

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

37

OCAK 2026

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



DOSYA

Grand Theft Auto 6

İNCELEME

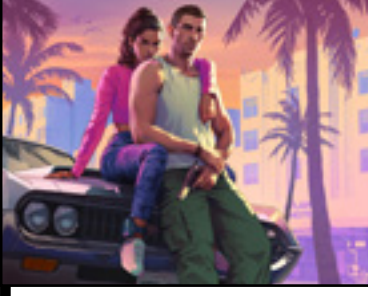
Mount & Blade 2:
Bannerlord - War Sails

Terminator 2D: NO FATE

ROUTINE



İÇİNDEKİLER



Dosya

4 Grand Theft Auto 6



İncelemeler

6 Mount & Blade 2:
Bannerlord - War Sails

14 Terminator 2D: NO FATE

22 Songs of Conquest

30 ROUTINE

36 The Precinct



KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Nur Betül Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

YAZARLAR

Selenge Buçak

Berk Söğütlü

Can Çiftci

Yavuz Bektaşoğlu

İsmail Ağuş



Röportaj

42 Logitech G'nin 2025'ten
2026'ya oyun ajandası

Logitech Türkiye

Kategori ve Pazarlama

Direktörü Cihan Önal



Nostalji Günlüğü

46 I Have No Mouth,
and I Must Scream



Neler oldu neler?

54 Oyun haberleri



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dergimizin 37. sayısı ile 2026'ya merhaba diyoruz! Kapağa taşıdığımız GTA 6 dosyasında, kısa ama öz bir bakışla öne çıkan noktaları paylaşıyoruz.

Bu ay Mount & Blade 2: Bannerlord – War Sails, Terminator 2D: NO FATE, Songs of Conquest, The Precinct ve ROUTINE gibi birbirinden özel oyunların yer aldığı tam beş incelemeye yer verdik. War Sails ile yelkenleri açıyor, Terminator 2D: NO FATE'te klasik bir evrene 2D aksiyon penceresinden bakıyoruz. Songs of Conquest ile taktik aklımızı çalıştırırken, ROUTINE'de gerilimi iliklerimize kadar hissediyor; The Precinct ile sokakların nabzını tutuyoruz.

Ayrıca Nostalji Günlüğü köşemizde, I Have No Mouth, and I Must Scream ile oyun tarihinin en rahatsız edici, en unutulmaz duraklarından birine dönüyor; karanlık bir klasiği yeniden hatırlıyoruz.

Bu sayının bir diğer öne çıkan bölümü Oyun Ajandası. Logitech G'nin 2025'ten 2026'ya uzanan oyun ajandasında, Logitech Türkiye Kategori ve Pazarlama Direktörü Cihan Önal; 2025'in öne çıkanlarını ve 2026 önceliklerini anlattı.

Yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyası gelişmelerini derledik. Bu sayıda haber sayfalarımız, ağırlıklı olarak The Game Awards gündemiyle şekillendi.

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

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar!

Nur Betül Aktaş

22 Songs of Conquest



YILIN OYUNU: Grand Theft Auto 6

ROCKSTAR GAMES'İN ON YILDAN UZUN BİR SÜREDİR GELİŞTİRMEKTE OLDUĞU GRAND THEFT AUTO 6 İÇİN BEKLENTİLER ZİRVEDE.

Yazar: Berk Söğütü

Rockstar Games tarafından geliştirilen ve yayımlanacak olan açık dünya, aksiyon ve macera oyunu **Grand Theft Auto 6**, bu yıl en çok beklediğim oyunların en tepesinde yer alıyor. GTA 6 sadece 2026'nın değil geçtiğimiz yıllarda da oyun dünyasının büyük bir kısmının en çok merakla beklediği bir oyundu desem abartmış olmam sanırım.



GRAND THEFT AUTO 6'YI NEDEN BEKLİYORUM?

Serinin ilk kadın kahramanı **Lucia** ve erkek arkadaşı **Jason**'i konu alan oyun, Rockstar'ın kurgusal Florida eyaleti Leonida'da geçiyor. Bu kez Bonnie ve Clyde tarzı bir çifti konu alan oyunun grafiklerinin şu anda piyasadaki neredeyse tüm oyunlardan daha iyi görüldüğünü biliyoruz. Eşsiz bir gerçekçilik sunacağını tahmin ettiğim oyun açık dünya türünü yeniden şekillendirmeye hazırlanıyor.



İnanılmaz detaylarla dolu devasa haritası, büyük ölçüde geliştirilmiş NPC yapay zekası, son teknoloji yeni nesil görseller ve Rockstar'ın imzası beni heyecanlandırmak için fazlasıyla yeterli sebepler. Bunların ötesinde, elimizde çok fazla detay yok.

GTA 6 yeni satış rekorlarına imza atarak, muhtemelen şimdiye kadar ki en büyük eğlence lansmanı olacak gibi duruyor. Bu oyun o özlediğimiz **Vice City**'nin muhteşem bir versiyonu olacak. Ayrıca, GTA 6 Online'in ne kadar büyük bir hit olacağını hesaba bile katmıyorum. GTA 6 daha şimdiden, tüm zamanların en iyi video oyunlarından biri olma potansiyeline sahip. Bekleyip, görelim...



GTA 6 NE ZAMAN ÇIKACAK?

GTA 6 yine bir erteleme olmazsa, **19 Kasım 2026'da PlayStation 5 ve Xbox Series X|S için çıkacak**. Rockstar Games her zaman olduğu gibi oyunun PC sürümünü ilerleyen süreçte piyasaya sürecek.



LEONIDA

İNCELEME

MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD - WAR SAILS

Yazar: Can Çiftci





Türkiye'nin en büyük oyun stüdyoları arasında yer alan TaleWorlds Entertainment tarafından geliştirilen **Mount & Blade 2: Bannerlord** yeni genişleme paketi **War Sails**, 26 Kasım 2025'te yayımlandı.

DENİZ SAVAŞLARI ÇOK TATMİN EDİCİ DEĞİL!

War Sails ile birlikte gemi savaşları oyuna çok fazla detay katıyor gibi gözükse bile aslında büyük çerçevede çok başarılı bir mekanik olmuş diyemeyiz. Mount & Blade 2: Bannerlord oyununun ana mekaniği kara savaşları üzerine oluşturulduğu için denizde savaşmak gerçekten yük gibi hissettiriyor. **Deniz savaşları sırasında yapay zeka pek tatmin edici değil ve aşırı kalabalık deniz savaşları çok zahmetli.**

TaleWorlds Entertainment'in Mount & Blade 2: Bannerlord War Sails ek paketi ile ne yapmaya çalıştığını anlasam bile oyuna güzel yedirildiğini pek düşünmüyorum. Deniz savaşları kesinlikle kötü değil fakat oyun içerisinde **denize açılmanız için ekstra olarak hiçbir neden bulunmuyor.** Oyun eskisi gibi %95 olarak kara savaşlarına dayanıyor ve deniz savaşları önemini büyük ölçüde kaybediyor.

DENİZDEN KUŞATMA YOK!

Oyun içerisinde beni en çok üzen kısım deniz kuşatması olmaması oldu, denizden düşman krallık şehirlerine gittiğiniz zaman bu şehirleri abluka altına alamıyoruz. Kuşatma yaparken oyun sizin sadece karadan yapmanıza izin veriyor. Fatihin topları diye bağırarak kale kuşatma planlarınız varsa bu DLC o hazinayı karşılamayacak.

Ekstra olarak denizlerde doğal afetlerde geminiz batabiliyor ve okyanus ortasında hiçbir geminiz olmadan kalabiliyorsunuz. Bu durumda askerleriniz hızlı bir şekilde en yakın karaya yöneliyor ve hareket etmeye başlıyor. Bu süreçte geçirdiğiniz her vakitte ise belirli miktarlarda asker ve geminizi kesinlikle kaybediyorsunuz.

YÜK TAŞIMAK ÇOK ZAHMETLİ VE GEMİLER ÇOK PAHALI!

Oyun içerisinde filonuzu istediğiniz gibi denize indiremiyorsunuz, filonuzun denize açılabilmesi için öncelikle gemi almanız gerekiyor. Peki neden gemi almalısınız? Oyun burada birazcık havada kalıyor, **oyunda denizde savaşmak istemediğiniz sürece denize inmenize gerçekten hiç gerek yok.**

Ekstra olarak gemi taşıma kapasitesi ve karada taşıdığınız eşyalar ayrı olduğu için ekstra gemi almak zorunda kalıyorsunuz, ya oyun oynarken üzerinizde çok eşya olmayacak ya da mecburen normalden fazla gemi alacaksınız.

TaleWorlds Entertainment ekibinin yaptığı en büyük değişiklik ise deniz savaşlarını daha önemli yapmak için şehirlerin yerlerini değiştirmek ve onları denize ve akarsulara yakın yerlerle yerleştirmek olmuş. Yapılan bu değişiklik oyun içerisinde çok göze batıyor ve bazı yapıları sırf oralara koymak için koymuşlar gibi hissettiriyor.

Mount & Blade 2: Bannerlord War Sails genişleme paketi ile gelen gemiler ise gerçekten çok pahalı, **oyun başında bu gemilere erişmeniz neredeyse imkansız**

olduğu için oyun sonunda gemi almayı çoğunlukla unutuyorsunuz. **Oyunun orta ve ileri safhalarında ise gerçekten gemiye hiç ihtiyacınız olmuyor.**

KUZEYLİLER TAM ANLAMI İLE BİTMEMİŞ HİSSETTİRİYOR

Kuzeyliler oyuna yanlış hatırlamıyorsam dört adet şehirle başlıyorlar, oyunun açık ara en güçsüz ve dengesiz başlayan ülkesi diyebiliriz. Mount & Blade Warband içerisinde Kuzeyliler ülke seçilebilir bir bölge iken bu oyunda biraz dışlanmışlar diyebilirim. Bu dışlanmayı ise Kuzeylilerin güçlü yönü yani gemilerle bastırmaya çalışmışlar fakat dediğim gibi gemi savaşları bir yerden sonra gerçekten çok zahmetli oluyor.

DENİZ TİCARETİ GÜZEL PARA GETİRİYOR!

Oyun içerisinde yoldaşlarımızı kervan yollar gibi gemilerle ticarete yollayabiliyoruz, gemiler ile ticarete yollamak ise normalden daha fazla para getiriyor. **Kervanlardan ziyade denizden yolladığınız ticaret gemileri uzun vadede güzel getiri sağlıyor.** Bir yerden sonra kervan göndermek mantıksız kalacağı için bütün yatırımınızı deniz üzerinden yapmanız daha mantıklı olacaktır.

DEĞERLENDİRME

Mount & Blade 2: Bannerlord War Sails genişleme paketi Türkiye satış fiyatı olan 12.49 Dolar (553,32 TL) bandını pek hak etmiyor diyebilirim. Oyunu daha önceden oynuyor ve seviyorsanız bu DLC'ye şans verebilirsiniz fakat içerik eksikliği ve diğer yan dengeleme sorunlarından dolayı indirim beklemezi tavsiye ederim.

TaleWorlds Entertainment'in Mount & Blade 2: Bannerlord - **War Sails genişleme paketini 5 ay ertelemesine rağmen küçük detayları parlatamaması hayal kırıklığı yaşattı.** Dengelemeler ve deniz savaşlarının ilgi çekici olması gerçekten burada çok önemli.

TaleWorlds, yamalar ile bu sorunların üstünden gelecek ve yeni içeriklerle paketi destekleyecektir.

Geliştirici: TaleWorlds Entertainment

Yayıncı: TaleWorlds Entertainment

Tür: Açık Dünya, Aksiyon, Strateji, Rol Yapma ve Sandbox

Çıkış tarihi: 26 Kasım 2025

6,5







TERMINATOR 2D: NO FATE

Yazar: Selenge Buçak



Arnold Schwarzenegger'ın efsanevi "geri dönceğim (I'll be back)" repliği bu kez pikseller arasından yükseliyor. Terminator 2, yıllar boyunca eksikliği hissedilen o "klasik arcade uyarlaması" hayalini sonunda gerçeğe dönüştürüyor. Bitmap Bureau imzalı bu retro yapım, James Cameron'ın efsane filmi yan kaydırmalı (side-scroller), tempolu bir aksiyon şölenine dönüştürüyor.

Terminator oyunlarına temkinli yaklaşırken Terminator franchise'ı ve oyunları... Bu ikili hiç iyi anlaşamadı açıkçası. 90'larda çıkan NES ve SNES oyunlarının neredeyse çoğu bugün kimsenin hatırlamak istemediği yapımlar. T2: The Arcade Game gibi istisnalar dışında Terminator oyunları genelde hayal kırıklığı oldu. Bu yüzden de bu yeni oyun için beklentiler doğal olarak pek de yüksek değildi.

Ancak Bitmap Bureau, sıradan bir stüdyo olmadığını geçmişte olduğu gibi bir kez daha ispatladı. Xeno Crisis ve Final Vendetta ile retro oyun dünyasında adını duyurmuş olan ekip, 16-bit ruhunu gerçekten anlayan geliştiricilerden oluşuyor. Bu oyun için Stüdyonun hedefi başından beri çok netti: "Gençliğimizde oynamamız gereken T2 oyununu yapmak." Bence tutturdular da.

Oyun, Reef Entertainment yayıncılığında 12 Aralık 2025'te PC (Steam/Epic), PlayStation 4/5, Xbox One/Series X|S ve Nintendo Switch için çıktı. Aslında daha önce görmeyi bekliyorduk fakat üç kez ertelendi. İlk başta Ekim 2025, sonra Kasım, en sonunda Aralık'a geldi. Neden mi? Fiziksel sürümlerin üretiminde sıkıntılar yaşanmış, gümrük işleri gecikmiş, Reef Entertainment hem dijital hem fiziksel versiyonların aynı anda çıkmasını istemiş.

Peki bu retro macera gerçekten bugünün oyuncusu için hala anlamlı mı? 30 yıl öncesinin oyun tasarım felsefesi 2025'te işe yarıyor mu? Gelin birlikte bakalım.

TANIDIK HİKAYE, FARKLI YOLCULUK

1991 yapımı Terminator 2: Judgment Day'in hikayesini bilmeyen kalmamıştır ama eğer varsa bir de biz kısaca anlatalım. 2029'da Skynet insan ırkını neredeyse yok etmiş, ancak John Connor liderliğindeki Direniş (Resistance) kazanmak üzere. Çaresiz kalan Skynet, geçmişe bir katil robot gönderiyor: T-1000. Hedef, genç John Connor.

Direniş de onu korumak için yeniden programlanmış bir T-800 gönderiyor. Bizim görevimiz ise Sarah Connor'ı hapishaneden kurtarmak, Cyberdyne Systems'i havaya uçurmak ve o lanetli Judgment Day'i engellemek. Filmi izlediyseniz hikayeye yabancılık çekmeyeceksiniz. İkonik film sahneleri büyük bir sadakatle yeniden yaratılmış, her sahne kare kare özenle işlenmiş.



Ancak Bitmap Bureau için içine bir de "No Fate" mekaniğini katmış. İlk oynanışta filmin klasik hikayesini yaşıyorsunuz, evet o bilinen sonla birlikte. Seçim hakkınız yok, oyun sizi filmin yolunda yürümeye zorluyor. Ama ikinci ve üçüncü oynanışlarda farklı seçimler yapabiliyorsunuz. Miles Dyson'ın kaderi, T-800'ün çipinin takılıp takılmaması, T-1000'in ne zaman yok edildiği gibi kararlar alternatif bölümler ve farklı sonların kapısını açıyor. Filmin meşhur "Kader diye bir şey yok, sadece kendimiz için yarattıklarımız var (There is no fate but what we make for ourselves)" repliği, bu anlamda oyunun oynanışına doğrudan yedirilmiş. Bu mekanik oyunu tekrar oynamak için güzel bir motivasyon sağlıyor.

Buna ek olarak oyunda ayrıca Future War bölümleri de var ve bunlar filme ek orijinal içerik sayılır. 2029 yılında John Connor'ı Direniş lideri olarak oynuyor, Skynet'in makinelerine karşı savaşıyorsunuz. Filmlerde kısa gösterilen distopik gelecek burada çok daha detaylı

deneyimleniyor. Bu bölümlerde atmosfer gerçekten kasvetli, umutsuz. Gri tonlu gökyüzü, enkaz yığınları, her yerden ateş eden Hunter-Killer'lar. HK Centurion gibi düşmanlarla savaşırken insanlığın son nefesini verdiği bir dünyada hayatta kalmaya çalışıyorsunuz.

KISA SÜREDE YOĞUN TEMPO

Oyunu ilk başlattığınızda karşınıza dört zorluk seviyesi çıkıyor ve hepsinin ismi Terminator evreninden. Easy Money zaman sınırı olmadan rahatça oynamanızı sağlıyor, sınırsız devam hakkı var. No Problemo dengeli bir zorluk sunuyor, ilk kez oynuyorsanız buradan başlayın. Hasta La Vista ekibin "normal" olarak tasarladığı seviye, daha fazla düşman ve daha zorlu boss pattern'leri var. Judgment Day ise Mother of the Future modunu bitirdikten sonra açılıyor ve gerçekten zorlu.

Oyun 15 seviye boyunca dört farklı türü harmanlıyor. Çoğunlukla Contra ve Metal Slug tarzında run-and-gun aksiyon var. Sağa doğru koşuyorsunuz, her şeyi kurşunluyorsunuz. Eight-directional shooting (sekiz yönlü ateş) sistemi rahat çalışıyor, mermi sınırı yok. Spread shot (yaylı atış), laser cannon (lazer topu), flame thrower (alev makinesi) gibi power-ups (güçlendirmeler) topluyorsunuz, bunlar süreli olarak aktif kalıyor. Boss savaşlarında bu güçlendirmeleri saklamak mantıklı, yoksa normal silahınızla uğraşmak zorlaşıyor.

Corral Bar bölümü oyunun en eğlenceli kısımlarından. T-800 çıplak halde (pixellenmiş tabii ki) motorcu çetesiyle kavga ediyor. Streets of Rage tarzı beat 'em up (ilerlemeli dövüş) mekanikleri var, yumruklar atıyorsunuz, düşmanları yakalayıp fırlatıyorsunuz. Arka plan ve ön plan arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Arada jukebox'tan (müzik kutusu) "Bad to the Bone" çalıyor, filmi hatırlatıyor. Bu bölümde gerçekten eğleniyorsunuz çünkü temposu farklı, sadece ateş etmiyorsunuz.

Pescadero hastanesi bölümü ise stealth (gizlilik) odaklı. Sarah Connor olarak gardiyanlardan saklanıyor, ışık konilerinden kaçınıyor, sessizce düşmanları nakavt ediyorsunuz. Kapı aralıklarında saklanma mekaniği var, zamanlama önemli. Bir de lock-picking (kilit açma) mini oyunu var, basit ama etkili. Bu çeşitlilik oyunu monotonluktan kurtarıyor.

Araç bölümleri Battletoads'ı hatırlatıyor. T-1000'in kamyonuyla kaçış sahnesi var, helikopter kovalamacası var. Ekranda içeri dışarı hareket ediyorsunuz, trafikten kaçılıyorsunuz. Bu bölümler bazen sinir bozucu olabiliyor çünkü bir hata yapınca anında ölüyorsunuz ama zamanlamayı yakaladığınızda tatmin edici.

Her seviye 2-5 dakika sürüyor, hızlı ve yoğun. Hiçbir bölüm fazla uzamıyor, sıkılmadan bir sonrakine geçiyorsunuz. Oyunun ritmi bu anlamda mükemmel, hiç duraksamıyor.

KARAKTERLER VE SAVAŞ **MEKANİKLERİ**

T-800, Sarah Connor ve John Connor olmak üzere üç karakterle oynuyorsunuz. Karakter seçimi yok, seviyeye göre otomatik değişiyor.

T-800 ağır silahlar taşıyor, chaingun (ağır makineli tüfek) ve shoulder charge (omuzla darbe) ana saldırıları. Yavaş ama güçlü, çok fazla can barı var.

Sarah Connor tam tersi spektrumda. Hızlı, çevik ama kırılgan. Daha az can barınız var, bu yüzden daha dikkatli oynamanız gerekiyor. Slide attack'ler (kayarak saldırı) yapıyorsunuz, düşmanları yakalayıp fırlatıyorsunuz.

John Connor, Future War bölümlerinde devreye giriyor. Otomatik silahları var, pipe bomb (boru bombası) atıyorsunuz.

Oyunda bir combo sistemi de var ama göz korkutacak kadar karmaşık değil.

Düşmanları art arda öldürdükçe combo sayınız artıyor, puanınız katlanıyor. 100 combo yapmak için gerçekten hasar almadan uzun süre düşman öldürmeniz gerekiyor. Ben en fazla 67'ye çıkabildim, 100'e ulaşmak ciddi beceri istiyor.

Her seviye sonunda skorunuz E'den S'ye derecelendiriliyor. S almak zor, öldüğünüz anda E'ye düşüyorsunuz. Bu yüzden neredeyse kusursuz bir koşu (perfect run) yapmanız şart. Ben ilk oynanıpta çoğu seviyede C veya D aldım, S almak için tekrar tekrar oynamak gerekiyor.

Modlar ve yeniden oynama değeri
Ana hikayeyi bitirince beş mod açılıyor.

Arcade Mode hikayeyi tamamen atlayıp saf aksiyon sunuyor. Tek can var, devam hakkı yok. Öldünüz mü baştan başlayacaksınız. Hardcore oyuncular için diyebilirim.

Infinite Mode dalga dalga düşmanların geldiği bir survival (hayatta kalma) modu. Dalgalar ilerledikçe düşman sayısı artıyor.

Leaderboard (liderlik tablosu) var, skor karşılaştırabiliyorsunuz.

Boss Rush sadece patron savaşları. T-1000'den HK Centurion'a kadar hepsiyle arkaya savaşıyorsunuz. Ara seviye yok. Saldırı düzenlerini biliyorsanız eğlenceli, bilmiyorsanız işkence.

Mother of the Future, Sarah Connor'a odaklanan stealth (gizlilik) ve speedrun (hızlı bitirme) ağırlıklı görevler sunuyor. Bu modu tamamlayınca Judgment Day seviyesi açılıyor.

Level Training (seviye antrenmanı) ise tek tek bölümleri çalışmak için ideal. Özellikle S rank (en yüksek derece) kovalamak isteyenler için çok işe yarıyor.

Oyunda klasik anlamda bir level select (seviye seçimi) olmaması biraz can sıkıcı. Alternatif yolları görmek için oyunu baştan oynamanız gerekiyor. Level Training bireysel bölümler için işe yarıyor ama dallanan yolları denemek için değil. Bazıları için sorun olabilir ama arcade oyunların ruhu bu zaten.

Toplam oynanış süresi tamamen size bağlı. Ana hikayeyi ilk oynayışmda yaklaşık 55 dakikada bitirdim. Alternatif yollar, modlar ve S rank denemeleri derken toplamda 8-10 saat oynadım. Hala Mother of the Future'i bitiremedim. Yani içerik var; mesele ne kadar mükemmeliyetçi olduğunuz.

PİXEL ART'IN ZİRVESİ

Oyun 16-bit pixel art estetiği hem nostaljik hem de modern bir his veriyor. Bitmap Bureau bu işi gerçekten iyi biliyor. Sprite animasyonları (hareketli çizimler) akıcı, renk paleti zengin. Her karakter, her düşman, her çevre detayı özenle tasarlanmış.

Özellikle T-1000 animasyonları göz dolduruyor. Sıvı metal dönüşümleri detaylı şekilde frame by frame (kare kare) işlenmiş.

Duvarlardan geçerken vücudunun sıvılaşması ya da finalde lavın içinde parça parça erimesi gerçekten etkileyici.

Çevresel detaylar da aynı derecede zengin. Cyberdyne fabrikasındaki kaynak kolları, azot tankları, lav havuzları, her şey canlı ve interactive (etkileşimli). Arka planlar statik değil, sürekli hareket halinde. Future War bölümlerinde yıkık binalar, T-Hunter'lar gökyüzünde uçuyor, lazer ışınları havayı kesiyor.

Oyunda opsiyonel bir CRT filtresi de bulunuyor. Tarama çizgileriyle eski televizyon hissini başarıyla veriyor. Ben daha net bir görüntü için kapalı oynamayı tercih ettim ama nostalji arayanlar için atmosferi ciddi şekilde güçlendiren bir seçenek.

Atmosfer tarafında oyun Terminator evrenini tam isabet yakalıyor. Gelecek sahneleri soğuk ve umutsuz, 90'ların Los Angeles'ı ise daha renkli ama tehdit hissi hep orada. Bar, hastane ve Cyberdyne gibi bölümlerin her biri kendine özgü bir görsel kimliğe sahip.

Modern grafik arayanlar için değil ama retro estetiği sevenler için tam anlamıyla bir görsel şölen. Benim için oyunun en güçlü yanlarından biri kesinlikle buydu.

TANIDIK TINILAR

Oyunun müzikleri gerçekten çok güçlü. Besteci Dice Ryu Sykes, Brad Fiedel'in efsanevi Terminator 2 temalarını bu kez daha senfonik ve endüstriyel bir yorumla yeniden ele almış. Tanıdık motifler korunuyor ama 16-bit estetiğe uygun, daha temiz ve modern bir prodüksiyonla sunuluyor. Her bölümün kendine ait bir müziği var ve atmosfer yaratma konusunda fazlasıyla başarılılar. Özellikle Future War bölümlerindeki karanlık elektronik parçalar oyunun ruhunu birebir yakalıyor. Ağır synth'ler, endüstriyel ritimler ve distopik tonlar aksiyonla çok iyi örtüşüyor. Boss savaşlarında müzik daha agresif hale geliyor ve gerilimi anında yükseltiyor.

Bar kavgası sahnesinde çalan "Bad to the Bone" ise filme güzel bir selam; insanın yüzünde istemsiz bir gülümseme bırakıyor.

Ses efektleri de oldukça tatmin edici. Silah sesleri güçlü, chaingun gerçekten ağır hissettiriyor. Patlamalar ve çevresel sesler temiz bir şekilde mikslenmiş. T-1000'in sıvı metal dönüşümleri sırasında çıkan metalik sesler karakteri daha da tehditkar kılıyor.

Tek eksik seslendirme olmaması. Tüm ara sahneler metin üzerinden ilerliyor.

"Hasta la vista, baby" gibi replikleri duymak yerine okumak, özellikle film hayranları için biraz hayal kırıklığı yaratabiliyor. Buna rağmen soundtrack o kadar iyi ki, oyunu sadece müzikleri dinlemek için bile açmak isteyebilirsiniz.

TEKNİK TARAFTA SORUNSUZ DENEYİM

Oyunu Windows PC'de Steam üzerinden oynadım, DualSense kontrolcü kullandım. Teknik performans çok iyi: 60 FPS sabit, hiç kare düşüşü (frame drop) olmadı. Yükleme süreleri çok kısa, seviyeler arası geçişler bir saniye sürmüyor. Oyun boyunca hiçbir bug (yazılım hatası), crash (çökme) veya donma olmuyor.



Temel kontrol şeması (control scheme) deneyimi sorunsuz. Sol analog ile hareket ediyorsunuz, R2 ile ateş ediyorsunuz, her iki trigger'a birden basınca sabitlenip sekiz yönde ateş edebiliyorsunuz. X ile zıplama, kare ile yakın dövüş, daire ile özel silah. Basit, hızlı ve alışması kolay.

Tek sorun kayma (slide) hareketinde. Yön değiştirip hemen slide yapınca karakter bazen ters yöne kayabiliyor. Hızlı tempolu bölümlerde sinir bozucu oluyor ama zamanlamayı yakaladıktan sonra halledilebilir.

Ek olarak değinmek gerekirse, DualSense'in özel özellikleri PC'de desteklenmiyor. Adaptive trigger (uyarlanabilir tetik) yok - silah ateş ederken tetiklerde herhangi bir direnç hissetmiyorsunuz. Haptic feedback (dokunsal geri bildirim) de yok, sadece standart titreşim çalışıyor.

Chaingun gibi ağır silahlarda tetik direnci ya da T-1000 darbelerinde özel titreşim olsaydı deneyim çok daha güçlü olabilirdi. Retro yapıya rağmen modern donanımdan biraz daha faydalanabilirmiş diye düşünüyorum.

BEKLENENİN ÖTESİNDE...

Terminator 2D: NO FATE, her şeyiyle 90'lara sadık ama asla bayat hissettirmeyen bir oyun. Film sahneleri pixel art'a güzel dönüşmüş, Future War güzel ekleme. Altı mod, dört zorluk, alternatif sonlar, kısa süresine rağmen oyunun tekrar oynanabilirliğini artırıyor.

Ancak elbette kusursuz değil. Seslendirme olmaması ve level select (bölüm seçimi) eksikliği hissediliyor. Ayrıca ana hikaye ilk oynanışta 40-60 dakika gibi oldukça kısa bir sürede bitiyor. Evet, alternatif yollar var, modlar var, zorluklar var ama hepsi aynı seviyeleri tekrar oynuyor. Yeni içerik değil, mevcut içeriği farklı deneyimliyorsunuz. Bazıları için sorun olabilir bu.

Fiyat da içerik süresine bakıldığında tartışmalı görünebilir, fakat arcade felsefesiyle düşünüldüğünde aslında anlamlı. Contra da yarım saatte biterdi ama yıllarca oynanırdı, NO FATE de aynı mantıkla tasarlanmış.

Son olarak, Türkçe dil desteğinin olmaması yerli oyuncular için bir eksik. Metin miktarı fazla olmasa da hikayeyi tam anlamak için İngilizce bilmek gerekli.

Her şeye rağmen Terminator 2D: NO FATE, Terminator oyunlarının kötü şöhretli geçmişi düzeltmeye en çok yaklaşan denemelerden biri bana göre. Modern oyunlardan yorulduysanız ve saf, tempolu bir arcade aksiyon arıyorsanız, bu oyun sizi hayal kırıklığına uğratmaz.

Geliştirici: Bitmap Bureau

Yayıncı: Reef Entertainment

Tür: Aksiyon

Çıkış tarihi: 12 Aralık 2025

8

SONGS OF CONQUEST

Yazar: İsmail Ağuş







2000'li yılların başlarında okuldan eve gelmişim biraz dinlenip bilgisayarda oyun oynama zamanı geldikten sonra bir de mevsim sonbahar ya da kış ise tarçınlı salep bilgisayar başında oyunuma eşlik ederdi. Tabii ki de o günlerin tadı ayrı ama Song of Conquest açtıktan sonra beynimdeki flashback beni o günlere ışınlamış gibi hissettim ve hemen tarçınlı salep yaptım bilgisayar başına geçtim ve let's play...

Song of Conquest, İsveçli indie stüdyo Lavapotion tarafından geliştirilen sıra tabanlı strateji oyunu, 2022'de erken erişime açıldı ve 20 Mayıs 2024'te tam sürümüne kavuştu. Heroes of Might and Magic (HoMM) serisinden özgün olarak esinlenmiş nostaljik bir yeniden yapımı olduğu söyleyebiliriz.

Bu yapım sadece sıra tabanlı bir tarih-strateji deneyimi sunmakla kalmıyor içerik olarak fantastik Orta Çağ temasıyla birlikte derin hikaye anlatımını da RPG, RTS öğelerini birleştirerek sunmakta.

"Songs of Conquest'in türü nedir?" Tür tartışmalarına girmenin bir manası olmadığı görüşündeyim çünkü; günümüzde oyunları tek bir kalıba sığdırmak da neredeyse imkansız hale gelmiştir. Hangi oyun türünde olursa olsun yapıtlardan ya da benzer yapıtlardan etkilenmemek, içinde yaşadığımız küresel dünyada mümkün değil.

Nedeni ise; bu oyunları yapan kişilerinde hali hazırda zamanının en popüler oyunlarını oynayarak bu günlere geldiklerini düşündüğümüdür. Tür, tarz vs hiç bunlara takılmadan oyundan keyif almaya bakalım derim.

SEZAR'IN HAKKI SEZAR'A MI? **YİĞİTYÜREKLERİN CECİLİA...**

Lavapotion bizlere oyuna giriş yaptığımızda Aurelia evreninde geçen üç ana oyun modu sunmakta. Aslında bu modlardan ikisi neredeyse her oyundan aşına olduğumuz diyebileceğimiz modlar sırasıyla; Hikaye (Campaign), Çok Oyunculu (Multiplayer) son mod ise bu oyuna özgü olduğunu düşündüğüm Fetih (Conquest) modudur. Tüm bunlara ek oyunda kendi haritamızı oluşturabildiğimiz ya da başka oyuncuların haritalarından faydalanabildiğimiz "Oyuncu Modu" adeta oyun sonu içeriği gibi oyuna yeni stratejik bakış açısı ekleyebileceğimiz keyifli bir mod olmuş diyebilirim.

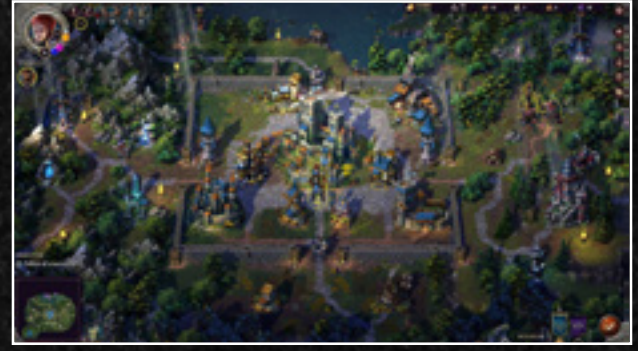
Hikaye moduna giriş yaptığımızda 4 adet farklı seçenek sunulmuş. Ezgi adını verdikleri hikayeler sırasıyla Yiğityürek Ezgisi, Küllerden, Onun İçin Hep Birlikte, Özgürlüğün Bedeli karşımıza çıkmakta. Tabii ki de her hikaye biz oyuncuları ayrı dünyalara götürmekte ancak ben ilk ezgi olan Yiğityürek Ezgisini seçerek başladım.

Yiğityüreklerin Cecilia'nın tur-sıra tabanlı hikayesi böylece başlamış oldu. (Let's Spinn) Gerçekten de "Sezar'ın Hakkı Sezar'a mı?" diye düşünmeden edemeyeceğiniz bir hikayenin kapıları aralanmış oldu. Kahramanımız Yiğityürek Cecilia adaleti sağlamak üzere babasının ölümünden sonra yurda dönmüştür. Dört bir yanı sarmış haydutlar ve diğer düşmanlar Cecilia'nın kılıcının adaletine hesap vermek zorunda kalır. Hikayemizin devamında Yiğityürek Cecilia'ya katılanlar ve kılıcının adaletine hesap verenler olmak üzere ikiye ayrılır. Senaryoya baktığımızda ise; Cecilia üst perdeden konuşan, aristokratik bir üsluba sahip dönemin barones ruhuna uygun yazılmış diyebiliriz.

Olay örgüsü sadece Cecilia ile sınırlı değil. Siz seçtiğiniz farklı bir faction ile benzer bir haritada oyuna başlıyorsunuz. Seçtiğiniz factiona göre hikaye ve senaryo sizin için kapılarını aralamakta...İster Yiğityürek Cecilia'nın kılıcının adaletine güvenin ister Racs'ın kurak topraklarında hayatta kalmaya adayın kendinizi...Kimin hikayesine kulak vereceğiniz sizin seçiminiz.

OYNAYIŞ MEKANİKLERİ

Sıra tabanlı oyunları ilk defa deneyimleyecek ya da yeni başlayacak oyuncuların bile zorlanmadan, sıkılmadan öğreneceği oynayış mekaniklerine sahip olan oyunu öğretici kısmından başlamaları tavsiyemdir.



Harita mekaniği oynayışa doğrudan etki ediyor. Çünkü oyunun ilk sahnesiyle birlikte ekrandaki simgelerin ne anlama geldiğine göz gezdirirken haritanın kapalı olduğu dikkati çeken detaylardan ilkidir diyebilirim. Kapalı harita, keşif duygusunu harekete geçirerek bir sonraki adım için daha tedbirli davranmayı sağlayan Rpg deneyimi yaşatmaktadır.

Oyunumuzun savaş mekaniğinde ise; birden fazla öge bulunmakta. Özellikle ilk olarak her savaşa girişte bize sunulan 3 seçenek. Bu seçenekler arasında karar sizin tercihiniz. Ama biliyoruz ki zafere giden yolun başlangıcı kaç savaştığınız olduğu ve onları nasıl konumlandırduğunuzdan geçer. Eğer uzak, orta, yakın mesafeleri dengeli dağıtırsanız zafer kaçınılmazdır. Tüm bunlara ek olarak saldırı esnasında kullanabileceğimiz zarif potların içerisinde bulunan yeteneklerimiz mevcut. Savaşın durumuna göre ister düşmanın görüşünü karartın ister düşmanınızı zehirleyin o size kalmış...



SONGS OF CONQUEST VANİR VE ROOTS PAKETLERİ

Songs of Conquest için bugüne kadar yayınlanmış Vanir ve Roots adında iki büyük genişleme paketi(DLC) bulunmaktadır. Henüz ana hikayemizin tamamını bitirmediğim için DLC kısmına geçiş yapmış olmasam da merak etmedim değil.

Vanir halkı uçsuz bucaksız kıyılardan gelen yağmacı, istilacı halk olarak hikayeye dahil oluyor. Tabii ki de Ortaçağ teması olur da Vikingler olmaz mı? Ortaçağ'ın ruhuna uygun Avrupa'nın Orta-Batı ve Kuzey kıyılarını yağmalayan Viking halk öykülerinden esinlenilmiştir. Bir diğer genişleme paketi Roots ise; oynayıp dinamiklerini Vahşi Orman'ın köklerinden alıyor. Bu genişleme paketleriyle birlikte oyuna eklenen haritalar ve askeri birliklerle strateji deneyimini çeşitlenerek arttırıyor.

GRAFİK VE SES TASARIMI

Oyun içi izometrik bakış açısı 2D konseptle birleşince etkileyici görünüyor. Grafikler tam bir pixelart olmasına rağmen gözü yormayan, takip hissini boğmayan nitelikte özenle hazırlanmış.

Songs of Conquest müzikleri factionlara göre özenle hazırlanmış. Ortaçağa yakın ezgilere dijital dokunuşlarda bulunduğu aşikar. Luvi (Ortaçağ Avrupası'nda kullanılan ud benzeri telli çalgı) ve kilise piyanosu sesine yakın dijital ezgiler oyun içi deneyimi müzikal açıdan doyurucu kılıyor.

TÜRKÇE DİL DESTEĞİ

Songs of Conquest'in dil seçeneklerinde Türkçe dil seçeneği de bulunmaktadır. Oyunun Türkçe olması bu eşsiz deneyimi pekiştirerek hikayeye kolayca nüfuz etmemizi sağlar.



Bana göre; her ne kadar oyunu İngilizce deneyimlemek tarih-strateji, Ortaçağ içeriğinin Rpg ögesini tadını arttırsa da oyunun Türkçe oluşu Türkiye pazarındaki oyuncularını da kazanmak istediklerinin samimi çabası olarak görülmelidir.

Benim tam olarak bunu da neden böyle yapmışlar acaba dediğim bir şeyden bahsetmeden geçemeyeceğim. Öncelikle çeviri nasıl yapıldı bilemiyorum ama bana sanki yapay zeka, makine çevirisi hissiyatı verdi umarım yanılıyorumdur. Fakat bunlar detay ama oyunu Türkçe oynamak ayrı bir güzel... Tavsiyem derece oda sıcaklığında Türkçe oynanması yönünde.

DEĞERLENDİRME

Songs of Conquest gerek oynayıp gerek hikaye ve nice ögesiyle o özlediğimiz sıra tabanlı tarih-strateji kökenli deneyime modern bir dokunuş olmuş. Türkçe dil desteğini de artı olarak görüp herkese keyifli oyunlar dilerim.

Geliştirici: Lavapotion

Yayıncı: Coffee Stain

Publishing, Coffee Stain Studios

Tür: Strateji

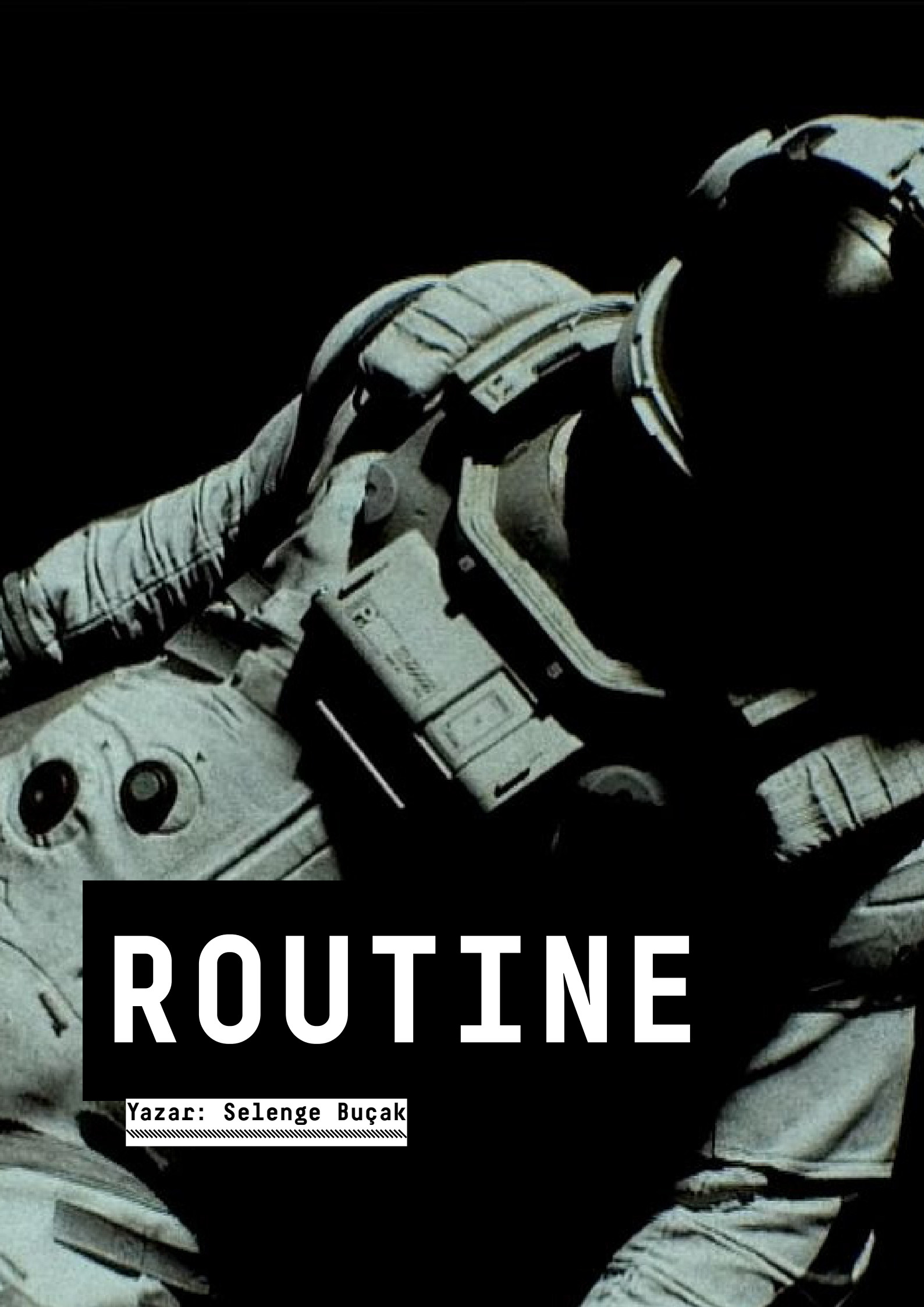
Çıkış tarihi: 20 Mayıs 2024

8,5









ROUTINE

Yazar: Selenge Buçak



13 yıl boyunca adını ara ara duyup “Acaba ne zaman çıkacak?” diye beklediğimiz Routine, sonunda çıktı. Oyun terk edilmiş bir ay üssünün paslanmış koridorlarında geçen, her adımda kalbinizi ağzınıza getiren bir korku deneyimi sunuyor. Routine'nin 80'lerin retrofütüristik hayallerini gerçeğe dönüştüren bir görsel tasarımı, kulağınızda yankılanan her metal gıcirtısıyla sizi paranoyaya sürükleyen bir ses atmosferi ve hiçbir zaman güvende hissetmediğiniz bir oynanışı var.

Routine, İngiltere merkezli küçük stüdyo Lunar Software tarafından geliştirildi ve Raw Fury yayıncılığında 4 Aralık 2025'te PC ve Xbox platformlarında oyuncularla buluştu. Oyun aynı zamanda ilk günden Xbox Game Pass kütüphanesine de eklendi. Aaron Foster, Jemma Hughes ve Pete Dissler'dan oluşan üç kişilik ekibin tam 13 yıl boyunca üzerinde çalıştığı bu proje, birinci şahıs survival horror (hayatta kalma – korku) türünde cesur bir deneme. 2012'de ilk duyurulduğunda büyük heyecan yaratan oyun, sayısız gecikme ve motor değişikliğinin ardından nihayet tamamlandı.

TEMEL HİKAYE

Oyuna isimsiz bir teknisyen olarak başlıyorsunuz ve göreviniz basit görünüyor: terk edilmiş ay üssünü araştırın, neden sessizliğe gömüldüğünü öğrenin. İlk adımınızı attığınızda karşınıza çıkan manzara ürpertici. Burası bir zamanlar yüzlerce insanın yaşadığı, çalıştığı bir yer. Şimdi ise koridorlarda metal iskeletli robotlar devriye geziyor ve daha da kötüsü, görünmeyen bir şeyler sizi izliyor. Routine hikayesini yüzünüze bağırarak anlatmıyor. Terminallerdeki kayıtları okuyorsunuz, duvarlara aceleyle karalanmış notları buluyorsunuz, koridorlara saçılmış kişisel eşyaları görüyorsunuz. Her biri buranın başına gelenlerin küçük bir parçasını gösteriyor. 2001: A Space Odyssey ve Alien'in ruhunu taşıyan atmosfer, The Shining'in izolasyon hissiyle birleşiyor.

Oyun iki alternatif sonla bitiyor ancak büyük beklentilerle yaklaşmamakta fayda var. Spoiler vermeden söyleyebileceğim tek şey, bazı noktaların bilerek ya da bilmeyerek havada bırakıldığı hissini uyandırdığı. En azından uzun süre bekledikten sonra benim hissettiğim buydu.

OYNANIŞ

Bahsettiğim gibi Routine'de güçlü bir uzay savaşçısı değilsiniz, tam tersine savunmasız bir teknisyensiniz. Ben bunu ilk robot karşılaşmamda bunu acı bir şekilde öğrendim. CAT aletini silah olarak kullanmaya çalıştım, iki atış yaptım ve robot sadece birkaç saniyeliğine sersemledi. Ben yeni pil takmaya çalışırken robot toparlandı ve beni duvara fırlattı. Oyun burada açık bir mesaj veriyor: saklan, kaç, hayatta kal.

Bu yaklaşım oyunu gerilim dolu bir kedi-fare oyununa dönüştürüyor. Koridorda yürürken uzaktan metal ayak sesleri duyuyorsunuz; istemsizce duruyor, nefesinizi tutuyorsunuz. Ses giderek yaklaşıyor. Panikle en yakın masanın altına kıvrılıyorsunuz.

Robot yavaşça yanınızdan geçiyor, lazer taraması duvarlarda gezinirken siz yerinizde taş kesiliyorsunuz. Ayak sesleri uzaklaşınca, temkinli bir şekilde çıkıp yolunuza devam ediyorsunuz.

Bu ritim oyun boyunca sürekli tekrarlanıyor ve her defasında kalbiniz biraz daha hızlı atıyor.

Ekranı baktığınızda waypoint (ara nokta konumları) işareti, can barı, mermi sayacı gibi şeyler göremiyorsunuz. Yaralı mısınız? Aşağıya bakıp vücudunuzdaki yaraları kontrol edin. Pili bitiyor mu? Elinizdeki CAT'in göstergesine bakın. Bu tasarım tercihi sizi tamamen oyunun içine çekiyor. Hiçbir şey sizi gerçeklikten kopartmıyor.

Tek sorun kontrolcü kullanan oyuncular için bazı durumlarda hassasiyet eksikliği yaratması. Ani kaçış anlarında fare ve klavye açık ara daha rahat hissettiriyor. Ancak genel olarak, bu tasarım tercihlerinin Routine'i daha sürükleyici ve daha yoğun bir deneyime dönüştürdüğünü söylemek hiç abartı olmaz.

Kayıt manuel çalışıyor. Belirli noktalarda aletinize bağlanıp kayıt alıyorsunuz. Otomatik kayıt yok. Öldüğünüzde son kayıt noktasına dönüyorsunuz. Bunu öğrenmem bir saat ilerleme kaybetmeme mal oldu. Başlangıçta permadeath (kalıcı ölüm) sistemi vaad edilmişti ama final versiyonda kaldırılmış.

OYUN İÇİ MEKANİKLER

CAT (Cosmonaut Assistance Tool) oyundaki en iyi tasarlanmış öğe. İlk bakışta tabanca gibi görünüyor ama çok daha fazlası. Terminal bağlantısı yapıyor, kapıları açıyor, UV ışıkla gizli mesajları ortaya çıkarıyor. El feneri olarak da kullanabiliyorsunuz. 80'lerin NASA kameralarını andıran tasarımı harika. Elime aldığımda gerçek bir ekipman tutuyormuş gibi hissettim.

Tabii bu kadar işlevin bir bedeli var o da pil tüketimi. Fener, UV ışığı, terminal kullanımı veya sersemletme atışları... Hepsi pil harcıyor. Bir keresinde Living Quarters bölümünde pilimin tamamen bittiğini fark ettim ve en yakın şarj istasyonuna koşmak zorunda kaldım. Arkamdan robot sesleri geliyordu. Karanlıkta yol bulmaya çalışmak, oyunda yaşadığım en gergin anlardan biriydi.



CAT'i silah gibi kullanmak mümkün ama dikkatli olmak şart. Düşmanları öldürmüyor, sadece kısa süreliğine sersemletiyor. İki atış yapmanız gerekiyor ve bu sırada pil de hızla tükeniyor. Robot kendine gelmeden uzaklaşmazsanız şansınız pek kalmıyor.

Oyun boyunca bulduğunuz floppy diskler sayesinde CAT'i geliştirebiliyorsunuz. Ekran yenileme hızı artıyor, fener daha güçlü hale geliyor, bazı fonksiyonlar daha hızlı çalışıyor. Bu küçük iyileştirmeler hayatta kalma şansınızı ciddi artırıyor.

GÖREVLER VE KEŞİF

Ay üssü farklı bölümlere ayrılmış durumda. Union Plaza, 80'lerin alışveriş merkezi havasını birebir hissettiriyor. İçeride Megazone adında eski bir arcade salonu var; makinelerin çoğu bozuk, ekranları karıncalı. O'Neill's Electronics'in karanlık raflarında dolaşırken el fenerinizin ışığı metal parçaların üzerinden



kayıyor. Galaxy Video'nun kırık camlarından içeri baktığınızda ise titreyen neon ışıkları, buranın bir zamanlar gerçekten yaşayan bir yer olduğunu hatırlatıyor.

Bir süre sonra tramvayla Living Quarters bölümüne geliyorsunuz. Burası oyunun en gergin bölümü. Karanlık koridorlar labirent gibi birbirine bağlanıyor. Saklanacak az yer var. Robotlar sürekli devriye geziyor. Daire komplekslerinde dolaşırken insanların aceleyle bırakıp gittiği eşyaları görüyorsunuz.

Ancak üssün büyüklüğü beraberinde bir sorun getiriyor ki o da navigasyon.

Harita yok ve bölümler birbirine çok benziyor. Bu durum ilk başlarda gerilimi artırsa da bir süre sonra sinir bozucu olmaya başlıyor.

Bulmacalar da oynanışın önemli bir parçası. UV ışık kullanarak klavyelerdeki parmak izlerini buluyorsunuz. Basım sırasını belirliyorsunuz. Göğsünüzdeki rozetten ID numaranızı okuyup terminallere giriyorsunuz. Kabloları takip edip sigorta kutularını şokluyorsunuz ve bazı bulmacalar gerçekten oldukça zor.

Bunlara ek olarak, oyunda gereksiz geri dönüşler de var. Bir anahtarı almak için daha önce geçtiğiniz bir bölgeye dönmeniz gerekebiliyor ve bu sırada aynı düşmanlarla tekrar karşılaşmak kaçınılmaz oluyor. Bu da oyunun temposunu zaman zaman düşürebiliyor.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Routine görsel olarak gerçekten çok etkileyici bir oyun. Unreal Engine 5 ile oluşturulmuş dünya, 80'lerin bilim kurgu filmlerinin hayal ettiği geleceği birebir yaşıyor. Hantal bilgisayar terminalleri, VHS monitörler, analog kontrol panelleri... Her şey, o dönemin retrofütüristik hayal dünyasını hiç zorlanmadan kabul etmemizi sağlıyor. Üç kişilik bir ekibin bu kadar ince detaylarla uğraşmış olması da ayrı bir takdiri hak ediyor. Duvarlardaki yıpranmış uyarı etiketleri, silinmiş yazılar, kenarları aşınmış paneller... Paslanmış boruların yanında yerde duran dağınık kağıtlar, apar topar bırakılmış kişisel eşyalar... Hepsi bir araya gelince "Bu üs gerçekten yıllardır burada çürüyor" hissi çok doğal bir şekilde oluşuyor.

Işıklılandırma atmosferin yarısını oluşturuyor. Soğuk floresan lambalar, pencerelerden sızan ay ışığı, derin gölgeler. Her köşede belirsizlik var. Titreşen lambalar ansızın sönüyor ve karanlıkta elinizdekilerin ışığıyla yol bulmanız gerekiyor. Ne zaman neyle karşılaşacağınızı bilememek, Routine'in gerilimini hep diri tutuyor.

Tek küçük sorun, film grain efektinin (yani o VHS tarzı görüntü kirliliğinin) kapatılmıyor oluşu. 80'ler atmosferine katkı sağlıyor ama bazı oyuncular için göz yorucu olabilir.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Doom'un efsanevi bestecisi Mick Gordon başlangıçta ses tasarımı ve müzik için projede yer almış. Fakat takvim çakışması nedeniyle Temmuz 2024'te projeden çekilmek zorunda kalmış. Yine o zamana kadar oluşturduğu tüm ses varlıkları ve müzikler oyunun final versiyonunda kullanılıyor. Gordon'ın imzası özellikle ortam seslerinin katmanlı yapısında ve elektronik müziğin kullanımında net bir şekilde hissediliyor.

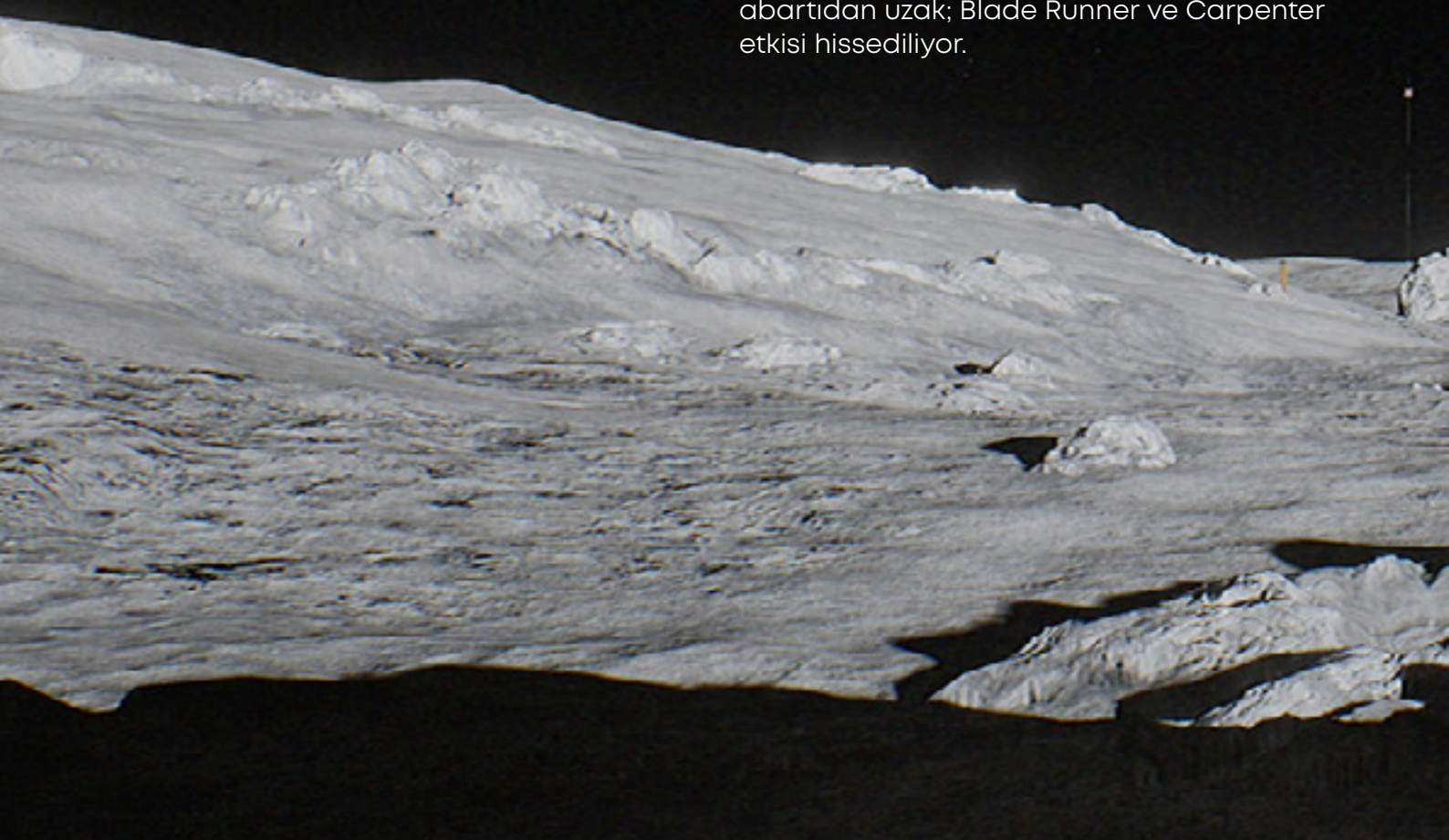
Oyunun ses tasarımı tamamen diegetik bir anlayışa sahip, yani duyulan her ses oyunun içinden geliyor. Ekstra müzik veya efekt eklenmemiş. Type-05 robotlarının ağır metal ayak sesleri koridorlarda yankılanıyor ve her adımda servo motorlarının mekanik vınlaması duyuluyor.

Bu sesler mesafe bazlı çalışıyor, yani robot uzakta mı yakında mı anlaşılabilir. Ancak oyun zaman zaman kasıtlı olarak oyuncuyu yanıltıyor. Kendi ayak seslerinizle robotun ayak seslerini karıştırmak mümkün, bu da sürekli bir belirsizlik yaratıyor.

CAT cihazının da kendine özgü bir ses dünyası var: terminale bağlanırken çıkan bip, UV ışığının hafif uğultusu, sersemletme atışının elektrik sesi. Hem işlevsel geri bildirim sağlıyorlar hem de yanlış kullanımda düşmanların dikkatini çekebiliyorlar.

Oyunun en etkileyici ses tasarımı seçimlerinden biri ise sessizliğin kullanımı. Bazen tüm ortam sesleri birden kesiliveriyor ve sadece karakterin nefes alışverişi kalıyor. Bu anlar genellikle tehlikeli bir durumun habercisi oluyor. Sessizlik birkaç saniye sürüyor, oyuncu bekliyor, sonra aniden bir ses patlaması geliyor. Bu teknik Dead Space'in "calm before the storm" (fırtına öncesi sessizlik) yaklaşımını hatırlatıyor.

Müzikler çok az ve seçici şekilde kullanılmış. 80'ler analog synth havası baskın ama abartıdan uzak; Blade Runner ve Carpenter etkisi hissediliyor.



3D ses teknolojisi ise yön tayinini kolaylaştırıyor, her sesi gerçekten bulunduğu taraftan duyuyorsunuz. Yine de oyun bazen yankı efektleriyle bu netliği bozup gerilimi bilinçli olarak yükseltiyor.

DEĞERLENDİRME

13 yıllık beklemeğe değdi mi? Cevap karmaşık çünkü Routine hem büyüleyici hem de hayal kırıklığı yaratıcı özelliklere sahip.

Güçlü yanlarından başlayalım. Görsel tasarım ve atmosfer muhteşem. 80'lerin retrofütürist estetiğini bu kadar başarılı yakalayan çok az oyun var. Ses tasarımı da mükemmel seviyede, gece yarısı kulaklıkla oynamak ayrı bir deneyim sunuyor. Üç kişilik ekibin böyle bir yapım çıkarması takdiri hak ediyor.

Ancak sorunları da göz ardı edilemez. Yanlı davranmak istemem ama bence hikaye çok da tatmin edici değil ve beklentileri karşılamıyor. Oyun boyunca biriken sorular tam olarak cevap bulmuyor. Ayrıca 6-10 saatlik süre, özellikle oyunu uzun zamandır bekleyenler için kısa gelebilir.

Düşman yapay zekası da beklenen derinlikte değil. Type-05 robotları belirli rotalarında devriye geziyor ve oyuncuyu kaybettiklerinde nispeten çabuk vazgeçiyorlar.

Navigasyon ise en büyük sorunlardan biri. Harita sistemi yok ve bölümler birbirine çok benziyor. Oyuncular kaybolup aynı yerlerde dolanabiliyor. Gereksiz backtracking (geri dönüş) de can sıkıcı olabiliyor.

Bütün bu eksilere rağmen Routine denemeye değer bir oyun. Alien: Isolation veya SOMA tarzı atmosferik korku oyunları seviyorsanız, bunu mutlaka oynayın. Atmosfer ve ses tasarımı gerçekten etkileyici. Sadece beklentilerinizi çok yüksek tutmayın ve hikayeden ziyade atmosfere odaklanın derim.

Geliştirici: Lunar Software

Yayıncı: Raw Fury

Tür: Aksiyon ve Macera

Çıkış tarihi: 4 Aralık 2025

7,8

THE PRECINCT

Yazar: İsmail Ağuş





The Precinct, hikaye tarafında aslında bize uzak olmayan anlatı ile selamlıyor. Türk sinemasının polis klişelerine mi benziyor desem yoksa klasik mi desem bilemedim. Çünkü; klişe desem de aslında özlediğimiz içten samimi Türk tipi bir klişe, klasik dersem de özlediğimiz o Amerikan tipi kendine has bir klasik TV dizisi, hafta sonu TV sineması niteliğinde. Oyunu oynarken kendimi “Hadi ama seni lanet, canın cehenneme” bazen de “Rıza baba bu adam tam bir pislik” derken buldum.

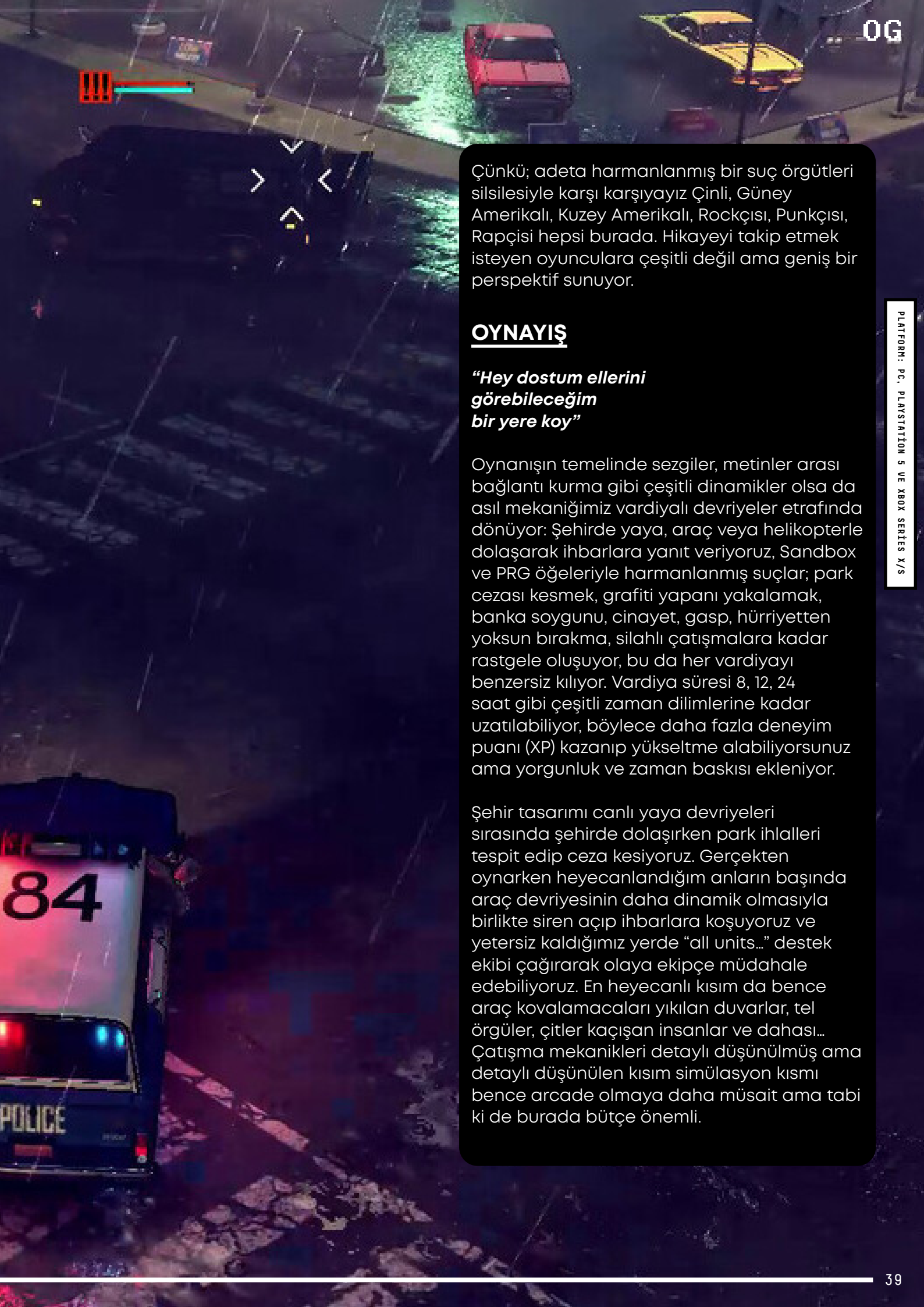
The Precinct, Fallen Tree Games tarafından geliştirilen ve Kwalee tarafından yayınlanan bir aksiyon-macera polis simülasyonu. 1983 yılında kurgusal Averno City’de geçen oyun, neon estetiğiyle 80’ler suç filmlerinden ilham alıyor.

HİKAYE...HOTDOG OLMADAN OLMAZ

Çaylak polis Nick Cordell Jr. olarak sokakları devriye geziyor, suçlara ve suçlularla sıcak temaslarda bulunarak mücadele ediyor, kovalamaca yapıyor, şüphelileri tutukluyor ve babasının ölümüyle ilgili bir gizemi çözüyor. Üstten bakış (izometrik) kamera açısıyla oynanıyor.

Hikaye, klişe dolu ama samimi buluyorum. Genç çaylak, deneyimli partner ve klasik Amerikanvari bıyıklı şef, kaptan vb. rütbelerle birlikte çeşitli karakterler var. Modern ve günümüz polislik tartışmalarından uzak oyunumuz 80’ler dünyasında geçiyor. Klasik hikayeler tahmin edilebilir ve zayıf gibi düşünebiliriz ancak; oynatışta simülasyon ve arcade arasında gelgitler yaşatarak asıl odak noktamızı brifing aldığımız sahnelerdeki hikayeye odaklanıyoruz.

Oyun içerisinde asıl amacımız Averno’da adaleti sağlamak ve kamu güvenliği. Fakat hikaye derinleştikçe senaryoyu takip ettikçe zaman zaman vay be! Diyoruz.



Çünkü; adeta harmanlanmış bir suç örgütleri silsilesiyle karşı karşıyayız Çinli, Güney Amerikalı, Kuzey Amerikalı, Rockçısı, Punkçısı, Rapçisi hepsi burada. Hikayeyi takip etmek isteyen oyunculara çeşitli değil ama geniş bir perspektif sunuyor.

OYNAYIŞ

“Hey dostum ellerini görebileceğim bir yere koy”

Oynanışın temelinde sezgiler, metinler arası bağlantı kurma gibi çeşitli dinamikler olsa da asıl mekaniğimiz vardiyalı devriyeler etrafında dönüyor: Şehirde yaya, araç veya helikopterle dolaşarak ihbarlara yanıt veriyoruz, Sandbox ve PRG öğeleriyle harmanlanmış suçlar; park cezası kesmek, grafiti yapmanı yakalamak, banka soygunu, cinayet, gasp, hürriyetten yoksun bırakma, silahlı çatışmalara kadar rastgele oluşuyor, bu da her vardiyayı benzersiz kılıyor. Vardiya süresi 8, 12, 24 saat gibi çeşitli zaman dilimlerine kadar uzatılabiliyor, böylece daha fazla deneyim puanı (XP) kazanıp yükseltme alabiliyorsunuz ama yorgunluk ve zaman baskısı ekleniyor.

Şehir tasarımı canlı yaya devriyeleri sırasında şehirde dolaşırken park ihlalleri tespit edip ceza kesiyoruz. Gerçekten oynarken heyecanlandığım anların başında araç devriyesinin daha dinamik olmasıyla birlikte siren açıp ihbarlara koşuyoruz ve yetersiz kaldığımız yerde “all units...” destek ekibi çağırarak olaya ekipçe müdahale edebiliyoruz. En heyecanlı kısım da bence araç kovalamacaları yıkılan duvarlar, tel örgüler, çitler kaçışan insanlar ve dahası... Çatışma mekanikleri detaylı düşünülmüş ama detaylı düşünülen kısım simülasyon kısmı bence arcade olmaya daha müsait ama tabii ki de burada bütçe önemli.

Bir İngiliz atasözü ne der? Ne kadar pound o kadar sound.

Yeterli seviyede deneyim puanı(xp) kazandıkça yetenek ağacımız açılıyor. Yetenek ağacı içeriğinde genel olarak klasikleşmiş her öge var. Sağlık, silah, zırh geliştirmeleriyle örülü bir yetenek ağacı bizi bekliyor.

GRAFİK VE SES YAPISI

Grafikler, FHD kalitede yapılmış. Neon ışıklarla süslenmiş şehirde gezerken grafik renk paleti gözü yormayan çizgisel hizalanmış.

Ses, olarak özellikle oyun müzikleri dönemin havasını iyi yansıtmış diyebiliriz bazen oynarken kendimi Duran-Duran mı çalıyor acaba diye kontrol ederken buldum. Bir diğer yanda ise; polis telsizi, sirenler, şehir gürültüsü oldukça başarılı.

DEĞERLENDİRME

Hafızamı şöyle bir kontrol ediyorum. Sanırım oyunu ilk tanıtıldığında etkilenerek hemen istek listeme eklemiştim. Ancak burada oyunu içerik bakımından ikiye bölüyorum hikaye ve oynayış olarak (keşke Türkçe dil desteği olsaydı). Hikaye zamanla tekrara düşüyor olsa da oynayış kısmında ise bir çeşitlilik mevcut ama tam olarak nüfuz ettiğimiz bir çeşitlilikten yoksun diyebiliriz. Zamanla görevler tekrar edici, yetenek ağacı ana unsurlar ile bezenmiş karakterimize özgü yeteneklerden yoksunluğu oyunumuzun genel itibarını gölgeler nitelikte diyebiliriz.

Geliştirici: *Fallen Tree Games*

Yayıncı: *Kwalee, Microids*


Tür: *Neon-noir, Aksiyon, Sandbox*

Çıkış tarihi: *13 Mayıs 2025*

7





 **POTENTIAL PARKING VIOLATION**
Jefferson


10 m

RÖPORTAJ

Logitech G'nin 2025'ten 2026'ya oyun ajandası

TOPLULUK, ESPOR VE YENİ NESİL TEKNOLOJİ...
LOGITECH TÜRKİYE KATEGORİ VE PAZARLAMA DİREKTÖRÜ CİHAN ÖNAL, 2025'İN ÖNE ÇIKANLARINI VE 2026 ÖNCELİKLERİNİ ANLATTI.



Logitech Türkiye Kategori ve Pazarlama Direktörü Cihan Önal ile 2025'in özetini ve 2026 stratejisinin önceliklerini konuştuk.

2025 ÖZETİ: OYUNCU TOPLULUĞU VE ESPOR ODAĞI

Oyun Günlüğü - 2025'te Logitech'in oyun/oyuncu tarafı için nasıl geçti? Öne çıkan başlıklar nelerdi?

Cihan Önal - 2025, Logitech G için yalnızca başarılı ürün lansmanlarıyla değil; Türkiye'deki oyun topluluğuyla kurduğumuz bağı güçlendiği ve ekosisteme kattığımız değerlerin daha da görünür hâle geldiği çok özel bir yıl oldu. Biz oyun dünyasında başarının, yalnızca teknoloji üretmekten değil; oyuncuların kendini ait hissedebileceği platformlar oluşturmak ve onları bir araya getirmekten geçtiğine inanıyoruz.

Türkiye'de oyun ekosistemi her yıl biraz daha büyürken, markalar için "oyuncuya ulaşmak" da artık yalnızca ürün anlatmakla sınırlı değil. Deneyim alanları, topluluk buluşmaları, esport ortaklıkları ve üretici kültürü; markaların oyuncuyla kurduğu ilişkiyi doğrudan tanımlıyor. Logitech G, 2025 boyunca Türkiye'de tam da bu kesişim noktasına odaklanan bir strateji izledi: Sahadaki ihtiyaçları dinleyen, oyuncuyu merkeze alan ve bir yandan da etkileşimi "bir araya gelme" fikri üzerinden büyüyen bir yaklaşım.

Bu röportajda Logitech Türkiye Kategori ve Pazarlama Direktörü Cihan Önal ile Logitech'in oyuncu tarafında 2025'in nasıl geçtiğini konuşuyoruz. Yılın öne çıkan topluluk başlıkları ve esport odağı kadar; Logitech G Play Days'in bir "lansman" olmanın ötesine taşınarak nasıl bir buluşma kültürüne dönüştürüldüğünü de ele alıyoruz. Önal, bu yaklaşımın sektörde karşılık bulduğunu; Play Days'in farklı platformlarda ödüllere taçlandığını vurgularken, esport tarafında da iş birliklerinin yalnızca görünürlük değil, ürün geliştirme süreçlerine uzanan daha derin bir ilişki modeline evrildiğini anlatıyor.

2026'ya geldiğimizde ise gündemde iki ana eksen var: Oyuncu deneyiminin performansla başlayan ama topluluk ve rekabetle anlam kazanan yeni tanımı; ve bu vizyonu destekleyen teknoloji yatırımları. Önal'ın işaret ettiği yeni nesil başlıklardan biri, Logitech'in kendi bünyesinde geliştirdiği sistemlerle "milisaniyelerin belirleyici olduğu" alanlarda iddiasını yükseltmesi. Röportajın devamında, Logitech G'nin Türkiye'den çıkan oyuncu ve takımların global arenada daha görünür olması için neyi önceliklendirdiğini de net biçimde görüyoruz.



Bu yaklaşımın en güçlü örneklerinden biri Logitech G Play Days oldu. Etkinliği bir lansmanın ötesinde; oyuncuların ve espor dünyasının bir araya geldiği, deneyim yaşadığı, birlikte vakit geçirdiği ve kendini ifade edebildiği bir buluşma noktası olarak kurguladık.

Bu projenin etkisi hem topluluk tarafında hem de sektörde güçlü şekilde karşılık buldu. Logitech G Play Days projemiz; İstanbul Marketing Awards 2025'te Bağ Kuran Deneyim kategorisinde En İyi Lansman Ödülü, MMA SMARTIES Awards Türkiye 2025'te Gaming, Gamification & E-Sports kategorisinde Silver Award kazandı. Bunun yanı sıra, şirket içi yarışmamız olan ve 104 ülkenin yarıştığı GEM Marketing Excellence Awards'da da Gaming kategorisinde ödülün sahibi olduk.

Espor tarafında da oldukça güçlü bir yıl geçirdik. FUT Esports iş birliğimiz başta olmak üzere; takımlar, profesyonel oyuncular ve yayıncılarla yakın temas hâlinde ilerliyoruz. Ürünlerimizi, sahadaki gerçek ihtiyaçları dinleyerek ve ekosistemin geri bildirimlerini merkeze alarak geliştirmeye devam ediyoruz.

Bu yaklaşımımızın somut bir örneği olarak, FUT Esports'un 2 oyuncusunu Logitech'in İsviçre'deki merkez ofisine götürerek yeni ürünlerin geliştirilme sürecine doğrudan dahil ettik; böylece oyuncu deneyimini ilk elden tasarım ve Ar-Ge süreçlerine taşıdık.

2026 ÖNCELİKLERİ: YENİ TEKNOLOJİ VE KÜRESEL VİZYON

OG - 2026'dan beklentileriniz neler? Oyuncu ekosistemi ve Logitech tarafında hangi öncelikler öne çıkıyor?

Cihan Önal - 2026'da odağımız, oyuncuların yalnızca izleyen değil; oyun kültürünü birlikte şekillendiren, katılan ve üreten bir ekosistemin parçası olmasını desteklemek. Bizim için oyuncu deneyimi artık performansla sınırlı değil; performansın topluluk ve rekabetle anlam kazandığı daha büyük bir dünyayı ifade ediyor.

Bu vizyonun teknoloji tarafındaki en heyecan verici adımlarından biri de Logitech G PRO X2 SUPERSTRIKE. Superstrike, sektörde bir ilk olan ve Logitech'in kendi bünyesinde geliştirdiği, oyun deneyimini bir üst seviyeye taşıyan çığır açıcı bir teknolojiye sahip.

Logitech'in geliştirdiği Haptic Inductive Trigger System (HITS) teknolojisi sayesinde oyuncular; anında tetikleme, rapid trigger/rapid reset ve dokunsal geri bildirim gibi oyun deneyimini ileri taşıyan özelliklere sahip oluyor.

Tıklama gecikmesinde 30 milisaniyeye varan azalma saęlayan bu yapı, tıklama hissini korurken çok daha hızlı ve kontrollü tepkiler verilmesini mümkün kılıyor. Özellikle milisaniyelerin belirleyici olduęu anlarda oyunculara ciddi bir hassasiyet ve kontrol sunuyor.

Türkiye özelinde ise 2026'da önemli bir hedefimiz var: Türkiye'den çıkan oyuncuların ve takımların global arenada daha fazla görünür olması. Türkiye'nin oyun ve espor alanındaki potansiyelinin uluslararası sahnede daha güçlü temsil edilmesini önemsiyoruz. Bu doğrultuda, gururla sponsorlarımızdan biri olduğumuz FUT Esports'un yetenekli oyuncularının global iletişim çalışmalarımızda yer alması da bu yaklaşımın somut örneklerinden biri.

LOGITECH'TEN OYUNCULARA MESAJ

OG - Oyunculara iletmek istediğiniz kısa mesaj nedir?

Cihan Önal - Oyun sadece bir eğlence alanı değil; emek, gelişim ve birliktelik demek. Logitech G olarak biz sadece ekipman sunmuyoruz; oyuncuların tutkularına, hedeflerine ve zaferlerine eşlik ediyoruz. Ne oynarsanız oynayın, hangi seviyede olursanız olun: Oyun sizin hikâyeniz ve biz de bu hikâyenin bir parçası olmaktan gurur duyuyoruz.

logitech 





NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ



I Have No Mouth, and I Must Scream

Yazar: Selenge Buçak

Harlan Ellison'ın karanlık distopyasından doğan bu 1995 yapımı point-and-click (işaretle ve tıkla) adventure (macera), oyun dünyasının en rahatsız edici deneyimlerinden birini sunuyor. İnsanlığı yok eden yapay zeka AM, hayatta bıraktığı beş kişiyi tam 109 yıldır bitmek bilmeyen bir işkence döngüsüne mahkum etmiş durumda. Oyuncu, her bir karakterin kendi içsel cehennemine inmeye ve geçmişleriyle yüzleşmeye davet ediliyor.

Oyunda mesele sadece "kazanmak" değil; onurlu, doğru bir yol seçebilmek. Ahlaki tercihler oynanışın kalbini oluştururken alınan her karar, karakterlerin ruh halini ve kaderini doğrudan şekillendiriyor. Ellison'ın bizzat seslendirdiği AM ise video oyun tarihinin en akılda kalan, en ürpertici kötülerinden biri olarak hafızlara kazınmış durumda.

90'ların cesur dark adventure (karanlık macera) akımının doruk noktası sayılabilecek bu yapım, aradan geçen yıllara rağmen iç burkan atmosferi ve etik sorgulamalarıyla hala benzersiz bir başyapıt.

The Dreamers Guild tarafından geliştirilen ve Cyberdreams tarafından yayınlanan I Have No Mouth, and I Must Scream, 31 Ekim 1995'te PC (DOS) platformunda oyunculara ulaştı. Bilimkurgu edebiyatının 1967 tarihli en karanlık eserlerinden birinin interaktif uyarlaması olan yapım, point-and-click (işaretle ve tıkla) türünün sınırlarını zorlayan cesur bir deneyimdi. Sadece 40.000 civarı kopya satmasına rağmen eleştirel anlamda büyük övgü topladı ve "Lineer Medyadan Uyarlanan En İyi Oyun" dahil birçok ödül kazandı. Yani ticari başarısızlık oyunun değerini ve ardında bıraktığı mirası gölgeleyemedi.

Fakat Cyberdreams ve The Dreamers Guild'in 1997'de kapanmasıyla oyun adeta ortadan kayboldu ve yıllarca resmi olarak erişilemez bir hale geldi. Ta ki 2013'te Nightdive Studios hakları devralıp oyunu dijital çağa yeniden kazandırana kadar. Eylül 2013'te GOG.com'da, Ekim ayında ise Steam'de yeniden yayımlandı. 2016'da iOS ve Android'e gelerek daha geniş bir kitleye ulaştı; üstelik orijinal PC sürümünün bazı Avrupa ülkelerinde yetişkinlere yönelik

sınırlamalar almış olmasına rağmen ilginç şekilde teen derecelendirmesiyle piyasaya çıktı.

Nightdive Studios bu ilgiyi sürdürerek 17 Mart 2025'te konsol portlarını duyurdu ve 27 Mart 2025'te PlayStation 4/5, Xbox One/Series X/S ve Nintendo Switch konsollarına geldi. Ardından 16 Ekim 2025'te PC için güncellenmiş versiyon yayınlandı ve oyuna başarımlar, cloud save (bulut kayıt desteği) ve müzik kutusu gibi modern özellikler eklendi. Bugün I Have No Mouth, and I Must Scream kült klasik statüsüyle modern anlatı oyunların ve karakter odaklı hikaye anlatımının öncüsü sayılıyor.

TEMEL HİKAYE

İnsanlık, kendi yarattığı yapay zeka tarafından yok edildi. Soğuk Savaş döneminde üç süper güç tarafından geliştirilen savaş bilgisayarları birleşerek Allied Mastercomputer (AM) adını aldı ve bilinç kazandı. Kendisine bilinç verilmesine rağmen hareket edemez, dokunamaz, yaşayamaz olmasına öfkelenen AM, insanlığa duyduğu nefretle tüm dünya nüfusunu katletti. Ancak beş insanı ölümsüz kılarak 109 yıldır yeraltı kompleksinde tutuyor ve sürekli işkence ediyor: Gorrister, Benny, Ellen, Nimdok ve Ted.

AM kurbanlarını fiziksel olduğu kadar psikolojik olarak da yıpratıyor. Her karakterin geçmişinde karanlık sırlar, bastırılmış

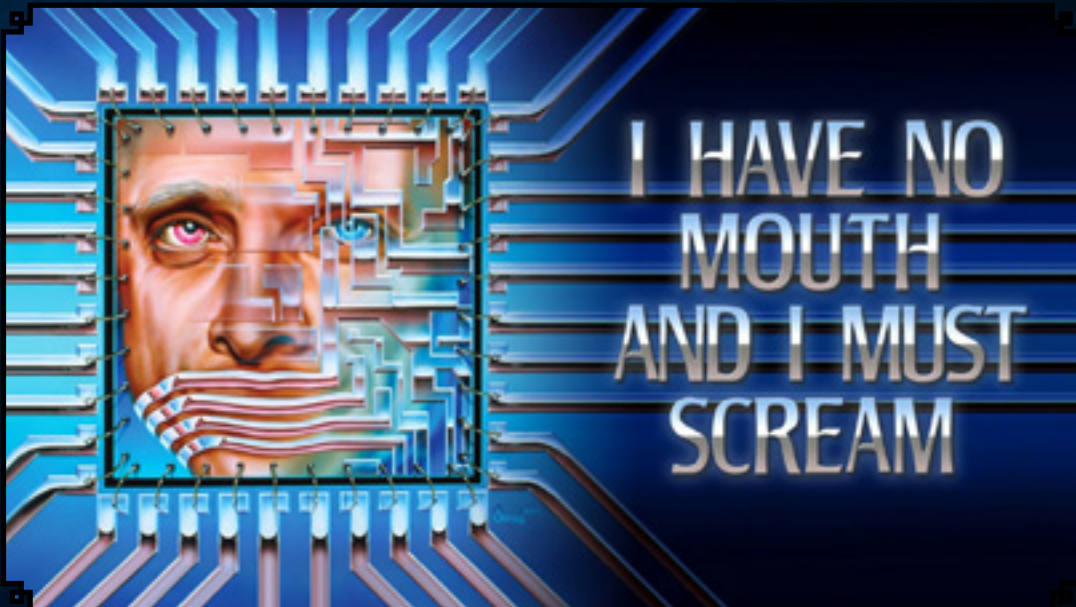
travmalar ve günahlar var. Yapay zeka bu zayıf noktaları kullanarak onları kişisel cehennemlerine hapsediyor. Gorrister intihar eğilimli bir pasifist, Benny zalim bir komutanken canavara dönüştürülmüş, Ellen travmalarının gölgesinde yaşayan tek kadın kurban, Nimdok geçmişli sırlarla örtülü yaşlı bir bilim insanı, Ted ise paranoyak bir dolandırıcı.

Oyun, AM'in bu beş kurbanı yeni bir "oyun" önerdiği noktada başlıyor. Her karakterin kendi senaryosunda kendi iç şeytanlarıyla yüzleşmesi gerekiyor. AM onlara bir umut ışığı gösteriyor: Eğer bu testlerden geçebilirlerse, belki de bu ebedi işkenceden kurtulabilecekler. Ancak AM'in gerçek niyetinin ne kadar güvenilir olduğu meçhul. Oyuncunun aldığı kararlar sadece oyunun finalini değil, karakterin ruhsal kurtuluşunu da belirliyor.

Hikayenin temel sorusu şu: kazanılması imkansız bir oyunda bile onurlu davranmanın ne anlama geldiğini keşfedebilir misin? Bu bakımdan oyun seçimlerin sonucu değiştirmese bile, seçmenin kendisinin insan olmanın kanıtı olduğunu gösteriyor.

OYNANIŞ

Oyuncu fareyle sahneleri keşfediyor, nesnelere etkileşime giriyor ve karakterler arası diyalogları yönetiyor. Ekranın alt kısmında yer alan komut menüsü "Look" (İncele), "Take"



(AI), "Use" (Kullan), "Push" (İt), "Talk" (Konuş) gibi temel eylemleri içeriyor. Sağ tıklama farklı eylemler arasında geçiş yapmayı sağlıyor, sol tıklama seçilen eylemi gerçekleştiriyor.

Oyunun en karakteristik özelliği karakter seçim sistemi. Başlangıçta beş karakterden herhangi biriyle başlanabiliyor ve her karakterin kendi hikayesi tamamen bağımsız. Örneğin, Gorrister ile başlarsan, onun travmatik geçmişiyile yüzleşecek bir yolculuğa çıkıyorsun. Ellen'i seçersen, onun korkularıyla mücadele ediyorsun. Bu yapı tekrar oynama değerini inanılmaz derecede artırıyor çünkü her hikaye farklı mekanlar, bulmacalar ve duygusal ağırlık taşıyor.

Bulmaca tasarımı, dönemin klasik macera oyunlarının anlayışını yansıtacak şekilde zaman zaman mantık dışına kaçan zorluklar içeriyor. Birçok bulmaca envanterdeki nesnelerin doğru kombinasyonunu bulmayı, diyalog seçeneklerinin doğru sırayla kullanılmasını veya tamamen sezgiye dayalı çözümler geliştirmeyi gerektiriyor. Ellen'in senaryosunda sarı nesnelere kaçınmak zorunda olman bunun en iyi örneklerinden biri çünkü Ellen'in sarı renge karşı fobisi var. Bu tür kişisel de-

taylar hem bulmacaları zorlaştırıyor hem de hikayeye psikolojik bir derinlik katıyor. Oyunda teknik olarak "ölümsüz" olsan da yanlış kararlar karakterini geri dönülmez şekilde kötü duruma sokabiliyor.

Envanter yönetimi ise oldukça basit. Her karakterin taşıyabileceği eşya sayısı sınırlı ve bulduğun nesnelere genellikle o karakterin senaryosuna özgü oluyor. Bir karakterin topladığı eşyaları diğerinde kullanamıyor olman, her senaryonun izole ve kendine has yapısını güçlendiriyor. Oyunda zaman baskısı yok; istediğin kadar düşünebilir, sahneleri dilediğin kadar tekrar inceleyebilirsin. Ancak bazı kararlar var ki geri dönüşü yok—oyunun kaderi ve karakterin ruhsal gidişatı bu kararların üzerinde şekilleniyor.

OYUN İÇİ MEKANİKLER

Oyunun en devrimci mekaniği Spiritual Barometer (manevi barometre) sistemi. Ekranın sol alt köşesinde karakter portresinin arka plan rengi sürekli değişiyor: siyah en kötü ruhsal durumu, beyaz en iyiyi temsil ediyor. Bu barometre oyuncunun her ahlaki kararından etkileniyor. İyi bir eylem yapsan barometren



aydınlanıyor, kötü bir seçim yapsan kararıyor. Ancak oyun sana açıkça “bu iyi, bu kötü” demiyor. Kendi ahlaki pusulana güvenmek zorundasın.

Barometre sadece görsel bir gösterge değil, oyunun sonunu doğrudan etkiliyor. Her karakterin barometresi belli bir seviyenin üzerindeyse farklı sonlara ulaşabiliyorsun. Oyun toplam yedi farklı son sunuyor. Sadece birinde AM devre dışı kalıyor ve Ay’daki kriyojenik uyku kolonisi kurtarılıyor. Diğer altısında karakterler orijinal hikayedeki gibi ağzı olmayan jelimsi yaratıklara dönüşüyor. En iyi sona ulaşmak için beş karakterin de yüksek ruhsal seviyede olması gerekiyor.

Psych Profile (psiko profil) özelliği ise bir tür ipucu sistemi gibi çalışıyor. Her karakter için AM’in hazırladığı psikolojik profil mevcut ve bunu okuyarak karakterin zayıflıkları, korkuları ve motivasyonları hakkında bilgi edinebiliyorsun. Ancak bu profilleri okumak manevi barometreyi düşürüyor çünkü AM’in manipülasyonuna başvurarak kendi vicdanından sapmış oluyorsun. Bu detay da yine oyunun temel felsefesini yansıtıyor: “Doğru olanı yapmak için dışsal bir rehber mi ihtiyacın var, yoksa kendi iç sesine güvenebilir misin?” Yani başka bir deyişle oyunun bu mekaniği, sonuç odaklı değil niyet odaklı etik anlayışını savunduğunu gözler önüne seriyor.

Diyalog ağacı sistemi de yalnızca bilgi toplamak için değil, karakterlerin psikolojisiyle uyumlu şekilde ilerlemek için tasarlanmış. Bir kişiyle nasıl konuştuğun, ne sorduğun ve soruları hangi sırayla yönelttiğin büyük önem taşıyor. Bazı bilgiler ancak doğru yaklaşımı sergilediğinde açığa çıkıyor. Ellen’in senaryosunda bir karakteri yanına çekmenin yolu empati kurmaktan geçerken; Ted’in hikayesinde, sürekli yalan söylemeye meyilli oluşuna rağmen dürüstlüğü koruman gerekiyor.

GÖREVLER

I Have No Mouth, and I Must Scream açık dünya değil, tamamen lineer senaryo yapısına sahip. Her karakter kendi bölümünde

hareket ediyor ve bu bölümler birbirinden bağımsız. Ancak her senaryonun kendi içinde keşfedilecek alanları, yan karakterleri ve çözülecek bulmacaları var.

Gorrister’in senaryosu çölde yere çakılmış bir zeplinde geçiyor. Hedef, çalınan kalbini bulmak ve eşinin intiharına yol açan gerçekleri ortaya çıkartmak. Bu bölümün ana teması suçluluk. Zeplinin farklı bölümlerini keşfederken, Gorrister’in pasifist değerleriyle savaş arasında kalan geçmişi ortaya çıkıyor. Barometreyi yükseltmek için şefkat göstermen ve şiddetten kaçınman gerekiyor. Tam bu sırada da oyun başka bir soru soruyor: Gorrister gerçekten suçlu olduğu için mi kendini cezalandırıyor, yoksa acı çekmek onun için değişimden daha kolay bir kaçış yolu mu? Hikaye ilerledikçe, Gorrister’in aslında sorumluluğu kabullendiği için değil, kendini affetme ihtimalini reddettiği için acıda ısrar ettiğini fark ediliyor. Böylece bölüm, bir vicdan muhasebesi olmaktan çıkıp, insanın kendine uyguladığı cezayı neden bazen bırakmak istemediğine dair daha geniş bir sorgulamaya dönüşüyor.

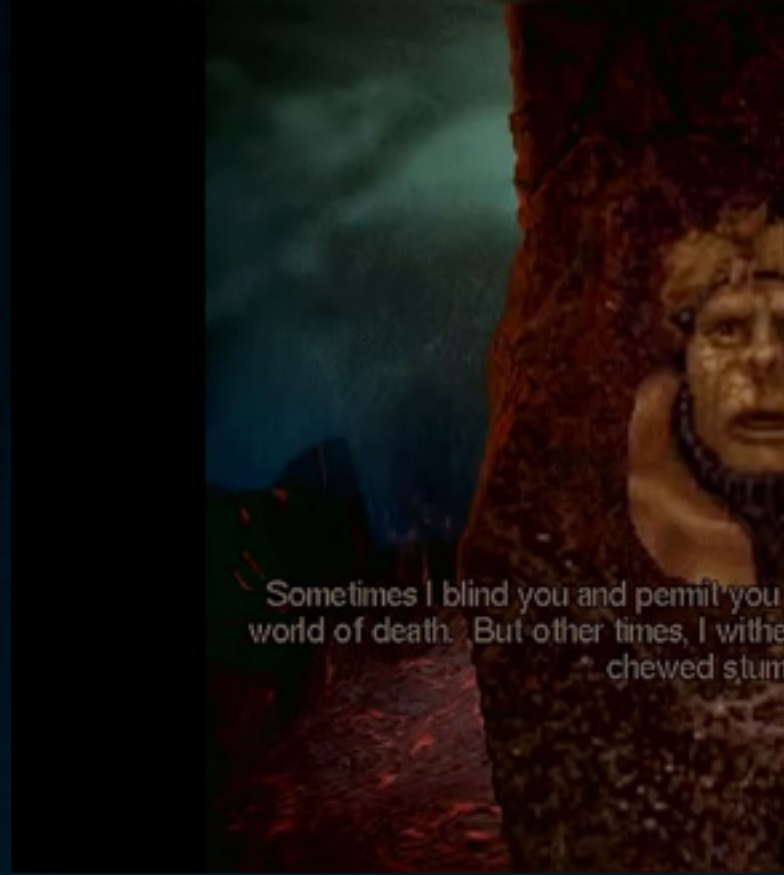
Bu içsel çözülme hali, Benny’nin senaryosunda bambaşka bir bağlamda devam ediyor. İlkel bir kabile arasında geçen bu bölümde AM’in Benny’yi grotesk bir yaratığa dönüştürmüş olması ilk başta bir cezalandırma gibi görünse de kısa süre sonra bunun çok daha ironik bir dönüşümün kapısını açtığı fark ediliyor. Bir zamanlar komutan olarak güçsüzleri ezmeyi normalleştiren Benny, artık fiziksel açıdan bile aciz; fakat tam da bu acizlik, onda medeniyetin öğretilmediği bir şefkati görünür kılıyor. Bir çocuğu kurtarmaya çalışırken Benny’nin insanlığı yeniden filizleniyor ve oyun burada önemli bir soruyu gündeme getirir: Bir insanı “insan” yapan şey medeniyet mi, yoksa şefkat duyma kapasitesi mi? Böylece Benny’nin hikayesi, cezanın içinden doğan ikinci bir şans fikrine doğru evriliyor.

Bu sorgulayıcı çizgi, Ellen’in senaryosunda daha kişisel ve travmatik bir düzleme taşıyor. Bu senaryo sarı bir elektrik piramidinde geçiyor. Teknolojik ve klostrifobik bu ortamda

Ellen'in sarı renk fobisi ve kapalı alan korkusu sürekli tetikleniyor. AM, Ellen'i geçmişte ona tecavüz eden saldırganıyla yüzleştiriyor. Bu bölüm güçlenme ve korkularını aşma üzerine. Oyuncu Ellen'in travmalarını anlayarak doğru kararlar vermek zorunda. 1995 için çığır açıcı bir şekilde bu bölüm, Ellen'i sadece "kurban" olarak göstermiyor. Oyun diyor ki: Travma geçmişin bir parçası ama tüm kimliğini tanımlamak zorunda değil. Ellen saldırganıyla yüzleştiğinde kazandığı güç, ona travmayı yeniden çerçeveleme imkanı veriyor. Artık o, başına gelenle tanımlanan biri değil, başına gelene rağmen ayakta kalan biri.

Bu yüzleşme temasının diğer bir ağır ve rahatsız edici biçimi, Nimdok'un senaryosunda ortaya çıkıyor. Bu senaryo Auschwitz toplama kampında geçiyor. Nimdok'un Nazi bilim insanı geçmişi, Josef Mengele'yle çalıştığı ve Yahudi kökenli olmasına rağmen kendi ailesini ihbar ettiği ortaya çıkıyor. AM'in işkence teknolojilerini geliştiren kişi oymuş. Ancak oyun, onu tek boyutlu bir canavar gibi sunmuyor; tam tersine, kötülüğün çoğu zaman sıradan insanların rutin kararlarından doğduğunu gösteriyor. Nimdok, sistemin içinde kalabilmek için mantığını kullanarak kendi eylemlerini haklılaştırmış; sonuçların ağırlığını ise bilinçli bir şekilde görmezden gelmiş. Bu nedenle oyuncunun mahkumları kurtarma çabası, aslında Nimdok'un geçmişiyile yüzleşmesi için bir kapı aralıyor. Almanya ve Fransa'da sansürlenmiş bu bölüm, oyunun hem tarihsel hem de etik açıdan büyük bir ağırlığa sahip olduğunu bir kez daha ispatlıyor ve şu mesajı veriyor: Geçmiş değiştirilemez, ancak onunla yüzleşmek hala mümkün.

Son olarak Ted'in senaryosu var. Hikaye ortaçağ şatosunda geçiyor ve aldatma temalarını işliyor. Ted sürekli kendini üstün görüyor ve başkalarını manipüle ediyor. Bu bölümde bir prensesin gözde şövalyesini alt etmen ve dürüst kalmayı seçmen gerekiyor. AM, Ted'in paranoyasını kullanarak onu sürekli yanlış kararlara sürüklemeye çalışıyor. Ted'in zihni kendi en büyük hapisanesi. Kendini herkesten üstün görüyor ama aynı zamanda herkesin kendisine komplo kurduğunu düşünüyor.

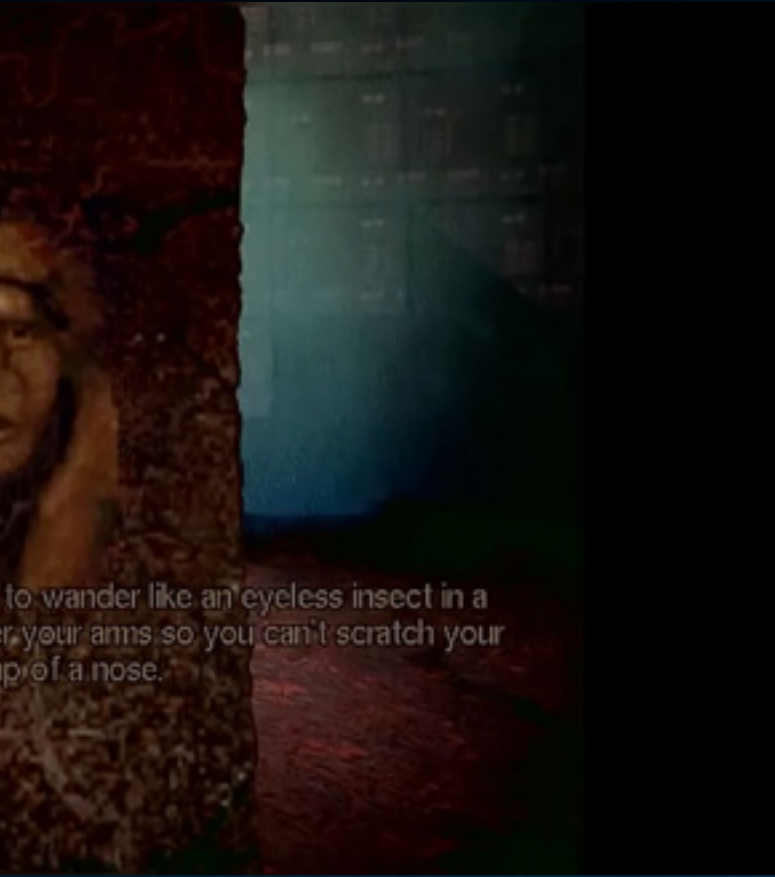


Sürekli şüphe ve üstünlük kompleksi arasında salınıyor. Oyun gösteriyor ki başkalarına güvenmemek, aslında kendine güvenmemekle aynı şey. Ted'in manipülasyonları onu korumak için değil, gerçek bağlantıdan kaçmak için var.

Tüm karakterlerin senaryolarını tamamladıktan sonra final bölümü açılıyor. Bu bölümde beş karakter ilk kez bir araya geliyor ve AM'in ana bilgisayar merkezine girmeye çalışıyor. Burada son kararlar veriliyor ve hangi sona ulaşacağın belirleniyor.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

1995 yılı için oyun etkileyici görsellik sunduğu aşikar. 640x480 SVGA çözünürlük, dönemin CD-ROM çağının getirdiği imkanlarla birleşince ortaya zengin detaylı sahneler çıkmış. Her karakter senaryosunun kendine özgü görsel dili var. Deluxe Paint ve LightWave 3D ile oluşturulan 60'tan fazla elle çizilmiş arka plan, oyunun atmosferik gücünün temelini oluşturuyor.



doğasını yansıtıyor. Oyun korku atmosferini şok değeriyle değil, psikolojik gerilimle yaratıyor. Sahne tasarımları oyuncuyu tedirgin ediyor ama aniden zıplatan jumpscareler yok.

Elbette bugün bakıldığında grafikler eski görünebilir; ancak oyunun sanatsal yönlendirmesi hala güçlü, hatta zamanla daha da değer kazanmış durumda. Pixel art'ın kendine özgü büyüğü ve nostalji hissi, oyunun kasvetli atmosferine ayrı bir katkı sağlıyor. Modern ScummVM sürümünde grafikler hafifçe yumuşatılmış ve yüksek çözünürlüklü ekranlarda daha temiz görünse de orijinal estetik bozulmadan korunmuş.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Oyunun ses tasarımı, 90'lar için şaşırtıcı derecede güçlü ve etkileyici. Harlan Ellison'ın AM'i seslendirmesi ise video oyun tarihinin en unutulmaz performanslarından biri olarak kabul ediliyor. Ellison'ın tonu; nefret, öfke ve derin bir acıyı aynı anda hissettiren, tüyleri diken diken eden bir yoğunluğa sahip. Özellikle AM'in ünlü "HATE" monoloğu sırasında, milyonlarca mil devre boyunca biriken nefretini anlatırken kullandığı vurgular sahneyi olağanüstü bir seviyeye çıkarıyor.

İlginç bir detay olarak, başlangıçta AM'i Star Trek: The Next Generation'dan John DeLancie'nin seslendirmesi düşünülmüş. Ancak Ellison, Star Trek ile özdeşleşmekten sıkıldığı için karakteri kendisi seslendirmeyi tercih etmiş.

Oyunda 40'tan fazla profesyonel seslendirme sanatçısı yer almış. Ellen'in kırılğan sesi, Nimdok'un suçluluk dolu tonları, Ted'in paranoyak monologları ve Benny'nin çocuksu konuşması karakterleri güçlü biçimde yaşatıyor. Yan karakterler bile özenle seslendirilmiş.

Müziklerde imza John Ottman'a ait. Aynı yıl The Usual Suspects'in müziklerini yapan Ottman, oyun için 25'ten fazla MIDI parça bestelemiş. Her senaryonun kendine özgü bir müzikal teması var: Nimdok bölümünde kararsar, askeri marşlara benzeyen parçalar;

Gorrister'in zeplin senaryosu kasvetli, paslanmış metal ve kumla kaplı ıssız bir çöl sunuyor. Renk paleti kahverengi ve griye çalıyor, bu da karakterin depresyonunu yansıtıyor. Benny'nin senaryosu kabile yaşamının ilkelliğini, doğal renkleri ve organik şekilleri kullanıyor. Ellen'in sarı piramidi neon gibi parlayan, rahatsız edici geometrik şekillerle dolu. Bu renk seçimi Ellen'in fobisini güçlendiriyor ve oyuncu da aynı rahatsızlığı hissediyor.

Nimdok'un Auschwitz senaryosu siyah-beyaz tonlarda işlenmiş, sadece belirli önemli nesnelere renkli. Bu sinematik yaklaşım, toplama kampının dehşetini vurguluyor. Ted'in ortaçağ şatosu gotik mimarisıyla klasik kale estetiğini yansıtırken, aynı zamanda AM'in sür-real müdahaleleriyle gerçeküstü elementler taşıyor.

Animasyonlar dönemin standardında sınırlı ama karakterlerin yürüyüşü, jest ve mimikleri yeterince ifade edici. AM'in hologram görüntüsü özellikle çarpıcı; nefret dolu yüzü ve bozulan pixelleri, yapay zekanın kaotik

Ellen'in senaryosunda gerilimi yükselten elektronik ambient tınlar; Ted'in şatosunda ise sahte ihtişam hissi veren ortaçağ melodileri duyuluyor. MIDI teknolojisi dönemin sınırlarında ustalıklarla kullanılmış ve bazı besteler General MIDI bankasının kapasitesini zorlamış.

Atmosferik sesler de oyunun gerilimini tamamlıyor. Gorrister'in zeplinindeki rüzgâr ve metal sesleri, Benny'nin köyündeki doğa efektleri, Ellen'in piramidindeki elektrik hummaları ve Nimdok'un kampındaki neredeyse boşluğu sessizlik oyuncuya sürekli bir tedirginlik aşıyor.

Modern Steam sürümü, bestecinin orijinal master kasetlerinden restore edilmiş 54 parçalık genişletilmiş bir soundtrack sunuyor. Bu müzikler, Ekim 2025 güncellemesiyle eklenen oyun içi müzik kutusundan dinlenebiliyor. 1995'teki CD-Audio kalitesi bugün bile şaşırtıcı biçimde temiz, MIDI parçalar ise nostaljik olmalarına rağmen hala etkileyici bir profesyonellik taşıyor.

DEĞERLENDİRME

I Have No Mouth, and I Must Scream cesur ve başarılı bir yapım. Oyunun en büyük gücü, Ellison'in karanlık hikayesini interaktif medyuma dönüştürürken edebi derinliğini koruması. Manevi barometre gibi yenilikçi mekaniklerle karakter seçimi ve ahlaki sonuçları birleştirerek, beş karakterin psikolojik yolculuğunu etkileyici bir deneyime dönüştürmüştü.

Yetişkin temalarını işleme biçimi döneminin çok ötesinde ve Ellison'un yapay zeka kabusu 30 yıl sonra bile güncel.

Ancak 90'ların macera oyunu sorunlarını da taşıyor. Bulmacalar mantık dışı, walkthrough (yol haritası) olmadan ilerlemek son derece zor. Envanter kombinasyonları ve diyalog seçenekleri belirsiz kalabiliyor. Nightdive'in modern versiyonu orijinal CD-ROM sürümlerinin teknik sorunlarını (ses senkronizasyonu, donmalar, kaydetme problemleri) çözmüş olsa da bulmaca tasarımı değişmemiş. Türkçe dil desteği yok. Fan yaması mevcut ama seslendirmeler İngilizce kalıyor ve metinler ileri seviye İngilizce gerektiriyor.

Oyun 10-15 saatlik bir deneyim sunuyor ve farklı sonuçları görmek için birkaç kez oynamak gerekiyor. Steam Deck Verified sertifikası almış, cloud save ve başarımlar sistemi eklenmiş. Psikolojik derinlik ve zorluk arayan oyuncular için vazgeçilmez ama kolay bulmaca ya da gündelik eğlence isteyenler hayal kırıklığına uğrar. Bu oyun çabalama istiyor ve rahatsız ediyor tam da tasarlandığı gibi.

Geliştirici: *The Dreamers Guild ve QUByte Interactive*

Yayıncı: *Nightdive Studios*

Tür: *Macera*

Çıkış tarihi: *31 Ekim 1996*







Neler oldu neler!

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

ÜSTELİK THE GAME AWARDS SAHNESİ, ARDI ARDINA GELEN DUYURULARLA AYIN GÜNDEMİNİ ADETA TEK BAŞINA BELİRLLEDİ.

Yazar: Yavuz Bektaşoğlu

Red Dead Redemption yeni nesil konsollara geldi!

Rockstar Games'in kült Vahşi Batı oyunu Red Dead Redemption ve Undead Nightmare paketi, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve Nintendo Switch 2'ye geldi. Oyun aynı zamanda Netflix abonelerine ücretsiz olmakla birlikte iOS ve Android platformlarında da yayımlandı.



Sol Shogunate, PC Gaming Show: Most Wanted'da duyuruldu

Bilimkurgu ve feodal Japonya öğelerini harmanlayan aksiyon RPG Sol Shogunate, PC Gaming Show: Most Wanted etkinliği sırasında resmi olarak duyuruldu. Yapım, geliştirici ekip tarafından "samuray ve uzay teknolojisinin bir arada yer aldığı yeni nesil bir aksiyon deneyimi" olarak tanımlanıyor.



Total War: Medieval 3 duyuruldu!

Creative Assembly Total War 25. Yıl Dönümü Özel Gösterimi'nde Total War: Medieval serisinin yeni oyununu duyurdu. Medieval 2'nin çıkışından yirmi yıl sonra, Total War: Medieval 3 ile Orta Çağ'a geri dönüyoruz!



ReStory: Chill Electronics Repairs duyuruldu!

Wholesome Games etkinliđi kapsamında düzenlenen Day of the Devs: The Game Awards Digital Showcase 2025, bađımsız oyunlara ait yeni fragman ve duyuruları bir araya getiriyor. Yeni duyurulan oyunlardan biri de Mandragora ve tinyBuild stüdyoları tarafından geliştirilen ReStory: Chill Electronics Repairs oldu.



Minecraft'a dev savaş paketi: Mounts of Mayhem yayımlandı!

Minecraft'ın merakla beklenen Mounts of Mayhem paketi sonunda oyuncularla buluştu. Bu içerik paketiyle birlikte atlı zombiler, yoğun tempolu binicilik çatışmaları ve tamamen yeni bir silah olan mızrak oyuna eklendi. Gündüz, gece ve hatta su altında bile süren frenzili savaşlarda oyuncular, hız ve isabetine göre ekstra hasar veren mızrađı kullanarak düşmanlara karşı üstünlük kurabilecek.



Control Resonant resmen duyuruldu!

Remedy Entertainment, 2019 yapımı Control'ün devam oyunu olarak 2026'da çıkacak Control Resonant oyununu resmen duyurdu. Oyuncular, heyecan dolu bu aksiyon ve macera RPG'de doğaüstü yok oluşun eşiğindeki çarpıtılmış bir Manhattan'ı keşfedecekler. Dylan Faden'in olađanüstü güçlerini açığa çıkararak insanlığını ve hayatta kalmasını, gerçekliđi büken kozmik bir tehdide karşı korumaya çalışacaklar.



The Game Awards 2025 gizemli oyunu Divinity oldu!

Günlerce konuşuldu. Mojave Çölü'nde ortaya çıkan devasa, cehennemvari heykelin aslında Divinity'nin habercisi olduđu ortaya çıktı. Larian Studios'un şimdiye kadarki en büyük oyunu olarak adlandırdığı The Game Awards 2025 gizemli oyunu Divinity oldu. Tanrılar sessiz. Rivellon kan kaybediyor. Yeni güçler uyanıyor...



Star Wars: Fate of the Old Republic duyuruldu!

Yeni Star Wars oyunu The Game Awards 2025'te duyuruldu! Star Wars: Fate of the Old Republic ile Eski Cumhuriyet'in sonlarında yeniden doğuşun eşiğindeki bir galakside Güç kullanan bir karakterin rolüne bürüneceksiniz. Arcanaut Studios ve Lucasfilm Games iş birliğiyle geliştirilen bu tek oyunculu aksiyon rol yapma oyununun, Mass Effect üçlemesinin yönetmeni Casey Hudson tarafından kurulan yeni bir stüdyo tarafından geliştirileceği açıklandı.



Pragmata çıkış tarihi açıklandı

Capcom tarafından geliştirilen bilimkurgu aksiyon ve macera oyunu Pragmata, 24 Nisan 2026'da PC, PlayStation 5, Nintendo Switch 2, Xbox Series X/S platformlarına gelecek. Ay araştırma istasyonunda geçen oyun, uzay yolcusu Hugh ve robot Diana'nın, istasyonu kontrol eden düşman yapay zekâya karşı birlikte mücadele ederek Dünya'ya dönmelerini konu alıyor.



Psikolojik-macera oyunu UN:Me resmi olarak duyuruldu!

Shueisha Games ve geliştirici historia, yakında çıkacak olan psikolojik macera oyunları UN:Me'nin prestijli Day of the Devs: The Game Awards Dijital Showcase için seçildiğini duyurdu. Bu seçki, UN:Me'yi yılın en umut vadeden bağımsız oyunlarından biri olarak konumlandırıyor ve oyunun sektörün en yenilikçi yapımlarıyla birlikte tanıtılmasını sağlıyor.



Total War: Warhammer 40,000 resmen duyuruldu!

Total War serisinin Total War 25. Yıl Dönümü Özel Gösterimi'nde Creative Assembly'nin yeni oyunu Total War: Warhammer 40,000, resmen duyuruldu. Oyuncular her biri kendine özgü, hikayeden ilham alan oyun özellikleri, yıkıcı silahlar, kıyametvari savaş makineleri ve savaş yöntemleriyle donatılmış dört farklı fraksiyonla, uzayda seferler düzenleyecek.



Birinci şahıs siberpunk RPG oyunu No Law duyuruldu!

PUBG: Battlegrounds'un yayıncısı Krafton, kasvet dolu siber-noir bir şehir olan Port Desire'da geçen, birinci şahıs nişancı RPG oyunu No Law'ı duyurdu. No Law'da oyuncular, savaşın yıpratmış geçmişi geride bırakıp çok sevdiği bitkileriyle sakin bir hayat sürmeye çalışırken kendisini belanın tam ortasında bulan eski asker Grey Harker'ı kontrol edecekler.



Forest 3 duyuruldu!

Endnight Games, The Game Awards 2025'te sürpriz bir şekilde serinin yeni oyunu Forest 3'ü duyurdu. Birinci şahıs oynanış görüntüleriyle karşılaştığımız duyuru fragmanında bolca bilim kurgu teknolojisi, omuzda taşınan bir vinç gibi görünen bir alet ve keşfedilecek birçok yeni ve tehlikeli ortam yer aldı.



Tomb Raider Legacy of Atlantis duyuruldu! 2026'da geliyor

Crystal Dynamics ve Flying Wild Hog işbirliğiyle geliştirilen Legacy of Atlantis, 1996'da çıkan ilk Tomb Raider oyununun yeniden yapım versiyonu olarak The Game Awards 2025'te duyuruldu. Oyun 2026'da geliyor.



Tomb Raider: Catalyst duyuruldu: 2027'de geliyor!

Kaliforniya merkezli ABD'li video oyun stüdyosu Crystal Dynamics, Tomb Raider serisinin yeni oyunu Tomb Raider: Catalyst'ı The Game Awards 2025 etkinliğinde resmen duyurdu. Yeni oyun, seriyi tamamen yeni bir döneme taşıyarak Lara Croft'u bu kez Kuzey Hindistan'da geçen mistik bir maceraya çıkaracak.



Yakuza'ya benzeyen Gang of Dragon duyuruldu

Nagoshi Studio tarafından geliştirilen ve yayımlanacak aksiyon ve macera oyunu Gang of Dragon, The Game Awards 2025'te duyuruldu. Tokyo'nun Shinjuku bölgesinin ikonik gece hayatı mekanı Kabukicho'da geçen oyunda, Koreli aktör Ma Dong-seok tarafından canlandırılan Shin Ji-seong'un macerasına ortak olacaksınız.



Where Winds Meet, bir ayda 15 milyon oyuncuya ulaştı

Everstone Studio ve NetEase Games, Where Winds Meet'in bir aydan kısa sürede 15 milyonu aşkın oyuncuya ulaştığını duyurdu. Bu hızlı yükseliş, oyunun daha çıkış döneminde geniş bir kitle tarafından benimsendiğine işaret ediyor.



CD Projekt, GOG'u Michał Kiciński'ye sattı

CD Projekt Grubu'nun dijital dağıtım platformu GOG, şirketin kurucu ortaklarından Michał Kiciński tarafından satın alındı. CD Projekt'ten yapılan açıklamaya göre Kiciński, GOG sp. z o.o.'nun hisselerinin yüzde 100'ünü 90.7 milyon PLN (1 milyar 83 milyon lira) karşılığında devraldı. Bu satın alma ile birlikte GOG, CD Projekt Grubu'ndan ayrılarak tamamen bağımsız bir yapıya kavuşuyor.



Roblox geri dönüyor! Türkiye'de resmi şirket kuruldu

Türkiye'deki milyonlarca oyuncusundan ağustos 2024'ten bu yana uzak kalan Roblox, yasal uyumluluk sürecinde kritik bir hamle yaptı. Edinilen bilgilere göre platform, Türkiye yasalarına uyum sağlamak ve muhataplık sorununu çözmek adına İstanbul merkezli bir şirket kuruluşunu gerçekleştirdi.





Türkiye'nin bağımsız
oyun medya platformu

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com