

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

38

ŞUBAT 2026

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

DOSYA

World of Warcraft: Midnight

İNCELEME

MIO: Memories in Orbit

Pathologic 3

Hytale



İÇİNDEKİLER

İncelemeler

4 Pathologic 3

14 Hytale

20 Mio: Memories in Orbit

28 Shinobi: Art of Vengeance

Özel Dosya

32 World of Warcraft:
Midnight

Röportaj

44 Miraç "Egzolinas" Kocatürk



Nostalji Günlüğü

50 Worms Armageddon



Neler oldu neler?

54 Oyun haberleri

KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Nur Betül Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

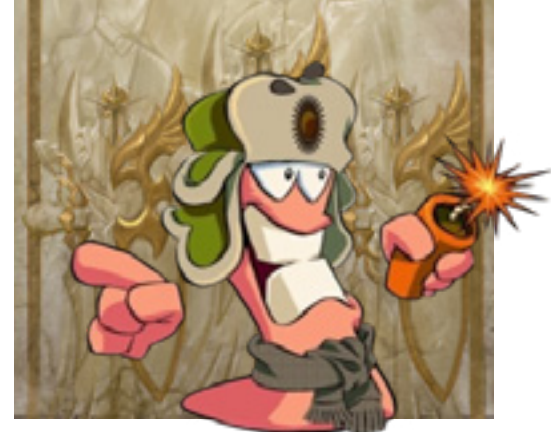
YAZARLAR

Selenge Buçak

İsmail Ağuş

Yavuz Bektaşoğlu

Emirhan Kara



OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dergimizin 38. sayısıyla yeniden karşınızdayız.

Bu sayıda; Pathologic 3, Hytale, MIO: Memories in Orbit ve Shinobi: Art of Vengeance incelemelerinin yanı sıra, World of Warcraft: Midnight için kapsamlı bir özel dosyaya yer veriyoruz. Ardından da yayıncı Miraç "Egzolinas" Kocatürk ile yaptığımız röportajla bu bölümü tamamlıyoruz.

Nostalji Günlüğü köşemizde bu kez Worms Armageddon var.

Öte yandan bu sayıyla birlikte küresel oyun etkinlikleri takvimindeki ilk adımımızı atıyoruz. Yılın ilk medya partnerliğimiz kapsamında Oyun Günlüğü ekibi olarak Londra'daki Pocket Gamer Connects etkinliğini sahadan takip ettik.

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!

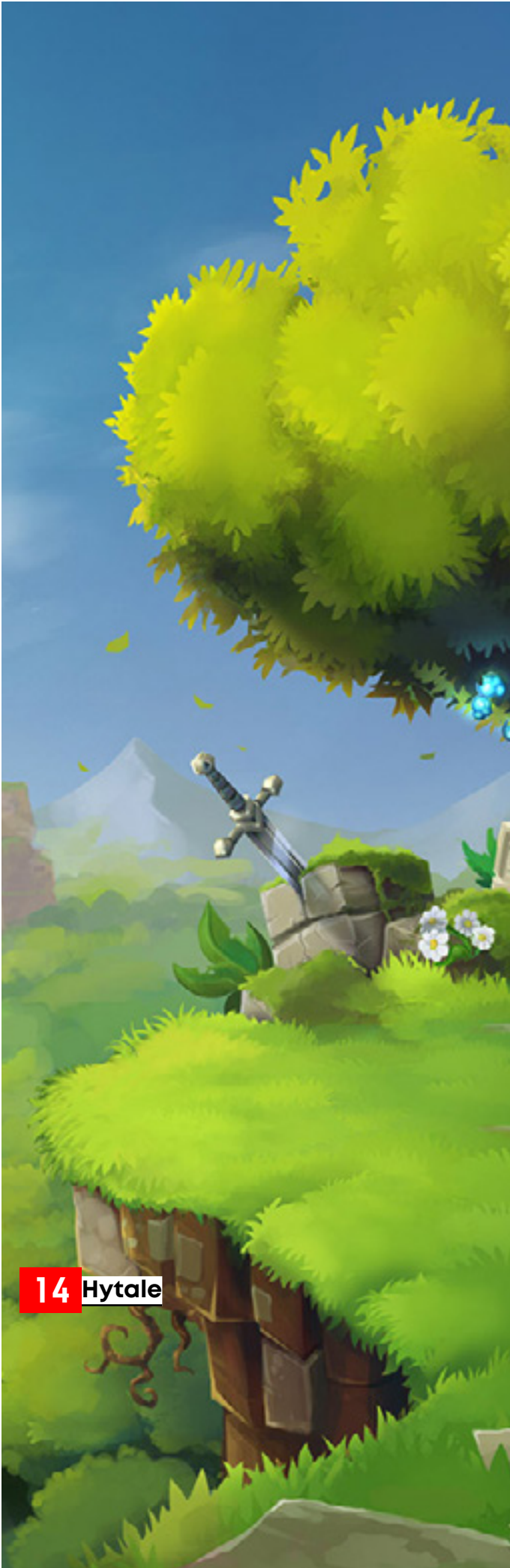
Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar!

Nur Betül Aktaş



14 Hytale





İNCELEME

PATHOLOGIC 3

Yazar: Selenge Buçak



Ölümsüzlüğün sırrını çözmeye çalışan bir doktor, vebaya boğulmuş bir kasabada 12 günlük bir kabusa sürükleniyor. Ice-Pick Lodge bu sefer fiziksel açlığı değil, zihinsel çöküşü hedef alıyor. Bachelor'ın her kararı domino taşları gibi birbirini tetikliyor: bugün verilen karantina emri yarın halk ayaklanmasına dönüşüyor, bir hastayı yanlış teşhis etmek tüm mahalle için ölüm fermanı oluyor.

Oyun zaman yolculuğu gücü veriyor ama her geri dönüş pahalya patlıyor, her düzeltme yeni sorunlar yaratıyor. Pathologic 3 oyuncuyu doktor koltuğuna oturtup soruyor: bir kişinin hayatı mı önemli, yoksa binlerce insanın umudu mu?

PSİKOLOJİK KORKUNUN EN RAHATSIZ EDİCİ HALİ

Rusya merkezli Ice-Pick Lodge tarafından geliştirilen ve HypeTrain Digital tarafından yayımlanan Pathologic 3, 9 Ocak 2026'da PC ve PlayStation 5 için çıkış yaptı. Oyunun Xbox Series X|S sürümü ise 23 Ocak'ta geliyor. Serinin üçüncü oyunu olmasına rağmen, yapım aşlında ilk Pathologic'in Bachelor perspektifinden yeniden anlatımı niteliğinde.

Psychological horror (psikolojik korku), survival (hayatta kalma) ve RPG (rol yapma) türlerini bir araya getiren Pathologic 3, oyuncuyu bu kez fiziksel değil, zihinsel olarak yıpratmayı hedefliyor. Kolay bir deneyim sunmuyor; aksine bilinçli olarak rahatsız edici, yorucu ve ağır. Ama tam da bu yüzden, risk alan ve sınırları zorlayan oyunlar arayanlar için dikkat çekici bir yapım.

BACHELOR'IN PEŞİNDE KOŞTUĞU ÖLÜMSÜZLÜK RÜYASI

Daniil Dankovsky ölümsüzlüğün peşinde bir doktor. Başkentteki Thanatica Enstitüsü'nde



çalışıyor, ölümü yenmenin yollarını arıyor. Simon Kain diye bir adam var, söylentilere göre ölümsüz. Bachelor ona ulaşmak için Town-on-Gorkhon'a geliyor. Isidor Burakh diye bir yerel şifacı varmış, onun da oğlu varmış, kendisine onlar yardım edecekmiş. Ancak kasabada karşılaştığı manzara planladığından çok farklı: hem Simon Kain ölmüş hem de yerel şifacı Isidor Burakh ölmüş. Bir de üstüne Sand Plague (kum vebası) patlak vermiş, insanlar sokakta ölüyor ve kasabanın yok oluşuna yalnızca 12 gün kalmış durumda.

Hikaye doğrusal ilerlemiyor; açılıştan Bachelor'ı bir mahkeme karşısında. Yüzü görünmeyen müfettişler onu sorguluyor. "Kasabada ne yaptın? Neden bu kararları verdin? İnsanlar neden öldü?" Oynadığımız şey ise aslında Bachelor'ın geçmişe dönüp kendi kararlarını yeniden gözden geçirmesi. Biz olayları yaşarken, o onları hatırlıyor.

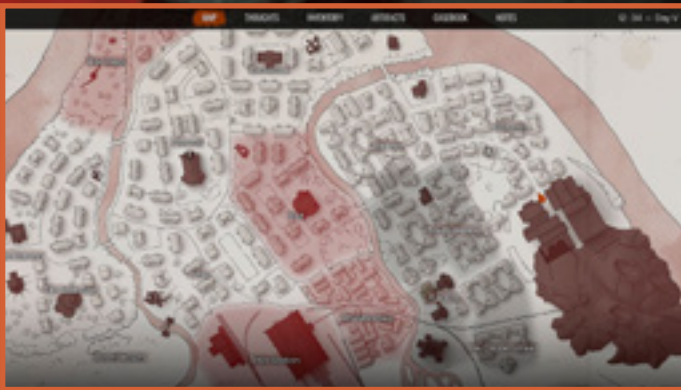
Kasabanın kendisi de tekinsiz. 1917 öncesi Rus köylerinin step kültürüyle bulunduğu bir ortam. İnsanlar garip konuşuyor ve tuhaf inançları var. Üç güçlü aile kasabayı yönetiyor: Kain'ler sanat ve maneviyatla uğraşiyor, Simon'ın ölümü onları sarsmış durumda. Olgimsky'ler Bull Enterprise'i işletiyor, et tekeli ellerinde tutuyorlar. Saburov'lar ise belediye başkanlığı ve politik güç üzerinden kasabayı kontrol ediyor. Bachelor dışarıdan gelen biri olduğu için kimse ona güvenmiyor ama ilerlemek için bu üç aileyle de iyi geçinmek zorunda.

Tüm hikayenin merkezinde ise The Polyhedron (Polihedron) var. Yerçekimine meydan okuyan, akla mantığa sığmayan bir yapı. Kain ailesi inşa etmiş, çocuklar orada yaşıyor. Garip olan şu: veba kasabayı kırıp geçirirken Polyhedron hiç enfekte olmuyor. Bu da ister istemez soru işareti yaratıyor. Bachelor da bunu anlamaya çalışıyor. Yapının sırrı ölümsüzlükle mi ilgili? Simon'ın ölümüyle bağlantısı var mı?

Oyun ilerledikçe Bachelor'un rolü de değişiyor. Doktor olmaktan çıkıp lider oluyor. İnsanlar ona dönüyor, ondan kurtarıcı olmasını istiyorlar. Ama Bachelor ne bir lider ne de bir politikacı. O bir bilim insanı ve bu nedenle verdiği kararlar çoğu zaman acımasız ve pragmatik. Bu yüzden kasaba hem bir yandan ona umut bağlıyor hem de bir yandan nefret ediyor. Oyunun asıl derdi de bu noktada yatıyor zira Bachelor kasabayı kurtarmaya çalışırken mahvediyor da olabilir.

PATHOLOGIC 3 OYNANIŞ: **ZAMAN BASKISI, SEÇİMLER VE** **GÜN DÖNGÜSÜ**

Oyun her gün sabah 7'de başlıyor, gece 2'de bitiyor. Yani elimizde toplam 19 saat var. İlk günler bu süre yeterli gibi görünüyor ama ilerledikçe yetersiz kalıyor. Bir hastayı muayene ediyorsunuz, 2 saat geçiyor. Karşı mahalleye gitmek istiyorsunuz, 3 saat daha.



Tam o sırada birisi acil yardım istiyor. Oyun sürekli oyuncuyu "hangisini seçeceksin?" noktasına iterek baskı oluşturuyor.

Bu baskı, kasabanın yapısıyla daha da belirginleşiyor. Town-on-Gorkhon, The Gut, Marrow ve Hindquarters gibi farklı bölgelere ayrılmış durumda. Bu bölgeler arasında fast travel (hızlı seyahat) kullanılıyor. Haritayı açıp bir mahalle seçtiğinizde oyun, yolculuğun kaç saat süreceğini açıkça gösteriyor. Kabul ettiğiniz anda oraya ışınlanıyorsunuz ama zaman akmaya devam ediyor. Yani fiziksel olarak yürümüyorsunuz; yine de her yolculuk bilinçli bir stratejik karara dönüşüyor.

Bir bölgenin içine girildiğinde tempo değişiyor. Sokaklarda serbestçe dolaşabiliyor, evlere girip NPC'lerle konuşabiliyorsunuz. Karşınıza çıkan insanlar bazen hasta, bazen yardım istiyor, bazen de sadece konuşmak istiyor. Bu diyaloglar basit gibi görünse de çoğu zaman önemli ipuçları veya beklenmedik sonuçlar doğurabiliyor.

Keşif sırasında etrafı karıştırmak da oyunun doğal bir parçası. Yerdeki kutuları, çöp yığınlarını ve hatta cesetleri bile aranabiliyor. İlaç, yiyecek ya da ticaret malzemeleri bulmak mümkün. Ancak her bölge güvenli değil ve bu noktada oyun yeni bir katman açıyor: enfekte alanlar.



Bu alanlarda dolaşan siyah veba bulutları, Prototype (prototip cihaz) ile geçici olarak dağıtılabiliyor. Ama şarj sınırlı. Bulutlar kısa süre sonra geri dönüyor, bu da oyuncuyu hızlı hareket etmeye zorluyor. Vebayla temas edildiğinde Bachelor panikliyor ve zihinsel sağlığı zarar görüyor; yani risk sadece fiziksel değil.

Enfekte bölgelerde yerde can çekişen insanlar da var. Onlara ilaç verip rahatlatabiliyorsunuz. Ama bu zorlu bir minigame, ilaç dozajını doğru ayarlamak gerekli. Çok az verirseniz işe yaramıyor, çok fazla verirseniz overdose oluyor. Doğru doz verirseniz kişi huzurla ölüyor, size Amalgam bırakıyor. İlk başta bu beni rahatsız etmişti, “ölmelerine mi yardım ediyorum” diye. Ama oyun bunu kasıtlı yapıyor, etik sorular soruyor.

Ayaklanma bölgeleri daha başka. Burada insanlar çıldırmış, sokakta kavga ediyorlar. Size saldırırlarsa silahınızı çekiyorsunuz. Silah doğrultmak onları durduruyor, geri çekiliyorlar. Ama silahı kullanmıyorsunuz, sadece tehdit ediyorsunuz. Bu Hippocratic Oath'a (Hipokrat Yemini) uygun, kimseyi öldürmüyorsunuz. Ama aynı kişiye çok kez silah çekerseniz blöfünüzü anlıyor, saldırıyor. O zaman kaçmanız gerekiyor.

Gece 2'de gün bitiyor. Stillwater binasına gidip Eva ile konuşuyorsunuz. O gün ne yaptınız, nasıl kararlar verdiniz, bunları tartışıyorsunuz.



Bu konuşma önemli çünkü Amalgam veriyor. Konuşma bitince uyuyorsunuz, sabah 7'de yeni gün başlıyor. Eğer o günü daha önce oynadıysanız, zaman yolculuğu seçeneği açılıyor. Saatlere dokunup geçmiş günlere dönebiliyorsunuz.

ZİHİNSEL ÇÖKÜŞÜ YÖNETMEK: APATHY VE MANİA DENGESİ

Pathologic 3'ün en cesur kararı, klasik survival (hayatta kalma) göstergelerini tamamen kaldırması. Açlık, susuzluk ya da yorgunluk yerine oyunun merkezine Apathy (apati) ve Mania (mani) yerleştirilmiş. Ekranın üstündeki tek bir çubuk, Bachelor'ın zihinsel durumunu temsil ediyor.

Apathy'ye kaydıkça Bachelor içine kapanıyor. Hareketler yavaşlıyor, renkler soluyor ve müdahale etmezseniz karakter gerçekten intihara sürükleniyor. Mania tarafında ise durum tam tersi: kalp hızlanıyor, ekran titriyor ve küçük bir şok bile kalp krizine yol açabiliyor. Oyunda en tehlikeli şey veba değil; gündelik hayatın kendisi. Yani denge ortada; uçlara savruldukça sonuçlar sertleşiyor.

Dengeyi korumak için ilaçlar kullanıyorsunuz. Morphine sakinleştiriyor, Twyrine uyarıyor. Q tuşuyla açılan Concentration Mode (odak modu) açıldığında çevredeki nesnelere anlam kazanıyor: mavi objeler sakinleştiriyor, kırmızılar gerilimi artırıyor. Bir kedi görmek bile psikolojinizi düzeltebiliyor. Sistem çözüldüğünde güçlü hissediyorsunuz ama sınırı aşarsanız bedeli ağır.

Bu zihinsel yükün üstüne bir de zaman yolculuğu mekaniği ekleniyor. Bunun anahtarı Amalgam. Aynaları kırarak ve her gece Eva ile konuşarak bu kaynağı topluyorsunuz. Amalgam sayesinde geçmiş günlere dönebiliyorsunuz ama bu sistem affedici değil. Günün ortasına değil, sadece başına



dönüyorsunuz ve o gün kullandığınız ilaçlar geri gelmiyor. Hatalar silinmiyor, sadece yeniden yaşıyor.

Oyunun politik katmanı ise Decree (kararname) sistemiyle açılıyor. 3. günden itibaren karantina ilan edebiliyor, sokağa çıkma yasağı koyabiliyor, kaynaklara el koyabiliyorsunuz. Her karar sağlık, kaynak ve halk öfkesi arasında bir denge kurmanızı istiyor. Sert önlemler hastalığı yavaşlatıyor ama kasabayı isyana sürüklüyor. Oyun bu sonuçları görsel olarak gösterdiği için kararlar soyut kalmıyor.

Tüm bunların merkezinde ise hasta teşhis sistemi var. Hastalarla konuşuyor, semptomları inceliyor, biyolojik örnekler alıyor ve gerekirse sahada araştırma yapıyorsunuz. Yanlış teşhis gerçek sonuçlar doğuruyor: ilaç boşa gidiyor, insanlar ölüyor. Doğru teşhis ise tatmin edici bir başarı hissi yaratıyor.

Son olarak, klasik görev günlüğü yerine Mind Map (zihin haritası) kullanılıyor. Günler, bilgiler ve karakterler birbirine bağlanıyor. Reasoning (akıl yürütme) sistemiyle ipuçlarını birleştirerek sonuçlara ulaşıyorsunuz. Başta karmaşık gelse de oyunun düşünme biçimine alıştığınızda fazlasıyla işlevsel.

Pathologic 3'te görevler, açık dünya ve kararların etkisi

Quest (görev) sistemi lineer değil ama çok dallı budaklı da değil. Ana hikaye Bachelor'ın kasabadaki yolculuğunu takip ediyor: Simon'ın ölümünü araştırmak, vebayı anlamak, kasabayı kurtarmak. Yan görevler karakterleri derinleştiriyor veya yeni decree'ler (kararnameler) açıyor. Bazı görevler sadece belirli günlerde açılıyor. Mesela 8. günde Eva ile yapacağınız konuşma var ama o konuşmayı görmek için 4. günde başka bir görevi tamamlamanız gerekiyor. Oyun sizi kronolojik oyuna itiyor.

Diyalog sistemi bu yapının önemli bir parçası. Her konuşma başarılı olmak zorunda değil. Bazı konuşmalar istediğiniz gibi geçmiyor. İlk başta "yanlış seçim mi yaptım" diye düşünüyorsunuz. Ama oyun ilerledikçe anlıyorsunuz ki o başarısızlık aslında bir setup (kurmaca). Bir keresinde Rubin ile tartışmıştım, ikna edemedim. Üzülmuştüm. Üç gün sonra o tartışma sayesinde başka bir karakter bana güvendi. Oyun böyle katmanlı işliyor, kısa vadede başarısızlık uzun vadede fayda sağlayabiliyor.

Bu yaklaşım NPC'lere de yansıyor. Karakterler statik değil; kararlarınıza göre tavır değiştiriyorlar. Verdiğiniz decree'ler bir mahalleyi size düşman ederken diğerini size yaklaştırabiliyor. Kimse tamamen "iyi" ya da "kötü" değil; herkes kendi çıkarını düşünüyor. Bu da kasabayı daha inandırıcı kılıyor.

Her bölgenin ayrı bir itibar seviyesi var. İtibar düştüğünde kimse sizinle konuşmuyor, ticaret yapamıyorsunuz. Yükseltmek için o bölgedeki insanlara yardım etmeniz gerekiyor; hastaları tedavi etmek işe yarıyor, sert kararlar ise geri tepebiliyor. Bu sistem, kasabayla ilişkinizi somut hale getiriyor.

Apathy

Keşif tarafı da bu döngüyü besliyor. Yan sokaklarda gizli alanlar, bodrumlar, değerli eşyalar bulunabiliyor. Concentration Mode (odak modu) sayesinde normalde fark edilmeyen detaylar ortaya çıkıyor. Her köşeyi kurcalamak her zaman şart değil ama çoğu zaman karşılığını veriyor.

Ticaret sistemi basit ama işlevsel. Para veba zamanında değersizleşiyor, takas yapıyorsunuz. Birkaç ticaret noktası var, her birinin farklı envanteri var. Bazı NPC'ler sadece belirli eşyalara ilgi gösteriyor. Mesela çocuklar iğne ve çengel seviyor, yetişkinler ilaç ve yiyecek istiyor. Crafting (üretim) minimalde: ilaç üretiyorsunuz, aşı geliştiriyorsunuz. Pathologic 2'deki gibi kompleks bir ekonomi yok ama oyunun odağı zaten bu değil.

Koleksiyon öğeleri önemli. Aynaları Amalgam için kırılıyorsunuz. Biyolojik örnekleri hasta teşhisi için topluyorsunuz. İlaçları hem kullanıp hem saklıyorsunuz çünkü bir sonraki gün lazım olabilir. Her eşya stratejik değer taşıyor, çöpe atılacak bir şey yok.

TEATRAL ATMOSFER VE GÖRSEL KİMLİK

Pathologic 3 görsel anlamda Pathologic 2'nin küçük ama net bir devamı gibi duruyor. Teknik olarak dev bir sıçrama yok; zaten oyunun derdi de bu değil. Asıl güç, sanat yönetiminde. Kasabanın atmosferi o kadar yoğun ki bazı anlarda gerçekten bunaldığınızı hissediyorsunuz.

Kasabaya ilk vardığımda dikkatimi çeken şey sessizlik oldu. Boş sokaklar, uzaktan gelen öksürük sesleri, sürekli gri bir gökyüzü... Güneş sanki hiç doğmuyor. Binalar kasıtlı olarak

çarpık, aydınlatma ise fazlasıyla teatral. Işıklar sizi takip ediyor, karakterler sahne değiştirir gibi konum alıyor. Kendinizi bir oyunun içinde değil, bir sahnenin ortasında hissediyorsunuz. Bu yaklaşım bilinçli. Pathologic 3, Bertolt Brecht'in epik tiyatrosundan (seyirciyi oyundan koparıp düşündürmeyi amaçlayan tiyatro anlayışı) ilham alıyor. Oyun sık sık dördüncü duvarı yıkıyor. Mark Immortell adlı tiyatro yönetmeni performansınızı eleştiriyor, gecelik tiyatro sahneleri gelecekte olacağını ima ediyor. Seri zaten meta anlatımı severdi, burada iyice öne çıkmış.

Kasabanın kendisi başlı başına bir karakter. Town-on-Gorkhon, mahallelerini insan vücudu organları gibi isimlendirmiş: The Gut (Bağırsak), Marrow (İlik), Backbone (Omurga). Bu sadece isim değil, his de veriyor. The Gut'a girdiğinizde gerçekten dar, karanlık ve rahatsız edici bir yerde olduğunuzu hissediyorsunuz.

Görsel zirve ise tartışmasız The Polyhedron. Yerçekimine meydan okuyan, imkânsız görünen bu yapı hem büyüleyici hem de tekinsiz. Karşısındaki Abattoir (mezbaha) ise bunun tam zıttı: karanlık, kanlı ve mide bulandırıcı. Biri kasabanın hayali, diğeri ekonomik gerçeği gibi duruyor.

Enfekte bölgeler özellikle rahatsız edici tasarlanmış. Siyah veba girdapları, yerde can çekişen insanlar, boğuk sesler... Görüş bulanıklaşıyor, sesler bozuluyor. Oyun vebayı sadece anlatmıyor, hissettiriyor. Karantina altındaki bölgelerde ise barikatlar, bomboş



Mania



sokaklar ve sessizlik var. Verdiğiniz decree'lerin (kararnamelerin) sonuçlarını görsel olarak görmek, oyunun en güçlü yanlarından biri.

Genel olarak grafik kalitesi Unreal Engine 4 standartlarında. Dokular detaylı, lighting (aydınlatma) başarılı, character modelleri (karakter modelleri) yeterince iyi. Ancak optimizasyon tam oturmuş değil. RTX 2070 ile ortalama 60 FPS (saniye başına kare) alınıyor ama zaman zaman 45 FPS'e düşüşler yaşanabiliyor. RTX kartlarda bulunan RTAO (ray-traced ambient occlusion – ışın izlemeli ortam gölgelendirmesi) ciddi performans kaybına yol açıyor; RTX 4070 altı kartlarda kapatmak daha mantıklı.

PATHOLOGIC 3'İN SES DÜNYASI

Pathologic 3'te ses tasarımı, atmosferin taşıyıcı kolonlarından biri. Oyun daha ilk dakikadan itibaren müzik ve ortam sesleriyle rahatsız edici bir hava kuruyor ve bunu bilinçli olarak hiç yumuşatmıyor.

Müzikler Vasily "Mushroomer" Kashnikov ve Nikolay "balin" Balinov imzası taşıyor. Toplam 66 parça, yaklaşık 3 saat 12 dakika süren bir soundtrack (oyun müzikleri albümü) var. Genel ton ambient (ortam müziği), atmosferik ve endüstriyel. Oyunu ilk açtığımda müzik beni hemen içine çekti; hüzünlü, umutsuz ama garip şekilde güzel.

Bu atmosferi daha da güçlendiren detaylardan biri, Silent Hill'den tanıdığımız Akira Yamaoka'nın oyuna özel bir parça bestelemiş olması. Silent Hill hayranı biri olarak bunu duyunca heyecanlandım. Yamaoka'nın tarzı Pathologic'e çok uyuyor.

Müzikler sahnelerle iyi yerleştirilmiş. Hastane bölümlerinde gerilimi artırıyor, enfekte alanlarda huzursuzluk hissini derinleştiriyor. Hatta bir noktada Eva ile konuşurken çalan parça o kadar etkileyiciydi ki durup sadece müziği dinlediğimi fark ettim.



Ortam sesleri ise oyunun en rahatsız edici ama en etkili tarafı. Enfekte bölgelerde duyulan bebek ağlamaları, vebanın fısıltıları ve hastaların öksürükleri bilinçli olarak huzur kaçıyor. Ayaklanma alanlarında çığlıklar ve yangın sesleri devreye giriyor

Oynanışa bağlı ses efektleri de güçlü. Prototype ile veba bulutlarını dağıtırken gelen sesler tatmin edici, kalp krizi anlarında hızlanan kalp atışları ise gerçekten panik yaratıyor.

Seslendirme tarafında, Christopher Sapphire, Daniil Dankovsky'yi mükemmel canlandırıyor. Kibir, mesafe, kırılma hepsini tonunda hissediyorsunuz. Bachelor'ın küçümseyici tavırları, öfke patlamaları, çaresizliği Sapphire'in sesinde çok iyi.

Ama bütün seslendirmeler aynı seviyede değil. Bazı yan karakterler duygusuz konuşuyor. Bazıları aşırı dramatik. Bir NPC ile konuşuyorsunuz, sanki robot. Başka bir NPC tiyatro oyunu oynuyor gibi. Bu tutarsızlık immersion'ı (oyuna kapılma hissini) kırabiliyor. Ama ana karakterlerin seslendirmesi genel olarak iyi.

Son olarak, altyazı desteğine değinmek gerekiyor. Oyunda şu an yalnızca İngilizce ve Rusça altyazı bulunuyor. Türkçe altyazı desteğinin olmaması, diyalogların bu kadar merkezi olduğu bir oyun için ciddi bir eksiklik.

DUALSENSE: KAÇIRILMIŞ BİR FIRSAT

Pathologic 3'ü PlayStation 5'te oynadım. Genel anlamda kontrolcü desteği sorunsuz; oyun rahat oynanıyor, tuş yerleşimi ve menüler düzgün. Ancak iş DualSense'in özel özelliklerine gelince tablo biraz hayal kırıklığı yaratıyor. Ne haptic feedback (dokunsal geri bildirim) var ne de adaptive triggers (uyarlanabilir tetikler).

Bu da özellikle atmosfer tarafında kaçırılmış bir fırsat hissi yaratıyor. Veba bulutlarını dağıtırken kontrolcünün titreşmesi, kalp krizi anlarında panik hissini veren hızlı vibrasyonlar ya da silah çekerken tetiklerde bir direnç... Bunların hepsi oyunun ruhuna çok yakışırdı ama şu an için yok.

Mevcut haliyle PS5 sürümü, daha çok "kontrolcü destekli bir PC oyunu" hissi veriyor. Her şey çalışıyor ama özel bir dokunuş yok. Belki ileride bir güncellemeyle eklenir; en azından umut var.

Performans tarafında ise oyun genel olarak iyi durumda. 60 FPS hedefleniyor ve çoğu zaman korunuyor. Sahne geçişlerinde ve kalabalık alanlarda kısa süreli düşüşler yaşanabiliyor; bazı anlarda 50 FPS civarına indiğini görmek mümkün. Yine de genel deneyimi bozacak bir performans sorunu yok.

PATHOLOGIC 3: SALGINI DEĞİL, VİCDANI YÖNETMEK

Pathologic 3, oyun dünyasında görmek istediğimiz türden bir risk. Ice-Pick Lodge açlık barını silip yerine zihinsel çöküşü koymuş. Bachelor'ın her nefesi bir karar, her kararı bir sonuç, her sonucu bir hesaplama.

Hasta teşhis sistemi sizi doktor yaparken, decree sistemi diktatöre dönüştürüyor. İlk karantina emrini verdiğimde “kasabayı kurtarıyorum” demiştim. İki gün sonra boş sokaklara, aç insanlara baktım. Oyun bana “bak, işte senin kurtardığın kasaba” dedi. Apathy/Mania dengesi ise Bachelor’ın içsel savaşını mekanik haline getirmiş: kalp krizi ile intihar arasında gidip geliyorsunuz, tıpkı oyunun kendisi gibi.

Teknik sorunlar var, DualSense potansiyeli boşa gidiyor, ticaret minimalde kalıyor. Pathologic 2 hayranları bazı derinlikleri özleyebilir. Ama bu oyunun zorluğu menülerde değil, aynada. 30-60 saatlik içeriği var, fiyatı böyle bir oyun için makul, çoklu sonları var. Ama asıl sorulması gereken şu: “Bir kasabayı kurtarmak için kaç kişinin ölmesine izin verebilirsiniz?”

Eğer salgın yönetiminin etik ikilemlerini, bir toplumun çöküşünü, ölümün anlamını sadece okumak değil yaşamak istiyorsanız, Pathologic 3 sizi bekliyor. Rahat bir deneyim değil. 2026’nın en cesur oyunu. Her oyuncuya hitap etmez. Ama deneyimleyen unutmaz.

Geliştirici: *Ice-Pick Lodge*

Yayıncı: *HypeTrain Digital*

Tür: *Korku, Rol Yapma, Macera*

Çıkış tarihi: *9 Ocak 2026*

9



ERKEN ERİŐİM İNCELEME

HYTALE

Yazar: Emirhan Kara



Hypixel Studios tarafından 13 Ocak 2026 tarihinde erken erişime açılan Hytale, 3 boyutlu açık dünya hayatta kalma ve rol yapma oyunu. İlk çıkışı Minecraft oyununda açılan bir "Hypixel" sunucusu olarak yapan bu marka, zamanla bir oyun fikrine dönüştü, takvim yaprakları 2026'yı gösterdiğinde ise nihayet karşımıza çıktı.

Gerek animasyon kalitesi gerek oyun içi çeşitlilik bakımından bir klon olmanın çok ötesine geçerek daha şimdiden oyun dünyasına kendi imzasını attığını söyleyebiliriz.

HİKÂYEMİZ: ORBİS'İN SIRLA DOLU ATMOSFERİ

Orbis, kıyamet sonrasındaki bir zamanda hasarlı, bozuk ve ürpertici olan bir gezegen olarak karşımıza çıkıyor, bu gezegen çeşitli klanlar ve yaratıklar tarafından bölgelere ayrılmış halde kontrol altına alınmış ve biz bu dünyada hayatta kalmaya çalışıyoruz. Kara büyü'nün diğer tüm elementlere üstünlük kurmasıyla iyice katlanılmaz bir hale gelen Orbis'te adım attığımız yerlerde, her yerde müttefik bulabiliriz veya yem olabiliriz.

Renkli ve kallavi bir dünyaya sahip olan Hytale, ilerleyen güncellemelerle eklenecek olan nice gizemle, bizleri keşfetmeye doyamayacağımız bir evrenin içine bırakmaya devam edeceğe benziyor. Merakla bekliyoruz bakalım.

KARAKTER YARATMA EKRANI

Oyunun oldukça detaylı ve çeşitli bir karakter yaratma ekranı var, sizin göz zevklerinize hitap edecek saç, sakal, göz, kıyafet, gözlük hata pelerin bile ekleyebiliyorsunuz.

OYNANIŞ SADE VE KEYİFLİ

Mouse sağ sol tık, klavyenin WASD, Space, Shift gibi tuşlarıyla oynanan bu oyunda F tuşu etkileşime girmeye yarıyorken TAB ile envanteri açıyor, Z ile de diğer elimize farklı bir eşya verebiliyoruz buna ek olarak yandaki bar dolduğunda Q tuşu ile güçlü ve etkili saldırılar yapabiliyoruz.

AÇIK DÜNYA VE AÇIK OYNANIŞ

Oyunun içerisinde keşfinizi bekleyen günlüklerden tutun, yıkık tapınaklara kadar sizi bekleyen çok sayıda içerik mevcut ve Hytale, size temel hatları veriyor lakin geri kalan her şeyi sizin yapmanızı istiyor.

İster Hytale evreninin kurallarına uyarak bunca klan içerisinde kendinize yakın hissettiğinizin etrafına bir ev inşa edin, ister madenden zindana koşturup kendi adınızı yaşatacak düzeylerde zenginleşin, ister deniz kıyısına şöyle sade ama sıcak bir gecekondu yapıp her yere misafir olarak gidip günü yine o evde bitirin, tercih tamamen size bırakılıyor.

MEKANİKLER KALİTELİ OLMUŞ

Savaş konusunda Hytale'in benzeri oyunlardan sıyrıldığını söyleyebiliriz ki bunu sıyrılışın en büyük temeli, oynanış kısmında da bahsettiğim bir mesele olan Q tuşuna atanan özel animasyonlu hareketler.





Özellikle savaş çekici veya gürz kullanıyorsanız bar dolduktan sonra Q tuşuna basarak kaliteli animasyonlar ile rakibinizi yere indirebiliyorsunuz, buna ek olarak ok ve yay sahibi iseniz yine bar dolduktan sonra Q tuşu ile birden fazla oku aynı anda atabiliyorsunuz. Bu sayede bir klon oynuyormuş hissinden çıkıp özgün bir rol yapma oyunu deneyim ediyormuş gibi hissediyorsunuz.

Parkur mekanikleri ise biraz daha özgür bırakılmış, sarmaşıklara tırmanabiliyor ve 3-4 blokluk yerlere kolaylıkla tutunabiliyorsunuz. Emsallerine kıyasla böyle bir imkânın olması çok güzel olmuş, böylelikle tırmanma süresi kısılıyor ve devreye giren animasyonlar sayesinde göze hoş şekilde hedeflediğimiz çıkıntılara, tepelere tırmanabiliyoruz.

Mekanik açısından, özellikle karakter animasyonları açısından, harika bir iş çıkartılmış diyebiliriz. Eklemlerin duruşu ve karakterlerin mimikleri oldukça güzel.

Dünyanın renkliliğinden grafik kısmında bahsedeceğim lakin bu renkli dünyanın özellikle de patlayıcı mantar mekaniğinden bahsetmezsem olmaz, üzerine değdiğinizde patlayan bu mantarlar oyunda adeta bir mayın görevi görmekte ve maden arayışlarımızı kimi zaman gerçekten ciddi

ölçülerde zorlaştırmakta. Patlayıp canımızın bir kısmını götürmeleri can sıkıcı olsa da bu patlamadan arda kalan tozlar sayesinde üretebildiğimiz bombalar, işte onlarda diğer yaratıkların canlarını sıkıyorlar. O yüzden bu konuda bir kaybet kazan durumu olduğunu söyleyebiliriz.

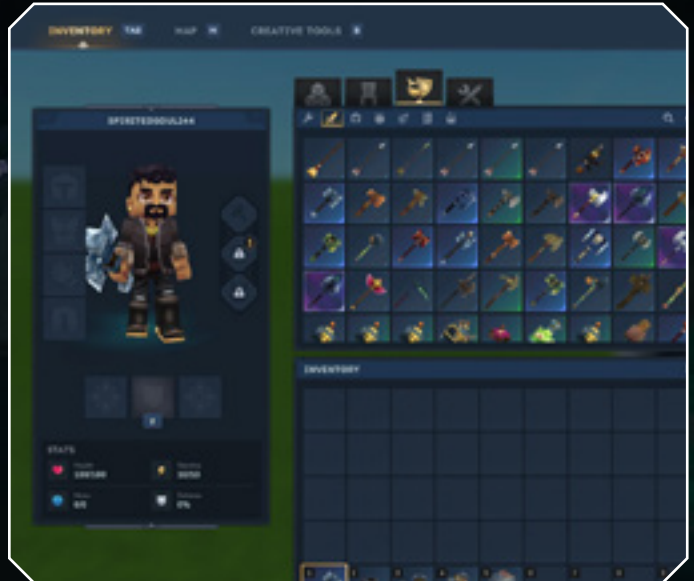
Bombalar dedik, silahlara değinmezsek olmaz.

SİLAH ÇEŞİTLİLİĞİ OLDUKÇA İYİ

Klasikleşmiş, kılıç, hançer, balta, yay ve kalkan gibi silahların yanı sıra tabancadan tutun bomba atara, plazma tüfeğinden tutun büyümlü asalara, bombalardan gürzlere kadar oyunun silah repertuarı oldukça geniş. Bu bağlamda oyunun oynanışının sizin saldırı şeklinize göre şekillenebileceğini ve istediğiniz hızı, istediğiniz şiddete dönüşebileceğini söylersek yalan söylemiş olmayız.

Ek olarak daha önce bahsetmiş olduğum gibi çeşitli özel saldırılar, her silah için farklı animasyonlarıyla benzeri hasarlar vermemizi sağlıyor.

Henüz erken erişimde olan bir oyunun ilerleyen yıllarda da yeni silahlar ve yeni yaratıkları karşımıza çıkaracağını düşünürsek, bizi daha çok şeyin beklediğini öngörebiliriz.



UÇSUZ BUCAKSIZ MADEN ÇEŞİTLİLİĞİ / GÜÇ DENGELERİ

Temel malzemeler olan tahta, taş, demir, elmas, altın gibilerinin yanı sıra kobalt, bronz, bakır, adamantit, gümüş, prisma, mihrill gibi maddeler var ve bu maddelerin birçoğu işlevsel, zırhlar, silahlar ve alet edevat yapabiliyoruz, bu yapılabilecek eşyaların durumu da madenlerin nadirliğine ve kalibresine göre güç ve dayanıklılık dengeleri bakımından değişkenlik gösteriyor.

Örneğin en basiti olan tahta bir kılıç ile adamantit kılıcı arasında dağlar kadar fark olabileceği gibi bronz ile kobalt arasında da bariz farklılıklar söz konusu.

Bu farklılıklar oyuna bir amaç katıyor, ilk başladığınızda elinizde ufacık bir çakıyla yaratıkları öldürmeye çalışırken adamantit zırhıyla uzaktan alevli oklar ve bombalar atarak herkesi katledebilmenin planlarını yapmaya başlıyorsunuz.

En dipten, en yükseğe çıkışınızın hikâyesini zihninizin içinde daha ilk dakikalardan başlatıyorsunuz.

HYTALE'İN RENKLİ DÜNYASI VE GRAFİKLERİ

Hytale'in dünyası çok renkli bir dünya, masmavi ağaçlardan siyah şatolara, devasa ağaç evlerden, sizi yok etmeye çalışan kocaman gözlere, koruyucu golemlerden yılan gibi sürüngenlere, çirkin orklar, sevimli tilkiler, yediği ayazı unutmayan kurtlar, boz ayılar, tatlı sincaplar, oyunda gerçekten çok fazla yaratık, çok fazla konsept var ve bu konseptlerin tümünü eksiksiz keşfetmek için epey bir zaman lazım. Grafikleri de oldukça güzel, göz alıcılar.

Suyun üzerindeki dalgalanmalar, yerlerdeki gölgeler, ışıklandırmalardaki partikül efektleri, karakterlerin animasyonları, hepsi neredeyse mükemmel. Neredeyse...

ANİMASYONLARDAKİ BAZI SORUNLAR

Özellikle bir yaratığı öldürdüğümüzde onun hemen ortadan kaybolması gerekirken birkaç saniye yerde hareketsizce yatması ve çok çirkin bir görüntü oluşturduktan sonra ortadan kaybolması, bizleri oyuna karşı soğutabilecek ufak bir detay lakin bunun ilerleyen güncellemelerde kolaylıkla çözülebileceğini düşünebiliriz, zira ilk çıkışında kusursuza yakın olmasını bekleyemeyiz. Yine de detay detaydır, gözüme battığı için dillendirmek istedim.



MİNECRAFT İLE FARKLARI

Bunu daha kapsamlı ele almak gerekir ama bugün biraz yüzeysel cevaplamak istiyorum, en büyük fark craft mekaniği, Minecraft'ın temelinde tek bir masamız varken Hytale'in erken erişim sürümünde bile çok sayıda craft masası var, ilki düz çalışma masası, kılıç kalkan sandık vb. temel eşyaları yaratmamıza yarıyor, ikincisi ev eşyaları yaratmamızı sağlayan mimar masası, çiftçi, aşçı, zırh ustası masaları, büyücü masası gibi çeşit çeşit masa söz konusu, daha başlangıç sürümlerinde bu kadar önem verilmesi, bizi ilerleyen yıllar adına iyice meraklandırmayı başarıyor.

Öte yandan en büyük farklılıkların başında klan meselesini ve animasyon kalitesini söyleyebiliriz, bunların sebebi ise elbette ki çıkış yılı. O yüzden bu farklılıklar olağan farklılıklar gibi düşünülebilir.

GELİŞMEKTE VE BÜYÜMEKTE OLAN BİR OYUN

Hytale, çıkışından bu yana toplam satış olarak 2.8 milyon satış (15 Ocak 2026 verisi) gerçekleştirerek yıllardır kendisini bekleyen oyun severlerin karşısına sağlam bir çıkış yaptı.

Henüz ilk ayında olan ve gelişmeye, büyümeye devam edecek bir oyun olduğunu düşünürsek bu başarının ardı arkasının kolay kolay kesilmeyeceğini düşünebiliriz. Oyunların ya rekabet unsuru olan pvpler ya da kallavi hikâyelerine ek olarak uzun süreli oynanış süresiyle bizleri baydıran bir hale geldiği şu günlerde Hytale, sektöre adeta "çerezlik" deyimini yeniden kazandırmış oldu.

İlerleyen vakitlerde nelerin keşfedileceği, insanların ne denli dünyalar inşa edeceği ve Orbis'in gizemli hikâyesinin perde arkasında daha nelerin saklı olduğunu, merakla bekliyor ve takip ediyor olacağız.

KEYİFLİ, RENKLİ, ÖZEL BİR OYUN

İyi ve sağlam bir hayatta kalma oyunu olarak karşımızda, Hytale! Keyifli, renkli, özel ve etkileyici bir oyun.

Geliştirici: Hypixel Studios

Yayıncı: Hypixel Studios

Tür: Sandbox

Çıkış tarihi: 13 Ocak 2026





MIO: MEMORIES IN ORBIT

Yazar: Selenge Buçak







Uzayda sürüklenen devasa bir gemi, işlevini yitirmiş yapay zekalar ve kendi geçmişini arayan küçük bir android. Mio: Memories in Orbit, sulu boya estetiğiyle göz kamaştırıcı ve her karesinde bir tablo izliyormuş hissi veren bir Metroidvania deneyimi sunuyor. Peki bu görsel şölen, oynanış olarak da aynı etkiyi yaratabiliyor mu?

MIO: MEMORIES IN ORBIT - BEŞ YILLIK EMEĞİN SONUCU

Fransız bağımsız stüdyo Douze Dixièmes tarafından geliştirilen Mio: Memories in Orbit, 20 Ocak 2026'da nihayet oyuncularla buluştu. Focus Entertainment yayıncılığında çıkan yapım; PC (Steam), PlayStation 5, Xbox Series X|S, Nintendo Switch ve Nintendo Switch 2 platformlarında erişilebilir durumda. Ayrıca Xbox Game Pass aboneleri de oyunu ilk günden itibaren deneyimleme şansı yakaladı. Bu çıkış, aslında planlanandan daha geç geldi. Oyun ilk olarak 2025 için duyurulmuş, ancak Aralık ayında ertelenmişti. Ne var ki ortaya çıkan sonuç, bu bekleyişin karşılıksız olmadığını gösteriyor. Shady Part of Me'nin ardından geçen beş yıllık geliştirme sürecinin sonunda MIO: Memories in Orbit, atmosferi ve görsel tasarımıyla türün en iddialı yapımlarından biri olarak karşımıza çıkıyor.

Zamanın içinde kaybolan bir anlatı Oyun, uzay boşluğunda amaçsızca sürüklenen devasa bir teknolojik yapı olan The Vessel'da (gemi) başlıyor. Kontrol ettiğimiz karakter MIO, olağanüstü hareket yeteneklerine sahip çevik bir android. Uyanışımızla birlikte karşımıza çıkan manzara ise oldukça kasvetli: bir zamanlar The Pearls (inciler) adı verilen yapay zeka bakıcıları tarafından idare edilen bu labirentimsi yapı, şimdi harabelere dönmüş ve yemyeşil bitki örtüsüyle kaplanmış durumda.

Bu kasvetli manzara, hikayenin temel sorusunu da beraberinde getiriyor: The Vessel aslında ne için vardı? Zira geminin gerçek amacı artık kimsenin hatırlamadığı bir sır. Yani, oyun klasik anlamda bir "kötü adam" anlatısına yaslanmıyor. Buradaki asıl tehdit zamanın kendisi. Gemi kapanma noktasına yaklaşırken MIO'nun önünde iki büyük hedef beliyor: The Vessel'in kaybolmuş anılarını yeniden canlandırmak ve kendi geçmişinin izini sürmek.

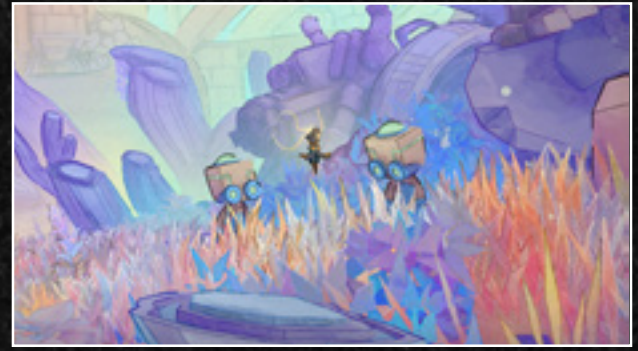
Bu anlatım, geminin mimari yapısıyla da doğrudan desteklenmiş. The Vessel, insan vücudu metaforu üzerine tasarlanmış ve dört ana Pearl'e (inci) ayrılıyor: The Blood (kan), The Eye (göz), The Breath (nefes) ve The Hand (el). The Blood'un içinde Metropolis gibi alt bölgeler, The Hand'in içinde Vaults gibi karmaşık alanlar bulunuyor.

Oyun, bu açıdan çevresel hikaye anlatımını merkeze alıyor. Oyun bizlere doğrudan açıklamalar sunmak yerine, parçaları keşif yoluyla birleştirmemizi istiyor. Her yeni alan, büyük resmin küçük bir parçasını tamamlıyor. Bu yapı, finale doğru ilerledikçe daha da anlamlı hale geliyor. Normal ve gerçek son olmak üzere iki farklı finale sahip olan yapım, bilinç ve kimlik gibi derin temaları işliyor.

MIO: MEMORIES IN ORBIT - OYNANIŞ

Oynanış tarafında Mio: Memories in Orbit, 2D Metroidvania türünün klasik formülünü benimsiyor; ancak oyunu benzerlerinden ayıran asıl şey hareket hissinin merkeze alınması. Daha ilk dakikalardan itibaren MIO'nun kontrolü akıcı ve esnek hissettiriyor. Özellikle havada kalma süresi, türdaşlarına kıyasla çok daha fazla. Bu da oyunun temposunu belirleyen temel unsur haline geliyor.

Bu akıcılık en çok platform mekaniklerinde hissediliyor. Double jump (çift zıplama) yeteneği, havadayken düşmanlara ya da belirli nesnelere vurduğumuzda yenileniyor. Böylece platformlar arasında dur-kalk yapmak yerine, kesintisiz bir akış yakalıyoruz. Doğru akışı yakaladığımızda, bölümleri adeta dans eder gibi geçmek mümkün oluyor.



Bu hareket sisteminin kalbinde Hairpin (saç tokası) yer alıyor. Hairpin, bir grappling hook (tutunma kancası) olarak çalışıyor ve yeşil kristalize noktalara tutunarak kendimizi fırlatmamıza imkan tanıyor. Duvarlar ve tavanlar arasında örümcek gibi dolaşabiliyor, havada yeniden konumlanabiliyoruz. Buradaki en güzel detay ise momentumun korunması. Yani hız kaybetmeden, akrobatik hamleleri arka arkaya yapmak mümkün. Sharpened Hairpin modifiyerini taktığımızda bu hareketler aynı zamanda hasar da veriyor. Buna ek olarak Glide (süzülme) yeteneğiyle hava akımlarını kullanarak uzun mesafeleri rahatça kat edebiliyoruz.

Elbette bu özgürlüğe hemen ulaşılmıyor. Oyun bilinçli olarak yavaş bir başlangıç yapıyor. Dodge (kaçınma) gibi temel bir yetenek bile ilerledikçe açılıyor. Bu nedenle ilk birkaç saat biraz ağır hissettirebiliyor. Açıkçası ben de başlangıçta tempoya alışmakta zorlandım.



Ama yetenekler açılmaya başlayınca ve hareket seti genişleyince oyun bambaşka bir hal alıyor. Zıpla, tutun, süzül, vur ve tekrar zıpla. Bu döngü özellikle zorlu bölümlerde ustalaşıldığında muazzam bir başarı hissi veriyor.

Savaş sistemi ise maalesef oyunun en zayıf halkası. MIO'nun üç vuruşluk tek bir kombosu var ve bu yapı oyun boyunca değişmiyor. Farklı silah seçenekleri sunulmuyor. Yukarı, aşağı ya da çapraz saldırılar yapabiliyoruz ama pratikte hepsi benzer hissettiriyor. Düşman çeşitliliği mevcut olsa da onlara yaklaşımımız pek değişmiyor.

Dodge (kaçınma) mekanizması parry (karşılama) benzeri çalışsa da uzun cooldown (bekleme süresi) ve düşük ödüllendirme yüzünden güven vermiyor. Bu yüzden çoğu zaman en mantıklı strateji vurup geri çekilmek oluyor. Eğer Hollow Knight ya da Ori serilerinden geliyorsanız, savaş tarafında hayal kırıklığı yaşamamanız olası.

NACRE SİSTEMİ, GELİŞİM MEKANİKLERİ VE RİSK DENGESİ

Oyunun ekonomi ve gelişim sistemi Nacre (sedef) adı verilen kristal bir para birimi üzerine kurulu. Bu sistem oldukça karmaşık ve ilk başta kafa karıştırabiliyor. İki tip Nacre var: Liquid (sıvı) nacre düşmanlardan düşüyor ve öldüğünüzde cesedinizde kalıyor. Ancak burada tanıdık bir Souls benzeri mekanik devreye giriyor: Cesedimize ulaşamaz ve tekrar ölürsek, biriken tüm Sıvı Nacre tamamen kayboluyor. Bu da her ilerlemeyi küçük ama anlamlı bir kumara dönüştürüyor.

Buna karşılık Crystallized (kristalize) nacre, Crystallizer cihazları aracılığıyla kalıcı hale getiriliyor ve bir kez dönüştürüldüğünde artık asla kaybedilmiyor. Bu ayırım ne zaman risk alınacağı ve ne zaman güvenli oynamak gerektiği konusunda sürekli karar vermeyi sağlıyor.



Modifiye sistemi ise 42 farklı pasif yükseltme sunuyor. Allocation Matrix (tahsis matrisi) adı verilen sistemde sınırlı sayıda slot bulunuyor ve oyunun başlarında hangi modifiyeleri takacağımıza stratejik olarak vermemiz gerekiyor. Tutunma kancamızı ölümcül bir kemente dönüştürebilir veya kaçış hareketimizi güçlendirebiliriz. Ancak dürüst olmak gerekirse, erken oyunda işe yarayan bir yapı kurunca oyun sonuna kadar pek değiştirme ihtiyacı hissetmedim. Sistem derinlik vaadediyor ama pratikte deneme yanılmayı çok ödüllendirmiyor.

Can sisteminde ilginç bir tercih var. Oyunun belirli senaryolu anlarında kalıcı can kaybı yaşayabiliyor ve bu ancak belirli noktalarda geri alınabiliyor. Bu tasarım tercihi bazı oyuncular için sinir bozucu olabilir. Ben açıkçası ilk başta rahatsız oldum ama zamanla bu mekanizmin önemli anlara ekstra ağırlık kattığını fark ettim.

MIO: MEMORIES IN ORBIT'TE AÇIK DÜNYA HİSSİ VE KEŞİF

The Vessel, birbirine organik biçimde bağlanan bölgelerden oluşan devasa bir labirent gibi tasarlanmış. Yükleme ekranı yok; bir alandan diğerine geçerken akış hiç bozulmuyor. Bu sayede oyun, bizleri tek tek odalardan oluşan bir harita yerine yaşayan, nefes alan bir mekanın içine bırakıyor. Donmuş derinliklerden yemyeşil seralara,

karanlık metal koridorlardan ışıkla dolu meydanlara uzanan biyom çeşitliliği de bu bütünlük hissini sürekli canlı tutuyor. Bu mekansal süreklilik, karşılaşmaların tasarımına da yansımış. Oyun boyunca 30'dan fazla düşman türüyle ve 15 ana koruyucu boss'la karşılaşılıyor (opsiyonel ve gerçek son boss'ları dahil ettiğimizde toplam 18 boss var). Özellikle boss savaşlarının ekstra düşmanlarla bölünmemesi güzel olmuş. Arena temiz, odak tamamen karşıdaki tehdide yöneliyor. Bu da her boss karşılaşmasını ayrı bir sınav gibi hissettiriyor ve savaşların etkisini artırıyor.

Harita sistemine gelince, oyun burada cesur bir tercih yapmış. Haritayı sadece belirli makinelere bağlanınca görebiliyoruz. Bu da hafızamıza güvenmemiz ve gerçek anlamda keşif yapmamız gerektiği anlamına geliyor. Kimileri için bu özgürleştirici bir deneyim olabilir, kimileri için ise sinir bozucu. Ben ilk başta zorlandığımı itiraf etmeliyim ama zamanla geminin düzenini kafamda oturtunca bu sistemin aslında keşif hissini güçlendirdiğini fark ettim.

Bu yaklaşım, yan görevler ve gizli alanlarla daha da pekişiyor. Oyun bizleri doğrusal bir rotaya hapsetmiyor; farklı bölgeleri istediğimiz sırayla açabiliyor, gizli geçitler ve toplanabilir öğelerle ödüllendiriliyor. Özellikle etrafı kurcalamayı seven oyuncular için bu yapı oldukça tatmin edici. Evet, bazen kaybolunabiliyor ama bu kayboluş, The Vessel'ı yapay bir oyun alanı olmaktan çıkarıp gerçekten keşfedilen bir yer gibi hissettiren şeyin ta kendisi.

GÖRSELLİK NEREDEYSE OYNANIŞIN ÖNÜNE GEÇİYOR

Oyunun kesinlikle en güçlü yanı görsel tasarımı. Douze Dixièmes, tamamen el çizimi sulu boya estetiğiyle hemen ayırt edilen, kendine özgü bir dünya kurmuş. Her kare adeta bir tablo gibi görünüyor. Zaman zaman durup sadece etrafı seyretmek istiyorsunuz. Çizgi roman, resim ve anime'den ilham alan bu techno-magic (tekno-büyü) tarzı, oyunu görsel açıdan türünün en güzel örneklerinden biri yapıyor.

Renk paleti bölgeden bölgeye değişiyor ve her biyomun kendine özgü bir karakteri var. Donmuş derinliklerin soğuk mavilerinden seranın canlı yeşillerine, karanlık koridorların kasvetli tonlarından açık alanların sıcak renklerine kadar geniş bir yelpaze sunuluyor. Işıklandırma da bu görsel şöleni tamamlıyor. Özellikle kristalize Nacre parıltılarının duvarlara yansımaları, havada süzülen toz zerrecikleri, uzaktan gelen ışık huzmelerinin puslu havayı delişi muhteşem.

Tüm bu görsel detaylar, oyunun atmosferine doğrudan hizmet ediyor. Terk edilmiş koridorlar, yıkılmış makineler ve doğanın geri aldığı metal yapılar, bir zamanlar yaşayan ama artık yavaş yavaş tükenen bir dünyanın izlerini taşıyor. Bu melankolik hava hiçbir zaman abartıya kaçmıyor; sessizce arka planda duruyor fakat oyunun tamamı boyunca da oyuncuyu rahat bırakmıyor.



UZAYIN İÇİNDEN GELEN SESLER

Müzik tarafında Nicolas Gueguen imzalı 75 parçalık bir albüm bizleri karşılıyor. Üstelik Gueguen sadece besteleri değil, ses tasarımı ve programlamayı da tek başına üstlenmiş. Bu anlamda ortada gerçekten güçlü bir solo performans var.

Müzikler lo-fi ritimler ile koral melodileri bir araya getiriyor. Keşif anlarında çalan parçalar sakın, neredeyse meditasyon hissi veren bir tona sahipken; tehlike yaklaştığında tempo aniden yükseliyor ve arcade'e yakın, enerjik bir yapıya bürünüyor. Dinamik müzik sistemi, oynanıştaki tempoya çok doğal şekilde eşlik ediyor ve hiçbir zaman sırtıtmıyor.

Soundtrack Kid Katana Records tarafından yayınlanmış durumda ve Spotify, Apple Music, Bandcamp, YouTube'da dinlenebiliyor. Oyun dışında bile dinlemeye değer bir albüm olmuş. Özellikle sakın keşif anlarında çalan parçalar beni gerçekten etkiledi.

Ses tasarımı da müzikle aynı özeni paylaşıyor. Metal ayak sesleri, makinelerin uğultusu ve uzak koridorlardan gelen yankılar The Vessel'i yaşayan bir mekan gibi hissettiriyor. Hairpin'i fırlattığımızda duyulan hafif ses, platformlara tutunurken gelen metal gıcirtısı ya da düşmanlara vurulduğunda çıkan kristalimsi çınlama; hepsi küçük ama bilinçli detaylar. Kulaklıkla oynandığında bu ses katmanı çok daha etkileyici.

Oyunun tam seslendirme desteği de var. İngilizce, Fransızca, Almanca, İspanyolca, Japonca, Rusça ve Çince dublajları mevcut. Türkçe seslendirme bulunmuyor ancak Türkçe altyazı ve arayüz desteği var.

TEKNİK PERFORMANS VE KONTROL

PC tarafında oyunu oldukça sorunsuz. Orta seviye bir sistem kullanmama rağmen, 1080p çözünürlükte high (yüksek) ayarlarda 60 FPS değerini rahatlıkla korudu.

Oynanış sırasında takılma, ani düşüş ya da rahatsız edici bir performans problemiyle karşılaşmadım.

Kontrol konusunda çok net söyleyeyim: klavye-mouse ile oynamayın. Hassas platform bölümleri, özellikle zincirleme zıplamalar ve hızlı yön değişimleri analog stick ile çok daha iyi hissettiriyor. Klavyeyle denediğimde, özellikle akrobatik geçişlerde kontrol eksikliği kendini fazlasıyla belli etti.

PlayStation 5 tarafında ise DualSense desteği temel seviyede tutulmuş. Adaptive triggers (uyarlanabilir tetikler) ya da güçlü haptic feedback (dokunsal geri bildirim) bekliyorsanız, burada pek bir şey yok. Zıplama ve saldırılarda hafif titreşimler hissediliyor ama deneyimi kökten değiştiren bir katkı sunduğunu söylemek zor.

DEĞERLENDİRME

Mio: Memories in Orbit, atmosfer ve görsel tasarım konusunda Metroidvania türünün zirvesine ulaşmış bir yapım. Platform mekanikleri de türün en tatmin edici örneklerinden. Hairpin (saç tokası), glide (süzülme) ve yenilenen double jump (çift zıplama) sayesinde zorlu bölümlerde gerçekten havada dans ediyormuş hissi yaşıyor.

Ancak bu güçlü atmosfer ve akıcı hareket sistemi, savaş tarafında aynı derinlikle desteklenemiyor.



Tekdüze kombolar, sınırlı çeşitlilik ve zayıf risk-ödül dengesi, özellikle türün önde gelen örneklerine aşina oyuncular için hayal kırıklığı. Allocation Matrix sistemi ilk bakışta esneklik vaat etse de sınırlı slot yapısı deneyselliği zorlaştırıyor. Buna ek olarak, harita sisteminin kısıtlı erişimi ve oyunun erken saatlerindeki yavaş tempo, bazıları için sabır gerektiren anlara yol açabiliyor.

Tüm bu artı ve eksiler bir araya getirildiğinde Douze Dixièmes'in beş yıllık emeği görsel ve işitsel açıdan karşılığını fazlasıyla bulmuş ancak savaş mekanikleri ve bazı tasarım tercihleri oyunu zirveye çıkarmaktan alıkoymuş denilebilir. Yine de atmosferi, keşif hissi ve platform odaklı yapısıyla MIO: Memories in Orbit, atmosferik bir Metroidvania deneyimi arayanlar için kesinlikle göz atmaya değer bir yapım.

Geliştirici: Douze Dixièmes
Yayıncı: Focus Entertainment
Tür: Metroidvania, Aksiyon ve Macera
Çıkış tarihi: 20 Ocak 2026

7,3





SHINOBI: ART OF VENGEANCE

Yazar: Emirhan Kara

Lizardcube tarafından geliştirilen ve Sega tarafından 29 Ağustos 2025 tarihinde PC, PS4, PS5, Nintendo Switch, Xbox One ve Xbox Series X/S için yayımlanan side scroller medroidvania ve hack and slash oyunu Shinobi: Art of Vengeance, 2 boyutlu bir platform aksiyon macera oyunu olarak piyasaya sürüldü.

Serinin ilk oyunu, video oyunlarının bugünlere gelmesinde büyük emeği olan Sega tarafından, Sega System 16'ya yayınlanıp arcade salonlarının vazgeçilmezlerinden birisi olmuştur.

Devam oyunlarında ise ağırlıklı olarak Sega Genesis, Playstation 2 ve PC platformu tercih edilmiştir, serinin toplam 13 oyunu vardır, son oyunu ise bugün kaleme almakta olduğum SHINOBI: Art of Vengeance isimli yeni oyunlardır.

Ek olarak; Serinin yaratıcısı olan Sega'nın bilindik maskotlarından biri, hatta ilk maskotları olan ve Mario'ya benzetildiği için oyun dünyasından epey bir süre uzak kalan Alex Kidd isimli karakterinde bir adet Shinobi parodisi yapan oyunu vardır.

İNTİKAM HİKAYESİ

Köyü Ene Corps ve onların şeytani Lord Ruse tarafından yakılıp yıkılan Joe Musashi'nin intikamını almak adına uzun bir yolculuğa

çıkıldığını anlatan bu hikâyede, üzüntü, öfke ve merhamet üçgeninde dönüp dolaşarak kendi yolunuzu çizerek, Lord Ruse ve acımasız savaşçılarından intikamınızı almaya çalışıyoruz.

Her bölümün kendi boss savaşı, ilerledikçe kazanılan yeni yetenekler ve saldırılar sayesinde Shinobi'nin intikamını, oyunun adına yakışırca adeta sanat icra eder gibi icra ediyoruz.

NOSTALJİK ANLATIM

SHINOBI: Art of Vengeance, bize hikâyesini çizgi roman tarzı grafikleriyle sunarak slayt üzerinden gerçekleşen bir hikâyeye anlatımına sahip ve ara sahneler yine bu şekilde, diyalog bazlı tercih edilmiş, nostaljik ama alışılmış bir tercih olduğu için herhangi bir zorluk yaşamazsınız zira bu oyunun asıl görsel şöleni ara sahnelerde değil savaş arenasında yaşanmakta olduğundan, gözünüze çok eğreti gelmeyecektir.

Yine de böyle güzel grafiklere sahip bir oyundan çok daha canlı bir anlatım tercihi beklerdim, olmaması benim açımdan biraz üzücü oldu diyebilirim.

OYNANIŞ TIPKI O ESKİ GÜNLERDEKİ GİBİ

İlk çıkan Shinobi oyunundan bu zamana kadar gelen bütün oyunlardaki başlangıç mekanikleri aynen olduğu gibi korunup, 2025 oyun dünyasına göre kaliteli bir şekilde cilalanarak bizlere sunulmuş.

Temelinde hafif yakın saldırı, ağır yakın saldırı, kunai fırlatma, zıplama, havada süzülme, kaçma, özel saldırı gibi standart bir kontrol şemasına sahip. Hem kol hem klavyeden çok rahat ve çok akıcı şekilde oynanabiliyor.

Sizin özelliklerinize eş değer düşmanlarla karşılaşıyorsunuz, özel ordu elemanları, kunai fırlatan ninjalar, yıldırım çağıran, ateş üfleyen şamanlar ve daha niceleriyle oyun adeta tüm yeteneklerinizi sınıyor, giriş bölümünde her düşmanı görüyor, her birine ayrı bir saldırı tekniği buluyor, oyunun ilerleyen kısımlarında ise niceleriyle karşılaşıp sayısız teknik üretiyorsunuz.

Skill ağacı sayesinde Joe'ya yeni özellikler katabiliyorsunuz, diz darbelerinden tutun havada çift vuruşlara kadar, öte yandan ninpolar, oyunun temposunu arttıran yegâne bir etken olarak karşımıza çıkıyor. İlk başta yalnızca ateş ninposu ile başladığınız oyunda bölümleri ilerlettikçe farklı özellikli ninpoları karakterinize kazandırabilirsiniz.

Shinobi havasına yakışır şekildeki akıcılıklarla düşmanlarınızı bertaraf edip bir sonraki aşamaya ilerlediğiniz, klasik bir "Sağ tarafa doğru koş, gerisi hallolur" oyunu olmuş diyebilirim.

PARKUR MEKANİKLERİ FİLM TADINDA

Parkur mekaniklerini gayet yeterli buldum, zıplamak, duvardan duvara atlamak, ipten ipe geçmek, ateşlerin üzerinden süzülme, tüm

bunları yaparken ki animasyonların akıcılığı da eklendiği vakit gerçekten kaliteli bir görsel şölen bizlere sunuluyor. Özellikle süzülme ve kutularla ateşin üzerinden atlarken oldukça havalı gözüküyorsunuz.

BÖLÜM TASARIMLARI VE PLATFORM UNSURU

Platform kısımlarında ise genellikle kolu çekme üzerine kurulmuş birtakım mini bulmacalar söz konusu, soldan sağa geçişte karşımıza çıkan engellerden bazıları da onlar oluyor, oldukça basit, birkaç dakikanızı alacak derinlikte. Pek bir olayları yok, yalnızca oyunun süresini uzatmaya yarıyorlar, sığ ve bir o kadar sık olduklarını söyleyebilirim. Biz asıl olaya giderken ki yolda azıcıkta olsa oyalıyorlar denebilir.

Asıl olaylar demişken, asıl olaylar tamamen düşmanlarda gizli, bölüm içine bir yığın düşman ve minimum 6-7 kayıt noktası bırakılmış, nereden neyin çıkacağını kestirmedeğimiz içinse bu kayıt noktaları bile zaman zaman yetersiz kalabiliyor, zira bir defa öldüğünüzde eğer herhangi bir kayıt noktasından geçmediyseniz doğrudan bölümün ta en başına atılıyor, tekrardan başlıyorsunuz.

Bu sayede oldukça hızlı ve ezbere bir oynayış ile bölümün sonuna, olabildiğince az hasar alarak ilerlemeye çalışıyorsunuz.



DÜŞMAN YAPAY ZEKÂSI

Standart düşman tiplerinin bölüm içerisinde düzinelerce gelmedikleri halinde öyle ciddi bir sorun oluşturduklarını söyleyemem, az önce de bahsettiğim gibi bölüm içindeki ufak tefek engellerden ibaret kalmışlar ve yapay zekaları çok sığ, biraz size doğru gelip bir iki indirdikten sonra hemen ölüp yerlerini bir sonraki düşmana bırakıyorlar, böyle bir oyunda biraz daha başa baş mücadele edebileceğim bir düşman beklerdim ki o kısımları iri ninjalar, mini bosslar ve şamanlar ile karşıladıklarını söyleyebilirim, özellikle şamanlar yer yer hayli sağlam tehdit oluşturabiliyorlar.

Onun dışında kunai fırlatan düz tabanca ile bizi indirmeye çalışan ordu mensupları, bu dediğim sıklık kesinlikle onları kapsıyor, biraz daha tehditkâr olabilselermiş çok daha iyi olabilirmiş.

BOSS SAVAŞLARI

Birkaç hareket şeması ve vur kaç tekniği ile alt edilebilen, oyunun genel zorluğunun biraz üzerinde olduğu için ara sıra saç baş yolduran zorluğa sahip boss savaşları mevcut. Oyunun ilk bossu olan Kozaru'da bile dikkatsiz davranışlarımdan ötürü bir iki defa öldüm, bunun oyunu tamamına etki etmeyeceğini düşünmüştüm lakin diğer bossları da deneyim edince fikrim değişti.

Bölümler ilerledikçe ve farklı bosslar için içine girdikçe, karakterimizin daha dikkatli olması ve saldırılardan doğru zamanda kaçması gerekirken, bossların hareket şemalarını oldukça iyi ezberlemeleri gerekiyor.

GRAFİKLER ADETA FİLM

İZLİYORMUŞ GİBİ

Oyunun kesinlikle en güçlü yanı grafikleri, açık konuşmak gerekirse sanat tasarımı, mekân tasarımlarından tutun ışıklandırmalara kadar öyle göz alıcı görünüyor ki oynarken zaman zaman durup etrafı incelemek istiyorsunuz, özellikle karakterimizin özel yeteneklerini kullandığı kısımlar ile oyunun görselliği adeta şaha kalkan bir at misali bize doğru gelip ağızımızı açık bırakıyor.

Duyurulduğu günden beri en güçlü yönlerinden birisinin görselliği olduğunu düşünmüştüm lakin oynadıktan sonra bu konudaki fikrim kesinleşti.

Bu oyunun görselliği gerçekten muazzam kalitede. Çizenin kodlayanın eline sağlık diyelim.

MÜZİK VE SES TASARIMI

Müzikler konusunda oyunun hem geçmiş hem günümüzün tonlarını iyi yakalayacak besteler tercih ettiğini söyleyebiliriz, özellikle o yılların havasını yaratma konusunda çok başarılı olduğunu düşünüyorum. Öte yandan sesler bakımından da oyunun hayli başarılı olduğu su götürmez bir gerçek, yaptığınız her vuruşun, attığınız her adımın etkisini hissedebiliyorsunuz.

SHİNOBİ SERİSİNİN AKİBETİ

Günümüzde nostaljik unsurlara verilen değeri neredeyse her sene yapılan remake oyunlara bakarak da anlayabiliriz, SHİNOBİ: Art of Vengeance ile bir nabız yoklayan Sega, beklediği geri dönüşleri almasının da etkisiyle, ilerleyen yıllarda Joe Musashi'yi ve nice öğrencilerini bizlerin karşısına çıkartmaya devam edecektir.

Kendisini o ikonik serinin yanına hiç şüphesiz yazarak bu yılın beklenmeyen sürprizlerinden birisi olduğunu söyleyebiliriz, savaş mekaniklerinin oturaklılığı, dünyasının görselliği, Joe Musashi'nin asaleti ve yolculuğunun nefes kesiciliği ile SHİNOBİ: Art of Vengeance, çok sağlam bir oyun olarak adını 2025 senesine rahatlıkla yazdıran kaliteli bir oyun.

Geliştirici: Lizardcube

Yayıncı: Sega

Tür: Aksiyon ve Platform

Çıkış tarihi: 29 Ağustos 2025

8,7



ÖZEL DOSYA

**WORLD
OF WARCRAFT:
MIDNIGHT**

Yazar: İsmail Ağuş



World of Warcraft (WoW), Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen ve 2004'ten beri bilgisayar tabanlı dünyanın en ünlü devasa çok oyunculu rol yapma oyunudur. 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 Worldsoul Saga üçlemesinin ikinci oyunu olan **Midnight**'a doğru ilerleyen süreci birkaç farklı başlık altında değerlendireceğiz. Çünkü; seri o kadar köklü ki çok anlatılacak şey var!

World of Warcraft Dragonflight'ın son yamasından şuan son yaması oynanan **World of Warcraft The War Within (TWW)** kadar uzanan uzun hikayeyi kısaca hatırlatmak isterim.

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 mücadelede 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: Dimensius yenildikten sonra Locus-Walker'ı öldürür ve ondan elde ettiği öz(ruh) ile Dimensius'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

BETA DETAYLARI

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.

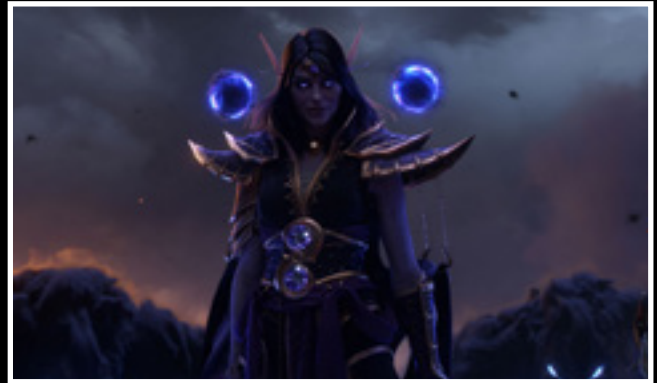
Hikayenin devamında ana tema olarak genel itibariyle, Arator Windrunner ile birlikte verilen görevler çok bölümlü bir hikaye serisini oluşturuyor. Arator, Işığın (The Light) doğasını araştırmak ve bununla ilgili büyük bir gizemi çözmek için oyuncularla birlikte yola çıkıyor. **Arator's Journey, beta boyunca en kapsamlı quest zinciri, Arator'ın Light (Işık) ve Void (Hiçlik) tehdidi konusundaki kişisel ve küresel yolculuğunu konu almaktadır.**

BETA'DA BAŞKA NELER GÖRDÜK?

Yenilenmiş Silvermoon City'i gayet beğendiğimi söyleyebilirim. Midnight tanıtıldığında gösterilen bölgeler arasında Zul'Aman, Harandar görev zincirine dahil edilmiş ama Voidstorm tam sürüm çıkışa saklanmış.

Oyuna yeni eklenecek olan müttefik ırk Haranir'de özelleştirmeleri, sınıf seçimlerini de grafik kalitesi bakımında etkileyici bulduğumu söyleyebilirim. Diğer yenilikler ise; Void-Elf ırkının Demon Hunter olabilmesi ve Demon Hunter sınıfına yeni bir uzmanlık olan eklenen Devourer'in eklenmesidir. Bu yeni eklenen iki özellik oyuncuları ikiye bölmüş durumda Void-Elf'ten Demon Hunter mı olur, Devourer sınıfı orta mesafeli yakın dövüşçü mü olur gibi birçok tartışmayı beraberinde getirdi. Bence olur. **Çünkü; hikaye anlamında Void-Elflerin, Demon Hunter olmasında bir sakınca yok.** Devourer konusunda da tartışmanın çıkma nedeni bu ek pakete kadar Wow'da iki tip saldırı olması. Karakteriniz ya menzilli saldırı(ranged) yapar ya da yakın dövüş(Melee) yapardı ama artık eski köye yeni adet geldi ve orta mevznilli bir saldırı özelliği eklendi.

Şuana kadar oyunun genel mekaniklerinde (Campaign, Dungeon, Heroic Dungeon, Mythic Plus Dungeon, Raid, Heroic Raid, Mythic Raid, PvP vb.) işlevselliğiyle ilgili net bir şey söyleyemiyorum oynayıp göreceğiz.



Beta aşamasında deneyimleme imkanı bulduğumuz öğeleri gayet yeterli ve keşif hissini ön planda tutan keyifli bir bütünün parçasını olduğunu görüyorum.

World of Warcraft The WarWithin'in 3. Sezonu 20 Ocak 2026'da sona erecek ve sezona bağlı çeşitli etkinlikler de böylece sona erecek. Ancak Pre-Patch (Ön Yama) ile oyuna tam gaz devam edeceğiz.

Peki Pre-Patch (Ön Yama) ile oyuna neler eklenecek?

PRE- EXPANSION PATCH'İNDE

NELER VAR?

Geçtiğimiz günlerde açıklanan Pre- Expansion Patch yani ön yamada bizi neler bekliyor? Çünkü oyunlarda alfa, beta gibi test süreçleri tam sürüme yaklaştıkça değişim ve dönüşüm gösterirler. Beni her zaman ön yama süreçleri heyecanlandırmıştır. Bu sadece benim için Wow'a özgü değil diğer tür oyunlarda da buna benzer süreçler beni hep heyecanlandırmıştır.

Oyundaki karakterimizin üzerindeki hasar ve can değerlerinin milyon rakamlarla ifade ediliyor olması nedeniyle bir "stat squish" (sayısal daralma) yaşanacaktır. Örneğin şuan oynanan son yamada son eşya seviyesi olan 730 daralarak 160 üzeri rakamlarla ifade edilecek. Tabi ki de buna bağlı olarak milyon hasar seviyeleri binlerle ifade edilebilir olacaktır.

Blizzard, üçüncü şahısların geliştirdiği adına Addon(eklenti) adını verdiğimiz uzun yıllardır Wow'un adeta olmazsa olmazları arasında yer alan eklentileri gerçek zamanlı olarak okunmasını engelleyecek teknik değişiklikler yapacak. Örneğin neredeyse herkesin kullandığı Weakaura artık olmayacak. Bununla birlikte diğer popüler eklentilere de son verilecek. Son verilen eklentilerin yerine de onlarla neredeyse aynı görevi görecektir Blizzard tarafından geliştirilen oyun içi arayüzler eklenecek. Ben atılan bu köklü adımı açıkçası çok geç kalınmış bulmaktayım. Sebebi ise; gerçekten bazı eklentilerin hile niteliğinde olduğunu düşünüyorum ve bu adımın atılmasında rol oynayan geliştiriciyi tebrik ediyorum.

Transmog Sistemi (eşyanın görünümünü değiştirme): "Situational Transmog" adı verilen

yeni bir sistemle, oynadığımız karakterin görünümünü girilen ortama göre (örneğin bir baskına veya eve girildiğinde) otomatik olarak değişebilecektir. Ayrıca 20 adetle sınırlı Outfit (kıyafet seti) açma bölümü imkanı sağlanacaktır. Ben bunu biraz Diablo 3 ve 4 serilerinde yer alan sisteme benzettim ama yayınlanınca netleşecektir.

Housing (Ev Sistemi): Mahallelerde tüm sakinlerin birlikte yapabileceği "Endeavor" görevleri ve mahalle kurma "Charter Neighborhood" sistemleri aktif hale gelecektir



Demon Hunter sınıfına "Devourer" adında üçüncü bir uzmanlık eklenecek ve Void Elf Demon Hunter kombinasyonu oynanabilir olacaktır.

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 çıkışıyla birlikte maksimum seviye 90'a yükselecek ve 81-90 seviyeleri arasında "Apex Talent" adı verilen yeni yetenekler öğrenilecektir.

YENİ BÖLGELER

Eversong Woods: Quel'thalas krallığının bir parçası olan bu bölge, yeni birleştirilmiş Eversong Ormanı ve Hayalet Diyarı

bölgelerinden oluşmaktadır. Geliştirilmiş grafiklerle, genişletilmiş ve yeniden tasarlanmış hali ile tam sürümde yayınlanacaktır. Silvermoon Şehri, bölgenin parlayan başkenti olarak öne çıkmaktadır.

Zul' Aman: Yeni genişletilmiş bölge ve Amani trollerin evi olan Ormanlar ve dağlarla kaplı ılıman bir bölgedir.

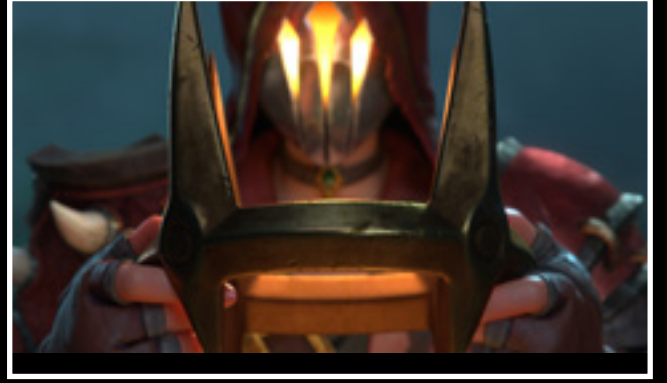
Harandar: Ağaçların kökleri arasında bulunan Haranir'in yuvası. Biyoluminesansla ışıldayan bir mantar ormanı olup, halkı çevresindeki doğayla uyum içinde yaşamaktadır.

Voidstorm: Kozmik acımasızlık ve yırtıcılık ile kaplanmış hiçlik. Burada yaşayan yaratıklar açık ve hiçlik hissiyle doludur ve güç kazanmak için her şeyi ve herkesi yutmaya yemin etmişlerdir. Müttefiklerimizle birlikte, Xal'atath'a karşı mücadele ederken burada Hiçlik Kulesi(Voidstorm) raid(baskın) bölgesine yolculuk edeceğiz.

Haranir Irkı: "Köklerin kadim koruyucuları olarak görev yaparlar ve bir yaşlılar konseyi tarafından yönetilirler." Oyuna yeni eklenen bu ırk görünüş olarak bana elf ve troll karışımı gibi geldi. Tasarım olarak beğendim ve kesinlikle deneyimleyeceğim.

Devourer Demon Hunter: Demon Hunter sınıfı artık orta menzilli dövüşçü olarak karşımıza çıkıyor. Düşmanlarından aldığı Hiçlik enerjisiyle onları alt edecek.

Prey Sistemi: Bir diğer deyişle Av- Avcı sistemi gibi düşünülebilir. Midnight genişlemesinde sunulan isteğe bağlı bir açık dünya avcılık modudur. Güçlü hedefleri (prey) takip edip avlıyorsunuz; onlar da sizi pusuya düşürebiliyor. Bu yenilik ilk deneyeceklerim listesinin başında yer alıyor. Ödüller ise; kozmetiklerden seviye atlama eşyalarına(item) kadar çeşitleniyor.



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 edebileceklerdir.

ZİNDANLAR (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 troll temalı seviye atlama zindanı.

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

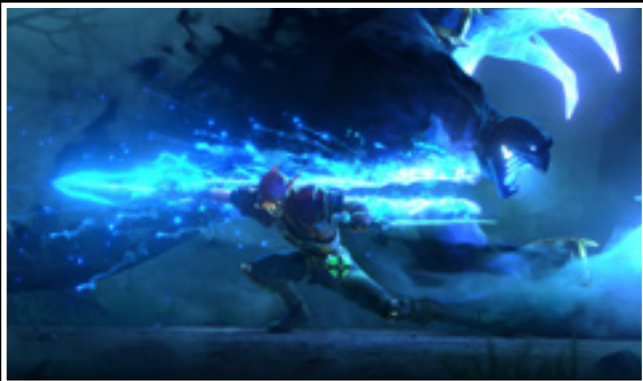
The Blinding Vale: Harandar bölgesinde yer alan çevresel tehditlerle dolu ışık dolu bir vadi. Son seviye aşaması zindanlarındandır.
Voidscar Arena: Voidstorm bölgesinde yer alan kozmik tehditleri beraberinde getiren dövüşçü arenası. Son seviye aşaması zindanlarındandır.

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

RAİDS (BASKINLAR)

World of Warcraft Midnight ek paketiyle birlikte raid(baskın) sisteminde de klasik oynayış mantığında temel değişiklikler yapılmış. Midnight'tan önceki ek paketlerde genelde oyunun tam sürüme çıkışla birlikte bir adet raid ile çıkışını gerçekleştirirdi ancak şuan açıklanan bir ana raid iki adette hikayeye entegre edilmiş iki raid daha bulunuyor. Oynayışa etkilerini oyun tam sürüme çıktığında hep beraber deneyimleyeceğiz.

The Voidspire: Midnight'in ana raidi ve 6 adet bölüm sonu canavarı (boss) barındırmaktadır.
The Dreamrift: Midnight'in tek bölüm sonu canavarı (boss) bulunan raid.
March on Quel'Danas: Midnight'in iki adet bölüm sonu canavarı (boss) bulunan Sunwell platosunda geçen raidi.



PVP (PLAYER VERSUS PLAYER / OYUNCU-OYUNCUYA KARŞI)

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.

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 Tasarımı ve Müzik: 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 Hunter(Avcı) yeteneği olan Killshot(Ölüm Vuruşu) adeta düşmanın vicdanını deler geçer sesi her tekrarlandığında görselliğiyle birlikte hala etkileyicidir. Bir diğeri Warlock(Falci) sınıfının Chaosbolt(Kaos Topu) 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 remaster(yeniden yapım) 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 öge adeta bir mmorpg için var olması gereken her şey var.

World of Warcraft: Midnight ne zaman çıkacak?

World of Warcraft Midnight, 2 Mart 2026 tarihinde dünya çapında çıkışını gerçekleştirecektir. Ülkemizin bulunduğu sunucularda ise; 3 Mart 2026 tarihinde çıkışını gerçekleştirecektir.

DEĞERLENDİRME

'Hiçliğin son tangosu...'

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. Oynayış 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 cüzdanelerinin 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.

Housing Sistemi(Ev) 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 örtüştüremiyorum. Yani her ne kadar mahalle görevleri vb. gibi çevresel kaynakların karşılıklı kullanımını teşvik eden işler yapacak olsak da ben açıkçası Midnight'in 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.







RÖPORTAJ

MİDNİHT'LA İLGİLİ BİLDİKLERİMİZİ TOPARLADIKTAN SONRA, BU KEZ OYUNU TECRÜBELİ BİR WOW YAYINCISIYLA KONUŞTUK. KONUĞUMUZ: MİRAÇ "EGZOLINAS" KOCATÜRK.



İsmail Ağuş: Miraç abi merhaba. Seni tanımayanlar için kısaca kendini anlatır mısın?

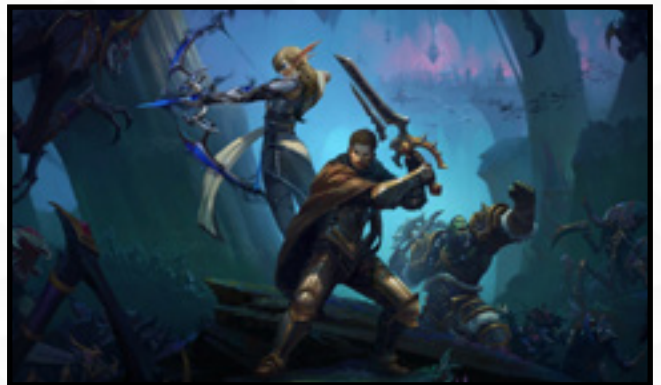
Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Tabii. Adım Miraç Kocatürk, 44 yaşındayım. Evliyim ve 13 yaşında bir kızım var. Normalde bütün eğitimim sayısal olarak geçti Yıldız Teknik Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bitirdikten sonra Boğaziçi Üniversitesi yüksek lisansımı tamamladım. Hep yazılım ile uğraştım kodlama, bilgisayar mühendisliği ile ilgili işlerde yazılım taraflındaydım. Yıllarca Türkiye'de çalıştıktan sonra 2018'de yurt dışında taşındım şimdi İsveç'te şimdi bir bankada çalışıyorum. Tabii bilgisayarda çok haşır neşir olunca bilgisayar oyunları da çocukluğumdan beri yani yedi yaşımdan beri Commodore 64 vardı o zamanlar oradan bilgisayara geçiş falan yani benim hayatımın tüm döneminde bilgisayar oyunları oldu. Genelde hikaye odaklı macera türü oyunları oynamaktan hoşlanıyorum ve hala da hikaye odaklı oyunları oynamaktan çok hoşlanırım yani rekabetçi yanımdan çok hikaye odaklı oyunlar oynamayı tercih ederim. Mümkünse en kolay seviyeye alıp sadece hikayesini deneyimlemek kısaca benim oyun anlayışım budur. Daha sonra işte 2007 yılında World of Warcraft The Burning Crusade (TBC) askerden döndükten sonra World of Warcraft diye bir oyun var çok böyle sansasyon yarattı falan bunu bir deneyeyim dedim yani bir aylık bir Game Time (oyunu oynamak için para ile alınan oyuna sınırlı erişim süresi) aldım hani beğenmezsem bırakırım diye o günden bugüne oynuyorum ve 2016 yılında da oyunun hikayesini çok sevdiğim için ve hep yabancı kaynaklardan takip ettiğim için ve bir Türkçe kaynağında o dönemler eksikliği vardı.

Şimdi tabii daha fazla kaynağımız var artık Internet o günden bugüne gelişti ve gençlerde içerik üretme konusunda gerçekten hevesliler o zamanlar Türkçe kaynağın eksikliğini gördüğüm için World of Warcraft Warlords of Draneor zamanında içerik üretmeye başladım.

2016 kasım ayında almıştım hesaplarımı yaklaşık on yılı dolu dolu bitirdik. Genelde Word of Warcraft ama çok canım çekerse başka oyunlara da bakıyorum. Beni tanıyanlar herhalde Wow ile tanıyorlardır. O zamandan bu zamana hem oyunu oynamaya devam ediyorum hem de on yıldır elimden geldiğince içeriğini üretmeye çalışıyorum.

İsmail Ağuş: Gayet açıklayıcı bir tanıtım oldu abi teşekkür ederim. The WarWithin senin için nasıl geçti.

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Genel olarak baktığımızda aslında pek tatmin etmeyen bir hissiyatı var. Hikaye etkileyici bir sinematikle giriyor "Dünya'nın Worldsoul'una ineceğiz planlaması ve yüksek beklentisiyle hikaye başlıyor. Sonra bakıyoruz hikaye başka bir yöne eviriliyor.

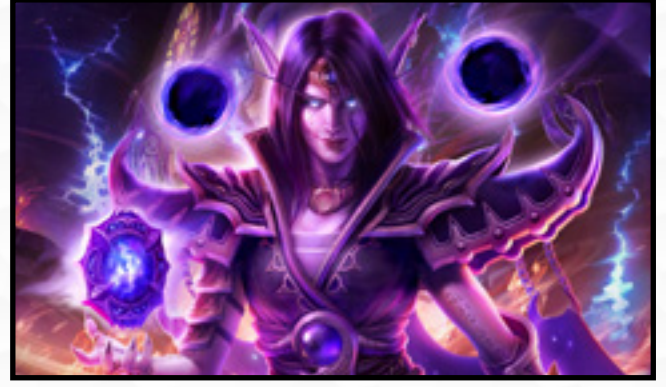


İsle of Dorn'a gidişimiz, Coreway'i görüşümüz bize bu dünyanın içinde bir savaşa gideceğiz Nerubian'lar var ki 2023 Blizzcon'da açıklandığında çok büyük sükse yapmıştı ve topluluk tarafından da World of Warcraft Wrath of the Lich King ek paketinden sonra tekrardan karşılaşmak heyecan vericiydi ancak; daha sonra gittiği yöne bakarsak Goblinler ve Ka'resh, Dimensius bizi hikayenin ana bağlamından koparttı gibi hissettirdi ama atlanamaması gereken detay Crish Metzen kadroya tekrar dahil oluncaya kadar geçen sürede zaten The WarWithin yapım aşamasındaydı ve oyunun hikaye bölümünün başındaki kişi olarak hikayeyi Saga'ya evirdi.

Bizim TWW deki tamamlanmamışlıklar yaşıyorsak bu geçişin ürünü olduğunu düşünüyorum. Saganın son ek paketi World of Warcraft The Last Titan'da sırtımızı arkaya yaslayıp vay be ! dedirtecek bir hikaye anlatısına gidecek ise; The WarWithin'in bu haline razıyız. Aslında ek paket iyi başladı ama vermek istediğini tam verememiş gibi hissettirdi. Bendeki The WarWithin'in hikaye puanı o kadar yüksek değil. Yine de ben geleceğe yönelik umutluyum.

İsmail Ağuş: Topluluk forumlarına baktığımda Xal'atath için Lich King'den sonra yazılmış en iyi kötü karakter diyorlar. Katılır mısınız?

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Xal'atath ile ilgili nasıl bir karakter olduğu ile ilgili net açıklamalar yapılmadı. Xal'atath'ın hikayesini oynayanlar bilir orada daha Black Empire döneminde bile Old God'ların arkasında iş çevirip onlara saldırdığını biliyoruz. Dolayısıyla bunlara bir açıklama gelir ve Xal'atath'ın öncesinde de ne olduğuyla ilgili bilgi gelirse o zaman Lich King ile kıyas yapabiliriz ama şuan bence Lich King'in hikayesi, Xal'atath'ın hikayesinden çok daha kült ancak altı doldurulsa belki değerlendirmeye alınabilir. Ben şuan öyle olduğunu çok düşünmüyorum açıkçası.



İsmail Ağuş: Midnight hikayesinde bizi neler bekliyor?

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Midnight aslında şöyle bir ek paket olacak Xal'atath'ın, Azeroth'a yaptığı bir baskın ve o baskın neticesinde bizim onu durdurma çabamız olarak lanse edildi. Worldsoul Saga açıklanırken Crish Metzen, Midnight için Void tehlikesinin tamamen ortadan kaldırılması gibi bir durumun söz konusu olduğunu söyledi. Dolayısıyla Light(ışık) ve Void(hiçlik) arasındaki son bir savaş gibi bir şey görebilme ihtimalimiz var. Ya da Void tamamen kapanmıyorsa da aynı Legion ek paketinde olduğu gibi Sargeras yenildikten sonra organize bir Burning Legion olmadığı için fel tehdidi ortadan kalkmış oldu Void tarafında da büyük ihtimalle Xal'atath durdurulduktan sonra Void tarafında organize bir Old God kalmayacak ve tehdit olmaktan uzaklaşacak gibi gözüküyor.

Benim öngörüm şöyle; Void tehdidi ortadan kalkacak ama bir süreliğine çünkü; Xal'atath'ı yeneceğiz sonrasında Dragonflight'ın başına dönüp Iridikron tekrar ipleri eline alıp bize son ek paket Last Titan'da bize yardımcı olacaktır diye düşünüyorum.

İsmail Ağuş: Midnight beta'sına erişimin oldu mu? İlk izlenimlerine göre beklediğinden daha iyi olduğunu düşündüğün özellik neydi?

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Evet Midnight'a erişimim oldu. Beni etkileyen önemli olaylardan biri Xal'atath'ın Sunwell'e baskını sırasında faction (fraskiyon) kimliğini korumak için Silvermoon'un bazı kısımları Horde (Kabileler) için özel tasarlanmış olacak. Silvermoon'un bir Horde şehri olduğunu

hissedeceğiz. Blizzard'ın yapmak istediği oyun içerisindeki uzmanlık alanlarında sadeleştirmeye gitmesi beni etkiledi. Özellikle eklentiler olmadan takip edemeyeceğimiz sınıf ve uzmanlığa ait öğeleri takip edebilmemiz önemliydi benim için. Bu değişimler beta sürecinde en beğendim değişiklikler arasında oldu.

İsmail Ağuş: Midnight Pre-Patch(Ön Yama) ile birlikte neler göreceğiz?

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Midnight Pre-Patch'i ile birlikte gelecek olanlar var bir de 27 Ocak haftası ile birlikte gelecek olan görev zinciri var. Oyundaki sınıflarımızın uzmanlıklarına ait yeni yetenek ağacı düzenlemesi geliyor. Demon Hunter sınıfına Devaour uzamanlığı oynanabilir olacak. Oyun içi eşyalarda seviye daraltması göreceğiz ve Void Elfler, Demon Hunter olabilecek. Oyunda daha önce olmayan Outfit sistemi ekleniyor artık oyun içi eşya görünümüne para harcamayacağız onun yerine önceden belirlenmiş eşya görünümlerimiz arasında geçiş yapabileceğiz. Housing sisteminde ise Endeavour görev zinciri başlayacak ve housing artık tüm oyunculara açık olacak. 27 Ocakta başlayacak olan görev zincirinin teması Twilight Highlands'te haftalık ve günlük çeşitli görevler yapacağız. Ödül olarak çeşitli kozmetik eşyaları alacağız. Ayrıca The WarWithin oynamadıysanız ve Midnight oynamak istiyorsanız bu görevler sonucunda yeni sisteme uygun eşya seviyeleri ile birlikte yeni ek pakete başlayabilirsiniz.

İsmail Ağuş: Blizzard'ın UI (Kullanıcı Arayüzü) ve Addons (Eklentiler) değişikliğini nasıl buldun? Bunun köklü bir değişiklik olduğunu düşünüyor musun?

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Aslında felsefi olarak çok köklü bir değişiklik. Fakat bu kafa karışıklığına sebep oldu bazen yayınlara gelen izleyiciler de soruyor Addons(eklentiler) yasaklanmış ne yapacağız vs. diye önce bu kafa karışıklığını giderelim. Addon değişikliği aslında şu; Blizzard oyun içi savaş mekaniklerinin bilgisini API'leri üçüncü kişilerle paylaşmaya son verdi.

Aslında tamamen yasakladı diyemeyiz. Ancak bazı eklentiler bu API'lere muhtaç örneğin WeakAura, DBM (Deadly Boss Mod) gibi daha da çeşitlendirebiliriz. Yani kısaca bu API'leri okuyamayan eklentiler işlevsiz kalacak. Blizzard'ın bunu yapmasındaki sebep oyun içi oynayışa doğrudan etki etmesi çünkü; bir savaş mekaniği çıktı anda hemen bir eklentisi çıkıyor oyuncular hiç düşünmeden PVE'de eklentinin yönlendirmesine bakarak hareket ediyorlar. Örneğin savaş esnasında ortaya çıkan yönlendirme okları vb. gibi. Oyun adeta eklentideki oklar, oyuncuların üstünde çıkan işaretleri kovalamacaya döndü.

Bu eklentilere kısıt gelmesinin temelinde bizim oyunumuz bu kadar eklenti bağımlısı olmamalı oyuna yeni başlayan herkes oyunu oynayabilmeli amacıyla adeta mihenk taşı bir değişikliğe gidildi. Eğer bu süreci başarılı şekilde yönetirlerse oyun ferahlayacak ve oyuncu dostu olacak. Tabi ki de bu boşluğu dolduracak eklentileri kendileri oyuna entegre ederek geçmişten gelen alışkanlıkları da tamamen ortadan kaldırmadılar. Şuan yayınladıkları yeni kullanıcı arayüzü değişikliklerini başlangıç seviyesi için yeterli buluyorum.

İsmail Ağuş: Player Housing (Oyuncu Evleri) yıllardır beklenen "Housing" sistemi nihayet geliyor. Senin için bu sistem bir "zaman geçirme" aracı mı olur, yoksa evlerin dekore edildiği keyifli vakitler mi geçireceğiz?

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Öncelikle ben Housing sistemine hiç karşı değilim. Çünkü oyuncuların evi gibi gördüğü oyunda gerçekten bir evinin olması fikri daha önceden gelmesi gereken bir özellikti. Benim beklentim şu yöndeydi, bir evimiz olacak çeşitli eşyalar verilecek dekore edeceğimiz gibi daha basit bir şey düşünmüştüm ama şuan housing sistemine bakınca Blizzard'ın son on yılda oyuna eklediği ve en düzgün çalışan sistemlerden bir tanesi olduğunu görmek beni mutlu ediyor. Housing sisteminde oyuncuların yaratıcılıklarını gördüğüm zaman bu sisteme başka gözle bakmaya başladım. Çünkü; sandalyeyi sandalye olarak da kullanabiliyoruz.



Ama sandalyenin boyutlarıyla oynayıp onu çeşitli yerlere monte ettiğinde -ki duvara monte ettiğinde fırın görünümü alıyor. Mesela oyunda akvaryum yok ama housing eşyalarını evirip çevirip öyle bi yere koyuyorlar ki akvaryum oluyor. Housing sistemini sadece ev dekore etmek gibi düşünmeyelim örneğin oyun içi mesleklerde housing dekor eşyaları üretmeye ve bunu satmaya başladılar bu da sıhhatli bir oyun içi ekonomi anlamına geliyor. Housing yapmak istemez ve bu geliştirmelerle uğraşmak istemezseniz de oyun sizde bir şey almıyor ya da geri kalmıyorsunuz. Eğer bizi housing sistemi içerisinde şu görevleri yapmazsanız bu özellikler açılmayacak gibi bir durumla karşılaşsaydık bu hoş olmazdı.

İsmail Ağuş: Bu oyun bir MMORPG ve Housing Sistemi oyun türünün yapısıyla uyuşmuyor eleştirileri hakkında ne düşünüyorsun?

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: O görüşlerde şöyle bir haklılık payı var. Warlords of Draneor ek paketindeki Garrison(Garnizon) mekaniği gibi düşünüldü çünkü; Garrison'dan çıkmanızı gerektirecek herhangi bir gerekliliğiniz yoktu örneğin size bağlı bir ekibi göreve gönderiyordunuz ya da mesleklerle ilgili çeşitli etkinliklerinizi yapabiliyordunuz. Yani kısaca tüm vaktinizi orada geçirebiliyordunuz. Ancak housing sistemi öyle değil arada benzerlikler olsa da temel farkları var. MMORPG oynadığını hissetmek isteyen oyuncular yani; karakter gelişimi vb süreçlerin tamamı merkez şehirlerde yapıyoruz bu da oyun türünün ruhuna aykırı bir süreç değil. Sonuç olarak bu oyunun tek bir oynayış mekaniği yok ve ev sistemine karşı olan oyuncularında yanılısama içerisinde olduğunu düşünüyorum.

İsmail Ağuş: Midnight çıktığında izleyicilerin için nasıl bir yol haritası belirledin? İlk gün uzun süren bir maraton mu yoksa hikaye odaklı, sakin bir başlangıç mı göreceğiz?

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Her ek paket başlangıcında yaptığım gibi bir maraton yapmadan sakin sakin ve neredeyse gördüğümüz tüm NPC'lerle konuşarak, gördüğümüz tüm yerlere girerek, bulduğumuz tüm kitapları okuyarak, hikayede birçok şeyi kaçırmadan oynamak istiyorum. Dolayısıyla oynayış anlamında hemen seviye 90 oldum. Şuradaki oyun içeriklerinin tamamını tüketeyim vb. içerikleri ben karşılayamıyorum.

Hikaye odaklı başlayacağım, önceliğim ana görevler ardından yan görevler ve dip köşe ne varsa hikayedeki görevleri tek tek okuyor varsa bir arka planı onu da geçmişle bağdaştırıp yayınlarımda ya da Youtube kanalımda izleyicilere sunacağım.

İsmail Ağuş: World of Warcraft Epic Edition paketiyle oyuna üç gün erken erişim imkanı sunuyor ancak bazı oyuncular bunu PayToWin(Öde-Kazan) olarak değerlendiriyor bu konudaki görüşün nedir?

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Ben bu erken erişim sürecinin çok büyüdüldüğünü düşünüyorum. Yani iki yıl oynanacak bir genişleme paketine üç gün önceden başlamak ve neredeyse hiçbir şeyin açık olmaması -ki sadece seviye atlama, hikaye öğelerinin erişime açık olması hiç kimseye bir şey kaybettirmiyor da kazandırmıyor da. Sadece yeni genişleme paketinin dünyasına önceden başlamış oluyorsun. Buradan da belirtmiş olalım erken erişim süreci PayToWin değildir.

İsmail Ağuş: Miraç abi teşekkür ederim, keyifli bir röportaj oldu.

Miraç "Egzolinas" Kocatürk: Ben teşekkür ediyorum, görüşmek üzere.





NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ



Worms Armageddon

Yazar: Emirhan Kara

Solucanlar birbirine karşı! Daha önce hiç böyle bir strateji oyunu görmediniz! Worms Armageddon incelememizde sizi doksanlı yıllara geri götürüyoruz.

Team17 tarafından geliştirilen ve 1999 yılında yayınlanan Worms Armageddon, 2D bir sıra tabanlı strateji oyunu olarak karşımıza çıkıyor.

Worms serisi epey kapsamlı bir seri ve Armageddon, bu serinin en ikonik oyunlarından birisi fikrimce. Solucanların sesleri haritaların konseptleri, silah çeşitliliği ve kendi oluşturduğunuz çeteler ile arkadaşlarınıza karşı yaptınız savaşlar, bilgisayara karşı savaşlar, turnuvalar derken oyunun zevki katbekat artıyor.

HİKÂYE

Sabit bir hikâyeden ziyade görev modu mevcut ve bu görev modunda farklı bölümlerde farklı solucanlar grupları ile kapışarak bir sonraki göreve geçiyoruz.

Not: görev modu kilitli olduğundan ötürü bronz madalya kazanmadan giriş yapılmıyor. Giriş yapmaya çalıştığınızda "fazla acemi" olduğunuzun söylendiği bir yazı çıkıyor, bronz madalya kazanmanız bekleniyor. Bronz madalyayı ise öğretici modunda kazanabiliyorsunuz.

OYNANIŞ

Yön tuşları ile solucanınızı kontrol ederken fareizin sağ tıki ile silah menüsünü açıp gezinebilir, sol tıki veyahut f tuşlarından herhangi biri ile seçtiğiniz silahınızı, yine yön tuşları ile kontrol ederek ateşleyebilirsiniz, aşırı basit ve çabuk kavranabilir bir yapısı var, bu yapısı sayesinde hemencecik çözüp başında uzun saatler geçirebiliyorsunuz.

Bir sen vur bir ben vurayım tekniği ile ilerleyen bir oyun olduğundan ötürü stabil bir eğlence sunması bir yana dursun tıpkı satrançta olduğu gibi rakibiniz saldırısını yaparken siz ise sıradaki hamlenizi planlayabiliyorsunuz. Silahların etmenleri de yine satranç taşlarının

hamle yapabildiği alana göre düşünölmüş, menzil ile hasar miktarı silahtan silaha göre deęişmekte.

MEKANİKLER VE TASARIMLAR

Karakter bazında; Saldırılara verilen tepkiler, göz kırpıp açma animasyonları, göze oldukça tatlı gelen karakter mimikleri, oyunun imza duruşuna bir karakter katıyor ve oynarken gülmeden edemiyorsunuz. Solucanların kendine has tasarımları onlara oyun dünyasında güzel bir yer bahşederken, internet aleminde de bu tatlı toprak evli arkadaşlarımız, sıkça kez karşımıza çıkmakta.

Oyun bütönlüğü olarak ise az önce bahsettiğim oynanış mekaniklerinin üzerine pek bir şey söyleyemeyiz, yalnızca sıra tabanlı olmasından ötürü, bir siz, bir rakibin x solucanı daha sonra sizin y solucanınız sonra yine rakibin z solucanı şeklinde sırayla ilerleyen, bir sen bir ben tekniğinde az önce dediğim gibi satranç misali oynanan bir yapısı var, türünün atası olduğundan ve ilerleyen senelerde benzeri çok sayıda devam oyununun geldiğinden ötürü bu mekaniklerin daha fazlasına ihtiyaç duymadığını söyleyebiliriz.

Halen daha taş gibi çalışan bir sistem. Yalnızca bu oyunun nezdinde artık biraz eskidiğini söyleyebiliriz ki bu eskimek, haklı bir eskimek, 1999 yılından bahsediyoruz,

o dönemden bu döneme ne olduğu gibi kalabildi de Worms Armageddon kalsın.

Lakin yine de yiğidi öldür hakkını yeme, incelemeyi yapmak için tekrar oynadığımda bile hiç yabancılık çekmememle birlikte hantallığa dair ekstra bir sorun yaşamadım, şu günde bile belirli düzeyde sağlam kalabilen mekanikleri var.

Adamlar zamanında öyle bir düzen oturtmuşlar ki yirminci yüzyıldan beri bunun ekmeğini yemeğe devam ediyorlar. Birkaç senede bir yeni Worms oyunu geliyor, gerek yeniden yapım gerekse yan oyun olsun, arada bir dirilen bir seri.

Yeni oyunlarını da merakla beklemekteyiz.

SİLAHLAR VE EKİPMANLAR

Oyunda çok çeşitli silah ve ekipman var hepsi de farklı sınıflara ayrılarak karşımıza çıkıyor.

Bombadan bazukaya çeşitli patlayıcılardan ilginç hava saldırılarına, tabancadan uziye, ok ve yaydan pompalıya kadar bir sürü silaha ev sahipliği yapan bu oyunda, karşınızdaki solucanı nasıl öldürmek istediğiniz tamamen size bırakılmış.



Teleport, bungie, jetpack gibi ekipmanlarla da bulunduğunuz bölgeyi değiştirebiliyor, platform ve ninja ip sayesinde kendinizi farklı alanlara daha gerçekçi şekillerde taşıyabiliyorsunuz.

Drill ve paraşüt ile ise aşağı doğru güvenle atlayabiliyorsunuz. Yakın dövüş silahı olan beyzbol sopası da mevcut. Sıfır mesafe olan rakiplerinizin kafasına indirmek dışında başka bir vasfı yok, tatlı animasyonu var.

Pes etmek yahut pas geçmek istediğinizde beyaz bayrak kaldırabiliyor. Dalga geçmek istediğinizde ise ip atlayabiliyor veya arenanın ortasında koyun fırlatabiliyorsunuz.

Güdümlü ve normal füzeler sayesinde uzaktaki hedeflere kolayca ulaşabiliyorsunuz, hele ki güdümlü füze bu oyunda çok işinize yarıyor.

Alevli bomba sayesinde düşmanlarınıza uzun süreli hasarlar verebiliyorsunuz. Bomba patladıktan birkaç saniye sonra bile hala yanmaya devam ediyorlar.

Öte yandan napalm, air, gibi saldırılar ve holy gibi bombalar sayesinde rakiplerinizi havaya uçurabiliyorsunuz, özellikle holy, isminin anlamına nispet yaparçasına etkili ve üzerine atıldığı solucanı cennete postalayan bir bomba, çok etkili ve özel. Tabii bu kadar etkili silahların bulunması oyun içi bir dengesizlikte yaratıyor.

O yüzden burada da bir diğer etmen devreye giriyor; miktar.

SİLAHLARIN SINIRLANDIRILMASI VE GÜÇ DENGESİNİN AYARLANMASI

Temel silahlarınızı istediğiniz kadar kullanabiliyorken holy, air, güdümlü füze, napalm gibi üst düzey patlayıcılardan birer adet veriliyor, bu sebepten ötürü doğru zamanda doğru anda doğru yerde kullanmanız gerekiyor.

Ekipmanlar ve silahlar bunlardan ibaret, oynanışı dengelemesi açısından miktarının sınırlandırılması ve güç dengesizliğinin, bir yerden sonra yalnızca düz bomba ve bazukaya muhtaç etmesi sayesinde



ayarlanması, artık sonlara yaklaştık biraz daha sakin oynayabiliriz demek gibi bir şey.

Bu sayede gürültülü patırtılı başladığımız maçı, yavaş ve oturaklı adımlarla bitirmiş oluyoruz.

ÇEVRE TASARIMLARI

Bu oyun diğer strateji oyunlarından biraz farklı olarak birbirinden farklı temalardaki onlarca haritasıyla öne çıkıyor, isterseniz oyuncaklar arasında, kitaplık rafında, hurdalıkta, uzayda, adada, şehirde ya da oyunun yapımcısı olan Team17'nin logosunun üzerinde solucanları kapıştırabilirsiniz, bu denli çeşitlilik oyuna ayrı bir hava ve tat katmış.

ÇEVRENİN OYNANIŞA ETKİSİ YOK

Özellikle sayı bakımından 3-4 adet olmaması ve onlarca farklı konseptte haritanın bulunması çok güzel olmuş lakin bu haritaların farklarının yalnızca tasarımsal olması kötü, atıyorum kitaplıkta ansiklopedi bombası, balıkçıda uskumru mayını, uzayda da aktif menzilli bir patlayıcı olması, diğer haritalarında bu gibi ufak tefek detaylar ile doldurulması gerçekten çok iyi olabilirmiş lakin tercih edilmemiş, sağlık olsun, çıkış yaptığı yılı düşünecek olursak bu denli tasarımların sayısının fazlalığı bile bu oyun için tek başına bir artı olmayı başarıyor.

OPTİMİZASYON VE KAPLAMA KALİTESİ

Çıkış yaptığı yıl demişken. Oyuna yıllar sonra tekrar giriş yaptığımda fark ettiğim en büyük detay kesinlikle tasarımlardaki kaplamaların kalitesi ve optimizasyonun düzgünlüğü oldu, bu denli eski bir oyunu PC için güzel portlayıp halen daha oynanabilir halde bizlere sunmaları bazı büyük oyun yapımcılarına adeta ders niteliğinde olmuş diyebilirim.

Zamanının ötesinde yaşayan bir oyun, ne zaman açsanız başında keyifli saatler geçirebiliyorsunuz.

EN KÜLT OYUN SERİLERİNDEN BİRİSİ

Worms, adını tarihe altın harflere yazdıran kült bir oyun serisi olarak karşımıza çıkıyor öte yandan Armageddon oyunu da gayet kaliteli ve zevkli bir oyun.

8,5

Geliştirici: Team 17

Yayıncı: Team 17

Tür: Strateji

Çıkış tarihi: 1999





Neler oldu neler!

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

Yazar: Yavuz Bektaşoğlu

Rockstar, GTA 6'nın üç kez sızdırıldığını doğruladı

Rockstar Games, Grand Theft Auto 6 geliştirme sürecinde bugüne kadar üç ayrı sızıntı yaşandığını resmen doğruladı. Açıklama, şirketin iç güvenlik ve personel politikalarına dair yapılan resmi değerlendirmeler kapsamında paylaşıldı.



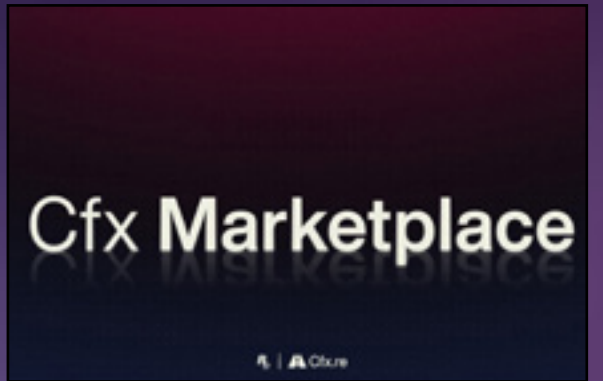
Hytale erken erişimde

Hypixel Studios tarafından geliştirilen voxel tabanlı sandbox, macera ve rol yapma oyunu Hytale, erken erişim olarak yayımlandı. Ekip, mevcut sürümün "ham ve eksik" olduğunu; hataların ve eksik özelliklerin normal karşılanması gerektiğini özellikle not düşüyor.



FiveM ve RedM'e resmi mağaza: Cfx Marketplace açıldı

Rockstar'ın bünyesindeki Cfx.re ekibi, FiveM ve RedM toplulukları için Cfx Marketplace adlı yeni bir pazar yerini duyurdu. Duyuruya göre Marketplace; modcuların içeriklerini paylaşabileceği ve satabileceği, "kürasyonlu" bir dijital vitrin olarak konumlanıyor.



Prison Architect 2 geri döndü: Kapalı beta kayıtları başladı

Hapishane inşaatı ve yönetimi simülasyon Prison Architect 2 için uzun bir sürenin ardından nihayet geri dönüş sinyali geldi. Prison Architect 2 için yeni bir Kapalı Beta süreci duyuruldu. Paylaşılan bilgilere göre test süreci 19 Ocak tarihinde başladı ve sınırlı sayıda oyuncu, oyunun mevcut sürümünü deneyip geri bildirimleriyle geliştirme sürecine katkı sağlayacak.



Pocket Gamer Connects London 2026'da sahadayız!

Oyun Günlüğü ekibi, Londra'daki Pocket Gamer Connects'te yer aldı. İki mekâna yayılan etkinlikte sahadan son bilgileri paylaştık. Oyun stantlarının önemli bir kısmı doluydu; pek çok noktada sıra vardı ve etkinliğin tempo hissi, daha kapıdan girer girmez kendini belli ediyor.



Marathon çıkış tarihi resmen açıklandı!

Bungie'nin hayatta kalma/çıkarma (survival extraction) FPS'i Marathon, 5 Mart 2026 tarihinde Steam, PlayStation 5 ve Xbox Series X|S için çıkacak. Oyun; tam çapraz oyun (cross-play) ve çapraz kayıt (cross-save) desteğiyle sunulacak.



Forza Horizon 6 çıkış tarihi açıklandı

Playground Games bünyesindeki Forza ekibi, Microsoft'un Xbox Developer Direct 2026 etkinliğinde uzun süredir beklenen Forza Horizon 6 için kapsamlı bir bakış sundu. Açık dünya yarış serisi, bu kez oyuncularını Japonya'nın birbirinden farklı ve etkileyici manzaralarına götürüyor. Oyunun 19 Mayıs 2026'da çıkacağı duyuruldu.





Türkiye'nin bağımsız
oyun medya platformu

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com