

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

25

OCAK 2025

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



İNCELEME

Path of Exile 2

Indiana Jones and
the Great Circle



İÇİNDEKİLER

Dosya

4 Grand Theft Auto 6

8 Ghost of Yotei

10 Little Nightmares 3

11 Civilization 7

12 DOOM: The Dark Ages

13 Dispatch

14 Mafia: The Old Country

15 Metal Gear Solid Delta:
Snake Eater

16 Dying Light The Beast

18 Death Stranding 2:
On the Beach

20 Anno 117: Pax Romana

İncelemeler

22 Indiana Jones and
the Great Circle

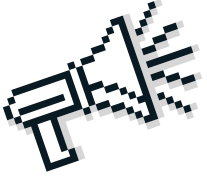
29 Path of Exile 2

Makale

36 2024'te Türk oyun
sektörü: Küresel ve
yerel başarı hikayeleri

Neler oldu neler?

40 Oyun haberleri



KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Altancan Eren

Efe Hasan Gündüz

Ahmet Haydar

Can Çiftci

Davut İnanlar

Ferdiie Petmezdzhi

Ceren Aslı Aytaç

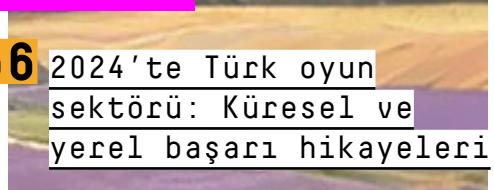
Ebru Fırat

Can Yeşil

Berk Söğütlü

Mustafa Şahin

Sarıoğullarından



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

*Türkiye'nin dijital oyun dergisi Oyun Günlüğü,
25. sayısıyla karşınızda!*

2024 ne kadar yoğun geçmiş olsa da, 2025 yılını da dolu dolu karşılamaya hazırlanıyoruz. Yeni yılın ilk çeyreğinde Kingdom Come: Deliverance 2, Sid Meier's Civilization 7, inZOI ve Assassin's Creed Shadows gibi yapımlar radarımızda olacak. Yılın devamında ise bizi heyecanlandıran oyunları bir bir karşılayacağız. Elbette sadece oyun sektörünü değil, eğlence dünyasını da yerinden oynatacak GTA 6 lansmanını büyük bir heyecanla bekliyoruz. Sonbahara doğru gelmesi beklenen GTA 6 için spekülasyonlar eksik olmasa da, yeni detayları sizinle paylaşmaya devam edeceğiz.

Dergimiz, yeni yılda da ücretsiz olarak yayımlanmaya devam edecek. Aylık oyun incelemeleri, dosyalar, röportajlar ve dijital oyun haberleriyle siz değerli okuyucularımızı karşılamaya devam edeceğiz. Her ayın ilk veya ikinci haftasında yeni sayımızla buluşacaksınız. Web sitemizin yanı sıra Türk Telekom e-dergi ve Magzter'den de dergimizi takip edebilirsiniz.

Yılın ilk sayısında, klasikleşen 'Beklenen Oyunlar' listemizle karşınızdayız. Ekibimizin büyük bir merakla beklediği oyunlara kısa bir göz atıyoruz. Elbette bu liste çok uzayacak, ancak bu bölümü 11 oyunla sınırlı tuttuk. Aralık ayında piyasaya sürülen Indiana Jones and the Great Circle ve Path of Exile 2 oyunlarına ilişkin incelemelerimiz de bu sayımızda yer alıyor. '2024'te Türk oyun sektörü: Küresel ve yerel başarı hikayeleri' adlı makalemiz ise 2024'teki Türk oyun sektörüne bir ayna tutuyor ve 2025 için de bir giriş niteliği taşıyor.

Dergimizin son bölümünde, geçen ayın özellikle The Game Awards duyurularına odaklandığımız 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

8 Ghost of Yotei

2025'TE YER YERİNDEN OYANACAK!

BU YILA DAMGA VURACAK ONLARCA OYUN VAR! HEPSİNİ BU BÖLÜMDE SIRALAYAMASAK DA ÖNE ÇIKAN BİRKAÇ OYUNU LİSTELEDİK! ÜÇÜNCÜ YILIMIZDA DA BİZİMLE OLDUĞUNUZ İÇİN TEŞEKKÜRLER.



Grand Theft Auto 6

Yazar: Altan Eren

Bir şirket düşünün, '97 yılından beri her gün konuşuluyor. Eskilerin internet kafelerinde "abi GTA yüklü mü?" sorusunun trilyonlarca sorulduğu oyunu üreten şirket, Rockstar Games. Her yeni çıkardığı oyunda kırılmadık rekor bırakmayan, şu an halihazırda oynadığımız Grand Theft Auto 5'ten bahsediyorum. 190 milyon adet satışa ulaşarak dünyada en fazla satan ikinci oyun konumunda an itibariyle. Gelirlere



bakıldığında ise 8 milyar dolar ile milyon değil evet milyar, dünyada en çok gelir elde eden açık ara birinci eğlence ürünü konumunda. Diyeceksiniz neden eğlence ürünü yazdın, çünkü gelir skalasında sadece oyun alanında değil, tüm müzik, plak, kitap, film bu alanların hepsini ekleseniz bile gelirlerde birinci geliyor canım GTA 5. Tam 11 senedir yenisinin çıkmasını beklediğimiz GTA serisinin altıncı oyunu 2025 yılında çok büyük bir aksilik çıkmazsa bizlerle olacak. Üstte övgüyle bahsettiğim GTA 5'ten sonra siz düşünün nasıl bir oyun geliyor, tüm dünyayı kasıp kavuracak gibi duruyor altıncı oyunumuz.

Tabii bu denli büyük bir oyunun haberlerinin ve görüntülerinin sızması da kaçınılmazdı ve oldu. Evet muhtemelen şirketten olduğunu düşündüğüm 'eapotuberhacker' rumuzlu kullanıcı, bundan iki sene önce çoğu sahne arkası resimleri, mekan videolarını, karakterlerin tiplerini gösterdi. Şirket baya bir sinirlenmiş olacak ki, tüm uzaktan çalışanlarını ofise çağırdı ve iki senedir ofis dışından çalışan yok. Tam disiplin ekim



2025'te hazırlar gibi duruyor son anda bir eteleme gelmezse.

Hikayesi olsun, online modu olsun adeta bizleri ekim ayında asosyal yapacak Rockstar şirketi. Çayınızı kahvenizi alın, başlıyoruz detaylıca üstüne konuşmaya.

ŞU ANA KADAR BİLDİKLERİMİZ!

Şimdiye kadar sadece tek bir video paylaşıldı, dolayısıyla o video üzerinden küçük detayları yakalamaya çalıştım sizler için.

Vice City esintileri var, fragmandaki renklere ve havaya dikkatinizi çekerim, pembe, fuşya,

çok canlı renkli tonlar var, Miami esintileri bu oyunda kesinlikle bizimle olacak. Belki tam olarak Miami haritası olarak karşımıza çıkmayacak ama Vice City'deki gibi 1-2 alanı birleştirip Miami şehrini yaratacakları kuvvetle muhtemel. Leonida eyaleti, Vice Dale kasabası gibi yerleri harita olarak çalıştıklarını söylemişlerdi zaten.

Karakter çeşitliliği olarak, yönettiğimiz 3 kişilik eski oyuna göre karakter sayımız düşecek, iki kişi yöneteceğiz gibi duruyor. Yan karakterler ile 10 tane karakter olacak ama bunları oynayabilecek miyiz? Buna şu an net bir yanıt vermek zor. Belki sonrasında iki karakterin yanına, kendi yaptığımız karakterimiz ile de online ve hikaye modunu oynatmayı düşünmüş olabilir şirket diye yorumladım açıkçası. Ana hikayenin bir şekilde bir yerinden kendi tasarladığımız karakter ile yer alma fikri, fena değil aslında. Ezel dizisindeki Ömer olarak geri dönen bir arkadaşımız, neden olmasın.

Oyunda ilk defa bir kadın karakterimiz olacak, Lucia adıyla hayatımıza girecek. Diğer erkek karakterin adı ise Jason olarak açıklandı, fragmandan yola çıkarak bu ikilinin arkadaşlıktan daha yakın olduğunu söyleyebiliriz, daha çok sevgililer gibi. Lucia Watch Dogs'taki protagonist gibi çoğu teknolojik ağırtı ve mekanı hackleyebilen bir karakter olacağı söyleniyor. Haritaya tekrar gelecek olursak, elimizde müthiş bilgiler var, ama tabii onaylanmaya muhtaç durumda. Biz yine de varsayalım oldu diye düşünelim, çünkü geçen sene fragman çıkmadan hemen önce sızdırılan bilgilerde 2 ana şehir ve 4 küçük kasabadan oluşacağı, haritanın GTA 5'in tam iki katı büyüklüğünde olacağı ve haritadaki girilebilir alanların tam tamına yüzde 70 gibi saçma sapan bir düzeyde olacağı iddia ediliyor. Bu gerçekten devasa bir oyun alanı ve aslında daha fazlası, meta verse dünyası gibi bir alan oluşturuluyor diyebiliriz. Bir önceki oyunun 12 sene devam ettiğini hatırlarsak, 6. oyunda bu süreyi çok daha uzatmayı hedefledikleri ve oyunun asıl gelirinin online da satılacak ürünlerden olacağını düşünüyorum, müthiş bir sanal dünya yaratacaklar.

GTA 6 EVRENİ

Burada çok büyük bir çalışma yapıldığı biliniyor, çünkü artık günümüzde oyunların elde ettiği gelir kaç adet sattığı ile değil, oyun içi satılan ürünlerin fazlalığı ile ilişkilendiriliyor. Düşünsenize, bir oyun yapıyorsunuz ve 30 sene sonra bile DLC'ler ile hep taze tutuluyor, devamlı oyun içi eklenen karakter ve envanter ürünleriyle size kar sağlıyor, müthiş bir şey. Ek olarak harita da geliştirilebilir bir alan olarak düşünülüyor, yani oyundan hadi sıkıldım, aynı arabayla aynı Cluck n Bell'e gidiyorum dediniz, gel bir değiştirelim diyecekler ve haritada yeni bölgeler, alanlar eklenebilecek. Oyun sektöründe sözü dinlenen abilerimizden Tom Henderson da yazdıklarını doğrular cinsten bir paylaşım yapmış bu konuda. Call of Duty Warzone' da harita nasıl değişiyorsa GTA da da öyle olabilir deniliyor. Oyun geliştiricilerine çift maaş vermeleri lazım artık, yoksa bu iş yüküne dayanmaları zor. Bizim açımızdan hava hoş, yılda iki yenileseler yeni oyun almış gibi oluruz vallahi tadından yenmez.

ENVANTER

Pubg ya da The Last of Us' ı düşünürseniz sırtınızda bir çanta var ve herhangi bir geliştirme öğesini geliştirmek için ürünleri toplayıp silahlarınızı ve ekipmanlarınızı geliştirmeniz gerekiyor, GTA 6 için de artık bir çantamız olacak ve oyuna daha da derinlik katacak. Her istediğiniz silahı kullanamayacaksınız, susturucuyu kullanmanız için ekipmanları toplayıp birleştirmeniz gerekecek ve muhtemelen bunları toplatmak için silah marketlerinden elinizi kolunuzu sallayarak "abi ben zenginim ver bana bir shotgun şuradan" diyemeyeceksiniz, bir lisans gibi bir belge isteyebilirler.



Belki de sağlık alanında öyle hemen bastım X e vurduğum şırıngayı canlandırmayacak, sağlık kitini yapmak için belli ürünleri toplamanız gerekecek.
Envanter

Pubg ya da The Last of Us' ı düşünürseniz sırtınızda bir çanta var ve herhangi bir geliştirme öğesini geliştirmek için ürünleri toplayıp silahlarınızı ve ekipmanlarınızı geliştirmeniz gerekiyor, GTA 6 için de artık bir çantamız olacak ve oyuna daha da derinlik katacak. Her istediğiniz silahı kullanamayacaksınız, susturucuyu kullanmanız için ekipmanları toplayıp birleştirmeniz gerekecek ve muhtemelen bunları toplatmak için silah marketlerinden elinizi kolunuzu sallayarak "abi ben zenginim ver bana bir shotgun şuradan" diyemeyeceksiniz, bir lisans gibi bir belge isteyebilirler. Belki de sağlık alanında öyle hemen bastım X e vurduğum şırıngayı canlandırmayacak, sağlık kitini yapmak için belli ürünleri toplamanız gerekecek.



AÇIK DÜNYA

Yukarıda bahsettiğim gibi toplam alanın yüzde 70'i girilebilen mekanlar, açılabilen kapılar, belki de soyulabilen kafeler ve takı dükkanları olacak. Arabalar için ise hem klasik hem modern arabalar olacak, kasaba gibi şehir dışına gittiğimizde daha çok eski araba göreacağız. Şehirde ise BMW, Ferrari, Audi aklınıza ne gelirse İstanbul Bebek ya da Yeniköy gibi bir ortam olacak. Hayvan çeşitliliğine de değinmişler, tabii Red Dead'teki gibi koleksiyon yapalım ava çıkalım gibi bir olay beklemiyorum ama paylaşılan bir posterde kadın karakterimiz

Lucia'nın bir timsahtan kaçtığını gördüm. Yapımcıların sürüngenlere bir özel ilgisi var gibi duruyor, ormanlık alanlarda çok çeşitli sürüngen tipleri göreacağız.

Timsahlar, yılanlar, pitonlar olacak, tuvalete giderseniz klozete iki defa bakmayı unutmayın, karakterinizin hayatını karartmayın. Ek olarak rakun, martı, kokarca, yaban domuzu, güney leopar kurbağası, (evet güney leopar kurbağası), kertenkele, balina, at, inek, geyik. Hayvanlar alemi ile iç içe olacağız gibi duruyor.

NPC'LER

Gelelim GTA'nın komik videolarının baş mimarı olan canım NPC'lerimize. GTA 5'te 2013 yılını düşünürsek çok detaylı davranışlara sahip olan oynanamaz insan topluluğumuz, artık 2025'te yapay zekanın gelişmesiyle birlikte sizin topluma yani karakterlere nasıl davrandığınızı hatırlıyor olacakmış. Atıyorum bir gün öncesinde arabayla kadının çocuğuna çarptığınızda tekrar aynı sokakta yürüyüşe çıkan karakter size niye saldırdı diye düşünürseniz, bilin ki ailesinin içinden geçmişsiniz, e size de koca bir WASTED o zaman, geçmiş olsun. Aslında bu özelliği bir bakıma Red Dead Redemption 2 de test etmişlerdi, diyaloglarınızda takındığınız üslup saldırgan veya iyimser olduğunda karakterlerin size karşı olan davranışları da değişiklik gösteriyordu. Ama tabii sonucundaki aksiyon aynıydı. Eğer NPC'lerin aksiyon almalarını bizim oynayış tarzımıza göre değiştirmişlerse Çeşme'den kalkıp Amerika'ya üşenmeden gider Rockstar'daki abilerimin ablalarımın bir ellerinden öperim net söyleyeyim.





UYUN İÇİ SOSYAL MEDYA

GTA 4 te internet kafeler vardı hatırlarsınız, içine girilebilen nadir mekanlardan biriydi, ilk interaktif mekanlardan biri, (diğerini söylemeyeceğim herkes ilk oraya koşuyordu zaten, direk dans para at loca öhömm, tamam sustum) bu internet kafede hatta buluşmak için bir kızdaki mail alıyorduk, nasıl müthiş olmuş bak interneti bile katmışlar oyuna demiştim, ama GTA 5'te 2013 yılına göre telefon ve sosyal medya biraz sönük kalmıştı bana göre. Sosyal medyaya da altıncı oyunda el atmışlar, nasıl artık gerçek hayat ve sosyal medya hayatı olarak adeta iki farklı hayatımız oldu, aynı o şekilde derinlemesine bir senaryo da online tarafına yazdıkları konuşuluyor, umarım doğrudur. Oyun içi sosyal medya

GTA 4 te internet kafeler vardı hatırlarsınız, içine girilebilen nadir mekanlardan biriydi, ilk interaktif mekanlardan biri, (diğerini söylemeyeceğim herkes ilk oraya koşuyordu zaten, direk dans para at loca öhömm, tamam sustum) bu internet kafede hatta buluşmak için bir kızdaki mail alıyorduk, nasıl müthiş olmuş bak interneti bile katmışlar oyuna demiştim, ama GTA 5'te 2013 yılına göre telefon ve sosyal medya biraz sönük kalmıştı bana göre. Sosyal medyaya da altıncı oyunda el atmışlar, nasıl artık gerçek hayat ve sosyal medya hayatı olarak adeta iki farklı hayatımız oldu, aynı o şekilde derinlemesine bir senaryo da online

tarafına yazdıkları konuşuluyor, umarım doğrudur.

Baya baya gönderi paylaşabileceğimiz, diğer online karakterleri çakma Instagram' dan ekleyip gönderi paylaşıp beğenip yorum yapabileceğimiz bir platform olsa hiç fena olmaz. Trevor olsa anında ban yer, bakın adamı nasıl 30. kattan çırılçıplak attım diye selfie çekip paylaşır kesin. Öyle şeyler yapmıyoruz tabii. Eski bleeter ve snapmatic uygulamaları geri dönüyormuş, whatsapp çakma bir WhatsApp olarak gelecek deniyor, karakterler arası iletişimi sağlamayı kafaya koymuşlar gibi hadi bakalım.

KAPANIŞ

Eveet, geldik deli gibi beklediğimiz oyunumuzun kapanışına. Tüm oyun sektörünün, kendi oyunlarının çıkış tarihini netleştirmesi için senin geleceğin günü bekliyorlar eyy GTA 6! Bir dakika son bir tweet lere bakayım yılbaşı, Noel bir şey vardır belki. O ne ya? Rockstar çalışanlarına yeni yıl hediyesi göndermiş. Aa ne güzel bir siyah sweat, bir dakika.. Bir not var orada. Sayıları bir aratayım bakalım, 27 Auto diye bir ikinci el araba ve kamyonet alım satım sitesi çıkıyor. Bir kedisi var resmi paylaşan Rockstar çalışanın poşetin içinde. İngilizcede bir deyim vardır "Let the cat out of the bag", yani gizli olan şeyi söyleyiver gitsin. Dur Instagram'a bakayım Rockstar bir şey söylemiş mi. Aaa 27 tane gönderi var. Kafayı yedim galiba. Bu 27 Auto denen yeri Haritalar'da aratalım, kocaman 27 yazılı bir araba satış yeri. Şöyle ileri geri mekan çevresinde gezineyim biraz, o da ne?! Villa Lucia mı? E bu bizim ana karakter Lucia? Dur biraz daha gezineyim, yok artık. Yeme içme mekanları olan bir yer var, Jason's Deli. Yani erkek protagonistimizin ismi. İlk trailer a gidelim 27.saniyede videomuzu durduralım. Arabanın üzerinde bir cam yazısı var. 27 mi yazıyor neee? Şirket tüm sevenlerine yeni yıl hediyesi verecek gibi duruyor. Ya 27 Aralık, ya 27 Ocak. Yakın, belki yarından da yakın. Tüm GTA severler, kendinize çok iyi bakın, hoşçakalın bir sonraki yazımda görüşmek üzere..

Ghost of Yotei

Yazar: Efe Hasan Gündüz

2020 yılı oyun dünyası için gerçekten oldukça ilgi çekici bir yıldır. Belki de oyun tarihinin en tartışmalı oyunu The Last of Us Part 2 çıkışını gerçekleştirdi. Aynı zamanda asıl konumuz olan Sucker Punch'ın yeni oyunu Ghost of Tsushima da piyasada yerini aldı. Sony için çok verimli bir yıl olduğunu söylemek yanlış olmaz. Beklentileri asıl şaşırtan şey ise Ghost of Tsushima'nın kaliteli çıkışıydı. Oyun oldukça Assassin's Creed çakması gibi gözüküyordu ve aslında öyleydi de gerçekten. Ama her çakma kötü olacak diye bir gerçek yok. Esinlendikleri serinin iyi özelliklerini alıp kendi temalarına adapte ettikten sonra fikrin nereden geldiğinin ne önemi var? Kaliteli oyun, kaliteli oyundur. Geçtiğimiz State of Play sunumunda ise bu serinin yeni oyunu Ghost of Yötei tartışmaların gölgesinde duyuruldu. Bu yazıda hem bu tartışmalara hem de kendi beklentilerime değineceğim.

Önceki oyunda Jin Sakai karakterinin Tsushima'nın Hayaleti olma sürecini izlemiştik. Bu noktada Sucker Punch şaşırtıcı bir tercih yaparak hikayeyi bundan 329 yıl sonrasına taşıyor. Fragmandan anladığımız kadarıyla Hayalet kimliği Japonya için bir mit halini almış ve ülkenin tekrardan zor bir duruma girmesiyle yeni ana karakterimiz bu mahlası taşımaya karar veriyor. Şuan için elimizde sadece bir adet fragman olduğu için detaylı konuşmak maalesef mümkün değil ama konsept olarak tartışmaların aksine benim oldukça ilgimi çektiğini söyleyebilirim. Kendimi bildim bileli halk hikayeleri ve mitolojilere bayılan birisi olarak bu hikayeyi bir halk destanına çevirip nesilden nesle aktarmaları benim gayet hoşuma giden bir tercih oldu. Jin Sakai olabildiğince sıradan bir ana karakterdi ve hikayesinin devamı ilgimi çok da çekmiyordu açıkçası. Gayet tatmin edici bir finali olduğunu



düşünüyorum. İlk oyunun zayıf karınlarından olan hikaye anlatımını yeni karakterle birlikte sektör standartlarına çıkarıp bize uzun zaman devam edecek yeni bir destan verebilirler. Aynı zamanda yeni karakterin tasarımını da beğendiğimi belirtmeliyim.

Bu noktada tasarımlardan bahsetmezsem eksik kalırım. Öncelikle mekan/harita tercihidenden bahsetmek isterim. İlk oyun Tsushima adasını gayet güzel bir şekilde aktarsa da adanın coğrafi kısıtlarından dolayı oldukça düz bir bölgede geçiyordu. Yeni oyunun ana merkezini Yötei dağı olarak alıyor olması beni dikey bölüm tasarımlarının artışı anlamında heyecanlandırdı. Tek endişem tırmanma mekaniklerini ilk oyundan daha ileriye götürememeleri. Daha önce Infamous serisini yapan bir firma olarak dikey hareketi sadece özel güçlerle güzel hale getirebilmişlerdi. Hem o oyunlarda hem de Ghost of Tsushima'da tırmanma mekanikleri oldukça kütük kalıyordu oyunun geri kalanına nazaran. Bu noktada Sucker Punch'a güvenmekten başka bir seçeneğimiz yok maalesef.

Aksiyon tarafında ilk oyun özellikle silah duruşu mekaniğiyle çeşitli ve keyifli bir oynanış dinamiği yakalamıştı. İkinci oyundan beklentim düşman çeşitliliğini oldukça arttırması ve bu güzel mekanikleri daha da derinleştirmesi. Zaten fragmandan gördüğümüz kadarıyla karakterimizin kullanabileceği bir zincir



silahı ve kurt yoldaşı ekleniyor oyuna. Bu yeni mekaniklerin oynanışa nasıl bir katkı sağlayacağını oynanış fragmanı görmeden söylemek zor ama heyecan uyandırdıklarını belirtmeliyim. Oyuna dönem sebebiyle eklenecek olan ateşli silahların kullanılabilirliğini ve oyunda kapladıkları yeri de oldukça merak ediyorum. Kılıç dövüşünü bu kadar ön plana alan bir oyunun silahla sık sık gitmemizi isteyeceğini hiç sanmıyorum çünkü. Silahın eklentisinin eski Assassin's Creed oyunları gibi olmasını bekliyorum bu açıdan.

GHOST OF YÖTEİ NE ZAMAN ÇIKACAK?

Bütün bu yazıda dikkatinizi çeken bir detay olmuş olabilir. En azından benim dikkatimi oldukça çekti. Sürekli Assassin' Creed'den bahsetmek durumunda kaldım. Bu noktada

Ghost of Yötei'den en büyük beklentim kendi marka kimliğini daha keskin şekilde gösterip diğer oyunların gölgesinde kalmaktan sıyrılması. Çok zor bir seneye çıkacak olan oyunumuzu ben bu cesaretinden dolayı da kutlamak istiyorum ayrıca. Çoğu firmanın GTA 6'dan dolayı çekindiği 2025 yılına oyun duyurmak oldukça cesur bir hareket bence. İlk oyuna gelen eleştirileri dikkatlice dinleyerek kendilerini geliştirdiklerine inandığım Sucker Punch'tan bir an önce bir oynanış fragmanı da beklemekteyim. Şimdilik içimdeki heyecanla pusudayım. Tıpkı bir Hayalet gibi...



Little Nightmares 3

Yazar: Ahmet Haydar

Low ve Alone'un macerasına ortak olduğumuz Little Nightmares 3, 2025 yılında en çok beklediğim oyunlardan biri. Klasik iki boyutlu platformların aksine üçüncü boyutu formüle dahil eden ve etkileyici bir görsellik sağlayan ilk iki Little Nightmares oyununun üzerine koyması ve eksikliklerini kapatmasını umut ediyorum.

LITTLE NIGHTMARES 3'Ü NEDEN BEKLİYORUM?

Tarsier Studios tarafında 2017 yılında yayınlanan ilk Little Nightmares, özellikle de görselliği ve alt metinli karanlık hikayesi ile ön plana çıkan bir oyundu. Üç boyutu etkileyici bir şekilde sunması ve korkunç bir atmosfer hedeflemesine rağmen gerçekçi bir görüntünün aksine, kendisine has bir stil barındırıyor olması dikkat çekiyordu. Ne var ki oldukça kısa olan oynanış süresi ve hiçbir zorluğu olmayan bulmacaları, etkileyici atmosferine balta vuruyordu. Yine de eleştirilenlerde ve oyuncular tarafından gayet iyi eleştiriler aldı.



2021 yılında da Tarsier Studios serinin ikinci oyununu yayınladı. Little Nightmares 2, ilk oyunun öncesini anlatan hikayesi ve oynanışı derinleştirmek için gösterdiği çaba ile ilk oyundan daha yüksek puanlar aldı. Yine de bana hala kısa ve basit olmasının yanı sıra serinin iki oyunu da olan, görsel stilinden doğan perspektif sorunlarını barındırıyordu.

İkinci oyunun ardından geliştirici koltuğuna Supermassive Games oturmuş ve üçüncü oyunu ilk olarak 2024 için duyurmuşlardı. Ancak sonrasında ertelenerek 2025 yılında yayınlanacağı söylendi. Yayımlanan fragmanlarda eski etkileyici stilini büyük oranda kaybetmiş ve co-op odaklı duran Little Nightmares 3 için hem heyecan hem de endişe besliyorum.

LITTLE NIGHTMARES 3 NE ZAMAN ÇIKACAK?

Son duyurulan çıkış 2025 olarak söylenmiş olsa da henüz net bir tarih yok. Oyun; PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One ve Xbox Series X/S için çıkış gerçekleştirecek.

Civilization 7

Yazar: Ömer Faruk Aktaş

Sıra tabanlı stratejinin temel oyunlarından biri olan Civilization serisinin yedinci oyununun duyurusu hayranları sevindirdi. 11 Şubat'ta gelecek oyuna gelen yeni mekanikler oldukça etkileyici görünüyor. Strateji oyuncuları heyecanlandırıcı detayların kısa özetini bu yazımızda paylaşacağım.

Sid Meier'in sıra tabanlı strateji oyunu serisi Civilization, altıncı oyunun ardından belki de Humankind gibi yeni 4X'lerin etkisiyle yeni bir çehreye bürünerek temel oynanış mekaniklerinde de değişikliğe giderek 11 Şubat 2025'te hayranlarını karşılamaya hazırlanıyor. Çağ sistemi, medeniyet ve lider değişimi, ordu yönetimi gibi temel değişimlerle gelecek Civilization 7, yeni yılda büyük bir merakla beklediğim oyunların başında geliyor.

Her medeniyete ayrı ayrı dokunan geliştirici ekip yedinci oyunda üç ana çağ ile karşımıza çıkacak. Medeniyetlerin yanında liderlerin de ayrı etkilere sahip olduğu Civ 7'de komutanlarla orduları yönetmekte ayrı bir kolaylaştırıcı mekanik olarak öne çıkıyor. Altıncı oyunda yer alan canlı dünya bu oyunda da yer alacak ancak bu kez nehirlerden gemiler geçirecek ve deniz savaşlarını kıtaların içlerine çekebileceğiz.



Henüz Osmanlı veya bir Türk devleti tanıtılmasa da oyunun ilgi çekici mekanikleriyle büyük ilgi göreceğini düşünüyorum.

Anlatı sisteminin de serinin diğer oyunlarından farklı olarak öne çıkacağını vurgulayan geliştiriciler yüzlerce benzersiz olay hakkında kararlar verip oynanış tarzını şekillendireceğini söyledi. Lansmana çok az bir süre kala oyun için geliştirici günlükleri gelmeye devam ediyor. Lansmandan beş gün önce oyuna başlamak istiyorsanız deluxe sürümüne sahip olmanız gerektiğini söyleyelim.

2025'te en çok beklediğimiz oyunlar listemizde yer alan Civ7, özellikle strateji oyuncularının uzun bir süre gündeminde olacak bir yapım olacak.

Son olarak Humankind eleştirilerine katılmadığımı söylemeliyim. Medeniyetlerin çağlara göre değişebilmesi evet etkileyici bir mekanikti ancak her oyunun mekanik anlamda etkilenebileceği oyunlar olabilir. Bir kopyalamanın ortada olmadığını, Civ7'de medeniyet sisteminin 'daha çok tarihsel bütünlük açısından' daha farklı işlediğini belirtmek gerekiyor. Civ 7'nin bu özelliği kendine özel bir üslupla harmanladığını görüyoruz.

DOOM: The Dark Ages

Yazar: Berk Söğütü

Modern FPS türünün öncüsü DOOM serisinin yeni oyunu DOOM: The Dark Ages bu yılın en çok merakla beklediğim oyunu sanırım. Geliştirici id Software zaten yeterince çılgın olan bu seriye DOOM: The Dark Ages ile yeni uçuk fikirler getirecek gibi görünüyor. DOOM serisini endüstriyel-heavy metal havasıyla dolu Orta Çağ esintili bir ortama taşımak, iyi kullanılırsa seri için mükemmel bir uyum oluşturacaktır. Bu sürükleyici ön hikâyede, Doom Slayer'ın kökenlerine ineceğiz.

DOOM: THE DARK AGES'İ NEDEN BEKLİYORUM?

Belki en büyük DOOM hayranlarından birisi olmayabilirim fakat 2016'da ki yeniden yapım benim bu evrene büyük bir ilgi ve merak duymamı sağladı.

DOOM: The Dark Ages'da, Orta Çağ'ın bir farklı bir versiyonuna seyahat ederken aynı zamanda efsanevi Doom Slayer'ın hikâyesinin derinlerine inip, onun yükselişini deneyimlemek kulağa harika geliyor. Ayrıca seriden aşına olduğumuz fütüristik cehennem atmosferini fantezi ile harmanlamak mı? Tamam ben varım.

Şu an bir şey söylemek için erken fakat bu yapım klasik iblis öldürme aksiyonunu Orta Çağ silahları ve taktikleriyle birleştirerek seriye yeni dokunuşlar getirecek ve benzersiz bir savaş deneyimi yaratacak havasını bana veriyor.

Şunu da belirtmem gerek ki çok az oyun serisi, oyuncuları DOOM'un yaptığı gibi ana boss gibi hissettirir ve bu tek başına zaten benim için ayrı bir heyecan yaratıyor.

Fragmanlar bir gösterge ise bu oyunda, kalkanlı testere ve kafatası mermileri atan bir av tüfeğinin de bulunduğu oyunda, sırtında zincirli bir silah bulunan siberetik bir ejderhaya binebileceğiz. Daha fazla söze gerek var mı? Benim beklentim zirvede peki ya sizin?



DOOM: THE DARK AGES NE ZAMAN ÇIKACAK?

Henüz kesin bir çıkış tarihi olmayan DOOM: The Dark Ages, 2025 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC için çıkacak. Lansmanıyla birlikte Xbox Game Pass'te ulaşılabilir olacak.

Dispatch

Yazar: Can Çiftci

Oyun dünyasının en iyi interaktif film yapımcılarından birisi olan Telltale Games'in eski çalışanları yeni bir stüdyo kurarak harika bir oyuna imza atacaklar gibi gözüküyor. The Wolf Among Us, Tales Tale from the Borderlands ve The Walking Dead: The Telltale gibi harika yapımlara imza atan bu kişilerin yeni yapımı olan Dispatch ise yolda! İnteraktif film seviyorsanız bu oyuna kesinlikle ama kesinlikle şans vermeniz gerek diyebilirim.

NEDEN DISPATCH?

AdHoc Studio tarafından geliştirilen Dispatch aslında çok başarılı bir geliştirici ekibe ve seslendirme kadrosuna sahip, bu kadro ve başarılı geliştirici firmanın başarısız olma ihtimali gerçekten çok düşük. Yayınlanan fragmanlar ve seslendirmen kadrosu ise Dispatch oyununu bana çoktan sattı.



Çok fazla oyuncunun dikkatini çekmese bile bu türde yeni bir dönüm noktası olacağını ve aşırı kahkahalı 18-20 saat geçireceğine adım kadar eminim. Üzerine bir de Türkçe dil desteği ile gelirse tadından yenmez bir yapım olur!

Pekii sizce Dispatch'in Türkçe gelme ihtimali var mı? Ya da bu oyunu Türkçe deneyim etmek ister miydiniz?

DISPATCH NE ZAMAN ÇIKACAK?

Tam olarak Dispatch için bir çıkış tarihi verilmedi, bu güzel yapımın ise 2025 yılında yayınlanmasını bekliyoruz. Tıpkı diğer oyunlar gibi GTA 6'nın çıkış tarihinden kaçmaya çalışıyorlar gibi gözüküyor.

Mafia: The Old Country

Yazar: Davut İnanlar



Mafia serisinin yeni oyunu Mafia: The Old Country, bu yılın en çok merakla beklediğim oyunu. Geliştirici Hangar 13, zaten köklü bir geçmişe sahip olan bu seriye Mafia: The Old Country ile yeni ve cesur bir yaklaşım getirecek gibi görünüyor. Oyun, Mafia serisini 1900'lerin başlarına, İtalyan mafyasının yükseliş dönemine taşıma fikri, doğru işlenirse seriye harika bir derinlik katabilir.

MAFIA: THE OLD COUNTRY'İ NEDEN BEKLİYORUM?

Mafia 1 ve Mafia 2 oyunlarını severek oynayan biri olarak, serinin özüne, çizgisel oynanışa dönüyor olması beni çok mutlu etti. Mafia 3'ü oynamadım, ancak Hangar 13 o oyunda açık dünya yapısını denemişti ve maalesef pek olumlu geri dönüşler alamamıştı. Çizgisel oyunlara olan özlemimi Mafia: The Old Country ile giderebileceğime inanıyorum.



Mafia: The Old Country, 1900'lerde geçen heyecan verici bir hikâyeyle bizi buluşturacak. Oyunun ana karakteri Enzo'nun, Sicilya'nın yeraltı suç dünyasına inişini ve bu süreçte yaşadığı gerilim dolu anları deneyimleyeceğiz. Bu mafya hikâyesinin köklerine inilecek olması, hikâye açısından beni derinden etkiledi ve oyunu büyük bir merakla beklememe neden oluyor.

Fragmanlardan gördüğümüz kadarıyla, döneme ait çeşitli tabanca ve tüfekleri kullanma, o dönemin araçlarını sürme ve hatta at sırtında dolaşma imkânımız olacak. Bana göre Mafia: The Old Country, etkileyici hikâyesi ve oynanışıyla Mafia serisinde kendimizi kaybedebileceğimiz bir deneyim sunacak.



MAFIA: THE OLD COUNTRY NE ZAMAN ÇIKACAK?

Henüz kesin bir çıkış tarihi olmayan Mafia: The Old Country, 2025 yazında PlayStation 5, Xbox Series X/S ve PC için çıkacak.

Metal Gear Solid Delta: Snake Eater

Yazar: Ferdiie Petmezdzi

Eğer siz de benim gibi Metal Gear Solid serisinin hayranıysanız, bu heyecanı paylaşıyor olabilirsiniz. 2004 yılında hayatımıza giren Metal Gear Solid Delta: Snake Eater, 2025'te Konami tarafından Unreal Engine 5 ile yeniden karşımıza çıkacak. Bu kez daha modern grafiklerle ve güncellenmiş mekaniklerle, Big Boss'un yani Naked Snake'in Soğuk Savaş döneminde geçen ikonik hayatta kalma hikayesini deneyimleyeceğiz.

NOSTALJİ VE YENİLİK BİR ARADA

Öncelikle, serinin en ikonik oyunlarından biri olan Snake Eater'ı daha önce hiç duymadıysanız, gerçekten büyük bir efsaneyi kaçırmış olabilirsiniz. Çünkü bu oyun, taktiksel casusluk aksiyonu türünün en parlak örneklerinden biri olarak kabul edilebilir. Oyunda iki farklı oynanış türü bulunuyor: Sessizce ilerleyerek bir casus olmayı tercih edebilir ya da düşmanlara doğrudan saldırarak bam güm bir maceraya atılabilirsiniz. Bu noktada seçim tamamen size bırakılmış. Şahsen ben sessiz ilerlemeyi daha çok seviyorum, çünkü düşündüğünüzden çok daha zorlayıcı bir oynanış sunduğuna inanıyorum.

Ayrıca, bu oyunun sadece bir aksiyon oyunu olmadığını, hayatta kalmak için ciddi anlamda mücadele etmeniz gereken zorlu bir yapım olduğunu da belirtmem gerek. Hayatta kalmak için yılan yemeniz gerektiğini de oyunun isminden kolayca anlayabilirsiniz. Evet, Snake Eater adını gerçekten hak eden bir yapım.



Taktiksel casusluk aksiyon oyunlarına ilginiz varsa, bu remake'i radarınıza almanızı kesinlikle öneririm. Ancak, açık konuşmam gerekirse, benim en çok merak ettiğim nokta, Kojima sonrası dönemde Konami'nin bu remake ile seriye aynı başarıyı yeniden kazandırıp kazandırmayacağı. Bunu öğrenmek için oyunun çıkışını sabırsızlıkla beklemem gerekecek.

SNAKE EATER'IN REMAKE'İ NE ZAMAN GELİYOR?

Konami tarafından Unreal Engine 5 ile yeniden geliştirilen Metal Gear Solid Delta: Snake Eater, 2025 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve Microsoft Windows platformları için çıkış yapacak. Ancak, oyunun kesin çıkış tarihi henüz açıklanmadı. Ben de sizler gibi büyük bir heyecanla oyunun çıkışını bekliyorum.



Dying Light The Beast

Yazar: Ceren Aslı Aytaç

2025'te çıkacak oyunlar arasında beni en çok heyecandıranlardan kesinlikle Dying Light: The Beast. Korku temalı hayatta kalma oyunlarına aşık bir oyuncu olarak, etkileyici atmosferi, karanlık hikayesi ve zorlu oynanışıyla bu oyun diğer oyunların hikayesini güzelce tamamlayacak gibi duruyor.

DYING LIGHT: THE BEAST'İ NEDEN BEKLİYORUM?

Benim için bu serinin yeri çok ayrı, zamanının çok ötesinde bir oyun. Menü müziğini arada mırıldanırken buluyorum kendimi, o kadar seviyorum. Mirror's Edge ve Dead Island'dan esinlenilerek ortaya koyulmuş ve oyuncuların kalbinde hızlıca yer ediniş en iyiler arasına girmiş bu oyunun tam da aradığım deneyimi sunacağını hissediyorum. Oyunun fragmanlarında gösterilen orman ve bataklık sahneleri, atmosferin ne kadar ürkütücü ve etkileyici olacağını, ve bu sefer asıl canavarın biz olacağımızı gösteriyor. Hiç bu kadar hızlı bir oyunu istek listeme eklememiştim sanırım.

Ancak içimde bir parça endişe de yok değil. Serinin ikinci oyununda biraz eksik kalan korku unsurlarının bu sefer yeterince güçlü işlenip işlenmediği konusunda tereddütlerim var.



Bu oyun da ilk başta bildiğimiz üzere Dying Light: Stay Human, yani ikinci oyuna DLC olarak çıkacaktı ama sonra yapımcılar çok beğendikleri ve hikayenin içinde daldıkları için ayrı bir oyun olarak çıkarmaya karar vermişler. Yani ikinci oyunun kahramanı olan Aiden'in hikayesi yarım kalır mı diye merak etmiyorum değil.

Bir diğer çekincem ise deneysel bir hikayeye Crane'in dönüşümünün, yarı insan yarı zombi oluşunun altını doldurup dolduramayacakları. Ama dürüst olmak gerekirse, fragmanlarda gösterilen dövüş sistemi, parkur mekaniği ve genel atmosfer bu şüpheleri bir kenara bırakmamı sağlıyor. Her ne olursa olsun, Techland'ın oyuncuları tatmin edeceğine inanıyorum ve 2025 yazını ipe çekiyorum.

THE BEAST DİĞER OYUNLARA NASIL BAĞLANACAK?

Şu ana kadar açıklananlara göre aslında bu oyun Kyle Crane'in intikam alma serüvenini anlatıyor. İkinci oyundan hemen kısa bir süre, fakat en son Crane'i görmemizin üzerinden 13 yıl sonrasını anlatıyor. Bu süre boyunca da bilim adamları, fragmanda gördüğümüz kötü adam Baron'ın emriyle diye tahmin ediyorum, Crane üzerinde çeşitli deneyler yapmışlar. Böylelikle de Crane The Following DLC'sinde gördüğümüz mother gibi kendinin farkında olan bir zombi-insan olmuş.



Aklımdaki en büyük soru ise Aiden ile karşılaşış karşılaşmayacakları. Yani, ikisi de benzer durumlardan geçtiler, belki de yolları kesişir, ilk başta düşman olsalar da asıl düşmanın kim olduğunu bulup birlikte intikam alırlar.

DYING LIGHT: THE BEAST NE ZAMAN ÇIKACAK?

Dying Light: The Beast'in çıkış tarihi, 2024'teki The Game Awards etkinliğinde açıklandı. Oyunun 2025 yazında oyuncularla buluşması planlanıyor. Ancak şu an için kesin bir gün belirtilmiş değil.

Dying Light 2 Ultimate Edition sahipleri için güzel bir haber de var: Başlangıçta DLC olarak planlanan bu oyun, ücretsiz bir güncelleme olarak sunulacak. Bu fırsattan yararlanmak isteyenlerin, Ultimate Edition'ı satın almak için eylül 2024 sonuna kadar süreleri bulunuyordu. Şimdi ise yapacak tek şey çıkış tarihinin kesinleşmesini beklemek.



Death Stranding 2: On the Beach

Yazar: Ebru Fırat

2025'te çıkacak oyunlar arasında beni en çok heyecandıranlardan kesinlikle Dying Light: The Beast. Korku temalı hayatta kalma oyunlarına aşık bir oyuncu olarak, etkileyici atmosferi, karanlık hikayesi ve zorlu oynanışıyla bu oyun diğer oyunların hikayesini güzelce tamamlayacak gibi duruyor.

DYING LIGHT: THE BEAST'İ NEDEN BEKLİYORUM?

Benim için bu serinin yeri çok ayrı, zamanının çok ötesinde bir oyun. Menü müziğini arada mırıldanırken buluyorum kendimi, o kadar seviyorum. Mirror's Edge ve Dead Island'dan esinlenilerek ortaya koyulmuş ve oyuncuların kalbinde hızlıca yer edip en iyiler arasına girmiş bu oyunun tam da aradığım deneyimi sunacağını hissediyorum. Oyunun fragmanlarında gösterilen orman ve bataklık sahneleri, atmosferin ne kadar ürkütücü ve etkileyici olacağını, ve bu sefer asıl canavarın biz olacağımızı gösteriyor. Hiç bu kadar hızlı bir oyunu istek listeme eklememişim sanırım.

Ancak içimde bir parça endişe de yok değil. Serinin ikinci oyununda biraz eksik kalan korku unsurlarının bu sefer yeterince güçlü işlenip işlenmediği konusunda tereddütlerim var.



Oyun, PlayStation 5'in gücünden faydalanarak görsel kaliteyi bir üst seviyeye taşımayı vaat ediyor. Fragmanlarda gördüğümüz kadarıyla Sam Porter Bridges, bu kez yalnız değil. Fragmanda Fragile ve onun yanında bir bebek yer alırken, Sam'in iç dünyasında yeni çatışmalar yaşayacağına dair pek çok gönderme var. Oyunun anlatımı, Kojima'nın sinematik tarzını daha da ileri taşıyacak gibi görünüyor.

İlk oyunda, BT'ler (Beached Things), zaman yağmuru ve kargo teslimatı gibi yenilikçi mekaniklerle karşılaşmıştık. Death Stranding 2'de ise bu sistemlerin geliştirilmiş halleriyle karşılaşmamız olası. Fragmanda görülen yeni araçlar, daha karmaşık bir oynanışa işaret ediyor. Ayrıca, oyunun hikayesi hem eski hem de yeni karakterlerle genişleyecek gibi görünüyor.

Death Stranding 2'yi neden bekliyorum? İlk oyunun kendine has dünyası, alışılmışın dışında hikaye anlatımı ve etkileyici atmosferi beni oldukça etkilemişti. Hideo Kojima, oyun dünyasında farklı işler yapmayı başaran nadir isimlerden biri. Bu yüzden Death Stranding 2'nin bize yine eşsiz bir deneyim sunacağından eminim. Özellikle fragmanda gördüğüm sahneler beni derinden etkiledi. Fragile'in ve Sam'in yer aldığı sahnelerde hissettirilen duygu yoğunluğu, oyunun yine sinematik anlatıma ağırlık vereceğini gösteriyor.

İlk oyunda sıkça eleştirilen teslimat sistemi bazı oyuncular için yorucu olsa da benim gibi hikaye odaklı oyuncular için bu mekanik, oyunun temasını pekiştiriyordu. Ancak Death Stranding 2 ile bu sistemin daha da geliştirilmiş ve çeşitlendirilmiş olacağını düşünüyorum. Özellikle yeni araçların, daha büyük haritaların ve daha fazla etkileşim sunan bir oynanışın bizi beklediğini görmek heyecan verici.

Bir diğer dikkat çekici detay ise yeni düşmanlar ve gizemli bir organizasyonun oyunun merkezinde yer alacağına dair ipuçları. İlk oyunda Homo Demens ve Higgs gibi güçlü düşmanlar vardı. Death Stranding 2, bu karakterlerin yerini alacak daha derin ve karmaşık bir antagonist yapısı sunabilir. Ayrıca, Kojima'nın sıklıkla kullandığı "çevresel hikaye anlatımı" ile yine her köşede bir anlam arayacağız.

DEATH STRANDING 2 NE ZAMAN ÇIKACAK?

Henüz resmi bir çıkış tarihi açıklanmadı, ancak oyunun 2025 yılı içinde çıkması bekleniyor. Kojima Productions, özellikle oyunun PlayStation 5 platformuna özel olarak geliştirildiğini duyurdu. Bu da oyunun, hem görsel hem de teknik anlamda bir şaheser olacağına işaret ediyor.



Anno 117: Pax Romana

Yazar: Ömer Faruk Aktaş

Anno serisi, bir strateji ve şehir kurma oyuncusu olarak beni her zaman heyecandırmıştır. Her ne kadar serinin modern dönemlerde geçen oyunlarına ısınmasam da hem Orta Çağ hem de Sanayi Devrimi'ni konu alan oyunları beni kendine bağlamıştı. 2019'da Anno 1800 ile büyülenmiş ve her yıl gelen sezon paketlerini takip etmişim. Nihayet serinin yeni oyunu Anno 117: Pax Romana da duyuruldu. Roma dönemine gideceğimiz bu oyunda mekanik anlamda büyük yeniliklerle karşılaşacağız. Elbette tüm detaylara sahip değiliz ama elimizde neler var bakalım.

Gerçek zamanlı 4X strateji ve şehir kurma oyunu Anno 117: Pax Romana, 10 Haziran 2024'te duyuruldu. Ubisoft oyun için tam bir çıkış tarihi vermedi ancak 2025'te bekleniyor.

Bir Roma valisi olarak oynayacağımız oyunda iki farklı kültür bizi karşılayacak. İlki oyunun adından da anlaşılacağı gibi Roma olacak diğeri ise Romalıların barbar olarak nitelendirdikleri Keltler olacak. Oyunda yapay zeka veya gerçek rakiplerimizle mücadele edeceğiz. Askeri, diplomasi, derin ekonominin yanında anlatı katmanlarının da yer alacağı 4X özellikleri oyunda olacak.

Anno 1800'de özlemine çektiğimiz kara savaşlarının olup olmayacağını henüz bilmiyoruz. Burası en çok merak ettiğim nokta. Bu konu haricinde bir şeyi daha Anno serisinin bu yeni oyununda merakla bekliyorum. Organik yollar ve yerleşim... Grid sistemi Anno ile bütünleşti ancak artık büyük bir adım bekliyorum.



Büyük bir hızla geliştirilen oyunun Steam sayfası açıldı ve zaman zaman da geliştirici günlükleriyle yeni detaylar tanıtılıyor. Adalarla bütünleşen serinin yeni adalarına da ilk bakış attık. Romalı ve Kelt üretim farklarını gördük. Geliştiriciler ana karanın seride ilk defa Anno 1800'de deneysel olarak eklendiğini bunun yeni oyunda da olabileceğine işaret etti. Ve büyük bir merakla yeni detayları bekliyoruz.

ANNO 117: PAX ROMANA NE ZAMAN ÇIKACAK?

Anno 1800'ün geliştirici ekibi Ubisoft Mainz tarafından hazırlanan Anno 117: Pax Romana için net bir çıkış tarihi yok. Ancak oyunun 2025 yılında hayranlarla buluşması bekleniyor. Yine oyunun bir önceki oyun gibi sezon paketleriyle, genişleme ve kozmetik paketlerine sahip olması bekleniyor.





İNCELEME

**INDIANA JONES AND
THE GREAT CIRCLE**

Yazar: Efe Hasan Gündüz





Xbox durdu, durdu ve sonunda turnayı gözünden vurdu. Gönül isterdi ki bu turnayı yeni bir markayla vursaydı ama vurdu ya, o da yeter. Baştan belirteyim, ben Indiana Jones sevmem. En çok izlediğim filmini bile yarım saat izleyebildim. O yüzden oyun ilk gösterildiğinde kafamı çevirmiştim. Oyuna olan ilgim ise ilk değerlendirmelerini görünce oldu. İşin komik kısmı şu ki; ben fps oyunlarını da sevmem. Oyunun beni çekebilecek hiçbir yanı yoktu yani. Oyunu bilgisayarına yüklerken bile aşırı önyargılıydım. Fakat gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki oyunun ilk birkaç saati sonrası bu fikirlerim inanılmaz bir şekilde tersine döndü. Gelin **Indiana Jones and the Great Circle** neleri doğru yapmış, bir bakalım.

Uppsala merkezli İsveçli bir video oyunu geliştiricisi MachineGames tarafından geliştirilen ve Bethesda Softworks tarafından da 9 Aralık 2024'te yayımlanan yarı açık dünya aksiyon, macera ve bulmaca oyunu **Indiana Jones and the Great Circle**, PlayStation 5, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows platformlarına geldi.

Indiana Jones and the Great Circle her mekaniği ince ince işlenmiş bir aksiyon ve macera ve bulmaca oyunu.

Bu noktada bulmaca kısmının altını çizmek istiyorum. Daha önce Uncharted 4'ü de oynayıp bulmacalarını çok sevmiş biri olarak hayatımda bu türde oynadığım ve uğraştığım en iyi bulmacaların bu oyunda bulunduğunu söylemeliyim. Aksiyon her ne kadar fena olmasa da oyunda sürekli yeni bulmacalar görmek için sabırsızlanarak ilerledim. Bu konuda da oyun beni hayal kırıklığına uğratmadı.



ETKİLEYİCİ OYNANIŞ MEKANİKLERİ!

Arada verilen aksiyon ve ara sahne sekanslarının ardından hemen hemen her seferinde kendine özgü ve tadında zorlayıcı bir bulmaca mekaniği sunuyor oyun bize. Harita tasarımını açık dünya yapıp sebepsiz bir şekilde oyun süresini uzatmaya çalışan oyunların olduğu mevcut sektörde bu kadar odaklı bir oyun tasarımı sunmalarını da takdir ediyorum ayrıca.

Biraz aksiyondan söz etmek gerekirse elimizde gizliliğe eğilmemizi isteyen bir oyun var desek yanlış olmaz sanırım. Zor bir oyun olduğunu kesinlikle düşünmüyorum ama birden fazla düşmanla kafa kafaya savaştığınızda hayatta kalma şansınız ciddi oranda düşüyor. Peki, gizlilik mekanikleri nasıl? Bu noktada kafamın karışık olduğunu belirtmeliyim. Yapay zekanın çok iyi çalıştığını düşünmüyorum maalesef. Çevre farkındalıkları ya çok düşük ya da çok fazla. Dengesi düzgün kurulamamış. Gizlenerek düşmanı indirmek için etraftan eşya bulmanız gerekmesi ve bu eşyaların herhangi bir şey olabilmesi gerçekten hayatta kalma hissini destekleyen öğeler. Gizlilik seven biriyseniz oldukça keyif alacaksınız diyebilirim.

Aksiyon kısmı ise o kadar da ilgi çekici değil. Birinci şahıs nişancı oyunu olmanın avantajını bu noktada çok kullanamamış oyunumuz. Ne zaman aksiyona girsem yapımcıların bana kızıp gizli gitmemi istediğini hissettim resmen. Oysa ellerinde çok güzel çalışan bir kırbaç mekaniği olması ellerini kolaylaştırabilirmiş bence. Kırbaçın aksiyonda çok etkili olmaması sizi yanıltmasın. Oyunda oldukça önemli bir eşya bu kırbaç. Çeşitli noktalara ulaşmanızı veya belli noktalardan salınmanızı sağlayarak haritada gezinmeyi keyifli kılıyor.



Oyunda yetenek ağacı sistemi ise farklı bir şekilde işliyor. Haritada dergiler buluyorsunuz. Bu dergilerin her birinin açtığı farklı beceriler var. Bu becerilerin kilidini açabilmek için ise oyunda her keşif yaptığınızda topladığınız puanları harcamanız gerekiyor. Bu da açıkçası çevreyi keşfetme isteğini artırıyor.

FİLM TADINDA HİKAYE

Hikaye tarafına oldukça fazla eğiliyor Indiana Jones and the Great Circle. Oyunun hemen başı beni hikaye olarak çok sarmasa da ilerledikçe özellikle Vatikan'ın diplerine indikçe ilgi çekici bir yapıya dönüşüyor. Hikayenin en güzel kısmı ise sunumu diyebilirim. Özellikle ışıklandırmayı detaylı şekilde kullanarak ara sahneleri film sahnelerine çevirmeyi başarmışlar. Özellikle Indiana Jones'u Harrison Ford'a birebir benzetmeyi başarmışlar. Eğer seslendirmeyi Troy Baker'ın yaptığını bilmeseydim kesinlikle Harrison Ford'un seslendirdiğini düşünürdüm. Aynı zamanda oyunda kötü karakterleri resmedişlerini de oldukça beğendiğimi belirtmeliyim.

İtalyan faşistler ve Nazilerle olan mücadelemizde dost karakterler genel olarak gerçekçi ele alınsa da düşmanlarımız oldukça karikatürize edilmiş. İyi ki de edilmiş. Normalde böyle gerçek dışı anlatımları sevmesem de arkasında mantıklı bir tasarım olduğu zaman takdir etmemek çok zor oluyor. Peki o önemli soruya geelim. Bu oyun benim içimde Indiana Jones hikayelerine merak uyandırdı mı? Buna üzülerek hayır demek durumundayım.



Sunum çoğunlukla kaliteli olsa ve hikaye gittikçe güzelleşse de senaryo yazılırken film gibi yazıldığını düşünüyorum. Bu eleştiriden kastım oyunun süresine yeterli tempoda bir hikaye yazılmadığı... Tabii bu noktada benim Indiana Jones serisine olan uzaklığımı tekrardan hatırlatmak isterim.

BÖLÜM TASARIMLARI

Oyunun parladığı önemli noktalardan bir diğeri de bölüm tasarımları. Özellikle düşmanların olduğu ve gizlenerek gitmeniz gereken bölümlerle sivil bir şekilde gezebildiğiniz yerleşke kısımları arasındaki fark oyunun atmosferi sayesinde çok güzel verilebilmiş. Aynı zamanda ilerledikçe geriye dönmek için kullanabileceğiniz kısa yollar açarak haritanın kompleks ve iç içe oluşunu fark ettiğinizde büyük bir keyif alıyorsunuz.

Çevreye eklenen ufak detaylarla hem tarihsel gerçekçiliği size yaşıyor hem de kullanılabilir eşyaların konumlanmalarıyla asla çaresiz veya kayıp hissetmiyorsunuz.

Bölüm tasarımı noktasında Machine Games bence kendi çıtalarını oldukça aşmışlar. Günümüz oyunlarının boş hissettiren bölüm tasarımlarının arasında yıldız gibi parlıyor Great Circle. Ayrıca sadece Vatikan'dan bahsetmek bence diğer haritalara ayıp olur. Spoiler olmaması açısından onlardan bahsetmeyeceğim ama kesinlikle tüm mekanları diğerlerinden farklı hissettirmeyi başarmaları da kesinlikle ayakta alkışlanmalı.

Oyunun belki de en üzücü yanı The Game Awards'ı kaçırmış olması. Önümüzdeki seneye kadar gazı kaçacağı için ödüksüz bir oyun olarak kalacak demek çok da yanlış bir varsayım olmaz bence.

DEĞERLENDİRME

Özellikle sonuç kısmına bıraktığım önemli bir probleme değinmek istiyorum. Oyun biraz sorunlu çalışıyor maalesef. Özellikle fps dropları ve kaplama hataları oyunu bazen can sıkıcı bir noktaya getirebiliyor. Bu kadar emek harcanmış bir oyunun bu alanda daha başarılı olmasını beklerdim. Onun dışında güçlü bir sisteminiz varsa sıkıntı yaşayacağınızı düşünmüyorum. Özellikle Indiana Jones hayranıysanız durmayın ve hemen bu oyunu oynayın.

Eğer bu seriye benim gibi mesafeliyseniz ama bulmaca ağırlıklı aksiyon ve macera oyunlarını seviyorsanız bence bir şans vermelisiniz. Şimdiye sıra Machine Games'ten yeni bir Wolfenstein beklemeye geldi. Umarım bu kaliteden düşmezler ve hayatımıza üst seviye bir stüdyo olarak dahil olurlar.



8,7

Geliştirici: Rockstar Games, Double Eleven

Yayıncı: Rockstar Games

Tür: Aksiyon, Macera ve Nişancı

Çıkış tarihi: 29 Ekim 2024 (PC)

ERKEN ERİŐİM
İNCELEME

PATH OF EXILE 2

Yazar: Can iftci



Başarılı ARPG yapımcılarından birisi olan GGG (Grand Gear Games) tarafından geliştirilen **Path of Exile 2** uzun bir bekleyişin ardından oyuncularla buluştu. 6 Aralık 2024'te çıkışını gerçekleştiren bu yapımın oyun dünyasında bir mihenk taşı olacağı kesin.

GGG tarafından ExileCon 2019'da tanıtılan Path of Exile 2 biz oyuncuları mutlu edecek gibi duruyor diyebiliriz, oyunun hem içeriği hem görselliği üst seviyelerde. Bunların yanı sıra eğlenceli oynanışı ve güzel efektleri bu eğlenceyi üst seviyeye çıkarıyor diyebiliriz.

Erken erişim sırasında ise Path of Exile 2 bir sürü içeriği eksik olarak sunuldu diyebiliriz, bu içerikler ise karakter sınıfları, eşyalar, etkinlikler ve en önemli yetenekler diyebiliriz. Path of Exile 2 bu hali ile bile bize çok ama çok fazla içerik veriyor orası ayrı. Pekii Path of Exile 2 olmuş mu? Hadi gelin hep birlikte bu sorunun cevabını aramak için incelemelerimize başlayalım.

PATH OF EXILE 2 HİKAYESİ

Hikayeyi anlatmaya başlamadan önce erken erişim sırasında hikayenin tamamlanmadığını belirtmek isterim, oyun içerisinde toplamda 3 Act (Bölüm) oynayabiliyoruz ve bu actler bize hikayenin tamamını vermiyor. Yarım kalan bir hikayeyi ise yorumlamak çok mümkün değil biliyorum fakat gelin biz hikaye nasıl başlıyor onu anlatalım.



Hikaye devam ediyor!

Kitava'nın yenilgisinden tam 20 yıl sonra her şey normale dönmeye başlamıştı. Bir sisli gecede Ogham Kontu Geonar en güvendiği askerlerini alarak onları Grelwood'a götürdü. Ormanı koruyan ruhu alt ettikten sonra kontrol edemeyeceği bir gücü ondan çaldı ve dehşetini bütün Wraeclast'a saldı.

Hikaye bir önceki oyunu bilmeyenler için çok fazla detay barındırırsa bile aktif olarak bu hikayeyi anlatma çabasına girmiyor, araştırma yapmadan oyunu oynarsanız neyin ne olduğunu veya kimin ne yaptığını anlamakta zorluk çekebilirsiniz. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi Path of Exile 2 Hikaye anlatımı konusunda birazcık geride kalmış diyebiliriz.

Pekii bir ARPG'nin hikaye anlatmasına gerek var mı? Aslında bakarsanız hikayeler bu tarz oyunların tadı tuzudur, güzel bir hikaye ile bezenmiş oyun dünyası kendisini çok güzel besleyebilir ve buradan içerik çıkartabilir. Path of Exile evreninde bu hikaye var fakat bunu pek başarılı bir şekilde sunamamışlar diyebiliriz. Bu durum erken erişimden çıkması ile değişebilir bunu hatırlatmakta fayda var. Peki bizim yani oyuncumuzun hikayesi nasıl başlıyor?

KARAKTER YARATIMI VE SEÇİMİ

Karakterimizin hikayesi seçim ekranı ile başlıyor, bu seçim ekranı ile birlikte hem oynayacağımız sınıfa ve yükselişlerimize



karar vermemiz bekleniyor. Yükselişlere ve sınıflar oyun içerisinde çok büyük önem içeriyor bu yüzden oyuna başlamadan biraz araştırmanızı tavsiye ediyorum.

Karakter yaratma yok!

Path of Exile 2 içerisinde spesifik bir karakter yaratımı bulunmuyor, karakter yaratmak yerine Mercenary, Monk, Witch, Ranger, Sorceress ve Warrior sınıflarından birisini seçiyoruz. Bu sınıfların ise kendilerine ait yükselişler ve özellikleri oluyor. Örnek vermek gerekirse Mercenary karakterinin Cadı Avcısı yükselişinin bize sağladığı çok farklı özellikler varken Gemling Lejyoneri yükselişi bize daha farklı oynanış tarzları sunabiliyor.

Erken erişim sürecinden çıktıktan sonra oyuna birden fazla yeni sınıf ve yükseliş ekleneceğini unutmamakta fayda var, oyunun bu hali ile ise sadece 6 sınıf arasından birisini seçmek zorunda kalıyoruz.

MEKANİKLER

Path of Exile 2 erken ve son oyun olmak üzere iki farklı mekaniğe sahip, oyunun erken safhasında sadece Actleri oynarken son oyun sırasında ise Map (Harita) mekaniği devreye giriyor ve sınırsız bir oyun haritası açılıyor diyebiliriz. Actler genellikle oyuncuların

sıkılarak oynadığı yerler oluyor, bir act'i bir kere bitirmek yetmiyor.

Her yeni karakter için hikayeyi baştan oynamak zorundasınız!

Oyunda bütün sınıfları denemek için hikayeyi baştan oynamanız gerekiyor, hikaye modu ise ilk başta güzel olsa bile bunu arka arkaya 12 kere tekrarlamak çok can sıkıcı olabiliyor. Eski bir Path of Exile oyuncusu olarak bu durumun bir yerden sonra çok yük olarak geldiğini söyleyebilirim, yeni sezonlar geldiği zaman yaratıkları çok az keserek oyunun sonuna koşmaya çalışıyorduk. Oyunun sonu mekaniklere gelene kadar ise çekilen eziyet her seferinde aynı yavanlıkta hissettiriyordu.

Path of Exile 2 ile birlikte ise bu görüşlerini değiştirmemişler gibi duruyor, GGG bu durumun oyunun iyiliği için önemli olduğu söylese bile uzun süreli oyuncular için tamamen eziyet oluyor demek gerçekten yalan olmaz.

Yükseliş değiştirmek mümkün değil!

Path of Exile 2 oynarken Act 2'de oyun sizden yükselmenizi isteyecek, yükselme sırasında ise çok dikkatli olmak isteyebilirsiniz. Garip bir şekilde oyunda yükselişinizi geriye

alamıyorsunuz, yükselme sırasında yanlış tarafı seçerseniz yeni karakter açmadan bunu değiştirmeniz mümkün değil. Bu durum ise bütün sınıfları ve yükselişleri denemek isteyen birisinin minimum 120 saat oyunu oynaması gerekmesine neden oluyor. Şahsen bunun çok büyük bir oyun dizaynı hatası olduğunu düşünüyorum.

Arkadaşlarınızla oynaması gerçekten çok keyifli!

Path of Exile 2 arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz bir yapım olmuş, siz ve bir arkadaşınızı bir sınıf oluşturarak birlikte actleri oynayabilir ya da actler sonrasında birlikte haritaları yapabilirsiniz. Peki arkadaşlarınızla oynamanın yararı ne? Arkadaşlarınız ile yetenekleriniz kombolayabiliyorsunuz, biriniz yere buz duvarı atarken diğeri onu patlatarak etrafa hasar verebiliyor. Bu durum ise düşmanlarınız cesetlerini görmenizle sonuçlanıyor! Ne demişler? Ne kadar çok yaratık o kadar çok loot!

Yetenek ağacı gözünüzü korkutabilir!

Evet bu oyunun yetenek ağacı gerçekten ama gerçekten çok büyük ve kafa karıştırıcı gözüküyor. Path of Exile 2 içerisinde yüzlerce yetenek nodu (noktası) var fakat bunlar gerçekten çok kafa karıştırıcı değil. Oyun içerisinde bir arama çubuğu buluyor, bu çubuğa oynadığınız yeteneğin ne olduğunu yazıyorsunuz ve bu sayede hangi nodlara gitmeniz gerektiğini anlayabiliyorsunuz.

Sadece agresif değil aynı şekilde defasif nodlarda mevcut, çok çabuk öldüğünüzü düşünüyorsanız evasion (kaçınma), Energy Shield (Enerji Kalkanı), Life (Can) ya da Armour (Zırh) yazarak kendi defansiz istatistiklerinizi artırabilirsiniz. Düşmanlarınız sizi tek hamlede öldürüyorsa buna keyifli bir deneyim diyemeyiz değil mi?



Elemental direnciniz çok ama çok önemli!

Path of Exile 2 oynarken çok fazla ölebilirsiniz, çok fazla ölmek için ise elemental direncinize dikkat etmeniz gerekiyor. Oyun içerisinde karakter istatistiklerini açtığımız zaman karakterimizin özelliklerini görebiliyoruz. Bu sekmedi bizi karşılayacak 4 adet element barınıyor, bu elementler ise Fire (Ateş), Cold (Buz), Lightning (Elektrik) ve Chaos (Kaos) olmak üzere ayrılıyorlar. Pekii bunlar neden çok önemli?

Oyun içerisinde bulunan yaratıklar ve düşmanlar size çok çeşitli saldırılar yapabiliyor, bu saldırıların bir kısmı Fire diğer bir kısma ise Cold vurabilir, Cold direnciniz 0 ise düşmanın vurduğu 100 hasarın hepsini alırsınız, eğer direnciniz %25 ise bu hasarın sadece 75'ini alırsınız. Bu yüzden düşük gibi gözükse bile yüzdesel olarak çok büyük rakamlar edebiliyor.

Kontrolcü desteği harika olmuş!

Konsol oyuncularını çoğu zaman ARPG oyunlarını deneyim etmekte çok zorlanıyorlardı, Path of Exile 2 içerisinde ise kontrolcü desteği oyuna çok güzel yedirilmiş. Aktif bir PC oyuncusu olmama rağmen kontrolcü kullanımını çok beğendim, istediğiniz şeyleri yapabiliyor ve karakteri yönlendirirken zorlanmıyorsunuz.

Oynarken çok öleceksiniz!

Path of Exile 2 gerçekten çok fazla öleceğiniz bir yapım olmuş desek yalan olmaz, çoğu yaratık size anlamsız yerden tek atacak ve bossları keserken çok zorluk çekeceksiniz. Bunu gidermek için ise defasif eşyalar takmak ya da yetenek ağacı kısmından defansif istatistiklere gitmek her zaman faydalı olacaktır. Oynadığın 60 saat içerisinde çok ama çok fazla kere öldüm ve ölmeye devam edeceğime adım kadar eminim.

CHARACTER	
VURUCUBURHAN	
LEVEL 7 MONK	STRENGTH 14
CLEARFELL ENCAMPMENT	DEXTERITY 11
STANDARD LEAGUE	INTELLIGENCE 11
LIFF 95	ENERGY SHIELD 21
MANA 72	SPIRIT 0
ARMOUR 30%	EVASION 33%
BLOCK 0%	
RESISTANCES	
FIRE 10% (10%)	COLD 9% (9%)
LIGHTNING 0% (0%)	CHAOS 0% (0%)
Life	
MAXIMUM LIFE	95
Energy Shield	
MAXIMUM ENERGY SHIELD	21
ENERGY SHIELD RECHARGE PER SECOND	2.6
Mana	
MANA	72
TOTAL MANA RECOVERY PER SECOND	2.9
MANA RECOVERY PER SECOND FROM REGENERATION	2.9

Erken oyunda eşyalarınıza özellik basmak çok önemli!

Oyun içerisinde eşyalarımıza basabildiğimiz 10 adet orb (küre) mevcut, bu küreler ise farklı farklı özellikler ekliyor. Örnek vermek gerekirse Orb of Transmutation sizin eşyalarınıza 1 adet istatistik eklerken Orb of Augmentation ikinci istatistiği ekliyor. Bu orbları oyun başında bulduğunuz zaman eşyalarınıza basmaktan çekinmeyin, oyun ilerledikçe bu malzemelerden size verecek.

The screenshot shows the 'Orb of Augmentation' interface. It features a grid of 10 orb options, each with a unique icon and name. The options include: Orb of Augmentation, Orb of Transmutation, Orb of Elemental Power, Orb of Elemental Focus, Orb of Elemental Extraction, Orb of Elemental Suppression, Orb of Elemental Amplification, Orb of Elemental Resistance, Orb of Elemental Protection, and Orb of Elemental Enhancement. The interface also includes a search bar and a list of selected items on the left side.

GRAFİKLER VE OPTİMİZASYON

Path of Exile 2 görsel olarak çok ama çok tatmin edici bir yapılmış diyebiliriz, hem görseller hem partikül efektleri gerçekten sizi tatmin ediyor diyebilirim. Hem görsel hem atmosfer olarak Path of Exile 2 sizi kesinlikle tatmin edecektir diyebiliriz, kendi geliştirdikleri oyun motorunu sonuna kadar kullanmışlar diyebiliriz.

Optimizasyon konusunda ise çok sıkıntı yaşamamışlar gibi gözüküyor, oyun içerisinde DLSS, Intel XeSS ve FSR gibi teknolojilerin yardımı ile güzel bir FPS alacağınızı söyleyebilirim. 3070 ekran kartı ile hiçbir sorun ya da FPS düşüşü yaşadığımı hatırlamıyorum.

MÜZİKLER VE SES TASARIMI

Path of Exile 2'nin müzik tasarımcılığını Kamil Orman-Janowski üsleniyor, Kamil Orman-Janowski sektörde çok fazla olmasa bile Path of Exile oyuncuları için bilindik bir isim diyebiliriz. İlk oyundan bu yana Path of Exile içerisinde bulunan güzel müzikleri geliştirmekte çok başarılı olmuş. Oyunu oynarken bazen kendinizi müziğe kaptırabilir ve harika tınılar dinleyebilirsiniz.

Geldik Path of Exile 2'nin seslerine, Path of Exile 2 başarılı bir seslendirme kadrosuna sahip diyebiliriz. Seslendirmelerden daha çok yeteneklerin sesleri dikkatinizi daha çok çekecek. Oyun içerisinde kullanılan animasyon ve seslerin uyumluluğu gerçekten oyun zevkinizi arttıracak diyebilirim.

DEĞERLENDİRME

En ama en önemli soruya geldik, Path of Exile 2 erken erişim süresince \$14.99 USD (26.12.2024) satış fiyatını hak ediyor mu? Aslında bakarsanız bu oyun erken erişim giriş fiyatını tamamen hak ediyor. Peki bu oyunu kimlere önermiyorum? Sınav zamanı yaklaşmış öğrencilere ve aktif şekilde çalışmaya hayatına sahip insanlara pek önermiyorum, oyunun bağımlılık yapıcı etkisi yüzünden hayatınızın bir kısmını buraya gömebilirsiniz gibi duruyor.

Güçlü grafikler ve yetenek kullanımının tok hissettirmesi oyunun en güçlü olduğu yanlarından birisi, oyunun zayıf olduğu yanı ise kesinlikle oyunun çok ama çok büyük hissettirmesinden kaynaklanıyor diyebiliriz. Oyun dünyasına yeni girmiş ya da çok fazla oyun deneyimi bulunmayan insanların oyuna ve evrene girerken zorlanacağı kesin.

Geliştirici: Rockstar Games, Double Eleven
Yayıncı: Rockstar Games
Tür: Aksiyon, Macera ve Nişancı
Çıkış tarihi: 29 Ekim 2024 (PC)



MAKALE

2024'te Türk oyun sektörü: Küresel ve yerel başarı hikayeleri

Yazar: Mustafa Şahin Sarıoğullarından



New Cycle

Türk oyun sektörü, 2024 yılında hem yerel hem de küresel pazarda dikkat çeken bir büyüme ve gelişme kaydetmiştir. Küresel oyun pazarının yıl sonunda 187,7 milyar dolarlık bir hacme ulaşması beklenirken, Türk oyun sektörü de bu trendi takip ederek yıl boyunca güçlü bir performans sergiledi. Sektörün 2024 yılı itibarıyla 1,8 milyar dolarlık bir büyüklüğe ulaştığı bildiriliyor. Bu gelişme yalnızca ekonomik verilerle sınırlı kalmadı; Türk oyun sektörü, yenilikçi projeleri, uluslararası iş birlikleri ve artan yatırım imkanları ile dünya çapında dikkat çekmeye devam etmektedir.

Türk oyun sektörü son yıllarda büyük bir atılım yaparak hem ulusal hem de uluslararası alanda çok sayıda başarılı oyun üretti.

İlk Türk yapımı oyun deneyimi olarak Lale Savaşçıları gibi eserlerle başlayan bu yolculuk, bugün unicorn çıkaran, tür belirleyici projelerle devam ediyor. TaleWorlds Entertainment'ın Mount & Blade serisi gibi efsaneler yaratması, Nokta Games'in ticari başarıya ulaşan Supermarket Simulator oyunu ve Curve Animation'ın Liar's Bar gibi uluslararası dikkat çeken işlerle sektör büyümeye devam etmektedir.

Bunun yanı sıra, New Cycle ile Core Engage'in sektördeki etkisi, Clock Wizard Games'in korku türündeki başarısı Demonologist, Red Axe Games'in Car for Sale Sim oyunu ile oyuncuları etkilemesi ve birçok diğer stüdyonun Türk oyun sektörüne katkıları hızla devam etmektedir.



Mount & Blade 2: Bannerlord



GAMING İSTANBUL VE INDIEWAY İLE SEKTÖR BULUŞMALARI

Gaming İstanbul (GIST), 13-15 Eylül 2024 tarihlerinde Yenikapı'daki Prof. Dr. Kadir Topbaş Gösteri ve Sanat Merkezi'nde düzenlenerek sektörü bir araya getirdi. Bu yıl sekizincisi düzenlenen etkinlik, oyun turnuvaları, cosplay yarışmaları, e-spor etkinlikleri ve yeni oyun lansmanları ile dolu dolu geçti. Yerel ve uluslararası birçok profesyonel ve oyunseverin katıldığı etkinlikte, sektörün mevcut durumu ve geleceği detaylı bir şekilde ele alındı.

GIST'in resmi oyun geliştirici etkinliği olan Indieway, oyun profesyonellerine yönelik paneller ve atölyeler düzenleyerek sektöre dair değerli bilgiler sundu. Riot Games, Unity, Joygame ve Upgrade Entertainment gibi global markaların yanı sıra Hero Concept ve Clay Token gibi yerli oyun geliştiriciler de etkinlikte yer aldı.

TÜRK OYUN GELİŞTİRİCİLERİNİN PERFORMANS İNCELEMESİ

Türkiye'deki oyun stüdyoları, dünya çapında yankı uyandıran projelere imza atarak uluslararası pazarda dikkat çekmeye devam etmekte. Özellikle mobil oyun sektöründeki başarılar, küresel arenada Türkiye'yi önemli bir konuma taşıdı.

Öne çıkan başarı hikayelerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

Gulliver's Games, "Kelime Taşları: Word Tiles" oyunu ile 2 milyon kullanıcıya ulaşırken, yeni oyunları ile bu sayıyı 10 milyona çıkarmayı hedefliyor.

Joygame, Mobile Action RPG türündeki yeni projeleri ile yüksek oyuncu sayılarına ulaşmayı planlıyor.

Fiber Games, 10 milyondan fazla indirmeye sahip oyunları ile sektördeki başarısını sürdürüyor ve yeni türlere pivot yapmayı hedeflemektedir.

SEKTÖRÜN GENEL DURUMU VE YATIRIMLAR

Türkiye, 2024 yılı boyunca birçok oyun stüdyosunun uluslararası yatırımcılar tarafından desteklenmesiyle dikkatleri üzerine çekti. Spyke Games, Tel Aviv merkezli Moon Active'den aldığı 50 milyon dolarlık yatırımla bu yılın en çok ses getiren firmalarından biri oldu. Şirket, Royal Riches gibi popüler oyunları ile uluslararası başarısını sürdürmeyi hedeflemektedir. Ayrıca, Cypher Games 10 milyon dolar, Mixer Games ise 5 milyon dolar değerlemeyle büyük bir atılım gerçekleştirdi. Bunların yanı sıra NBL Games, Mage Games, Pine Games, Efsun Games ve Midas Games gibi birçok stüdyo da önemli finansal destekler aldı.

2024'ün ilk yarısında toplamda 44 yeni oyun piyasaya sürüldü. Yılın geri kalanında bu sayıya yaklaşık 40 yeni oyun daha ekleneceği öngörülüyor. 2023 yılında toplamda 36 oyunun piyasaya sürüldüğü düşünülürken, bu yılki artış oranı yüzde 133 olarak hesaplanmaktadır. Türk geliştiricilerin simülasyon ve korku oyunlarına olan ilgisi ise sektördeki belirgin trendlerden biri olarak dikkat çekmektedir. Özellikle mobil oyun sektöründen bağımsız oyun geliştirmeye geçiş yapan stüdyolar, tür çeşitliliğini artırarak sektörde yeni bir dinamizm yarattı.

SuperGears Games, Kuzey Amerika pazarında büyük hedefler koyarak 10 milyon kullanıcıya ulaşmayı planlıyor.

Clock Wizard Games, Demonologist ve Haunt Chaser gibi popüler oyunları ile 1 milyondan fazla satış gerçekleştirdi.

Bu projeler, Türk oyun stüdyolarının yaratıcı potansiyelini ve uluslararası başarıya olan kararlılığını ortaya koyuyor.

TÜRK OYUN SEKTÖRÜNÜN GLOBALLEŞMESİ

Türkiye'nin oyun sektörü, yalnızca yerel değil, küresel ölçekte de hızla büyümeye devam etmekte ve her geçen sene bir önceki senenin tecrübeleri ile daha kararlı adımlar atmaktadır. Devlet teşvikleri, yatırım fonları ve eğitim programları gibi desteklerin artmasıyla sektördeki şirketlerin rekabet gücü sürekli olarak artmaktadır. İstanbul, Avrupa'da Londra'dan sonra en çok oyun stüdyosuna ev sahipliği yapan şehir olarak öne çıkıyor. Bu da Türkiye'nin oyun sektöründeki global etkisini artıran önemli bir faktör olarak görülmektedir.

Türk oyun stüdyoları, Steam gibi global platformlarda daha görünür hale geliyor. Örnek vermek gerekirse, 2024 yılında yayınlanan Türk oyunlarının inceleme ortalamaları, popüler projeler eklendiğinde 500'ün üzerine çıkıyor. Bu durum, Türk oyun sektörünün uluslararası pazarlarda ne kadar dikkat çektiğini açıkça ortaya koyduğunun göstergelerinden biridir.

GELECEK POTANSİYELİ

Türk oyun sektörü, 2024 yılında hem ekonomik hem de yaratıcı anlamda büyük bir ilerleme kaydetti. Sektörün gelecekte daha da büyümesi ve global pazarda daha fazla başarı elde etmesi bekleniyor. Gaming İstanbul Kurucu Ortağı Meriç Eryürek'in de vurguladığı gibi, oyun sektörü yalnızca bir eğlence platformu değil, aynı zamanda teknoloji, yazılım ve medya gibi birçok sektörü kapsayan geniş bir ekosistem olarak büyük bir potansiyele sahip.

2024 yılındaki gelişmeler ve başarı hikayeleri, Türk oyun sektörünün küresel pazarda daha güçlü bir yer edinmek için attığı önemli adımlar olarak öne çıkıyor. Sektörün bu ivmeyle devam etmesi, gelecekte Türkiye'nin oyun sektöründeki liderliğini pekiştirecek gibi görünüyor.



Gaming İstanbul



Eyes of War

2025'TE ÇIKACAK OYUNLAR

2025 yılı, oyunseverler için birçok heyecan verici yapımı beraberinde getiriyor. Yılın ilk aylarında çıkacak oyunlar arasında The Quinfall dikkat çekiyor. Vavraek Technology tarafından geliştirilen bu oyun, devasa çok oyunculu bir rol yapma ve macera deneyimi sunacak. Aynı dönemde Eyes of War, erken erişimde büyük bir dönüşüm yaşadı ve 31 Ocak 2025'te tam sürüm olarak yayımlanacak.

İlk çeyrek içerisinde, Juicy Plume ve Rogue Duck Interactive iş birliğiyle geliştirilen Clonizer, strateji sevenler için geliyor. Yine aynı dönemde, şehir kurma türünde bir başka oyun olan Hexaroma, Almost a Game Company ve Rogue Duck Interactive tarafından sunulacak. Bu oyunların yanı sıra, Pairs & Perils isimli strateji oyunu ve Mini City: Mayhem adlı şehir kurma oyunu da oyuncularla buluşacak. Her iki oyun da Rogue Duck Interactive'in dikkat çekici projeleri arasında yer almakta.

2025 yılı genelinde ise çeşitli türlerde pek çok oyun bizleri bekliyor.

Phew Phew Games tarafından geliştirilen Anomaly President, rol yapma ve dövüş unsurlarını bir araya getirirken erken erişimle oyuncuların karşısına çıkacak. Strateji türüne ilgi duyanlar için Steel Swarm: Apocalypse, Clay Token Game Studio tarafından geliştirilen bir diğer yapım olarak öne çıkıyor. Hero Concept'in geliştirdiği Mayhem Brawler 2: Best of Both Worlds ise rol yapma ve dövüş türünde zengin bir içerik sunacak. Bu oyun, çoklu platform desteğiyle geniş bir kitleye hitap edecek.

2025, oyun dünyasında çeşitlilik ve yenilik arayanlar için dopdolu bir yıl olacak gibi görünüyor.



Mayhem Brawler 2: Best of Both Worlds

Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütlü

ARALIK 2024'TE OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.

Kingdom Come: Deliverance 2 çıkış tarihi öne alındı!

Warhorse Studios açık dünya, aksiyon ve rol yapma oyunu Kingdom Come: Deliverance 2'nin çıkış tarihini bir hafta öne çekti. Böylelikle 11 Şub 2025'te çıkması beklenen oyun 4 Şubat'ta piyasaya sürülecek. Geliştirici ayrıca oyunun resmî olarak gold seviyesine ulaştığını açıkladı.



Path of Exile 2 erken erişime açıldı!

Oyuncular tarafından uzun süredir beklenen Path of Exile 2 nihayet erken erişime açıldı. Altı ay sürmesi beklenen erken erişimin ardından oyunun tam sürüme geçmesi planlanıyor. Erişime açılmasıyla tüm platformlarda 1 milyona ulaşan oyun Steam'de üzerinde de, 578 bin 569 eş zamanlı oyuncu sayısına ulaştı. Ayrıca oyunun ilk inceleme puanları da 'Çok Olumlu' oldu.



Killing Floor 3, çıkış tarihi açıklandı!

Geliştirici Tripwire Interactive birinci şahıs nişancı, çok oyunculu zombi oyunu Killing Floor 3'ün 2025'in mart ayında çıkış yapacağını duyurdu. Killing Floor serisinin merakla beklenen devam oyunu Killing Floor 3'te bir kez daha Zed dalgalarıyla savaşırken insanlığın kaderi Nightfall adlı direniş grubunun elinde olacak.



Marvel Rivals'tan başarılı bir çıkış!

NetEase Games tarafından geliştirilen oynaması ücretsiz PvP nişancı oyunu Marvel Rivals, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında hızlı bir çıkış gerçekleştirdi. Steam'de 480 bin eşzamanlı oyuncuya ulaşan oyunun günlük oyuncu sayısı da 300 binlerde seyrediyor. Marvel Rivals'da, Marvel evreninin ikonik süper kahramanlarıyla takımınızı kurarak, savaşa katılabileceksiniz. Değişen savaş alanlarında 33 farklı kahraman ile yeteneklerinizi sergileyerek, rakiplerinize karşı zafer kazanmak için stratejilerinizi geliştirin.



Indiana Jones and the Great Circle çıktı!

MachineGames tarafından geliştirilen hikâye odaklı, aksiyon ve macera oyunu Indiana Jones and the Great Circle, Xbox Series X|S ve PC'de erişime açıldı. Oyunun PlayStation 5 sürümü 2025'te çıkacak. Raiders of the Lost Ark ve The Last Crusade filmlerinin arasındaki zaman diliminde geçen oyunda Indy, Great Circle'a bağlı kadim bir gücün sırrını bulmak için tüm dünyayı aramaktadır.



Sifu'nun geliştiricilerinden yeni bir futbol oyunu: Rematch!

Sifu geliştiricisi Sloclap bir sonraki oyununu Rematch'i The Awards 2024'te duyurdu. Çevrimiçi çok oyunculu bir futbol deneyimi olan Rematch'te oyuncular, üçüncü şahıs bakış açısında değişken bir şekilde bir oyuncuyu kontrol edebilecek. Çevrimiçi çok oyuncu için geliştirilen oyunda rekabetçi 5v5 oyun moduna ek olarak, lansman sonrası yeni içeriklerle beraber farklı oyun modları sunulacak. Rematch, 2025 yazında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına gelecek.



The Witcher 4 ortaya çıktı!

CD Projekt RED, büyük bir merakla beklenen The Witcher 4'ü, The Game Awards 2024'te etkileyici bir sinematik fragmanla tanıttı. Unreal Engine 5 ile geliştirilen oyunun çıkış tarihi açıklanmadı. Yayımlanan sinematik fragman Ciri'nin yeni yeteneklerini gözler önüne seriyor. The Witcher 4'te, Ciri'nin başkahraman rolüne bürünmesiyle yeni bir Witcher destanı başlayacak.



The Long Dark'ın devamı geliyor!

The Long Dark'ın devamı niteliğini taşıyacak Blackfrost: The Long Dark 2, The Game Awards 2024 sırasında duyuruldu. Hinterland Studio tarafından geliştirilen Blackfrost: The Long Dark 2, 2026 yılında erken erişime açılacak. Oyun, yeni mekaniklerinin üzerine co-op oynanışı da ekleyerek oyuncuları yeni bir hayatta kalma macerasına davet ediyor.



Borderlands 4 için yeni fragman yayımlandı!

Gearbox tarafından geliştirilen Borderlands 4'ün yeni fragmanı The Awards 2024'te yayımlandı. Yayımlanan fragman Kairos gezegenindeki aksiyondan kesitler sunuyor. Tehlikeli düşmanlarla dolu yeni mekanlarda yollarına çıkan parçalayan dört yeni Vault Hunter ile The Timekeeper'in diktatörlüğüne karşı savaşın. Borderlands 4, 2025 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformları için çıkış yapacak.



The First Berserker: Khazan çıkış tarihi açıklandı!

Dungeon & Fighter serisini temel alan aksiyon ve rol yapma oyunu The First Berserker: Khazan'ın çıkış tarihi The Game Awards 2024'te yayımlanan fragman ile ortaya çıktı. Oyun, 27 Mart 2025'te PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına gelecek. DnF'deki olayların 800 yıl öncesini konu alan oyun, Arad kıtasındaki ilk asi Khazan'ın bilinmeyen hikâyesini işleyecek.



Onimusha serisi Way of the Sword ile geri dönüyor!

Capcom'un efsanevi PlayStation 2 serilerinden birisi olan Onimusha'nın yeni oyunu Onimusha: Way of the Sword, The Game Awards 2024'te sürpriz bir şekilde ortaya çıktı. Capcom tarafından geliştirilen oyun 2026 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına gelecek. Edo dönemi başkent Kyoto'yu keşfedeceğiniz oyunda her anı gizem, tehlike ve entrikalarla dolu bir şehir sizi karşılayacak.



Mafia: The Old Country çıkış dönemi açıklandı!

Mafia serisinin kökenlerine incek olan Mafia: The Old Country için ilk oynanış görüntüleri The Game Awards 2024'te yayımlandı. Oyunun 2025 yaz döneminde PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformları için çıkış yapacağı açıklandı. Sicilya'nın 1900'lerdeki acımasız yeraltı dünyasında geçecek olan oyunda Enzo Favara olarak hayatta kalmaya çalışacağız.



The Last of Us Part 2 Remastered'ın PC çıkış tarihi açıklandı!

Naughty Dog tarafından geliştirilen post apokaliptik aksiyon-macera oyunu The Last of Us: Part 2 Remastered, Nixxes ve Iron Galaxy stüdyolarının ortak çalışmalarıyla 3 Nisan 2025'te PC platformuna gelecek. İlk olarak 19 Ocak'ta PlayStation 5 için piyasaya sürülen oyun güncellenmiş grafikler, yeni oyun modları ve oynanış mekanikleri, PS DualSense desteği ve çok daha fazlası ile oyuncuların karşısına çıkacak.



The Game Awards 2024 kazananları açıklandı!

Oyun dünyasının en prestijli ödülleri dağıtıldığı The Game Awards 2024'te, 30 farklı kategoride yılın enleri seçildi. Team Asobi tarafından geliştirilen ve Sony Interactive Entertainment tarafından yayımlanan platform oyunu Astro Bot, 2024 yılının en iyi oyunu seçildi. Astro Bot ayrıca En İyi Aile Oyunu, En İyi Aksiyon/Macera Oyunu ve En İyi Oyun Yönetmenliği ödüllerinin de sahibi oldu.



Elden Ring Nightreign duyuruldu!

Elden Ring evreninde geçecek olan co-op aksiyon ve rol yapma oyunu Elden Ring Nightreign 2025 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One ve PC için çıkacak. Bağımsız bir macera sunacak olan Nightreign'de oyuncular, değişken bir yapıya sahip haritada Nightfarer adlı sekiz farklı karakter arasından seçim yapacak ve diğer oyuncularla güçlerini birleştirerek tehditlerle dolu gecenin karanlığına karşı mücadele verecek.



Hazelight yeni oyunu Split Fiction'ı duyurdu!

It Takes Two ve A Way Out gibi başarılı oyunların geliştiricisi Hazelight bilim kurgu ve fanteziyi harmanlayan, yepyeni bir co-op macerası Split Fiction'ı duyurdu. Bölünmüş ekran desteği sunan bu benzersiz macera oyununda oyuncular, Mio ve Zoe'nin değişken yetenekleriyle bilim kurgu ve fantezi dünyaları arasında geçiş yapabilecekler.



FragPunk önümüzdeki mart ayında çıkacak!

Bad Guitar Studio tarafından geliştirilen oynaması ücretsiz 5v5 nişancı oyunu FragPunk'ın, The Game Awards 2024 fragmanı ile, 6 Mart 2025'te PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC için çıkış yapacağı açıklandı. Yaklaşık 2,5 dakika süren mücadelelerde farklı yeteneklere sahip 10 kahraman arasından seçim yaparak yüksek tempolu aksiyona dalacaksınız.



Naughty Dog'un yeni oyunu Intergalactic: The Heretic Prophet ortaya çıktı!

Naughty Dog yeni oyunu Intergalactic: The Heretic Prophet'ı The Game Awards 2024'te duyurdu. Dört yıldır geliştirilen oyun hakkında Naughty Dog Stüdyo Başkanı Neil Druckmann, şimdiye kadar geliştirdikleri en çığır ve yaratıcı proje olduğunu söyledi. Oyunun ana karakteri dış dünyayla iletişimi yüzlerce yıl önce kaybolan tehlikeli ödül avcısı Jordan A. Mun olacak. PlayStation 5 için geliştirilen oyunun çıkış tarihi açıklanmadı.



Crimson Desert çıkış dönemi açıklandı!

Pearl Abyss tarafından geliştirilen açık dünya, aksiyon ve macera oyunu Crimson Desert'in çıkış aralığı The Game Awards 2024 fragmanıya ortaya çıktı. Crimson Desert, 2025'in sonunda PlayStation 5, Xbox Series X|S, PC ve Mac platformlarına gelecek. Savaşa sürüklenen Pywel kıtasındaki heyecan verici macerada paralı asker Kliff ve yoldaşlarına katılın. Crimson Desert, tek ve çok oyunculu oynanışı bir araya getirerek benzersiz bir deneyim sunmayı amaçlıyor.



Dying Light: The Beast, 2025 yazında çıkacak!

Techland'in popüler birinci şahıs hayatta kalma korku aksiyon-macera oyunu Dying Light: The Beast'in, 2025 yazında piyasaya sürüleceği açıklandı. Dying Light: The Beast, Dying Light 2 Stay Human'dan bağımsız bir oyun olacak. İntikam dolu Kyle Crane'i kontrol edeceğimiz oyun, eskiden turistik bir yer olan Castor Woods'da geçecek.



Turok serisi Turok: Origins ile geri dönüyor!

Dinozor avı yıllar sonra yeniden başlıyor! Turok serisinin yeni oyunu Turok: Origins, The Game Awards 2024'te sürpriz bir şekilde duyuruldu. Vahşi dinozorlar ve uzaylı tehditlere karşı savaşağımız oyunda güçlü silahlar ve yeteneklerle düşmanları yok edecek ve onların DNA'larını toplayarak cephaneliğimizi yükseltebileceğiz. Oyunün çıkış tarihi açıklanmadı.



Final Fantasy 7 Rebirth PC için çıkış tarihi açıklandı!

Square Enix rol yapma, aksiyon ve macera oyunu Final Fantasy 7 Rebirth'ün, 23 Ocak 2025 tarihinde PC için çıkış yapacağını açıkladı. Final Fantasy 7 Remake projesinin ikinci girişi olan Rebirth'te kahramanlarımız Cloud, Aerith, Tifa ve Barret öldüğü düşünölen kılıç ustası Sephiroth'un peşine düşerler. Final Fantasy 7 Rebirth ilk olarak 29 Şubat'ta PlayStation 5'e özel olarak yayımlanmıştı.



The Outer Worlds 2, 2025'te çıkacak!

Obsidian Entertainment açık dünya, aksiyon rol yapma ve macera oyunu The Outer Worlds 2'nin çıkış tarihini uzun bir bekleyişin ardından duyurdu. 2021 yazında duyurulan The Outer Worlds 2, 2025 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S, PC platformları için çıkış yapacak. Ayrıca, lansmanıyla Xbox Game Pass'te ulaşılabilir olacak. Oyunda bir Dünya Başkanlığı ajanı olarak, insanlığı tehdit eden yıkıcı yarıkların kaynağını bulmaya çalışacaksınız.



Thick As Thieves duyuruldu!

OtherSide Entertainment tarafından geliştirilen çok oyunculu gizlilik oyunu Thick As Thieves, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC için duyuruldu. Çok oyunculu aksiyonun derin bir hikâye ile birleştiği Thick As Thieves, hırsızlık türüne yeni bir soluk getirmeye hazırlanıyor. Oyunun tam çıkış tarihi açıklanmadı fakat 2026 yılında piyasaya sürülmesi bekleniyor.



Sonic Racing: CrossWorlds duyuruldu!

SEGA, Sonic Racing CrossWorlds'ü kısa bir tanıtım fragmanı ile duyurdu. Yayımlanan kısa fragman Shadow the Hedgehog tarafından sürülen yarış arabasına yakın bir bakış atmamızı sağlıyor. Sonic Racing: CrossWorlds için net bir çıkış tarihi duyurulmadı ancak oyun PC ve konsollar için yakın zamanda çıkış yapacak.



SEGA, yeni Virtua Fighter oyununu duyurdu!

SEGA yeni Virtua Fighter oyununu The Game Awards 2024'te duyurdu. Yeni oyun, 2006'dan bu yana ikonik dövüş serisinin ilk yeni ana girişi olurken Akira Yuki ve Sarah Bryant gibi serinin öne çıkan karakterleri geri dönecek. Yapımcı Riichiro Yamada, projenin odak noktasının 'yenilik ve gerçeklik' olacağını söyledi.



Arcade yarış oyunu Screamer duyuruldu!

Milestone yeni arcade anime yarış oyunu Screamer'ı, The Game Awards 2024 etkinliğinde duyurdu. Yarış dünyasını anime esintili bir boyuta taşıyacak olan Screamer, ekstrem yarış mekanikleriyle, sert çatışmaları birleştirerek benzersiz bir deneyim sunacak. Screamer, 2026 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında satışa sunulacak.



Solasta 2, 2025 yılında erken erişime açılacak!

Tactical Adventures tarafından geliştirilen parti tabanlı rol yapma ve strateji oyunu Solasta 2'nin 2025 yılında Steam üzerinden erken erişime açılacağı The Game Awards 2024 fragmanı ile duyuruldu. Oyunun ayrıca yakın zamanda ücretsiz bir demosu yayımlanacak.



Dispatch duyuruldu!

AdHoc Studio tarafından geliştirilen aksiyon, strateji ve point&click oyunu Dispatch, The Game Awards 2024 etkinliğinde tanıtıldı. Dispatch'te, Robert Robertson (Mecha Man) olarak vereceğiniz her karar ilişkilerinizi ve hikâyenin akışını değiştirecek. Dispatch, 2025 yılında PC ve konsollar için çıkacak.



Okami 2 duyuruldu!

Okami 18 yıl sonra geri döndü. The Game Awards 2024'te duyurulan Okami Sequel, kendine özgü animasyon stili ve ana karakter Okami Amaterasu'nun geri dönüşünü gösteriyor. Ayrıca efsanevi Hideki Kamiya, herkes tarafından beğenilen ilk maceranın devam oyununu yönetmek üzere geri dönüyor. Capcom oyun için bir çıkış tarihi vermedi.



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.

2025