

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

31

TEMMUZ 2025

GÜNLÜĞÜ

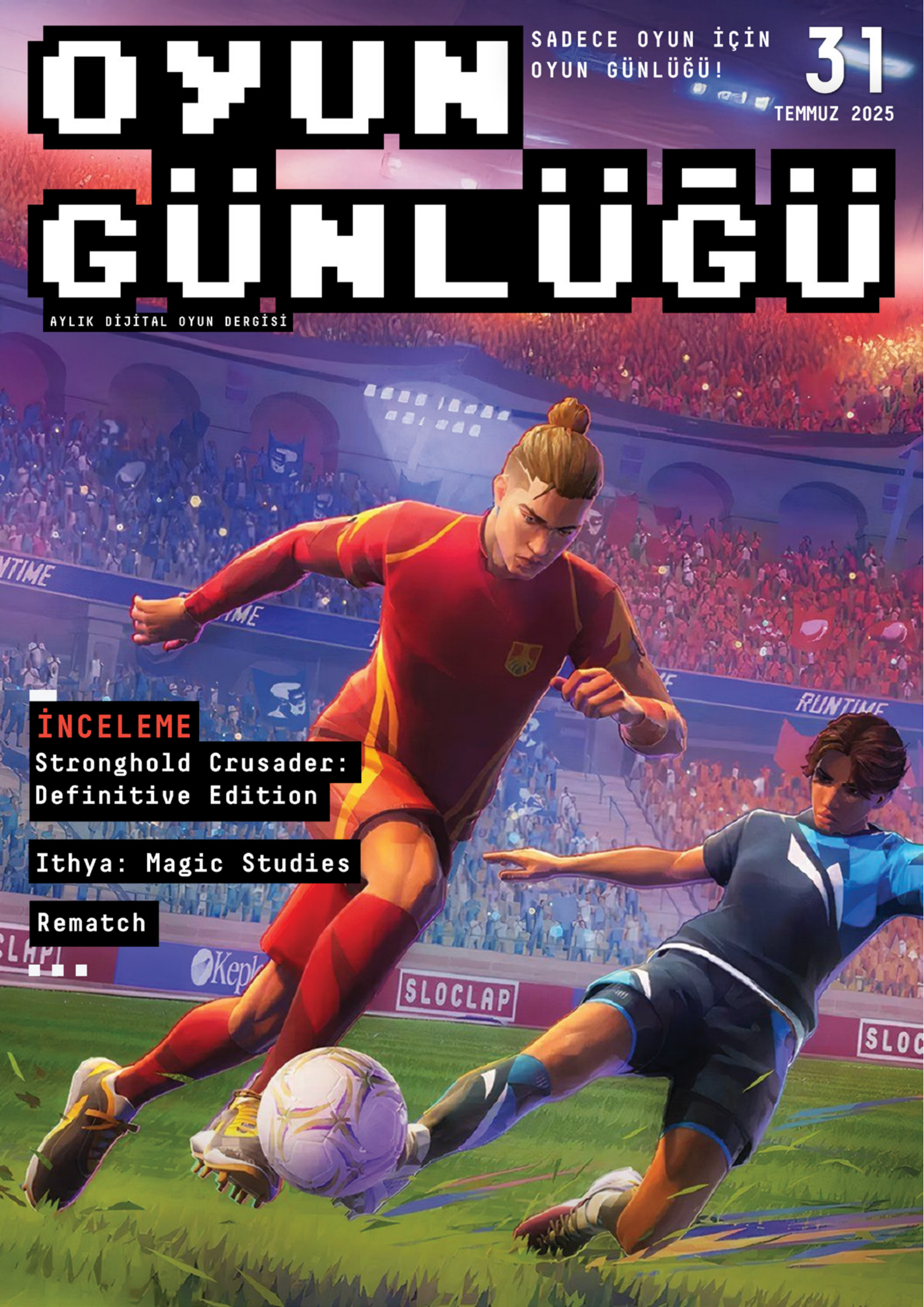
AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

İNCELEME

Stronghold Crusader:
Definitive Edition

Ithya: Magic Studios

Rematch



İÇİNDEKİLER



İncelemeler

4 Rematch

10 Stronghold Crusader:
Definitive Edition



16 Ithya: Magic Studies

Nostalji Günlüğü

18 Volleyball Unbound:
Pro Beach Volleyball



Makale



20 Sid Meier:
'Bir tur daha'
demenin ustası

Neler oldu neler?

26 Oyun haberleri

KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

omerfarukaktas@oyungunlugu.com

YAZARLAR

Emirhan Kara

Berk Söğütlü

Mustafa Şahin
Sarıoğullarından

Ali Baran Yayla

OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dijital dergimizin 31. sayısı ile karşınızdayız!

Bu sayımızda Stronghold Crusader: Definitive Edition ve Rematch dahil olmak üzere dört yeni oyun incelemesine yer verdik.

Nostalji Günlüğü köşemizde bu ay Volleyball Unbound: Pro Beach Volleyball'ı mercek altına aldık. Ayrıca "Sid Meier: 'Bir tur daha' demenin ustası" başlıklı yazımızı mutlaka okumalısınız.

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!

Ömer Faruk Aktaş

10 Stronghold Crusader:
Definitive Edition



İNCELEME REMATCH

Yazar: Emirhan Kara







Futbol, Zlatan'dan sonra tekrar kung fu ile birleşti. Urban Freestyle Soccer'ı kalbimde eskitmeye başladığımdan ve FIFA Street ve Volta'da mekaniksel açıdan tatmin etmediğinden beridir böyle bir oyunun hayalini kuruyordum, o enfes shaolin futbolu tadındaki oynanışı nihayet Rematch ile yakaladım.

REMATCH'IN TARİHÇESİ VE YAYINCININ POTANSİYELİ

Rematch, Sifu'dan bildiğimiz Slocap tarafından geliştirilen ve bu birlikteliğin bir diğer güzide yapımı olan Sifu'nun haricinde daha şimdiden yılın oyununa aday gösterilecek kalitede olduğunu oyun severlere kanıtlamış olan Clair Obscur: Expedition 33'ün yayıncılığını da üstlenen Kepler Interactive tarafından, 19 Haziran 2025'te Microsoft Windows, PlayStation 5, Xbox Series X ve Series S platformları için yayınlanan arcade mekaniklere bir futbol oyunu.

3x3'den 5x5'e kadar gerek dereceli gerek ise hızlı maç modunda keyfinize göre oynayabileceğiniz bir oyun.

Akrobatik hareketler ile sıkça kez bizleri mest etmeye daha şimdiden başladığını ve futbolda şıklığa önem veren bir kitlenin beğenisini de kolaylıkla kazandığını söyleyebiliriz.

TSUBASA'DAN HALLİCE ŞUT VE KURTARIŞLAR SİLSİLESİ

Maç başladığı andan itibaren bize gerçek futbol ve oyunlar arasındaki en büyük farkın zaman olduğu yeniden hatırlatılıyor, bu zaman, 90 dakikaya kıyasla yalnızca 5 dakika olduğu için, neredeyse her alandan şut çekmeye ve de ağırlıklı olarak akrobatik yahut uzaktan gollerle kısıtlı zamanımızı süslemeye odaklanıyoruz, e tabi forvet kadar kaleci de uçup kaçmaya hevesli olduğundan ötürü sıkça kez Tsubasa animesini ve Zlatan İbrahimovic'i hatırlatan cinste göze hoş gelen sekanslara şahit oluyoruz.

Zaman zaman bu sekanslar kaleden kaleye oynanan bir ayak tenisine dönse de çoğu zaman canınızı sıkacak kadar uzun sürmüyor, başlayan her bir atak, tam sıkmaya başlıyor dediğiniz anda öyle ya da böyle iki kalenin birinde gayet şık bir gol eşliğinde son buluyor ki bu da oyunun akıcılığının duraksamasının önüne geçip tempoyu dengeliyor.

Oynadıkça açılan, açıldıkça eğlendiren bir tarzı var ve açık konuşmak gerekirse bir dövüş oyunundan nispeten doğrudan aktarılan mekanikler, oyunun en büyük artışı olmuş, bizlere de top ayağımıza değdiği andan itibaren kaleye var gücümüz ile abanmak kalmış.



PC TARAFININ OYNANIŞINA RÖTUŞ GEREK

Oyun her ne kadar bizlere çabucak kendini sevdirmişte olsa hayli törpülenmesi gereken bir oyun mekaniğine sahip, hele ki PC platformu için, Mouse ile oynamak tam bir işkence. Özellikle pas konusunda saç baş yoldurduğu anlar gırla. Kimi zamanlarda şut açısının bize açılan ortaya tam kafayı vuracağımız esnada değişmemekte inat etmesinden ötürü sık sık direğe nişanlamamıza sebebiyet veren cinste ki bu da takım içindeki gerginliğin artmasına sebebiyet veriyor.

MEKANİKSEL BAZI DETAYLAR GÖZE ÇOK BATIYOR

Bunun haricinde staminamız çok çabuk tükeniyor, gerçekçi yapılmaya mı çalışılmış bilinmez lakin sıkça kez açılan ortaya yeterince hızlı yeltenemediğim için topu kaptırdığım oldu. Hoş, alsam dahi bazı anlarda oyuncuğunun ayağından kendi rızasının dışında ayrılan bir top söz konusu. Bu kadar mekaniksel aksaklığın SİFU modellemelerini doğrudan benimsemesiyle alakalı olduğunu da düşünebiliriz, kemik kırmak için yapılan karakterlerin, gol ve asist yapmaya alışması elbette ki zor olur, yine de bunu böyle diyerek kapatamayız, nadiren arcade bir futbol oyunu çıkıyor ama bu oyunda mekaniksel açıdan bizlere saç baş yolduruyor, bu oyunun oynanışına, sahiden bir rötuş gerek.



GEÇ BULUNAN LAKİN 0-0-0-4 TAKTIĞI İLE KAYBEDİLEN MAÇLAR

Maç bulma konusunun en büyük sebebi cross platform olmayışı, o yüzden buna çok değinmeyeceğim.

Ama 0-0-0-4 taktiği ile canımıza okuyan bu "Yıldız" futbolcularla ilgili, biraz serzenişte bulunmam lazım:

Bu tip az oyunculu futbol oyunlarındaki en büyük problem, sahadaki herkesin kendini forvet zannetmesi ve oyunu bu şekilde oynaması.

Sayırsız maçı tüm takımın rakip kaleye açılmasından ötürü kendi kalecinizin olması gereken yerde yeller esmesinden ötürü kaybedeceksiniz.

Futbol bir takım oyunu olmasına karşın takımın en büyük yıldızları genellikle hücum hattı olduğundan dolayı Rematch oynayan herkes ilk olarak gol atmaya çalışıyor, eğer pozisyon bilgisi yüksek ve arkayı süpürmeyi becerebilen bir libero kaleci oyuncuyu denk getirebilerseniz, maç boyunca kaleniz güvende lakin öbür türlü ayaklarınız geri geri çekerek rakip kaleye ilerleyeceksiniz.

Maç bulmak kimi zaman dakikalar sürüyorken, bulduğumuz maçta da bu tip bir takım arkadaşına denk gelmek, oyunu iyice sabır sınavına döndürüyor.

FUTBOL BİR OYUNU AMA BİZ ANLAŞAMIYORUZ

Doğru okudunuz, bu oyunda bir chat sistemi maalesef ki mevcut değil, sırf bu sebepten ötürü attığımız gollere doğru düzgün



sevinemiyor, bize bahşedilen birkaç sesli sohbet mesajı ve takım içi sesli sohbet ile idare etmekteyiz ki bu sohbette de yanımızdaki insanlarla aynı dili konuşmadığımız durumda, tamamen yalnız başımıza kalıyoruz, bu da oyundan aldığımız zevke gölge düşürüyor.

HIZLI KARAR VER HIZLI KOŞ HIZLI VUR

Geçtiğimiz yıllarda özellikle Avrupa'nın önde gelen futbol kulüpleri tarafından benimsenen bu bakış açısı, kesinlikle Rematch'in tarzına da bir hayli etki etmiş. Yapısı gereği az oyuncu ile çok sayıda iş yapmayı amaçlayan bu oyunda kısıtlı staminamızı doğru kullanıp çabucak karar vermek, kazanabilmek için olmazsa olmazlarımız.

Oyalanmak, solo oynamak yahut gereğinden fazla süre düşünmek, size yalnızca maçı kaybettirmeyecek, aynı zamanda oyun içindeki istatistiklerinize de olumsuz yönde etki ederek oraya her baktığınızda kötü bir oyuncu olduğunuzu düşündürecek.

Zaman zaman risk alarak oyunu diri tutmak birinci önceliğiniz olsun.

GRAFİKER: SİFU'NUN ARKA MAHALLESİNDE BİR FUTBOL LİĞİ VARMIŞ GİBİ

Görsellik tamamen Sifu'dan alınmış, harika renk paletleri ve sağlam akrobatik hareketleri eşliğinde arka mahalledeki kung fu okulundan çıkıp yan mahalledeki futbol stadına giriş yapmışçasına bir tanıdıklık söz konusu, bu tanıdıklık zaman zaman göze çığ gelse de büyük oranda görsel bir şölen sunmayı başarıyor. Öte yandan Sifu'dan doğrudan aktarılan grafikler sayesinde oyunun optimizasyonu da oldukça dengeli bir şekilde karşımıza çıkıyor.

Son olarak bu tarz oyunların gerçekçi grafiklerden ziyade böyle çizgi roman havasında olması oyuna bir kimlik kazandırıyor ve biz oyun severlerin aklında daha kalıcı oluyor.

ATMOSFER OLMASI GEREKTIĞİ GİBİ

Attığınız her golde değişen stadyum temasından tutun, oyun içi müziklerin sizi harekete geçirmesine kadar her şey oyunun atmosferini güçlendirecek şekilde tasarlanmış,



içine girdiğinizde kendinizi oyunun dünyasına ait bir futbolcuymuşsunuz gibi hissettiriyor. Hali hazırda bulunan Sifu dinamiklerini oldukça iyi makyajlayıp kendine has bir evren kurmuşlar.

MİKRO ÖDEMELER KERVANI

Elbette günümüzdeki birçok online yapımda olduğu gibi bu oyunda da "Efsane Futbolcular" maskesi altında bizlere sunulan bazı oyun içi satın alımlar mevcut, bunlar çıkış ayında Ronaldinho seti ile başlayıp, daha sonra kaleci Ter Stegen ile ilerledi ve tahmin ediyoruz ki daha çok futbolcuyla bizlere ufak meblağlar karşılığında sunmaya devam edecekler.

Öte yandan yine belli bir ücret karşılığı (10 dolar) satın alınan "Captain Pass" ile aktifleşen bir sezon sistemi de mevcut.

2025 YAZINA RENK KATAÇAK BİR OYUN

Çerezlik olarak nitelendirebileceğimiz bir kalibrede, fazlaca şey beklememize gerek olmayan naçizane bir futbol oyunu olmuş Rematch. Başında geçireceğiniz her saatten keyif alabileceğiniz gibi yer yer sınırlarınızın zıplayacağı da bir o kadar net.

2025 yazına ve can sıkıntısına oldukça iyi gelmeye daha şimdiden başladı, eğer doğru adımlar atılır ve bir para tuzağına dönüştürülmez ise bu oyun, yaşlanmayan oyunlar kervanına hiç şüphesiz gözü kapalı dahil olur.

Günümüzde futbol oyunlarının simülasyona evrilmesini ve herkesin kendi evinde bir kariyer kasma peşinde olduğunu göz önünde bulundurursak, bu oyun, arcade futbol türünün en ama en bayrak taşımaya aday temsilcisi diyebiliriz. Oynamanızı kesinlikle öneririm.

7,4

Geliştirici: Sloclap

Yayıncı: Kepler Interactive

Tür: Spor ve Aksiyon

Çıkış tarihi: 19 Haziran 2025



STRONGHOLD CRUSADER: DEFINITIVE EDITION

Yazar: Ömer Faruk Aktaş





Gerçek zamanlı strateji oyun serisi Stronghold oynanış mekanikleri, teması ve grafikleriyle 20 senedir favori strateji oyunlarımdan biri. Age of Empires, Command & Conquer Generals ve Cossacks 3 gibi oyunlarımda yanında Stronghold serisi hep özel bir yere sahip. Gelin şimdi serinin detaylarına ve bu son oyunumuza bakalım.

(İnceleme lansman öncesi hazırlanmıştır.)

İngiliz video oyun stüdyosu FireFly Studios araya Space Colony (2003), CivCity: Rome (2006) Wonky Tower (2014) gibi oyunlarla oyuncuların karşısına çıksa da 2001'de Stronghold ve 2002'deki Stronghold: Crusader oyunlarının devamlarıyla gerçek zamanlı strateji serisini sürdürdü. Unreal Engine 5 motoruyla gelecek yeni Stronghold oyunu öncesi stüdyo 15 Temmuz'da Stronghold Crusader: Definitive Edition oyunu ile hayranlarla buluşacak.

2002'deki Stronghold Crusader'ın genişletilmiş bu sürümünü 20 düşman lordu yeni birlikler, görseller, seferler, bol bol çatışma yollarıyla ve daha büyük haritalarla deneyimledik. Evet FireFly Studios çok oyunculu deneyimi de devam ettirerek oyun içine sıralamalar ve arkadaşınızla birlikte mücadele edebileceğimiz yeni mücadeleler eklemiştir.

CAMİLER ŞEHİRİMİZİ SÜSLÜYOR!

Stronghold serisi adı üzerinde Haçlılara odaklanıyordu ve bu doğrultuda oyunun temasında da haçlı yapıları yer alıyordu. Oyuna Müslüman (Arap) kadın ve erkek liderler ve yine erkek ve kadın haçlı komutan olarak da başlayabiliyoruz. Aynı zamanda bu kez bir de Bedevi kadın ve erkek lider seçebiliyoruz. Arapları ve Bedevileri aldığımızda ise yapılar kısmında camiler dikkat çekiyor. Geliştirici ekip bu farklı gruplara çalışırken camileri eklemeyi ihmal etmemiş. Ancak surlarda ve diğer yapılarda haç simgeleriyle yine karşılaştık. Bu noktada aslında büyük bir eksiklik olduğunu söylemeliyiz. Oyna gelen yeniliklerin devrimsel olmadığını başta söylemem gerek.



OYNANIŞ MEKANİKLERİ AYNI MI?

Kısaca evet. Ancak zaten zevkle oynadığımız oyuna gelen daha geniş haritalar (800×800 haritalar – taban boyutundan 4 kat daha büyük), yeni askeri birimler ve yenilenen grafikler oldukça tatmin edici olmuş. Lansman öncesi iki kişi olarak daha çokta birlikte yapay zekaya karşı mücadele ettiğimiz oyundaki çok oyunculu oyun deneyimi de gayet stabildi. Oldukça eğlendiğimizi söylemeliyim.

Stronghold Crusader: Definitive Edition, benim için Unreal Engine 5 oyun motoruyla geliştirilen yeni Stronghold oyunu öncesi bir ara oyun olarak sürülecek.

Eğer yeni bir oyuncusanız klasik gerçek zamanlı bir strateji deneyimi sizi bekliyor. Kaynak topluyor, üretiyor binalar inşa ederek yeni birimler çıkarıyoruz. Elbette klasik satranç oyunundan gelen ünite tiplerinin yanında hızları ve çeviklikleriyle de farklılaşan birimleri yönetiyoruz. Okçular surların tepesinden yine etkili. Mancınıklar ve diğer kuşatma silahları yine surların düşmanı. Ağır zırlılar ise petrol tuzaklarına karşı tetikte olmalı! Atlı okçular, suikastçılar ve mühendislerin merdivenleri etkili kale kuşatma fedaileridir.



PLATFORM: MICROSOFT WINDOWS

YENİLİKLER NELER?

Arap ve Haçlı birimlerinin yanında artık Bedeviler de oyunda yer alıyor. Sekiz farklı paralı Bedevi birimi oyuna geldi. Okçu atlı zırlı Bedevi birlikleri gayet kullanışlı. Benzersiz kaleler ve taktikler kullanan 4 yeni yapay zeka komutanı ise karşımıza çıksa da eğer eski bir oyuncu iseniz devirmeniz zor olmayacak. Yapay zekanın zayıf kaldığını söylemeliyim. Seriyi takip ediyorsanız zor bir yapay zeka rakibi alın.

Oyunda her biri bir saati aşan onlarca görev serisi mevcut. Zamanın Kumları gibi görev serilerinin yanında zamana karşı yarışacağınız görevler de bulunuyor. Çevrim içi ve yapay zekaya karşı mücadele ettiğimiz klasik gerçek zamanlı mücadelelerde de haritalar iki katına çıksa da 8 oyuncu sınırı devam ediyor.



Oyunda farklı oyun modlarının yanında Steam Atölyesi ile birlikte yeni haritalara da ulaşabilirsiniz. Yeniden düzenlenen görseller ve müziğin yanı sıra orijinal oyundaki sanatçıların yeni ses kayıtları da bizimle!

OPTİMİZASYON, SES VE GRAFİK

Çok oyunculu deneyimlerimizde başta bağlantı kopmaları yaşasak da sonraki oyunlarımızda gayet stabil bir performansla karşılaştık. Haritalar büyüse ve birim sayısı artsa da sistem dostu bir oyunun sizi beklediğini ifade edebilirim. Ancak çok oyunculu oyunda bazı sınırlandırmalar oyun performansınız açısından iyi olabilir. Elbette sistemleriniz iyiye sorun olmayacaktır.

Genel olarak oyunun optimizasyonunda herhangi bir sorun bulunmuyor. Oyun müzikleri üstte de anlattığımız gibi yeni ses kayıtlarıyla zenginleşse de klasik Stronghold deneyimini sürdürmeye devam ediyor. Yenilenen grafikler oyuna tatlı nüanslar ekliyor.

DEĞERLENDİRME

23 yıllık seri arada yenilenen (Stronghold Crusader HD - 2012) sürümleriyle karşımıza çıksa da bu genişletilmiş sürümden çok beklentiniz olmamalı. Stronghold Crusader: Definitive Edition, iki kat büyüyen haritalar, animasyon yenilikleriyle ve çok sevdiğimiz ilk oyunda olmayan otomatik market sistemiyle bizi mutlu etti. Mevcut oyuna temelde çok fazla yeniliğin gelmemesi oyunu satın alma tavsiyesi konusunda bizi kararsız bıraktı. Elbette bunu demo sürümleri deneyimleyerek siz de görebilirsiniz.



Türkçe dil desteği ve MENA özel fiyatıyla geleceğini düşündüğümüz (incelemeyi hazırlarken fiyat açıklanmamıştı) oyuna bir şans verebilirsiniz ancak tekrar söylemek gerekirse beklentinizi çok yükseltmeyin. Unreal Engine 5 motoruyla gelecek yeni oyundan büyük bir beklentimiz var. Bizi yüzüstü bırakma FireFly!

Bu yeni oyunda Çin'in hanedanlık döneminden esinlenen 2021 yapımı Stronghold: Warlords mekaniklerini görmeyi çok isterdim. Bağımsız bölgelerdeki kaleleri ele geçirme ve oraları yönetme çok daha fazla oynanış keyfi verebilirdi. Ancak öyle görünüyor ki bu oyunda serinin temel mekanikleri korunarak riskli alanlara girilmeden bir ara yapıma imza atılmış.

Geliştirici: Firefly Studios

Yayıncı: Firefly Studios

Tür: Strateji

Çıkış tarihi: 15 Temmuz 2025

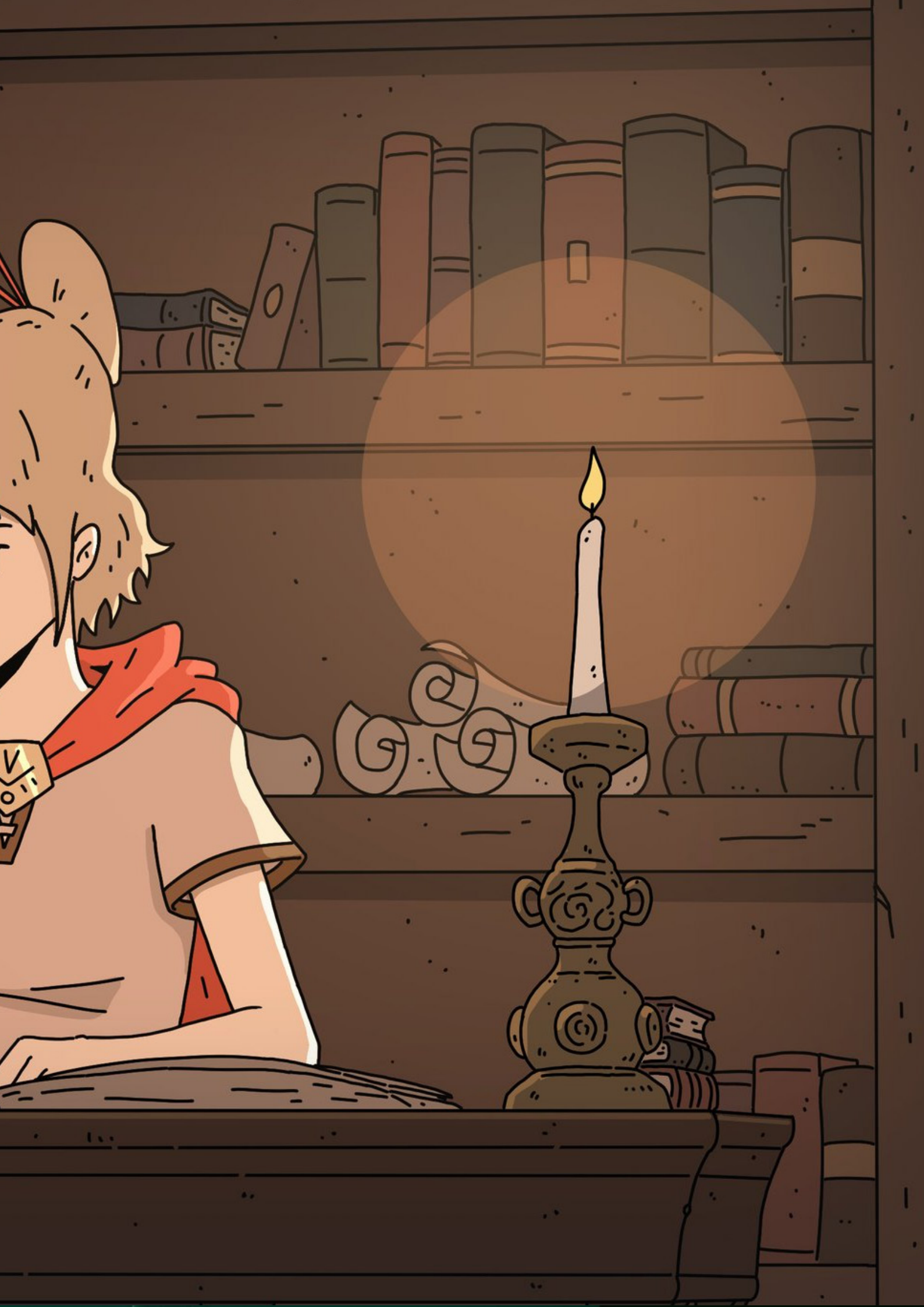
8



ITHYA: MAGIC STUDIES

Yazar: Ali Baran Yayla





Sihirli defterler, kaynayan iksir kazanları ve içinizi ısıtacak küçük bir ortaçağ köyü... Ithya: Magic Studies, nefes kesen, aksiyon dolu bir oyun değil belki ama kendine özgü mekaniğiyle sizi kelimenin tam anlamıyla merkeze yerleştiriyor.

BlueTurtle tarafından geliştirilen ve 1 Temmuz 2024'te Steam'de yayınlanan bu cozy üretkenlik oyunu, hem çalışma/odaklanma uygulaması hem de sakin bir simülasyon olarak düşünülebilir. Oyunun fikri basit ama etkili. Gerçek hayatta odaklanıp işlerinizi hallettikçe, oyunda seviye atlıyor, yeni sahneler açıyor ve Ithya'nın huzurlu dünyasında ilerliyorsunuz.

Bunu, telefonlarımızdaki ünlü odak uygulaması Forest'in cozy ve büyülü bir PC versiyonu gibi düşünebilirsiniz.

OYNANIŞ VE MEKANİKLER

Girişte bahsettiğimiz gibi Ithya: Magic Studies'in kalbi, sizi oyunun içinde çalışmaya ve odaklanmaya teşvik eden oyunlaştırılmış üretkenlik sistemi. Oyuna başladığınızda karşınıza bir görev panosu çıkıyor. Buraya günlük veya haftalık hedeflerinizi yazıyorsunuz ve her tamamladığınız görev size deneyim puanı (XP) kazandırıyor. Görevleri tamamladıkça seviyeniz artıyor, yeni sahneler ve dekorasyonlar açılıyor.

Oyun, Pomodoro zamanlayıcıları, kronometre ve odak modları ile gerçek dünyada işlerinizi yaparken eşlik ediyor. İster ders çalışın ister yazı yazın, zamanlayıcıyı başlatıp işinizi yaptıkça oyunda da ilerliyorsunuz. Her tamamladığınız seans, karakterinizin dünyasında bir adım atmak gibi hissettiriyor.

Mekanikleri özetlememiz gerekirse:

Görevleri tamamlayın, XP kazanın ve seviyenizi artırın. Yeni arka plan sahneleri ve mobilyalar açın. Günlük temponuza göre çalışma sürelerinizi ve aralarınızı özelleştirin.

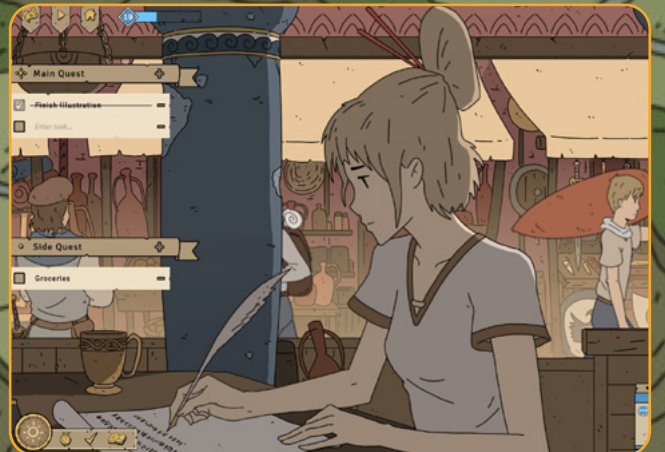
Oyunun bu sakin yapısı, onu tam anlamıyla "kendinle yarıştığın" bir rahatlatıcı bir deneyim haline getiriyor. Bir yandan kendi işlerinizi hallederken, bir yandan da Ithya'nın küçük büyülü dünyasında yol alıyorsunuz.

ANLATI VE ATMOSFER

Mekaniklerini ve bu oyunun aslında bir yardımcı arka plan uygulaması gibi çalıştığını anladıysak, sıra asıl güçlü olduğu kısımda. Atmosfer. Kişisel olarak bu tarafı çok beğendim. Tasarım estetiği bana tam anlamıyla hitap etti ve yeni sahneleri açmak için gerçekten kendimi bir şeyler yaparken buldum. Ayarlanabilir ortam sesleri ve çeşitli mekanlar, oyuna zengin ve huzurlu bir hava katıyor.

Arka planda yağmur sesi, kuş civıltısı veya şömine çıtırtısı eşliğinde çalışırken, sanki büyü dolu bir kütüphanede ya da sakin bir taş evdeymişsiniz gibi hissediyorsunuz. Ghibli esintili el çizimi sahneler, oyunun cozy tarafını iyice öne çıkarıyor. Üstelik hava durumu ve günün saati değiştikçe sahneler de dönüşüyor, böylece ortam hiç monotonlaşmıyor.

Müzikler de görseller kadar özenli. Lo-fi tınılar, piyano melodileri ve doğa sesleri, adeta "çalışırken arka planda açık kalsın" albümü sunuyor. İster yağmur sesi eşliğinde yazınızı yazın, ister şömine çıtırtılarıyla bir sunuma hazırlanın; müzikler hem odaklanmaya hem de rahatlamaya yardımcı oluyor.





Benzer cozy üretkenlik oyunlarıyla kıyasladığımızda, Ithya: Magic Studies çok daha minimal ve dikkat dağıtmayan bir yapıya sahip. Bu sayede hem çalışırken odaklanmak kolaylaşıyor hem de kendinizi Ithya'nın huzurlu büyü dünyasına bırakabiliyorsunuz.

TEKNİK DURUM VE EKSİLER

Oyun karmaşık olmadığı için bug ile karşılaşmanız neredeyse imkansız. Benim karşıma çıkan tek sıkıntı, toplulukta da konuşulan "zamanlayıcı kayması problemi" oldu. Bir saatlik süre sonunda oyun saati gerçek zamandan bir dakika öne geçiyor. Açıkçası günlük kullanımda fark etmiyorsunuz bile, oyunu bozacak bir durum değil.

İçerik tarafında oyunun biraz daha geliştirilmesi gerekebilir uzun vadede. Yeni sahneler ve dekorasyonlar açmak gerçekten keyifli, ama yüksek seviyelere çıktığınızda (özellikle 35'ten sonra) yeni şeyler yavaşlıyor. Daha fazla mobilya, sahne ve belki biraz karakter özelleştirmesi gelse tadından yenmez. Neyse ki geliştiriciler bu konuda boş durmuyor gibi gözüküyor. Yaz temalı yeni sahnelerin yer aldığı bir güncelleme bile geldi.

Onun dışında oyun amacını çok iyi yerine getiriyor. Stabil ve rahat bir deneyim sunuyor.

DEĞERLENDİRME

Ithya: Magic Studies benim için tam bir sessiz yoldaş oldu. Oyunu ilk açtığımda "bakalım ne kadar motive eder" diye düşünüyordum, ama kendimi fark etmeden sırf yeni sahneleri görmek için görev tamamlamaya başlamış buldum.

Bu oyun, çalışırken veya bir şeyler üretirken yanınızda olacak cozy bir eşlikçi. Büyük hedefler koymuyor, "gel, biraz sakinleşelim ve işimizi halledelim" diyor. Bazen sadece arka planda açık bırakıp müziğini dinlemek bile yetiyor.

Genel olarak baktığımda Ithya: Magic Studies cozy oyunlarla ilgilenen, üretkenlik araçlarını seven herkes için tam isabet. Kendinizi büyü bir kütüphanede gibi hissetmek, bir yandan da yapılacaklar listenizle ilerlemek istiyorsanız, bu oyun kesinlikle denemeye değer.

Umarım Ithya'nın büyü pomodorası sizin de verimliliğinizi artırır!

8,5

Geliştirici: BlueTurtle

Yayıncı: BlueTurtle

Tür: Macera

Çıkış tarihi: 7 Mayıs 2025

MAKALE

Sid Meier: 'Bir tur daha' demenin ustası

Yazar: Mustafa Şahin

Sarıoğullarından



Oyun dünyasında bazı isimler vardır, ne yapsalar adlarından bahsettirmeyi başarırlar. Sid Meier işte tam böyle birisi.

Oyunlara bakış açısı, tasarımları ve oyuncuya sunduğu o "bir tur daha oynayayım" hissiyle oyun tarihine adını kazıyan bir dahi. Eğer bir defa Civilization başına oturup sabahı ettiyseniz, kiminle karşı karşıya olduğunuzu çok iyi biliyorsunuzdur. Ama Sid Meier'in hikayesi sadece Civilization'dan ibaret değil; işin sırrı, oyunlara bakışında ve oyun tasarımına getirdiği insan odaklı yaklaşımda gizli.

KİM BU SİD MEIER?

1954 doğumlu Sid Meier, aslen Kanadalı, ama Amerika'da büyümüş bir bilgisayar tutkunu. Aslında elektrik mühendisliği okumuş, ama onun gönlü hep oyunlarda kalmış. 80'lerin başında Bill Stealey ile MicroProse'ü kurduğunda, daha oyun endüstrisi bugünkü gibi bir dev değildi. Uçuş simülasyonlarıyla başladı, F-15 Strike Eagle gibi oyunlara imza attı. Ama gerçek çıkışını, oyuncuyu sandalyeye çivileyen strateji ve simülasyon oyunları yaptı. 1991'de Civilization'ı çıkardığında ise adeta yeni bir çağ başlatmış oldu.

"OYUN, İLGİNÇ SEÇİMLER DİZİSİDİR"

Sid Meier'in oyun tasarımındaki anahtarı çok net: "Oyun, ilginç seçimler dizisidir."

Yani iyi bir oyunda, oyuncunun önüne hep anlamlı seçimler gelir ve bu seçimler oyunun akışını etkiler. Ona göre; grafikler, efektler, büyük hikayeler önemli ama asıl mesele, oyuncuya kendini gerçekten oyun dünyasının parçası hissettirmek. Oyuncu, seçimlerinin sonuçlarını görebilmeli, hissedebilmeli ve en önemlisi, oyunu kendi istediği gibi şekillendirebilmeli.

Civilization'da veya Pirates!'da yaptığınız her hamle, bir sonraki adımınızı ve oyunun kaderini belirler. Bu yüzden Sid Meier oyunlarında kaybolmak çok kolaydır. Çünkü her tur, her seçim, insana "Sadece bir el daha oynasam ne olur?" dedirtir.

CİVİLİZATİON'IN SIRRI

Civilization serisi, oyun dünyasında neredeyse kendi başına bir kategori. Tarih öncesinden alıp geleceğe kadar kendi medeniyetinizi inşa ediyorsunuz. Her şehir, her yol, her savaş tamamen sizin tercihlerinizle şekilleniyor. Oyun boyunca bilim, kültür, ekonomi, askeri güç arasında denge kurmaya çalışırken bir bakmışsınız, saatler geçmiş.

Bu bağımlılığın arkasında aslında son derece iyi düşünülmüş bir tasarım var. Meier'in felsefesi sayesinde oyun, karmaşık görüne de ulaşılabilir, sade ve eğlenceli. Her hamlenin bir bedeli var ama oyuncuya özgürlük tanınıyor. Risk alıp saldırıya geçmek mi, yoksa diplomasiyi mi seçmek? Her şey sizin elinizde. Ve işin güzeli, asla tek bir doğru yok.

KARMAŞIKLIK DEĞİL, AKILCI SADELİK

Sid Meier'in ustalığı, karmaşık sistemleri sade ve anlaşılır bir şekilde oyuncuya sunmasında yatıyor. Oyunları karmaşık olabilir, ama asla karışık değildir. Gereksiz detaylarla oyuncunun kafasını karıştırmaz. Her şey net, her şey kontrol edilebilir. Çünkü ona göre iyi bir oyun, oyuncuya ne yapamayacağını değil, neler yapabileceğini hissettirir.

Oyunlarında arayüzler basit ve kullanışlıdır. Karmaşanın içinde kaybolmazsınız; her şey parmaklarınızın ucunda. Meier'in oyunlarında teknolojik sınırlar değil, oyuncunun dikkatini oyunda tutmak önemlidir.

"SİD MEIER'S" İSMİ NE ANLAMA GELİYOR?

Sid Meier'in oyunlarının başında adının yazması, uzun süre garip karşılandı. Ama bu, bir çeşit kalite damgasıydı. Oyuncular artık biliyordu ki, bu isim varsa o oyunda düşünülmüş bir tasarım, ince bir zekâ ve gerçek bir oyun sevgisi var.

Yine de Meier her fırsatta şunu söyler: Oyunlar ekip işidir. Evet, başında o var ama arkasında büyük ekipler, yaratıcı insanlar bulunuyor. Yine de bir Civilization oyunu denince akla ilk gelen şey, Sid Meier'in benzersiz yaklaşımı ve vizyonu oluyor.

SADECE CİVİLİZATİON DEĞİL

Sid Meier'in imzası sadece Civilization'la sınırlı değil. Pirates!, korsanlık temalı açık dünya oyunlarının atası sayılır.



SİD MEIER'S CİVİLİZATİON 7

Railroad Tycoon, stratejiyle ekonomiyi ustaca harmanlayan bir başka başyapıt. Her birinde oyuncuya, kendi oyun tarzını bulacağı bolca seçenek sunuluyor.

Pirates!'ta ister deniz savaşlarına girin ister define peşinde koşun. Railroad Tycoon'da şehirleri birbirine bağlarken, pazarın nabzını tutmanız şart. Ortak nokta hep aynı: Oyuncuya sunulan seçenekler ve bu seçeneklerin oyunun gidişatını değiştirmesi.

TASARIMCILARA ALTIN ÖĞÜTLER

Sid Meier'in yeni nesil oyun geliştiricilere en büyük tavsiyesi ise basit: "İlk önce oynanabilir bir prototip yapın, sonra detayları ekleyin." Ona göre, eğlenceli bir mekanik bulduysanız oyunun temeli tamamdır. Eğlenceli olmayan hiçbir özelliğin, ne kadar uğraşırsanız uğraşın, oyunu kurtaramayacağını defalarca vurgular. Bu yüzden test etmek, denemek, oyuncudan geri bildirim almak onun için vazgeçilmez.

SİD MEIER'İN OYUN DÜNYASINA MİRASI

Sid Meier'in oyunlara kattığı şey aslında çok basit: Oyuncuya saygı. Oyunlarının merkezinde her zaman insan var. Oyun, teknik bir mühendislik ürünü olmanın ötesine geçiyor, oyuncuyu içine çekiyor ve ona gerçek anlamda bir hikâye yaşıyor. Seçimlerin her zaman bir anlamı var. Her şey, sizin kararlarınız etrafında şekilleniyor.

Bir Civilization oyunu açtığınızda, açılıştaki o meşhur söz gelir aklınıza: "Bir tur daha..." Aslında bu, sadece oyunu değil, Sid Meier'in tüm tasarım anlayışını özetliyor. Oyun dünyasında oyuncunun merakını sürekli besleyen, onu keşfe teşvik eden bir usta var karşımızda. Sid Meier, oyun tasarımında çığır açtı ve mirası, bugün hâlâ milyonlarca oyuncuya ilham vermeye devam ediyor.



Volleyball Unbound: Pro Beach Volleyball

Yazar: Ali Baran Yayla

İlkokulda voleybol topuna ayakla vurmuş, takıma seçilmiş, bu spora tutkuyla bağlanmış ve voleybol ile derin bir bağ kurmuş her voleybolcunun fark ettiği üzere, voleybol temalı video oyunları sayıca oldukça az. Voleybol her ne kadar basketbol ve futbol gibi popüler sporlarla aynı kulvarda yer alsada, oyun dünyasında aynı özenle temsil edilmemiştir. Sokaklarda oynanan klasik maçlardan, "itfaiye voleybolu" gibi terimlerle anılan kültürel izlerine kadar hayatımızda olan bu spor, dijital dünyada halen hak ettiği ilgiyi göremiyor.

Futbol ve basketbol için üretilmiş oyunların kalitesi ortadayken, tenis ve golf gibi sporlar bile detaylı simülasyonlara kavuşmuşken, insan voleybol için de benzer bir deneyimi arıyor. Fakat işin üzücü kısmı piyasadaki voleybol oyunlarının çoğu ya başarısız, ya eski, ya da kalite açısından yetersiz. Yine de bu boşluğu doldurmaya çalışan bazı girişimler mevcut. Bunların en dikkat çekenlerinden biri ise Volleyball Unbound - Pro Beach Volleyball.

120 saatlik oyun süresiyle adeta bir antrenman arkadaşına dönüştürdüğüm bu yapımı, eski bir profesyonel ve halen aktif olarak sahada voleybol oynayan biri olarak sizler için değerlendirdim.

OYUN HAKKINDA GENEL BİLGİLER

Volleyball Unbound, bağımsız geliştirici Great Boolean tarafından geliştirilmiş bir plaj voleybolu simülasyonu. 16 Aralık 2016'da yayınlanmasına rağmen hala türünde ayakta kalmayı başaran az sayıdaki oyunlardan biri.

Sadece Steam platformunda mevcut ve daha çok tek oyunculu bir deneyim sunuyor. Çok oyunculu mod bulunmasa da, içerdiği kariyer ve turnuva seçenekleriyle uzun süreli bir oynanış vadediyor. Tür olarak spor ve simülasyon arasında sağlam bir yerde duruyor. Arcade tarzı hızlı maçlardan ziyade, topa nasıl vurduğunuzdan nerede durduğunuza kadar birçok detayla daha gerçekçi bir oyun deneyimi sunuyor.

HİKAYE VE MODLAR

Oyunun belki de en büyük eksikliklerinden biri, yalnızca plaj voleyboluna odaklanıyor olması. Plaj voleybolu elbette hem eğlenceli hem de önemli bir spor dalı, ama iki kişilik oynanması nedeniyle salon voleybolundaki stratejik derinliği ve nefes kesen rallileri çoğu

zaman sunamıyor. Sonuçta salon voleybolu, liberosuyla birlikte yedi oyuncudan oluşur ve benzer büyüklükteki bir sahada topun yere düşmesi çok daha zordur. Bu yüzden daha dinamik ve taktiksel bir yapı barındırır.

Yine de bu durum Volleyball Unbound'un puanlamasına doğrudan etki etmemeli. Çünkü oyun zaten plaj voleybolu deneyimi için yaratılmış. Vaad ettiği şeyi başarıyla yerine getiriyor. Ama hep içimden geçirmişimdir. Keşke aynı geliştirici bir gün salon voleybolu sürümünü de çıkarsa diye. Halen bekliyorum, hala umudum var!

Oyunumuz tamamen tek oyunculu bir deneyim sunuyor. Kendi karakterinizi oluşturup, dünyanın dört bir yanında düzenlenen turnuvalara katılıyorsunuz. Turnuvalardan kazandığınız dereceler sayesinde deneyim puanı topluyor, takımınızı istediğiniz yönde geliştiriyorsunuz.

Toplamda dört sezon boyunca (dört yıl) her ay bir turnuvaya katılabiliyorsunuz. Bu da bir takımın toplamda 48 turnuvaya çıkabileceği anlamına geliyor. Her turnuva aynı sayıda maç içermiyor; çünkü turnuvalar zamanla büyüyor. Ama ortalama olarak finallere kadar beş maç oynamanız gerekiyor. Yani tek bir takım ile yaklaşık 240 maça çıkmanız mümkün.

Maç uzunluğunu da tamamen siz belirliyorsunuz. Dilerseniz hızlı bir 7 sayılık maç yapabilir, dilerseniz 21 sayılık klasik bir plaj voleybolu karşılaşmasına çıkabilirsiniz. Bu esneklik, oyunun tekrar oynanabilirliğine büyük katkı sağlıyor.

OYNANIŞ VE GERÇEKÇİLİK

Steam yorumlarını incelerken, oyuncuların en çok oyunun kontrol sistemi hakkında şikayet ettiğini fark ettim. Birçok kişi kontrollerin karmaşık olduğunu söylüyordu. Açıkçası bu beni şaşırttı çünkü kontrollere alışmam en fazla 10 dakikamı aldı. Evet, alışıldık kontrol şemalarından biraz farklı ama tuşları tamamen istediğiniz gibi atayabiliyorsunuz. Oyuna başlamadan önce klavye ayarlarını ve tuş atamalarını gözden geçirmek kesinlikle faydalı olur.



Bir voleybolcu olarak oyundaki smaçların, pasların, manşetlerin ve diğer temel voleybol hareketlerinin mükemmel olmadığını ancak önemli bir potansiyel taşıdığını söylemeliyim. Özellikle manşet, smaç adımlaması ve smaç vuruşları oldukça gerçekçi duruyor. Ancak parmak pas, topa koşu ve özellikle blok ne yazık ki daha robotik ve yapay kalıyor.

Oyun oynanış açısından oldukça tatmin edici ve oyuna odaklamayı başarıyor. Ancak bu odak hali, görsel tasarımdaki eksiklikleri gölgede bırakmıyor. Ne yazık ki karakter tasarımları estetik açıdan pek başarılı değil. Özelleştirme seçenekleri mevcut, ama saçlar, sakallar ve yüz hatları fazlasıyla yapay duruyor. Gerçekçilikten uzak bu tasarım tercihleri, karakter oluşturma ekranını bir an önce geçmek istemenize neden olabilir. Aynı durum oyunun genel ambiyansı için de geçerli. Ortamlar çok detaylı değil ve sanki üzerine fazla çalışılmamış gibi bir his bırakıyor.

Ses tasarımı ise minimal düzeyde. Voleybol gibi bir sporda atmosferin bir parçası olan saha sesi, seyirci uğultusu ya da top sesi gibi detaylar burada oldukça sınırlı tutulmuş. Bunun yanı sıra smaç sesleri çok kötü olmasa da yapay bir ses olduğunu söylemem gerekiyor.

Buna rağmen oyunun öğrenme eğrisi oldukça başarılı. Kendinizi, oyunun sunduğu bot rakipler karşısında gerçekten zorlayabilirsiniz. Bu noktada oyun hem rekabeti canlı tutuyor hem de gerçekçiliğini biraz daha hissettiriyor.

TEKNİK PERFORMANS

Volleyball Unbound, teknik olarak düşük sistemlerde bile stabil çalışabilmesiyle öne çıkıyor. Oyunun optimizasyonu oldukça başarılı. 10 yıl önce çıkmış olmasına rağmen modern işletim sistemleriyle uyumlu çalışıyor. Hem HDD hem SSD kurulumlarında yükleme süreleri minimum düzeyde. Ayrıca oyun çözünürlük seçenekleri ve pencere modu gibi temel grafik ayarlarını destekliyor, bu da farklı ekran formatlarına sorunsuz uyum sağlıyor.

FPS performansı açısından oldukça istikrarlı. Orta segmentteki bir sistemle bile sabit 60 FPS alabiliyorsunuz. Oyunun grafiksel sadeliği, bu performansı destekleyen en önemli faktör. Ayrıca oyunun CPU kullanım profili de dengeli, maç esnasında bile sistem kaynaklarını abartılı şekilde tüketmiyor.

Kullanıcı arayüzü ise oldukça sade ve işlevsel. Menü geçişleri hızlı, oyuna giriş süresi kısa. Fakat HUD (ekran üstü bilgi göstergesi) kısmında detay eksikliği dikkat çekiyor: Oyuncu pozisyonları, rüzgar yönü, istatistiksel bilgiler gibi simülasyon oyunlarında alışık olduğumuz küçük yardımcı unsurlar bu oyunda yok. Bu da zamanla alışkanlığa dönüşse de ilk etapta bazı oyuncular için eksiklik hissi yaratabilir.

Oyunun kayıt sistemi de teknik anlamda basit ama etkili. Maçlar arasında manuel kayıt imkânı sunulmasa da, turnuvalar sonrası otomatik kayıt devreye giriyor.

Bu sistem küçük çaplı turnuvalarda hızlı ilerlemeye olanak sağlarken, herhangi bir maç ortasında çıkmak durumunda kalırsanız ilerlemenizin kaybolabileceği anlamına geliyor.

Olumlu yönleri:

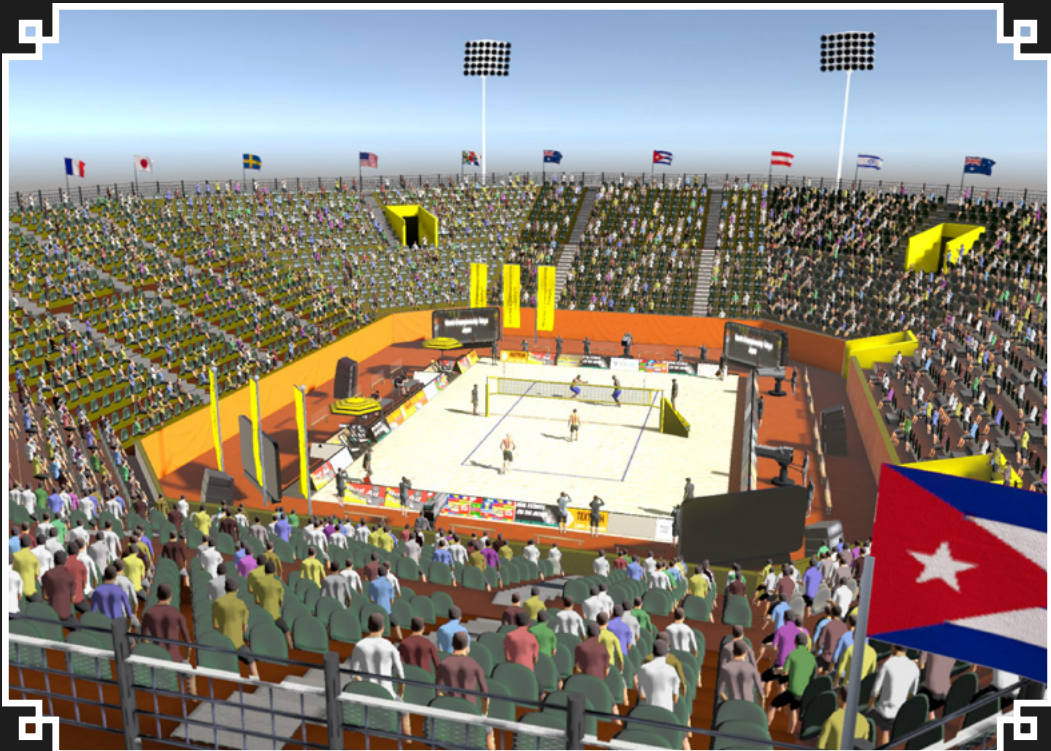
Gerçekçi bir maç hissi, detaylı kontrol sistemi. Minimalist ve uzun soluklu bir kariyer modu. Simülasyon hissi.

Olumsuz yönleri:

Detaysız ve özensiz grafikler. Uzun süredir güncelleme almamış olması Türkçe dil desteğinin olmaması. Sadece tek oyunculu bir deneyim sunması.

KİŞİSEL DENEYİM VE DEĞERLENDİRME

Bir sporcu olarak oyunla kurduğum bağ bambaşka. Gerçek hayatta karşılaştığım bazı anların simülasyon benzerlerini oyunda deneyimlemek beni şaşırttı.





Bazı durumlarda kendimi sahanın içindeymiş gibi hissettiğim oldu. Elbette her şey birebir değil ama oyun, zihinsel refleksleri çalıştıracak kadar derinlik sunuyor.

Spor oyunları ile arası olmayan birine bu oyunu direkt önermek zor olur. Çünkü sabır gerektiriyor, öğrenme eğrisi var ve hızlı eğlence vadetmiyor. Ancak voleybola özel bir ilgisi olan, teknik yönlerini merak eden ya da daha önce başka spor simülasyonları oynamış kişiler için kesinlikle tavsiye ederim.

Kendi oynanış stilim zamanla gelişti. İlk sezonlarımda tüm yükü karakterimin üstüne yıkmaya çalışırken, sonraki sezonlarda partnerimin özelliklerini dengeleyerek oynamaya başladım. Blokçu partnerle smaççı karakter kombinasyonu, benim en verimli bulduğum taktikti.

Özellikle final maçlarında bu stratejinin meyvesini çok net aldım.

Özetlemek gerekirse voleybola özel bir ilginiz var ise zaman geçirmek için oynayabileceğiniz 10 üzerinden 6.5'lik bir oyun. Şu an Steam'de \$14.99 fiyat etiketi ile satışa sunuluyor. İndirimde alınmasını öneririm.

Oynamak isterseniz, turnuvalarınızda şimdiden bol şans! Smaç sayınız bol, bloksuz gününüz olmasın!



Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

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

Yeni James Bond oyunu 007 First Light tanıtıldı

IO Interactive tarafından geliştirilen üçüncü şahıs aksiyon-macera oyunu **007 First Light**, 2026 yılında PC, PlayStation ve Xbox Series X/S platformlarına gelecek. Oyuncular 007 First Light ile MI6'nın eğitim programında bulunan genç, becerikli ve bazen de pervasız bir asker olarak James Bond'un hikayesine ortak olacak.



Silent Hill f çıkış tarihi açıklandı!

1960'ların Japonya'sında geçen aksiyon, macera ve korku oyunu **Silent Hill f**, 25 Eylül 2025'te PlayStation 5, Xbox Series X/S ve Microsoft Windows platformlarına gelecek. NeoBards Entertainment tarafından geliştirilen oyun Silent Hill serisinin psikolojik korkuyu ürpertici bir Japonya atmosferiyle harmanlayan yeni bir bölümünü olarak piyasaya sürülecek.



Supermarket Simulator tam sürüm olarak yayımlandı

İstanbul merkezli video oyun stüdyosu Nokta Games tarafından geliştirilen ve Gamedev.ist tarafından da 20 Şubat 2024'te PC platformuna erken erişim olarak getirilen simülasyon oyunu **Supermarket Simulator**, 19 Haziran'da tam sürüm olarak PC ve Mac platformlarına geldi.



Stellar Blade PC sürümünden büyük başarı!

Shift Up tarafından geliştirilen ve 26 Nisan 2024'te PlayStation 5'e özel olarak piyasaya sürülen ve 11 Haziran 2025'te de PC'ye gelen aksiyon ve macera oyunu **Stellar Blade** PC sürümü üç günde bir milyon kopya satmayı başardı. Oyun tüm platformlarda ise 3 milyon kopya sattı.



Bilim kurgu oyunu The Alters çıktı!

11 bit studios tarafından geliştirilen ve yayımlanan hayatta kalma, macera ve üs inşa etmeyi bir araya getiren duygusal bir bilim kurgu oyunu olan **The Alters**, PlayStation 5, Xbox X ve S Serisi, Xbox Cloud Gaming, GeForce Now, Microsoft Windows platformlarına geldi.



Dune: Awakening çıktı!

Funcom tarafından geliştirilen ve yayımlanan **Dune: Awakening**, PC platformuna Türkçe alt yazı ve arayüz desteğiyle birlikte geldi. Funcom, oyunlarına ilişkin, "Bu, yalnızca şimdiye kadar yapılmış en büyük Dune oyunu olmakla kalmayıp, aynı zamanda en iddialı hayatta kalma oyunlarından biri olarak öne çıkıyor." açıklamasında bulundu.



Paralives için erken erişim çıkış tarihi açıklandı!

Kanadalı video oyun geliştiricisi Alex Massé ve takımı tarafından geliştirilen, Paralives Studio tarafından da yayımlanacak olan yaşam simülasyonu oyunu **Paralives**, 8 Aralık'ta PC platformuna erken erişim olarak gelecek.



Çevrimiçi çok oyunculu futbol oyunu Rematch çıktı

Sifu yapımcısı Sloclap tarafından geliştirilen ve Kepler Interactive tarafından da yayımlanan çevrimiçi çok oyunculu aksiyon ve futbol oyunu **Rematch**, PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X/S platformuna geldi. Takımındaki bir oyuncuyu kontrol edecek ve yüksek tempolu 5'e 5 maçlarda arkadaşlarınızla takım olacak şekilde faul ve bekleme süresi olmadan mücadele edeceksiniz.



Atomic Heart 2, PC ve konsollara geliyor!

Atomic Heart'ın dünya çapında 10 milyon oyuncuyu geçtiğinin duyurulmasından sadece bir hafta sonra, Mudfish bugün Summer Game Fest'te, retrofütüristik aksiyon-macera birinci şahıs nişancı oyunlarının devamı olan **Atomic Heart 2**'nin PC ve konsollar için aktif olarak geliştirildiğini duyurdu.



Call of Duty: Black Ops 7 resmen duyuruldu

Xbox Games Showcase etkinliğinde Activision, **Call of Duty: Black Ops 7**'yi resmi olarak duyururken, oyunun ilk fragmanı da yayımlandı. Call of Duty: Black Ops 7, serinin "en akıl karıştıracak oyunu" olarak tanımlanıyor. Hikâye, Black Ops 6'nın 40 yıl sonrasında, yani 2035'te geçecek.



Paralives için erken erişim çıkış tarihi açıklandı!

Summer Game Fest 2025 etkinliğinde Orta Çağ dönemini konu alan **Chronicles: Medieval** duyuruldu. Avrupa'nın 14. ve 15. yüzyılına gideceğimiz sandbox rol yapma oyunu 2026'da erken erişim olarak yayımlanacak.



OYG

YENİ NESİL
OYUN HABERCİLİĞİ

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com