

#294 Türkiye'nin en çok satan oyunu dergisi

Ağustos 2021 / 08 - 15,90 TL (KDV Dahil) | ISSN 1301-2134

www.level.com.tr
9 9771 301 213 116
KKTÇ Fiyatı: 19,50 TL

LEVEL



F1
2021
THE OFFICIAL VIDEOGAME

Monster Hunter Stories 2 | FIFA 22 | Ender Lilies
Company of Heroes 3 | Death's Door | F1 Oyunları Tarihi
Pokemon Oyunları Dosya Konusu ve fazlası...

BORSA İSTANBUL'DAN

3 ALTIN!

**BORSA İSTANBUL YENİ YATIRIM ÜRÜNLERİYLE
PİYASALARA DERİNLİK KATIYOR.**

BIST Spot Altın Endeksi

Uluslararası piyasalarda oluşan USD/Ons cinsi spot altın fiyatlarının TL/gram fiyatına çevrilmesiyle hesaplanacak.

BIST Altına Dayalı Kira Sertifikası Endeksi

Borçlanma Araçları Piyasası'nda (BAP) işlem gören, gram altın cinsinden ihraç edilmiş altına dayalı kira sertifikalarının aynı gün valörlü fiyatlarından hesaplanacak.

BIST Altın Tahvili Endeksi

Borçlanma Araçları Piyasası'nda (BAP) işlem gören, gram altın cinsinden ihraç edilmiş altın tahvillerinin aynı gün valörlü fiyatlarından hesaplanacak.

www.borsaistanbul.com

[@](#) [f](#) [in](#) [v](#) / borsaistanbul



**BORSA
İSTANBUL**



kursat@level.com.tr

@kursatzaman

@kursatzaman

/kursatzaman

“Writer’s Block”

Bu tanıyı ilk kez duyduğum zamanı hatırlıyorum. Elbette ne olduğunu “anlamış” ama sanki, pek de “anlam” verememişim hani. O vakitler TürkiyeF1.com’da köşe yazarlığı yapıyordum. Kenan komutan gibi girmek istemiyordum olaya şimdi, kelimeleri de doğru seçmek lazım ama bir yazıya oturup üretmeye başlamamın saniyeler sürdüğü vakitlerdi. Empati yapamamışım haliyle, bu durumla karşılaştığını belirten yazarlara. O yüzden, üzerine biraz konuşarak sonradan bunu yaşayacak olanlara faydam olabilir diye düşünüyorum.

Artık pandeminin etkilerini yavaş yavaş üzerimizden attığımız vakitlere geldik. Aşılarımızı olduk, sevdiklerimizi koruduk, mutluyuz, mesuduz. Tabii, evlerde geçen 1.5 senenin bizi ne kadar köşeye sıkıştırdığını, bunun bizde nasıl hasarlar bıraktığını da yavaş yavaş idrak etmeye başladık. Yaz ayları gelince, bir yere tatile gitmeyecek olsak dahi, işimizle aramızdaki gerginlik arttı. Bunun ben-deki yansıması ise senelerdir keyifle yazdığım oyun incelemelerini ve dosya konularını yazarken fena halde tıkanıp kalıyor, dikkati dağılıp öylece oturuyor olmam. Aynı durumu daha önce bir iki yazarımızda da gördüğümünden duruma hazırlıklıydım elbette ama bu seviyeye gelmesini, kocaman, ezbere yazabileceğim, çok içime sinen bir dosya konusu beni beklerken, ona ara verip burada sizlerle dertleşmeye yol açacağını da tahmin etmemiştim.

Peki bu duruma nasıl geldik? Nasıl hissediyoruz?

Her zaman söyleriz ya, bir oyun dergisi editörü olmanın en büyük laneti, oynamak istediğiniz oyunları değil, oynamanız gereken oyunları tüketiyor olmanız. Şimdiye kadar bu durumu kusursuz bir biçimde idare edebilseniz bile, atıyorum, siz sabahlara kadar NieR Automata oynamak isterken dergiye X oyunu yazmak zorunda kalmak, pandemi üzerinizden o karanlık elini çekmişken, yazarlardan gelen sayfalar da üzerinize yağarken, dev bir angarya gibi gelmeye başlıyor.

Bu elbette suni bir durum. Farkındasınız. Farkında olmanız sonucu etkiliyor mu, pek değil. Oturup bakıyorsunuz ekrana, sayfalar dolusu not derlenmeyi beklerken. Geçiyor mu, evet geçiyor. Yani bu dergiye şu an okuyabildiğinize göre, o Writer’s Block canavarı da oklava ile geldiği yere postalanmış olmalı.

Nitekim, bu durumla içerik üreten herkesin günün birinde karşılaşma ihtimali fevkalade yüksek. Hele de yaz aylarında, hele de vaktinizin tamamını dışarıda geçirmek isterken. Çok büyütmeyin, başınızı öne eğin, dinlenebiliyorsanız dinlenin ve toparlanıp işinize bakın derim.

Bu kadar anlattıktan sonra fırsat bu fırsat deyip “writer’s block’u kısır yiyerek yendim” falan da yazmak isterdim, yalan yok. Ne de olsa kısır önemli.

Kürsat Zaman



12 AY
ABONELİK
190,80 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
VÜCUDUNUZ NASIL ÇALIŞIR?
DERGİSİ HEDİYE!

ÜCRETSİZ KARGO İLE ADRESİNİZE TESLİM!

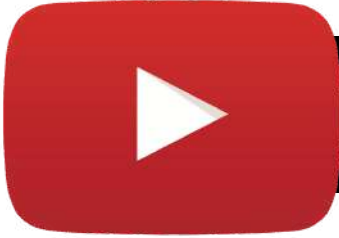
0 (212) 478 03 00 abone@doganburda.com www.dergiburda.com

* Kampanya stoklar ile sınırlıdır. Doğan Burda kampanya koşullarını değiştirme ve kampanyayı bitirme hakkını saklı tutar.

Kampanyada belirtilen koşullar www.dergiburda.com sitemizden yapılan satışlar için geçerlidir.



POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



[YouTube.com/PopularScienceTR](https://www.youtube.com/PopularScienceTR)



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını

KAÇIRMA!



**TIKLA
& İZLE**

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



Dr. Umut Yıldız ile dev teleskoplar ve uzaylı arayışı üzerine.



Dr. Burak Karabey ile matematik, zeka, akıl ve yeteneğe dair.

popsci.com.tr/podcast



#294

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
06 Takvim
08 Haberler

İLK BAKIŞ

- 16 Company of Heroes 3
18 FIFA 22
20 The Last Spell
21 Haunt Chaser
22 Dream Engines: Nomad Cities
23 The Hand of Merlin

DOSYA KONUSU

- 24 F1 Oyunları Tarihi
34 En iyi Pokemon Oyunları

32 Gideri Var mı?

İNCELEME

- 44 F1 2021
52 Monster Hunter Stories 2:
Wings of Ruin
54 Ender Lilies: Quietus of the Knights

- 56 Death's Door
58 The Legend of Zelda:
Skyward Sword HD
60 Watch Dogs: Legion – Bloodline
61 Tainted Grail: Conquest
62 We Are Football
63 Mario Golf: Super Rush
64 Cris Tales
65 Boomerang X
66 The Ascent
67 Chicory: A Colorful Tale
68 Legend of Mana
69 WH40K: Battlesector
70 Ys IX: Monstrum Nox
72 Strangeland
73 Vesper
74 Out of Line
75 Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5
ReMIX (PC)
75 Kingdom Hearts HD 2.8:
Final Chapter Prologue (PC)
76 Red Solstice 2
77 R-Type Final 2

- 78 Miitopia
78 Famicom Detective Club
79 Wingspan
79 Minute of Islands
80 Mobil İncelemeler

- 81 Online

86 BUG Game Lab: Bir Akademi Macerası

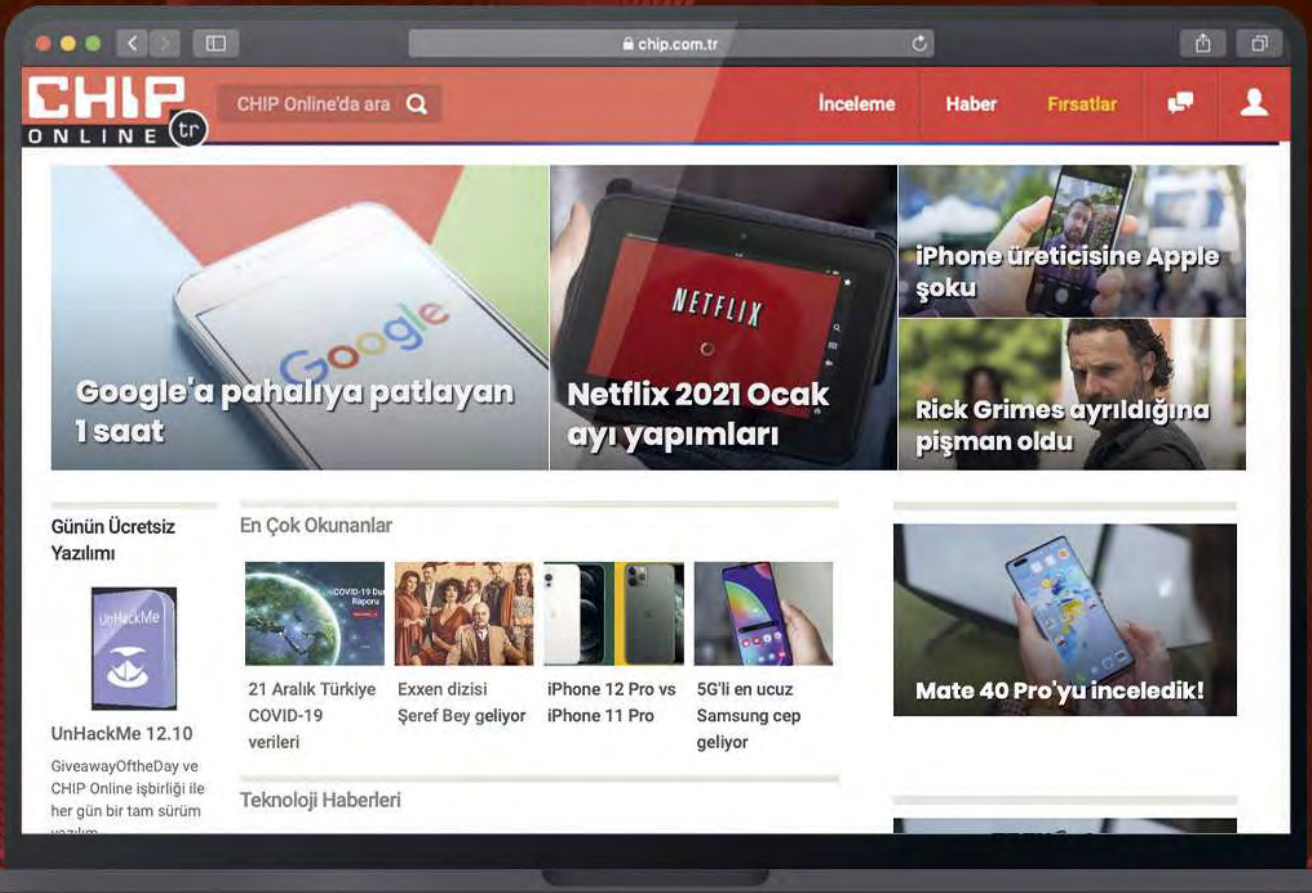
- 89 Donanım

- 98 Film, Kitap, Müzik
100 Ph.D
102 Otaku-chan!
104 Figürçünün Seyir Defteri
106 Board Game Talk
108 Cosplay Republic

- 110 Köşe Yazıları

- 114 LEVEL 295

Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres



www.chip.com.tr



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR

Ağustos

2 Ağustos

The Age of Empires III DE – The African Royals (PC)

3 Ağustos

Lemnis Gate (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

The Ramp (PC)

10 Ağustos

Godfall (PS4)

Lawn Mowing Simulator (PC, XS)

11 Ağustos

Icarus (PC)

12 Ağustos

Foreclosed (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch, Stadia)

Naraka: Bladepoint (PC)

SkateBIRD (PC, XONE, Switch)

13 Ağustos

Hades (PS5, PS4, XS, XONE)

17 Ağustos

Humankind (PC)

Greak: Memories Of Azur (PC, PS4, XS, Switch)

19 Ağustos

12 Minutes (PC, XS, XONE)

Recompile (PC, XS, XONE)

RiMS Racing (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

20 Ağustos

Ghost of Tsushima Director's Cut (PS5, PS4)

Madden NFL 22 (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia)

24 Ağustos

Kena: Bridge of Spirits (PC, PS5, PS4)

Aliens: Fireteam Elite (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

Hoa (PC, Switch)

King's Bounty II (PC, PS4, XONE, Switch)

25 Ağustos

Psychonauts 2 (PC, PS4, XONE)

27 Ağustos

No More Heroes 3 (Switch)

31 Ağustos

KeyWe (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

New World (PC)

Rustler (PC, PS4, XONE, Switch)

The Big Con (PC, XS, XONE)



TAKVİM

ALL ABOUT HISTORY

TAM 11 ÜLKEDE YAYIMLANAN
VE DÜNYANIN EN ÇOK OKUNAN TARİH DERGİSİ
ŞİMDİ TÜRKİYE'DE



Sürükleyici hikâye anlatımı,
muhteşem fotoğraflar ve illüstrasyonlarla
GEÇMİŞİ KEŞFEDİN!

Online satın almak için: www.dergiburda.com

CHERNOBYLITE

Erimenin yanı başında

Siz STALKER 2'yi beklerken The Farm51 tarafından yaratılan Chernobylite PC tarafında satışa sunulmuş olacak. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyun daha önce Get Even ile akıllarda kalmayan ama fena yorumlar almamış firma için ciddi bir meydan okuma niteliğinde.

Oyunda ana karakterimizin adı Igor ve kendisi nükleer felaketin ardından iz bırakmadan kaybolan sevdiklerini bulmak için her şeyi yapmış ama otuz sene geçtikten sonra bile bunu atlatamamış bir adam. Sonunda ya herro ya merro diyerek döndüğü Chernobyl'de askerlerin tüm bölgeyi halen kontrol altında tuttuğuna tanık oluyor ve iş buralarda çığrından çıkıyor. FPS/Hayatta Kalma türündeki oyun oldukça iyi gözüküyor ve potansiyelini de yüksek görüyoruz. Umarız hayal kırıklığına uğramayız. ◆







SAMIRTAYM SEDNIS

Mazoşistim galiba çünkü bu asıl işimden boşta kalan zamanlarda deli gibi League of Legends oynadım. Geçen ayki şikayetlerimden sonra Riot PR ofisi Cureshot'ı aramış ve "Ne bu arkadaşın derdi?" demişler. Kankalar, eğer derdim ne anlamadıysanız durum daha vahim, keza içinde bulunduğumuz keşme-keşin farkında değilsiniz ve Riot ofis sadece çeviri yapan ve oyunun TR sunucularını bulduran bir mekan haline gelmiş. Hatta herhalde siz de West'te oynuyorsunuz ki derdimin ne olduğunu anlamayacak kadar ilgi alaka göstermişsiniz. Neyse... Cureshot "Seni aramak istiyorlar, telini vereyim mi?" dedi. Ben de sevindim keza ilgilerini çekebilmiştik... Heyhat, tahmin edebileceğiniz gibi arayan olmadı hahahah...

New World yükledim şimdi. İşten geldim saat gecenin 04:00'ü ve Cureshot benden yazı bekliyor. Son kelimeleri yazdığım şu son anlardan sonra New World kopacağım, size de tavsiye ederim. Hatta gelin beraber oynayalım. Şu Blizzard fiyatlarından sonra (haberlerde göreceksiniz) farklı ve güzel bir MMORPG oynamak ruhuma çok iyi geldi. Diablo IV alalım vardı ama artık Activision Blizzard'a bir kuruş bile kazandırmak istemiyorum. Neyse... Haberlere başlayalım, sizi seviyorum bu arada bunu bilin...



TOM CLANCY'S XDEFIANT

Ubisoft yine bir şeyler deniyor

Ne? Ciddi misiniz? Hyper Space yeni patlamış ve daha kırkı çıkmamışken... İşte ben buna cesaret derim (başka şeyler de derim ama Cureshot makas atar). Yazının sonunda yazacaklarımı başında söyleyeyim. Be adam (Ubisoft yani) zaten elinde, hâlihazırda tutan Rainbow Six: Siege gibi harika bir marka varken neden halen macera peşindesin? Hem kendi oyuncu kitleni böleceksin hem de Warzone'a iyice kaymış FPS oyuncu pastasından cidden pay alabileceğini mi düşünüyorsun? Hakikaten sağlam cesaret var sizde... Heyhat yakışıklı ya da güzel okuyucu, XDefiant gördüğüm kadarıyla güzele benziyor... Kahretsin... Evet, benziyor...

Öncelikle iyi haberi vereyim; oyun ücretsiz olacak. İlgimi çeken en önemli şeylerden birisi güzel bir fikir yakalamaya çalışmış olmaları. Çünkü XDefiant'ta Ubisoft evrenindeki farklı factionlar birbirleriyle kapışacak. Misal: Echelon (Splinter Cell), Outcasts (The Division), Cleaners (The Division) ve Wolves (Ghost Recon) gibi ve zamanla yenilerinin de ekleneceğini düşünüyorum. XDefiant birçok

oyunun iyi yanını alıp ortaya farklı bir şey çıkarmaya çalışmış gibi duruyor. Mesela her factionun özelliklerinin, kullanacakları yeteneklerin ve ultimatelerinin farklı olması bana doğrudan Overwatch'ı anımsattı. 6v6'lık gruplarla kapışacağımız maçların haritaları gene Overwatch tadında olacak gibi. Gınlay yani silah savaşları Ubisoft'un FPS'deki amiral gemisi Rainbow Six: Siege'den daha çok Call of Duty'ye daha yakın gibi göründü bana. Özellikle vuruş hissi ve nişan almak, oyunun temposu birebire COD diyebilirim. Grafiklerse belki hatırlayanların çıkacaktır (hatırlamayanlar Steam'den baksın) 10 yıl önce çıkan Brink tarzına fazlasıyla benziyor. Oyunun yapımcısı Mak Rubin "Bu oyunun yıllarca yaşamasını," istiyoruz demiş. Hangi firma istemez ki ama bu kafayla yola çıkılan yapımlar benim hoşuma gidiyor. Genelde içinde kan, ter ve emek barındırıyor oluyor. Bakın mesela halen R6: Siege oynuyoruz. İlk kapalı betası 5 Ağustos'ta çıkacak oyun ne yazık ki sadece ABD ve Kanada'yla kısıtlı kalacak. Bu oyunu radarımıza alalım bence eğlenceli bir FPS olacak gibi görünüyor. ♦



VALVE

PC'lere yeni bir rakip geldi!

Arkadaşım ben sizi anlamıyorum? Sen-den bahsediyorum Valve... Nasıl oluyor da sağa sola duyurmadan, gizli saklı işler çevirip, son saniyede basına veriyorsunuz? Bunun için çalışan personelinize elbette bir gizlilik sözleşmesi imzalatıyorsunuz ama bu kadar gizli kalabildiğinize göre o sözleşmede neler yazıyor çok merak ediyorum. İnsanları hayatlarıyla mı tehdit ediyorsunuz? Çocuklarını mı kaçırtıyorsunuz? WoW karakterini silerim mi diyorsunuz? Bu nasıl bir sır perdesidir arkadaş? Başarısızlığın heykelini dikmiş ve bunu yaparken de beton yetmemiş kart oyunları Artifact de bu şekilde aniden çıkmıştı. Şimdi Steam Deck de aynı şekilde duyuruldu.

Steam Deck eğer hayatımızı bilgisayar başında geçirecek yeterince heder etmiyorsak günümüzün geri kalan zamanını da işgal etmeyi amaçlamış Nintendo Switch'in PC sürümü diyebiliriz. Steam Deck'le Steam Kütüphanenizdeki birkaç oyun hariç her şeyi oynayabileceğiz. Aslına bakarsanız birçoğumuz oynayamayacak keza Euro aldı başını gitti. Ama uzaktan güzel görünüyor mu? Şahane görünüyor be yakışıklı oyuncu...

Oyun konsolu diyebiliriz miyiz? Bir nevi ama tam olarak değil. Steam Deck'in doğası aslen PC'nin port edilmiş hali denebilir.

PC'nizle ne yapabiliyorsanız Steam Deck'le de hemen hemen hepsini yapabileceğiz. Televizyona bağlayıp video izleyip, oyun oynayabileceğiz. Aplikasyonlar ya da programlar yükleyebileceğiz. Sadece Steam oyunları mı kurabileceğiz? Hayır, diğer oyun platformlarını da dilersek kurabileceğiz. Steam burada faşist bir yol izleyebilecekken bunu yapmamış. SteamOS sayesinde Linux desteği olmayan Windows oyunlarını bile Steam Deck'te oynamak mümkün olacak. Dilerseniz SteamOS'u silip, doğrudan Windows'u bile yükleyebileceğiz.

Eğer 5\$ depozito yatırırsanız Steam Deck'inizi almak için sıraya girebiliyorsunuz. Fikrinizi değiştirirseniz depozitonuzu iptal edebilirsiniz. Ne yazık ki Türkiye sipariş verilebilecek ülkeler arasında değil o yüzden yurtdışındaki arkadaşlara yanlama sezonu açılın... Aralık 2021'de ilk ürünler gönderilmeye başlanacak fakat yoğunluğa ve cihazların tipine göre 2022'ye kadar sarmalar olabilecek. 64GB sürümü 399\$, 256GB sürümü 529\$ ve 512GB sürümü 649\$ olmak üzere üç seçeneğimiz var. Apple'in aksine dilerse-niz MicroSD kart kullanarak depolama alanınızı arttırabiliyorsunuz. Lakin cihazın içindeki süper hızlı SSD kartlarının yanında

MicroSD'lerin yükleme zamanlarını aşırı derecede yavaşlatacağı kesin. AMD Zen 2 işlemci, 16GB RAM (Valve bunda geliştirmeler yapacağını bildirdi), 7-inç LCD dokunmatik ekran, 1280x800 çözünürlük ve yaklaşık 670 gram ağırlığı ile teknolojinin bu güzel harikasını oyun oynamak için sömürmeye hazırız. Steam Deck'in tek sıkıntısı batarya ömrü gibi görünüyor. Keza ne oynadığınıza göre değişecek şekilde batarya ömrü 2 ila 8 saat arası görünüyor. Mesela Portal 2 oynuyorsanız ekran dört saat sonra kapanıyormuş. Eğer ayarları 30 FPS'ye düşürürseniz bu süre 5 - 6 saate çıkıyormuş. PC oyuncuları için bu batarya ömrü gerçekten çerez, iki saatin nasıl geçtiğini anlayamayız bile. E cihazı bir yere bağlamak zorundayım zaten ev dışında kullanımdan başka cezbedici bir yanını göremiyorum. İşe giderken metroda sıkılmamak için açılabilir, tatilde biraz eğlenmek için kullanılabilir lakin evde yatakta ya da tuvalette kullanılacak bir cihaz değil. Binlerce doları masaüstü bir PC'ye harcamak istemeyen konsol oyuncuları açısından PC oyunlarını tecrübe etmek için harika bir seçim mi? Evet öyle. Steam Deck tutar mı? Bence Valve bundan köşeyi döner! ♦



ACTIVISION BLIZZARD

Sonun başlangıcı ya da yeni bir şafak?

Öncelikle gazete kafasında başlık attığım için özür dilerim. Çünkü bahsedeceğim konulara ne eğlenceli başlık atabilirim ne de şu satırları yazarken içimde hissettiğim ağırlığı tarif edebilirim. Uzun lafın kısıası Kaliforniya Eyaleti Activision Blizzard'a cinsel taciz ve ayrımcılık suçlamalarıyla, iki yıl süren bir araştırma sürecinden sonra dava açtı. Başka oyun stüdyolarının isimleri de ara sıra benzer olaylara karışıyor lakin Blizzard cephesinde olduğu iddia edilenler fersah fersah rahatsız edici boyutta. Detaylara girmeden önce, Facebook'ta konuyla alakalı yorumları okurken birbirine benzer bazı aptalca yorumlar gördüm. Bunlardan birisi "Bu oyun stüdyolarında görülen bir şey zaten..." Bak geri zekalı, bak IQ'su ayakkabı numarasından düşük olan aptal herif; kabul edilemez bir durumu o ya da bu oyun stüdyolarında görmemiz bu durumu normalleştirmez. Bu tarz düşünme tarzı zaten en büyük sorun. Bunun adı görmezden gelmek olabilir, Blizzard fanboyluğu olabilir veya erkeklerin çoğunluk olduğu bir ofiste hödük gibi çalışıp toplumsal nezaketi takmamak olabilir. Beni rahatsız eden bir diğer yorumsa "Suçu kanıtlanana kadar herkes masumdur..." Adaletin temeli olan şu cümleyi kullanarak

yaşananları görmezden gelmeye çalışmak da fanboyluktur. Eğer Kaliforniya Eyaleti iki yıllık bir incelemeden sonra dava açıyorsa en azından kafamızda "Acaba olabilir mi?" düşüncesi belirmeli.

Bundan bir süre önce Meksikalı bir Blizzard çalışanı, etnik kökeninden dolayı karşılaştığı ayrımcılık ve hakaretler yüzünden Blizzard'dan ayrılmıştı. Ateş olmayan yerden duman çıkmaz misali ne yazık ki bu olay buz dağının görünen çok ufak bir bölümü gibi duruyor. Açılan davadaki iddialara göre firmada "Bro kültürünün" egemen olduğu, kadın çalışanlara yöneticiler tarafından sözlü ya da temasa kadar giden cinsel taciz vakaları olduğu yazılıyor. Doğrudan cinsel ilişkiye davet ve aynı pozisyonda çalışan erkek çalışanlara göre kadın çalışanlara daha az maaş ödenmesi diğer konular. En önemlisi ve sanırım bu davaya koca eyaletin el atmasının sebebiyse kadın bir çalışanın intihar etmesi. İddiaya göre bir yöneticisiyle ilişkisi olan kadın çalışan, firmanın düzenlediği bir parti esnasında fotoğrafları çalışanların telefonlarında dolaşmaya başlayınca buna dayanıyor ve intihar ediyor. Gerçekten yazarken sinirim bozuluyor ve parmaklarım klavye üzerinde zor dolaşiyor. Vaktinde gözümüz-

de çok büyüttüğümüz, hayran olduğumuz ve 70\$ milyar dolarlık değeriyle dünyanın en büyük oyun stüdyolarından birinin bu halde olması midemi bulandırıyor. Yukarıda verdiğim olay çok ciddi çünkü buna benzer bir dava yıllar önce ABD'de yaşanmıştı. Özel fotoları çekilip, ulu orta sergilenen bir kız intihar edince buna sebep olan bütün gençler hayat boyu hapis cezasına çarptırılmıştı. Neyse... Yöneticiler tarafından uygulanan cinsel taciz, sadece kadınları hedeflemiyormuş zira bir erkek çalışan yöneticisinin, kendisini ve karısını çağırarak ona uygunsuz bir teklif yaptığını iddia ediyor. İşin acı tarafı Blizzard, J. Allen Brack tarafından, tam anlamıyla baştan aşağıya şirket diliyle yazılmış yapmacık bir e-postayla kinarken, Activision Blizzard'dan Fran Townsend davayı yalan ve konu dışı olarak nitelendirdi. Aynı firmanın iki farklı yüzü; biri özür dilerken diğer yalanlıyor. Blizzard'ın Başkanı olan JAB'in burnunun dibinde yaşananları görmemesinin mümkün olmadığını düşünüyorum. Geçen ay yazdığım, şirketlerin LGBT+ desteklerinin fasa fiso olduğunu ve asıl olanın para kazanmak olduğunu söylediğimi ve ne kadar haklı olduğumu şimdi anlıyor musunuz? ♦



XCOM LEGENDS

Ciddi ciddi yeni oyun geliyor!

Siz de benim gibi sazanlandınız! Evet yeni oyun geliyor ama CEP TELEFONLARINA geliyor! Hahahah! Neymiş efendim 2K bize en kaliteli eğlenceyi sunmak için durmadan yeni şeyler keşfetmeye ve test etmeye çalışıyormuş! Hadi len oradan! Bana daha çok ucuz bir oyunla cep telefonu balinalarının parasına göz

dikmişsiniz gibime geliyor. Efendim XCOM LEGENDS sıra tabanlı bir RPG olacaktı. Ama tabii ki oyunun görüntülerine baktığımda bununla alakası olmadığını gördüm. İki kuruş diyalog görünce RPG etiketi yapıştırılmasına alışık zaten. Sıra tabanlıdan kasıtsa bir siz bir düşman saldırıyor, siz onlara saldırıyorsunuz ve bu şekilde

ilerleyip gidiyor. Öyle büyük haritalarda strateji kuracağınız bir içerik hayal etmeyin. Tabii ki daha iyi LEGEND'lara ve silahlara erişmek istiyorsanız kutu açmalı ve bunun için pamuk ellerinizi cebe atmalısınız. Yazıktır ya şuna harcanan iş gücü ve para ile yeni bir ek paket çıkarır herkesi mutlu ederiniz. ♦

GRID LEGENDS

Kan kaybeden seri için köprüden önce son çıkış

Anlaşılan LEGENDS güçlü bir kelime, önüne gelen bunu kullanmaya başlamış. En azından bu sefer bizi sevin-direcek bir isim ufukta göründü. Araba yarışı oyunlarıyla pek alakam olmadı ama

GRID'i ilk oynadığım zamanı hatırladığımda bayağı hoşuma gittiğini hatırlıyorum. Neler olacaktı şöyle bir göz gezdirelim... Hmm, ortalığı sallayacak bir prodüksiyon, hmmm okay... Ncuti Gatwa sanırım

seslendirmelerde öne çıkan isim. Google = "Ncuti Gatwa" = hmmm tanıdık bir yüz. Sex Education dizisinde asıl oğlanın kankasını oynayan çocuk. Ravenwest Motorsport diye bir şey ekleniyormuş, motor tutkunları çok sevinecektir ama benim için bir şey ifade etmedi.

Şimdiye kadar ki en geniş araç seçeneğine sahip olacaktı GRID Legends ama ne yazık ki herhangi bir rakam vermemişler. 130'un üstünde pist seçeneği benim bile ilgimi çekti ne yalan söyleyeyim. Brands Hatch, Indianapolis (bak bunu biliyom), Londra ve Strada Alpina en iddialı isimler sanırım. Bununla beraber çok beğenilen GRID pistleri geri dönüyormuş. Gece ve gündüz seçeneklerini kendi ayarlayabildiğimiz pistlerde kapışmak kulağa hoş geliyor. Bakmayın böyle hödük gibi konuştuğuma, araba yarışı oynamak ayrı bir yetenek ve ben kendimi o klasman dışında görsem de oynayanları Twitch'ten heyecanla izliyorum. Eminim yeni GRID birçoğunuzun beklediği bir oyundur. Ben de XCOM bekliyorum ama ühühühü (ağlayarak uzaklaşırlar)... ♦



SON DAKİKA!

◆ Activision COD: Warzone'un konsol sürümünde hile yapmanızı sağlayan aparatı üreten firmaya kükredi ve firma cihazı geri çekti. Konsolda oynuyorum hile yok diye sevinmeyin, bir şekilde bu alet satılmaya devam eder.

◆ Warhammer evreninin sahibi Games Workshop bildiğiniz üzere Warhammer+ adında bir nevi Netflix girişimi başlattı. Bununla beraber hiçbir kazanç elde etmeyen hayran animasyonlarının hepsini yasakladı. Kardeş, Warhammer evrenine ilgim Astartes animasyonu ile başladı. Sen hayranlarına İmparator gibi davranırsan ben de 3D Print'le ürünlerini korsan basarım. Hayranlara az saygı...

◆ District 9 izlemediyseniz harika bir bilimkurgu filmidir. Yönetmeni Neil Blomkamp bir oyun üzerinde çalışıyormuş. Umutla geleceğe bakıyorum.

◆ PUBG animasyon serisi için Netflix'le anlaşmış. Tadını tuzunu kaçırdınız, lan PUBG'den nasıl bir konu çıkabilir? He-Man rezalet olmuş bu arada. Netflix üyeliğimi iyi ki iptal etmişim, yaşasın Amazon Prime Video!

◆ Amazon Prime demişken Zaman Çarkı yani Wheel of Time'in dizisi Kasım 2021 olarak açıklandı. Sallayın Yüzüklerin Efendisi'ni falan Wheel of Time okuyun aklınız uçsun.

◆ Football Manager sonunda kadınlar liginin içereceği. Güzel bir haber...

◆ Söylentilere göre Henry Cavill, Shazam için DC evrenine geri dönecekmiş. The Rock'ın tek başına başarısı denebilir buna.

◆ New World'ün yok ettiği 3090 RTX kartların yenileri kullanıcılara iade edilecekmiş.



HUMANKIND

Kopya koruma sistemi Denuvo çöpe atıldı

Bu çok güzel bir haber yakışıklı okuyucu çünkü bazı stüdyoları neden desteklememiz gerektiğine dair çok güzel bir örnek oluşturuyor. Bildiğiniz üzere Denuvo DRM birçok oyunun kullandığı bir güvenlik önlemi. Oyunun kırılmasını zorlaştırıyor. Hatta ilk başlarda Denuvo kırılmaz falan gibi iddialı laflar edilmişti ama biraz zamanla her oyunun üstesinden geldiğini ve korsan sürümlerinin er ya da geç çıktığını gördük.

Lakin Denuvo kullanan oyunların performansı belirli ölçüde düşüyor. Buna en güzel yakın zamanlardan örnek vermek gerekirse Resident Evil: Village'in korsan sürümünü gösterebilir. Kırık hali, orijinal sürümüne göre çok daha rahat çalışıyordu. Humankind benim gibi Civilization tarzı oyunları sevenlerin uzun süredir hedefindedir eminim. Şu an fiyatı yüksek ama oyun çıktığında daha makul bir ücretten satılacağı için almadan bekliyorum. Oyunun yapımcısı Amplitude gibi bir yapımcıysanız ve ürününüz ağırlıklı olarak Single Player oyuncuları hedef-

liyorsa korsan olarak indirilmesi daha muhtemeldir. Dolayısıyla Denuvo burada devreye giriyor. Humankind'in yapımcısı oyunlarını birkaç gün Denuvo'yla koruyabilseler bile kendilerine maddi anlamda büyük kazanç sağlayacaklarını söylemişler. Ama öte yandan Denuvo'lu sürümü test ettiklerinde oyunda belirli ölçüde performans kaybı görmüşler ve oyunculara en iyi tecrübeyi sunmak istedikleri için Denuvo'yu aradan çıkartmışlar. Bu oyunun 25 yıllık hayalleri olduğunu ve son dört yıldır bu proje üzerinde çalıştıklarını düşünürseniz böyle bir jeste karşılık Amplitude'u desteklememiz gerektiğini düşünüyorum. Humankind'in Dijital Deluxe Sürümü şu an için 223 TL lakin 17 Ağustos'ta oyun çıktığında normal sürümünün fiyatı daha da düşük olacak. Bu yüzden eğer strateji oyunlarını seviyorsanız ve ayıracak bütçeniz de varsa Humankind'i satın almanızı tavsiye ediyorum. Şu kapitalist dünyada stüdyo biraz daha fazla para kazanmak için "Aman bana ne, tam performans oynamayıversinler," diyebilirdi. Dememişler, bize de olabildiğince destek olmak düşer. ◆

TOM CLANCY'S ELITE SQUAD

Beklendiği gibi sizlere ömür

E böyle olacağı belliydi. Ey 2K! XCOM Legends'ın da sonu böyle olacak. Elite Squad, Ubisoft'un RPG'li LPG'li telefonlardan bize yedirmeye çalıştığı bir oyundu. Ne oldu? Ubisoft uzun tartışmalar ve beyin fırtınalarından sonra oyunun fişini çekme kararı aldı (eminim 10 dakikalık bir toplantıda hızla aldıkları bir karardır). Bizimle olan oyunculara teşekkür ederiz falan fişmekan tadında, buram buram halkla ilişkiler kokan açıklamalarından sonra 4 Ekim'de oyunun fişini çekeceklerini söylemişler. Eğer oyunu indirip, biraz para yatırmak isteyenleriniz varsa bunu yapmayın. 3A oyun üreten koca koca firmalar, size sesleniyorum, biliyorum beni dinliyorsunuz. Siz voliyi

PC ve konsol oyunlarından vurmaya devam edin. Cafcaflı markalarınız mobil piyasasına uymuyor, olmuyor işte kabul edin. Ben tuvalette Heroes of Might&Magic oynamak istemiyorum, Flappy Bird'ü ziplatmak istiyorum. Harcanan insan gücüne ve zamana yazık, bırakın mobil oyunlarını mobil oyun firmaları yapsın. ◆



FIFA 22

Sizler için denedik! Peki gerçekten de vadedilen gibi yeni nesil bir FIFA mı?

Sayfa
18

• İLK BAKIŞ



5 ★★★★★

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz



Yapım Relic Entertainment Dağıtım SEGA Tür Strateji Platform PC Web www.companyofheroes.com Çıkış Tarihi Alfa aşamasında

Company of Heroes 3

5



Sonunu düşünen kahraman olamaz mı gerçekten?

İkinci Dünya Savaşı, sanıyorum başta FPS oyunları olmak üzere, sektörün bugünkü şeklini almasında muazzam rol oynamış ender temalardan birisidir. Bildiğiniz üzere 1945 yılında savaşın sonlanması ile başlayan Soğuk Savaş dönemi, kimileri için 1989 kimileri için de 1991 yılında tamamen bitmişti. Fakat Amerikan propagandası da işte tam bu dönemde ayyuka çıkmaya başlamıştı. Hemen her alanda kendisini ön plana çıkaran Amerika, pek tabii oyun sektöründe de kendisini göstermiştir. Üstelik İkinci Dünya Savaşı, sadece oyun değil, sinema sektöründe de ziyadesiyle görünür hale gelmişti. The Thin Red Line, Pearl Harbor ve Saving Private Ryan gibi filmler, bu propagandanın görünür hallerinden sadece birkaç tanesidir. Özellikle Call of Duty oyun serisi ile birlikte, başta İkinci Dünya Savaşı, akabinde de Amerika'nın siyasi çıkarlarını gözeterek "War on Terror" dönemi oyunları deneyim ettik. Durum bugün de çok farklı değil. Elbette özellikle Avrupa haritalarını bugünkü haline

getiren savaş hakkında pek tabii eskisi kadar olmasa da illa yeni üretimler yapılacaktı. İlk oyununu 2006 ikincisini de 2013 tarihlerinde deneyim ettiğimiz Company of Heroes serisi de konuya RTS tarafından yaklaşan, hem temayı çok iyi kullanan hem de oyun mekanikleri açısından birçok yeniliği beraberinde getiren bir isim olması açısından ziyadesiyle önemlidir. Uzun süredir kendisinden haber alamadığımız yapım, Temmuz ayında üçüncü oyunun erken Alfa'sı ile karşımıza çıktı. Pek tabii ben de görür görmez yapıştım! Hem dönemi hem de seriyi seven birisi olarak yapabileceğim pek bir şey yoktu...

Kahramanlar kumpanyası

Özellikle döneminde Band of Brothers izleyenler için bu oyunun yeri bambaşkadır. Zaten İkinci Dünya Savaşı dönemi ile alakalı iseniz deminden beri saydığım isimlerin hepsini biliyorsunuz demektir. Eğer konuya olan ilginiz yeni yeni yeşeriyorsa o zaman vakit kaybetmeden bahsettiğim filmlere ve diziyeye

bir bakın derim. Efendim CoH piyasaya çıktığı gün itibari ile sektörde bir anlamda yerinde sayan ve yıllardır kendisini geliştirmeyi başaramayan, hantal, "topla - üret ve savaş" mekaniğine yepyeni bir şekilde yaklaşmayı başarmış, Warhammer 40K Dawn of War oyunları ile birlikte muazzam bir makro / mikro yönetim şekli getirmişti. Bu sistem sayesinde harita üzerinde üstünlük kurmanın ve bir kaynak noktası için yapılan çatışmanın değeri çok ama çok artmıştı. Özellikle WH ve CoH oyunları ile RTS türüne yeni bir soluk getirmeyi başaran Relic, özellikle kendi açtığı yolda bir anlamda zirve olmasından ve RTS deneyiminin son on yıl içerisinde MOBA'ya dönüşmesinden dolayı sanıyorum tür için çok fazla uğraşa girmemeyi tercih etti. Nitekim onların da bir sınırı varmış ki üçüncü oyunun erken alfa test ile karşınıza çıkabildim... Konuşacak çok fazla şey söz konusu ama erken alfa aşamasında olmasından dolayı bazı detaylara da girmenin çok doğru olmadığını düşünüyorum. Bu sebepten elden geldiği



kadarı ile yeni ve göze çarpan yeniliklerden bahsetmeye çalışacağım.

Yeni oyun ile birlikte karşımıza çıkan en büyük değişiklik, şüphesiz oyunun 4X strateji ve RTS unsurlarını bir arada sunması olacak. Açıkçası bu birliktelik üzerine ben de çok düşündüm. Her ne kadar arada derede kullanan bazı oyunlar olsa da CoH kadar epik kalibrede bir yapım ile karşılaşmamıştım. RTS haritamız, özellikle Civilization deneyim edenlerin bileceği üzere, farklı birimlerin ve binaların yer aldığı, herkesin farklı etkinliklere girebileceği sıra tabanlı bir yapı sunuyor. Bu ekran üzerinde yapılabilecek birçok üretim ve hareket zinciri olduğu gibi, aynı zamanda farklı şekillerde saldırılar da yapılabiliyor. İşin en güzel kısmıysa ana harita üzerinden gerçekleştirilen tüm olayların, direk olarak RTS haritasına etki ediyor olması. Ana harita üzerinde tüm oyun haritasını görebiliyor olmak, düşman hareketlerini hesaplamak ve RTS moduna geçmeden önce nasıl bir yol izleyeceğimizi önceden belirlemek kesinlikle halihazırda alıştığımız CoH deneyimine büyük bir derinlik katmış.

Eski yeni

Tabii eklenmesi gereken daha fazla detay olduğunu düşündüğümü de belirtmek isterim.

RTS ekranına geçtiğimizdeyse aslında çok da yabancı olmadığımız, hatta biraz "fazla" tanıdık bir oyun ile karşılaşyoruz. İnsan gücü, mühimmat ve benzinden oluşan kaynak sisteminin yanı sıra, aynı zamanda belirli bir limit içerisinde birim üretebiliyoruz. Kurduğumuz farklı binalar sayesinde, farklı birimlere ulaşıyoruz. Kullanılabilen birimler ve silahlar yine eski yapımlarda olduğu gibi bir hayli fazla. Farklı silahların oynaya olan farklı etkileri ise cabası. Zırhlı birimler deneyim edebildiğim kadarı ile yine fark yaratıyor ama mevzide olmayan askerleri halen kısa sürede yok edemiyorlar. Eski oyunlarda makineli tüfek ateşinin "yetersiz" gücünden çok şikayet ederdim; öyle görünüyor ki bu mantık devam edecek... Özellikle atılan yüksek patlayıcı (HE) bombaların ağır zırhlı birimlere gereksiz hasar vermesinin de umarım bir an evvel önüne geçilir. Onun haricinde asker birimlerinde gözle görülür bir değişim olduğu aşikar. Animasyonlar ve birliklerin bir arada gidip mevizlere yayılma hali gerçekten de bir hayli gerçekçi ve etkileyici. Savaşlar esnasında oyunu durdurabiliyor olmak da bir diğer yenilik. Özellikle neyin nerede olduğunu anlamının aşırı zorlaştığı bu tarz bir oyunda, "pause" edip farklı birimlere

farklı komutlar verebilmek, işleri çok ama çok kolaylaştırıyor.

Daha önceki CoH oyunlarında da bulunan, düşmana yandan saldırıp pozisyonundan etme mantığının (flank) bu oyunda da net bir şekilde kendisine yer bulduğunu söyleyebilirim. Bu sebepten oyunu durdurup her birime ayrı ayrı komut vererek işleri çok daha kolay bir hale getirmek işten bile değil. Bu arada durdurma opsiyonun multiplayerda olmadığını belirtmek isterim. Yani zaten öyle bir şey olsa sanıyorum kimse oynamazdı... Relic'ten gelen açıklamaya göreyse CoH 3 kendisine has bir sandbox oyun deneyimi sunacak. Bu da tekdüze bir görev deneyimi yerine, kendi içerisinde birçok farklı olaya sahne olan, daldığımız her görevde birçok farklı etkileşime girebileceğimiz haritalar anlamına geliyor. Açıkçası alfa esnasında sadece Akdeniz bölümünü deneyim edebildik ama bu bile görece yeterli geldi. Eski bir oyunu, yenilenmiş grafikler ve içerisine serpiştirilmiş bolca yeni fikir ile tekrardan oynamak gerçekten eğlenceliydi. Umarım beta aşamasında birçok sorunun ortadan kalktığı bir oyun deneyim eder ve uzun süredir hasret kaldığımız CoH ve RTS temasını doya doya tüketebileceğimiz bir yapım ile karşılaşırız.

◆ Ertuğrul Süngü



Yapım EA Canada Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PC, PS5, PS4, XSX, XONE, Switch, Stadia Web ea.com/tr-tr/games/fifa/fifa-22/ Çıkış Tarihi 1 Ekim 2021

FIFA 22



Yeni bir yıl, yeni bir sezon ve yeni beklentiler...

Futbol sever biri olarak, Euro 2020 ve Copa América sayesinde benim açımdan oldukça doyurucu geçiyordu yaz ayları. Derken, mail kutuma gelen bir ileti bu heyecanımı daha da artırdı. FIFA 22'nin ön gösterim etkinliğinin habercisinden başka bir şey değildi! Üstelik hemen akabinde oyunu birkaç gün boyunca oynama şansına da erişebildim.

Yeni nesilde yeni bir FIFA mı?

Geçtiğimiz yıl, yeni nesil konsolların çıkışları nedeniyle FIFA ve NBA 2K gibi oyunlar açısından oldukça sıkıntılıydı. Yeni nesil tam anlamıyla ayak uyduramayan bu oyunlar için bu sene kendilerini geliştirme ve yeni nesil konsolların güçlerinden tam anlamıyla yararlanma vaktiydi. Peki durum FIFA açısından gerçekten de böyle mi olacaktı, yoksa yıllardır bildiğimiz gibi, aynı oyunu tekrardan önümüze mi sunacaklardı?

Öncelikle şunu söylemeliyim ki etkinlikte oyunun tüm detayları hakkında bilgi sahibi olabildik ancak yazıyı yazdığım gün itibarıyla sadece oynanıştan bahsedebilmemize izin var ve diğer tüm modlar için bir ambargo söz konusu. Dolayısıyla bu yazıda FIFA Ultimate Team, Kariyer ve Volta gibi modlardan bahsedemeyeceğim. Ancak bir baba olmam nedeniyle kısıtlı saatler oyun oynayabildiğimden, FUT konusunda yapılan birtakım iyileştirmeler nedeniyle, oldukça mutlu olduğumu

söyleyebilirim. Bahsedemeyeceğim modlar nedeniyle yaptığım bu ufak bilgilendirme ile birlikte artık oynanışta yapılan geliştirmelere geçebiliriz.

Hoş geldin Hypermotion!

Oyunun yeni nesil versiyonuna özel en önemli geliştirmelerinden biri, tartışmasız Hypermotion teknolojisi. Alıştığımız üzere her yıl FIFA'ya yeni animasyonlar eklenir ve bu sayede hareketlerin daha akıcı olması hedeflenirdi. Hypermotion teknolojisi öncesinde bu animasyonlar stüdyoda ortalama üç kişi ile

birlikte "Şimdi topu soldan alıp, sağa doğru pas verelim" şeklinde tek tek kaydediliyordu. Hypermotion teknolojisinde ise durum oldukça farklı. Futbolcular üzerine yerleştirilen özel ekipmanlar ile 11'e 11 yapılan bir maçtan doğrudan kaydediliyorlar ve bu sayede çok daha gerçekçi ve akıcı animasyonlar elde edilebiliyor. Üstelik söylenene göre dört binden fazla yeni animasyon bu yıl Hypermotion teknolojisi ile birlikte FIFA'ya ekleniyor. Bu rakam normalde her yıl eklenen rakamdan yaklaşık olarak 3 kat daha fazla! Bu teknolojiye nasibini alan bir diğer kısım





ise, önceki versiyonlarda "animasyona uymuyor diye" topu kurtaramayan ve saç baş yolduran kaleciler. FIFA 22'de kaleciler yeniden tasarlanmış ve şunu söyleyebilirim ki çok da yerinde bir adım olmuş. Daha akıllıca kararlar verdikleri ve daha iyi pozisyon aldıkları bir gerçek. Ancak oyunu oynarken bu yeni kaleciler konusunda gözüme çarpan bir detay ise oldukça canımı sıktı. Üzerlerine gelen şutları büyük çoğunlukta iki hamlede, sektirerek tutuyorlar. Bu da durduk yere heyecana sebebiyet veriyor. Arkadaş iki dakika(!) rahat oynayamayacak mıyız biz bu oyunu!? Bu ufak heyecanların FUT Champions'da kalp spazmlarına dönüşeceğini bildiğim için, acilen bu durumun düzelmesini diliyorum. Yoksa yıl içinde sayısız gamepad adeta yörüngeye oturacak şekilde oraya buraya savrulacaktır. Gamepad'den söz açılmışken hemen PlayStation 5 özelinde bir detaydan bahsetmek istiyorum. Biliyorsunuz ki Dual Sense'lerde adaptif tetik tuşları bulunuyor. Eğer bir oyuncu sakatlanırsa bu tuşlar sertleşerek, kontrolleri güçleştiriyor ve gerçekçi bir deneyim sunmayı hedefliyor. Yani hızlı koşmak ya da özel hareket yapmak istediğinizde size bir miktar zorluk çıkartıyorlar. Yine maçın sonları yaklaştığında ve oyuncular varoluşunda bu tetik tuşları sertleşerek atmosfere girmenizi sağlıyor. Şimdi, bu kulağa güzel bir detay gibi geliyor olabilir ama işleri bir miktar zorlaştırdığı bir gerçek. Rekabetçi olan FUT modunda bu özelliğin kullanılması ise haksız bir durum ortaya çıkarabilir. Neyse ki bu özelliği menüden kapatılabiliyor olması içimi ferahlattı. Hypermotion hakkında söyleyebileceğim son şey ise oyunun PS4, Xbox One ve PC versiyonlarında yer almayacak olması. İlginç bir şekilde Stadia'dan oynayacaklar içinse bu teknoloji aktif durumda. Yeni nesli önceki nesillerden ve PC'den ayıran en önemli özellik bu. PS4 ve Xbox One'ın kapasiteleri gereği Hypermotion'ı oyuna eklemelerinin mümkün olmadığını söyleyen yapımcıların PC için neden böyle bir karar aldığını anlamaksa gerçekten güç...

Daha fazla detaya hayır demeyiz

FIFA 22'de taktikler de önemli ölçüde güncellenmiş durumda. Artık oyun tarzımızı daha iyi yansıtmak için sahanın her iki yarısına da ayrı taktikler tanımlayabiliyoruz. Yani savunma ve hücum konularında kontrol çok daha elimizde. Örneğin topu kendi yarı sahamızda daha çok tutabilmek adına top çevirebileceğimiz bir taktik hazırlayıp, rakip yarı sahasına geçtiğimizde oyunu hızlı ve agresif bir hale gelebilmesi için ayrıca bir taktik tanımlayabiliyoruz. Bu tip taktikler özellikle de FUT modunda oldukça etkili olacaktır.

Biraz da devre aralarında ve maç sonlarında bizi karşılayan istatistik ekranlarından bahsetmek istiyorum. Geçtiğimiz dönemlerde kaç şut çekilmiş, kaç kaleyi bulmuş, topla oynama yüzdeleri gibi istatistiklerin yer aldığı ve oldukça yüzeysel olan bu ekranlar, bu yıl tabiri caizse adeta evrim geçirmiş. Savunma ve hücum gibi birden çok kategoriye bölünmüş bir ekran bizi karşılıyor. Bu ekranlarda oyuncuların sahanın nerelerine daha çok ayak bastığından, çekilen şutların hangileri kaleyi bulmuş, hangi noktalardan atılan paslar yerini bulmuş hangileri bulmamış, hangi noktalarda rakibe yapılan müdahaleler başarılı olmuş gibi inanılmaz detaylı bir istatistik bizi karşılıyor. Bu sayede hangi

oyuncu oyun tarzımıza uyum sağlıyor çok daha hızlı bir şekilde farkına varabiliyoruz. Hayatımızı kolaylaştıran her detaya puanım tam! Takip ediyorsanız, özellikle FUT Champions hafta sonları sonrasında FIFA'nın reddit gibi forum sayfalarında insanların şampiyonaya dair istatistikler paylaştıklarına denk gelmişsinizdir. Şampiyona sonrası hangi oyuncu toplamda kaç gol atmış, en yüksek puan ortalamasına sahip oyuncu kim olmuş, kaç gol atıp kaç gol yenilmiş gibi istatistiklerin tutulduğu bir ekrana da ilerleyen dönemlerde hayır demeyiz.

Yeni top fizikleri

Bu da yıllardan beri sürekli olarak geliştirilmekte olan özelliklerden biri. Yapımcıların iddiasına ve anlattıklarına göre topun fizikleri geliştirilmiş ve bu sayede daha gerçekçi paslar vererek şutlar çekebilmek ve daha doğal paslar atabilmek mümkün. Şahsen ben oynadığım kadarıyla çok da bir fark görebildiğimi söyleyemem ancak oyunun hala geliştirme sürecinde olduğunu da unutmamak gerekir. Oyuncuların hava toplarına karşı verdikleri tepkiler ve fizikler ise ciddi anlamda gelişmiş. Bunda, yazımın başında bahsettiğim Hypermotion teknolojisi ile kaydedilen animasyonların da büyük etkisi var. Kafa topu çıkan iki futbolcunun birbirleriyle olan etkileşimleri gerçekten güzel görünüyör.

Peki sonuç?

Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Henüz her ne kadar hands on versiyonunu oynamış olsam ve geliştirme süreci devam ediyor olsa da FIFA hala bildiğimiz FIFA. Gerçek anlamda değişmiş ve yeni nesil bir oyun bekleyenlerin sayısı azımsanamayacak kadar çok ama o denli bir yenilik maalesef yok. Bana göre hala en iyi futbol oyunu olma statüsünü koruyor ama insanı çileden çıkartan anlar da devam ediyor. Hele ki FUT'ta bulunan ve farklı bir skorla önde olsak dahi maçın bir anda elimizden kayıp gitmesine neden olan momentumun da aynı şekilde oyun-da bulunuyor olması çok muhtemel. Yine de her sene olduğu gibi heyecanla beklediğim de bir gerçek. ♦ Emre Öztınaz





Yapım Ishtar Games Dağıtım The Arcade Crew, Gamera Game Tür Roguelike, RPG Platform PC Web lastspell.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde (PC), 2022 (PC, Switch)

The Last Spell 4 ★★★★★

Bu gece soon, biraz sonraaaa bu duvarları aşip hepimizi yiyecekler!

Yine bir roguelike ile karşınızda olmamı bir kenara koyarsak, ilk olarak dile getirmem gereken sanıyorum ki oyunumuzun sıra tabanlı ve taktiksel bir oyun olduğu. Uzun zamandır Divinity 2 ve Baldur's Gate III dışında sıra tabanlı oyun oynamadım ki zaten ikincisini tamamlansın da o zaman oynarım diyerek rafa kaldırdım. Neyse konumuza döneyim, Ishtar Games tarafından geliştirilen The Last Spell henüz erken erişim aşamasında, ancak buna rağmen "taş gibi erken erişim" diyebileceğim oyunlar arasında direkt olarak yerini aldı.

Oyundaki tek amacımız, dünyamızı sarmış olan sisi ortadan kaldıracak olan ayinleri tamamlayana kadar şehrimizin (şehirden geriye kalanlar da diyebiliriz aslında) büyücülerini savunmak. Gündüzleri geliştirmeler ve hazırlıklar yapıyor, geceleri ise akın akın gelen çeşitli düşmanlara karşı savunma

yapmaya çalışıyoruz. Hepi topu üç tane kahramandan oluşan grubumuz ile onlarca düşmana karşı durmaya çalışıyoruz, ilk gece tek yönden saldıran düşman güruhu ikinci geceden itibaren iki yönden saldırmaya başlıyor. Ölen kahramanlarımıza hoşça kal diyor, kalanlar ile savunmaya devam etmeye çalışıyoruz fakat bir noktada tabii ki bu savunma başarısız oluyor ve büyücülerimizi hüpletiyorlar.

Oyuna başlar başlamaz zaten ilk savunmamızda patatase bağlatıyorlar ne kadar denesem de her yeni oyun denememde ilk iki geceden ileriye gidemedim fakat, bu ilk yenilgiden sonra iki kutsal güç tarafından ziyaret ediliyoruz. Tahmin edeceğiniz üzere, birisi aydınlığı diğeri ise karanlığı temsil ediyor ve iki tarafın bize verdikleri görevleri (3 gece dayan, 5 zombie öldür gibi) tamamlıyoruz. Bana görevler başta biraz basit olsa da rakamlar fazlaca hızlı yükseliyor gibi geldi, iş hafif tatsızlaştı ama çok dert etmedim. Kahramanların silahlarının, zırhlarının, iksirlerinin falan artık aklınıza ne gelirse daha yüksek seviyeleri açılıyor bu şekilde. Her bir kahramanın pasif özelliklerini seviye atladıkları sürece geliştirmeye devam edebiliyoruz, ayrıca yetenekleri de kuşandıkları silaha göre değişiyor. Ölen kahramanlar ise tabii ki ekipmanları ile birlikte yok oluyorlar. Zaten üç beş duvarı ayakta kalmış

bu harabeler arasında geceleri savunma yapmaya çalışırken, gündüzleri ise hazırlık aşamasını oynuyoruz. Kimi harabeleri yıkıp ev dikeyor, bu evlerin sağladığı içiler ile yeni demirci binası, sağlık ya da mana sağlayan heykeller yapıyor veya yıkılmış duvarları tekrar dikeyoruz.

Oyunun başlarında geceleri gelen düşmanlar daha fazla yönden saldırmaya başlayınca üç kahraman yetiştiremiyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bu sayı altı kahramana kadar çıkıyor. Maksimum dört geceyi falan çıkartıp patlıyor ve baştan başlıyoruz. Her baştan başladığımızda geriye önceki oyundan kutsal güçlerin bahsettiği geliştirmeler kalmış oluyor sadece. Yani rastgele yeni kahramanlar ve rastgele düzenlenmiş bir harabe şehir ile oyuna tekrar başlıyoruz. Ama roguelike dediğimiz olayın da işleyişi bu şekilde, çok da şaşırtıcı bir durum değil. Oyunun şimdilik sıkıntıları varyasyonların sınırlı olması, yani bir süre sonra aynı tip düşmanlar ve aynı tip kahramanlar ile oynamak sıkıcı hale gelebiliyor. Bir de geliştirmeleri açmak için "Grind" yapmak bayabiliyor. Erken Erişimden çıkınca çok daha iyi bir oyun olacağına kesin gözüyle bakıyorum. Eğer tur bazlı, taktiksel ve zor oyunları seviyorsanız bir de pixel art ve müzikleri ile The Last Spell, sizi de mest edebilir diye düşünüyorum.

◆ Sonat Samir





Yapım Clock Wizard Games Dağıtım Clock Wizard Games Tür Aksiyon Platform PC Web haunchaser.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Haunt Chaser

4 ★★★★★

“Öcü” dediğimiz şey dostumuz değildir.

Arkadaşlar merhaba, tanımayanlar için (yok artık!) ben Kürşat. Kendimi tanıtmaya konuyla alakalı taraftan başlarsam B-movie'leri, dandik felaket filmlerini severim, muhtemelen yapılmış çoğu teen slasher'ı da izlemiştir. “Kaçırılmamak için” altyazısı bile olmayan, bir kelimesini anlamadığım dandik Portekizce slasherları bile izledim. Haliyle, bu konsepti kim alıp oyun dünyasına kazandırdıysa gözlerinden öpmek istiyorum ama en yakınımda Sonat var. Sonat, gel.

Haunt Chaser bu bayıldığım temayı takip eden, No70'in yapımçıların elinden çıkma bir 1v4 “ebelemece” oyunu. Erken erişim aşamasından bir müddet önce oyun basını ile beraber deneyim ettiğimiz yapımın ilk sezonu olan Yetimhané'yi beklediğimden çok çok iyi buldum. Gelin biraz detaya girelim.

Belki de bu yazıyı okuduğunuz vakitlerde tek başınıza deneyim edebileceğiniz oyunun tadı kendi arkadaşlarınız ile çıkıyor öncelikle. Oyuna bir adet öcü (Entity) ve dört adet genço (Chaser) ile başlıyoruz. Söylemeye gerek yok, chaserlar arasında direkt iletişim var, entity ise bizi duymuyor. Tamamen silahsız başladığımız oyunda amacımız çocukların ruhlarını hapseden bu iblisi, -kaportayı çizdirmeden- bazı ayinleri yerine getirerek geldiği yere göndermek. Oyuna başladığımız yerde bir harita var ve bu, haritayı görebileceğiniz tek yer. Bundan sonrasında ise ilk yapmanız gereken iki mahalle ötede “teyzem Mack bana yürüyen GPS derdi” modeli bir arkadaşınız oturuyorsa onu oyuna davet etmek zira oyunda hiçbir harita yardımı yok, ileride eklenip eklenmeyeceği ise şüpheli. Yolu ayın konumuna ve büyük ölçüde görsel hafızanıza güvenerek bulmak zorundasınız.

Silahımız yok ama bazı aletlerimiz var. Bunlar arasında en önemlisi gece görüş kamerası. Bu modu açtığınızda Entity'yi görünmezlik modunda bile olsa saptayabiliyorsunuz. İlk başta hep-

mizin elinde gelin çiçeği gibi gezdirip ne olduğunu anlamadığı Mystic Stone ise normal gözle göremeyeceğiniz mesaj ve ipuçlarını görmenizi sağlıyor. Ayrıca yanımızda bir nevi Geiger Sayacı diyebileceğimiz EMF cihazı bulunmaktadır. Bu cihazın nasıl kullanıldığını biliyorsunuzdur. Nasıl bilmiyorsunuz? Yahu hiç mi hayalet avlamadınız hayatınızda? Cızırdarsa sıkıntı büyük, bildiğiniz duaları okumaya başlıyorsunuz işte.

Bunlar sizin görevleri daha hızlı tamamlamanıza yardımcı olacak cihazlar. Bir de silah diyemeyeceğimiz ama Entity'ye karşı önlem almanızı sağlayacak şeyler var. İlki, kapılara falan koyduğunuzda çok etkili olan ve iblisin geçmesini engelleyen mühür. Ayrıca iblisi zincirleyebileceğimiz bir tılsım ve spawn noktasına fırlatabileceğiniz bir proton ışığı da cebinizde. Elbette bunların kullanımları sınırlı, benim gibi ne olduğunu anlamayıp ay ışığına proton patlatırsanız hayırlı işler. Oyun sırasında bir şekilde ölürseniz araf diyebileceğim bir odada bekliyor ve odadaki ismi arkadaşlarınıza söylüyorsunuz. Arkadaşlarınız burada bir seçim yapmak zorunda; görevi tamamlayabilir veya mezarlığa gidip kabirleri

tek tek gezerek sizi tekrar uyandırabilirler. Bu risk / ödül detayı çok hoş olmuş.

Entity kısmı ise bence değişime daha açık, dengelenmesi zaman alacak taraf. Bizden hızlı olsa da ses çıkartmadığımız zamanlarda yerimizi bulmak konusunda pek çaresiz kalabiliyor. Ses çıkartma kısmına bastığımız yerdeki cam kırıkları, kapı girişindeki çanlar ve bizim açtığımız ışıklar da dahil. Ben bu tarafta ciddi bir roleplay potansiyeli görüyorum. Entity'yi oynayan kişinin korku filmleri ile arası iyiyse sizinle kedinin fareyle oynadığı gibi oynayabilir, korkunç anlarda karşınıza çıkıp ödü-nüzü kopartabilir. Ayrıca son gelen güncelleme ile oyunun kurarken oyunun zorluk ayarını değiştirecek seçimler yapabiliyorsunuz, güzel olmuş. Yazacak çok şey var ama incelemeye de bir şeyler kalsın derim. Oyun grafik, optimizasyon (i7-10750H ve RTX 2060 ile +100fps aldım) ve yapım kalitesi açısından beklentimi çok aştı, temiz iş çıkartmış yapımçı ekip. Bana sorarsanız oyunun fiyat avantajı olan 5 kişilik bundlelarının da en kısa zamanda Steam üzerinden satışa çıkması gerekiyor zira Haunt Chaser beraberken güzel.

◆ Kürşat Zaman





Yapım Suncrash **Dağıtım** Suncrash, Gamera Game **Tür** Yönetim Simülasyonu **Platform** PC **Web** www.dream-engines.com **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Dream Engines: Nomad Cities



Göklerde bir şehir kurmayı kim istemez ki?

Geçen aylarda incelediğimiz Airborne Kingdom'ın ardından, aynı tadı verecek bir oyun var karşımızda. Yapım, genel çerçevesiyle kabuslarla dolu olan kıyamet sonrası bir dünyada geçiyor. Kurduğumuz şehir göklerde uçabiliyor ve evet, şehri ve haklımızı yaşatmamız için yapmamız gerekenler var. Oyuna ilk girdiğimde karşılaştığım grafikler, renk paleti ve kasvetli ortam beni oyuna bayağı bir çekti. İlk girdiğinizde Frostpunk'ı andırırken oyun size bir şeyler gösterdikçe işler Factorio ve Satisfactory'e kayıyor. Yanlış duymadınız. Bu oyun hem şehir kurma, hem otomatikleştirme hem de hayatta kalma oyunu! Uzun süredir bu üç türü bir arada görmeyen ben, haliyle makul miktarda şok yaşadım. Oyuna girerken beklentilerimi düşürüp girdiğim için de gördüklerim beni bir hayli şaşırttı.

Peki erken erişimdeki haliyle neler yapabiliyoruz bu oyunda? Bir süre sonra sarpa sarıyor mu, satın alınacak kıvama gelmiş mi? Bir kere küçük bir göçebe kabilesi

olarak oyuna başlıyoruz. Canlandırdığımız karakter bir robotik deha diyebiliriz. Adımız Tiny. Şehri o koruyor ve inşa edip hayatta kalmasını sağlıyor. Bulduğunuz şehir uçabiliyor. Bunun mantığı ise şu, siz şehri kurarken, geliştirirken ve hayatta kalmaya çalışırken; küçük dalgalarla sizin şehrinizi ve kurduklarınızı yok etmeye çalışan uzaylı yaratıklar geliyor. Bunları şehrinize sokmamalı, korumalısınız. Bir bakıma oyun burada tower defense tarzına dönüyor. Şehrin içine inşa edebildiğiniz savunma sistemleri de mevcut çünkü. Bunları yaparken de bulunduğunuz haritada kaynakları alıp şehrinize aktarıyor, onları işler hale getiriyorsunuz. Örneğin ham ahashabı rafine edip keresteye çeviriyorsunuz. Bu kerestelerle işçilerin için onlara yeni evler, gıda için fabrikalar ve her şeye güç sağlayabilmek için kullanacağınız jeneratörler vb. şeyler inşa ediyorsunuz. Binalar, fabrikalar gibi yapıların hepsi upgrade edilebiliyor. Burada Frostpunk benzeri bir araştırma mantığı devreye giriyor. Yükseltme

ve yeni crafting öğrenebilmek için, araştırma merkezi inşa edip çalışmalar yapmanız gerekiyor. Crafting diyorum, evet... O da var. Uzaylı istilaları ile uğraşırken sizin elinizde bir yakın bir de uzak dövüş silahınız var. Bunları zamanla geliştirebiliyorsunuz. Can potu tarzı bir can yenileme eşyası da yapabiliyorsunuz ve daha bir çok şey. Size bahsetmediğim ama önem taşıyan bir olay var. Sizin şehriniz uçabilecek, yani kalış yapıp farklı bir haritaya gidebileceksiniz, ki bir süre sonra gelen akınlar sizi çok boğacağı için zorunlu bir şekilde kalkış yapmanız ve farklı bir haritaya taşınmanız gerekiyor. Oyunun zorluğu biraz burada. Neden mi? Çünkü şehir dediğimiz yapı sınırları olan X sayıda kareden oluşuyor. Ha, şehrin dışına da binalarını koyup şehre bağlayabilirsiniz. Bunlar şehir sınırları dışında kalıyor ancak gayet faydalı. Tabii uçuşa yapacaksanız şehir çizgileri dışında kalan binaları yanınızda götüremezsiniz.

Oyunun en büyük özelliği dalga veya düşman akını seviyesinin giderek artması. Bir alana iniş yaptınız ve uzun süre orada kaldınız. Dalga zorluğu gittikçe artıyor. Bir süre sonra gelen dalgaları püskürtemeye başlayabiliyorsunuz. Bu noktada yapmanız gereken yeni bir alana uçuş gerçekleştirerek, dalga zorluğunuzu sıfırlamak. Gayet tatlı bir mekanik.

Oyunu daha fazla anlatmadan çekilmek istiyorum, çünkü bu oyunun başına oturdu-nuz mu asla kalkamıyorsunuz ve evet, oyun gelişime devam ediyor. Özellikle en başında örneklediğim gibi Frostpunk, Satisfactory tarzı oyunları sevdiyseniz, bu oyun da size göre. Ben müptelası oldum. Her ne kadar erken erişim olsa da harika bir deneyimdi. Bu oyun oynanır. Vereceğiniz paraya şimdiden değer, bence. ♦ **Şeymanur Özgür**



The Hand of Merlin

3 ★★

Kutsal Kase'nin peşinde, ümit veren bir macera

Yakın zamanda kaleme aldığım bir yazımda Kral Arthur mitolojisi hakkında uzun uzadıya bırdılamıştım. Bildiğiniz üzere gerçekte var olmamasına rağmen, hakkında, gerçekte yaşamış birçok Kraldan fazla bilgi olan birisinden bahsediyoruz. Tarih, edebiyat, film ve pek tabii oyun sektöründe de bu mitolojinin yeri ayrı. Hemen herkesin o ya da bu şekilde hakkında bir şeyler bildiği efsane kral hakkında yepyeni bir oyun da piyasaya çıkma aşamasında... The Hand of Merlin, özellikle hikayesi açısından bugüne kadar çıkan Arthur oyunlardan ziyadesiyle farklılık gösteriyor zira oyunumuzda Merlin karakteri, kozmik birisi olarak resmedilmiş. Oyunun hemen her yanında da tıpkı Cihulhu temasındaki benzeri birçok farklı kozmik yaratık bulunuyor. Anlayacağınız konusu ile bir hayli dikkat çeken bir oyundan bahsediyoruz... Dediğim gibi tüm senaryo Merlin'in anlatıları üzerine kurulu. Nihai amacımızsa Kutsal Kase'yi Camelot'dan alıp, Kudüs'e kadar götürmek. Sizin de tahmin edebileceğiniz

üzere bu öylesine bir yolculuk olmayacak kadar tehlikeli bir macera. Oyun tam bir sıra tabanlı roguelike. Yani zorluk seviyesi hafiften acımasız! Bu sebepten türe yabancı insanların kesinlikle kolay zorluk seviyesinde başlaması gerekiyor. Tabii şu anda erken erişimde olduğundan dolayı ileride zorluk seviyesine de bir ayar getirilebilir. Oyunumuzu iki kısımda inceleyebiliriz. Birincisi "node"lar olarak tabir edilen ve bölgeler anlamına gelen yerler arasındaki ilerlediğimiz ana harita. Burada gideceğimiz yöne doğru bölgeden bölgeye geçerek maceraya atlabiliyoruz. Her bölge içerisinde farklı bir hikaye, ele geçirilebilecek malzeme ve olası düşmanları barındırıyor. Yolculuk esnasında bir şekilde toplamamız gereken dört farklı kaynak var: Gold, Supplies, Mana ve Renown. Düşmanlarımızı alt ederek kazandığımız yetenek puanları sonucunda seviye atlamak için Renown da harcamamız gerektiği için bu kaynağın çok önemli olduğunu belirtmek isterim.

Oyuna üç karakterle başlıyoruz. Klasik bir D&D ekibi diyebileceğimiz Savaşçı, Okçu ve Büyücü olarak sıralanan bu üçlü, her yeni seviye atladığında karşımıza çıkan rastgele üç özelliğinden birisini seçmemizin ardından giderek güçleniyor. Yetenek havuzlarında bolca özellik var diyebilirim. Atladığım seviyelerde asla aynı yetenekten iki tane görmedim. Bu arada içerisine daldığımız şehirlerde karşımıza çıkan olayları tıpkı RPG oynuyor gibi takip edip farklı kararlar verebiliyoruz. Bazı olaylar karşısında da "seçim" yapmamız gerekiyor. Buradaki seçim ekolü, zar atmak yerine, karşımıza çıkan kartlardan birisini seçmek şeklinde tasarlanmış. Bu sayede bir eşya mı kazanacağımız yoksa garip düşmanlarla mı karşılaşacağımız kaderimiz tarafından belirlenmiş oluyor. Açıkçası bu mekanik gayet eğlenceli ve oyuna daha da nüfuz etmesi gerekli diye düşünüyorum.

Oyunumuzun ikinci kısmı ise savaşlar. Skirmish mode olarak cereyan eden savaşlarda, hemen her türlü taktik stratejide olduğu gibi farklı objelerin arkasına saklanarak menzilli saldırılardan kaçıyor, düşmanlarımızı bir an evvel ortadan kaldırmaya çalışıyoruz. Her birimin Health ve Armor'u var. Armor savaş sonunda fulleniyorken, Health ne yazık ki aynı kalıyor. Ancak belirli güçler ile doldurulabilen Health, bu sebepten bir hayli önemli. Bu arada bir karakterin Health'i sıfırlanıp öldüğü zaman, konu kapanıyor. Pek tabii maceramız esnasında yeni yandaşlar bulmak mümkün. Savaşlar çok zor olmasa da hatayı pek affetmiyor. Açıkçası The Hand of Merlin beni biraz meraklandırdı diyebilirim. Özellikle roguelike mekanikleri üzerine kurulu bir taktik stratejiye uzun zamandır ihtiyacım vardı. Konu da biraz kozmik olunca insan ister istemez merak ediyor. Bakalım bittiğinde nasıl bir oyun ile karşılaşacağız? ♦ Ertuğrul Süngü



FORMULA 1 OYUNLARI KARADA UÇUŞ SANATI...

Bir oyun dergisi için kapak konusu olarak yarış oyunu seçmenin türlü riskleri var. Birinci risk, yarış oyunları tutkunlarının hayli spesifik bir kitleyi temsil etmesi ve ana akım olarak sayılabilecek FPS, RPG, Aksiyon oyunları sevenlerin derginin o ayki kapağıyla bağ kuramama ihtimali. İkinci, daha komik ama pek gerçek risk ise bayilerin dergiyi alıp otomobil dergilerinin arasına yerleştirme ve okurların rafta dergiyi bulamama ihtimali.

Gülmeyin, bu çok gerçek ve daha önce yaşanmış bir olay. Diğer taraftan Formula 1 oyunları söz konusu olduğunda biraz daha cesaretli davranmak mümkün zira F1 ülkemizdeki popülerlik seviyesini 90'ların son dönemindeki Hakkinen/Schumacher rekabeti zamanlarının bile üzerine çıkartmış durumda. Elbette bunda Netflix'in Drive to Survive belgeselinin payı büyük.

Yazarlık kariyerine TürkiyeF1.com'da başlayan, neredeyse on sene boyunca Eurosport'ta motorsporlarının çeşitli türlerinde yorumculuk yapmış bir arkadaşınız olarak, elime fırsat geçmişken F1 oyunlarının uzun tarihine bir dönüş yapmak istedim. Dinozorluğun gereği olarak sonraki sayfalarda gördüğümüz tüm oyunlar üzerinde uzun uzun vakit geçirdim, hepsini yüzlerce saat oynadım ve bolca da anı biriktirdim. Gelin biraz sohbet edelim.



50LER VE ÖNCESİ: ALTIN KARANLIK ÇAĞ

MU HABİR: BİR YARIŞ ARACINDA ÖLMekten KORKUYOR MUSUNUZ?

TAZIO NUVOLARI: YATAĞINDA, HUZUR İÇİNDE ÖLMEK İSTERDİN, DEĞİL Mİ?

MU HABİR: EVET, TABİİ, YANİ UMARIM.

TAZIO NUVOLARI: ÖYLEYSE GECELERİ YATAĞA YATMAKTAN KORKUP KORKMADIĞINI MERAK ETTİM.

Elbette size gelip 2021 yılında Pit Stop veya Grand Prix güzellemesi yapmayacaktım. Evet, konumuz F1, odağımız F1. Bu dosyayı yapmaktaki amacımız da eğer 2021 yılı dışında bir dönemi deneyim etmek istiyorsanız, nereye bakmanız gerektiği konusunda bir nebze yardımcı olabilmek. Elbette ilk yolculuğumuz her şeyin başlangıcına, Formula 1 ve bu sporun temellerini atan

daha önceki yıllara. Pilotların birer şövalye, araçların da şövalye zırhından farksız olduğu bu senelerde yarışların çoğu bilindik cadde / yol yarışı şeklinde olsa da bugün efsane olarak andığımız gerçek yarış pistlerinin bazılarının temelleri burada atıldı. Dünyanın ilk "gerçek" yarış pisti Brooklands, Nurburgring Nordschleife, Monza, Indianapolis derken sonraki yüz yıl boyunca motorsporlarını sırtın-

da taşıyacak efsane parkurlarla bu dönemde tanıştık.

20li yılların ortalarında Bugatti'nin muhteşem Type 35 modeliyle kurduğu üstünlükle başlayan, otuzlu yıllarda Alfa Romeo ve Maserati'nin Mercedes ve Auto Union (Günümüzde Audi) ile mücadeleleri ile zirveye çıkan, bir savaş arası veren motorsporları nihayet 1950 yılında Formula 1'e dönüştü.

NE OYNANIR?

GRAND PRIX LEGENDS – 1955 GRAND PRIX MOD

Ne demiştik, konu 50ler ve öncesi olunca oyun dünyasında işler kesat. Neyse ki elimizde insan gibi turnuva yapıp yarışabileceğiniz çok iyi bir mod var. Grand Prix Legends'in çıkışından 20 sene sonra piyasaya çıkan 1955 F1 modu, zorluğuyla bilinen ana oyunu alıp tecrübesiz simülasyon tutkunları için iyice aşılması zor bir noktaya sürüklüyordu. Tutmayan frenler, olmayan aerodinami ve gaz pedalının her hareketinde oversteer yaşamak için can atan araçlar. Canınızı sikip sizi gelecek, bunu yaparken de Dark Souls oynuyormuşçasına keyif verecek bir oyun arıyorsanız GPL 2020 DEMO'da tadına bakabilir, ardından da ana modu ücretsiz olarak indirebilirsiniz.



EF SANE OTOMOBİL

AUTO UNION TYPE D 1939 / FORZA MOTORSPORT 7

Kendi adıma konuşayım, aslında favorim Type C V16 modelidir ancak kendisini gerçekçi şekilde modellenmiş halde göremedim şimdiye tek. Auto Union'un ekseriyetle tırmanma yarışları için geliştirdiği Type D modeli ise 485 beygirlik V12 motoru, Forza Motorsport 7'nin sim tarafına yakın duran ve sizi her an diken üstünde tutan fizikleri ile bu döneme ait o "heavy metal" hissiyi sonuna kadar hissedeceksiniz.



EF SANE PİST

BREMGARTEN / İSVİÇRE

50ler söz konusu olduğunda Targa Florio'yu buraya koymam gerekiyordu ama madem konumuz F1, o zaman o pist Bremgarten olmalı. 1933'ten 1954'e kadar muhteşem yarışlara ev sahipliği yapan, Achille Varzi gibi bir efsanenin hayatını kaybettiği Bremgarten'in sonunu getiren 1955'te 82 kişinin hayatını kaybettiği LeMans faciası oldu. Ülkede motorsporu faaliyetlerinin yasaklanmasıyla 7.28km'lik, orman yollarından oluşan ve uzun düzlükler yerine kısa düzlüklerin hızlı virajlarla birbirine bağlandığı pist tarihe karıştı maalesef. Bremgarten'i mod olarak indirip Assetto Corsa, Rfactor ve Grand Prix Legends'da oynamanız mümkün.



AMAN UZAK DURUN

SPIRIT OF SPEED 1937

Ah be, bu oyun kaçırılmış bir fırsattı. İnanılmaz araçlar, inanılmaz pilotlar ve onlardan da inanılmaz pistlerden oluşan 1937 sezonunu konu alan oyun Alfa Bimotore, Auto Union Type-C, Mercedes W154 ve Bugatti Type 59 gibi efsanevi araçlar, eski Donington ve Brooklands gibi pistlerle her motorsporu sevenin nefesini kesecek bir reçeteye sahipti. Gerisini ise unutun. Korkunç grafikler, ondan da korkunç fizikler ve koskoca bir fiyasko.



60LAR: VİRAJDAN VİRAJA BİR TÜY GİBİ SAVRULMAK

“CLARK İLK TURUN SONUNDA START FİNİŞ DÜZLÜĞÜDEN GEÇTİĞİNDE ARKASINDAKİLER İLE FARK O KADAR AÇILMIŞTI Kİ, BİZ PİTTE BULUNANLAR GRİDİN GERİ KALANININ BİR KAZADA TOPLUCA ORTADAN KALKTIĞINI DÜŞÜNDÜK...”

- EDDIE DENNIS

Hafifleyen araçlar, hafifleyen motorlar, Colin Chapman'ın önce ortadan motorlu Lotus 18, sonra da monokok şasili Lotus 25 ile açık kapatığı çağlar, ilk aerodinamik parçalar ve maalesef on yıl içinde F1 yarışlarında kaybettiğimiz 29 pi-

lot. F1 tarihinin en tehlikeli yıllarına hoş geldiniz. 60ları ikiye bölmek mümkün. 1.5 litrelik, görece güçsüz ama çevik F1 otomobillerin pistlerde boy gösterdiği 1960-1965 ve 3 litrelik canavarların kükreresine asfaltı titrettiği 1966-1969.

Burada önerimiz -haliyle- Grand Prix Legends olacak ancak Assetto Corsa ve Project CARS serisinin Lotus 25 ve 49'larının da son derece başarılı modellemeler olduğunu da hatırlatmam gerekiyor.

NE OYNANIR?

GRAND PRIX LEGENDS - 1965/1966/1967/1968/69

Grand Prix Legends çıktığında (1998) neredeyse hiç dikkat çekememiş bir oyundu. Öyle ki oyunun meşhur olması Papyrus battıktan bir sene, oyun çıktıktan ise altı sene sonra yarı resmi şekilde piyasaya sürülen, fena halde elden geçirilip yenilenmiş GPL 2004 DEMO ile oldu. Yıllar içinde oyuna slipstream fizikleri eklendi, 24km'lik pist limiti kaldırıldı (Böylece Isle of Man ve Targa Florio'yu oyuna eklemek mümkün oldu) ve oyun grafiksel olarak ciddi anlamda yenilendi. Bugün Grand Prix Legends 60ların F1 otomobillerini Nordschleife gibi bir pistte müthiş bir hassasiyetle kullanmak isteyenler için hala en iyi seçenek olarak

duruyor ama burada yer almasının esas sebebi, tam grid bir şampiyonayı mümkün kılıyor olması. GPL zordur ve başlarca canınızı yakacaktır ancak bir kez alıştıysanız, değmeyin keyfine.



EFSANE OTOMOBİL

LOTUS 49/ASSETTO CORSA

Colin Chapman, F1 tarihine geçecek efsanevi Cosworth DFV'nin etrafında şekillendirdiği Lotus 49'u acele acele piste sürdüğünde bu başarıyı beklemiyordu elbette. Korkunç ağır ve dayanıksız BRM V16 motoruyla Lotus 43 rekabetçi olmaktan uzaktı ve 49'un hiç kaybedecek zamanı yoktu. Öyle ki Jim Clark bile onu izlemeye gelen yakınlarından "araç o kadar yeni ki, sorun çıkartmak dışında bir şey yapabilecek halde değil" diye özür dilemek zorunda hissetmişti kendisini.

Clark yine bildiğimiz gibiydi ve 49'u ilk yarışında zafere ulaştırırken tam 4 sezon boyunca F1'de yarışıp iki şampiyonluk kazanacak harika bir otomobil ile de bizleri tanıştırmış oluyordu.



EFSANE PİST

SPA-FRANCORCHAMPS (ESKİ) / BELÇİKA

Takvime girip çıkmış her pistin muhteşem olduğu yıllar içinden seçim yapmak elbette güç. Nordschleife'nin artık herkes tarafından bilinen bir efsane olduğunu düşünürsek Grand Prix Legends'da orijinal olarak, Rfactor ve Assetto Corsa'da ise mod olarak bulunan, 14km'lik eski, köy yollarından oluşan ultra hızlı Spa'nın burada yer alması gerektiğini düşündüm.

Pistin zor olduğunu söyleyemem ancak bir anlık hatanızın hiçbir telafisi olmadan sizi lobiye döndüreceğini de hatırlatmam gerekiyor.



ZAMANIM BOL SAÇARIM DİYENE

CLASSIC RACERS

Burada ücretsiz bir oyuna yer vermek istemezdim ama hayat kısa ve bunca seçenek varken gidip bunu oynamamanız için elimden geleni yapmaya karar verdim. Sadece F1'e ayrılış bir oyun olmasa da feci fizikli 60lar F1 araçlarına da bünyesinde yer veren oyun kötü fizikleri, daha da kötü grafikleri ve Time Attack gibi, iki saat içinde sıkılacağınız tek bir moda sahip olmasıyla zamanınıza talip.



70LER - 80LER: BENZİN KOKUSU VE ÇİÇEK ÇOCUKLAR!

**"BİR GÜN EŞİM HELEN İLE OTURURKEN, YARIŞMAYA BAŞLADIĞIM İLK GÜNDEN EMEKLİ OLDUĞUM GÜNE KADAR BENİM-
LE AYNI PİSTTE VE AYNI YARIŞTA START ALAN TAM 57 PİLOTUN HAYATINI KAYBETTİĞİNİ FARK ETTİK. 57 KİŞİ."**

- JACKIE STEWART

Pek çok kişiye göre F1'in gerçek altın çağına giriş yapmış bulunuyoruz. Verimli aerodinamik parçalar, disk frenler, Ground Effect teknolojisi, Turbo motor, Türbin motor denemeleri derken, FIA'nın politik kararlarla ortalığı karıştırdığı bir iki sezon haricinde başından sonra kadar tehlike ve mücadele dolu 20 yıl

oldu Formula 1 için bu dönem. Çoğunuz Rush filmi sayesinde bu dönemin atmosferine yakından tanık olduğunuz diye düşünüyorum. Belki günün birinde birileri çıkıp Senna / Prost mücadelesini de filme alır, kim bilir? Maalesef oyunlar söz konusu olduğunda bu

kadar şanslı değiliz zira bu dönemi direkt olarak konu alan, tüm gridleriyle, pistleriyle, tehlikeleriyle tam bir sezon olarak önümüze getiren bir oyun yok. Diğer taraftan bu dönemi keyifle deneyim edebileceğiniz irili ufaklı onlarca mod mevcut. Rfactor tarafı da bundan aslan payını alıyor.

NE OYNANIR?

RFACOR 2/ F1 1979 HISTORIC EDITION MOD

Rfactor'ü ne kadar sevdiysem, Rfactor 2'ye de o kadar alışamadım. Olmadı, tutmadı beni. Yine de lastik aşınma fizikleri konusunda piyasadaki en sağlam simülatör olduğunu da söylemem gerekiyor. 1979 her açıdan muhteşem bir yıldır. Çirkin mi çirkin tasarımları, Scheckter ve Villeneuve gibi iki muhteşem pilotu ve pratikte 1974 yılındaki ilk 312T'ye dayanan temelleri üzerine Ground Effect uyarlanmış tasarımı ile Ferrari 312 T4 pistlerin tozunu atan araç oldu. Rfactor 2'nin 1979 modu eğer retro bir

F1 ligi kurmak istiyorsanız ilginizi çekecektir diye düşünüyorum zira daha iyisi pek fazla yok. Virajdan viraja güven içinde savrulmak, hızın tadını çıkartmak için şahane bir mod.



EFSSNE ARAÇ

MCLAREN-HONDA MP4/4 / F1 2020

Eh, başka bir araç olsa okurlar dergiyi yakarlardı sanıyorum. Sadece McLaren tarihinin değil, F1 tarihinin de en dominant aracı olan MP4/4, Senna ve Prost ile katıldığı 16 yarışın 15'inde podyumun en üst basamağına çıkmayı başarmış bir fenomen. Açık konuşmak gerekirse, ben F1 2020'de aracın fiziklerini çok beğenmiyorum ve resmi bir mod olmamasına rağmen Rfactor'ün F1 1988 modundan daha zayıf buluyorum. Diğer taraftan bence Codemasters'ın F1 serisinin en iyi oyunu olan F1 2020'ye burada ufak da olsa bir yer vermeden geçmek istemedim. Bu vesileyle F1 2021'den klasik otomobilleri çıkartan EA'ı kınıyorum.



EFSSNE PİST

CLERMONT-FERRAND (FRANSA)

60ların ortası ve 70lerin başlarında Formula 1'e dört kez ev sahipliği yapan bu pisti buraya almasam uykularım kaçardı herhalde. Geçen yüzyılın başlarından beri cadde pisti olarak varlığını sürdürse de gerçek bir yarış pistine dönüşmesi 1957 yılını bulan Clermont-Ferrand muhteşem bir akışa sahip olan virajları,

seyirciler için sunduğu muhteşem imkanlar ve elbette tehlikeleriyle hatırlanıyor. En çok da 1972 yılındaki yarışta Emerson Fittipaldi'nin aracından sıçrayan taşın Helmut Marko'nun vizörünü delip geçerek bir gözünü kaybetmesine neden olmasıyla.



BAŞKA NE OYNASAK?

RFACOR / RFACOR 2 - F1 1988 CARRERA.4

1988 sezonu söz konusu olduğunda birden fazla moddan bahsetmek mümkün ancak hiçbirisi, bana göre carrera.4'ün hazırladığı kadar başarılı ve komple değil. Sadece 1988 sezonu boyunca yarışan araçların neredeyse tamamından bahsetmiyorum, bu paketin içinde o seneki 16 pistin tamamı da mevcut ve oldukça da iyi modellenmişler. Bir önceki Turbo döneminin son harikalarını denemediyseniz bence bir şeyler eksik kalmış demektir.



90LAR: GERÇEK ZAMANLI GELİŞİME TANIK OLMAK

Farkındaysanız şimdiye dek bahsettiğimiz zaman dilimleri hep modern simülatörler tarafından getirilmişti önümüze. Oysa 90lara geldiğimizde ilk defa mevcut sezonları ufak gecikmelerle bilgisayarlarımızda deneyebilme şansına erişmiştik.

90lar Formula 1'in en görkemli araçlarına tanıklık ettiğimiz bir dönem olmasa da önce Senna-Prost, sonra Senna-Mansell-Prost ve nihayetinde de Schumacher-Hakkinen gibi efsanevi mücadelelere eklenen canlı yayın ağı

sayesinde, sporun popülerliğinin bizim gibi motorsporları kültürü ile bilinmeyen ülkelere yayıldığı bir dönem oldu. Bugün yaşı 35'in üstünde olan insanlar hala F1 seyrediyorsa bu döneme müteşekkir olmanız gerekiyor.

NE OYNANIR?

F1 2014 / F1 1995 SEASON MOD

Codemasters'ın artık uzun sayılabilecek F1 oyunları tarihinin en parlak yapımlarından birisi olmasa da F1 2014'ün üzerine en çok çalışılan, en çok mod yapılan F1 oyunlarından birisi olduğunu söylemek mümkün. Bir diğer artısı da geçen aylarda bedava verildiği için Steam'i olan her insanın kütüphanesinde bulunuyor olması. Racedepartment forumlarından 7 part halinde indirebileceğiniz F1 1995 modu bir başyapıt olmasa da doksanlara dair en iyi modlardan birisi olarak karşımızda duruyor. V8-V10-V12 dönemi nasılmış diye merak edenler mutlaka denemeli.



EFSAANE ARAÇ

WILLIAMS-RENAULT FW14B / F1 2020

Williams'ın bugünkü yerine bakıp "Russell'i perdeleyen dandik takım" yorumunu yapmak gerçekten de çok saygısızca olur. Bu takım teknolojik gelişme anlamında doksanların başında herkesten iki adım öndeydi ve aktif süspansiyona sahip olan, viraçtan viraça araç yüksekliğini ayarlayabilen FW14B de mühendislik anlamında bir mihenk taşıydı. Daha önce görmediyerseniz Youtube'da bu araca "dans ettirdikleri" bir video var, mutlaka izleyin. Nigel Mansell'i güle oynaya Dünya Şampiyonluğuna taşıyan FW14B'yi deneyim etmek istiyorsanız F1 2020 doğru adres. Elbette diğer platformlarda da türlü modlar mevcut.



EFSAANE PİST

HOCKENHEIM (ESKİ) - AVUSTURYA

Monaco'yu bir tarafa bırakın. Bizim için doksanlarda F1 pisti deyince akla Hockenheim, Spa ve Monza gelirdi. 6.7km'lik eski haliyle F1'in en hızlı pistlerinden birisi olan Hockenheim belki üzerinde ulaşılan korkunç hızları düşününce günümüz için fazla tehlikeliydi fakat arkadaş, hiçbir pist böyle katledilmeli. Düzlekleri traşlanan ve yeni haliyle

F1 tipi panayır alanına benzeyen pist bir anda en iyilerden en kötülere doğru sağlam bir düşüş yaşadı. Hockenheim'i görünce bizim pisti Hermann Tilke'nin yapacak olması ödümüzü kopartmıştı, hatırlıyorum da.



İLK SİSTEM CANAVARI

GRAND PRIX 2

Yahu bu oyunun yaptığını şimdiye kadar hiçbir oyun yapmamıştır bizlere. Bir Pentium 100'ü güç bela denkleştirip törenlerle eve getirmişken gelip Pentium 166 MMX isteyen oyun sadece sistem gereksinimleriyle değil, grafikleri, içeriği ve modlanabilirliği ile de yeni bir çağ açmıştı. Grand Prix 2'ye kaç saatimi gömdüm hiç bilmiyorum. Uzun bir süre güncel carsetleri yükleyerek oynamaya devam ettim. Belki günümüzde fizikler anlamında bir çekiciliği yok (grafikler bir tarafa) ancak istediğiniz yarışa açıp neler oluyor diye izlemesi bile keyifli. Çok az oyun AI konusunda bu kadar tutarlı iş çıkartabilmiştir.



2000'LER SONRASI: CODEMASTERS ÖNCESİ

Ne yalan söyleyeyim, benim açımdan Formula 1'in en silik dönemi 2009-2018 yılları. Birbirinden çirkin araçlar, bir konçertoyu andıran motor sesinin elektrik süpürgesi ile değişmesi, yeni takımların

dikiş tutturamaması derken F1'in kendisini toplamaya ciddi anlamda zaman aldı. Neyse ki imdada önce daha oturmuş kurallar, ardından da Netflix yetişti. Aşağıdaki önerilerimin hiçbiri Codemasters

oyunlarından değil, onları zaten iyi tanıyor-sunuz. Diğer taraftan F1 tarihinin en gerçekçi ve en iyi modu olan CTD 2005'i denemez-seniz kalbim kırılır. Hiç düşünmeyin, yükleyin Rfactor'ü keyfini çıkartın.

NE OYNANIR?

RFACTOR / F1CTDP 2005

2005 sezonu ne güzeldi be. Tarihin en güzel ve hızlı McLaren'lerinden birisinin direksiyonunda Raikkonen ve Montoya, iyice süperstarlığa adım atmış bir Alonso ve hala "ben buradayım" diyen Michael Schumacher. Bana göre son yılların tasarım anlamında en abartısız, en güzel otomobilleri de bu sene çıktılar piste. CTD 2005 sezonunu ne öncesinde, ne de sonrasında görmediğimiz kadar iyi, rafine bir şekilde modelleyen bir moddu. RF'nin "daha light" modunun aksine kontrolleri, sistem gereksiniminin yüksekliği ve sezon içindeki değişiklikleri araçların tasarımına yansıtmasıyla da ayrı bir yerdedi.



EFSANE ARAÇ

MCLAREN-MERCEDES MP4/20 - ASSETTO CORSA

Kuşu gibi, şunun güzelliğine bakar mısınız? Aradan geçen yıllar bile onu eskitememiş, demode hale getirememiş. Güzel olduğu kadar da hızlı olan MP4/20'nin nasıl 2005 sezonunda Alonso ve Renault'ya şampiyonluğu kaptırdığı hala tartışılıyor. Montoya'nın sezon genelindeki istikrarsız performansı ve McLaren'in bir türlü yakalayamadığı dayanıklılık maalesef hatırlanması gereken bir sezonun buruk bir anıya dönüşmesine neden oldu. McLaren'in bir de "Ferrari katili" diye adlandırılan ama çarpışma testlerini geçemediği için piste çıkamayan MP4/18A'sı vardır ama onun düzgün diyebileceğimiz bir modeli yok maalesef.



EN ÇOK LİGİ YAPILAN MOD?

RFACTOR / FSONE 2008

Bu modun tutulmasının elbette sebepleri var. Birincisi, 2008 itibarıyla artık herkesin internet bağlantısı online turnuvaları karşılayabilecek kadar hızlıydı ve Rfactor de artık iyiden iyiye tanınır hale gelmişti. Bir diğer nokta da FSONE modunun kendi içinde modlanabilirliğinin kolaylığı ve dökümantasyon konusundaki zenginliği. Neredeyse her F1 ligi araç fiziklerini alıp kendisinden bir şeyler kattı bu moda. Ben beğeniyorum diyemem ama o yıllarda bu modu kullanmayan bir online lig bulmak pek güçtü, yalan yok, biz de katıldık haliyle. Neticede çoğu insan için ciddi ciddi yarıştığı ilk F1 ligi FSONE üzerine kurulanlar, eh, anılar güçlüdür.

BU NE GARİP ARAÇTI YA

WILLIAMS-BMW FW26 / ASSETTO CORSA

2004 sezonunu nasıl hatırlarsınız? Ben sizin yerinize düşündüm ve o seneden aklımda kalan en önemli şeyin Williams'ın 2004 sezonunun başlarında kullandığı, sonra da "çok fazla drag yaratıyor" diyerek vazgeçtiği deniz aslanı burunlu FW26 olduğuna karar verdim. Bir önceki sene en hızlı araca sahipken şampiyonluğu Michelin gate skandalı ile kaçırın Williams'ın değerli zamanlarına mal olan, formda bir Montoya'nın bile kurramadığı bu aracı denemek isterseniz Assetto Corsa'da çok keyifli bir modu mevcut.



KIYIDA KÖŞEDE KALANLAR

ŞİMDİYE DEK HEP "OYNANABİLİR" MODLARDAN VE OYUNLARDAN BAHSETTİK AMA F1 OYUNLARI TARİHİ BUNLARDAN İBARET DEĞİL ELBETTE. GELİN YAŞINA BAŞINA, KALİTESİNE FALAN BAKMADAN İZ BIRAKMAYI BAŞARABİLMİŞ DİĞER OYUNLARI HATIRLAYALIM.

F1 2000

Electronic Arts'ın Formula 1 sevdası Codemasters ile beraber başladı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Seneler seneler önce, daha sonra F1 Challenge 99-02 ve Rfactor 1-2 oyunlarıyla adını duyuracak olan ISI tarafından geliştirilen F1 2000 basından idare eder puanlar olsa da nedense oyuncular tarafından yerden yere vurulmuştu. Kendi adıma, F1 2000'i bir süre sevmeye çalışmış, daha sonra da eski gözdem Grand Prix 2'ye dönmüştüm.



MOTORSPORT MANAGER

İlk duyduğumda "yahu mobil platformda detaylı F1 menajerlik oyunu mu olurmuş?" diye burun büktüğüm bu yapım aradan geçen zaman içinde rüşünü fena halde ispatladı. Özellikle Steam versiyonuna gelen modlar ile çözülen lisans problemleri, F1 dışındaki serileri de desteklemesi, detay seviyesi ile kullanıcı dostu olmak arasındaki o ince dengeyi tutturabilmesi ve son derece makul mekanikleri ile Motorsport Manager şu işlere gönül vermiş herkesin telefonunda veya Steam'inde olması gereken bir oyun.



GRAND PRIX WORLD

Motorsport Manager gelene kadar (ve bazılarına göre halen) sahip olduğumuz en iyi F1 menajerlik oyunu. Microprose'un ustalık eserleri arasında yer alan Grand Prix World'de 1998 F1 sezonunda yer alan 11 takımdan birisini seçip kontrol edebiliyor, diler-seniz oyunun editörünü kullanarak takım üzerinde dilediğiniz değişiklikleri yapabiliyordunuz. GPW'ün modern işletim sistemlerinde çalışmama sorunu da bir yama sayesinde çözülmüş durumda. Denemek istiyorsanız hiç durmayın zira oyun abandonware oldu.



GRAND PRIX 4

Eh, Grand Prix 2'yi, Grand Prix World'ü andıktan sonra Geoff Crammond'ın son şaheseri Grand Prix 4'ü anmamak olmazdı. Grand Prix 4 piyasaya çıktığında EA'nın F1 Challenge 99-02'sinin direkt rakibiydi ve yağmur fizikleri gibi belli konularda rakibinden iyiyken, oyunculara dört F1 sezonu (99-02) birden sunan rakibi karşısında içerik sıkıntısı yaşıyordu. Neyse ki imdada yetişen yine mod yapımcıları oldu. Neticede sene 2021 ve Grand Prix 4 halen güncel F1 sezonlarıyla modlanmaya, oynanmaya devam ediyor. Bir aralar Crammond'ın bu işlere geri döneceğine dair haberler duymuş, pek heyecanlanmıştık ama gerçeklere dönmek lazım, aradan 19 sene geçti. GP4 de Crammond ve Microprose ekibinin elinden çıkan son şaheser olarak firmanın şanını yaşatmaya devam ediyor.



F1 RACE STARS

Codemasters ekibi üç senedir ellerinde olan ve o sıralar bir arpa boyu yol aldıramadıkları "ciddili" F1 serisine biraz nefes aldirmek istemiş olacak ki, 2012 F1 sezonunu matrak bir bakış açısıyla ele alan F1 Race Stars'ı piyasaya sürmüştü. Oyun mevcut F1 pistlerinin mavraya vurulmuş hallerini içeriyordu ve tıpkı Crash Team Racing'de olduğu gibi boosterların üzerinden geçerek kendinize avantaj sağlamaya çalışıyordunuz. Oyun ilk yarım saat için eğlenceli olsa da kısa süre sonra "olmamış Crash Team Racing" tadı vermeye başlıyor ve kısa süre içinde bir daha kurulmamak üzere konsoldan siliniyordu.



FORMULA 197

Jacques Villeneuve'ün Murray Walker tarafından "The Canadian" olarak çağrıldığı oyuna geldik. Şimdi Psygnosis'i severiz, adını daha sonraları Project Gotham Racing serisi ve Blur ile çok duyacağımız Bizarre Creations'ı daha da çok severiz. Lakin Formula 1 97 biraz şey bir oyundu, nasıl diyeyim, mesela Cem burada olsa "Grand Prix 2 varken kimsenin oynamayacağı, konsol bebeleri için üretilen oyun işte" derdi. Oyunun grafikleri zamanı için kötü değildi ama, kamera açılarından tutun da aracın pistteki fiziklerine kadar her şey bir garipti. Asla ısınmadım, sevenler neden sevdi, halen hiçbir fikrim yok.



HATIRA DEFTERİ

Formula 1'in Türkiye serüveni, yarışın öncesini, pistin inşasını da değerlendirmeye alırsak 17 seneyi aşkın bir geçmişe sahip. O zamanlar F1 tutkunlarının Türkiye'de toplanma yeri olan ve daha sonra büyüüp serpilerek tr.motorsport.com haline gelen TürkiyeF1.com forumlarında, ilk duyurusundan itibaren tanık olduğumuz anlara keyifli bir dönüş yapmak,

bisiklet ve motorsporu spikerlerinden oyun editörüne, streamerından rallicisine kadar bir sürü ilginç "karakterin" yetiştiği o forum günlerini, genç takipçilerimizle de paylaşmak istedim. Bu arada her şeyden önce bu eski anılara ulaşmamda yardımları için TürkiyeF1.com'un kurucusu olan sevgili dostum Cihangir Perperik'e teşekkürlerimi iletmek isterim. Türkiye'de F1

kitesinin şimdiyle kıyaslanamayacak kadar küçük olduğu, F1'e kimsenin yatırım yapmadığı zamanlarda bile F1 üzerine düşünmekten, üretmekten vazgeçmedi. Şu an ülkede F1'in popülerliği bu seviyede büyük katkıları var. tr.motorsport.com olarak geldikleri nokta da ortada, keyifle takip ediyorum, siz de edin.

KAZDIRAMADIĞIMIZ ÇUKURUN HİKAYESİ!

Aslında her şey İstanbul Park'ın ilk çizimlerinin yayınlandığı gün başladı diyebiliriz. Elimizde doğru düzgün bir topoğrafik harita olmamasına rağmen neresinin geçişe müsade edeceği, yarışın en iyi nereden izleneceği, iniş çıkışların nerelerde olacağı gibi muhabbetler onlarca sayfa sürünce, pistin yüklenicisi olan Evren Group'tan çok nazik bir beyefendi konu başlığına mesaj gönderdi ve pistin inşaatı halen sürerken, forum üyelerini pist gezisine davet etti. Kaçırır mıyız? Durumu uygun olan arabasını kapıp söylenen günde pistin kapısına gitti. Daha asfaltı bile bitmemişken pistte ilk turu o gün attık ve döner dönmez forum yine alev aldı. TRF1'de bir otomobil firmasında önemli görevler üstlenmiş, mühendis, F1 konusunda olağanüstü bilgili, Gordon Murray hayranı bir Ufuk Abi'miz vardı. Ufuk Abi, hepimiz "vaaaaaaa" diye camdan dışarı hayranlıkla bakarken üşenmeyip kafasında pistin kritiğini yapmış ve ilk topoğrafik harita yayınlandığı anda forumun ortasına bombayı bırakmıştı. **"Ben olsam 11.virajın olduğu yere bir çukur kazdırırdım."** Şimdi bir düşünün, tam gaz dönülen o virajı

hepiniz biliyorsunuz. Düşünün ki 10.virajdan çıktıktan sonra F1 otomobilleri hızla alçalıyor ve virajın tam gaz dönülen apexinin ardından aniden rakım artmaya başlıyor. Yahu dedik, evet, olay budur. Haydi, o çukuru kazdıralım! Federasyona mailler gönderdik, yüklenici firmadan bizimle ilgilenen beyefendiye mesajlar attık falan. Cevabın gelmesi gecikince de insan bir hoş oluyor tabii, dedik tamam, kazdırıyoruz o çukuru!

Öyle olmadı tabii. Yüklenici firma nazikçe pistin sadece asfalttan oluşmadığını, altında betonarme drenaj kanalları olduğunu ve pistin o bölümünde bu inşaatın çoktan tamamlanmış olduğunu belirtti verdiği cevapta. Üzülüldük o zaman tabii, şimdi düşününce -o kısım tamamlanmamış bile olsa- "hadi çukur kazalım" deyince milyon dolarlık bir çukur kazdırmak pek naifçe, pek şapşalca geliyor ama o zaman öyle değildi. F1 gelmiş ülkeye yani. F1 bile geldiyse, çukur neydi ki?



İLK TURNUVALAR, İLK BAĞLANTI PROBLEMLERİ

Kendi adıma online olarak katıldığım ilk etkinlik F1C RH04 modunu kullanan TRF1C turnuvasıydı. O sıralarda internet bağlantımız berbat ve evden bir şeyler kurmamız pek mümkün olmuyordu, ta ki sevgili Cihangir Perperik forum ahalisi eğlensin diye bir

tane sunucu ayarlayana kadar. Kendi makinamızda server açmak içinse biraz daha beklememiz gerekti. Dün gibi hatırlıyorum 128 Kbps olan internet bağlantılarının topluca 256 Kbps'ye çıkartıldığı günü. O güne kadar defalarca deneyip kuramadığımız Grand Prix Legends serverını ilk kez kurup içeride iki kişi turladığımızda deliler gibi sevinmiş, kutlamaya MSN Messenger'da devam etmişik.

O gün başlayan GPL turnuvası tam 47 yarış sürdü, belki hedeflediğimiz 203 yarışlık

şampiyonayı tamamlamadık ama içeride dışarıda bir miktar ses getirdik. Bağlantı sorunları da devam etti tabii. Mesela startları kaldırmıyordu bağlantılarımız. Biz de günlerce çalıştığımız yarışlar ziyan olmasın diye sıralama turları nasıl sonuçlandıysa, tıpkı güvenlik aracı arkasında start alır gibi yavaşça kalktık uzun süre, pistte önceden belirlediğimiz, başımıza bir dert açmayacak noktaya gelince de bastık gaza. Şimdi liglerde böyle sorunlar çıktığında kıyametler kopuyor ama internetinizin kıymetini bilin gençler. Bizim elimizden gelen hiçbir şey yoktu bu konuda, bohem bohem yarıştık durduk.

HALA OYNANIR MI?

~~KÜRŞAT ZAMAN~~
TOLGA YÜKSEL

Nostaljiden mi sıkıldı; yoksa yaşının ortaya çıkmasından mı korktu bilinmez Kürşat Bey. Gördüğümüz gibi bu aylığına "Hala Oynanır Mı?" sayfalarını bana devretmiş bulunuyor. Ben de bir platformer sever olarak, yeni oyununun da çıkışını fırsat bilerek, hemen Psychonauts'in başına oturdum.

PSYCHONAUTS

Çıkış Tarihi: Nisan 2005
Yapım: Double Fine Productions
Platform: PC, PlayStation 2, Xbox

LEVEL Notu: 90 / Temmuz 2005 (#102)

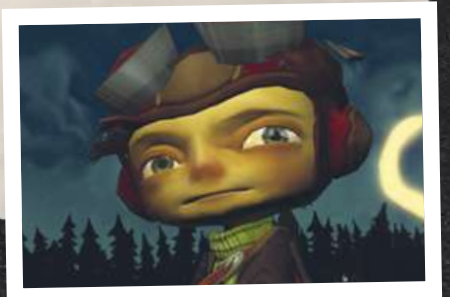
Piyasaya çıktığı dönemde keyif alarak oynamış olsam da o zamanlar günümüz çocuklarının 5 yaşında eriştiği seviyede olan İngilizce bilgim sebebiyle oyunun hikayesi, diyalogları ve oyunu bir üst düzeye taşıyan diğer tüm ayrıntıları kaçırmıştım. Bu sebeple uzun zamandır tekrar oynamak istediğim bir oyundu Psychonauts ve oyunda geçirdiğim süreçte kendime kızdığımı söyleyebilirim. Bu oyunu tekrar oynamak için bunca zaman beklememeliymişim. 2005 yılında piyasaya sürüldüğünde genel anlamda olumlu geri dönüşler almış olsa da Psychonauts'ı 2005'in oyuncular açısından çılgın bir sene olması sebebiyle, biraz daha kıyıda köşede kalmış bir yapım olarak tanımlamakta bir mahsur görmüyorum.

GTA: San Andreas'ın PC sürümü, Shadow of the Colossus, Forza Motorsports, Gran Turismo 4, God of War ve Resident Evil 4 gibi oyunlar 2005'te piyasaya çıkan yapımlardan ilk aklıma gelenler ki bu oyunların tümü birer şaheser olma özelliğini hala sürdürüyor. Yine bu sebeptendir ki Tim Schafer'in LucasArts'tan ayrılmasının ardından yaratıcısı

olduğu ilk oyun (kurucusu olduğu Double Fine Productions'ın da ilk oyunu) olan Psychonauts, Schafer'in bir önceki oyunu (aynı zamanda LucasArts'taki son oyunu) Grim Fandango'ya benzer bir etki bırakmadı. Ardından Brütal Legend, Broken Age gibi yapımları piyasaya sürüldüyse de Double Fine Productions istediği geliri elde edemedi ve maddi sorunlar sebebiyle Psychonauts 2'nin çıkışı 2021'e kadar ötelendi. Konumuza dönersek: Psychonauts'ta Raz isimli, çeşitli özel güçleri olan bir çocuğu yönlendiriyorduk. Bu özel güçleri sebebiyle ailesi tarafından itilip kakılan Raz, bir saykonot olmak adına evden kaçar ve bir yaz kampına katılır. Ne var ki burada işler çok da düşündüğü gibi gitmemektedir. Bu kampta özel yetenekleri olan çocukların beyinleri çalınmakta ve özel silahların üretiminde kullanılmaktadır. Günü kurtarmak ise Raz ve sonradan Raz'ın kız arkadaşı olacak olan Lili'ye düşer. Oldukça renkli bir Dünya'ya sahip olan oyunda, epey yaratıcı düşmanlara karşı mücadele ediyorduk. Özellikle Sasha Nein'in beynindeki, oyunun da ilk bossu olan "Mega Gensor"u

gördüğümde epey eğlenmiştim.

Ayrıca oyundaki diyalogların da oldukça eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Kampta gezerken diğer çocukların sohbetlerine kesinlikle kulak kabartmadan geçmeyin. Bu sohbetler o kadar organik ve eğlenceli ki anlatamam. Hatta zaman zaman kahkahalara boğulmanıza dahi sebep olabilirler. Psychonauts oldukça yaratıcı ve eğlenceli bir yapım olsa da tabii ki sorunları da yok değil. Bunların başındaysa türün en büyük sorunlarından birisi olan kamera açıları geliyor. Hızlı sahnelerde kamera maalesef Raz'e yetişemiyordu ve haybeye hareket etmek zorunda kalıyorduk. Bunun yanında kontroller o dönem için bile sorunluymuş ki günümüzde iyice sırtmaya başlamış. Özellikle psişik güçlerin aynı anda yalnızca üçünü kullanabilmek ve diğer güçlere ihtiyaç duyduğumuzda tuşları değiştirmek zorunda olmak oldukça sinir bozucu.



AKILDA KALANLAR

Diyaloglar

Psychonauts diyalog çeşitliliği yüksek ve bir Tim Schafer klasiği olarak, oldukça kaliteli mizah anlayışına sahip bir yapımdı. Son derece organik gözükten bu diyaloglarda zaman zaman kahkaha atmak bile mümkündü. Özellikle kampın "sert çocuğu" Bobby Zilch ve korkak sağ kolu Benny Fideleo'nun racon kesmeleri bu diyalogların başında geliyordu.



Kanser kontroller

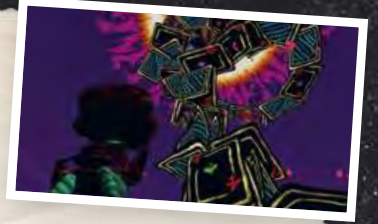
Psychonauts tam anlamıyla kanser kontrollere sahip bir oyun. Klavye mouse ile oynanması zaten işkence olan yapımı kontrolcü ile oynarken de kameranın abuk sabuk hareketleri sebebiyle canınız sıkılabilir. Ki bu durum oyunun en büyük sorunu olarak dikkat çekiyor.



TV

Beyinleri çalınan çocuklar kampta yalnızca "TV" diyerek dolaşıyorlardı.

Adeta birer zombiye dönüşen bu çocukların bu şekilde dolaşması pekala güzel bir toplumsal göndermeydi. Bu göndermenin hala güncelliğini koruyor olmasıysa maalesef oldukça üzücü.



Linda

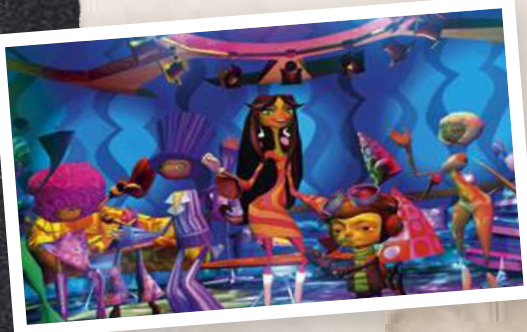
Oyunda önce bir boss olarak karşımıza çıkan Linda sonradan arkadaşımız oluyor ve bize yardım ediyordu. Görünüşü son derece korkutucu olan bu karakter oldukça maskülen bir sese sahipti. Adının Linda olduğunu öğrendiğimde oldukça şaşırmıştım. Ayrıca Raz'in su altında yolculuk etmesini sağlayan Linda, Raz'i oldukça rahatsız edici bir şekilde midesinde taşıyordu.



UNUTULMAZ AN

Psychonauts genel olarak çeşitli karakterlerin beyinlerine misafir olduğumuz bir yapımdı. Raz'in "Levitation" gücünü edin-

mesini sağlayan bölümde Milla Vodello'nun beynine konuk oluyorduk. İçeride adeta bir parti veren Milla'nın zihninde herkes birer topun üzerinde duruyordu ve Milla da partinin konseptinin bu olduğunu, mümkünse bu topun üstünden inmememiz gerektiğini söylüyordu. İçerideki ortamı görünce Cem Yılmaz'ın "Kay Kay Kulüp"ü tasarlarlarken Psychonauts'tan ilham aldığını düşünmeden edemedim.



SONUÇ

Günümüzde türünün unutulmaya yüz tuttuğunu da hesaba katarsak Psychonauts kesinlikle tecrübe edilmesi gereken bir yapımdır. Bu denli yaratıcı ve eğlenceli karakteri başka bir yapımda bulmanız oldukça güç.

Hikaye: 5/5

Teknik: 4/5

Oynanabilirlik: 3/5

2021 PUANI: 85



En iyi Pokémon Oyunları



O nlarca anime, onlarca oyun, onlarca dizi. O kadar fazla içeriği var ki, şu an saymaya başlasam dergi benim yüzümden geç kalır. 30lu yaşlarda kime hangi evrende yaşamak istiyorsun diye sorsak, ilk üçüne kesinlikle Pokémon'u yerleştirir. Haksız da değil; tatlı canavarları, verdiği mesajlarıyla sadece 30lu yaşların değil, her yaştan insanın gözdesi bir evren. İlk tanıştığım vakitleri hatırlıyorum da büyülenmiş gibiydim adeta. Her sabah erken kalkıp televizyonun başına geçerdim büyük bir sevinç ve heyecanla. Şimdilerde yine izlediğimde veya oynadığımda, birazcık bile değişim yok. Hala aynı duygularla karşılıyorum Pokémon'u.

Oyunları şimdiye kadar deneyimlemediyseniz size biraz bahsedeyim. Rol yapmayı dibine kadar yaşayabildiğimiz oyunlarda amacımız, Pokémon yakalayıp bölgenin en iyisi olmaya çalışmak ve diğer liderlere meydan okumak. Hepsinin değil ama, oyunların %90 gibi bir

kısımının amacı bu. Her bir oyunda bir sürü garip olaya tanıklık ediyoruz ve amacımızdan sapmayarak en iyisi olma hedefimize dur durak vermeden devam ediyoruz. Şimdiye dek yayınlanan 8 sezon sonucunda resmi sitede toplam 898 adet Pokémon mevcut. Oyunlarda bu kadar çok sayıda yakalama imkanı yok ama herhangi bir oyununda bile yolunuzun oldukça uzun olduğunu söylemeye gerek yok. Sırf bir lideri yenmek için bile antisi olan türdeki Pokémonunuzu dakikalarda hatta saatlerce, geliştirmeye çalışacaksınız. Bu süreçte de kötü insanları pataklamak ve müthiş dostluklar kurmak kaçınılmaz elbette. Onlarca oyun arasından yaptığımız Top 10 listemizde ise, bu oyunları kendimize göre derecelendirdik ve en efektifini (Its Super Effective!) bulmaya çalıştık.

10 Pokémon Black and White
Unova bölgesinde geçen Black and White, ilgi çekici bir hikayeye sahip.

Kendilerine Team Plasma denilen oluşum, Pokémonların dövüşürülmesinin doğru olmadığını söylüyor ve tüm canavarları doğaya bırakmayı amaçlıyor. Yine onlarca Pokémon yakalayıp, diğer eğitmenlerle savaştıktan sonra yine iki efsanevi Pokémon kavgasının ortasında kalıyoruz. Gece gündüz döngüsüne ek olarak oyunda bir de mevsimler var. Ayda bir değişen mevsimler, farklı farklı görünüme neden oluyor. Pek de minnoş görünüyor. TM denilen diskleri hatırladınız mı peki? Pokémona yeni yetenekler öğretmemize sağlayan bu minik diskler, artık sınırsız. İstedikimiz kadar kullanabiliyoruz. 8 GYM'e ev sahipliği yapan bu oyunda lider sayısı, sekizden fazla. Black and White'da savaş alanında Pokémonlarımız yerinde duramıyor, zıp zıp zıplıyorlar. Black and White'dan sonra ise serinin alışlagelmeye olduğu üzere, üçüncü bir oyun beklendi ancak GameFreak, bir ilke imza atarak 2 yıl sonra serinin devam oyunlarını piyasaya sürdü.

9 Pokémon X and Y
Pokémon X ve Y'nin ilginç bir özelliği var. Bundan önceki tüm oyunlar önce Japonya'da yayınlandı, daha sonra üvey evlat muamelesi gören diğer bölgelere yayınlandı. X ve Y; ilk defa tüm dünyada aynı anda çıkış yaptı. Kalos bölgesinde geçen X ve Y'de, mega evrimleri de görmek mümkün. Aynı zamanda tamamen üç boyutlu olan ilk Pokémon oyunudur. Yakaladığımız Pokémonu ekranda sevebilmemize ve onunla daha samimi bağlar kurabilmemize olanak sağlayan Amie, Pokémon Pikachu, Pokémon Pikachu 2 ve PokeWalker aksesuarlarının bir seviye üstü. IV'ler de yine bu oyunda geldi. Oyundaki takas sistemi ise takdire şayan. Wonder Trade



Pokémon Black and White



Pokémon X and Y



Pokémon Ruby and Sapphire

ismi verilen sistem ile istediğiniz Pokémonu yol-luyorsunuz ve takas yapmak isteyen başka bir oyuncunun yolladığı Pokémonu alıyorsunuz. Tamamen rastgele, ne alacağınız tamamen sürpriz. Çılgın oyuncular da yok değil. Hiç beklemediğiniz bir Pokémon'a eforsuz şekilde sahip olabilirsiniz. X ve Y listede 9. sırada. Yenilikler say say bitmiyor ancak son olarak Exp Share özelliğinden de bahsetmeliyim. Bu özellik ile ekibinizdeki Pokémonlar savaşın ya da savaşmasın, tecrübe puanı alıyor.

8 Pokémon Sun and Moon

Sağdan soldan gelen sesler, cıvılcıvıl dünyası ve önceki nesilde olduğu gibi 3D oynanışı ile karşımıza geliyor Sun and Moon. 7. Nesil oyunlar ile artık Alolan bölgesine bir merhaba diyoruz. Bu kez amacımız farklı, artık nişan toplamıyor o ada senin bu ada benim liderlerle birlikte turlara katılıp eğitmen veya Pokémon tokatlıyoruz. Bunun karşılığın-

da ise Z kristali topluyor ve oldukça güçlü Z Move denilen hareketlerden yapabiliyoruz. Bu sefer kötü insan kontenjanını Team Skull dolduruyor ama yerlerinde de durmuyorlar. Rap savaşına mı giriyoruz, Pokémon savaşına mı giriyoruz belli değil. Garip garip hareketleri var. Onlara bakmaktan oyunu oynayamadım. Daha önceden kendilerini bildiğimiz bazı Pokémonların, Alola iklimine uyum sağlamış türleriyle karşılaşıyoruz. Halk arasında Alolan Raichu, Alolan Marowak gibi isimlerle anılan bu minnoşlar toplam 18 adet. Benim gözüme pek bir çekici geldi açıkcası. Savaş alanında ise, karşılaştığımız vahşi Pokémonun yardım çağırıp çetesini toplaması dışında bir yenilik yok. Pokémonlar tarafın-dan dizlanıyoruz.

7 Pokémon Ruby and Sapphire

En çok satan GBA oyunu olan Ruby and Sapphire'da, en çok dikkat çeken özellik

grafiklerin yenilenmiş olması. Hoenn bölge-sinde takıldığımız bu oyunda, grafiklerden daha fazla dikkat çeken yeni bir özellik de, artık Pokémonlarımızın bir karakteri olması. Nature ve Abilities, yani doğası ve yeteneği denilen bu özellikler Pokémonumuza bir şahsiyet yüklüyor. Örnek vermek gerekirse, iki Pikachu yakaladık. Birinin Brave denilen cesur bir doğası varsa, seviye atlarken saldırı istatistiği daha fazla yükseliyor. Hal böyle olunca, savaşlarda diğerine göre daha fazla vurabiliyor. Bir diğer yenilik olan yetenek kısmını da yine örnek üzerinden açıklayayım. İki Torchic yakaladığımızı varsayalım, birinin Flash Fire yeteneği varsa, savaş esnasında aldığı ateş türü saldırılarının etkisiyle, kendi ateş türü saldırılarının gücü artıyor. Böylesi dokunuşlar, oyuna daha bir stratejik derinlik katıyor ve planımızı ona göre yapmamızı gerektiriyor.. Ruby and Sapphire, listemizde 7. sırada.



Pokémon Sun and Moon



Pokémon Fire Red / Leaf Green

6 Pokémon Fire Red / Leaf Green

Serinin ilk oyunları Red and Blue'nun yeniden yapımı Fire Red and Leaf Green'i, 2004'de çıktığında nostaljik duygularla oynamıştık. İlk kez Red ve Blue oynadığımda, heyecanımın tavan yaptığını söylemeliyim. Japonya'da Red and Green olarak bilinen bu iki oyun, batıda Red and Blue olarak piyasaya sürülmüştü. Ruby and Sapphire ile gelen tüm yenilik ve grafiklerle görünce de, tabiri caizse yerimde duramamıştım. 3. neslin getirdiği tüm yenilikler, adeta eski oyunların üzerine işleniyor ve tadından yenmeyecek bir yapıma dönüşüyor. Tekrar Kanto bölgesine gittiğimiz bu oyunda, farklı olarak minik bir ada bile var. Minik dememe bakmayın, bir bu kadar da suyun altında var. Türlü gizemi beraberinde getiriyor, hatta burada 2. nesil Pokémonlardan bazılarını yakalama şansına dahi sahibiz.

5 Pokémon Crystal

2. nesil olan Johto bölgesinde geçen Pokémon Gold and Pokémon Silver isimli oyunlardan 1 yıl kadar sonra geçen bu yapım iki oyunun birleşimi ama aynı zamanda çok daha iyisi. Yine 8 nişan toplayıp şampiyon olmaya çalıştığımız bu oyunda, şampiyon olduğumuz takdirde



Pokemon Crystal

tekrar ilk nesil olan Kantoya gidebilir, oradaki nişanları toplayabilir ve oranın da şampiyonu olabiliriz. Toplam 16 nişan toplayıp 2 lig şampiyonu olabildiğimiz ilk ve tek oyunlar, 2. Nesil oyunlar. "Gotta catch 'em all" mottosunu hangi Pokémon oyununda yaşadın dersiniz, bunu işaret ederim. Steel ve Dark türleri de ilk nesilde çok güçlü olan Psychic türünü (Alakazam <3) dengelemek ve pek tercih edilmeyen dövüş türü Pokémonların kullanımını artırmak için bu nesil ile birlikte geldi. Gece ve gündüz farkının da olduğu oyunda, karakterimizi seçerken kadın olarak da seçebiliyoruz. Pokémonlar da savaşa çıkarken ufak bir animasyona sahip. Shiny çılgınlığı ile bu nesilde tanışıyor, Pokémonlarımızın levelini hızlıca artıran Pokérus virüsü ile karşılaşılıyor. Bu virüs de zamanla kayboluyor tabii.

4 Pokémon Let's go Pikachu & Let's go Eevee

1998 yılında çıkan Pokémon Yellow oyununu hatırlıyor musunuz? Animenin ilk sezonuna çok yakın bir konu işlenmiş, başlangıçta Pikachu'yu seçmiş ve Ash'in diğer pokemonları animede olduğu gibi çeşitli bölgelerde hediye edilmişti. Bu oyunlar da Yellow'un yeniden yapımı diyebileceğimiz türde. O kadar güzel görünüyor ki, Viridian Forest'ta Pokémonların çimenlerden çıkıp etrafta gezinmesini yarım saat izledim (Hayır Bulbasaur aramadım. Tamam tamam, birazcak aramış olabilirim). Yaşayan bir Pokémon dünyası ancak bu kadar güzel ve tatlı görünebilirdi. Pikachu'yu veya Eevee'yi sevdiğimiz ekranda o kadar tatlılar ki, konsolu öpmek için kendimi zor tuttum. Yellow'a göre farklılıklar sadece grafikler değil elbette. Artık, hepsi olmasa da Pokémonumuzun üzerinde seyahat edebiliyoruz. Doğada gördüğümüz Pokémonları yakalamak için artık savaşmıyor, sadece Poké topu atıyoruz. Tanıdık geldi mi? Bu yönüyle oldukça eleştiri almıştı oyun. Tecrübe puanı konusunda biraz sıkıntı çeksem de arka arkaya tuttuğum aynı Pokémonlar bu açığı kapatmama yardımcı oldu. Master Trainers denilen olay ise bence iyi olmuş, oyun süresini iyi anlamda uzatıyor. Örneğin Charizard'ın bir Master Trainer'ı, yani usta eğitici var. Onunla sadece Charizard ile 1e1 kapışıyor, yenersen o unvanı biz alıyoruz. 8 nişanı topladıktan sonra tekrar GYM liderler ile savaşılabiliyoruz. Fakat en sevdiğim yenilik ise artık ayak işi yapmamak. Bir Pokémon yakaladığımızda, takımımıza almak veya çıkarmak için bir bilgisayara ihtiyacımız vardı. Bu oyunda bunu çıkarmışlar neyse ki. İstedığımız zaman, istediğimiz yerde ekleyip çıkarabiliyor, profesöre gönderebiliyoruz.

Pokémon Let's go Pikachu & Let's go Eevee





Pokémon Platinum

3 Pokémon Platinum

2006 yılında çıkan Diamon ve Pearl oyunlarından sonra, adet (?) olduğu üzere seriye bir üçüncü oyun daha lazımdı. 2008 yılında çıkan Platinum ise bu açığı kapattı. Doğrusu, Giratina'nın duruşu bile karizmatik görüldüğü için azıcık torpil geçmiş olabilirim. Distortion World ismi verilen bölge ise harika görünüyor. Baş döndürücü bulmacaları saatlerce çözmek için uğraşmıştım. Bu bulmacalar kadar baş döndürücü diğer olay ise, Team Galactic'in amacı. Tüm evreni yeniden yaratmak istiyorlar. Bunun için zamanın koruyucusu Dialga ve uzayın koruyucusu Palkia'ya ihtiyaçları var. Şu Pokémonların okunuşu çok hoş değil mi ya; Dialga ve Palkia. Sinnoh bölgesinde geçen Platinum'da, evrenin tanrısı Arceus ile de tanışıyoruz. Tabii işin içine bir tanrı giriyorsa "Gotta catch 'em all" mottosu pek kullanılmıyor. Gece gündüz döngüsünün de olduğu bu oyunda, artık Fairy tipi Pokémonları da görmek mümkün. Daha önce tanıdığımız birkaç Pokémon da Fairy türü sayılıyor. En büyük yeniliklerden biri de saldırılarımız fiziksel veya özel saldırı olarak ikiye ayrılıyor. GTS

özelliği ile dünyanın her yerindeki oyuncularla Pokémon takası yapabiliyoruz. Bu özelliği ile ilk çevrim içi oyun da sayılıyor aynı zamanda. Pokémon takası demiştik ya, aslında artık yapamıyoruz. Çünkü Nintendo 2014 Mayıs itibari ile DS ve Wii oyunlarının çevrim içi servislerini kapattı. Bugün de bu konsollar için aleve verelim kendimizi. Hava çok sıcak ya (Talha tutuşur).

2 Pokémon GO

Devasa bir popülaritesi olan, kitleleri peşinden sürükleyen, oluşturduğu büyük etkisi ile Pokémon GO, listede 2. sırada. Gamefre-ak, oyunlarını neredeyse hep el konsolları üzerinden ilerletti. Ancak böylesine adı duyulmuş markanın, daha kolay ulaşılabilir bir platformda olması gerekiyordu. İlk duyurulduğunda "Nasıl ya, gerçekten mi?" şeklinde herkesin aklında sorular vardı ancak geliştirici ekip Niantic, adeta "Alın da Pokémon antrenörü olun" diyiverdi. İlk zamanlarda çok iyi olmadığını

söylemeliyim ancak, şu anki durumda sürekli etkinlikler yapılması, güncelleme yağmuruna tutulması gibi bir sürü etkenle birlikte Pokémon GO, enfes bir oyun oldu. Yorucu bir iş gününün ardından biraz Pokémon yakalamak ve arkadaşlarıyla oturup Raid yapmak, rutin oldu diyebilirim. Go Fest 2021'de efsanevi Pokémonları yakaladınız mı? İyi bir Shiny Regigigas ve Kyogre çıkardım, şans yüzüme güldü diyeceğim ama 20den fazla girdiğim Raidlerde bundan daha iyi bir olay olmadı. Arkadaşlarımızla birlikte Raid yapmak, yarın yokmuşcasına yürüyüp türlü Pokémon yakalamak, diğer eğitmenlerle savaşmak, GYM'lere saldırmak veya savunmak GO'da yapılabilecek şeylerden sadece birkaçı. En iyi olayı ise, oyuncunun yürüyor olması. Hem sağlık hem oyun bir arada. Doğrusu eskiden yürümeye üşenirdim, şimdiyse iyi bir sebebim oldu. Benim gibi binlerce kişinin olduğuna eminim.

1 Pokémon HeartGold & Pokémon SoulSilver

Geldik listemizde ilk sıraya. 2. nesil oyunlar Gold ve Silver 1999 yılında piyasaya sürülmüştü. Tam 10 sene sonra, oyunun yıldönümünü anmak için yapılan HeartGold ve Soulsilver, büyük ses getirdi. Diamond, Pearl ve Platinum gibi görünüyor çünkü onların motorunu kullanıyor. 2. neslin haritaları, hikayesi ve atmosferini daha güncel grafiklerle gördüğümüz oyunda, yine toplam 16 nişan toplayabiliyor ve Kanto'da gelen 151 Pokémonu da (Mew hariç), Johto'da gelen 100 Pokémonu da yakalayabiliyoruz. Pokémon oyunlarının en ilgi çekici özelliği, zamana karşı duruyor olması. Bu oyunları günümüzde yine oynuyor olsak da, hiçbir şekilde "Bu nasıl özellik ya, nasıl grafikler, napıyorum ben 2021'de?" dedirtmi-





Pokemon HeartGold & Pokemon SoulSilver

yor. Hangi zamanda olursak olalım oyunlar kendini oynatıyor ve Pokémonlarımızı daha iyi yapma çılgınlığında buluyoruz kendimizi. Tabii neredeyse her oyunda olan daha önceki nesillerden gelen Pokémonları takas ede ede günümüze getirebildiğimiz kısmı kullanmıyorsanız. Nintendo 3DS döneminde Pokemon Bank, günümüzde Switch konsolunda Pokémon Home ismi verilen bulut sistemi ile istediğiniz gibi Pokémonlarımızı depolayabiliyor veya yanımıza alabiliyoruz. Bu oyunlarla birlikte bir de PokéWalker aksesuarı piyasaya sunuldu. Bu aksesuar içerisine yakaladığınız bir Pokémon'u atıyorsunuz, sonra çıkıyorsunuz yola. Siz yürüdükçe Pokémonunuz tecrübe puanı kazanıyor. HeartGold ve SoulSilver, hem ana oyun tarihinde hem de yeniden yapımlar içerisinde en iyisi. Evrene uzaksanız bu oyun sizi peşinde sürükler diyemiyorum, ancak biraz bile ilginiz varsa şimdiye kadar yapılanlar arasında en iyi tecrübeyi bu ikili sunuyor.

Konuşacak daha çok şey var

Pokémon dünyasında önemli bir yer kaplayan oyunlar bölümünü dilimiz döndüğünce anlattık ve güzel bir liste yaptık. Şöyle bir toparlayacak olursak, Pokémon oyunlarına hayatınızın bir bölümünde gerçekten yer vermemiz gerektiğini düşünüyorum. İş gününün ardından zaten yeterince dolu olan kafamı, rekabetçi oyunlarla daha fazla doldurmayı istemiyorum. Onun yerine Pokémon gibi oyunlarda vakit geçirmeyi tercih ediyorum. Bu oyunlardaki heyecanı, atmosferi ve oynayanlara verdiği "Pokémon antenörü" olma isteğini hiçbir oyunda bulamıyoruz. Tasarımlara zaten diyecek pek bir şey yok. Tamam çöpten, mumdan, kumdan Pokémon yok değil. Dile kolay, 898 adet canavar mevcut. Haliyle bazen saçmalıklar da oluyor. %5'i böyle desek, %95 gibi büyük bir oranda Pichachu, Eevee, Bulbasaur, Chikorita, Mudkip ve daha nice o kadar tatlı ki, diğerlerini görmezden geliyoruz.

Hiç mi bu serinin sıkıcı bir yanı yok? Bana

kalırsa oyunların sıkıcı yanı bir şey dışında yok. Oyunlara başlayacağım zaman, zaten eski tecrübelerime de dayanarak ne ile karşılaşacağımı ne kadar "grind" yapacağımı ve ne kadar saat vereceğimi az çok tahmin ediyorum. O yüzden oyunlar beni hiç sıkıyor tam tersi daha fazla zevk veriyor. Hatta bu noktada, Souls-like'larda da fazlasıyla hissettiğim bir şeyden bahsedeceğim. Başarıya ulaşma duygusu. En iyisi olma isteği o kadar ağır basıyor ve oynayanın üzerinde baskı uyguluyor ki, bir rozet kazandığımızda ya da Elite Four antrenörlerini yendiğimizde serotonin patlaması yaşıyoruz.

Başta sıkıcılık demiştik ya, o "bir şey" hakkında bahsetmek istiyorum; Oyunun hikayesi. Sürekli, ama sürekli efsanevi Pokémonların savaşı arasında kalıyoruz. Önce Mew ve Mewtwo, sonra Ho-Oh ve Lugia, Groudon ve Kyogre kapışır diye hazır bekleyen Rayquaza diye gidiyor. Oyunda çok hissedildiğini söyleyemem ama, ufak da olsa bir eksi diyebilirim. Oyunlarda değil de animelerde olan daha güçlü bir ekseyi dile getirmek istiyorum. Pokémon yaş grubu olarak biraz daha çocuklara yapıldığı için animede, olur olmadık yerde boş muhabbetler oluyor. Küçükken hoş geliyordu evet ama, şimdi tekrar açtığımda 20 dakikalık animemi 5-10 dakika indirgeyip, sardırıp izliyorum. Roket takımı bir yerde aniden çıkıyor, savaşta tribünlerde oturan o sezon Ash'in hangi arkadaşı varsa olayla ilgili yorum yapıyor, "Aaa nasıl olur ya su tipinin karşısına ateş tipi Pokémon attı" diyor. 20 yıldır kim kimin antisi öğrendik zaten, senin yorumundan bize ne kardeşim ya, ben orayı izlemek zorunda mıyım? Neyse ki değişim de sadece savaşları izliyorum. 1996 yılında çıkış yaptıktan sonra sürekli olarak grafiğinde yukarıya doğru ivme kazanan bu seri, herkeste güzel anılar bıraktı. Bundan sonra da popülerliğinin her geçen gün artacağı, su götürmez bir gerçek. Hala ne duruyorsunuz? Hadi! Gotta catch 'em all!

◆ Talha Şahin

KISA KISA

- ◆ Oyunun tam adı Pocket Monsters.
- ◆ Pokémon Red, Green, & Blue – 31.05 Milyon satış rakamı ile en çok satan rol yapma oyunları arasında ilk sırada. Seri içerisinde en az satan ise 15.6 milyon kopya ile Black and White oldu.
- ◆ Pokémon Ruby and Sapphire, Game Boy Advance'ın en çok satan oyunu olmuştur.
- ◆ Pokémon Gold ve Silver son oyunlar olarak düşünüldü ancak hem anime ile hem de oyunların iyi olması ile devasa bir hayran kitlesi oluştu.
- ◆ Neredeyse her Nintendo konsolunda, limitli sürüm olarak Pokémon baskıları kullanıldı. En eski Game Boy konsolları bile limitli olduğu için günümüzde binlerce liraya satılıyor.
- ◆ Pokémon Trading Card Game isimli kart oyununda, en popüler Pokémonlardan biri olan Charizard kartı, 400 bin dolara alıcı buldu.
- ◆ 1 milyar indirme sayısına sahip üç mobil oyun var. PUBG Mobile, Subway Surfers ve Pokémon GO.
- ◆ Kyarorina isimli Pokémon GO oyuncusu, 18 Kasım 2019 tarihinde tam tamına 1 milyondan fazla Pokémon'u yakaladı. Günde 800 civarı yakalamayı başarmış.
- ◆ 156 adet ile en çok yeni Pokémon 5. nesil ile birlikte geldi. Bir sonraki nesil olan 6. nesilde ise eklenen Pokémon sayısı %50'den fazla azalarak 72'de kaldı ve serinin en az Pokémon eklenen oyunu oldu.
- ◆ Pokédex'de 112. Sırada olan Rhydon, yaratılan ilk Pokémondur.
- ◆ Pokémon Red ve Blue'da, GYM'lerde olan Rhydon büstlerinin içinden balık tutabiliyoruz.
- ◆ Mewtwo, Mew'in klonu olarak yaratılmasına rağmen, Pokédex'de ondan önce geliyor.
- ◆ Bir Charizard'ın alev gücü o kadar yüksek ki, her şeyi eritebilir. Bu kadar popüler olmasının elbette bir sebebi var.
- ◆ Pokémon Dünya Şampiyonası'nı kazanan oyuncuya 10 bin dolar, kart oyununu kazanan ise 25 bin dolar ödül veriliyor.
- ◆ Tersine evrim geçirebilen tek Pokémon Slowbro'dur.
- ◆ Karakterimizin babasının görüldüğü ilk ve tek oyun, Ruby and Sapphire serisidir. O seride de zaten Pokémon eğitici olan babamızın yolunda gidiyorduk.
- ◆ Hitmonchan ve Hitmonlee isimlerini iki ünlü dövüşçüden alıyor. Jackie Chan ve Bruce Lee.
- ◆ Marill evrimleşirken cinsiyet değiştirebiliyor.
- ◆ Psyduck'ın Water Gun, yani su tabancası yeteneğini doğru bir şekilde kullanabilmesi için tam 942 bölüm geçmiştir.
- ◆ Time dergisinin ön kapağına çıkmış tek video oyunu, Pokémondur.
- ◆ Niue adasında Pichachu baskılı 1 dolar yerine geçen bozuk para vardır.



ARKO MEN PROTALITY SEASON 2

60.000 TL
ÖDÜL HAVUZU

WILDCARD
PCS5 BÖLGESEL ELEMELERE KATILIM HAKKI

FINAL AŞAMASI

PUBG
BATTLEGROUNDS

ARKO MEN

Hi2 GAMES

logitech G

WD_BLACK

Yemeksepeti

eSports360 WeSportsMedia BEING ESPORTS

ARKO MEN PROTALITY

Sezon 2 ile heyecan devam ediyor

PUBG'nin global espor etkinliklerine Wildcard hakkı kazanan, Türk PUBG sahnesinin en kapsamlı ve en yüksek seviyeli PUBG espor etkinliği PROTALITY SERIES yoluna devam ediyor.

eSports360 ve WeSportsMedia'nın 2019 yılından beri sürdürdüğü Gaming ve Espor projelerinde yeni bir zirve olan ARKO MEN Protality Sezon 2, rekabetin doğasında var olan fiziksel ve mental dinamiklerle birlikte zorlu koşullarda başarılı olma mottosunu öne çıkarmaya devam ediyor.

ARKO MEN'in ana sponsor olduğu, Hi2Games, Logitech G, WD Black ve Yemeksepeti'nin önemli destekleriyle katkı sağladığı ve 2. Sezonu tamamlanacak olan seride 60.000TL nakit ödülün yanı sıra şampiyon takım için PCS5 Bölgesel Elemelerine katılmaya hakkı (Wildcard) bulunuyor.

PROTALITY FLASHBACK!

PROTALITY SERIES içinde heyecan sadece bugün gördüğümüzle sınırlı değildi. 2020 yılının sonlarında başlayan bu maratonda birçok takımı birçok farklı noktada gördük. Rekabetin dozu hiç düşmese de hem en iyi takımların beklenmeyen mağlubiyetlerini, hem de daha önce adını duymadığımız kadroların aniden sahneyi kasıp kavurmasını izledik.

PROTALITY heyecanına açılışı yaptığımız Supradyn Energy PUBG Protality Series Sezon 1 etkinliğinde Türkiye'nin son dönemde oldukça iddialı performanslarına imza atan 16 takımını final lobisinde ağırladık. Toplamda 4 gün ve 20 maçlık bir seriden oluşan final lobisinde ipi göğüsleyen takım tam 213 puanla Fastpay Wildcats oldu. 200 puan barajını aşan tek takım olan Fastpay Wildcats'ı ise Kumiho Gaming, Orgless ve Blaze Esports takip etti. Lobideki diğer isimleri de kısaca hatırlayalım. Karagümrük, Çamlıca, Ex4 Frag, 836 Pizza Locale, Vagrancy, Çarşı Esports, SAVAGE, 1907 Fenerbahçe, Mod-Z, Not Fair, Unity Esports ve Ünalnet Esports gibi hem elemelerden yükselen hem de davet alarak etkinlikte yer bulan birçok önemli takım gördük. Etkinlik bittiğinde ise ilk 8'de yer alan takımlar ve puanları şu şekilde sıralandı.

1. FASTPAY WILDCATS / 213 PUAN
2. KUMIHO GAMING / 169 PUAN
3. ORGLESS / 163 PUAN
4. BLAZE ESPORTS / 154 PUAN
5. KARAGÜMRÜK / 138 PUAN
6. ÇAMLICA ESPOR / 126 PUAN
7. EX4 FRAG / 121 PUAN
8. 836 PIZZA LOCALE / 113 PUAN

Sıra ARKO MEN Protality: Trial By Fire'a geldiğinde ise karşımızda bambaşka bir süreç vardı. Supradyn Energy PUBG Protality Series etkinliğinde gördüğümüzün aksine çok daha kısa, kompakt ve yoğun bir mücadele dönemi gördük. Aradan geçen koskoca bir PGL.S etkinliği, takımların uzun süre hazırlanması, Kore'den harika başarılarla dönen Digital Athletics'in beklenmedik ayrılık kararı, kadrolarda değişiklikler derken sıra tekrar kimin en iyi olduğunu tekrar belirlemeye gelmişti.

Bu kez şampiyonluk gerçekten tam bir sürprizler serisiydi. Önceki etkinlikte de izleme fırsatımız olan birçok köklü takımın arasından bambaşka bir yıldız yükseldi. Açık Eleme aşamasının son maçında son anda kazandığı puanlarla grup aşamasına kalmayı başaran, ancak Grup Aşaması ve Final Aşaması boyunca herkesi darmadağın eden bir XFlow Esports vardı. 20 maç sonunda 179 puanla şampiyon olan XFlow Esports'u ise birbirinden güçlü ekipler takip ediydi. Ancak sıralama bu kez biraz daha farklıydı. Sırasıyla 836 Pizza Locale, Kumiho Gaming, LUL (ex-Digital Athletics), Dijirad, Karagümrük, Blaze Esports, Fastpay Wildcats, 1907 Fenerbahçe Esports, Orgless, SAVAGE, Otherside Esports, Eskişehirspor, Hive'X Esports, Unity Esports ve Fight For Honor final

lobisinde bizlerle birlikte bu heyecana ortak olan ekiplerdi. ARKO MEN Protality: Trial by Fire bittiğinde final lobisindeki ilk 8 ve puan dağılımları ise şu şekildedeydi.

1. XFlow Esports / 179
2. 836 Pizza Locale / 169
3. Kumiho Gaming / 150
4. LUL (ex-DA) / 147
5. Dijirad / 144
6. Karagümrük / 137
7. Blaze Esports / 137
8. Fastpay Wildcats / 122

Finale doğru

Açık eleme, grup aşaması ve final aşaması formatında ilerleyen ikinci sezon, yoğun bir rekabete sahne oldu. Eleme aşamasını başarıyla geçen 16 takım, grup aşamasına davet almış 8 takımın da eklenmesiyle birlikte 3 grup halinde yola devam etti. Grup aşamasının en iyi 8 takımı, final aşamasına davet alan 8 takımla birlikte ARKO MEN PROTALITY SEZON 2 şampiyonu unvanını, 60.000 TL'lik ödül havuzundan en büyük payı ve Wildcard'ı kazanmak için mücadeleye giriyor.

Final lobisinin takımları:

- ◆ 836 PIZZA LOCALE
- ◆ 1907 FENERBAHÇE ESPOR
- ◆ AYGAZ
- ◆ BBL ESPORTS
- ◆ DIJIRAD ESPORTS
- ◆ FASTPAY WILDCATS
- ◆ GEAR UP
- ◆ HIVE'X ESPORTS
- ◆ HOWL
- ◆ KAFALAR ESPORTS
- ◆ ORGLESS
- ◆ OTHERSIDE ESPORTS
- ◆ RARE ESPORTS
- ◆ SAV4GE
- ◆ SUPERMASSIVE BLAZE
- ◆ XFLOW ESPORTS

Final aşamasında yer alan 16 takımdan sadece 1 tanesi Türkiye'nin en iyisi olarak ödül havuzunun aslan payını ve PUBG'nin Avrupa serisi olan PCS5'in bölgesel elemelerine katılım hakkını cebine koyacak.

Özelleştirilen canlı yayınlar ve yeni içerikler

İlk sezonundan itibaren kendine has çizgisi ile "Premium PUBG ligi" etiketi üzerinden çalışmalar yapan eSports360 ekibi, PROTALITY'nin 2. Sezonunda global turnuvalarda kullanılan canlı puan durumu (Livefeed) ve maç esnasında oyuncuların istatistik bilgilerini anlık veri akışı ile ekrana

taşıdı. Sezon 1 ve Trial by Fire etkinliklerinde çok detaylı infografik çalışmaları ile oyuncuların maçlarda sergilediği performansları görselleştiren ekip bu anlamda kendi çitasını da yükseltmeyi başardı. Offline etkinliklerin pandemi koşullarında risk oluşturduğu bir dönemde izleyenler ve oyuncular açısından üst düzey heyecanı ekranlara en detaylı şekilde getirmek için çalışan ekip gelecekte farklı içeriklerle de taraftarları bu heyecana sürükleyecek diyebiliriz.

Markalarla güçlenen Türk PUBG ekosistemi

ARKO MEN PROTALITY Sezon 2, birbirinden farklı ve birbirini tamamlayan bir marka havuzuna sahip. Trial by Fire etkinliği ile birlikte PROTALITY serüvenine dahil olan ARKO MEN, geleceğin babalarının en sevdiği marka olma yolunda devam eden gençlik çalışmalarına tüm hızıyla devam ediyor. Arko Men, gençlerin espor heyecanına ortak oluyor ve Avrupa serüvenine uzanan bu yolda onların yanında yer alıyor. Türkiye'nin en büyük online yemek ve market ürünleri sipariş platformu Yemeksepeti, PUBG Protality Series ile Avrupa'ya giden yolda espor heyecanını yaşayan herkese destek oluyor.

Üstün performans arayan oyuncuların tercihi WD Black, bilgisayarlarını oluşturmak veya yükseltmek isteyen oyun ve donanım tutkunları için üst düzey performans sunan ürünlerine dair tanıtımları ve kampanyaları PROTALITY boyunca oyuncularla buluşturuyor. Popülerliği ve yenilikçi çizgisi ile öne çıkan Logitech G, kazanmak için oynayan oyunculara özel olarak geliştirdiği PRO serisi ürünlerini canlı yayınlar esnasında meraklı kitlenin huzuruna sunuyor. Oyunlara dair sıcak fırsatları ile en uygun fiyatları oyuncularla buluşturan Hi2Games, PROTALITY boyunca heyecanın her anında yeni fırsatları katılımcılar ve izleyicilerle paylaşıyor.

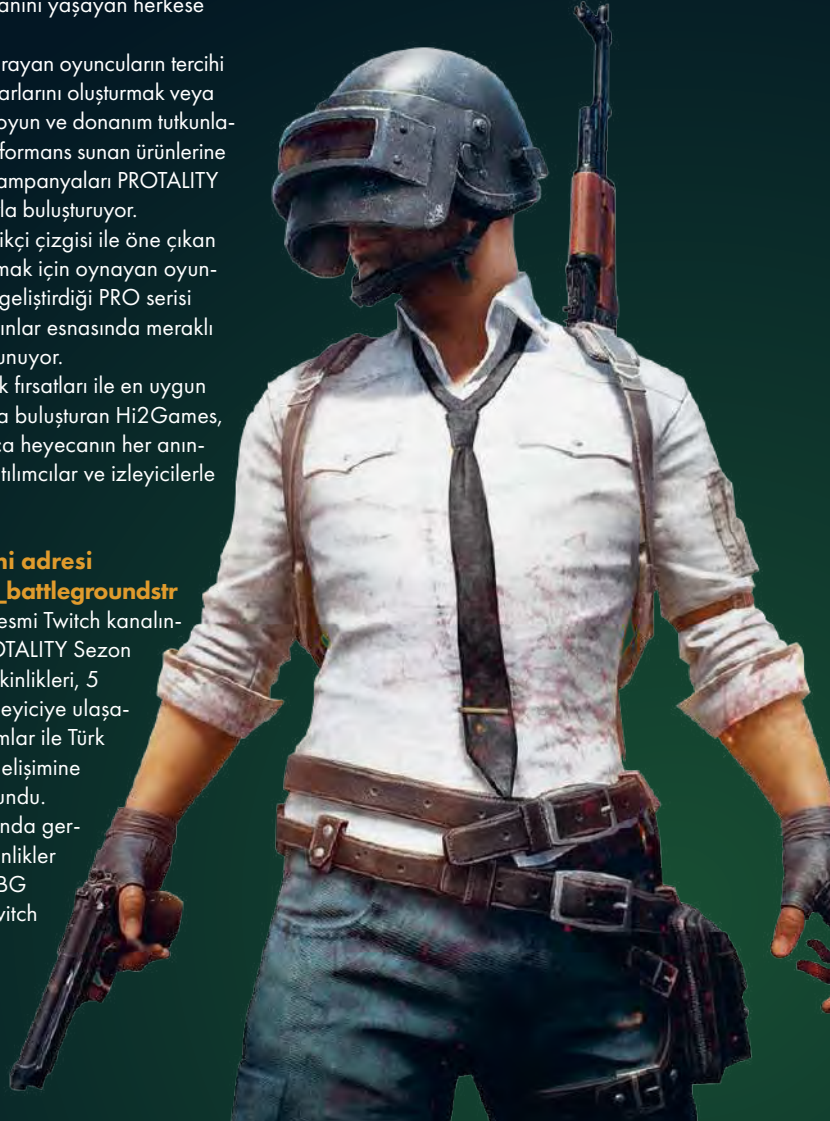
Heyecanın resmi adresi

[twitch.tv/pubg_battlegroundstr](https://www.twitch.tv/pubg_battlegroundstr)

PUBG Türkiye'nin resmi Twitch kanalında yayınlanan PROTALITY Sezon 1 ve Trial by Fire etkinlikleri, 5 milyondan fazla izleyiciye ulaşarak doyurucu rakamlar ile Türk PUBG sahnesinin gelişimine önemli katkıda bulundu. Sezon 3 ve sonrasında gerçekleşecek tüm etkinlikler de aynı şekilde PUBG Türkiye'nin resmi Twitch kanalında yayınlanacak.

PROTALITY SEZON 3 ve sonrası

İlk iki sezon ve ara sezon Wildcard etkinliği Trial by Fire ile birlikte iyi bir ivme yakalayan PROTALITY heyecanı ara vermeden hayatına devam edecek. Sezon 3 ile birlikte takımlara ve izleyicilere yeni bir heyecanın kapılarını açacak. Sıkı bir şekilde yeni sezon çalışmalarına devam eden eSports360 ve WeSportsMedia, yeni iş birlikleri ile birlikte oyunculara yeni fırsatların kapılarını da aralayacak. Büyüyen ekosistem ile Sezonluk Türkiye Şampiyonu olma unvanının yanına böylece yeni yollar da çizilecek. ARKO MEN Protality Sezon 2 hakkında daha fazla bilgi almak için [protality.gg](https://www.protality.gg) web sitesinden ya da twitter.com/protalitygg adresinden gelişmeleri takip edebilirsiniz. ◆



HOW IT WORKS

MERAKLI ZİHİNLERİN EFSANE DERGİSİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegeneğimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE

TAKİP EDİN howitworks.com.tr [f howitworksturkiye](https://www.facebook.com/howitworksturkiye) [@howitworksturkiye](https://www.instagram.com/howitworksturkiye)

Dergilerimizi aşağıdaki sitelerden bedava kargo fırsatıyla satın alabilirsiniz:
dergiburda.com • n11.com • gittigidiyor.com • hepsiburada.com • amazon.com.tr



ME
J
ON
Z
İ
N

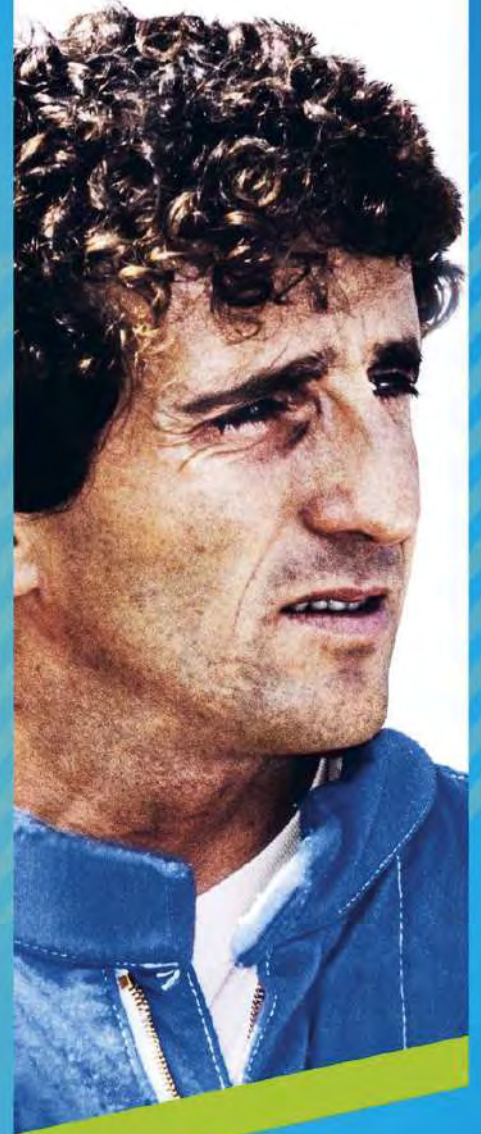
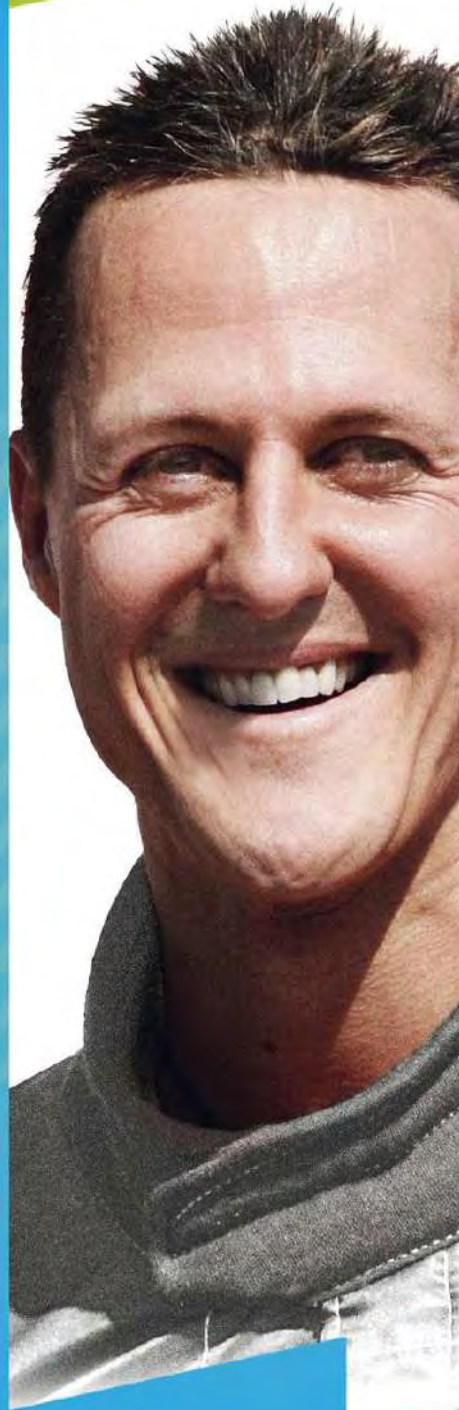
Sayfa
52

- ★ Altın 9,0 - 10 puan
- ◆ Gümüş 8,0 - 8,9 puan
- ◆ Bronz 7,0 - 7,9

MONSTER HUNTER STORIES 2

WINGS OF RUIN

Monster Hunter ve bir Pokemon oyunu arasındaki en kısa mesafe





F1TM 2021

THE OFFICIAL VIDEOGAME

En hızlı otomobil yarışı oyununda yeni perde...

Netflix'te en son üçüncü sezonu yayınlanan Formula 1: Drive to Survive belgesel dizisinin tüm Dünya'da estirdiği Formula 1 fırtınası malumunuz. Netflix pazarlaması adeta F1'in yeni nesil ile tanışmasını, kaynaşmasını sağladı. Yarışları ilk kez takip etmeye başlayan yeni bir kitlenin gelmesinin yanında konsol ve PC oyuncularının, yayıncılarının da bu spora olan ilgisinin doğmasına ve artmasına sebep oldu. F1 oyunlarının da Netflix belgesel dizisinden sonra satışlarının artışı da bir gerçek. Formula 1 artık daha çok izleniyor ve takip ediliyor. Oyun tarafında her sene düzenli olarak Codemasters tarafından yeni Formula 1 oyunu çıkıyor, kitlenin aynı FIFA, PES gibi güncel sezonda yeniliklerle sporu oynamasını sağlıyordu. Özellikle geçtiğimiz sene çıkan F1 2020 oyunu bence serinin gelmiş en iyi

oyunu olmasıyla birlikte, en çok oynanan oyunu olmayı da başardı. Peki ben bunları niye anlattım? Çünkü hem Netflix'in Formula 1: Drive to Survive belgesel dizisi hem de Covid-19 etkisi, Codemasters'ın F1 oyununun sektör devleri Take-Two ve Electronic Arts'ın dikkatini çekmesini sağlamıştı. Codemasters önce Take-Two ile anlaşmaya yakınken Aralık 2020'de de EA, Codemasters'ı 1.2 milyar dolara satın aldı. Formula 1 oyunun has kitlesi diyebileceğimiz herkes EA'nın uyguladığı satış ve içerik politikalarından ötürü üzülmedi diyebiliriz. Neticede F1 2021, serinin Electronic Arts tarafından yönetilen ilk oyunu. Bunu oyunun içinde hissedebiliriz mi? Daha alırken bile, evet.

Epik hikaye modu: Braking Point
Her ne kadar bu bir spor oyunu da olsa,

Yapım Codemasters
Dağıtım Electronic Arts

Tür Yarış

Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE

Web ea.com/games/f1/f1-2021



hikaye ve karakterlerin için içinde olması, parlak yıldızlar dünyasında bizim de söz sahibi olduğumuzu hissettirecek güçlü bir yöndür. Codemasters da bizler gibi düşünmüş ki bu sene F1 2021'i karşımıza Braking Point isimli bir hikaye modunu eklemiş olarak çıkarttı.

Braking Point, Aiden Jackson ismindeki genç, tecrübesiz, meraklı yani kısaca çaylak bir Formula 2 pilotu ile F1'de seneler geçirmiş, galibiyetler elde etmiş, gerçekte olsa Kimi Raikkonen diyebileceğimiz Casper Akkerman isimli iki pilotun takım arkadaşı olmasını ve aralarında yaşanan olayları anlatıyor. Hikayemize başlarken oyun bizden F1'de bulunan beş takımdan birini seçmemizi istiyor. Jackson ve Akkerman ikilisinin bulunacağı takımımızı bu beş takım arasından birini seçerek belirliyoruz. Scuderia

AlphaTauri, Aston Martin Cognizant, Alfa Romeo Racing Orlen, Uralkali Haas F1 ve Williams Racing seçeneklerimiz arasında. Hikaye modu olduğu için takımlar arasında herhangi bir güç, sıra dengesi bulunmuyor, "League Edition" yani. AlphaTauri seçiminiz ile Williams seçiminiz arasındaki tek fark kozmetik ve diyaloglar arasında Red Bull, Mercedes kelimelerinin değişmesi oluyor. Tercihinizi sevdiğiniz takıma göre kullanabilirsiniz. Ben, Ferrari motoru kullanması sebebiyle Alfa Romeo ile oynamayı tercih ettim. Hikayemiz, F2 2019 sezonunda Jackson'ın son yarışında başlıyor. Oyun bizi sinematik bir sekanstan sonra yarışın ortasına atıyor ve bizden yarışı kazanarak F2'yi şampiyon olarak tamamlamamızı istiyor. Bölümler ve ilerlemeli sinematikler, dinleme odamız ve yarışlar sırasında

bize verilen yarış içi görevler ile sürüyor. F2'de şampiyon olduktan sonra Casper Akkerman'ın bulunduğu yeni takımımıza çaylak pilot olarak katılıyoruz. F1 2020 sezonunu oynadığımız için geçen senenin araçları ile yarışıyoruz. Burada güzel bir durum var. Eğer Aston Martin'i seçerseniz bu sezon tıpkı gerçekte olduğu gibi Racing Point olarak oynuyorsunuz. Bir sonraki sezona geçtiğimizde yani 2021'de Aston Martin ile devam ediyorsunuz. Güzel bir detay olmuş. Jackson olarak çıktığımız ilk yarışta takım arkadaşımız Akkerman ile kaza yapıyoruz. Hikayenin kötü karakteri olan Devin Butler bu noktada karşımıza çıkıyor ve aslında kazanan da bir nevi sorumlusu oluyor. F1'i yakından takip edenler, padok dedikodularını ve basın açıklamalarının önemini iyi bilirler. Oyun bu noktada bize F1'de başarılı olmanın sadece pist üzerinde değil, arka siyasetinde de güçlü olmak ile mümkün olabileceğini gösteriyor. Kaza sonrası Akkerman ile Jackson arasında tansiyon artıyor. Butler da her fırsatta hem Jackson'ı hem de Akkerman'ı birbirlerine karşı dolduruyor. Jackson, ilk F1 sezonunda kendisini Alfa Romeo'ya kanıtlamak için elinden geleni yaparken, bir yandan da içten içe hayranı olduğu Akkerman ile mücadele etmeye çalışıyor. 2020 sezonunda Jackson ile oynuyor, onun gözünden onu ikinci sezonuna taşıyoruz. 2020 sezonu büyük bir takım içi felaket ile biterken 2021 sezonunda oyun bize Casper Akkerman'ın kontrolünü veriyor. Önce çaylak pilot gözünden F1 dünyasını görürken şimdi de yaşlı kurt





dece pist üzerinde yarışınıza bakıyorsunuz. Yarışlar arasındaki röportaj ve takım toplantılarında verdiğiniz cevaplara göre departmanların gelişimleri, moralleri etkileniyordu. Bunları da artık kapatabiliyorsunuz. Otomatik olarak ilerleyebiliyor. My Team modunda gelen en önemli değişikliklerden biri ise sezon içerisinde yarışların sonunda yapay zekanın topladığı puanlar ve elde ettiği sonuçlara göre saygınlık, kaynak puanı ve para miktarının değişmesi. Böylelikle sezon sonuna yaklaştıkça -alınan sonuçlara paralel olarak- daha gerçekçi araç ve motor gelişimleri göreceğiz. Bu da bizim yapay zekayla aramızda olan farkın azalmasına sebep olarak daha rekabetçi bir F1 sezonu geçirmemizi sağlayacak. Yine bu sene oyuna eklenen çok önemli özelliklerden biri de yapay zekanın başına geldiği gibi bizim de beklenmedik, dinamik hasarlar yaşayabilmemiz oldu. Şöyle ki geçtiğimiz sene oyunda yapay zekanın motorunda bir sorun meydana gelip, yarış dışı kalabiliyordu. Aynı gerçekte olduğu gibi beklenmedik sorunlar yaşanması diyebiliriz. Bu sene biz de bu tip sorunlar yaşayabileceğiz. Motorumuzun sıfır kilometre olsa bile yarışın ortasında bir anda yolda kalabileceğiz. Tabii bu uyarı da istersek aktif edebiliriz. Dediğim gibi, F1 2021 oyunu isteyenler için olabildiğince karmaşık ve bilgi gerektiren, istendiğinde olabildiğince basit bir hale getirilebilir. Siz de benim gibi detaylı ilerleyen ve araç gelişiminizi en yakından görmek isteyenlerseniz, bu sene F1 2021'de araç gelişim ağacı tamamen değiştirilmiş ve görsel olarak detay seviyesi daha yüksek bir şemaya geçilmiş. Bu noktada sezon içerisinde departmanlara özel toplantılara katılabiliyor, kararlar alıyorsunuz ve kararların neticesinde aracımızın gelişimini etkiliyoruz. Gelişim şemasında da aracın parçasının görselini görerek hem Formula 1 araçlarının parçalarına daha çok aşina oluyor hem de mekanik olarak

Akerman olarak bu dünyada son bir iz bırakmak için yarışıyoruz. Yarışlar sonrasında röportajlarda verdiğimiz cevaplar sosyal medyada ve hikayede ufak değişikliklere sebep oluyor. Her yarış sonrası dinlenme odamızdaki televizyonda son haberleri görebiliyor, gelişmeleri takip edebiliriz. Örneğin, Sebastian Vettel'in Ferrari'den ayrılacağı haberini 2020 sezonunda televizyonda okuyabiliyoruz. Telefonumuzda Twitter'da hakkımızda veya o an yaşanmış olayla ilgili yazılanları okuyabiliyoruz. Codemasters, drama seviyesinin yüksek, oyunculukların kaliteli, seslendirmelerin gayet güzel olduğu sürükleyici bir hikaye tasarlamış diyebiliriz. Oyunun bence bu seneki en büyük pazarlama ve satış aracı Braking Point oluyor ki bu gayet normal. F1 2021 oyununu ilk açtığınızda önce bir yarış yapıp, ayarlarınızı yapın. Sonra ilk iş Braking Point hikayesini tecrübe edin. Yaklaşık beş-altı saat sürdüğü için biraz kısa bulabilirsiniz ama ilk deneme olduğu için kısa ve öz olsun mantığını daha doğru buldum. Ben şahsen seneye Jackson ile oynayacağımız ve bu sefer Scuderia Ferrari, Red Bull Racing ve Mercedes AMG takımları arasında tercih yapacağımız ikinci sezonu muhakkak bekliyorum. Duy sesimi EA, ikinci sezonu istiyorum!

Geliştirilmiş My Team ve diğerleri

F1 2021 oyunu ile birlikte uzun süredir beklenen bir özellik daha gelmiş oldu. Oyuncular kariyer modunda co-op olarak arkadaşları ile beraber oynamayı istiyorlardı. Bu sayede on birinci takım olarak katıldığımız yarışlarda hem takım arkadaşımızı geçmeye çalışıyoruz hem de takımımıza kıymetli puanlar kazandırıyoruz. Burada dilersek iki oyuncu co-op olarak kendi takımımızı yönetiyor, istersek de farklı takımlarda birbirimize rakip olabiliyoruz. İki seçenek de oyunda uzun saatler geçirmemiz ve farklı senaryoları yaşamamız için çok güzel fırsatlar sunuyor. Kariyer moduna başlarken önümüze yeni bir seçenek sunuluyor. Burada da Real Season Start olarak adlandırılmış, gerçek zamanlı yarışlarda alınan puan ve sonuçların üzerinden oyuna dahil olabiliyoruz. Örneğin en son gerçekleşen Silverstone Grand Prix yarışından sonra kariyer modumuza başlayabilir, Red Bull veya Mercedes AMG arasındaki savaşa üçüncü sıradaki McLaren olarak dahil olabiliriz. Yönettiğiniz takımınızda sadece aracınız ile yarışmak istiyor, aracın sezon içindeki gelişimi ile uğraşmak istemiyorsanız artık araç gelişim ağacını yapay zekaya otomatik olarak yaptırabiliyoruz. Bu sayede siz sa-



F1'in ne kadar detaylı bir spor olduğunu canlı canlı yaşayabiliyoruz. Kariyer modunu geçmeden önce yazının başına Electronic Arts etkisi demiştim, onun ilk ve korkutucu etkisi burada karşımıza çıkıyor; ICONS.

Senna ve Bottas aynı hızda mı? Ne?

F1 2021, ilk duyurulduğunda My Team modunda yedi efsanevi/tanınmış sürücü ile aynı takımda yarışabileceğimiz tanıtılmıştı. Oyunu eğer Deluxe Edition olarak satın alırsanız bu yedi pilot (Michael Schumacher, Ayrton Senna, Alain Prost, Nico Rosberg, Felipe Massa, David Coulthard ve Jenson Button) ile takım arkadaşı olabiliyorsunuz. Takımda Senna ismini görmek çok efsane olmaz mı? Kesinlikle olur. Güzel mi? Evet. Peki, neden korkutucu? Arkadaşlar, ben FIFA'yı seven ama FUT'tan nefret eden bir insanım. F1 oyun serisinin başına da FIFA'da olduğu gibi paket açma mantığının gelmesini de istemem. EA, bu metodun ne kadar çok para getirdiğini birinci elden çok iyi gördü. Her sene milyon dolarlar kazanıyorlar. F1 oyununda da dahil oldukları ilk sene bunun adımını atmaya hazırlanır gibi ikon paketini getirdiler. Umarım ki bu iş FUT'ta olduğu gibi ilerlemez.

Oynamadığım ama oynanan bölüm: Multiplayer!

Elli beş milyon defadır söylediğim gibi, ben online oyun oynamayı pek sevmem. En fazla co-op, o kadar! F1'de de güvendiğim arkadaşlarım dışında multiplayer ortamda oyun oynamam. Çünkü bu futbol gibi değil, bir sürücünün saçma bir hatasından dolayı tüm yarışınız mahvolabiliyor. Yine de oyunu incelediğim için zorla da olsa multiplayer kısmında biraz zaman geçirdim. Bu sene yeni eklenen ve tam da benim bahsettiğim

sorunun üstüne gelen "Social Play" diye adlandırılan bir alan var. Aslında online oyunlarda gördüğümüz derecesiz, normal oyun diyebiliriz. Burada yeni başlayanlar ve deneyimli sürücüler olarak ayrılmış alanlarda kendinize uygun yeri seçip en azından saçma kazaların olduğu yarışların biraz önüne geçebilirsiniz. Dereceli bölümde de geçen seneye ek olarak uzun veya kısa yarış seçeneklerini seçip, yarışabiliyorsunuz.

Multiplayer kısmının en vurucu noktası olan özelleştirme tarafında araç renk düzenlerini, karakterinizin görünüşünü, podyum sevincini ve yarış sonrası telsiz sevincini düzenleyebiliriz. Geçen seneden aşına olduğumuz Podium Pass sistemi ile standart olarak oynadıkça kazandığımız renk düzeni, kıyafetler dışında PitCoin ile de zaman kaybetmeden bunları satın alabiliyoruz. Bütün online oyunlardan bu kısma aşinasınız zaten. Parayı veren düdüğü çalar. Neyse ki

F1'de bu özelleştirmeler sadece kozmetikten ibaret ve yarış içi hiçbir etkisi yok.

Araçlar, pistler ve oynanış

F1 20xx serisi oynanış anlamında her sene üzerine bir şeyler katarken bir yandan da bazı noktalarda "niye yapmamışlar?" dedirtebiliyor. Oynanış detaylarına geçmeden önce araçlara baktığımızda, yeni renk düzenleri ve parça düzenlemeleri araçlara uygulanmış. Lakin bazı araçlar tamamen yeni halinde değil. Örneğin Ferrari ve Aston Martin'in ön kanatları güncel değil. Bunlar yenilenecek ve güncellenecek mi henüz belli değil. Bunun yanında araçlar bildiğiniz üzere sene içerisinde güncellemeler alıyor. Hem renk düzenleri, sponsorlukları hem de araç üstü parçalar değişebiliyor. F1 2021 oyunda sezon ilerledikçe güncellemeler gelmesini isteriz. Seneler önce Rfactor CTD modu bile yapıyordu bunu yahu.



USTALARDAN YORUMLAR

Yazımızı bitirmeden önce YouTube ve Twitch platformlarında Formula 1 içerikleri üreten çok sevgili Ceyhun Balçık ve Emre Baltaoğlu, siz değerli LEVEL okuyucuları için F1 2021 oyunu hakkındaki düşüncelerini yazdılar. Kendilerine de bu sebeple çok teşekkür ediyorum.

Kanalı ziyaret
etmek için

Emre Baltaoğlu

F1 son yıllar içerisinde hem spor hem de oyun tarafı olarak ciddi yükseliş içerisinde. Özellikle geçtiğimiz sene, uzun bir aranın ardından Türkiye GP'sinin düzenlenmesi, Netflix'in DTS belgeseliyle beraber F1'in ülkemizdeki popülaritesini inanılmaz seviyelere çekti. Neticesinde Formula 1 oyunu da bundan nasibini ciddi oranda almış oldu. Bu yılın en büyük yeniliği şüphesiz hikaye modu. Yaklaşık 6-7 saatlik olan bu mod takipçilerim ve diğer F1 takipçileri tarafından da çok fazla sevildi. Geçen seneye kıyaslamamız gereken diğer noktalarsa sürüş dinamiği, pistlerin fizikleri ve kullanılan renk tonları. Renk tonları için daha çeşitlilik diyebileceğimiz kısmı ancak sürüş ve pistlerdeki kerb fiziklerinin değişimi çok ciddi düzeylerde. 2021 oyunuyla beraber araçlardaki önden kaymalar önemli ölçüde artmış bulunmakta, yine frenleme esnasında yapacağınız dengesiz bir vites değişimi ya da agresif yön değişiminin sonucunda spinden kurtulmanız çok zor, ayrıca spinler bir önceki oyuna

kıyasla daha gerçekçi. Aracın çekiş kontrol seviyesi ise 2019 oyununa benzer düzeyde. Eğer dengeyi iyi tutturamazsanız arkadan kaymayla beraber Beyblade konumuna düşebilirsiniz. Pist ve kerb fiziklerinde de yıllardan beri düzgün iyileştirmeler söz konusu değildi, bu yıl getirilen güncellemelerle birçok pist kerb konusunda yenilenmiş durumda ama asfalt ve viraj yapıları konusunda hala düzeltilmesi gereken durumlar var. Oyundaki asfalt, çim vb. unsurların renk tonları ve yapıları da bu yıl daha makul düzeylere getirilmiş. Son olarak iki kişilik kariyer moduna da değinmek gerekirse yıllardır beklenen ve oyun içerisinde eksikliği hissedilen bir modun bu yıl oyuna gelmesi sevindirici. Zaman içerisinde gelecek güncellemeyle beraber eksikliklerin giderilmesiyle herkesin ilgisini daha da çekecek ve odağın artmasını sağlayacaktır. Toparlamak gerekirse bu seneki oyun geçen seneden devraldığı çitayı bir seviye üstüne başarıyla çıkarmış durumda. Oynanışı, mod



çeşitliliği ve diğer etmenleriyle beraber F1 severlere ve oyun severlere güzel bir oyun deneyimi sunabilecek düzeyde. Online modu ise aynı kafada yoluna devam ediyor. Ancak özellikle hikaye modu ve iki kişilik kariyer insanların sevgilisi olacak düzeyde.



Ceyhun Balçık

Bu sene oyunun odak noktası hikaye moduydu. Son derece kaliteli şekilde yazılmış, sizi içerisine çekebilen ve duyguları net şekilde verebilen bir hikaye modu var F1 2021'in. Braking Point, F1 oyunları açısından bir dönüm noktası. İlk defa bu kadar detaylı ve çalışılmış bir hikayeyi F1 oyununda görüyoruz. Ve bana kalırsa bu sadece başlangıç, 2022 ve sonrasında bu hikayenin devamı gelecektir. Beklentilerin çok üstündeydi ve F1 dünyasına oldukça havalı bir bakış ekledi. Oynanış kısmına gelirsek, 2021 sezonundaki teknik değişiklikler ve yeni lastik modeli nedeniyle F1 2021, farklı bir oynanış vadediyor. Bazı açılardan daha gerçekçi bir oynanış var. Oyunu farklı bir yaklaşımla oynamak gerek. Araç ayarları olsun, sürüş tarzı olsun bunu söylemek mümkün. Özellikle frenaj mekanizmindeki değişiklik ciddi önem taşıyor. Gerçek hayata benzer şekilde blokaş yaşamak bir tık daha zor ve bu da frenlere daha sert asılmayı gerektiriyor. Önden kayma ve savrulma etkisi daha fazla aynı zamanda araçların arkası

da 2020'ye kıyasla bir tık daha dengesiz. Fakat oynanışa alıştığınızda keyif verdiğini söylemek mümkün. Oynadıkça F1 2021'in daha iyi olduğunu hissediyorsunuz. Al(yapay zeka) olarak büyük gelişim var. Çok daha hızlı, akıllı ve pes etmeyen bir yapay zeka var. Ayrıca zaman zaman yaptıkları hatalar ve kazalar gerçek bir sürücüyü karşı yapıyor hissiyatı veriyor. Yapay zekayla mücadele ederken çok keyif aldığımı söyleyebilirim. Detaylı kariyer modu ayarları da farklılık oluşturuyor. Dinamik hasar sistemi ve geliştirilmiş araç hasarı sistemi de başarılı diyebiliriz, en azından gelişim yaşanmış. Uzun süredir istediğim rastgele araç sorunları sonunda oyuna eklendi. F1 2021, detaylı hikaye modu, iki kişilik kariyer modu, yeni oynanış mekanikleri ve dinamik hasar sistemiyle iyi bir paket gibi görünüyor. Maalesef ki fiyatı büyük handikap. F1 2020'yi pas geçtiyseniz 2021'i denemek mantıklı olabilir.



Kanalı ziyaret
etmek için



PERFORMANS TABLOSU

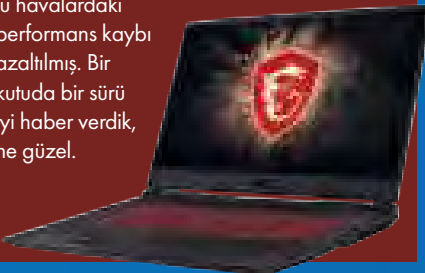
MSI GL75 Leopard

Intel Core i7-10750H, 32GB RAM
Nvidia GeForce RTX 2060

Ortalama FPS: 83

1920x1080 Ultra High Preset + Raytracing
AA:T AF: 16x

Bu kez test bilgisayarımızın limitlerini sonuna kadar zorladık, yalan yok. F1 2021'in her sene gelişen grafikleri bile RTX 2060'ın ideal seviye olan 60fps'in üzerinde rahatça kalmasına engel olamadı. Bir diğer iyi konu, oyunun daha şimdiden son derece optimize ve problemsiz olması. Ayrıca, yağmurlu havalardaki performans kaybı azaltılmış. Bir kutuda bir sürü iyi haber verdik, ne güzel.



Örneğin geçen sene Monza'da SF1000 özel tasarım Ferrari renk düzenini oyunda da kullanmak isterdik. Umarım bu yenilik sene içerisinde gelir en kötü DLC olarak da bekliyorum. Renk paletleri bu sene oyunda daha oturaklı. Araçların renkleri gerçeğe daha yakın olmuş.

Oyunun en önemli kısmına gelelim, yani oynanış bölümüne. Bu tarafta ufak ama etkili değişiklikler var. Eğer oyunu zor seviyelerde yani simülasyon tarafına daha yakın oynuyorsanız sorunlar ortaya çıkabiliyor. Sorunun dediğim ise aslında gerçekte de sürseniz başınıza gelebilecek kontrol zorlukları. Oyunu kolay ve asist desteği ile oynayanlar bu bahsedeceğim zorluklarla uğraşmak zorunda kalmıyorlar. Oyun zaten bunların önüne geçiyor. Pist üzerindeki kerbler bu sene çok dikkat etmeniz gereken noktalar, buralarda araçlar adeta zıplıyor. Geçen seneye kıyasla kerbleri kullandığınızda aracı toparlamanız çok daha zor. Artık araçların arkadan kayması (oversteer) biraz daha yoğun yaşanabiliyor. Özellikle hızlı virajlarda yapılan yön değişikliklerinde gaz ve fren dengesini iyi ayarlayamazsanız spin atmak daha kolay. Aynı şekilde aracın önden kayma durumu (understeer) da çokça yaşanıyor. Bu bölümü kontrol etmek için geçen seneden bu yıla geçişte biraz daha fazla hazırlık yarışları yapmalısınız ki alış-

bilesiniz. Frenleme bölümünde ise geçen seneye kıyasla blokaj yaşama olasılığınız daha düşük. Frene bir hıncıla girişmeniz gerekiyor ki blokaj yaşayasınız. Oynanışa etki eden diğer bir bölüm de fizik motoru. Oyunda değerli editörümüz Kürşat Bey'in de aynı fikirde olduğu bir lastik fiziği sıkıntısı var. Soft veya Hard lastik seçtiğinizde lastik yanaklarının eşit derecede esnemesi durumu söz konusu. Özellikle de Bakü kale içi virajı ve Monaco pistindeki virajlarda ani yön değişimlerinde iki lastik arasındaki benzerlikler çok fazla. Bir de lastik patlaması meydana geldiğinde aracın bunu hissettirme potansiyeli daha az. Oyunda oluşan bu zor kontroller biraz da lastiklerin fiziğindeki bu denge-sizlikten meydana geliyor. Çarpışmalar esnasında da araçların parçaları sanki bir kartondan oluşmuş gibi görüntüler ortaya çıkıyor. Parçalar bir türlü gerçekteki gibi paramparça olmuyor. Bu da yarışlar esnasında yaşadığınız büyük kazaların heybetini gölgeleyebiliyor. Bu konuda artık bir geliştirme gelmeli. Özetle, F1 2021'in oynanışı geçen seneye kıyasla daha üzerine çalışılması gereken, zorluk isteyene o zorluğu verdiği gibi kolaylık isteyene de bunu sunabilen bir yapıya bürünmüş. Pistler de gerçek ile doğru orantı da güncellenmiş. Kanada'ya



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Braking Point hikyesine girmiş ve kendinizi kaptırmış olmanız çok olası.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunun içeriği hayli geniş. Artık kendi sezonlarınızda "at" koşturuyorsunuz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Tek kişilik içerik yavaş yavaş sıkılaşmaya başlamış olabilir, o zaman hadi multiplayer!



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Güzelim pistlerde direksiyon sallıyoruz.

%20 Aracımızı geliştiriyor, 0.5 saniye hızlanıyoruz.

%20 Diyaloglar, mailler ve "set ettiğimiz" toplantılar.



ARTI

- + Braking Point hikaye modu.
- + İki kişilik kariyer modu ve kariyer içi detaylandırmalar.
- + Grafik seviyesi ve ses.
- + Yenilenmiş yapay zeka ve kişiye özel oynanış özgürlüğü.

EKSİ

- Çok ama çok pahalı fiyat.
- Çarpışma fizikleri artık değiştirilmeli, geliştirilmeli.
- Lastik fiziklerinde sıkıntılar mevcut.

SON KARAR

F1 2021'in geçen yılın üzerine koyduğu ve koyamadığı şeyler var. Sizi mutlu etmemesi olanaksız olsa da fiyatındaki artış maalesef verdiğimiz puana da yansdı

75

gelen yeni kerbler, Bahrein üzerinde yapılan değişiklikler de oyuna yansıtılmış. Türkiye Intercity İstanbul Park bu sene de oyunda yok. Bu bence büyük eksiklik. Hem geçen sene burada yarış oldu hem de oyun çıkmadan önce 1-3 Ekim'de Türkiye'nin yeniden takvime ekleneceği duyuruldu. En azından oyuna bir güncelleme ile ya da DLC ile yeni pistlerin gelmesini bekliyoruz. EA'ın için içinde olması hem araçlar hem de pistler üzerinde yenilikler getirebilir. Yapay zekamız artık hata yapıyor. Özellikle tıpkı gerçekte olduğu gibi yarışta veya sıralama turlarında araçlarını çok zorladıklarında spin atabiliyor, kazaya karışabiliyorlar. Kendileri size atak yapmaya çalıştıklarında temassız bir ortamda da kontrol kaybedip kaza yapıyorlar. Onları geçmek için hamle yaptığınızda da savunmada gerçeğe benzer hatalar yapıp pistin dışına taşabiliyorlar. Tam anlamadığım bir konu da var burada. İç taraftan savunma yaptıklarında sapıtabiliyorlar Bir ara deneyin.

Grafik ve ses

F1 2021, grafikler anlamında geçene seneye göre çağ atlamış değil. Ancak her yıl üstüne çok güzel katıyor. Araç detayları, ışıklandırma, gölgeler, seyirci tribünleri her sene daha da göz alıcı. Hatta bana sorarsanız günümüze baktığımızda birçok

platformda olup, özel platform oyunu olmayan en iyi grafikli yarış oyunu F1 2021 olabilir. Bu sene NVIDIA'nın yeni teknolojisi DLSS de oyuna eklenmiş. Bu sayede oyun içinde FPS değerlerimizi de -NVIDIA ekran kartına sahipsek- artırabiliyoruz. Araç motor seslerinde hibrid motor sesi de oyuna eklenmiş ve özellikle Renault, Honda tarafında gerçek ile neredeyse birebir aynı diyebiliriz. Ferrari ve Mercedes motoru üzerine biraz daha çalışılması gerekiyor. Yağmurda yarışırken gelen su sesleri, pit-stoplardaki sesler de güzel.

Yerel fiyatlandırmaya elveda

F1 2021 oyunu özetle benim beklentilerimi karşılayan, sevdalısı olduğum bu sporu bana güzelce oynattıran bir yapım olmuş. Codemasters her sene üzerine kata kata ilerliyordu, bu sene bir es vermiş ama genel sonuç fena değil. Electronic Arts'ın işin işine dahil olup, patron olması Codemasters'ın ülkemize sunduğu özel yerel fiyatlandırmayı da maalesef ortadan kaldırdı. Geçen sene 92 TL ile F1 2020 oyununu satın alabiliyorduk. Bu sene ise PC tarafında oyunun standart paketi 419 TL. Efsanevi sürücülerin ve oyun içi 18.000 PitCoin ekli olan Deluxe Edition ise 529 TL. PS5 tarafında ise standart sürüm 500 TL. Korkunç bir fiyat. Size oyunu önermek alın demek istiyorum ama maalesef diyemiyorum. F1 2021 bu kadar fazla parayı hak eden bir yapım değil. Serinin ve sporun fanatığı değilseniz, kenarda da artmış boşa harcayabileceğiniz paranız yoksa F1 2021'in indirim girmesini beklemenizi tavsiye ederim. Steam tarafında oynayacaklar için Sonbahar indirimlerinde fiyatlarda güzel indirimler olacaktır. Fiyat bağımsız bakarsak da yarış oyunu sever herkesin almasını ve Braking Point hikyesini deneyimlemesini öneriyorum.

♦ Tunahan Ertaş





Yapım Capcom, Marvelous Dağıtım Capcom Tür RPG Platform PC, Switch Web www.monsterhunter.com/stories2

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin

Sürücü olacaksın dediler, yaratığa bindirdiler...

Ne zamandır yeni bir Pokemon oyunu gelmiyordu, bilseniz nasıl mutluyum bu aralar. Bir dakika, gariplik var bu işte. Beni kekluyorsun Capcom, değil mi? Killanmıştım yaratık tasarımlarına bakınca aslında. Şaka şöyle uzaklarda bir yana dursun, Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin'i neye benzetirsin derseni sıkı bir Pokemon oyunu derim, pamuk okur. Genel olarak çatışma dinamiklerini Pokemon oyunlarından alan ama Monster Hunter serisinin en taş yanlarını da bünyesinde barındıran Wings of Ruin, bu yılın en iyi Nintendo Switch olaylarından biri. Nedir burada olay kuzum diyenler hız kesmeden devam etsin yazıya o zaman.

Wings of Ruin'de çoğu JRPG'de nedense dilsiz olan karakterlerden biri olan Rider'ı, yani Sürücü'yü kontrol ediyoruz. Red isimli rahmetli olmuş ama efsanesi sönmek bilmeyen Red'in torunuyuz ama daha dünyadan bir haber görünün tekiyiz. Tüm öfkeleriyle karayı terk

eden Rathalos isimli yaratıklardan kalan saklı bir yumurtanın peşindedir tüm ahali çünkü bu yumurtadan çıkacak olan ufak yaratığın tüm dünyanın sonunu getireceğine inanılmaktadır. Elbette o yumurta döner dolaşır ve bizim ufaklığın elinde kalır. Gerçekten böylesi lanet bir kötülük müdür elimizdeki, yoksa cahil cühanın dilindeki bir kıyamet balonundan başka bir şey değil midir?

Nedir bu Monsties'ler kuzum?

Oyunda Rider'ın her daim yanında yer alan yaratıklar var. Genel olarak Monsties adını alan bu yaratıkların oyuna kattığı çeşitlilik inanılmaz. Hem aksiyonda hem de açık dünyayı gezmede bize yoldaşlık eden yaratıklardan bir çiftlik kurabiliyorsunuz resmen. "Olaylar nasıl geliyor? Bir şey anladıysam Arap olayım." diyenleri bu dönüşümden kurtarayım hemen. Açık dünyada gezinirken yaratık zindanları göreceksiniz. Buraları keşfettiğinizde ve

zindanın sonuna vardığınızda bir yaratığın yumurtladığı alana geleceksiniz. Rider buradan yumurta çalabiliyor, çaldığı yumurtayı da köyündeki ufak yaratık ahırına götürdüğünde içinden çıkan yaratık bebeğinin sahibi oluyor. Bu bebelerin her biri farklı güç ve zayıflıklara sahip. Sizin de atayacağınız eğitimler sayesinde özel yeteneklerle büyüyorlar ve sizin Monsties ekibinize dahil olmak için hazır hale geliyorlar. Açık dünyada her Monstie türünün ayrı bir faydası var. Kimi dal budaklara tırmanabiliyor, kimi uzak mesafelere sıçrayabiliyor, kimi de suda yüzebiliyor. O yüzden Monstie partinizde her tipte yaratıktan buldurmaya bakın. Bu can yoldaşların aksiyondaki artılarını ise birazdan temas edeceğiz.

Taş-kağıt-makas var dediler, geldik...

Oyunun aksiyon sistemi inanılmaz arkadaşlar, dayanamayıp hemen yumurtlamak zorunda kaldım. Ana serisinin hack'n slash dinamiklerini tamamen arkada bırakıp sıra tabanlı çatışma sistemini temel alıyor Wings of Ruin, ne de güzel yapıyor. Burada üç temel saldırınız var; Güç, Hız ve Teknik. Her saldırı tekniği bir diğerine avantaj sağlıyor ve aynı saldırılara düşmanlarınız da sahip. Rakibe karşı avantaj sağlayabilmek için doğru saldırının hangisi olduğunu biraz tahmin ile bulmaya çalışıyorsunuz. Bu da temelinde çocukluğumuzda büyük kavgalara sebep olan Taş-kağıt-makas oyununu getiriyor. Ayrıca taşıyabildiğiniz silahların da farklı etkileri var ve burada da doğru olanı bulmanız gerekiyor. Örneğin; kılıcınız ile saldırınız ama karşınızdaki arkadaş gayet dirençli çıktı. Böyle durumlarda silah tipleri arasında geçiş yaparak etkili olanı bulmanız gerekiyor.



Playstore.com'dan
internet faturanıza ek
12 ay taksitle satın alın!





Yanınızda yer alan Monstie de kendine has saldırı yeteneklerine sahip demişim az önce, konuyu biraz açma zamanı geldi. Yaratığımız aksiyon menüsündeki Monstie kısmından seçeceğimiz özel saldırıları (elbette mana puanı kullanarak) hayata geçirebiliyor. Her biri aşırı sinematik olan ve anime izlediğiniz hissini uyandıran saldırıların etkileri büyük oluyor haliyle. Gene de yaratığınızın çok da etkili olmadığını düşünürseniz aynı menüden başka bir yoldaşınıza geçiş yapabilirsiniz. Bakın, boşa yoldaş demiyorum bu arada. Etkili saldırılarla birlikte biriken puanınız sayesinde yaratığınıza binmenizi sağlayan Ride çıkıyor aksiyon menüsünde. Bunu yaptığınızda ise aynı sekmede Kingship Gauge ismi beliriyor. Düşmanın durumuna bağlı olarak tuşa basın ve şenlikler başlasın! Kinship Gauge yaratığınızla ortak bir saldırı yapmanıza olanak tanıyor ve bu saldırıların etkisi atom bombası gibi adeta. Genelde kapışmalarda yanınızda bir dostunuz ve onun da yaratığı oluyor bu arada. Aksiyona zenginlik de bu dörtlü sayesinde geliyor zaten. Her takım arkadaşının

saldırısını iyi takip etmeniz gerekiyor, böylece rakibin en zayıf yanını hangi saldırı tekniği çıkartıyor, gözlemlemek kolaylaşıyor. Çatışmalarda enerjiniz bol bol düşecek, silahınızı daha keskin hale getirmek isteyeceksiniz veya takım arkadaşınızı ölümün eşiğinden döndürmek için aksiyon almanız gerekecek. Bunun için Item başlığındaki envanterinizi iyi bilmeniz ve hatta her yola çıkmadan önce stok yapmanızda fayda var. Capcom'ın her serisinde önüne geleni iyileştiren Herb'ünden tutun da zehirleri etkisiz kılan iksirine kadar pek çok eşya size destek atmak için hazır kıta bekliyor olacak, elinizi hiç korkak alıştırmayın ve bunları bol bol kullanın.

Görev görev üstüne, görev binmiş üstüne...

Monster Hunter Stories 2, isminde yer alan hikaye kelimesinin hakkını vermeyi görev bilmiş belli ki. Ana hikaye dışında sayısız yan görevle sahip oyun. Bunların bazılarını köylerdeki insanlardan, bazılarını da görev panolarından alıyoruz. Pano görevleri genelde belli sayıda

nesne toplamanız veya spesifik bir yaratığı öldürmeniz üzerine. Bunları başardığınızda tek yapmanız gereken şey ise panoya geri dönüp süreci tamamlamaktan ibaret. Kişilerden alınan görevler ise biraz daha uzun soluklu ve çetrefilli.

Asıl olay ise tabii ki ana görevlerde. Zorluğun dozu arttıkça göreve çıkmadan zırh ve silah geliştirmenin, item toplamanın önemini daha iyi anlıyor ve ciddileşiyoruz. Bir dakika? Silah ve zırh geliştirme mi dedim az önce? Evet, dedim. Monster Hunter serisinde yaratık parçalarından yeni silahlar, zırhlar yapmanın önemi çok büyüktür. Burada da önemli ancak çok daha basit bir sisteme dönüşmüş durumda. Köylerdeki demircilere gidip istediğiniz silahları üretmesini istemeniz yeterli. Aynı yetenekli demirci kardeşimiz silah-zırh geliştirmesi de yapmakta.

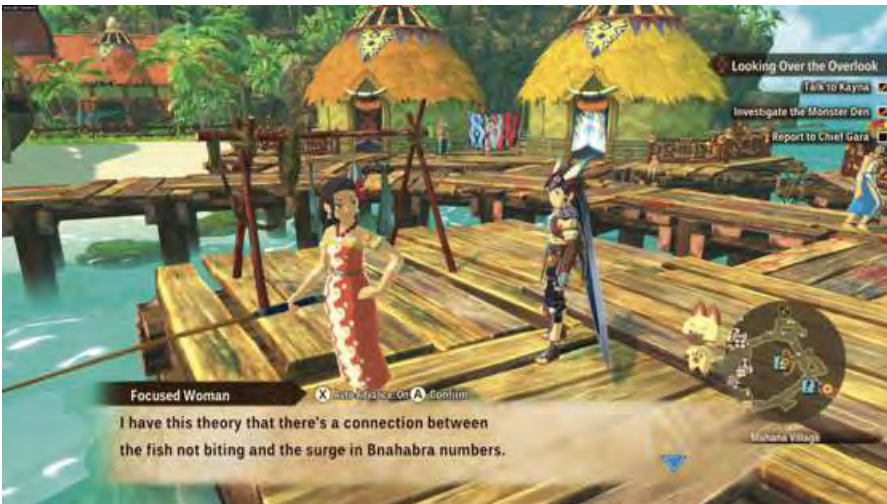
Monster Hunter serisi ile henüz tanışmamış veya kes biç tadındaki aksiyonundan zevk almayan bir oyuncu iseniz Wings of Ruin giriş biletiniz olablabilir kolaylıkla. Öğrenmesi kolay ama uzmanlaşması zor (bunu da her oyun için iddia eder yapımçılar gerçi) oyun yapısı inanılmaz keyifli. Pokemon serisi kokan ama kendine has dinamiklerini güzelce yediren aksiyonundan kopmak epey zor. Switch sahipleri düşünmeden edinsinler derim. ♦ **Hakan Orkan**

KARAR

ARTI Geniş dünya ve sayısız görev. Pokemon serisinden güzel tatlar taşınması. Harika çizgi film estetiği.

Taş-Makas-Kağıt benzeri sistemin aksiyona kattığı doğallık

EKSİ Çevre kaplamalarının zayıflığı. Monstie çiftliğine önem vermeniz gerektiğini çok vurgulamaması ve vakit kaybettirmesi





Dark Witch Eleine

Yapım Live Wire, Adglobe **Dağıtım** Binary Haze Interactive **Tür Platform,** Metroidvania **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** enderlilies.com

Ender Lilies: Quietus of the Knights

Uzun bir uykunun ardından gelen macera çağrısına kulak asmamak olmaz!

Dergi içerisinde bu ay incelediğim oyunlardan biri olan Tainted Grail'de, sakın geçen yaz aylarında sizi oyalayabilecek bir oyun olduğunu söylemişim. Şimdi geldik bu yaz sizi kendisine aşık edecek oyuna! Tam ismiyle Ender Lilies: Quietus of the Knights, uzun süre erken erişim sürecinin ardından tam sürümüyle, birçok platformdaki yerini aldı.

Japonya merkezli ufak bir firma tarafından geliştirilen Ender Lilies, bazen yalın ve basit anlatımın, güzel bir atmosfer ile birleşince ne denli başarılı işler çıkabileceğini kanıtı. Metroidvania temeli üzerine inşa edilmiş olan Ender Lilies'de, krallığını Rain of Death isimli bir yağmurdan ardından ortaya çıkan garabet varlıklara karşı mücadele veren Lily isimli genç bir kıızı canlandırıyoruz. Yolculuğumuzun nihai varış noktasında, krallığı kurtarmak ve Blighted adı

verilen garabetleri temizlemek de Lily'nin temel amacı.

Hızlı girişimin ardından Ender Lilies'in oynarken hissettirdiklerini, neden bir süredir birçok platformda ve yayıncılar arasında popüler olduğundan bahsedeyim.

Yağmur dindikten sonra

Lily olarak, uzun bir uykunun ardından bir şövalyenin ruhu tarafından uyandırılıyor ve maceraya atılıyor. Eh, sonuçta her kahraman bir noktada macera için gelen çağrıya cevap vermek zorunda, değil mi? Hafızamızın bir kısmını kaybetmiş bir biçimde, bizim koruyucu ruhumuz olarak yanımızda dolaşan şövalye ile Blighted adı verilen garabet canavarlara karşı savaşıyoruz. Burada savaşıyoruz diyorum ama Lily, doğrudan canavarlara saldırabilecek kadar güçlü değil. Şövalye başta olmak

üzere sonrasında da yanımıza alacağımız diğer ruhların, onu korumaya ihtiyacı var. Şöyle ki, saldırı yapıldığında Lily bunu taklit ediyor ama arkasında beliren ruhların onun için bitirici darbeyi vuruyor. Bu açıdan Ender Lilies, anime dizilerini andıran bir havaya sahip. Berserk diyeceğim ama onun kara fantazyaya anlatısını, gotik bir görsellikle birleştiriyor. Tam ortasında da süt beyazı bir masumluğa sahip olan Lily'yi yerleştiriyor.

Ender Lilies, hikayenin temposunu şöyle kallavi bir Türk Kahvesi ayarında güzelce tutturmayı başarmış. Ne sizi harita içerisinde koşturuyor ne de bir gıdım bilgi için saçma yerlere sokuyor. Siz ilerledikçe hem yanınızdaki ruhlar hem de civardaki ufak notlar sayesinde krallığımızın başına neler geldiğini öğreniyoruz. Her yenilgiye uğrattığımız boss savaşının ardından da



onların hikayeleriyle besleniyoruz. Böylece Dark Lilies'in o karanlık dünyasına bir anda çekiliveriyoruz.

Bu hikaye anlatımı açısından, benim gözümde en büyük eksisi bir seslendirme ya da anlatıcının olmaması. Tüm hikaye yazı tabanlı diyaloglar aracılığıyla oyuncuya sunuluyor. En azından sinematik kısımlara bir-iki kelam edebilecek bir seslendirmen ekleselermiş dedim. Kendimi daha da fazla o dünyaya kaptırabilirdim belki.

Koruyucu ruhlar

Lily, dediğim üzere dövüş konusunda pek becerikli değil. Kendisi aslında bir rahibe. Rahibe güçleri sayesinde kendini iyileştirebiliyor. Oyunun başında bizi derin uykumuzdan uyandıran şövalye, ilk yoldaşımız oluyor. Onun kılıç darbeleriyle yolumuzu açıyor ve yeni koruyucu ruhlar kazanıyoruz.

Bu koruyucu ruhlar, çeşitli yeni saldırılar tanımlıyor ve hızlıca kontrol edebiliyorsunuz. Kimi ağır ama koydu mu oturtan saldırılar yaparken, kimi de uzak mesafeden sizi rahatlatabilecek becerilere sahip. Bunları, oyunun belli noktalarında bulunan Rest, yani dinlenme alanlarında değiştirip düşmanlardan topladığınız puanlar karşılığında da güçlendirebiliyorsunuz. Relic kısmındaysa Lily'ye pasif güçler veren eşyalar bulunuyor. Daha fazla can, daha iyi vuruş vs. Bildiğiniz şeyler yani...

Her bir boss aslında, kurtarmamız gereken bir ruh. Dövüşlerden sonra ruhunu temizleyip yanımıza alıyoruz. Bu da oyunun Metroidvania yolların açmak için önemli bir adım. Örneğin dev bir çekici olan Gerrod the Elder Warrior'ı yendikten sonra kendisini ekibimize dahil ediyoruz. Bu sa-yede daha öncesinde geçtiğimiz yollarda gördüğümüz, yerde duran kırmızı alanları patlatıp farklı odalara geçiş sağlanıyor. Metroidvania tadını tam yerinde ayarlamayı başarmışlar. Ne sizi bölümün en başına atıyor, ne de ilerlerken zorluyor. Bir tek

bazı boss savaşları ve düşmanların yoğun bulunduğu haritalarda çıldırabilirsiniz fakat bir Dark Souls zorluğundan bahsetmiyorum. Her ne kadar boss savaşlarında doğrudan Dark Souls'tan etkilendiklerini görmüş olsam da.

Tasarım ve müzikler

Ender Lilies, 2D görüntüsüne rağmen hem arayüzüyle hem de tasarımıyla sadelik içerisinde detaycılık sunuyor. Her bir harita, aynı karanlık tona sahip olsa da tekrara düşmüyor. Bu alanda Metroidvania oyunlarında, bir noktadan sonra canımı sıkın, hoplayıp zıplayarak platformlar arasında parkur yapma fikri, keyfinizi biraz kaçırabilir. Doğru yerde zıplama kabusundan bahsetmiyorum fakat bazen o zıplamalar gereğinden fazla uzun sürmüş gibi hissettiriyor.

Dövüşteki akıcılık da tasarımın bir parçası olmuş. Kısa sürede ustalaşabiliyorsunuz. Ancak yine biraz önce de bahsettiğim üzere, dar alanlarda sizi sıkboğaz edecek yerlerde yok değil. Bir de tam böyle kenardan aşağıya atlamaya çalışırken, Lily'nin köşeyi tutup kendini yukarı çekmesi peş peşe olunca, kendinizden şüphe duyuyorsunuz. Aksiyon ve etkileşim konusunda bazı ufak animas-

yon buglarına sahip olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Bunların bir kısmı da zaten erken erişimde giderilmiş ama ufak bir bölümü tam sürümde kalmış.

Seslendirme yok, bu beni üzdü demiştim. Ancak oyunun müzikleri tam türüne yakışacak türden, sizi Lily ile aynı yolu paylaşırcaak şekilde hazırlanmış. Müzikler, The Mill isimli Japonya merkezli bir grup tarafından hazırlanmış ki, Ender Lilies sayesinde öğrenmiş oldum. Kendileri Goblin Slayer, Ghost in the Shell gibi anime yapımlarına ve daha birçok oyunun altyapısına müzik konusunda destek sağlamış. Oyunu tamamlayacak şekilde besteler ortaya çıkarmışlar.

Sonuç

Binary Home Interactive isimli ufak bir firmanın altındaki Live Wire ve Adglobe isimli iki kardeş stüdyo tarafından geliştirilen Ender Lilies, düşük sistem gereksinimi istiyor olması ve uygun fiyatıyla sizi oyalayacak değil, büyüleyecek bir oyun olmayı başarmış. Birçok platform üzerinde de yayınlanmış olması cabası. Yine de ek bilgi geçmeden gitmeyeyim, oyunu PC'de oynayacaksanız klavye+fare yerine bir kontrolcü ile daha fazla keyif alacaksınız.

Ender Lilies: Quietudes of the Knights, birkaç ay öncesinde bu sayfalarda incelemesini yaptığımız Genesis Noir gibi tasarımıyla beni kendine hayran bırakan oyunlardan biri oldu. Bağımsız oyun alanında az ama öz, sadelikten yana tasarımsal gelişme gösteren stüdyoların artmış olması beni çok mutlu ediyor. **◆ Özey Şen**

KARAR

ARTI Müzikler. Görsel tasarım.

Akıcı oynanabilirlik. İçine çeken atmosfer.

EKSİ Bosslar fazlaca yorabiliyor, haberi-niz olsun. Tür açısından yenilikçi değil.

Seslendirme eksikliği.

83





Yapım Acid Nerve Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon, RPG Platform PC, XS, XONE Web devolverdigital.com/games/deaths-door

Death's Door

Kaç kere gittim, geldim...

Ölüm ne kadar sıkıntılı bir konu olsa da oyunlarda bile olayımız eninde sonunda o ya, haliyle biraz can sıkıyor. Bilinmezlik belki; belki biraz da burayı sevdiğimizden pek düşünmek istemiyoruz. Yani ben ölmekten korkmuyorum mesela; nasıl olsa ne zaman, nasıl olacağını asla bilemiyoruz ama elimizde güzel bir şey var; burada olmak ve ne olursa olsun; mutluluk, sevinç, umut dolu olmak gibi güzel duygular, herhangi bir şeye takas edebileceğim hisler değil. Hayat çok güzel be, sabahları beni ciyak ciyak bağırarak uyandıran kargaları da çok seviyorum, yağmurdan sonraki gökkuşağını da.

Ayin en güzel sürprizi

Bunları niye dedim, muhteşem güzel iki insan bu konuyu ele almak için oyun yapmaya karar vermiş; günümüz oyun dünyasının neredeyse hyper casual ile nabzının tutulduğu, yatırımların mobile kaydığı dünyada AAA kalitede bağımsız oyun yapmak gerçekten gönül işi. Eskiden fonlama beklemek, yatırımcı aramak, topluluk kanalları yapıp oyun duyurmak bugüne göre çok meşakkatli işti, keza Kickstarter süreci de hayli çetin. Ben bu oyunu pandeminin ortasında, E3'ün yayınladığı videoda

görmüştüm. Bana thatgamecompany günlerini, Bastion'ın geçişini hatırlattı direkt. Tür olarak ise soulslike gibin, izometrik kameralardan oynanan, aksiyon RPG öğeleri bol bir oyun. Oynarken bazen Hades'ler, bazen Zelda'lar geldi gitti gözümün önünde. Acid Nerve'ün Death's Door'u ay sonuna doğru PC ve Xbox için yayınlandı. Tekrar diyorum; iki kişilik bir stüdyo geliştirdi bu oyunu; yayınlanmasında Devolver Digital'ın imzası var. Müziğine daha önce Monster

Train'in müziklerini yapmış Jordan Chin el atmış; Assassin's Creed'in Jesper Kyd'i ve Bastion'ın Darren Korb'u kadar çok sevebilirsiniz kendisini. Tabii önce ne yapmak lazım? Haydi oyuna başlayalım. Sabahları otobüsle işine giden bir kargayı arkadaşlar. Kahramanımız da bizim gibi işine gidiyor ama bizim 9-6 işimiz gibi değil, belli ki kargalar Azrail görevine tabi tutulmuş ve bizimkisi de bildiğin çaylak. Çaylak maylak ama





karizma süper bu arada, karakter aşırı tatlı tasarlanmış, yürüyüşü falan çok komik. Tüm çaylaklığıyla ruh alma işini yürütmeye çalışıyor ve kendisi de bu diyarlarda gezerken ölümlü, oyun boyunca kaç kere ölecek, bir bilseniz...

Zor ve sürprizlerle dolu

Kahramanımızın oyunun başında kendisinden büyük canavarlarla mücadele etmesi gerekiyor ve soulslike oyunlarında deneyimli bir oyuncuysanız, öğrendikleriniz çok işinize yarayacak. Mesela ilk boss'u ele alalım, diyelim ki en az 3-4 kere denediniz ve boss'un hareketlerini ezberleyerek bir şekilde başa çıkabildiniz. Yok çıkamıyorsanız 3-4 kere daha ölün, taktikleri artık öğrenmişsinizdir ve boss'u alt edebilirsiniz. Boss'lar ile o kadar vakit geçiriyorsunuz ki artık hepsinin tipini ve hangi ataktan sonra ne geleceğini şu an bile hatırlıyorum. Karşımıza çıkan düşmanlar ise çok çeşitli; yuvarlanarak gelenler var, uçanlar var; karakterler üzerine çok detaylı düşünülmüş. Tencere kafa kişisel favorim oldu. Savaşlara gelince, zaten savaşmak için seçeneğimiz çok değil; yakın dövüş, ulti ve menzilli saldırı için de ok atıyoruz. Bir de yerde yuvarlanarak melee/dash var.

Oyun boyunca birkaç silah bulacaksınız ama maalesef sayıları bir elinizin parmakları kadar, daha fazla değil. Alışması kolay, ustalaşması fevkalade zor. Bunun dışında canımızı doldurma, bu hayat veren çiçeği saksıya ekme, boss kestikçe kazandığımız çeşitli silahlar da oluyor ama savaş taktikleri pek değişmiyor. Zaten savaşma yeteneklerinden ziyade savaşılan karakterler ve hikaye üzerine kurulu oyun, savaşma seçeneklerinin daha detaylı olmasına hiç gerek yok. İlk beklentimizin aksine roguelike'tan ziyade soulslike özellikleri taşıyan oyun başlardan itibaren bizi zorluyor. Bölüm sonu canavarları için taktik geliştirmek durumundasınız; ilk karşılaşma genelde sevimli kargamızın göreve ilk başladığı yere geri dönmesiyle sonuçlanıyor. Geri dönmek de öyle böyle kolay değil, checkpoint noktaları yok, harita zaten yok. Türü sevenler bence çok eğlenmişlerdir. Eski kadar zora gelemeyen biri olarak, 10 yıl önce bunu çok sevebilirdim. Teleport olayı daha güçlü olabilirdi, o zaman da zaten kısa olan (8-9 saat) oynanış süresi daha da düşerdi gerçi. Oyunda ilginç de bir sağlık sistemi bulunmakta. Alıştığımız sağlık kitleri, çeşmeler yerine haritada

bulduğunuz tohumları saksıya ekiyor ve kullanarak tam sağlığa kavuşuyorsunuz ancak her hayat döngüsü için sadece bir defa.

Sevimli kargamız izometrik haritamızda, muhteşem görsellikle tasarlanmış detaylar arasında ruhları çalmaya devam ederken oyunun neden bu kadar güzel olduğunu anlıyorum. Normalde bu türü sevmem, ama oyun tüm detaylar bir araya gelince başyapıt resmen. Piyano tınılarıyla tamamen gri bir mezarlıkta gezerken ölüm duygusu o kadar da çok can sıkıyor. O griliğin içinde açmamız gereken kapıların parladığını görebiliyorsunuz. Bizimkisi sallana kılıcıyla yürüyor, beş keredede boss'u alamıyorsunuz ve bir o kadar da haritası olmayan mekanları en baştan geziyorsunuz. Civarda keşfedilecek o kadar çok gizem var ki, bazılarını çözerken puzzle çözüyormüş gibi hissedebilirsiniz, bazıları da yetenek istiyor. Kısacası yolunuzu bir şekilde buluyorsunuz.

Death's Door'u sevmemek pek mümkün değil bence, backtracking olayı belki bunaltabilir ama oyunun detaylarında kaybolurken, o köprü senin bu dağ benim gezerken buna pek de takılmıyorsunuz. Sade ama etkileyici bölüm tasarımları, başyapıt soundtrack'i derken tek derdiniz o boss'u bir anca kesip bir sonraki bölümün merakıyla oyuna devam ediyorsunuz. Bu yılın dikkat çeken indie oyunları listesine girecek bence. Indie'leri özlediyeniz mutlaka edinin. Nintendo Switch ve PlayStation'a da çok güzel gidermiş bu arada, kim bilir belki ilerleyen dönemde görürüz. ♦ **Ayça Zaman**

KARAR

ARTI Oyun sanat tasarımı çok başarılı. Müzikler başyapıt. Boss'lar çok akılda kalıcı
EKSİ Haritanın yokluğu hiç iyi bir tasarım tercihi olmamış



Yapım Nintendo, Tantalus Media Dağıtım Nintendo Tür Aksiyon Platform Switch, Wii Web www.zelda.com/skyward-sword-hd

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD

Hikayenin en başına "yenilenmiş" bir yolculuk

Zelda, uzun süredir oyun dünyasının en popüler fenomenlerinden birisi. Şimdiye kadar 24 farklı oyunla bizlerin karşısına çıkan serinin son oyunu, 2011 yılında Wii için çıkan Skyward Sword'un etraflıca elden geçirilmiş olan HD versiyonu. Skyward Sword'u önemli yapan tek şey artık kolay ulaşılamayacak bir konsola alternatif sunması değil. Belki uzunluğu ile çoğu kişiyi korkutan, insanların içine girmekten çekineceği bu serinin kronolojik olarak ilk bölümü Skyward Sword ve elbette, çok tanıdık karakterlerle açılıyor.

İlk hikaye, ilk heyecan

Oyunumuz Link'in memleketinde başlıyor. Skyloft bilindiği gibi gökyüzünde süzülen adalardan oluşan bir ülke ve Link henüz kendisini kanıtlamamış, tembelliği ile bilinen bir oğlan. Skyloft'ta huzur hakim, insanlar taşınık yapmıyor (Shire gibi maşallah) ve gündelik, dışarıdan bakan

bir insana sıkıcı gelecek görevlerini yapıp hayatlarını idame ettiriyorlar. Kahramanımız burada asker olma sınavı için ertesi günü bekliyor. Çocukluk arkadaşı Zelda

ile beraber zaman geçirirken Zelda babasına Link için endişelendiğinden ve onun bu sınava hazır olmadığından bahsediyor. Bahsettiğimiz sınav pabuç





gağalı ve Loftwing adı verilen bir kuşun sırtında yapılacak ve sınavın sonucunu belirleyen şeylerden birisi tecrübe ise, diğeri de kuşunuzla kurduğunuz bağ. Zelda elbette anksiyetesini aşamıyor ve Link'i biraz da çalışmaya zorlamak için uçurumdan aşağı atıyor. Daha önce Zelda'ya defalarca "Loftwing'imi yakında hissetmiyorum" Link ışığI öttürse de kuşu maalesef gelmiyor, onu kurtarmak da Zelda ve kuşuna kalıyor.

Aksiyon türündeki oyunun mekanikleri alışlageldik Zelda mekaniklerinden farksız. Kahramanımız hikayenin henüz başında olduğumuzdan toy bir asker adayı. Zelda serisinin gerisinde bizimle bütünleşecek olan pek çok şeyi ve hikayenin temellerini bu oyunda atıyoruz. Mesela Skyloft'un altında yer alan kara parçasının bir mit olduğuna inanıyor insanlar ama anlatmaktan da geri kalmıyorlar. Zaten oyun da "bu hikaye dilden dile dolaşarak, nesilden nesle aktararak günümüze kadar gelmiştir" bilgilendirmesiyle açılıyor.

Oyunun elden geçirilen ve 60fps destekleyecek şekilde boostlanan grafikleri

teknik açıdan çok fazla bir şey vadetmiyor ancak yakın çekimler ve sahne geçişlerinde karakter detaylarını çok beğendim. Oyunda yer alan o masalsı hava da bizi kısa sürede manipüle ediyor. Yalnız kamera çok problemlidir. Oyun Wii için geliştirilirken WiiRemote ve Nunchuk'a muhteşem bir uyum sağlamıştı. Burada benim gibi Joycon ile oynuyorsanız çevreye bakmak için bile L1 + sağ analog tuşlarını kullanmanız gerek ve bunu her koridorda tekrar yapmak insanı bir süre sonra çileden çıkartıyor. Keşke tek tuşa düzelen bir takip kamerası da koysalarmış. En azından artık autosave var, hatta isterseniz Amiboo bile ekleyebilirsiniz.

Ayrıca, konuşmaları hızlı hızlı geçememek de bir diğer problem. Okumamaktan değil, daktilo gibi yavaş yavaş, oya gibi ekrana yansıtılan metinlerden bahsediyorum. Kontroller konusunda kamera zorluk çıkartsa da oyunun kendi hareket mekaniklerinde bir problem göremedim.

Hikaye gibi hikaye

Zelda kısa bir oyun değil. Kah keşfederek, kah gülerек, kah savaşarak çıkacağınız



yolculuk, oynama tarzınıza göre 40-60 saat arasında zamanınızı alacak. Ben hikayeye yönelik bir spoiler vermektен özellikle kaçacağım zira koca bir maceranın ilk oyunundasınız ve bildiğiniz her şey size kalsın istiyorum. Skyward Sword kesinlikle spoiler verilmemesi gereken, aceleyle gelmeyecek bir Zelda şöleni. Hantal kontroller belki biraz tadımızı kaçırmış olabilir bence bu gözden uzaklaştırılabilecek bir detay.

Neticede Skyward Sword HD gayet keyifli bir eklenti olmuş Switch için. Seriyeye hiç giriş yapmadıysanız denemenizi öneririm.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Son derece başarılı, iyi anlatılmış bir hikaye. Müzikler muhteşem.

EKSİ Karakter animasyonları ve kontroller pek zayıf gözüküyor

80





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web watchdogs.ubisoft.com/game

Watch Dogs: Legion - Bloodline

Bir ek paket, bekleneni verememiş bir oyun için sıçrama tahtası olabilir mi?

Açıkçası Bloodline ek paketi ile birlikte Aiden Pierce'in gelişi müjdelendiğinde oldukça sevinmiştim, kendisini ekibimize katıp oynayabileceğimizi falan sanmıştım ancak işler hiç de umduğum gibi gerçekleşmedi. Aiden Pierce yine geliyor gelmesine ve oynanabilir bir karakter fakat öyle ekibinize katıp her an oynayabileceğiniz birisi değil. Neden mi? Çünkü Bloodline ek paketi, konu olarak Watch Dogs: Legion'un başladığı an olan Zero Day'den öncesini konu alıyor. Açıkçası Watch Dogs: Legion'un ekip kurma kafasındaki yapısı oldukça güzel olsa da oyunun sabit bir ana karakteri olmaması birçok kişi tarafından beğenilmemişti. Bunun sebebi ise harcanabilir birçok karakter olarak görülen ekip üyeleri ile oyuncu kendi arasında duygusal bir bağ kuramamasıydı. Neyse bunları artık aramızda bırakabilir ve şimdilik Bloodline ek paketine tekrar dönebiliriz. Dediğim gibi olaylar Zero Day öncesini konu alıyor, Aiden Pierce baba biraz daha yaşlanmış ve daha oturmuş bir karakter olarak karşımızda. Kendisi her ne kadar bu işleri bırakmış olsa da yeğeni Jackson yüzünden tekrar telefonunu eline almak zorunda kalı-

yor. Ek pakette karşılaştığımız tek tanıdık isim Aiden Pierce değil tabii ki, tanıtım videosunda da görmüş olduğumuz gibi Aiden ile kapışan diğer hacker karakter ise Watch Dogs 2'nin Wrench'i.

Aiden ve Wrench ek paketin girişinde pek dostça karşılaşmıyor olsalar bile bir süre sonra ikilinin olayları adeta iç içe geçiriyor diyebilirim ve bu noktada iki karakterimiz de oynanabilir hale geliyor. Hem Wrench hem de Aiden arasında geçişler yaparak oynamak Bloodline'ı biraz daha eğlenceli bir hale getiriyor. Bir de incelememi okuduysanız hatırlarsınız, Legion'un hikayesini ben pek beğenmemiştim. Bloodline çok daha iyi. Bilemiyorum, belki de yazının başında dile getirdiğim o bir türlü kurulamayan duygusal bağın, bir anda kurulmasına olanak sağladığı için de olabilir. Bu arada oyunu eğlenceli hale getiren tabii ki sadece tanıdık karakterleri oynuyor olmak değil. Ubi'nin bu iki karakterin yeteneklerini birbirleri ile uyumlu şekilde işliyor olması da etken. Bu da taktiksel açıdan yelpazeyi genişletirken haliyle daha eğlenceli olmasını sağlıyor. Ayrıca Aiden Pierce ve Wrench'in yetenekleri falan tabii ki geliştirilebiliyor. Tek yapmanız gereken ana hikaye ve yan görevleri oynamak. Fakat bu noktada aşırı garip hissettiren bir durum var, bu karakterler zaten bu markanın en sağlam karakterleri. Ununu elemiş, eleğini asmış karakterlerden bahsediyoruz. Bu karakterleri bu şekilde geliştiriyor olmak bana gerçekten anlamsız geldi. Kaldı ki oyun süresi de göz önünde bulundurduğumuzda, keşke bana tam takım mis gibi karakterler verseydiniz de ben kafama göre oynasaydım diyorum. Watch Dogs: Legion - Bloodline ek paketi 12

ana hikaye görevi içeriyor ve birçok yan görev sunuyor. Oyun süresi olarak ise ortalama 5 belki 6 saatlik eğlence sunuyor. Yani şimdi burada şu soruyu da sormak gerekiyor, bizde oyunlar bu kadar pahalıyken ortalama 5-6 saat süren bu Bloodline ek paketini almaya gerek var mı? Buna verebileceğim cevap ancak şu olur, o da evet bu 5-6 saatlik oyun süresince oldukça eğleneceksiniz. Hele ki zaten ana oyunu bir kenara bırakmışsanız, tekrar dönmek için güzel bir fırsat sunuyor. Eğer Watch Dogs: Legion'ı severek oynadıysanız Bloodline ek paketi oynanış süresi biraz zayıf olsa da sizi doyuracaktır. Hele ki tekrar sevdiğimiz iki karakter ile oynamak oldukça çok keyifli. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Tabii ki Aiden ve Wrench.

İki karakter arasındaki uyum, oynanışı daha eğlenceli hale getiriyor.

EKSİ Zaten işin en iyisi olan karakterleri bir kez daha geliştirmek garip.

Oyun süresi biraz fazla kısıtlı.

72





Yapım Awaken Realms Digital Dağıtım Awaken Realms Digital Tür Roguelite, RPG Platform PC Web awakenrealms.com

Tainted Grail: Conquest

“Kara fantazyaya benim olayım” diyenlere gelsin...

Merhaba, sıcaklardan nevrî dönmüş güzel LEVEL okuru. Şu aralar serinlemek için çeşitli aktiviteler yapmaktasınız biliyorum. Bizim için de yapın. Çünkü koşturmadan vakit bulamıyoruz. Üzerine kesat geçen bir oyun ayıyla boğuşmak durumundayız. Her yaz Temmuz-Ağustos aylarında, oyun sektöründe bir durgunluk olur. İşte tam bu aralarda ufak firmalardan, çok iddiası olmayan, oyuncularını az biraz olsun oyalayacak oyunlar gelir. Tainted Grail de işte böyle bir oyun.

Awaken Realms Digital tarafından geliştirilen Tainted Grail: Conquest, bir tür deste oluşturma oyunu. Roguelite mekanikleri üzerine inşa edilmiş ve az da olsa RYO öğeleri barındırıyor. Arthurian efsanelerini andıran

ama ondan daha karanlık bir diyarda, top-raklarımızı egemenliği altına almış Wyrndness isimli bir kötülüğe karşı mücadele vermemiz gerekiyor.

Ortalık öyle karışmış ki hikayenin daha başında nerede olduğumuz, neden burada olduğumuzu anlayamıyoruz. Roguelite elementlerin sunduğu kadarıyla oyunda ilerleyip bulunduğumuz araf benzeri yerden çıkmaya ve Wyrndness'in arkasındaki Guardians adı verilen varlıkları yok etmemiz isteniyor. Ölümle yaptığımız bir anlaşma sayesinde de, ne kadar ölürsek ölelim tekrar dirilip mücadelemize devam etmemiz gerekiyor.

Tainted Grail'e başladığımızda ufak bir kasabada olduğunuzu göreceksiniz. Yol boyunca tanışacağınız NPCler sayesinde, kasabayı şenlendirmek de sizin elinizde. Demirci, meşale yapımcısı, şifacı gibi karakterleri toplayip yolculuğumuzda bize yardımcı olacak elemanları bir araya getiriyoruz. Bu karakterleri bir kere bulmanız yeterli. Hangi karakterle oyuna girdiğiniz ya da kaç kere öldüğünüzün bir önemi olmuyor. Roguelite türünün olayı zaten Roguelike dediğimiz, bize saç baş yoldurtan, psikolojimizi bozan ama oynarken sapkın bir zevk aldığımız türe göre daha çitir bir zorluğa sahip olması. İlk birkaç saatin ardından oyundaki mekanikleri iyicene anlıyor ve edindiğimiz tecrübe sayesinde de düşmanlarımızı çekirdek çitler gibi ayıklıyoruz. Tainted Grail, oynanabilir dokuz adet sınıf sunuyor. Ancak en başında hepsi birden açık değil. Her yolculuğunuzun ardından (yani karakterinizin ölümünün ardından), yaptıklarınıza yönelik ödüle boğuluyor ve seviye almaya başlıyorsunuz. Her seviyede de yeni bir sınıf açılıyor. Oyuna Wyrddhunter isimli bir sınıfla başlıyor. Kendisinin pek iddiası yok. Zaten ilk

10-15 dakika içerisinde tertemiz ölüyorsunuz. Sonrasında gelen Summoner sayesinde, oyuna hükmetmeye başlıyorsunuz. Zaten gerisi hızlı bir şekilde geliyor.

Her sınıfın kendine ait özel becerileri, saldırı tipleri ve pasif özellikleri var. Elde edeceğimiz yeni kartlar, silahınıza ve zırhınıza ilaştireceğiniz yeni rün taşları sayesinde bir sinerji yaratmanız gerekiyor. Bu sayede ilk başlarda çok zor gelen dövüşler, sonrasında yerini rahatlığa bırakıyor ve oyunu daha fazla araştırmanız için alan sağlıyor.

Tainted Grail: Conquest, aslında bu yılın sonlarına doğru çıkması beklenen Tainted Grail: The Fall of Avalon'un öncüsü. Oyunculara bu diyarı tanıştırmak için Conquest önden bize merhaba diyor. Steam üzerindeki 32 TL fiyatı, oyunun sunduklarına bakıldığında oldukça uygun kaçıyor. Deste oluşturma, yeni sinerjiler yaratma ve kara fantazyadan hoşlanıyorsanız sizi bu kesat aylarda oyalayacak bir oyun olacaktır. Öte yandan Tainted Grail, öyle aman aman bir oyun değil. Baştan sona şahane bir seslendirme yapmışlar. Ona hiç lafım yok. Ancak müzikler bir noktadan sonra tekrara düşüyor ve oyunu da tekrar tekrar oynadığınız için kulak tırmalamaya başlıyor. Eh, görsellik açısından da birkaç yıl geriden geldiğini kabul etmek gerek. Canavar modelleri fazlasıyla orijinal olmasına karşın, görsellik konusunda albenisi bulunmuyor.

◆ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Uygun fiyatlı olması. Öğrenmesi kolay. Seslendirme başarılı.
EKSİ Hikaye zayıf. Grind kısmı bitmiyor arkadaş.

71



Yapım Winning Streak Games Dağıtım THQ Nordic Tür Simülasyon Platform PC Web store.steampowered.com/app/1196470/WE_ARE_FOOTBALL

We Are Football

Uykusuz bırakacak yeni bir menajerlik oyunu mu?

Futbol tutkunları olarak aslında oyun anlamında pek fazla seçeneğimiz olmadığını kabul etmek gerek. Futbol oyunu denildiği zaman FIFA, PES ve Football Manager dışında esamesi okunan başka bir oyun yok desek yeridir. Eskiden FIFA-PES çekişmesi ya da FM-CM çekişmesi olurdu. Ya da en azından FIFA Street gibi alternatif, eğlenceli futbol oyunları piyasada yer alırdı. Artık bunları görmek pek de mümkün değil. Yine de geçtiğimiz ay yepyeni bir menajerlik oyununu görmek sürpriz olmadı değil.

We Are Football'da dikkatinizi çekebilecek ilk özelliklerden biri oyunun hem kadın hem de erkek futbolunu barındırması. Tabii bunu aynı oyun içerisinde harmanlamıyor. Oyuna giriş yaparken kadın futbolu mu yoksa erkek futbolu mu oynamak istediğinizi seçiyorsunuz. Elbette takım seçeneği bir Football Manager veri tabanına sahip değil. Yine de önemli ligler ve takımlar mevcut. Erkek futbolunda bizim ligimizi de oyunda bulabilirsiniz.

Bu noktada dikkatinizi çekecek durum aslında

takım seçenekleri değil, lisans sorunları. We Are Football elbette büyük bütçeye ya da fan kitlesine sahip olan bir yapım değil. Dolayısıyla ünlü takımları ve oyuncularını lisanssız bir şekilde oyunda yer alması can sıkıcı olabiliyor. Atletico Madrid'in Red-White Madrid, Fenerbahçe'nin Kadıköy İstanbul, Galatasaray'ın İstanbul Galata gibi isimleri var. Oyun bu tür örneklerle dolu. Öte yandan oyuncular ise tamamen uydurma şekilde tasarlanmış. En azından ilgili oyuncuların özelliklerinde ancak takımlarda yaptıkları gibi benzer isimlerle oyuncu tasarımları yapılsaydı çok daha iyi olurdu.

We Are Football'un Football Manager'in önüne geçtiği konu, kulüp yönetiminde vakit geçirecek çok daha fazla başlığa sahip olmamız. Sponsor anlaşmalarında şirketlerle masaya oturabiliyor, kulüp mağazasının satışlarını yönetebiliyor, antrenman tesislerine FM'ye oranla daha fazla müdahale edebiliyoruz. Hatta tek maç bileti fiyatlarını veya kombine fiyatlarını dahi belirleyebiliyoruz. Genç takımı ya da rezerv takımı gözlemleyerek yeni yetenekler kazandırmak daha rahat olabiliyor. Taraftar oluşumları ile iletişime geçebiliyor onlarla aramız iyi tutuluyor. We Are Football'un FM'ye oranla futbol dışı konulara da eğildiği açık. Tabii yine de "futbola" odaklanmak konusunda FM'nin yanına yaklaşacak başka bir oyun yok. Transfer anlaşmaları, gözlemcilik, taktiksel oyun, oyun içinde taktiğe müdahale gibi konularda WaF, FM'nin bir hayli gerisinde kalıyor. FM sunduğu kontrolünüze sunduğu başlıkların her birini olabildiğince detaylı ve

mikro şekilde kontrol etmenize izin verirken WaF daha fazla başlık sunmasına rağmen bu başlıklar içerisindeki detay seviyesini düşürmüştü. Bir diğer önemli konu da elbette ki maç motoru. We Are Football'un maç motoru beklentileri karşılamaktan bir hayli uzak görünüyor. Önemli pozisyonlar çizilen çizgiler ve sunulan görseller eşliğinde anlatılsa da basit bir mobil oyun tadı vermekten fazlasını yapamıyor. En azından yüksek fiyatla sunulan bir oyun için FM'nin iki boyutlu maç motoru benzeri bir motor geliştirilebilirdi. Bakın, üç boyutluyla bile gerek yok yahu. İki boyutlu piyonların sağa sola koştuğu bir maç motoru, bundan çok daha heyecanlı. 250 TL'ye satılan bir oyunun OSM'ye benzer bir maç motoru sunması pek kabul edilebilir değil.

Taktiksel detaylarla daha az yorulacağınız ve daha farklı görevlerle uğraşacağınız alternatif bir menajerlik oyunu arıyorsanız We Are Football size ilginç bir tat sunabilir. Ancak takımınız en ufak pas hatası yaptığında bile çıldırıp taktiğinizi gözden geçiren bir menajerseniz FM'den devam edin efendim. ♦ Enes Özdemir

KARAR

ARTI Daha önce pek görmediğimiz farklı konulara yönetim imkanı, futbolcu gelişimlerini net gözlemleyebilmek, menajer olarak kendini geliştirme imkanı.

EKSİ Heyecan öldüren -bazen sapıtan- maç motoru, taktik tarafı fazla detaylı değil, lisans sorunları



Yapım Camelot Software Planning **Dağıtım** Nintendo **Tür** Spor **Platform** Switch **Web** mariogolf.nintendo.com

Mario Golf: Super Rush

Mario yıllar sonra golf sahasına geri dönüyor

Normal şartlarda sinekten yağ çıkartan firmalar için görüşlerim oldukça olumsuzdur. Ne var ki Nintendo, Mario ve Pokemon için son derece eli yüzü düzgün oyunlar çıkartmayı, her seferinde başarıyor. Bu sebeple normal şartlarda mesafeli davranmam gerekirken, Nintendo oyunlarını çekinmeden başıma basabiliyorum. Mario markasını kullanan en yeni Nintendo oyunu ise Mario Golf: Super Rush. Switch'e özel olarak piyasaya sürülen oyun, mod çeşitliliğinin de katkısıyla oyunculara basit bir eğlence sunmayı hedefliyor.

Mario ve golfü aynı potada eritmek aslına bakarsanız Nintendo için yeni bir fikirden ziyade oldukça eski bir fikrin çatı arasından çıkarılmasından ibaret. "Family Computer Golf: Japan Course" ve "NES Open Tournament Golf" sırasıyla 1987 ve 1991 yıllarında piyasaya sürülmüştü. Adında Mario geçmesi de Mario'yu yönlendirdiğimiz bu oyunlar o dönemde beğeni toplamıştı (en azından büyüklerimden duyduğum kadarıyla beğeni toplamış, o yıllarda hayatta dahi değildim). Mario Golf: Super Rush da aynı yoldan giderek Mario ve golfü birleştiren bir yapım. Mario'nun yanı sıra, Peach, Luigi, Toad, Wario gibi seriden aşına olduğumuz 16 karakteri barındıran yapımı "arcade golf" oyunu olarak tanımlamak pek de yanlış olmaz. Böyle söyleme sebebim oyunun golf ile ilgili kısmının karakterimizin vuruş yapacağı doğrultuy ve vuruş gücünü belirlemekten ibaret olması. Ancak oyunda standart golfün dışında çeşitli modlar bulunuyor ve oyunun aslına bakarsanız en büyük silahı da bu. Bu modlardan ilki "Speed Golf" ki oyunun adında Super Rush takısının bulunmasının yegane sebebi de bu mod. Her vuruşun ardından topa olabildiğince hızlı koşup, sonraki vuruşu yapmak üzerine kurulu bu modda amacımız topu deliğe en kısa sürede sokmak. Yapılan her vuruş süremize 30

sanیه ekliyor. Bu sebeple hızlı hareket etmek kadar isabetli vuruşlar yapmak da son derece önemli. Ayrıca bu modda yanımızda 3 oyuncu daha mücadele ediyor ve diğer oyuncuların sürelerine etki etmek mümkün. Bunu en basit şekilde topa koşan rakibimizi engelleyerek yapabildiğimiz gibi, karakterlerin sahip olduğu çeşitli özel yetenekleri de kullanabiliyoruz. Mesela King Bob-omb topun düştüğü yere bir grup bomba bırakıp rakibinin o bölgeye girmesini zorlaştırırken, Donkey Kong topun düştüğü bölgedeki tüm topları uzağa savurarak rakiplerinin atışlarını zorlaştırabiliyor. Oyundaki bir diğer mod ise Battle Golf. Bu modda 4 oyuncu, bir stadyumda bulunan görece küçük bir haritada birbirleriyle mücadele ediyorlar. Haritada toplamda 9 adet delik bulunuyor ve amaç ilk olarak 3 topu deliklere sokmak. Her bir oyuncu bir topu deliğe soktuğunda o delik ortadan kayboluyor ve genellikle oyunun sonunda herkes aynı deliği hedeflemeye başlıyor. Bu modda da Speed Golf'e benzer şekilde karakterlerin özel yetenekleri bulunuyor buna haritada bulunan çeşitli silahlar da eklenince mevzu iyice kaotik bir hal alıyor. Açık-

çası kaos bazen o kadar artıyor ki bu modda geçirdiğim sürede adeta beynim döndü. Bu sebeple Battle Golf modunu terk etmem pek de uzun sürmedi.

Oyundaki son mod ise içi oldukça boşaltılmış bir hikaye modu. Pokemon benzeri yapısı olan bu modu bitirmek yalnızca birkaç saat sürüyor. Genel anlamda bir tanıtım ve eğitim sürecinden ibaret olan hikaye modunun hikayesini anlamak da oldukça güç. Oyunun sesleri ve grafikleri ise vasatı aşmıyor. Mod çeşitliliğiyle oyuncuları etkilemeye çalışan Mario Golf: Super Rush, Speed Golf modu dışında bunu maalesef başaramıyor ve ancak ortalama bir oyun olabiliyor. 60 Dolarlık fiyat etiketini de düşünürsek Mario ve golf hayranı değilseniz ciddi bir indirim görene kadar Mario Golf: Super Rush'tan uzak durabilirsiniz. **♦ Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Speed golf modu.

Eğlenceli oyun yapısı.

EKSİ Çok çabuk tekrara düşüyor.

Battle golf modu çok kaotik.

Fiyatı yüksek.

65



Cris Tales

Sıra tabanlı RPG'ler sadece Japonlara özgü değilmiş

Final Fantasy veya Chrono Trigger gibi klasikleşmiş JRPG'leri bilirsiniz. Daha doğrusu sıra tabanlı dövüş mekanikleri denildiğinde aklımıza ilk olarak animenin başkenti Japonya gelir. Hatta bana üç tane Japon yapımı olmayan sıra tabanlı bir RPG sayın desem, eminim aklınıza hemencecik gelmez. Durun! Kara kara düşünmenize gerek kalmadı çünkü Cris Tales, Japonya dışı RPG denildiğinde artık hemen aklınıza gelecek bir oyun. Kolombiyalı yapımcıların elinden çıkan bu sevimli oyun, bizlere sıra tabanlı dövüşlerin Japonların tekelinde olmadığını açık kanıtı.

Oyundaki kahramanımızın adı Crisbell. Kendi halinde genç bir yetim olan Crisbell zamanı kontrol edebilen büyümlü bir kristalin sahibi olur ve bu kristal sayesinde küçük kasabasının gelecekte yok olduğunu görür. Üstelik olaylar sadece Crisbell'in kasabası ile sınırlı kalmayacaktır. Doğal olarak Crisbell bunu önlemek ister ve hem kasabasını hem de dünyayı kurtarmak için büyük bir maceraya doğru yelken açar.

Cris Tales'in hikayesi, daha doğrusu çıkış noktası ilk bakışta biraz basit görünebilir lakin hem karakterleri hem de sevimli grafikleri ile kendisini bir güzel oynattırıyor. Ayrıca içerisinde sıra dışı mekanikler bulunması da cabası. Mesela zaman kristalleri sayesinde geleceğin yanında geçmişe de göz atabiliyoruz ve bu da olaylara farklı bir açıdan bakmamıza vesile oluyor. Geleceğe bakarak neyle karşı karşıya kalacağınızı kestirirken, geçmişe göz atarak

olayların nasıl bu noktaya geldiğini görebiliyorsunuz. Aynı zamanda bir görevi bitirdiğinizde geleceğe bakıp etkisini görmek de harika bir özellik. Yaptığınız bir iyiliğin karşılığını bizzat gözlemlemek gerçekten hoş bir ayrıntı olmuş. Dolayısıyla yaptığınız hamlelerin sizler için de ayrı bir anlamı oluşmakta.

Oyuna başlar başlamaz kocaman bir boss ile dövüşerek mekaniklere merhaba diyoruz. Elbette bu dövüş bir tutorial ve kontrolleri öğreniyorsunuz. Aslında çok da zorlu bir yanı yok. Komutlar ve özellikler az çok belli. Yeni özellikler ve güçleri de oyun ilerledikçe öğreniyorsunuz. Kafa karıştırıcı bir yanı yok yani. Sadece bazı zamana dayalı atak ve savunmaları tutturmanın zor olduğunu fark ettim. Örneğin bazı karakterler ile çift darbe gerçekleştirebiliyorsunuz ve bunun için atak komutunu verdikten sonra zamanlamayı tutturarak bir kere daha X tuşuna (PlayStation'da) basmanız gerekiyor. Tutturursanız çift darbe indirmiş oluyorsunuz, tutturamazsanız karavana. Aynı savunma için de geçerli. Doğru zamanda tuşa basarsak güzelce korunabilmek mümkün. Benim için pek işe yaradığı söylenemez ve itiraf edeyim, birazcık sinir bozucuydu.

Cris Tales'te ilerledikçe farklı karakterler ve farklı özellikleri kullanımınıza sunuluyor. Dolayısıyla oynanış monotonlaşmıyor ve ortalama yirmi saatlik oyun süresi su gibi akıp gidiyor. Çizgi roman tarzı harika mı harika 2D grafikleri de cabası. Ayrıca içerisinde anime oğlanlar ve kızlar olmayan bir RPG görmek sizi mutlu edebilir zira beni mutlu ettiği kesin. Hem animasyonları hem de içeriği bakımından oyunun Japon kardeşlerinden bir ekşiğinin olmadığını da rahatlıkla söyleyebilirim. **◆ Olca Karasoy Moral**



KARAR

ARTI Sevimli animasyonlar.

Yetenek çeşitliliği üst düzeyde. Eğlenceli sıra tabanlı dövüş sistemi

EKSİ Zamana dayalı atak ve savunma sistemi bazen sinir bozucu olabilir. Fiyatı yüksek (Steam - 171 TL)

83





Yapım DANG Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon Platform PC, Switch Web boomerang-x.com

Boomerang X

Devolver Digital yine turnayı gözünden vurmuş.

Kimi oyun karakterleri ile akılda kalır. Kimi oyun hikâyesiyle, açık dünyasıyla, savaş sistemiyle. Dang firmasının ikinci oyunu olan Boomerang X ise aksiyonu ile hatırlanacak türden. Öyle ki oyunda bir saniye bile yerimizde durmamamız gerekiyor, oradan oraya koşturmak bir zorunluluk. Mumyalanmış bedenimizle kıyıda uyanıyoruz Boomerang X'de. Oyun başlangıçta neden burada olduğumuzu, öncesinde neler yaşadığımızı, neden mumyalanmış olduğumuzu söylemiyor. Birkaç adım attıktan sonra, bize yoldaşlık edecek yegâne silahımızı buluyoruz: Bumerang. Dört köşeli olmasının yanında oyuna adını da veren bu silah, harika bir şey. Fırlatabiliyor olmamız -haliyle temel özelliği elbette. Bunun yanında, istediğimiz zaman geri çağırabiliyor, fırlattığımız yere ışınlanabiliyor, savrulurken istediğimiz yerde kendimizi durduruyor, elimizdekenden zamanı yavaşlatabiliyoruz. Çoklu öldürmelerden sonra farklı yetenekler kazanıyor, biraz da onlarla öldürüyoruz. Eğer yere temas etmeden minimum üç düşman öldürürseniz, indiğinizde veya havada bir düşmana temas ettiğinizde etrafınızda bir patlama olmasını sağlayan yetenek benim çok hoşuma gitti. Tabii bu yetenekler hemen verilmiyor, oynadıkça kademe kademe veriliyor. Düşmanlar ise girdiğimiz bölgelerde dalga dalga saldırıyor bize. Eğer yeterince sarı işaretli canavarı geldiği yere yollarsak, diğer dalgaya geçiyoruz. Peki düşmanımız kim? Siyah renkleriyle korkutucu duran ve Matrix'den kaçan sentinellere benzeyen yaratıklar, örümcekler,

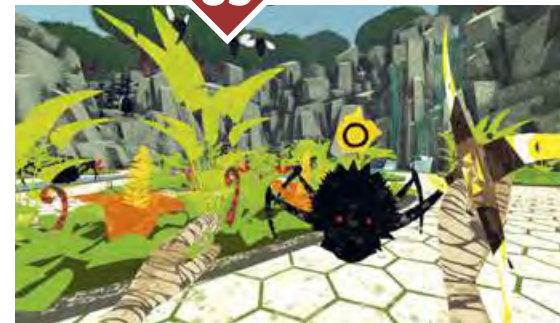
böcekler, bir takım Sauron destekçileri ve daha niceleri. Farklı renklerde olan bölüm tasarımları oldukça dikkat çekici görünüyor. Burada bir zamanlar oldukça canlı bir dünya varmış da biz kaçırmışız gibi. Kaçırmışız tabii, etrafta ölümlerden ve düşmanlardan başka kimse yok. Zaman zaman mumyalanmış kollarımız gözlerimi rahatsız etse de bir yerden sonra alıştığımı söylemeliyim. Oyunda bize saldırmayan tek yaratık olan ve bana Gregor Samsa'yı hatırlatan Tepan isimli kırkayak (Samsa hamamböceği), aslında önceleri buranın ne kadar güzel olduğunu, bize saldıran düşmanların önceki halkı yok ettiğini, peygamber develerini ve hatta silahımızın kimin olduğunu bile söylüyor. Böylelikle hikâyede kalan boşlukları tamamlamış oluyoruz. Bölümler arasında ilerlerken, bir boşluktan diğerine atlıyoruz. Renkli ipleri vurduğumuzda bir nota sesi geliyor. Aslında geldiğimiz yer bir antrenman odası. Daha önce yeteneklerin aşama aşama verildiğinden bahsetmişim. Bu kısmı da başarıyla tamamlarsak bir yeteneği açıyoruz ve denememize imkân sağlayacak alanlara atıyor oyun bizi. Oyunda böyle bir şey olması, bu yetenekleri savaşta kullanmaya çalışırken ölmemizi engelliyor ve neyi nerede yapacağımızı kafamıza not ettiriyor. Ardından kendimizi yine boşluğa bırakıyor ve az önceki yerimize geliyoruz. Boomerangception. Bölümler geçildikçe artan tuş kombinasyonları ile kafamız biraz karışabilir ancak, çok kolay alışacağınızı

söylemeliyim. Yapım, müzik konusunda ise biraz kısır kalmış. Oradan buraya ışınlanırken, arkamızda tonla olay dönerken daha hareketli müzikler duymak isterdim. Steam'de 50 TL gibi bir fiyata satılan Boomerang X, 1-2 saatte bitirilebilen bir oyun. Oynanış süresinin kısalığını göz önünde bulunduracak olursak, fiyatı fazla gibi. Başlangıçta da bosslar dışında biraz kolay hissettim. Fakat New Game+ olarak tekrar başlar başlamaz, yüzüme okkalı bir tokat yedim. Başta bize tolerans geçmişler sevgili okuyucu, bu bölgeler gerçekten zor. Bu yıl, şimdiye dek çıkan indie oyunlar arasından şimdilik favorim bu. Kesinlikle şans verilmesi gerekiyor. **♦ Talha Şahin**

KARAR

ARTI Yapabileceklerimiz konusunda oldukça esnek, düşman çeşitliliği, eğlenceli savaşlar
EKSİ Müzikler, zaman zaman göz yoran tasarım

85



The Ascent

Diablo ateşli silahla oynansa nasıl olurdu?

Şöyle uzun zamandır sıkı bir izometrik aksiyon RPG açlığı yaşayan bünyeme ilaç gibi geldi The Ascent. XBOX konsolları ve PC'ye özel çıkan, 12 kişilik ufak bir ekibin elinden çıkan oyun tek kelimeyle şaşırtıcı. Sektörün eski abileri olunca bu 12 kişi, sonuç gerçekten şaşırtmayı başarıyor. Steampunk teması bu aralar iyice popüler oldu oyun dünyasında, bunda çıktığı gibi yere çakılan Cyberpunk 2077'nin payı oldukça büyük. The Ascent de bu temayı seçiyor kendisine ama dersini çok iyi çalışmış belli ki. Yaşayan bir dünyaya sahip, temanın hakkını veren karanlık öyküsü ile dikkat çekiyor. Veles isimli bir gezegene götürüyor bizi oyun. Burada The Ascent Group isimli bir şirket hükümet üstü bir güce sahip. Dış gezegenlerden cennet gözükken Veles'e parası olmayanları işçi olarak getiriyor ve ömür boyu kölelik sistemine dahil ediyor. Biz de bu şirkete rakip olan diğer gruplara engel olma mottosuyla yola çıkan ancak daha sonra gerçekleri kazıdıka öğrenen bir elemanı kontrol ediyoruz. The Ascent ilk bakışta klasik bir twin stick shooter gibi duruyor. Yani iki analogu da kullanıyor; sol analog ile karakteri kontrol ederken, sağ olanla da silahımıza yön veriyoruz. Kamera açısı ise Diablo işte, anlayın siz. Nişan sistemindeki ufak bir yenilik ise çığa dönüşen kartopu misali oyuna renk katıyor. Nesnelerin arkasında durup siper alabiliyoruz ve LT tuşuna basınca şöyle bir omuz kaldırıp yüksekte ateş edebiliyoruz. Ayrıca uzun boylu düşmanların daha hassas bölgelerine de bu sayede ateş etmemiz

mümkün. Kulakta ufak tınlayan ama oyuna etkisi büyük bir özellik. Ateşli silahlar dışındayakın saldırı ve bomba gibi ekstralarla da süsleniyor karakterimiz. Oyunumuz sıkı bir RPG ama üretim gibi önemli başlıklarda bizi hiç zorlamıyor, sistem çok basit. Düşman öldürdükçe çıkan veya sağı solu iyice kolaçan ederken bulduğumuz malzemeleri Silah, Zırh ve Augmentation (Takviye) başlıklarındaki dükkanlara götürüyoruz. Buralarda istediğimiz geliştirmeleri yaparak aksiyonda iyice söz sahibi olmak elimizde, es geçmemenizi öneririm. Bu dükkanlar ise oyunun en keyifli yerleri olan şehirlerde yer alıyor. Bu tarz oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir canlılık hakim. Sokaklar insan (ve yaratık) dolu, herkes bir şeyler konuşuyor ve sizi saatlerce meşgul edecek yan görevler de bu sokaklardan çıkıyor. Oyunda epey yol aldığınızda haritanın ciddi şekilde büyüdüğünü göreceksiniz. Metro ile seyahat ederek hızlı ulaşım yapmanız mümkün. Yapım ekibi yüklemeler ekansız bir tecrübe sözü vermiş durumda, bunun için de oyunu ilk açtığınızda epeydir görmediğim uzunlukta bir yükleme ile karşılaştım. Bakınız süre ciddi uzun; gidin kahve yapın kendinize, ofisinizde unuttuğunuz yaşam sevincinizi bir koşu gidip alın gelin. Öyle uzun vallahi. Bu verilen söz oyun içinde de tam tutulmuyor bu arada. Bir madenden yukarı kente asansör ile çıkarken bekleyip duruyorsunuz, belli ki oyun o arada çakırmadan yükleme yapıyor. The Ascent, türü sevenlerin kesinlikle

kaçırmaması gereken bir oyun. Oyun dinamiklerinin her notasına doğru basıyor veya iyi niyetle deniyor. Sıkı aksiyonu basit ama etkili gelişim sistemiyle kısa sürede renklendiriyor ve bir bakmışsınız, elinizden bırakamadığınız bir oyuna sahipsiniz. Ufak bir ekibin elinden çıkmanın verdiği ufak tefek kusurlar var, onları da görmezden gelin ve The Ascent'e şans verin. Unutmadan; oyun çıktığı gün Game Pass'teki yerini de almış durumda. ♦ **Hakan Orkan**

KARAR

ARTI Harika grafikler, Sıkı aksiyon, Steampunk teması, Geniş dünya ve uzun oyun süresi, Lokal ve Online co-op desteği
EKSİ Fantastik açılış yüklemesi, Nadiren de olsa teknik sorunlar yaşatması

87



Playstore.com'dan
internet faturanıza ek
12 ay taksitle satın alın!





Yapım Greg Lobanov,, Alexis Dean-Jones,, Lena Raine,, Madeline Berger,, A Shell in the Pit **Dağıtım** Finji Tür Platform, Boyama Platform PC, PS5, PS4, Mac **Web** chicorygame.com

Chicory: A Colorful Tale

Grileşen bir dünyayı yeniden renklendirmek...

Ola! Nasılsınız? Ben bir süredir buralarda yoktum, sanırım 1 yıla yakın bir süreden sonra LEVEL'da yazıyorum. Burayı özlemiştim. Bu süreçte yaratıcı oyunlar deneyimlemekten de uzak kaldım. LoL'un kart oyunu olan Legends of Runeterra fazlaca kilitledi beni. Acayip iyi oyun bu arada, kesinlikle öneririm. Neyse, kısa bir özlem giderme ve açıklamadan sonra oyunun incelemesine geçiyorum tabi ki. Dönüşümü editörüm Kürşat sağ olsun çok çok güzel, çok çok renkli, çok çok mutlu bir oyunla yaptım. Sıcaktan bilgisayarımın fanı dahi ağlarken Chicory: A Colorful Tale içimi açtı ve bana büyük bir ferahlık kattı. Chicory özünde çocuklara yönelik bir boyama oyunu gibi görünebilir ama içerisinde çok ince işlenmiş herkese hitap edebilecek duygusal temalar var. Adventure Time gibi düşünebilirsiniz. Adventure Time'ı izlemediyseniz de izleyin bu arada, o da inanılmaz güzel (Tamam dikkatimi toparlıyorum) ... O yüzden buraya kadar okuduysanız ve bir yetişkinseniz sakın oyunun peşini bırakmayın. Chicory'nin dünyası çok renkli bir dünya.

Bunların hepsi de Chicory isminde bir tavşan sayesinde. Dünyayı renklendirme gücüne sahip büyüdü fırçanın taşıyıcısı olmayı kabul etmiş kendisi ve dünyayı yeniden harika renklerle donatmış. Ama maalesef bu aralar biraz üzgün ve depresyonda. Hangimiz değil ki. Seni anlıyoruz Chicory... Fakat üzgün olduğun için dünya yeniden rensizleşti. Bu durumda iş bizim başımıza düşüyor. Chicory'nin sarayında çalışan bir hademe olarak onun büyüdü fırçasını almalı ve dünyayı yeniden renklerle ışıl ışıl bir hale getirmeliyiz! Dünya için bundan daha büyük bir iyilik olabilir mi? Kendimiz dahi diğer karakterleri ve dünyanın her yerini boyayabilmek benim için bir oyunu oynamak için yeterli bir sebep mesela daha ne isterim. Şimdi oyun sadece etrafınızı boyamaktan ibaret değil tabi ki. Boyama mekaniği ile oldukça zekice birleştirilmiş bolca bulmaca mevcut. Çevrenizi boyayarak etkileşime girip, hatta bazen gerekirse rensizleştirip önünüzdeki tıkanmış çeşitli yolları açmanız gerekiyor. Bu sayede haritada yeni yerler keşfedebiliyor, sizden istenen çeşitli eşyaları bulabiliyor ve en güzeli, yeni yeni kıyafetler ediniyorsunuz. Ve bu kıyafetleri istediğiniz gibi boyayabiliyorsunuz! Ben bu kısımda biraz vakit harcadım, siz de harcayın. Haritayı keşfettikçe yeni özellikler kazanıp daha önceden gidemediğiniz yerlere ulaşabiliyorsunuz. Chicory: A Colorful Tale'i içine biraz platform katılmış eski Zelda oyunları gibi düşünebilirsiniz. Günümüz RPG Maker oyunlarının estetiğini ve hissiyatını da bolca barındırıyor oyun. Özellikle benzer bir oyun olan Undertale'e fazlaca göz kırılmış gibi.

Ve elbette Undertale gibi oyun ilerledikçe işin içine biraz daha karanlık temalar da giriyor. Fazla spoiler vermeyeyim ama. Chicory, pandemi sebebiyle rutinleşen hayatıma renk kattı benim. Oyunun oynanışı da genel hissiyatı da çok güzel. Müzikler, sesler, çizimler, ambiyans her şey çok sevimli, yerinde yapılmış ve kullanılmış. Sakin, basit ama oldukça sürükleyici ve içine alan bir oyun Chicory. Çok vaktinizi almadan keyiflice oynayabilirsiniz. Hayal dünyanızı harekete geçireceği kesin. Umarım biz de Chicory'nin yaptığını başarabilir ve dünyamızı tüm renkleri kapsayan bir hale getirebiliriz. **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Kolay anlaşılır oyun mekanikleri, harika çizimler, derin temalarla ilerleyen ve senaryo ve tabii ki RENGKLER!
EKSİ Kompleks mekanikler ve sıkı gameplay içermesini bekleyenler için uygun olmayabilir.

85





Yapım Square Enix, M2 Co Ltd. Dağıtım Square Enix Tür JRPG Platform PC, PS4, Switch Web square-enix-games.com/en_GB/games/legend-mana

Legend of Mana

Bir PS One oyunu, harika görünse bile hala oynanır mı?

Japonya oyunlarından bahsettiğimizde benim aklıma hemen iki firma gelir. İlk eşi benzeri olmayan Yakuza serileri ile SEGA ve elbette herkesin tanıdığı Square Enix. Özellikle Final Fantasy serisi ile yakından tanıdığımız firma, her dönem güçlü JRPG'lerle karşımıza çıkmasını bilmiştir. Nitekim en güçlü dönemlerinden birisi de şüphesiz doksanlardır. Final Fantasy 7, Parasite Eve, Chrono ve Mana serileri hep bu yıllarda çıkmıştır. Bu otuz senelik oyunlar teker teker günümüzde de gerek Remake gerekse Remastered olarak karşımıza çıkmaya da başladı. Neden olmasın ki? Bir kere gelir kapısı. İkincisi ise her dönemin oyuncusuna ulaşmak istemesi. Neyse, bu remastered olarak yeniden karşımıza çıkan oyunlardan bir tanesi de Legend of Mana. Daha ilk bakışta görsellerine hayran kalacağınızı garanti edebilirim ama ya diğer yönleri? İşte burada birazcık sıkıntı var.

Orijinali 1999 yılında PS1'e çıkan Legend of Mana, türdeşlerinden biraz farklı çünkü bu oyunda hikayeyi siz yazıyorsunuz. Öncelikle hikayeye kısaca değinelim; oyunun geçtiği dünyanın adı Fa'Diel'dir ve devasa Mana Ağacı da dünyaya hayat vermektedir. Nitekim ırklar arası bir savaş olur ve Mana ağacının neredeyse tamamı küle dönüşür. Mana ağacı uykuya yatar ve dünyayı kendi haline bırakır. Derken aradan 900 yıl geçer ve dünyayı eski görkemli haline

getirmek, mana ağacını uyandırmak da bizim kontrolümüzdeki karaktere düşer. Bu yazdığım bilgi bizlere oyuna girmeden veriliyor. Akabinde önümüze bir harita sunuluyor ve oynamak istediğimiz alanı seçtikten sonra bu alanda da evimizi belirli bir yere yerleştirerek oyuna başlıyoruz. Harita kısmı ilk bakışta sadece evimizle sabitken ilerledikçe yeni mekanlar keşfedeceğimiz için bu mekanları dilediğimiz gibi haritaya yerleştirip bir nevi kendi dünyamızı yaratıyoruz. Kahramanımızı ilk kontrol ettiğimiz zaman büyük heyecanla olaya koyulacağız ama olay ne? İşte ilk başta bahsettiğim sıkıntı burada.

Legend of Mana'da bizlere mekanikler öğretilmiyor. Her şeyi kendimiz keşfediyoruz. Kısa da olsa bir "rehberlik", hani şunu yap falan da yok. Tamamen kendi başımızayız ve Allah'a emanet oynamaya başlıyoruz. Çok geçmeden de oyunda aslında takip edilebilen bir hikayenin olmadığını ve gidip – gördüğümüz, yaptığımız hamlelerle oyunun şekillendiğini fark ediyoruz. Böyle bir özellik her bilginin hemen elimizin altında olmasını istediğimiz günümüzde ne kadar işlevsel? Açıkçası tartışılır. Oyundaki olaylara harbiden siz şekil veriyorsunuz ve kimilerine bu farklı bir mekanik gibi gelse de büyük çoğunluğa bir eksiklik gibi geleceği aşikâr. Legend of Mana, hikayesinden ziyade sunduğu atmosferi tatmak için oynanması gereken bir

oyun. Hayranlıkla bakacağınız arka plan tasarımları ve pikselvari karakterlerin ile bir yolculuğa çıkıyor, yeni insanlarla tanışıyor, yanınıza canavarları eşlikçi olarak atayabiliyorsunuz. Sadece bir ekrandan diğerine (şehirden ormana düşünün) geçmek biraz can sıkıcı olabilir çünkü ekran kararıp yüklenmekte. Bir de dövüş mekaniklerine de alışmanız gerekecek. Kötü değil ama bugünün standartlarına göre bir hayli eskiler. Elbette dövüş sistemi hakkında da herhangi bir bilgi sunulmadığı için kendiniz keşfetmek zorundasınız. İşin özünde Legend of Mana, klasik JRPG'lerde olduğu gibi katılabileceğiniz bir macera değil, kendi maceranızı yazabileceğiniz farklı bir deneyim. Hikaye minimum, herhangi bir oyun içi açıklama yok ve siz karakteri yönetmiyorsunuz – siz karakterin kendisisiniz ve keşfetmek zorundasınız.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Aşık olacağınız arka plan tasarımları ve müzikler. Eşlik edebilen canavarlar
EKSİ Ana hikayenin "yokluğu" kafa karıştırıyor. Tekrarlanan zindan bölümleri. Oyun içi mekanikleri öğrenmek zaman alıyor.

74





Yapım Black Lab Games Dağıtım Slitherine Ltd Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE Web www.slitherine.com

Warhammer 40K: Battlesector

Evet, Warhammer bu ayı da boş geçmedi...

Sanıyorum yazarlık ve editörlük kariyerim boyunca en çok yazdığım fikri mülk, açık ara Warhammer olmuştur. Uzun yıllardır hem fiziksel hem de dijital olarak deneyim ettiğim bu muazzam markanın benim için bambaşka bir yeri var. Pek tabii dijital oyun sektöründe de birçok farklı üretici tarafından geliştirilmiş, hemen her türlü WH temalı oyun bulmak sanıyorum mümkün.

Her ne kadar 40K dünyası muazzam olsa da bir noktadan sonra kendisini tekrar eden oyun anlatımları ile karşılaşıyoruz. Açıkçası Battlesector tam olarak bu "klişe" senaryo anlatımının orta yerine düşmemize sebep oluyor. Sargeant Carleon ve müttefiklerini kontrol ettiğimiz oyunda, tek bir amacımız var: Baal Secundus'u ele geçiren

Tyranid yayılmasının önüne geçmek! Blood Angel olarak deneyim ettiğimiz oyun, senaryo anlamında birazcık eski kalmış olsa da deneyim açısından birçok keyifli içeriğe sahip. Peki gelin bakalım ne gibi güzellikler ile karşı karşıyayız...

Her daim olduğu gibi konu WH: 40K olduğu zaman karanlık bir gelecek tasviri söz konusu. Blood Angel fraksiyonunu deneyim ettiğimiz oyundaki tek rakibimiz Tyranid olarak bilinen böcükler. Oyunumuz taktik strateji türünde. Özellikle bugüne kadar üretilen WH: 40K temalı oyunlar arasındaki en iyi taktik strateji diyebilirim. Bir kere birimler gerçekten de masaüstündekine ziyadesiyle benzerlik gösteriyor. Silahların etkileri de yine masa üstündekiyle neredeyse aynı. Birçok farklı birim ve silahı taktik bir strateji oyununda böyle tutarlı şekilde deneyim etmek gerçekten keyif verici. Klasik tur tabanlı oyun özelliklerinin hemen hepsine sahip olan Battlesector'de, özellikle "overwatch" gidişatı büyük oranda değiştirebilen, önemli bir stratejik unsur. Savaşlara başlamadan önce ekibimizi kurmak, stratejik kısmın önemli bir kısmını teşkil ediyor. Oyunun fark yaratan noktalarından bir diğeri de "Momentum" isimli mekanik. Düşmanlara ateş ettikçe ve birimleri yok ettikçe artan bu özellik, birimlere muazzam güçler sunabiliyor. Bu sebepten Momentum kasmak savaş alanında büyük fark yaratıyor. Savaş alanına etki eden farklı oyun içi dinamiklerden bir diğeri de hava desteği. Stormraven ile düşman üzerine ölüm yağdırmak mümkünken, veteran Assault Marine'leri düşman hattının arkasına atarak stratejik olarak avantaj sağlamak da cabası. Tyranid Harpy ise Sonic Screech özelliği ile düşman defansını muazzam zararlar verebiliyor. Dileyen

oyuncuların multiplayer ve hotseat olarak Battlesector deneyim etme opsiyonları bulunduğunu da belirtmek isterim. Özellikle karşımıza çıkan HQ karakterleri geride bıraktıkları her savaşın ardından aldıkları yetenek puanları ile geliştirip, adım adım güçlendirmek WH ruhunu harika şekilde yansıtmış. Pek tabii bu oyunun bazı sıkıntıları da var. Benim için ilk rahatsız edici nokta, tek düze olan görevler. Yani hem senaryo dümdüz hem de görevler. Bazen ara görevler ile karşılaşıyoruz ama onları tamamladıktan sonra bile "şimdi kalan tüm düşmanları yok et" görevi geliyor. Bu da yaptığımız taktiklerin birazcık "boşa" olduğu hissiyatı yaratıyor. Birçok kocaman düşmanı yok ettikten sonra kalan ufaklıkları temizlemek biraz garip olmuş. HQ birimlerinin yeteneklerini ve silahlarını geliştirirken kalan birimlere hiçbir şey yapamamak da biraz garip olmuş. Heh, bir de düşen silahlara dair bilgiler söz konusu. İnanın hiçbir şey anlamadım. Bazı rakamlar var ama nedir, neye etki ediyordu en ufak fikrim yok. Bu konu hakkında kesinlikle çok daha iyi bilgiler verilmesi şart. Sonuçta WH: 40K Battlesector keyifle oynadığım bir yapım oldu. Markayı ve türü sevenlerin kesinlikle deneyim etmesi gereken bir yapım diyebilirim. Fakat belirttiğim gibi, başta görevler olmak üzere, bazı konularda kesinlikle kendisini geliştirmesi gerekmekte. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

- ARTI** Kaliteli Atmosfer. Geliştirilebilen HQ'lar. Birim çeşitliliği yüksek.
- EKSİ** Tekdüze görevler ve senaryo. Daha fazla içerik gerekiyor.

80



Yapım Nihon Falcom Dağıtım NIS America Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, Switch, Stadia Web nisamerica.com/ys-ix

Ys IX: Monstrum Nox

Bitmek bilmeyen maceralarda bugün...

Yapımcı Nihon Falcom'un adını The Legend of Heroes oyunlarından dolayı çok iyi bilirim ve severim de. Bir Nihon Falcom yapımı oynuyorsanız içinde bolca anime, düzinelerce karakter ve dallanıp budaklanan hikayeler bulursunuz. Şimdi ise karşımızda The Legend of Heroes serisinden bile daha eski olan "Ys" serisinin son oyunu var. İlk Ys oyunu 1987 yılında yayınlanmış ve o günden bugüne kadar Nihon Falcom bizleri ara ara "Ys'lemeyi" ihmal etmemiş.

Gelelim hikayeye. Kırmızı kafalı kahramanımız Adol Christin, taş şehir Balduq'a girmek istemektedir fakat şehre ayak basmasının üzerinden fazla vakit geçmeden yakalanarak hapishaneye postalanır. Nedeni mi? Çünkü Adol'un diğer oyunlarda

karıştığı badireler yüzünden başı derttedir ve Balduq'da da yakalama emri vardır. Talihsiz gencimizi kimse ikaz etmediği için de bir nevi kendi ayakları ile hapsin yolunu tutmuştur. Tabii Adol'un tutuklu kalacak hali yok, yoksa oyun olmazdı. Gizemli bir mahkum tarafından yardım yaparak Adol hücrelerinden çıkar ve labirent-vari hapishaneden kaçmak için yola koyulur. Gelgelelim Aprillis adında bir başka gizemli kişilik tarafından ve yine gizemli bir mermi tarafından vurulur. Bu kadar gizem yetmezmiş gibi, bu mermi Adol'a gizemli güçler kazandırır. Monstrum adlı (oyunun adının nereden geldiği de öğrendik) bu yetenek sayesinde Adol kaçmasını bilir fakat bu gücün bir bedeli olacaktır. Adol ve beş diğer Monstrum kullanıcısı mahkum

hapishaneden kaçmıştır kaçmasına karşın ama artık Balduq şehri yeni hapishaneleridir çünkü şehri saran bariyerleri geçememektedirler. Bu da Aprillis'in işidir ve Aprillis yeni ekiple şehirde gezinen gölge yaratıkları yok etmelerini ister.

Bir önceki paragrafımda anlattığım hikaye oyunun ilk bölümünü oluşturmaktadır. Doğal olarak yöneteceğimiz karakteri, kontrolleri ve olayı bu bölümde bizlere aktarıyor. Bir nevi Tutorial yani. Ayrıca Ys oyunlarını kısacık da olsa inceleyecek olursanız, konseptte de bir değişikliğe gidildiğini hemen görebilirsiniz. Bu kez Adol'un maceracı kimliğinden dolayı, renkli ormanlar ve adalardan ziyade kocaman taş duvarları olan bir şehirdedir. Hem konsept farklı olduğu için hem de hikaye kendine özgü olduğundan Ys IX: Monstrum Nox'u diğer Ys oyunlardan bağımsız bir şekilde gayet anlayarak oynayabilmeniz mümkün. Bunun için kendimi örnek olarak gösterebilirim. Bu benim ilk Ys maceram ve hikayede herhangi bir kopukluk söz konusu değil. Sadece Adol ve birkaç diğer karakterin arka plan hikayeleri hakkında tam bir bilginiz olmuyor ama o da hikayemizi pek etkilemiyor.

Gezilmeyecek şehirlerde bugün: Balduq

Oyundaki en büyük düşman benim gözümde Balduq şehri. Üstelik hem içerik olarak hem de teknik olarak. Oyundaki grafikleri tek bir kelime ile anlatayım: Bayat! Öyle nostaljik havası falan da yok, bildiğiniz geri kalmış, detaydan yoksun,





soğuk ve gri. Abartısız söylüyorum, bu oyunu gördüğünüzde en az on sene geride rahatlıkla gidebilirsiniz. Biraz abartmıyosun diye düşünebilirsiniz. Şöyle ki; ben asla grafikleri önemseyen birisi olmadım ama grafik – mekan arasındaki dengeyi tutturmak da çok önemli. Diğer Ys oyunları da tabii ki daha iyi değil ama ne demiştik? Daha renkli mekanlarda geçmekteydi ve bu açığını mekan tasarımları ile kapatmaktaydı. Şimdi ise karşımızda kocaman bir taş ve zindan olan Balduq şehri bulunmakta. Her yer gri ve detay da olmayınca ister istemez insanın ruhuna karanlık çöküyor. Grafiğinde detay yok ama en azından mekanların renkliydi? Ya şimdi? Maalesef ikisi de bulunmamakta. Ayrıca karakterlerin de arka planla çok iyi bir uyum içinde olduğunu söyleyemem. Tasarıma bir lafım yok, klasik anime karakterler ama ilk dikkatimi çeken şey, karakterlerin yürümüyor da sanki süzülüyor gibi durmalarıydı. Neyse, daha fazla uzatmayacağım. Sadece oyundaki en büyük düşmanınız grafikler, bilin.

Oyunun iyi kotardığı yerlerinden birisi ise dövüş sistemi. Klasik sıra tabanlı JRPG'lerin aksine oyun aksiyon – macera türüne daha yakın. Yani gerçek zamanlı olarak gördüğünüz an düşmanlara saldırıp hadlerini bildirebiliyorsunuz. Üstelik dövüş sisteminin bayağı bir eğlenceli olduğunu çok geçmeden fark ediyorsunuz. Dövüşler hızlı, kombolar nefis ve zamanı yavaşlatan "Dodge"lara doyum olmuyor. Oyunda ilerledikçe ekip de genişliyor ve üç adamı sahaya sürerek dilediğiniz zaman dilediğiniz karaktere tek bir tuşla geçiş gerçekleştirebiliyorsunuz. Ayrıca her karakterin özelliği farklı olduğundan duruma göre o karakteri kontrol edip düşmanı zayıf noktasından haklayabilirsiniz. Tabii Monstrum yeteneklerini de unutmamak gerek. İster



dövüş esnasında ister dövüş dışında her karakterin kullanabileceğiniz bir özelliği var. Bir örnekle pekiştireyim; Adol'un Crimson yeteneği sayesinde dövüşte düşmanları güzelce yerle bir ederken dövüş dışında da Crimson özelliğini kullanarak Adol'u çıkılabilen binaların çatılarına yollayabiliyoruz. Bir nevi şehri keşfetmek için Monstrum yeteneklerini kullanıyoruz. Bu arada Balduq şehrini epey yerin dibine gömdüm ama bir konuda hakkını vermek istiyorum. Şehrin yer yerinde bir gizem ve keşfedilmeyi bekleyen hazineler var. Bu yüzden bu soğuk taş duvarların arasında gezinirken gözünüzü dört açın. Ys IX: Monstrum Nox'ın bilgisayar üzerinden oynayacaksınız gamepad desteğini şiddetle öneririm çünkü klavye kombinasyonlarına alışmak vakit alıyor. Bir de az önce dedim ya, şehrin her yerinde keşfedilecek bir şey var diye. Şöyle de bir ekleme yapmak istiyorum: Bu hem bir lütf hem bir lanet. Her yeri keşfe çıkarsanız oyunun süresini kırk ila elli saat arasına kadar çıkarabilirsiniz ve hem yan hikayeleri keşfedebilir hem de karakterlerinizi iyice

cilalayabilirsiniz. "EE, bunun neresi kötü?" dedi az önce birisi:) Kötü çünkü Balduq şehrine ve grimsi siyahlığa daha fazla katlanacaksınız.

Grafiksel dezavantajına rağmen Ys IX: Monstrum Nox'u kendisini sonuna kadar oynattırması başarıyorsa, bence diğer alanlarda işini gayet iyi yapmış demektir. Zaten önemli olan oynanabilirlik ve hikayedir her zaman benim gözümde. Oynanabilirlik bu oyunda tamam. Hikaye de fena sayılmaz. Burada asıl sorulması gereken soru, gerçekten değer mi? Açık konuşayım; Japonların elinden çıkma RPG'lere merakınız (ve Steam için 279, PlayStation'da oynamak istiyorsanız 529 liranız) varsa bir şans verin derim.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Hızlı ve akışkan dövüşler. Farklı ve kendine özgü karakter yetenekleri
EKSİ Sıkıcı, ruhsuz çevre tasarımı.
Görseller çok eskiden kalma bir dönemden gibi. Klavye kontrolleri kafa karıştırıcı



Yapım Wormwood Studios Dağıtım Wadjet Eye Games Tür Macera Platform PC Web www.wadjeteyegames.com/games/strangeland

Strangeland

Şu hayatta herkesin bir rolü var!

Bu kurmaca dünyada herkes bir role sahip. Evet, sen bile! Buranın sahibi kim ya da amacı ne bilmiyorum. Belki de bu soruların cevabını kendine sormalısın. Seni takip eden bu karanlık, kendiliğinden ortaya çıkmadı. İçindeki sorunları ortaya çıkarmadan zihninin sınırlarını belirleyemezsin...

Merhaba sevgili LEVEL Dergisi okurları, bu şairane açılış paragrafından sonra izninizle kendimi tebrik etmek istiyorum. Merak etmeyin, Strangeland beni bu hale getirmedi. Olayın bana gelişi böyle. Biraz garip bir giriş olduğunun farkındayım fakat olabildiğine gerçekliğin sınırlarını zorlayan Strangeland incelemesine de bu denli karmaşık bir paragrafta açılış yapmak yakışırdı. (Ertuğrul "olmuş". Artık kafası güzel oyunlar sende. – Kürşat)

Daha fazla uzatmadan sizlere biraz oyundan bahsetmek istiyorum. Point&Click türünde olan Strangeland, bizlere yaklaşık 4 saatlik, pek de uzun olmayan bir deneyim sunuyor. Bu kısa ama konsantre maceramız, isminden de anlaşılacağı üzere her şeyin normalikten bir hayli uzak oldu-

ğu Strangeland'de geçiyor. Burada olanlardan bihaber gözlerini açan karakterimizle birlikte sırlarla dolu bu mekanı keşfetmeye başlıyoruz. İsmi, geçmişi, amacı gibi neredeyse hiçbir şeyi belli olmayan karakterimizle ucu açık bir keşfe çıkıyoruz. Gerek kıyafetinden gerekse de diyaloglarındaki dengesizliklerden akıl hastanesinden kaçmış gibi görünen bu karaktere, ne yazık ki ben pek ısınmadım. Oyun boyunca; "burası neresi, biz kimiz, burada oturan yaşlı kör adam kim" gibi bir sürü soru aklımızı kurcalıyor. Gördüğümüz her nesne ve canlıyla etkileşime geçip garip olayların hakim olduğu Strangeland'de neler döndüğünü anlamaya ve bu soruların cevaplarını bulmaya çalışıyoruz. Uzaktan bakıldığında güzel ve dolu dolu gözükken bu sır havuzu ne yazık ki oyunu oynadıkça hiç azalmıyor. Sorularımızın cevap bulmak yerine sırf gizem yaratılmak için biraz daha artması, beni bir yerden sonra hikaye ilerlemiyormuş hissine kapırdı.

Çevredeki garip yaratıklarla iletişime geç, yeni eşyalar bul, bulmacaları çöz ama yine de

sorularına cevap alama. İşte bahsettiğim bu döngü, çok kısa bir süre içerisinde sanki hep aynı şeyi yapıyormuşsunuz hissini vermeye başlıyor. Oyunun yarısından sonra açılıp sizi gerçeklerle yüzleştirmesini ve şaşırtmasını bekleseniz de sonuç hüsrana oluyordu. Hikayenin kısırlığına bir de mekanların azlığı eklenince ortaya tadına doyumaz(!) bir bütün çıkıyor.

Süresi çok da uzun olmayan bir oyuna göre biraz fazla olumsuzluklardan bahsetmiş olsam da Strangeland'ın beğendiğim yerleri de yok değil. Açılış sonrası bilinmezliklerle dolu Strangeland'de gerçekten de kendimizi yalnız ve çaresiz hissediyoruz. Bu hissi en azından oyunun yarısına kadar bana verebildiği için genel olarak atmosferini başarılı buldum. Oyunun atmosferini güçlendiren en önemli öğe ise kesinlikle diyaloglar. Karakterimizin diyaloglarını beğenmediğimi söylesem de Strangeland içindeki diğer canlılar beni bu yönden oldukça memnun etti. Strangeland'de kuzgunların oyun boyunca sizinle çarpık şekilde iletişime girmesi, hatta bazılarının sizi görmezden gelmesi bana buradaki canlıların yaşadığını hissettirdi. Strangeland, sürreal teması ile ilk anda iştahımı kabartsa da oyunu bitirdiğimde beni pek memnun edemedi. Bilgisayarın başından oyuna hayran olmuş bir şekilde kalkmamış olsam da çok fazla hakkını yemek istemiyorum. Deliliğin at koştuğu, bilinmezliklerle dolu bir macera eğer kulağınıza hoş geliyorsa denemekte yarar olduğunu düşünüyorum. ♦ Ertuğrul Burak Emanet

KARAR

ARTI NPC diyalogları, delilik teması
EKSİ Mekan çeşitliliği düşük, hikaye ilerlemiyormuş gibi hissettiriyor, diyaloglar yavan



Yapım Cordens Interactive Dağıtım Deck 13 Tür Platform Platform PC Web twitter.com/vesperthegame

Vesper

Oysa dünya bir zamanlar harika bir yerdi

Inside ve Limbo oyunlarını muhakkak oynamış, oynamadıysanız bile duymuşsunuzdur. Harika platform öğeleri, ne olduğunu tam olarak bilmek de içine çeken hikayesi ile kimilerinin bir oturuşta bitirdiği kaliteli yapımlardı. Konumuzla ne alakası var diye siz sormadan ben hemen cevap vereyim; oyunumuz Vesper da aynen bu kategoriye girmekte ve hem platform elementleri hem de kendine hars tarzı ile daha ilk beş dakikada oynayanını büyülemeyi başlıyor.

"Vesper Protokolünün etkinleştirilmesinden binlerce yıl sonra, küçük bir android, ışığın gücünü kontrol etmek ve ırkının kaderini belirlemek için acımasız makineler tarafından kuşatılmış, düşmüş bir dünyaya gelir." Oyunun ana teması bu arkadaşlar ve tıpkı Limbo/Inside da olduğu gibi daha fazlası bize pek az sunuluyor. Olayları küçük robot karakterimiz ile deneyimleyerek tecrübe ediyoruz. Vesper tam olarak nedir? Bu makineler nereden geldi? Bu bizim dünyamız mı ve insanlara ne oldu gibi deli sorular eşliğinde oyunun keyfini çıkarıyoruz. Evet, keyfini çıkarıyoruz çünkü hem görsellik hem de platform öğeleri bakımından oldukça başarılı bulduğumu söyleyebilirim. Vesper'da diğer türdeşlerinin aksine bir "Log" sistemi bulunmakta. Yani bazen bulunduğunuz yerde geçmiş ve yaşananlarla ilgili kırıntılar ile

ipuçları toplayıp bunları okuyabilmeniz mümkün. Fakat bu loglarda açıklananlar hem uzun hem de sorularımızı cevapladığı gibi daha fazla soru işaretini oluşturduğundan okuması birazcık zahmetli. Benim en çok merak ettiğim insanlara ne olduğuydu ve tam "herhalde oyunda insan yok" diye düşünürken bir insan silüeti gördüğümde iyice meraklanmaya başladım. Peki, ne olmuş insanlara? Cevap arıyorsanız buyurun oyuna.

Oyunumuz hem klavye ve mouse kombinasyonu hem de gamepad ile oynanabiliyor. İkisi de rahat, ikisine de tavsiye edebilirim. Artık siz hangisini beğenirsiniz. Bu arada, oyuna başladıktan sonra hemen bir "C" tuşuna basmanızı tavsiye ederim;) Bu tuşu basılı tuttuğunuzda ekranda "glitchler" oluşuyor ve en sonunda patlıyorsunuz;) Bildiğimiz game over yani. Bu patlama olayı aslında şöyle işe yarıyor; oyununda az ilerledikten sonra bir silah elde ediyorsunuz. Bu silah ile ışık kümelerini kontrol edebildiğiniz gibi düşmanları da kontrolünüz altına alabiliyor ve işiniz bittiğinde C tuşu ile patlatabiliyorsunuz. Platform öğelerini bahsettiğim gibi çok beğendim. Düşmanlardan saklanıyor, gerektiğinde kaçıyor ve hoplayıp zıplayarak çeşitli bulmacalar çözüyoruz. En basitinden kilitleli kapıyı açmak için düğmesini bulmak, bunu yaparken de düşmana

yakalanmamak gibi. Ya da bahsettiğim silah ile ışığı taşıyarak kapıyı aktif etmeye çalışmak gibi ama ışık taşıdığımızda saklanamıyoruz. Basit, değişken ve zevkli. Ayrıca düşmanlar da oyunda ilerledikçe çeşitleniyor. En basit askerlerden kovalayan köpeklere kadar. Tabi hepsi robot.

Vesper'in grafiklerine ve tarzına bayıldığımı söyleyebilirim. Gerektiğinde yaklaşan ve uzaklaşan kamera açıları olsun, renklerin kullanımı olsun dört dörtlük. Karanlık silüet şeklindeki platform ve karakterler ile eşsiz arka plan manzaralarının uyumu görmeye değer. Merkezleri İtalya'da bulunan Cordens Interactive'e bu güzel deneyim için teşekkür ederim. Vesper da Limbo yahut Inside gibi bir oturuşta, bilemediniz iki oturuşta bitirilebilecek bir oyun ama sundukları bakımından bir hayli tatmin edici. Anlayacağınız, tadı damağınızda kalabilir. **♦ Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Platform öğeleri ve bulmacalar zevkli. Harika görseller
EKSİ Log'ları okumak biraz zahmetli

90



Yapım Nerd Monkeys Dağıtım Hatinh Interactive Tür Platform, Bulmaca Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.hatinhinteractive.com/out-of-line

Out of Line

Masalsı bir maceraya atılmaya hazırlanın!

Merhabalar pek sevgili LEVEL okurları! Gerçi tekrardan mı merhaba demeliyim bilemedim. Eğer önce Strangeland incelemesini okuduysanız "Tekrardan merhabalar diliyorum" yok eğer ben padişahsam sana emred... Durun durun, bu o değildi. Evet, yine pek de komik olmayan bir girişle açılışı yaptığımızı göre gönül rahatlığıyla oyunumuzdan bahsetmeye geçebiliriz. Bu ay dergi için resmen birbirinin zıttı iki oyunu inceleme fırsatı yakaladım. Strangeland hem konusu hem atmosferiyle oyuncuyu ne kadar sıkıştırıyorsa, Out of Line da el çizimi grafikleriyle oyuncuyu o derece büyülüyor. Hikayesine bakıldığında aşırı iç açıcı bir durum olmasa da hem karakterimiz San'ın hem de çevrenin tatlılığı beni ilk bakışta

kalbimden vurmaya başardı. 2 boyutlu platform bulmaca oyunu olan Out of Line'da karakterimiz San ile bu tatlı dünyadaki makişleşmeye karşı savaşıyoruz. Savaşmak dediysem de sakın yanlış anlamayın. Minik karakterimiz San ile tehditlerin üzerinden zekamız ile geliyoruz. Elimizde bulunan cirit benzeri sopamızla çeşitli bulmacaları çözüyoruz ve yüksek yerlere ulaşıyoruz. Bulmacalardan kalan vakitlerde de Örümcek Adam'ın ezeli düşmanı Doktor Ahtapot'un kollarına benzeyen robotlardan kaçıyoruz. Aslına bakarsanız oyunun geliştiricileri, bu kaçış sekanslarını da Out of Line'in içine bulmaca olarak yedirmiş. San'ın yanı sıra yolculuğumuz boyunca bize bulmacalar ve düşmanlar konusunda yardımcı olan başka karakterlerle de karşılaşacağız. Yalnız, Out of Line hikaye anlatımı konusundan oldukça cimri olduğundan sizlere oyun süresince yanımıza gelen az ama önemli olan bu karakterlerden bahsedip, sonundaki minik sürprizi bozmak istemiyorum.

Başına oturduğumda Out of Line'dan hikaye namına yoğun bir anlatım beklemediğimden bu cimri tutumu beni rahatsız etmedi. Aksine, kendimi atmosfere kapılmış ve bulmacaların tadını çıkarırken buldum. Sanat tarzı, müzikleri, karakter tasarımları derken masalsı bir hava yakalamayı başaran bu bağımsız yapım anladığınız üzere beni genel olarak memnun etmeyi başardı. Tabii ki size saydığım bu olumlu yönlerinin yanı sıra Out of Line da neredeyse her oyun gibi ölümcül birkaç ekşiye sahip. Bunlardan ilki aktif olarak kullandığımız cirit benzeri sopamızla alakalı. İster klavye fare isterseniz de kontrolcü ile oynayın, bu sopanın kullanımı zaman zaman tam

bir işkenceye dönüşüyor. Kamera açısı ile uyumsuzluk yaşamaları nedeniyle bazı bulmacalarda büyük sıkıntı yaşadım. Neyse ki bulmacalar çok zor olmadığından bu durum idare edilebilir seviyede kaldı. Buna ek olarak ise gözümü batan bir diğer sıkıntı da bulmaca çeşitliliği ve zorluğu ile ilgili. Evet, Out of Line 3 ile 4 saat arasında biten oldukça kısa bir oyun. Bu nedenle fazla sayıda ya da çok detaylı bulmacalar beklemeyebilirsiniz. Aslına bakarsanız yazının başında da bulmacaların tadını çıkardığımdan bahsetmişim fakat bulmacalardan zevk almama rağmen yine de beni biraz daha düşünmeye itmelerini istedim. Oyunda bulunan bulmacalar özellikle de atmosferin etkisiyle beni kesinlikle sıkmasa da oyunun sonlarına doğru biraz daha farklı ve zor bir şeyler görmek istedim. Sadede gelmek gerekirse sevgili okurlarımız, ben Out of Line'ı beğendiğimi rahatlıkla söyleyebilirim. Evet kendisi bir şaheser ya da 85-90 puan vererek kesinlikle oynayın diyeceğim bir yapım değil. Buna rağmen 22 TL'si ve oyun oynamaya ayıracak 4 saati olan herkese önereceğim bir eser olmuş. Malum günümüz dünyasının gündemi pek de iç açıcı değil. En azından bir süre bu sıkıntılı ortamdan soyutlanıp kendinizi Out of Line'in tatlı mı tatlı atmosferine bırakabilirsiniz.

◆ Ertuğrul Burak Emanet

KARAR

ARTI Göz alıcı çevre tasarımı ve animasyonlar
EKŞİ Zaman zaman sapıtan kontroller

75



Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, XONE Web www.kingdomhearts.com/1525/us

Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX (PC)

Bitmek bilmeyen maceraya, altı farklı HD yapım

Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX, bazı sorunlar dışında PC'lerimize genel anlamda başarılı bir geçiş yapmayı başarmış. Bu pakette sizi tam altı farklı oyun bekliyor. Paket, Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue'a göre daha uygun fiyata satışa çıkan HD 1.5 + 2.5 ReMIX, Kingdom Hearts 1 ve 2, Re:Chain of Memories, Birth By Sleep, 358/2 Days isimlerini barındırıyor. PC portunun güzel yanı, PS4 ve Xbox One'da yer alan bazı sorunların ortadan kalkması. Genel olarak oyun görsel ve performansı, orta sınıf bir bilgisayarda neredeyse kusursuz. Eğer PC'niz fazla iyiyse(!), bazı grafiksel rahatsızlıklara

denk gelebilirsiniz. Ne de olsa KH oyunları ultra geniş özelliklere sahip yapımlar değil, ufak tefek sıkıntılar çıkartabiliyorlar. Mesela büyük monitörlerde siyah çubuklar görülebiliyor, özellikle G-Sync özellikli monitörlerde ciddi ekran titremesiyle ilgili sorunlar ortaya çıkabiliyor. Özellikle Kingdom Hearts'ın PC bağlantı noktasındaki V-Sync, oyunun aniden çökmesine ve kapanmasına neden olabiliyor. Tavsiyem, V-Sync'inizi kapatın. Bu sorunlar bir yana, gamepad ve klavye desteği Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX için şaşırtıcı derecede başarılı. İlk ayarları tamamlamak biraz zamanınızı çalacak, orası

kesin. Genel olarak KH HD 1.5 + 2.5 ReMIX, yüksek doku çözünürlüğünde görseller ve oynanış performansı bakımından son derece harika. Biraz araştırma ve zaman yer ancak teknik sıkıntıları da çözmek mümkün. Zaten hali hazırda oyuna güncellemeler de sürekli geliyor. Oyunun fiyat performansı ise her oyuncuya göre farklılık gösterecektir. Serinin hayranları muhtemelen sorunları kenara itecek ve deneyimin tadını çıkartacaktır. İlk defa bu evrene adım atacakların biraz daha beklemesinde fayda var. **◆ CepEjderi**

70

Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, XONE Web www.kingdomhearts.com/2_8/us

Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue (PC)

Renkli grafiklerin ardında yatan karanlık bir hikaye

Kingdom Hearts Dream Drop Distance HD, Kingdom Hearts 0.2: Birth by Sleep – A Fragmentary Passage ve Kingdom Hearts x Back Cover isimlerini bir araya getiren Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue, EGS sayesinde PC platformlarındaki yerini aldı. Rol yapma türünün en sevimli örneklerinden biri olan

Kingdom Hearts serisi, hiç kuşkusuz her oyuncuya göre değil. Sevimli karakter tasarımlarının arkasında karanlık bir hikayeyi barındıran KH, 2.8 Final Chapter Prologue ile serinin çok uzak geçmişine adım atmamızı sağlıyor ve asıl kahramanımız Sora'nın hayatına bizi biraz daha yaklaştırmayı başarıyor. Oyunun PC versiyonu, konsoldaki rahatlığa sahip olmasa da sınırsız kare hızı deneyimi sayesinde akıcı oynanış sunuyor. Tabii oyun içinde her şey oldukça leziz görünse bile aynı durum ara sinematikler için geçerli değil. Klavye ve mouse kontrollerinde başlarda sıkıntı yaşamamız mümkün. Diğer tarafta KH evrenine yabancıysanız, kısa sürede kendinizi oyuna adapte edeceksiniz. Oynanışta tuşları özelleştirebiliyor ve kombolarınızı da buna göre ayarlayabiliyorsunuz. Oyun, ilk açılışta birkaç özel ayarı düzenleme-

nizi istiyor. Mesela tam ekran ile açılmayan oyunda, bu ayarı yaptıktan sonra sıkıntı yaşamıyorsunuz. Oynanış ve hikaye olarak türünü sevenlerin hayran kalacağı yapım, zamanınızı sonuna kadar hak ediyor. Gel gelelim fiyat konusu biraz tuzlu. İndirim beklemenizde fayda var. **◆ CepEjderi**

70





Playstore.com'dan
internet faturanıza ek
12 ay taksitle satın alın!



Yapım Ironward Dağıtım 505 Games Tür Aksiyon Platform PC Web 505games.com/games/red-solstice-2-survivors

Red Solstice 2: Survivors

"Her şeyden koyalım, kesin çok güzel olur!"

Şu oyun sevgili Kürşat tarafından önüme konulana kadar, ilk oyunun adını duymamıştım bile. Red Solstice 2, 2015 yılındaki ilk oyunun başarısının 6 yıl ardından, 505 Games gibi son dönemin en iddialı yayıncılarından birinin eliyle piyasaya sürülmüş bir oyun. Pek huyum değildir ama ilk oyunun yorumlarına bir bakayım dedim. Bir de ne göreyim? İlk oyun 2015'e minik bir darbe vurmuş resmen. Benim ayıbım diyerek başladım Red Solstice 2: Survivors incelemesine.

Ancak oyuna girdiğim gibi bazı işlerin iyi gitmeyeceğini hissetmeye başladım. Keza notlarımı derleyip yazıya geçtiğimde de Red Solstice 2'nin zayıf bir oyun olduğuna karar verdim.

Hikayemiz ilk oyunun devamı niteliğinde hazırlanmış. STOL adı verilen bir virüs yüzünden güzel Dünyamız, mutantlar tarafından işgal edilmiş. İnsanlar da topuklayıp soluğu Mars'ta almışlar. Ancak bu bir diğer güzel gezegen de aynı virüs tarafından insanları tehdit etmekte. Biz de Executor adı verilen, üst

rütbeli ve özel yetkilere sahip bir askeri canlandırıyoruz. Amacımız tahmin edeceğimiz üzere mutantların dibine kibrit suyu dökmek. Red Solstice 2, ilk bakışta birkaç türün, mekaniğin ve oyunun harmanı gibi gözüküyor. Ana menüdeyken Mars yüzeyine bakıyor ve görevleri kovalıyoruz. Aha, dedim yine tertemiz XCOM esintilerini çıkmışlar. Görsellikte de çitirdan bir Crimsonland havası sezinliyorum ama oyunu geliştiren Ironward, üzerine basa basa Red Solstice 2'nin bir gerçek zamanlı strateji oyunu olduğunu yazmış. Ancak işin dövüş kısmına girince, pek bir üzülüyorsunuz. Çünkü oyunun size ihtiyacı yok! Evet, oyunu efektif bir biçimde oynamıyorsunuz. Karakterinizi oto-saldırı butonuna alıp haritada geziyor ve mutantları avlıyorsunuz. Kendiliğinden saldırı çemberine giren herkese kök söktürüyor. Siz de ara sıra özel becerilerinizi ya da ekipmanlarınızı kullanabiliyorsunuz. Oyun, aynı zamanda gerçek zamanlı olarak da çatışmaya girmenizi sağlıyor. Fakat tüm sistem bu oto-saldırı mekaniği üzerine kurulu olduğu için insanın bu şekilde oynamaya eli hiç gitmiyor. Çünkü tüm oyun bir anda kolaylaşıyor! Oyuncu kontrolüne isteğe bağlı bırakılmış ancak co-op deneyimlerimde de gördüğüm kadarıyla kimse kendisi efektif biçimde ateş etmiyor.

Co-op, oyunu pazarlayabilecek en önemli nokta zaten. Çünkü 15 görev ve oldukça az sayıdaki haritayla, ana hikayesi pek bir iddia taşımıyor. Bölge kuru, VIP askerleri kurtar, veri yakala gibi görevler var ve bir süre sonra kendini tekrara düşüyor. Eh, çitirdan oyunun

biraz "grind" meselesi de var. İyi ekipmanlar almak için karargahınıza yatırım yapmak durumundasınız. Birkaç görevde bir, bunları kontrol edip yeni binalar yapabilir ya da ekipmanlar üretebilirsiniz. XCOM'un onlarca yıl önce ortaya koyduğu mantığın üzerine yeni bir şey inşa edilmemiş.

Görsellik açısından biraz albenisi olduğunu kabul edeceğim. Unreal Engine, hangi geliştiricinin elinde olursa olsun, ışıklandırma ve efektlerde muazzam işler çıkartılmasına olanak sağlıyor. Red Solstice 2, bu alanda parmakla gösterilecek bir oyun değil ne yazık ki. Ama yer yer güzel detaylar karşınıza çıkabilir.

İlk oyun Red Solstice, birkaç yıl önce büyük bir başarı yakalamış. Bunu kabul ediyorum. Ancak 6 yılın ardından, görsellik haricinde üzerine pek bir şeyler ekleyememiş. Zemin sağlam olsa da üzerine çıkılan katlara sağlam beton dökülmemiş, sıvalar yalap şalap yapılmış, en ucuz boya kullanılmış gibi duruyor. Bir de bunun üzerine oyun 169 TL gibi bir Steam fiyatıyla çıkış yapmış ki, bence böyle ufak çaplı bir oyun için çok pahalı.

◆ Özy Şen

KARAR

ARTI İlk saat kendini oynatıyor
EKSİ Ses işçiliği ve müzik vasat. Hikaye noksan. İlk oyunun üzerine yenilik sunmuyor. Oynanabilirlik keyif vermiyor. Fiyatı çok yüksek.

45



R-Type Final 2

Elinde şırınga ile dolaşan oyun geri döndü!

Mario oynarken deliren o küçük kız ne yapıyordur acaba şimdi? Bir dönem ruh ikizim olarak görmüştüm kendisini çünkü PlayStation 2'de ilk kez tanıştığım R-Type Final ile ben de benzer delirmeler içine girmiş, 6 aylık rehabilitasyon sonrası kendime gelebilmişim. Sene oldu 2021, değişen bir şey olmadı. Eşim Switch'de Mario ile delirmeye devam ediyor, ben de R-Type Final 2'de ecel terleri döküyorum.

Zor oyunların dönemi unutulmaya başlamışken Soulslike'lar girdi hayatımıza ve zor bir oyunun aslında ne kadar doyurucu olduğunu hatırlamış olduk. Shoot'em Up'ların altın döneminde yüksek zorluk olmazsa olmazdı, kimseler de şikayet etmezdi (mutluluk oranı arşa değen atari salonu sahiplerini saymıyorum bile). İlk kez 1987 yılında sahneye çıkan R-Type serisi ise kendine has pek çok özelliği ile rakiplerinin arasından sıyrılmayı bilmişti. En dikkat çeken özelliği "Force" isimli yeteneğimizdi. Ekstra bir silah olan Force, aracımızdan bağımsız olarak ekranda belirip düşmana ateş ediyordu. Kendisine temas ettiğimizde ise aracımıza takılıp farklı saldırılar kazandırıyor du uzay gemimize. İki boyutlu bir aksiyona getirdiği derinlik şaşırtıcıydı, Force oyuncuya deneysel takılma izni veriyordu.

Dönemine göre pek leziz olan bu özellik R-Type Final 2'de de bizimle elbette. İsteddiğimiz zaman gövdemizden ayırıp kendi başına takılmasına izin verebilir, sıkıştığımızda gene bir uzvunuza dönüştürebilirsiniz. İşin zorluk seviyesinde de durum pek değişik değil, nostalji kokan sinir harplerine hazır olmanız gerekiyor. En ufak bir temaslara yok oluyor,

kontrol noktasına ulaşamadıysanız en baştan başlıyorsunuz. Ayrıca sadece üç hakkınız var oyunun başında. Normal zorluk seviyesinde bile size pis pis bakan bir oyun bu. Ben kasamam, daha rahat olsun her şey diyenler bir düşük zorluk seviyesi olan Kids'e geçebilirler ama yapımcinin bu seviyeye koyduğu isim bile sizinle alay ediyor adeta. O yüzden azıcık sabredip oyunun zorluk eğrisine alışın, 1-2 saat içinde daha rahat bir pilota dönüşeceksiniz zaten.

R-Type Final 2 görsel olarak çağa ayak uyduruyor; üç boyutlu arka planlar eşliğinde 2D bir aksiyona atıyor bizi oyun. Ancak ilginç dizayn ve tasarım tercihleri karşımıza çıkınca şöyle bir duruyoruz. Ben durdum en azından. Serideki o sıkı uzaylı düşmanların yerini garip bitkiler ve uzay araçları almış durumda. Uzayda bu kadar bitkinin ne işi var ey yapımçı kardeş? Sanki Poison Ivy tasarlamış koca oyunu. Tamam, kılıf hazır aslında. Savaş sonrası dönemde düşmandan arta kalanları temizliyoruz oyunda ama kala kala bitki ve kendisine çarpmamızı bekleyen boş konteynerler mi kaldı? Serinin ikonik düşmanlarını da ara ara görüyoruz ancak onlar da dizayn tercihlerine kurban gidiyorlar. Normal zorlukta bize sadece bakarak ateş kusan düşmanımız, bir üst seviyede yuvasından çıkıp saldırır hale geliyor.

R-Type Final 2'nin bir diğer kusuru ise gereksiz patlak ışık efektleri yüzünden sağdan soldan yağın saldırıları görememeniz ve ölmeniz. Yahu zaten tek bir temaslara ölüyoruz, işimiz zor gayet. Canınıza biraz daha

ot tıkmak istiyoruz işte, sizi 80'lere götürmek istiyoruz diyor yapımçı Granzella.

R-Type Final 2 biraz olmuş, biraz olmamış bir oyun. Eskinin ruhunu güzelce yakalıyor, acımasız ve sürekli dikkatimizi istiyor. Bunu istiyor ama kendisi çamura yatıyor ve garip dizayn hataları ile elimizde bile olmayan ölmelere yol açıyor. Yaratık tasarımları da tam anlamıyla hayal kırıklığı. Gene de serinin ömrüne tank olan antik bir oyuncuysanız veya bu tarzda pek oyun bulamıyorum diyorsanız bu eski dosta kötü huylarına rağmen bir selam çakabilirsiniz. **◆ Hakan Orkan**

KARAR

ARTI Force Özelliği, temiz görsellik, bir süre doyuran zorluk seviyesi.

EKSİ Kötü yaratık tasarımları, nereden geldiği belli olmayan ateşler yüzünden ölmek, zorluğa hile katması.

72





Yapım Mages, Nintendo **Dağıtım** Nintendo **Tür** Görsel Roman **Platform** Switch
 Web nintendo.com/games/detail/famicom-detective-club-the-two-case-collection-switch/

Famicom Detective Club

Asırlar öncesinden (!) kopup gelmiş iki polisiye hikaye

Ben bu sabah rüyamda Metal Gear'ın ilk oyununun yeniden duyurulduğunu gördüm. Bir salondaydık, alakasız bir donanım ürününün lansmanını bekliyorduk ve hop, birden sahnede Metal Gear Remake gözükte. Etkisinden çıktığımda ilk hatırladığım ise geçtiğimiz ay bitirip dergide yer bulamadığım Famicom Detective Club'ın remake'ini yazmam gerektiği oldu. Switch için tamamen yeniden yapılan FDC, remake tabirinin hakkını veriyor. Nasıl vermesin ki? 1988 yılında piyasaya çıkmış bir oyundan bahsediyoruz ve Switch için yapılan geliştirmeler, görsel roman türündeki oyunun baştan yapılmasına yol açmış. İlk oyun olan The Missing Heir ve ikinci oyun olan The Girl

Who Stands Behind hikayeleri ile beni çok mutlu etseler de görsel roman sevenlerin bile sabrını zorlayacak bazı ilginçliklerle dolular. Öncelikle diyalog / aksiyon sistemi 30 sene öncesinden kalma. Ara / araştır / düşün gibi seçeneklerden oluşan aksiyon menüsü oyuna o kadar hakim ki, seneler önce hayatımızda "menüde backtracking yapmak" diye bir şey olduğunu hatırlamamı sağladı. İlk oyunda hikayemiz ana karakterin yamacın dibinde baygın bulunmasıyla başlıyor. Hafızamız iki yerine gelince dedektif olduğumuzu öğreniyor ve babamın memleketinde çok meşhur olan Tirnova Cadısı hikayesine benzer bir gerilimin içinde buluyoruz kendimizi. İkinci

oyun ise bir prequel ve yine bir hayalet hikayesi. Bu defa dedektiflik hayatımızın çaylak dönemlerindeki ve bir lise öğrencisinin ölümünün ardındaki gizemi çözmeye çalışıyoruz. Her iki oyunun yazarının da -sonraları Metroid ve WarioWare ile pek seveceğimiz- Yoshio Sakamoto olduğunu belirtelim. Şimdi bu oyunları açıkçası herkese önermek isterim ancak şöyle de bir gerçek var, bundle olarak fiyatları 550 TL civarında. Bu takdir edersiniz ki görsel roman severler dışındaki herkes için korkunç bir rakam, haliyle tercihi doğrudan etkileyecektir. **◆ Kürşat Zaman**

77

Yapım Nintendo **Dağıtım** Nintendo **Tür** RPG **Platform** Switch, 3DS **Web** www.nintendo.com/games/detail/miitopia-3ds

Miitopia

3DS döneminde hayatımızı yiye oyun geri döndü

Bazı oyunların geri dönüşü insanın içinde ilginç hisler uyandırıyor, Miitopia da onlardan biri. Beni biraz tanıyorsanız bu oyunun 3DS zamanında beni çok fena çarptığını ve oynadığım vakitlerde suratımda ebek bir gülümseme ile koltuğa kilitlediğini de biliyorsunuzdur. Miitopia kesinlikle tarzım olan bir oyun değildi, Mii karakterlerini hayatım boyunca çocukça buldum ve türü de yani eh işte, öyle özellikle oturup oynayacağım bir oyun değildi kısaca. Maalesef günün birinde

otobüste açıp denediğim bu oyun pek uzun, pek güzel vakitlerimi yedi arkadaşlar, şimdi de Switch için geriye dönmüş ki bu hiç iyi haber değil. Oyuna kendi Mii karakterinizi yaratıp bir sınıf seçerek başlıyorsunuz. Bu sınıflar arasında Warrior, Mage, Cleric, Thief, Chef(!) ve Pop Star (!!!) var. Oyunun türü ise, hmm, burası biraz karışık. Koca kafalı Mii karakterlerimiz ile çıkacağımız yolculuk biraz macera, biraz ilk Final Fantasy oyunları, biraz Animal Crossing ve biraz da RPG öğeleri (karakterleriniz silah ve zırh giyinebiliyorlar) içeriyor. İnsanların yüzlerini çalan bir karanlık lordun peşinden gittiğimiz maceramızda karşılaştığımız karakterleri birbiriyle oda arkadaşı yapmaktan tutun da karakterlerinin farklılığı sayesinde bin türlü kahkahaya boğulacağımız anlara her şey var oyunda. Elbette bu yolda savaşmanıza da gerekiyor ve bu savaşlar sıra tabanlı.

Biraz Final Fantasy 1-3, biraz da Pokemon oyunlarını hatırlatan savaşları kazandıkça Mii'lerin yüzünü gerçek sahiplerine döndürüyor, kutlu davamıza giden yolda kocaman bir adım atmış oluyoruz. Miitopia sizi hemen bağlayacak kadar keyifli bir oyun, maalesef ülkemizdeki fiyatı çok yüksek. Bu yüzden sadece onu bilen ve sevenlere öneriyorum. **◆ Kürşat Zaman**

75





Yapım Studio Fizbin **Dağıtım** Mixtvision **Tür** Bulmaca **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** minute-of-islands.com

Minute of Islands

Sanat ve tasarım, çok temiz mekaniklerle bir araya gelirse

Anlatı konusunda takıntılı olduğum bilinen bir gerçek. Konu hakkındaki hemen hemen tüm oyunları yakından incelemeye çalışıyorum. Özellikle AAA yapımlarda anlatının geldiği nokta ortada fakat muazzam bir ilerleyiş Indie oyun sahnesinde de bulunuyor. Minute of Islands özellikle kullandığı çizim teknikleri, animasyonları ve bölüm tasarımları ile kesinlikle uzun süredir aradığım boşluğu doldurmayı başardı diyebilirim. Arka planda fazlasıyla Akira ezgileri aldığım yapım, temelde bir puzzle platform oyunu. Ana karakterimiz Mo çok şirin ve ailesi ile birlikte kaldığı "mekanı" çalışır halde tutmayı hedefliyor.

Bu mekanı dört adet dev yönetiyor ama Mo'nun yeteneklerine de ihtiyaçları var. Çok basit bulmacalardan, kafa yoran bulmacalara kadar uzanan bir içerik sunuyor olması kesinlikle oyun tasarım kısmını ön plana çıkarmayı başarıyor. Karakterimiz zıplayabiliyor, bir şeylerin altından geçebiliyor, hızlı koşabiliyor ve en önemlisi elindeki aparat ile farklı çözümler sunabiliyor. Özellikle bulmacalar esnasında farklı tuş kombolarını kullanmak gerçekten ilgimi çekmeyi başardı. Misal, "S" ve "D" tuşlarına basık tutarken, bir yandan da "F" tuşu ile spamlamak oyuna farklı bir tat katmış. Esas kötü diye bir şey olmasa

da yaratılan ve tasarlanan dünya içerisinde kimi zaman boğuluyormuş gibi hissettiğim, kimi zaman da kırlarda neşe ile koştuğum anlar oldu. Bölümler kısa kısa tasarlandığı için bir noktadan diğerine geçmenin duygusunu net bir şekilde alabiliyoruz. Alan ve mekan kullanımı da cabası! Seslendirmeler ve hikaye anlatan ablanın sesi de muazzam! Yani ekranı açtığım andan itibaren beni kendisine bağlamayı başardı. Yapanların eline sağlık diyor ve hemen her türden oyun severe tavsiye ediyorum. ♦ **Ertuğrul Süngü**

90

Yapım Monster Couch **Dağıtım** Monster Couch, Stonemaier Games **Tür** Kart oyunu **Platform** PC, XONE, Switch, Mac **Web** stonemaiergames.com/games/wingspan

Wingspan

Kuş ansiklopedisi gibi bir kart oyunu mu?

Vay arkadaş, otuzlu yaşlarımın sonu bir zamanlar korktuğum şeye dönüştüğümü seyretmemle geçiyor. Seneler önce Ayça'ya "İsmi sevdiğin müzik gruplarını dinleyip duruyorsun. İnsan mantar seviyor diye Infected Mushroom dinler mi?" dediğim için mi başıma geldi bilmiyorum ama hayatta en sevmediğim şey olan deck building oyunlarından birisi, sırf ana teması kuşlar diye bilgisayarına ve hayatının ortasına düşüverdi. Wingspan aslında 2019 yılında duyurulan, Neotroy Games tarafından ülkemizde yayınlanan ve şimdiye dek 600.000 kopya satan bir kutulu

oyunun dijital versiyonu diyebiliriz. Yüzlerce farklı (Kuzey Amerika + Avrupa kuşları var) karttan (yani kuştan) oluşan, ne basit ne de zor diyebileceğimiz, hiç kart oyunu oynamamış olanlar dahil herkese ilginç gelebilecek bir oyun. Oynamak için 1 ile 5 arasında oyuncu gerekiyor ve ana hatlarıyla üç farklı habitata bıraktığınız, son derece hoş çizilmiş kartların birbirini tamamlaması üzerine kurulu. Forest, Wetland ve Grassland adlı habitatlara eklediğiniz her kuş burada size üreme, daha kolay yemek bulma veya ek kartlar çekebilme avantajı sağlıyor ve zaten günün

sonunda, kendi habitatinize daha güzel, daha nadir kuşlar katmak oyunun ana amacı. Wingspan bana sorarsanız, Türkçe oynama imkanınız da varken kutulu olarak edinilip oynanması gereken bir oyun ama tabii bütçe her zaman önemli bir kriter ve 32 TL'lik Steam fiyatı da kutulu versiyon için ucuz ve verimli bir alternatif olabilir. Kart oyunu sevmiyor olmama rağmen beni kendisine bağlamayı başardı, ben bile sevdiysem siz de seversiniz.

♦ **Kürşat Zaman**

80





En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Judgment Day
2. Count Masters
3. PUBG Mobile
4. Subway Surfers
5. Run Rich 3D

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Messiah
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Plague Inc.
4. Earn to Die 2
5. Football Manager 2021 Mobile



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Run Rich 3D
2. Judgment Day
3. Fidget Trading 3D
4. Hair Challenge
5. Count Masters

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. Hitman Sniper
4. The Sun Origin
5. Earn to Die



Tür Battle Royale Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Garena Free Fire

Onca Battle Royale oyunu yetmediyse, bir alternatif daha var

Geldik o çok bahsi geçen, en çok oynanan mobil battle royale oyunlarından birine: Garena Free Fire. Bu yapım son dönemde rakiplerine karşı öne çıkma çabası içinde olan ve bir bakıma bunu başarmış olan bir oyun. Karşısındaki rakipler azımsanacak yapımlar da değil, örneğin PUBG Mobile, Call of Duty Mobile hatta Fortnite.

Free Fire, Vietnamlı bir oyun stüdyosu olan 111 dots tarafından yaratıldı ve 2017'nin Eylül'ünde piyasaya sürüldü. Bu oyun özellikle Brezilya ve Tayland tarafında çok sevildi ve destek gördü. Hatta 2019'da PUBG'yi sollayarak bölgesinde en çok indirilen oyun ödülünü aldı.

Ana ekran ve arayüz size PUBG'yi anımsatıyor olsa da basitleştirilmiş diyebiliriz. Oyunda kostümler, giysiler, silah skinleri ve hatta Fortnite'teki gibi minik evcil hayvanlarınız bile olabiliyor.

Aynı battle royale oyunlarında olduğu gibi oynanışı gayet basit, kolay ve daha önce bu türü oynadıysanız pek bir farkı yok. Uçaktan atla, stratejik; senin için en iyi konuma in ve rakiplerini katlederek birinci ol. Bunun dışında artı bir oynanışa sahip olmayan bir yapım.

Grafik olarak bahsedecek olursak, en yüksekte oynasanız bile çok iç açıcı ve güzel bir görünüm yakalayamıyorsunuz. Mobil oyun deyip geçmemek lazım. Her oyunun size bahşedeceği şeylere bakıp detaylarına kadar incelemek gerek. Oyunlarda grafiklerin güzelliğine verilen önem, günümüzde epey popüler. Bu yüzden Free Fire burada sınıfta kalıyor.

Ayrıca çok fazla enerji tükettiğini ve telefonunuzu rahatça ısıttığını söyleyebilirim. 2-3 oyun attıktan sonra elinizde güneşi tutuyormuşunuz gibi bir his olabilir. Emin olun olacak.

Bence Free Fire oyunu, iki, belki üç yıl önce iyi bir oyun olarak oynanabilirdi. Ancak günümüz şartlarına ve rakiplerine baktığımızda, bize çok benzersiz bir oynanış ya da konu sunmuyor. Yaratıcılıktan yoksun bir yapımı kimse oynamak istemez. Mobilde şöyle bir baktığımızda Genshin Impact'ler, Brawlhalla'lar dururken, gözünüz bu oyunun yanından geçmez. Geliştirilmesi ve günümüze ayak sağlaması gereken bir yapım. CoD Mobile ya da PUBG Mobile'in sürekli yenilikler ve farklı oynanış şekilleri getirerek ulaştığı bu noktaya, Free Fire henüz ulaşamamış. **Şeymanur Özgür**

50



SWORDS OF LEGENDS ONLINE

MMORPG'ler bitti mi tartışmaları arasında iddialı bir deneme.

Sayfa
84





TOM CLANCY'S XDEFIANT

Ubisoft'tan yeni, beklenmedik bir oyun!

Arena tabanlı shooter oyunlarının popülerleştiği bir dönemdeyiz. Elbette ki bir oyun türü popüler olunca benzer yapıda pek çok oyun yapılması kaçınılmaz oluyor. Oyun yapısından görsel tarza kadar benzer pek çok oyun görme sorunun önüne nasıl geçeceğimizi bilemiyorum. Her neyse, konumuza dönecek olursak Ubisoft San Francisco yeni bir arena tabanlı fast-paced shooter oyunu hazırladığını duyurdu.

Tom Clancy bandrolünü bulandıran Tom Clancy's XDefiant ücretsiz bir deneyim sunmaya hazırlanıyor. Oyunun ilgi çekici yanlarından biri geçmişteki Ubisoft oyunlarından öğeler taşıyacak olması. Açıklanan bilgilere göre göre The Division, Ghost Recon ve Splinter Cell evrenlerinin birleştirildiği bir evren bizi bekliyor. Açıkçası oyunun yapısını düşündüğüm zaman Watch Dogs evreninin de oyuna dahil olması iyi olabilirdi. Tabii Watch Dogs bir Tom Clancy markası olmadığı için bu durum hiçbir zaman gerçekleşmeyebilir.

Altıncı kişilik takımlar halinde hızlı aksiyona sahip olacak oyun için şu anda dört farklı oynanabilir karakter açıkladı. Bunlar The Wolves, The Echelon, The Cleaners ve The Outcasts'den meydana geliyor. Elbette karakterlerin sahip olduğu yetenekler bir şekilde oyuna taktiksellik getirecek. Her ne kadar yapımçı firma taktiksellikten çok aksiyon vaat etse de özellikle dereceli maçlar söz konusu olduğunda oyuncular kendi stratejilerini bir şekilde geliştireceklerdir. Henüz erken bir geliştirme aşamasında olan XDefiant için beta kayıtlarının devam ettiğini de belirtmek isterim.

◆ Enes Özdemir

GUILD WARS 2

Yoluna tam gaz devam ediyor!

Bir dönemin efsaneleşmiş MMORPG'leri arasında olan Guild Wars 2, yeni güncellemelerle sadık oyuncu kitlesine yeni içerikler sunmaya devam ediyor. 13 Temmuz'da yayınladığı güncellenmenin neler içerdiğine yakından bakalım.

Güncelleme Legendary eşya kullanan oyunculara önemli bir müjde içeriyor. Guild Wars yapımçıları oyuncuların envanter yönetimini kolaylaştırmak ve envanter tasarrufu sağlamak için Legendary Armory sistemini oyuna getirdi. Bu yeni depolama sistemi ile Legen-

dary eşyalarınızı Legendary Armory'de saklayabileceksiniz. Tabii bu durumun avantajı bu sayede 80. Seviye üzeri her bir karakterinizle bu eşyaları giyebileceğiniz olmanızı. Bu da oyuncular için önemli bir yer tasarrufu anlama geliyor.

Bir diğer iyi haber ise eskiden oyunda olsa da artık yer almayan Twisted Marionette boss savaşının geri dönmüş olması. Bu savaşa istediğiniz zaman takım kurarak giriş yapabilirsiniz. Hatta takımınızı 50 oyuncuya kadar yükseltebilirsiniz. Boss savaşına Eye of the North'da yer alan Scrying Pool üzerinden erişebilirsiniz. Ayrıca seviye 80 iseniz 2 saatte bir yapılan public savaşa Path of Fire eklentisine gerek duymadan Eye of the North'a ulaşabileceksiniz. Üstelik eskiden var olan Twisted Marionette başarımları listesi de geri dönüyor.

Hala Guild Wars 2 oynamak için kararsız oyuncular derseniz oyunun düzenli güncellemelerle canlı tutulduğuna emin olabilirsiniz. ◆ Enes Özdemir



War Thunder'ın cep yakanları!

War Thunder'ı bu sefer merak edilen, farklı bir konuyla konuk etmek istedik. Bildiğiniz gibi oyunda bir market mevcut ve oyuncular türlü şekillerde elde ettikleri (turnuvalar, etkinlikler, kutular) araçları burada satıyorlar. Aşağıda gördükleriniz de oyundaki en nadir, en pahalı araçlardan bazıları. Bazıları öyle nadir ki, markette bile stoklarını görmek imkansız.



BA-11

Battle Rating: 1.3
Market Fiyatı: 600-800\$
Ah ah, bilemedik kıymetini. Ülkemizin kullandığı ilk zırhlı araçlardan birisi olan BA-11, 2020 başında düzenlenen Season 2: Attack from the Sea turnuvasında üç star kazanan her oyuncuya hediye ediliyordu ve 1.3 olmasından mütevellit il-gimizi çekmemişti. Tabii ekonomi böyle işlemiyor. Fiyatı ortada.



E-100

Battle Rating: 8.0
Market Fiyatı: +1500\$
2016 yılından beri sadece turnuvaların büyük ödülü olarak sunulan bir dev. Hitler'in israf çılgınlığı Maus ile bitmemiş olacak ki, sadece bir adet tamamlanmamış şasesi üretilen ve 128mm'lik muhteşem bir top ile donatılan bu zıyan tankın geliştirilmesi emrini vermiş. Oyunda görsel dinazor görmüş kadar şaşırırız, öyle nadir.



IS-7

Battle Rating: 8.3
Market Fiyatı: 2000\$
Bir World of Tanks efsanesi olan IS-7 burada da çok konuşuluyor ancak OP'liği ile değil, nadirliği ve fiyatıyla. 2018 yılında Operation S.U.M.M.E.R'ın büyük ödülü olan tank 130mm'lik gemi topu ve eğimli zırhıyla, erik gibi, kütür kütür bir makine. Tabii bir de fiyatı var ki sormayın.



Ki-94-II

Battle Rating: 5.7
Market Fiyatı: 400-500\$
2017 yılındaki Operation S.U.M.M.E.R etkinliğinde herkes Type 65'i tercih ederken Ki-94-II'nin fiyatının inanılmaz rakamlara çıkacağını sanıyorum hiçbirimiz tahmin edemedik. Bu becerikli yüksek irtifa avcısı o kadar az tercih edildi ki uzun süredir stoklarda gözüküyor.



RBT-5

Battle Rating: 1.3
Market Fiyatı: 80-100\$
BT-5 gibi bir tankın üzerine 250kg'lık bir tank torpidosu koymak mı? Evet, iyi bir fikir değildi ancak 2016 Thunder League sırasında izleyen veya yarışanlar arasında şanslı kişilere giden bu tank oyunun en ilginç araçlarından birisi. Kullanımı son derece zor olan bu torpidolar isabet ettiği her şeyi kuşbaşına çeviriyor, bizden söylemesi.



Sd.Kfz.234/4 Puma

Battle Rating: 3.7
Market Fiyatı: 1500\$
2017 yılında bu tankın verildiği etkinliği kaçırmakla kalmamış, fiyatı 50\$ civarında dolaşırken de görmezden gelmişim. Şekil ortada. Kırılgan ama çevik gövdesini 75mm'lik, çok etkili bir tank-savar topuyla birleştiren araç oyunun şu sıralar en pahalı materyallerinden.



M60 AMBT

Battle Rating: 10.0
Market Fiyatı: 400-500\$
Sürpriz! Oyundaki ilk Türk tankı olan M60 AMBT aynı zamanda en nadir ve en pahalı araçlardan birisi. Eğer aradığınız son derece çevik ve değdiği yeri güzelleştiren bir tanksa, eh cüzdanınız da dolgunsa markette sizi bekliyor. 25mm'lik harici topunun da tam bir helikopter katili olduğunu belirtelim.



T18E2 Boarhound

Battle Rating: 3.0
Market Fiyatı: 200-300\$
Oyunun en ilginç ve en etkili savaş araçlarından bir diğeri. 8x8 düzenindeki bu zırhlı savaş aracı kendi tieri için son derece rekabetçi bir rakip ve evet, sahiplerinin de oyunun en iyi oyuncularından bazıları olduğunu peşinen hatırlamanızda fayda var. Çirkin, güzel ve oynaması çok çok keyifli.



Yapım Wangyuan Shengtang Dağıtım Gameforge Tür MMORPG Platform PC Web join.solo.gameforge.com/en_US

SWORDS OF LEGENDS ONLINE

Ve ne olursa olsun, insanlar denemeye devam eder...

Uzak Doğu'da popüler hale gelen markaların batı dünyasına açılması zaman alabiliyor. Elbette bu durum anlaşılabilir bir süreç. Kültür farklılıkları gibi sebepler nedeniyle Uzak Doğu'da popüler olan bazı ürünlerin batı pazarında aynı ilgiyi görmemesi, daha önce

yaşamadığımız bir olay değil. Dolayısıyla bu tür ürünlerin batıya gelmesi önemli bir risk içeriyor ve piyasaya çıkmadan önce ciddi pazar araştırmaları yapılması gerekiyor. Swords of Legends, özellikle Çin'de sevilen bir marka. TV dizilerine kadar kendisini Çin popüler kültürü-

nün içine enjekte etmiş bir yapım. Geçtiğimiz aylarda oyunun Avrupa ve Kuzey Amerika'ya yaz aylarında geleceği duyurulmuş ve ben de elbette takibe almıştım. Temmuz ayında piyasaya çıkan yapımı oynama şansım oldu ve izlenimlerimi sizlerle paylaşabilirim.

Uzak Doğu MMORG'lerini özlediniz mi?

Batı topraklarına Gameforge tarafından getirilen Swords of Legends Online, özünde bir MMORPG oyunu. Aynı zamanda yapımcı, aynı evrende geçen tek kişilik rol yapma- aksiyon oyunları olan Gulian serisinin arkasındaki ekip. İllaki bir yerlerde tarihi ama bir o kadar fantastik Çin'i anlatan filmlerden birini (Crouching Tiger & Hidden Dragon?) görmüş ya da izlemiştirsinizdir. Hani şu uçan kağan, havaya basarak zıplayabilen, tek bir kılıç darbesinde rakibini metrelerce

öteye sürebilen geleneksel Çin efsaneleri temalı filmlerden bahsediyorum. Hah, Swords of Legends, işte bu efsanelerin bir MMORPG olarak oyunlaştırılmış hali. Steam'den Epic Games Store'dan veya Gameforge web sitesinden ulaşabileceğiniz oyun buy-to-play iş modelini kullanıyor. Yani sadece bir defa satın alarak oyuna dahil olabilirsiniz. Açıkçası paketlerin uygun fiyatlara sahip olduğunu

söylemek maalesef zor ancak bu temayı seven ve MMORPG kılığı çeken bir oyuncuysanız gözden geçirebilir olduğuna söyleyebilirim.



Altı farklı sınıf!

SoLO, bünyesinde altı farklı sınıf barındırıyor. Bu sınıflar Reaper, Summoner, Bard, Berserker, Spellword ve Spearmaster'dan meydana geliyor. Elbette gelecekte yeni

sınıflar görmemiz olası ve bence çok da hoş olur. Sadece bir sınıf dışında her sınıf oyun stilinize göre iki farklı kulvarda ilerleyebiliyor. Durumu kafanızda daha iyi canlandırmanız için sınıflara şöyle tek tek bakalım. Reaper sınıfı bir tırpan kullanıyor ve hem DPS rolünde hem de healer rolünde oynayabiliyor. Burada her ikisini de aynı anda aynı derecede oynayabilmesinden bahsetmediğimi belirtmek istiyorum. Bu iki rolden birinde sizin de seçiminize göre uzmanlaşıyor. Spearmaster ise tahmin

edebileceğiniz üzere kullandığı mızrak ile savaşıyor. Tank veya DPS rolüne bürünebiliyor. Summoner oyunun bir nevi büyücüsü. Doğayla uyumlu olan Summoner hem DPS hem de healer rolünü oynayabilen bir diğer sınıf Bard, müziğin gücünü kullanabiliyor. Kocaman bir kılıcı olan Berserker ise tahmin edebileceğiniz üzere oldukça klasik bir sınıf ve tank veya DPS rolünde oynayabiliyor. Son olarak Spellword, her türlü mesafeden etkili saldırılar yapıyor ve yalnızca DPS rolünde oynayabiliyor.



Yetenekleri kombolamak kilit nokta!

Swords of Legends Online'in yetenek sistemi kendini öne çıkarmayı denediği noktalardan biri. Her MMORPG oyununda olduğu gibi zamanla yeni yetenekler kazanabiliyorsunuz. Oyunun daha başından itibaren ise bunları kombo şeklinde kullanmayı öğreniyorsunuz. Güzel olan nokta bu kombol saldırıların gerçekten de daha güçlü olduğunu görebilmek. SoLO'ın savaş sistemi aksiyon tabanlı olarak tasarlanmış durumda. Dolayısıyla oyunun en başlarında savaşırken sol tika abansanız bile kısa bir süre ilerledikten sonra oyun buna izin vermiyor ve bu monoton saldırılar bir yarattığı oldukça uzun sürede yere yıkıyor. Dolayısıyla oyun sizi bu komboları öğrenmeye

ve pratik yapmaya zorluyor. Ben oyun içerisinde Spearmaster'da ustalaşmaya çalıştım ve oldukça güzel kombo saldırıları olduğunu söyleyebilirim. Bu arda oyundaki karakter seviyesinin bölümlere ayrıldığını belirtmek isterim. Oyuna Beginner 1 seviyesinde başlıyorsunuz. Beginner 36'yı geçtikten sonra ise Student 1'e yükseliyorsunuz. Şu anda sınır bu nokta olsa da ileride yeni seviyeler geleceği kesin gibi.

Student seviyesinde de ilerleme kat ettikten sonra hangi seviyeyi göreceğimizi merak ediyorum.



Zindanlar ve Raidler!

Elbette oyunun olmazsa olmaz parçalarından biri de zindanlar ve raidler. Açıkçası Swords of Legends Online'in güncel haliyle bu yönden biraz eksik olduğunu düşün-

yorum zira daha fazla zindan görmeyi beklemiştim. 13 zindan iyi bir rakam gibi gözükse de raidler Ağustos ayı itibarıyla yavaş yavaş oyunculara sunulacağı için

bana biraz yetersiz geldi. Bu 13 Zindan arasında üç zindana diğerlerine nazaran erken girmemiz mümkün ancak bu savaşlar daha çok pratik şeklinde. Aynı zindanlarla aslında Student I seviyesinde de karşılaşılıyorsunuz ve zindan çeşitliliği de aslında 10'a düşüyor. Tabii zindanlara girerken gerekli karakter seviyesinin yanında gerekli gear seviyesini de karşılamamız gerekiyor. Yeri gelmişken bunu da araya sıkıştıralım. Elbette gear seviyesi hem PvE'de hem de PvP'de oldukça önemli. Demin de belirttiğim gibi raidler ise Temmuz'un en sonu ve Ağustos ayında yayınlanmaya başlanacak. Yani siz bu yazıyı okurken raidler oyuna ekleniyor olabilir. Eylül ayının sonuna kadar toplamda beş adet raid yayınlanması planlanıyor.



Çeşitli PvP seçenekleri!

Swords of Legends Online, PvP açısından zengin ve çeşitli bir oyun olsa da daha önce görmediğimiz oyun mekanikleri beklemek yanlış olur. Burada benim en çok dikkatimi çeken Battlefield modu oldu. Bu mod kendi içerisinde üç farklı moda ayrılıyor gibi. Fort Haizhou'da bayrak kapma yarışının yanında Realm of the Five Elements'de belirli alanları işgal edebilirsiniz. Hatta Battle in the Sands ile bir canavara dönüşebilirsiniz. Battlefield modu 10v10 veya 15v15 maçlara izin verebiliyor. Eh tabii ki günümüzde olmazsa olmaz Battle Royale modu ile 5 er kişilik altı takım bir haritada minimal derecede ekipmanlarla oyuna başlıyor ve hayatta kalmaya çalışıyor. Fazla söze gerek yok gibi. Bunun dışında 3v3 arenalara katılıp yetenek-

lerinizi sergileyebilirsiniz. Ya da oyuncularla direk olarak 1v1 düellolar yapabilirsiniz. Gel gelelim oyunda bir PK sistemi de var ve buna bağlı olarak karmanız düşüyor veya

yükselebiliyor. Ayrıca Battle Squadlarla kendi takımınızı kurup savaşmanız mümkün. Tüm bu maçlar sonunda liglerden dereceler alabilir ve sonuçlara bağlı olarak yükselirsiniz.





BUG GAME LAB

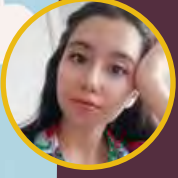
BU İŞİN OKULUNU OKUYANLAR



GÜVEN ÇATAK

“Bir topluluk merkezi olarak başlayan BUG maceramız halen tam gaz devam etmekte! Eğitim programlarımız, etkinliklerimiz ve elbette öğrencilerimiz ile yola çıkarken programlarımızı birer oyun gibi tasarlayalım demiş, bir tür sandbox oyunu hayal etmiştik. Hal böyle olunca play-testerlarımız da öğrencilerimiz oldu ve halen

hem onlardan gelen geri dönüşlerle hem de bir yandan sektörün nabzını tutarak programlarımızı güncellemeye devam ediyoruz. Bu yüzden dönemi kapatırken, pandemi de biraz rahatlamışken, öğrencilerimize soralım ve bu yılın ilk geri dönüşlerini sizler ile paylaşalım dedik. Peki, “Oyun Tasarımı okumak nasıl bir deneyim?”



GÜLTEN YÜZÜKİRMIZI

Okuduğu Bölüm: Oyun Tasarım Master Programı
Kaçıncı Sınıf: Tez aşamasında
En sevdiği oyun: Civilization serisi

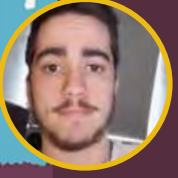
Lisans eğitimimi ürün tasarımı üzerine yaptım. Bu dönemde oyun ve oyuncak tasarımına ilgi duymuştum. Son bir senedir, beni heyecanlandıran bu alanda, alanın farklı yönlerine değinerek derinlemesine araştırmak, farklı prensiplerden gelen insanlarla beraber çalışmak benim için harika bir süreçti. Burada hem oyunun psikolojik, sosyolojik, tarihi, felsefi temellerini irdeleme hem de video oyunlarının üretim sürecini deneyimleme şansı yakaladım. BUG üyesi olmak, eğitim sürecim için büyük bir artı oldu. Bütün bu keyifli süreç sonunda bu alanda çalışmaya karar verdim ve birkaç aydır mobil oyunlar üreten bir firmada çalışıyorum. Bu alandaki gelişim sürecim için oyun tasarımı okumanın büyük bir adım olduğunu söyleyebilirim.



SABANUR MERGEN

Okuduğu Bölüm: Oyun Tasarım Master Programı
Kaçıncı Sınıf: Tez aşamasında
En sevdiği oyun: Machinarium

Küçük yaştan itibaren resim yapmaya, bilgisayar oyunu oynamaya büyük bir ilgi vardı. Oyunların yapım aşaması hakkında araştırma yapmam sonucunda sinematografinin önemini fark ettim ve sinema üstüne lisans eğitimi alırken, çizim alanında da kendimi geliştirdim. Çizimini yaptığım oyun projelerini somutlaştırabileceğimi düşünerek Oyun Tasarımı bölümünde yüksek lisans eğitimi almaya başladım. Alanında uzmanlaşmış ve ilgili hocalardan aldığımız derslerde edindiğim bilgiler sayesinde oyun tasarımının inceliklerini öğreniyorum. Sevdiğim oyunların tasarımını derinlemesine kavrayabiliyorum. Bölüm arkadaşlarıma alana en az hocalar kadar ilgililer. Birlikte projeler üretmek oldukça keyif verici. Buradaki arkadaşların yönlendirmesiyle 2D Artist olarak çalışmaya başladım. Bu sayede hayalimi gerçekleştirmiş oldum.



İZEL LEVİ

Okuduğu Bölüm: Dijital Oyun Tasarımı
Kaçıncı Sınıf: 3
En sevdiği oyun: Rainbow Six: Siege

Türkiye’de oyun tasarımının hızla büyüyen bir alan olarak görülmesinden dolayı, bu sektörün ilk öğrencilerinden biri olmak heyecan verici diyebilirim. Yıllar boyu çocukluğumda oyunlara duyduğum ilgiyi, dışardan bir tüketici olmaktan ziyade içeriden bir göz olarak değerlendirmek, bu konuda devam ettirmek istediğim hayalimdeki kariyerim adına mutluluk verici bir durum oldu. Bölümüm sayesinde tanıştığım oyunlar üstüne uzman kişilerin bizlere çalışmalarını ve deneyimlerini aktarması benim için çok önemliydi. Bölümdeki öğretim üyeleri ile yaptığınız küçük bir sohbet bile bazen bu sektör hakkındaki görüşleriniz için çok yararlı olabiliyor. Sadece teoriden ziyade, finallerimizi uygulamalı oyun projeleri olarak vermemiz de deneyim kazanmak açısından fark yaratıcı bir unsurdur.



TUNÇ ANGIN

Okuduğu Bölüm: Oyun Geliştirme Teknolojileri Yüksek Lisans Programı
Kaçıncı Sınıf: Proje Aşamasında
En sevdiği oyun: The Legend Of Zelda: Breath of the Wild

Mimarlık mezunuyum, altı yıl gibi bir süre mesleğimi yaptıktan sonra, uzun yıllardır hobi olarak ilgilenmiştim dijital oyun geliştiriciliği işim haline döndü. Üç yıl kadar kendi kendime ve çeşitli yayıncılara küçük oyunlar yaptıktan sonra bir süre ara verip bu işin eğitimini almaya karar verdim. Sektörden tanıdığım Güven Çatak hocamız ile iletişime geçtikten sonra, bana uygun olan bölüme karar verdik. Burada geçirdiğim bir yıl içinde oyun konusunda okuldan edindiğim bilgiler gerçekten muazzam. Tüm hocalarımız kendi dalında oldukça donanımlı ve paylaşımcılar. Okulun bana başka bir katkısı ise, buradaki arkadaşlık ağı sayesinde Lead Developer olarak çalışmaya başladığım şirkete yine okulumuzdan başarılı arkadaşlarımızı katıp onlarla beraber çalışma fırsatı sunması oldu.



İLBERK CAN

Okuduğu Bölüm: Dijital Oyun Tasarımı
Kaçıncı Sınıf: 4
En sevdiği oyun: Subnautica

Eskiden oyunları sadece tükettirdim ve oyun oynamayı bırakmak aklımın ucundan dahi geçmezdi. Ancak bölüme başlayınca eskisi kadar oyun oynayamaz olmuştum: Vaktimin çoğunu yeni oyunlar tasarlamaya ayırıyordum. Kendimi oyun oynamaya zorladığımdaysa eskisi kadar zevk alamıyordum. Oynarken daha önce fark etmediğim mekanikler, aklımda sürekli yeni fikirler doğuruyordu. Oyunlara bir tüketicinin değil, bir akademisyenin gözünden bakmayı öğrendiğimde durumun düşündüğüm kadar kötü olmadığını anladım. Sadece bu yeni oyunu diğerlerinden daha çok seviyordum. Oyun tasarlama sürecini, öğrendiklerimle oyunlaştırarak en sevdiğim oyunu bulmuştum: Oyun Tasarlamak... İşin güzel kısmı bu oyunu iyi oynayabilmek için sürekli yeni oyunlar oynamanız gerekiyor.



İLKE YILMAZ

Okuduğu Bölüm: Dijital Oyun Tasarımı
Kaçıncı Sınıf: 2
En sevdiği oyun: The Dark Pictures Anthology: Little Hope

Bölümle ilgili en çok takdir ettiğim şey tüm ara disiplinlerin tanıtılmasıydı. Nelerden hoşlandığımı ve ilerlemek istediğimi dahil olmak üzere ilgim olmayan alanlara dair birçok farklı bilgi sahibi oldum. Buna ek olarak genel oyuncu kitlesinin sadece zevk almak üzerine oynadığı tüm oyunların arkasındaki kan, ter ve göz yaşını kendim deneyimleyebildim. Uykusuz gecelerimin, yaşadığım sinir krizlerinin ve hayal kırıklıklarımın hepsi hakkını verdi. İleride sanat ve akademi odaklı bir alanda çalışmak isteyen biri olarak, iletebileceklerim yeni bir disiplin oluşundan kaynaklı ortaya çıkan sınırsız araştırmalara yol açabilecek olması çok etkileyici. Beni fiziksel, zihinsel ve ruhsal olarak bu kadar doyuran bir alanda çalışıyor olmaktan onur duyuyorum.



LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*

VÜCUDUNUZ NASIL ÇALIŞIR? DERGİSİ HEDİYE!



12 AY
ABONELİK
190,80 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

**ÜCRETSİZ KARGO İLE
ADRESİNİZE TESLİM!**



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dergiburda.com

* Kampanya stoklar ile sınırlıdır. Doğan Burda kampanya koşullarını değiştirme ve kampanyayı bitirme hakkını saklı tutar. Kampanyada belirtilen koşullar www.dergiburda.com sitemizden yapılan satışlar için geçerlidir



Zyxel Armor G5

Wi-Fi 6'ya son derece şık bir geçiş

Sayfa
94



DONANIM

- ★ Altın 9,0 - 10 puan
- ★ Gümüş 8,0 - 8,9 puan
- ★ Bronz 7,0 - 7,9



Intel Core i9-11900K

Intel'in yeni üst segment işlemcisi

Core i9-11900K, serinin en güçlü işlemcisi konumunda. AMD tarafında Ryzen 9 5900X'in karşısına çıkan Core i9-11900K, selevinin üzerine pek tabii bazı yenilikler getiriyor, ancak önemli noktalarda da hiç beklenmeyecek zayıflıklar gösteriyor.

Şu an Intel Core i9-11900K'yı piyasada 5600 TL civarında fiyatla bulabiliyorsunuz. Buna karşılık Ryzen 9 5900X'in fiyatı ise 6 bin TL civarında. Bu anlamda az da olsa fiyat avantajı sunduğunu söyleyebileceğimiz Core i9-11900K, performans olarak bekleneni verebiliyor mu, asıl cevap burada yatıyor.

O halde teknik tarafla incelemeye başlayalım. Core i9-11900K, Intel'in Rocket Lake-S ailesinin bir mensubu. Intel'in artık bu işlemcide fabrikasyon sürecini geliştirmesi bekleniyordu, ancak günün sonunda baktığımızda işlemcinin halen 14nm mimarisine dayandığını görüyoruz. Intel'in bunu yapmasının arkasındaki sebep ise, 10nm mimarisinde tasarlanan Cypress Cove adını verdiği yeni çekirdek mimarisinin üretim sıkıntıları sebebi ile önceki mimariye geri taşımak zorunda kalması. Cypress Cove mikro mimarisi, Intel'in Ice Lake mobil işlemcileri tarafından kullanılan Sunny Cove'un bir varyantıydı. Bunun neticesinde ise ilginç bir gelişme yaşanıyor ve önceki nesle göre çekirdek ve izlek sayılarında düşüş karşımıza çıkarken, özellikle tek çekirdek performansında etkili bir artış ve yine selev işlemciye göre IPC, yani döngü başına komutlarda yüzde 19'luk bir iyileşme görülüyor.

Core i9-11900K, 8 fiziksel çekirdek ve 16 izlek sahibi bir işlemci olurken, temel çekirdek frekansı 3.50 GHz seviyesinde, maksimum turbo frekansı ise 5.30 GHz değerinde. İşlemcide bulunan

Rocket Lake çekirdekleri, mevcut Skylake platformundan türetilmiş Comet Lake çekirdeklerinden önemli ölçüde daha fazla transistör içeriyor ve böylece daha yüksek güç üretebiliyorlar.

Intel'in yeni işlemcileriyle ilgili bilmeniz gereken en önemli yeniliklerden biri ise artık PCIe 4.0 uyumluluğunun gelmiş olması. Intel'in bu yenilikle beraber sonunda AMD'yi bu tarafta yakalamayı başarmış durumda olduğunu söyleyebiliriz. Yenilikler arasında Turbo Boost teknolojisine ek olarak ABT yani Adaptive Boost teknolojisinin de bulunduğunu görüyoruz. Böylece işlemci daha yüksek frekanslara çıkmaya çalışıyor ancak bunun için yine BIOS'ta ABT desteğinin bulunması gerekiyor.

Intel Core i9-11900K, üst limitlerde çok güç tüketen bir işlemci. Ağır iş yükleri altında özellikle Blender gibi uygulamalarda 200W civarında güç tüketiyor. Elimizdeki Maximus XIII Hero'nun varsayılan olarak etkinleştirdiği Multi-Core geliştirmeyi kapatmazsanız bu güç tüketimi 230W'lara kadar ulaşabiliyor ki bu da pek çok modern ekran kartının kullanacağından fazlası. O anlamda bu işlemci bayağı güç çekiyor, bunu bilmeniz önemli.

Elbette güç tüketimi bu denli yüksek olduğunda, sıcaklıklar da önemli ölçüde artabilir. Boştayken serin çalışan işlemci, yük altında ise seleve göre daha fazla ısınıyor. Tüm stok ayarlarda Core i9-11900K, Core i9-10900K'nın aynı koşullar altında ulaştığı 76 derecelik sıcaklığının üzerinden önemli bir sıçramada bulunarak 82 dereceye ulaşabiliyor. Bu anlamda bu işlemci için hafif bir soğutucudan ziyade, en az bizim gibi 240mm'lik bir sıvı soğutma sistemini tercih etmenizi öneriyoruz. Ancak tabloda Ryzen 9

5900X ve 5800X'in de daha az ısınmadığını görmek mümkün.

Oyun tarafına baktığımızdaysa, iş yükünün olabildiğince büyük bir kısmının işlemciye aktarılabilmesi için düşük ayarlarda test ettik ve hem Total War: Three Kingdoms hem Metro Exodus'ta 5900X ile neredeyse aynı sonuçlar ürettiğini gördük. Elbette elimizde RTX 3060 ekran kartı vardı, onunla da AAA oyunları değerlendirilmeden durmadık ve kullandığımız süre içinde Death Stranding'te 200 fps, Cyberpunk 2077'de ise 120 fps'leri görebildik. İşlemcinin ısı da sıvı soğutma ile 50 ila 60 dereceler arasında seyretti.

Evet, incelemenin sonuna geldik. Peki, sonuç olarak ne söyleyebiliriz? Eğer Intel'den bugüne kadar hiç vazgeçmediyseniz bu işlemci sizin için doğru seçenek olacaktır. Ya da hız aşırı yapmayı düşünmüyorsanız, yine Intel işlemciler bu alanda en kolay seçeneği sunan işlemciler oluyor diyebiliriz. Bu noktada da Core i9-11900K tercih edilebilir. Ancak üst çizgide en iyi fiyat/performans oranını yakalamak istiyorsanız bu işlemci iyi bir seçenek olmayacaktır. Bu noktada daha ucuz Ryzen 5800X ya da çok az daha pahalı Ryzen 9 5900X daha doğru bir seçim olacaktır. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Özellikle tek çekirdek performansı.

Oyun için ideal. PCI-Express 4.0 desteği. Intel Xe

EKSİ Yüksek güç tüketimi. Yüksek ısı üretimi. Fiyat/performans.



Xiaomi Redmi 9T

Oyun oynarken uzun batarya dayanımı arayanlara

Döviz, vergiler ve diğer ağırlaştırıcı sebeplerle cep telefonlarının "cep yakmaya" başladığı malumunuz. Fiyat performans ürünlerinin önemi her zamankinden daha fazla bizler için, üstelik bu fiyat performans ürünlerinden iyi performans, ergonomi, sağlamlık dışında, oyuncular olarak bir beklentimiz daha var: Oyunlarda yüksek performans ve uzun pil dayanımı.

Xiaomi'nin Türkiye'de ürettiği Redmi 9T fiyatı ve özellikleriyle kendi sınıfında oldukça iddialı bir model. Plastik ve oldukça kaliteli bir his veren kasada bizi 6.53inçlik 2340x1080 çözünürlükte, Gorilla Glass 3 ile korunan bir 2.5D IPS LCD ekran karşılıyor. Ekranın piksel yoğunluğu ise 395ppi, ekran gövde oranı ise %83.4. Xiaomi bu modelde damla çentikli bir ön kamera tercih etmiş ki özelliklerine birazdan geleceğiz. Redmi 9T'nin ağırlığı 198 gram, telefonun irice olduğunu düşünürseniz gayet normal diyebiliriz. 4GB RAM ve 64GB kapasite ile gelen telefonda (MicroSD genişleme yuvası mevcut) sekiz çekirdekli Qualcomm Snapdragon 662 işlemci kullanılmış. Snapdragon 662'nin oyunlar-

daki performansı genel anlamda sorunsuz olsa da Adreno 610 grafik çipiyle kurduğu ortaklık grafik yükü ağır oyunlarda kimi zaman zorlanabiliyor. Genel oyun performansı ise son derece başarılı. Yaptığımız testlerde Redmi 9T Antutu'da 174.900 puan aldı ve bu da bu fiyat seviyesindeki bir ürün için yeterli.

Redmi 9T'nin en önemli numarası elbette 6000mAh batarya ile geliyor olması. Oyun oynadığınızda bu süre düşse de normal kullanımda iki günün çıkartmanız mümkün. Her türlü durumda bile telefonunuzun şarjı beni yolda bırakır diye düşünmeniz gerekmiyor. Üründe 18W şarj desteği var, bu tipte bir fiyat performans ürün için yeterli ama bu boyutta bir bataryayı şarj etmesi kısa sürmüyor, hatırlatmak isterim. Android 10 işletim sistemi ve MIUI 12 ile gelen Redmi 9T'nin biraz da kamera özelliklerinden bahsetmek gerekiyor. 48 megapiksel ana kamera (f/1.79), 8 megapiksel ultra wide kamera (0.6x), 2 megapiksel derinlik sensörü ve 2 megapiksel makro kamera ile gelen Redmi 9T'nin yeterli ışıkta fotoğraf kalitesi son derece tatmin edici düzeyde. Gece çekimlerinde çok

tatminkar olmasa da karşımızda bir amiral gemisi olmadığını unutmamak gerekiyor. Redmi 9T'nin selfie kamerası ise 8 megapiksel ve performansını oldukça tatmin edici bulduk. Xiaomi bu modelde Hi-Res Audio standardı sağlayan, üstte ve altta çift hoparlörden oluşan bir ses sistemi kullanmış. 3.5mm jack kullanılması da güzel bir seçim olmuş. Herkes bluetooth veya Type-C kulaklık kullanmıyor. Sonuç olarak Xiaomi Redmi 9T'lik fiyatına (2550 TL civarı) göre oldukça rekabetçi özellikler sunan bir model. Artık cep telefonlarının da birer oyun konsolu olduğunu düşünürsek, başarılı performansı ve devasa batarya kapasitesi ile oyuncuların da dikkatini çekecektir.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık tasarım, Dev batarya kapasitesi, NFC, Yeterli performans
EKSİ Gece çekimlerinde çok başarılı değil. Bildirim LED'i bulunmuyor

85



ASUS ROG SWIFT PG259QN 360Hz

En hızlısını arayanlara özel

Asus'un konu oyun olduğunda ne kadar önemli bir yere sahip olduğu malumunuz. Bugüne kadar hep üst seviye oyun donanımları üreten şirketin tamamen oyunculara odaklanan bir oluşumu var ki, o da tahmin edeceğimiz gibi ROG, yani Republic of Gamers. Bugün bu ailenin göz alıcı monitör modellerinden masamızda ROG SWIFT PG259QN modeli bulunuyor ki, görünüşüyle oldukça heybetli olmasının yanında bu monitörün alametifarıkası ise bugüne kadar görüp görebileceğiniz en hızlı monitör olması. Bu monitör "dünyanın ilk 360Hz monitörü" unvanına sahip ve böylece özellikle espor kategorisine hitap ediyor, gerçek anlamda hız isteyen oyun severlerin beğenisine sunuluyor. Monitörü öncelikle tasarımıyla yakından tanıyalım çünkü oldukça etkileyici duruyor, fakat bu görünümüyle pek de yabancı değil. Daha önce Asus'un ROG Strix ailesinden XG32VQ monitörünü incelemiştik. Benzer tasarım çizgisini bu monitöre taşıyan Asus, yine ortaya agresif tasarımlı bir model çıkartmış. Etkileyici görüldüğü kadar malzeme kalitesiyle de parasının karşılığını veren bir model olan ROG SWIFT PG259QN, yine geniş ve sağlam bir stand üzerinde yükseliyor ve ergonomik özellikler içeriyor. Ekranı sağa sol, öne arkaya çevirip yatırılabi-

liğiniz gibi ekranı dikey şekilde de konumlandırabiliyorsunuz. Ayrıca elbette ekranı yükseltip alçaltma opsiyonunuz da bulunuyor. Bir oyuncu monitöründe artık olmazsa olmaz bileşenlerden olan RGB aydınlatma bölümlerini de içeren monitör, buna arkasında geniş bir ROG logosuyla yer vermiş. Böylece masanızda güzel duracağına emin olabilirsiniz. Gelelim özelliklere. Bu ekran 24.5 inç büyüklüğünde ve Full HD çözünürlükte görüntü ürettiyor. Ancak önemli olan bu değil. Oyunlarda avantajını hissedebileceğimiz üst Hz sınırı var mıdır şu an bilemiyoruz ama Asus bunu artırmaya devam ediyor. Swift 360Hz, bu yılın başlarında Asus'un TUF serisi 280Hz oyun monitörlerinde ilk kez piyasaya sürdüğü Fast IPS (FIPS) panel teknolojisine dayanıyor. FIPS teknolojisi, görsel performanstan etkilenmeden TN tabanlı veya VA tabanlı yüksek yenileme panelinin yapabileceği gibi yenileme hızlarının, yanıt sürelerinin ve giriş gecikmesinin sınırlarını zorlayan IPS ekranlar sunmak için tasarlanmış.

Hal böyle olunca bu monitörde 1 ms gibi düşük tepki süresine kavuşmuş ve daha ötesinde 360Hz tazeleme oranı yakalanmış. Bu monitörü sisteminize DisplayPort 1.4 portundan bağladığınızda, Full HD çözünürlükte 360Hz hıza erişebilirsiniz. Bu da özellikle

rekabetçi oyunlarda, espor tarafında çok çarpıcı bir görüntü elde etmenizi sağlıyor. Ancak elbette bu hız farkını Call of Duty: Warzone oynuyorsanız görmemiz zor. Zira sisteminizin ürettiği fps değerinin de monitöre ayak uydurması gerekli. Bir 240Hz monitöre göre fark yaratmasını görmek istiyorsanız daha çok CS:GO, League of Legends, Overwatch, Fortnite ve Valorant türevi oyunlarda bunun karşılığını alıyorsunuz.

Sonuç olarak ROG SWIFT PG259QN gerçekten çok başarılı bir oyuncu monitörü olmuş, ancak elbette herkesin satın alabileceği bir monitör değil. Niş bir kitleye hitap ediyor ve fiyatı tahmin edebileceğiniz gibi yüksek. Şu an bu monitörü 9121 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Satın alanların asla pişman olmayacağı, satın almak isteyenlerin ise hayranlıkla bakacağı bir monitör olmuş doğrusu. Evet, bu gözler 360Hz'i de gördü, bakalım bir sonraki durağımız ne olacak? **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Agresif tasarım. 360Hz üst seviye performans. RGB ROG ışıklandırma. Malzeme kalitesi. Panel kalitesi **EKSİ** HDMI 2.1 yok



Monster Huma H4 V4.1

Güçlü ve son derece kompakt

Bir süredir Intel'in yeni işlemcisinin gelmesiyle beraber şenlenen dizüstü bilgisayar kategorisinden pek çok modeli ağırladık, misafir ettik, bugün ise masamızda yeni bir canavar var. Oyuncuların aşına olduğu, canavar gibi dizüstü bilgisayarlara ev sahipliği yapan Monster Notebook'tan gelen yeni cihazın adı Huma H4 V4.1. Evet, tasarım olarak bu defa o Monster'dan alıştığımız kaslı yapıları modellerden biri değil bu laptop. Zira oyun bilgisayarı dendiğinde akla gelen Monster Notebook, bir süredir iş bilgisayarı kategorisine de modeller çıkartıyor. Huma serisi de buraya konumlanıyor. Öncelikle söze tasarımdan başlayacağız, zira bu laptop'ın sahip olduğu yetenekleri kadar tasarımı da önem arz ediyor. Zira bu cihaz güçlü olduğu kadar sizin de gördüğünüz gibi oldukça ince ve hafif yapıda bir laptop. Sadece 900 gram civarında bir ağırlığa sahip olan laptop'ın kalınlığı en ince yerinde 13 mm en kalın noktasındaysa 15 mm. Yani dediğimiz gibi fazlasıyla ince ve hafif. Böylece onu her an yanınızda rahatlıkla taşıyabiliyorsunuz. Yeni Huma H4'ün ekranı 14.1 inç büyüklüğünde IPS panelden oluşuyor. Bu ekranın en-boy oranına baktığımızda 16:10 olarak tutulduğunu görüyoruz. Bu en - boy oranı dikey düzlemde daha fazla görüntüleme alanı sağladığı için özellikle iş yaparken önem kazanıyor. Ayrıca bu sayede ekran çözünürlüğü ve piksel yoğunluğunda da bir avantaj sağlanıyor. Laptop'ın ekranı 1920x1200 piksel seviyesinde, böylece bu laptop'ın ekranı yüksek çözünürlük içeriyor. Ekranın bahsedilmesi gereken çok sayıda özelliği var. Mesela ekranın kasaya olan oranı yüzde 91.6 seviyesinde. Bu rakam, ekran kenar çerçevelerinin oldukça ince tutulmuş olmasıyla elde edilirken, web kamerasından da taviz verilmemesi sevindirici.

Bu minik cihazda, muadillerinde pek görmediğimiz ölçüde oldukça geniş bağlantı çeşitliliği sağlanıyor. Cihazın üzerinde 2 adet USB Type-A girişli USB 3.1 Gen 1 portu görüyoruz, ayrıca USB 3.1 Type-C portuna da yer verilmiş olması sevindirici. Fakat öte yandan bu notebook'ta ayrıca bir de Thunderbolt 4 bağlantısı yer alıyor ki bu bağlantı da laptop'ın sağ kenarında karşımıza çıkıyor. Laptop'ta kablosuz bağlantılara baktığımızdaysa, burada yeni nesil Wi-Fi 6 desteğinin yer aldığını ve ayrıca Bluetooth 5.1 standardının bulunduğunu görüyoruz. Böylece kablosuz bağlantılarda da eliniz sağlam. Yeni Huma, gerçekten yeni nesle uygun, kompakt ölçüde bir laptop'tan belki de hiç beklenmeyecek ölçüde güçlü bir performans sergileyebilecek yapıda bir dizüstü bilgisayar oluyor. Bunun arkasında kuşkusuz Intel var ve Intel'in yeni sınıf işlemcisi Core i7-1165G7 işlemci bu laptop'ın kalbinde yer alıyor. 4 fiziksel çekirdekli ve 8 iş parçacığı sahibi olan bu yeni Intel platformu 2.8GHz taban frekans hızında çalışıyor, yük altına girdiğindeyse, yani daha yüksek performans ihtiyacınız olduğundaysa Turbo Boost ve Hyper-Threading teknolojisi ile beraber 4.7 GHz'e kadar frekans artırabiliyor. Her ne kadar Huma bir iş bilgisayarı olsa da, iş sonrasında CS:GO, Rocket League ve League of Legends türevi oyunları çok rahat şekilde oynayabiliyorsunuz. Bu tür oyunlarda, grafik ayarları düzenleyerek Full HD çözünürlükte 60 fps performans elde edebilirsiniz. Teknik tarafa devam edecek olursak laptop'ta bulunan diskin 512 GB gibi oldukça geniş bir kapasiteye sahip olduğunu ve aynı zamanda yüksek performans ürettiğini görüyoruz. Kullanılan disk, PCIe 4.0 uyumlu Samsung PM9A1 M.2 SSD'si ve bu disk gerçekten adeta uçuyor

diyebiliriz. CrystalDiskMark testine baktığımızda, diskin sıralı okuma performansının 6057 MB/s, sıralı yazma sonucunun ise 4690 MB/s olduğunu gördük ki, bu gerçekten de takdire şayan bir sonuç. Bu arada kapasitede bu kadarla sınırlı değilsiniz. Laptop'ta ayrıca boş duran bir M.2 SSD yuvası var. Burayı ister satın alım aşamasında, ister sonrasında değerlendirilebilirsiniz.

RAM'ler de 3200 MHz frekansında çalışan 16 GB DDR4 olarak karşımıza çıkıyor. RAM'ler çift kanal olarak kullanılmış. Yani laptop'ın içini açıp baktığınızda 2 adet 8 GB RAM buluyorsunuz. Fakat derseniz bunu da özelleştirme ekranında 64 GB'a kadar artırmanız mümkün. Peki, bu cihazın pili ne kadar gidiyor dersiniz, bu tabii ki tamamen sizin kullanımınıza bağlı olarak değişkenlik gösterecek şekilde cevaplayabiliriz. Ancak detaylandırırsak, normal kullanımlarda 10 saate varan pil ömrü gösterebiliyor. Eğer sürekli yük altında çalıştırırsanız o zaman 3 - 4 civarı verim alacaksınız. Dengeli kullanımda ise 6 saati aşkın bir performans elde ettiğimizi söyleyebiliriz.

Evet, sonuç olarak baktığımızda Monster, yeni Huma modeliyle iyi ölçüde bir kompakt notebook hazırlamış. İncelediğimiz modelin fiyatı 10529 TL olarak Monster Notebook web sayfasında bulunuyor. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI İnce, hafif ve güçlü. Yüksek performans. Özelleştirme seçenekleri. Zengin bağlantı seçenekleri. SSD performansı. Wi-Fi 6 & Bluetooth 5.1. Ek M.2 slotu. İyi pil ömrü. Bakım hizmeti desteği

EKSİ -

95

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Zyxel Armor G5

Ağ darboğazlarını ortadan kaldırma vakti

Son beş yılda kablosuz ağların çevremizi nasıl sardığının farkında olmalısınız. Özellikle home office çalışma ve yüksek çözünürlüklü videoların yoğun olarak işlendiği ağlarda oluşan ciddi performans problemi de artık iyiden iyiye belirmeye başladı. Wi-Fi 6 standardı da bu soruna bir çözüm olarak hayatımıza girerken kendisine devam ediyor. Zyxel Armor G5 de gerek profesyoneller gerekse oyuncular için son derece becerikli bir ürün.

Kullandığımız modemlerin pek çoğunun performans anlamında tüm beklentilerimize yetmediği ortada. Armor G5 de bu noktada bize bazı çözümlerle gelen, içerdiği 13 anten ile ağ performansınızı dilediğiniz yerde artırmaya vakıf bir model. Üstelik bu antenlerin tasarıma yedirildiğini ve modemin eski Çamlıca tepesine benzer görüntüde uzak, son derece şık bir ürün olduğunu belirtmem gerekiyor. Ayrıca Armor G5'in tasarımında RGB ışıklandırma desteği de kullanılmış. Armor G5'in 2.4Ghz bandında sunduğu potansiyel hız 1.200Mbit, 5 Ghz bandında ise 4.800 Mbit. Zyxel'in yeni router'ı sahip olduğu dört çekirdekli, 64 bit 2,2 GHz hızında çalışan işlemcisiyle, 13 yüksek kazançlı anteniyle ve 12 WiFi akışıyla aynı anda 30 bağlantıyı birden besleyebiliyor. Kablolu bağlantıyla kullanacaksanız Armor G5'te 10G Çoklu Gigabit Ethernet LAN yuvaları mevcut. Yine arka kısımda USB 3.1 Gen 2 girişi, 2.5 Gigabit WAN portu ve ilaveten dört adet de Ethernet portu bulunmakta. Bu özellikler sayesinde prensipte 1250 MB/s hıza kadar dosya aktarımı yapabilmek mümkün. Evdeki testlerde nasıl sonuçlar verdiğini merak edenler olacaktır.

Kablosuz bağlantıyı Router üzerinden dağıttığımda aldığım performans konusunda dağlar kadar farkla karşılaştım. 100Mbit download / 5Mbit upload hızlarında bir internet kullanıyorum ve salonda, modeme 2-3 metre mesafede kablosuz olarak aldığım download hızı 57-58 Mbps civarında. Kablolu olarak ise 78-79 Mbps'ye kadar çıkıyor. G5 Armor üzerinden ağı kablosuz olarak dağıttığımda ise ortama 75Mbps civarında, neredeyse kablolu bağlanışım kadar iyi bir performans aldım.

Ben koridorların bağlantıyı yiyip bitirdiği eski bir evde oturuyorum ve yatak odama gelene kadar bağlantı performansının yarısını kafadan kaybediyorum. Armor G5 ile yatak odamda en azından stabil, internette rahatça gezinmeye izin veren bir bağlantı hızı yakalayabildiğimi (23 Mbps) belirtmem gerekiyor.

Armor G5, güvenlik açısından da iddialı bir model ve aynı zamanda OpenVPN'i de destekliyor. Bu sayede her cihazınızda aynı VPN kullanmanız bile Armor G5'in güvenlik donanımından faydalanmanız mümkün oluyor.

Neticede ister oyuncu olun ister profesyonel, karşınızda son derece kabiliyetli bir ürün var. Eviniz büyükse ve performanstan taviz vermeden kablo sayısını azaltmak istiyorsanız Armor G5 size son derece değerli katkılar sunabilecek bir model. Tabii bunun da bir bedeli var, ürün piyasada 3500 TL civarında bir fiyata bulunabiliyor. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Son derece başarılı performans, şık tasarım, Wi-Fi 6, OpenVPN desteği, RGB aydınlatma
EKSİ Fiyatı yüksek



XPG Spectrix D50 DDR4 32GB 3600Mhz CL18

RGB aydınlatma ve yüksek performans

A data'nın Spectrix serisi 2020'nin sonunda yenilendi ancak farklı kapasite ve performanslarda modelleriyle dikkat çekmeye devam ediyor. D50 firmanın diğer üst seviye modelleri gibi 1.95mm kalınlığında bir metal soğutucu ile kaplı bellek modüllerinde RGB desteği ile geliyor. Yeni RAM kiti, RGB ışıklandırma bölümünü, bloğun üst kısmında üçgen biçimli bir tasarımla sunmayı tercih etmiş. Her biri 46 gram ağırlığındaki RAM'ler düşük 40mm'lik yükseklikleri ile bir miktar yüksek profilliler. Anakartınızda kullandığınız soğutucuya çarpmayacağına emin olmanızı öneririz ama açıkçası yeni sistemlerde bu pek olası değil. 2x16 GB kit şeklinde bulunan Spectrix D50, 1.35 voltaj ile 3600 MHz frekansında ve CL 18 gecikmesiyle çalışıyor. Elbette hız aşırma payı da bulunmakta. Intel Ekstrem Bellek Profilini (XMP) 2.0 desteği ile beraber, Intel tarafında hız aşırma işlemini kolaylaştırıyor. AMD tarafında da yine BIOS üzerinden oldukça zahmetsiz şekilde hızları arttırabiliyorsunuz. 46 gram ağırlığındaki Spectrix D50'nin ayrıca, 32 GB'a kadar uzanan kapasiteler ve DDR4-4133Mhz'de zirve yapan üst seviye frekanslarla çeşitli varyasyonlara sahip olduğunu da belirtelim.

Sonuç olarak Spectrix D50, performansıyla, genel görünüm ve hız aşırma seçenekleriyle olduğu kadar bu segmentte fiyatıyla da gayet başarılı bir model olmuş. Oyun tarafında olduğu kadar yüksek işlem gerektiren programları çalıştıracak olanlar tarafından da rahatlıkla tercih edilebilir durumda. Spectrix D50'nin fiyatı ise döviz kurlarından etkilenmiş olmasına rağmen sunduğu performans göz önüne alındığında makul kabul edilebilir. Ürün 2300 TL dolaylarında bulunabiliyor. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Çok başarılı performans, RGB destekli şık tasarım, başarılı soğutma
EKSİ Profili bir miktar yüksek

92



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Elgato Facecam

Yayıncılar için rekabetçi bir seçenek

Elgato isminin yayıncılarla birlikte anıldığı bir gerçek. Senelerdir birbirinden kaliteli capture kartları ve deck seçenekleri ile piyasada yerini iyice sağlamlaştıran firma, bu defa çok yetenekli bir webcam ile karşımızda.

Bildiğiniz gibi yayıncı tarafında iyi bir görüntü kalitesi için iki farklı seçenek söz konusu. Birincisi optik yetenekleri üstün bir makineyle (GoPro veya aynasız kamera gibi) bir capture card'ı kombin etmek, diğer seçenek ise bu iş için yaratılmış son derece yetenekli bir webcam edinmek ki bu takdir edeceğimiz gibi, pahalı bir yol.

Elgato Facecam ucuz bir ürün değil, fiyatı 200\$ seviyesinde ve bu fiyatı makulleştirmek için oldukça etkili bazı enstrümanlara sahip. Çok yetenekli bir Sony CMOS imaj sensörüne sahip olan kamera 1080p60 kayıt yapabiliyor ve 24mm odak uzaklığına (f/2.4) sahip. Elgato'nun diğer ürünlerinde olduğu gibi USB'ye takıp çalıştırmanız yeterli, geri kalan her şeyi Facecam sizin yerinize hallediyor. Camera Hub yazılımı da son derece yetenekli ve basit müdahalelerle profesyonel sonuçlar almanızı mümkün kılıyor. Keşke bunu da iCUE içine entegre etselermiş diye düşünmedim değil.

Neticede Facecam kullanımı basit, yetenekleri ise neredeyse "otonom" diyebileceğim seviyede yetenekli bir kamera. Fiyatının 200\$ olduğunu düşünürsek ülkemizde de ucuz olmayacaktır ancak yayıncıların çok mutlu olacağı kesin. Daha kolay kullanımı olan bir kamera düşünemiyorum, muhtemelen siz de çok memnun kalacaksınız. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI 1080p60 çekim, yetenekli imaj sensörü, ultra kolay kullanım, başarılı destek yazılımı.
EKSİ Fiyatı ucuz değil.

93



Huawei AX3 Router

Dünyanın ilk Wi-Fi 6 Plus Router'ı

Bu yetenekli cihaz, bildik tüm Wi-Fi 6 avantajlarını size sağlıyor. Bağlantı performansını da eski cihazınıza göre çok büyük ölçüde artırıyor. Cihazın 160 MHz frekans bant genişliği bulunuyor ve bu sayede tam 3000 Mbps teorik hızlara erişebiliyor. Elbette bu hızı 2.4 GHz ve 5 GHz bantları ile ayırtıran Router, 2.4 GHz üzerinden bağlı cihazlara 574 Mbps, 5 GHz bandı üzerinden bağlı cihazlara ise 2402 Mbps teorik hızlar sağlayabiliyor. Bu da önceki Wi-Fi standartlarından 3 kata kadar daha hızlı Wi-Fi performansı anlamına geliyor. Huawei AX3 Router'ın daha pek çok özelliği var. Özellikle oyun oynayanlar bileceklerdir; genel internet hızı yüksek olsa da bağlantıda anlık drop'ların yaşanması ve bunun da oyunlarda Lag olarak isimlendirilen anlık gecikmelere sebep olması. Cihazın özelliklerinden biri bu takılmaları yaşatmaması. Burada cihazın OFDMA teknolojisi devreye giriyor. OFDMA çoklu kullanıcı teknolojisi ile beraber Huawei AX3 Router; 2.4 GHz bantta maksimum 4 cihaza, 5 GHz bantta maksimum 16 cihaza, çift bantta ise toplam 128 cihaza aynı anda veri transferi yapabiliyor.

Bu arada cihazla ilgili değinmemiz gereken bir detay daha var: Bu cihazı bir Router olarak kullanabileceğiniz gibi farklı modlarda da çalıştırabiliyorsunuz. Wi-Fi Extender, yani ağ genişletici olarak kullanabiliyor, repeater olarak yapılandırabiliyor ve Mesh kurulumu yapabiliyorsunuz. Mesh kurulum için bu cihazdan bir tane daha almanız gerekiyor. Biz kullandığımız süre içinde çokça memnun kaldık. Wi-Fi 6 internet standardından tam performansla yararlanılabildiğini sağlaması ve diğer bahsettiğimiz özellikleri ile kurulumunun da çok basit olması onu fazlasıyla başarılı yeni nesil bir Router yapıyor. Huawei AX3 Router'ın fiyatı şu sıralarda 999 TL civarında. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Dünyanın ilk Wi-Fi 6 Plus Router'ı. Yüksek performans. NFC destekli kolay kurulum. AI life uygulaması. OFDMA teknolojisi. Mesh desteği. Gigabit Ethernet portları
EKSİ -

91



AOC Q32P2

Karma kullanım için uygun fiyatlı bir monitör

Gayet başarılı monitörler üreten AOC'den çoğu kez oyuncu monitörleri ile karşınıza çıkıyoruz. Bugün ise biraz daha ciddi, biraz daha iş odaklı bir monitörü var masamızda. Şirketin Q32P2 modeli bugün bizlerle olacak.

AOC Q32P2, 2560x1440 piksel çözünürlüğüne sahip 31.5 inç boyutlu bir ekrandan oluşuyor. Maksimum 75Hz tazeleme hızına sahip olan monitörün 4 ms tepki süresine ve AdaptiveSync desteğine sahip IPS paneli bulunuyor. Ekranın kenarları ince olsa da, yine de çoklu ekran kurulumları için pek elverişli olduğunu söyleyemeyiz.

Ekranın arkasında ise geniş bağlantı desteği bizleri karşılıyor. Bunlar arasında 2 adet HDMI 1.4 portu, DisplayPort 1.2 girişi yer alırken, ayrıca 4 adet USB 3.2 Gen1 portu da mevcut durumda. Görüntü kalitesi söz konusu olduğunda AOC Q32P2 dünyadaki en etkileyici 31.5 inç büyüklüğündeki monitör olmayabilir belki fakat gayet iyi bir görüntü sunduğunu söylemek lazım. Monitörün IPS paneli renk canlılığı konusunda çok başarılı olurken, geniş çerçevede ekran görünürlüğü de bunu perçinliyor. sRGB renk gamutunun yüzde 102'sini kapsayan monitörün, tipik kontrast oranı 1000:1 seviyesinde olurken, buna karşın parlaklık seviyesi standart 250 kandela olarak karşımıza çıkıyor. Ekranın parlaklık seviyesinin biraz daha yüksek olmasını istedik. Monitörün AdaptiveSync desteği içermesi, iş sonraları oyun oynamanın kapısını açarken, monitörde yer alan bir çift 3W'lık hoparlör de bunun eşlikçisi konumunda. 75Hz tazeleme hızına sahip olması da, standart 60Hz monitörlere karşı güzel bir opsiyon getiriyor. Sonuç olarak değerlendirirsek, AOC Q32P2'nin ergonomik standı ve geniş ekranıyla beraber hem ev hem iş kullanıcıları için cazip hale gelen bir monitör olduğunu söylemek zor değil. Şu an AOC Q32P2 modelini 3400 TL fiyatla bulunabiliyor.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI 32 inç / 1440p / 75Hz IPS ekran. Adaptive Sync desteği. Ergonomik özellikler. Geniş bağlantı desteği. İyi fiyat. 3W hoparlörler.
EKSİ Biraz daha parlak olabilirdi. USB-C yok.

85



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
99

RESIDENT EVIL INFINITE DARKNESS

Netflix'te yeni bir Resident Evil dizisi... İlimizde hem korku hem de heyecan...

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Ne izledik, ne okuduk, ne konuştuk. Hepsi burada!

ALBÜM

BEDÜK INTERGALACTIC

iki yıllık yapım aşamasından sonra sevgili Bedük nihayet on şarkıdan oluşan yeni albümü "Intergalactic" ile bizlere merhaba dedi. Özellikle benim gibi Bedük hayranlarına şu dönemde gerçekten ilaç gibi geldi diyebilirim. Eskilerden favorim olan Koyver Kendini ve Otomatik'ten (Klibi bana göre çekilmiş en iyi müzik kliplerinden birisidir.) sonra dört gözle dinlemeye koyduğum albüm, dinleyenine deyim yerindeyse zaman ve kültür yolculuğu yaşattırıyor. Türkçe ve İngilizce parçaların yanı sıra, Funk tarzından R&B'ye kadar farklı tarzları harmanlamış durumda. Özellikle albüme de adını veren Intergalactic, Push the Button ve Attention benim favorilerim arasına girmeyi başardı bile. Bir de onuncu parça olan Santa Fe'ye küçük bir parantez açmak isterim. Bu parçanın sayfalarca uzunlukta sözleri bulunmuyor (gerek de yok) ama tınıları ile size tam bir zaman yolculuğu yaptıracağı ve duygu seli yaşatacağından eminim. 2004 yılında çıkardığı ilk albüm olan Nefes Almak Zor ile neredeyse

yirmi yıldır hayatımızda olan Bedük, doğu-batı harmanını yapabilen en iyi isimlerden birisi ve gerek Türkçe gerekse İngilizce'yi çok iyi kullanarak birbirinden kaliteli parçaları ile kulaklarımızın pasını almayı devam ediyor. Kendisinin iyi bir oyuncu olduğunu da hatırlatalım, kalbimizde yeri çok çok ayndır. Yeni albüme Spotify, YouTube Music, Deezer veya Apple Music gibi çeşitli platformlardan kolayca ulaşabilmeniz mümkün. Eğer önceki albümlerini seviyorsanız bundan da keyif alacağınızı düşünüyorum.

◆ Rafet Kaan Moral



FİLM

BLACK WIDOW

Bu sene Marvel yapımlarına doyacağımızı daha önce söylemiştim. Black Widow da en beklenen Marvel filmlerinden birisiydi ve nihayet kendi filmine kavuştu. Filmde her ne kadar başlarda Natasha'nın çocukluğunu görsel de bu bir orijin hikayesi değil. Film, Captain America: Civil War ve Avengers: Infinity War arasındaki zaman dilimine odaklanıyor. Natasha Romanoff geçmişle yüzleşmek için evine dönmek zorunda. Bildiğiniz gibi kendisi, doğumu ile birlikte Sovyet istihbarat teşkilatı KGB'ye verilir ve örgüt onu bir ajan olması için yetiştirir. SSCB dağıldığında Natasha serbest çalışan bir ajan haline gelir. Olaylar günümüz New York'una taşınır ve hükümet Natasha'nın peşine düşer. Black Widow, diğer Avengers üyelerine göre "süperlik" açısından daha geride kalan bir karakter. Bu yüzden filmi biraz da süper kahraman değil, aksiyon filmi gibi görmemiz gerekiyor. Film zaten bir ajan filmi gibi başlıyor ve bir süre öyle ilerliyor. Ardından aile işlerine odaklanıyor ve tempo düşüyor. Belki ajan filmi gibi devam etse çok daha iyi bir yapım

olabilirmiş. Marvel Sinematik Evreni adına boşlukları bir nebze dolduran, yeni olaylara kapı aralayan bir yapım. Bu bakımdan izlenmesi gerekiyor. Ancak şahsi görüşüm, fazla bir şey beklemeyin. Film Scarlett bile kurtaramıyor. Fantastik filmlerde bile bir mantık altyapısı her zaman vardır ve her şey o çerçeve ile sınırlanınca inandırıcı olur. Lakin bu filmde aksiyon sahnelerinden, kötü adamına kadar inandırıcılık seviyesi aşırı düşük. Bazı aksiyon sahnelerinde "o kadar da süper olmayan" kahramanımızın her yerinin kırılmış hatta ölmüş olması gerekirken burnu kanamadan işin içinden sıyrılıyor. İzleyenlerin kimisi aksiyon sahneleri iyiydi derken, kimisi aksiyon namına kayda değer bir şey yoktu diyor. İşte bu derece farklı yorumlar alan bir film Black Widow. İzleyicilerin tek ortak görüşü, Black Widow'u yeniden görmenin getirdiği mutluluk üzerine. Sinemalardan uzak kaldığımız bu dönemde filmin büyük beklenti oluşturduğunu görebiliyoruz. Lakin bana kalırsa beklentinizi düşük tutarak izleseniz bile tatmin etmeyen bir yapım olmuş.

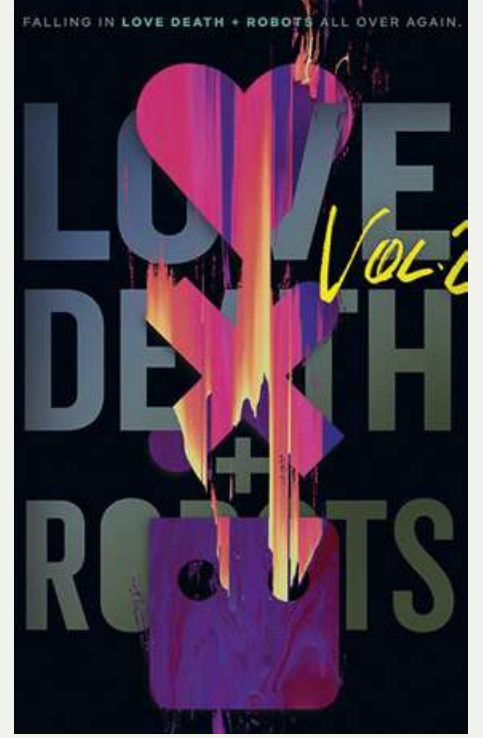
◆ Olca Karasoy Moral



RESIDENT EVIL: INFINITE DARKNESS

Resident Evil ismini sanırım bilmeyen yoktur. Capcom'un eşsiz cevheri olan ve altıncı oyunla beraber tarihe gömülmesine ramak kalmışken, yedinci oyunla popülerliğine popülerlik katan seriyi elbette sadece oyunlarla sınırlamak olmaz. Netflix sağ olsun, birçok Resident Evil projesini bizlere sunmak için kolları sıvamış durumda. Bunlardan bir tanesi de nihayet kavuştüğümüz Infinite Darkness oldu. Zaman dilimi olarak dördüncü oyun ve beşinci oyun arasında, 2006 yılında geçmekte ve ana karakterlerimiz de yakından tanıdığımız yüzler: Leon S. Kennedy ve Claire Redfield. Serinin ikinci oyununda yönettiğimiz bu ikiliyi şimdi de sırtımıza koltuğa yaslayarak televizyonumuzdan izleme fırsatı yakalıyoruz. Dört bölümden oluşan animasyon serisi bir oturuşta bitirilebilir ve fazla bir beklentimiz olmadığı sürece keyifle izleyebilirsiniz. Peki, seri ne anlatmakta? Aslında kendi içinde de ikiye ayrılmakta. Ana hikayenin geçtiği 2006 yılı ve 2000 yılında Penamstan adlı hayali bir orta doğu ülkesinde geçen iç savaşta yaşananlar flashback'ler eşliğinde bizlere sunulmakta.

Elbette biyolojik silahlar, zombiler ve bin bir tehdit her zamanki gibi yerini almış durumda. Özel süper ajan Leon'u görmek her zamanki gibi keyif vermekte. Adam cool, adam estetik, adam havalı, işini bilen, gülmeyen ve her işin içinden çıkmasını becerebilen yetenekleri ile tam bir alfa erkek. Claire'i de tabii ki yabana atmamak lazım fakat Leon, kaya yumruklayan Chris'in bile bana göre bir adım önünde. Infinite Darkness'te animasyonlar gerçekten göz dolduruyor. Ne de olsa Japon yapımı, ne de olsa anime. Animasyonların üzerinde uğraşıldığı gerçekten belli çünkü gerek karakterlerin mimikleri gerekse arka plan çizimleri bir hayli kaliteli. Bu arada, tıpkı oyunlarda olduğu gibi arka plan karakterlerin daha az detaylı olduğu gözümünden kaçmadı. Infinite Darkness, ister bir Resident Evil fanı olun, ister olmayın, izleyebileceğiniz türden bir animasyon serisi çünkü hikayesi oyunlardan bağımsız ve dediğim gibi uç noktada bir beklentiniz olmadığı sürece keyifli izleyebilirsiniz. Infinite Darkness ve daha fazlası için ayrıca anime-inceleme.com'u ziyaret edebilirsiniz. ♦ Rafet Kaan Moral



SINGLE

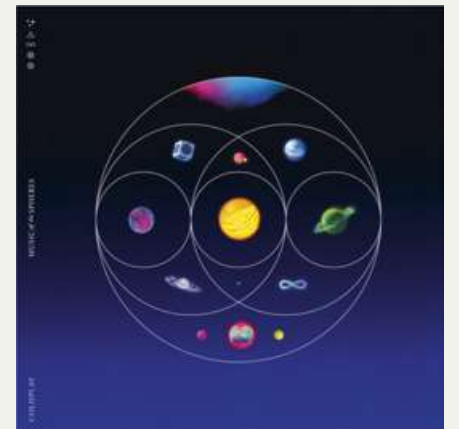
COLDPLAY COLORATURA

Uzuzuzuz zamandır bir Coldplay hayranı olduğumu söyleyerek başlamak istiyorum yazıma. Her ne kadar grubun son birkaç albümdür gidişatından pek memnun olmasam da hala severek dinlediğim birçok şarkısı var ve kendilerini de oldukça yakından takip etmeyi sürdürüyorum. Birkaç ay önce gruptan birtakım sinyaller gelmeye başlamıştı ki çok geçmeden bir tanıtım kampanyası ile yeni albüm olan Music of the Spheres duyuruldu. İngiliz grubun dokuzuncu stüdyo albümü olacak ve toplamda 12 şarkı içerecek olan albüm 15 Ekim 2021'de müzikseverler ile buluşacak. Albüm kapsamında ilk yayınlanan single olan Higher Power'ı oldukça başarılı bulduğumu söylemeliyim. Muhtemelen yıl sonunda Spotify tarafından "Bu yıl en çok bu şarkıyı dinlediniz" şeklinde bir analiz ile karşılaşacağım çünkü evde, yolda, yürürken, araba kullanırken ve aklınıza gelebilecek her yerde bu şarkıyı dinleyip durdum. Ta ki geçtiğimiz günlerde yayınlanan yeni single Coloratura'ya kadar. Şarkıyı duyduğumda

aklıma gelen ilk şey ise, o özlediğimiz Parachutes ve X&Y gibi albümlerinden fırlamış gibi olduğu ve Coldplay'in özüne döndüğü oldu. Öncelikle şarkıyı tek sefer dinleyerek değerlendirmek yerine birkaç kere dinlemenizi öneririm. Zira bu güzide şarkı tamına 10 dakika 18 saniye uzunluğunda ve bu denli uzun olmasından dolayıdır ki tempo kimi zaman yükseliyor kimi zaman da oldukça düşüyor. Hatta bu süre zarfında "Aynı şarkıyı mı dinliyorum ben" diye bile düşünebilirsiniz. Şarkıyı defalarca kez dinledikten sonra, özellikle de 05:38'den sonrasının ayrı bir güzel olduğu kanaatine de varmış bulunuyorum. Hele ki Jonny Buckland'ın gitar solosu ve aynı anda ona eşlik eden Chris Martin'in piyanosu ile dünya başka bir güzel görünmeye başladı. Gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki Coloratura, Coldplay'in çıkarttığı en iyi şarkılardan biri olmaya aday. Son olarak bahsetmeden edemeyeceğim bir husus daha var ki o da Music of the

Spheres'in tanıtım videosunda -çok kısa bir bölümü- yer alan People of the Pride isimli şarkı. (Bknz. albüm trailer'ı olan Overtura'nın 00:34 saniyesi) Bol gitarlı, bol kafa sallamalı olacak gibi görünen bu şarkıyı çok ama çok merak ediyorum! Hepinize bol müzikli günler diliyorum ve Jonny'nin solosunda kendimi kaybetmeye gidiyorum!

♦ Emre Öztınaz





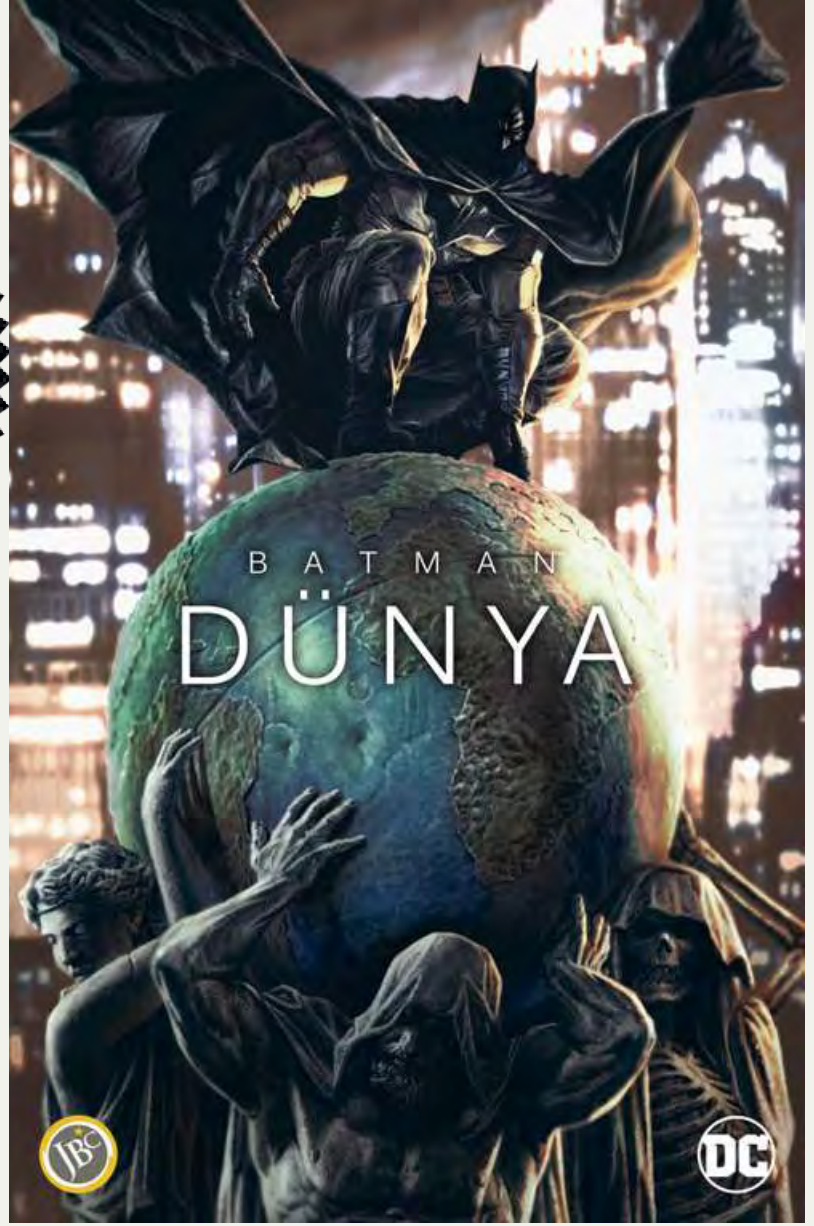
BATMAN: DÜNYA!

Bat Signal'ın sadece Gotham üstünde parladığını düşünüyorsanız, tekrar düşünün! "Batman: Dünya" bu sonbaharda farklı ülkelerin farklı şehirlerinde yükselecek. İçlerinde Brezilya, Rusya, İtalya, Fransa, Çekya ve Japonya gibi dünyanın pek çok ülkesinin bulunduğu Batman: Dünya projesinde Türkiye de yer alıyor!

LEVEL'in Ağustos sayısında, Batman The World'un Türkiye ayağı ve tescilli olarak ilk Türk Batman yazarımız sevgili Ertan Ergil'le beraberiz. Jedbang Collectibles ve JBC Yayıncılık'ın da arkasındaki isimlerden olan Ertan Ergil, ülkemiz "collectible" ve çizgi roman endüstrisindeki önemli kişilerin en başında geliyor. Aynı zamanda hem benim hem de PhD için özel biri; bu yüzden aramızdaki iş ve aile ilişkisinden dolayı biraz daha samimi bir sohbet sizleri bekliyor!

Abi, öncelikle beni kırmadığın ve zaman ayırdığın için çok teşekkür ederim. Hemen ilk soruma geçmek istiyorum. Batman yazarı olmak nasıl bir duygu?

Her şeyden önce ben teşekkür ederim Metehan. Köşeni her ay ilgiyle takip ediyorum. Köşene ve LEVEL'a misafir olmak da varmış. Biliyorsun, benim daha önce herhangi bir yazarlık deneyimim olmamıştı. Kendimi de hiçbir zaman bir yazar olarak görmedim. Yıllardır üzerinde düşündüğüm, hayal ettiğim bir Batman sekansı vardı. Batman: Dünya ile ilgili hikâyeler toparlanırken bu sekansı nasıl kullanabiliriz diye kendi kendime düşünmeye başlamıştım. "Öncesi bu şekilde, devamı şu şekilde olsa" diye üzerinde düşünürken, birden tüme ulaştım. Biraz araştırma yapıp hikâyenin ana hatlarını oluşturdum ve son halini DC Comics'e sunduk. Sonrasında, yazdığım bu hikâye DC Comics editörleri tarafından çok beğenildi ve ülkemizi temsilen Batman:



Dünya içerisinde yayınlanmasına karar verildi. İçimde hala inanılmaz bir sevinç ve şaşkınlık var. Bu kadar özel bir karakter için bir şeyler yazmış olmak... Kendimi çok şanslı hissediyorum.

Senin için çok önemli bir karakteri yazmak yetmiyormuş gibi, bir de Türkiye'ye özel bir hikâye yazman gerekti. Süreç içerisinde çok konuştuk ama, bir kez daha soralım. Neler zorladı seni ve hissettiğin sorumluluğu bizimle paylaşır mısın?

Hikâyeyi oldukça yalın bir dille anlatmak ve okuyucularımızı gereksiz detaylarla boğmamak için elimden geleni yapmaya çalıştım. Antolojinin tamamı kısa hikâyelerden oluştuğu için en verimli anlatımı sunmam gerekiyordu. Bu önemli detaylar biraz zorlu ama bir o kadar da keyifliydi.

Ülkemizi en iyi şekilde yansıtmak ama bunu yaparken bazı değer ve prensipleri korumak bir numaralı önceliğimdi. Hikâyeyi yazarken bu konuda çok hassas



davrandım. Ülkemiz hakkında olabildiğince önemli bilgilere yer verip, bu bilgilerin hem Türk hem de yabancı okurları yormaması için özen gösterdim. Sonuçta ülkemiz, Batman evreninde olabildiğince yalın ve objektif bir bakış açısı ile temsil edilmeliydi.

Seninle birlikte çizer olarak özellikle Socrates'teki kapak çizimlerine bayıldığım Ethem Onur Bilgiç var. Aranızdaki kimyanın da gayet iyi olduğu gözüküyor. Nasıl gelişti, Ethem'le konuştuğunuzda ilk duygularınız neydi ve ilk eskizlerden sonra neler hissettin?

Kendisine projeye kabul edildiğini ilk söylediğimde inanılmaz sevindi. Onun adına ben de çok sevinmiştim. Sonuçta bu projeden önce de kendisini büyük bir hayranlık ile takip ediyordum. Onunla bu projede beraber çalışacak olmak hem keyif hem de gurur vericiydi.

Ethem ile yaptığımız görüşmelerde sık sık Batman'in kendisi için ne kadar önemli olduğunu ve karakteri ne kadar çok sevdiğinden bahsediyordu. İkimizin de karaktere bakış açısı neredeyse aynıydı. Sevdiğimiz çizgi romanlar ve animasyonlar bire bir uyuşuyordu. Sanırım kimyalarımızın birbirleri ile bu kadar uyuşması en büyük nedeni Batman ile ilgili zevklerimizin paralel olması diyebiliriz. Pek çok yerde söylediğim gibi, Ethem çok özel bir çizer. Bunu ortaya çıkardığı işlerle

pek çok kez kanıtlamış biri. Eskizler bize geldiğinde kendisinin ne kadar doğru bir seçim olduğunu bizlere tekrar hatırlattı. Hem ben hem de DC Comics editörleri inanılmaz heyecanlanmıştık.

Aynı zamanda Batman'in de Türkiye yayıncısı. Yazar kısmında kendi adının yazdığı bir çizgi romanı basmak eminim çok eğlenceli olacak! Türk ve yabancı okuyucular neler beklemeli bu hikâyede?

DC Comics editörleri bu hikâyeyi çok beğendiklerini bize pek çok kez iletiler. Özellikle Türkiye'nin farklı illerinde geçen bu hikâyenin hem Batman: Dünya kavramına hem de Batman evrenine bu kadar bağlı olmasını her zaman takdir ettiler. Kısacası okuyucuları güzel bir dedektiflik hikâyesi bekliyor diyebiliriz.

Her ne kadar yazar kısmında adımın yazması benim için korkunç bir gurur kaynağı olsa da açıkça söylemek isterim ki benim için daha değerli bir şey varsa, o da kızımın bundan dolayı yaşayacağı mutluluktur.

Batman Gününden önce Türkiye'de yayınlanacağını biliyoruz. JBC'nin özel bir planı var mı bu konuda? Ve LEVEL okuyucularına neler söylemek istersin?

Bazı güzel planlarımız var, farklı

edisyenlar ve promosyonlar gibi. Onaylandıkları gibi sizler ile en kısa sürede paylaşacağız. Bizler de heyecanla bu onayları bekliyoruz. LEVEL'ı ilk sayısından itibaren yıllar boyunca düzenli olarak okumuş biri olarak tüm okuyucularına sevgi ve saygılarımı iletmek ister, herkese sağlıklı günler dilerim.

Yoğun programında zaman ayırdığın için teşekkürler abi. Bizi de 2021 de en çok heyecandıran iş olan Batman Dünya'yı ipe çekiyoruz! Siz de şimdiden ajandanıza 14 Eylül'ü ekleyin ve çıkar çıkmaz bu önemli olayda yerinizi alın! ♦ Metehan İğneci



OTAKU CHAN

Spor severlerin doyamayacağı animeler üzerine konuşalım mı?

2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları sonunda başladı. Pek çok spor dalında yarışanları izlemenin yanında, Olimpiyatların "Heroes" serisinden Google'ın Doodle Şampiyon Adası Oyunları'nda kullanılanlara kadar, müthiş bir anime / kısa film yağmuruna tutulduk. Temmuz ve Ağustos aylarında spora doyacağız. Hani olur da yetmez ve daha fazla animeyle desteklemek isterseniz diye izleyebileceğiniz serileri derledik.

Öncelikle Studio Ghibli'den ayrılanların kurduğu Studio Ponoc'un hazırladığı "**Tomorrow Leaves**" kısa filmini YouTube'dan izlemenizi öneririm. Olimpiyatların açılış seremonisinden esinlenerek hazırlanan bu kısa filmi "**Ni No Kuni**" ve "**Modest Heroes**" gibi animelerden bildiğimiz Yoshiyuki Momose yönetmiş. Spor bir yana dünyanın çevresel sorunlarına da değinen, masalsi ve o sevdiğimiz Ghibli tonlarında bir kısa film. Bir yaprağın yok olmasıyla, uğursuz bir alametle başlayan kısa filmde, dünyanın farklı yerlerinden gelen beş çocuk sporla –ya da metaforik olarak sporun taşıdığı anlamlarla– dünyayı kurtarıyor.

Olimpiyatların hazırladığı "**Heroes**" serisi ise Olimpiyat Oyunları'nın Antik Yunan'daki en büyük isimlerine odaklanıyor ve shounen serilerinden de bildiğimiz bazı temalar üzerinden ilerliyor; yenilgi yüzünden vazgeçmemek, kaybolduğunuzu hissettiğinizde yolunuzu bularak olgunlaşmak gibi. Google'ın **Doodle Şampiyon Adası Oyunları** ise retro tarzda hazırlanmış ve Olimpiyatların yanı sıra Japon folklorunun önemli karakterlerini de tanıtıyor.

Gelelim spora doyamayanların izleyeceği animelere:

Yüzme

Olimpiyatların en beğenilen dallarından biri yüzmedir. Konu yüzme olunca "**Free!**" özellikle yakışıklı erkekler de görmek istiyorsanız izlenesi bir anime. Öncesinde bir reklam olarak çıkan bu karakterler o kadar beğenildi ki pek çok sezonluk ve filmlik bir anime serisine dönüştü. Kyoto Animation'ın



müthiş kaliteli su animasyonları, shounen temaları ve rekabetle birleşince seri bir oturuşta bitirilecek şekilde akıp gidiyor.

Voleybol

Konu voleybol olunca tabii ki "**Haikyu!!**" dan bahsetmeden olmaz. Günümüzün en ünlü spor manga ve animesi desek yeridir. Alışageldiğimiz şekilde takımca zorluklarla karşılaşmak bir yana, ana karakter Hinata'nın kısacık boyuyla kendini göstermeye çalışması da yapımı desteklemeniz için sizi dürtüyor resmen. Özellikle mangasındaki çizimler hızı o kadar iyi gösteriyor ki sanki sayfadan fırlayabileceklermiş gibi geliyor. Son sezonlarda animasyon kalitesi düştüğü ve ülkemizde de mangası basıldığı için bence doğrudan mangadan okuyabilirsiniz. Ayrıca keyif almak için voleybol bilmeniz de gerekmiyor. Seri boğucu olmayan bir tempoda size kuralları, stratejileri ve oyuncu tiplerini anlayacağınız şekilde anlatıyor.

Basketbol

Anime ve basketbol dendiğinde klasiklere kaçmaktan kendimi alamıyorum. "**Kuroko**" var son dönemlerde ilgi çeken, izlerken keyif alsam da süper güçlüymüş gibi karakterlere sahip olmaları, işin büyüsunün kaçmasına sebep oluyor sanki. O yüzden benim seçimim tabii ki "**Slam Dunk**". Serseri bir lise öğrencisinin basketbolun b'sini bilmezken her şeyi yavaş yavaş öğrendiği, harika bir karakter gelişimine, müthiş bir takım içi ve takımlar arası rekabete ve sizi yere yatıracak kadar güldürecek anlara sahip bir seri. Yeni animeleri izleye alışmış insanlara çizimler belki biraz eski gelebilir. Ama izledikçe eminim gözünüz alışacaktır. Hem doksanlar dendi mi o kadar kaliteli animeler var ki, belki onlara da bir giriş olur.

Okçuluk

Olimpiyatlardaki okçuluktan farklı ve geleneksel Japon okçuluğunu anlatan bir seri olsa da "**Tsurune**" Japon kültürünü merak edenlerin ilgisini çekecek bir anime. Okun yaydan çıktığı anda çıkardığı sese dayanarak isimlendirilen bu seride, ana karakter ya-



şadığı utandırıcı bir olaydan sonra okçuluğu bırakıyor ama sevgisi zamanla tekrar alevlendiği için geri dönüyor. Takım sporu olsa da, oku atarken tek başınıza olduğunuz için kişinin travmalarını nasıl aştığına değiniyor bu seri. Bu açıdan diğer spor animelerinden farklılaşıyor ve bir şekilde içinizde bir yere dokunmanın yolunu buluyor.

Koşu

"Haikyuu!" nun animasyon stüdyosunun hazırladığı "Run With the Wind", koşmaya sevdalı ve çevresindeki insanları bu konuda gaza getirmeye çalışan bir karaktere sahip. Karakterleri lise yerine üniversite öğrencilerinden oluştuğu için farklılaşıyor. Bu insanları çoğunlukla spor açısından değil de günlük hayatları üzerinden tanımamız, değişiklik arayışları için ilginç olabilir.

Futbol

Türkiye'de futbol ve anime dendiğinde herhalde çok uzatmaya gerek yok. **Captain Tsubasa** demek yeterli olur. Yeni serisi değil de eskisini tavsiye ederim.

Masa Tenisi

Masaaki Yuasa ne kadar yetenekli bir yönetmen olduğunu kanıtladı zaman içinde yaptığı işlerle. Onun elinden çıkan "Ping Pong the Animation" bambaşka çizim tarzı, başta irrite eden ama tanıdıkça takdir ettiğiniz farklı karakterleriyle göz dolduruyor. Yine spordan soğumuş bir karakterin geri dönüşünün işlendiği seride, masa tenisinin hızlı doğasını insanların garipleşen, uzayan kısalan çizgi-

lerle animasyonun tüm imkânları zorlanarak anlatılıyor.

Tenis

Basketbolda her ne kadar süper güçlere sahip karakterleri olduğu için "Kuroko"yu eleştirdiysem de "Prince of Tennis" serisinin de ondan az kalır tarafı yok bu konuda. Yine de tenisteki gerçek özellikler üzerinden abartıya gittiği için, bir derece kabul edilebilir. Fakat bu animenin yıllardır Japonya'da bu kadar tutulmasının nedeni müthiş karakterleri. Her okul takımını tanıyıp seviyorsunuz, bazen serinin odağına aldığı takımı desteklemediğiniz bile olabiliyor. Rekabet dozu hiç eksik kalmıyor. Daha yere basan bir seri isterseniz "Baby Steps" e de bakabilirsiniz. İnek bir öğrencinin tenise başlaması, her şey strateji ve bilim üzerinden yaklaşmasıyla ilginç bir seri.

Rugby

"One Punch Man"i hazırlayan stüdyodan çıkan "All Out", bir açıdan klasik bir lise spor draması ama rugby kadar fiziksel bir sporu her vücut tipinde ve boyundaki herkesin oynayabileceğini savunmasıyla farklılaşan bir seri. Ayrıca oyunu bilmiyorsanız bile öğrenmeniz ve üstüne sevmeniz için ideal.

Bezbol

Eğer hayallerine ulaşmaya çalışan naif ve istekli bir gencin bezbol yolculuğunu izlemek isterseniz size "Ace of Diamonds"ı tavsiye ederim. Keyifli, sürükleyici ve kafa yormayan bir seridir. Ama biraz değişik bir şey olsun, kafam yorulsun, gersin, çok acayip

karakterleri olsun dersiniz, işte o zaman seriniz "One Outs". Hem lise yerine profesyonel takımlara ve oyunculara odaklanması hem de süper güçlere kayan yetenekler yerine zekâyla karşı takımı alt etmeye çalışan karakterleriyle göz dolduran bir seri. Yani, fırsatını bulduğunda yenmek için hile yapmaya kalkışabilen insanlar olduğu düşünülünce, macera aksiyon ve psikolojik gerilim janrları bir araya geliyor bile denebilir.

Bisiklet

Önden de birkaç kere yazmıştım. "Yowamushi Pedal" bisiklet yarışlarını bana öğreten animedir. Rüzgârın etkisini azaltmak için ne yapılır gibi stratejilerden tutun da ne tip yarışlar olduğuna kadar yığınla bilgi ediniyorsunuz. Karakterler zaten müthiş seviyesi, seride arkadaşlıklardan rekabete spor animelerinden ne isterseniz var.

Boks

Konu boks olunca elbette Japonya'nın en büyük klasiklerinden biri "Ashita no Joe" ama "Hajime no Ippo"yu da unutmamalı. Rocky filmlerinden alışık olduğumuz klişeleri barındırsa da neticede klişeler iyi işliyorsa gaza gelmekten kendinizi alamıyorsunuz. Konu boks olsun ama bir tutam da bilim kurgu ve mecha olsun dersiniz "Ashita No Joe" nun 50. yılı şerefine yayınlanan, yakın zamanda ikinci sezonu da çıkan "Megalobox"ı izleyebilirsiniz. Son olarak animelerde pek denk gelmediğimiz spor dallarından Badminton için "Hanebado!", golf için ise "Dan Doh!!" serilerini izleyebilirsiniz. ♦ Merve Çay



Bu ay röportajımız var ve konuğumuz The Dreamers Figure!

Ey Sevgili Figürkünün Seyir Defteri ahalsil! Keyifler nasıl?

Bizleri soracak olursanız, her zaman olduğu gibi muhteşemiz! Sizler de muhteşem olun efendim, ne olursa olsun hep öyle kalın diyerek bu ayki bölümümüze geçelim istiyorum.

The Big Bang Theory'yi sever misiniz? Ben çok severim. Her bir karakteri ayrı ayrı sever, figürlerini koleksiyonumda sergilerim. Bu dizinin en sevdiğim sahneleri ise, bizim çocukların mahallenin çizgi roman/figür dükkanında bir araya gelip yaptıkları sohbetleri içeren kısımlardır.

Türkiye'de yaşayan bir koleksiyoner olarak, özellikle Amerika'da yaşayan koleksiyonerleri sahip oldukları avantajları için kıskanıyorum, evet. Hemen her semtte yer alan bu tarz çizgi roman / figür dükkanlarına markete gider gibi gidip her istediklerine ulaşabiliyor olmaları da beni kıskanmanın ötesine geçiriyor ki zaten Türkiye'de hobi sahibi olmak gerçekten zor. Bunun en büyük sebebi de ekonomik. Fakat bir koleksiyoner için koşullar hep mi kötü, hep mi üzgüncü? Hayır.

İstanbul'da, Ankara'da, İzmir'de, Eskişehir'de, Avrupa'da bile olmayan koleksiyon ürünleri satan mağazalarımız var. Koleksiyoner topluluğu için bu mağazaların varlıkları gerçekten çok önemli. Hem fiziksel olarak hem de online olarak verdikleri hizmetler çok önemli yer tutuyorlar. Bende uzun süredir koleksiyonerlere hizmet veren bu mağazalarla zaman zaman konuşmak istiyorum.

Bu bağlamda bu ay koleksiyonerlerin en sık ziyaret ettikleri ve bu işi çok uzun yıllardır yapan The Dreamers Figure mağazası sahibi Alp Kamacı ile ufak bir röportaj gerçekleştirdik. Keyifli okumalar sevgili ahali.



The Dreamers Figure kendisini nasıl tanıtmak ister FSD okuyucularına?

Alp Kamacı: 2007 yılında Kadıköy - Moda'da başladık bu işe... Amacımız hayallerimizin peşinden gitmekti; adımız da buradan geliyor zaten. Yıllar içinde hayallerimizi gerçekleştirdik; şimdi yeni hayallerimizin peşindeyiz.

Alp Kamacı, koleksiyon yapmaya ya da bu kültürle ilgilenmeye nasıl başladı?

Sinemaya olan ilgisim ve çocukluğumdaki çizgi roman sevgisi ile başladı diyebilirim.

Şu anda ilgilendiğiniz ve koleksiyonunu yaptığınız marka veyahut karakter var mı?

Benim için Star Wars'un yeri bir başkadır.

Koleksiyon tercihlerinizi neye göre belirliyorsunuz? Marka üzerinden mi yoksa sevdiğiniz bir karakter üzerinden mi seçimler yapıyorsunuz?

Markadan çok karakter üzerinden seçimler yapıyorum.



Bir koleksiyon ürünleri mağazası sahibi olarak elinizin altında onlarca figür var. Koleksiyoner kimliğinizle işletmeci tarafınız çatışıyor mu?

Çatışıyor diyemem, tam tersine işletmeci olmam koleksiyoner kimliğimi besliyor. Dünyayı çok yakından takip edebiliyorum; koleksiyonuma katmak istediğim ürünlere de daha kolay erişebiliyorum.

Sanıyorum her koleksiyoncunun "kutsal kalem" dediği bir parça koleksiyonunda vardır. Sizin de en dokunulmaz, en değer verdiğiniz koleksiyon parçanız hangisi?

Benim için en değerlisi Yoda'nın bir ürünü.

Peki gelelim hepimizin beklediği soruya, Dreamers macerasına başlamaya nasıl karar verdiniz, nasıl gelişti bu süreç?

Diğer soruda belirttiğim gibi filmlere ve çizgi romanlara olan ilgim beni zaman içinde figür dünyasına sürükledi. Türkiye'de bunu en iyi şekilde yapma hevesiyle yolumuza devam ediyoruz.

Bu macera başladıktan sonra karşılaştığınız ve sizi en zorlayan durumlar ne oldu?

Dövizdeki dalgalanma bizi en çok zorlayan konuların başında geliyor.

Mağazaya ya da siteye gelen koleksiyonerleri hangi ürünler ve markalar bekliyor?

Kadıköy Moda'daki mağazamızda ve internet sitemizde Marvel Sinema Evreni, DC Evreni, Star Wars, Harry Potter, Tenten, Disney, Game of Thrones gibi filmlerin ve televizyon

dizilerinin aksiyon figür, replika, diorama, dekorasyon ürünleri, hediyelik eşyaları ve çok daha fazlası yer alıyor. Dünya çapında koleksiyonerler arasında büyük saygınlığı olan markalara yer veriyoruz.

Dreamers müşteri kitlesinin aksiyon figürleri ve heykel tercih oranları nasıl? Hangi tarafa daha çok ilgi var?

Daha çok aksiyon figürlerine ilgi oluyor.

Takipçilerimizin merak ettiği bir soruyla devam edelim, son dönemde Türkiye'deki koleksiyonerlerin sıklıkla tercih ettiği McFarlane: Multi-verse, Bandai: SH Figuarts ve Medicom'un Mafex gibi serilerini getirmeyi düşünüyor musunuz?

Evet, düşünüyoruz.

Yeni jenerasyon koleksiyonerlerin ilgisi nasıl? Özellikle Marvel ve DC filmlerinin sinema sektöründe yaptığı etkinin size yansımaları nasıl oldu?

Yeni nesilden koleksiyonerlerin artması çok değerli; sektörün geleceği ile ilgili de bize umut veriyor. Elbette Marvel ve DC'nin uzun vadeli film yatırımları daha da olumlu etki yapacaktır.

Merak edilen bir soru daha. Exclusive ürünleri getirmeniz yönünde talepler oluyor mu, kişiye özel ürün getiriyor musunuz?

Bu tür talepler elbette oluyor ama kişiye özel ürün getirmiyoruz.

Arşivinizde hatırı sayılır bir sayıda Tenten ve Disney ürün çeşitliliği mevcut. Ne oranda talep görüyor?

Disney'e talep Tenten'e göre daha yüksek ancak Tenten'in de kendine özel bir kitlesi var.

Dreamers'ın ileri dönük projeleri var mı? Sadece İstanbul'da kalmaya devam mı edeceksiniz?

İleriye dönük pek çok hayalimiz var; gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceğimizi ileriki süreçlerde göreceğiz.

Dreamers'ın yeni başlayan koleksiyoncuları önerileri nelerdir?

Yeni koleksiyon yapmaya başlayanlara bir şeye odaklandıklarını tavsiye ediyorum.

Pandemi şartları sizi nasıl etkiledi? İnsanların eve kapanması hobilerine olan ilgiyi arttırdı mı?

Pandemi şartları tüm sektörleri olduğu gibi bizleri de etkiledi ancak insanların tutkuyla bağlı olduğu hobilerini devam ettirmesi sevindirici.

Son olarak cevabını içtenlikle beklediğimiz soruya geçelim. Dreamers, Figürcünün Seyir Defteri platformu hakkında neler düşünüyor? Bir ortak proje gelir mi?

Figürcünün Seyir Defteri platformunu yakinen takip ediyorum. Sizin gibi güvenilir ve kaliteli içerikler üreten platformların olması koleksiyonerler için çok değerli. Bir ortak proje neden olmasın... :)

Figürcünün Seyir Defterini buraya kadar okuduğunuz için hepimize teşekkür ederiz. Youtube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmeyi, Twitch üzerinden yaptığımız haftalık yayınlarımıza katılmayı ve figürcününseyirdefteri.com'u ziyaret etmeyi unutmayın. Bir sonraki ay görüşünceye kadar kendinize dikkat edin! ♦ Ahmet Gezer



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Masaüstünde oyun oynarken neden teknolojiden faydalanmalıyız ki?



Selamlar değerli okur! Bu sayı ile beraber çok sevdiğim LEVEL Dergisi'nde 1 yılını da tamamlamış bulunuyorum. Zaman ne kadar da hızlı geçiyor, öyle değil mi? Şimdiye kadar geçen bu 1 sene ile birlikte ülkemizdeki kutu oyunu seven siz değerli okurlarımız ile tanışma şerefine nail oldum. Her birinizin geri dönüşleri ve önerileri ile birlikte köşemiz gelişerek yoluna devam etti. Bu yolda beni yalnız bırakmayan ve olumlu, olumsuz olsun eleştirileri ile beni destekleyen sizlere çok teşekkür ediyorum. İlk yaş günümüz kutlu olsun efendim.

Her kahramanın gerçekleştirmesi gereken bir kaderi vardır!

Gelelim bu ayki oyunumuza sevgili okur! Bu ay sizler için oldukça yeni bir oyuna göz atabileceğiniz şans yakaladım. İçinde bulunduğumuz 2021 senesinde yayımlanan "Destinies" isimli oyun, yepyeni bir masaüstü RYO olmasının yanında, özgün oynanış mekanikleri içeren bir oyun olması ile de uzun süredir dikkatimi üzerine çekmiş durumdaydı. Özgün dememdeki ana etmen tabii ki oyunun teknolojinin imkanlarından da yararlanan bir oynanışa sahip olması...

Destinies, Michał Golebiowski ve Filip Milunski tarafından tasarlanıp Lucky Duck Games firması tarafından yayımlanan bir oyun... Lucky Duck Games, geçen sene de bilimkurgu edebiyatının nadide eseri Dune evreninde geçen "Dune: Imperium" oyunu ile birlikte kutu oyunu severlerin dilinden düşmeyen bir firma olmuştu. Firmanın ayrıca "Chronicles of Crime" gibi oldukça başarılı bir kutu oyunu serisine de sahip olduğunu kısaca belirtmiş olayım.



"Kutuyu açtığınızda muntazam şekilde tasarlanmış bir manzara sizleri karşılıyor! Özellikle oynadığımız karakterleri, NPC'leri ve yaratıkları temsil eden mini figürleri çok beğendiğimi söylemem gerekiyor"

Destinies, biraz önce de bahsettiğim üzere bir masaüstü RYO. Ancak oynanış süresi olarak diğer masaüstü RYO'lar ile kıyaslandığında 90 ila 150 dakika arası gibi kısa sürede tamamlanan bir oyun... Öte yandan oyuncu sayısına bakıldığında 1-3 oyuncu olarak, yine diğer masaüstü RYO'lardan daha az oyuncu sayısına sahip... Oyunda, oyuncu sayısının az olmasının yanında, bu oyunculardan birisinin masaüstü RYO'ların vazgeçilmez unsuru olan Game Master olmasına da gerek bulunmuyor. Game Master rolünü telefon, tablet veya Steam üzerinden indirebileceğiniz bir uygulama devralıyor. Bu uygulama ile oyun hem teknolojinin imkanlarını kullanmış oluyor hem de kendine has bir oynanış mekaniğini içermiş oluyor ki bu sistemi çok beğendiğimi gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

Oyunun kutu içeriğine de kısaca değinmek gerekirse, kutuyu açtığınızda muntazam şekilde tasarlanmış bir manzara sizleri karşılıyor! Özellikle oynadığımız karakterleri, NPC'leri ve yaratıkları temsil eden mini figürleri çok beğendiğimi söylemem gerekiyor. Figürlerin yanı sıra item kartları, harita kartları, oyuncu yönlendirme kartları (player board), oyuna da adını veren ve karakterlerimizin gerçekleştirmesi gereken görevleri belirten kader kartları, ana zarlar olarak ifade edilen D6 zarları ve efor zarları olarak ifade edilen yine D6 şeklinde tasarlanmış zarlar gibi oyun boyunca kullanacağınız bütün içerik sizi karşılıyor. Kutu içeriğine ek olarak biraz önce bahsetmiş olduğum ücretsiz uygulamayı indirdikten sonra oyunu oynamaya hazırsınız. Oynamak istediğiniz macera cihazlarınıza bir kere indirildikten sonra da bir daha internet bağlantısına ihtiyaç duymuyorsunuz.



Sadece D6 zarlar ile oynanan bir RYO

Masaüstü RYO oynayan herkes için D20 sistemi neredeyse vazgeçilmezdir. Destinies ise D20 sistemi yerine yine kendine has bir zar sistemi geliştirmiş. Açıkçası özgün bir yapı geliştirdikleri için bu konuda yine kendilerini tebrik etmek istiyorum. Az önce bahsetmiş olduğum iki farklı tipteki D6 zarlarının kullanımı ile oyunumuz ilerliyor. Bunlardan ana zarları oyun boyunca neredeyse her etkileşim için kullanırken, efor zarları da stamina işlevi görüyor diyebilirim. Yani karakterlerimizin yorulmaları da mümkün ki bu da oyuna ayrı bir tat katıyor. Ben bu incelemeyi yaptığım sırada oyunun uygulaması içerisinde ana oyun için 5 farklı macera ve "Sea of Sand" genişleme paketi için de 3 farklı macera

bulunuyordu. Zamanla yeni maceraların ve genişleme paketlerinin de bizlerle buluşacağını tahmin ediyorum. Her bir macera için de uygulama size haritanın nasıl dizilmesi gerektiğinden karakterlerinin yeteneklerinin nasıl dağıtılmasına varana kadar bütün talimatları veriyor. Değinden geçemeyeceğim bir diğer husus ise haritalar için keşfedilmeyen bölgelerin üstü kapalı şekilde konumlandırılması... Tıpkı dijital bir RYO'da olduğu gibi ilgili bölgeler siz bu bölgelere ulaştıktan sonra açılıyor ki gerçekten güzel bir detay olmuş. Ancak yine de olumlu yanların yanında olumsuzluklar da yok değil! Öncelikle her bir macerada oynanabilir 3 farklı karakter bulunuyor ve bu karakterler her macerada çeşitlilik gösteriyor. Örneğin

ilk macera olan "Nature of the Beast" için Noble, Witch ya da Huntsman karakterlerinden birisini seçebiliyorsunuz. Öte yandan "Feast of Famine" macerası içinse Soldier, Nun veya Woodsman karakterlerinden birini seçebiliyorsunuz. Açıkçası ben çeşitliliğin az olmasını bu konuda yetersiz buldum. Belki zamanla uygulamada yapılacak güncellemeler ile diğer maceraların karakterleri de bütün maceralar için oynanabilir olur.

Oyun, çok oyunculu bir ancak oyuncuların birbirleri ile yardımlaşarak oynadıkları bir oyun değil. Her bir karakterin ilgili macerada gerçekleştirmesi gereken bir kaderi bulunuyor ve bu kaderi diğer oyuncularından önce gerçekleştiren oyuncu oyunu kazanmış oluyor. Ancak bunu yaparken diğer oyuncuların kendi kaderlerini tamamlamasını engelleyebilmeniz de mümkün değil. Diğer bir deyişle oyunda rekabet unsuru bulunmuyor. Önümüzdeki tek engel zaman diyebilirim. Oyunun bir diğer eksisi de bence bu durum oluyor. Açıkçası ben yardımlaşarak oynadığım bir RYO deneyimini tercih ederdim.

Son Karar

Destinies, bazı eksikliklerine rağmen yenilikçi bir oyun! Özellikle masaüstü bir oyuna teknolojinin entegre edilmesi ilgili oyunun güncelleme ile gelişebileceğini gösteriyor. Az önce bahsetmiş olduğum eksiklikler de fark edeceğiniz üzere güncellemeler ile birlikte rahatlıkla geliştirilebilir. Öte yandan oyunun temel sürümünün fiyatı 35 ila 50 Euro arasında değişiyor. "Oyun bu yüksek fiyatın karşılığını verebiliyor mu?" diye soracak olursanız, cevabım hayır! Biraz daha uygun fiyatlı bir oyun olsaydı belki kararım farklı olurdu ancak şu haliyle oyunu satın almak için biraz daha beklemekte fayda görüyorum. Kendinize çok iyi bakın. Önümüzdeki ay tekrar görüşmek üzere değerli okur!

◆ İmge Melisa Şatlı



COS- PLAY REPUBLIC

2021'in En Popüler Cosplayleri

Bir yapımın popülerleşmesi cosplay camiasının gözünden asla kaçmaz ve sosyal medyayı birbirinden leziz kostümlerle süslüyken buluruz. 2020 ve 2021, pek tatlı bir yıl değildi. Hala yaşanan zorlukların etkisinden çıkamadık. Sıcaklar da tepemizde. Henüz yıl sonuna gelmedik ve uzun süredir dillerden düşmeyen birçok kostüm detaylarını yeni yeni görmeye başlıyoruz. Malum, çekim işleri olsun veya etkinlikler, cosplayerların ışıldadığı alanlardır. 2021 cosplay açısından aslında oldukça bereketli bir yıl. Daha yılın bitmesine 4 ay var ve kostüm bakımından çılgın fikirlerin ortaya çıkacağından hiç şüphe yok. Ayrıca unutmayın ki 1 haftada popüler olan ve interneti sallayan fikirler, ben bu satırları yazarken çoktan unutulup gitmiş bile olabilir. Diğer taraftan 2021, cosplay bakımından hala 2020'nin etkisi altında. Gelin bu yılın en popüler kostümlerine birlikte göz atalım. Ekleme istedikleriniz varsa, bizi nerede bulacağınızı biliyorsunuz.

Genshin Impact

Genshin Impact, hiç kuşkusuz süper popüler bir oyun haline geldi ve bir o kadar da hızlı düştü. Ücretsiz oynanan oyunun grafikleri, ambiyansı, müzikleri derken JRPG severlerin anında dikkatini çekiyor. Türev MMORPG ve cosplay anlamında, yüzlerce insanın "etkinlik olsa da grup cosplayi yapsak" dediğinden eminim. Karakter tasarımları, anime dünyasından fırlamış ve kendisine has hikayesi de aslında sevimli. Tek sıkıntısı ücretsiz olmasından kaynaklı içeriği çok hızlı tüketirseniz, sıkılma ihtimaliniz yüksek. Henüz başlamadıysanız, her şeyi ağırdan alıp oyunun dünyasının tadını çıkartabilirsiniz. Oyun içinde en popüler karakterler hiç kuşkusuz Amber, Paimon, Venti, Diluc, Keqing, Hu Yao, Qiqi, Ganyu, Eula, Zhongli, Xiao. Yeni karakterler gelmeye devam ederken, bu



listeye ekleyebileceğiniz daha çok isim mevcut. Ayrıca oyun kostümleri o kadar hızlı popülerleşti ki bulması da oldukça kolay.

My Hero Academia

Bu animeyi bilmeyen yoktur herhalde. Süper güçler ardında saklanan farklı bir hikâyeyi anlatan My Hero Academia, yeni filmi My Hero Academia Movie 3: World Heroes' Mission ile 2021'in popüler isimleri arasında yerini aldı. 6 Ağustos tarihinde Japonya'da kendisini gösterecek olan filmin karakterlerinin cosplaylerini çoktan sosyal medyada görmeye başlamışsınızdır bile. Zaten uzun süredir önde olan animenin tekrar yükselmesinin nedenlerinden biri de filmi. Ayrıca yeni kostümleriyle süper kahramanlarımız daha karizmatik görününce cosplayerların gözünden kaçmıyor. Deku, Bakugo, All Might, Ochaco ve Todoroki hiç kuşkusuz yapımın en bilinen karakterleri.



“League of Legends (K/DA)”

LoL, hemen hemen her yıl birçok cosplaye-rin dikkatini çeker. Kostümlerini de bulmak oldukça kolaydır. Özellikle 2021 yılını düşündüğümüzde bu mobanın hiç kuşkusuz en popüler tarafı K/DA. İlk K/DA müzik videosu Pop Stars yayınlandığından beri League of Legends dünyası asla eskisi gibi olmadı. Artık her zaman Ahri, Akali, Evelynn ve Kai'Sa cosplaylerini görüyoruz. Bunların yanına bir de Spirit Blossom Ahri eklenmiş durumda. Pembe ve mavi renklerinin hâkim olduğu kostüm, fazla sevimli ve ayrıca dikkat çekici.

Space Jam

90ların en tatlı filmlerinden biri olan Space Jam, 2021 yılında tekrar bizlerle buluşuyor. Eh, durum böyle olunca birçok cosplayerdan Lola Bunny kostümünü bekler olduk. Bilmeyenler için Space Jam, Looney Tunes karakterleri ile gerçek NBA oyuncularını arasındaki bir geçişi anlatır. İlk filmde Michael Jordan başroldeydi. Yeni filmde LeBron James yer alıyor.

Cyberpunk 2077

Doğru, Cyberpunk 2077 oyunuyla 2020 yılında tanıştık. Ancak cosplayleri duyurulduğu yıldan beri sosyal medyada popülerliğini korumakta. O nedenden bu listeye girmeyi hak ettiğini düşünüyorum. Cyber-

punk 2077'nin güzel kısmı hem kendine ait popüler karakterlerin kostüm tasarımları çok karizmatik, hem de barındırdığı Cyberpunk teması sayesinde yüzlerce fikirle kendi karakterinizin kostümünü yaratabiliyorsunuz. Hatta The Witcher ile Cyberpunk ikilisini bir araya getirip, ortaya başarılı kostümler çıkartan cosplayerlar hala varlar.

Attack On Titan

Attack on Titan 2013-2014'te ilk çıktığında, anime dünyasını kasıp kavurdu ve özellikle yeni başlayanlar olmak üzere cosplay grupları arasında inanılmaz popüler oldu. Havalı görünen kıyafetler grup olarak birlikte çok iyi göründüler. Yıllar geçtikçe cosplaydeki bu heyecan yavaşladı. Ancak 2021, Attack on Titan'ın son sezonu, bu yüzden beklenti de oldukça yüksek. Mangasından yola çıkarak çoktan sosyal medyayı kasıp kavuran başarılı kostümler görmeye başladık bile.

Avatar: The Last Airbender

Nedendir bilinmez, Avatar her sene kendisini öne çıkaran ilginç bir havaya sahip. 2021'de sıkça karşımıza çıkmasının nedeni, hem yeni animasyonun duyurulması ve takipçilerinin çoğunun bu fikirden hoşlanmaması, hem de yayınlanan haberlere göre evren genişleyecek ve hikâye derinleşecek. Durum böyle olunca animasyonun severleri, kostümlerini raflarından indirdiler ve

tekrar dört elementin renklerine bürünmeye başladılar.

Demon Slayer - Kimetsu no Yaiba

Mugen Train filmi çıktığı anda, nelerin olacağını hepimiz biliyorduk. Animenin kendisine has net ve sert çizimleri, insanın aklına kazınan başarılı melodileri ile Kimetsu no Yaiba, hiç kuşkusuz anime dünyasının en sağlam isimlerinden. İzlemeyenlere spoiler olmasın, ancak 2021'de sosyal medyada gördüğümüz en popüler isimler arasında muhtemelen Kyojuro Rengoku da vardır.

Resident Evil Village

Burada size tek bir isim yetecektir, Alcina Dimitrescu. Fazla söze gerek yok. Şahsen Donna Beneviento, favorim ancak Dimitrescu interneti o kadar hızlı salladı ki cosplayini gözden kaçırmak neredeyse imkânsız. Listeye eklemek istediğim çok fazla isim var ancak yer kısıtlı. Şuraya değinmek istediğim birkaç özel ismi de koymak istiyorum: WandaVision, Cruella, Loki, Cobra Kai, One Piece, Mortal Kombat, Rurouni Kenshin, Black Widow, Jujutsu Kaisen, Resident Evil, The Mandalorian, Final Fantasy, Masters of the Universe, The Witcher ve dahası. Sizin 2021'de en çok gördüğünüz cosplay hangisiydi? Sorularınız için beni sosyal medyada cepejederiler olarak bulabilirsiniz.

◆ Ceyda Doğan Kardeş



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Oyunlarla dolu bir yıl daha mı?

2020'de aniden dünyayı saran pandemi sırasında video oyunlarının ne kadar değerli olduğunu bir kez daha anladık. Daha önce video oyunlarına meraklı olmayan kesimler bile evde, karantinalarda, sokağa çıkma kısıtlamalarında vakit geçirmek ve eğlenmek için video oyunlarının tadını keşfettiler. Bu yıl, iyi kötü bir tatil imkanı bulduk ama hem ülkemizde, hem de dünyada artan vaka sayılarının haberini alınca, acaba 2021 ve 2022'nin soğuk mevsimlerinde de kısıtlamalar geri gelir mi diye düşünmeden edemedim.

Kendi adıma, bu tür bir ihtimale karşı oynayacak oyunlar listesi hazırladım zira herkes gibi benim de iş yoğunluğu sırasında oynamak isteyip de ertelemek zorunda kaldığım oyunlar var. İlk sıraya, ciddi güncellemeler ararak bug'larını düzelterek olan Elite Dangerous: Odyssey'i koydum.

Şimdi size garip gelebilir ama, bug'larını düzeltip güncellemelerini almasını beklediğim Cyberpunk 2077'yi de bu kış yeni baştan oynamaya niyetliyim ki ilk çıktığı dönemde bu oyuna 75 saatten fazla vakit ayırmışım. Belki kaldığımız yerden devam ederim, bilemiyorum. 75 saat de çöpe atılabilecek bir süre değil. Bağımsız bir yapımcının 10 yıldır hazırladığı ve giderek final sürümüne yaklaşan StarSector de bu yıl çok geniş zaman ayırarak oynamak istediğim oyunların başında geliyor. Bir de soğuk kış günleri için aradığım derin, detaylı, güzel öykülü bir CRPG var fakat henüz kararımı veremedim. Pathfinder: Kingmaker'ın devamı niteliğindeki yeni Pathfinder oyunu, Pathfinder: Wrath of the Righteous, 2 Eylül'de piyasaya çıkacak. Onun da bug'larının temizlenmesi, şikayetlerin giderilmesi vs derken, oynanabilir hale gelmesinin Kasım ayını bulacağını düşünüyorum.

Aklımdaki seçeneklerden ilki bu. Eğer erken erişimden çıkmayı başarırsa, bu kış oynamayı umduğum CRPG'lerden biri de Encased. Oyun erken erişimde olmasına rağmen şimdiden çok zengin ve güçlü bir oyun deneyimi sunuyor ki, özlediğimiz eski Fallout lezzetini bu oyundan alacağımızı umuyorum. Tabii, bu kış sürpriz şekilde karşımıza çıkacak, beklenenin çok üzerinde beğenilecek oyunlar olacağını da tahmin ediyorum. Bütün dünya kışın pandemi nedeniyle yeni önlemler olabileceği şüphesini yaşarken, oyun yapımcıları da bu olasılığa karşı sürpriz oyunlarını hazırlıyorlardır. Zaman planında onlar için de yer bırakmaya özen gösteriyorum. Umarım şüphelerimiz ve korkularımız gerçek çıkmaz, pandemide yeni dalgalar yaşanmaz, dünya normale döner... Biz de oyunlarımızı daha neşeyle, daha keyifli bir dünyada inceleme fırsatı buluruz. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Düşünüyorum / Hatırlıyorum

Cok yazı yazdım bilgisayar dergilerine. Belki Dünya'da en çok yazanlardan biriyim. 1988'de başlayıp hala devam eden yazarlığın sanmam ki çok örneği olsun. Çok şanslı olduğumdan bence. En azından bu konuda. Üstüne de haliyle düşünüyorum insan.

Mesela yanımdan hurdacı geçince arabada dergiler varsa imzalayıp verdiğim dergilerin de orada olabileceği gelir aklıma. Belki bir okurun annesi, kirlilik bahanesi ile verivermiştir onları. Eski klavyeleri ne yaptım acaba? Kaç harf yazmışım desem, bazen gülerken bazen ağlayarak. Ne çok içli dışlı olmuşum ben bu bilgisayarlarla. Teleteknik ofisinde ilk kez C128 gördüğüm gün ve o işini çok önemseyen amcanın bana nasıl ilgiyle anlattığını hatırlıyorum. Hain Orhan Cevher, şu an üç tane C128 sahibi olmasına rağmen bana koklatmıyor sayın okurlar. Hele Amiga 1000 hiç kullanmadım, hala ilk çıktığında hakkında yazılanları okuyorum bazen. Denk aletlere bakıyorum ve nasıl bir mucize olduğuna hala şaşırıyorum. Orhan'da yine iki tane var. Elletmiyor. Jay Miner, köpeğinin patini koydu anakarta cümlesi beni hala çarpıyor.

Babamın elini tutmuş bisiklet parçası ararken Eminönü'de küçük bir bilgisayarcıda Ghost'n Goblins'ini gördüğümde hemen kasete çektiyip evde deli gibi oynayıp aklıma gelince, zorluğundan ne çektiğimi de hatırlıyorum. Şimdi olsa 64ler'e çeyrek döner fiyatına gözlerimi kör ederek yazdığım oyunları verir miydim acaba? Ya da kopya üstüne kopya yapıp, bana ait oyunu satmalarına?

En son kullandığım Python joystick nerede? Turuncu renkli floppylerim, Dolphin DOS'lu C64'üm. Sanyo data kaset teybim. Kaset yazınca autocorrect onu laser yaptı bak şimdi. Ne sinir. Rahmetli Rasim'le XWing oynadığımız o garip analog alet? Ya da

nasil tarzanca İngilizce ile oturup Sierra macera oyunlarını oynama cesareti göstermişiz? Bizi değil oyunu tasarlarken düşünecek, haritada gösteremeyecek adamların oyunlarına bu kadar zıtlamışız kendimizi. Belki de saklanmak için kullandık diye teşekkür etmeliyiz gerçek hayatın acılarından. Çünkü hepimiz sorunlu veya ayrılmış ailelerin çocuklarıydık kimse itiraf etmese de. Biz birbirimizi ve bilgisayar da bizi çekiyordu. Hilafsız hepimiz bu küçük dünyaya girip oraya tam da oturmayan kişiliklerimizin rastlantı veya küçük bir pırlı ile çözdüğü kahramanlıklarla övünüyorduk. Hala böyle gençler bilgisayarda başarılı oluyor. Infinity için bile olsa oraya kendini gerçekten adapte eden başarıyor. Başarı derken para veya üçüncü kişilerden takdir demiyorum. Başlangıç adımında bir öndelikten bahsediyorum.

Artık yaşlandım, yaşım 48'e gidiyor. Filmlerin sonunda isimler bile bana "neden burada bizden birileri hiç olmadı" dedirtiyor. "Otuz sene önce neyi farklı yapabilir-din, şimdi ne söylesen veya yapsan kendim

için olmasa bile birine faydalı olur" diye düşündürüyor. Hep bunu düşünüyorum. Bende eksik kalanı, dergicilik adına veya biz Anadolu insanları olarak neyi önümüzdeki bilgisayarlarla yapmalıydık-yapmalıyız diye düşünüyorum. Kendimde bu haddi görüyorum 33 sene sonra artık. Gelip ulaştığım yegane sonuç; bizim, yani bu işe kabul edilenden fazla yakınlaşanları benzer kılan anomali yani parçalanmış veya görünürde sağlam gibi duran aile yapısı oluyor. Gerekli cesaret, kendini anlatma yetisi ve sosyalleşme gücünü bulamamak. Başka sebepler de vardır elbet ama en temel problem bu gibi. Sonra yıl kafamda 1987 oluyor yine, Pirates! oynuyorum. Şişli Flamingo bilgisayarda Cenk bana Amiga'ya yeni geldi diyerek F-18 Interceptor'ü gösteriyor. Uzaydan uçak gemisine zum yaparken yine girdabın içine alır gibi, başımı döndüremiyor artık en 3D teknoloji bile. İşte hatıralar içinde boğulan bir yaşlı. O anda hissettiği şeyin peşinde hala. Orhan'da üç tane Amiga 1000 var, veriyor. ♦





Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📷 ertugrulsungu

Üniversite

Takip edenlerin bildiği üzere Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyun Tasarım Bölümü (BUG)'da Dr. Ör. Üyesi olarak görev yapmaktayım. 2016 yılından bu yana da oyun alanında farklı dersler veriyorum. Malumunuz kocaman bir macera daha geride kaldı. Kimileri için sevindirici, kimileri için de beklenmedik sonuçlar ortaya çıktı ama günün sonunda sınav bitti! Tabii sınavın bitmesi sadece ilk aşama. İkinci aşamadaysa tercihler var. Siz bu satırları okuyorken, birçok genç arkadaşımız gelececeklerini belirleyecek (En azından önümüzdeki dört yıl için diyelim.) seçimi yapmak için ter döküyor olacaklar. Ben de aynı yollardan geçmiş ve nihayetinde akademisyen olmuş bir kişi olarak, her yıl olduğu gibi kendimce birkaç tavsiye vermek isterim...

Üniversite eğitimi kuvvetle muhtemel hayatınızın en önemli noktalarından bir tanesi olacak. Yeni insanlar tanıyacak, belki de ilk defa bilmediğiniz bir şehir ya da ülkede yalnız kalacak, onlarca, yüzlerce farklı olay ile karşılaşacaksınız. Bu bağlamda öncelikle hangi bölümü okumak

istediğinizin olabildiğince emin olun derim arkadaşlar. Biliyorum, birçoğunuzun kafası halen bölüm seçme konusunda karışık ama en azından "sevmediğiniz" bir bölüme gitmeyin derim. Akabinde yaşayacağınız şehri de unutmayın. Her şehrin kendisine ait bir yapısı, kültürü var. Bence büyük şehirler, kesinlikle profesyonel hayata önde başlamak için -öyle ya da böyle- içerisinde yaşanması gereken yerler. Aslında tüm üniversitede dönemi, yaşı da getirdikleri ile birlikte tam bir deneyim fırtınası. Bu fırtınadan ne kadar "şey" koparabilirseniz, devamında da o kadar "hazır" olacaksınız. Ben her zaman oyunları sevdim ve oyunlarla ilgilendim. 12 yıldır LEVEL dergisinde yapmadığım şey kalmadı. Fakat diğer taraftan da bu işin bilimini üreten, ülkemizdeki birkaç kişiden birisi olmayı başardım. Bu da her daim oyun ve bilime olan aşkımla gelişti. Düşündüğünüz zaman Lisansta Amerikan / İngiliz Edebiyatı, yüksek lisansında Tarih okumuş birisiyim ama doktora esnasında yönümü tamamen oyunlara çevirdim. Demek istediğim,

hep okumak istediğim bölümleri okuyup, bir şekilde onların kanallarında ilerledim ama bir yandan da nihai hedefimden asla şaşmadım. Bu ay yapacağınız bölüm seçimlerinin de en azından sizi nihai hedefinize taşıyacak bir araç olmasını sağlamanız çok önemli. Ayrıca bir diğer tavsiyem de ilgilendiğiniz üniversitelerin bölümleri ile alakalı dört yıllık müfredatı incelemeniz olacaktır. Hangi dersleri, hangi akademisyenler veriyor. Seçmeli ders olanakları neler? Misal, BUG çatısı altında onlarca bölüm içi yüzlerce bölüm dışı seçmeli ders bulunuyor. Unutmayın ki üniversite eğitimi sadece zorunlu dersleriniz değil, alabileceğiniz seçmeli dersler de dengeliyor. Dediğim gibi, birazdan zor bir sürecin içerisine girip, bambaşka bir hayata başlamak için ilk adımları atıyor olacaksınız. Hepinize bu yeni ve heyecan verici hayatta başarılar dilerim. Umarım bu satırları okuyan birçok arkadaşla da Ekim ayında biz-zat tanışma fırsatımız olacak! BAU Dijital Oyun Tasarım Bölümü (BUG) hakkında bilgi almak için de bana mail atmaktan çekinmeyin! ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejleri

Jöle kıvamında beyin var, vereyim mi abime?

Sıcaktan jöle kıvamına gelmiş zavallı beynimi soğutucuya bıraksam, yine kendime gelemem. PC başında oturmak zaten imkânsız. Oldum olası yaz mevsiminden nefret ettim. Vıcık cıcık, yapış yapış, serinlemek için klima falan lazım. Klima taktırabilmek için evin müsait olması lazım. Benim gibi üç kediniz varsa, cam çerçeve açmak zaten riskli. Ona buna çelik sineklik tak, yırtmasınlar falan. Of bak daha yazarken düşündüm, düşünürken yoruldum. Zaten klima ateş pahası. Hani ben yine İstanbul'dayım (nem var nem!), Antalya ve İzmir tarafını düşünmek bile istemiyorum. Bir de şimdi tatil moduna girdi mesela millet. Böyle sahilde falan, güneş altında oturmalı pozlar, buz dolu bardaktan damlayan soğuk soğuk içecekler. Ama o fotoğrafların ardında neler var biliyoruz. Kimseyi kandırmayalım (kendini avutuyor). Güneş altında pırzola gibi kalan ablalarımız, ağabeylerimiz akşamına kendilerini ancak kaliteli bir yoğurtla boğuşurken buluyorlar. Güneş gözlüğü suratta unutulmuş, yanaklar pancar gibi. Bunlar, benim başıma gelenler. Niye, çünkü tavuktan hallice bir insanım. Bildiğiniz ölümsü

falan durumları. Bazı insanlar var bak kısıncılığımdan ikiye ayrılacağım burada, öyle güzel laps diye yarıyorlar ki sanırsın özene bezene yaratılmışlar. Artık nasıl akrabalar varsa, bizimkiler bozuk anam. Malzemeden mi çalmışlar bilmem, her yerimiz çürük. Güneşe çıksak, kızarırsız, çok yersek göz hizasına gelen göbek falan. Şimdi kilo işi yaşa da bağlı yani di mi? Kendimi öyle avutuyorum çaktırmayın. İlk başta ne demiştim, PC başında oturmak. Benim herif de bir açıyor PC'yi, yatana kadar masa başındayız. E işimiz zaten internette, oyunda, esporda, ne yapalım, kaçışımız yok teknolojidten. Şikayetçi değiliz, yanlış anlamaca olmasın. Olay, PC'ler kapandığında yaşanan kafa ve vücut rahatlaması. Sağ bacağım her zaman kasa yüzünden ekstra ısınır oldu. Eve aldık bir soğutucu. Püfür püfür. Şanslıyız ki bizim ev tam bir Hobbit yuvası, soğutması da ısıtması da kolay. Bir de hafta sonları görün bizi. Millet dışarı çıkar, gezer, sosyalleşir ya hani. Hoş, arada ben de Pokemon avlamaya çıkıyorum, iyi geliyor kimseyi kandırmayayım şimdi. Markete çıkarken bahane ağızda maske, elde telefon, Pokemon yakalama çok güzel

aksiyon aslında. Bir de gözlük kullanıyorum hani o maske bir yapıyor suratıma. Nefes aldıkça gözlükler sizlere emanet zaten, sanki sıcak sis olmuş da kompo kuruluyor bana. Ama işin en güzel kısmı ne biliyor musunuz? Tamam, hani ben şanssız hatunum. Güneşe alerjim var, sıcakta yaşamam zor falan. Lakin buzdolabında soğumuş o güzel meyveleri löp löp yerken nasıl mutlu oluyorum anlatamam. Yaz zamanı ana beyin kaynağım meyve. Üzüm, kiraz, kavun of of of. O sırada açıyorum şöyle güzelinden Dragon Age, işte Sea of Thieves, Guild of Dungeoneering kafasında oyunları, keyfim yerine geliyor. Bu arada aman diyeyim hazır annelik moduna girmişken su için. Çok için, hunharca için. Su önemli. Çok soğuk içmeyin. Mide, boğaz falan hani anladınız durumları. *Anne mod: off*. Ne diyordum, havalar çok sıcak. Ben tatil modunda evde keyif yapmayı, kafa dinlemeyi, Discord üzerinden sosyalleşmeyi, bolca oyun oynayıp kitap okumayı tercih ediyorum. Tabii deniz, kum, güneş falan bunlar da güzel de. Sıcak be anam. Valla... Gidip dolapta iki gündür duran karpuzu keseyim, bozulmadan gömeyim. Öperim. ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Funda Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer
Ahmet Rıdvan Potur
Ayça Zaman
Burak Güven Akmenek
Ceyda Doğan Karaş
Eda Aydın
Ege Tülek
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Burak Emanet
Ertuğrul Süngü
Hakan Orkan
Hasan Elmaz Öfke
İlker Karaş
İmge Melisa Şatlı
Mahmut Karslıoğlu
Merve Çay
Metehan İğneci
Nevra İlhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltas
Sonat Samir
Şahin Derya
Şeymanur Özgür
Talha Şahin
Tolga Yüksel
Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça
Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İşıl Bayсал Turan
Satış Koordinatörü: Burcu Acavut, Burcu Kevser Karaçam

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü: Aysel Şener

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur Balıkçioğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey

Tel: 0 312 577 31 56

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12

Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03 • Fax: (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH İlanıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

NEXT LEVEL

GHOST OF TSUSHIMA DIRECTOR'S CUT

Tadına doyamayanlar için yeni baştan!



BAZI ŐEYLER OLMASA DA OLUR

Ama Eđitim Olmazsa Olmaz

0850
222
1863

darussafaka.org

Bu bayram siz de annesi ya da babası hayatta olmayan, maddi olanakları yetersiz, yetenekli ocuklarımızın eđitimine destek olun.

Darüŝsafaka
1863
CEMİYET

ZYXEL
NETWORKS

ARMORG5

Hızınızı En Üst Seviyeye Taşıyın



Armor G5 AX6000 Router



4 kat fazla
veri kapasitesi



Daha hızlı
10G bağlantı



OpenVPN ile
uzaktan çalışma

