

OYUN

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

35

KASIM 2025

GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



İNCELEME

Anno 117: Pax Romana

Europa Universalis 5

Sonic Rumble

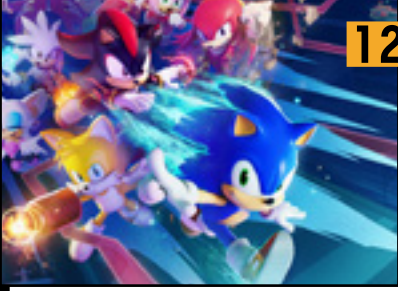


İÇİNDEKİLER

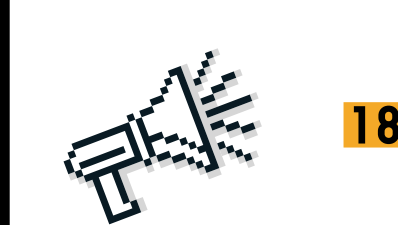
İncelemeler



4 Europa Universalis 5



12 Sonic Rumble



18 Anno 117: Pax Romana



Neler oldu neler?

26 Oyun haberleri



KÜNYE

OG
•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Nur Betül Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

YAZARLAR

Berk Söğütü

Yavuz Bektaşoğlu

Emirhan Kara

OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dergimizin 35. sayısıyla yeniden karşınızdayız!

Kasım ayında az ama güçlü oyunlarla dolu özel bir sayıyla sizlerleyiz. Bu ay üç büyük yapım, üç bambaşka dünyanın kapısını aralıyor: Tarih sahnesini yeniden şekillendiren **Europa Universalis 5**, Roma İmparatorluğu'nun görkemli çağını detaylarıyla yaşatan **Anno 117: Pax Romana** ve renkli rekabetin ritmini yükselten **Sonic Rumble**.

Yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyasına ilişkin gelişmeleri derledik. Tek ortak noktası oyunlar olan bağımsız ekibimiz, desteklerinizle büyüyor.

Oyunları çok seviyoruz! Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar!

Nur Betül Aktaş

18

Anno 117: Pax Romana



İNCELEME

EUROPA UNIVERSALIS 5

Yazar: Yavuz Bektaşođlu

Paradox Tinto tarafından geliştirilen ve Paradox Interactive tarafından da yayımlanan grand strateji oyunu Europa Universalis 5 nihayet hayranlarla buluşmaya hazırlanıyor. Bu devasa yapımın incelemesi için oyunu bir ay boyunca deneyimleme imkanı buldum. Dönem dönem gelen güncellemelerden dolayı uzun soluklu maceralar elde edemedim ancak yeni oyunun temel mekaniklerini, neler vadettiğini, ne durumda olduğunu ve lansman günü sizi neyin karşılayacağını anlamak yeterli oldu.

Mevcut oyunlarımız bozulsa da birbirinden ilginç hikayeler ortaya çıktı. Seriyeye uzaksanız işiniz biraz zor derdim ama oyunun Türkçe olması işleri bir tık kolaylaştırdı, seriyeye hakimseniz büyük bir keyif olacağınız oyun sizi bekliyor olacak.

Bu incelemede oyunun ana unsurlarını ve kendi değerlendirmelerimi ele alacağım. Ardından ise lansman ve sonrasında gelecek rehberlerimizle daha detaylı içeriklerle karşınızda olacağız. O zaman gelin şimdi detaylara ve oyunun neler getirdiğine bakalım.

Europa Universalis 5, 4 Kasım 2025'te PC platformuna gelecek. Oyun yurtdışında 60 dolar, Türkiye'nin yer aldığı MENA'da ise 36 dolarlık bir fiyat etiketine sahip.

EUROPA UNİVERSALİS İLE TARİH YAZMAK!

Europa Universalis serisi, oyunculara 14. ve 18. yüzyıllar arasında dünya üzerindeki herhangi bir uygarlığın hükümdarı olma imkânı sunar. Vergiler, yasalar, kültür ve din yanında askeri yönetim gibi pek çok konuda ülkeniz için kritik kararlar verirsiniz. Bazen bir kaç şehre sahip bir bey, bazen onlarca yerleşime sahip bir hükümdar bazen de kıtalara hükmeden bir imparator

olabilirsiniz. Kimi oyuncu topraklarına toprak katarken kimisi de ekonomik ve kültürel zaferler peşinde koşmak isteyebilir. Her oyun benzersizdir ve olasılıklar sizi oyuna bağlar. Serideki her oyunda da mekanikler bir önceki oyuna göre değişir ve gelişir. Hatta gelen genişleme paketleriyle ana oyunla son sürüm arasında uçurumlar bile yaşanır. Serinin bir önceki önceki oyunu EU4'te topraklarınıza toprak katmak çok önemliyken bu kez daha farklı bir önem sizi karşılıyor: Nüfus... Detaylara aşağıda gireceğim ama önce gelin oyunun hikayesine ve daha sonrada içinden çıkmaya çalışacağımız mekaniklerine yakından bakalım.

EUROPA UNİVERSALİS 5 HİKAYESİ

Paradox oyunları belirli dönemleri kapsar. Oyunumuz ise Crusader Kings ile Victoria arasındaki dönemi kapsıyor. Yüzyıl Savaşlarıyla başlayan oyun 17. yüzyıl Sanayi Devrimi ile sona eriyor. Bu 500 yıllık dönem altı farklı çağa bölünmüş durumda.

EUROPA UNİVERSALİS 5 TEMEL MEKANİKLERİ

Paradox oyunları harita üzerindeki yazı ve harflerle dolu oldukça karmaşık bir oyun mekaniğine sahip. Bunların en karmaşık olanı da artık Europa Universalis 5 olacak. Öyle büyük bir dünya sizi karşılayacak ki içinde kaybolmamanızın imkanı yok.

Temel mekaniklere nüfusla başlayalım, ardından zümreler, toplumsal değerler, otomasyon, çağlar, savaş, diplomasi ve ticaret olarak devam edelim. Her başlıkta deneyimlerimi ve yenilikleri tecrübelerim ışığında aktarmaya çalışacağım. 50 saati bulan oynanış süremde dahi keşfedemediğim deneyimleyemediğim şeyler olabilir. Gelin şimdi oyunun en önemli mekaniği 'nüfus' ile başlayalım.





Yaşayan dünya! Bu insanlar değişiyor ve gelişiyor

Europa Universalis 5'te nüfus çok canlı bir şekilde yer alıyor. Örneklerimin bir çoğunu Osmanlı ile vereceğim. Tarihler 1 Nisan 1337'yi gösterdiğinde Osmanlı Beyliği'nin başkenti Bursa'dayız. 46 bin Yunan 16 bin Türk 2 bin de Romanyoti diye adlandırılan Yahudi burjuva ve köle grubu mevcut. Yunan ve Türk köylüler, Yunan işçi ve burjuvalar, Türk asker ve Türk ve Yunan rahip/imam şehirde yaşayan insanları oluşturuyor.

Bu insanları yani Bursa ahalisini stratejik olarak güvende hissetmek için öncelikle kabineme atadığım bir karakter ile kültürel değişime zorluyorum. Bu yıllarca sürecektir stratejik bir hamle. Ardından yüzde 75'i Ortodoks olan halkımı Müslüman yapmak için çalışmalara başladım. Bu değişimlere tepki olarak Ortodoks ve Yunan halkım örgütleniyor ancak isyan boyutuna ulaşmadan çoğunluğu sağlıyoruz.

Elbette isyan etmemelerinin temel sebebi onları mutlu etmeyi başarmamdan geçiyor. Halkımın ihtiyaçları mevcut. Köylülerin 17 mala, İşçilerin 20, askerlerin 15 mala ihtiyacı var. Bunlar kereste, kömür, bal mumu, ilaç diye sıralanıyor... Bir Müslüman Türk için bira yasak iken Yunan halkın ihtiyaç duyduğu bir kaynak olarak karşımıza çıkıyor. Burada da pazarımızın kaynaklara erişimi, ortak pazarda yer alan ülkelerin üretim gücü etkili oluyor.

Bir de halkımızın okuryazar durumu var. Burada da yine toplum tabakasına göre okuryazarların oranı değişiyor. Yunan işçilerle, Yunan köylünün araştırmaya ve ilerlemeye katkısı ile Müslüman içi ve köylünün katkısı fark ediyor. Kölelerden bu konuda ceza alıyoruz.

Köle demişken, topraklarıma toprak katmak için savaşa girdikten sonra Bizans'a girmiş savaşlar kazanmıştım. Bu savaşlardan büyük oranda köle geldi. Yine bu köleler de şehrimizin üretiminde toplum yapısında dinamik bir etki oluşturdu.

Sınıf atlama sisteminden bahsetmeden de bu bölümü geçmek istemiyorum. Yüzde 80'i köylülerden oluşan bir halkla ne askeri bir güç ne de güçlü bir sanayi kurabilirdim. Başlangıçta yüzde 30 olan sınıf atlama oranı da istikrarınıza bağlı olarak artış sağlıyor.

Toplum kısmında hanedanlar ve karakterlere de kısaca değineyim. Hanedanlar aynı kan bağına sahip aileleri temsil ediyor.

Osmanoğulları için merkez Söğüt iken Gerede'de bir Türk Marmara Denizi kıyılarında özellikle Yunan toplumunun olduğu yerlerde Yunan hanedanlar mevcut. Bu hanedanlar ise tek bir üye ile temsil ediliyor.

Şimdi bu kısımda toplumdaki kısaca bahsettim, Bursa örneğinde kim olduklarından ne istediklerinden ne verdiklerinden ve neye everildiğinden bahsettik. Serinin bu son oyununda Victoria 3 ve Imperator:

Rome ile temelleri atılan nüfus mekaniği büyük oranda gelişmiş durumda.

Zümreler (Estates) başımızın belası mı nimetimiz mi?

Hükûmeti temsil eden devleti devlet yapan siyasi gruplara zümre diyoruz. Aynı bütçeleri, yatırımları, ülkeler arasında çıkarları bile vardır. Her ülkede isimleri değişse de genelde toprak sahiplerini aristokratları, dini grubu eğitilmiş kesimi, zanaatkar veya tüccarları ve güç yoksunu fakir kesimi temsilen ayrılır. Osmanlı'da Zimmi zümresi de yer alır bunlar Ehl-i kitap Hristiyan ve Musevi dini azınlıklardır ayrıca bir de kabileler bulunuyor. Oyunda Kozaklar ile birlikte toplam yedi zümre bulunuyor.

Zümreler ile hükümet arasındaki güç dengesi de önemli. Zümrelere vereceğiniz haklar onların güçlerini artıracak birine verdiğiniz ayrıcalık diğerlerini rahatsız edecektir. Bu öyle bir mekanik ki gözünüz sürekli burada olacak. Yeni pazarlar açmak burjuvayı memnun ederken, yerleşik dini düzendeki kararlar din adamlarını memnun edecek. Osmanlı'da tasavvufi hareketlerin varlığı ve güçlenmesini engellemek devletli din adamlarımızın en büyük isteklerinden biri olarak karşımıza çıkacak.

Zümreler eğer mutsuz olursa burada iş savaş riski bile ortaya çıkabilir. Ülke yönetimi idare işidir ve bu mekanik oyuna ayrı bir tat katmış diyebilirim.

Toplumsal değerler

Zümrelerin ardından seride daha önce yanılmıyorsam Üçüncü oyunda yer alan şimdi Toplumsal Değerler olarak adlandırılan kısma bakalım.

Her zümreye vereceğiniz bir hak toplumsal değerlerde de oynamaya sebep oluyor. Ayrıca toplumsal değerler oyun boyunca karşımıza çıkan olaylara verdiğimiz kararlarla da oynaklık gösteriyor. Elbette hükümetimizle de toplumsal değerlerle oynayabiliyoruz. Toplumun dilediğimiz gibi yönetmek elimizde!

Ademimerkeziyetçilik ve Merkeziyetçilik toplumsal değerlerde en başı çekiyor. Osmanlı Ademimerkeziyetçi bir devlet olarak başlıyor. Geleneksel Ekonomi, Sermaye Ekonomisi'ne göre çok ilerlemiş durumda. Kara mı yoksa Deniz odaklı bir ordu mu? Devlet dinimiz Sünni olsa da toplumsal yönelime de yön verebiliyoruz.



Tasavvufi hareketlere (Batini yorum) ağırlık vermek istersek Gizemcilik, tam tersi yönde (Zahiri yorum) ilerleme için Hukuk Bilimi yönünde kararlar vermek gerekiyor. Toplumun din değiştirmesi ve ordu moraline batini yorum olan Gizemcilik büyük katkı sunarken aylık araştırma ve kabine verimliliğine ise Hukuk Bilimi katkı sunar. Bunun gibi her değerın bir özelliđi mevcut.

Otomasyon sistemi

Osmanlı ve Amerika'daki Cahokia yerlileri oyunda en çok oynadıđım medeniyetler oldu. Osmanlı'nın özel bir yeri var ama Cahokia'yı seçmemin sebebi oyuna gerçekten sıfır gibi başlamamız. Kabile devletini deneyimlemek çok başka bir deneyim. Oyundaki üretim yapısından temel mekaniklere kadar pek çok şeyi bu medeniyeti alarak öğrenebilirsiniz. Sınır bölgelerine yerleşen insanlarla genişleyen sınırlar nüfusların tek bir dokunuşla yerlerinden etmemiz boşalan bölgelere yeni insanların gelmesi zorlu bir macera. Kendi başımıza bu tarz küçük medeniyetlerde yönetim iyi olabilir ancak büyük medeniyetlerde her kararı vermek içinden çıkılmaz bir hal alır.

Bu konuda bizi kurtaran şey de Otomasyon olacak. Bu iki medeniyet haricinde Norveç'i de deneyimledim, devasa bir ülke. Ancak ülkeye o kadar uzađım ki tanımıyorum. Hemen vergileri, ticareti otomasyon sistemine emanet ettim ve ardından gelirim uçuşa geçti. Yapay zeka benim için en iyi kararlar aldı ve büyük bir kolaylık sağladı.

Otomasyon sistemi oyunda birçok mekanikte kararları yapay zekaya devredeceđiniz önemli bir mekanik. Vergilerden pazar yönetimine, inşadan, ordu ve donanma üretimine, diplomasiye kadar her şeyi otomasyon sistemine verebilirsiniz.

Europa Universalis 5 çağ sistemi

Toplam altı çağ her çağda yenilikler ve büyük etkilerle dolu EU5 çağ sistemi 500 yıllık bir zaman dilimine yayılıyor. 1337 yılında başlayan oyundaki Gelenek Çađı 1342 yılında sona eriyor. Feodalizm, Kanunculuk ve Meritokrasi gibi yenilikler bu çağda yer alıyor. Feodalizm ve Kanunculuk Avrupa'da hatta Orta Dođu, Asya ve Afrika'da yayılmış bir yenilik. Bu bölgelerde yer alan ülkeler bu yenilik altındaki araştırmaları keşfedebilirler. Ancak Meritokrasi Çin'de ortaya çıkan bir yenilik. Ona Batı Asya'da yer alan İran ve Türkistan bölgeleri de erişemiyor. Gelenek Çađı'nın ardından Rönesans Çađı ortaya çıkıyor. Çađ geçişlerinde ekonomik, diplomatik ve askeri olarak üçe ayrılan yönelim seçilebiliyor. Bu seçimler sizin stratejinize göre avantajlar sağlıyor. Rönesans'ın ardından yüz yıl sonra Keşifler Çađı başlıyor. Koloni dönemi burada başlıyor. Oyun başlangıç ayarlarına da kısaca değinelim. Koloniler ayarı Avrupalılara özel ancak tüm ülkeleri de koloni yapabilir olarak ayarlayabilirsiniz burada başarımlar etkilenmez. Yine başlangıçta tarihsel ve bağlamsal olarak oyunu ayarlayabilirsiniz ancak bu sefer de başarımların engelleyen bir etken karşınıza çıkacaktır. Tarih dışı ülkeler başarımları engeller ve yeniliklerin rastgele şehirlerde çıkması da başarımları engelleyecektir. Keşifler Çađı, 1537'de sona eriyor.

Bir yüz yıl sonrası ise Reform Çađı geliyor. Savaş topları ve küresel ticaret bu çağda ortaya çıkıyor. 1637'de sona eriyor. Bilimsel ve askeri devrimin yaşandıđı Mutlakiyetçilik Çađı ise 1737'ye kadar sürüyor. Son çağ ise Aydınlanma Çađı. 1836'da oyun sona eriyor. Bu çağda sanayileşme zirveye çıkacak.

Paradox bize oyunu bir ay önceden deneyimleme şansı sunsa da sık sık gelen güncellemelerle kayıtlarımız patladı.





Bu yüzden oyunun ilerleyen dönemlerini tren yollarını, büyük orduları deneyimleme şansım olmadı.

Savaş mekanikleri ne durumda?

Yapay zekaya ayrı başlık açmam gerekirdi ama bu bölümlerde anlatmak daha yerinde olur diye düşündüm. 31 Ekim'de oyunun tam sürümüne ulaşana kadar yapay zekanın da gelişime şahit oldum. Tek Şans Modu (Ironman) ile oyunun daha zor olmasını beklerdim ancak biraz kolay geldi. Savaşlarda yapay zeka hareketleri tutarlı, eyalet kontrollerinde kaleler yine kritik önemde. Başlangıçta köylülerden oluşan ordumuz zamanla düzenli ordunun sayısının artmasıyla profesyonel bir hal alıyor. Temel kritik nokta profesyonel bir ordu için gerçek askerlere ihtiyacımız var. Bunlar ise belirli yapıların yapılması ve zamana ihtiyaç duyuyor.

Ordu dizilimi hemen yukarıda. Kanatların etki olduğu savaşa girmeden tüm kanatalara eşit dağıtabildiğimiz özel bir sisteme sahip. Savaşlarda oyun hızının ikinci kademedede sabit kalması ince detaylardan biri.

Donanma çıkarmak için de yapılardan iskele inşa etmek gerek. İskele aylık denizci sayısını artıracak ne kadar liman yerleşiniz varsa güçlü bir donanma için iskele yapmakta fayda var. Denizciler de her gemi için temel gereksinimlerden biri.

İlk çağlarda özellikle başlangıçta profesyonel ordu için kendinizi yormayın. Bu zamanla gelişen bir süreç olacak. Mümkün oldukça moral sağlamalı ve ikmal yollarını desteklemelisiniz. Yollar önemli.

Diplomasi her devletlu için vazgeçilmez

Evet oyunda savaş mevcut ancak gerçek hayatta olduğu gibi son aşama olmalı. Ama gerçekten son seçenek olarak değerlendirin. Çünkü savaşlarda ölen her asker sizin üretim ve vergi gücünüzü kıran bir etken olacak. Nüfusla başladık onunla devam ediyoruz. Savaşsız toprak kazanabilir, evlilikler yapabilir ve güçlü ittifaklar kurabilirsiniz. Hatta Kutsal Roma İmparatorluğu gibi teşkilatlar da oluşturabilirsiniz. Ancak Kutsal Roma İmparatorluğu'nun özel olduğunu söyleyelim. Almanya'nın siyasi yapısından kaynaklanan birlik büyük bir imparatorluğa dönüşmüş durumda. Parlamentosu, Kanunları ve tam 314 üyesiyle büyük bir güç.

Osmanlı her ne kadar savaşçı bir ruha sahip olsa da diplomasi vazgeçilmez araçlardan biri. Diplomatlarda da sistem değişmiş durumda. Diplomasi puanları ve aksiyon puanları ile işleyen bir yapı karşımıza çıkıyor.

Diplomasi de ticarete olduğu gibi menzil durumu var. Bunu genişleyen sınırlar, ticaret rotaları ile artırabilirsiniz ancak çağlar ilerledikçe küresel ticaret arttıkça diplomatik menzilde artacak. Üretim, ekonomi ile ticaret mekaniği

Tüccarların olmadığı ticaretin bölgesel pazarlar üzerinden işlediği yeni sistem EU5'te önemli bir yer tutuyor. Toplumumuzun ihtiyaçları olan malların yer aldığı pazarlara erişmek çok kritik. Üretim mekaniği ve ekonomi yönetimi beni oyuna bağladı.

Her ilin özel bir kaynağı mevcut. İlerdeki işçiler ile bu özel kaynağın üretimi sağlanır. Örneğin Bursa'da ipek üretiliyor. İpek ham maddemiz. Ardından Terziler Loncası ile ipeği kaliteli kumaşa çeviririz. Bu ürün hem daha fazla para kazandırır hem de halkın ihtiyacını karşılar.

Endüstri ise bu şekilde başlar. Sanayileşme Loncaların artmasıyla genişler. Mallar üretilir ardından halkımız ve illerdeki binalar ihtiyacını karşılar. Artan mallar ise pazarda satılabilir veya eksik olanları satın alabiliriz. Pazarlarda dinamik bir fiyatlandırma mevcut. Aynı şekilde yiyecek ihtiyacı da halkımızın temel besini. Her il yeteri kadar yiyecek üretmez. Buralarda eksik olanlar yine pazarlar aracılığıyla karşılanıyor.

Yapıların sürdürülebilirliği de kaynakların pazarda olmasına bağlı. Kütüphane kitaba ihtiyaç duyuyor. Eğer kitap hem ülkede hem de pazarın da bulunmazsa kütüphane tam çalışmaz.

Yollardan bahsetmeden bu bölümü bitirmeyelim. Hem kontrolü sağlar, hem ordu hızını hem de ticareti canlandırıyor. Oyunun vazgeçilmez yapılarından hatta serinin en detaylı mekaniği olarak işlenmiş durumda. Osmanlı ile oynarken doğudaki illerde kontrolü sağlamak bir noktada yollar ile zaruri bir hal alıyor.

Mekanikler biter mi?

Anlatacak çok şey var. Arazi yapıları, mevsimlere göre avantaj ve dezavantajlar, keşifler ve koloniler, afetler ve hastalıklar, sanatçı ve sanat eserleri ve durumlar... Bunları da yine oyunda denkleme giren çok fazla özelliğten birkaçı.

Arazi yapıları ile yol maliyetleri artar, orduların yıpranmaları değişir. Mevsimler üretim kaynaklarını ve yine yıpranmayı etkiler.

Keşifler belli bir çağdan sonra ortaya çıkar, koloni yönetimlerinin özgürleşmesi bu bağlamda özel bir mekanik olarak karşımıza çıkar.

Afetler ve salgın hastalıklar tek bir seçenikle değil de büyük bir çeşitlilikle toplumu yıpratın unsur olarak yer alır. Marmara bölgesinin deprem bölgesi olarak işaretlenmesi... Coğrafyamız kaderimiz.

Sanatçıları es geçmeyin sanat eserleri prestij için çok önemli, borç alın ama yine de onlara yatırım yapın. Hatta iyi bir fiyata davet edin.

Yüzyıl Savaşları ile başlayan durum mekaniği ise oyuna özel tarihsel bağlamlar kuruyor. Gayet hoş detaylar. Yine İtalyan Savaşları, Çin'deki Kızıl Türban İsyanı, Timur'un Yükselişi ve bizi çok yakından ilgilendiren Türklerin Yükselişi yer alıyor.

GRAFİK, ANİMASYON VE SES TASARIMI

Mayıs ayındaki ilk bakış incelememizde grafik yapısından dolayı çok zorlandığımı ve en düşük ayarlarda oyunu deneyimlediğimi söylemeliyim. Ardından eylül ayından itibaren gelen bu son sürümlerde oyunun çok iyi toparlandığını söyleyebilirim. 32 GB RAM sizi rahatlatıcak ancak 16 GB RAM ile oyunu oynadım. Sistem gereksinimleri bugün yayımlandı. Devasa haritada onlarca işlemin iyi bir şekilde işlemesi için mutlaka sistem gereksinimlerini kontrol edin.



Orduların sıra sıra ilerlemesi karakterlerin CK3 kadar olmasa da - keşke öyle olsaydı.. - hareket eder gibi canlı durmaları seri için iyi gelişmeler. Keşke daha iyi olsa ama bu kadarına da razıyız. Açıkçası Europa Universalis serisinde grafikler benim için ikinci hatta üçüncü sırada yer alıyor.

Müziklerin de medeniyet seçimine bağlı olarak değişmesi güzel. Detaylar küçük gibi görünse de uzun saatler oynanış zevkine renk kattığını söylemeliyim.

ARAYÜZ NE DURUMDA?

Arayüz ilk bakışların yayımlandığı dönemden bu yana tartışılan bir konu oldu. Tonlarca özelliğin ve mekaniğin yer aldığı oyunda zamanla değişecek arayüzünde vasat bir izlenim oluşturduğunu söylemeliyim. Ben alışıkça sorun yaşamadım.

DEĞERLENDİRME

Bir aydır deneyimlediğim ve bugünde tam sürüme erişen Europa Universalis 5 size yüzlerce saatlik bir oyun deneyimi sunacak. Derin, karmaşık ve zor bir oyun yok. Türkçe dil desteği ile küçük küçük adımlarla ilerleyecek büyük zevk alacaksınız.

Seri oyunları yapmak bir sonraki oyunda her zaman beklentiyi yükseltir. EU5'in bunu fazlasıyla karşıladığını söylemeliyim.

CK3'teki aile soy ağacı mekaniklerinin ucundan tutan EU5'in daha ayrıntılı karakter ilişkili bir yapıda olmasını isterdim. Ama EU5 toplum yönetimi yapısı ile çok eğlenceli ve akıcı bir oynanış sunuyor.

Unutulmaz bir macera sizi bekliyor.

Geliştirici: Paradox Tinto
Yayıncı: Paradox Interactive
Tür: Strateji
Çıkış tarihi: 4 Kasım 2025

9





SONIC RUMBLE

Yazar: Emihan Kara



Sonic Rumble, Sega, Sonic Team ve Angry Birds serisinden bildiğimiz Rovio tarafından geliştirilen ve Sega tarafından 5 Kasım 2025 tarihinde Android telefonlar ile PC için piyasaya sürülen parkur temalı çok oyunculu bir battle royale oyunu.

Yıllardır çeşitli aralıklarla alt tür, değiştirerek farklı şekillerde karşımıza çıkan Sonic markası, bu kez de battle royale türüyle karşımıza çıkıyor, mavi ve son derece hızlı olan kirpi Sonic, Fall Guys ile birlikte hayatımıza bodoslama giren parti türüne kendine has imzasını atmış.

SONIC RUMBLE HİKAYESİ

İkonik kötü adam Dr. Eggman, bu kez bir oyuncak dünyası yaratıp kahramanlarımızı oraya hapsedmiş. Biz ise bu dünyanın en iyisi olmak için diğer oyuncular ile mücadele ediyoruz.

Sonic evreninde bir sorun varsa, bunun başlıca sebebi parmakla göstereceğimiz cambazımız olan Dr. Eggman'den başkası olamaz.

Hikâye yalnızca bir arka plan unsuru da olsa birkaç animasyon ve güzel bir fragman ile oyunu güzelce tanıtmış, bu açıdan başarılı.

OYNANIŞ VE ŞANS

Oyundaki amacımız, 3 bölüm boyunca en fazla puana ulaşmaya çalışarak oyunu kazanmak. Pandemi döneminin vazgeçilmezi olan Fall Guys ve türevlerinden bolca esinlendiğini ve bunu Sonic temasına güzelce yedirildiğini söyleyebiliriz.

Her bir bölüm 3 farklı haritadan ve ana objektiften oluşuyor. İlkinde yarışı en kısa sürede tamamlayan, ikincisinde en çok çilek yakalayan yahut çömlek kıran, bayrak toplayan veyahut benzeri bir görev, üçüncüsünde ise en çok altın halkayı toplayan kazanıyor.

Her bölüm sonu toplanan puanlar doğrultusunda elemeler yapılıyor ve her geçilen yeni bölümde oyundaki oyuncu sayısı da azalıyor. Üçüncü bölüm karar belirleyici oluyor, rakiplerinize saldırarak daha çirkef şekilde de oynayabilirsiniz, kendi halinizde kendi puanınızı toplayarak da ilerleyebilirsiniz.

Kendinize yakışacak cinste oyun tecrübenizle en hızlı süre içinde ve en havalı şekilde bölümleri bitirmeye çalışıyorsunuz.

Oyunun en büyü keyfi de burada, özellikle son tura geldiğinizde birinciyken dördüncü, dördüncüyken sonuncu ve altıncıyken birinci olabiliyorsunuz, en





hızlı hareket eden oyuncu oyunun bütün kaderini değiştirebiliyor, bu da ufak bir sürpriz favori faktörü sağlıyor.

Umudunuz tam bitti derken birden bir bakıyorsunuz birkaç yüzlük halka alıp bir de saldırı yapmış, lider olmuşsunuz. Aynı şekilde tüm oyunu ilk dörtte götürdüğünüz bir maç esnasında son dakikaya girildiğinde sonuncu da olabilirsiniz, biraz yetenek biraz şans faktörü söz konusu.

Onun haricinde seçilebilen birkaç farklı oyun modu da mevcut, denenebilir.

MEKANİKLER VE YETENEK FAKTÖRÜ

Mekanikler Android'e de çıkmasından kaynaklı olarak biraz yüzeysel bırakılmasına rağmen bu tarz bir battle royale oyunu için yeterli derinlikte. Fazla göze batmıyor.

Göze batan bir mekaniğe değinmemiz gerekirse de bunun bir Sonic oyunu olduğunu düşünürsek

hız faktörünü körü körüne hissetmemeniz bir yana dursun yalnızca gerçek para ile satın alınan karakter kostümlerinin hızı bir etkisi oluyor ve bu da oyunu biraz adaletsiz hale sokuyor.

Onun haricinde yürüme ve zıplama animasyonları karakterlere göre değişiklik gösterirken, saldırı animasyonu tamamen aynı. İleri doğru atılma, şok dalgası, hepsi aynı.

Son bölümdeki şans faktöründen az önceki bölümde bahsettik.

Yetenek faktörüne de biraz değinmek gerekirse bilek gücünün farkının işlemesi için gerekli mekanikler ise yıldızları toplayarak birinci ve ikinci sıradaki rakiplerimize saldırıp onların altın halkalarını çalmaktan ve ayakkabılar sayesinde daha hızlı hareket etmekten geçiyor.

Diğer iki bölümde ilk 8 içerisinde yer alan biri olarak, son bölüme geldiğinizde altın halkanız ne kadar az ise o kadar hızlı olup oyunun seyrini o kadar değiştirebiliyor olursunuz, özellikle birinci sıradaki kirpinin tahtının sallanması açısından büyük bir tehdit faktörü oluşturuyor.

İlk iki türü birinci bitiren biri yaptığı ufak bir hatadan ötürü oyunu daha gerilerde bitirebiliyor. Bu da lider tablosunun son saniyeye kadar belirsiz olmasını sağlıyor.

PARKURLAR VE BÖLÜMLER

Diğer Sonic oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da birçok bölüm ve farklı oynanış stili mevcut. Tasarım olarak tam anlamıyla Sonic bölümleri var. Yeşil vadi, buzullar, lav, şehir, fantastik ve cyberpunk temalı onlarca farklı bölüm mevcut.

Parkurları daha hareketli kılmak için ise bölümlerin içerisine yerleştirilmiş hızlanmayı sağlayan basamaklar, rakiplere saldırarak duman edip altın halkalarını çalmamızı sağlayan yıldızlar, zıplatan yaylar, asansörler, düşmanlar, kısa süre içinde gözden kaybolan platform kısımları ve o Sonic evreninin vazgeçilmezi olan O şeklindeki rampalar sayesinde bölümler çok akıcı bir hale getirilmiş.

Bölümlerin uzunluğu ortalama olarak 5-6 dakika sürüyor, gayet yeterli bir süre. Oyuncuların uzmanlığına ya da kostümlerinin pahalılığına göre bu süreler 2-3 dakikaya kadar düşebiliyor.

GRAFİKLER

Sonic dediğimizde gözümüzde canlanan ne varsa hepsini karşımızda görüyoruz, jenerasyon olarak birkaç basamak geride dursa da oyun içi tasarımlar, ışıklı kostümler ve renk paleti sayesinde bu pek göze batmıyor. Ayrıca bunun çok oyunculu ve temelinde mobile de bir oyun olduğunu, bu sebepten optimizasyonu dengelemek gerektiğini düşünürsek, grafiklerin böyle ücretsiz bir oyun için yeterli düzeyde diyebiliriz.

Az önce dediğim gibi, renk paleti ve Sonic evreninin canlılığı sayesinde bu grafik mevzusu pek göze çarpıyor.

MÜZİK VE SES

Sesler çok iyi. Müzikler ise Sonic temasına uygun tasarlanmış ve kulak aşinalığı yapan cinste.



SEÇİLEBİLEN KARAKTERLER VE KOSTÜMLER

Evrendeki tüm karakterlerin yanı sıra "Köpek avatari 2, tavşan avatari 3" vb. bazı özgün ama sıradan karakterler, live action filmlerde yer alan özel karakterler ve çeşit çeşit havalı kostüm mevcut, bu açıdan özgünlük ve çeşitlilik hayli geniş bir yelpazeye sahip.

Oyuna ilk başladığınızda diğer karakterlerden farksız görünürken ilerleyen kısımlarda bambaşka görümlere sahip olabiliyorsunuz.

Bunların bir kısmına ulaşmak gerçekten çok kolay ve bir iki maç yahut görev yapıp, başarımlar kazanınca açabiliyorken bir kısmına da kesenin ağzını açarak sahip olabiliyorsunuz.

PASS SİSTEMİ VE GERÇEK PARA UNSURU

Şimdi gelelim oyunun bütün dengelerini altüst eden "P2W" konusunda.

Bu oyunda bir oyun içi para bir de gerçek para ile satın alınan kırmızı tokenler mevcut, onun haricinde birçok paket, kostüm, pass sisteminin premium versiyonu da yine aynı şekilde gerçek para ile satılmakta, 0,99 dolardan 99 dolara kadar çıkabilen paketler mevcut.



Bu paketlerin içeriği efsanevi kostümlerden tutun destansı evcil hayvanlara kadar değişebiliyor ve oyunun sonucuna direkt olarak etki ediyor.

Bitirilen bölümlere bakın ilk 5 çoğu zaman bu tip paketleri satın almış arkadaşlardan oluşuyor.

Bu da oyundan soğutan ve internette oldukça linç edilmesine sebebiyet vermiş ama oynanış kısmında da dediğim gibi bu oyunun asıl kaderini şans ve yetenek faktörü belirler.

O yüzden içiniz rahat olabilir. Parayı veren düdüğe daha yakın olsa da çalıp çalmaması tamamen son bölümde netleşmekte.

TÜRE GÜZEL BİR ALTERNATİF

Parti oyunlarının yaygınlaştığı ve sonraları ufak bir gerileme dönemine girdiği şu günlerde çıkan Sonic Rumble, her ne kadar geç kalmış gibi de olsa seçeneklerimizin bol olduğu bu türe güzel bir alternatif olmuş.

Her geçen yıl daha farklı temalarla karşımıza çıkan Sonic, yarış pistlerinden sonra şimdi de battle royale türüne böyle bir giriş yaptı, hayli yakıştığını da söylemeliyim.

Gerek arkadaşlarınız ile gerek ise kendi başınıza girip güzel vakitler geçirebilirsiniz.

Geliştirici: SEGA

Yayıncı: SEGA

Tür: Aksiyon, Arcade Royale

Çıkış tarihi: 5 Kasım 2025

6



ANNO 117: PAX ROMANA

Yazar: Yavuz Bektaşođlu







Ubisoft Mainz tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından yayımlanacak Anno serisinin sekizinci oyunu Anno 117: Pax Romana nihayet oyuncularla buluşmaya hazırlanıyor. 13 Kasım 2025'te PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X/S platformlarına gelecek yapım yeni mekaniklerinin ötesinde kara savaşlarıyla dikkat çekiyor. Anno 1404'teki kara savaş mekaniklerini çok daha ileriye taşıyan Anno 117, hayranların favori Anno oyunu olacağına eminim.

Anno 1602 (1998) ile başlayan Anno maceram Anno 1503 (2003), Anno 1701 (2006), Anno 1404 (2009) ile devam etmiş Anno 2070 (2011) ve Anno 2205 (2015) ile kesintiye uğrasa da (ki onları da oynamış ama bağlanamamıştım) Anno 1800 (2019) ile tekrar seriye başlamıştım. Anno 1404, özellikle Venedik DLC'si ile birlikte çoğu Anno hayranı gibi beni de kendine bağlamıştı.

Anno 1800 ise yenilenen grafikleri ve oynanış mekanikleriyle ilgi çekse de kara savaşlarının olmamasıyla bir noktada eksik kalmış ancak serinin çitasını bir üst noktaya taşımıştı. Oyuna gelen 12 DLC ile birlikte oyun öyle bir noktaya geldi ki açıkçası Anno 117: Pax Romana oynarken belki de Sanayi Devrimi havasının verdiği o özel atmosferi özlediğimi bile söyleyebilirim.

Bugüne geldiğimizde Anno 117: Pax Romana, yine hayranlar tarafından beklenen başka bir dönemi konu ediniyor. Roma'nın barış döneminde geçen oyundaki kara savaşlarını çok sevdiğimi söylemeliyim. Bir aydır oyunu deneyimleme şansı bulduk. Bulduk derken oyunu çok oyunculu olarak kardeşimle deneyimledim.

Hem aynı ülkeyi yönetmek hem de rakip olarak mücadele etmek oldukça eğlenceliydi. Çok oyunculu oyun noktasında oyunun yeni bir özellik kattığını söyleyemem. Zaten iyi olan sistem sorunsuz devam ediyor.

Anno 117: Pax Romana inceleme anahtarı Ubisoft tarafından Oyun Günlüğü'ne gönderilmiştir.

İMPARATORUM ÇOK YAŞA!

Evet oyunda Roma İmparatoruna bağlı bir vali oluyoruz. Aynı zamanda diğer valilerle karşı da mücadele ediyoruz. Burada hem askeri hem de diplomasi geçerli. Ancak eğer sınırları aşarsanız İmparator'un kudretini de yakından hissediyorsunuz. Bu noktada oyunun hikayesi adına çok fazla spoiler vermeyeceğim ancak Roma'nın barışta da olsa her zaman çalkantılı bir süreçten geçtiğini ve bunun da oyuna yedirildiğini söyleyebilirim.

Oyunun hikayesi sıkıcı olmamakla birlikte sinematiklerle güçlendirilmiş bir yapıda. Yaklaşık 10-15 saati bulan hikaye ile hem oyunu tanıyabilir hem de karakterleri ve dünyayı daha yakından deneyimleyebilirsiniz.

İmparator mekaniğinin ölçüleri hakkında çok fazla detay vermeden (spoiler olacağını düşünüyorum) oyunun temel mekaniklerine geçmek istiyorum.

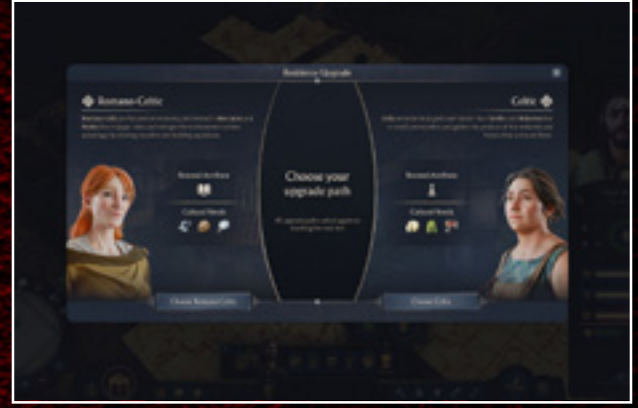
ANNO 117: PAX ROMANA TEMEL MEKANİKLERİ

Anno 117: Pax Romana bir strateji ve şehir kurma oyunu. Oyun hikaye modunun yanında sandbox yapısıyla öne çıkıyor. Bu noktada da ister PvP ister Co-op olarak arkadaşlarınızla deneyimleyebilirsiniz. Hikaye modunda Marcus ve Marcia adlı iki farklı karakterle başlıyoruz. Kadınların o dönemde nasıl görüldüğünü söylememe gerek yok. Bu oyuna da yansıtılmış. Yapay zekanın size bakış açısı ve yaklaşımı da bu doğrultuda değişim gösteriyor. Marcia olarak hikayeyi deneyimlemek daha zor! Roma'dan daha iyi bir şehir inşa edebilir misiniz? Bir şehri yeniden ayağa kaldırabilir ve kendinizi ispatlayabilir misiniz? Neyse oyunun hikayesine girmeyelim. Sandbox kısmında devam.

Marcus, beklenmedik bir şekilde Roma Valisi olarak atanmasının ardından özgüvenle mücadele eden genç bir adam. Bu sorumluluğu üstlenip kendinizi kanıtama fırsatınız. Artık gücü elinize aldığınızda, "Romalı olmak" ne anlama geliyor ve "barışın bedeli" nedir, siz belirleyeceksiniz.

Marcia, erkek egemen bir imparatorlukta alışılmışın dışında yükselen gizemli bir kadın olacak. Bu nadir fırsatı yakalayıp öne çıkın, kararlılıkla yönetin. Bir vali olarak alacağınız kararlar vatandaşlarınızın yaşamlarını etkileyecek ve Roma yönetiminin özünü yeniden tanımlayacak.

Klasik Anno deneyimi arayan oyuncular için önceden ayarlanabilir oyun ayarları ile ister geminizle isterseniz



de direkt herhangi bir adaya limanınızla yerleşerek oyuna başlayabilirsiniz. Başlangıçta artık bir pazar kurmak yerine yerleşim binaları inşa ediyoruz ve ardından temel ihtiyaçlarla devam ediyoruz. Lüks ihtiyaçlar yerine tercih edilebilir ihtiyaçlar Anno 117'de ayrılıyor. Pazar odaklı yerleşim sisteminin sona ermesi de en büyük değişimlerden biri.

Evet artık daha organik şehirler kuruyoruz. Yollar ilk duyuruda bizi sevindirmişti, kare yapılaşmadan ileri gidilerek bir esneklik sağlanarak çarpaz yapılaşmaya geçiş yaşandı. Elbette bir Manor Lords değil!

Oyun başlangıç bölgesini seçme gibi Anno tarihinde bir devrimsel hamle yapıldı. Burada da yine kaynak çeşitliliği ve toplum farklılıkları göze çarpıyor. Roma mimarisinin temel alındığı Latium, klasik Anno deneyimini sunuyor. Albion bölgesi ise Kelt toplumunun iki farklı dönüşümünü yaşıyor. Dilerseniz Romalılara benzeyebilir derseniz de Keltli olarak devam edebilirsiniz. Bu temel ayırım gelişen



bölgenin ikinci kademe toplum yapısında karşımıza çıkıyor. Keltler dini tarafta bonuslar verirken Romalı Keltler bilim tarafında daha avantajlı. Talep edilen kaynaklarda bir o kadar farklı. Kelt bir aile peynir, cloaks (pelerin) ve chariot (savaş arabası) isterken, Romalı Kelt ise broşlar ve el aynası talep edebiliyor.

ARAŞTIRMA VE DİN SİSTEMİ BOŞ DEĞİL!

Araştırma ağacı ve din sisteminin 'hadi bunu da ekleyelim' diye eklenen mekanikler olmadığı oldukça açık. Araştırma ağacı ile yeni ticari, sivil ve askeri yapılar yapabilir, ek özellikler elde edebilirsiniz. Örneğin taş yollar, yangınlara karşı kuyu, halk tuvaletleri, yeni savaş gemisi ve askeri birimler, taş sur geliyor. Aynı zamanda her adanız için ayrı bir tanrı seçebilirsiniz. Bu çok tanrılı din sisteminde de her tanrının özel bir gücü mevcut. Askeri, sivil veya ticari noktalarda neye ihtiyaç duyuyorsanız stratejinize bağlı olarak bir seçim yapabilirsiniz. Burada da yeni dini yapılar belli bir takipçi sonrası açığa çıkıyor.

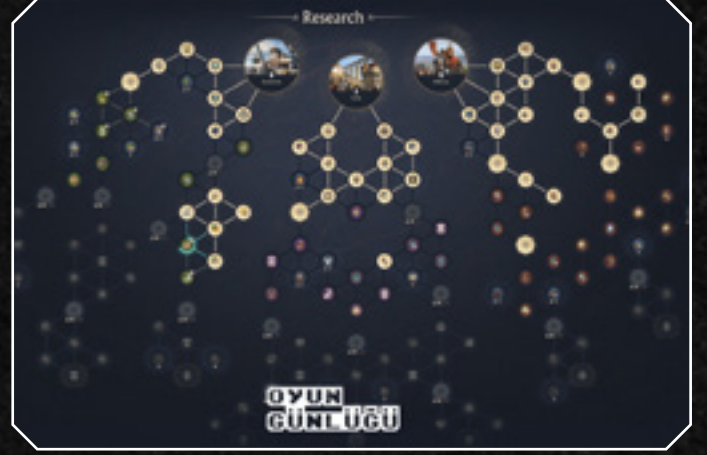
Anno 1800'de oyun sonlarına doğru gelen araştırma sistemi Anno 117 ile çok daha iyi bir noktaya gelmiş. Hem din hem de eğitim hizmetleri şehirlerimize organik olarak bağlılık gösteriyor.

PRESTİJLİ YÖNETİCİ

Yönetici olmak ekonomik ve askeri gücün de ötesinde prestij yönetim meselesidir. Oyunda Vali Villası ile yerleşimimize hem büyük etkiler sağlayabilir hem de prestijimizi yükseltebiliriz. Elbette bu noktada oyun itemlerinde yer alan karakterler öne çıkıyor. Hall of Fame'de de yer alan sarı renkli karakterler ile nüfusunuzu büyük oranda artırabilir veya vergi gelirlerini, üretim gücünüzü yükseltebilirsiniz. Yeşil ve diğer orta seviye karakterleri de tarafsız tüccarlardan elde edebilirsiniz. Hall of Fame ise başarımlarınıza bağlı olarak size verilen puanlarla açabileceğiniz profiline kalıcı olarak kalacak bayrak ikonları, karakterler, bina renk tasarımları, heykeller ekler.

ŞEHİR ÖZELLİKLERİ

Şehir özelliği olarak çevirdiğim attribute ile devam edelim. Bu kısımda şehrimizin geliri, nüfus, araştırma, din, prestij, sağlık, mutluluk ve yangın riski durumu yer alıyor. Sağlık, mutluluk ve yangın için ayrı binalar mevcut. Bunları da eylemlerinizi ve stratejilerinize



göre yerleştirebilirsiniz. Bir salgın hastalık durumunda hemen doktorlar konutu yapabilir, itfaiye veya güvenlik birimleri ile de gerekli müdahaleleri yapabilirsiniz. Bunlarında ileri versiyonları araştırma ağacında mevcut.

Oyunda çalışan iş gücü ile nüfus ayrılmış. Bunu da yine yönetime etki eden özelliklerle düzenleyebiliyorsunuz. Örneğin ilk seviye nüfusun yüzde 50'si çalışan olarak size destek sağlarken ikinci seviye de bu yüzde 30'lara düşüyor. Belki gözünüzden kaçacak detaylar ancak ilk seviye toplumun ihtiyaçları için her zaman tetikte olun.

ANNO 117'DE DİPLOMASİ VE SAVAŞ

Roma İmparatorluğu'nun uzun soluklu barış dönemi için kullanılan Pax Romana oyunda da diplomasi seçeneğinin ön plana çıkmasını sağlıyor. Her kararda İmparatorun ensenizde belirmesi de cabası. Ve elbette korsanlar ve rakip valilerin sınır tanımaz isteklerine karşıda hem donanmanız hem de ordunuzun güçlü olması gerekiyor. Ayrıca savunma yapıları surlar ve kulelerle bir o kadar önemli.

Total War mekaniklerini görünce heyecanlandım. Deneyimlerim de bir o kadar iyi hissettirdi. 1404'teki tabur olayı çok daha doğal bir hal almış durumda. Birliklerin hareketleri yer yer sapırsa da bu oyun için yeterli olduğunu düşünüyorum.

Piyadelerin atlılara, atlıların okçulara, okçuların piyadelere karşı etkili olduğu kuşatma silahlarının ve araştırmalar ile çıkan özel yerel askeri birliklerin yer aldığı ordu sistemi gayet tatmin edici.

Donanma çarpışmaları bana yavan geldi. Kara birlikleri her ne kadar yeni bir iş olarak karşımıza çıksa da donanma çatışma sistemi çok hoşuma

gitmedi. Atışlar doğal değil, savaş hissiyatı düşük geldi. Özelleştirme seçenekleri hoş. Ancak hem birim hem de gemi türü olarak sayının az olduğunu düşünüyorum. Bakalım muhtemelen DLC'lere saklanan çok şey göreceğiz.

İmparatorla ilişkiler 8 parçaya ayrılmış durumda. Konsolü olarak büyük ayrıcalıklar da kazanabilir veya düşmanı olup gazabına da uğrayabilirsiniz. Diğer valilerle ittifak hali bir araştırma sonucu açılırken diploması seçeneklerinin artması iyi olmuş diyebilirim. Her valinin özel bir karakteri var ve bu doğrultu da diplomatik ilişki de bulunmak gerekiyor. Verdikleri görevler ile de yine ilişkileriniz artabilir.

ANNO 117: PAX ROMANA

DÜNYASI

Haritalar gayet büyük ve tatmin edici. Ancak genişleme paketleriyle oyunumuzun büyüyeceğini biliyoruz. Yine özetleyelim. Oyuna Keltlerin yanında bir de Mısır eklenecek. Çöl iklimi yeni toplumla tanışmamızı beraberinde getirecek. Yeni toplum, yeni kaynaklar, yeni mekanikler... Anno dünyası böyle büyüyor zaten.

Hipodrom yanında bir de Anno tarihinin en büyük adası olarak tanıtılan yeni bölge bizimle olacak. Yeni genişleme paketlerini heyecanla bekliyoruz.

GRAFİKLER, ANİMASYON

VE SES TASARIMI

Her oyunda saatlerimizi verdiğimiz yeni bir Anno oyunu karşımızda. Grafikler Anno 1800'de bambaşka bir seviyeye gelmişti. Şimdi ise üzerine çok daha fazlasını koyarak geliyor.



Adaların yapısı ve binaların eğimlere yerleşimi, dalgaların ve coğrafyanın ustaca yansıtılması hoş detaylar... oynarsanız farkedeceksiniz. Ctrl+Shift+R ile birinci şahıs modunda eğlenceli zamanlar ve harika kareler yakalayabilirsiniz.

Müzikler sakin ve bölgeye, atmosfere göre değişiyor. Animasyon sorunları detaylarda mevcut ama büyük bir parçada sorun aramak için ince elemeye de gerek yok. Tatmin edici grafik, animasyon ve ses tasarımı sizi bekliyor.

DEĞERLENDİRME

Kaynak yönetimi, şehir kurma ve strateji deneyimi için Anno serisi mutlaka göz atmanız gereken yapımlardan biri. Eğer serinin diğer oyunlarını daha önce oynamadıysanız Anno 1404 ile başlayın ve ardından 1800 ile devam edin. Bu oyunların her biri ayrı zevk verecektir. Anno 117: Pax Romana ise onlarda göreceğinizin çok daha fazlası olacaktır. 48 dolarlık fiyatıyla Anno 117 mutlaka deneyimlemeniz gereken bir oyun.

Eleştirilecek noktalar için ne beklediğiniz neyle karşılaştığınız denklemi önemli. Serinin hayranları zaten bu oyunu deneyimlemek için can atacaktır ancak yeni bir oyuncu iseniz arayüzdeki karmaşa sizi yorabilir. Bu aynı zamanda eski oyuncularını da zorlayan bir durum olacak. Son değerlendirmem için şunu söyleyebilirim: Anno serisi artık bir sıçrama yapmalı ama bu o oyun değil. Evet mekaniklerdeki gelişim, kara savaşları ile Anno 117: Pax Romana seriyi ileriye taşıyor; fakat aynı zamanda serinin önceki oyunlarına fazlasıyla benzeme riskini de taşımayı sürdürüyor.

Geliştirici: *Ubisoft Mainz*

Yayıncı: *Ubisoft*

Tür: *Strateji*

Çıkış tarihi: *13 Kasım 2025*

8,5







Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

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

Xbox Game Pass fiyatlarına yüzde 160'a varan zam!

Microsoft'un sürpriz kararı ile **Xbox Game Pass** mevcut abonelikleri değiştirerek PC'nin yanında Ultimate, Premium ve Essential olarak dörde ayırdı. Türkiye'de 309 TL'den satılan Ultimate sürüm 800 TL'ye yükseldi. Böylece Türkiye'de Ultimate paket fiyatı yüzde 160'a varan zam aldı.



PlayStation 5 özel oyunu Ghost of Yotei çıktı!

Sucker Punch Productions tarafından geliştirilen ve Sony tarafından da yayımlanan aksiyon ve macera oyunu **Ghost of Yötei** 1600'lü yılların kırsal Japonya'sında Ghost of Tsushima'dan 300 yıl sonra geçen bağımsız bir yapım olarak PlayStation 5 ve PS5 Pro platformuna geldi.



Çıkışına günler kala Kingmakers ertelendi!

Redemption Road tarafından geliştirilen ve duyurulmasının ardından büyük bir ilgiyle takip edilen **Kingmakers**, 8 Ekim 2025'te PC platformuna erken erişim olarak gelecekti ancak geliştirici ekip oyunun süresiz bir şekilde ertelendiğini duyurdu.



Supermarket Simulator, Xbox ile birlikte Game Pass'e geldi!

Ankara merkezli bağımsız video oyun stüdyosu Nokta Games tarafından geliştirilen ve gamedev. ist tarafından da yayımlanan simülasyon oyunu **Supermarket Simulator**, Naisu Games desteği ile Xbox Series X/S platformuna geldi.



To Pixelia, Kristal Pıksel 2025'te Yılın Oyunu seçildi!

Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği'nin (TOGED) her yıl düzenlediği ve Türkiye'nin oyun stüdyolarında üretilmiş en iyi video oyunlarının sahneye çıktığı Kristal Pıksel Video Oyun Ödülleri 2025 final gecesi 10 Ekim gecesi gerçekleşti. Antalya merkezli Pixeduo Studios'un 2D yaşam simülasyon oyunu **To Pixelia**, Kristal Pıksel Video Oyun Ödülleri 2025'te Yılın Oyunu seçildi. To Pixelia aynı zamanda En İyi İlk Oyun ve En İyi Rol Yapma Oyunu ödüllerinin de sahibi oldu.



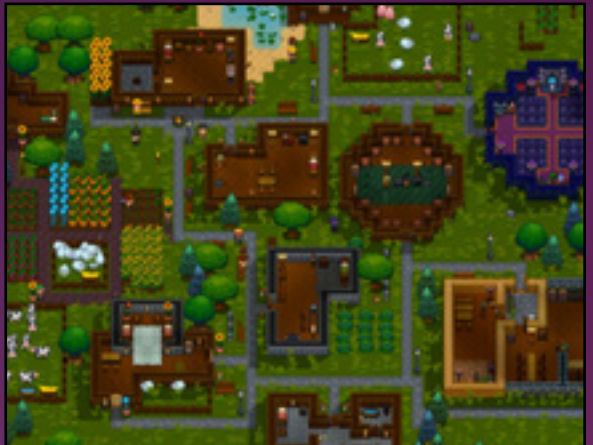
Raven 2 globale çıktı!

Netmarble Monster tarafından geliştirilen ve Netmarble Corp tarafından da yayımlanan Güney Kore yapımı olan **Raven 2**, halihazırda Asya bölgesinde erişime açılmıştı. Global çıkış tarihi 22 Ekim 2025 olarak verilen Raven 2, PC platformlarında Epic Games üzerinden ücretsiz olarak erişime açıldı.



Necesse tam sürüm olarak yayımlandı

Fair Games ApS tarafından geliştirilen ve yayımlanan Sandbox, aksiyon ve macera oyunu **Necesse**, bugün 1.0 güncellemesiyle tam sürüm olarak yayımlandı. Geliştirici ekip, altı yıllık erken erişim sürecinin ardından, "Bu inanılmaz bir yolculuktu ve Necesse'nin geliştirme süreci boyunca bize gösterdiğiniz sevgi ve destek için sonsuza dek minnettarız." dedi.



Halo: Campaign Evolved duyuruldu!

Halo Studios tarafından geliştirilen ve Xbox Game Studios tarafından da yayımlanacak aksiyon ve macera oyunu **Halo: Campaign Evolved** duyuruldu. Halo serisinin bu yeni oyunu Halo: Combat Evolved'in hikâye modunun aslına sadık ama modernleştirilmiş bir yeniden yapım olarak 2026 yılında piyasaya sürülecek.



The Outer Worlds 2 çıktı!

Obsidian Entertainment tarafından geliştirilen ve Xbox Game Studio tarafından da yayımlanan **The Outer Worlds 2** bugün PlayStation 5, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows platformlarına geldi. İlk oyunun mizahi tonunu koruyan yapım, tamamen yeni bir yıldız sisteminde geçiyor. Oyuncular, kendi karakterlerini ve kaderlerini belirleyerek yeni bir kolonide hayatta kalmaya çalışıyor.



CS2 skin piyasası bir gecede 2 milyar dolar değer kaybetti

Counter Strike-2'de skinlerin piyasa değeri aniden 6 milyar doların üzerine çıktı. Valve, yaptığı bir güncellemeyle skin piyasasını yaklaşık 1,7 ile 2 milyar dolar arasında değer kaybetti. Valve, yaptığı bu güncellemeyle arz/talep, likidite, kurumsal etki ve güvenlik açısından oyunun sürdürülebilirliğini hedefliyor.





Türkiye'nin bağımsız
oyun medya platformu

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com