

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

42

HAZİRAN 2026

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



İNCELEME
Gothic 1 Remake

World of Tanks:HEAT

Thick as Thieves

■ ■ ■

İÇİNDEKİLER

İncelemeler

4 Gothic 1 Remake

12 World of Tanks: HEAT

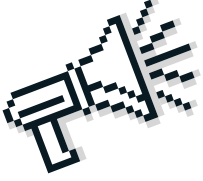
20 World of Warcraft:
Midnight

32 Thick as Thieves

40 Esoteric Ebb

Neler oldu neler?

46 Oyun haberleri



KÜNYE

OG

Nur Betül Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

YAZARLAR

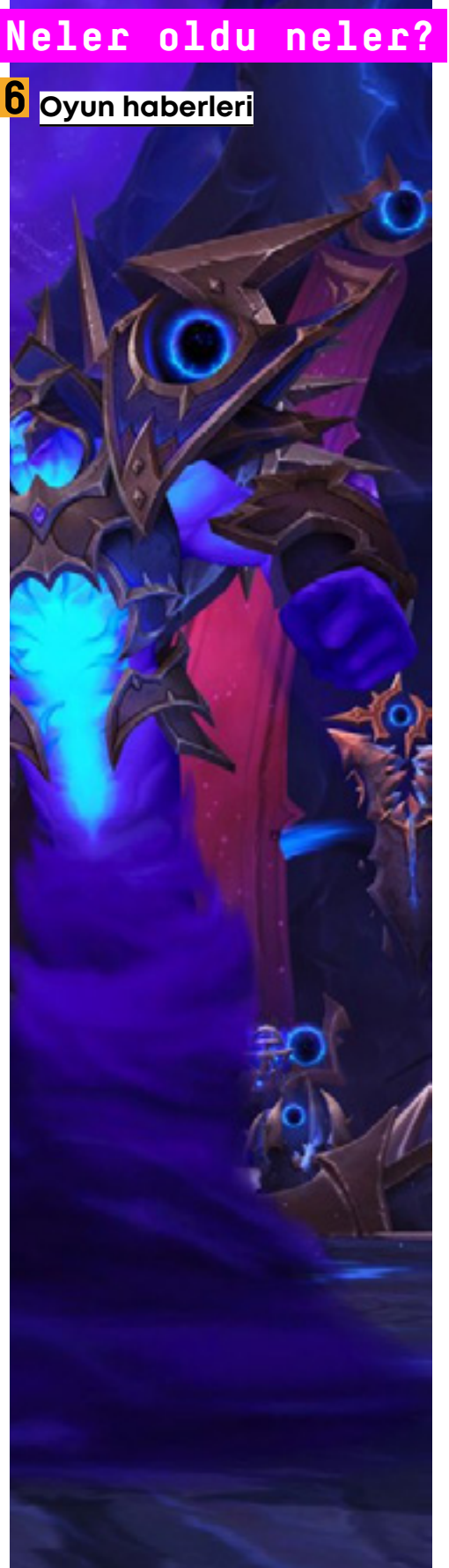
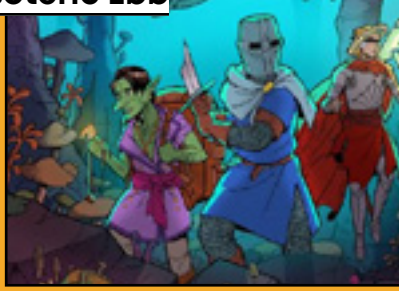
Yusuf İslam Tunbul

Yavuz Bektaşoğlu

Emirhan Kara

Beste Eylül Bozer

İsmail Ağuş



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dergimizin 42. sayısı ile yeniden karşınızdayız.

Bu sayıda; 25 yıl önce kült bir statüye ulaşan efsanevi rol yapma oyununu, Maden Vadisi'nin acımasız dünyasıyla birlikte Unreal Engine 5 üzerinde yeniden inşa eden Gothic 1 Remake, Wargaming'in yıllar içinde biriktirdiği tank savaşı deneyimini kahraman odaklı bir aksiyona taşıyan ve alternatif bir savaş sonrası çağda hızlı, yıkıcı çatışmalar vaat eden World of Tanks: HEAT, Void istilasıyla karanlığa sürüklenen Quel'Thalas'a döndüğümüz ve yıllardır beklenen oyuncu evi sistemini nihayet oyuna getiren on birinci genişleme paketi World of Warcraft: Midnight, Thief ve Deus Ex gibi türün kurucu yapımlarının arkasındaki isimlerin gölgelerde ustalaşmayı gerektiren hırsızlık maceramızı kurgusal Kilcairn şehrine taşıdığı Thick as Thieves ve Disco Elysium ile masaüstü rol yapma geleneğinden beslenen, zar atışlarıyla şekillenen diyalogları bir rahibin gözünden deneyimlediğimiz Esoteric Ebb incelemeleri sizleri bekliyor.

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

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

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar!

Nur Betül Aktaş



İNCELEME

GOTHIC 1 REMAKE

Yazar: Yusuf İslam Tunbul



Savaşın ve büyü'nün hâkim olduğu bir diyarda geçen Gothic 1 Remake, bizlere ikilemler içerisinde kaldığımız ve sürekli olarak zorluklara karşı mücadele etmek zorunda olduğumuz karanlık bir dünya sunuyor. Hiçbir canlının dışarıya çıkmasına izin vermeyen büyü'lü bir güç kalkanı tarafından çepeçevre sarılmış bir açık hava hapishanesinde mahkumken hayatta kalmaya çalışıyor, seçimler yapıyor ve kendimizle birlikte bütün mahkumların da kaderini değiştiriyoruz. Modern oyunlarda ve hatta çoğu klasik oyunda görmediğimiz kadar zorlayıcı savaş mekanikleri ve ciddi manada sıkıntılı olan kontrolleri ile her oyuncuya hitap etmese de pek çok RPG sever için efsaneleşmiş olan oyun serisi bir remake ile yeniden karşımızda. Oyunda nelerin aynı kaldığını, nelerin geliştiğini ve nelerin gelişemediğini gelin hep birlikte ayrıntılı bir şekilde inceleyelim.

KÜLT OYUNUN DÖNÜŞÜ

Zamanında devasa satış rakamlarına ulaşmasa da pek çok RPG severin gönlünde taht kurmuş olan klasik Gothic serisi yeniden karşımızda. Orijinal olarak 2000'li yıllarda Piranha Bytes tarafından geliştirilmiş olan serinin ilk oyunu, Alkimia Interactive tarafından Unreal Engine 5'te en baştan yapıldı ve oyuncuların beğenisine sunuldu. Oyun, modern oyuncuların asla alışık olmadığı bir deneyim sunarak yeni gelen oyuncuları sudan çıkmış balığa çevirse de oyunun orijinal halini oynayıp sevmiş olan hayranların çoğunluğu tarafından takdir ve hayranlıkla karşılandı. Dile kolay, orijinal oyunun çıkışının ardından 25 yıl yani çeyrek asır geçmiş. Düşünün, günümüz oyuncu kitlesinin pek çoğu o zamanlar henüz doğmamıştı bile. Geçen bu süre zarfında oyun dünyası değişmek bir yana dursun evrim geçirdi haliyle.



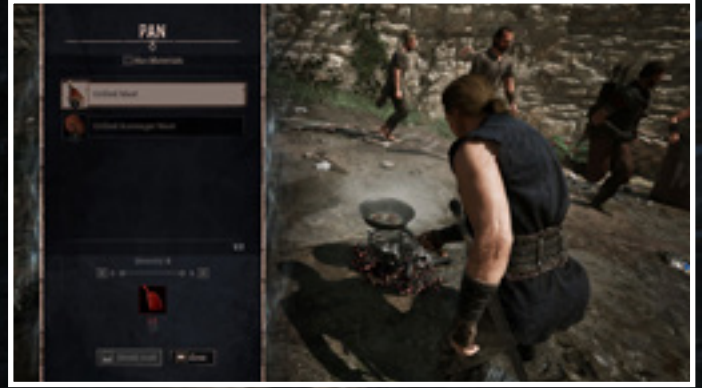
Sormamız gereken soru ise Gothic 1 Remake bu evrim ile paralellik gösterebildi mi yoksa bunu başaramadı mı? Oyun her ne kadar anlatı, grafik vb. yönleriyle hem orijinaline sadık kalıp hem de sektör standartlarını yakalamayı başarabilmiş olsa da asıl gol yiyeceği savaş mekanikleri ve karakter kontrolleri konusunda aynı başarıyı maalesef gösteremiyor. Gothic 1 Remake'in orijinal halinden hangi yönleriyle ayrıldığını ileriki bölümlerde daha derinlemesine inceleyeceğiz fakat öncesinde şunu belirtmek isterim ki oyunun sadık hayranları haricindeki oyuncuları memnun edebileceğini düşünmüyorum. Kim bilir, belki de geliştiricilerin hedefi en başından beri buydu.

MYRTANA'YA HOŞ GELDİNİZ

Oyun Myrtana krallığının Khorinis adasında, "Madenler Vadisi" olarak bilinen bir açık hava hapishanesinde geçiyor. Yaşanan savaşların ardından insanların tek bir bayrak altında birleştiği, Orklarınsa insanlara karşı savaş vermeyi sürdürdüğü, büyü'lü bir orta çağ fantezisi var karşımızda. Üstelik karanlık, vahşi ve çok acımasız bir orta çağ fantezisi... Oyun boyunca içerisinde bulunduğumuz açık hava hapishanesinde derme çatma barakalar ve benzeri yapılarda uyuyor, tuhaf hayvanların etlerinden yapılmış ve yenilebilir hale gelmeleri için üzerlerinde çok uğraşmış yemekler yiyor ve etrafta dolaşan türlü türlü böcekleri görmezden geliyoruz.

Karşılaştığımız çoğu kişinin bize karşı kaba ve hatta bazen düşmancıl şekilde davranması da cabası. Ayrıca oyunun başlangıcında para ve kendinizi koruyacak ekipmanlar edinmeniz de özellikle zorlaştırılmış. Zaten oyuna bir mahkum olarak başlıyoruz. Hiçbir şeye sahip olmayan, ismi bile bilinmeyen biriyiz. Herhangi bir önemimiz yok ve tam manasıyla hiç kimseyiz. Evet, oyun gerçekten de canınızı sıkmaq istiyor, sizi hapsedilmiş hissettirmek için elinden geleni yapıyor. Ve anlamış olacağınız üzere bunu gerçekten de başarıyor.

Savaş, zor bir karar ve beklenmedik bir kaza Kral II. Rhobar, verdiği zorlu savaşların ardından diyarı fethetmeyi ve düşmanlarını kontrol altına alarak tek bir bayrak altında birleştirmeyi başarır. Orklar hariç... Çok güçlü ve savaşçı bir ulus olan Orklar, insanların ordusuna aman vermeyerek bağımsızlıklarını korumaya devam ederler. Kral ise hedefinden dönmek yerine büyüü cevherleri kullanarak ordusunu güçlendirip Orklara karşı verdiği savaşı sürdürmeyi uygun görür. Bunu başarabilmek adına kendisi için zor, halkı için ise çok daha zor olan bir karar verir. Bütün suçlular, suçları ne kadar küçük olursa olsun, Khorinis adasına mahkum edilir ve zor şartlar altında madencilik yapıp büyüü cevherleri çıkarmak zorunda kalırlar. Gardiyanlar mahkumların çalıştığından ve düzenin korunduğundan emin olurlarken büyücüler ise madenleri koruyan güç kalkanını ayakta tutmaktan sorumludur. Ta ki hiç akla gelmeyecek bir kaza gerçekleşene ve güç



kalkanı kontrolden çıkarak içerisindeki herkesi hapsedene kadar. Kalkan, hiç kimsenin dışarı sağ çıkmasına izin vermez. Gardiyanlar ve büyücüler, mahkumlarla birlikte kapana sıkışmıştır. Fırsatı değerlendiren mahkumlar, sinsi bir saldırıyla gardiyanları öldürür ve hapishanenin kontrolünü ele geçirir. Büyülü cevhere muhtaç olan kralın mahkumlarla pazarlık yapmaktan başka çaresi kalmaz ve mahkumlar çıkardıkları cevherin karşılığında istedikleri her şeye sahip olurlar.

Bu yeni düzen içerisinde ayrışmalar da yaşanır tabii. Cevher baronları tarafından yönetilen madenci kampı içerisinde güçlünün zayıfı ezdiği, herkesin tepedekilere rüşvet vermek zorunda kaldığı yozlaşmış düzene karşı gelenler yeni bir maden yatağı keşfeder ve etrafında yeni bir kamp kurarlar. Bu yeni kamp ve onu işleten mahkumlar, diğerleri tarafından kural tanımaz barbarlar olarak görülürler. Bataklik bölgesinde ise bir grup mahkum tarafından dini bir tarikat kurulur, "Uyuyan" olarak adlandırdıkları bir varlığa tapınmaya başlarlar ve bu varlığın kendilerine özgürlük sunacağını iddia ederler. Dışarıdan bakan bir gözün bataklik kampında göreceği tek şey ise bataklik bitkilerinden yapılmış maddelerle kendilerini uyuşturan ve zehirleyen bir grup fanatik.



Kendisini bu açık hava hapishanesinde bulan ana karakterimiz ise bir yandan bu gruplardan hangisine dahil olacağını seçmeye çalışırken bir yandan da kendisine verilmiş olan görevi yerine getirmeye çalışır. Yani sizin anlayacağınız, oyun gerçekten üzerine düşünölmüş ve bizi zor seçimlere iten bir hikâyeye sahip.Önemli bir ayrıntı ise oyunun karanlık, gerçekçi ve acımasız anlatısının değıştirilmemiş olması. Günümüzde bu tarz hikayelerin seyreltilip daha az rahatsız edici hale getirilmeye çalışıldığını sık sık gözlemlerken Gothic 1 Remake'in aynı karanlık tonu koruyor olması hem cesurca bir hareket hem de oyuncuların gözünde önemli bir artı puan sebebi.

SES VE GRAFİKLER

Bir oyunda, özellikle de Gothic gibi bir oyunda atmosferin zenginleştirilmesine en çok hizmet eden etmenlerden biri ses ve müzikler, bir diğeri de grafiklerdir. Orijinal oyuna baktığımızda müzikler her ne kadar verilmeye çalışılan atmosfer için uygun olsa da benzeri oyunlar kadar ciddi bir etki oluşturmıyor, ayrıca çeşitlilik açısından da biraz zayıf kalıyor. Bu durumu ciddi bir eksiklik olarak değil ufak bir ayrıntı olarak dile getiriyorum sadece. Oyunun yenilenmiş haline baktığımızda geleneğin sürdüğünü görüyoruz. Remake, bu konuda ciddi bir gelişme göstermemiş.



Grafik konusunda ise durum tam tersi. Geçen 25 yılın ardından oyun grafik konusunda çağ atlıyor ve günümüz standartlarını yakalamayı başarıyor. Orijinal oyunun eski grafikleri sayesinde içimize işlenmiş olan tekinsizlik hissinin yeri hala pek çoğumuz için ayrı olsa da yenilenmiş grafikler sayesinde artık dünyayı daha ayrıntılı şekilde görüyor, gerçekten de bir parçası olarak hissediyoruz.

Bir diğeri nokta ise karakter seslendirmeleri. Oyunun yenilenmiş versiyonunda seslendirme için orijinal oyuna göre daha sağlam bir kadro kurulmuş ve diyaloglar kesinlikle sizi oyunun içine daha çok çeken bir hale getirilmiş. Bu konunun üzerine eğilmiş oldukları için stüdyoya teşekkürlerimizi sunuyoruz.

KEŞFE AÇIK, YOĞUN BİR DÜNYA

Orijinal oyuna baktığımızda açık bir dünyaya bırakılmış olduğumuzu görüyoruz. Üstelik bu açık dünya pek çok modern oyunda olduğu gibi boş boş gezindiğiniz, kısa süre içerisinde sıkıldığınız devasa bir açık dünya değil. Geliştiriciler küçük fakat dolu dolu, her köşesinin keşfedilmeye değeceği bir açık dünya inşa etmeyi tercih etmişler. İtiraf etmek gerekir ki çok da iyi yapmışlar. Üstelik bu dünya, gitmeye mecbur olduğunuz bölgelerin haricinde isteğe bağlı olarak keşfedebileceğiniz pek çok alan da sunuyor ve bu alanları keşfetmeniz durumunda sizi ödüllendiriyor. 2001 senesinde bu vizyona sadık kalınarak bir harita geliştirilmesi ve bunun başarılı şekilde ürün haline gelmesi takdire şayan doğrusu.



Gothic 1 Remake bu konuda da geleneği devam ettiriyor. Aynı vizyonla küçük ve yoğun bir açık dünya sunan oyun, orijinal oyunun haritasına sadık kalarak hem aynı deneyimi modernize edilmiş şekilde sunuyor, hem de ufak tefek eklemelerle var olanı daha da zenginleştiriyor. Bu noktada, önceki oyunda olduğu gibi burada da oyunu dümdüz bir şekilde oynayan oyuncu ile meraklı oyuncunun deneyimi aynı olmuyor, keşif peşinde koşan oyuncu oyun tarafından ödüllendirilmiş oluyor.

Oyunun bu yönüyle alakalı sayılabilecek başka bir konuya da değinmek isterim. Orijinal oyuna baktığımızda, yine modern oyunların aksine, oyuncu hedeflere adım adım götürülmek yerine tamamen kendi başına bırakılıyor. Oyuncu, varması gereken noktaya gitmek için harita işaretleri vb. yardımcılar kullanmak yerine gerçek manada ne yapması gerektiğini düşünmeye mecbur kalıyor. Bu vizyon, pek çok klasik oyunu modern olanlardan ayıran ve benim de oldukça kıymetli bulduğum bir nüans. Gothic 1 Remake, bu konuda da orijinal tasarımın ayak izlerini takip etmeyi tercih ediyor ve küçük bir çocuk gibi elimizden tutularak hedefe götürüldüğümüz bir deneyim değil, zorlu bir dünyada tek başımıza bırakıldığımız bir macera sunmayı başarıyor.

ZORLU SAVAŞ MEKANİKLERİ, EZİYET VERİCİ KONTROLLER

Gelelim oyunun can alıcı ve beni hayal kırıklığına uğratan kısmına, yani savaş mekaniklerine ve karakter kontrollerine. Pek çoğunuz eski oyunların ne kadar zor olduğunu biliyorsunuzdur diye tahmin ediyorum. Hatta Fallout (1997) incelememi okumuş olanlarınız varsa benim de eski oyunların zorluğundan keyif aldığımı bilirler. Oyuncunun hatasını acımasızca cezalandıran bir oyuna zaman ve emek vererek ustalaşmanın verdiği keyif pek çok oyuncu için vazgeçilmezdir zaten. Ancak Gothic 1 oyununun hem orijinaline hem de remake versiyonuna baktığımızda maalesef cezalandırıcılıktan da öte, kötü tasarlanmış bir deneyim görüyoruz. Oyunun modern versiyonunun bu konuda herhangi bir iyileştirmeye gitmemiş olduğunu görmek gerçekten de üzücü. Daha ayrıntılı şekilde açıklamak gerekirse savaş mekanikleri milimetrik olarak doğru hamleleri yapmanızı gerektiriyor, bu konuda en ufak bir esneklik bile sağlamıyor.

Düzgün çalışmayan animasyonlar ve istediğiniz hareketleri yerine getirmenize tam olarak izin vermeyen karakter kontrolleri ise bunu başarmanızı neredeyse imkânsız hale getiriyor.

Bu sebeplerle oyun, zorlayıcı ve ustalık gerektiren bir oynanış sunmaya çalışırken kötü tasarlanmış ve kullanışsız bir savaş deneyimiyle karşımıza çıkıyor.

Hakkını vermek gerekir, oyunda hedeflerimizi gerçekleştirmek için genellikle birden fazla yöntemden birini seçebiliyoruz. Bu da demektir ki şiddetten uzak duran, savaş mekaniklerini neredeyse hiç kullanmayan bir karakter olarak oynama şansımız var. Ancak savaştan kaçınmak için oyunun önemli bir kısmından mahrum kalmak, hele de bunu oyunun kötü tasarlanmış mekaniklerinden dolayı seçmeye mecbur kalmak pek çok oyuncu için kabul edilemez olacaktır.

TEKNİK AKSAKLIKLAR

Oyunun orijinal halinde, biraz da çıktığı dönemin cilveleri olarak, pek çok teknik hatayla karşı karşıya kalmaktayız. Oyunun başlangıcında giriş sinematiğinin oynamaması, görsel tutarsızlıklar gibi pek çok hata daha en baştan gözümüze batıyor mesela. Oyunun modernize edilmiş halinde ise bu hatalar giderilmiş fakat beraberinde, Unreal Engine 5 sağ olsun, yeni hatalar gelmiş. Ayrıca oyunun kanayan bir yarası ise optimizasyon. Pek çok Unreal Engine 5 oyunu gibi Gothic 1 Remake de oyunculara hatırı sayılır şekilde optimizasyon sorunları yaşıyor. Unreal Engine 5 kullanan pek çok bağımsız oyun stüdyosu bu problemleri bir şekilde aşmayı başarıyorken büyük stüdyoların bu konuda sınıfta kalabiliyor olması şaşırtıcı ve üzücü.



DEĞERLENDİRME

Gothic 1 Remake, zaten doğru bir vizyonla tasarlanmış olan orijinal oyunu pek çok yönden çok daha rafine bir hale getirse de savaş mekanikleri ve kontroller konusunda üzerine düşeni yapamamış maalesef. Oyunun modern versiyonu, orijinali gibi zorlayıcı olmanın ötesinde anlamsız şekilde eziyet veren bir halde bırakılmış. Bu durum da oyunun oldukça keyifli olan pek çok yönünü büyük bir oyuncu kitlesi için erişilemez kılmış. Yine de oyun pek çok çevre tarafından takdirle karşılanmakta. Benim değerlendirmem olumsuz tarafa daha yakın olsa da oyun, orijinal versiyonunun hayranları ve RPG türünü dip bucak deneyimlemek isteyen oyuncular için tatmin edici bir deneyim sunabilir. Bu oyuncu kitleleri için oyunu indirimli halini satın almak şartıyla tavsiye edebilirim.

Geliştirici: Alkimia Interactive

Yayıncı: THQ Nordic

Tür: Rol Yapma

Çıkış tarihi: 5 Haziran 2026

6,5



WORLD OF TANKS: HEAT

Yazar: Emirhan Kara



Wargaming tarafından geliştirilen ve 26 Mayıs 2026 tarihinde PC, PS5, Xbox S ve X için yayımlanan World of Tanks: HEAT, 3 boyutlu ve kahraman odaklı çok oyunculu bir tank aksiyon oyunu olarak piyasaya sürüldü. Gelin bu oyuna biraz daha yakından bakalım.

Serinin bu oyunu bildiğimiz 2. Dünya savaşından çok daha farklı bir evrende, bilimin tank savaşlarını sıfırdan inşa ettiği bir gelecekte geçmekte.

Seçilebilir karakterlerden birisi olan Chopper'ın, ailesinin resmine baktıktan sonra savaş alanına gitmesiyle başlıyoruz ve ilk göreve yani direkt olarak savaşın ortasına dalıyoruz, buradaysa mekaniklerle tanışıp ilk görevi yapıyoruz.

Daha sonra olan görevler ise daha çok istatistik üzerine kurulu ve oyun girip maç atmaktan ibaret kalıyor, yalnızca girip bölgeleri ele geçiriyor çok daha fazla puan ve para toplayıp seviye atlayarak yeni karakterler ve belli başlı özelliklerin kilidini açıyoruz.

Anlayacağınız, derinlemesine ve potansiyelli başlayıp sadece arka plan loru olarak kalan basit bir hikâye sunumu var.

OYNANIŞ VE OYUN MODLARI

Bir temel saldırıya ek olarak iki süper bir de destek saldırısı bulunan bu oyunda temel amaç bölgeleri ele geçirerek oyunu kazanmak, 2000 puanlı tur içinde 5 farkı bölgeyi ele geçirip, işgal etmeye çalışan düşmanlarınızı da bertaraf edip o bölgelerdeki etkinliğinizi sürdürmeye odaklanıyorsunuz.

Onun dışında yapay zekaya karşı oynadığınız ve 10v10 a kadar uzanan farklı bir mod mevcut, o modda yine aynı şekilde temelde aynı, bölge ele geçirmek üzerine tasarlanan bir mod.

Bir de başlangıçta yaptığınız görev harici sadece atış talimindeki hareketsiz tankları indirmekten ibaret olan bir mod var, bu açıdan çeşitliliğin kısır olduğunu söyleyebiliriz.

Tabi oyun asıl yapmak ve oynatmak istediği yerleri çok iyi becerdiğinden ekstra bir oyun moduna gerek duymamış, bu da oyunu tekdüze hale getirmiş onun dışında bilinçli bir tercih olduğu için pek fazla şey söyleyemeyiz, belki ilerleyen güncellemelerde farklı oyun modlarını dahil edebilirler ve bu sayede çok daha çeşitli bir deneyim yaşayabiliriz ancak şu anki haliyle de oynaması çok keyifli bir oyun olduğu su götürmez bir gerçek.

MEKANİKLER VE KARAKTERLER

Az önce de dediğim gibi oyunun oynanışı gayet basit, peki mekanikleri?

Evet, onlarda basit hatta oyun camiasında "arcade" oynanış dizaynına cuk oturan bir yapısı var.

Nedir arcade? Gerçekçilikten uzak ve oldukça yapmacık ama bir o kadar kuş gibi hareket etme imkanına sahip olduğumuz, derin bir hikâyeden ya da mekanikten ziyade tempo ve refleks bazlı oyunlara arcade deniyor yani tam olarak bu oyunu tanımlıyor.

Bu sayede de bu mekanikler sayesinde tankların kontrolleri bir işkence olmaktan çıkıp sanki bisiklet sürüyormuşçasına hafif





ve bir o kadar keyifli bir hale geliyor. Kuş gibi süzülen tanklarla devasa kapışmalara girebiliyorsunuz.

Birbirinden farklı karakterler ve o karakterlerin her biri bambaşka saldırı tipine sahip olan tanklarıyla oyunun keyif dozajı olabildiğince artıyor.

Öte yandan Heat'i serinin diğer oyunlarından ayıran bir detay var ki o da kahraman odaklı olan ilk World of Tanks oyunu olması. Açıkçası seriye doğrudan doğruya yabancı birisi olduğumdan ve ilk deneyim ettiğim oyun bu olduğundan ötürü epey şaşırmıştım, zira tank temalı askeri bir oyun olduğundan ötürü karakter temasının her oyunda olduğunu düşünmüştüm.

İşin aslının öyle olmadığını da Heat için araştırma yaparken öğrendim, şaşırp serinin özüne dair böyle köklü bir konsept değişimini hoş buldum ve içten içe "Acaba tanktan inip şehri gezebilir miyiz? Bayrak falan dikebilir miyiz" diye düşündüm lakin böyle bir şey olmuyormuş, karakterler yalnızca basit bir arka plan profili olmakla yetiniyorlar fazlası olamıyorlar, yine de tanıtmak gerekirse diye şöyle bir not düşeyim;

Saldırı timi: Kent, Reaper, Raketa, Twister,
Savunma timi: Ember, Chopper,
Nişancı timi: Hound, Fuzzer

Karakterleri birbirinden ayıran temel özellikler de hiç şüphesiz saldırı çeşitlilikleri. Örneğin biri bütün arenayı gres yağına bulayıp tankları oldukları yere mihlatacak kadar yavaş hareket etmeye mecbur bırakabiliyorken diğeri gökyüzünden napalm veya hava saldırısı yaptırtabiliyor, öbürü alevler eşliğinde tankını çok daha hızlı kullanabilirken beriki karakter ise taramalı tüfekte düşmanı mahvediyor.

Anlayacağınız, her biri özgün ve kaliteli saldırılarla süslenmiş şık tasarımlara sahip karakterler.

Kozmetik olarak ise hepsi birbirinden farklı görünüşlerin yanı sıra özelliklere de sahipler ve grafik kısmında da söyleyeceğim üzere tankların tasarımları da karakterin görünüşüne benzer şekilde düşünülmüş ve o karakterin ruhunu epey bir yansıtacak şekilde tasarlanmışlar.

Yapımcılar tarafından gönderilen kod sayesinde inceleme yazarı olarak bütün karakterleri teker teker açmaya gerek duymadan direkt açılı olarak deneyim edebildim bu açıdan yayıncı ve yapımcı ekibe de teşekkürlerimi sunuyorum.

Açma kısmına gelince oyun içi para karşılığı karakterleri açabiliyorsunuz, oyunun başında ise her sınıftan birer karakter açık halde başlıyorsunuz yani o konuda da epey cömert davranmışlar.



Oyun içine dair kozmetik veya saldırı tipi haricinde de tankların ve karakterlerin hiçbir farkı yok, hepsine çabucak alışabilirsiniz. Karakter yetenek ağacı sayesinde de karakterlere ekstra özellikler ekleyebilirsiniz.

Son olarak World of Tanks markasına sıfırdan giren biri olarak bu karakter bazlı tank oyunu temasının markaya yakıştığını, yeni ve güzel bir soluk getirdiğini de söyleyebilirim.

GRAFİKLER

Oyunun grafikleri World of Tanks Blitz'e kıyasla çok daha iyi dursa da güncellenerek yaşatılan ve kökleri 2010'a dayanan ana oyunun şu anki versiyonundan pek farksız diyebilirim.

Peki bu kötü bir şey mi? Hayır değil zira oyunun grafikleri adeta taş gibi, 2026'ya ait bir WOT oyunu olduğunu hissettiriyor, kaliteli ışıklandırmalar, dağılan çevreler, tanklardaki karakterlere özgün spreylere boyalarından tutun tankın arkasına asılı bomba atar silahına kadar düşünölmüş küçük, ilginç ve kaliteli detaylar söz konusu.

En çok etkileyen ise az önce dediğim gibi dağılan çevreler oldu, ağaçlar, çitler, ufak tefek duvarlar, kısacası önünüze çıkan birçok şeyi tek bir dokunuşunuzla bertaraf edebiliyorsunuz, tankın ağırlığını hissettirebilmek açısından oldukça iyi ve net bir tercih olduğunu söyleyebilirim.

Oynarken attığım her adımda aracımın heybetini görsel olarak hissetmek isminin hakkını verdiğini düşünmememe sebep oldu.

Bunca detayın ise iyi bir optimizasyon ile desteklendiğini söyleyebiliriz, 80 FPS altına nadiren indim.

SES VE MÜZİK

Gel gelelim oyunun ses kısmında pek kayda değer bir şey yok, oyunun başına kısa bir sinematik sekans var onun harici karakterlerin pek bir sesi yok ama arka plan müzikleri fena değil, oyun içi sesler ise yeterli, bir tanktan ne tür ses beklenirse o mevcut

ve az önce dediğim gibi sürdüğümüz aracın ağırlığını çıkardığı sesler bakımından da hissedebiliyoruz.

Savaş atmosferini bozan şey: kalabalık arayüz Oyunun savaş atmosferi çok zayıf bu kaliteli grafiklere bu denli arcade mekanikler her ne kadar oynanış zevkini arttırsa da bir oyun oynadığımızı çokça kez hissediyoruz, her şeyden önce oyun içi arayüz bana sanki çok fazla ıvır zıvırla dolu gibi geldi, bu da savaş atmosferinden bizleri uzaklaştırabiliyor, biraz daha sade bir tasarım tercih edilebilirmiş oynarken hangi tarafa bakacağımıza daha çabuk karar verirdik.

Onun haricinde atmosferi bozan başka bir şey yok arcade ve arayüzün dışında, dediğim gibi parçalanabilir çevre veya farklı saldırı tipleri oyunun oynanabilirliğini hayli yükseltmiş bu yüzden bu tarz ufak detaylara çok takılmıyorum.

Yine de böyle bir eksinin varlığını söylemezsem olmazdı.

SERVER SORUNU

Gelelim incelemeye başlamadan önceki araştırma kısmında beni en çok geren şeye: Server sorununa.

Oyunun incelemelerinin adeta yerlerde olduğu ve "Oyundan atıyor, doğru düzgün oynayamıyoruz, nasıl oynayacağız bu oyunu?" şeklinde yazılmış olan incelemeleri gördüğümde "Sanırım bu oyunla epey bir





işimiz var” Demiştim ancak ne olmuşsa ben oyunu indirip başlayana kadar çözmüşler, oynadığım 3-4 saatlik süre boyunca hızlıca takır takır maç buldum ve oynadım, oyundan vesaire de atmadı ya da herhangi bir çökme donma sorunu da olmadı, hala daha girip devam ediyorum ve bugünü bu oyuna ayıracağım, olumsuzluk olursa tekrar not düşeceğim ama bu saatten sonra teknik açıdan herhangi bir olumsuzluk olacağını zannetmiyorum çünkü yapılan son birkaç incelemede de serverler ile ilgili durumun düzeltildiğini söyleyenler olmuştu.

Açıkçası böyle bir markanın özgün ve yeni bir oyunun çıkışında bu denli server sorunlarının boy göstermesi üzücü bir durum zira yıllardır kalitesi sayesinde kendi alanında bir dev haline gelen ve yan oyunlara ek yan markalar ile epey desteklenen bir serinin hatta ismin, bu kadar basit tongalara düşmemesi ve çıkışına çok daha iyi bir server dengesi kurması gerekirdi.

Lakin yiğidi öldür hakkını yeme, eksileri artılarına kıyasla daha az olan bu oyunda bu sorunu kesip attığınızda ise oyunun başka belirgin ve koca eksisi kalmıyor.

Ondan sonrasındaysa geriye yalnızca birkaç olası eksi adayını ve bazı pozitif detayları konuşmak kalıyor, hadi onlara da girişelim.

TANKLAR MODERN VE KALİTELİ

Tankların görünüşleri, tarzları, hissiyatları oldukça modern hissediliyor, oyunun yapım ekibinin epey sağlam bir araştırma yaptığı ve bu araştırmayı kendilerine özgün saldırı tipleriyle süsledikleri aşikâr, tutkuyla devam ettirilen ve yaklaşık 16 yılını devirmiş bir serinin, söz konusu tank olduğunda yine tutkuyla yapılan kaliteli ve ilmiklerle işlenmiş bir oyunu daha karşımıza çıkmış, o açıdan çok takdir ettim diyebilirim.

PAY TO WIN OLAYI

Seriye araştırdığımda ana oyunda da olmasına rağmen özellikle Blitz gibi hem android hem bilgisayar platformuna çıkmış bir oyunda ziyadesiyle olan bu denli serzenişlere epeyce rastladım. Ücretsiz ve devasa çok oyunculu olan birçok oyunun öde kazan yöntemi sayesinde çok fazla yan içeriği ve oyun içinde alınabilecek ürünleri gerçek para karşılığında sattığı da bir günümüz gerçeği olmuş durumda.

Dediğim gibi, serinin diğer oyunlarında da bu tarz durumlar var ki böyle serzenişler olmuş, bu oyunda da gerçek para ile alınabilecek eşyalar daha şimdiden bile mevcut, ek olarak durumun oyunun sürdürülebilirliği açısından

ilerleyen zamanlarda bir zaman ve para süngeri haline gelebileceğini ve oyuncuyu kesenin ağzını açmaya itebileceğini öngörebiliriz lakin böyle düşünmek şu an, sadece kötü bir acaba senaryosundan ibaret olur.

Zira diğer oyunların bu öde kazan düzenine rağmen hala köklü kitlesi tarafından oynanmaya devam ettiğini düşündüğümüzde World of Tanks: HEAT oyunu içinde, eksi yazan yönleri düzeltildiğinde çok daha fazla oynanacak ve ürün sattırarak, akabinde epey ek pakete ev sahipliği yapacak potansiyele çıkabileceğini söyleyebiliriz.

Her ne kadar gerçek para kullanımını gerektirse de yine kendine özgün kemik bir kitleyi toplayacaktır, hoş şu an bile toplamış.

POTANSİYELİ İYİ OLAN ORTALAMA ÜSTÜ BİR OYUN

World of Tanks: HEAT, kitlesine karşı garip bir gözle baktığım ve pek bir önyargılı olduğum markaya, adeta balıklama atlamamı sağlayan acayip bir hafta sonu sürprizi oldu.

Keskin arcade mekanikleri, etkileyici tank ve görsel tasarımı, özgün silahlarıyla ilgimi kazanmayı ve serinin diğer oyunlarını merak etmemi sağladı.

Potansiyeli yüksek olan ve çıkışındaki tekdüzelikler ile teknik sorunlar bakımından çokça ve sertçe eleştirilse de kesinlikle şu an aldığı puanların daha fazlasını hak eden ortalama üstü bir ara sıcak oyun konumunda.

Geliştirici: Wargaming

Yayıncı: Wargaming

Tür: Devasa Çok Oyuncululu ve Aksiyon

Çıkış tarihi: 26 Mayıs 2026

6,5

WORLDofTANKS



HEAT

WORLD OF WARCRAFT: MIDNIGHT

Yazar: İsmail Ağuş





World of Warcraft (WoW), Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen ve 2004'ten beri bilgisayar tabanlı dünyanın en ünlü MMORPG oyunu olarak piyasaya sürüldü. World of Warcraft, fantastik bir evrende (Azeroth) geçen, milyonlarca oyuncunun aynı evren içerisinde çeşitli ırklardan (race) karakterler oluşturup görevler yaptığı, savaşlara katıldığı, loncalar kurduğu, zindanlara(dungeon) ve baskınlara (raid) girdiği devasa bir çevrim içi rol yapma oyunudur.

World of Warcraft Midnight, 2 Mart 2026 tarihinde dünya çapında çıkışını gerçekleştirmiştir. Ülkemizin bulunduğu sunucularda ise; 3 Mart 2026 tarihinde çıkışını gerçekleştirerek yeni senaryo ve çeşitli oyun içi içerikleriyle oyuncuların beğenisine sunulmuştur.

HIÇLIĞIN İÇERİSİNDEN...

World of Warcraft Worldsoul Saga üçlemesinin ikinci oyunu olan Midnight'in hikayesine ve oyun içi içeriklerine derinlemesine birlikte bakalım!

HIÇLIĞIN HEMEN ÖNCESİNDE NELER OLDU?

Iridikron'un Galakrond'un yozlaşmış enerjisiyle doyurduğu Dark Heart'ı Xal'atath'a (Harbinger) teslim etmesinin ardından Azeroth genelinde Radiant Song (Parlak Şarkı) adı verilen bir fenomen başlamıştır. Gezegendeki pek çok canlı, Azeroth'un "world soul"undan (dünya ruhu) gelen parlak ama huzursuz edici bir çağrı hissetmiştir. Bu olay, Azeroth'un yaklaşan büyük bir tehlikeye karşı verdiği bir çaresizlik uyarısı olarak değerlendirilmiştir. Xal'atath'ın en doğrudan ve yıkıcı eylemlerinden biri, Kirin Tor konseyine sızarak Dalaran şehrini tamamen yok etmesidir.

Dark Heart'ın temel amacı ham enerjiyi emmektir; bu doğrultuda Xal'atath, Dalaran'ın sahip olduğu devasa Arcane özünü ve enerjisini artifakta aktarmıştır.



Bu süreçte Khadgar, artifakt tarafından yutulmuş ve Aleria şehirden son anda kurtulabilmiştir. Xal'atath, Dark Heart'ın gücünü kullanarak Azeroth'un yerleşik halklarını manipüle etmiştir. Earthenlar, Ring Deeps bölgesinde makineleri void enerjisiyle yozlaştırarak yeni nesil Earthenların karanlık bir etkiyle doğmasını amaçlamıştır. Nerubianlar, Kraliçe Ansurek'i etkisi altına alarak Nerubian toplumunu hızla militarize etmiş ve onları void enerjisiyle daha tehlikeli formlara evrilmiştir. Xal'atath, Azeroth'un kalbinde yer alan ve gezegenin kristalize ruhu olduğu düşünülen Beledar kristalini hedef almıştır. Dark Heart'ı kullanarak Beledar'ın özellikle Void döngüsüne girdiği anlarda enerjisini emmeye çalışmış, bu da bölgedeki ışık ve gölge dengesini bozmuştur.

Xal'atath'ın kurduğu ittifaklar ve geçici iş birlikleri biz oyuncuları 11.1 yamasıyla Goblinlerin gizemli yeraltı şehri olan Undermine ve orada da bir grup isyancıyla ettiğimiz mücadele sonucunda Azeroth'a dönme hayalleri kurar iken; Xal'atath'ın yeni arayışlar içerisinde geçici iş birlikçileri ile Void Lord Dimesius'u diriltme çabalarıyla mücadelece edeceğimiz 11.2 Ghosts of K'aresh yamasıyla Dimesius'u K'aresh bölgesindeki Manaforge Omega raid (baskın) bölgesine geçiyoruz. Buradaki tek amacımız raid(baskın) son bossu olan Dimesius'u alt ederek ittifakı bozmak.

Final Bölümü: Dimesius yenildikten sonra Locus-Walker'ı öldürür ve ondan elde ettiği öz(ruh) ile Dimesius'un gücünü Dark Heart'a hapseder. Gerçek plan artık açığa çıkmıştır. Dark Heart'ı tam güçlendirip Midnight'ta Azeroth'u işgal ederek hedefi doğrultusunda Quel'Thalas'ı (Sunwell) yozlaştırmak, "Voidwell" yaratıp blood/high elf'leri void ordusuna çevirdikten sonra Azeroth'un Worldsoul'unu tüketmek.

World of Warcraft Midnight: Sunwell Baskını Sunwell Baskını Görev Zinciri, Xal'atath'ın hiçlik orduları ile yola çıktığı ve baskının an meselesi olmasının şampiyona(oynadığımız karakter) bildirilmesinin ardından giren video ile Xal'atath'ın, Sunwell baskını izleyerek hızlı bir giriş yapıyoruz. Bu sahne beni o eski özlediğimiz günlere geri götürdü. Hikayenin sürdürülebilirliği ve kendinden önceki genişleme paketiyle arasındaki bağlantı açıkça keyifliydi. Ben zaten her zaman hikaye görevlerini (campaign) sevmişimdir.

World of Warcraft Midnight ek paketinde Sunwell (Güneş Kuyusu) görev zinciri, genişlemenin açılış hikayesi olan "The Defense of the Sunwell" (veya "Call of the Light") ile başlıyor. Hikayemiz, Xal'atath'ın void ordusu (Devouring Host) ile Sunwell'e saldırısını ve Light (Işık) güçlerinin savunmasını merkeze alarak hikayenin içine doğru sürükleniyoruz. Gerçek manada sürükleniyoruz çünkü baskın basınındır!

Lady Liadrin, Sunwell'den yardım ister ve Light'in çağrısıyla Azeroth'un her yerinden (Stormwind, Orgrimmar, Dornogal vb.) kutsal savaşçılar (paladin) ve rahipler(priest) gelir biz de Quel'Danas'a ışınlanırsınız ve ardından işte karşımızda Midnight!

Eversong Woods'a hoş gediniz Eversong Woods, Midnight hikayesinin ilk bölümü. Hikaye, Void tehdidi (Xal'atath'ın istilası) ve Lightbloom adlı büyü bir bitki örtüsü etrafında dönüyor. Blood Elf'ler (Sin'dorei) hem Void fırtınasına hem de yerel tehditlere karşı savunma yapıyor. Bölge, Silvermoon City'den başlayıp Fairbreeze Village, Dead Scar, Farstrider Retreat, Sunstrider Isle gibi klasik noktalara doğru yol alıyor. Lightbloom, Eversong Woods'ta son yıllarda ortaya çıkan adeta bir fenomen. Normalde botanistler için ilginç bir bitkiyken, artık aşırı hızlı büyüyor ve vahşi yaşamı yerinden ediyor, canavarlara (hydra, monstrosity gibi) dönüşmesine neden oluyor. Hikayede bunun Light enerjisiyle (muhtemelen

Sunwell veya başka bir kaynakla) bağlantılı olduğu ima ediliyor olsa da pek ikna olmamakla birlikte bakacağız diyor devam ediyoruz! Görev zincirinin ilerleyen aşamasında sorunun kaynağını araştırmayı ve kısa vadede budama yöntemiyle kontrol etme çalışmalarına girişiyoruz. Ancak net bir sona ulaşamıyoruz.

ZUL'AMAN İÇİN!

Amani troll'lerin hayatta kalma mücadelesi. Zul'jin'in torunları Zul'jarra ve Zul'jan ön planda. Shadowpine, Revantusk ve Witherbark gibi diğer troll kabileleri de yardıma geliyor. Loa'lar (Akil'zon, Halazzi, Nalorakk vb.) ile ilişkiler, Void Zul'Aman bölgesini nasıl yozlaştırdığını ve iç çatışmaları detaytlıca işliyor. Göz gözü görmüyor her yer sis ve pus içerisinde kalmış! Zul'Aman'ın içerisine girdiğimizde öncelikle kime güveneceğiz yolumuzda ne gibi engeller var düşüncelerinin işlendiği ana sahnenin ardından kurduğumuz savunma hattı ve ilk temaslara birlikte Loa'lara dualar eşliğinde samimiyetimizi kutsamaları için adeta onlarla dirsek temasından kaçınmayarak ilk müttefiklerimizi belirliyoruz. Finalde ise; büyük Zul'Aman troll kabileleri ile birleşip ortak düşmana karşı birleşiyoruz!



Arator'un yolculuğu: Işık ya da diğerleri! Arator's Journey, Midnight'in hikayesinde en dokunaklı ve duygusal parçalarından biri özellikle paladin/Light hikayesine odaklanmayı sevenler veya nostaljik bakış açısı arayanlar için tavsiyemdir. Aslında Arator kim olacağına odaklanmak istiyor! Genel olarak hikaye bu kısımdan sonra nasıl evirilecek net bir şey söyleyemeyiz ama en azından onun seçimleri onun kimliği ve muhtemelen bir sonraki genişleme paketine kalacak birkaç detay var. Light bir silah mı yoksa faydalı bir ilah mı? Henüz et değil. Hikayenin duygusal zirvesi. Arator'un babasının mirasıyla yüzleşmesi, Sons of Lothar ile çalışma ve kendi yolunu seçmesiyle derinleşirken biz oyuncular heyecan içerisinde ahh o eski Wow deneyimi ile yaşlı gözlerle ara sinematikleri izliyoruz. Midnight'ta Arator'un hikayesi bir bakıma ebeveynlerinin gölgesinden çıkıp kendi paladin kimliğinde Light'ın doğru kullanımını bulma üzerinde şekilleniyor. Birçok oyuncu bunu duygusal ve nostaljik buluyor, çünkü eski WoW haritalarını ve özellikle (Scarlet Monastery, Light's Hope) hatırasını yeniden deneyimleme fırsatı buluyor.

HARANDAR: BİYOLÜMİNESANS

Midnight genişlemesinde Harandar, hikayenin ve haritanın en kilit, daha görmediğimiz cinsten bir bölge adeta devasa bir devle gibi görünüyor desek abartmış olmayız. Ben harita tasarımından etkilendim. Haranir halkının evi olan bu biyolüminesans (kendi ışığını saçan) mantar ormanı, Azeroth'un derinlerinde birleştiği devasa bir yeraltı ekosistemi oluşturmaktadır.

Bölgeye ilk girişinizde, dünya ağaçlarının köklerindeki ciddi bozulmayı ve Haranir halkının bu kökleri nasıl koruduğunu keşfediyoruz. Öncelikli amacımız bozulmuş kökleri tekrardan canlandırarak eski ihtişamlı günlerine döndürmek. Bu görevleri yaparken aslında yayılan ışığın olağan dışı olduğunu öğreniyor, ve arkasındaki Void(Hiçlik) tehdidini araştırmaya koyuluyoruz. Her şey de olduğu



PLATFORM: MACOS VE MICROSOFT WINDOWS

gibi aşırılık Harandar kültüründe de hoş karşılanmaz ancak neyse ki biz şampiyon olarak Harandar'ı eski güzel günlerine kavuşturuyoruz!

Voidstorm: Hiçliğin yutmaya başladığı yer Voidstorm (Boşluk Fırtınası), ana hikaye örgüsünün düğümlendiği, kozmik bir kaosun hüküm sürdüğü final bölgelerinden biridir. Bu bölge, Xal'atath'ın Sunwell'e (Güneş Kuyusu) yönelik saldırısını başlattığı ve Void enerjilerinin dünyayı yutmaya başladığı yerdir. Bu haritada görevlere başlamamız için öncelikle Eversong Woods, Zul'Aman ve Harandar bölgelerindeki ana hikaye bölümlerini tamamlamış olmanız şarttır.

Haritaya girişimiz Umbric, Arator ve Lothraxion ile birlikte doğrudan fırtınanın göbeğine düşüyoruz. Burada Alleria Windrunner ile yeniden bir araya gelip, direnişçilerle planlarımızı yaptığımız sırada gözlemlediklerimiz bizi şaşırtıyor! Void yalnızca bir tehdit değil artık organize bir güç olmuş durumda. Hikayenin en çarpıcı anlarından birinin Alleria ve Arator'un kontrolden çıkmış sözde müttefikleri Lothraxion ile yüzleşmek zorunda kalmalarıdır.

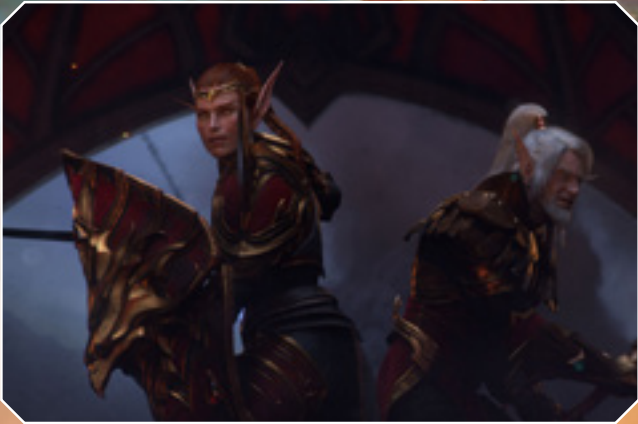
Voidspire'in sonunda Alleria Windrunner ve Turalyon'un akıbeti belirsizleşir bu da hikayemizin trajik sonlarından biri olarak yarım kalmaktadır. Midnight hikayesi için

çeşitli görüşler sunan hikaye fanlarının görüşleri belirsiz olarak tanımlamaktadırlar. Oynayıp göreceğiz!

MIDNIGHT OYNAYIŞ MEKANİKLERİ

Sınıf ve Uzmanlıklar Arasındaki Denge Sistemi: Wow her zaman bildiğimiz gibi ben bu yazıyı yazarken henüz net bir dengeleme yaması yayınlanmamış olsa da yol haritasında oyunculardan aldıkları geri dönüşlere kulak vererek yarım kalanlar düzenecek ve abartı olduğu düşünülen kısımlar törpülenecektir şeklinde klasik Blizzard şemaları zaman zaman sızmakta bekleyip görelim. Bence özellikle şu Tank metası meselesine el atsalar çok iyi olacak çünkü tank oyuncularını Midnight ek paketinden istediklerini alamayacaklardır.

Demon Hunter: Devourer: Midnight ile oyuna eklenen Demon Hunter sınıfının üçüncü uzmanlık alanı olarak orta mesafe menzilli olarak adlandırabileceğimiz (mid-ranged dps) yeni bir uzmanlık tipidir. Genel olarak baktığımızda ortalama 25 yard gibi bir mesafede menzili ola hem menzilli saldırı yapabiliyor hem de büyü niteliğindeki yetenekleri bulunuyor. Eğer en yüksek hasar seviyesine ulaşmak istiyorsanız bu uzmanlıktaki kısaca izleyeceğimiz yol düşmanlardan ruh parçacığı düşürüp, düşürdüğümüz parçaları Reap ile çekerek Void Metamorph kullanmanız gerekir.



Eğer rotasyonu tutturursanız en yüksek hasar seviyesi kaçınılmaz. Oynayıp itibarıyla benim gayet hoşuma gitti. Tasarım ve renk paleti açısından da etkili olmuş.

Son olarak değineceğim konu bu uzmanlık kime göre? Bu uzmanlık alanı sürekli hareket halinde olmayı seven uzun süren oynayıp sonrası tekdüzelikten sıkılmayacaksan ve yetenek atışlarını kovalarım diyorsan bu uzmanlık tam sana göre olduğunu söyleyebilirim.

PREY: AVCI YA DA AV OLMAK

Midnight genişlemesiyle birlikte gelen Prey (Av) sistemi, açık dünya oynanışını daha dinamik ve riskli hale getiren bir avla ya da avlan mekaniğidir. Sistem, açık dünyada tamamen bir meydan okuma üzerine kurulmuştur. Belirli bölgelerde bir hedef seçer görevleriyle açığa çıkarırsınız. Siz hedefi ararken, elit düşmanlar veya bosslar size beklenmedik anlarda (maden toplarken veya başka bir görev yaparken) pusu kurabilir. Hareketleriniz dünyadaki düşmanlar tarafından fark edilir hale gelir. Bu durum, etrafınızdaki yaratıkların sizi av olarak görmesine neden olur.

Prey sistemi üç farklı zorluk kademesine ayrılmıştır ve her birinin kendine has kuralları vardır. Normal mod başlangıç seviyesidir. Diğer oyuncuları görebilir ve bize yardım edebilir. Temel ödüller ve sistemi anlamak için idealdir. Prey sisteminin kendine has currency (para birimi) elde ediyoruz. Elde ettiğimiz currency ile çeşitli kozmetikler alabiliyoruz bu oyun sonu içerik açısından etkili bir içerik olmuş. Hard mod Prey yaptığınızda ise klasik oyun zorluğuna benzer bir mod olarak çalışıyor. Son modu ise Nightmare(kabus) modu bu modu sadece tek başımıza oynayabiliyoruz ve hangi zorluk olursa olsun haftalık ödül havuzundan ödül alıyoruz. İçeriği tüketmek için iyi bir yöntem ve mental ile denebilir. Eğer açık dünyada sakın bir şekilde görev yapmak veya materyal toplamak isterseniz, bu sistemi dilediğiniz zaman kapatabilirsiniz.

Ancak en iyi ödüller ve şampiyon seviyesi ekipmanlar için Nightmare zorluğundaki avları tamamlamak büyük avantaj sağlayacaktır tavsiye ederim.

TRANSMOG SİSTEMİ

Transmog(eşyanın görünümünü değiştirme) "Situational Transmog" adı verilen yeni bir sistemle, oynadığımız karakterin görünümü girilen ortama göre (örneğin bir baskına veya eve girildiğinde) otomatik olarak değişebilecektir. Ayrıca 20 adetle sınırlı Outfit (kıyafet seti) açma bölmesi imkanı sağlanacaktır. Ben bu sistemi sık kullanıyorum uzun zamandır beklediğimiz bir sistemmiş de haberimiz yokmuş gibi hissettirdi.

APEX TALENT NEDİR?

Oyundaki mevcut 39 uzmanlığın tamamında yetenek, büyü ve bekleme sürelerini kapsayan teknik temel değişiklikler ön yama ile oyuna dahil edilerek mevcut karakter yetenek ağacındaki sistemine dördüncü yapı eklenecektir. Genişleme paketinin çıkmasıyla birlikte en yüksek seviye 90'a yükselecek ve 81-90 seviyeleri arasında Apex Talent adı verilen yeni yetenekleri aktif edebileceğiz. Ancak; benim oyunda ısınmadığım ve tam olarak anlayamadığım bu sistemin amacı birazda seviye atlama sistemine yenilik olsun diye koyalım orası boş kalsın gibi bir şey olmuş bence çünkü set item (sınıfa özel eşya) sisteminde de zaten ben Apex'in verdiği kadar fazladan hasar kazandıran özellikler kazanıyordum ki yani neyi değiştirdi anlamak güç. Benimle aynı düşüncede olmayan okurlarımız olabilir. Benim oynadığım sınıflarda ve uzmanlıklarda adeta hayal kırıklığı idi. Apex sistemi bence farklı bir sisteme entegre olarak gelebilirdi örneğin sınıfa ya da uzmanlığa özgü görev ya da arşiv tamamlaması sonucu olabilirdi. Eminim ilerleyen süreçte yeni bir

yetenek ağacı sistemi göreceğiz çünkü artık yetenek ağacı sistemi şişmiş görünüyor. Apex Talents yetenek ağacının sağ alt tarafında daire şeklindeki yuvalar içerisindeki yeteneklerdir.

Housing (Ev) Sistemi:

Yeni eklenen ev sistemiyle birlikte oyuncular harita üzerinden arsa alıp ev yapacak ve bu evi kendi zevklerine göre dizayn edeceklerdir.

Dizayn için kullanılacak öğeleri ise çeşitli görev zincirleriyle elde ediyoruz. Midnight'ın yayınlanması ile birlikte artık zindanlardan da ev sistemi için dekor düşüyor. Bu dekorlarımızla evimizi kendi zevkimize göre döşüyoruz. Blizzard yaptığı sunumlarda ev sistemine adeta kutsiyet atfederek sürekli içerik güncellemesi geleceği hatta bir e-spor olarak bile geliştirildiğini açıklamaları ardından gelen pixar benzeri sinematikleriyle epey tepki topladı. Ben açıkçası ev sistemini oynamıyorum benim ilgimi çekmedi bana pek mmorpg tadı vermiyor bu sistem ama arz talep dengesinde kendine yer edindiği gerçeğini de görmezlikten gelmiyorum.

Zindanlar (Dungeons) :

Oyunda ana hikaye ya da hikayenin arka planıyla eş güdümlü olarak girdiğimiz zindan sistemidir. Ödüller genellikle deneyim puanı, eşya, altın vb.

Windrunner Spire: Eversong Woods bölgesinde yer alan genel amacı seviye atlama olan Midnight zindanı. Windrunner kardeşlerin trajik aile tarihini inceliyor; gizli sırlar ve göz kamaştırıcı mimari eserlere göz atıyoruz.

Magister's Terrace: Eversong Woods bölgesinde yer alan genel amacı seviye atlama olan Midnight zindanı. Yeniden tasarlanan The Burning Crusade klasiği, Sunwell manzaralı balkon gibi yeni alanlarla genişletilerek yayınlanacak.

Murder Row: Eversong Woods bölgesinde yer alan ve Silvermoon'un karanlık yüzünü de gördüğümüz zindan. Genel amacı seviye atlama olan Midnight zindanı. Den of Nalorakk: Zul' Aman bölgesinde yer alan yenilenen orman bölgesi teması ile kadim trol temalı seviye atlama zindanı.

Maisara Caverns: Zul' Aman bölgesinde yer alan gizemli ve kasvetli büyülerin merkezi. Son seviye aşaması zindanlarındandır.

The Blinding Vale: Harandar bölgesinde yer alan çevresel tehditlerle dolu ışık dolu bir vadi. Son seviye aşaması zindanlarındandır.

Voidscar Arena: Voidstorm bölgesinde yer alan kozmik tehditleri beraberinde getiren dövüşçü arenası. Son seviye aşaması zindanlarındandır.

Nexus-Point Xenas: Voidstorm bölgesinde yer alan kozmik hiçlikle dolu son seviye aşaması zindanlarındandır.

Raids (Baskınlar)

World of Warcraft Midnight ek paketiyle birlikte raid(baskın) sisteminde de klasik oynayıp mantığında temel değişiklikler yapılmış. Midnight'tan önceki ek paketlerde genelde oyunun tam sürüme çıkışla birlikte bir adet raid ile çıkışını gerçekleştirdi ancak şuan açıklanan bir ana raid iki adette hikayeye entegre edilmiş iki raid daha bulunuyor. Gelin birlikte bu baskın bölgelerindeki düşmanlarımızla tanışalım.

The Voidspire: Midnight'in ana raidi ve 6 adet bölüm sonu canavarı (boss) barındırmaktadır.

Imperator Averzian: Raid'in ilk boşsudur. Boss Umbral Collapse kullandığında ızgara üzerindeki rastgele 3 bölümü işaretler. Eğer buralarda kimse durmazsa, o alan kalıcı olarak boşluk tarafından ele geçirilir. Voidshapers: Belirli aralıklarla çıkan bu add'leri (yan yaratıklar) hızla kesmelisiniz.

Tanklar, bossu bu add'lerden uzak tutmalıdır. Nasıl oynanır? Genelde raid grupları 3 alandan 2'sini kurtarmaya odaklanır. Tanklar, üzerlerindeki patlama efektini kullanarak bossun ele geçirmeye çalıştığı alanları temizleyebilir.

Vorasius: Bu boss tamamen hareket ve güvenli bölge yaratma ve kaçınma üzerine kuruludur. Nasıl oynanır? Crystal Walls, boss yere vurarak arenayı bölen kristal duvarlar oluşturur. Oyuncular bu duvarlara yakalanmadan güvenli bölgeye geçmelidir. Void Breath, bossun ellerinden birinden çıkan devasa bir lazerdir. Eğer lazerin geleceği taraftaki duvarlar yıkılmamışsa, kaçacak yeriniz kalmamışsa takım yok olur. Blistercreeps kullandığında boss çıkan küçük add'leri duvarların üzerinde patlatarak duvarları yıkmalısınız. Genelde bir duvarı yıkmak için 2-3 patlama gereklidir. Burada healerlar tanklara odaklanmalıdır.

Fallen-King Salhadaar: Bu bossun en önemli unsuru bossa ulaşmaya çalışan küreleri (orbs) yok etmektir. Nasıl oynanır? Void Orbs Arenanın zıt uçlarında çıkan küreler bossa doğru çekilir. Eğer küre bossa ulaşırsa Void Infusion gerçekleşir ve tüm raid anında ölür. Shattering Twilight tankın üzerine gelen bu mekanik, tankın raid'den uzaklaşmasını gerektirir; aksi takdirde tüm raid ağır hasar alır.

Vaelgor & Ezzorak: Klasik konsey tarzı bir dövüştür. Ejderhalar birbirine yakın tutulmamalıdır. Nasıl oynanır? Dengeli Kesim ikisinin canını birbirine yakın tutmalısınız (%10 farkı geçmemeli). Biri ölürse diğeri öfkelenir (enrage). Gloom Orbs havadan düşen kürelerin oyuncular tarafından paylaşarak (soak) karşılanması gerekir.

Lightblinded Vanguard: Üç farklı bossun (Alleria'nın eski müttefiklerinin yansımaları) aynı anda idare edildiği karmaşık örüntü içerisinde geçen dövüştür. Her bossun kendi enerji barı vardır.

Full enerjiye ulaşan boss tüm raidi etkileyen ölümcül bir aura yayar. Nasıl oynanır? Charge Shield bosslardan biri kalkan açıp hücumla geçtiğinde, tüm DPS'in odağını ona çevirip kalkanı kırması gerekir.

Alleria Windrunner (Crown of the Cosmos): Raidin son bossudur ve çok aşamalı, çok yüksek tempolu bir savaşın içerisinde buluruz kendimizi. Nasıl oynanır? Void Simulacrum Alleria'nın kopyalarıyla uğraşırsınız. Rift Slash mekaniği nedeniyle tankların sürekli yer değiştirmesi gerekir. Tanklara düşen iş normalin üzerindedir. Intermission Yoğun bir hareket testidir. Boşluk bölgelerinden kaçarken bossa hasar vermeye devam etmelisiniz.

The Dreamrift: Midnight'in tek bölüm sonu canavarı (boss) bulunan raid. Chimaerus adı verilen bossun bulunduğu bu savaşta oyuncuların fiziksel dünya ile rüya alemi arasında sürekli gidip gelmesini gerektiren, koordinasyon ağırlıklı bir mücadeledir. Toplam 3 ana faz ve 2 ara fazdan oluşur. Deneyimleme fırsatı buldum ama ben genelde zaman-performans dengesi kurması açısından ve hikayeye odaklandığım için Voidspire da daha çok vakit geçirdim.

March on Quel'Danas: Midnight'in iki adet bölüm sonu canavarı (boss) bulunan Sunwell platosunda geçen raidi.

Belo'ren: Belo'ren, oyunculara Işık (Light) ve Boşluk (Void) enerjileri arasındaki hassas dengeyi öğretir. The Dreamrift kısmında bahsettiğim üzere genel olarak hikaye odaklı oynadığım için deneyimle fırsatı bulsam da benim için bir Voidspire hissiyatı yaratmadı. Bence bu eklenen iki raid oyun sonu içeriklerini dolu dolu yaşayalım diye eklendiğini hissediyorum ve gayet akıllıca eklenmiş benim de hoşuma giden içeriklerdir. Hatta Blizzard yol haritasında sezonlar arasında bu raidlere ek raidler ekleyeceğini de açıklamıştı bunun da gayet akıllı ve oyuncular için faydalı olduğunu düşünüyorum.

PVP İÇERİKLERİ

Oyuncuların PvP için özel hazırlanmış eşyalarını kuşanarak onur puanı ve fetih puanı kazanarak oyun içi eşyalarının özelliklerini arttırdığı ve uzmanlığına göre yeni eşyalar alabildiği ayrıca belirli seviyede puanları biriktirerek derece atladığı oyun içeriğidir. Slayer's Rise Battleground: Voidstorm bölgesinde yeni 40v40 epik battleground. Alterac Valley ve Isle of Conquest'ten ilham alıyor. Bu savaş alanında koordinasyon, saf hasardan çok daha önemlidir. Genelde tek bir grup koordineli hareket ederken diğeri haritaya dağılırsa, skor farkı ne olursa olsun bossu ilk kesen taraf anında kazanır.

Voidstorm Dünya PvP'si: Slayer's Rise'e bağlı açık dünya PvP alanı. Horde/Alliance kaleleri (hikaye NPC'leri ve muhafızlar), nötr PvP merkezi (düello alanı, PvP satıcıları, portallar). War Mode aktifken ödüller artıyor ve düzenli açık dünya görevleri var.

Training Grounds (Eğitim Alanları): Yeni başlayanlar için kalıcı Comp Stomp modu. Arathi Basin, Silvershard Mines ve Battle for Gilneas'ta akıllı botlara karşı oynanıyor. Kazanma oranı %50'nin üstünde ama beceri ve koordinasyon gerekiyor. Sınıf mekaniği ve Battleground(Meydan Savaşı) öğelerini öğrenmek için ideal görünüyor.



SES TASARIMI VE MÜZİK

Oyun içi deneyiminin en değerli öğelerinden biri olan ses tasarımı neredeyse Wow Classic'ten itibaren standardı her zaman zirve olmuştur. Karakter sesleri, npc sesleri, canavarların sesleri, uzmanlıklara özel yeteneklerin vuruş hissiyatı her zaman tatmin edici olmuştur. Örneğin Avcı (Hunter) yeteneği olan Ölüm Vuruşu (Killshot) adeta düşmanın vicdanını deler geçer sesi her tekrarlandığında görselliğiyle birlikte hala etkileyicidir. Bir diğeri Falcı (Warlock) sınıfının Kaos Topu (Chaosbolt) sesi hala kulaklarımda çınlar.

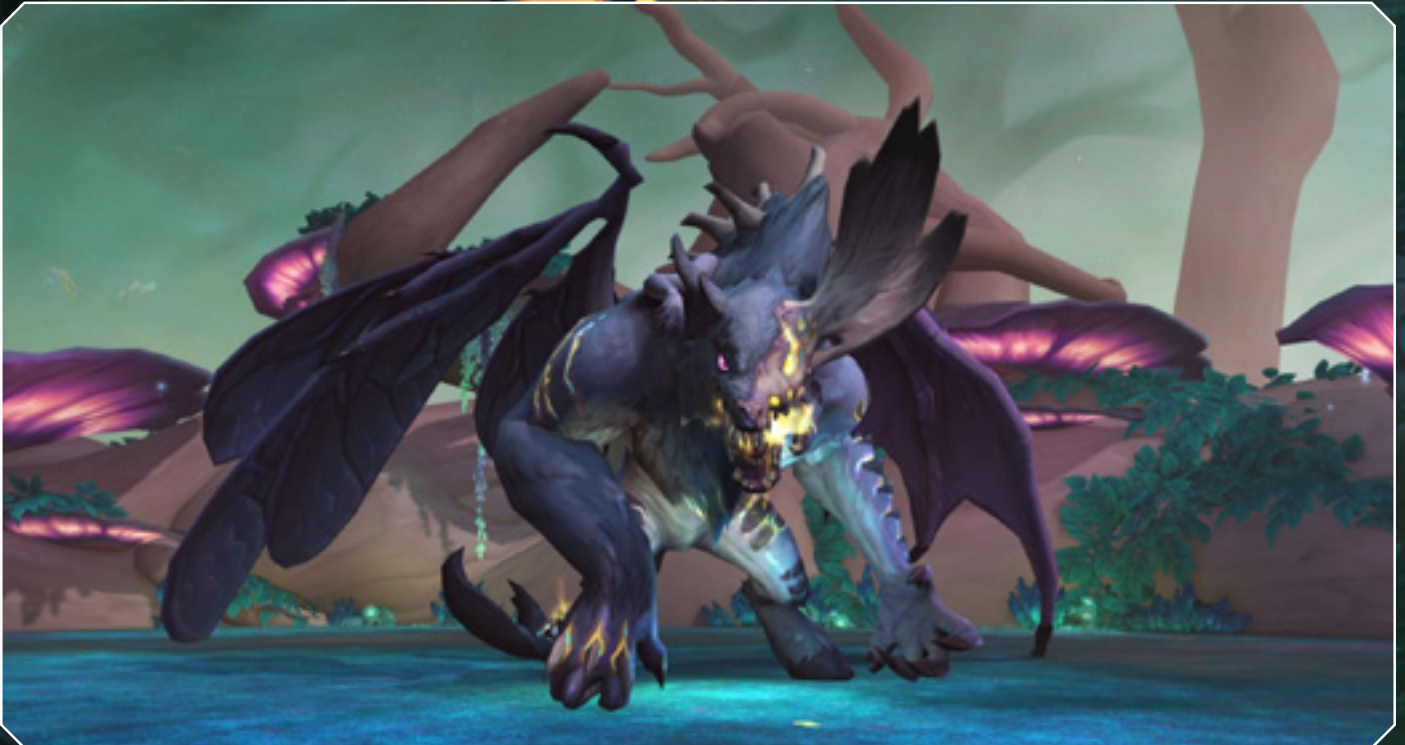
Oyun içi neredeyse tüm içeriklerde müzikler titizlikle hazırlanmış. Yetenek atışlarının, npc ya da oynadığımız karakterin seslerini bastırmıyor. Oynayışa artı etkisi olduğunu hissediyorum ve oyun içi müzikleri özellikle seviye artışı aşamasında yaşayan bir dünya adeta bir film sahnesindeymiş hissiyatı uyandırıyor. Oyun müzikleri henüz resmi olarak yayınlanmamış olsa da yayınlandığında da aynı yine zirveye oynayacağını düşünüyorum.

Grafik ve Atmosfer: Oyun içi grafikleri ve kullanıcı arayüzü görüntülerinde ciddi iyileştirmeler yapılmış. Daha önce oyunda olan ama atıl kalan grafik kalitesi yeniden elden geçirilerek adeta yeniden yapım (remaster) havası yaşatmış. Atmosfer şahane çünkü yaşayan bir dünyanın içerisine doğuyoruz. Çiftçilik yapan aileler, vatanını savunan askerler, esen rüzgarlar, limanlar, şehir merkezleri, pazarlar, hiçlikle mücadele vb. birçok öğe adeta bir MMORPG için var olması gereken her şey var.

DEĞERLENDİRME

Hiçliğin Son Perdesi Aralandığında...

World of Warcraft Worldsoul Saga geliştiricilerinin oyunu açıklandığındaki giriş cümlelerinin başında oyunun hikayesinin ek paketler arasındaki bağlantılarla birlikte ilerleyeceği ve oyuncu geri dönüşlerini ciddiye alarak özel bir deneyim sunacakları yönündeydi. Bu kararlarında da gayet ciddi olduklarını geliştirme aşamasında gördük. Bence artık eski Blizzard yok.



Blizzard'ın biz oyunculara her yeni genişleme paketinde çeşitli yenilikler sunmasına alıştık ancak şuan topluluk isteklerini de göz önüne aldıklarında içerik çeşitliliği değil adeta içerik patlaması sunduklarını görmekteyiz.

Birbiri ardına devam eden konular olunca hikayeyi takip etmek ve anlamlandırmak daha keyifli hale geldi. Mesela dizi izlemek gibi düşünebiliriz. Çünkü Shadowlands ve Dragonflight arasındaki bağlantı yok denecek kadar az diyebiliriz. Bu politikayı terk etmelerini gündeme getiren ekibe teşekkür ederim.

World of Warcraft Midnight için beta aşamasında çıkan ve tam sürümde çıkacak olan o kadar çok yenilik var ki bakalım bunları nasıl yönetecekler vaat edilen gibi olacak mı hep birlikte oynayıp göreceğiz. Oynayıp yeniliklerinde tüm uzmanlıklarda değişiklik yapılması, üç adet baskın bölgesi eklenmesi, eski haritalara yenilenmiş grafiklerle dönüş etki yarattı yeni oyuncu kazanma yolunda etkili adımlar atılmış oldu. Oyunu takip eden eski oyuncularında cüzdanlarının bir miktar boşalacağını göreceğiz.

Hikaye ilerleyişi açısından baş kötümüzün nasıl konumlanacağını tahmin etmek şuan için belli belirsiz görünse de tam sürümden itibaren biraz fikrimizin olacağı kesin. Hikayenin yan karakterle güçlendirildiği ve ek paket boyunca bize eşlik edecekleri etkileyici bir sunuma dönüşecektir.

Ev sistemi (Housing) bana World of Warcraft Warlords of Draneor ek paketindeki Garrison

sistemini anımsattı daha önce denemişlerdi ancak orada ön planda olan daha çok teknik işler, kaleyi geliştirme, crafting öğeleriydi. Şuan ise içerisinde dekorasyon öğeleri barından çeşitli görev zincirleriyle yeni dekorasyon materyalleri aldığımız ve beğenilerimiz doğrultusunda evimizi özelleştiriyoruz. Benim kuşku ile baktığım tek yeni içerik housing sistemi çünkü mmorpg ruhu ile örtüşüremiyorum.

Yani her ne kadar mahalle görevleri vb. gibi çevresel kaynakların karşılıklı kullanımını teşvik eden işler yapacak olsak da ben açıkçası Midnight'ın merkez şehrinde, limanlarda yani oyuncuların çok oldukları yerlerde takılmayı tercih edeceğim gibi görünüyor ama housing sistemi tabi ki de ilk çıktığı gibi kalmayacağı için belki benimde dikkatimi çeken içeriklerle donatıldığında bende housingci olurum.

World of Warcraft, MMORPG dünyasında 22 yılı devirecek olmasına rağmen zaman zaman bekleneni karşılayamadığı dönemler yaşamış olsa da şuan ki popüler sosyal medya istatistiklerine baktığımızda en yakın rakipleri ile arasındaki farkın çok fazla olduğunu görmekteyiz. Zirvede emin adımlarla yürüğünden şüphe yok.

Geliştirici: *Blizzard Entertainment*

Yayıncı: *Blizzard Entertainment*

Tür: *MMORPG*

Çıkış tarihi: *2 Mart 2026*

8



THICK AS THIEVES

Yazar: Yusuf İslam Tunbul

Viktorya dönemi estetiği ve fütürizmi ile büyüünün iç içe geçtiği bir evren hayal edin. Ve tabii bir de bu evrende ünlenmekte olan, fark edilmeme sanatında ustalaşmış bir hırsız olduğunuzu... Ve tabii tamamladığınız her görevle birlikte gizemli bir hikâyenin perdelerini aralayıp sırlarını açığa çıkardığınızı... Thick as Thieves'in sunduğu deneyimi birkaç cümle ile özetleyecek olsaydık bu şekilde özetlemek gayet makul olurdu. Tabi ki bu oyunu sadece birkaç cümle üzerinden anlamaya çalışmak doğru bir tercih olmazdı, o yüzden daha derinine inmemiz gerek. Hadi gelin Thick as Thieves'in gerçekleştirmeye çalıştığı hedefini, bunu nasıl gerçek kıldığını (veya kılamadığını), eksiklerini ve geliştirme süreci içerisinde geçirdiği evrimi birlikte inceleyelim.

GÖLGELER YOLDAŞINIZ OLSUN

Thick as Thieves; belirli bir mekân içerisinde, o mekânın güvenliğinden sorumlu olan görevli memurlara ve güvenlik mekanizmalarına yakalanmadan ilerleyerek belirli hedeflere ulaştığınız; yolda bulduğunuz yükte hafif, pahada ağır nesneleri cepleyerek servetinize servet katmanıza olanak tanıyan; gizlilik odaklı "sürükleyici simülasyon" türünde bir oyun. Sensörleri devre dışı bırakmak, duman bombalarıyla kendinizi görünmez kılmak, güvenlik görevlilerine arkadan yaklaşım onları yere sermek veya ışıkları söndürerek tamamen gölgelere sığınmak tamamen sizin tercihiniz.

Dikkatli olun, yakalanmanız durumunda yeterince hızlı şekilde yeniden gözden kaybolmazsanız yere serilen siz olursunuz ve o sırada üzerinizde taşımakta olduğunuz bütün çalıntı malları düşürür, daha sonra aynı noktadan tekrar almak zorunda kalırsınız.

MINİK SUÇ ORTAKLARINIZ

Evet, teçhizatlarınız işinizi sürekli kolaylaştıran minik suç ortaklarınız. Mesela çıkmak istediğiniz bir çatı için merdiven bulamadığınızda kanca silahınız yardımınıza yetişir, kendinizi hızlıca yukarı çekebilirsiniz. Tabi sonrasında mekanizmayı yeniden sarmayı unutmayın. Duman bombası ise gözlerden uzak olmak istediğinizde veya bir güvenlik görevlisini öksürük nöbetiyle oyalamanız gerektiğinde iş görecektir. Oyunda farklı işlevleri olan pek çok teçhizat seçeneğimiz var fakat onlara sahip olmak kolay değil. Yüksek seviye ekipmanları elde edebilmeniz için hem belirli bir seviyeye ulaşmış olmanız, hem de belli bir birikime sahip olmanız gerekmektedir. Bu konuya yazının devamında daha ayrıntılı değineceğiz.

DİKKATİNİ DAĞITMA, HEDEFE ODAKLAN

Yükte hafif, pahada ağır eşyaları sessizce cepleyebileceğinizden bahsettik ancak asıl önemli olan girdiğiniz mekândaki hedefinizin ne olduğu. Bazen tek yapmanız gereken iş belli bir maddi değer üzerinde hırsızlık yapmakken, çoğu zaman özellikle seçilmiş bir veya birden fazla kıymetli nesneyi elde etmeniz gerekmektedir.





Bu nesneleri haritanın neresinde bulabileceğinizi öğrenmenin yolu ise ipuçlarını kovalamaktan geçiyor. Haritanın farklı köşelerinde bulduğunuz notlar sayesinde ortalıkta ne yapacağını bilmez şekilde deli gibi dolaşmak yerine nereye yönelmeniz gerektiği bilerek hareket edebilirsiniz.

Hızlı olmanız önemli çünkü görevlerin süre sınırı var. Verilen süre içerisinde görevlerinizi tamamlayıp sizin için açılan pencereyi kullanarak evinize dönmemeniz durumunda başarısız olur, ilerleme kaydedemezsiniz.

Hırsızlara geçit vermek istemeyenler de var. Haritada devriye gezen güvenlik görevlilerine karşı açık gözlü olmalısınız. En ufak bir ses veya normal dışı bir durumda etrafı daha dikkatli şekilde kolaçan etmeye başlayacaklar, sizi tespit ettiklerinde ise hiç şüphesiz saldırıya geçeceklerdir. Hem güvenlik görevlilerini etkisiz hale getirip hem de üzerlerinde taşıdıkları anahtarları alarak kilitleri kolayca açmak isterseniz, arkadan sessizce yaklaşip bayıltmayı deneyebilirsiniz. Tabi ki yeterince yaklaşmadan yakalanma riskiniz de var, bu durumda başınız ciddi derde girecektir.

Daha zahmetli fakat nispeten daha az riskli bir yaklaşım ise odadaki ışıkları fark edilmeden kapatıp karanlığa güvenmek ve elektrik tuzaklı her bir kilit için teker teker uğraşmak. Burada izleyeceğiniz stratejiyi belirleyecek olan sizsiniz.

GÜVENLİK LONCASI VE ELWAY MALİKANESİ

Oyun bize maalesef sadece iki farklı harita sunuyor: Güvenlik Loncası ve Elway Malikanesi. Gerçekleştirdiğimiz bütün görevler için bu iki mekândan birine gidiyor, bir noktadan sonra ayrıntılarını bile ezberlemeye başlıyoruz.

Mekânlar her seferinde birebir aynı değil tabii ki. Gittiğiniz mekânda ilk önce gizli bir geçidi kullanıp bir sonraki oynayışınızda o geçidin kapalı olduğunu görebilirsiniz. Bu da sizi her seferinde farklı rotalar izlemeye yönlendiriyor. Hangi noktada hangi güvenlik tedbirleriyle karşılaşacağınız da değişebiliyor. Geliştiriciler bu tarz rastgele değişiklikler ve görev çeşitliliğiyle sıkılmamanızı amaçlamışlar ancak bu yöntem de sizi ancak bir noktaya kadar



götürür diye tahmin ediyorum. Oyunu yaklaşık 10 saattir oynuyorum ve devam etmek için hala hevesliyim ancak gizlilik türünü zaten yalayıp yutmuş olan deneyimli oyuncular benim kadar dayanamayabilirler. İlerleyen süreçte geliştiriciler tarafından oyuna yeni mekânların eklenme ihtimali de var ancak ben olsam oyunu satın almak için bu ihtimale bel bağlamazdım.

VİKTORYA DÖNEMİ FÜTÜRİZMİ **AMA BÜYÜLÜ**

Alternatif bir İskoçya'da, 1910'lu yıllarda geçen oyun; dönemin retrofütürizmini yansıtacak şekilde steampunk estetiğine sahip.

Mekânlar, NPC'ler ve teçhizatlarla bu estetik güzel şekilde yansıtılmış. Ancak bu evrende sadece teknoloji değil büyü de var. Elektrik batonlu güvenlik görevlilerinden kaçarken kendinizi büyü sarmaşıklar tarafından kısıvrak yakalanmış halde bulabilirsiniz. Farklı mekânlar arası geçişi sağlayan ışınlanma geçitleriyle de kuantum fiziği işin içine bir miktar katılmış. Bu tarz farklı etmenlerin bir araya getirilmesi her zaman iyi bir fikir

olmasa da bence bu oyun güzel bir karışımla çıkmış karşımıza. Büyü-bilim birleşimine ilgi duyan oyuncular için pozitif bir etmen olarak düşünebiliriz.

GİZEMLERİ AÇIĞA ÇIKARIN

Oyun sadece mekânlara gizlice girip bir şeyleri çalarak görevleri tamamlamaktan ibaret değil tabii ki. Tamamladığınız her görevle birlikte adım adım ilerleyen bir hikâyesi var. Hırsızlar Loncasının bir üyesi olarak aldığınız her görev, Elway ailesi ve Güvenlik Loncası etrafında dönmekte olan olayları biraz daha iyi anlamınıza olanak sağlıyor. Yani siz görevlerde ilerledikçe hikâye de ilerliyor. Bu oyun, tahmin edebileceğiniz üzere, hikâyesi için oynayacağınız bir oyun değil ancak ilerlemeniz için size biraz daha motivasyon sağlıyor. Vistara Elması'nın kökeni ve hayalet güvenliklerin sırrı belki de ilginizi tahmin edebileceğinizden daha çok çekecek.

E BU PARAYI NEREYE HARCAYACAĞIZ?

Belirttiğim gibi, girdiğiniz mekanlardan çaldığınız nesnelerden her birinin maddi değeri var ve görevleri aceleci bir şekilde bitirmeye çalışmıyorsanız kısa sürede minik bir servet biriktirmeye başlayacaksınız. Ancak bu serveti nereye harcayacağınız büyük bir merak konusu. Para harcayabileceğiniz ürünler genel olarak kostümizasyon yaparak görünüşünüzü değiştirmenize olanak tanıyan kozmetik ürünlerden ve görevlerde kullanacağınız teçhizatlardan oluşuyor. Ancak bu ürünleri oyuna başlar başlamaz alamazsınız, her birinin seviye kilidi var. Karakterinizin seviyesi ilerledikçe bu ürünlerin kilitleri yavaş yavaş açılacak.

Haliyle siz bir eşyanın kilidini açtığınızda ihtiyaç duyduğunuzdan çok daha fazla parayı zaten biriktirmiş olacaksınız. Bu da demektir ki biriktirdiğiniz paranın çoğunluğunu hiç kullanmayacaksınız bile. İşte para konusundaki bu dengesizlik, görevlerde karşınıza çıkan eşyaları çalmanız için bir motivasyonunuzun kalmamasına sebep olabilir. Pek çok oyuncu zaten harcayabileceğinden fazla paraya sahipken haritayı ayrıntılı şekilde dolaşmak yerine sadece görevi tamamlayıp eve dönmek isteyecektir. Bu da zaten çeşitlilik konusunda sıkıntı yaşayıp tekrara düşmekte olan oyunu daha da sığlaştırıyor. Bu noktada oyunun ekonomisinin daha dengeli tutulması gerekmiş.

BİR ELİN NESİ VAR, İKİ ELİN SESİ VAR

Oyunu eşli olarak oynamak gibi bir seçeneğiniz de mevcut. Arkadaş listenizdeki bir oyuncuyla veya rastgele bir eşleşmeyle birlikte oyunu iki kişi olarak oynayabilirsiniz. Ancak bunun oynanışınızda o kadar da anlamlı bir değişiklik yapacağını söyleyemem.

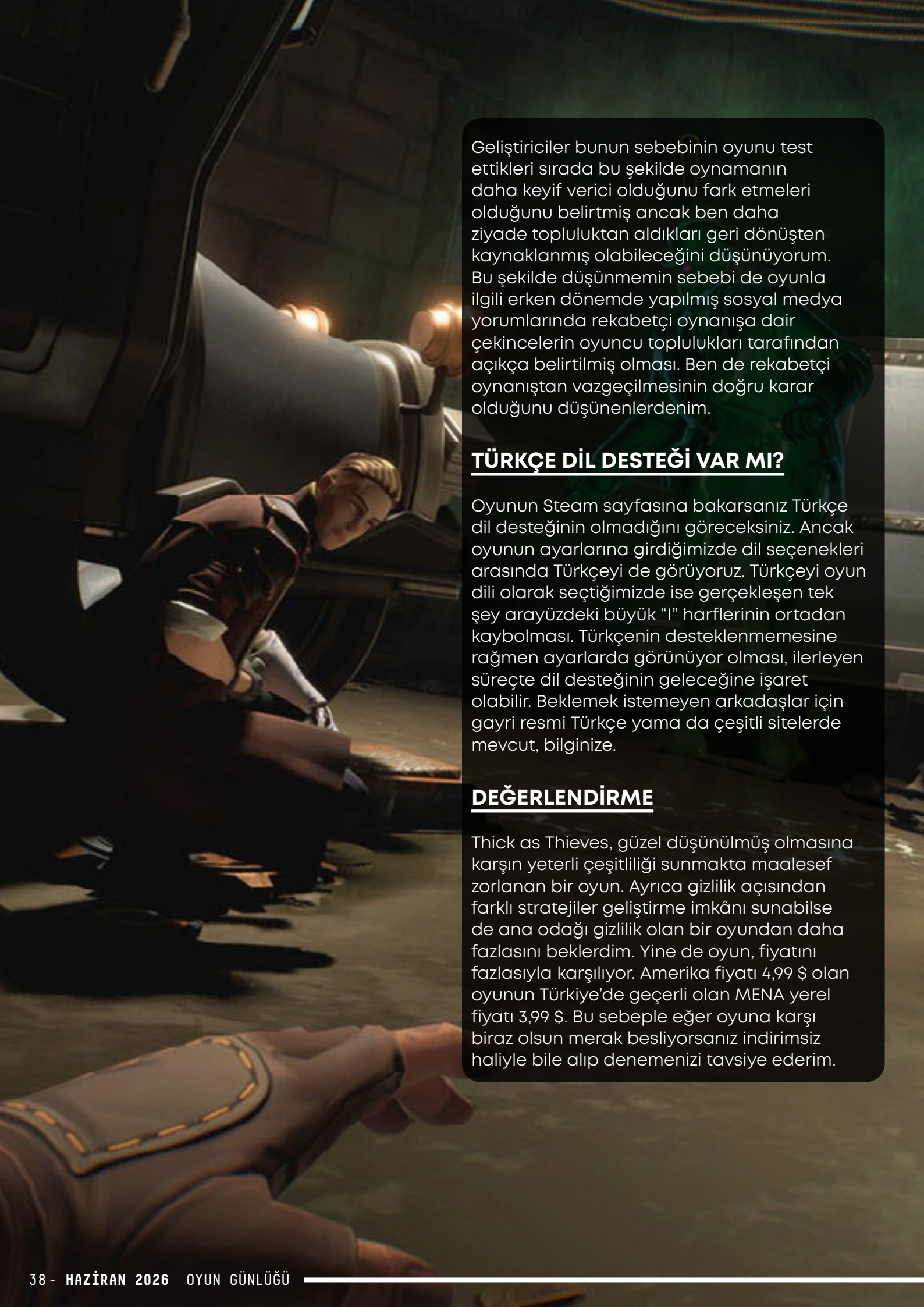
İki kişi oynayacağınız için görevleri bölüşerek yapabilirsiniz veya birinizin başı güvenlik görevlileriyle dertteyken diğeri onun yardımına yetişebilir ancak bunların haricinde yine aynı oyunu oynayacaksınız. Kişisel düşüncem şu ki samimi bir arkadaşınızla birlikte eğlenmek için oyunu eşli olarak oynamak güzel bir deneyim sunabilir fakat bunun haricinde bu oyun modunun pek bir amacını göremiyorum. Ayrıca eşli modda herhangi bir hikâye ilerlemesi sağlayamıyorsunuz, bunu hatırlatmakta da fayda var.

Bu konuyla ilgili değinmek istediğim bir diğer nokta ise oyunun eşli moda odaklanmış olduğuna dair düşüncelerim. Oyunu tek kişilik modda bir kez bile oynadığınızda oyunun sanki direkt olarak eşli mod için tasarlanmış olduğunu hissediyorsunuz. Oyunu tek başınıza oynayacak olmanıza rağmen oyuna girdikten sonra başlama tuşuna tıklamanız gerekiyor ve oyuna giriş için bir geri sayım başlıyor, tıpkı eşli ve rekabetçi oyunlarda olduğu gibi. Ayrıca sağlığınız sıfıra indiği zaman yeniden doğmak için bir miktar süre geçmesi gerekiyor. Oyunun başarısızlığı cezalandırması için bu gayet mantıklı ancak bu sürenin kalan sürenizden düşülerek anında canlanmanız yerine gerçekten beklemek zorunda kalmanız da çok oyunculu mantığın bir sonucu. Bu nüansların oyun deneyiminizi çok da kötü etkileyeceğini düşünmemekle birlikte odağın tek oyunculu olmasını tercih ederdim.

GELİŞTİRME SÜRECİNDEKİ ODAK DEĞİŞİMİ

İlk başta hem oyunun yapay zekasına hem de rakip oyunculara karşı mücadele edeceğiniz şekilde tasarlanan oyun, geliştirme sürecinde odak değiştirerek tek başınıza veya başka bir oyuncu ile birlikte tamamen yapay zekaya karşı oynadığınız bir hal almış.





Geliştiriciler bunun sebebinin oyunu test ettikleri sırada bu şekilde oynamanın daha keyif verici olduğunu fark etmeleri olduğunu belirtmiş ancak ben daha ziyade topluluktan aldıkları geri dönüşten kaynaklanmış olabileceğini düşünüyorum. Bu şekilde düşünmemin sebebi de oyunla ilgili erken dönemde yapılmış sosyal medya yorumlarında rekabetçi oynanışa dair çekincelerin oyuncu toplulukları tarafından açıkça belirtilmiş olması. Ben de rekabetçi oynanıştan vazgeçilmesinin doğru karar olduğunu düşünenlerdenim.

TÜRKÇE DİL DESTEĞİ VAR MI?

Oyunun Steam sayfasına bakarsanız Türkçe dil desteğinin olmadığını göreceksiniz. Ancak oyunun ayarlarına girdiğimizde dil seçenekleri arasında Türkçeyi de görüyoruz. Türkçeyi oyun dili olarak seçtiğimizde ise gerçekleşen tek şey arayüzdeki büyük “I” harflerinin ortadan kaybolması. Türkçenin desteklenmemesine rağmen ayarlarda görünüyorsa, ilerleyen süreçte dil desteğinin geleceğine işaret olabilir. Beklemek istemeyen arkadaşlar için gayri resmi Türkçe yama da çeşitli sitelerde mevcut, bilginize.

DEĞERLENDİRME

Thick as Thieves, güzel düşünülmüş olmasına karşın yeterli çeşitliliği sunmakta maalesef zorlanan bir oyun. Ayrıca gizlilik açısından farklı stratejiler geliştirme imkânı sunabilse de ana odağı gizlilik olan bir oyundan daha fazlasını beklerdim. Yine de oyun, fiyatını fazlasıyla karşılıyor. Amerika fiyatı 4,99 \$ olan oyunun Türkiye’de geçerli olan MENA yerel fiyatı 3,99 \$. Bu sebeple eğer oyuna karşı biraz olsun merak besliyorsanız indirimsiz haliyle bile alıp denemenizi tavsiye ederim.

Arkadaşlarınızla iş birliği yaparak zorlukları aşmaktan keyif alıyorsanız bu da oyunu satın almanız için bir sebep olacaktır. Büyüyü ve teknolojiyi bir araya getirerek akıcı bir gizlilik deneyimi sunmayı amaçlayan Thick as Thieves, eksikliklerine rağmen piyasaya çıkmış olmasına sevindiğim bir oyun ve benden tam puan alamasa da geçer not alıyor.

6,8

Geliştirici: *OtherSide Entertainment*

Yayıncı: *Megabit Publishing*

Tür: *Aksiyon ve Simülasyon*

Çıkış tarihi: *20 Mayıs 2026*



ESOTERIC EBB

Yazar: Beste Eylül Bozer





Esoteric Ebb, Christoffer Bodegård tarafından geliştirilen ve Raw Fury tarafından yayınlanan anlatı odaklı tek oyunculu bir rol yapma oyunu. 3 Mart 2026 tarihinde PC platformu için çıkan oyun, D&D 5e kurallarından ilham alan bir sisteme sahip. Oyun, oyuncularını derin konular üzerinde düşünmeye ve aksiyondan daha ziyade diyaloglara, karakterlerin iç dünyasına odaklanmaya itiyor.

OYUNUN HİKAYESİ

Oyun ilk bakışta bir cinayet soruşturmasına çıkıyormuşuz gibi gözükse de özünde inanç, ideoloji ve insanın kendini tanımlaması üzerine kurulu bir hikaye anlatıyor. Ragn adlı bir ruhban karakteri (Cleric) kontrol ediyoruz. Hikaye, Ragn'ın bir nehirde boğulmuş halde bulunup morgda uyanmasıyla başlıyor. Nasıl öldüğü, neden geri döndüğü ve geçmişinde neler yaşadığı daha oyunun en başında birer sır olarak karşımıza çıkıyor.

Ragn ülkenin giderek güç kaybeden milliyetçi yönetimi adına çalışan bir memur ve uyandıktan sonra Norvik şehrinde yaşanan çay evi patlamasını araştırmakla görevlendiriliyor. Ragn'a gizemi çözebilmesi için seçimlere kadar, yani beş gün kadar süre tanınıyor ancak soruşturma ilerledikçe olayın yalnızca bir patlamadan ibaret olmadığı anlaşılıyor.

Hikayenin büyük bir kısmı Ragn'ın zihninde yaşanıyor. D&D'nin klasik özellikleri olan güç, bilgelik, karizma ve çeviklik gibi istatistikler karakterin kafasında konuşan ayrı kişilikler gibi davranıyor ve yorumları arka planda kendiliğinden atılan zarın tutup tutmamasına bağlı değişiklik gösteriyor. Ragn'nın iç sesleri sürekli tartışıyor, tavsiyeler veriyor ve oyuncunun kararını etkiliyor.

Oyunun dünyasında din ve metafizik çok önemli bir yere sahip. İnsanlığın kurtarıcısı olarak görülen Urth isimli tanrı figürü ve onun mirası hikayenin merkezinde yer alan unsurlardan sadece bir tanesi.

ESOTERIC EBB - OYNANIŞ

Esoteric Ebb'in temelini D&D 5e sisteminden ilham alan bir rol yapma yapısı oluşturuyor, ancak oyun bunu geleneksel CRPG formülünden farklı yorumluyor. Karakter oluştururken Güç, Çeviklik, Dayanıklılık, Zeka, Bilgelik ve Karizma olmak üzere altı temel özelliğe puan dağıtıyoruz ve özelliklere ekstradan artıda bulunan bir arka plan seçiyoruz. Özellikler savaş performansını, diyalogları, olaylara verilen tepkileri ve karakterin düşünce biçimini etkiliyor.

Özellikle başarısızlık sisteminin hikayeye entegre edilmesi oldukça başarılı. Zar atışında başarısız olmak çoğu zaman oyunun sonu anlamına gelmiyor. Aksine, ortaya yeni diyaloglar ve beklenmedik sonuçlar çıkıyor.

OYUN İÇİ MEKANİKLER

Oyunun en özgün sistemlerinden biri Görev Ağacı (Quest Tree) sistemi. Klasik görev günlüğü yerine kullanılan bu sistem, tamamlanan görevleri ve alınan kararları dallanan bir yapı içerisinde gösteriyor. Büyük görevler hikayeyi ilerletmenin yanı sıra karakter gelişimini de doğrudan etkiliyor.

Yetenekler (Feats) de alışılmış RPG'lerden farklı çalışıyor. Oyuncular doğrudan yetenek seçmek yerine hikaye boyunca yaptıkları seçimlere göre yeni özelliklerin kilidini açıyor. Sürekli belirli davranışları sergileyen karakterler zamanla buna uygun avantajlar kazanıyor.

GÖREV YAPISI VE DÜNYA TASARIMI

Oyunun büyük bölümü Norvik şehrinde geçiyor. İlk bakışta klasik bir fantastik şehir gibi görünse de içinde modern dünyanın birçok sosyal ve politik tartışmasını barındırıyor.

Görevler çoğunlukla diyalog ve araştırma odaklı ilerliyor. Ancak oyunun asıl parladığı bölüm, Norvik'in altındaki gizemli "City Below" bölgeleri. Yeraltındaki harabeler, gizli geçitler, yaratıklar ve zar sistemine dayalı savaşlar oyunun masaüstü FRP kökenini iyice hissettirir nitelikte.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

Oyun teknik anlamda rakipleriyle yarışan bir görsel şölen sunmasa da sanat tasarımıyla bunu telafi ediyor.

Fantastik öğelerle modern dünya sembollerini aynı ortamda görmek başta garip hissettirse de zamanla oyunun kimliğinin önemli parçası oluyor ve stereotip dışına çıkan karakterler de kendine özgü bir atmosfer yaratıyor.

SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Oyunun ses tasarımı atmosferin en büyük destekçilerinden biri. Müzikler hikayenin melankolik ve düşünsel tonunu yansıtıyor, çevresel sesler de dünyanın canlı hissettirmesini sağlıyor.

Tam seslendirme desteği bulunmaması bazı oyuncular için özellikle de yoğun diyalogların bulunduğu bölümlerde eksi sayılabilir.

KENDİ İÇİNE YOLCULUK

Esoterik Ebb, başlar başlamaz ne olmak istediğini söyleyen bazı oyunların aksine ne olmak istediğini gayet iyi biliyor ama bunu anlatırken sürekli başka kimliklerin kıyafetlerini üzerine geçiriyor. Bir an kendinizi klasik bir D&D masasından fırlamış gibi hissederken birkaç dakika sonra ideolojik tartışmaların ortasında buluyorsunuz. Ardından bir goblin size hayat tavsiyesi veriyor, bir şeytan bürokratik prosedür anlatıyor ve bir anda tanrılarla ilgili bir sohbetin içine düşüyorsunuz.

Tüm bunlar olurken fonda hala orta çağ fantezi dünyası var ama köşede bekleyen bisikletler, borsa ekranı ve bir jukebox size başka bir şeylerin ters gittiğini sürekli hatırlatıyor.

Oyunun başarısı tam olarak burada yatıyor. Klasik fantastik kalıpları çağdaş dünyanın siyasi ve kültürel sancılılarıyla bir araya getirmenin yanı sıra ortaya tuhaf ama bir yandan da büyüleyici bir atmosfer ortaya çıkarıyor.

Elfler, cüceler, troller ve büyücüler hala buradalar ama artık fantastik arketiplerinden çıkmışlar. Komünist cüceler ve ulusalcı rahipler arasında dolaşırken oyunun aslında fantastik bir dünya değil, bizim dünyamızın kırık bir yansıması olduğunu fark ediyorsunuz.

Esoteric Ebb'in Disco Elysium'dan etkilenmediğini söylemek yanlış olurdu. Hatta oyun bunu saklamaya bile çalışmıyor.

İç ses mekanikleri, ideolojik diyaloglar, başarısızlığın bile hikayeye bir şekilde hizmet etmesi, ilmek ilmek işlenen bir soruşturma yapısı... Hepsi doğrudan ZA/Um'un kült RPG'sini anımsatan nitelikler olmasına rağmen Esoteric Ebb bunları alıp masaüstü FRP kültürüyle harmanlamış. Oyun bu şekilde bir Zindan Ustası'nın (Dungeon Master) yıllarca zihninde oluşturduğu dünyası gibi hissettiriyor.

Esoteric Ebb her zaman kusursuz bir oyun değil. Zaman zaman gereğinden fazla konuşuyor, bazen de ilham aldığı yapımların etkisinden tamamen sıyrılamıyor. Ancak kendi fikirlerini ve karakterini ortaya koyduğu anlarda gerçekten akılda kalıcı bir deneyime dönüşüyor. İnanç, ideoloji ve kimlik gibi ağır temaları işlerken bunu kara mizah ve absürt anlarla dengelemeyi başarıyor.

Eğer hikayesiyle düşündüren RPG'leri seviyorsanız, Esoteric Ebb uzun süre aklınızdan çıkmayacak bir oyun.

Geliştirici: *Christoffer Bodegård, Sudden Snail AB*

Yayıncı: *Raw Fury*

Tür: *Rol Yapma ve Macera*

Çıkış tarihi: *3 Mart 2026*

9





Neler oldu neler!

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

Yazar: Yavuz Bektaşoğlu

Guild Wars Reforged için mobil sürüm yazın geliyor!

ArenaNet, Guild Wars Reforged için mobil genişleme planlarını duyurdu. Oyun 2026 yaz aylarında iOS ve Android cihazlarda erişime açılacak. Yeni sürüm telefon ve tablet kullanımına uygun arayüz ve kontrollerle gelecek.



Conan Exiles, sekizinci yılında UE5 ile yeniden doğdu

Conan Exiles, çıkışının sekizinci yıl dönümünde tarihinin en kapsamlı teknik dönüşümünü yaşadı. Funcom, 5 Mayıs'ta yayımladığı Conan Exiles Enhanced güncellemesiyle oyunu Unreal Engine 4'ten Unreal Engine 5'e taşıdı. Yükseltme, mevcut sahiplere Steam üzerinden ücretsiz olarak sunuluyor.



Europa Universalis 5 ilk DLC'si Fate of the Phoenix çıktı!

Paradox Tinto'nun geçen yıl yayınladığı büyük strateji oyunu Europa Universalis 5, ilk içerik paketini bugün oyuncularla buluşturdu. Fate of the Phoenix adlı Immersion Pack tamamen Bizans İmparatorluğu'na odaklanıyor; oyuncuya çöküşün eşiğindeki Doğu Roma'yı ya restore etme ya da farklı bir tarihsel rotaya yöneltme imkânı sunuyor.



Hell Let Loose: Vietnam çıkış tarihi açıklandı

Team 17 ve Expression Games'in geliştirdiği taktiksel çok oyunculu seri Hell Let Loose, Vietnam Savaşı dönemine uzanan bağımsız sürümü için takvimi netleştirdi. Yayıncı; oyunun PC ve konsoldaki dijital çıkışından fiziksel raf sürümüne kadar tüm tarihleri tek bir duyuruda paylaştı. Süreci dolduran bir de ücretsiz Açık Beta hafta sonu var.



Subnautica 2 erken erişimde tüm beklentileri aştı

Unknown Worlds Entertainment imzalı Subnautica 2, uzun süredir Steam'in en çok istek listesine eklenen oyunu olarak bekleniyordu. Su altı hayatta kalma serisinin yeni halkası, 14 Mayıs'ta Steam, Xbox Series X/S ve Epic Games Store üzerinde erken erişim olarak çıkışını gerçekleştirdi.



Warhorse Studios, Orta Dünya'da geçen yeni RPG'sini duyurdu

Embracer Group bünyesinde çalışmalarını sürdüren Warhorse Studios, Kingdom Come serisinin yeni oyununun yanında bir de Orta Dünya'da geçecek yeni bir oyunun daha geliştirildiğini duyurdu. Bir süredir konuşulan iddialar nihayet resmiyet kazandı.



Call of Duty: Modern Warfare 4 duyuruldu!

Activision ve Infinity Ward, uzun süredir beklenen Call of Duty: Modern Warfare 4'ü resmi olarak duyurdu. Serinin yeni oyunu 23 Ekim tarihinde PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X/S platformlarındaki yerini alacak. Modern Warfare 4; tek oyunculu hikaye modu, rekabetçi çok oyunculu mod ve yeniden tasarlanan DMZ modu ile oyuncuların karşısına çıkacak.



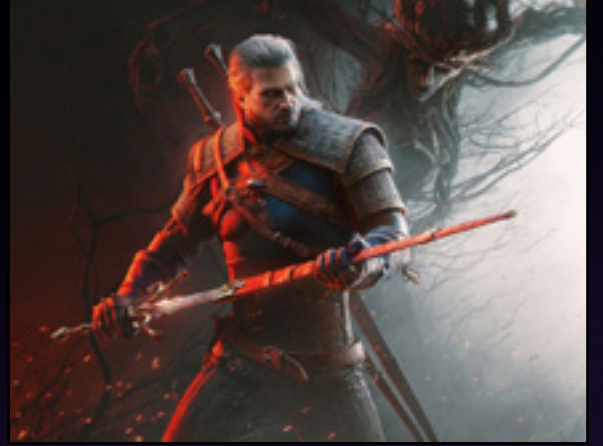
007 First Light çıktı, Bond için yeni bir dönem başlıyor

Hitman serisinin geliştiricisi IO Interactive'in uzun süredir beklenen James Bond yapımı 007 First Light, 27 Mayıs'ta oyuncularla buluştu. Yapım; PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC tarafında Steam ile Epic Games Store üzerinden satışa açıldı. Türkiye saatiyle 17.00'da küresel çıkışını gerçekleştiren oyunun Nintendo Switch 2 sürümü ise 2026 yılı bitmeden raflardaki yerini alacak.



The Witcher 3: Wild Hunt - Songs of the Past duyuruldu

Polonyalı video oyun stüdyosu CD Projekt RED, tüm zamanların en iyi rol yapma oyunlarından biri olan The Witcher 3'ün yeni genişleme paketi Songs of the Past'ı duyurdu. CD Projekt RED ile iş birliği içinde geliştirilen genişleme paketi, ağırlıklı olarak eski The Witcher 3 geliştiricilerinden oluşan Fool's Theory tarafından hazırlanıyor.



Planet Zoo 2 duyuruldu: İşte çıkış tarihi!

Frontier Developments sevilen hayvanat bahçesi yönetim simülasyonu Planet Zoo'nun devam oyununu resmi olarak tanıttı. Planet Zoo 2, 13 Ekim 2026 tarihinde PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X|S platformları için oyuncularla buluşacak.



Yıllardır beklenen Fable bir kez daha ertelendi

Microsoft, Playground Games imzalı Fable'in çıkış tarihini sonbahar 2026'dan şubat 2027'ye ertelediğini açıkladı. Şirket ertelemenin sebebini yıl sonunda yoğunlaşan rakip yapımlarla yaşanacak rekabet olarak gösterirken oyunun gelişim sürecinin sorunsuz ilerlediğinin de altını çizdi.





Türkiye'nin bağımsız
oyun medya platformu

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com