

# OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

# 30

HAZİRAN 2025

# GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



**NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ**

Dishonored

**İNCELEME**

The Alters

Blades of Fire

DOOM: The Dark Ages



# İÇİNDEKİLER

## İncelemeler

4 DOOM: The Dark Ages

10 The Alters

18 Blades of Fire

24 Tom Clancy's The  
Division 2: Battle  
For Brooklyn

## Makale

28 Oyunlarda yapay  
zekânın evrimi:  
Dost, düşman ve  
fazlası

## Nostalji Günlüğü

30 Dishonored

## Neler oldu neler?

32 Oyun haberleri



## KÜNYE

**OG**

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

[omerfarukaktas@oyungunlugu.com](mailto:omerfarukaktas@oyungunlugu.com)

### YAZARLAR

Can Yeşil

Bora Özmen

Berk Söğütlü

Mustafa Şahin  
Sarıoğullarından

Can Çiftci

Tayfun Elikem



# OYUN GÜNLÜĞÜ

**Hoş geldiniz!**

**Oyun Günlüğü dijital dergimizin 30. sayısı  
karşınızdadır!**

**Bu sayımızda DOOM: The Dark Ages ve The Alters  
dahil olmak üzere dört yeni oyun incelemesine yer  
verdük.**

**Nostalji Günlüğü köşemizde bu ay Dishonored'ı  
yeniden mercek altına aldık. Ayrıca "Oyunlarda  
Yapay Zekânın Evrimi: Dost, Düşman ve Fazlası"  
başlıklı yazımızı mutlaka okumalısınız.**

**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!**

**Ömer Faruk Aktaş**

**24** Tom Clancy's The Division 2:  
Battle For Brooklyn



The background of the cover is a dark, atmospheric scene from the game Doom: The Dark Ages. It features a large, imposing demon with a long, segmented, orange and red horned headpiece on the right. In the center, a smaller, horned demon with glowing red eyes is visible. The ground is littered with skulls and bones, and the overall lighting is dim and orange, creating a sense of a dark, hellish environment.

**İNCELEME**

# DOOM: THE DARK AGES

Yazar: Bora Özmen





Video oyun tarihinde çok az seri, 1993'teki başlangıcından bu yana DOOM'un sahip olduğu türden bir kültürel alaka ve mekanik mükemmelliği sürdürmüştür. Her yeni sürümde ID Software, kanla sulanmış köklerine sadık kalırken seriyi yeniden canlandırmayı başardı. DOOM (2016) ve DOOM Eternal'ın ardından modern yeniden başlatma üçlemesinin üçüncü oyunu olan DOOM: The Dark Ages, ton, tempo ve sunumda bir başka büyük değişimi sunuyor. Efsanevi Doom Slayer'ı sadece modern bir bilimkurgu savaşçısı olarak değil, Cehennem'e karşı efsanevi bir savaşta rünleri, kılıçları ve kalkan testeresiyle silahlanmış bir ortaçağ bilimkurgu şövalyesi olarak yeniden çerçevelemeye meydan okuyor.

DOOM: The Dark Ages, hayranların beklediği vahşi dövüş ve şık tasarımı korurken, aynı zamanda cesur çıkışlar da yapıyor.

## ORTAM VE HİKAYE ANLATIMI

The Dark Ages, en başından itibaren DOOM (2016) ve DOOM Eternal'daki olayların bir öncesini konu alıyor ve Doom Slayer'ı seçkin Night Sentinels'in bir parçası olarak daha fantastik bir dünyaya yerleştiriyor. Önceki DOOM oyunları hikayeyi genellikle hikaye girişlerine ve ortam dünya inşasına

indirirken, The Dark Ages ara sahneler, açıklama ağırlıklı diyaloglar ve sinematik yeteneklerle tamamlanan geleneksel hikaye anlatımına daha fazla ağırlık veriyor. Anlatı etkileyici görsel ihtişam anları içerse de, karakterler unutulabilir hissettiriyor ve olay örgüsü asla özellikle sürükleyici hale gelmiyor. Estetik açıdan üst düzey bir bilimkurgu ortaçağ havası var ama duygusal olarak uzak. Bilgi birikiminin genişletilmesi ve Doom Slayer efsanesinin inşası evrene zaten meraklı olan hayranlar için memnuniyet verici olsa da, yeni oyuncuların hikayeyi akılda kalıcı veya etkileyici bulması pek olası değil.

Sadelikten yana olanlar için artan hikaye anlatımı gereksiz bir süsleme gibi gelebilir. Ancak DOOM Eternal'ın daha kapsamlı anlatımından hoşlananlar için The Dark Ages, serinin efsanesinde tatmin edici bir ilerleme sunabilir.

## GELİŞEN SAVAŞ SİSTEMİ

DOOM'un merkezinde her zaman savaş olmuştur. The Dark Ages'in , oyun dünyasındaki yerini gerçekten hak ettiği yer de burasıdır. DOOM Eternal son derece hızlı çeviklik ve kaynak yönetimini vurgularken, The Dark Ages savaşa daha ayakları yere basan, bilinçli bir yaklaşım getiriyor.



Sonuç olarak oyuncuları meşgul eden ve denemeye teşvik eden aerodinamik, özelleştirilebilir bir cepanelik ortaya çıkmış oluyor.

En önemlisi, düşman çeşitliliği bu araçların tam olarak kullanılmasını talep edecek şekilde ayarlanmış olması. Bazı iblisler belirli silahlara veya kalkan savuşturmalarına karşı hassas ve oyunun ilerleyen kısımlarında yapılan bir çok dövüş, hayatta kalmak için çevre kontrolü ve hızlı reflekslerin gerekli olduğu kaotik mermi mücadelelerini ortaya çıkarıyor.

## MECH'LER VE EJDERHALAR

The Dark Ages'in en dikkat çekici özellikleri arasında dev bir Mech'e pilotluk yapma ve bir cehennem ejderhasına binme yeteneği yer alıyor.

Ancak pratikte sonuçlar daha karışık. Bu sahnelerin olağanüstü görüldüğünü kabul etmek gerekir, ancak maalesef sığ mekanikler göze çarpıyor. Mech sekansları, sınırlı düşman çeşitliliği ve tekrarlayan saldırı modelleriyle basit kaçın ve vur döngülerine indirgeniyor. Bu arada, ejderha savaşı, heyecan verici uçuş görselleri sunmasına rağmen, DOOM'un ana savaşının yoğunluğundan yoksun olan savaşlara ve kaçınma hareketini zamanlamanız gereken mini oyunlarına indirgenmiş.

Havada durmaya ve ritmik kaçışlar yapmaya zorlanmak da doğal olarak yüksek hızlı savaş fantezisini baltalıyor. Bu sekanslar sanki derin bir oynanış sunmaktan çok tempoyu kırmak için var gibi gözüküyor.

Nihayetinde, bu sapmalar amaçlarına hizmet ediyor. Çeşitlilik ve görsel hayranlık uyandırabilecek anlar sunuyorlar, ancak oyunun ana savaşında bulunan deneyimin gerisinde kalıyorlar.

## KEŞİF VE İLERLEME

Daha önceki DOOM oyunlarında çoğunlukla doğrusal seviye tasarımına yer verilirken, The Dark Ages'te her şey daha açık.

Bu değişikliklerin başında, hem savunma amaçlı bir savuşturma mekanizması hem de saldırgan bir testere bumerangı olarak hizmet veren çok işlevli bir araç olan Kalkan Testeresi geliyor. Oyuncuların parlayan mermileri saptırmasını, düşmanları uzaktan vurmasını ve kalabalıkları şık bir yetenekle parçalamasını sağlayan bu araç, oyunun en ayırt edici eklentisi. Bu sadece bir hile değil; daha yüksek zorluklarda hayatta kalmak için kalkan kullanmak şart hale geliyor ve kalkanın gelişen yükseltmeleri oyun ilerledikçe derinlik katıyor. Kalkan Testeresi ile birlikte yakın dövüş de büyük ölçüde genişliyor. Elektrikli eldiven ve demir balta, standart ateşli silahlara tatmin edici alternatifler sunuyor. "Zafer öldürmelerinin" yerini daha hızlı yakın dövüş komboklarının alması, içgüdüsel gösterinin bir kısmını azaltıyor, ancak bunun savaşı kolaylaştırdığını ve kilitleme animasyonları olmadan hızın akmasını sağladığını kabul etmek gerekiyor. Yakın dövüş sistemi DOOM'un vahşetinin doğal bir uzantısı ve ortaçağ ortamına mükemmel bir uyum sağlıyor. Yine de The Dark Ages, serinin silah oyununu bir kenara atmıyor, aksine, bunu yüceltiyor. Silah listesi, savaş tüfeği gibi klasiklerin geri dönüşü; Skull Crusher ve Chain Shot gibi yeni girişlerle çeşitli ve yaratıcı bir deneyim kazandırıyor. Dönüştürülebilir silahlar, oyuncuların modlar arasında anında geçiş yapmasına olanak tanıyor. Örnek olarak bir av tüfeğini süper av tüfeğine dönüştürmek verilebilir. Bu da esnekliği korurken envanter karmaşasını azaltıyor.

Daha büyük bölgeler keşif, gizli avlanma ve daha serbest savaş karşılaşmalarını teşvik ediyor. Oyun tamamen açık dünyaya geçmemiş olsa da (çok şükür), birkaç görev oyuncuları gizli öğeler, yan mücadeleler ve yükseltme kaynaklarıyla dolu geniş, yarı-sandbox bir ortama sokuyor.



Bu bölümlerin getirdiği çeşitlilik ve hız takdir edilmeli, ancak düşman yapay zekasının daha geniş alanlarda yetersiz kalabileceği unutulmamalıdır. Keşif, seviye tasarımının kendisinden değil, savaşın doğası gereği çok eğlenceli olmasından dolayı başarılı oluyor. Yani anlayacağınız eğer başka bir oyun olsaydı başarılı olduğunu söylemek çok zor olurdu. Yükseltme sistemi, silahları, yakın dövüş yeteneklerini ve Shield Saw'ı geliştirmek için tapınaklarda harcanabilen para sistemleri (altın ve yakut) aracılığıyla gerçekleştiriliyor. Bu yükseltmelerin çoğu, elemental değiştiriciler veya gelişmiş savuşturmalar gibi anlamlı şeyler. Fakat, yükseltme sistemi derinlikten yoksun. Birkaç yükseltme dallanmasının yolu veya daha uyumlu yükseltmeler daha da ödüllendirici hale getirebilirdi.

Yine de, temel döngü savaş, keşfet, yükselt. Oynanış ve tatmin edici güç artışı hissi arasında "Oyundan Çık" tuşuna basmak bir hayli zor oluyor.

## SUNUM VE SES

Görsel açıdan The Dark Ages bir harikadır. Gotik mimari, yıkık savaş alanları ve cehennem kaleleri atmosferi hissettiriyor. Önceki oyunların steril bilim kurgu koridorlarından daha barok ve efsanevi bir şeye geçiş var ve id Software'in sanat ekibi böylesine uyumlu ve sürükleyici bir dünya yarattığı için büyük bir övgüyü hak ediyor.

Performans da kusursuz. Ekranda düzinelerce düşman ve merminin olduğu yoğun dövüşler sırasında bile kare hızı sabit ve duyarlı kalıyor. Ancak dikkate değer bir dezavantajı müzikleri. DOOM (2016) ve Eternal'ı ikonik müzikleriyle tanımlayan besteci Mick Gordon artık seriye bağlı değil. Onun yokluğu acı bir şekilde hissediliyor. Yeni müzik tonu yakalıyor ancak Gordon'un çalışmasının oyuna getirdiği unutulmaz riffler ve ritmik sinerjiden yoksun.

## DEĞERLENDİRME

DOOM: The Dark Ages, onlarca yıldır birinci şahıs nişancı savaşının standartlarını belirleyen bir serinin cesur ve iddialı bir evrimidir. DOOM'u ikonik yapan amansız yoğunluk, ritmik şiddet ve derin bir güç ve momentum hissini bir kenara bırakmadan oyun döngüsünü başarılı bir şekilde yeniden oluşturuyor. Tonu efsanevi, ortaçağdan ilham alan bir dünyaya doğru çevirerek ve savuşturma gibi oyunu ve çeşitli yakın dövüş seçenekleri gibi yeni



mekanikleri entegre ederek oyun, hem tematik hem de mekanik olarak bir DOOM oyununun ne olabileceğinin sınırlarını zorluyor.

The Dark Ages'in en övgüye değer yönlerinden biri, aciliyeti kaybetmeden hızı yavaşlatmaya istekli olması. Çatışma daha ağır, daha taktiksel ancak daha az heyecan verici değil. Kalkan testeresi gibi araçların anlamlı yakın dövüş seçenekleri ve silah dönüşümleriyle bir araya gelmesi, taze ve sürekli ilgi çekici bir savaş sistemi ortaya çıkarıyor. Oyuncular artık sadece koşup ateş etmiyorlar; hem hassasiyet hem de yaratıcılık gerektiren acımasız ve şiddetli saldırıları, savuşturmaları ve karşı koymaları bir araya getiriyorlar.

Görsel ve tematik olarak oyun büyüleyici. Gotik- fantezi ortamı, serinin estetiğine yeni bir soluk getirerek steril laboratuvarları ile siber cehennem manzaralarını yıkık katedraller, yanan kaleler ve savaştan zarar görmüş devasa savaş alanlarıyla değiştiriyor. Bu değişim sadece yüzeysel değil; atmosferi zenginleştiriyor ve Doom Slayer'ın mitolojik kişiliğini güçlendiriyor. Düşman tasarımından seviye yapısına kadar her şey daha karanlık, daha eski bir efsaneye yaslanıyor ve oyunun çarpık bir efsanenin hayata geçmesi gibi hissettirmesini sağlıyor.

Temel oynanış parlarken, oyunun daha deneysel unsurlarından bazıları (araç ve uçuş sekansları gibi) daha az başarılı kalıyor. Görsel bir gösteri ve hız çeşitliliği sunmalarına rağmen mekanik olarak kara savaşıyla aynı seviyeye ulaşamıyorlar. Kısa aralıklarla eğlenceli olsalar da oyunun geri kalanını bu kadar çekici kılan derinlik ve dinamizmden yoksunlar. Neyse ki bu bölümler nispeten kısa ve oyunun genel ivmesini düşürmüyor.

Keşif ve ilerleme sistemleri, radikal bir yenilik getirmese bile hoş bir etkileşim atmosferi katıyor. Geliştirmeler anlamlı hissettiriyor, gizli noktalar iyi yerleştirilmiş ve ödüllendirici ve yarı açık seviye tasarımı özgürlük ve odaklanma arasında güçlü bir denge kuruyor. Yükseltme sistemleri daha fazla karmaşıklıktan veya uyumdan faydalanabilecek olsa da, yine de amaçlarına hizmet ediyorlar: oyuncuları keşfetmeye, denemeye ve oyun tarzlarını geliştirmeye teşvik ediyorlar.

Belki de beklentilerin altında kalan tek unsur müzikler. Müzik işlevini yerine getirirse de geçmiş bölümlerle aynı ikonik enerjiyi veya unutulmaz motifleri tam olarak başaramıyor. Ritim ve atmosferle bu kadar tanımlanan bir oyunda, bu belirgin bir eksiklik olsa da hayati bir kusur sayılmaz.

Sonuç olarak DOOM: The Dark Ages, serinin bugüne kadarki en çeşitli ve taktiksel açıdan en zengin savaşını sunan cesur bir yeniden keşif. Sadece öncüllerini taklit etmekle kalmıyor; Doom Slayer'ın kimliğini ve içinde yaşadığı evreni yeniden şekillendirerek oyuncuyu serinin özünden ödün vermeden yeni bir efsanevi ışığa büründürüyor. Birkaç özellik tam olarak yerine oturmasa da, genel deneyim kendinden emin, tutarlı ve son derece tatmin edici.

Geliştirici: *id Software*

Yayıncı: *Bethesda Softworks*

Tür: *Nişancı*

Çıkış tarihi: *15 Mayıs 2025*

**8,5**

# THE ALTERS

Yazar: Ömer Faruk Aktaş







İnsanın kendine yolculuğunu anlatan oyunun hikayesi daha önce denenmemiş bir hayatta kalma konseptiyle karşımıza çıktı. Oynanış dinamikleri ve bölüm tasarımı ile beklentilerin altında kalsa da The Alters, yılın en çok konuşulan oyunlarından biri olacak.

Polonyalı video oyun stüdyosu 11 bit studios tarafından geliştirilen tek oyunculu bilim kurgu temalı hayatta kalma oyunu The Alters ile Jan Dolski'nin macerasına ortak oluyoruz. 13 Haziran 2025'te PC, PlayStation 5 ve Xbox Series X/S platformlarına gelen oyun, bölüm tabanlı yarı açık dünyası, seçimlerinize bağlı olarak gelişen hikayesi ile beni kendine bağladı. Hikayesi, mekanikleri her ne kadar sürükleyici gelse de tekrar oynanış konusunda soru işaretleriyle oyundan ayrıldım. Gelin şimdi oyunun hikayesine (spoiler yok), mekaniklerine ve neler vadettiğine bakalım.

## AKIL İLE VİCDANIN ORTASINDA DÜNYADAN UZAKTA BİR YERDE!

İbn-i Sina'nın 'öz' kavramından atıflar içeren oyunun hikayesi derin bir anlatıya sahip. Seçimlere bağlı ilerleyen hikayede farklı yollardan hikayeyi şekillendirebilir, farklı kayıtlardan diğer yolları da deneyimleyebilirsiniz.

Başlıkta da belirttiğim gibi akıl ve vicdan arasında bırakan seçimleriniz ile 'kendinize yolculuk' hikayeniz etkileyici bir şekilde işlenmiş durumda.

Bütün hikaye rapidyum ile başlıyor. Jan Dolski ve beraberindeki keşif ekibi tehlikeli bir gezegene zorunlu iniş yapıyor. Ancak ekibin diğer üyeleri Jan kadar şanslı değil. Tek başına kalan Jan Dolski, daha önce hazırlanan hareketli üsse yerleşiyor. Yapılacak çok iş var. Jan ise hayatta kalmak için rapidyum kullanarak klonlama işlemi ile alternatif Alterlerini oluşturuyor. Her Alter ana karakterin geçmişinden farklı noktalara evrilen bir alternatif hayat çizgisine sahip. Kimi doktor, kimi madenci kimisi ise botanikçi olabiliyor... Oyunda hayatta kalmak için yeni Alterler klonlayacak, onları yönetecek ve memnun etmeye çalışacağız.



Hikaye hakkında çok şey söylemek istemiyorum. Oyun hikaye tabanlı olduğu için spoiler vermem doğru olmaz. Ama sizi şaşırtacak çok farklı yollar olduğunu söylemem gerek. Özellikle de ahlaki ikilemler...

## HAYATTA KALMA MÜCADELESİ

Kısaca oyunun hikayesinden bahsettikten sonra oynanış ve mekaniklere de bakalım. Jan Dolski kısa bir yolculuğun ardından üsse ulaşınca dünya ile iletişim kuruyor.

Bu noktada hayatta kalabilmesi için zamanı iyi değerlendirmesi gerekiyor. Alterler oluşunca mutfaktan yatakhaneye, spor salonundan revize yeni ihtiyaçlar ortaya çıkıyor. Alterleri hem üstte hem de bulunduğumuz bölgedeki kaynakların çıkarımında kullanabiliyor, onlarla etkileşime geçerek ilişkimizi sürdürebilir seviyede tutmaya çalışıyoruz. Alterler için kararlar almak ve onların tepkileriyle karşılaşmak ayrı bir mücadele olarak karşımıza çıkıyor.

Jan Dolski bir yapı ustası. Bu konudaki yeteneği gelişmiyor. Eleştirdiğim noktalardan biri de bu. Klasik hayatta kalma oyunlarındaki gibi karakterimizin yetenekleri gelişmiyor. Ancak her bir Alter'de bu mekanik benzersiz bir hale bürünmüş hale geliyor.



Alternatiflerini oluşturmaya başlayınca özellikle de bilim insanı ile yeni mekanikler ortaya çıkıyor. Araştırma alanı açılıyor.

Hikaye her ne kadar bölüm bölüm devam etse de tüm oyun boyunca araştırmalar bizimle kalıyor. Bilim insanı ise hikayede bize yol gösteriyor, çözümler üretiyor. Bu şekilde her Alter'in farklı bir özelliği ve hikayesi var. Oyunda 10 farklı Alter seçebiliriz. Ancak her oyunda beşi ile yolculuğa çıkabiliyoruz.

Görevler başta sıkıcı olmasa da zamanla tekrarı oyunu boğuyor. Oynanıştaki acıcılık bu durumu tolere etse de yorulduğunuzu hissedebilirsiniz. Oyunun eksi not aldığı kısımda burada ortaya çıkıyor. Rutine binen görevler (oyunda ilerlemek için araştırmak, üretmek, keşfetmek veya yerleştirmek) sabit bir dizilimde devam ediyor.



Her bölümde bu daha komplike bir hal alıyor. Merak duygunuz yok olmasa da oynanıştaki döngü sabit olduğu için bu çarktan çıkmak isteyebiliyorsunuz.

### **Kısaca oyun mekaniklerine bakalım:**

**Benzersiz Alterler:** Her Alter benzersiz bir yaşam çizgisine sahip. Eğer bir Alter geçmişte boşanmış ise bu onun psikolojik durumuna yansıyor. Aynı zamanda hikayede de bu ikilemle de karşılaşacaksınız. Alterlerin verdiğiniz kararlar üzerinde çok fazla etkisi olacak. İsyen etmeleri bile söz konusu!

**Hayatta kalma ve üs yönetimi:** Klasik hayatta kalma unsurları oyunumuzda da bulunuyor: Kaynak topla, üs inşa et ve yönet, araştırma, uyku ve sağlık durumu... Üs yönetimi eğlenceli ve bir o kadar da akıllıca inşa edilmiş.

**Bitmeyen diyaloglar:** Derin bir anlatıya sahip hikaye uzun diyaloglarla dolu. Bir noktada beni yorduğunu söyleyebilirim. Ama bu noktada kritik kararlar ile oyununda dönüştüğüne şahit oluyoruz. Görevler haricinde yeni yapı ve araştırmalar dahi Alterlerle girilen etkileşimlere bağlanmış.

**Tekrar oynar mıyım?** Bir süre sonra tekrar oynamayı istiyorum. Çünkü aklımda acaba şu Alteri değil de diğeri alsaydım dediğim noktalar oldu. Karar noktasında ikilemde kaldığım bazen vicdanımı da görmezden gelmek istediğim noktalar vardı. Ama bu süre muhtemelen yeni bir genişleme paketi sonrası olacak.

## **GRAFİK, SES TASARIMI VE OPTİMİZASYON**

The Alters yeni nesil grafikler ve ses tasarımıyla büyüleyici bir oyun. Görünmez duvarlar haricinde beni çevre tasarımı ve atmosferden soğutan hiç birşey olmadı. Bölüm bölüm tasarlanan oyunda gezegenin farklı bölgelerinde farklı toprak yapılarıyla karşılaşmak ve bunları hem anomali hem de bir dizi radyoaktif fırtınalarla hissetmek güzeldi.



Rapidyumun yaydığı ışıklar, madenlerin benzersiz tasarım ve animasyonları etkileyiciydi. Üssümüzdeki Alterlerin animasyonları yine vasat bir performans sergilerken diyalog noktasında beklentilerimi karşılamayan bir arayüz mevcuttu. Her diyalogda sabit bir karenin bizi karşılaması hoş durmamış.

Lansman öncesi 2060 ile deneyimlediğim oyunda herhangi bir sorun yaşamadım. Lansmandan sonra 5060 ile tekrar deneyimlediğim oyunda bazen çökmeler yaşasam da bunun kişisel bir sorun olduğunu düşünüyorum. Genel olarak oyun stabildi.

## **DEĞERLENDİRME**

The Alters devamı gelecek unutulmaz yapımlardan biri olacak. Yılın en çok ses getirecek yapımlarından biri olacak oyun; üs yönetimi, Alterler ve etkileşimleri, keşif yapısı ve hikayesi ile iyi bir oyun. Eğer hayatta kalma ve bilim kurgu oyunlarına ilginiz varsa düşünmeden oyunu deneyimlemenizi tavsiye ederim. Videolardan çok fazla izlemeden oyunu oynamaya odaklanın. Çünkü oyun hikayesi sizin tercihlerinize bağlı olarak iyi bir şekilde işlenmiş. Kendi deneyimleriniz ile daha zevkli olacaktır.

Oynanıştta ise biraz sabırlı olmak, iyi stratejiler oluşturmak gerekiyor. Ve bol diyaloga hazırlanın! Çok fazla metin bir noktadan sonra beni yordu. Ana hikayenin yanında yer alan yan görevler oyuna ayrı bir tat katıyor.

Asıl yeniden oynanışı bu görevler sağlayacak ancak oyunu tamamlamak için ana göreve odaklanmak gerekiyor. Her hamle adım stres doluyken örneğin botanikçinin psikolojisiyle derdiyle ilgilenmem onun hikayesine atılmam zorlaştı. Beş Alterden oyun boyunca sadece ikisinin hikayesine odaklandım ve başarımları aldım. Diğerleri arada kaynadı.

Türe yabancıysanız indirim dönemini beklemenizi tavsiye ederim. 16-17 dolarlık bir oyun olsa da acele etmenize gerek yok. Ancak Türkçe dil desteği ile ilginç bir hikaye arıyorsanız ilk fırsatta deneyimleyin.

Günümüzde hayatta kalma oyunları giderek birbirine benzemeye ve sıradanlaşmaya başlarken, The Alters farklı yaklaşımıyla güçlü bir alternatif sunuyor. Pişman olmayacaksınız!

**8,5**

**Geliştirici:** 11 Bit Studios

**Yayıncı:** 11 Bit Studios

**Tür:** Macera ve Hayatta Kalma

**Çıkış tarihi:** 13 Haziran 2025





# BLADES OF FIRE

Yazar: Can Çiftci



Mercury Steam tarafından geliştirilen aksiyon RPG oyunu Blades of Fire, sonunda bizlerle buluştu. Hızlı tempolu dövüş sistemi, düşmanların zayıflıklarından yararlandığımız yapısı ve güçlü fantezi atmosferiyle dikkat çeken oyun, özellikle boss savaşlarıyla öne çıkıyor. Peki sen demirci ocağının başına geçmeye hazır mısın?

Mercury Steam'in yeni bir aksiyon RPG üzerinde çalıştığı duyurulduğunda, birçok oyuncu gibi biz de oyunu istek listemize eklemiştik. Souls-like dövüş formatı, Roguelike oynanış mekanikleri ile birlikte harmanlanmış güzel bir dövüş sistemine kim hayır diyebilir değil mi? Fakat her oyunun olduğu gibi Blades of Fire'in bazı sorunları olduğunu söylemeden geçemeyeceğiz.

## BLADES OF FIRE HİKAYESİ

Blades of Fire oyunun seslendirme kadrosu, hikâyeyi anlatmakta yaşadığı güçlük ve aşırı hızlı tekrara binen oynanış mekanikleri birazcık oyunu kötü etkiliyor diyebiliriz. Peki bu sorunları oyunu kötü mü yapıyor? Aslında sadece dövüşmeye girdi iseniz ve hikâye pek umrunuzda değilse çok büyük sorunlar değil, yok ben hikâyeyi takip etmek istiyorum derseniz birazcık yavan hissettiğini göreceksiniz.

Hadi gelin daha fazla beklemeden Blades of Fire oyununun incelemesine bir göz atalım.

Blades of Fire hikâye olarak çok zorlama hissettiriyor, hikâyeye başlar başlamaz sanki bir kitabın ortasından başlamışsınız gibi hissetmeniz kaçınılmaz. Oyun ana karakterimizin odun kesmesi ile başlıyor, karakterimiz odun keserken birkaç bağırışma sesi duyuyor ve yardım için oraya koşuyor.

Olay yerine varır varmaz kraliçenin askerlerinden bazılarının Abbot Dorin'e saldırır, Abbot Dorin ve yanında bulunan küçük katip Adso De Zelk tam askerler tarafından öldürülecek iken ana karakterimiz Aran De Lira olay yerine intikal eder.

Karakterimiz odun kesmek için kullandığı baltası ile Abbot Dorin'i kurtarır fakat bir yerde kılıcı kırılır, Abbot Dorin elinde tuttuğu kılıcı bizim karakterimize verir fakat ardından bir asker tarafından öldürülür. 3 saniyelik bir üzülmeye sekansından sonra Adso De Zelk ve anakarakterimiz oradan uzaklaşır, Adso De Zelk karakterimize ona vermeleri gereken gizli bir şey olduğunu söyler ve karakterimize verir. Karakterimiz eski bir örse dokunduktan sonra bilinmedik bir yere ışınlanır, ışınlandığı yerde dev bir heykel ona kendisinin Master Forger olduğunu söyler ve kendi kılıcını yapmasını ister.

Kılıcımızı yaptıktan sonra ise bulunduğumuz ev Kraliçe Nerea'nın askerleri tarafından saldırıya uğrar ve tamamen ateşler içerisinde kül olur. Ana karakterimi Aran De Lira ve yoldaşı Adso De Zelk ise buradan sonra kraliçe öldürmek için yola çıkar.

Hikâye açılış sekansı tamamen anlaşılmasız ve karakterlerin motifleri belirsiz bir şekilde ilerliyor, Adso De Zelk kim? Ana karakterimiz nasıl hemen Kraliçe Nerea'yı öldürmeye karar verdi ya da Abbot Dorin niye dümdüz öldü ve bizim karakterimiz ile bağlantısı ne bunların hiçbirisini açıklamıyor. Blades of Fire oynarken bir kitaba ortadan girmişsiniz gibi hissedeceğiniz kesin, bu tarz bir hikâye anlatımını sevebilecek çok insan yoktur sanırım. Yok benim hikâye hiç umurumda değil bana mekanik anlatıyorsanız gelin mekaniklere geçelim.





### Kendi silahını kendin yap!

Oyun içerisinde kullanacağımız silahları kendimizin yapması gerekiyor, oyunda ise toplamda 7 adet silah türü bulunmakta, bu silah türleri hançerler, çift elli balta & tokmak, süvari kılıcı, kılıç, çift elli kılıç, sarıklı silah ve mızrak. Her silah türünün ise kendisine ait 5 adet alt türü bulunuyor, bu türlerin dayanıklılığı, savurma hasarı, delme hasarı ve hasarı gibi bir faktörleri var.

Peki bu silahları nasıl yapıyoruz? Ana karakterimiz Aran De Lira, Sacred Hammer'ın taşıyıcısı olduğu için özel ocağında kendisine ait silahlar yapabiliyor. Silah yaparken ise oynamamız gereken bir mini oyun var, bu mini oyun içerisinde yaptığımız silaha ortalama 25 kere vurmamız gerekiyor, her vurduğumuz zaman silahın özelliğini belirli bir çizgiye getirmemiz gerekiyor.

### Silahınızın yıldızları çok ama çok önemli!

Peki iyi olup olmadığına ne karar veriyor? Silahımızı döerken ekranın ortasında birkaç çizgi beliriyor, bu çizgileri ise beyaz bir işarete yaklaştırmaya çalışıyoruz. Her vuruşumuzda bir çizgi aşağıya inerken diğer kısmı yukarıya

çıkıyor. Bu mini oyun ilk başta keyifli gelse bile bir yerden sonra gerçekten çok can sıkıcı olabiliyor.

Mercury Steam ise bu duruma çok güzel bir çözüm bulmuş, yapmış olduğunuz silahı daha önceden yaptı iseniz direkt en yüksek seviyede yaptığınız silah gibi üretebiliyorsunuz. Örneğin daha önceden 5 yıldızlı silah üretti iseniz oyun size hiç zorlamadan 5 yıldızlı silahını veriyor, böylece hem zamandan hem tekrardan kurtuluyorsunuz.

### Gördüğünüz bütün varilleri kır!

Oyunu oynarken bir sürü kırılabilir obje ile karşılaşacaksınız, bu objelerin neredeyse hepsi size belirli materyaller düşürecek. Tahta fıçılar kırduğunuz zaman oyun size belirli bir miktarda odun verecek, düşmanları öldürdüğünüz zaman metal ya da demir gibi cevherler ya da harita içerisinde bulunan statüleri aktifleştirdiğiniz zaman unutulmuş eşyalarla ödüllendirilebiliyorsunuz.

### Gizli sandıkları unutma!

Blades of Fire içerisinde gizlenmiş bir sürü hazine saklı, bu hazineleri araştırırsanız size ekstra can ya da enerji gibi kalıcı

güçlendirmeler verebiliyor. Bir yerde çok fazla öldü iseniz geriye dönerek keşif yapmaya çalışmanızı tavsiye ederim, böylece hem can hem güç bakımından yükseleceksinizdir. Bu küçük hazineler güçlendirme yolunda önemli bir adım.

### Farklı silah modelleri için düşman öldürmen gerekiyor!

Mercury Steam oyun içerisinde bulunan silahların hepsini düşmanların arkasına kitlemiş, oyun içerisinde düşman öldürdüğünüz zaman yoldaşınız Adso De Zelk bunu kaydını tutar. Adso De Zelk belirli sayıda düşman öldürdüğünü not ettikten sonra sana yeni silahınızın taslağını verir, böylece bir sonraki Forge ziyaretinizde yeni silahınıza erişebiliyor olursunuz.

Bu sistem başta keyifli gelse bile bir süre sonra aynı düşmandan 60 tane öldür ya da bu bossun aynıısından 20 tane daha kes dayatması çok yapay bir uzatma yöntemi olmuş.

### Bölüm tasarımları gerçekten çok can sıkıcı!

Oyunun en büyük eksiklerinden bir tanesi seviye tasarımlarında diyebiliriz. Blades of Fire sizin elinizden hiç tutmadığı için takıldığınız yerde bir ile bir geri gitmeniz gerçekten çok olası bir durum. Örnek vermek gerekirse oyunun bir yerinde takıldım, takılmamın sebebi ise gideceğim yolun kapalı olmasıydı. 5-6 kere bulunduğum bölgeyi boydan boya gezdim fakat herhangi bir geçiş bulamadım, bulamamın nedeni ise yolun orada değil oyunun başında bir yerde olmasından dolayı imiş.

Kısacası oyun size hiçbir şekilde buradan gideceksin ya da burada herhangi bir yol yok demiyor. Bunun yanı sıra oyunun çevre dizaynı bir yerden sonra gidemeyeceğiniz yerlere bile gidebileceğiniz gibi gösteriyor, hemen bir zıplama mesafesinde olan bir nehir kenarına hopladığınız zaman karakteriniz oraya gitmemesi gerektiği için direkt olarak ölüyor. Bu tarz kötü seviye tasarımı can sıkıcı olabiliyor.

### Her düşman için farklı silah!

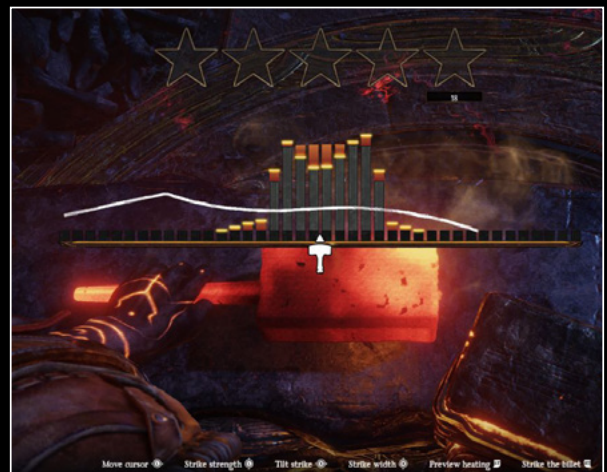
Mercury Steam oynarken neredeyse her düşman için silahınızı değiştirmeniz gerekiyor, bazı düşmanlar delici saldırılardan çok daha fazla hasar alırken bazıları daha az hasar alıyor. Spesifik olarak bu nedenden dolayı bir sürü silah modeli ile gezmemiz gerekiyor.

### Ölmek çok büyük bir ceza değil!

Blades of Fire oynarken ölürseniz son kullandığınız silahı kaybediyorsunuz, silah kaybetmek ise onu tamamen kaybettiğiniz anlamına gelmiyor. Öldükten sonra en son öldüğünüz noktaya başarıyla gidebilirsiniz silahınızı yerden tekrar alabiliyor ve savaşa devam edebiliyorsunuz. Şahsen bu mekaniği çok sevdim.

Boss dövüşleri tatmin edici değil. Blades of Fire oyununun boss savaşlarının keyifli olduğunu söylersem yalan söylemiş olurum, oyun içerisinde dövüştüğünüz bossların mekanikleri çok basit ve derinliği az. Blades of Fire oynarken fark edeceğimiz ve fark ettikten sonra gözünüze en çok batan şey ise bossların size vururken kayması. Örnek vermem gerekirse eğer boss ile aranızda ufak bir mesafe varsa boss hareket etmeden kayarak sizin vuruş mesafenize giriyor.

Bossların kaymasının yanı sıra hiç akılda kalıcı kaliteli bir boss savaşı. Blades of Fire'in son bossunu kesmek gerçekten basit ve sıkıcıydı, oyun içerisinde çoğu şeyi blocklamak ve





kaçınmak aşırı kolay olduğu için birazcık sabırlı ya da Souls-like oyuncusu iseniz hiçbir zorluk çekmeden oyunu bitirmeniz mümkün. Blades of Fire oynarken en büyük sorun sizin sabrınız olacak.

## GRAFİKLER VE SES TASARIMI

Blades of Fire gerçekten rahatlatıcı ve arındırıcı bir müzik listesine sahip diyebilirim, flüt ve güzel kuzey temalı melodiler ile birlikte Ancient Light Soundtrack'i gayet başarılı ve atmosferik derinliği artırıyor. Oyunu oynarken sizi arkadan rahatlatacak melodiler gerçekten güzel hissettiriyor ve oyun deneyiminizi artırıyor.

Blades of Fire müzikleri konusunda gayet güzel bir başarı yakalamış demekte herhangi bir hata ya da yanlışlık olmaz, Blades of Fire müzikleri konusunda beklentilerimi fazlasıyla karşıladı.

Blades of Fire'nin en zayıf kaldığı alanlardan biri ne yazık ki grafikler. Blades of Fire tamamen Unreal Engine hazır öğeleri ile oluşturulmuş bir oyun izlenimi veriyor, oyun dünyasında birisiyseniz ya da çok fazla indie oyun oynuyorsanız bu mekanikleri ve animasyonları tanıyacağınızdan emin olabilirsiniz. Karakterin kamera mesafesi, hareket ederken olan hantallığı, çevresel dokuların detayları ve görsellerin poligon sayısına kadar bütün detayları daha önceden görmüş olabilirsiniz.

Her ne kadar oyun genel olarak ortalamanın üstünde bir deneyim sunsa da, bu durumun büyük kısmı Unreal Engine'in sunduğu teknik altyapıdan kaynaklanıyor gibi hissediliyor. Peki bu kötü bir şey mi? Aslında bakarsanız Mercury Steam çok fazla büyük oyun yapan bir firma değil bu yüzden neden bu tarz bir seçimde bulduklarını anlayabiliyorum fakat 60 dolar bandında satılan bir oyundan daha fazlasını beklememiz lazım değil mi?

## DEĞERLENDİRME

Geldik en ama en önemli kısma yani bu oyuna 1.307 TL (07.06.2025 Epic Games fiyatı) verilir mi? 60 dolar bandında satılan bir oyunun Türkiye fiyatlandırması ortalama 30 dolar civarına geliyor, bu fiyat ise Blades of Fire için gayet yeterli diyebiliriz. Oyunun bize sunduğu 30 saatlik bir deneyim için gayet gözden çıkarılabilir bir fiyat diyebiliriz.

Eğer soulslike ve roguelike mekaniklerini seven bir oyuncu iseniz bu oyun tamamen size göre, yok ben hikâye istiyorum ben Dark Souls oyuncusuyum arkada duran kılıç üzerinden hikâyeyi anlamak istiyorum diyorsan o zaman bu oyun beklentilerini karşılamayabilir. Bir Dark Souls kadar zor değil fakat bir Skyrim kadar da affedici bir yapım değil.

Özetle Blades of Fire hem fiyatı hem oynanış uzunluğu ile birlikte bu türü sevenlerin denemesi gereken bir yapım olmuş.

**Geliştirici:** Mercury Steam

**Yayıncı:** 505 Games

**Tür:** Aksiyon ve Macera

**Çıkış tarihi:** 22 Mayıs 2025

7









Tom Clancy's

# THE DIVISION 2: BATTLE FOR BROOKLYN

Yazar: Can Yeşil

İssiz sokaklar, harabeye dönmüş kahve dükkanları ve bir zamanların ihtişamlı köprüsünün altında yükselen kasvetli Brownstone binalar... Uzun yıllar önce The Division'ın E3 demosunda tadımlık gördüğümüz ancak ardından oyun çıktığında sadece tutorial için kullanılan dar bir alan olarak karşımıza çıkan Brooklyn'i bu sefer doya doya gezebilmek adına Washington D.C.'den yollara düşüyoruz.

The Division 2: Battle for Brooklyn, 27 Mayıs 2025'te Year 7'nin ilk büyük DLC'si olarak PC, PS5 ve Xbox Series X|S için çıktı ve bizleri yeniden New York'a, her şeyin başladığı yere geri götürüyor. Ancak bu dönüş bir nostalji turu değil. Battle for Brooklyn, Manhattan'daki ilk salgın günlerinden yıllar sonra virüsün, çetelerin ve çözülmüş düzenin Brooklyn'i ne hale getirdiğini gözler önüne seriyor. Bu DLC, The Division hayranlarına bir fan service gibi gözükse de bundan çok daha ötesi, özellikle hikayenin bazı kesimlerinde öncesinde yaşadığımız olaylara farklı bir perspektiften bakma fırsatını sağlıyoruz ve dahil olduğumuz olayların sonuçlarını da yakından gözlemlene şansımız oluyor.

## KEENER'IN MİRASI VE OYNANIŞ DEĞİŞİKLİKLERİ

Warlords of New York genişleme paketinin doğrudan devamı niteliğindeki Battle for Brooklyn, hikayeye önceki DLC'nin kaldığı nispeten ucu açık bir noktadan başlayarak son sürat devam ediyor ancak bu sefer, daha rafine bir anlatımla, hem karakter gelişimine hem de



dünyanın evrimine odaklanan daha kompakt ama derin bir deneyim söz konusu. Yaklaşık 20 saatlik bir oynanış süresi sunuyor diyebilirim; yani tempolu bir oyuncu için tüm bölgeleri temizlemek, görevleri bitirmek ve açık dünya aktivitelerini sindire sindire oynamak bu süre zarfında mümkün. Elbette build'iniz yetersizse, ya da seviyeniz düşükse bu süre ciddi anlamda uzayabiliyor.

Henüz DLC taze taze çıkmışken ve satın almadan önce incelemelere göz atan ciddi bir oyuncu kitlesi varken hikayenin detaylarını açık etmek istemem. Bu yüzden spoiler vermeden, yalnızca şunları söylemekle yetineceğim:

Battle for Brooklyn'de hikayenin merkezine oturan iki karakter var: Dr. Kandel ve Theo Parnell. Daha önce Division evreninde karşımıza çıkmış bu ikili, bu sefer çok daha doğrudan ve belirleyici roller üstleniyorlar. Gordon Amherst'ün ismi de yeniden anılıyor; çünkü onun virüsü yayarken kullandığı 3D printer cihazı, bu yeni içerikte önemli bir rol oynuyor. Bu cihazın ne için kullanıldığı ya da kimlerin eline geçtiği gibi detaylar ise oynadıkça parça parça önünüze seriliyor.

Bu DLC'de öne çıkan bir diğer unsur da deepfake teknolojisi. Gerçek hayatta da sıkça tartışılan, sahte görüntülerle algı yönetimi yapan bu yapay zeka tabanlı teknoloji, Division evrenine de hızlı bir giriş yapıyor. Oyunun hemen başlarında bile bunun etkilerini doğrudan görebiliyorsunuz. Kimin gerçekten ne dediği, kimin ne zaman görüldüğü, hatta kimin gerçekten hayatta olup olmadığı bile sorgulanabilir hale geliyor.

The Division, Rainbow Six gibi doğrudan Tom Clancy'nin yazdığı bir yapım olmayabilir. Ancak dünya tasarımı, politik arka planı, teknoloji ve güvenlik odaklı temalarıyla Clancy'nin mirasını taşımayı sürdürüyor. Eğer "modern askeri gerilim" lafını duyduğunuzda aklınıza gelen şeyler; karanlık komplolar, çifte ajandalar, teknolojik tehditler ve güvenlik güçlerinin gri çizgilerde gezinmesi ise, Battle for Brooklyn tam olarak bunu veriyor.



Üstelik sadece çatışmalarla değil. Dinlediğiniz ses kayıtları, bulduğunuz belgeler, çevredeki duvar yazıları ve terminal kayıtları sayesinde bu dünyanın arka planı sizin ayağınıza gelmiyor, siz onu parça parça topluyorsunuz. Her bulduğunuz sokak köşesi, her taranan cihaz, bir şeyler anlatıyor. Division evrenine aşina olanlar için tüm bu detaylar birleşince ortaya çıkan tablo çok daha anlamlı hale geliyor.

İlk Division oyunundan hatırladığımız bu temizlik takıntılı, alevli ölüm mangası bir zamanlar virüsü yok etmek adına sokakları yakıp yıkan, ama bu uğurda sivilleri dahi gözünü kırpmadan harcayan bir çeteydi. Battle for Brooklyn'de onları yeniden karşımızda görünce insan ister istemez "Bunlar hala mı yaşıyor?" diye düşünmeden edemiyor. Ama yaşıyorlar. Hem de bu kez çok daha organize, çok daha saldırgan bir şekilde.

Ve işin en tehlikeli kısmı: artık sadece alev makinesiyle etrafı yakıp kül eden psikopatlar değil. Artık ellerinde Purple Flame adı verilen yeni bir teknoloji var. Bu morumsu alev, sadece düşmana korkutucu bir görsel efekt sunmakla kalmıyor, zırh sistemimizi doğrudan hedef alarak maksimum zırh kapasitemizi eritiyor. Yani sadece vurulmuyorsunuz, zamanla zayıflıyorsunuz. Üstelik bu hasar geçici değil. Kısa sürede toparlanayım diyemiyorsunuz. Her karşılaşma, önceki çatışmanın tortusunu da taşıyor.



Oyuna tam anlamıyla yeni bir gerilim seviyesi eklenmiş diyebilirim. Bu mekanik bana anında Judgment oyunundaki Mortal Wounds sistemini hatırlattı. Orada da yediğiniz her özel saldırı, can barınızın bir kısmınızı tamamen kilitliyordu ve ya sağlık kiti kullanmayı göze almalı ya da doktora görünmek zorundaydınız. Purple Flame'de de benzer bir mantık var: sadece "şu anki hasarı" değil, gelecekteki hayatta kalma şansınızı da şekillendiriyor. Hele ki uzun görevlerde, zırhınızı sürekli tamir etmeye alışkınsanız, bu mor alev karşısında birdenbire eliniz kolunuz bağlanmış gibi hissediyorsunuz.

Bu durum da oyunu farklı oynamaya itiyor. Artık her çatışmaya bodoslama dalmak değil, daha dikkatli plan yapmak gerekiyor. Bir Cleaners birimini görüp "ha bunlar zaten tanıdık, klasik alevli manyaklar" deyip geçemiyorsunuz. Purple Flame kullanan düşmanlara karşı önce pozisyon alıyor, sonra grup içindeki öncelikli hedefi seçiyor ve ona göre siperden çıkıp yeniden giriyorsunuz. Özellikle de armor regen üzerine kurulu build'ler burada bayağı zorlanıyor çünkü bu teknoloji zırhı zamanla kemiriyor ve iyileşmenize bile izin vermiyor.

Bir yandan da bu yeni sistem, takım oyunu oynayanlar için taktiksel kararların önemini artırıyor. Bir oyuncunun üzerine odaklandığında, diğerlerinin dikkat dağıtması ya da temizlik yapması gerekiyor. Yoksa hep birlikte o mor alevin altında bir güzel kuzu çevirmeye dönüşüyorsunuz.

İşte tam bu noktada, yıllardır geri dönmesi için oyuncuların beklediği ama bir türlü geri gelmeyen Smart Cover mekaniği Battle for Brooklyn ile yeniden sahneye çıkıyor. İlk oyunun belki de en stratejik becerilerinden biriydi bu: basitçe anlatmak gerekirse, siper aldığınız yüzeyi geçici bir güçlendirme alanına dönüştürüyordu. birçok oyuncunun "ya bu çok OP olur" diye düşündüğü bu sistem, aslında oyunun mevcut tehdit seviyesiyle oldukça dengeli ilerliyor. Smart Cover'ın süresi kısa, bekleme süresi uzun ve etkisi konumlandığınız siperle sınırlı. Yani haritada zıplaya zıplaya dolaşan bir tank olmuyorsunuz. Tam aksine, bir köşeyi tutup takım arkadaşlarınıza savunma noktası açmak için kullanıyorsunuz.

Oyuncular artık "ne kadar hızlı ateş ettim" değil, "nerede pozisyon aldım, hangi beceriyi ne zaman bastım" üzerinden başarıya ulaşıyor. Bu da oyunun temel çatışma ritmini kökten değiştiriyor. Artık her siper bir kale, her köşe bir stratejik karar alanı. Battle for Brooklyn'in daha metodik oynanış tarzını teşvik etmesinde bu iki mekaniğin de oldukça büyük bir payı var. Yani özetle: Purple Flame sizi geri adım atmaya zorluyorsa, Smart Cover sizi o adımı doğru noktada atmaya teşvik ediyor. Hem eski oyunculara göz kırpan, hem de yeni tehditlere karşı yeni çözümler sunan bu sistemin geri dönüşü, DLC'nin en yerinde kararlarından biri olmuş. Bunun bir benzeri mekaniği Battlefront 2 oynarken Battle Command yeteneğinde görmüştüm, iç çekmişim o zaman Battlefield 4'te Operation Locker'da C'yi tutmaya çalışırken neredeydi bu yetenek diye, nasipte Division 2'de görmek varmış.



## DEĞERLENDİRME

The Division serisi, her zaman benim için özel bir yere sahip oldu. İlk oyun çıktığında, o karla kaplı, kasvetli New York sokaklarında adım adım ilerlemek; soğuk, gri atmosferin ve üst üste yığılmış ceset torbalarıyla dolu Dark Zone'un içine girmek bambaşka bir deneyimdi. O dönem, o atmosferle bağ kurmak kolaydı; çünkü oyun adeta bir belgesel gibi, post-apokaliptik ama gerçekçi bir dünya sunuyordu.

Kışın ortasında hayatta kalmaya çalışan insanların çaresizliği, yıkılmış şehir dokusu ve soğuk renk paleti bana unutulmaz bir deneyim yaşattı. Bu yüzden The Division'daki o karlı, soğuk New York atmosferi benim için her zaman favori oldu.

Fakat Battle for Brooklyn ile The Division 2'ye döndüğümde, bu kez farklı bir deneyim yaşadım. İlk oyundaki o kasvetin yerini daha canlı, daha dinamik ve oynanışa daha çok odaklanan bir yapı almıştı.

Kışın soğuk sessizliği yerine, Brooklyn'in harabeleri ve yakılmış binalarının arasında, sürekli hareket eden, oyuncuyu tetikte tutan çatışmalar var artık. Bu açıdan baktığımda, The Division 2'nin atmosferi bana hala hitap etmiyor olsa da genel anlamda çok daha ilerlemiş olan oynanışı, akıcı çatışmaları bunu örtmeyi başarıyor.

Şahsi görüşüme göre, günümüzün bilim kurgu temalı, bazen gerçeklikten uzak, fazla fantastik ve aşırı abartılı aksiyon oyunları arasında The Division 2 hala en gerçekçi, en doğal ve en sağlam deneyimi sunan yapım konumunda. Eğer bu türde bir oyuna tek başınıza veya arkadaşlarınızla başlamayı düşünüyorsanız ilk tercihiniz kesinlikle The Division 2 olmalı zira ayırdığınız vakte oranla bu kadar verimli bir şekilde keyif alabileceğiniz başka bir oyun piyasada henüz mevcut değil ve serinin üçüncü oyunu gelene kadar da muhtemelen bu böyle kalacak.

Eğer benim gibi geri dönen bir oyuncu iseniz de kesinlikle level boost ile sizi direkt DLC'ye başlatan paketi satın almanızı tavsiye ederim.



# MAKALE

## Oyunlarda yapay zekânın evrimi: Dost, düşman ve fazlası

Yazar: Mustafa Şahin  
Sarıoğullarından



Yapay zekâ (AI), bir bilgisayarın ya da yazılımın, insan gibi düşünmesini, öğrenmesini ve tepki vermesini sağlayan sistemlerin genel ismi olduğu söylenebilir.

Peki oyunlarda yapay zekâ tam olarak ne işe yarar? Kısaca söylemek gerekirse, oyunlardaki yapay zekâ; düşmanların seni nasıl takip edeceğini, takım arkadaşlarının nasıl davranacağını, hatta şehirde yürüyen sıradan NPC'lerin bile ne yapacağını belirleyen görünmez bir beyindir.

AI'nin temel amacı, oyuncuya gerçekmiş hissi veren bir deneyim sunmaktır. Örneğin; bir düşmanın senin hareketlerini tahmin edip strateji geliştirmesi ya da bir dost karakterin yardımına koşması... Bunların hepsi yapay zekânın ürünüdür. AI, oyun dünyasının "canlandırıcısı" olarak düşünülebilir. Statik ve öngörülebilir bir yapıyı, dinamik ve sürükleyici bir evrene dönüştürür. Bu durum gerçekçi bir evren tasarımının gücünü artırır.

## İLK KULLANIMLARDAN GÜNÜMÜZE GENEL BAKIŞ

Yapay zekâ oyunlarda ilk kez çok basit bir şekilde kullanıldı. Genellikle sabit hareket eden düşmanlar ya da belli bir rota üzerinde yürüyen karakterlerdi. Ancak teknolojinin ilerlemesiyle birlikte bu zekâ da evrim geçirdi. Artık düşmanlar sadece ateş etmiyor; saklanıyor, taktik geliştiriyor ve bazen seni alt etmek için grup halinde saldırıyor.

Bugün geldiğimiz noktada, yapay zekâ sadece mekanik düşmanları değil, oyun dünyasının ruhunu oluşturuyor. Karakterler seninle konuşabiliyor, kararlarına tepki veriyor ve hatta senden öğrenebiliyor. Bu da her oyuncuya özel, farklı bir oyun deneyimi yaratıyor.

## 80'LERDEN 90'LARA: YAPAY ZEKÂ İLE TANIŞMA DÖNEMİ

### Pac-Man ve basit kaçma algoritmaları

Yapay zekânın oyun dünyasındaki ilk adımları 80'li yıllarda atıldı. Belki de bu devrimin en tanınmış örneği Pac-Man'deki hayaletlerdir. Her hayaletin kendine özgü bir algoritması vardı. Örneğin biri seni doğrudan takip ederken, diğeri kestirme yolları kullanırdı. Bu küçük farklar, dönemin teknolojisine göre oldukça akıllıca bir yapay zekâ örneğiydi.

Tabii bugünden bakınca oldukça ilkel görünebilir. Ancak unutulmaması gereken nokta, o yıllarda bu tarz mekanikler büyük bir yenilikti. Oyunlardaki AI, ilk kez sadece dekor değil, strateji gerektiren bir unsur haline gelmişti.

### Doom ve Quake ile düşmanın akıllanması

90'lara geldiğimizde işler değişmeye başladı. Doom ve Quake gibi FPS türündeki öncü oyunlar, düşman yapay zekâsını bir seviye daha yukarı taşıdı.

Artık düşmanlar seni gördüğünde saldırmakla kalmıyor, saklanıyor, pozisyon alıyor, hatta seni pusuya düşürebiliyordu. Bu o dönem için oyun dünyasına yeni bir soluk getirdiği söylenebilir.

Bu dönemde AI'nın işlevi sadece saldırmak değil, oyuncunun tepkisine göre davranmak haline geldi. Örneğin; sen kapıya yöneldiğinde, içerideki düşman pozisyon değiştiriyordu. Bu da oyuncuya "Ben gerçekten bir canlıya karşı savaşıyorum" hissi veriyordu.

Doom ve Quake, sadece görsel açıdan değil, oynanış derinliği açısından da devrimdi. AI'nın bu evrimsel gelişimi, oyunların geleceğini şekillendirdi.

## 2000'LERDE AI'NIN KARAKTERE DÖNÜŞMESİ

### Halo'daki AI kontrollü düşmanların evrimi

2000'li yıllar geldiğinde, yapay zekâ artık sadece bir "mekanizma" değil, oyunun ruhu olmaya başladı. Halo serisi bu konuda çığır açtı. Düşmanlar, senin silah türüne, sağlığına ve pozisyonuna göre davranış değiştiriyordu. Saldırmak yerine geri çekilme, grup halinde saldırı, hatta seni köşeye sıkıştırma gibi gelişmiş taktikler görülmeye başlandı.

Halo'daki düşman AI'sı, sadece kendini korumakla kalmıyor, takım arkadaşlarına yardım ediyordu. Bu da oyunun akışını tamamen değiştiren bir yapay zekâ düzeyiydi. Artık düşmanlar sadece birer engel değil, dinamik birer karakterdi. Bu durum halihazırda olan benzer yapımlardan sıyrılıp daha gerçekçi bir aksiyon akışı sağlamıştır.

### F.E.A.R. ve gerçekçi taktiksel tepkiler

F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon) ise AI'nın psikolojik derinliğe ulaşabildiğini gösteren oyunlardan biri oldu. Oyundaki düşmanlar, sadece akıllıca saldırmakla kalmıyor, oyuncunun yarattığı tehdit seviyesine göre taktik değiştiriyordu. Seni gördüklerinde saklanmak, göz temasını kaybettiklerinde farklı bir rotadan dolaşmak gibi özelliklerle donatılmışlardı.

Hatta bazı oyuncular, F.E.A.R.'daki düşmanları gerçek oyuncularından daha zeki olarak tanımlamıştı. Çünkü bu AI'lar hatırlıyor, konumunu analiz ediyor ve seni tuzağa çekebiliyordu. Bu noktadan sonra yapay zekâ artık bir yazılım değil, bir oyun içi "karakter" haline gelmişti.



## Yapay zekâ ile interaktif hikâye anlatımı

Günümüzde yapay zekâ, sadece karakterlerin davranışlarını değil, anlatılan hikâyelerin akışını da doğrudan etkileyebiliyor. AI destekli sistemler sayesinde oyuncunun kararları yalnızca sonucu değil, olayların gelişim şeklini de değiştirebiliyor. Detroit: Become Human bu tür hikâyeye temelli AI kullanımına en iyi örneklerden biri. Oyuncunun her eylemi, diyalog seçimi ve karakterler arası etkileşimi, oyunun geleceğini dallara ayırıyor.

Bu tarz AI sistemleri, senaryo yazarlığını da yeniden şekillendiriyor. Artık oyun yazarları, sadece düz bir hikâyeye yazmak yerine, sayısız olasılığın harmanlandığı bir anlatı ağı kurmak zorunda kalıyor. Bu da oyuncuya daha özgün, daha kişisel ve tekrar oynanabilirliği yüksek bir deneyim sunuyor.

Yapay zekâ, hikâyeyi sadece anlatmakla kalmıyor; oyuncuyla birlikte “yaşıyor”. Bu dinamik yapı sayesinde, aynı oyun bile her oyuncu için bambaşka bir serüvene dönüşebiliyor.

## AI'nın psikolojik ve sosyal katkısı

Yapay zekâ aynı zamanda oyuncunun psikolojisine de etki edebiliyor. AI karakterler, oyuncunun duygusal tepkilerini göz önünde bulunduracak şekilde programlandığında, oyun deneyimi daha da derinleşiyor. Örneğin; bir karakter sürekli olarak seni övüyorsa ya da yaptığın hataları tolere ediyorsa, seninle bağ kurmaya çalıştığı hissini yaratıyor. Bu da oyuncuyu oyunla daha güçlü bir şekilde bütünleştiriyor.

Sosyal anlamda da AI, çok oyunculu yapımlarda oyuncular arasında köprü olabilmekte. Takım oyunu yapan botlar, yeni başlayan oyunculara rehberlik ediyor. Aynı zamanda, boşluk doldurma ya da pratik yapma gibi alanlarda AI destekli karakterler oldukça etkili.

Gelecekte bu sosyal etkileşimler daha da gelişebilir. AI karakterlerin oyuncuyu tanıması, önceki karşılaşmaları hatırlaması ve bireysel oyuncu tarzına göre yaklaşım sergilemesi; AI'yı gerçek bir dijital yoldaş haline getirebilir. Bu durum sektördeki anlatı tarzlarından, aksiyon sahnelerine bir çok konuda daha gerçekçi ve yoğun sahnelere tanıklık edebileceğimiz anlamına gelmektedir.



HALO





## Dishonored

Yazar: Tayfun Elikem

Kraliyet ailesinin en yakınından biri olduğumuz halde birileri gelip kraliçeyi öldürüp prensesi kaçırıyor ve ortadan kayboluyor. Sonra da suç üzerimize kalıyor ve bir anda kendimizi zindanda buluyoruz. Biraz saçma geliyor değil mi? Sanki her şey planlanmış gibi. Kafa karıştırıcı bir şekilde başlayan Dishonored, çizgi roman benzeri görünümüyle, sunduğu özgürlüğüyle ve hikayesiyle mükemmel bir oyun. Arkane Studios tarafından geliştirilen ve Bethesda Softworks tarafından 2012 yılında yayımlanan aksiyon-macera oyunu olan Dishonored'a yakından bakalım.

Hikayesine başta değinmiştim ve biraz daha değineceğim ama korkmayın hikayeden belirli bilgileri alacaksınız. Veba salgınının kol gezdiği hayali bir şehir olan Dunwall'da, İmparatoriçenin koruması olan Corvo Attano'yu kontrol ediyoruz. Veba salgınından dolayı sadece insanlar değil hayvanlarda etkilenmiş durumda özellikle sıçanlar. Corvo, şehirde şöhretli bir korumadır. Çünkü Corvo hem gizlilikte hem de dövüşte çok yeteneklidir. Aynı zamanda bir suikast görevlisi olan Corvo İmparatoriçenin de en yakın korumasıdır.

Tabiri caizse şehrin içinden geçen veba salgınından dolayı yardım aramak için yurtdışına giden Corvo yurtdışından döndüğü sırada Dunwall Kulesi'ne gider ve İmparatoriçeye bir mesaj iletir ancak tam o sırada Daud isimdeki bir suikastçinin liderliğinde ki bir grup ışınlanan suikastçi tarafından saldırıya uğrarlar. Corvo'yu sihirli bir şekilde engelledikten sonra İmparatoriçeyi öldürüp Prenses Emily'i kaçırarak suikastçiler ışınlanarak ortadan kaybolurlar. İmparatoriçenin casus ustası Lord Naip, Corvo'yu o halde görünce İmparatoriçeyi öldürmek ve Prenses Emily'i kaçırmak suçuyla hapse atar ve 6 ay sonra yönetimi ele geçirir (Benim anlamadığım olay şu madem bu adam Emily'i kaçırdı o zaman onun yanında olması gerekmez mi? Burada biraz anlatım konusunda bozukluk olmuş ama çok önemli değil. Şimdi bana önemli değil dediğim için kızmayın). Sorgu sırasında saldırıyı itiraf eden Lord Naip ertesi gün Corvo'nun idam edilmesini emreder. Corvo, Amiral Havelock liderliğindeki Sadıklar tarafından hapishaneden kurtarılır. Samuel, Corvo'yu Sadıklar'ın merkezi olan Hound Pits Pub'a götürür ve maceramız bu şekilde başlar. Tamamen intikam üzerine başlayan bu hikaye bizleri inanılmaz yerlere sürüklüyor. Hikaye

olarak inanılmaz bir hikaye ve kurguya sahip olan bu oyun şuana kadar 4 puanı aldı. Peki bu oyunun kötü bir tarafı yok mu elbette var demek isterdim ama yok şaka şaka elbette var anlatayım:

Öncelikle gözüme takılan ilk hata şu oldu düşman NPC'lerin bizi görememesi oldu birader dibindeyim görürsün beni nasıl göremiyorsun! Hayır arkadaşın ölüyor onu görüp gelmesini biliyorsun ama ben dibine gelince göremiyorsun. Ne olsun istiyorsun birader? Şaka bir yana gerçekten böyle bir oyunda böyle bir sorun görmek beni çok üzdü açıkçası. NPC'ler kendilerine belirlenen yollarda ilerliyorlar serbest hareket etmiyorlar ve görüş alanları bazı yerlerde kısıtlı özellikle yukarı çıktığınız zaman sizi sadece ses çıkardığınız zaman görüyorlar onun dışında görmüyorlar. Bunun gibi sorunlar beni çok üzdü açıkçası. Oyunda başka bir sorunla karşılaşmadım. Şimdi ise en sevdiğim zamana geldik tadım yapacağız bakalım nasıl olmuş. Şey eee şimdi oyunun iyi taraflarından bahsedeyim:

Oyun inanılmaz bir özgürlük sunuyor bunu belirteyim. Bu özgürlüğü ilk olarak Crysis 1'de görmüştüm. Özgürlükten kastım şu oyun size aksiyona gireceğiniz planı size bırakıyor. İsterseniz gümbürtüyle girip önünüze çıkanı indirebilirsiniz veya çatılarda gezip gizli bir şekilde öldürüp ilerleyebilirsiniz. Hiç olmadı kimseyi öldürmeden de ilerleyebiliyorsunuz. Oyun gizlilik odaklı olduğu için ben gizli yolu tercih ettim tabii siz istediğiniz yolu seçebilirsiniz. Oyunda gizli güçlerde mevcut nereden geldiğini bilmediğimiz ve rüyamızda gördüğümüz Yabancı ile konuşuruz ve bize gizli güçler verir. Aynı zamanda bize bir kalp verir.



Bu kalp bize bazı sırlar verir aynı zamanda rün ve kemik tılsımlarının yerini gösterir. Bu rünleri karakterimizin güçlerini yükseltmek ve yeni güçler elde etmek için kullanıyoruz. Kemik tılsımları ise karakterimize hali hazırda 10 adet yetenek kazandırıyor. Örneğin su altında nefes almada yatkınlık veya daha hızlı yüzmeye gibi güçler. Oyunda ki bu sistemi iyi tarafa aldım çünkü gerçekten güzel düşünülmüş bir fikir. Bu arada sıçanlara dikkat edin sıçanlar grup halinde olduğu zaman size saldırıyor. Dikkatlerini dağıtmak için öldürdüğünüz düşmanların cesetlerini önlerine atın. Bu ve bunun gibi örnek mevcut oyunda. Oyunun yan karakter işleyişi de gerçekten inanılmaz. Ben teçhizat temin etmek belirli karaktere giderken onu yerinde bulamamıştım sonra bulunduğum binada gezerken onu başka bir yan karakterin odasının kapı deliğinden baktığını gördüm. Evet bildiğiniz dikizliyordu. Oyunda bunun gibi olan bir çok örnek mevcut aynı zamanda rol yapma oyunu olduğu için kaderi bize kalmış karakterleri var ve bu özellik oyunu bir kez daha oynama isteği uyandırıyor. Bu arada oyunun müzikleri ortalama çok iyi değil ama çok kötü de değil. Hikayeye daha fazla hakim olmak içinse oyun içinde bulduğunuz kitapları, notları ve belgeleri okuyabilirsiniz.





# Neler oldu neler!

Yazar: Berk Söğütü

**MAYIS 2025'TE OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.**

## **Grand Theft Auto 6 çıkış tarihi açıklandı!**

Rockstar Games merakla beklenen **Grand Theft Auto 6**'nın çıkış tarihini resmen açıkladı. GTA 6, 26 Mayıs 2026'da PlayStation 5 ve Xbox Series X|S platformlarında çıkışını gerçekleştirecek. Rockstar oyunlarından alışık olduğumuz üzere, oyunun PC sürümü daha sonraki bir tarihte yayımlanacak. Take-Two, Grand Theft Auto 6'dan rekor bir satış bekliyor.



## **Europa Universalis 5 duyuruldu!**

Paradox, 'Project Caesar' adıyla geliştirdiği **Europa Universalis 5**'i duyurdu. Serinin son oyunu 2013 yılında yayınlanmıştı bu yüzden serinin hayranları uzun zamandır yeni oyunu bekliyordu. Geçtiğimiz yıl yeni oyunun geliştirilmeye başlandığı duyurulmuş ve geliştirici günlükleri paylaşılmıştı. 1337 yılından başlayacak oyunun haritası Çin'den Avustralya'ya Amerika kıtasından Afrika'ya kadar uzanıyor. Türkçe dil desteği de bulunacak olan oyunun çıkış tarihi henüz paylaşılmadı.



## **S.T.A.L.K.E.R.: Legends of the Zone Trilogy çıktı!**

Ukraynalı oyun stüdyosu GSC Game World, orijinal S.T.A.L.K.E.R. oyun üçlemesinin yükseltilmiş versiyonu olan **S.T.A.L.K.E.R.: Legends of the Zone Trilogy**'yi PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında piyasaya sürdü. Bu paket içerisinde Shadow of Chernobyl, Clear Sky ve Call of Prypiat'ın yükseltilmiş sürümleri bulunuyor. Yeni nesil için güncellenen üçleme geliştirilmiş görseller, oynanış düzeltmeleri, yeni nesil konsol optimizasyonları ve genişletilmiş mod desteği sunuyor.



## Naughty Dog'dan yeni bir oyun daha yolda!

**Naughty Dog** stüdyo başkanı Neil Druckmann, geçtiğimiz yıl duyurulan bilim kurgu aksiyon ve macera oyunu Intergalactic: The Heretic Prophet'in geliştirdikleri tek oyun olmadığını Press X to Continue podcast'indeki röportajında duyurdu. Stüdyonun yeni bir IP üzerinde çalışıyor olması mümkün ancak şimdiye kadar edindiğimiz bilgiler Druckmann'ın duyurulmamış oyununun The Last of Us Part 3 olduğunu gösteriyor.



## Mount & Blade 2: Bannerlord War Sails ertelendi!

TaleWorlds Entertainment, aksiyon ve rol yapma oyunu **Mount & Blade 2: Bannerlord**'un genişleme paketi **War Sails**'in önümüzdeki sonbahar aylarına ertelendiğini açıkladı. Stüdyo istedikleri kalite seviyesine ulaşmak için biraz daha zamana ihtiyaçları olduğunu bu yüzden bu kararın alındığını belirtti. Ayrıca, temel oyun üzerinde iyileştirmelerin sürdürüleceği ifade edildi.



## The Division 2: Battle for Brooklyn genişleme paketi yayımlandı!

Ubisoft tarafından geliştirilen **Tom Clancy's The Division 2** için **Battle for Brooklyn** genişlemesi PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında yayımlandı. Ubisoft ayrıca ana oyunun artık Xbox Game Pass'te yer alacağını söyledi. The Division 2: Battle for Brooklyn genişleme paketinde oyuncular New York'a geri dönerek, Brooklyn'in detaylı olarak yeniden yaratılmış mekanlarında 40 seviyelik bir güçlendirme alarak, hikâye kampanyasına doğrudan başlangıç yapabilecekler.



## Valorant, temmuz ayında Unreal Engine 5'e geçecek!

Riot Games, popüler birinci şahıs taktik kahraman nişancı oyunu **Valorant**'ı önümüzdeki temmuz ayının sonlarına doğru Unreal Engine 5'e geçirmeyi planlıyor. Unreal 5'e yapılan yükseltme, 11.02 yamasıyla gelecek. Stüdyo bu geçişin oynanışı bozmayacağını hatta oyun motoru yükseltmesinin performansı iyileştireceğini ve gelecekteki yama indirmelerini daha hızlı hale getireceğini vadediyor.



# OYG

YENİ NESİL  
OYUN HABERCİLİĞİ

OYUN GÜNLÜĞÜ

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