

# OYUN

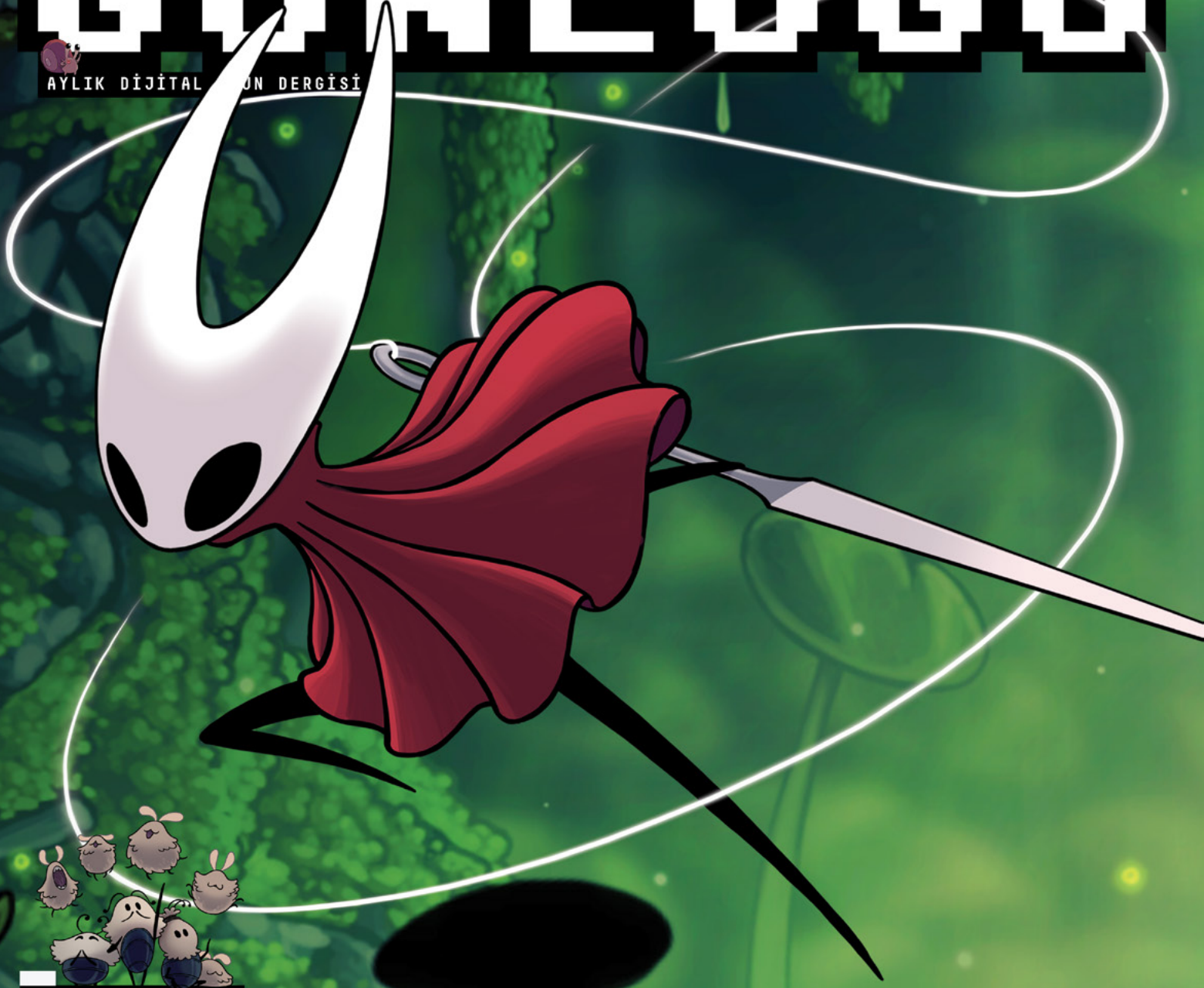
SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

# 34

EKİM 2025

# GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



**İNCELEME**

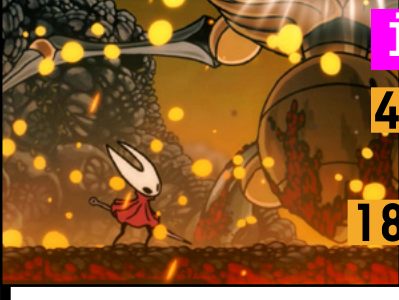
Hollow Knight: Silksong

Dying Light: The Beast

EA Sports FC 26



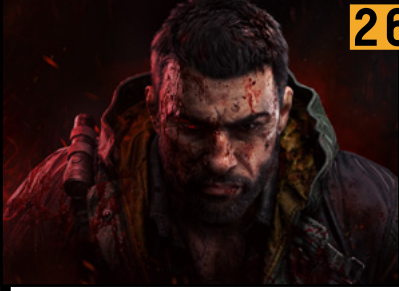
# İÇİNDEKİLER



## İncelemeler

4 Hollow Knight:  
Silksong

18 EA Sports FC 26

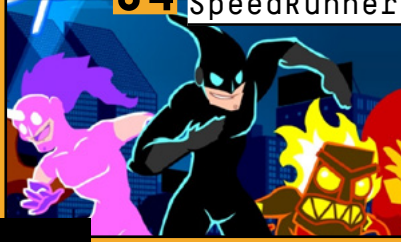


26 Dying Light:  
The Beast



## Nostalji Günlüğü

34 SpeedRunners



## KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Nur Betül Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

### YAZARLAR

Selenge Buçak

Berk Söğütlü

Can Çiftci

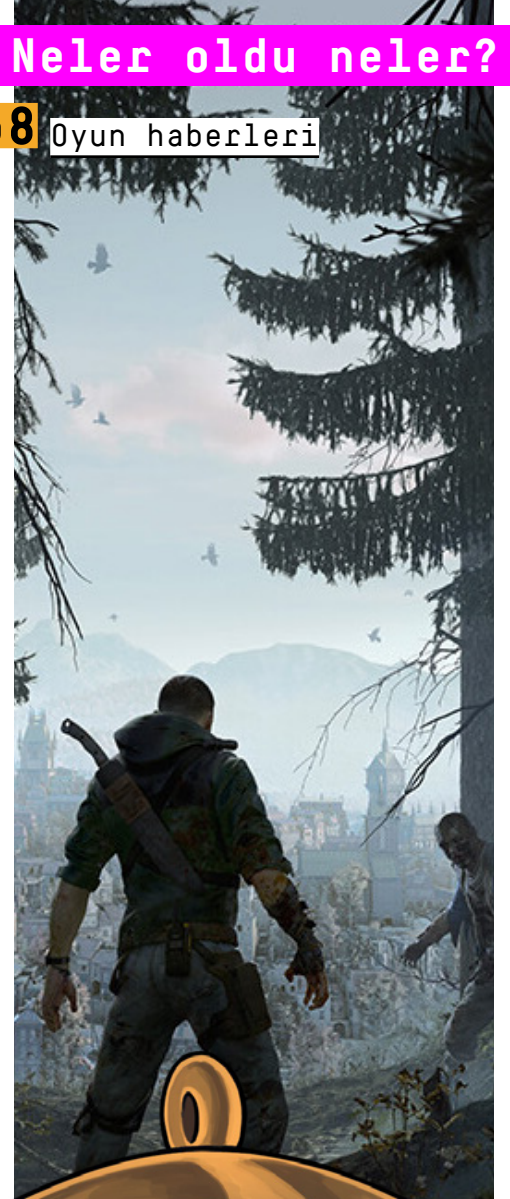
Yavuz Bektaşoğlu

Emirhan Kara



## Neler oldu neler?

38 Oyun haberleri



# OYUN GÜNLÜĞÜ

**Hoş geldiniz!**

**Oyun Günlüğü dergimizin 34. sayısıyla yeniden karşınızdayız!**

**Bu ay az ama güçlü oyunlarla dolu özel bir sayıyla sizlerleyiz. Üç büyük yapım, üç farklı dünyanın kalbinde: Dying Light: The Beast, FC 26 ve uzun zamandır beklenen Hollow Knight: Silksong. Her biri kendi alanında heyecanı zirveye taşıyor!**

**Ayrıca Nostalgia Günlüğü köşemizde, hız tutkunlarının efsanesi SpeedRunners'a dönüyor, reflekslerin konuştuğu o eğlenceli günleri hatırlıyoruz.**

**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

**18** EA Sports FC 26



**İNCELEME**

# HOLLOW KNIGHT SILKSONG

Yazar: Selenge Buçak







Oyuncu, Silksong'un dünyasına ilk adımını attığında, Hollow Knight'tan aşına olunan o kasvetli ve loş atmosferin yerini, her köşesinden ipeksi bir ışığın süzüldüğü capcanlı bir diyarın aldığını hemen fark ediyor. Bu yeni dünya, sadece renkleriyle değil, nefes alan yapısıyla da oyuncuyu kendine çekiyor. Hornet'in özgün ve akıcı dövüş tarzı, oynanışa baştan sona dinamik bir tempo kazandırırken; karşılaşılan her yeni düşman, oyuncudan farklı taktikler ve yeni yaklaşımlar talep ediyor. Böylece oyun, tekdüzeliğe hiç yer bırakmadan sürekli taze kalmayı başarıyor.

Bir süre sonra, Silksong'un yalnızca etkileyici görselleriyle değil, sunduğu oynanış çeşitliliğiyle de oyuncuyu içine çektiği anlaşılıyor. Detaylara gösterilen özen, düşmanların zenginliği ve haritanın keşfetmeye açık yapısı, Silksong'u klasik bir platform oyunundan çok daha fazlası haline getiriyor. Kısacası, oyun baştan sona her anıyla oyuncuya yeni bir şeyler sunma sözünü fazlasıyla yerine getiriyor.

Son yılların en iyi iki boyutlu Metroidvania oyunlarından biri olarak öne çıkan Hollow Knight'ın devamı Silksong, Avustralyalı bağımsız stüdyo Team Cherry'nin imzasını taşıyor. İlk oyunun yakaladığı büyük başarının ardından, tam yedi yıl boyunca yeni bir macera için heyecanla bekleyen oyuncular, Silksong ile birlikte yepyeni bir dünyanın kapılarını aralıyor.

Silksong, 4 Eylül 2025'te PC, PlayStation 4 ve 5, Xbox Series X|S ve Switch gibi birçok platformda eş zamanlı olarak çıkış yaptı. Düşük sistem gereksinimleriyle dikkat çeken oyun, sadece sıkı hayranlara değil, yeni oyunculara da kolayca ulaşmayı başarıyor. Böylece Hollow Knight'ın açtığı yolun, çok daha geniş bir kitleye yayıldığı görülüyor.

Elbette akıllardaki en büyük soru, Team Cherry'nin ilk oyunda oluşturduğu o güçlü mirası nasıl devralıp daha ileriye taşıyacağıydı.



PLATFORM: PC, MAC, LINUX, NINTENDO SWITCH, PLAYSTATION 5, XBOX SERIES X/S







Hollow Knight ile türün çitasını epey yukarı çekmiş bir ekipten, sıradan bir devam oyunu beklemek zaten mümkün değildi. Görülen o ki, Silksong selefinden aldığı mirası korumakla kalmıyor; üzerine kendi özgün kimliğini inşa ederek oyunculara bambaşka bir deneyim sunmayı başarıyor.

## TEMEL HİKAYESİ

Hollow Knight: Silksong, ilk oyunun bıraktığı yerden hikayeyi devralıyor fakat bu defa kontrol The Knight'ta değil, serinin ikonik ve gizemli karakteri Hornet'te. Oyuncu, Hornet'in bakış açısından bambaşka bir maceraya sürükleniyor. Hikayenin merkezinde ise, Hornet'in kendini beklenmedik bir şekilde Pharloom adlı bilinmeyen bir krallıkta hapsolmuş bulması yer alıyor. Buradan kurtulmaya çalışırken hem geçmişine hem de ailesine dair pek çok sır gün yüzüne çıkıyor. Böylece Silksong, klasik bir "ascension" yani yükseliş hikayesine dönüşüyor.

İlk oyunda, Hallownest'in çöküşün ve salgının gölgesindeki kasvetli atmosferi, oyuncuya sürekli bir descent yani derinlere iniş deneyimi yaşıyordu. Hallownest'in katmanları arasında gezinirken, unutulmuş bir medeniyetin sırları adım adım ortaya çıkıyordu. Silksong ise bu temel dinamiği kökten değiştiriyor.

Bu kez amaç, derinlere inmek değil, yukarıya tırmanmak. Bu değişim, oyunun sadece oynanışını değil, verdiği duyguyu ve genel havasını da etkiliyor. Çünkü bu kez arka planda çöküşün izleri yerine, yaşamın ve hareketin hakim olduğu bir dünya var.

Pharloom, Hallownest'in aksine yaşayan ve hareketli bir krallık olarak kurgulanmış. Burada oyuncu, yol boyunca çok sayıda NPC ile karşılaşılıyor ve ana hikayenin ötesinde yan görevler aracılığıyla dünyayı daha yakından tanıma fırsatı buluyor. Bu durum, keşif duygusunu güçlendirirken, oyunun genel temasında da bir değişim yaratıyor: Artık yıkıntılar arasında kaybolmak yerine, canlı dünyanın parçası olma hissi ön planda. Sonuç olarak, Silksong'un hikaye kurgusu ve atmosferi hem serinin köklerine bağlı kalıyor hem de oyuncuya bambaşka bir yolculuk deneyimi sunuyor.

## SİLKSONG OYNANIŞI

Hollow Knight: Silksong'un oynanışında, Hornet'in çevikliği ve kendine has yetenekleri her an hissediliyor. The Knight'ın daha ağır, temkinli vuruşlarını hatırlayan oyuncu için, Hornet'in dövüş stili çok daha hızlı ve akrobatik bir tempoya sahip. Özellikle platformların kenarına tutunup yukarı çıkabilmek (mantling), hem keşif sırasında hem de çatışma anlarında oyuna bambaşka bir hareket özgürlüğü kazandırıyor. Buna bir de grapple ve hızlı saldırı yetenekleri eklendiğinde, oyuncu kendini sürekli akış halinde, rakiplerinin bir adım önünde buluyor.

Silksong'un oynanışında öne çıkan bir diğer unsur ise, düşmanların önceki oyuna kıyasla çok daha zeki ve atak olmaları. Artık karşıya çıkan yaratıklar, tıpkı oyuncu gibi refleksi davranabiliyor; saldırılara karşılık verebiliyor, yeri geldiğinde geri çekilebiliyor. İlk oyundaki, salgından etkilenmiş zombimsi düşmanlar burada yerini, canlı ve bilinçli varlıklara bırakıyor. Bu sayede oyuncu, her karşılaşmada sadece hızlı olmanın değil, zamanı ve fırsatı iyi kullamanın da önemli olduğunu fark ediyor.

Tüm bu yenilikler, Silksong'un dünyasının gerçekten canlı bir yer olduğu hissini güçlendiriyor. Oyuncu, keşfederken hem tehlikenin hem de oyunun ritminin daima değişebileceğini anlıyor; her yeni adım, yeni bir meydan okuma getiriyor.

## OYUN İÇİ MEKANİKLER

Silksong, oynanış tarafında getirdiği yeni mekaniklerle seriye taze bir soluk getiriyor. En başta göze çarpan değişiklik, Soul sisteminin yerine gelen Silk barı. Hornet, dövüş sırasında Silk barını dolduruyor ve bu kaynak sayesinde hem özel yeteneklerini aktif hale getirebiliyor hem de yeni healing sisteminden faydalanabiliyor.

Healing sistemi ise ilk oyundan oldukça farklı. "Bind" olarak adlandırılan bu özellik, Hornet'in Silk barını kullanarak anında — üstelik havada bile — üç canını birden doldurmasına imkan tanıyor. Fakat bu hamle sırasında alınan bir darbe, Silk stoğunun tamamını sıfırlıyor. Yani iyileşmek artık daha hızlı ama aynı zamanda çok daha riskli. Bu sistem, oyuncunun reflekslerine ve anlık kararlarına fazlasıyla güveniyor.

Crafting mekaniği de Silksong'un öne çıkan yeniliklerinden biri. Yol boyunca toplanan materyallerle farklı araçlar, tuzaklar ve bombalar üretilebiliyor. Oyun boyunca karşılaşılan blueprint'lerle çeşitlilik daha da artıyor; oyuncu kendi oyun stiline uygun kombinasyonlar geliştirme şansı yakalıyor. Özellikle "Grand Hunt" yan görevlerinde, nadir materyaller avlamak ve farklı ekipmanlar elde etmek mümkün.

Ekonomik tarafta ise iki yeni para birimi öne çıkıyor: Rosary ve Shell Shard. Rosary, tıpkı ilk oyundaki Geo gibi düşmanlardan kazanılıyor; kaybedilmemesi için bir ipliğe dizmek gerekiyor. Shell Shard'lar ise Hornet'in araçlarını geliştirmek ve onarmak için kullanılıyor.



Bu sistem, oyuncuya kaynaklarını daha akıllıca yönetmesi için ek bir katman sunuyor.

Tüm bu yeni mekanikler, Silksong'u sadece klasik bir devam oyunu olmaktan çıkarıp, oynanış anlamında derin ve zengin bir tecrübe haline getiriyor. Oyuncu için hem ustalaşma sürecini uzatan hem de farklı taktikler denemeye teşvik eden bir yapı ortaya çıkıyor.

## GÖREVLER VE AÇIK DÜNYA

Pharloom, Silksong'un oyuncuya sunduğu keşif duygusunu baştan sona yepyeni bir seviyeye taşıyor. Hallownest'e kıyasla neredeyse iki kat daha büyük olan bu dünya hem yatayda hem de özellikle dikeyde ilerlemeye imkan tanıyan yapısıyla dikkat çekiyor. Haritanın bu kadar geniş ve katmanlı tasarlanmış olması, oyuncunun sürekli yukarıya doğru ilerleme temasını her an hissetmesini sağlıyor.

Böylesine büyük bir dünyada kaybolmamak için görev sisteminin de evrilmesi kaçınılmazdı. İlk oyunda hikaye ve yan görevler çoğunlukla oyuncunun merakına ve dikkatine bırakılırken, Silksong'da görev sistemi çok daha erişilebilir hale gelmiş. Artık görevler menüden kolayca takip edilebiliyor; yol boyunca karşılaşılan sayısız NPC ise oyuncuya farklı görevler, sırlar ya da yardımlar sunuyor. Toplama, avcılık ve keşif gibi kategorilere ayrılan bu görevler, Pharloom'un her bölgesini baştan sona araştırmak için fazlasıyla teşvik edici.

Açık uçlu dünya yapısı ise, oyuncuya tamamen kendi yolunu çizme özgürlüğü veriyor. Ana hikayeye odaklanmak isteyenler için belirgin bir rota mevcut, fakat ister yan görevlerle farklı karakterlerin hikayelerine dahil olmak, ister haritanın en uzak noktalarında gizli sırların peşine düşmek mümkün. Görevler yalnızca NPC'lerle sınırlı kalmıyor; haritanın çeşitli noktalarındaki ilan panoları da yeni maceralara kapı aralıyor. Böylece, kazanılan her yeni yetenek veya araçla, daha önce ulaşılamayan bölgelere geri dönüp yeni sırları keşfetmek için her zaman bir sebep ortaya çıkıyor.



Tüm bunlar birleştğinde Pharloom, yalnızca büyüklüğüyle değil, sunduğu çeşitlilikle de öne çıkıyor. Renkli mercan ormanlarından puslu bataklıklara kadar her bölge, kendine has bir atmosfer ve meydan okuma sunuyor. Yüzlerce farklı düşman ve onlarca boss karşısında, keşfetme isteği hiç azalmıyor; çevre tasarımı ise her yeni adımda merak duygusunu diri tutuyor.

## GRAFİKLER VE ATMOSFER

Team Cherry, Hollow Knight serisinin kendine has el çizimi 2D sanat tarzını Silksong'da da korurken, Pharloom'u önceki oyuna göre çok daha renkli, detaylı ve büyüleyici bir dünya haline getirmiş. Oyuncu, haritada dolaşırken Gilded City, Misted Moors, Moss Grotto ve Coral Forest gibi birbirinden farklı temalara sahip bölgelere adım atıyor ve her bir alanın kendine özgü görsel kimliğiyle karşılaşılıyor. Mesela, Moss Grotto'da gezen bir oyuncu serin ve huzurlu bir atmosferin tadını çıkarabiliyor. Diğer yanda, Misted Moors'un puslu ve gizemli havasında ilerlerken, ortamın ağırlığı oyuncuya hemen yansıyor. Bu çeşitlilik sayesinde Pharloom'da keşfetmek, her seferinde yeni bir deneyim ve bambaşka bir his bırakıyor.

İşte tam bu noktada, Silksong'un sanat yönetiminin ne kadar güçlü olduğu ortaya çıkıyor. Oyun, sadece göz alıcı manzaralar sunmakla kalmıyor; bu görsellik oynanışa da doğrudan katkı sağlıyor. Pharloom'un dört bir yanında karşılaşılan zorluklar, kimi zaman sevimli ve büyüleyici, kimi zaman ise gizli tehlikelerle dolu bir atmosferin içinde yaşanıyor. "Cute yet sinister" diye tanımlanan bu stil, oyuncuya hem görsel bir şölen sunuyor hem de ardında saklı olan acımasız zorluklarla dikkatini hep yüksek tutmayı başarıyor.

Animasyonlardaki kalite de göz ardı edilemeyecek düzeyde. Karakter ve düşman hareketleri, Team Cherry'nin el işçiliği sayesinde son derece akıcı ve doğal görünüyor. Dövüş anları ise, adeta bir çizgi film karesi gibi canlı ve etkileyici bir şekilde yansıtılmış.

Teknik tarafta ise Silksong, hem PC'de hem de konsollarda 60 FPS sabit performansıyla öne çıkıyor. Oyuncu, uzun yükleme süreleri ya da donmalar yaşamadan bu etkileyici dünyanın keyfini kesintisiz biçimde sürdürebiliyor.

## SES TASARIMI VE MÜZİKLER

Silksong'un ses dünyası, tıpkı görselleri gibi oyuncuyu baştan sona içine çeken bir atmosfer sunuyor. Oyunun müzikleri, ilk oyunda da imzası olan Christopher Larkin'e emanet edilmiş durumda. Larkin'in orkestral besteleri, her bölümde Pharloom'un farklı ruh halini yansıtacak şekilde büyük bir özenle hazırlanmış. Melankolik piyano ezgilerinden aksiyon anlarını destekleyen dinamik yaylılara, özellikle boss savaşlarında tansiyonu yükselten temalara kadar müzikler, oyunun duygusal ritmini doğrudan şekillendiriyor.

Oyun sadece müzikleriyle değil, ses efektleriyle de Pharloom'un gerçekten yaşayan bir dünya gibi hissettirmesini sağlıyor. Mağara tavanından damlayan su, uzaktan yükselen garip yaratık çığlıkları ve her bölgede değişen rüzgar uğultusu, keşif sırasında dikkatini hep diri tutuyor. Bu detaylar, ortamın atmosferini güçlendirirken, her köşede yeni bir şeyle karşılaşma duygusunu artırıyor.

Diyaloglar ise oyunda neredeyse yok denecek kadar az. Karakterlerden gelen kısa ve anlaşılmaz böcek sesleri dışında gerçek bir konuşma duymak mümkün değil. Bu sadelik, oyuncunun dikkati tamamen müziğe ve çevredeki seslere yönlendirmesine olanak tanıyor. Böylece her yeni melodi, çevrede duyulan küçük bir ayrıntı ya da unutulmaz bir boss teması, Silksong'u akıllarda kalıcı yapan unsurlar arasında yerini alıyor.

## DUALSENSE PERFORMANSI

PlayStation 5'te Silksong oynayacak oyuncular için DualSense desteği oyunu bambaşka bir seviyeye taşıyor.



Kontrolcünün titreşimleri, Hornet'in hızlı saldırılarında veya platformlarda savrulurken avuç içinde hafif bir heyecan bırakıyor. Dövüş anlarında ya da çevrede bir etkileşim yaşandığında DualSense'in sunduğu o ince dokunuşlar, ekrana bakarken hissettiklerini ellerine de yansıtıyor. Özellikle adaptif tetiklerdeki hafif direnç, bazı özel aksiyonlarda oyuncuya ekstra bir his veriyor; bu küçük detaylar, Pharloom'un atmosferini çok daha canlı ve yakın hissettiriyor.

Tabii PS5'in hızlı SSD'si ve 4K çözünürlüğü de bu deneyimi tamamlıyor. Haritalar arası geçişler göz açıp kapayıncaya kadar sürüyor, yüklemeye ekranı neredeyse unutuluyor. Oyuncu olarak oyunun dünyasına kesintisiz bir şekilde dalmak mümkün oluyor.

Ancak işin PC tarafına gelince, DualSense'in tüm özelliklerini kullanmak bazen o kadar kolay olmuyor. Titreşim ya da dokunsal geri bildirim gibi detaylar her zaman otomatik çalışmayabiliyor, bazen manuel ayarlamalar ya da ekstra programlar gerekebiliyor. Kimi oyuncu bu konuda hızlıca çözüm bulsa da PS5'teki kadar sorunsuz ve entegre bir deneyim yaşamak mümkün olmayabiliyor.

## DEĞERLENDİRME

Tüm detayları ve sürprizleriyle Hollow Knight: Silksong, uzun bekleyişin sonunda beklentileri karşılayan bir devam oyunu olarak öne çıkıyor. Pharloom'un devasa ve özenle tasarlanmış dünyası, zengin atmosferiyle keşfetmeyi seven oyuncular için gerçek bir hazine niteliğinde. Hornet'in hızlı ve akıcı oynanışı, yeni eklenen mekaniklerle birleşince, serinin hayranlarını tatmin edecek derinlikte bir deneyim ortaya çıkıyor. Christopher Larkin'in müzikleri ise, atmosferi her an daha da unutulmaz kılıyor.

Ancak oyunun herkese aynı derecede hitap ettiğini söylemek zor. Seriyeye ilk defa adım atan oyuncular, Silksong'un yüksek zorluk seviyesiyle başta bocalayabilir. Oyun; refleks, sabır ve dikkat isteyen, kolay affetmeyen bir yapı sunuyor.

Özellikle yeni healing sistemi — yani can yenileme mekaniği — hızlı düşünmeyi ve doğru zamanda risk almayı gerektirdiğinden, alışık olmayan oyuncular için başlangıçta kafa karıştırıcı olabilir. Zorlu düşmanlar ve keşif odaklı harita tasarımı, daha önce bu türde fazla deneyimi olmayanları zorlayabilir. Yani, ilk kez Hollow Knight evrenine girenler için Silksong, sabır ve öğrenme süreci gerektiriyor.

Öte yandan, Hollow Knight'ı daha önce oynayan ve zorlu platformer'lardan keyif alan tecrübeli oyuncular için Silksong gerçek bir şölen sunuyor. Hem oynanıştaki derinlik hem de yeni mekanikler, eski oyunculara alışılmışın dışında bir tatmin ve tazelik sağlıyor. Yine de healing sistemindeki değişiklikler eski oyuncuların da alışkanlıklarını gözden geçirmesini gerektirecek kadar farklılık sunuyor.

Teknik tarafta ise, özellikle PC'de DualSense kontrolcüsünün tüm özelliklerinin eksiksiz çalışmaması küçük bir handikap yaratabiliyor. Konsolda daha sorunsuz bir deneyim elde edilirken, PC tarafında bazı teknik ayarlamalar gerekebiliyor.

Tüm bu zorluklara ve alışma sürecine rağmen, Silksong'un sunduğu yoğun keşif duygusu, atmosferi ve teknik başarısı, çoğu kusurun önüne geçiyor. Pharloom'un her köşesinde yeni bir sır, farklı bir deneyim ve uzun süre unutulmayacak anlar oyuncuyu bekliyor.

**Geliştirici:** Team Cherry

**Yayıncı:** Team Cherry

**Tür:** Metroidvania, Dövüş, Aksiyon ve Macera

**Çıkış tarihi:** 4 Eylül 2025

9







# EA SPORTS FC 26

Yazar: Yavuz Bektaşođlu



EA Sports, haziran 2022'de FIFA ile olan isim anlaşmasını sonlandırdığını açıkladı. EA Sports FC hikayesi ise bu karardan sonra başladı. Eylül 2023'te EA Sports FC 24 çıktı. Ardından ise 27 Eylül 2024'te FC 25 piyasaya sürüldü.

Electronic Arts tarafından geliştirilen ve yayımlanan futbol oyunu serisi EA Sports FC'nin üçüncü oyunu EA Sports FC 26, 19 Eylül'de Ultimate Edition sahipleri ve erken erişim hakkı olanlar için erişime açıldı. Oyunun standart sürüm ile lansmanı 26 Eylül'de gerçekleşecek. İncelemeye başlamadan önce Ultimate Team, Teknik Direktör Kariyeri ve Rush moduna bağlandığımı itiraf etmeliyim. Açıkçası FC 25 ile çok zaman geçirememiştim, FC 26 kısa zamanda favorim oldu.

## YENİ OYNANIŞ SİSTEMİ

EA Sports FC 26 topluluk geri bildirimleriyle büyüyen bir seri. Bunu da oyuna her yıl gelen yeniliklerle görüyoruz. Bu incelemeyi PC sürüm deneyimlerimden yola çıkarak kaleme alıyorum.

Arayüz ve menülerdeki karmaşanın beni oldukça yordüğünü başta söylemem gerekiyor. Elbette seriyi hayranları kadar oynamasam da orta seviye bir oyuncu olduğumu söyleyebilirim. Oyunun hızlı ve akıcı yönüne değil de daha dingin stratejik kararlar aldığım ve kendi hikayemi yazdığım yönetim tarafı ilgimi çekiyor. Kendi hikaye geçmeden önce gelin önce seriye neler gelmiş bakalım.

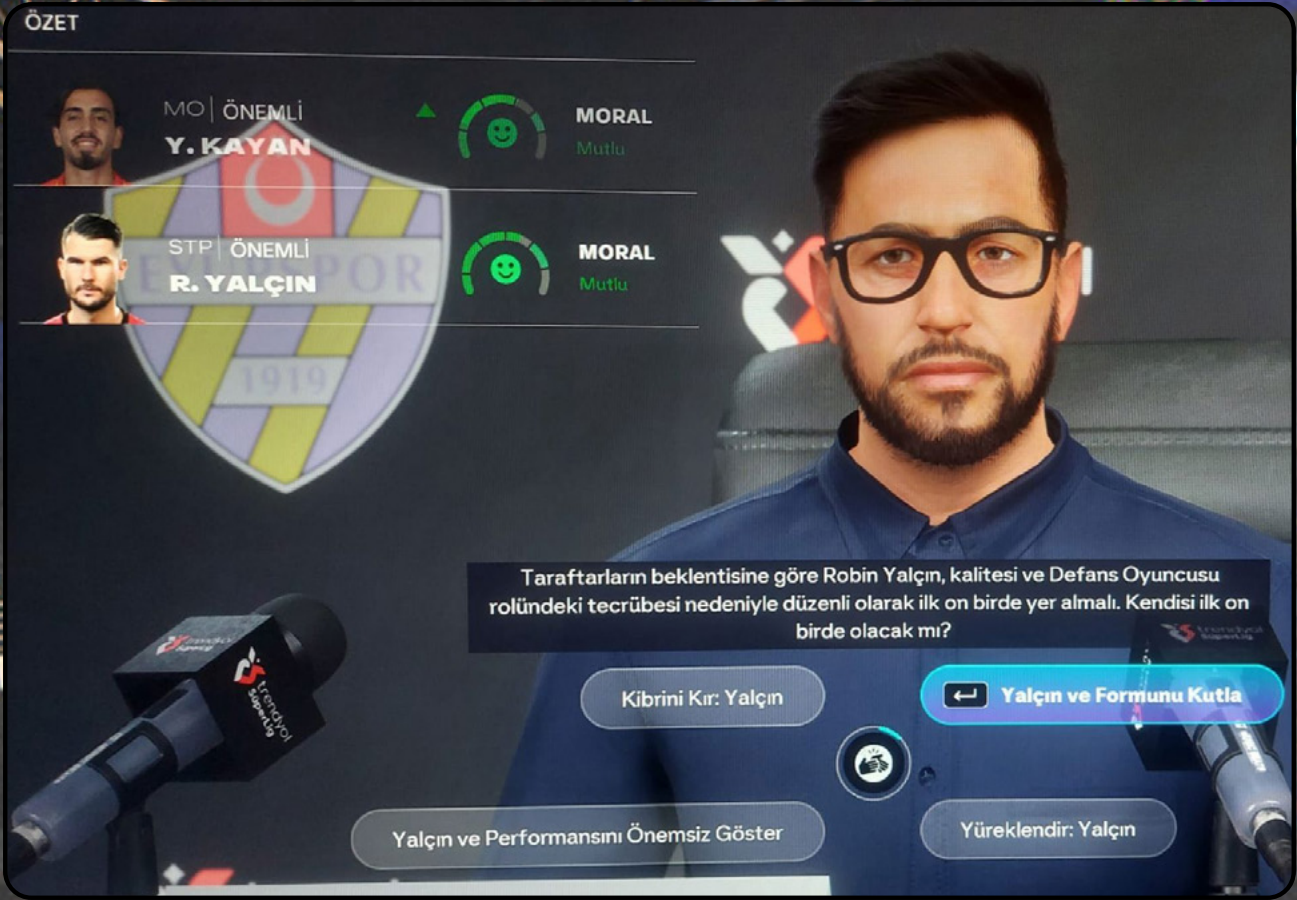
Öncelikle oyundaki yeniliklere göz atalım.

## İKİ FARKLI OYNANIŞ!

Rekabetçi ve Özel (Otantik) olarak ayarlanabilen ön ayarlarla oyun deneyimimizi ayarlayabiliyoruz.

Rekabetçi mod açıkçası oyun deneyiminizin otomatikleştiği bir deneyim sunuyor. Diğer alanda ise bizi şut, pas, savunma, değişme, top sürme (dribbling) ve kaleci yönetiminde kritik ayarlar karşılıyor. Rekabetçide kapalı olan otomatik şut seçeneği özel ile değiştirilip açık hale getirilebilir. Bu duruma örnek verirsek, ceza sahası içinde reaksiyon süresinin kısa olduğu durumlarda oyuncular otomatik olarak kaleye doğru şutlar çekebilir.





Elbette genel olarak bu seçeneği her türlü modda ön ayarlardan değiştirmemiz mümkün. Ama kısaca rekabetçi ayarlarda, Ultimate Team ve Clubs'ta daha hızlı paslar, akıllı kaleci ribaundları ve daha doğrudan kontrol sunarken, özgün ayarlardaki oyun deneyiminde özellikle Kariyer gibi modlarda futbol deneyimi gerçeğe yakın bir his veriyor; daha mevki sorumluluğu olan defans oyuncuları, gerçekçi köşe başarı oranları, canlı kale karambolları ve daha fazlasını içeriyor.

Ama bu durum sizi çıldırtabilir. Daha stabil bir oyun deneyimi ve sürprizlerden uzak durayım dersiniz rekabetçi ayarları tercih etmenizi tavsiye ederim.

## HYPERMOTION V GELİŞİYOR

HyperMotion V teknolojisi FC 26'yı benzersiz kılıyor. Oyunun içine girmek atmosferi yaşamak oldukça iyi hissettiriyor.

Son sürüm ile 183 profesyonel erkek ve kadın futbol maçından alınan hacimsel verileri kullanarak oyun içinde gerçekçi oyuncu hareketleri oluşturuyor. Fenerbahçe ve Galatasaray oyuncularının yüzleri de dijitalleştirildi. Tam kadro takımlar, kaleciden forvete kadar özgün hareket stillerine sahip ve dünyanın dört bir yanındaki elit oyuncuların hareketlerini yansıtan 1200'den fazla koşu tipi bulunuyor. EA, gerçek hayattaki karşılaşmalardan toplamda 1,3 milyar veri topladı ve bu da oyunu olabildiğince gerçekçi hale getirmeye yardımcı oldu.

HyperMotion V teknolojisinin kullanımıyla top fiziği ve kalecilerin oyun animasyonları da geliştirildi. Daha önce oynadığım oyunlardan farklı olarak bu sene gerçekten hem oyuncu animasyonları hem de oynanış mekaniklerinde ciddi bir ivme yakalandığına şahit oluyorum.

Yeni oynanış sisteminin önemli bir parçasını da kalecilerimiz oluşturuyor. Volümetrik animasyonlar, yeni bir seviye deflektör kontrolü ve teknik geliştirmelerle kaleciler artık daha doğal reaksiyon alabiliyor. Kalecilere özel gelişmiş animasyonlar ve öğrenme-tabanlı pozisyon alma davranışları gibi gelişmeler dikkat çekiyor.

## FC 26'DA KARİYER MODU

FC 26'da teknik direktör kariyerinin yanında taraftarları mest edecek oyuncu kariyeri de yapabiliyoruz. Strateji oyuncusu olarak elbette teknik direktör kariyeri favorim oldu. Yeni bir teknik direktör oluşturup Süper Lig'e adım atmak ve ardından Eyüpspor ile mücadeleye başlamak benim için özel bir deneyimdi.

FM kadar detaylı değil elbette ancak FC 26'da kariyer sistemi de her yıl daha da büyüyor ve gelişiyor diyebilirim. Stabil bir oynanıştan öteye geçilerek oyuncularla ve yönetimle etkileşim çok iyi olmuş diyebilirim. Maç sonrası röportajları çok sıradan olsa da genel olarak kariyer modunu bıkmadan devam ettireceğime eminim.

Bu yıl gelen özellikler de etkileyici.

Beklenmedik olaylarla gelişen bu rol yapma deneyiminde mali sorunlar, ansızın gelen transfer teklifleri, sakatlıklar ve dahası oyun deneyimini bir üst noktaya taşıyor diyebilirim.

Ara yüzden şikayetçi olmuşum. Burada iç içe geçen bir menü bizi karşılıyor. Teknik Direktör Canlı Merkezi ile klasik kariyer modu iç içe. Bunu çözmemiz biraz zaman alacak. Öncelikle bir profil oluşturup veya mevcut bir hocayı alıp hikayemize başlıyoruz. Ancak mevcut hikayemizin dışında bazı mücadelelerin yer aldığı tamamen özel bir kariyer alanı daha mevcut.

Premier League: Premier League takımlarını içeren senaryolar, mesela Tam Kariyerler, Canlı Başlangıç Noktaları veya Meydan Okumalar. UEFA Champions League: UEFA Champions

League ile bağlantılı Avrupa kulüp senaryoları. Mevsimsel Etkinlikler: Transfer dönemi esinli senaryolar gibi temalı Meydan Okumalar. Belirli Türler: Farklı zorluklara sahip Road to Glory tarzı Meydan Okumalar gibi belirli türdeki Meydan Okumalar.

Bunlar zamanla çeşitlenecek ve oyunculara farklı deneyimler sunulacak gibi görünüyor. Ben klasik bir oyuncuyum kariyerimde devam ediyorum. Canım sıkılırsa arada bu görevlere de bakarım elbet. Takım seçtik imzayı attık. Basının önüne geçtik ve takımla tanıştık. Takım kaptanım bana hoş geldin dedi ardından günler geçtikte sözleşme için kapımı çalan oyuncularla dolu maceram devam etti.

Bu kısmı bitirmeden EA notlarından size beklenmedik olaylarda neler gerçekleşiyor onu da aktarmak isterim:

Oyuncu İlişkili Etkinlikler: Bunlar, kadronuzu, onları hafta hafta nasıl yöneteceğinizi ve bir sonraki maçın kadro listesinde kimlerin yer alacağını etkileyen etkinliklerdir. Örneğin, kilit bir oyuncu uluslararası görevdeyken sakatlanabilir ve hafta sonunun önemli maçı için ilk on birinizi yeniden düzenlemeye zorlayabilir.





**Kulüp ve Yönetim Etkinlikleri:** Bunlar biraz daha üst düzeydir ve kulübün uzun vadeli yönelimi üzerinde daha büyük etkiler yapabilir. Örneğin, ani nakit enjeksiyonları veya takım üzerinde sahibin müdahaleleri ve arada kalan her şey. **Taraftar ve medya etkinlikleri:** Taraftarların ve medyanın takımınızı nasıl gördüğü her zaman kontrolünüz altında değildir, ancak onlarla nasıl başa çıktığınız öyledir. Maç öncesi gece oyuncuların yorgun kaldığı bir otel sorunu veya taraftarların bilet almak için kuyruklar oluşturduğunu görebilirsiniz. Beklenmedik etkinlikler her oyunu benzersiz kılıyor. Yeni kararlar yeni bir yol ve hikaye demek. Eğer oyunda bir zorluk görmek istemiyorsanız bunu kapatmanız da mümkün.

Teknik direktör kariyerinin ardından kişisel oyunculuk kariyerimize geçiyoruz. Ama burada da inanılmaz detaylar mevcut. Yeni veya mevcut bir karakter seçinin ardından takımımıza geçiyoruz. Özel bir loca satın almaktan, PR kursuna katılmaya, evimize yüzme havuzu yaptırmaktan hayvan barınaklarına bağışa kadar satın alma seçenekleri mevcut. Icardi olarak Galatasaray'da oynuyorum :) Burada takım olarak da oynatma seçeneği mevcut ancak biz oyuncumuzu oynatacağız. 89'da güzel bir gol atarak maçın yıldızı oluyorum. Gelişim puanı ve teknik direktör görüşü kazanıyorum. Şimdi geldi yatırım yapmaya: E-spor takımı kurabilir veya bir mobil uygulama çıkarabilirim...

Kozmetik markası veya spor akademisi kulağa hoş geliyor.

Buradaki kritik mevzu her maç gelen görevleri tamamlamak ve iyi bir oyun sergilemek. Anlık olarak oyun puanımızın değişmesi oyuna bağlıyor. Saatlerini gömeceğiniz bir oynanış sistemi mevcut. Açıkçası üçüncü şahıs modu da olsa tadından yenmezdi ama şimdilik bu da iyi.

## ULTIMATE TEAM

Çarşı pazar karışık. Oyunun en eğlenceli kısımlarından biri de Ultimate Team kısmı olmuş. Daha da geliştirilen bu modda, rekabet ön planda. Kadın ve erkek futbolcularla dolu artık canlı etkinliklerle harmanlanan modda özelleştirmenin boyutu artırılmış durumda. Artık rakibinizin oyundan kaçması durumunda oyunu kazanan taraf oluyorsunuz.

Benim gibi belli bir seviye de oyun deneyimi bulunan oyuncular Ultimate Team'de büyük tecrübeler kazanabilir. Gerçek oyuncuların benzersiz oyun stilleri karşısında büyük hüsrana uğradım. Benim kadromda gümüş kartlar yer alırken rakiplerim ilk 11'leri altın kartlarla doldurmuş durumdaydı. Sanırım daha çok şey öğrenmem gerekiyor :)



## RUSH MODU

Rush inanılmaz eğlenceli bir deneyim. Ultimate Team içinde yer alan ve mahalle maçlarını andıran bu modda farklı bir futbol deneyimi bizi bekliyor. 5'e 5 takımlardan oluşan bu moddan büyük keyif aldığımı söylemeliyim. Bu bölümde iyi bir arkadaş bulmak ve birlikte oynamak önemli. Elbette eğer şansınız varsa kısa zamanda takım ruhunu da yakalaya bilirsiniz.

## GRAFİK, OPTİMİZASYON

Erken erişimde sorunsuz bir oyun deneyimiyle karşılaştığımı söyleyebilirim. Oyunun optimizasyonunda sorun yoktu. Grafikler ve oyun mekanikleri de gayet iyi. Her yıl üstüne katarak güçleniyor.

## TÜRKÇE SESLENDİRME

FC 26'yı Türkçe seslendirme ile deneyimlemek mükemmel bir his. Çeşitlilik olsa elbette güzel olurdu ancak Özkan Öztürk ve Ertem Şener'in Türkçe spiker olarak oyunda yer almasından çok memnun oldum. Nihayetinde bu seslendirmeler bir noktadan sonra gerçekçi gelmeyecektir, sistem kodlarının tekrarı olarak karşımıza çıkan sesler sırtmıyor.

Bu da seslendirme sistemindeki başarıyı gözler önüne seriyor. EA'ya bu kadarı için bile müteşekkirimiz.

## DEĞERLENDİRME

Devam oyunu yapmak zordur. Bu durum diğer oyun serilerinde olduğu gibi FC serisinde de karşımıza çıkıyor. Ancak FC'nin kemik hayran kitlesini de diğer oyun topluluklarıyla kıyaslamamak gerekiyor. Bu yüzden EA Sports'un işi her yıl zorlaşıyor. Beklentiler her geçen sene de artıyor. FC 26 serinin zirvesi noktasında. Kendilerinin de dediği gibi gelen yeni oynanış mekanikleriyle "Şimdiye kadarki en gerçekçi futbol deneyimini" yaşatmaya çalışmışlar.

Oyun içinde yer alan her modu ayrı sevdiğimi söylemeliyim. Rekabetçi bir oyuncu olmadığım için sakın bir menajerlik arada Ultimate Team ve Rush benim için yeterli.

Türkçe dil desteği ve seslendirme ile mutlaka deneyimlemeniz gereken FC 26, 70 dolarlık standart sürümüyle Türk oyuncular için lüks bir seçenek olarak duruyor.

**Geliştirici:** EA Romania, EA Vancouver

**Yayıncı:** Electronic Arts

**Tür:** Spor ve Simülasyon

**Çıkış tarihi:** 26 Eylül 2025

8



# DYING LIGHT: THE BEAST

Yazar: Can Çiftci





Zombilerin hükümdarı olduğu, karanlığın her adımda çok daha korkunç bir şekilde üzerinize çöktüğü bu hayatta kalma aksiyon oyunu deneyimine hazır mısınız?

Techland'ın geliştirdiği Dying Light: The Beast, parkur mekaniğini vahşi dövüş sistemiyle birleştirerek oyunculara gerilim dolu bir deneyim sunuyor. Daha önceki oyunlarda tanıdığımız Harran ve Villedor atmosferinin ötesine geçen bu yapım, sizi sadece zombilerle değil, insanlığın içindeki en karanlık tarafla da yüzleştiriyor. Serinin ilk oyununun ana karakteri olan Kyle Crane'in hikâyesine hep birlikte tanıklık edecek ve onun bilinmeyen düşmanları ile mücadele edeceğiz.

Serinin köklü mirasını taşıyan Dying Light: The Beast, çok daha vahşi hâle gelen enfekte türleri, dinamik gece-gündüz döngüsü ve zor mu zor boss savaşlarıyla öne çıkıyor. Peki sen hayatta kalmak için hem içindeki canavarı hem de dışarıdaki kıyameti yenmeye hazır mısın?

## DYING LIGHT: THE BEAST HİKÂYESİ

Oyunumuz Dying Light'ın ilk oyununun genişleme paketinin (Dying Light The Following) sonundan başlıyor "Spoiler uyarısı", ana karakterimiz Crane The Mother (Anne) ile

dövüşünden galip geldikten sonra kendisine bir sıvı enjekte ediyor. Büyük dövüş ardından Crane, The Mother'ı öldürerek kendisini kanalizasyondan dışarıya atıyor fakat artık onun için vakit geçmiş ve enfekteye dönüşüyordu. "Spoiler bitti"

İşte oyun tam olarak buradan sonrasını anlatıyor, Crane eski patronları olan Baron tarafından yıllarca kovalanıyor ve yakalanıyor. Baron, Crane'i yakaladıktan sonra ise ona 13 yıl boyunca işkence ediyor ve deneylerinde kullanıyor. Ana karakterimiz gözlerini bu işkence sırasında açıyor ve kontrolü alıyor.

Bir düzüne olaydan sonra bulunduğumuz tesisten kaçmayı başarıyor ve kaçmamıza yardım eden kişinin yanına gidiyoruz. Bize yardım eden kişi Baron tarafından yaratılan enfektelerin kanlarını vücutlarından alarak güçlenmemizi ve Baron'un karşısına çıkmak için müttefik aramamızı söylüyor. Böylece oyun bizi güzel gözükken açık dünyasına bırakıyor.

## DYING LIGHT: THE BEAST MEKANİKLERİ

### Canavarı serbest bırak!

Her şeyden önce Beast Mod ile başlamak istiyorum, Beast Mod ilk başlarda kontrol edilemez bir güç olarak başlıyor ve bu çoğu zamanda istemediğiniz zaman aktif olması ile

sonuçlanıyor. Can barınızın altında kırmızı bir öfke barımız mevcut, bu öfke barımız dolduğu zaman Crane kendinden geçiyor ve enfekte güçleri tarafından kontrol altına alınıyor. Bu süreçte hiçbir şekilde hasar almıyor ve çok hızlı şekilde yüksek hasarlar çıkarabiliyor. Oyunun ortalarına doğru yetenek ağacından bu gücü istediğimiz zaman aktif edebilme yeteneğine sahip olabiliyor.

### Yetenek ağacı gerçekten çok kısıtlı kalmış

Dying Light: The Beast yetenek ağacı konusunda size çok uçuk kaçık şeyler sunmuyor, yetenekler genellikle tırmandıktan sonra daha hızlı koş, düşmanların üzerinden hopla, zombilerin kanını sürerek kamuflaj olmak gibi oyununuzu çok etkilemeyen fakat hayat kalitenizi artıran içerikler olmuş. Eski oyunlarda bulunan çok daha hızlı tırman, daha hızlı koş ya da etrafına vuran ağır saldırı yap gibi yetenekler yok. Açıkçası konuşmak gerekirse kendi Crane'inizi çok fazla kişiselleştirememeniz bir yerden sonra oyunu tekrara sokabiliyor.

### Eşyalarına iyi bak!

Dying Light: The Beast içerisinde kullandığımız silahların tamir edilebilme sınırı mevcut, örnek vermek gerekirse çoğu silah nadirliğine

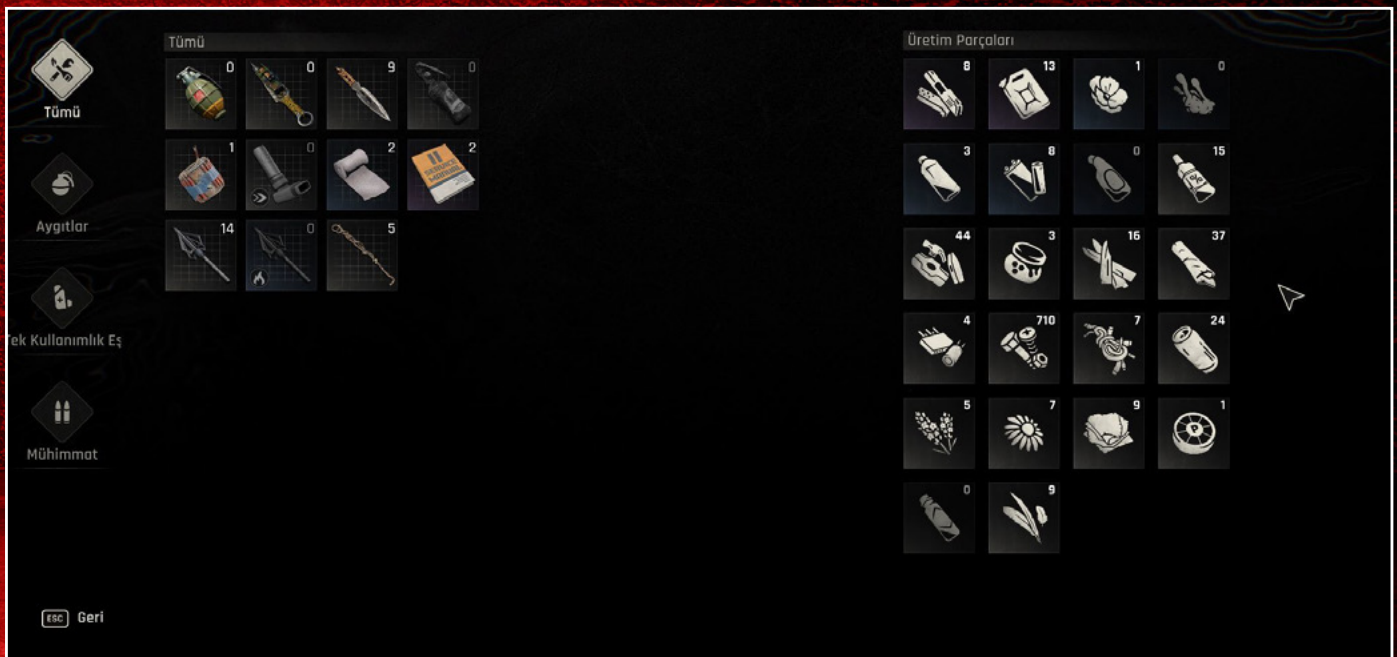


göre değişmek üzere ortalama 5 kere tamir edilebiliyor. Etrafta bulduğumuz materyalleri toplayarak eşyalarımızı tamir etmemiz ya da yenilerini üretmemiz gerekiyor.

Crafting ise gerçekten sınırlı kalmış diyebilirim, oyun içerisinde çoğu zaman bir şeyler üretmenin sebebi silahınıza eklenti yapmak oluyor. Üretim için oyun boyunca yapacağınız şey bandaj ve molotof gibi basit şeylerden oluşuyor ve bu dövüş derinliğini birazcık bastırıyor. Techland'den buraya birazcık daha özen göstermesini beklerdim, oyun ne kadar ana mekanik olarak yeterli olsa bile oynanışı çeşitlendirmeleri harika olabilirdi.

### Enfekte çeşitliliği iyi olmuş!

Oyun içerisinde enfekte çeşitliliği gerçekten çok iyi olmuş diyebilirim, Dying Light: The



Beast oynarken farklı farklı türde düşmanlarla savaşmak iyi hissettiriyor. Bu konu hakkında tek şikayetimin ise dövüştüğümüz bossların sonradan normal düşman olarak karşımıza çıkması, çoğu dövüştüğümüz boss ileride gezerken karşınıza çıkıyor ve size saldırıyor. Bu durum başlarda fark edilmese bile orta-geç oyunda çok tekrara biniyor.

### Hızlı seyahat mı? Araba kullanmaya ne dersin!

Dying Light: The Beast içerisinde hızlı seyahat opsiyonu bulunmuyor, oyun içerisinde her yere fiziksel olarak gitmeniz gerekiyor. Bu durum oyun başında güzel gibi gelse bile bir yerden sonra gerçekten çileden çıkarabiliyor. Tam olarak bu nedenden dolayı size benim yaptığım ufak bir hile hurdadan bahsetmek istiyorum. Oyun içerisinde geriye dönmek istediğiniz zaman tek yapmanız gerek şey oyundan çıkmak, oyundan çıktığınız zaman oyun sizi ana üsse ya da oraya yakın bir noktaya ışınıyor. Bu yöntem ile bir yerden bir yere gitme işini kısaltabilirsiniz.

### Gece kovalamacası gerçekten korkunç!

Oyun içerisinde diğer oyunlardan aşına olduğunuz Volatile türü enfekteler sadece geceleri ortaya çıkıyor, bu enfektelere gerçekten güçlü, hızlı ve akıllı. Geceleri dışarıda gezerken bu Volatilelara yakalanmamanızda fayda var, bu enfekteler sizi gördüğü zaman etrafta bulunan diğer düşmanı çağırıyor ve sizi çok hızlı turan taktiği ile araya alıyorlar. Peki bunlardan kurtulmanın yolu yok mu? Aslında bakarsak bu yaratıklara karşı UV ışınları çok işe yarıyor, Volatilelar UV ışığına maruz kaldıktan sonra hem direnç olarak zayıflıyor hem de sizin peşinizi bırakabiliyor. Bu tarz bir kovalamaca sırasında UV ışığı olan bir yere saklanmanız ya da güvenli bir bölgeye girip sabah olana kadar uyumanız en korunaklı yöntem.



### Ateşli silahlar geri döndü!

Dying Light 2 Stay Human ile birlikte Techland ateşli silahları oyundan tamamen kaldırmıştı, bu kararları çoğu oyuncuyu kızdırmış olacak ki Dying Light: The Beast ile birlikte ateşli silahlar hayatımıza yeniden giriyor. Silah mermisi bulmak gerçekten zor ve silahları kullandığımız zaman üstün enfekte zombiler peşimizden gelebiliyor. Kısacası Techland silahları biraz al ver dengesi üzerinde tutmaya karar vermiş. Peki bu durum işe yarıyor mu? Tabii ki işe yaramıyor, oyunun bir noktasından sonra o kadar güçlü oluyoruz ki hem silah kullanmamıza hem enfektelerden korkmamıza gerek kalmıyor.

## GRAFİKLER

Dying Light: The Beast görsel olarak bize çok güzel bir evren sunuyor, oyunun renk paleti sizi gerçekten Alpler'de bulunan bir kasabadaymışsınız gibi hissettiriyor. Oyun sadece bir bölgeden oluşmadığı için ise her geçilen kısımda daha farklı ve güzel grafikler sunuyor.

Açıkçası söylemek gerekirse Dying Light: The Beast görsel olarak beni tatmin etmezmiş gibi geliyordu fakat oynadıktan sonra fikrim değişti. Zombilerin vücut kaplamaları olsun nesnelere dokunma paketlerinin kalitesi olsun gerçekten başarılı grafikleri var diyebiliriz.

NVIDIA RTX 4050 ekran kartlarında bile orta görüntü ayarlarında 40 FPS almayı başaran oyunun optimizasyonu başarı olmuş diyebiliriz. Günümüz oyunlarının neredeyse hepsinin optimizasyon sorunu olduğunu düşünürsek Dying Light: The Beast gayet başarılı bir cılamama döneminden geçmiş diyebiliriz.

## MÜZİKLER

Dying Light: The Beast oynarken çoğu zaman ilk oyunu oynuyormuş hissine kapıldım, bu hisse kapılmamının en büyük nedeni ise müziklerin aşırı nostaljik hissettirmesinden başka bir şey değil. Crane ile çatılardan çatılara hoplarken müziklerin verdiği o nostaljik hissiyat gerçekten çok güzel hissettiriyor.

Olivier Deriviere tarafından yapılan besteler gerçekten güzel olmuş, deneyimli Fransız oyun bestecisi gerçekten başarılı işlere imza atıyor. Olivier Deriviere daha önceden A Plague Tale, South of Midnight ve Assassin's Creed Freedom Cry gibi bir sürü büyük yapımda yer almış köklü oyun bestecisi.



## DEĞERLENDİRME

Dying Light: The Beast, serinin önceki oyunlarından aldığı parkur ve hayatta kalma mirasını başarıyla günümüze aktarmış. Gece kovalamacaları, Beast Mod ve parkur mekanikleri ile size adrenalini aşırı yüksek bir oyun deneyimi sunuyor diyebilirim. Ne kadar eksikleri olsa bile Dying Light: The Beast bizden başarılı bir puan aldı.

Peki Dying Light: The Beast fiyatını hak ediyor mu? Eğer seriyi zaten seviyor ve Kyle Crane'in hikâyesini merak ediyorsanız gönül rahatlığıyla şans verebilirsiniz. Yok ben tekrar eden oynanışı sevmem bana hikâye anlatsın ya da ben rol yapmak istiyorum seçimlerim değerli diyorsan bu oyundan uzak durmak isteyebilirsin.

Techland, Dying Light: The Beast yapımını Türkiye özel fiyatlandırması ile Steam üzerinden 44.99 dolar ve Türkçe dil desteği ile çıkarmış durumda. Bu oyuna bu para verilir mi diyorsanız kesinlikle verebilirsiniz. Ancak tekrar eden oynanıştan çabuk sıkılan ya da sadece derinlikli bir açık dünya aksiyonu arayan oyuncular için ise indirim beklemek çok mantıklı olacaktır.

**Geliştirici:** Techland

**Yayıncı:** Techland

**Tür:** Aksiyon, Rol Yapma ve Korku

**Çıkış tarihi:** 18 Eylül 2025

**8,5**







## SpeedRunners

Yazar: Emiçhan Kara

SpeedRunners, DoubleDutch Games tarafından geliştirilen ve tinyBuild tarafından 2016 yılının nisan ayında yayınlanan 2 boyutlu parti platform oyunu. Oyunun temel amacı bir yerden bir yere olabildiğince hızlı ve akrobatik hareketler ile varmak.

Geliştirici DoubleDutch'ın tek oyununun SpeedRunners olmasına karşın yayıncı firmanın ellerinden o zamandan bu zamana dek birçok kaliteli oyun mevcut, bunlardan bazılarını şöyle sayayım;

Hello Neighbor serisi, Punch Club serisi, Party Hard serisi, I Am Bread, No Time To Explain.

### BİR ZAMANLARIN BİTKİ ÖRTÜSÜ

Hatırlayanlar olacaktır ki bu basit oynanışı ve renkli görünümü sayesinde bir dönem YouTube Türkiye'nin bitki örtüsü haline gelen oyunlardan birisi olmuştu.

Nereye baksak SpeedRunners'ı görüyorduk, kimisi arkadaşları ile gırgır şamata eşliğinde oynarken kimisi hikâye modunda hırslanarak bütün karakterleri açmaya çalışıyordu, aynı bilgisayardan birbirlerine karşı oynayan kardeşlerden tutun gecenin bir yarısı yabancılar ile oynayanlara kadar SpeedRunners bir döneme damgasını vurarak oyun tarihinde iyi yer etmişti.

### ANA HİKÂYEMİZE BAKALIM

Oyunun temelinde yer alan 4 karaktere karşı SpeedRunner olarak kapıştığımız, slaytlar üzerinden yüzeysel diyalog bazlı bir anlatıma sahip olan hikâye modunda amacımız XP kasarak yeni karakterler açmak, pek tabii elimizi ısındırarak çok oyunculu yarış modunda rahat edebilecek kadar ustalaşmak.

## KOŞUCULAR HEP YERLERİNİZE!

SpeedRunners'ın sevdiğim mekaniklerin birisi de kesinlikle bir yarışın bittiği noktada diğer yarışın başlamasıdır, bu mekaniğe bir çeşit checkpoint sistemi de diyebiliriz. Akıcılık açısından oynanabilirliği arttırarak bölümün ezberi şekilde geçilmesini engelliyor. Yenilen oyuncuların içindeki kazanma ateşini harlayıp tekrar aynı yerde ufak bir parmak kütletme molası verdirdikten sonra tekrar sahaya salıyor.

Güzel bir mekanik olmuş.

## PARKUR DİNAMİKLERİ

Bu oyunu oynamak çok keyifli. Çünkü mekanikleri hem basit hem de uzun süre boyunca oyuncuları tatmin edebiliyor, zıplama, kayma, kanca atma ve özellikleri kullanmaktan, elbette bol bol koştuktan ibaret olan bir oyun dinamiği var, arkada çalan hareketli müzikler ve karakterlerin sanat dizaynı sayesinde oyunun verdiği keyif uçsuz bucaksız bir noktaya ulaşıyor, koştuktan kolay kolay sıkılmıyorsunuz.

Sıkıldığınızı hissettiğiniz anlarda ise bir karakter yahut bir harita değişimi ile atmosferi baştan aşağı yenileyebilirsiniz. O da mı yetmedi, bir arkadaşınız ile takım kurarak oynayabilir, en zor ayardaki botlara karşı kendinizi deneyebilir, kendi parkurunuzu oluşturabilir veya hikâye modunu bir kez daha oynayarak oyunun süresini katlamaya devam edebilirsiniz.

Bu tarz "sonu olmayan" oyunları çok sevmekle birlikte, bazı anlarda bazı yenilemelerin taze kan olması amacıyla oyun ve kurgusal evrenler adına kaçınılmaz bir son olduğunu düşünüyordum ki yapımcımızda aynı şeyi düşünmüş, ona en sonda değinirim, şimdi karakterlerden bahsedelim.

## KARAKTER ÇEŞİTLİLİĞİ YARATICILIK SAĞLIYOR

Bir zamanların meşhur YouTuberlarının olduğu 2 DLC paketinin yanı sıra birçok özgün karakter mevcut. Her birinin zıplama animasyonları farklı olarak hazırlanmış ve bu da oyundaki karakter çeşitliliğine bir anlam katmış. Öte yandan elbette ki tanıdık ve bilindik simaları görmek oyuna ayrı bir lezzet katıyor, sanki onlarla yarışıyormuş hissi yaratıp oyunu biraz daha ciddiye almanızı sağlıyor.

Kendi kafanızda bir hikâye kurup onları birbirleriyle kapıştırarak bir galip belirlemekten tutun sıfırdan yüze bir kahramanlık hikâyesi dahi yazabilirsiniz, bu bağlamda oyunun size sunduğu seçenekler hayli yeterli.

Lakin onun dışında oyun içine dair herhangi bir farklılık söz konusu değil.

Hadi biraz bu konuya değinelim.

## HAS ARCADE MEKANİKLER

Hız, dayanıklılık gibi unsurlar az önce de kast ettiğim üzere oyunda mevcut değil, yalnızca birçok yarış oyununda olan turbo seçeneğinin var onun dışında karakterlerin birinin diğerinden hızlı olması söz konusu değil, sabit bir hız var. Bunu değiştirmek içinse sizden doğru anda zıplayıp kanca atarak bir yerden bir yere daha hızlı şekilde ulaşmanız bekleniyor.

Her bir haritanın kendince tuzakları ve zorlukları olduğunda dolayı da bunu yapmanız pek kolay değil.

Diyelim ki bir bölümü ezberlediniz ve o bölümde en zorlu bota, var ise en iyi oyuncuya karşı bile oldukça iyi yarışıp en kötü ikinci oluyorsunuz, bir başka bölüme geçtiğinizde bu kabiliyetleriniz sizin elinizden alınacak zira bu kez de o bölümü ezberlemeniz beklenecek.

Bir bakıma oyunu zorlaştırırsa da sürdürülebilirliğe hizmet eden bir dizayn seçimi olduğu için olması gerekenin bu olduğunu söyleyebiliriz.

Hem itiraf etmek gerekirse bu tarz oyunların simülasyondan ziyade arcade özelliklerde olması oyuna ayrı bir tat katıyor. Zira amacımız yalnızca eğlenmek ve arkadaşlarımızla güzel vakit geçirmek olduğu için çok fazla kafa yorup ek mekanik ezberlememize gerek kalmıyor.

## TUZAKLAR VE SİLAHLAR

Silah olarak dondurucu, kanca, füze, kutu, geri tepmeye yarayan bir koruma alanının yanı sıra arenaya yerleştirilmiş lazerler, kutular, dikenler ve boşluklar, karakter sayısı azaldığında veya sürenin bitimi yaklaştığında üstünüze kapanarak oyun alanını daraltan son perde, açılıp kapanabilen yan platformlar derken bu oyunun koşuculara engel oluşturabilecek birçok zorlu etmen mevcut.

Oyunun sertliğini arttırması bir yana dursun arkadaşlarımızı gıcık etmeye yaraması da ayrı bir lütuf.

Yer yer tuzu biberi yer yer ise pamuk şekeri kalan tuzaklar ve silahlar sayesinde zorluğuna ek olarak oyunun verdiği keyifte hayli artıyor.

## MÜZİKLER

Oyunun müzikleri öyle ikonik ki oynarken hiç arkaya farklı bir müzik açma ihtiyacı duymuyorsunuz. Atmosferle uyum içinde olan yeri geldiğinde hızlanan yeri geldiğinde ise yavaşlayan kaliteli bir bestecilik söz konusu.

Uzun yıllar boyunca oynamamama rağmen açar açmaz ezberimde kalan melodileri duymak yüzümde tatlı bir tebessüm oluşturdu, bu hissiyatı yaratmak pek kolay değildir.

Saygı duydum.

## DEVAM HALKASI YAKIN

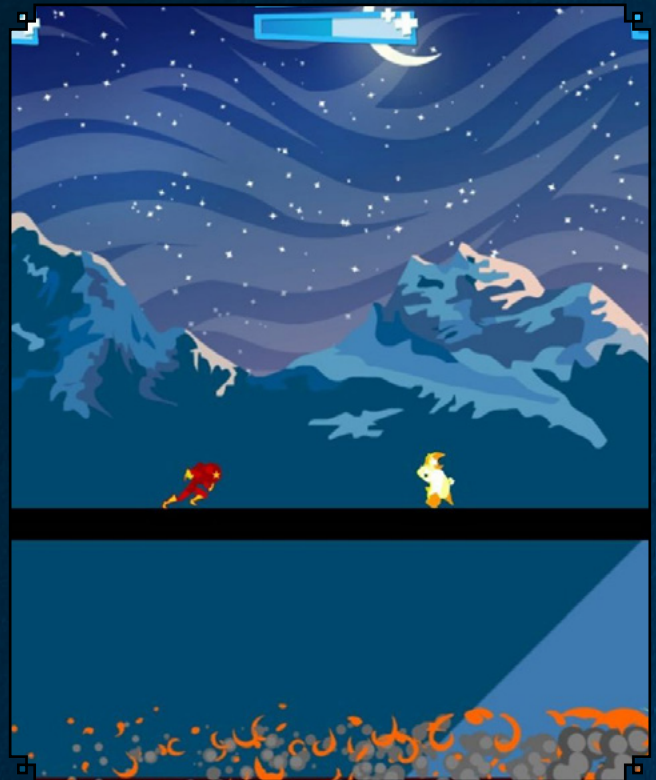
Serinin yeni oyunun bu yıl içerisinde gelmesi bekleniyor.

Geliştirici koltuğunda bu kez Fair Play Labs adında, ağırlıklı olarak Nickelodeon temalı "All-Star Brawl" oyunları yapan indie bir stüdyo bulunuyor bu da beklentileri biraz düşürse de yine de yeni oyunda da yayıncı firmanın tinyBuild olacağını bilmek, alışık olduğumuz SpeedRunners havasını tekrar görebileceğimizi düşündürüyor.

SpeedRunners her ne kadar taş gibi bir oyun da olsa artık 9 yıllık bir çocukla aynı ömre sahip olduğunu düşünürsek, biraz büyüdüğünü ve değişen oyun sektöründe artık eski tadının kalmadığını söyleyebiliriz.

Bir devam oyunu hem bu tarz arkadaşlarla oynanacak güncel parkur oyunu eksikliğinden hem de seriyi yeniden diriltmesi açısından gayet yerinde bir karar.

Belki yeni oyunu ile bizleri yeniden arenalarında bir o yana bir bu yana koşurtur, kim bilebilir?



## HALA HATIRLADIĞIM GÜNKÜ GİBİ

Toparlama faslına geçecek olursak SpeedRunners, hala hatırladığım güncü gibi sapasağlam bir parkur oyunu.

Haritalarının çeşitliliği, kafa yorulmuş hikâye modu, tek kişiyken de oynanabilen bir yapıda olması, renkli sanat dizaynı eşliğinde oynayan herkesin kulaklarında kült bir halde yer etmiş müziklerini de arkama alarak bana yeniden o günlerimi yaşadığım bir deneyim sundu.

Hiç yaşlanmayan oyun diye buna derim.

**Geliştirici:** DoubleDutch Games  
**Yayıncı:** tinyBuild  
**Tür:** Platform  
**Çıkış tarihi:** 19 Nisan 2016





# Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

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

## Cronos: The New Dawn çıktı

Bloober Team tarafından geliştirilen **Cronos: The New Dawn**, geleceğin çorak topraklarında geçen karanlık bir hayatta kalma korku oyunu olarak PC ve konsollara geldi. Cronos: The New Dawn'da oyuncular, Gizemli Kolektif için çalışan bir Gezgin rolünü üstleniyor. Görevleri, 1980'ler Polonya'sına açılan zaman yarıklarını bulmak ve geçmişte ölen önemli kişilerin ruhlarını toplamak.



## Hollow Knight: Silksong nihayet çıktı

Yedi yıl süren bekleyişin ardından, ödüllü aksiyon-macera oyunu Hollow Knight'in uzun zamandır beklenen devam oyunu **Hollow Knight: Silksong** oyuncularla buluştu. Oyun, çıkış gününde eş zamanlı 500 binden fazla oyuncuya ulaşarak serinin tarihindeki en yüksek oyuncu sayısına imza attı.



## 007 First Light çıkış tarihi açıklandı

IO Interactive tarafından geliştirilen üçüncü şahıs aksiyon-macera oyunu **007 First Light**, 27 Mart 2026'da PC, PlayStation ve Xbox Series X/S platformlarına gelecek. IO Interactive Kıdemli Küresel İletişim Yöneticisi Yann Roskell, "IO Interactive bünyesinde Glacier motorumuzla geliştirilen bu tamamen orijinal Bond deneyimini, casusluğun keskin gerilimini serinin meşhur cesur gösterisiyle harmanlayan, sıfırdan yaratılmış bu deneyimi sizlerle paylaşmaktan gurur duyuyoruz." dedi.



**Oyun sektöründe dev hamle! EA, 55 milyar dolara satılıyor**

Electronic Arts (EA), PIF (Suudi Arabistan Kamu Yatırım Fonu), Silver Lake ve Affinity Partners'tan oluşan bir yatırım konsorsiyumu tarafından yaklaşık 55 milyar dolarlık dev bir anlaşmayla satın alınıyor. Resmi karara göre, EA hissedarları, hisse başına 210 dolar nakit ödeme alacak ve bu tutar, EA'nın yakın geçmişteki zirve hisse fiyatının yaklaşık %25 üzerinde bir prim anlamına geliyor. Anlaşma, nakit olarak yapılan en büyük özel sektör devralmalarından biri olarak tarihe geçiyor.

**Kaykay oyunu skate. ücretsiz olarak erken erişimde!**

Full Circle tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından da yayımlanan **skate**. 16 Eylül'de PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One ve PC'de Steam, Epic Games Store ve EA uygulamasına erken erişim olarak geldi.



**EA Sports FC 26 çıktı**

EA Romania ve EA Vancouver tarafından geliştirilen, Electronic Arts tarafından da 26 Eylül 2025'te yayımlanan futbol simülasyon oyunu **EA Sports FC 26**, Türkçe spiker desteği ile piyasaya sürüldü. FC 26'da 35'ten fazla lig 750'den fazla kulüp ve milli takım, 20 binden fazla oyuncu yer alıyor.



**Dying Light: The Beast çıktı!**

Polonyalı video oyun stüdyosu Techland tarafından geliştirilen ve yayımlanan **Dying Light: The Beast**, 18 Eylül 2025 itibarıyla PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına geldi. Serinin yeni oyununda İsviçre Alpleri'nden ilham alan Castor Woods'un karanlık ormanlarında zombilere ve fraksiyonlara karşı zorlu bir hayatta kalma mücadelesine atılıyor.



## Hades 2 tam sürüm olarak yayımlandı

Supergiant Games tarafından geliştirilip yayınlanan, Hades'in devamı niteliğinde bir roguelike aksiyon rol yapma oyunu **Hades 2**, PC, Nintendo Switch, Switch 2 ve macOS platformlarına tam sürüm olarak geldi. Yunan mitolojisini ve cadılığın doğuşuyla olan derin bağlantılarını işleyen, sayısız defa oynanabilir, aksiyon dolu bir oyun olarak karşınıza gelen oyun Türkçe dil desteğiyle oldukça ilgi çekiyor.



## Forza Horizon 6 resmen duyuruldu!

Tokyo Game Show 2025'te sahneye çıkan Playground Games, yarış severlerin yıllardır beklediği **Forza Horizon 6**'yı resmen duyurdu. Serinin yeni oyunu, oyuncuları Japonya'nın neon ışıklarıyla bezeli sokaklarına ve ülkenin ikonik rotalarına götürmeye hazırlanıyor. Forza Horizon 6, 2026'da ilk olarak Xbox konsolları ve PC'de piyasaya sürülecek.



## Aksiyon oyunu Saros için çıkış tarihi açıklandı!

Returnal'ın geliştiricisi Housemarque'in yeni oyunu Saros, 20 Mart 2026'da PlayStation 5'e özel olarak geliyor. Returnal ile büyük beğeni toplayan stüdyo, bu kez oyuncuları uzayın tehlikeli sınırlarına, şekil değiştiren düşmanlarla dolu Carcosa gezegenine davet ediyor.



## Avatar Frontiers of Pandora: From the Ashes aralıkta geliyor

Massive Entertainment tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından da yayımlanacak **Avatar: Frontiers of Pandora** yeni genişleme paketi **From the Ashes**, 19 Aralık'ta Ubisoft+, Xbox Series X|S, PlayStation 5, Amazon Luna, PC için Ubisoft Connect, Steam ve Epic Games'e gelecek. Bu ek içerik, oyuncuları Batı Sınırı'nın bir bölümü olan Kinglor Ormanı'na ve yepyeni bir alana çağırıyor.



# OYG

YENİ NESİL  
OYUN HABERCİLİĞİ

OYUN GÜNLÜĞÜ

[www.oyungunlugu.com](http://www.oyungunlugu.com)