OYUN GÜNLÜĞÜ

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

44
AĞUSTOS 2026

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



İNCELEME
Gallipoli

Shift at Midnight

Anomaly President

...

İÇİNDEKİLER

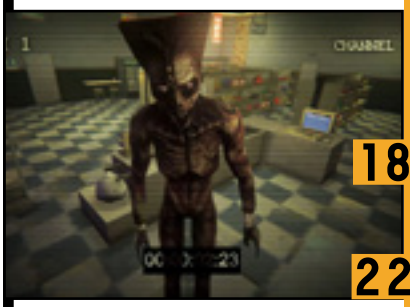


İncelemeler

4 Gallipoli

10 Denshattack!

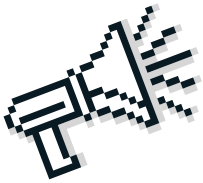




18 Shift at Midnight

22 Anomaly President







Neler oldu neler?

30 Oyun haberleri



KÜNYE

OG

Nur Betül Aktaş
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

YAZARLAR

Yusuf İslam Tunbul

Yavuz Bektaşoğlu

Emirhan Kara

Beste Eylül Bozer





4 Gallipoli

OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dergimizin 44. sayısıyla yeniden karşınızdayız.

Bu sayıda; Birinci Dünya Savaşı'nın Osmanlı cephelerinde, Gelibolu sahillerinden çöl savaşlarına uzanan 50 oyunculu çarpışmalara katıldığımız Gallipoli, Japon trenleriyle raylarda akrobatik hareketler yaptığımız Denshattack!, ıssız bir benzin istasyonunda gece vardiyasında müşterilerin arasındaki taklitçileri ortaya çıkarmaya çalıştığımız Shift at Midnight ve gündüz oy toplayıp başkanlık yarışına girdiğimiz, gece ise savaşçıya dönüşüp düşmanlarımızı alt ettiğimiz yerli yapım Anomaly President incelemeleri sizleri bekliyor.

Her ay olduğu gibi yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyasına ilişkin gelişmeleri derledik.

Tek ortak noktası oyunlar olan bağımsız ekibimiz, desteklerinizle büyüyor. Oyunları çok seviyoruz!

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar!

Nur Betül Aktaş



İNCELEME

GALLIPOLI

Yazar: Yusuf İslam Tunbul



Birinci Dünya Savaşı dönemi, yıkılmakta olan bir imparatorluk, Avrupa'nın hasta adamı olan Osmanlı... Ve hasta adamın işini bitirmek isteyen düşman orduları... WW1 serisinin dördüncü oyunu olan Gallipoli tam olarak bu. Gelibolu cephesini ve diğer Osmanlı cephelerini konu alan bu yapımda Osmanlı veya İngiliz/Anzak tarafında mücadele verirken savaşın kaosunu ve delirticiliğini iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Korku içinde bağıran düşmanlarınız, yardımınız için size yalvaran ağır yaralı silah arkadaşlarınız ve siz sipere yatmışken kafanızın üzerinden uçup geçen kopuk uzuvlar içerisinde öldürmek ve ölmemek üzerine verdiğiniz mücadele asla kolay olmayacak. Hadi gelin Çanakkale Savaşı'nı bir oyunun yapabileceği en isabetli şekilde oyunculara sunan, çok oyunculu birinci şahıs rekabetçi nişancı türündeki Gallipoli'yi daha yakından inceleyelim.

Gallipoli, bir Çanakkale Savaşı oyunu Tarihimizin en önemli dönüm noktalarından biri hiç şüphesiz Çanakkale zaferidir. Bu zaferle birlikte Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküşünün ertelenmiş olması Türk tarihi için kritik bir adımdı. Bu muharebeyi konu alan ve Osmanlı askerlerinin gözünden oynayabildiğimiz bir oyunun olmayışı önemli bir eksiklikti, şimdiye kadar. Gallipoli, bizler için çok büyük ehemmiyet taşıyan ve her sene yıldönümünü kutladığımız bu zaferi konu alarak çetin bir oyun deneyimi sunuyor. Yanlış anlaşılmasın, oyun sadece Gelibolu Cephesi'ndeki Ertuğrul Koyu, Arıburnu gibi çıkarmaları işlemiyor. Gelibolu Cephesi oyunun vurucu noktası ve isminin kaynağıyken Kut'ül Amare Kuşatması, Süveyş Kanalı Harekatları gibi Osmanlı'nın yer aldığı diğer harpleri de deneyimlememiz mümkün. Her cephe farklı dinamiklere ve oynanış gerekliliklerine sahip. Coğrafya ve ulaşım çeşitliliklerine ek olarak hangi tarafın savunma, hangi tarafın taarruz yaptığı da cepheden cepheye değişiyor ve tüm bu etmenler haliyle oynanışa çeşitlilik katıyor.



GENİŞ KAPSAMLI CEPHE SAVAŞI

Her maçta bulunduğunuz takıma göre iki farklı amaçtan birini gerçekleştirmek için canla başla mücadele ediyorsunuz: düşmanınızın en ileri karargahına kadar ulaşıp bütün bölgeyi kontrol altına almak ya da bunu düşmanınızın size karşı gerçekleştirmesini ne pahasına olursa olsun engellemek. Daha ayrıntılı inceleyelim. İki takımın da harita üzerine dağılmış karargahları bulunmakta. Oyuncular kendi karargahlarının birinden başlayarak ilerlerler ve birbirlerinin karargahlarını ele geçirip bomba ile imha etmek için uğraşırlar. Karakteri ölen oyuncu başlangıç noktalarından birinden tekrar başlar. Taarruz eden taraf tüm karargahları ele geçirirse, savunan taraf ise elindeki karargahları yeterince uzun süre savunabilirse maçı kazanır.

Buraya kadar bahsettiklerimiz zaten bu tarz oyunlar için olmazsa olmazlar. Gallipoli'yi bu yönde renkli ve farklı hale ise sunduğu rol çeşitliliği. Kısa menzilli tabanca kullanırken bir yandan da etrafındaki silah arkadaşlarına moral avantajı sağlayan bir subay, düşmanı uzak mesafeden etkisiz hale getirebilen bir keskin nişancı ya da her takımın çoğunluğu gibi bir piyade olmak arasında seçim yapmak sizin elinizde. Buna ek olarak destek bölümü, ağır silah gibi farklı bölümlerden birini de seçme imkânınız var.

Silah seçimlerini de işin içine katınca kombinasyonlar oldukça çeşitleniyor sizin anlayacağınız. Seçtiğiniz takım ve role göre taşıyabileceğiniz yardımcı nesneler (pansuman, el bombası vb.) ve inşa edebileceğiniz yapılar da değişiyor. Evet, oyunda inşa mekaniği de mevcut.Düşmana karşı verdiğiniz çetin mücadeleyi bir nebze olsun kolaylaştıracak yapılar inşa etmeniz oyunun önemli bir parçası. Makineli tüfek ile düşmanlarınıza mermi cehennemi yaşatabilir, dikenli tellerle daha iyi bir savunma yapabilir veya tim feneri ile takım arkadaşlarınız için hem mühimmat ikmali gibi avantajlar hem de düşman hattına yakın bir başlangıç noktası sağlayabilirsiniz.Tüm bu imkanlar oynanışınızı çeşitlendirmenize olanak sunuyor. Güvenli mesafede kalarak olabildiğince fazla sayıda düşmanı etkisiz hale getirebilir, vurulmuş olanların şehit düşmemesi için oradan oraya koşturup yaralarını sarabilir, silah arkadaşlarınıza mühimmat desteği sağlayabilir, inşaat ve sabotaj yoluyla ekibinizin işini kolaylaştırabilir ya da en önde gidip takıma önderlik edebilirsiniz. Tabii ki bu saydıklarım buzdağının görünen ucu, oyunun sunduğu çeşitliliği bütünüyle anlatsam inceleme çok uzun olurdu.

KAOS İÇERİSİNDE BİR CENK DENEYİMİ

Uyarmalıyım ki oyunu oynarken kendinizi tam manasıyla bir kaos içerisinde bulacaksınız.





Tek bir mermi sağlık puanınızın çoğunu ve hatta tamamını bile götürebilir. Öldürmek de ölmek de an meselesi. Ayrıca rüzgarla uçuşan toz bulutları ve dumanlar zaman zaman görüşünüzü kapatacak. İnfilak eden bombaların etkisiyle sağır olacak ve etrafınızda olan bitenleri duyamayacaksınız, yara almanız durumunda gözünüz kararacak ve neredeyse göremeyecek hale geleceksiniz. Yoğun ateş altındayken panikleyeceksiniz, elleriniz titrediği için nişan almakta zorlanacaksınız. Hendeklerde düşmanla burun buruna gelmeniz durumunda mermiyle mi yoksa süngüyle mi saldıracağınıza ufacık bir an içerisinde karar vermek zorunda kalacaksınız. Vurulmuş, yerde yardım dilenen takım arkadaşınıza yetişmeye çalışırken belki siz de vurulacaksınız. Nereden geldiği belli bile olmayan bir kurşunun hedefi veya kendinizi savunmanıza pek de imkân vermeyen bir şarapnelin kurbanı olmak ise sık sık başınıza gelecek hadiseler. Kaosun ve ölümün kol gezdiği bir savaş alanında hayatta kalırken bir yandan da ülkeniz için savaşmanın ne olduğunu bu oyunla hissedeceksiniz.

Oyunun sizi kargaşa içerisinde ilerlemeye iten bu yapısının kasıtlı bir tasarım tercihi olduğu açık. Birinci Dünya Savaşı'nın Gelibolu da dahil olmak üzere pek çok cephesinin ne kadar zorlu ve kanlı geçmiş olduğunu biliyoruz. Bu şartları yakalamaya çalışan ve bunu başarabilen Gallipoli, bazı oyuncuları bu yönüyle itme ihtimalini de taşıyor.

PLATFORM: PLAYSTATION 5, XBOX X VE S SERİSİ, MİCROSOFT WİNDOWS

Kaosun dozunun biraz daha düşük olmasını tercih edecek olan oyuncular için kişi sayısının nispeten daha az olduğu odalardaki maçlara katılmaları belki fayda verebilir.

ALDIĞINIZ HER AKSİYON ÖNEMLİ

Gallipoli'de puan kazanmanızı sağlayarak sizi maçın lider tablosunda yukarılara taşıyacak olan tek şey düşmanlarınızı vurup onları etkisiz hale getirmek değil. Düşmanın bulunduğu bölgeye sıktığınız her bir kurşun isabet etmese bile baskıya ve paniğe sebep olarak takımınıza avantaj sağlar, bu da lider tablosundaki puanlarınıza eklenir. Buna ek olarak yaptığınız her bir asist, inşa veya sabote ettiğiniz her bir yapı, kurduğunuz tim fenerinde doğan her bir asker ve hatta savunulmakta olan bir mıntıkada sadece bulunmanız bile size puan kazandıracak. Böylelikle oyun sizden mükemmel şekilde savaşmanızı değil ne olursa olsun çabalamanızı ve varlık göstermenizi bekler.

Bu mantığın maç içerisinde oyuncuların yaşayacağı deneyime genel olarak katkı sağladığını ve doğru bir tasarım tercihi olduğunu düşünüyorum. Gerçekten de maçları kazanmak için iyi nişan alıp önünüze çıkan her düşmanı indirmek yeterli olmuyor. Üstlenilecek her rol, inşa edilecek her yapı zafere ulaşmak için önemli ve hatta elzem. Bu da her bir oyuncunun birer savaş makinesi olmaya çalıştığı bir maç düzeninden ziyade taktikselliği ve çeşitliliği masaya getiriyor.



MUAZZAM BİR SES, MÜZİK VE YERELLEŞTİRME ÖRNEĞİ

Oyun, Gelibolu cephesini canlandırması sebebiyle Türk oyuncuları memnun etmek için elinden geleni yapmış ve bence bunu layıkıyla başarmış. Oyunu açar açmaz sizleri oyun için özel olarak hazırlanmış bir Gelibolu marşı beklemekte. Osmanlı ezgileriyle bezenmiş oyun içi müzikler de zaman zaman sizi gaza getirerek oyun deneyiminizi daha heyecanlı kılıyor. Oyunu Osmanlı askeri olarak oynayıp kazandıktan sonra Plevne Marşı'nı duymanın keyfi ise bambaşka. Serinin daha önceki oyunlarında olduğu gibi Gallipoli'de de müziklerin bestekârlığını Bart Delissen üstlenmekte. Başarısının sırlarından biri ise Türk sanatçılardan seçtiği çalışma arkadaşları. Cengiz Arslanpay ve Onur Çobanoğlu, oyunun müziklerinin Türk oyuncuları cezbedecek şekilde hazırlanmasına büyük katkı sağlamışlar besbelli. Müzikler beni o kadar kendine çekti ki oyunu oynamayacak olan okurlarımızın bile OST albümünü internetten en az bir kez baştan sona dinlemelerini tavsiye ederim. Oyun seslendirme alanında da göze çarpan bir başarı sergiliyor. Savaş sırasında duyduğunuz Allah Allah nidaları, zor duruma düşenlerin ağızlarından çıkan ufak tefek küfürler ve aklını yitirmek üzere olan askerlerin korku dolu haykırışları sizi savaşın atmosferi içerisine hapsedecek. Tahmin edebileceğiniz üzere İngiliz ve Anzak askerleri İngilizce, Türk askerleri ise tamamen Türkçe konuşuyor. Yani oyun burada tüm seslendirmeyi İngilizce yapmak gibi tembelliğe kaçmayıp gerçeğe en uygun yaklaşımı sergiliyor. Oyunun arayüzü de tamamen Türkçeye çevrilmiş durumda.



HER ŞEY ÇOK GÜZEL, AMA...

Gelelim oyunun çok da iyi olmayan yanlarına. Her şey güllük gülistanlık olacak değil sonuçta. Bahsetmiş olduğumuz kaos bir noktada oyuncunun canına tak edecek bir hal alabiliyor. Doğar doğmaz kör bir kurşuna kurban gitmek veya kaçmanıza imkan tanımayan bir uçak bombası tarafından öldürülmek üst üste gerçekleştiği zaman can sıkabiliyor. Ayrıca Birinci Dünya Savaşı silahlarından bekleyeceğiniz üzere belli başlı bazı silahları kullanmıyorsanız atışlarınız arasında hatırı sayılır bir süre olacak. Bu da demektir ki düşmanla karşı karşıya geldiğinizde muhtemelen tek bir atışınız var, ıskalarsanız ikinci atışınızı gerçekleştiremeden muhtemelen öleceksiniz. Bunlara ek olarak oyunda bir eşleşme sistemi yok. En deneyimli oyuncularla en deneyimsiz olanlar göğüs göğüse çarpışırken bu durum bir taraf için çok kolay, diğer taraf içinse haddinden fazla zorlayıcı olmakta. Lobi sistemi de daha kullanışlı olabilirmiş. Tüm bunlar bir araya geldiğinde ise özellikle türün müdavimi olmayan oyuncuları bir noktada yorabilir. Oyunu almak isteyen okurların bu faktörleri de göz önünde bulundurmaları gerekli.

DEĞERLENDİRME

Gallipoli, Birinci Dünya Savaşı'ndaki Çanakkale ve diğer Osmanlı cephelerini konu alan bir savaş oyunu olarak hem savaş mekanikleri hem atmosferi hem de seslendirme ve müzikleriyle görevini layıkıyla yerine getiriyor, bizlere sağlam bir mücadele sunuyor. Maçlarda deneyimleyeceğiniz kaos ise bir yandan amacına hizmet ederken bir yandan da oyunu bir kısım oyuncu kitlesi için erişimi biraz daha zor bir hale getiriyor. Bu oyunu kimlere kesin olarak öneririm? Rekabetçi savaş oyunlarına aşina olan ve Birinci Dünya Savaşı'nın curcunasını Osmanlı gözünden görmek isteyen hırslı oyuncular Gallipoli'yi mutlaka denemeliler. Bu oyunu kimlere asla önermem? Türe giriş yapmak isteyen veya yeni yeni alışmaya başlayan, nispeten daha acemi sayılabilecek oyuncular Gallipoli yerine daha oyuncu dostu oyunları tercih etmeliler. Oyunun ekstra kozmetikleri içermeyen standart sürümü, Türkiye için geçerli olan 9,99 $'lık MENA fiyatıyla satışta. WW1 serisinin Gallipoli dahil tüm oyunlarını satın almak isteyen oyuncuları ise %5'lik bir indirim beklemekte.

8,2

Geliştirici: *BlackMill Games*
Yayıncı: *BlackMill Games*
Tür: *Aksiyon ve Nişancı*
Çıkış tarihi: *20 Ağustos 2026*



DENSHATTACK!

Yazar: Emirhan Kara


発売

Uncdercoders tarafından geliştirilen Fireshine Games tarafından 15 Temmuz 2026 tarihinde çıkan Denshattack, rengarenk bir japon distopyasında geçen, yüksek hızlı tempolu ve raylı bir tren aksiyon oyunu olarak karşımıza çıkıyor.

Oyunun hikâyesi ile açılış yapmamız gerekirse...

HİKÂYE

Yaşanan iklim felaketinin ardından çöken Japonya altyapısı, ülkeye kaynaklar konusunda büyük bir bölünme yaşatmıştır. Halkın bu yeni düzenden etkilenmeyen ve maddi gücü yerinde olan kesimi "Miraido" adlı karanlık bir mega şirketin kontrol ettiği korunaklı, kubbeli şehirlerde konfor içinde yaşamakta, kalanlar ise berbat altyapıda öyle ya da böyle hayatta kalmaya çalışmaktadır.

Şirket ise bu şehirler arasında ulaşımı sağlayan yüksek hızlı tren sistemi ile hareket konusundaki ulaşım haklarını ve özgürlüğünü tamamen elinde tutarak bu alanda bir tekel oluşturmuştur.

Ana karakterimiz ise oldukça renkli bir kişilik. Kubbe dışında yaşayan ve treniyle ramen dağıtarak yeni düzende hayatta kalmaya çalışan Emi Araki. Emi kendi halinde teslimatlarını yaptığı sırada bağımsız fotoğrafçılık ve fanzin yazarlığı yapan Fernando Tamashiro ile tanışınca dünyası tıpkı Fernando'nun saçları gibi renkleniyor.

Fernando, Emi'deki sürüş yeteneğini ve trenle yapabildiklerini gördüğünde onu yeni bir dünyaya davet ederek ikisinin de hayatını değiştiriyor.

Emi, raylar üzerinde akrobatik hareketlerini sergilerken Fernando'nun ısrarlarıyla "Denshattack" adında bir yeraltı sporuna dahil oluyor.

Bu spor ise bir isyan görevi görerek Miraido'nun katı kurallarıyla yalnızca kendi insanını ve cebi dolu olanı koruyan düzenine karşı çıkma amacıyla her türlü hareketin sergilenebildiği bir spor olarak karşımıza çıkıyor.

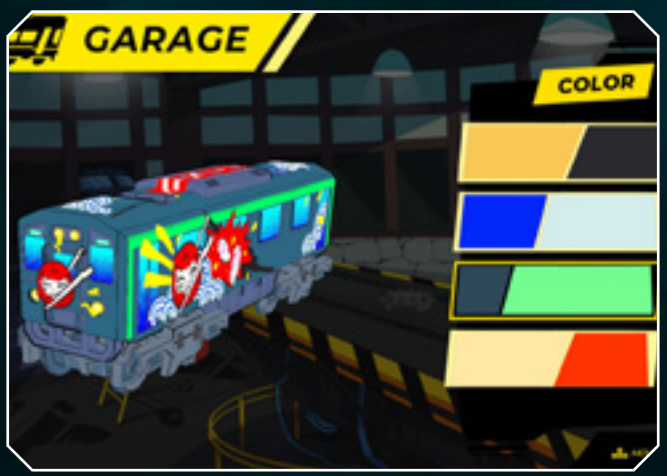
Uzun ama rengarenk yolculukta ise Kyushu'dan tutun Japonya'nın önde gelen şehirlerinden biri olan Tokyo ve Osaka gibi şehirlerin yanı sıra Miraido kubbelerin altındaki metropollerle isyan fitilini iyice yakan ardından Hokkaido'daki karlı dağlara kadar uzanan bir macera bizleri karşılıyor.

Tabi bu yollarda tek engeller kapalı yol tabelaları ve kırık yaylar değil, aynı zamanda oyunda ilerledikçe rakip çeteleri ve o çetelerin pis işlerini yapan asileri de devirerek onların gözünde daha iyi bir sürücü ve isyanın temsilcisi haline gelerek her birini kendi safımıza çekebiliyoruz.

Nihaî amacımız ise bariz, şirketi çökerterek insanlara özgürlüğünü yeniden kazandırmak.

BOSS SAVAŞLARI

Bir tren sürüşüyle başlayıp her türlü dev robottan, beyzbol topuna, su altı canavarından, su altı solucanına kadar oyundaki her karakter ile birkaç bölüm yarış ardından sağlam bir boss savaşı gerçekleştiriyoruz.





ÇİZGİ ROMAN TİPİ ANLATIM

Oyunun bu denli film ve anime tadında rengarenk ve kaliteli bir hikâye arka planı var, ara sahneden ziyade çizgi roman tipi diyalog bazlı anlatım tercih edilmiş ama çizimler ve karakterler o kadar renkli bu çok göze batmıyor.

Hoş, uzak doğu yapımı birçok oyunda bu tarz bir hikâye anlatım tercihi söz konusu olduğundan bunun çok da göze batan bir tercih olduğunu söyleyemeyiz.

Aksine, Denshattack'ı düşününce oyunun gerçekten de bu tarz bir sunum şekliyle çıkması gerektiğini söylemek fazlasıyla mümkün.

OYNANIŞ HEM HAVALI HEM PRATİK

Temel amacımız bariz, treni olabildiğince havalı sürmek.

Sarı ve göz alıcı tren ile her türlü açıdan taklalar atarak kombolar biriktirerek şehrin dört bir yanını gezebiliyoruz. Kapalı rayların etrafından saltolar eşliğinde dolanıp bölümü çabucak bitirebiliyoruz.

Erken bitirmeyi de geçiştirme olarak düşünmeyin, oyundaki her bir takla sanki cetvel ile özel olarak ölçülmüş gibi, akıcı ve göze hitap edecek düzeyde tasarlanmış, oyunun her bir dakikası ayrı keyif veriyor.

Üstüne üstlük bu animasyon detaycılığı, oynanışı hantallaştırmak yerine çok daha havalı kılmış, bir an olsun sıkılmadan oyunun tadını çıkarabildiğiniz, havalı ve pratik bir oynanış söz konusu.

Hata yaptığınız gibi saniyesinde yeniden doğduğunuz için de oyun sizi çok yıpratmadan bölümlerde ilerleme kaydedebiliyorsunuz.

MEKANİKLER 2010'LARDAN FIRLAMA

Anime estetiğini hızlı oynanışla birleştirmek için haritanın dört bir yanına engeller döşeyip, bu engelleri basit ve keyifli animasyonlarla aşmanızı sağlamışlar. Açıkçası oynarken ne çok zorlandım ne de çok basit kaldı.

Olması gerektiği gibi hızlıca akan, sola atlamam gerektiğinde sola, sağa zıplamam gerektiğinde sağa, drift atmam gerektiğinde drift, rayı terk etmem gerektiğinde ise dev bir zıplama yaparak tüm derdimi çözdüm ve bunları sadece birkaç tuşla yapabildim.

Kombolara gelecek olursak onlar gerçekten bu oyunun tadı, trenle havadayken sağ analoğu kullanarak bir ters takla ya da 360 derece dönüş, geri takla, 360 derece geri takla gibi çeşit çeşit akrobasi hareketini gerçekleştirebiliyoruz.

Bakınca çok basit duruyor ama oyunun gerçekçiliğini sıfıra indiriyor lakin bu kötü değil tam aksine oyunun size vermesi gereken hissiyat.

UFAK BİR EKSİ

Eksi olarak söyleyebileceğimiz tek şey sekanslar arası geçişteki animasyon hamlığının az da olsa hissedilecek düzeyde olması ve bazen siz tuşa bassanız bile sanki algılamamış gibi hissettirmesi.

PLATFORM: PLAYSTATION 5, NİNTENDO SWİTCH 2, XBOX X VE S SERİSİ, MİCROSOFT WİNDOWS

Açık konuşmak gerekirse bu durum birçok arcade oyunun görünmez eksisi niteliğinde, geliştirici ekiplerin bütçesi gözetilerek düşünüldüğünde ise görünmez eksiyi çok fazla üstelemeden bir sonraki konuya geçebiliriz ki zaten öyle çok göze batan bir eksiklik değil yalnızca oyuncuyu yıpratması açısından aklımda kaldığı için not edeyim dedim.

Simülasyon olup yavan bir tat vermesindense Denshattack, arcade ama bir o kadar keyifli mekaniklere sahip. Evet, oynarken bir tren bu taklaları nasıl atabilir deyip mantığı eşeliyorsunuz ama bir an olsun sıkılmadan oynuyor oluşunuz da sır değil.

RETRO DURUŞU

Denshattack'ı bir oyuna benzetecek olsam hiç şüphesiz Subway Surfers derdim, keza onun çok daha havalı animasyonlara ve düz bir çizgiden ziyade harita şeklinde ilerleyen bir bölüme sahip olan versiyonu diyebiliriz.

2010'ların koşu temalı mobil oyunlarından fırlama gibi dursa Denshattack, aslında kendi kimliğini çok net olarak ortaya koymuş ve daha şimdiden insanların dikkatini "Trenli oyun, otobüslü oyun" gibi sıfatlar ve takma adlar ile almış, kaliteli mekanikleriyle de bu ismin hakkını oldukça retro ama havalı şekilde verebilen bir oyun.

Grafikler ve sanat dizaynı şapka çıkarttırır Oyunun en büyük artılarından birisi hiç şüphesiz ki grafikleri. Her bir yanı sanki elle çizilmiş gibi duran, maviliklerin görkemine, trenin ve karakterlerin şık ve rengarenk tasarımına, gökyüzündeki bulutların duruşundan, rayların çıkardığı kıvılcımlara, bakışımızı çevirdiğimiz her bir noktaya bakarak bunu söyleyebiliriz.

Özellikle altı deniz üstü kapalı bir tünelden geçerken etrafın ve denizin ne kadar harika göründüğünü bir kez daha görebiliyoruz.

Bu tarz arcade oyunlarda kişiyi kendine çeken en büyük etken hiç şüphesiz sanat tasarımı oluyor ki Denshattack o konuda da zirve bir iş ortaya koymuş.

Her bölümün rengarenk dünyası var, misal az önce öve öve bitiremediğim masmavi deniz, Rikka ile kapıştığımız bölüme geldiğimizde aniden karşımıza pespembe şekilde çıkıyor, yaklaşık beş dakika sonra ise "Etraf çok mu pembe oldu?" diyerek sizi magmanın içine atarak lavlar ile uğraştırıyor, öyle de renkli ve trajikomik bir sanat dizaynı söz konusu. Ki daha dönme dolaba binip pembe denizde ilerlediğinizden bile bahsetmedim.

Gerçekten rengarenk dünyası var.

TREN ÖZELLEŞTİRME

Biraz yüzeysel bırakılmış da olsa oyunun bir garajı bulunuyor, bu garajda ise trenimizin çıkartmalarından rengine ve üzerindeki şeritlerin dağılımına kadar birkaç ince ve kalın detayı kendi göz zevkimize göre ayarlayabiliyoruz.

Açıkçası sarı rengi oyunun kimliğine öyle iyi yakışmış ki adamlar bile burayı fazlaca detaylandırmadan sırf koymak için koymuşlar gibi hissettiğimi söyleyebilirim.

Tabi yine de zevkler ve renkler tartışılmaz, isterseniz oyuna cırtlak bir lacivert tonu ya da soluk ve hafiften yeşile kaçan gri ya da krem rengi ile de devam edebilirsiniz seçim bu konuda size bırakılmış.

Renkleri bir kenara atıp çıkartmalara bakınca da evet, burada biraz daha kişisel seçenekler mevcut misal ben hesap makineli ve önünde kapıya Spider-man edasıyla yapışmış bir adamın yer aldığı çıkartmayı seçtim.

Hem oldukça iyi durdu hem de oyunun isyan temasına uyum sağlayarak şirkete sağlam bir gönderme oldu ki bana kalırsa adamların vermek istediği özgürlük tipi de tam olarak bu.

Zira fragmanlarda ya da fotoğraflarda da trenin çıkartmaları değişse de renginin değişik bir versiyonu bulunmuyor, sanırım geliştiriciler de bu oyunun asıl yıldızının sarı renkli bir tren olması konusunda hemfikir olmuşlar ki hiçbir yerde göstermemeyi seçmişler.


50
Transfer

Açıkçası oyuna girene kadar bana bile sürpriz oldu. Görünce de önce biraz sevindim, ardından seçeneklerin bu denli az olduğunu fark edince hayal kırıklığına uğradım.

SESLER ÇOK İYİ AMA MÜZİK ÖYLE DEĞİL

Oyunun Japonca dublajı güzel, İngilizce alt yazılar ve Emi'nin sesinden ara sıra "Denshattack" kelimesini duymak oyunun gazını hayli arttırıyor.

MÜZİKLER ZAYIF

Öte yandan müzikler tam olarak anime ve manga hissiyatı taşıyan hızlı aksiyon sahnesi müzikleri, aslında oyundan havalı rap parçaları ve oynanışı gazlayacak detaylar beklerken, karşımıza fon müziğin arasına sıkıştırılmış birkaç diyalogla çıkması hayal kırıklığına uğratmadı değil ama bu atmosfere de bunu yakıştırmışlar.

Efekt ve karakter sesini öyle üstelemişler ki konu müziklere geldiğinde elektro gitarı ve bateriyi az biraz çalıştırıp sonra salmışlar gibi hissettim.

Dizayn seçimine saygı duyup dinleme listelerimden birini açarak oyunu deneyim ettiğim 5 saatlik sürecin 3 saatini kendi açtığım şarkılarla deneyim ettim ve oyun aklımda çok daha iyi kaldı.

ANİME VE MANGA HAVASI

Oyunun kimliğini en özgünleştiren şeyin bu olduğunu son bir defa daha dile getirip yavaştan incelemenin sonuna yaklaşmak istiyorum.

Grafikler ve sanat dizaynındaki anime ve manga estetiği oyunun her bir yanına yakışarak adeta kimlik ortaya koyan güzel bir estetik tercih olmuş. Oynayan oyuncuların beğenmesindeki en temel etkenlerden birini bu olarak görebiliriz.

ESKİ KOŞU OYUNLARI GİBİ

Subway Surfers ve Temple Run oyunlarıyla başlayan bu android run oyunu döneminden bahsetmiştim, yalnızca sağa ve sola atladığımız ara sıra eğilip zıpladığımız oyunların gelebilecekleri son nokta olarak karşımıza Denshattack çıkmış.

Hem o yılların büyüsünü korumuş hem de oyuncunun keyifli vakitler geçirmesini ihmal etmemek ve tekdüzeleşmemek adına bir sürü animasyon ve çeşitli fikir ile oynanışı akıcı tutmuş.

2026 dünyasına iyi uyarlanan bir koşu olarak, hatta bölüm bölüm sürmesi sebebiyle çeşitlilik konusunda elini çok iyi tutan bir koşu oyunu olarak karşımıza çıkmış.
Tutku ile yapılan kaliteli bir yapım
Bir oyunu açtığınız zaman bazı şeyleri ilk bakışta anlarsınız, bunlardan ilki o oyunun tutku ile yapılmış olması, işte Denshattack, o ilk bakışta tutkunu hissettiren özgün bir yapım.

Özellikle yaz ortasında çıkması, oyunun değerini çok daha iyi kılıyor.



Ortalık sakinken ve büyük isimlerin çoğunun çıkışı için Eylül 2026 dönemi işaret ediliyorken Denshattack, yaz ortasındaki serin bir ara sıcak yapılan, açıp birkaç bölüm oynayıp ardından kapatıp, daha sonra başına tekrar oturduğumuzda ise bitirmeden kalkmayacağımız, kısa ama çok keyifli bir oyun.

Geliştirici: *Undercoders*
Yayıncı: *Fireshine Games, Boltray Games*
Tür: *Aksiyon ve Macera*
Çıkış tarihi: *15 Temmuz 2026*

8,1



SHIFT AT MIDNIGHT

Yazar: Beste Eylül Bozer



Bir benzin istasyonunda gece vardiyasına kalmak kulağa dünyanın en sıradan işlerinden biri gibi geliyor, değil mi? Rafları doldurmak, müşterilerin alışverişlerini kasadan geçirmek, ortalığı temizlemek ve arada birkaç arabaya yakıt doldurmak mesela. Bağımsız geliştirici Bun Muen tarafından geliştirilen ve Kwalee tarafından 22 Temmuz 2026 tarihinde yayınlanan Shift at Midnight ise bu rutinin içine şekil değiştiren yaratıkları ve kimlik kontrol sistemini koyarak ortaya oldukça tuhaf bir karışım çıkarmış.

Oyunun temel fikri aslında basit. Yaklaşık 10 saat süren hikaye modunda 13 gece boyunca bir benzin istasyonunda çalışıyoruz. Evcil hayvanımızın ciddi şekilde hastalanması ve veteriner masraflarının olması bizi bu işe mecbur bırakıyor. Her birkaç gecede bir belirli miktarda para kazanmamız gerekiyor, bunun için müşterilere hizmet verip bir yandan da doppelganger'ları tespit etmek zorundayız. Oyunun asıl eğlencesi de tam burada başlıyor.

Müşteriler arasında insan kılığına girmiş doppelganger'lar bulunuyor. Bu yaratıkları tespit etmek ve gerektiğinde etkisiz hale getirmek bizim görevimiz. Bunun yanında vardiyanın olağan işlerini de aksatmamak gerekiyor.

SHİFT AT MİDNİGHT OYNANIŞ

Shift at Midnight'ın oynanışı bir döngüye sahip: Çalış, araştır ve hayatta kal. Vardiyada müşterilere hizmet vermek, rafları doldurmak, mağazayı temiz tutmak ve araçlara yakıt doldurmak gerekiyor.



Fakat müşterilerden birinin doppelganger olduğundan şüpheleniyorsanız işin rengi değişiyor.

Oyunun korku anlayışı da oldukça farklı.

Oyun sürekli ağır bir gerilim yaratmaya çalışmıyor. Bunun yerine düşük poligonlu görselleri, ani karşılaşmaları ve tuhaf karakter tasarımlarını mizahla birleştiriyor. Oyunun bazı anlarında korkmaktan çok gülmek tam da bu yüzden mümkün. Dolayısıyla Shift at Midnight'ı ağır ve psikolojik bir korku oyunundan ziyade, korku temalı eğlenceli bir vardiya simülasyonu olarak değerlendirmek daha doğru.

MÜŞTERİLERİ ARAŞTIRMAK

Şüpheli müşterilerin kimlik kartlarını tarayabiliyor veya isimlerini bilgisayardaki veri tabanında aratabiliyoruz. Buradaki bilgiler müşterinin görünüşünden mesleğine, kişilik özelliklerinden hayatta olup olmadığına kadar çeşitli ayrıntılar içeriyor.

Sonrasında müşteriye sorular yönelterek cevaplarını veri tabanındaki bilgilerle karşılaştırıyoruz. Bazı doppelganger'lar kendilerini hemen ele veriyor, bazıları içinse ekstra çaba sarfetmemiz gerekiyor. Ancak bazı görsel ipuçları yeterince açık olmayabiliyor, bu açıdan oyun oyuncuları bazı müşterilerle biraz yanıltıyor.

Vardiyalarda ilerledikçe yeni cihazlar ve görevler de devreye giriyor ve başlangıçtaki müşteri kontrolü daha yoğun bir iş haline geliyor.

İSTASYONDA HAYATTA KALMAK

Müşteri kontrolü her zaman istediğimiz gibi gitmeyebiliyor. Bir doppelganger'ın kaçmasına izin vermek bazı gecelerin tehlikeli geçmesine neden oluyor.

PLATFORM: MİCROSOFT WİNDOWS VE XBOX SERİES X|S

Bazen de kanlı ay oluşuyor ve Entity istasyona saldırıyor.

Saldırı başlamadan önce yalnızca 60 saniyeniz oluyor, bu sürede tuzaklar kurmak ev kapıları güçlendirmek gibi savunma hazırlığınızı tamamlamanız gerekiyor.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Oyunun görsel olarak tarzı korku anlayışının bir parçası. Düşük bütçeli retro korku oyunlarını hatırlatan karakter modelleri ve lo-fi estetik, yaratıkların ve müşterilerin bazı anlarda özellikle rahatsız edici görünmesini sağlıyor.

Özellikle karakterlerin yüzleri, hareketleri ve bazen uzuvlarındaki tuhaflıklar atmosferi absürt bir hale getiriyor.

SES TASARIMI

Oyunun ses tasarımı grafikleri ile uyumlu ve genel olarak çok öne çıkmayacak şekilde oyuna entegre edilmiş. Menü müziğinin ise başta oldukça durgunlaştırıcı bir etkisi bulunuyor ve giderek ürkütücü ve yavaş bir hal alıyor. Sanki bir şeylerin ters gittiğini size hatırlatmak istiyor gibi.

DEĞERLENDİRME

Shift at Midnight korku oyunları içerisinde kendini farklı bir yere yerleştirmeyi başarıyor. Oyuncuya yalnızca yaratıklardan kaçmasını söylemek yerine önce sıradan bir çalışan gibi davranmasını istiyor.

Oyunun en başarılı tarafı birbirinden farklı görünen iki oynanış yapısını aynı döngü içerisinde buluşturması. Müşteri kontrolü ve mağaza işleri sakin bir tempoda, doppelganger'ların çıkması savunma ve hayatta kalma unsurlarıyla daha hızlı bir tempoda ilerletiyor.

Öte yandan araştırma kısmı biraz daha detaylı ve derin olabilirdi. Aynı zamanda kontrollerdeki bazı pürüzler ve özellikle sonsuz moddaki tekrar hissi de oyunun uzun vadede deneyimini sınırlayacak türden.

8

Geliştirici: *Bun Muen*
Yayıncı: *Kwalee*
Tür: *Korku ve Simülasyon*
Çıkış tarihi: *22 Temmuz 2026*




RUN INSIDE]

ERKEN ERİŞİM İNCELEME

ANOMALY PRESIDENT

Yazar: Emirhan Kara

Yayıncı Enis Kirazoğlu ve kardeşi Furkan Kirazoğlu tarafından kurulan video oyun stüdyosu Phew Phew Games tarafından geliştirilen, Gamedev.İst tarafından da 3 Ağustos 2026'da erken erişim olarak yayımlanan Anomaly President, demokratik bir roguelike oyunu olarak karşımıza çıktı.

Oyunun hikayesinden mekaniklerinde erken erişim sürümde nelerle karşılaştığımızı anlattık.

HİKÂYE VE OYUNUN AMACI

Karizmatik karakterimiz Venty, başkan adayı babası Sev Bey ile görevleri bölüşerek, gündüzleri baba Sev Bey ile diğer adayların önüne geçebilmek adına hediyeler dağıtıp, dans edip mitingler düzenliyoruz. Geceleri ise Venty'nin kontrolünü ele alarak rakip adayların büyük adamlarını ve organizasyonlarını alt etmeye adıyoruz. İki ana amacın etrafında şekillenen bu oyuna büyük bir çeşitlilik katarak türler arası denge sağlatıyor.

Venty, esprili kişiliği ve dev burnu, şık ve karizmatik görünümüyle işin savaş mekaniklerini besleyen ve adeta oyunun alfa karakter olarak karşımıza çıkıyor.

Lakin babası Sev Bey, yaşlı kurt siyasetçi rolüyle oyunun politik yönünü kurarak halkla iletişimi sağlarken, seçim otobüsünün bir sığınak edasıyla geliştirilmesi sayesinde de kitle yönetimini öğreten bir role sahip olarak oyuna politik bir denge getiriyor.

İki karakterin dinamikleri oyun ilerlediğinde daha çok derinleşiyor.



Bu siberpunk evrende ortalığı yangın yerine çevire çevire seçim otobüsümüzü yükselterek, karakterler arası diyalog seçimleriyle de ufak tefek ama alternatif versiyonlu olan ara sahneleri izleyerek geçiyoruz.

Hikâye anlatımı tasarımında beni tek rahatsız eden şey türünün benzeri oyunlarda olduğu gibi, görselden ziyade slayt bazlı bir anlatımı tercih etmeleri oldu. Burada atari dönemine saygı duruşundan mıdır yoksa maliyetten midir bilinmez ama oyuna çok yakışmış olsa da artık sıradaki oyunlarında görsel anlatımı tercih eden ve iyi ara sahneli oyunlar görmeyi istiyorum.

OYNANIŞ

Roguelike mantığıyla çalışan bu oyunda ana amacımız birkaç kısıma ayrılıyor, ilki en ilkel ve bilindik tercih olan kaba kuvvet ile bölüm içerisindeki güvenlikleri ve esirlik altına alınan fanatikleri avlamakken ikinci kısımda ise seçim otobüsümüzü büyüterek oy yüzdemizi arttırmak.

Bu doğrultuda iki kısmı da olabildiğince iyi koordine etmemiz gerekiyor aksi takdirde bir bölümde defalarca kez ölüp dirilebiliriz, gerçi bu bazen bizden isteniyor.

Zira bölümlerin zorluğu dolayısıyla tek seferde boss savaşına ulaşmak çok düşük bir ihtimalken ulaştığınızdaki canınız da çok az olduğundan hemencecik ölüp bir kez daha şirin ama tehlikeli fluffy doktorlarının ellerine emanet olabiliyorsunuz.

Özellikle canı belli bir seviyeye ve yenilemeye getirmeden bölümlere giriş yaptığınızda anında bertaraf ediliyorsunuz. Oyunun zorluğu, tek bir run yani bölümü minimum 6-7 defa oynatacak şekilde dizayn edilmiş, bu da oynanışı epey uzun vadeli yapıyor.

Peki iki kısmı aynı anda koordine etmek için ne yapılmalı?

MEKANİKLER

Bölüm içerisinde kazandığınız para ve materyali inşaat kısmına geçiş yaparak seçim otobüsünüzü yükseltmeye, mutfağa sık sık uğrayıp yemek ve moral çokluğunu kontrol etmeye, otobüsün her bir yanına asansör koyarak bağlantıyı sağlamak gibi temel etkenlere harcıyorsunuz.

Devamındaki harcamalarsa, demirciye uğrayıp yeni silah, doktora uğrayıp can tamlama eşyaları üretmeye gidiyor, bu sayede hem bölümleri daha hızlı bitirebilir hem de babanız Sev Bey'i seçimi kazanacak kıvama getirebilirsiniz.

ANOMALİ ÖZELLİKLERİ

Otobüs haricinde bölüm içinde de epey bir özellik bulunuyor, mesela anomali saldırısı birçok çeşide ayrılıyor. Bunlardan biri dev bir sumo kılığında yeri titretmeye, diğeri devasa kılıcı düşmanların kafasına indirmeye. Öbürü dondurmaya derken diğeri yakmaya, birisiyse oy pusulasıyla büyü yapmaya yarıyor, başlangıçta bunlardan ibaret olsa da bölümler ilerledikçe açılan yeni silahların akabinde yeni anomaliler, oynanışa epey bir kolaylık ve keyif faktörü olarak katkı sağlıyor.

FLUFFYLER

Oyunun en büyük kozu olan fluffy karakterleri tatlı bir evcil hayvan görevi görmenin yanı sıra hem otobüsü geliştirmeye ve bir "Seçim ekibi" kurmaya katkı sağlarken hem de oyunun diğer oyunlara gönderme yapma yükünü epeyce sırtlamışlar.

Nasıl mı? Piramit kafa, Dante, Kratos ve daha niceleri, hepsini destekleyici fluffy olarak kullanabiliyoruz, özellikle kaçınma,



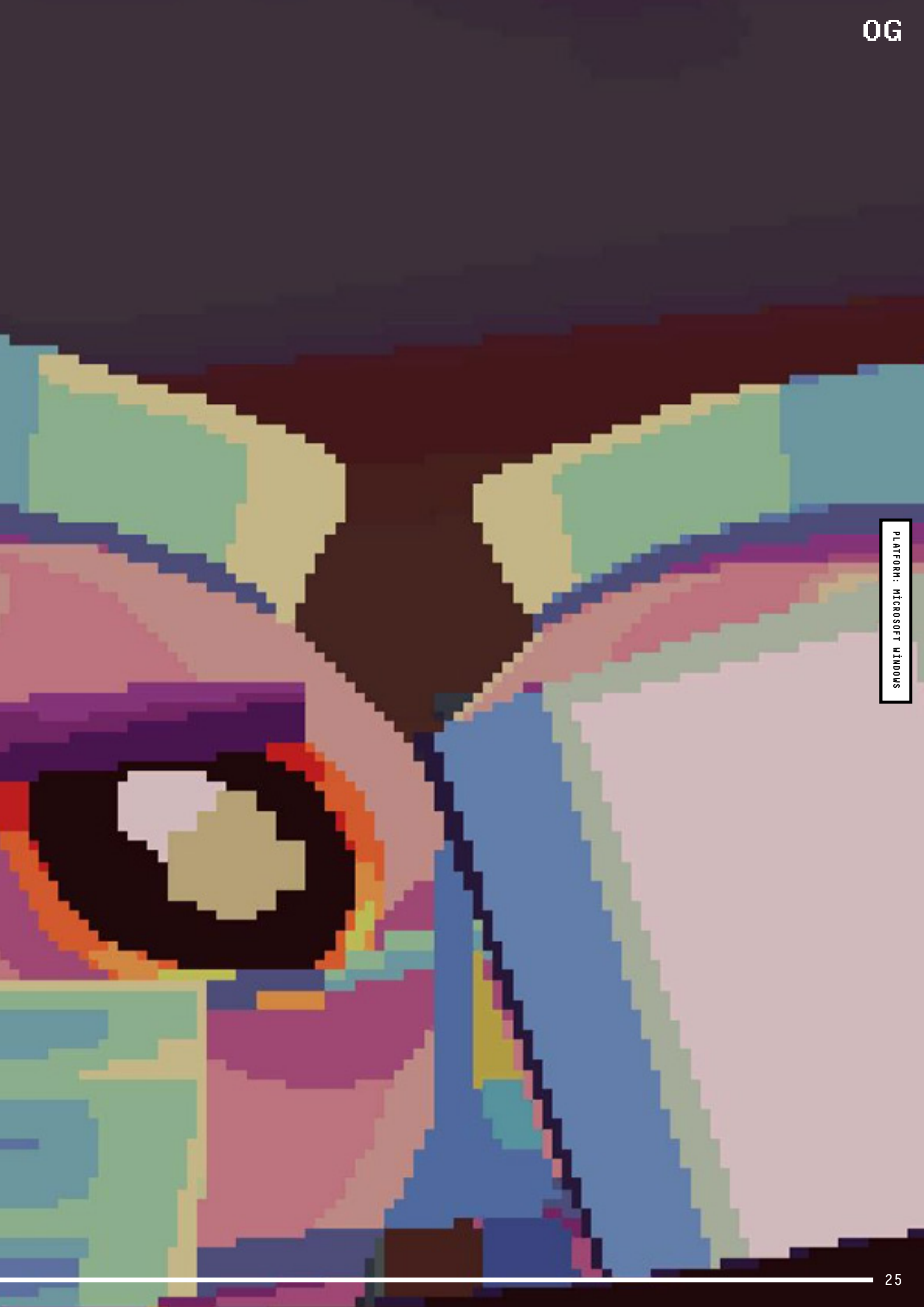
anomalilerde ve bitirişlerde bu tatlı yaratıkları sıkça kez tercih ettim lakin rakip donduğunda, çarpıldığında gibi fluffyler olmasa da olurmuş ama varlıkları da oyuna epey bir katkı sağlamış.

FLUFFY ANİMASYONLARI

Bir de en önemli detaylardan birisi ölünce gerçekleşen doktor fluffy animasyonları eşliğinde hayata dönmek ve diğeri otobüsü run haritasına sürerken de yine aynı şekilde şoför fluffy animasyonunu seyretmek, hatta bazen ölüm animasyonundan sonra ellerinde çiçekle başımızda dikilen fluffy sürüsü de oluyor ki onlar bu oyuna ayrı bir tat katarak bir nevi maskot görevi görmüşler.

SİLAHLAR

Oyunda bir sürü güzel silah bulunmakta, Başlangıçta kılıç ile başlıyor daha sonra pençe ve nunçaku ile devam ediyoruz. Ardından çekiçlerden tutun kusarigamaya, Donatello misali sopa bile var.



PLATFORM: MICROSOFT WINDOWS



Hatta octokollar adındaki garip bir silahta mevcut. Hepsini sayınca 7, yumruk dahil 8 farklı silah var ve bu silahlar elementler sayesinde çok daha güçlü bir hale getirilebiliyor.

Örneğin silahınızı alev bazlı elementler ile geliştirirseniz düşmanı yaktığınızda alacağı hasar her geliştirmede daha çok artıyor ve sizde her kritik vuruşta düşmanı yakan bir hale geliyorsunuz.

Buz elementi ile dondurarak, her yeni yükseltme ve anomali özellikleriyle de destekleyerek yine alevde olduğu gibi buzda da düşmanları daha çabuk bertaraf edebiliyorsunuz.

Elektrik de var, lakin ben pek tercih etmedim ama edene de lafım yok, yeterli bir element oyuna tat katmış, denenebilir.

GRAFİK VE SANAT TASARIMI

Grafik ve sanat dizaynı olarak, Phew Phew Games'in diğer oyunları olan Anomaly Agent'tan hallice hatta üzerine epey koyulduğu bariz şekilde belli olan gelişmiş bir görsellik söz konusu, aynı mor ve mavi siberpunk ayarı sanat tasarımı mevcut.

Dünyadaki her karakterin hatta her anomalinin bile özgün durduğunu söylemek mümkün, otobüs içi tasarımlar da harika görünüyor.

Dümdüz yapıp geçelim dememiş, bütün fluffy'lerin tasarımlarından düşman karakterlere, boss savaşlarından silah dizaynlarına. Özel yeteneklerin görsel yansımasına kadar epey sağlam bir tasarım söz konusu bu açıdan Phew Phew Games ekibini ve çizerlerini tebrik etmek gerekiyor.

ANOMALY AGENT İLE FARKLARI

Agent ile arasındaki tek büyük fark, 2 boyuttan 2,5 boyuta geçiş yapılmış ve bu sayede eklenen gölgelerden geliştirilen katlara, katmanlı karakterlere kadar oyunun sanat dizaynı ve görsel kalitesi de katlanmış.

Açıkçası o oyunu oynarken grafiklerini gördüğümde hep daha fazlasının yapılabileceğini düşünmüştüm, gölgeler ve katmanlar tek boyutlu gelmiş, tasarımlar ucuza kaçılmış gibi hissettirmişti ama Anomaly President, bütün bu eksilerin üzerine 2-3 yıllık geliştirme sürecinde harika düzeyde giderek oyunun sanat tarafını da adeta kendi zirvesine taşımış.

Öte yandan şiddet dozu bakımından da bu oyunda bariz farklılıklar var, yere devrilen karakterlerin kafasını ezebiliyor ya da kılıçla kesebiliyoruz, ilk denediğimde şok olduğumu söylemeliyim, çok tatmin edici olmuş.

İki nispeten başarılı denemenin ardından marka haline gelen Anomaly serisini yeni bir oyunla ilerleyen yıllarda tekrar görür müyüz bilmiyorum ama tek bildiğim şey her, yeni anomali oyununda animasyon kalitesinin ve çizimlerin biraz daha iyileşeceği.

SES VE MÜZİK

Oyun içi ses konusunda sınıfta kalmış olsa da müzikler ve efektler olarak güzel bir iş çıkarılmış, oynarken oyunun atmosferine uyan müzikler çalıyor, boss savaşlarından bölümler arası geçişe hatta otobüsle haritada gezindiğimiz kısma kadar epey kaliteli besteler mevcut.

Yine de arka planda müzik açmak isterseniz açabilirsiniz pek sırıtmıyor ama kendi müzikleriyle de oynayabileceğiniz bir yapısı var.

Ses efektleri de fena değil, karakterin vurduğu darbeyi düşmanlardan çıkan seslerle de bir hayli iyi düzeyde hissedebiliyorsunuz.

Seçim uğruna koca bir macera
Koca bir mücadeleyi seçimi kazanmak için verdiğimiz bu oyunda gece yaşanılan maceranın eşsiz olduğu su götürmez bir gerçek iken gündüz dağıtılan hediyeler ve edilen dansların da epey bir getirisi var, hiç yoktan oyunun çeşitliliğini epey arttırarak tempoyu da epey bir dengeliyor.

Boğucu bir boss savaşının ardından otobüste seçim müziği açarak ilerlerken durup birkaç paket hediye dağıtmak veya ötedeki pistte dans etmek tam bir siyasetçi işi, işin politik ve mizahi yanını ortaya çıkarıyor.

Öte yandan her yaptığınız etkinliğin hatta otobüse eklediğiniz binanın bile oy olarak öyle ya da böyle bir getirisi olması, oyuncuyu oyunda tutmayı başaran ve oyunun demokrasi tarafını sağlamlaştıran bir detay.

Örneğin sadece boss savaşlarında yüzde 10'luk artışlar olmasındansa her bir hareketinizde 0.1-2 şeklinde artışlarında görülmesi gayet iyi. Karizma seviyesi sayesinde seçim otobüsünün katlarını iyice arttırmakta tabi işin siyasi kimlik tarafını beslemiş.

Ne kadar popüler veya yüksek seviyedeyseniz o kadar eklenti yapabiliyorsunuz, gayet olması gerektiği gibi olmuş.

TEKRAR OYNANABİLİR BÖLÜMLER

Daha önce dediğim üzere, bölümler boss savaşlarına giden yolu aralayan ve bölüm içi hikâye anlatımına katkı sunacak yeni ara sahneler ekleyerek, ekstra puan ve para kazanarak tekrar ve tekrar oynanabilir şekilde tasarlanmış.

Mesela, bir babanın oğlunu aradığını görerek başlıyoruz ve hançerlemesiyle ilerliyoruz demiştim, oyunun ilerleyen kısmında ise bölümün bossu olan bakana âşık olan bir köstebek güvenlik, bu çocuğa ve Venty'ye kafayı takıyor.

Beyni yıkanan çocuğu önce bakan ile birlikte evlat edindiğini, ardından Venty yüzünden bakanla boşandıklarını, devamındaysa çocukla kaçmak istediklerini söylüyor ve en son çekip gidiyor.

Hemen hemen aynı yerlerde karşımıza çıkan bu ara sahnenin her bölüm geçişinde giderek genişlemesi ve detaylandırılması, herkese saplantılı olan bakanın bu kez Venty tarafından reddedilmeyi gururuna yedirememesi ve iyice öfkelenmesi gibi detaylar var, ilginç bir yöntem, kendi içinde dallanıp budaklanan ara sahneler.

Onun dışında yükseltmeler yapmak için de tekrar oynamak biraz mecburi ama keyifli bir tercih, her bir bölüm otobüse yeni bir çivi, Venty'ye yeni bir mermi desek, gayet doğru bir örnek olur.



DÜŞMAN ÇEŞİTLİLİĞİ FENA SAYILMAZ

Siyasi ve beyni yıkanan fanatikler, robot polisler, köstebek güvenlikler, yılan muhafızlar, köpek tetikçiler vb. oyunda birbirinden ilginç birçok düşman karakteri mevcut. Bölüm içlerinde de iyi birer tehdit oluşturduklarını söyleyebilirim.

Özellikle arada bir karşımıza çıkan ve birkaç yaratığın birleşiminden oluşan titan tipi yaratıkları, yarı boss misali cüsseleri ve bitmek bilmeyen can barlarıyla bize epey bir zorluk çıkartıyorlar.

BOSS SAVAŞLARI ZOR VE KEYİFLİ

Boss savaşları demişken, o konuda da oyunun gayet iyi bir iş çıkardığını söyleyebilirim. Lakin benim için biraz yüzeysel kalmış, daha derinlemesine savaşlar beklerdim ama yine de böyle bir oyun için yeterli ve tatmin edici savaşlar söz konusu.

Oyundaki boss savaşları ilk etapta tek seferde öldüğünüzden midir bilinmez ama epey bir saç baş yoldursa da birkaç run oynayıp otobüs içerisindeki özellikle sağlık geliştirmelerinizi yaptıktan sonra gelip çok rahat alt edebileceğiniz savaşlar.

Hareket sıralarını ezberleyip ona göre kaçınmalar yaparak hem anomali saldırınız hem de destek fluffyleri sayesinde işiniz oldukça kolaylaşıyor.

Anomali yaratığı boss savaşından örnek vermem gerekirse; Run boyunca sıkça tekrar yaparak hem hareketlerimi iyice serileştirdim hem de can barımı yükselttim. Oyunun en büyük iki gizli silahı da hiç şüphesiz can barı ile saldırı seriliği. Bu ikisinin kontrolünü iyi sağlayabilirsiniz her boss savaşının üstesinden kolaylıkla gelebilirsiniz.

ANOMALY EVRENİ GENİŞLİYOR

Agent ile başlangıcını yapan evren President ile genişlemeye ve çeşitlenmeye başladı. Benzer temalı kart oyunları, macera veya souls-like tipi oyunlar, multiplayer yapımlar ya da 3D bir aksiyon macera oyunu görebilecek miyiz.

Bunlar büyük soru işareti, sadece bu tutku devam ettiği sürece bana bu evreni daha sıkça kez göreceğiz gibi geliyor.

Anomaly President, kendi başına sağlam ve özgün bir oyun olarak karşımıza çıkan, kaliteli bir yapım. Erken erişim sürümü boyunca yaklaşık 5-6 saat deneyim etmiş birisi olarak oyunun ilerleyen etaplarda alacağı güncellemeleri ve eklenecek yeni özellikleri merakla bekliyorum.

Geliştirici: *Phew Phew Games*
Yayıncı: *gamedev.ist*
Tür: *Aksiyon ve Roguelike*
Çıkış tarihi: *3 Ağustos 2026*



Neler oldu neler!

TEMMUZ 2026'DA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.

Yazar: Yavuz Bektaşoğlu

The Guild – Europa 1410 eylül ayına ertelendi



The Guild – Europa 1410'un daha önce 16 Temmuz 2026 olarak açıklanan erken erişim çıkış tarihi ertelendi. Geliştirici ekip, Steam Next Fest demosundan gelen oyuncu geri bildirimlerini değerlendirdiklerini belirterek oyunun artık eylül 2026'da erken erişime açılacağını duyurdu.

Çin-Japon savaşında geçen Fourteen Years of Flames duyuruldu



Gerçek tarihî olaylardan ilham alan yapım, oyuncuları 1931-1945 yılları arasında yaşanan İkinci Çin-Japon Savaşı'nın (Çin'in Japon İşgaline Karşı Direniş Savaşı) önemli anlarına götürmeyi hedefliyor. Oyunda oyuncular, savaşın farklı cephelerinde görev alan 7 farklı karakteri kontrol ederek 16 gerçek tarihî olayı deneyimleyecek.

Agefield High: Rock the School çıkış tarihi belli oldu



Bully'nin ruhani varisi olarak anılan Agefield High: Rock the School, 12 Ağustos'ta Steam üzerinden PC'ye çıkacak. İngiliz bağımsız stüdyo Refugium Games tarafından geliştirilen oyunun PS 5 ve Xbox Series X|S sürümleri ise 2026'nın ilerleyen döneminde Perp Games yayıncılığında raflara gelecek.

The Alters: Last Variable tüm platformlarda çıktı



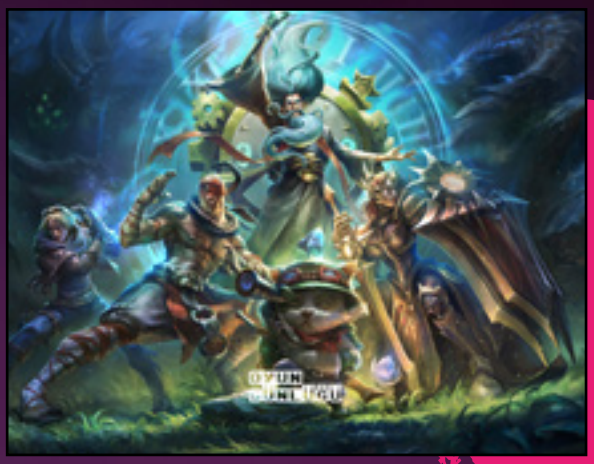
The Alters: Last Variable, 11 bit studios'un DICE ödüllü hayatta kalma strateji oyunu The Alters'a kapsamlı bir genişleme paketi olarak bugün PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X|S platformlarında yayımlandı. Türkçe alt yazı ve arayüz desteğiyle gelen oyunun genişleme paketi, oyunculara yaklaşık 20 saatlik yeni bir içerik sunuyor.

DayZ genişlemesi Badlands'in çıkış tarihi açıklandı



Bohemia Interactive, DayZ için geliştirdiği ücretli genişleme paketi Badlands'in Ekim 2026 döneminde yayımlanacağını duyurdu. Yeni içerik, bugüne kadar oyuna eklenen en büyük resmi haritayı ve çöl temalı yeni bir hayatta kalma deneyimini oyuncularla buluşturacak.

League of Legends Classic duyuruldu



Riot Games, uzun süredir oyuncular tarafından talep edilen League of Legends Classic modunu resmen duyurdu. 29 Temmuz'da yayınlanacak 26.15 yaması ile oyuna eklenecek yeni mod, League of Legends'ın ilk yıllarındaki deneyimi günümüz teknolojisiyle yeniden sunacak.

EA Sports FC 27 duyuruldu!



Kylian Mbappé, EA Sports FC 27 Ultimate Edition'ın kapak yıldızı olarak açıklandı. Fransız yıldız dört yıl aradan sonra ilk kez serinin kapağına geri dönerken, FC markası altındaki ilk kapak yıldızlığına da imza atıyor. Mbappé aynı zamanda EA Sports FC Mobile'ın da yeni kapak yıldızı olacak.

Mount & Blade'in kurucu isimlerinden İpek Yavuz vefat etti



TaleWorlds Entertainment, kurucu ortaklarından İpek Yavuz'un hayatını kaybettiğini duyurdu. Şirket tarafından yapılan açıklamada, Yavuz'un kuruluş sürecinden itibaren ortaya koyduğu emek, vizyon ve özverinin TaleWorlds'ün gelişiminde önemli bir yere sahip olduğu belirtildi.

İpek Yavuz'un ailesine, yakınlarına, TaleWorlds Entertainment ekibine ve sevenlerine başsağlığı diliyoruz.

Battlefield 6 Sezon 4 başladı



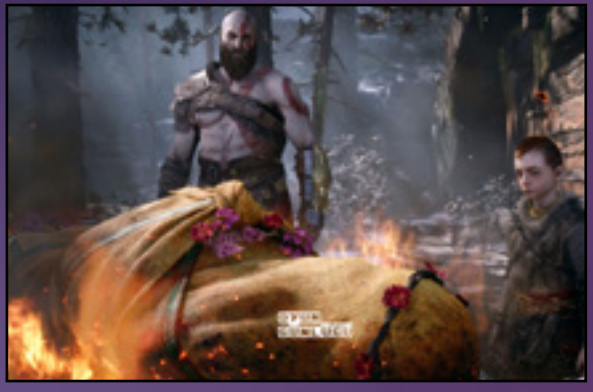
Battlefield 6, Sezon 4 güncellemesiyle birlikte serinin en köklü mekaniklerinden birini geri getiriyor: deniz savaşları. "Pacific Front" alt başlığıyla yayınlanan ilk faz; yeni harita, araçlar, silahlar ve rekabetçi içeriklerle bugün itibarıyla PS5, Xbox Series X|S ve PC'de erişime açıldı.

PS5 özel oyunu God of War Laufey için çıkış tarihi açıklandı



Santa Monica Studio imzalı God of War Laufey, uzun süredir merak edilen çıkış tarihini nihayet netleştirdi. Kratos'un eşi Faye'in ölüm sonrası hikayesini anlatan oyun, 16 Şubat 2027'de yalnızca PlayStation 5 için raflardaki yerini alacak.

God of War'ın sıradaki oyunu için karar verildi



Santa Monica Studio'nun yaratıcı lideri Cory Barlog, San Diego Comic-Con kapsamında düzenlenen panelde bir sonraki God of War oyununun ana karakterinin yeniden Kratos olacağını doğruladı. Yeni oyunun Laufey'nin hikayesine doğrudan bağlanacağı, yani bir devam oyunu niteliği taşıyacağı belirtildi.



Türkiye'nin bağımsız
oyun medya platformu

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com