

# OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

# 39

MART 2026

# GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

**İNCELEME**

Resident Evil Requiem

Romeo is a Dead Man

Reanimal



# İÇİNDEKİLER

## İncelemeler

4 Romeo is a Dead Man

12 PUBG: Blindspot

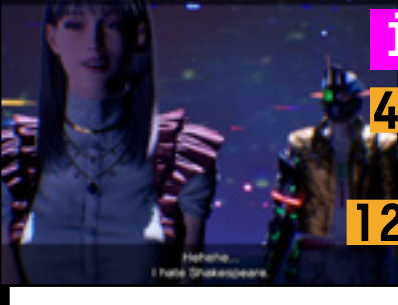
18 Resident Evil Requiem

26 Reanimal

34 Norse: Oath of Blood

## Neler oldu neler?

38 Oyun haberleri



## KÜNYE

OG

Nur Betül Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

### YAZARLAR

Selenge Buçak

İsmail Ağuş

Özge Güzel

Yavuz Bektaşoğlu

Emirhan Kara



# OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dergimizin 39. sayısı ile yeniden karşınızdayız.

Bu sayıda; Suda51'in çılgın uzay-zaman macerası Romeo is a Dead Man, PUBG serisini tepeden bakış taktik nişancıya taşıyan PUBG: Blindspot, Little Nightmares'ın geliştiricilerinin co-op korku deneyimi Reanimal ve Viking Çağı Norveç'ine sıra tabanlı taktik savaşlar sunan Norse: Oath of Blood'un yanı sıra, serinin dokuzuncu ana oyunu olarak Grace Ashcroft ve Leon S. Kennedy'nin hikâyelerini iç içe geçiren Resident Evil Requiem incelemelerine yer veriyoruz.

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

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

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar!

**Nur Betül Aktaş**



**İNCELEME**

**ROMEO IS A  
DEAD MAN**

**Yazar: Selenge Buçak**



Romeo is a Dead Man, Grasshopper'ın ilk bağımsız yayını ve Suda51'in filtresiz vizyonunu doğrudan önümüze koyuyor. Yarı ölü bir cyborg şerifle çoklu evrende kayıp bir aşkın peşine düşerken oyun sürekli biçim değiştiriyor; manga panellerinden stop-motion'a kayıyor, Shakespeare ile Gundam aynı cümlede buluşuyor.

Performans sorunlu, navigasyon yer yer kaotik. Ama tüm pürüzlerine rağmen kategorize edilmeyi reddeden, inatla kendi kimliğini savunan bir deneyimle karşı karşıyayız.

## **ROMEO İS A DEAD MAN İLE GRASSHOPPER YENİ BİR SAYFA AÇIYOR**

Romeo is a Dead Man, Grasshopper Manufacture için sadece yeni bir IP değil; stüdyonun çalışma biçiminde de ciddi bir değişimin işareti. Çünkü bu proje, Grasshopper'ın tarihinde ilk kez kendi yayıncılığını üstlendiği oyun. 2021'de NetEase tarafından satın alındıklarında "Acaba ne kadar özgür kalacaklar?" sorusu çok sorulmuştu. Bu oyun o soruya verilmiş somut bir cevap niteliğinde.

Elbette NetEase tamamen arka planda değil. Finansal ve operasyonel destek sürüyor; ancak projenin yaratıcı yönü Suda51 ve ekibinin elinde. Stüdyonun son orijinal IP'sinden bu yana beş yılı aşkın süre geçmiş olması da bu yeni başlangıcın ne kadar anlamlı olduğunu gösteriyor.

Bu ilişkinin küçük ama anlamlı bir yansıması mağaza sayfalarında bile görülüyor. Steam'de hem geliştirici hem yayıncı olarak Grasshopper Manufacture listelenirken, PlayStation Store'da yayıncı kısmında NetEase Interactive Entertainment adı



yer alıyor. Yani tablo net: Tam bağımsızlık değil, ama güçlü bir özerklik var.

Bu arka plan üzerine inşa edilen oyun 11 Şubat 2026'da PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC için dijital olarak çıkış yaptı. PC tarafında hem Steam hem Microsoft Store tercih edilmiş. Fiziksel sürüm ile artbook ve soundtrack planlanıyor ancak henüz hazır değil.

Tepkiler ise beklendiği gibi ikiye ayrılmış durumda. Görkemli sanat yönetimi, özgün müzikal kimlik ve yaratıcı oynanış mekaniği bir tarafta parlarken, performans sorunları ve kafa karıştıran navigasyon tasarımı diğer tarafta hayal kırıklığı yaratıyor. Ancak tam da bu çelişkili yapı, Suda51'in imzasını taşıyan radikal bireyselliğin göstergesi. Standardize edilmiş bir endüstride, oyun bir bakımıyla kusurlarıyla birlikte nefes aldırıyor denilebilir.

## **ROMEO İS A DEAD MAN HİKAYESİ: ÇOKLU EVRENİN MERKEZİNDEKİ KAYIP AŞK**

Oyunun hikayesi alternatif 2019'da, Pennsylvania'nın küçük kasabası Deadford'da başlıyor. Genç şerif yardımcısı Romeo Stargazer, yolda baygın bulunduğu ve hafızasını kaybetmiş gizemli Juliet Dendrobium ile tanışıyor. İkili arasında hızla bir bağ oluşuyor ve birlikte kasabadan kaçmayı planlıyorlar. Ancak tam o gün Juliet ortadan kayboluyor.

Romeo ise White Devil adlı kozmik bir varlığın saldırısına uğrayarak sağ kolunu ve yüzünün yarısını kaybediyor.

Dahi bilim insanı dedesi Benjamin Stargazer (Back to the Future'in Doc Brown'ı ve Rick & Morty'nin Rick'ine açık göndermelerle dolu bir karakter), Romeo'yu Dead Gear Life Support System (ölü dişli yaşam destek sistemi) ile kurtarıyor. Gözünden enjekte edilen bu siberetik maske onu yaşamla ölüm arasında askıya alıyor.

Benjamin bu süreçte hayatını kaybediyor ancak bilincini Romeo'nun deri ceketinin arkasına 2D animasyonlu bir yama olarak aktarmayı başarıyor. Bu absürd detay aslında oyunun tonunu mükemmel özetliyor: Trajedi ile komedi iç içe, bilim kurgu ciddiyeti ile manga estetiği yan yana. Benjamin oyun boyunca rehberlik etmeye devam ediyor ve bu dinamik oyunun tamamında muhteşem işliyor.

Artık yarı-ölü bir cyborg olan Romeo, FBI Space-Time Police (FBI Uzay-Zaman Polisi) birliğine katılarak The Last Night (Son Gece) uzay gemisine alınıyor. Görevi parçalanmış evrendeki en tehlikeli kaçakları avlamak. İşin kişisel boyutu ise her avladığı suçlunun Juliet'in yüzünü taşıması. Farklı zaman çizgilerinde dağılmış "Singularity Juliet" versiyonları hem boss dövüşlerini hem de merkezi gizemi oluşturuyor. Romeo her görev için farklı bir zaman dilimine ve boyuta gönderiliyor, ve her birinde Juliet'in bir versiyonuyla yüzleşiyor.



## OYNANIŞ SİSTEMİ

Romeo is a Dead Man'in savaş sistemi, türün köklü örneklerinden ders alıyor ama kendi kimliğini de inşa ediyor. No More Heroes'un yakın dövüş odaklı formülü ile Shadows of the Damned'in silah mekaniklerini birleştirerek bir hack-and-slash deneyimi sunuyor. Ancak sistemi asıl farklı kılan şey, sunduklarından çok sunmadıklarında.

Oyunda blok ya da parry (savuşturma) yok. Hayatta kalmanın tek yolu dodge-roll (yuvarlanarak kaçınma). Bu tasarım kararı tempoyu doğrudan etkiliyor. Özellikle yüksek zorluk seviyelerinde düşman hareketlerini okumadan hayatta kalmak mümkün değil. İlk saatlerde kısıtlayıcı hissettirebiliyor; fakat zamanlama oturduğunda sistem ciddi bir tatmin sağlıyor. Çünkü hata payı dar. Yanlış hamle, doğrudan ceza demek.

Bu riskli yapı oyuncuyu silah sistemini aktif kullanmaya zorluyor. Toplamda 4 yakın dövüş ve 4 menzilli silah arasında anlık geçiş yapılabilir. Yakın dövüşte dengeli Spazer, ağır Star Destroyer, hızlı Juggernaut ve bölünebilen Arcadia öne çıkıyor. Menzilli tarafta ise Discovery lazer tabancası, Nebuchadnezzar makineli tüfek, Diaspora pompalı ve Yggdrasil roketatar bulunuyor.

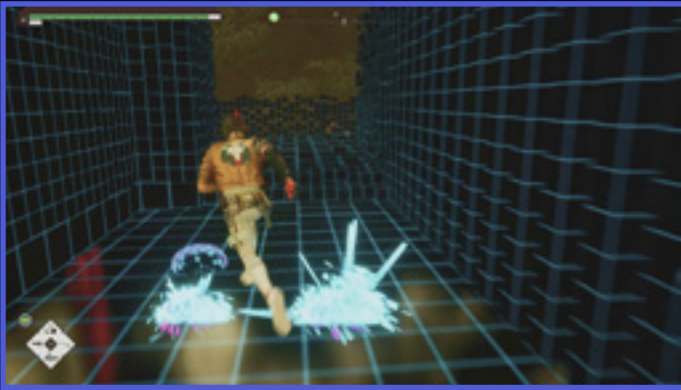
Silah geçişleri akıcı olmakla birlikte, yakın ve menzilli arasındaki geçişte kasıtlı bir savunmasızlık penceresi bırakılmış; bu dengeli ama tartışmalı bir tasarım kararı.

Silahların asıl anlam kazandığı yer ise Bloody Summer (kanlı yaz) özel saldırı mekaniği. Düşmanlara hasar verdikçe doldurulan kan ölçeği tamamlandığında tetiklenen bu yıkıcı AoE (alan etkili) saldırı hem devasa hasar veriyor hem de Romeo'yu iyileştiriyor. Her silah için yerde, havada ve kaçınma sırasında farklı varyasyonlar bulunuyor; bu da toplamda 24 Bloody Summer kombinasyonu anlamına geliyor. Özellikle zor modda bu sistemi doğru zamanda kullanmak hayati. Çünkü Bloody Summer yalnızca hasar vermek için değil, hayatta kalmak için de kritik bir araç.

Bu temel savaş yapısı gerçek sınavını boss dövüşlerinde veriyor. Her boss farklı saldırı kalıpları ve tempo gerektiriyor. Bazıları öğretici, bazıları refleks testine dönüşüyor. Oyunun en çok konuşulan ve övülen kısmı da bu karşılaşmalar.

## OYUN İÇİ MEKANİKLER

Boss dövüşlerinin yanında oyunun en yaratıcı mekaniği Bastard sistemi. Düşmanlardan düşen tohumlar The Last Night gemisindeki bahçeye ekilip gerçek zamanlı olarak 10 dakikaya kadar büyütülebiliyor.



Bu pasif büyüme sistemi oyunu kapatıp açtığımızda bile devam ediyor. 4 adete kadar eş zamanlı olarak kuşanılabilen bu yaratıklar dondurma saldırıları, acil iyileşme, kalkan, şimşek çarpması gibi farklı yetenekler sunuyor.

Ama sistemin derinliği burada bitmiyor, daha da derinleşiyor çünkü Persona ve Megami Tensei füzyon mekaniğini andıran bir yapı mevcut: iki Bastard birleştirilerek daha güçlü versiyonlar yaratılabiliyor. Normal zorlukta opsiyonel olan bu sistem, yüksek zorluklarda ustalaşılması zorunlu hale geliyor. Her boss dövüşü öncesi hangi Bastard kombinasyonunu getireceğimize dair stratejik planlamalar yapmak bir ritüel haline geliyor; bu meta-katman oyuna derinlik katıyor.

Bastard sisteminin aksine, Nirvana TV sistemi yaratıcı potansiyeline rağmen oyunun en tartışmalı mekaniği. Voxel tabanlı subspace labirentleri konsept olarak ilgi çekici ama uygulama sorunlu: tutorial yok, hangi TV'nin nereye bağlandığına dair takip yok ve kaybolmak çok kolay. Birkaç kez aynı labirentte 15 dakika boyunca dolaştığımı ve ne yaptığımı unuttuğumu itiraf etmeliyim.

Oyunun yapısal derinliği zorluk seviyeleriyle de kendini gösteriyor. Çikolata türleriyle adlandırılmış dört seviye mevcut: White Chocolate (kolay), Milk Chocolate (normal), Orange Chocolate (zor) ve Couverture Chocolate (süper zor). Couverture Chocolate seviyesi oyun tamamlanana kadar "Mystery Chocolate" olarak gizli tutuluyor ve ancak ilk oynanışın ardından açılıyor.

## GÖREVLER VE LİNEER BÖLÜM YAPISI

Romeo is a Dead Man tamamen lineer bir deneyim sunuyor; açık dünya veya yan görev sistemi yok. Odak tek bir şey: hikaye ve aksiyon.



Yapı 7 ana boss savaşı bölümü etrafında kurulu. Bunun yanında, The Last Night gemisinde geçen Bölüm 3: Plight kısa bir eğitim bölümü olarak öne çıkıyor (ana boss savaşı yok). Teknik olarak 8 numaralı bölüm mevcut ama ana gameplay (oynanış) aşamaları olarak "7 bölüm" ifadesi kabaca doğru.

Her bölüm belirgin bir ritimle ilerliyor: keşif, çatışma, mini karşılaşmalar ve final boss. Bu yapı tempo açısından sıkı tutuluyor ve oyun gereksiz yere uzatılmıyor. Ana hikaye yaklaşık 12-15 saat sürüyor; bu süre keşif ve yan aktivitelerle 20 saate kadar uzayabiliyor. Tüm deneyim, birden fazla zorluk seviyesinde oynama ve post-game içerikle birlikte 40 saate ulaşabiliyor.

Görevler arası ise The Last Night uzay gemisi hub (merkez) olarak karşımıza çıkıyor. 16-bit piksel sanat stiliyle sunulan bu alan, oyunun görsel çeşitliliğinin en radikal örneklerinden biri. Buradan silah geliştirme, Bastard bahçesi ve Room of Trials gibi sistemlere erişiliyor. Collectible'lar (toplanabilir eşyalar) her seviyede gizli ancak toplamak tamamen isteğe bağlı; keşfetmek oyuncunun tercihine kalmış. Yani yapı basit ama boş değil; lineer tasarımın içinde kontrollü bir ilerleme alanı bırakılmış.

Muhteşem görseller, tartışmalı performans Romeo is a Dead Man'ın sanat yönetimi neredeyse herkesçe oyunun en büyük başarısı olarak kabul ediliyor. Oyun her bölümde tamamen farklı bir görsel kimliğe bürünerek sürekli değişen bir deneyim sunuyor. Bir bölümde modern üç boyutlu grafiklerle karşılaşırken, bir diğerinde sayfa sayfa ilerleyen çizgi roman panellerine dönüşüyor. Anime tarzı animasyonlar, 16-bit piksel sanat, küp tabanlı labirentler ve hatta stop-motion sekanslar peş peşe sıralanıyor. Ama bu çeşitlilik asla rastgele hissettirmiyor. Tam tersine, her stil hikayeye doğrudan bağlantılı. Örneğin, 1992 akıl hastanesi bölümünün siyah-beyaz sunumu sadece klasik korku oyunlarına selam çakmıyor; aynı zamanda Romeo'nun travmatik geçmişini yansıtan bir anlatı aracı olarak işlev görüyor. Hub gemisindeki 16-bit piksel sanat ise 90'lar JRPG'lerine nostaljik bir gönderme yaparken, karakterler arası samimi etkileşimlere rahat bir alan açıyor.

Asıl görsel şöleni ise boss tasarımları sunuyor. Grotesk ve unutulmaz bu yaratıklar, birbirinden tamamen farklı estetiklere sahip. Üstelik Suda51'in referans evreni burada iyice genişliyor: Shakespeare'den The Smiths'e kadar uzanan bir yelpaze var. Bu referanslar yüzeysel değil; hikayeye ve diyaloglara yedirilmiş durumda. Edebiyat mezunu olarak bu katmanları yakalamak benim için ayrıca keyifliydi.

Ancak tüm bu görsel ihtişamın ciddi bir bedeli var. Performans, oyunun en evrensel eleştiri aldığı alan. PS5'te hedeflenen 60 FPS'e nadiren ulaşıyor; özellikle yoğun çatışmalarda kare hızı 30 FPS'in altına düşebiliyor. PC tarafı da çok daha iyi değil. En yüksek ayarlarda hiçbir ekran kartı tutarlı bir 60 FPS deneyimi sunamıyor. Oyunun vizyonu muazzam ama bu vizyonu destekleyecek teknik altyapı maalesef yeterli değil.

## **ROMEO İS A DEAD MAN**

### **SESLENDİRME VE MÜZİK KALİTESİ**

Görsel tarafta yaşanan teknik dalgalanmalara rağmen ses tarafı çok daha sağlam bir izlenim bırakıyor.

Soundtrack; Nobuaki Kaneko, Luby Sparks, Cody Carpenter ve Scha Dara Parr iş birliğiyle hazırlanmış. Ortaya çıkan müzik dili geniş bir yelpazeye yayılıyor: synthwave, industrial rock, J-pop ve 8-bit chiptune etkileri bir arada.

Müzikler sadece arka plan değil; çatışmaların temposunu belirleyen aktif bir unsur. Her bölüm kendi ses dünyasını kuruyor ve bu da oyunun enerjisini sürekli canlı tutuyor. Seslendirme tarafında Antony Del Rio, Romeo'nun kırılganlığı ile öfkesini dengeli bir şekilde yansıtıyor. Absürd mizah ile dramatik anlar arasındaki geçişler doğal duruyor. Silah ve patlama efektleri de tatmin edici; savaşın fiziksel ağırlığını hissettiriyor.

Teknik olarak küçük bir not düşmek gerekirse, PS5'te kontrolcü üzerinden alınan seste zaman zaman tiz dengesizlikleri duyulabiliyor. Harici bir ses sistemi ya da kablosuz kulaklık kullanıldığında bu durum büyük ölçüde ortadan kalkıyor.

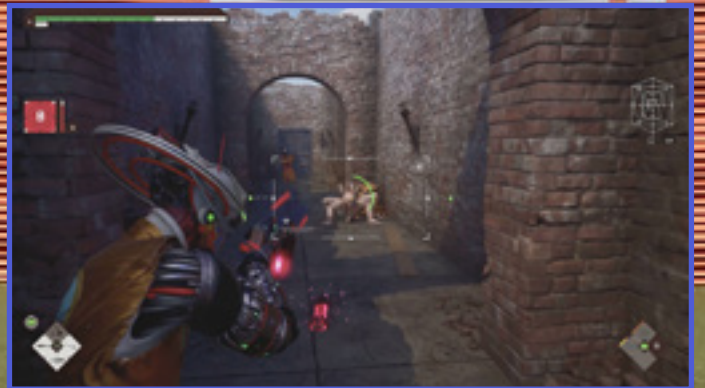
### **PS5'TE ROMEO İS A DEAD MAN**

Romeo is a Dead Man, PS5'te DualSense'in haptic feedback (dokunsal geri bildirim) ve adaptive trigger (uyarlanabilir tetik) özelliklerini destekliyor ancak genel uygulama temel düzeyde kalıyor. Özellikler mevcut ve işlevsel, fakat oyunun vizyoner görsel kimliği ve yaratıcı mekanikleriyle kıyaslandığında DualSense potansiyeli tam olarak kullanılmamış.

Adaptive trigger özellikle Bastard hasadı sırasında kendini gösteriyor; topraktan çıkarılan yaratıklar adaptive trigger direnciyle hissediliyor. Silah kullanımı sırasında da farklılaşan bir his var: Discovery lazer tabancası daha hafif ve hızlı tetiklenirken, Diaspora pompalı ağır ve dirençli bir geri bildirim sunuyor. Yggdrasil roketatarı kullanırken ise tetik tam dirençle kilitleniyor ve roket fırlatıldığında ani bir gevşeme hissediliyor. Bu deneyim silahlar arası farkı dokunsal olarak destekliyor, ancak uygulama sınırlı kalıyor.

### **ROMEO İS A DEAD MAN: BÜYÜK VİZYON, BÜYÜK RİSK**

Romeo is a Dead Man, Suda51'in vizyonunu hiçbir taviz vermeden hayata geçirme cesaretini temsil ediyor. Her bölümde farklı görsel dil konuşan sanat yönetimi muhteşem; motion comic panellerinden stop-motion sekanslarına kadar her geçiş beni şaşırttı. Diyaloglar ise oyunun gerçek zaferi. Benjamin'in sivri oneliner'ları ve Romeo-Juliet arasındaki etkileşimler, Suda51'in yazarlık anlamında en iyi işlerinden biri olabilir bence. Boss dövüşleri vokal temalar ve zorlayıcı kalıplarla öne çıkarken, Bastard sistemi ve 24 varyantlı Bloody Summer strateji ve beceriyi ödüllendiriyor. Soundtrack da oyunun ruhunu mükemmel yakalıyor; her bölüm kendi müzikal kimliğiyle hafızada kalıyor.



Ancak tüm bu yaratıcılık ciddi teknik sorunların gölgesinde kalıyor. PS5'te bile tutarsız kare hızları, PC'de sorunlu upscaler teknolojileri ve performans dalgalanmaları deneyimi sekteye uğrattıyor. Subspace navigasyonundaki yönlendirme eksikliği de sabrı zorlayan anlar yaratıyor.

Grasshopper'ın ilk kendi yayını olan bu proje, stüdyonun punk ahlakını yansıtıyor. Suda51'in oyunları asla kitle oyunu olmadı. Performans yamaları gelirse "Kill the Past" evreninin en erişilebilir kapısı olabilir. Ama şu an için, Romeo is a Dead Man radikal bireysellik arayan, referans evrenini yakalamaktan keyif alan ve teknik kusurları göz ardı edebilen belirli bir kitle için unutulmaz bir deneyim. Diğerleri için ise yamaları beklemek daha mantıklı.



**Geliştirici:** Grasshopper  
Manufacture

**Yayıncı:** Grasshopper Manufacture

**Tür:** Aksiyon ve Macera

**Çıkış tarihi:** 10 Şubat 2026

**8,2**



The cover art for 'PUBG: Blindspot' depicts a chaotic battle scene. In the upper right, a character with a long beard and a cowboy hat aims a shotgun, with a bright muzzle flash. In the lower left, a character wearing goggles and a blue vest is shown in profile. In the lower right, a character with dreadlocks and a yellow jacket is aiming a handgun. The background features a large, cylindrical structure with a chain-link fence texture, set against a red and blue color palette. The overall atmosphere is intense and action-packed.

ERKEN ERİŐİM İNCELEME

# PUBG: BLINDSPOT

Yazar: Emirhan Kara



PUBG Corporation ve ARC Team tarafından geliştirilen ve Krafton tarafından 5 Şubat 2026'da erken erişime açılan PUBG: Blindspot, 5v5 yukarıdan görünömlü bir taktiksel nişancı oyuncu olarak karşımıza çıkıyor.

Gelin oyunun hikâyesinden karakterlerine kadar her detaya yakından bakalım.

## **PUBG: BLINDSPOT HİKAYESİ**

Hikâyemiz PUBG: Battlegrounds sürecinde yaşanan olayların çok sonrasında geçiyor ve alan daraltıldığında karşımıza çıkan "Mavi Bölge Kontrol" teknolojisinden türettikleri bir cihaz olan Crypt etrafında şekillenen çatışmaları konu alıyor, basit ama mantıklı bir arka plan hikâyesi olduğunu söyleyebiliriz. Bunun haricinde her karakterin bir ya da ikişer paragraflık bir arka plan hikâyesi mevcut ve bu hikâyelere ajanlar sekmesinden erişebilirsiniz.

## **OYNANIŞ SİSTEMİ**

Farenizin sağ tıki ile nişan alıp sol tıki ile ateş ettiğiniz, WASD tuşları ile hareket edip shift tuşu ile yürüme, C tuşunu ise eğilmek için kullanabildiğiniz bu oyunda az da olsa rahatsız ediciliğe sebebiyet veren tek mekanik hiç şüphesiz, kamera açısındaki hamlık diyebilirim.

## **OYUN MODLARI**

PUBG: Blindspot, erken erişim sürecinde ilk olarak derecesiz bir bomba kurmalı saldırı savunma moduna ve klasikleşmiş oyun modlarından birisi olan 5'e 5 takımlı ölüm maçı moduna ev sahipliği yapıyor.

Bomba kurma modunda karakterlerimizin 6'sı taarruz, 5'i savunma özellikle olmasına rağmen 4 karakterimizi de joker olarak hem saldırı hem de savunma sınıfında kullanabiliyoruz.

Savunmadaki ekip, haritanın işaretli yerlerine barikatlar kurup, kapı eşiklerine dikenli teller döşeyerek saldırı modundaki ekibin a ve b noktalarına ulaşmasını engellemeye çalışıyor. Saldırı takımı ise bu süre içinde haritanın işaretlenen 4 farklı noktasının hangisinde oyuna başlayacağını seçip, taktiklerini belirleyerek bombayı en hızlı sürede kurmaya çalışıyorlar. Toplamda 5 raunt var ve bu rauntlardaki saldırı ile savunma modları 3 turda 1 değişiyor, 5'e ilk ulaşan takım ise kazanıyor.

Rauntlar ise ya bomba patladığında ya da rakip takımdaki herkes öldüğünde son buluyor. Mağlup olsanız bile 140 SP ile ödüllendiriliyorsunuz. Takımlı ölüm maçına gelecek olursak da orada bir sınıf dağılımının söz konusu olduğunu söyleyemeyiz, herhangi bir karakteri seçip oyuna başlayabiliyorsunuz, 30 ölüm sonundaysa oyun bitiyor, takımlı ölüm maçları oldukça kısa sürdüğünden ötürü kazanç bakımından daha az bir SP ile ödüllendiriliyorsunuz. Maçı kazanan takımdaysanız 30, kaybeden takımdaysanız 20 SP kazanıyorsunuz.

Bir eksi olarak bahsedebileceğimiz en büyük kısım ise tam olarak bu kısım diyebilirim zira 2 oynanış modu, başta oyunu kavramak ve keşfetmek açısından yeterli gibi gelse de birkaç maç oynadıktan sonra sıkılıp başka yapacak bir şey kalmıyormuş hissine kapılabiliyorsunuz. Henüz erken erişim sürecinde olmasından dolayı böyle bir yavanlığın olduğunu düşünebiliriz.





## MEKANİKLER VE AJANLAR

Biriken SP'leri ise karakter satın almak için kullanabiliyorsunuz ve her bir karakter için yaklaşık 3000 SP ödeme yapmanız gerekiyor. Oyunun güncel erken erişim sürümünde bir mikro ödeme bulunmadığından ötürü kilitli ajanları satın almak için bol bol oyun oynamanız gerekiyor lakin ilerleyen süreçlerde tıpkı muadillerinde olduğu gibi bir pass sistemi eklenebilir.

Onun haricinde bölümlerin ve oynanışın mekaniği temel olarak oynanış kısmında bahsettiklerim ile sınırlı, bunlara ek olarak mekanik kapsamında ele almamız gereken bir durum var ki o da karakterleri birbirlerinden ayıran kilit noktamız olarak karşımıza çıkıyor, şimdi değineceğiz.

### Ajanları birbirinden ayıran özellik: Benzersiz silah

Taarruz, taktikçi, delici ve kaşif sıfatları altında ayrılan 15 karakterimiz şöyle sıralanıyor: Apex, Goldberg, Blaze, Whistle, Wilson, Buddy, Zen, Dropout, Collision, Fanatic, Haze, Kayak, Karnival, Patch ve Clarice. Her biri benzersiz bir silaha sahip, bunların büyük bir kısmı bombalardan oluşuyor ama her birine değinmek gerekirse favori karakterim olan Blaze, bir molotof kokteyli ile ortalığı aleve verirken, Dropout gaz bombasıyla ciğerleri zehirliyor.

Saldırı ekibinin ve oyunun yüzü konumunda gibi görülen Apex ise bir mavi alan bombası sayesinde bombanın atıldığı alana giren her bir düşmanı hatta takım arkadaşını bile ekarte ediyor, Patch pembe köpükten kocaman bir duvar yaratan bir bomba ile oyuna renk katıyor, gelenekseli bozmamak isteyen Kayak yapışkan C4, Collision ise mayın kullanıyor.

Öte yandan mavi ve kırmızı çipli alanlara etki eden tespit, hız ve can dolumu gibi özelliklere sahip mühimmatlarıyla karşımıza çıkan Whistle ve Goldberg, diğerlerinden tür olarak sıyrılmayı başarırken, Fanatic ilk yardım kiti sayesinde oyunculara yardımcı oluyor. Wilson kalkanyla kendini koruyarak düşmanları alaşağı ediyor, Zen bomba atarıyla kaosu katlıyor, Haze iğnesini vurduğunda duyuları katbekat artıp oyuncuları hissedebilecek hale gelirken Clarice ise teknolojiden yararlanarak bunu hareket sensorunu kullanarak yapmakta, öte yandan Karnival, patlayıcı çekiçleriyle ortalığı inletirken son olarak Buddy ise matkaplı kamerasını kullanarak duvarları delip karşı tarafı tarayabiliyor.

Bu denli minimal ama oynanişta hayli etki eden ayırt edici özellikler oynanişta gerçekten tat katarak bol karakter kataloğu sayesinde kendi oynayışınıza en uygun karakteri seçebiliyorsunuz.



Her birinin farklı silahları olduğunu da unutmamak gerek.

Ayriyeten karakterlerin hepsini serbest oynanışa bırakmaktan ziyade savunma/saldırı/joker olarak ayırmak, oyun içi çeşitlik ve taktik oluşturma konusunda sizi yaratıcı olmaya ve tek düze oynanıştan uzaklaşmaya itmekte.

## GRAFİKLER OLDUKÇA İYİ

Estetik olarak Valorant ve Overwatch karması diyebileceğimiz çizgi roman karakterlerinden hallice bir sanat dizaynına sahip tasarımlar ve ışıklandırması bir yana dursun yıkılabilen çevre detaylarıyla gözümüze hoş gelen grafiksel detaylar mevcut.

Öte yandan üstte bahsettiğim iki oyunun haricinde karakter detaylarında da bir PUBG Mobile estetiği olduğunu da söyleyebiliriz. Özüne sadık kalan ve aynı zamanda bunu göze hoş gelebilecek bir sanat dizaynıyla birleştiren bir marka devam oyunu olmuş diyebiliriz.

## SES VE MÜZİKLER

Karakter dublajları ve müzikler oldukça güzel. Kulağa hoş gelen ritimler var. Özellikle evrenin ruhuna yakışan ve bizleri hareketlendiren melodiler tercih edilmiş. Normalde birçok oyunda müziği tamamen kapatır ve arkaya bir şarkı açardım ama bu oyunda buna gerek duymadım, çünkü müzikleri sevdim.

## DEĞERLENDİRME

Yukarda da dediğim gibi PUBG adı bir kenara dursun, bu oyun birçok kaliteli oyunun birleşimi gibi bir hissiyat veriyor ve üstten bakış kamera açısı sayesinde türünün benzeri diğer oyunlardan sıyrılıyor. Kaliteli ve gelişme çok açık bir oyun olduğunu söyleyebiliriz.

Çıkışında ufak tefek eleştirilere maruz kalmasına karşın temel olarak basit ve keyifli bir oynanışı olduğunu, ekran başında güzel saatler geçirttiğini, arkadaşlarınız ile oynadığında çok daha keyifli olduğunu düşünüyorum.

En büyük artısı ise ücretsiz oluşu, böyle bir oyunun ücretsiz ve minimal sistem gereksinimlerine sahip olarak karşımıza çıkması oldukça güzel.

## FARKLI BİR PUBG DENEYİMİ

Anlaşılan o ki PUBG evreni büyümeye ve gelişmeye devam edecek, PUBG: Blindspot ise bu evrenin ikinci dalgası olarak karşımıza, gayet iyi bir şekilde çıkmış.

Şimdilik benim için can sıkıntısında açıp birkaç el ölüm maçı atıp Blaze ile her yere kokteyl sallamanın keyfi oldukça yeterli lakin ilerleyen erken erişim sürecinde kardeşi Battlegrounds gibi pass sistemine geçip geçmeyeceğini, oyuncu kitlesi tarafından ne gibi bir geri dönüş alacağını, daha neler ekleneceğini, yeni karakterler gelip gelmeyeceğini merakla bekliyorum.

**Geliştirici:** ARC Team, PUBG Corporation

**Yayıncı:** Krafton

**Tür:** Aksiyon ve Strateji

**Çıkış tarihi:** 5 Şubat 2026

RLCoozy




Mortex



XzyteX





# RESIDENT EVIL REQUIEM

Yazar: Özge Güzel

---





Resident Evil Requiem'e şöyle bir baktığınızda, serinin son on yıla damga vuran o meşhur "ben neyim?" krizine verilmiş en net cevabı görüyorsunuz. Bir yanda modern Remake'lerin o yüksek tempolu aksiyonu, diğer yanda Biohazard ile hayatımıza giren o illiklere işleyen çaresizlik hissi... Fikir kağıt üzerinde muazzam, deneyim olarak da sizi gerçekten koltuğa çiviliyor. Ancak oyunla biraz vakit geçirince şunu fark ediyorsunuz: Requiem aslında iki farklı oyunun tek bir potada eritilme çabası ve bu iki tarafın her zaman aynı dili konuştuğunu söylemek zor.

Capcom'un neredeyse 30 yıldır Resident Evil'in kimliğiyle nasıl bir çekişme içinde olduğunu biliyoruz. 90'ların o dar alanlı, klostrifobik ve her merminin hesabını yaptığımız "survival horror" köklerinden, seriyi neredeyse uçurumun kenarına iten RE6'nın abartılı aksiyonuna kadar her şeyi gördük.

Derken seri için asıl kırılma noktası yaşandı ve Capcom direksiyonu bambaşka bir yöne kıldı. RE7 ve RE8 ile karşımıza çıkan o birinci şahıs bakış açısı, bizi çok daha kırılgan ve savunmasız bir deneyimin ortasına bıraktı. Aynı dönemde gelen 2, 3 ve 4 Remake'leri ise üçüncü şahıs oynanışını o kadar iyi modernize etti ki; Leon S. Kennedy veya Jill Valentine gibi karakterlerle artık ne yaptığını bilen, profesyonel birer güce dönüştük.

Haliyle oyuncular da ikiye bölündü: Kabusun içinde sıradan bir "hiç kimse" gibi sadece hayatta kalmaya mı çalışacağız, yoksa o kabusu bitirmeye gelen asıl kahraman mı olacağız?

Resident Evil Requiem, Capcom'un bu iki tarzı tek bir oyunda bir araya getirerek aradaki uçurumu kapatma girişimi. Hikayede hala o tanıdık "Resident Evil mantığı" var; zaman zaman abartılı ve mantık sınırlarını zorlayan anlar mevcut. Ancak oyunun asıl olayı, bu iki farklı deneyimin mekanik ve zorluk açısından nasıl bir noktada kesiştiğinde yatıyor. Riskli bir tercih olduğu kesin. Ama başarılı olursa, survival horror türünün yönünü uzun süre etkileyebilir.

## **GRACE: UMBRELLA'NIN** **PENÇESİNDE GERÇEK BİR** **HAYATTA KALMA MÜCADELESİ**

Resident Evil Requiem'in açılışı sadece bir tutorial değil, direkt manifesto gibi. İlk bir saat, özellikle Wrenwood Hotel'de başlayan o yavaş yavaş gerilen atmosfer, survival horror tarihinin en iyi açılışlarından biri olabilir. Öyle bir "sessiz gerilim" kuruyor ki, sonradan gelen kaos patlaması asla yapay hissettirmiyor. Grace, Rhodes Hill Care Center'da gözünü açtığında, oyun çoktan temposunu tutturmuş oluyor.

## Winters döneminin zirvesi

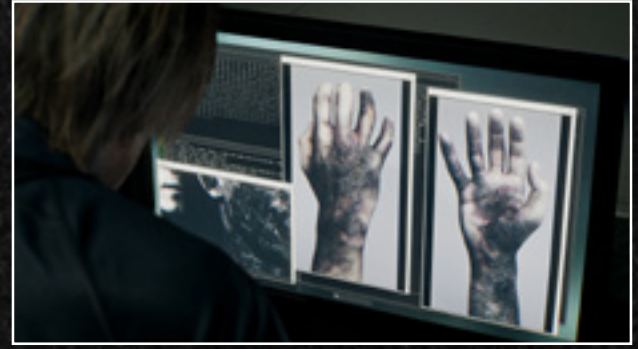
Grace'in oynanış dinamikleri, RE7 ve RE8 ile başlayan o "modern korku" deneyiminin en rafine hali. Care Center sadece karanlık değil, bildiğin bunaltıcı. Steril koridorlar, takırdayan sedyeler, titreyen floresan ışıklar... her şey sana "av" olduğunu hissettirmek için var. Önerilen birinci şahıs bakış açısıyla oynadığında ise iyice daralıyor dünya. Grace'in perspektifine tamamen yerleşip onun ne kadar hazırlıksız ve tecrübesiz olduğunu iliklerinizde hissediyorsunuz.

## Bir analistin çaresizliği

Grace bir asker değil ve oyun bu gerçeği her fırsatta yüzünüze vuruyor. Burada amaç zombileri öldürmek değil, hayatta kalmak. Kullanılan kaynaklar sınırlı ve her karar önemli. Asıl mesele reflexlerden çok kontrol ve sakin kalabilmek. Panik anları ciddi sonuçlar doğurabiliyor. Bu da oynanışı daha dikkatli ve stratejik bir hayatta kalma deneyimine dönüştürüyor.

## Rhodes Center'ın kabusları

Düşman tasarımları hem görsel hem de mekanik olarak oldukça etkileyici. Chunk ve Chef gibi karakterler, "body horror" temasını



oynanışa entegre ediyor. Her biri farklı bir yaklaşım gerektiriyor. Biri hassas müdahaleler isterken, diğeri oyuncuyu dikkatli hareket etmeye zorlayan bir alan kontrolü yaratıyor. Bu da karşılaşmaları daha kişisel ve akılda kalıcı hale getiriyor.

## "The Girl"

The Girl, serinin en sağlam stalker karakterlerinden olabilir. Buradaki ışık ve karanlık dinamiği sadece görsel bir tercih değil; doğrudan hayatta kalma içgüdünüzü tetikleyen ana mekanik. Işık tek sığınağınızken, karanlığa adım attığınız an oyun tamamen onun sahasına dönüşüyor. 'Safe room'un ışığını söndürüp içeri girdiği o sahne zaten akıllara kazınan cinsten. Finalde ise Grace'in kaba kuvvet yerine çevreyi lehine kullanıp zekasını konuşturması, hem hikaye hem de oynanış adına harika bir kapanış sunuyor.



## **LEON: ROLLER DEĞİŞİYOR, ZOMBİLER İÇİN HAYATTA KALMA SAVAŞI BAŞLIYOR**

Bakış açısı Leon'a geçtiği anda oyun bambaşka bir moda giriyor. Grace'in o boğucu, "her an ölebilirim" hissinden sonra gelen güç hissi gerçekten hak edilmiş hissettiriyor.

Leon kısa bir süre Care Center'da dolaşır ve atmosferi yoklarsa da asıl sahnesi post-apokaliptik Raccoon City. Oyun burada resmen açılıyor ve ölçeği büyütüyor.

### **Raccoon City'nin değişen yüzü**

Raccoon City'de ilerlerken karşımıza çıkan yan yatmış Willis Tower kalıntıları, aslında oyundaki mekan çeşitliliğinin ne kadar iyi olduğunun harika bir kanıtı. Inception'dan fırlamış gibi duran o binalar sayesinde mekanın sürekli yön değiştirmesi, hem keşif hissini hem de çatışmaları acayip canlı tutuyor. Leon'un sürekli dar alanlar ile kocaman, açık bölgeler arasında gidip gelmesi de oyunun sizi baymasını engelliyor ve tempoyu hep yukarıda tutuyor.

### **Motosiklet sekansı**

Oyun saçmalamaktan korkmuyor... ama iyi anlamda. Motosiklet bölümü, Cerberus köpek/kurt sürüsüne karşı yüksek hızda savaşırken bir de motor kullanan Gideon ile kavgaya girmek, tam "Resident Evil ruhunu" yansıtan bir absürtlük. Hızlı, kaotik ve eğlenceli.



Mantıklı mı? Pek değil. Ama Leon'u oynarken zaten bunu sorgulamıyorsun. Bu arada, bu Cerberusları oyunun başka yerlerinde de şöyle bir görsek fena olmazdı, sadece burada karşımıza çıkmaları biraz yazık olmuş.

### **Modernize edilmiş kombat**

Leon'un dövüş tarzı daha fiziksel ve kontrollü hissettiriyor. Örneğin düşmanın silahını alıp ona karşı kullanabilmek oyuna hafif ama etkili bir taktik katman ekliyor.

Gerek Gideon boss karşılaşmalarında, gerek Cerberus sürülerine karşı mücadelede hareket sistemi akıcı ve tepkisel. Bu da Leon'un tecrübesini oynanışa yansıtan önemli bir unsur.

### **KIRILMA NOKTASI: İKİ DÜNYA ARASINDAKİ UÇURUM**

Oyunun sunduğu "tek pakette iki farklı deneyim" vaadi, ne yazık ki en zayıf halkayı da beraberinde getiriyor. Bu iki zıt yapıyı aynı hikayede buluşturmak, oyuncuyu ister istemez bir kıyaslamaya itiyor ve dürüst olmak gerekirse oyunun ikinci yarısı bu kavgadan pek de galip çıkamıyor.

### **Detay mı, ölçek mi?**

Care Center bölümündeki o inanılmaz detay seviyesi, her odanın dolu dolu olması ve o "yaşanmışlık" hissi gerçekten muazzamdı.

Raccoon City gibi devasa ve açık bir alanda aynı yoğunluğu birebir yakalamanın pek gerçekçi olmadığını biliyoruz. Ancak bu iki deneyim yan yana geldiğinde, aradaki kalite farkını görmezden gelmek de imkansızlaşıyor. Şehir bölümü büyüdükçe, o ince işçilik ve mikroskobik detay hissi yerini bir boşluğa bırakıyor. Görsel olarak etkileyici olsa da, Care Center'daki o katmanlı yapıyı burada bulamıyorsunuz. Sonuçta karşımıza çıkan şey, keşfedilecek bir dünyadan ziyade Leon'un şov yaptığı geniş bir sahne gibi hissettiriyor.

### Leon'un "Güç zehirlenmesi"

Leon'u kontrol etmeye başladığınız an, o "survival horror" havası da yavaş yavaş dağılıyor. Eğer önerilen "Standard" zorlukta oynuyorsanız, tehdit algısı ciddi şekilde yerlerde sürünüyor. Tactical Tracker sistemiyle gelen o güç zehirlenmesi, Leon'un zaten her duruma hakim tavrıyla birleşince ortaya çıkan şey korku değil, aksiyon oluyor. Akıcı parry'ler ve finisherlar derken, o köşede bekleyen tehlike hissi tamamen geri plana itiliyor. Leon her şeye o kadar hazırlıklı ki, kabus atmosferinden eser kalmıyor; daha çok taktiksel bir aksiyon oyununa dönüşüyor. Daha önce de dediğim gibi; burada artık zombiler hayatta kalmaya çalışıyor. :)

### HİKAYE: BELİRSİZLİK VAR, KARAR YOK

Resident Evil serisi yıllardır bize tek bir şey öğretti: "Mantığı çok kurcalama, sadece akışına bırak."

Requiem de bu geleneği hiç bozmuyor. Milyar dolarlık bir Umbrella kapısını tek bir kolu çevirerek açmak ya da görme engelli küçük bir kıza zombilerin arasından bulmaca çözdürmek için geçirmek... Kulağa saçma geliyor ama dürüst olalım, serinin ruhunda bu absürtlük var ve bir şekilde eğlendirmeyi başarıyor.

Asıl sorun, oyunun bu eğlenceli saçmalıklarla hikayedeki kararsızlık arasındaki o ince çizgiyi her zaman tutturamaması.

### SEÇİM PROBLEMİ

Oyunun yapısal olarak en çok tökezlediği yerlerden biri de finali bir oyuncu seçimine bağlaması. Üstelik bu seçim, hikayenin doğal bir parçası gibi değil de daha çok küçük bir tuzak gibi duruyor. 30 yıllık seri geçmişinden sonra oyunun karşımıza geçip "Şimdiye kadar şeytanın ta kendisi olan Spencer'a güveniyor musun?" diye sorması biraz tuhaf kaçıyor. Sonuçta bu adam Umbrella'nın kurucusu; korkunç insan deneylerinin ve sayısız biyolojik felaketin arkasındaki isimlerin başında geliyor.

İlk oynayıpta "kötü son"u seçmek mantıksız değil; aksine serinin ruhuna en uygun seçim bu. Spencer'a güvenmezsin. Ama oyun bunu sanki yanlış seçmiş gibi ele alıyor. Sonrasında da seni keyif kaçıran bir sona götürüp, temposu düşük jenerik boyunca bekletiyor ve "gerçek" sonu görmek için yeniden yükleme yapmaya zorluyor.



Oysa bu an, Grace karakteri için çok daha güçlü bir kırılma noktası olabilirdi. Eğer Elpis hakkındaki kararı biz bir seçim ekranı üzerinden değil de Grace kendi zekası ve topladığı bilgilerle verseydi, karakterin o analist kimliği ve ağırlığı çok daha fazla hissedilirdi. Bu şekilde, anın ağırlığı karakterden alınıp basit bir oyuncu tercihine indirgenmiş oluyor.

## **“BAĞLANTI YOK” GERİ ADIMI**

Finalde Gideon’un “Grace ile Emily arasında hiçbir bağlantı yok” demesi, hikayenin en tartışmalı noktalarından biri. Grace, Emily, Chloe ve hatta Alyssa arasındaki o ikiz gibi benzeyen fiziksel benzerliği düşününce; bu açıklama bir gizem yaratmaktan ziyade son anda atılmış bir geri adım gibi duruyor. Sanki oyun bir noktada hem karakterleri hem de biz oyuncuları, Spencer’in verilerini tamamen yanlış yorumlamışız gibi bir noktaya çekmeye çalışıyor.

Aslında burada, serinin hayranları arasında da sıkça konuşulan çok daha güçlü bir hikaye potansiyeli vardı. Grace’in “kusursuzlaştırılmış” bir klon olduğu ve Elpis ile iyileştirilen ilk denek olduğu fikri her şeyi çok daha iyi açıklıyordu. Bu teori hem laboratuvar notlarındaki DNA eşleşmelerini bir yere oturtuyor hem de Spencer’in o garip, babacan tavrını anlamlandırıyor. Ancak oyun, elinde bu kadar net ipuçları olmasına rağmen son düzlükte “aslında o kadar da özel biri değil” diyerek geri çekilmeyi tercih ediyor.

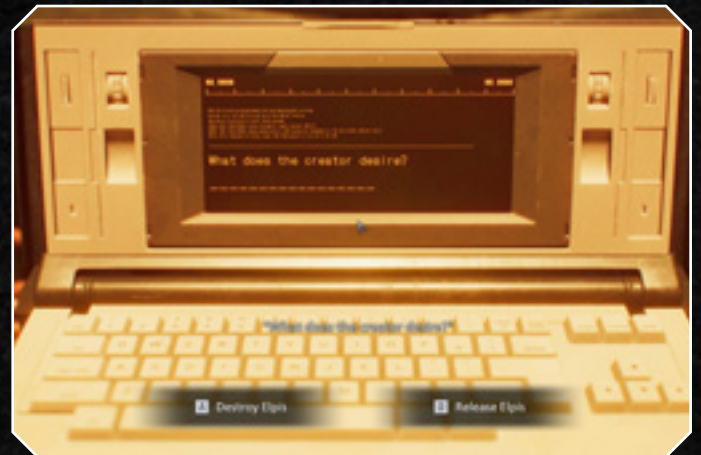
Bu tercih, hikayeyi ilginç bir açık uca taşımak yerine maalesef bir çıkmaza sokuyor. Çok daha derin bir gizem kurulabilecekken, bunun yerine basit bir “ters köşe” anının tercih edilmesi beraberinde tutarsızlıkları da getiriyor. Sonuç olarak hikaye, merak uyandıran bir gizem hissi vermek yerine ne yazık ki biraz dağınık kalıyor.

## **SON KARAR: CESUR BİR DENEY, KUSURLU BİR BAŞYAPIT ADAYI**

Resident Evil Requiem, Capcom’un son on yılda yarattığı iki farklı dünyayı tek bir potada eritme konusundaki en iddialı, bir o kadar da riskli adımı. Grace ile yaşadığımız o klostrofobik, her adımda ölümü hissettiren atmosfer ile Leon’un Raccoon City sokaklarındaki görkemli aksiyonu arasındaki kontrast, oyuncuya gerçekten eşsiz bir tempo sunuyor. Ancak bu “herkesi mutlu etme” çabası, beraberinde bazı bedelleri de getiriyor.

Care Center’daki o akıl almaz detay seviyesinin şehir bölümünde biraz seyrelmesi, Leon’un fazla güçlü yapısı nedeniyle gerilimin yerini aksiyona bırakması ve finaldeki o biraz zorlama hissettiren seçimler, oyunun kusursuzluğa giden yoluna taş koyuyor. Yine de Requiem, başından sonuna kadar sizi içine çekmeyi başaran, adrenalin dolu ve son derece heyecan verici bir deneyim. İlk oynayışımı 12 saatte, %69 achievement oranı ve sonunda kullanmaya hiç ihtiyaç duymadığım, “ne olur ne olmaz” diyerek istiflediğim devasa bir Requiem mermisi yığını eşliğinde tamamladım.

Eğer Capcom bu hibrit tarzı tam anlamıyla kusursuzlaştırabilirse, serinin geleceği için o “altın formülü” bulmuş demektir. Oyun, benim için zirvede olan RE4 Remake’e sadece bir kıl payı uzakta kalsa da son yılların en iddialı yapımı olduğu su götürmez bir gerçek. Eski



usul ruhu yeni nesil teknolojiyle harmanlayan muazzam bir teknik başarı bu; ancak klavyeyi elinizden bıraktıktan çok sonra bile üzerine tartışacağınız kadar "mantık hatasını" da masada bırakmaktan geri durmuyor.

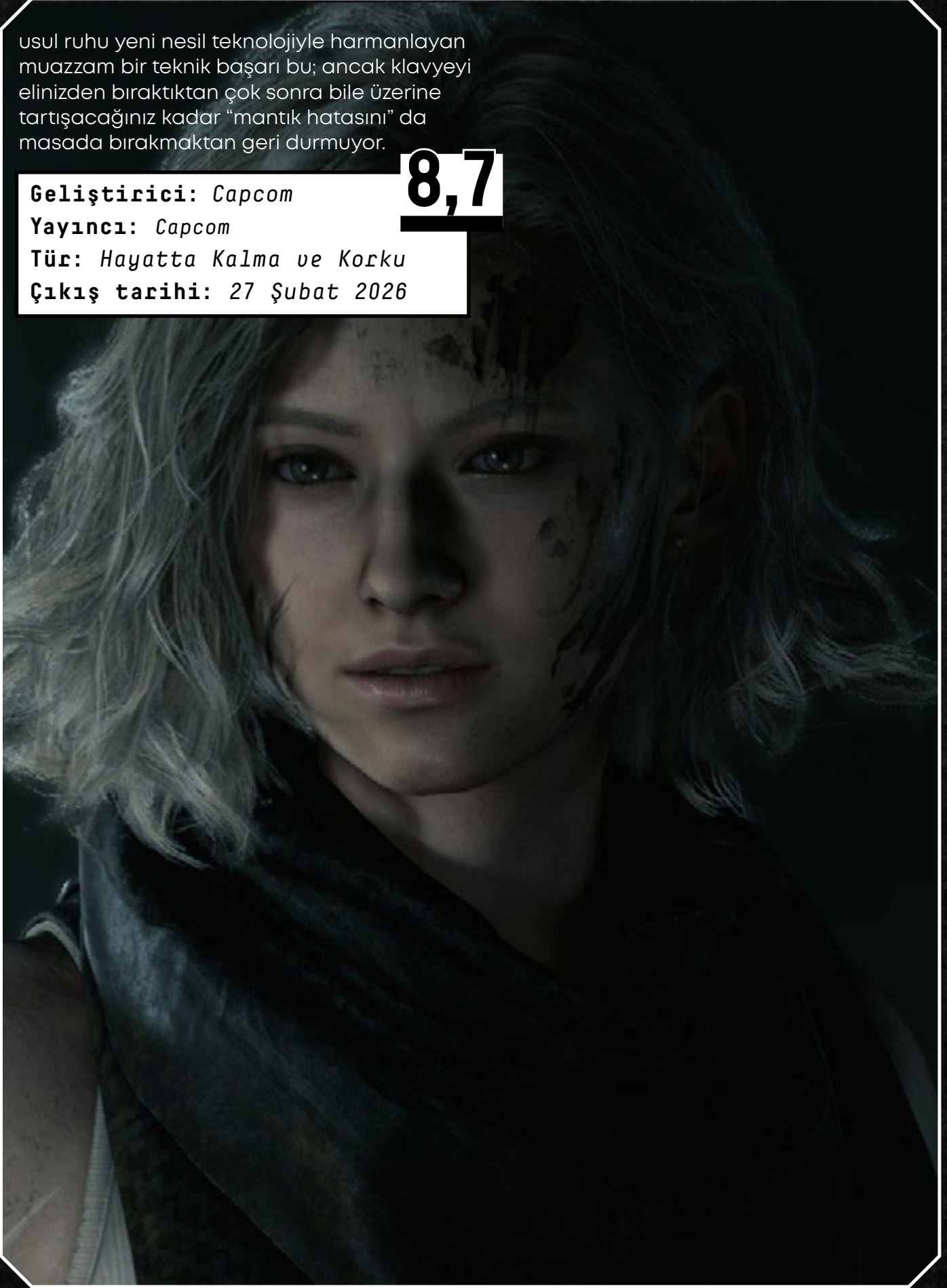
**8,7**

**Geliştirici:** *Capcom*

**Yayıncı:** *Capcom*

**Tür:** *Hayatta Kalma ve Korku*

**Çıkış tarihi:** *27 Şubat 2026*





# REANIMAL

**Yazar: Selenge Buçak**

Tarsier Studios, Little Nightmares ile kazandığı üne yeni bir boyut kazandırıyor. Reanimal, atmosferik korku türünün sinematik olgunluğa eriştiği an. İki kardeş, terk edilmiş bir adada kayıp arkadaşlarını ararken, çocukluk masumiyeti ile yetişkin korkularının kesiştiği bir labirentte kayboluyorlar. Stüdyonun en cesur ve en karanlık işi bu olabilir. Ancak bu sinematik olgunluk oynanış derinliğinden feragat edilmesi pahasına elde edilmiş.

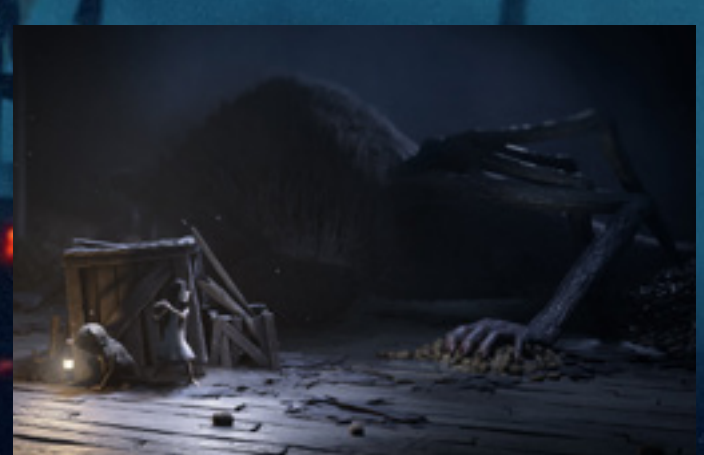
Tarsier Studios'tan 3D korkuya cesur geçiş Tarsier Studios tarafından geliştirilen ve THQ Nordic tarafından yayınlanan Reanimal, 13 Şubat 2026 tarihinde PlayStation 5, Xbox Series X|S, PC ve Nintendo Switch 2 platformlarına çıktı. Little Nightmares'in orijinal yaratıcılarının yeni projesi olan bu oyun, stüdyonun imza atmosferini korurken radikal bir evrim geçiriyor. 2.5D yan kaydırma formülünden tamamen dinamik 3D sinematik deneyime geçiş yapan Reanimal, aynı zamanda co-op odaklı tasarımıyla öncüllerinden ayrılıyor.

## **REANİMAL: İKİ KARDEŞ, PARÇALANMIŞ BİR ADA VE ÜRKÜTÜCÜ BİR YOLCULUK**

İsimleri oyun boyunca bize verilmeyen iki yetim kardeş, bir zamanlar yuvaları olan adaya tekneyle geri dönüyor. Bu dönüş, geçmişe duyulan bir özlemden çok yarım kalmış bir hikayenin peşinden gitmek anlamına geliyor.

Ağabey yüzünü çuval maskesi ve boynundaki ilmekle gizlerken, kız kardeş beyaz elbisesi ve tavşan maskesiyle ona eşlik ediyor. Daha ilk anda, bu yolculuğun masum bir keşif değil, karanlık bir yüzleşme olacağını hissediyoruz. Nitekim adaya vardıklarında karşılaştıkları manzara bunu doğruluyor. Onlar yokken yaşanan gizemli bir felaket, toprağı üç dev parçaya ayırmış. Kardeşler şimdi bu dünyanın içinde ilerleyerek Hood, Bandage ve Bucket diye bilinen üç kayıp arkadaşlarını bulmak ve geride neyin kaldığını anlamak zorunda.

Adaya attıkları her adım, geçmişin izlerini biraz daha görünür kılıyor. Terk edilmiş kasaba sokakları, karanlık kanalizasyonlar, sessiz sinemalar ve harap çiftlikler; her mekan, bir zamanlar burada yaşamış insanların trajedisini fısıldıyor. Ancak bu fısıltılar yalnızca çevresel detaylarla sınırlı değil. Aynı mekanlarda dolaşan yaratıklar,



felaketin en somut ve en ürkütücü yansıması. İnsan derilerinden yapılmış giysiler giyen varlıklar, kemiklerinden sıyrılmış bedenler ve vücutlarındaki oyuklardan yaratıklar doğuran figürler, adanın nasıl bir kabusu dönüştüğünü gözler önüne seriyor.

Bu yoğunluğun merkezinde ise kardeşlerin laneti var. Birbirlerinden uzaklaştıklarında ağabey boynundaki ilmekten havaya yükseliyor, kız kardeş ise nefessiz kalıyor. Yani ayrılık yalnızca oynanışa dair bir kısıtlama değil; tematik bir ifade. Oyun, parçalanmış bir dünyada hayatta kalmanın ancak bağları koparmamakla mümkün olduğunu hem mekanik hem anlatı düzeyinde vurguluyor. Böylece bu zorunlu birliktelik hem temel oynanış yapısını kuruyor hem de hikayenin duygusal ağırlığını derinleştiriyor.

Anlatım biçimi de bu tematik tercihle uyumlu. Oyun boyunca neredeyse hiç diyalog yok. Hikaye, çevresel detaylarla ve sembolik imgelerle anlatılıyor. Tarsier Studios burada Joseph Conrad'ın "göster, anlatma" ilkesini mükemmel şekilde uygulamış. Her oyuncunun farklı yorumlar çıkarabileceği minimalist bir anlatım tarzı var. Kimi oyuncular savaş travması görüyor bu imgelerde, kimi Holokost metaforları buluyor, kimi ise çocukluk travmasının karanlık bir alegorisi olarak yorumluyor. Bu belirsizlik kasıtlı ve oyunun en güçlü yanlarından biri. Sonunda ne bulacakları, belki de başından beri neyin peşinden gittiklerinden daha karanlık.

## **REANİMAL OYNANIŞ DETAYLARI**

Oynanışın merkezinde keşif, bulmaca çözme, gizlenme ve kovalamaca yer alıyor; zaman zaman ortaya çıkan boss karşılaşmaları ise bu temeli kesintiye uğratmak yerine bilinçli biçimde yükseltiyor.

Yapı, özünde Little Nightmares'ın kurduğu iskeleti hatırlatıyor; ancak bu kez hareket setinin genişletilmesiyle deneyim daha aktif ve fiziksel bir forma bürünmüş.

Zıplama, tırmanma ve sürünme gibi klasik aksiyon unsurlarına ek olarak levye ile kapı zorlama, bıçakla engel kesme ve zipkinla ateş etme gibi çevreyle daha aktif etkileşim kurmayı sağlayan mekanikler eklenmiş. Bu çeşitlilik, keşfi daha fiziksel ve dinamik kılıyor. İki karakterin aynı yetenek setine sahip olması co-op tarafında denge sağlıyor; ancak karakter bazlı farklılık bekleyenler için bu tercih biraz sade kalabilir.

Deneyimin tonu, seçilen moda göre değişiyor. Ben oyunu solo modda, yapay zeka kontrollü yoldaşla oynadım ve performansı şaşırtıcı derecede tatmin ediciydi. Karanlık alanlarda ışık desteği sağlıyor, kovalamacalarda tempoyu koruyor ve nadiren takılsa da genel akışı bozacak bir yapaylık hissi yaratmıyor. Çoğu zaman sessiz bir eşlikçi gibi davranarak atmosferi kesintiye uğratmıyor.

İki oyunculu mod da mevcut ancak ben deneyimlemedim. Zaten bu noktada burada kamera sistemi belirleyici bir faktör haline gelmiş gözüküyor. Little Nightmares'ın sabit yan kamerası yerine Reanım'da sürekli hareket eden, sinematik bir kamera var. Takip çekimleri ve dinamik açı geçişleri solo deneyimde etkileyici bir akış yaratırken, co-op'ta iki oyuncunun aynı kare içinde kalma zorunluluğu keşif özgürlüğünü sınırlayabiliyor anladığım kadarıyla.



Ölüm mekanizması da oynanışın kritik bir parçası. Manual kayıt sistemi yok; oyun tamamen otomatik checkpoint (kontrol) sistemiyle çalışıyor. Checkpoint'ler oldukça acımasız yerleştirilmiş ve bazı bölümlerde uzak aralıklarla konumlanmış. Ölüncelikle son checkpoint'ten devam edilebiliyor. Bu da zor bölümlerde tekrar denemeler yapmayı gerektiriyor. Yükleme süreleri özellikle konsollarda 15 saniyeyi bulabiliyor. Bu da tekrarlayan ölümlerde can sıkıcı olabiliyor. Trial-and-error (deneme-yanılma) yaklaşımı korku oyunlarında işe yarayabiliyor ama burada biraz fazla zorlamış.

Oynanışın son dikkat çekici özelliği minimalist arayüzü. HUD veya kullanıcı arayüzü yok. Ekran tamamen temiz, yalnızca etkileşilebilir nesnelerin yanında beliren küçük beyaz göstergeler var. Bu minimalist yaklaşım, oyunun sinematik atmosferini koruyor ama bazen ne yapılmasını gerektiğini anlamak biraz zaman alabiliyor. Özellikle karanlık alanlarda beyaz göstergeleri fark etmek zor olabiliyor.

## **OYUN İÇİ MEKANİKLER: DERİNLİK ARAÇLARI**

Temel döngünün üzerine inşa edilen özel mekanikler, Reanimal'ı Little Nightmares'tan asıl ayıran katman. Bunların başında tekne sistemi geliyor. God of War'daki kayık yapısını andıran bu sistem sayesinde ada parçaları arasında özgürce hareket edebiliyor, dünyayı sadece doğrusal bir rota üzerinden değil, kendi tempomuzla keşfedebiliyoruz. Tekne üzerindeki zıpkın (harpoon) mekanikleri, deniz keşfini interaktif hale getiriyor. Denizden çıkan yaratıklara ve su mayınlarına ateş edebiliyoruz. Toplam 24 mayın var ve bunları temizlemek hem koleksiyon açısından hem de güvenli seyir için önemli.

Karada ise ilerleme mantığı değişiyor. Oyunun ilerleyen safhalarında alınan levye, Metroidvania (yeni ekipmanla eski alanlara geri dönme tasarımı) yapısını devreye sokuyor. Daha önce açılmayan kapılar zorlanabiliyor ve ulaşılamayan bölgelere geri dönülebiliyor.

Böylece harita tek yönlü bir koridor olmaktan çıkıyor; ilerledikçe genişleyen bir yapıya dönüşüyor. Bu tasarım tercihi, mekanın yalnızca ilerlenen değil, yeniden okunan bir alan haline gelmesini sağlıyor.

Karakterler arasındaki ekipman farkı da bu yapının küçük ama anlamlı bir parçası. Kız kardeşin bıçağı daha çok belirli etkileşimlerde ve hikaye anlarında kullanılıyor. Her ne kadar temel hareket setleri aynı olsa da bu ekipman farkı aralarında sınırlı bir işlev ayrımı yaratıyor. Bu ayrım büyük bir oynanış devrimi sunmuyor ama tasarıma incelikli bir çeşitlilik katıyor.

İşbirliği gerektiren mekanikler de oyunda mevcut ama oyuncuların çoğu bunların yetersiz olduğunu düşünmüş. Birçok bulmaca, bir oyuncunun düğmeye basması diğerinin geçmesi şeklinde oldukça basit çözümler sunuyor. Gerçek anlamda iki oyuncunun eş zamanlı koordinasyon gerektirdiği mekanikler oldukça sınırlı gözüküyor.

Son olarak koleksiyon sistemi keşfi destekleyen bir unsur olarak devreye giriyor. 18 giyilebilir maske, 20 poster (konsept sanatı açıyor), 5 gizli heykel, 5 yaratık, 5 tabut (gizli son için gerekli) ve 10 dinlenme noktası var. Bunları bulmak ana rotadan sapmayı gerektiriyor ve böylece hem oyuna tekrar oynanabilirlik katıyor hem de oyunun yapısını daha iyi anlamayı sağlıyor.

Not: Gizli sonu görmek için 5 tabutun tümünün tek bir oynanışta bulunması lazım. Bölüm seçimi kullanarak tabut toplanamıyor çünkü bölüm seçimi sadece oyunu bir kez bitirdikten sonra açılıyor. Gizli son, ana son kredilerinden sonra gelen ekstra bir sahne olarak karşımıza çıkıyor ve beş hayaletin kız kardeşe sarıldığı duygusal bir anı sunuyor.

## **BÖLÜM YAPISI VE OYUN TEMPOSU**

Oyun 9 bölümden oluşuyor ve her bölüm belirli bir temaya ve lokasyona odaklanıyor. Dead in the Water, The Cleaning House, After the Flood, No Shelter, Down in a Hole, Nobody Left Behind, The Spoils, The Watcher ve All-Consuming Past bu bölümlerin isimleri. Genel tasarım öncelikli olarak lineer.

Ana hikaye rotası belirli bir sırayla ilerliyor ve üç kayıp arkadaşı kurtarmak için görevler tamamlanıyor. Her bölümün net bir ana hedefi var: bir karakteri kurtarmak ya da belirli bir engeli aşmak. Bu hedeflere ulaşırken bulmacalar çözülüyor, düşmanlardan kaçılıyor ve boss karşılaşmaları yaşanıyor. Yapı bu anlamda kontrollü ve yönlendirilmiş.

Ancak bu lineerlik mutlak değil. Önceki bölümde değindiğim sistemler sayesinde ana rota dışına çıkmak mümkün; dolayısıyla omurga sabit kalsa da deneyim tamamen tek yönlü hissettirmiyor. Oyuncuya tanınan bu sınırlı esneklik, ilerleme hissini zedelemeyen keşif alanı açıyor. Böylece oyun, lineer anlatı ile oyuncu ajansı arasında kontrollü bir denge kuruyor.

Ancak bu yapının merkezinde yer alan bulmacalar, tasarımın en zayıf halkasını oluşturuyor. Çoğunlukla çevresel bulmacalarla karşılaşırız: nesne taşıma, düğme aktive etme, kapı açma gibi tanıdık mekanikler tekrar tekrar kullanılıyor. İlk birkaç saat boyunca bu basitliği tolere edebildim; çünkü atmosfer gerçekten güçlü ve o gerilim hissi mekanik eksikliği bir süreliğine unutturuyor. Fakat oyunun ortalarına doğru tekrar hissi iyice belirginleşti. Neredeyse her çözüm aynı şablona dayanıyor: düğmeye bas, kapı aç, nesneyi taşı ve ilerle. The Witness veya Portal gibi oyunların bulmaca tasarımlarını düşündüğümde, Reanimator'ın bu konuda ne kadar geride kaldığını görebiliyorum.

Oyun süresi de bu yapıyla bağlantılı önemli bir konu. Ana hikaye 5-8 saat arasında değişiyor. Hızlı geçen oyuncular 5-6 saatte bitirirken, keşfe zaman ayıranlar 7-8 saate kadar çıkabiliyor. Ben oyunu 6 saatte bitirdim. Tüm koleksiyonları toplamak ve gizli sonu görmek

ekstra 3-5 saat ekliyor. Bu süre, 40 dolarlık fiyat etiketine değip değmediği konusunda tartışmalara yol açıyor.

## **REANİMAL'IN EN GÜÇLÜ SİLAHI: GRAFİKLER VE ATMOSFER**

Oyun, baştan sona baskın gri tonlarla örülmüş bir renk paleti kullanıyor; bu tekdüze dünyanın içinde ise neredeyse yalnızca aların kırmızısı öne çıkıyor. Bu tercih estetik bir stilizasyon olmanın ötesinde, bilinçli bir anlatı aracı. Gri bir evrende kırmızı hem yön gösterici hem de tehdit işlevi görüyor. Bu ikili anlam katmanı ister istemez Schindler's List'teki kırmızı paltolu kız çocuğunu hatırlatıyor: renksiz bir dünyanın ortasında tek bir ton hem umudu hem de trajediyi görünür kılıyor. Reanimator'da da kırmızı, aynı anda hem yaşama dair bir iz hem de yaklaşan tehlikenin işareti.

Atmosferin asıl gücü ise ışık ve gölge kullanımında ortaya çıkıyor. Çoğu bölümde tek ışık kaynağı el feneri ve ışığın yönü yalnızca görsel kompozisyonu değil, oynanışı da belirliyor. Bazı sahnelerde neredeyse mutlak karanlık hakimken, bazı alanlarda gün ışığı kırmızı filtreyle süzülüyor. Bu bilinçli kontrast, güven duygusunu sürekli askıda tutuyor.

Yaratık tasarımlarında çok çarpıcı. Grotesk olmalarının yanı sıra edebi ve sinematografik çağrışımlar da taşıyor. Skin Suit'ler, insan derilerinden yapılmış giysiler giyen, kemiklerinden sıyrılmış varlıklar olarak zemine yapışıp süzülüyor. The Sniffer fedora şapkası takarak cesetlerden sürünerek çıkıyor ve bir çamaşırhanede insan derisi ütülüyor. Bu sahne David Lynch'in "Eraserhead"indeki endüstriyel kabus imgelerini anımsatıyor. The Mother ise örümcek benzeri bir yaratık olarak uzatılmış boynu ve vücudundaki boşluklardan doğan spider kids (örümcek çocuklar) ile bedeninin sınırlarını ihlal eden bir tasarım sunuyor.

Bu yaratıkların içinde dolaştığımız çevreler de bir o kadar çeşitli ve etkileyici. Terk edilmiş

kasabalar, tren mezarlıkları, su altı bölümleri ve Birinci Dünya Savaşı siperleri art arda geliyor.

Tüm bu görsel öğeleri bir araya getiren ise sinematik kamera sistemi. Kubrick tarzı takip çekimleri, geniş açı manzara kareleri ve yakın plan gerilim anları arasında akıcı geçişler yapılıyor. Böylece, kamera, mekanı göstermekle kalmıyor, onu nasıl hissetmemiz gerektiğini de belirliyor.

Reanimal'da korku görmeden başlıyor Reanimal'ın işitsel deneyimi, görselliği kadar övgüye layık bence. Bu temel sebebi ambient (ortam) sesler. Gıcırdayan tahta zeminler, rüzgarın uğultusu, uzaktan gelen çığlıklar, suyun damlaması, metallerin çarpışması gibi detaylar sürekli kulak tırmalıyor. Bu sesler rastgele yerleştirilmemiş aksine oynayışın

bir parçası; hangi yönden tehlike geleceğini anlamak için kulaklarımızı kullanmamız gerekiyor.

Müzik tarafındaysa belirgin melodiler seçilmemiş. Yani, bağımsız olarak hatırlanan parçalar yerine, genel korku dokusunu destekleyen bir ses paleti var. Tehlike anlarında yükselen orkestra vuruşları, sakin anlarda alçalan klavye tonları ve gerilim anlarında artan ritim kalp hızlandırıyor.

Yaratık sesleri deneyimin en rahatsız edici boyutu. Foley (doğal ses efektleri) kullanımının titizliği, görsel tasarımla neredeyse kusursuz bir senkron yakalıyor. Özellikle karanlık alanlarda, bir yaratığı görmeden önce onu duymak, gerilimi katlıyor.

Bu nedenle oyunu kulaklıkla oynamak ciddi bir fark yaratıyor. İlk olarak hoparlörle başlamıştım ama yarı yolda kulaklığa



geçtim. Surround sound (çevresel ses) sistemi mükemmel çalışıyor ve tehlikenin hangi yönden geldiğini anlamak için çok önemli. Reanım'da kontrol ve oyun deneyimi Reanım, görselliği güçlü bir oyun olsa da bilgisayarda biraz güçlü donanım istiyor. Yüksek grafik ayarlarında ve 4K çözünürlükte oynamak için üst düzey bir ekran kartı gerek aksi halde kare hızı 60 civarında kalıyor. Bazı ek ayarlar açıldığında performans biraz artıyor, ama orta seviye bilgisayarlarda oyun zaman zaman zorlanabilir.

Minimum sistem gereksinimleri oldukça ulaşılabilir: ortalama bir işlemci, orta seviye bir ekran kartı ve 8 GB RAM yeterli. Yine de sorunsuz ve akıcı bir deneyim için daha güçlü bir bilgisayar lazım. AMD ekran kartı kullanıcıları, bazı güncellemelerde oyunun çökebileceğini bilmeli; eski sürümlerle bu sorun çözülebiliyor.

Kontrolcü desteği konusunda oyun hem Xbox hem de PlayStation kontrolcülerini tanıyor. DualSense kontrolcüsünü PC'de kullanılabiliyor ve PlayStation 5'te haptic feedback (dokunsal titreşim) özelliği mevcut. Standart titreşim işlevi PC'de de çalışıyor. Klavye ve fareyle de oynanabiliyor; ancak korku ve gerilim deneyimi için kontrolcü kullanmak çok daha etkili.

Yükleme süreleri kullanılan sürücüye göre değişiyor. SSD ile oyun oldukça hızlı açılıyor; ölüm sonrası checkpoint'lere dönüş genellikle 5-10 saniye sürüyor. HDD kullanıldığında bu süre 15-20 saniyeye kadar uzayabiliyor ve tekrarlayan ölümlerde fark hissediliyor. Oyunun toplam kurulum boyutu ise PC'de yaklaşık 18 GB, PlayStation 5'te 11,3 GB,

Xbox Series'te 12 GB olup modern oyun standartlarına göre oldukça makul.

## **REANİMAL DENEMEYE DEĞER Mİ?**

Oyunun en büyük başarısı tartışmasız duyuşal tasarımı. Tarsier Studios, Little Nightmares'ın görsel dilini 3D dünyaya taşımış ve ışık-gölge kullanımı, yaratık tasarımları, ambient sesler ve sinematik kamera açılarıyla türünün en etkileyici atmosferlerinden birini yaratmış. Her kare, bir korku filminden alınmış gibi özenle kurgulanmış. Bu seviyede bir görsel tutarlılığı 6-8 saatlik bir deneyim boyunca korumak gerçekten etkileyici.

Oyuncu dostu yaklaşım da göz ardı edilmemeli. Friend's Pass sistemi sayesinde yalnızca bir kişinin oyunu satın alması yeterli; ikinci oyuncu ücretsiz katılabiliyor. Crossplay desteği tüm platformlar arasında mevcut ve bu özellikler özellikle ekonomik koşulların zorlaştığı bir dönemde gerçekten takdire değer.

Buna karşın bazı zayıf noktalar deneyimi etkiliyor. En belirgin sorun bulmacalar; çoğu zaman basit ve tekrar eden çözümler sunuyorlar, bu da zihinsel meydan okuma bekleyen oyuncular için hayal kırıklığı yaratıyor. Co-op modunu deneyimlememiş olsam da sinematik kamera sistemi iki oyuncu için kısıtlayıcı görünüyor. Sürekli aynı karede kalmak, bağımsız keşfi zorlaştırıyor ve It Takes Two'daki gibi farklı perspektiflerle deneyimi çeşitlendiremiyor.

Teknik performans da değişken. PC'de oyun, görsellerinin gerektirdiğinden daha

**Geliştirici:** Tarsier Studios

**Yayıncı:** THQ Nordic

**Tür:** Korku ve Macera

**Çıkış tarihi:** 13 Şubat 2026

talepkar çalışıyor ve frame generation desteği sunmuyor. Orta seviye sistemlerde performans sorunları yaşanabiliyor. Sonuç olarak Reanimator, sinematik bir galeri gezisi gibi: Görsel olarak nefes kesici, ama etkileşim derinliği sınırlı. Tarsier Studios'un sanatsal vizyonu tartışmasız güçlü; ancak bu vizyon oyun tasarımıyla tam anlamıyla buluşmuyor. Oyun, atmosferi önceliğe alıyor ve bu tercihte başarılı; ama oynanış mekaniğini ikinci plana iterken kaybettiklerini de göz ardı edemiyoruz.

Yine de bu, atmosferik korku türünün 3D evrimi için cesur bir deneme. Little Nightmares hayranları ve sinematik deneyim peşindekiler için denemeye değer; ancak derin oynanış mekanikleri ve zihinsel zorluk arayanlar beklentilerini buna göre ayarlamalı.



# NORSE: OATH OF BLOOD

**Yazar: İsmail Ağuş**

Norse: Oath of Blood, tam bir ziyafet sunuyor. Arctic Hazard AS tarafından geliştirilen ve Tripwire Presents tarafından yayınlanan bu turn-based (sıra tabanlı) taktik oyunu, 17 Şubat 2026'da PC, PlayStation 5, Xbox Series X/S ve Epic Games Store'da piyasaya sürüldü.

Ant içenler...Sancağımın altına gelsin Norse Oath of Blood hikayesi eserleri çok satanlar listesinin başındaki yazar Giles Kristian'ın kaleminden çıkan senaryo, tarih ve kültür meraklısı oyunculara Viking mitolojisi ve tarihiyle ilgili benzersiz manzaralar sunuyor.

Gunnar adlı genç bir savaşçıyı yönettiğimiz intikamın soğuk yenen bir yemek olduğunun neredeyse hikayemizin başlangıcından sonuna doğru hissettiğimiz sıra tabanlı Viking Saga'sının ta kendisidir! Babası Jarl Gripr, acımasız Steinarr Far-Spear tarafından öldürülünce kız kardeşi Sigrid ve merkez saraydaki diğer savaşçılarla birlikte dayımızın yanına kaçarak geçmişini geri almak için geleceğini yeniden planlamaya başlıyorlar. Ancak; bu yol çetin bir yol her şey eskisi gibi olmayacak ama gidenin de geleni arattığı bir hikayeye aralanan perde açılıyor.

Hikayenin geçtiği atmosfere baktığımızda gerçekten ilmek ilmek işlenmiş kendine hayran bırakan coğrafi ortamlarda geçiyor. Bir bakmışız Norveç fiyortlarında bir bakmışız, göz gözü görmeyen sisli ormanda fırtına öncesi sessizlikte ilerliyoruz.

Oynayış: Birimiz hepimiz, hepimiz birimiz için Gerçek zamanlı hikaye temasında çeşitli coğrafi alanlarda keşif hissiyatı oldukça tatmin edici olduğunu söylemek gerek. Çevre birimlerine baktığımızda güçlü loot



(toplayıcılık) mekaniği ile detaylandırılmış, çevreyi keşfederken haydutlar tarafından saldırıya uğrayan kervanlardan kalan, terk edilmiş kamplardan kalan sandıklar içerisinde odun, deri, demir, bitkiler ( heal yani can barı doldurduğumuz yararlı bitkiler), savunma araç gereçlerini toplayabildiğimiz yaşayan bir evrenin içerisindeyiz. Aynı zamanda sadece yukarıda belirttiğim eşyaları toplarken kendimizi vahşi doğaya karşı da korumamız gerekiyor. Kurt sürüleri, yaban domuzu gibi Norveç coğrafyasının vahşi doğasının çeşitli canlı öğelerine karşı oyuncuyu tetikte tutan detaylarla bezenmiş harita içerisinde intikam planımızın ağlarını örmeye çalışıyoruz.

Sıra tabanlı savaş sistemi içerisinde müttefik birimlerimizi konumlandırarak zafere giden yola taktiklerimizi uygulama alanımız oluyor. Oyunumuz sıra tabanlı ama savaş başladığında oyun bizi başka bir sahneye yönlendirmiyor olduğumuz yerde savaşıyoruz bu detay adeta rts hissiyatı vermiş ve taktikleri çeşitlendirmemize olanak sağlıyor. Burada önemli olan savaşçılarımızın menzillerini ayarlamak yoksa tur sıramız bitiyor amacımıza ya da yapmak istediğimiz taktiği başarıya ulaştıramıyoruz.

Norse Oath of Blood, sadece geldim, gördüm, yendim üzerine kurulu bir sistem olmamış oyun içerisinde birden fazla mekanik barındırıyor. Bence bu oyunumuzu rakiplerinden de ayırıyor. Özellikle köy kurma mekaniği iyi düşünülmüş, ama unutmamız gereken şu tüm bu mekanikler intikamımızı almak için zafere giden yolda çekilen çilenin kutsallığına atıfta bulunarak hazırlanmış olduğunu görüyoruz. Köyümüze yeni müttefiklerimizi dahil edebiliyoruz, onlarla takas usulü ile ticaret yaparak bir ekonomi sistemi kuruyoruz. Köyümüzü geliştirirken de girdiğimiz savaşlardan elde ettiğimiz ödülleri kullanabildiğimiz gibi yerleşimcilerimizin de köyümüze getirdiği kaynakları yöneterek köyümüzü geliştirmeye devam ediyoruz. Bu mekanik oyuna ayrı bir dinamik katmış.



Bence klasik ama grafik kalitesiyle cilalanmış kahraman geliştirme seçenekleri dengeli yapılmaya çalışılmış ve yetenek ağaçları da aslında iyi kurgulanmış gibi ama Ortaçağ teması oyunlarında sık rastladığımız yeteneklerin tamamı bu oyunda da mevcut. Örneğin okçunun zehirli ok atması, düşmanı eklemlerinden yaralayarak hareket hızını düşürmesi, savaşçının uzun kılıçla hem saldırı hem savunma yapması gibi... her ne kadar klasik gelmiş olsa da estetik bir şey yok mu? Tabi ki de var! özellikle savaşçı uzmanlığında saldırıdan kaçınma(parry) ve odaklanma yetenek olarak eklenmiş bu oyunun içerisinde klasik öğelerin arasında keyifli hissettiriyor.

Açılış ve ara sahnelerde araya videolar müthiş görünüyor. Bazı yeteneklerin kendine özgü sinematikleri etkileyici olmuş. Çift uzun balta saldırıları, okçunun infaz emri, uzun kılıçların bitirici hamleleri oyunun çehresini değiştirmiş.

Sıra tabanlı unsur dışında yeni yolları da denemişler ve etkileyici olmuş. Yani bu oyunun RPG, RTS vb. türü oyunları geliştirilse yadigarlanmayacaktır. Bence potansiyeli var gibi görünüyor.

Oyunun geçtiği döneme ve çağa ilgim her daim canlı kalacak olmasına rağmen oyunun boğuştuğu optimizasyon ve buglar zaman zaman beni yormadı değil. Çeşitli düzeltmelerle müdahale edilip yeni sözler verilmiş olsa da işte o ilk bakış işte o ilk deneyimin yerini tutamıyor ama zamanla ben oyuncuların şans vermelerini iyi değerlendireceklerine olan güvenim henüz yıkılmış değil.



## GRAFİK VE SES TASARIMI

Grafik kalitesi muhteşem olmasa da etkileyici olmuş. Grafik renk paletine baktığımızda dönemin ve sahnelerin vermek istediği hissiyatı yansıtıyor.

Ses, olarak vuruş hissiyatının iyi yansıtıldığını düşünüyorum. Yürüyüş seslerinden, okların fırlayışı, kalkanların ve kılıçların seslerine kadar etkileyici buldum. Müzikler zaten doğrudan dönemin ruhu Viking Saga olarak eklenmiş.

## DEĞERLENDİRME

Oyunumuzun hikayesinin gerçekten etkileyici olduğunu söyleyebilirim. Özellikle hikayenin geçtiği dönem beni o sevdiğim Viking dizileri izlediğim döneme götürdü. Oynayış açısından baktığımızda ise; sıra tabanlı taktiksel mekanın özelliklerini gerçek zamanla harmanlayarak yeni bir şey sunmaya çalışması takdir edilesi olarak görüyorum.

Yeni neler sunuyor sorusu tartışmalı ancak neler sunmadığı gerçeğini de göz ardı etmek istemiyorum. Optimizasyon sorunları ve buglar açıkçası hevesimi zaman zaman baltaladı. Diğer yandan ara sahneler ve yetenek atışları etkileyici diyebilirim. Bu oyun kime göre? Bu oyun Viking Ortaçağ'ını ve intikam türü hikaye anlatımını seven herkese hitap ediyor diyebilirim.

Hikaye odaklı bir Saga (destan) arayanlar için cazip, ancak teknik sorunlar nedeniyle tam potansiyeline ulaşamayan bir deneyim.

**Geliştirici:** Arctic Hazard

**Yayıncı:** Tripwire Interactive

**Tür:** Rol Yapma, Strateji ve Macera

**Çıkış tarihi:** 17 Şubat 2026

7





# Neler oldu neler!

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

**Yazar: Yavuz Bektaşoğlu**

## Rainbow Six Mobile tüm dünyada erişime açıldı!

Ubisoft'un Montreal merkezli ekibi tarafından geliştirilen ve Ubisoft Nova tarafından da yayımlanan çevrimiçi mobil taktiksel aksiyon birinci şahıs nişancı oyunu Rainbow Six Mobile, iOS ve Android platformlarına geldi.



## Bakan Göktaş'tan dijital oyun platformlarına çağrı

Bakan Göktaş, oyun platformlarından ebeveyn denetimlerini artırmalarını ve yaş gruplarına göre içerik sınıflandırılmasına dikkat etmeleri çağrısında bulundu.



## Sarah Bond istifa etti: Phil Spencer emekli oldu

Microsoft Gaming'de büyük bir değişim yaşandı. Sarah Bond ayrıldı. Phil Spencer emeklilik sürecine girerken Microsoft Gaming'in yeni CEO'su Asha Sharma oldu.



## Türk oyun sektörü yüzde 25 büyüdü! 1 milyar doları aştı

Türkiye oyun sektörü, 2025 yılında dolar bazında yaklaşık yüzde 25 büyümeye kaydederek 1,01 milyar dolarlık bir hacme ulaştı. 50 milyon oyuncu sayısına yaklaşan sektörde, Türkiye'nin İnternet kullanım oranı ise yüzde 90,9 seviyesine çıktı.



## Battlefield 6'da 2. sezon başladı!

Electronic Arts tarafından yayımlanan ve Battlefield Studios tarafında da geliştirilen Battlefield 6 ve ücretsiz sürümü REDSEC için 2. Sezon iki yeni harita, sınırlı süreli modlar ve çok daha fazlasıyla başladı.



## God of War Trilogy Remake duyuruldu!

PlayStation State of Play Şubat 2026 canlı yayınında God of War Trilogy Remake duyuruldu. Serinin bu özel yapımlarının geliştirilme aşamasında olduğu vurgulandı.



## Baba Yaga geri dönüyor: Yeni John Wick oyunu duyuruldu

State of Play şubat 2026 yayınında Lionsgate Studios ve Saber Interactive, John Wick evrenine dayanan yeni bir John Wick oyununu duyurdu. Proje; tek oyunculu ve üçüncü şahıs aksiyon oyunu olarak geliştiriliyor.





Türkiye'nin bağımsız  
oyun medya platformu

**OYUN GÜNLÜĞÜ**

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