuzu olan bir oyun olmasına rağmen oyun içerisinde eşleşmek gerçekten çok zor! Oyun bulması için toplam 16 dakika beklemişliğim bile var, Starship Troopers: Extermination içerisinde eşleşmek gerçekten çok zor diyebiliriz. Aktif olarak (10/27/2024) Steam üzerinde toplam 734 kişi bu oyunu oynuyor. Oynayan kişinin çok az olması ise

eşleşmenin çok uzun sürmesi ve aynı kişiler ile oyun oynama ihtimalinizi çok arttırıyor. Asker sayımız az ise bütün böcek ırkını nasıl yok etmemiz gerekiyor?

Asker! Öldün mü? Amaan çok önemli değil!

Starship Troopers: Extermination oyununun en büyük açıklarından birisinin ise ölmenin size hiçbir şey kaybettirmemesi diyebiliriz, oyun içerisinde öldüğünüz zaman yapmanız gereken tek şey 30 saniye bekleyip tekrardan canlanmak. Yaratıklar sizi çok kolay sıkıştırabiliyor fakat ölmeniz çok önemli olmadığı için aşırı rahat bir şekilde ölebilirsiniz.

Oyun içerisinde ölmek sizi cezalandırmadığı için ölmenizde pek sorun yok, düşmanların içerisine girerek kendinizi bomba ile patlatabilirsiniz. Demolisher sınıfı ise kendi patlamasından hasar görmediği ya da takım arkadaşlarına hasar vermediği için adalet dağıtmanızda hiçbir sorun olmuyor. Bombaları at ve düşmanların patlamasına tanıklık et!

GRAFİKLER VE OPTİMİZASYON

Starship Troopers: Extermination düşük kaplama kalitesine sahip olsa bile garip bir şekilde optimizasyon konusunda sınıfta kalmış gözüküyor, 3080 ekran kartı ile bile yaratıkların çok olduğu yerlerde 10 FPS'e kadar düşebiliyorsunuz.

Oyun size grafiksel olarak yenilik vadetmese bile optimizasyon konusunda başarısızlığı ve görsel kalitenin günümüz grafiklerinin altında kalması gerçekten kötü hissettiriyor diyebiliriz. Global oyun pazarında \$49.99 Dolara çıkan bir oyun olduğunu düşünürsek bu Starship Troopers: Extermination oyununa eksi olarak yazıyor.

MÜZİKLER VE SES TASARIMI

Oyuna girdiğiniz zaman sizi Starship Troopers: Extermination ana müziği karşılayacak, bu müzik sizi gaza getirmeye yetiyor desem yeridir. Güzel bir orkestral müzik ile bu atmosfere gireceğinizden emin olabilirsiniz. Starship Troopers: Extermination oyununun güzel müzik seçimleri ile gönüllerimizde bir miktar yer edeceğini söyleyebiliriz.

DEĞERLENDİRME

Şimdi geldik en önemli yere, Starship Troopers: Extermination \$24.99 dolar bandından satış fiyatını hak ediyor mu? Bu oyuna \$24.99 dolar verilir mi? Aslında bakarsak bu oyuna \$24.99 dolar vermek bir tık fazla diyebilirim. Starship Troopers: Extermination rakibi olan Helldivers 2'nin her alanda arkasında kalmış diyebiliriz, çıkmasından bu yana 8 ay geçmesine rağmen Helldivers 2, Starship Troopers: Extermination oyununun tam 39 katı daha fazla oyuncuya sahip.

Eğer birinci şahıs taktik nişancı oyunu arıyorsanız diğer seçenekleri değerlendirmeniz daha iyi olabilir, Starship Troopers: Extermination ise indirim dönemlerinde ise arkadaşlarınızla birlikte alıp vakit öldürebileceğiniz bir yapım olmuş.

Oyun içi hataları, optimizasyon sorunları, oynanış çeşitliliğinin çok az olması ve kullanıcı sayısının eksikliği yüzünden Starship Troopers: Extermination sınıfta kalmış diyebiliriz.

Geliştirici: *Offworld*

Yayıncı: *Offworld*

Tür: *Aksiyon ve Nişancı*

Çıkış tarihi: *11 Ekim 2024*

6





THRONE AND LIBERTY

Yazar: Ozan Bulut



Özellikle yıllardır gram değişim göstermeye tenezzül etmeyen MMO sektörüne getirdiği mekanikleri ile dikkat çeken Throne and Liberty, yüksek grafik kalitesi ve atmosferik dünyasıyla MMORPG türüne modern bir dokunuş getiriyor. Bu incelemede oyunun öne çıkan yönlerini ve genel oynanış deneyimini detaylı şekilde inceleyerek, oyun hakkında merak edilenleri ele alacağız.

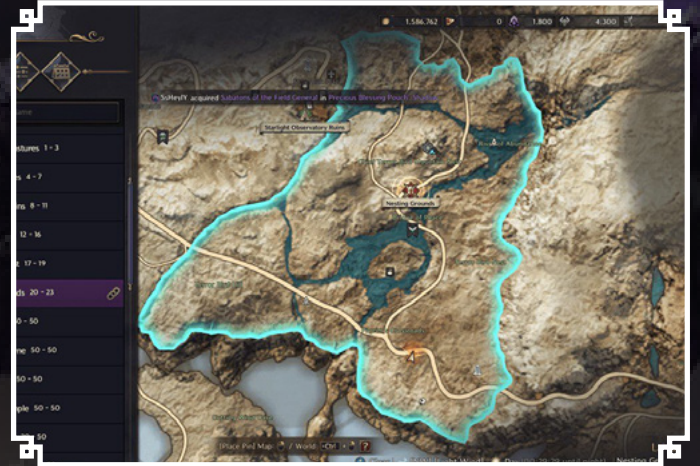
NCSOFT tarafından geliştirilen Throne and Liberty, MMORPG türünün klasik dinamiklerini yenilikçi özelliklerle harmanlayarak devasa bir açık dünyada geçiyor. Oyun, hem PvE hem de PvP odaklı içeriklerle oyuncuları uzun soluklu bir deneyime davet ediyor.

THRONE AND LIBERTY DÜNYASI!

Throne and Liberty, görsel detayları ve geniş harita tasarımıyla etkileyici bir atmosfer sunuyor. Oyunun çevre detayları oldukça zengin ve her bölgede kendine özgü estetik unsurlar ön plana çıkarılıyor. Devasa şehirler, keşfedilmeyi bekleyen ormanlar, gizemli mağaralar ve antik kalıntılar ile dolu oyun dünyası, keşif duygusunu sürekli tetikleyen bir yapıya sahip. Bu çevre tasarımı, sadece görsel olarak değil, oyunun oynanış mekanikleriyle de etkileşim içinde. Örneğin, hava koşulları ve gece-gündüz döngüsü gibi dinamikler, oyuncunun savaş stratejilerini doğrudan etkiliyor. Yağmur yağarken belirli büyülerin etkisi artabilirken, gece olduğunda görüş mesafesi azalıyor ve düşmanları fark etmek zorlaşıyor.



Throne and Liberty dünyasının özgün bir yanı da, oyunculara belirli bir serbestlik sunması. Harita üzerinde gizli görevler, tehlikeli canavarlar ve yan etkinlikler bulunuyor. Oyunda güncel olarak 30. Seviyeye geldim ve bir çok tema ve yaratık geçtim. Maalesef MMO oyunlarda nefret ettiğim bir olay var ki bu az da olsa bu oyunda da geçerli. Temasal olarak tutarsız canavaların yan yan bulunması, özellikle Rise Online oynarken bunu eleştirmiştım. Unicorn yanında mantar adam onun da yanında antilop ... bu nedir şimdi sirke filan mı düştüm bunlar yan yana nasıl geldim?. Ancak Throne and Liberty bölgelere ayrılmış durumda ve her bölgenin bir teması ona göre canlıları ve görevleri mevcut. Her bölgeye hızlı seyahat noktası oluştururken ufak bir ara demo izliyoruz ve bize bölgeyi tanıtan bir dış ses orada ne döndüğünü anlatıyor.



OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Throne of Liberty, PvE ve PvP odaklı içerikleriyle oyunculara zengin bir deneyim sunuyor. PvE tarafında görevler oyuncuları hikayenin içine çekerken, PvP savaşları büyük çaplı rakip oyuncularla çarpışma fırsatları sağlıyor. Oyunda, belirli zamanlarda ortaya çıkan bölgesel görevlerin, çevredeki oyuncular tarafından tamamlanması gerekiyor. İlk başta bu görevlerin tekrar eden içerikler olduğunu düşünmüştüm, fakat farklı türlerde görevlerle karşılaşınca daha derin bir içerik sunduklarını anladım. Örneğin, goblinlerin bölgesinde PvE görevlerinde yaptığımız ritüel ayinlerin benzerlerine rastlanıyor.

Öldürdüğümüz goblinlerin boncuklarını goblin ateşine atarak ayini tamamıyoruz. Başka bir bölgede ise, devrilen tüccarların erzaklarını şehir merkezine taşımak için balonlarını şişirmek gibi çeşitli görevler mevcut. Görevlerin sonunda final boss karşılaşması da yer alıyor ve bu bossları diğer oyuncularla iş birliği yaparak yenmek gerekiyor. Bazı boss savaşları, oyuna derinlik katan gimmick unsurlarıyla zenginleştirilmiş durumda; örneğin, belirli anlarda bir boss, goblin ritüelindeki dansı tekrarlamamızı istiyor. Eğer dans tamamlanmadan boss saldırıya uğrarsa veya ölürse yeniden doğuyor ve görev baştan başlıyor. Dil farklılıkları nedeniyle bazı oyuncularla koordinasyon sağlamak ise zaman zaman zorlayıcı olabiliyor.

Oyun, büyük çaplı PvP kuşatma savaşlarına ev sahipliği yaparak oyuncuların strateji ve takım çalışması becerilerini test ediyor. Büyük kalelere saldırmak veya savunmak için iyi bir koordinasyon ve doğru taktikler gerekiyor. Kaleyi ele geçirmek, yalnızca güce değil, aynı zamanda doğru zamanlama ve stratejiye de bağlı. Bu savaşlarda takım arkadaşlarıyla uyumlu bir şekilde hareket etmek, rakipleri alt etmek için büyük önem taşıyor. Bu büyük savaşlar, yalnızca bireysel becerilere değil, aynı zamanda klanlar arasındaki iş birliğine ve taktiksel planlamaya dayanıyor. Bu şekilde PvP boyutuna daha fazla anlam ve derinlik katılıyor.

Throne of Liberty, oyunculara oyun tarzlarına göre esnek bir karakter ve yetenek özelleştirme imkanı tanıyor. Her karakter, farklı becerilerle donatılabilir ve oyuncular bu yetenekleri kendi oyun stillerine göre uyarlayarak benzersiz bir karakter oluşturabiliyor. Örneğin, bir karakter sınıfı menzilli saldırılarda etkiliyken, başka bir sınıf yakın dövüşte uzmanlaşabiliyor. Ben şahsen MMO oyunlarında toplu yaratık kesme üzerine odaklandığım için büyücü sınıfını tercih ettim. Ayrıca, büyücünün mana ihtiyacını karşılamak için belli miktarda canı manaya dönüştürme becerisine sahip arbaletçi yan sınıfını da seçtim. Bu tercihim sayesinde oyun boyunca mana sorunu yaşamadım. Ancak diğer oyuncuların çift eli kılıç olarak yakın

dövüş bonusları ve can yenileme hızlarını artıran sınıfları tercih ettiğini de gördüm. Silah ve sınıf kombinasyonları, oyuncuların çeşitli oyun stillerini deneyimlemelerine olanak tanıyor ve her oyuncuya özgün bir deneyim sunuyor.

Ek olarak, oyunun en dikkat çekici özelliklerinden biri, karakterimizin şekil değiştirme yeteneğine sahip olması. Bu yetenek, açık dünyada seyahat etmenin ana unsurlarından biri olarak öne çıkıyor. Örneğin, yüksekten düşerken bir kartala dönüşerek inişi kolaylaştırabiliyor, hızlı hareket etmesi gerektiğinde bir puma olarak koşabiliyor, yüzmesi gerektiğinde ise sevimli bir su samuru formuna bürünebiliyor. Ayrıca, belirli görevlerde bu transformasyonları kullanmak gerekebiliyor; böylece oyun deneyimi daha akıcı ve dinamik hale geliyor.

KARAKTER YARATMA VE ÖZELLEŞTİRME

Karakter yaratma ekranı, Throne and Liberty'nin en dikkat çeken özelliklerinden biri. Oyuncular, fiziksel özelliklerden giysi ve aksesuar seçimlerine kadar birçok ayrıntıyı kişiselleştirerek kendi benzersiz karakterlerini oluşturabiliyor. Yüz hatları, saç stilleri, dövmeler ve daha birçok detay oyuncuların tercihlerine göre ayarlanabiliyor. Özellikle MMORPG türünde, oyuncuların karakterlerine verdikleri görsel detaylar, oyunun sosyal yapısında önemli bir yer tutuyor.



Ayrıca, oyun içindeki kostüm ve zırh seçenekleri, karakterlerin görünümünü sürekli olarak değiştirme imkanı sunarak, oyuncuya geniş bir kişiselleştirme deneyimi sağlıyor. Kostümler ve zırhlar, karakterlerin görsel açıdan farklılaşmasını sağlarken, aynı zamanda karakterinizin savaş alanında nasıl görüneceğini de etkiliyor. Karakter özelleştirme sistemi, Throne and Liberty dünyasında diğer oyuncularla olan etkileşimi daha anlamlı hale getiriyor ve sosyal dinamiklere katkıda bulunuyor.



GÖREVLER VE HİKAYE ANLATIMI

Throne and Liberty, görev yapısı açısından oldukça zengin bir deneyim sunuyor. Oyundaki ana hikaye görevleri, oyuncuları büyüleyici bir mitolojik dünyanın derinliklerine sürüklüyor. Bu görevler, krallıklar arası savaşlar, büyüleri yaratıklar ve epik düşmanlar gibi çeşitli öğeler içeriyor. Hikaye, oyuncuları sürekli yeni alanlara götürerek, her bölgede farklı bir tecrübe yaşamalarına olanak tanıyor. Özellikle bazı görevlerin sonunda transform olabiliyorsunuz ve bu aşırı havalı. Bir görev finalinde vampir avcısına dönüşürken bir görev sonunda karşıma çıkan golemi görünce eyvah derken karakterim de bir şekilde goleme dönüştü ... **GOLEM DİYORUM!**

Yan görevler ise oyunun dünyasını daha detaylı bir şekilde keşfetmeye teşvik ediyor ! demek isterdim ama bu büyük oranda yalan bölgelere



göre yan görevler değişse de maalesef çoğunlukla aynı şeyler bölge içindeki çeşitlilik ne kadar güzel olursa olsun yeni bir bölge gördüğünüzde önceki yerin aynısı bir zinciri takip ediyorsunuz. Bu görevler, ana hikaye görevlerinden bağımsız olarak, oyuncuya ek hikaye unsurları sunarak oyun dünyasını daha anlamlı hale getiriyor. Örneğin, bir köylünün kayıp bir eşyasını bulmak ya da tehlikeli bir yaratığı avlamak gibi görevler, oyuncuya oyunun dünyasında yer alan sırları keşfetme fırsatı veriyor. Tekrarlar rağmen Throne and Liberty'nin görev yapısı, klasik MMORPG görevlerinden farklı olarak oyuncuyu sürekli olarak yeni içeriklerle tanıştırmak için monotonluktan uzaklaştırıyor ki bu beni mutlu ediyor. Çünkü MMO oyunlarındaki tamam yeni bir yaratık gördün şimdi bu yaratıktan 300 tane kes 100 tane de içinden çıkan eşyadan getir tamam bittiyse 400 tane de şundan kes 150 tane de içinden çıkarını getir. Görevleri kadar tat kaçırın bir şey yok şu hayatta.

GRAFİK VE SES TASARIMI

Throne and Liberty, yüksek kaliteli grafikler ve atmosferik ses efektleri ile dikkat çekiyor. Oyun, özellikle çevre tasarımı ve karakter modellemeleri ile öne çıkıyor. Gerçekçi ışıklandırma ve detaylı karakter modellemeleri, oyuncuya görsel açıdan tatmin edici bir deneyim sunuyor. Açık dünya tasarımında kullanılan renk paleti ve çevresel detaylar, oyuncuların oyunun dünyasına kendini kaptırmasını sağlıyor.

Ses tarafında ise Throne and Liberty, savaşın gerginliği ve aksiyonun yoğunluğunu hissettiren etkileyici ses efektlerine sahip.

Savaş esnasında duyulan kılıç darbeleri, büyü efektleri ve çevre sesleri, oyuncuya aksiyonu daha yoğun bir şekilde hissettiriyor. Oyun içindeki müzikler, ortamın atmosferine uygun olarak değişerek oyuncunun deneyimini derinleştiriyor. Özellikle kalabalık PvP savaşlarında duyulan savaş efektleri, oyunun atmosferini daha da yoğun hale getiriyor.

DEĞERLENDİRME

Throne and Liberty, MMORPG türünde yenilikçi özelliklerle dikkat çeken bir yapım olarak öne çıkıyor. Geniş kapsamlı PvPvE savaşları, etkileyici grafikler ve detaylı karakter özelleştirme seçenekleri, oyunu türün hayranları için cazip hale getiriyor. Ancak bazı oyuncular, PvP etkinliklerinde yüksek seviyeli oyuncuların yeni başlayanlara karşı üstünlük sağlamasından rahatsız olabiliyor. Bu denge sorunu, oyunun adil bir rekabet ortamı sunmasını zaman zaman zorlaştırabiliyor.

Ayrıca, oyun içinde bazı görevlerin tekrar eden yapısı, uzun süreli oyun deneyiminde oyuncular için monoton hale gelebiliyor. Özellikle PvE görevlerinde daha fazla çeşitlilik isteyen oyuncular, bu yönü eksiklik olarak değerlendirebilir. Ancak tüm bunlara rağmen, Throne and Liberty, MMORPG dünyasına yenilikçi ve etkileyici bir katkı sunuyor. Kalabalık PvP etkinlikleri, dinamik PvPvE savaşları ve keşif odaklı oyun dünyası ile MMORPG hayranlarının kesinlikle deneyimlemesi gereken bir yapım olarak öne çıkıyor.

Geliştirici: NCSoft, NC Studio

Yayıncı: NCSoft, Amazon Games

Tür: Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu

Çıkış tarihi: 1 Ekim 2024

8

SUPERMARKET SIMULATOR

Yazar: Can Yeşil

OYU

ON GUNLUGU

CLOSED



Basit ama konu işleve geldiğinde saatlerinizi çalabilecek; esnaf, tamirci ve emlakçı temalı simülator oyunlarının arasına eklenen Super Market Simulator, çok ufak bir kitlenin çapını aşarak çok büyük sayılara doğru ilerlediği bir yapım olarak karşımıza çıktı. Simülator oyunlarından keyif alanların dışındaki oyuncuları da teması dahilinde çekebilen bu oyuna daha yakından bakmak ise artık şart oldu diyebilirim, biz de sizler için inceledik.

Bağımsız oyun stüdyosu Nokta Games tarafından geliştirilen ve 20 Şubat 2024'te de PC platformuna gelen Supermarket Simulator, kısa sürede oyuncuların vazgeçilmez oyunlarından biri oldu. Oyun Steam'deki 50 bin incelemeden yüzde 93'ü kadar olumlu geri dönüş almayı başardı.

Gamalytic'e göre oyun lansmanın ardından bu yana 2.6 milyon kopyası satmış durumda. Bu rakamları simülasyon türündeki oyunlar minvalinde değerlendirdiğimizde neredeyse House Flipper'a yaklaşmış olduğunu ve birçok yayıncıyla ün kazanmış olan Gas Station Simulator, Contraband Police gibi oyunları da büyük bir farkla sollamış olduğunu görüyoruz.

Oyuna kendi ufak bakkalınızı açarak başlıyorsunuz, ilk günler sınırlı kaynaklarınız olduğu için ancak makarna, yağ, un vb. temel gıdaları toptancıdan sipariş geçip, raflara dizabiliyorsunuz. Sattığınız ürünler birkaç dolar değerinde olmasından ve pek de yüksek kâr marjı bırakan şeyler olmamasından ötürü başlangıç cironuz maliyet, kira, fatura gibi giderleri karşılamaya yetse de net kazancınız ile alabileceğiniz aksiyonlar sınırlı oluyor. Alışveriş yapan her müşteri ile işletme seviyeniz yükseliyor ve mağazanızdaki ürün yelpazenizi genişletebilmek için çeşitli lisanlara ve buzdolabı, derin dondurucu gibi





eşyalara erişim kazanıyorsunuz. Oyunda bir süre boyunca kasiyer çalıştırmanız mümkün olmamasından mütevellit para üstü vermek ve kart geçmek konusunda elinizi çabuk tutmayı öğrenmeniz gerekiyor zira siz mağazanızı büyütüp, gerçekten bir süper markete doğru evrildikçe müşteri portföyünüz de bir o kadar hızla büyüyor ve insanlar akın akın gelmeye, kasanın önünde kuyruklar oluşturmaya başlıyor.

Akşam dükkanı kapattıktan sonra kendinizi gün içerisinde gelen malların boş kolilerini toplayıp çöpe atarken bulduysanız bilin ki artık dükkan sahibi ile konuşup, yan dükkanı da kiralayarak depo olarak kullanmaya başlamanızın vakti gelmiştir, hatta bir de kapı ile dükkanları birbirine bağladınız mı on numara olur. Gerekli sermayeyi karşıladıktan sonra mağazanıza gelen müşterilerin alışveriş deneyimini kişiselleştirmek adına boya, badana işlerine girebilir, parkeleri sökebilir ve hoparlörler bağlayarak çeşitli enstrümantal müzikler açabilirsiniz. Oyunda hoparlör koyarak açabileceğiniz "asansör müziği" türündeki bu parçalar haricinde bir müzik mevcut değil, geriye kalan ses efektleri ise olması gerektiği gibi, göze çarpan çok iyi veya çok kötü denilebilecek bir detayı bulunmuyor.

GRAFİKLER

Grafikler ve dokular ise Unity ile yapılmış bir simülasyon oyunundan bekleyebileceğiniz gibi, yani elbette tekrar eden NPC modelleri ve gözlerini dahi kırpmadan boşluğun içine bakan yüzler var fakat bu tür oyunlarda önemli olan oynanış olduğu için üstüne düşmeye gerek bile yok açıkçası.

Yapımcıları oyunu hızla geliştirmeye devam ediyor ve yaptıkları son açıklamaya göre yakında sanal siparişler, teslimatlar, hırsızlık ve güvenlik gibi çeşitli yeni oynanış öğeleri ve mekanikleri de eklenecekmiş, motokurye bile olabiliriz belki bu gidişle.

DEĞERLENDİRME

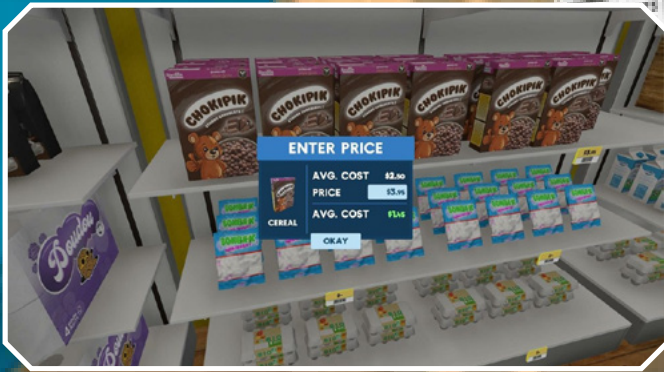
Kısacası gittikçe gelişmeye ve genişlemeye devam eden bir oyun var karşımızda ve bu simülasyon oyunlarına vakit ayırmamayı tercih eden benim bile aklımı çeliyor. Bir yerden sonra faturalarla uğraşmak, para üstü vermek ve raf düzenlemek bile ilginç bir şekilde keyif vermeye başlıyor. Oyun henüz erken erişim aşamasında olmasına rağmen bu haliyle bile uzun süre yeterli olacak niteliklere ve oldukça bağımlılık yapıcı bir oynanış döngüsüne sahip, tıpkı Stardew Valley'de "son bir gün daha" diyip, ekranın başında saatlerinizi harcadığınız gibi, bu oyunda da zamanın nasıl geçtiğini anlayamayacaksınız.

Geliştirici: Nokta Games

Yayıncı: Nokta Games

Tür: Simülasyon

Çıkış tarihi: 20 Şubat 2024



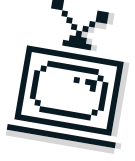




Neler oldu neler!

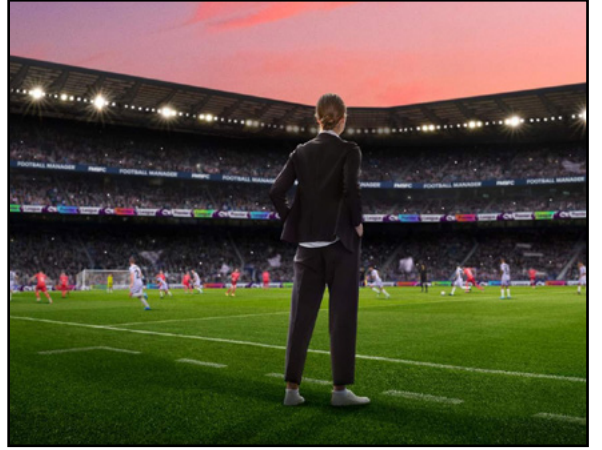
Yazar: Berk Söğütü

EKİM AYINDA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



Football Manager 25 ertelendi!

26 Kasım'da çıkması planlanan teknik direktörlük simülasyonu **Football Manager 25**, teknik nedenlerden ötürü mart ayına ertelendi. Sports Interactive tarafından geliştirilen oyun PlayStation 5, Xbox Series X|S, PC ve mobil platformlar için çıkacak. Unity motoruna geçiş yapan oyunun arayüzü yenilendi ve görsel olarak geliştirildi. Ayrıca, oyuna kadın ligi ve yeni sakatlıklar eklendi.



Yenilenmiş Until Dawn çıktı!

Until Dawn yenilenmiş ve iyileştirilmiş haliyle Playstation 5 ve PC platformlarında çıkışını gerçekleştirdi. Ballistic Moon tarafından Unreal Engine 5 ile yeniden düzenlenen oyunda yeni toplanabilir nesnelere, mekanlara, yeni oyun müzikleri, efektler ve yeniden tasarlanmış anlatım sekansları bulunuyor. Korku filmi tadındaki Until Dawn oyuncuları yeniden gerilim dolu bir yolculuğa çıkarıyor.



Alien: Isolation'ın devamı geliyor!

Creative Assembly, **Alien: Isolation**'ın 10. yıldönümünde sürpriz bir mesaj yayımlayarak devam oyununun erken geliştirme aşamasında olduğunu duyurdu. Oyun ile ilgili başka ayrıntı paylaşılmasa da bu duyuru bile birçok oyuncuyu heyecanlandırmayı başardı.



Silent Hill 2 Remake çıktı!

Bloober Team tarafından geliştirilen psikolojik hayatta kalma-korku oyunu **Silent Hill 2 Remake** PC ve PlayStation 5'e geldi. Oyun dünyasının en önemli eserlerinden birisi olan Silent Hill 2'nin bu yeniden yapımı ışın izleme teknolojisi ve üç boyutlu ses düzenlemeleriyle birlikte orijinal sürümde bulunmayan yeni mekânlar, dövüş mekanikleri ve omuz üstü kamerasını ekliyor. Yıllar sonra James Sunderland olarak bir kez daha korkunun derinlerine iniyoruz.



Subnautica 2 duyuruldu!

Açık denizlerde hayatta kalma oyunu **Subnautica 2**, 2025 yılı için resmî olarak duyuruldu. İlk başta erken erişim'e açılacak oyunda oyuncular rengârenk biyomlar, yeni yaratıklar ve gizemlerle dolu yeni bir keşif macerasına atılacak. Subnautica 2, dört oyuncuya kadar co-op modunu da oyuna ekleyecek. Son olarak stüdyo oyunun en azından 2028 yılına kadar erişim'de kalacağını açıkladı.



Arma 4, 2027 yılında çıkacak!

Bohemia Interactive, 25. yıl kutlamaları sırasında **Arma 4**'ün 2027'de çıkış yapacağını duyurdu. Şirket geçtiğimiz yıl Arma Reforger'ı piyasaya sürmüş fakat oyun düşük eşzamanlı oyuncu sayısı ile beklentileri karşılamayarak, Arma 3'ün gölgesinde kalmıştı. 2022 yılından beri geliştirilen Arma 4 için heyecanlı bekleyiş devam ediyor.



Marvel's Spider-Man 2'nin PC sürümü duyuruldu!

Açık dünya, aksiyon-macera oyunu **Marvel's Spider-Man 2**, 30 Ocak 2025 tarihinde PC platformunda çıkış yapacak. Oyun Nixxes Software tarafından optimize edilecek ve her zaman olduğu gibi PlayStation Publishing tarafından yayımlanacak. Peter Parker ve Miles Morales olarak düşmanlara meydan okuyun.



Korku oyunu Cronos: The New Dawn duyuruldu!

Silent Hill 2 Remake ile istediği çıkışı sonunda yakalayan korku oyunu geliştiricisi Bloober Team yeni oyunu **Cronos: The New Dawn**'u, Xbox Partner Preview: Ekim 2024 etkinliğinde duyurdu. Cronos: The New Dawn, zamansal boyutlar arasındaki çizginin bozulduğu üçüncü şahıs hayatta kalma korku oyunu olarak öne çıkıyor. Oyun önümüzdeki yıl PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC'ye gelecek.



Call of Duty: Black Ops 6 çıktı!

Treyarch tarafından geliştirilen Call of Duty serisinin yirmi birinci oyunu **Call of Duty: Black Ops 6**, PC ve konsollar için çıkışını gerçekleştirdi. Oyun ayrıca Xbox Game Pass üzerinden yayımlandı. Microsoft oyun için 'Şimdiye kadar en başarılı çıkışı yapan Call of Duty oyunu' açıklamasını yaptı.



Red Dead Redemption'ın PC sürümü yayımlandı!

Rockstar'ın geliştirdiği ve 2010 yılında PlayStation 3 ve Xbox 360 için piyasaya sürdüğü üçüncü şahıs nişancı, aksiyon ve macera oyunu **Red Dead Redemption** 14 yıl sonra PC'de boy gösterdi. Undead Nightmare genişleme paketi ile gelen oyun bir kanun kaçağı olan John Marston'ın, Van der Linde çetesinin kalan üyelerinin peşine düştüğü bir hikâyeyi konu alıyor.



Life is Strange: Double Exposure çıktı!

Deck Nine tarafından geliştirilen anlatı odaklı macera oyunu **Life is Strange: Double Exposure**, PlayStation 5, Xbox Series X|S, PC ve Nintendo Switch platformlarında çıkış yaptı. Caledon Üniversitesi'nde fotoğrafçı olarak görev yapan Max Caulfield'ı yönettiğimiz oyunda Max, Safi'yi kurtarmak için yıllardır kullanmadığı zamanı geri alma gücünü yeniden denemeye karar verir ancak bu durumu daha da kötü yapacaktır.



Path of Exile 2 ertelendi!

Ücretsiz, aksiyon ve rol yapma oyunu **Path of Exile 2** erken erişim lansman tarihini üç hafta ileri aldı. Böylelikle 15 Kasım'da çıkması planlanan oyun 6 Aralık'ta çıkacak. Geliştirici stüdyo Grinding Gear Games oyunun ertelenme nedeninin mikro ödemeler konusundaki alt yapı çalışmasından dolayı olduğunu açıkladı.



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