

#286 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Aralık 2020/12 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



www.level.com.tr  
9 477130 121316  
KKTC Fiyatı: 19.50 TL

# LEVEL



PS5™

+

**ASSASSIN'S CREED VALHALLA**  
**CALL OF DUTY: COLD WAR**  
**SPIDER-MAN: MILES MORALES**  
**WATCH DOGS: LEGION DEMON'S SOULS**  
**GODFALL FAR CRY 6 DIRT 5**  
**FM 2021 TDP: LITTLE HOPE**  
**VE FAZLASI!**

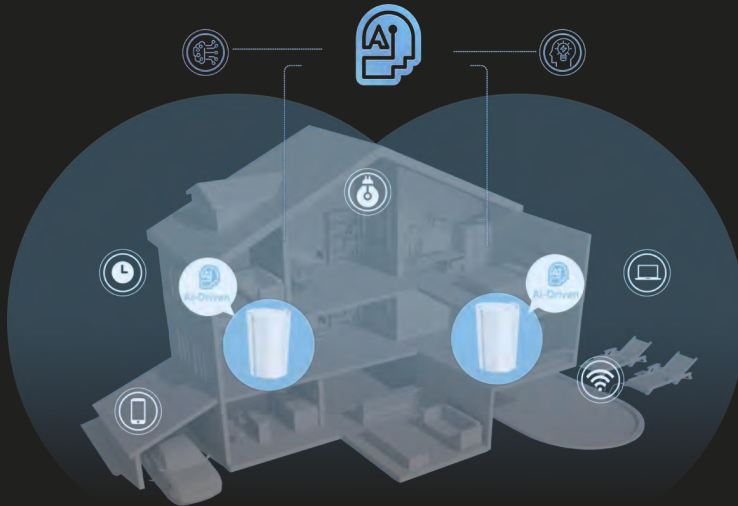


# OYUNA HÜKMEDİN!



## AX6600 Tüm Ev Ağı İçin Mesh Wi-Fi Sistemi Deco X90

Yeni Deco X90, Mesh ile Wi-Fi 6 teknolojisini birleştirerek geniş ve katlı evlerde güçlü ve kesintisiz bir bağlantı sağlar. CES 2020'de 'İnovasyon Ödülü' kazanan Deco X90, çok yüksek Wi-Fi hızlarına (6600 Mbps) ulaşabilen üç bant teknolojisi kullanıyor. Yaklaşık 560 metrekareye kadar kapsama alanı ve 200 cihaza bağlantı desteği sağlar...







editor@level.com.tr



@apeiron



@tunasentuna



/tsentuna



## VE KAZANAN...

Bu ayın en büyük olayı kuşkusuz ki yeni nesil konsollara kavuşmak oldu. Bir yanda PS5, bir yanda Xbox Series X (XSX) ve Xbox Series S (XSS), birbirlerini tebrik ederek piyasadaki yerlerini aldılar. Dünya çapında, PS5 stokları hızla tükenmesiyle dikkat çekti, bir mağazanın PS5'i pleksi kabine koyup ısınmasına yol açması internette "PS5 çok mu ısınıyor?" sorularının sorulmasına neden oldu.

Biz de ofişçe PS5'i deneyim etme şansı bulduk. PlayStation Türkiye LEVEL ofisine bir PS5 sağlayarak konsolu ve oyunlarını denememizi sağladı, kendilerine teşekkür ediyoruz. PS5'in neye benzediğini, oyunlarının nasıl bir performans sergilediğini Kürşat PS5 dosya konusunda uzun uzadıya anlattı; hemen sayfaları çevirip bu makaleye ulaşmanızı tavsiye ederim.

XSX konusunda ise maalesef Microsoft Türkiye'nin bir konsol sağlamaması yüzünden konsolu deneme şansımız olmadı, internetten gördüğümüz kara bir kutu imajının ötesine geçemedik. Ne diyelim, Türkiye'nin tek basılı oyun dergisi de XSX'i hak etmiyorsa, yapacak çok da bir şey yok demektir...

Derginin içeriğine gelecek olursak; söylediğim gibi –kapak konumuz da oluşturan- PS5 bolluğu göreceksiniz. (Her ne kadar bence konsolu almak için çok acele etmenize gerek yoksa da eğer PS4 devrini atladıysanız, PS5'e son sürat hücum etmenizde hiçbir sakınca görmüyorum.) PS5 konusunun yanında elbette Assassin's Creed'in en çok beklenen oyunlarından biri olan, İskandinav mitolojisini konu eden Valhalla, Emre'nin gecesini gündüzüne katmasına neden olarak dev bir incelemeyle sayfalarımıza konuk oldu. Oyun hakkında merak ettiğiniz her şeyi muhtemelen bu incelemede bulacaksınız.

Yeni yılı karşılayacağımız gelecek sayımızla birlikte –şimdiden- hepimize 2020'den çok daha mükemmel bir yıl diliyorum. Siz de şimdiden dualarınızı edin de 2021'de normal hayatımıza geri dönelim...

*Tuna Sentuna*

**ÜCRETSİZ  
KARGO!**



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

**159 TL**

# LEVEL

## ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM  
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI\*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

\* Taksit yapılan kredi kartları: Bonus, Maximum, World, Axess



# 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](http://popsci.com.tr/podcast)



# Pandemide Evden Çalışma Rehberi

Evde çalışma ortamı nasıl olmalı, zoom toplantılarında dikkat edilmesi gerekenler ve evde kullanılabilir en uygun fiyatlı donanımlar ve ücretsiz yazılım çözümlerini derledik. Ayrıca Xbox mı PlayStation mı karar veremeyenler de mutlaka bu sayımıza bir göz atın!



TAM  
144  
SAYFA!

3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN  
DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!



# PlayStation 5

Sony'nin yeni arzu nesnesi ile ilgili bilmek istediğiniz her şey burada.

Sayfa  
22



# #286

## İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 06 Küheylan
- 08 Haberler

### İLK BAKIŞ

- 14 Far Cry 6
- 16 Outriders
- 17 King Arthur: Knight's Tale
- 18 Mass Effect: Legendary Edition

### 20 Art Kaede

### DOSYA KONUSU

- 22 PlayStation 5

### 30 Anarşist

### İNCELEME

- 34 Assassin's Creed Valhalla
- 42 Spider-Man: Miles Morales
- 46 Call of Duty: Black Ops – Cold War
- 48 Demon's Souls
- 50 Watch Dogs Legion

- 54 The Dark Pictures Anthology: Little Hope
- 56 Football Manager 2021
- 58 Devil May Cry 5: Special Edition
- 59 Doom Eternal: Ancient Ghosts – Part 1
- 60 Godfall
- 62 Dirt 5
- 64 Ghostrunner
- 66 Sackboy: Büyük Macera
- 67 Kingdom Hearts: Melody of Memory
- 68 Astro's Playroom
- 69 Transient
- 70 The Dungeon of Naheulbeuk: The Amulet of Chaos
- 72 The Falconeer
- 73 The Pathless
- 74 Neighbours back From Hell
- 75 American Truck Simulator: Colorado
- 76 Partisans 1941
- 78 Visage
- 79 Fuser
- 80 Sakuna: Of Rice and Ruin
- 81 Paw Patrol: Mighty Pups Save Adventure Bay

- 81 Serious Sam Collection
- 82 Uruz: Er Kişinin Dönüşü
- 83 Bugsnaz
- 83 Airplane Mode
- 84 Pikmin 3: Deluxe
- 85 Mobil İncelemeler
- 87 Online
- 93 Donanım
- 100 Film, Kitap, Müzik
- 102 Ph.D
- 104 Otaku-chan!
- 106 Figürçünün Seyir Defteri
- 107 Board Game Talk
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 287

# metodbox İLE

## OKUL HEP YANINDA

Özgün ders içerikleri, kişiye özgü çalışma takvimleri ve verimli sınava hazırlık yöntemleriyle **Uğur Okulları**, yapay zeka tabanlı dijital eğitim platformu **Metodbox** ile başarının izini sürüyor.



**444 4 845**

[www.ugurokullari.k12.tr](http://www.ugurokullari.k12.tr)

UgurOkullari UgurOkullari ugur.okullari

**uğur**  
okullari



# KÜHEYLAN

Yayımlanmasını  
istediğiniz fotoğrafları  
inbox@level.com.tr adresine  
gönderin, eğlenceye  
siz de katılın!



Selamlar olsun size LEVEL ve yeni nesil konsol dostları. Geçtiğimiz ayın en büyük olayı elbette yeni nesil konsolların nihayet piyasaya çıkmasıydı ama ortam size de biraz sönük gelmedi mi? Bunda elbette salgının rolü büyük ama bir yandan da konsolların çıkış oyunlarının bayağı bir zayıf olması yüzünden ancak konsolların teknik özelliklerini konuştuk, arayüzlerinden bahsettik, geriye uyumlu oyunlar nasıl çalışıyor, onları konuştuk. Neyse, zaten 2020 olabildiğince uyduruk bir sene oldu, bu konuyu da o mutsuz tabloya ekleyip görmezden gelebiliriz. Herkes salgın süresince kendine dikkat etmeye devam etsin, 2021'in sonuna kadar ortam eski haline dönecek gibi gözüküyor.

Sevgiler,  
LEVEL Sağlık Kurulu

## PS5 mi alalım, XSX mi?

- PS5 alacak olanlar evlerinin metrekaresine bakmalı zira alet kendine bir oda talep ediyor. XSX düşünenler ise siyah bir kutuyla yaşamak için kendilerini psikolojik olarak hazırlamalı.
- Her iki konsol da birbirinden kullanışsız arayüzlere sahip. Dolayısıyla bir PC oyuncusuysanız taş devrine dönmeye hazırlanın.
- PS5'in en göz boyayan oyunu Astro's Playroom. XSX'te ise Gears 5 var. Evet gönül isterdi ki GTA VI falan oynayalım ama konsolların çıkış oyunlarının yerin dibinde; o kadar para gömüp Tetris Effect oynamanız işten bile değil.
- Yükleme süreleri ömrünüz boyunca sizi rahatsız ettiyse ve 15 yıllık SSD teknolojisini bilgisayarda test edemediyse, iki konsol da yüzünüzü güldürecek. Evet, artık yükleme sürelerinden kazandığınız o süreleri biriktirip ömrünüze bir (1) gün ekleyebilirsiniz.
- Yaklaşık 8500 TL fiyatla, yeni nesil konsolların ikisi de pahalı sınıfına girdiğinden, paranın hangi konsolu alacağınızda bir etkisi bulunmadığını bilmelisiniz.
- Bu konsollara çıkmış ve çıkacak olan oyunların büyük bir çoğunluğunu var olan konsollarınızda da oynayabileceğinizi bilerek PS5'i veya XSX'e bir dolu para gömebilirsiniz; hangisini seçtiğinizi fark etmez...

## Telefon tutacağı ve LEVEL

Bir LEVEL Dergisi, bir oyuncu bilgisayarının yanına yakışmayacak da o fondaki duvar kağıdına mı yakışacak, sorarız size...  
Sevgili Nurullah Dündar'dan gelen bu fotoğraf, okumuzun dergiyi son bir aydır takip ettiğini gösterse de söyledikleri içimizi ısıttı. "Skyrim ve LEVEL Dergisi kardeş gibi durdu yeminle. Yaş 37 ama hala takipteyim. Bir tutku, bir yaşam tarzı oldu. İyi yayınlar, iyi ki varsınız." demiş Nurullah. 37 de olsa, 47 de olsa okumaktan vazgeçmeyin; görüşmek üzere Nurullah!







## Eski bir dost

"Abilerim öncelikle hepinize merhaba, Egemen ben. Derginizi 5 yıldır takip ediyorum; kitaplığımda size özel bir yer bile var. Hepinizi çok seviyorum, sağlıcakla kalın." diyerek dergi koleksiyonunu bizimle paylaşmış Egemen. Biz de teşekkürlerimizi sunuyoruz; umuyoruz ki zaman içerisinde o raflardan daha fazlasını işgal ederiz.

## Kasım ayı nelere gebe oldu?

- 10 Kasım'da Atamızın 82. ölüm yıldönümünde, saat 9'u 5 geçe işimize ara verip saygı duruşuna geçtik.
- Havaların soğumasına irili ufaklı küfredip yazı hemen özlemeye başladık.
- Kürşat'ın morali bozduktu, nasıl toparlayacağımızı bilemedik.
- Tuna iki çocuğuyla nasıl baş edeceğini şaşırdı, oyunlara uzaktan bakar bir hale geldi.
- Emre çeşitli enerji içecekleri eşliğinde kendini Shadowlands'e hazırladı, Hearthstone'da da paketleri erken açmanın yolunu keşfettiğinden, elindeki 90'a yakın paketi herkesten önce açarak nirvanaya erdi.
- Marvel's Avengers'ın multiplayer oyuncu sayısının dibe vurmasıyla Tuna, "Ben demiştim!" diye ortalığı velveleye verdi, "Şşş, sakın..." diyerek uzaklaştırıldı.
- Kürşat'ın moralini PS5 düzeltiyor gibi oldu ama konuyla ilgili o kadar az yorum yaptı ki evini basıp onu pavyona götürmemiz gerekti.
- Microsoft Türkiye basına XSX ayırmadığı için konsolu deneme şansımız olmadı, PS5'i daha da bir bağrımıza bastık.

## Trump Vs. Biden

Bizi çok ilgilendiriyormuş gibi geçtiğimiz ay bir de oturduk Donald Trump mi kazanacak, Joe Biden mi diye takip ettik. Hayır Amerikan seçimleriyle ilgili bir şey de bilmiyoruz, ancak birileri 270'e ulaşınca kazanıyor diye anlamışız, öyle bakıyoruz.

Salgının da etkisiyle bu seçimlerde posta yoluyla oy kullanımı çok olduğundan, normalde bir günde çözülmesi gereken seçimler bir de uzadı. Bu sırada Trump çıktı, "Ben kazandım!" dedi, Biden öne geçince, "Hile var!" diye bağırdı, bir yerlerde oyların sayımı uzayınca, "Oylarla oynuyorlar!" diye çığırdı fakat sonunda Biden 270'i yakalayıp Trump'ı geride bıraktı.

Sonuçların açıklanmasından sonra halen, "Ben kazandım, ben!" diye tweet atan Trump'ı bizzat Twitter sakinleştirmeye çalıştı ve bu tweet'in altına, "Resmi kuruluşlar seçimleri farklı sonuçlandırdı." diye not düştü. Aslında güzel sistem; her uydurma tweet'in altına gerçeği böyle not düşse ya Twitter. Herhalde kullanıcı sayısı %90 azalırdı...

## Bir dolu LEVEL

"Bazı eski sayılarımı çocukken verme gafletinde bulunmuş-tum. Bazı yeni sayılarım diğer evde olduğu için objektife yansımadi. Şu günlerde Türkiye'nin tek basılı oyun dergisi unvanına da kavuşan LEVEL, selam olsun sana! Rüyamda yazar olmak için başvurmuş, heyecanla cevap bekliyordum, uyanıp "en azından bunu yazayım" dedim. Bilkent'ten saygılar..." sözleriyle bu güzel kareyi göndermiş Sinan Sonlu bizlere. Bilkent mezunu arkadaşlar var aramızda (Tuna), o da size selamlarını gönderiyor. (Diğer üniversitelerden mezun olanlar selam yollamadı.) (Şaka tabii.) (Ne çok parantez yarabbi.)











## SAM & MAX: SAVE THE WORLD REMASTERED

# Telltale arşivinden, yepyeni bir görüntüyle...

Telltale Games hayatımıza bir dolu unutulmaz macera oyunu soktu ve firma, 2018 yılında iflasını açıklayıp ortadan kayboldu. Ellerindeki bazı isimler ise satın alındı ve bunlardan bir tanesi de Sam & Max oldu.

Aslında bir çizgi-romandan uyarlama olan ve 1993'te çıkan macera oyunuyla tanınan Sam & Max, dönem için "yeni nesil" diyebileceğimiz bir formatta, Telltale tarafından birçok bölümden oluşan bir halde hayatımıza girdi. Bu da 2006 yılındaydı. Eh, üzerinden 14 yıl geçtikten sonra da oyunun makyajlanarak yeniden gelmesine hayır diyemeyiz.

Sam & Max macerasının bu ilk bölümü olan Save the World, yenilenmiş grafikler ve yeni müzikler eşliğinde geliyor. Yapımcı kultuğunda Telltale'in kurucularından biri olan Dan Connors'ın yeni firması Skunkape Games bulunuyor. Firmanın geri kalan elemanlarını da zaten Telltale'in eski çalışanları oluşturuyor. Her ne kadar yapımcılar, oyunun isim haklarını satın almış olsalar da dönemi için anlamlı olan Telltale oyun geliştirme kitini artık işe yaradığı için oyunu sadece basit bir yamayla sunamayacaklarını anlamışlar ve bu yüzden de doğru düzgün bir yenilenmeye gitmeye karar vermişler. Sam & Max'in bu ilk bölümü, siz bu yazıyı okurken piyasada olacak. Diğer bölümler, Beyond Time and Space ve The Devil's Playhouse da yine remaster uygulamasına tabi olacak gibi duruyor. Sadece PC ve Nintendo Switch için hazırlanan oyunun diğer konsollara gelme ihtimali, oyunun yakalayacağı başarıyla doğru orantılı. ♦





## THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM

# Yüzük Kardeşliği'nin bir adım öncesi

Değil de, The Lord of the Rings filminin de bir remaster'ı, remake'i, bir şeyi gelse... Resmen 20 yıl geçecek, ortada konuyla ilgili hiçbir şey yok. Filmleri izleyip durmaktan diyalogları birebir bilir hale geldik. (Eğer Yüzüklerin Efendisi'yle henüz bir ilginiz olmadıysa, derhal kitapları okuyun, sonra da filmleri izleyin. Şimdi!)

Gelelim oyuna... Macera oyunlarından tanıdığımız Alman oyun firması, Daedalic Entertainment'ın hazırlamakta olduğu LotR: Gollum, firmanın diğer oyunlarından biraz daha farklı olarak hem aksiyonu, hem de macerayı bir arada getiriyor. Tabii bu Gollum'un sıçrayıp hoplayarak dövüşeceği anlamına gelmiyor ama bolca kaçma ve saklanma işlerine gireceğimiz de açıklanan ilk bilgilerden.

Yüzük Kardeşliği'nden hemen öncesini konu edecek olan oyun, Gollum'un The One Ring'in etkisiyle nasıl Smeagol'dan Gollum'a dönüştüğünü sahneleyecek. Oyun bunu düz bir tarihi sıralamayla yapmayacak ama geri dönüşlerle Smeagol'ın başına neler geldiğini öğreneceğiz.

Oyuna Barad-dur'da başlayacağız. Son derece karanlık bir kale şehir olan bu bölge, Gollum'un tonla düşmandan nasıl sıyrılabileceğinin de testi olacak. Bu bölgenin dışında, bundan daha bile büyük bölgelerin oyunda yer alacağı da bildiriliyor.

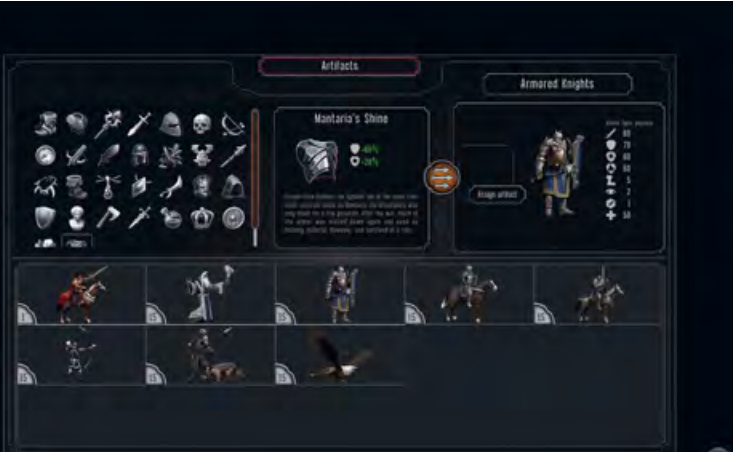
Gollum tutsak edildiği bu kaleden çıktktan sonra, LotR evreninden tanıdığımız çeşitli karakterlerle karşılaşacak lakin bunların kimler olacağı henüz belli değil. Legolas'ın babası Thranduil ve Nazgûl dışında hangi ünlü isimleri göreceğiz, merak içindeyiz. Oynanış açısından Gollum'un daha çok gizlenme odaklı hareket edeceğini belirttik

ama bir Daedalic oyunu, macera öğeleri olmadan da var olamaz. Bu sayfalardaki bir ekran görüntüsünden de göreceğiniz üzere Gollum zaman zaman bazı seçimler yapmak zorunda kalacak. Bunlar ekranda belirdiğinde Gollum tarafı kırmızı olarak işaretlenecek, Smeagol tarafı ise yeşil. Gollum'un içinde yaşadığı bu çatışma, kararlarında da etkili olacak ama bu seçimlerin oyuna nasıl bir etkiye bulunacağı henüz açıklanmadı.

Görsel açıdan şu anda bile gayet iyi gözüken oyun, PC, PS4, XONE ve Switch için hazırlanıyordu –ki geçtiğimiz ay gelen bir haberle, oyunun PS5 ve XSX'e de geleceği açıklandı.

2021 yılı içerisinde gelmesi beklenen oyun, umalım da LotR evrenine yaraşır bir yapım olsun... ♦





## SHIELDS OF LOYALTY

# Sıra tabanlı bir fantastik dünya oyunu mu? Hemen alalım!

2016 yılında çıkan ve dergimize konuk ettiğimiz Heaven's Hope'un yapımcıları Mosaic Mask Studio (Kurucusu Türk arkadaşımız Seçkin Ölmez.), yeni oyunları Shields of Loyalty'yi Steam üzerinden satışa sunmak için hummalı bir çalışma içinde.

İki boyutlu, sıra tabanlı bir strateji oyunu olan Shields of Loyalty, fantastik bir kurguya sahip karanlık bir dünyada geçiyor. Mantaria adındaki adalardan oluşan bir dünyada bolca

savaşa gireceğimiz oyun, eski dönemin tüm güzelliklerini modern bir oynanışla harmanlıyor.

Bolca üniteyi komuta edeceğimiz oyunda, ünitelerimizi güçlendirip daha güçlü birer savaşçı haline getirebileceğiz, yetmezse bulacağımız eşyalarla onları daha da güçlü kılacağız. Heroes of the Old Wars adındaki kahramanlar da maceramızda bize yardımcı olacak. Bu güçlü yardımcılar, sahip oldukları yeteneklerle

savaşın seyrini değiştirebilecekler.

Savaş alanlarının yapısını stratejimize dahil edeceğimiz oyun, rastgele gerçekleşen hava olayları (Yıldırımlar, fırtınalar, düşen meteorlar!) ile mücadeleyi daha da yukarı taşıyacak.

Shields of Loyalty'nin ne zaman piyasaya çıkacağı henüz belli değil ama oyun ilginizi çektiyse, Steam'den oyunun ismini aratıp oynanış videosuna göz atmayı ihmal etmeyin. ♦



## EVIL GENIUS 2

# Birilerine kötülük yapma vakti

20204 yılında çıktığı için uzun süre önce unutulmuş Evil Genius, yepyeni bir devam oyunuyla dönüş yapıyor. Amacımız Descipable Me formatında çeşitli kötülükler yapmak, bir kıyamet silahı hazırlayıp kıyamet kopartmak.

Oyunun bu yeni versiyonunda artık cover operations adı altında kendi üssümüzü bir ticari müessese gibi lanse edebiliyoruz. Bunu da bir kumarhane olarak kuruyor ve müşterilerimizin tatil paralarını cebeye indiriyoruz. Arka planda yasal bir işletme varlığını sürdürürken, biz de gizli üssümüzü geliştiriyor ve parça parça kıyamet silahımızı oluşturuyoruz.

İlk oyundaki Maximilian'ın Red Ivan adındaki bir karakter olarak dönüş yaptığı oyunda, emrimizdeki adamları Do It Now komutuyla daha hızlı iş yapmaya itebiliyoruz. Bu morallerini düşürse de işler yapılıyor mu, yapılıyor. Strateji türünü farklı ve eğlenceli bir formatta kullanan Evil Genius 2, PC için 2021'in ilk yarısında piyasada olacak. Oyunla ilgili yaklaşık altı dakikalık bir fragmanı da internette bulabilirsiniz. ♦



# SON DAKİKA!

◆ **The Last of Us**'ın dizisinin yapımı, gelen son haberlere göre ilerleme kaydediyor. **Chernobyl**'den tanıdığımız **Craig Mazin**, oyunun yazarı **Neil Druckmann** ön planda olmak üzere **PlayStation Productions**, **Word Games** ve **Naughty Dog**'un yapımında yer aldığı açıklandı.

◆ Neden AAA kalitesinde, orijinal oyunları pek az görüyoruz sorusunun cevabını SIE patronu **Jim Ryan** verdi: "Bu tip oyunları yapmak 100 milyon dolarlık bir bütçe istiyor ve büyük risk taşıyor." O zaman gelsin **Spider-Man 5**'ler, **Horizon 9**'lar, **Ghost of Tsushima 4**'ler...

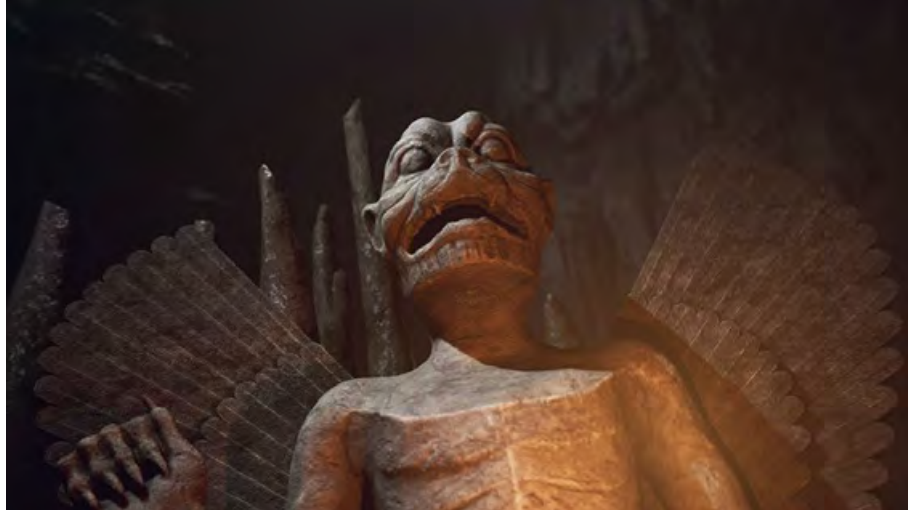
◆ **Spider-Man: Miles Morales**'i oynamış olanlar fark etmiştir; oyunda ünlü **Chrysler binası** yer almıyor. Bunun nedeni de basitçe binanın sahibinin, yapının oyunda kullanılmasına izin vermemesi. Kim bilir kaç para istedi de **Sony**'ye bile çok geldi?

◆ Son iki yılda **Steam** kullanıcılarının gamepad kullanımının iki katına çıktığı açıklandı. Yoksa klavye ve fare tarih mi olacak? (İmkansız, merak etmeyin.)

◆ **PS5**'in karaborsaya düşeceğini bilen bazı kurnazlar, **Amazon**'un paketlerini ele geçirip içlerine başka, ucuz mallar koyarak müşterileri mağdur etti. Birçok kişi **Twitter**'da **Amazon** kutularının standart koli bandıyla bantlandığını ve içlerinden **PS5** yerine alakasız şeylerin (Bir tanesi de **Türk markası bir bulgur**.) çıktığını raporladı.

◆ Geçtiğimiz ay **Capcom** büyük bir siber saldırı altında kaldı ve 2024'e kadar olan oyun planları, firmaya yapılan ödemeler ve kullanıcı bilgileri gibi birçok bilgi internete sızdı. Şoke edecek bilgiler yayımlanmamış olsa da saldırıyı düzenleyenler ellerinde daha fazla bilgi olduğunu ve bunları da yayacaklarını söylüyor.

◆ **Ubisoft**'un **Singapur stüdyosu**nun başındaki isim, **Hugues Ricour** da firmadaki uygunsuzluklar kapsamında görevinden alındı. **Ricour**, **Skull & Bones** oyununu yönetiyordu.



## THE DARK PICTURES: HOUSE OF ASHES

### Bu defa istikamet Orta Doğu

**K**ürşat'ın bu ay incelediği **Little Hope**, **The Dark Pictures** serisinin ikinci oyunuydu. Ondan önce ise **Man of Medan** vardı. Serinin üçüncü oyunu ise **House of Ashes** olacak ve seriyle ilgili beğendiğiniz o karanlık macera formatı aynen korunacak. **Afganistan**'ın bir bölgesinde geçecek olan oyun, bu bölgede görev yapan **Amerikan askerlerinin**, bölgedeki kadim bir kötülüğü harekete geçirmesini konu edecek. Bölgedeki gizemi çözmeye çalışırken yine farklı karakterlerin kontrolünü alacağız, kimin yaşayıp kimin

öleceğine seçimlerimiz doğrultusunda karar vereceğiz ve nihayetinde gizemi çözeceğiz. Her zamanki gibi oyunu tek başımıza oynayabileceğimiz gibi internet üzerinden anlaşmalı olarak da senaryoyu deneyimleyebileceğiz. **Movie Night** modu ise arkadaşlarımızı aynı eve toplayıp karakterleri farklı kişilerin kontrol etmesiyle gerçekleşecek olan bir multiplayer oyun modu olarak oyunda yer alacak. 2021 yılında piyasada olması beklenen oyun, **PC**'nin yanında hem şimdiki, hem de yeni nesil konsollara gelecek. ◆

## LEVEL UP #6

### LEVEL UP! podcast şimdi de Spotify'da!

**L**LEVEL ve **Digitale Gaming** ortaklığındaki **LEVEL UP!** sohbetleri tüm hızıyla devam ediyor. Konsollar, konsol ve oyun fiyatları, espor üzerine güncel muhabbetler ve nice-siyle dolu dolu altı bölüme ulaşan **LEVEL UP!**, şimdi **Spotify** üzerinden de sizlerle buluşuyor. **Spotify**'da bizi takip etmeyi ve dinlemeyi unutmayın.

**LEVEL UP!**'ta **Kürşat**'a **Digitale Gaming**'den sevgili **Doğan Dirim** ve **Master of Gamers**'in **Oyun ve Espor** sorumlusu sevgili **Kudret Coruk** eşlik ediyorlar.

Akşam eve döndüyseniz ve canınız oyunlar üzerine biraz sohbet çektiyse bize katılın, aklınızdaki sorular, eleştiriler ve önerileriniz için yazmaktan çekinmeyin. **LEVEL Online** ve **Digitale Gaming** YouTube kanallarında görüşmek üzere. ◆



**LEVEL UP Podcast**  
Oyun dünyasından ses getiren gelişmeler, **LEVEL Dergisi** ortaklığı ve çarpıcı yorumlar ile **LEVEL UP...**  
6 BÖLÜM

# FAR CRY 6

Yine kimsenin beklemediđi ve yine kimsenin bařından kalkamayacađı bir Far Cry oyunu.

Sayfa  
14

• **İLK BAKIŐ**

**Heyecan Metre**

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden deđerlendiriyoruz

5



## İLK BAKIŞ

**Yapım** Ubisoft Toronto

**Dağıtım** Ubisoft TÜR Aksiyon, FPS

**Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XSX, Stadia

**Web** [ubisoft.com/en-gb/game/far-cry-6](http://ubisoft.com/en-gb/game/far-cry-6)

**Çıkış Tarihi** Mayıs 2021

3



# Far Cry 6

Far Cry serisi için devrim vakti geldi mi?

Ubisoft birkaç markayla yıllardır aynı formül-leri kullanarak bir şekilde ayakta kalmayı başarmış enteresan bir firma. Assassin's Creed, Watch Dogs ve Far Cry son dönemde isimlerini sıklıkla duyduğumuz oyunlar çünkü neredeyse iki yılda bir seriye yeni bir oyun ekleniyor. Oyunlar ortalama seviyede eğlence sunsa da oyuncular bundan şikayetçi değil. Bana garip gelen kısım ise Ubisoft belli bir formülü tutturunca bunun tüm suyunu sıkana kadar aynı şeyleri devam ettirmesi; kabak tadı verince de üzerinde değişiklik yapması ya da o yeni içerikleri diğer oyunlarına kaydırmaması. Hayret ediyorum gerçekten.

Far Cry serisi de konsept olarak her oyunda değişse de bana hep aynı oyunu oynuyormuşum hissini verir. Belki de oyuncuların aradığı rahatlık buradan geliyor olabilir. Zaten aksiyon ve sunum kısmına alışık oldukları için yeni bir şeyi tecrübe edip hayal kırıklığı yaşamaktansa bunu tercih ediyorlar. Hikâye kısmı her oyunda değişiyor ve bu seriler yine de ayakta kalıyor.

### Yara'dan devrim sesleri yükseliyor

Bahsettiğim durum şu anda Far Cry serisi için de geçerli. Son oyunu olan Far Cry 5, iki yıl önce çıkmış, bir yıl sonrasında da New Dawn ek paketiyle oyuncuları buluşturmuştu. Bu noktada Ubisoft'u tebrik etmem gereken bir bakış açıları var. Ek paket kısmına kısıtlı içerik gibi bakmak yerine farklı bir yöntem tercih ediyorlar. Ek paket ve tam sürüm oyun arasında kalmış 5-8 saat arası sürecek bir hikayeyle oyuncuları buluşturuyorlar. New Dawn bunun örneklerinden biriydi. Güzel bir örnek değildi ama sonuçta çalışan bir formül olmuştu.

Artık seriye yeni bir oyun ne zaman gelecek diye düşünürken Temmuz ayında gerçekleştirilen Ubisoft Forward etkinliğinde, sonunda Far Cry 6'yı görme şansına eriştik. Hatta sinematik tanıtım o kadar başarılıydı ki kısa sürede milyonlarca kez izlendi. Çünkü oyunun ana kötü karakteri olarak Anton "El Presidente" Castillo'yu, Giancarlo Esposito canlandırıyor. Etraf da mahşer yeri gibiydi ve anladığımız

kadıyla bu karmaşıklığı çözecek insanlar, yine biz oyuncularımız. Far Cry 6, Küba'dan esinlenerek tasarlanmış. Hikâyenin tamamı Karayipler'de yer alan kurgu ada Yara'da geçecek. Yapımcıların söylemesine göre bu adanın haritası, bugüne kadarki en büyük Far Cry haritası olacak. Balta girmemiş ormanlarla çevrili şehirler, sahil şeritleri, dağlar, ovalar derken gezip görece yüzlerce nokta olacaktı. Öncelikli amacımız da El Presidente'nin demir yumrukla yönettiği Yara'yı eski günlerine geri döndürebilmek. Hikâyeye göre Yara, geçmişinde çok güzel bir adaymış. İnsanları huzurluymuş ve refah ile bolluk içerisinde yaşıyorlarmış. Ancak kötü yönetilen ekonomi sonrasında halkın dara düşmesini fırsat bilen Anton Castillo isimli bir adam ortaya çıkmış. Yetkiyi eline alan Castillo, Yara'yı eski günlerine döndüreceğini iddia etse de tüm adayı demir yumrukla yönetmeye başlamış. Adanın diktatörü haline gelen Castillo, kendisine karşı çıkan tüm sesleri birer





birer bastırılmış ve yerini sağlamlaştırmış. Hatta öyle bir diktatörmüş ki kendisinden sonra ülkeyi yönetmesi için oğlu Diego'yu da eğitmeye başlamış.

Çocuk masalı gibi anlattım bu kısmı biliyorum ama bu anlatılanlar yakın tarihimizde yaşamış gerçekler. Özellikle Güney Amerika'daki birçok ülke son 40-50 yıldır bu tarz darbe, devrim ve halk ayaklanmalarıyla sürekli olarak çalkalanıyor. Yönetimi eline geçiren sözlerini unutuyor ve baskıcı bir rejimle ülkeyi yönetmeye başlıyor. Halk ayaklanıyor ve tüm döngü en baştan başlıyor.

Yapımcılar da bu halk ayaklanmalarından ve modern gerilla hareketlerinden etkilenerek Far Cry 6'yı, dört yıl önce geliştirmeye başlamış. Rotayı özellikle Küba Devrimi'ne çevirmişler ve Yara'yı tasarlarken bu noktaya dikkat etmişler. Senarist ve tasarım ekibi, sırf bunun için bir aylığına Küba'da kalmış ve yerel halk ile konuşup notlar çıkarmış. Bu dönemi iyi bir biçimde yansıtmak istediklerini anlayabiliyoruz.

### Devrime bir ses lazım

Oyun için hazırlanan tanıtım sinematığının ardından oyuncular olarak Diego'yu canlandıracağımızı düşünmüştük. Hatta bazı yerlerde gözünüze çarpmış olabilir, Diego'nun, Far Cry 3'teki Vaas'ın çocukluğu olduğu öne sürülmüştü. Ama bunların hiçbiri doğru değil.

Oyuncular olarak Dani Rojas isimli bir gerillayı canlandıracağız. Amacımız da dağınık halde bulunan devrimcileri toplayıp Castillo'nun baskıcı rejimini yıkmak. Castillo, kendisine karşı tutum gösterenleri ya öldürmüş ya da toplama kamplarına kapatmış. Bu yüzden devrim istenildiği gibi bir türlü Yara'da aradığı kıvılcımı bulamamış. Dani Rojas olarak bu kıvılcımı yakmak bizim üzerimize düşecek.

Yapımcıların söylediğine göre Rojas, diğer Far Cry protagonistlerine göre farklı olacakmış. Önceki oyunlarda ya hayatta kalmak için silahı elimize alıyorduk ya da ters giden olayların ortasında kendimizi buluyorduk. Ubisoft Toronto, Rojas'ın bir sesinin olacağını ve bu sayede insanları etrafımıza toplayacağımızı söylüyor.

Yakın tarihe yaptıkları bakışta, devrimsel olaylarda halkın sesinin birlik halinde çıkması için onları yönetecek bir liderlerin olduğunu fark etmiş. Rojas olarak etrafımıza toplayacağımız isimlerle birlikte Yara'yı daha da karıştıracamız gibi duruyor.

### Geçmişe sıkışıp kalmış bir ülke: Yara

Far Cry 6 ile ilgili tanıtımların eli ayağı şu aralar kesildi. Belki siz bu satırları okurken yeni bir video çıkmış olabilir ancak oyunla alakalı bilgilerimiz biraz kısıtlı. Merak edilen birçok detay var. Oyunun en merak edilen kısmı da hikâyenin geçeceği Yara Adası. Buranın Küba'dan esinlenerek hazırlandığını söylemişim. Belki fragmanlar aklınızı karıştırmış olabilir ama oyun geçmişte geçmiyor. Etrafta bolca klasik Amerikan arabalarının gözükmesi bunun düşünülmesine yol açmış olabilir. Bu durum da aslında Küba'dan ilham alınarak hazırlanmış. Çünkü Yara Adası, yıllar içerisinde yaşadığı ekonomik buhranlar ve boykotlar sebebiyle geçmişin içine sıkışıp kalmış. Küba'nın durumu da aynı bu şekilde. Birkaç yıl önce Küba'ya seyahat eden sevgili eşim, taksiciler ile konuştuğu sırada araçlar için "Dış Amerikan, içi Çin" tanımlaması yapılmış. Gerçekten de araçların dış kaplaması

Amerikan olsa da tüm motor, şase ve hareketli aygıtlar Çin'den getirilen yedek parçalarla yeniden inşa edilmiş. Oyun için güzel bir detay olduğu kesin.

Araçlar eski ama devrim kısmında bize yardımcı olacak ekipmanlarımız yeni olacak. Ateş gücü ve savaş teçhizatı olarak modernize edilmiş olarak karşımıza çıkacak. Ayrıca her Far Cry oyununda olduğu gibi teçhizatımızı özelleştirebileceğiz.

Bunlara ek olarak Far Cry 5 ve New Dawn'da gördüğümüz karargâh kısmı bu oyunda da olacak mı, orası bilinmiyor. Öte yandan Guns for Hire adı altında toplanan yarıcılarımız da bu oyunda yine bizlerle.

Şu anda oyuna yönelik beklentilerimizi yazmak için biraz erken. Çünkü sadece tek bir tanıtım fragmanı ve birkaç görselle beraber basın bültenleri mevcut. Ancak şuna dikkat ettim. Far Cry 3 tam bir efsaneydi ama Far Cry 4 ortalama kalmıştı. Far Cry 5 ise seriyi yine şahlandırmıştı. Bir iyi, bir kötü oyun formülünü düşünürsek acaba Ubisoft'un yeni Far Cry oyunu istediğimizi verebilecek mi, yoksa Far Cry 4 ve Primal oyunlarındaki gibi kopyalayıp yapıştırarak mı karşımıza çıkacak?

Far Cry 6, eğer bir erteleme olmazsa 18 Şubat 2021 yılında piyasaya sunulacak. Ubisoft tarafına göre pandemi olmasaydı oyunun çıkışı bu yılın sonlarında olabilirdi. Oyun ayrıca mevcut konsol nesline ve yeni nesil konsollara da gelecek. PC tarafına çıkacağını da unutmayalım elbette. Şüpheli olsa da Google'ın Stadia platformunda bizlerle buluşacağı da söylenmekte. Platformlar arasında dikkat çeken tek bir duyuru ise Microsoft cephesi yaptı. Far Cry 6, Xbox Series X için özel olarak optimize edilecekti ve 4K, 120FPS desteği verecekti. Yeni neslin gücünü ilk birkaç ay göremeyeceğiz ama 2021 ile tam randıman almaya başlayacağız gibi gözüküyor. Şimdilik oyun kendisini pazarlamaya başlamadı desem yeridir. Öte yandan yeni çıkacak videoların ardından fikirim değişebilir. Şu an için oyunun en büyük artışı kadrosunda Giancarlo Esposito'yu bulunduruyor olması. ♦ **Özay Şen**





# Outriders

4 ★★★★★

Başka bir gezegene konuk olunca...

Hedef hep Mars, bunu zaten biliyoruz ama düşünün ki başka bir gezegeni daha ele geçirdik. Fakat içerisinde yaşayan bazı kim-seler var. Hedefimiz, insanlığın kurtuluşu için bile olsa, nihayetinde buranın yerlilerinin bize hemen kucak açmasını sanıyorum beklemek yersiz ve saçma olacaktır. The Outriders'da da tam olarak böyle bir durum ile karşı karşıyayız. İçerisine daldığımız Enoch isimli gezegen, aslında da tam da insanoğlunun istediği bir kıvamda ama yalnız değiliz! İçerisinde yaşayan tüm halk bize karşıymış gibi düşünebilirsiniz. Yapmamız gereken mi? Bizim olduğunu düşündüğümüz bu güzide dünya için savaşmak... İnternet ortamında The Outriders diye arattığınız zaman karşınıza Gears of War, Anthem, Destiny ve Mass Effect karşımlı bir oyun olacağı hakkında bolca yorum gelecektir. Açıkçası yapımı yakından incelediğimizde ve bugüne kadar yayımlanmış olan oyun içi videolarına baktığımızda, gerçekten de bu oyunların karşımlı olacağını söyleyebiliriz. Oyunumuzun geçtiği dünya birçok farklı atmosferi beğenimize sunacak olmasına rağmen temelde, tıpkı Birinci Dünya Savaşı'na benzeyen mevzilerle dolu, görece ilkel ve karanlık şekilde resme-

dilmiş. Siperden sipere geçişler yaparak ilerleyeceğimiz oyunda kaybolan hayat puanlarımızı doldurmak içinse bolca düşman vurmamız gerekecek. Rakibe yaptığımız isabetli atışlar sonucunda dolan hayat puanı mekaniği şimdilik ilgi çekici bir detay olarak bir köşede duruyor... Açık ve kapalı birçok harita ile bizi selamlayacak olan oyun, biz ilerledikçe açılan büyük bir harita deneyimi sunmayı hedefliyor. Bir defa ele geçirilen bölgelereyse "Fast Travel" opsiyonu açılacak. Karakter yaratma ekranını geçtikten sonra, karşımıza seçilmeyi bekleyen dört sınıftan birisi çıkacak. Devastator, Pyromancer, Technomancer ve Trickster olarak sıralanan sınıfların her birisinin kendisine ait özellikleri ve geliştirilebilir yetenekleri mevcut. Genel hatları ile baktığımızda Devastator, kullanabildiği özellikleri sayesinde muazzam bir Tank olacakken, belirli bir mesafeye atabildiği ateş dalgaları ile Pyromancer toplu gezen düşmanların korkulu rüyası olmayı hedefliyor. Technomancer tam olarak uzun mesafe saldırılar yapan bir karakter şeklinde planlanıyorken, Trickster özellikle zamanı yavaşlatabilen yeteneği ile her

partinin şimdiden göz bebeği. Anlayacağınız farklı sınıflar ile oyuna eklenecek birçok farklı yetenek söz konusu... Düşman birimlerinden birçok eşya düşeceği de şimdiden bilinen detaylar arsında yer alıyor. Dilersek bu eşyaları direk kullanabilecek, dilersek yok edip farklı parçaları elde edebileceğiz. Geliştirilebilir silah ve zırhlarımızın yegane sebebi de farklı tür ve şekillere sahip olan düşman birlikleri olacak. Kimileri insansı olsa da aralarında bazen yok etmesi ziyadesiyle zor olacak "Alien Creature" denilen, farklı yaratıklar olacak. Bu arkadaşlar çoğu zaman mini bosslar şeklinde karşımıza çıkacaklar.

Tabii böylesine aksiyonlu bir macerayı tek başına deneyim etmek istemeyenler için de oyunu üç kişilik takımlar olarak co-op şekilde deneyim etmek mümkün olacak. Diğer taraftan oyunda birçok taşıt olacağı da biliniyor ama bu araçlar hakkında henüz yeterli bilgimiz bulunmamakta. Özetlemek gerekirse, birçok farklı türden ve tarzdan etkilenen, "ilginç" diyebileceğimiz bir yapım ile karşılaşmak için gün sayıyoruz. Bakalım oyun piyasaya çıktığında ne gibi bir deneyim sunacak.

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım Neocore Games Dağıtım Neocore Games Tür RPG / Strateji Platform PC, PS5, XSX Web kingarthurnightstale.com Çıkış Tarihi 2021 İlk Çeyreği

# King Arthur: Knight's Tale 5 ★★★★★

Mitolojiye mitoloji katmak

Kral Arthur adını sanıyorum duymayan yoktur. Hatta birçokları kendisinin gerçek olduğuna bile inanmaktadır. Hatta sanıyorum, bilinen tarihte hakkında bu kadar çok konuşulup aslında var olmayan başka bir kral da yoktur. İlk defa 1136 yılında yazılan "Historia Regum Britanniae" kitabında kendisinden bahsedilen Kral Arthur hakkında, bugüne kadar envaiçesit iddia ortaya atıldı. Nitekim hiçbirisi de kanıtlanamadı. Öyle ki mezarına dahi ulaşamadı. Yine de en çok tanınan İngiliz Krallarından birisi olma özelliğine sahip. Hal böyle olunca da hakkında onlarca film ve pek tabii oyun yapıldı. Yakın bir tarihte aramıza katılmak için kolları sıvayan King Arthur: Knight's Tale ise bilinenen biraz daha karanlık bir Arthur dünyası ile karşımıza çıkacak gibi duruyor.

Ekim ve Kasım ayları arasında Kickstarter'a çıkan yapım, siz bu satırları okurken çoktan

hedefine ulaşmış, finale doğru emin adımlarla ilerliyor olacak... Oyunumuzun bu kadar karanlık olmasının en büyük sebebiyse şüphesiz ana karakterlerden birisinin Sir Mordred olması. Kendisi, Kral Arthur'un Queen of Orkney'den olan, gayrimeşru çocuğu olarak bilinir. Aynı zamanda Arthur'a karşı olan hınlığı ile de tanınmaktadır. Oyun içerisindeyse direk olarak Sir Mordred'i kontrol edeceğiz. Hikayeye göre Kral Arthur'u öldürmüştük ama son nefesini verirken bir şekilde bizi de beraberinde götürmeyi başarmış. Gelinen nokta itibariyle iki taraf da hem ölü hem de canlı zira Avalon'un mistik hükümdarı "The Lady of the Lake" bizi hayata geri getirmiş. Neden mi? Çünkü önemli bir şövalyelik görevini tamamlamamız gerekiyor: Kral Arthur'u öldürmek!

Oyuna dair ekran görüntülerine ve erken oynanış videolarına baktığımız anda,

ziyadesiyle karanlık bir orta çağ teması görüyoruz. Kullanılan renkler ve mekanlar, her türlü savaş ve yıkımı çağrıştıyor. Oyunun geneline baktığımızdaysa klasik RPG elementlerinin, XCOM'dakine benzer taktik savaş ile birleştiğini görüyoruz. Bilindiği kadar ile RPG tarafında, hemen her karakter seviye atlayabilecek. Seviye atlama sonucunda tıpkı D&D mantığında olduğu gibi belirli özellik ve yetenek puanları artırılabileceğiz. Ayrıca birçok karakter topladığımız farklı eşyaları giyebilecek. Böylece karakter geliştirme tarafı daha da RPG ekolünde seyredecek. XCOM'dan alıştığımız siper mekanikleri bu oyunda da mevcut olacak. Menzilli saldırı, büyü ve yakın saldırının bir arada bulunacağı oyunda, özellikle düşmanlara saldırdığımız yönlerin farklı bonusları olacak.

Bilindiği kadarı ile oyunda 30 farklı karakter ve beş farklı sınıf bulunacak. Tabii kullanılacak yetenek ve eşyaların çeşitliliği sayesinde çok farklı kombinasyonlar yapabileceğiz. Düşman birimler arasındaysa dönem dönem farklı mitolojik ve fantastik düşmanlar belirecek. Bu arkadaşları ortadan kaldırmadan önce ne gibi zaafı var öğrenmemiz gerekecek. Ana binanız olan Camelot'a istediğimiz zaman uğrayabileceğiz. Henüz detaylı bilgiler verilmese de bu kaleyi geliştirmemiz mümkün olacak. İçerisinde inşa edeceğimiz yeni binalar ile farklı kahramanlara ve özelliklere ulaşabileceğiz. Ayrıca oyunun gidişatı tamamen verdiğimiz kararlar ile şekillenecek. Böylece birçok farklı hikayeyi deneyim edebilecek, tekrardan başladığımızda bambaşka bir şekilde ilerleyebileceğiz. Görüntüsü, teknik alt yapısı ve oyuna ekleneceği söylenen yenilikler ile şimdilik büyük bir heyecan yaratmayı başaran Knight's Tale, bakalım piyasaya çıktığında sözlerinde ne kadar durabilecek. ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür RPG Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX Web www.ea.com Çıkış Tarihi 2021 İlk Çeyreği

# Mass Effect Legendary Edition

Beklenen o şahane haber geldi!

Remastered furyası, oyun dünyasını öylesine kasıp kavurdu ki sanıyorum hemen herkes sevdiği oyunların Remastered versiyonlarının çıkmasını dört gözle bekliyordur. Yani gelinen nokta itibarıyla bir dönemin tüm oyunlarını ısıtıp ısıtıp baştan yapsalar, sanıyorum kimse bir şey demeyecek... Her ne kadar bazı oyunların remastered olmaları seriye ve isimlerine hiçbir şey katmıyor olsa da bazıları var ki gerçekten de "İyi ki böyle bir icat çıktı da yeniden deneyim ettik" dedirten türde olabiliyor. İşte bu "iyi ki" grubuna giren isimlerden bir tanesinin de Mass Effect olmasını umuyoruz. Uzun süredir hakkında envaiçeşit dedikodu dolanan Mass Effect serisi, sonunda tüm oyunları kapsayacak remastered versiyonu olacak Mass Effect Legendary Edition'u gözler önüne serdi! Düşününce remastered olan oyunların hatırı sayılır miktarı 90'ların sonu ile 2000'lerin ilk yarısında üretilmiş yapımlar. Oysaki Mass Effect serisinin ilk yapımı görece yakın bir tarih olan 2007 yılına dayanıyor. Çıktığı dönemde büyük ses getiren yapım, özellikle takip eden yıllar içerisinde adından çokça konuşulan efsaneler arasına hızlı adımlarla ilerlemişti. Nitekim 2010 yılında üretilen ikinci oyunu ile bir anlamda "Hall of Fame" olmayı başarmış, RPG dinamikleri ve hikaye anlatımını, muaz-

zam bir bilim kurgu ile birleştirmeyi başarmıştı. 2012 yılında üretilen serisinin üçüncü oyunu, özellikle oyunun sonu yüzünden büyük eleştiri yağmuruna tutulmuş, akabinde yapılan güncellemeler ile olması gerektiği düşünülen kıvama getirilmişti. Serinin son oyunu konumundaki Andromeda ise 2017 yılında üretilmişti. Serinin takipçileri tarafından belki de asla olmaması gereken bir Mass Effect oyunu olan Andromeda, özellikle grafik motorundan kaynaklanan hatalar yüzünden yerden yere vurulmuştur. Anlayacağınız çok iyi iki oyunla kendisini dünyaya tanıtan yapım, son iki oyunu ile büyük sıkıntılar yaşamıştır.

İşte Legendary Edition'unun üretilme sebebi de sanki birazcık bu "eksiklikleri" tek seferde giderme güdüsü gibi geldi bana. Yapımcı firmadan gelen açıklamaya göre Mass Effect Legendary Edition, ME, ME2, ME3 oyunlarının hepsini, üretilmiş tüm ana DLC'leri, yetmezmiş gibi tüm promo silah, zırh ve paketleri son kullanıcının beğenisine sunacak. Yapılacak yenilemeler arasında muazzam bir grafik güncellemesi olacağı da belirtilen diğer detaylardan. Ayrıca Legendary Edition'un 4K Ultra HD desteği olacağı da altı çizildi. Firma tarafından verilen bilgiler arasındaysa bir diğer ilgi çekici nokta da BioWare'in "yeni" Mass

Effect oyunu üzerinde çalıştığını belirtmesi oldu... Legendary Edition ile birlikte yapılacak yeniliklerin genel olarak grafik teknolojisi üzerinde olacağı aşikar. Yine de firmanın orijinal oyunlarda sırtan ya da hikaye ilerleyişini zorlaştıran gelişmeleri ortadan kaldıracaklarını da şimdiden biliyoruz. Pek tabii söz konusu üçleme olduğu zaman, senaryo işleyişinin ve oyunlar arası bağlantı hakkında da ne gibi yenilikler yapacakları merak konusu. An itibarıyla Legendary edition hakkındaki bilgilerimiz sınırlı ama şunu biliyoruz ki doğru güncelleme ve değişikliklerle birlikte, en azında piyasaya ilk çıktığı dönemdeki kadar satış yapabileceği işten bile değil! ♦ Ertuğrul Süngü





# PLAY HAS NO LIMITS™ OYUNUN LİMİTİ YOK





CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KAEDE



**M**erhaba LEVEL okurları. Bir ayı daha geride bıraktık. Geçen ay bahsettiğim üzere bu aydan itibaren, sizlere, sanat dallarının birbiriyle etkileşiminden bahsedeceğim.

## Yaratık ve Bölüm Sonu Canavarları

Antik dönemlerden itibaren duvarlara resmedilen hayvan figürlerinden dijital tabletle tasarlanan çizimlere günümüze bilinmeyene olan merak hep ilgi çekici gelmiştir. Kutsal kitaplarda ve mitolojik öykülerde yer

alan varlıklar, sanatçıları da etkilemiştir. Kronolojik olarak baktığımızda resim sanatı, heykel, edebiyat, fotoğrafçılık ve sinema gibi sanat dallarında eserler üreten sanatçılar canavarları her daim ilgi çekici kılmaya çalışmışlardır. Resim sanatına baktığımızda Hieronymus Bosch (Dünyevi Zevkler Bahçesi gibi resimlerini örnek olarak aldığımızda Bosch'un tasarladığı yaratıklar ve başkalaşım geçiren insansı varlıklar, korku sinemasının açısından önemli bir referans oluşturur.

Lynch'ten, Carpenter ve Cronenberg'e kadar çoğu yönetmen Bosch'un oluşumlarını beyazperdede yansıtır. Laocoön ve oğluna saldıran yılanlar, tepegöz, Drakula, sirenler, Frankenstein canavarı gibi dünyevi cehennemin zebanileri video oyunlarına taşınacaktır. (Silent Hill 2 ve 3 oyunlarının yaratık tasarımlarında Francis Bacon ve Hieronymus Bosch'un resimlerinin yer aldığı kitaplar referans olarak gösterilir.) ♦



## Pieter Bruegel - Ölümün Zaferi The Devils (1971) Ken Russell

Pieter Bruegel de Bosch gibi dünyevi cehennemleri resmeden önemli bir ressamdır. Ölümün Zaferi aslı resmi sinemayı da etkilerken, ICO gibi oyunlarda da bu devasa metafizik evrenin tasarımını etkiler. Değirmenler, gölgeler De Chirico gibi gerçeküstücü ressamları ve dolaylı olarak popüler kültürü etkilemiştir.

## Dante'nin Infernosu - Gustave Dore

Dante'nin İlahi Komedya kitabı 14. yüzyılda yazılmış ve ressamları, yönetmenleri ve diğer disiplinlerdeki sanatçıları derinden etkilemiştir.





## Cehennemin interaktif yüzü

Video kliplerde, animelerde ve video oyunlarında Dante'nin Cehennemi



## Başsız Süvari

Resim sanatının yanında, Gotik edebiyat, masallar ve anlatılar, Tim Burton gibi yönetmenleri ifritle sözleşme konusu edebiyatta ilgi duyulan bir konu olurken gotik edebiyattan sinema ve animasyona çok sayıda örneklerini gördüğümüz bir tür olacaktır. Şeytan çıkarma, başsız süvari, Hayalet Sürücü, Constantine gibi çizgi roman dünyasını da etkileyecektir.

## Resimden sinemaya

Dali gibi Sürreal ressamın tabloları sinemaya Sembolist /Sürreal sahneler sunar. Edebiyatla da etkileşim içerisinde olan bu görseller dikkatli bakıldığında korku sektöründe güncel imgeler olacaktır.



## Korku edebiyatı

H.P Lovecraft kozmik evren oluşturma bakımından edebi ustaların başında gelir. Başta Stephen King'in romanlardan sinemaya uyarlanan yapımlarda Lovecraft'ın Cthulu'nun Çağrısı gibi kurgusal dünyalarını görürüz. Body Horror denen türün ustalarından olan yazarın canavarlarını, David Lynch, David Cronenberg, John Carpenter gibi yönetmenler referans olarak almaktan geri kalmaz.









## DOKUZUNCU NESLE HAZIR MIYIZ?

*"Dokuzuncu nesil konsollar nihayet bizlerle beraber." Bu cümleyi çokça duymuş olmalısınız. Siz sormadan biz söyleyelim, yeni dönem öyle köklü değişikliklere gebe bir dönem değil. Performans alanında PC tarafından alınan bileşenlerin de katkısıyla daha hızlı, daha güzel grafikleri kaldırabilen ve en önemlisi de geriye uyumluluğu yüksek konsollar hüküm süreceğönümüzdeki dönemde.*

*PlayStation 5 bu ay kapak konumuz ve kendisini enine boyuna inceleme fırsatımız oldu, gelin kutunun içinden ne çıkmış, hep beraber inceleyelim.*



# TASARIM: YA SEVDİNİZ, YA SEVMEDİNİZ

*PlayStation 5 tanıtılmadan önce en fazla konsept tasarımı yapılan konsol olabilir muhtemelen. Yani açık konuşmak gerekirse, o kadar çok farklı konsept gördük, o kadar çok farklı söylenti duyduk ki insanların tottolarından sallama yeteneğine şapka çıkartmamak imkansız. Peki, gerçekte nelerle karşılaştık?*

## Kocaman

Hemen belirtelim: Evet PS5 gerçekten büyük. Balina kasa PS3'ten bile iri, 4.5kg ağırlığında (Digital Edition 3.9kg), kocaman, beygir gücü yüksek bir makine. İlk bakışta TV ünitesine dik olarak sığmayacağını fark ettiğimden yatay montaj denedim önce, lakin öyle de ucu ucuna sığıncaya sol tarafta, kitaplıkla ünite arasında, kedilerin evde delirirken çarpıp devirme ihtimallerini azaltan bir yere konumlandırımdım. Yatay montaj aparatı oldukça pratik olsa da biraz inceledikten sonra uzun vadede gövdeyi çizebileceğine karar vermemde bu kararda etkili oldu diyebilirim. Digital Edition'ın 12mm daha ince ve 0.6kg daha hafif olduğunu söylemiş miydik?

## Modern sanat eseri gibi?

Tasarım tercihleri konusunda şimdiye dek gördüğümüz en mainstream konsol değil PS5. Kimilerinin bir gökdelene benzettiği tasarımı, LEVEL ahalisi olarak bir hayli beğendik diyebiliriz. Üstelik ta-

nıtımlar sırasında yansıyan bir DualSense görselinden anladığımız kadarıyla, ilerleyen zamanda beyaz yerine siyah rengin yoğunlukta olduğu bir seçenek görme ihtimalimiz söz konusu ki pek çok kişinin evindeki genel geçer renk düzeneğine daha rahatça uyum sağlayacaktır. RGB çılgınlığına kendisini kaptırma-  
dığı için Sony'ye de ayrıca teşekkür ediyoruz. Cihazın moduna göre mavi / turuncu arasında değişen ışıklandırma oldukça şık, göz yormadığı gibi cihazın stiline de uyum sağlıyor. Son olarak, tıpkı DualSense'te olduğu gibi, cihaza yeterince yakından bakarsanız pürüzlü yüzeyi oluşturan şeylerin minicik X, üçgen, kare, daire sembolleri olduğunu göreceksiniz.



## Satış rakamları

Şimdi PS4 ülkemizde korkunç başarılı oldu ancak durum eskisinden bir miktar farklı bildiğiniz üzere. Dövizin durumuna bindirilen vergileri de dahil ettiğimizde PS5'in selefinin satış rakamlarını yakalaması, ülkemiz dahilinde biraz güç olabilir. Dünyanın geri kalanında ise durum oldukça parlak gibi

zira cihazın neredeyse eksiksiz PS4 uyumu, eski konsol sahiplerinin kitleler halinde PS5'e geçip arşivlerindeki oyunlarını yeni konsollarında oynamalarını teşvik edebilir. Şimdilik elimizde çok fazla satış bilgisi olmasa da kanımca en şaşırtıcı sonuç Japonya'dan geldi. PS5 ilk tanıtıldığında

satışların büyük çoğunluğunun Digital Edition olacağını düşünmüştük ancak ilk sonuçlar tam tersi. 19 Kasım itibarıyla Japonya'da satılan 117.000 konsolun sadece 15.000'i Digital Edition olmuş, haliyle hepimiz fena halde yanılmış gibi gözüküyoruz.



PS1  
102.49 milyon



PS2  
155.00 milyon



PS3  
87.40 milyon



PS4  
114.00 milyon+



## TEKNİK ÖZELLİKLER

PS2'den beri her konsol neslini selamlarken hep şu cümleyi kullandık. "Bu fiyata böyle bir PC toplamanız olası değil". Bu denklem direkt "beygir gücü" açısından bakıldığında gerçekçi olmasa bile, optimizasyon söz konusu olduğunda konsollar uygun fiyata uzun yıllar kaliteli oyun deneyimi vadeden makineler olarak kaldılar. Yeni nesil konsollar da bu örnekle devam ettirirken, PC'leri öne çıkartan bazı teknolojik oyunculardan da faydalanacaklar.

### İşlemci

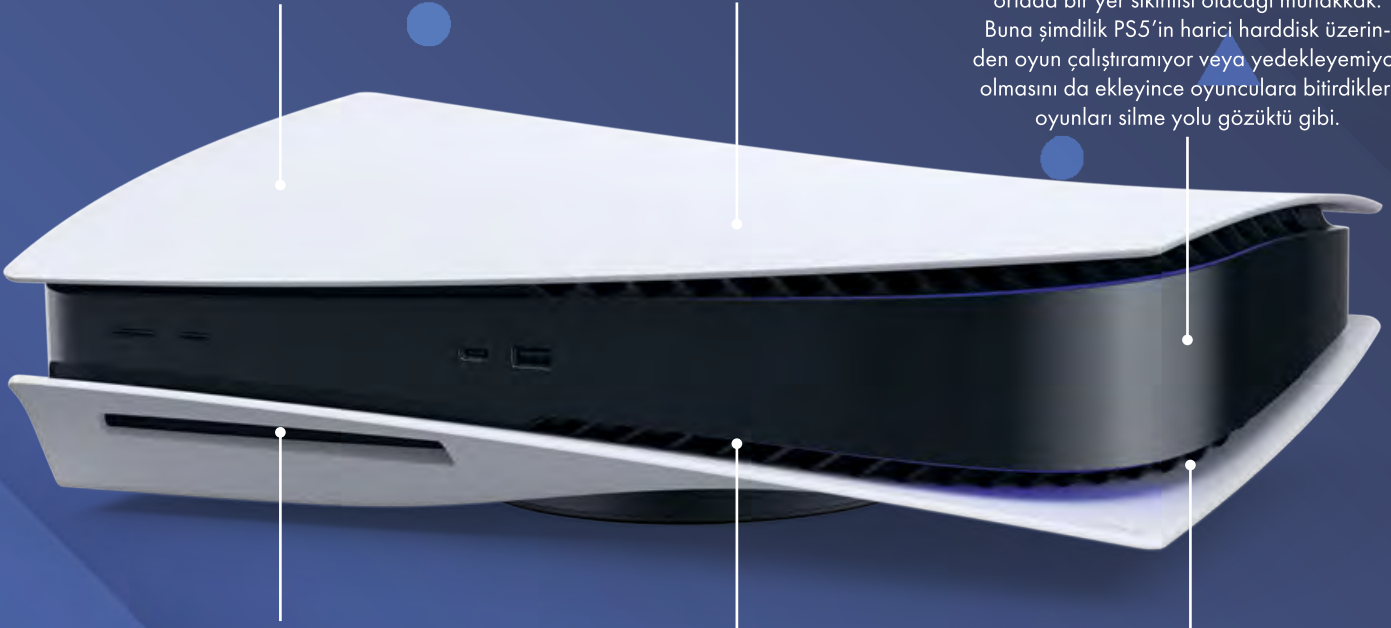
PS5, AMD ve Sony tarafından geliştirilen ve 7nm üretim teknolojisiyle üretilen, sekiz çekirdekli bir AMD Zen 2 işlemci ile geliyor. Gerekliğinde 3.5 Ghz hızla çalışabilen bu işlemcinin PC tarafında direkt bir karşılığı olmasa da AMD Ryzen 7 3700X işlemciyle benzer değerleri sunduğu söylenebilir. 16GB GDDR6 RAM de işlemciyle iyi bir takım oluşturmuş durumda.

### Grafik çipi

Sistem çipine entegre olarak gelen grafik birimi de AMD'nin RDNA 2 grafik mimarisini kullanıyor ve işlem gücü tam 10.28 TFLOP. 36 işlem ünitesiyle desteklenen grafik çipinin işlem gücü PS4'te kullanılanın tam 5 katı! Ray Tracing desteğiyle gelen GPU, oyunları 120fps'e kadar destekleyecek kadar güçlü ki bunu DmC 5: SE'de açıkça gördük.

### SSD

PS5 ile alakalı duyduğunuz, performans alakalı on şeyden yedisini, SSD'nin 5.5Gb/s okuma hızı ve bunun yükleme sürelerini ne kadar düşürdüğü yönünde olacaktır. Sony'nin PS5'te kullandığı özel üretim SSD 825GB kapasiteye sahip olsa da bunun maalesef 667GB'ı kullanılabilir durumda. Özellikle PS4 Pro'da 2TB seçenekleri olduğu ve oyunların giderek artan boyutları düşünülürse ortada bir yer sıkıntısı olacağı muhakkak. Buna şimdilik PS5'in harici harddisk üzerinden oyun çalıştıramıyor veya yedekleyemiyor olmasını da ekleyince oyunculara bitirdikleri oyunları silme yolu gözükte gibi.



### UHD Blu-Ray Disk Drive

Eğer diskli versiyonu aldıysanız burası önemli zira PS5'te kullanılan UHD Blu-Ray'de disk başına 100GB'a kadar veri saklanabiliyor, bu da standart Blu-Ray disklerin iki katı demek. Bu disk sürücü haliyle CD'leri ve 3D Blu-Ray diskleri okuyamıyor, hemen belirtelim. Bir detay daha, ben ilk iki denememde diski ters takmayı başardım, dik konumda kullanıyorsanız dikkat.

### Soğutma / Gürültü

PS5 kesinlikle PS4 Pro'dan daha sessiz bir konsol, bunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Yük altında ses bir miktar artsa da PS4 Pro'nun saç kurutma makinesiyle yarışan şanlı gürültüsü seviyesine asla yükselmiyor. Soğutma konusunda da PS5 gayet başarılı. 120x45mm'lik kocaman bir fan bu soğutma işlerini görüyor ve AMD SmartShift teknolojisi de gerektiğinde CPU ile GPU arasındaki yük dağılımını düzenleyerek donanım bileşenleri üzerine yük binmesini engelliyor. Cihazda 350W'lık bir PSU kullanıldığını da belirtelim.

### Ses

Sony'nin en iddialı olduğu konulardan birisi de PS5'te kullanılan ve Tempest Audio adı verilen teknoloji. Bu teknoloji sayesinde oyunlarda yüzlerce farklı ses kaynağı aynı anda işlenebiliyor (PS4'te 45 civarındaydı). Bu elbette PS5 için oyun geliştiren firmalar tarafından desteklendiği sürece anlamlı.



## DUALSENSE

PS5'in ne tasarımı ne performansı ne de çıkış oyunları DualSense kadar konuşulmadı.

Sony 20 senedir neredeyse aynı mantıkla yaratılan FF mekaniğini çöpe atıp haptik geribildirimlerle donattığı bu ürünle öyle bir fark yarattı ki, Razer ve Hori gibi kıdemli donanım geliştiricilerinin bile işi pek kolay gözüküyor. DualSense muhtemelen bir oyunda kullandığımız en iyi kontrolcü, bu kadar basit. Gelin detaylara bakalım.

DualSense, ilk PlayStation'dan beri bizimle olan DualShock ismini devam ettirmiyor. İyi ki de ettirmiyor zira karşımıza çıkan şey bir gelişimden ziyade, devrim

İlk şahane özellik elbette haptik geri bildirimler. Bunu burada yazarak anlatmak gerçekten çok güç zira denemeden önce biz de bu kadar etkileneceğimizi tahmin etmemiştik. Buz pateni yaparken o bıçağın buzu yarmasını ne kadar hissedebilirim diyorsanız, görmeniz gerek.

DualSense'in tam şarjda 15 saate kadar batarya dayanımı olduğu söyleniyor. Ben aydınlatma açık halde ve sürekli kullanımda bile 8 saatin üzerine çıkmayı başardım ki bu değer DualShock 4'ün iki katından iyi denilebilir. USB-C şarj kablosu da bir diğer avantaj.

Adaptive Triggers konusu da hayli ilginç. Ben bu tetiklerin hep yarış oyunlarında çok daha iyi bir gaz / fren hassasiyeti sağlayacağını düşünmüştüm ama bu tetiklerin gerek Miles Morales gerekse Astro's Playroom'da diğer türlerde de rüşünü ispatladıklarına tanık oldum. Bundan sonrası geliştiricilere düşüyor zira destek gelmediği sürece bu tetiklerin PS4'te kullanılanlardan farkı olmayacaktır.

Fiyat da ufak da olsa artmış. 60\$'lık DS4 fiyatının aksine DualSense'in fiyatı 70\$.

Light Bar tıpkı DS4'teki gibi yeniden programlanmaya açık ve bu sefer üst tarafta olduğu için gözünüzün önünde. Resident Evil 3 şimdiye kadar bunu en iyi kullanan oldu.

Ağırlık bir miktar artmış ama iyi dağıtıldığından hissettirmiyor. DualShock 4'ün ağırlığı 210 gramken, DualSense 280 gram. 3.5mm kulaklık girişi de yerinde duruyor.

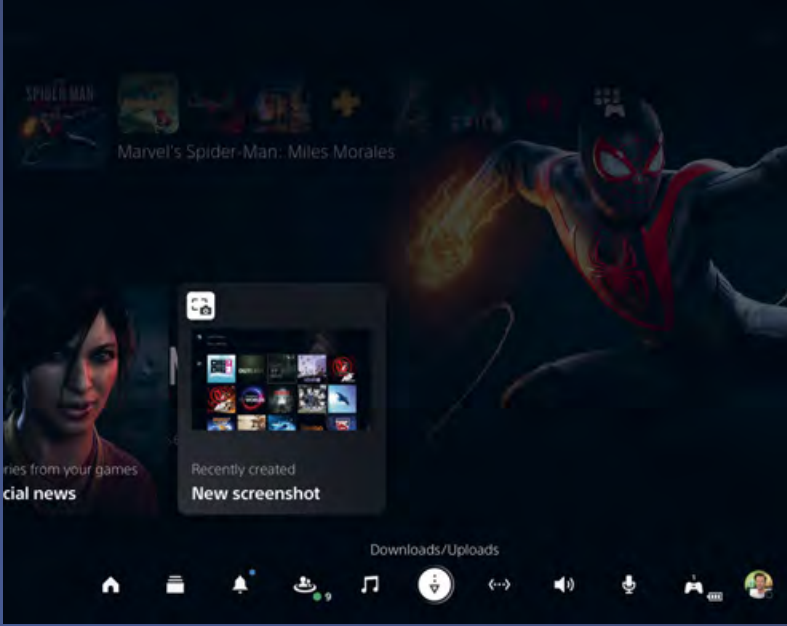
Üzerindeki mikrofon ve hoparlör, kulaklığı olmayan veya kullanmak istemeyen kullanıcılar için "game changer" Hem mikrofonun, hem de hoparlörün ses kalitesi son derece başarılı ve farklı oyunlarda farklı şekilde kullanılmaya da açıktır. Tıpkı Astro's Playroom'daki "üfleme" sekansı gibi.

Hareket algılayıcısı çok daha başarılı, neredeyse direksiyon olarak kullanılacak kalitede konum doğruluğu sağlıyor.



# MENÜ & ARAYÜZ

PS4'ün en fazla eleştirilen taraflarından birisi doğuştan lagli olarak gelen, her seferinde "PSN'e nereden bağlanıyorduk biz yahu?" diye düşündürten kullanıcı arayüzü idi. Sony bu defa dersine çok iyi çalışmış ve son derece hızlı, sade ve ergonomik bir arayüz ile karşımıza çıktı.



**-Menü 4K ve HDR'ye göre optimize edilmiş.** Görüntü son derece temiz, fazla kalabalık yok. Genel tema yerine her oyun için kendi teması kullanılıyor ki ben çok beğendim. Elbette bu durum değişebilir ve alışıldık tema desteği de sunulabilir ileride.

**-Kontrol menüsü müthiş kolaylık.** İlk halinde bile size oyunlar arasında geçiş yapmak, arkadaşlarınızı görmek ve beraber oynamaya çağırmak, kulaklık ve mikrofon ayarları yapmak veya konsolu kapatmak konusunda fena halde yardımcı oluyor. Üstelik bu barı dilediğiniz gibi konfigüre de edebilirsiniz.

**-Artık oyunları ne kadar süre oynadığımızı görebiliyoruz,** trophilerin ne kadarını topladığımızın bilgisiyle beraber.

**-Share butonu feci işlevsel bir hale gelmiş.** Oyun durup menüye döner gibi yapmak yerine, oyundan hiç çıkmadan screenshot alabiliyor veya dilediğimiz uzunlukta video kaydı alabiliyoruz.

## PS4 oyunları hızlandı mı şimdi?

Yani özellikle bir optimizasyon yapılmış olsa bile SSD'nin varlığı elbette yükleme sürelerini aşağıya çekmiş durumda. Belki bir Miles Morales gibi 9-10 saniye içinden sıfırdan oyuna giremiyor veya sıfır yükleme süresinin tadını çıkartamıyorsunuz ama aşağıda da görebileceğiniz gibi yükleme süresinden ciddi anlamda kazanıyorsunuz.

### GT Sport

Yükleme süresi deyince başımızı döndüren, hantal menüsü sebebiyle de üzerine

tuz biber eken GT Sport, çekilir hale gelen oyunlar arasında. Menüden yarışa girmeniz PS4 Pro'da 36 saniye sürerken, PS5'te bu süre 23 saniyeye iniyor. Bunun dışında GT Sport herhangi bir ekstra PS5 optimizasyonu barındırmıyor ve GT7'nin yolda olduğu da düşünülürse bunun için pek umut yok gibi.

### God of War

Eski konsolda God of War'a sahip olan herkes gibi ilk tercihlerimizden birisi bu şahane yapıyı yeni konsolda deneyim

etmekti. Genel anlamda oyunun PS5'te neredeyse iki katı hızlı açıldığını söylemek gerek. PS4 Pro'da 44 saniye olan yükleme süresi, PS5'te 25 saniyeye inmiş durumda.

### Red Dead Redemption 2

Eskilerin (biz oluyoruz) "exe'ye tıkla, yemek ye, gel" dediği tarzdaki oyunlardan birisi de RDR2. Özellikle standart PS4'te insana Çin işkencesi çektiren bu oyun PS4 Pro'da 2 dakika 6 saniyede açılırken, PS5'te 1 dakika 1 saniyede açıldı. Gerçekten oyun çekilir hale gelmiş.



## KISA KISA



## Neden PS5 Light yok?

Öyle ya, Microsoft'un en önemli pazarlama argümanlarından birisi "1080p sizin için yeterliyse buyurun, size Xbox Series S" seçeneğiydi. Peki, Sony bunu neden tercih etmedi? SIE'nin CEO'su Jim Ryan'a bu soru yöneltildiğinde bunu araştırdıklarını ama bu konsolların piyasada tutunamadığını hızlıca geri kaldıklarını düşündüklerini söylemişti. Aynı konunun Series S duyurulduğunda pek çok oyun yapımcısı tarafından "hiç iyi bir fikir değil, buradan bakınca sadece problem görüyoruz" şeklinde karşılandığını da düşünürsek, bakalım Sony haklı çıkacak mı?



## PS4 ikinci eli ucuzlayacak mı?

Ucuzlamazsa gerçekten çok şaşırırız zira PS5'in neredeyse tüm PS4 oyunlarını kusursuz bir uyumla çalıştırabilmesi, aynı evde hem PS4 hem de PS5 tutmayı anlamsız hale getiriyor. Çok sayıda arkadaşımızın da PS4'leri satarak PS5'e geçiş yaptığını birinci elden tanık olduk zaten. Bizim gibi çılgın ekonomilerde bile arz fazlası fiyatları düşürecek ve yeniden erişilebilir bir seviyeye inmesini sağlayacaktır.



## Eski ekipmanlar ölmedi

DualShock 4'ün PS4 kütüphanesinden gelen oyunlarda kullanılabileceğini zaten biliyorduk. Buna Move, şarj istasyonu, PS Camera ve PS VR Aim gibi yan ekipmanlar da dahil. Sony'nin bu geriye uyum desteği ileride bu gibi yeni cihazlar geldiğinde kullanıcıların elini korkak alıştırmasının da önüne geçecektir.



## Yeni ekipmanlar da geldi!

PS5 şimdiden gayet başarılı çalışma arkadaşlarına kavuştu. Bunlar arasında Full HD çekim yapabilen yeni bir kamera, 3D ses sanallaştırma teknolojisi kullanan kablosuz Pulse 3D kulaklık, DualSense şarj istasyonu ve kontrole duyarlı yeni bir kumanda yer alıyor. Hangilerine ihtiyacınız var en iyi siz biliyorsunuz, teste geldiklerinde denemeyi de sabırsızlıkla bekliyoruz.



## Remote Play

Remote Play özelliği tek kelimeyle neredeyse mükemmel çalışıyor, sadece hız son derece yeterliyken bile ekranın grenlenmesi bana ilginç geldi, açık konuşmam gerekirse. PS5 oyunlarını PS4'te oynamak için yine DualShock 4'lere ihtiyacınız var ve 100Mbps bağlantıda hiçbir lag problemi yaşamadığımı da belirtmem gerekiyor.



## Ne etti size bu 2K monitör sahipleri?

PS5'in çıkış desteği oldukça geniş, malumunuz. 1080P'den tutun da 8K'ya kadar çıkış desteğine sahip olan ürün, ilginç bir şekilde oyuncular tarafından son zamanlarda hayli popüler olan 2K/1440p monitörlere çıkış desteği vermiyor. Bunun yazımsal olarak dahi rahatça halledilebileceğini düşünüyoruz açıkçası.



logitech® G

# HERKES İÇİN OYUNCU EKİPMANLARI

Oyunda Fark Yaratmanız İçin  
Tüm İhtiyaçlarınızı Karşılamanın Ürün Ailesi

G213 PRODIGY  
GAMING KEYBOARD

G332  
GAMING HEADSET

G203  
GAMING MOUSE



**AN**

**AR**

**SI**

**ST**

**REMASTERED**



Anarşi metre



# SPIDER-MAN: MILES MORALES

Tembellik nedir, ucuz oyun nasıl ortaya çıkarılır, yaratıcılık nasıl bir kenara bırakılır, hepsinin özeti bu oyun arkadaşlar. Sen git 500 yıldır çizgi-romanlarda tonla hikayeyi karşımıza getiren Spider-Man'ı "kış temalı" Manhattan'a bırak, Peter Parker yerine de "Black lives matter" sloganını güçlendirecek şekilde Miles Morales'i başrole oturt, sonra ne oldu, "Ay yeni Spider-Man, hem de PS5'te 2 saniyelik yükleme süreleriyle!"

Ya bırak arkadaşım, bırak. Siz bu toplumu iyice düşün zekalı yerine koymaya başladınız. İki grafik koyup, milleti biraz özgür bıraktığınızda oyun yaptığınızı sanıyorsunuz ama herkes sizin elinizdeki hazır ekipmanı

kullanarak basit bir oyun çıkarttığının farkında. PS5 çıkmıyor olsaydı bu oyunu PS4'te pazarlamanız imkansız yakındı. Neyi ön plana koyacağınız o kısa yükleme süreleri olmasa? Farklı bir kıyafete sahip Örümcek-Adam'ı mı, kar yağmış şehri mi... Ha dur, Örümcek-Adam görünmez olabiliyor, onu kapağa yazdınız! Insomniac git biraz Örümcek-Adam çizgi-romanı oku. Ne geniş hikayeler var, neler neler oluyor, bir öğren. Sonra da alıp bu kahramanı sıradan bir şehrin içine tıktığın için utan. İkinci oyunda ne yapacaksınız; Örümcek-Adam Florida'ya gidip sörf mü yapabilecek? Vizyonun ancak budur senin. Yıkıl karşımdan!

# GODFALL

Hahaha, oğlum bu dergide Kürşat (Kürşad aslı, saklıyor.) diye bir eleman var ya; adam tüm ay PS5 oyunlarını inceleyeceğim, zamanım yok, Godfall'u da başkası yazsın dedi dedi de Gearbox oyunu adamın hesabına tanımlamadı mı? İşte böyle kaçamazsın Kürşad efendi!

Her neyse, dergideki adamlar beni ilgilendirmez, ben bu Godfall denen garabetin ne denli boş bir oyun olduğuna bakarım. Bak bu adamlar Spider-Man'ın yapımcılarından da beter. Duvar sürüngen en azından sevimli bir kahraman, öyle ya da böyle iki takla atınca, ağ salgılayınca insanların hoşuna gidiyor. Peki bu mobil oyundan devşirme Godfall'un nesini beğenelim biz? Oğlum hiç mi Avengers örne-

ğinden korkmadın; gidip resmen aynısını yapmışsın. Ha orada en azından tanıdık kahramanları kontrol ediyorduk, burada herkes rastgele yaratılmış gibi adamlar, neyini benimseyip oyuna ısınacağı? Haydi geçelim orijinaliğin sıfırda olmasını, bari oynanış eğlenceli olsun diyoruz, o da yok. Bomboş mekanlarda dolan dolan, elindeki silahlar dövüş dövüş loot toplu. Eee? Onun yerine cep telefonundan oynarım loot peşinde koşmalı oyun, senin iyi gözükme grafiğini kim ne yapsın bu devirde. O eskidendi hocam; iki güzel modelleme, ışıltı görünce "Oha teknoloji!" diyorduk ama artık kimse onu işlemiyor. O yüzden canım kardeşim, sen bu oyunu al götür, bizden ırak olsun.

# CALL OF DUTY BLACK OPS: COLD WAR

Al işte bitmeyen bir seri daha. Millet de aç gibi her yıl alıyor da alıyor. Arkadaşım, oyun aynı. AYNI! Bir öncekinden hiçbir farkı yok, niye parana kıyıyorsun. Adamlar para kazanmanın yolunu bulmuş, siz de onları zengin edip duruyorsunuz.

Bak ben bu oyunu oynamadım bile. İki video izledim yetti. Onun yerine açtım önceki CoD'lardan birini, beş kuruş vermeden aynı keyfi aldım. İki farklı mekan, üç farklı silah göreceğim diye oyuna niye bayıldım 300-500 lirayı. Fiyata bak, araba parası! Hele multiplayer tarafında sıfır yenilik. Eski oyunlar

neyimize yetmiyor? Rakipse rakip, silahsa silah, haritası harita, mücadeleyle mücadele. Birebir aynı şeyi yapıyoruz, bu neyin heyecanı? Devir çok garip bir hale geldi gençler. Bu yılları "hype devri" olarak tanımlayacağız ileride. Adamlar reklamları, pazarlamayı pompalıyor, biz de hepten müthiş bir tüketim toplumu haline gelmiş durumumuzla bu zoraki heyecanın içine düşüyoruz. Yemeyin bunları artık. Bu yüzden bak, yeni yeni konsollar çıktı, çıkış oyunları yok. Orijinal oyunlar desen sıfıra yakın. Al aynı oyunu, değiştir değiştir pazarla. Yok ya!

THE WEEK  
Junior

# Science+Nature

ÇOCUKLAR İÇİN BİLİM VE DOĞA

İNGİLTERE'DE ÇOCUKLARIN EN ÇOK OKUDUĞU  
BİLİM DERGİSİ ŞİMDİ TÜRKİYE'DE!



POPULAR  
SCIENCE  
TÜRKİYE  
EKİBİNDEN

Online satın almak için: [www.dergiburda.com](http://www.dergiburda.com)





# ALL ABOUT HISTORY

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



**KİTAP  
HEDİYELİ!  
BAYİLERDE!**

Sürükleyici hikâye anlatımı,  
muhteşem fotoğraflar ve illüstrasyonlarla  
**GEÇMİŞİ KEŞFEDİN!**

Online satın almak için: [www.dergiburda.com](http://www.dergiburda.com)



İNCELEME



★ Altın 9,0 - 10 puan

◆ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

★ Bronz 7,0 - 7,9

Sayfa  
34

# ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Serinin en karanlık, en vahşi ve muhtemelen en güzel oyununa hoş geldiniz!









# ASSASSIN'S CREED

## VALHALLA



### SERİNİN EN ACIMASIZ, EN VAHŞİ OYUNU!

Söz konusu Vikingler olunca benim için akan sular duruyor. Barbar olarak tabir edebileceğimiz bu ırkı, kullandıkları baltalardan kalkanlara, giyim kuşam tarzlarından saç stillerine, görkemli gemilerine kadar büyük bir hayranlıkla takip ettiğimi söyleyebilirim. Aynı hayranlıkla oynadığım Assassin's Creed serisi için "kuzeyde geçecek olan bir oyun" iddiaları ortaya atıldığında sevinçten havalara uçmuş, Valhalla ismi ile oyun resmiyet kazandığındaysa heyecandan yerimde

duramamıştım. O gün bugündür oyunun yayınlanmış tüm tanıtım videolarını baştan sona defalarca izleyip durdum. Çıkış günü gelip çatana dek Tuna ve Kürşat'ın da kafalarını bolca şişirdim. Neticede o gün gelip çattı ve yazının sonunu beklemeden şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki oyun beklediğimize kesinlikle değdi!

#### BİR EFSANE DOĞUYOR

Son iki oyundur adeta gelenek haline gelen travmatik girişler Valhalla'da da olduğu

gibi korunmuş. Oyuna Eivor'un çocukluk halini kontrol ederek başlıyoruz. Müttefik bir klanın kralı olan Styrbjorn için düzenlenen şenliğin tam ortasında... "Çok güldük, başımıza bi' şey gelmeseydi" derken Kjetve klanı köyümüze saldırıyor ve herkesi kısıvrak yakalıyor. Eivor'un babası olan Varin halkını kurtarmak adına Kjetve'ye "Beni öldürün ama halkımı serbest bırakın" diyerek kendini feda ediyor. Varin'in eşi olan Rosta her ne kadar bu karara karşı çıkarak silahını





bırakmamasını söylese de Varin kararından geri dönmüyor ve baltasını indirerek Kjøtve'nin kendisini öldürmesi için izin veriyor. İşte olaylar bu noktada çığırından çıkıyor. Kjøtve sözünde durmayarak herkesin öldürülmesi emrini veriyor. Eivor'u öldürülmekten Kral Styrbjornsson'un oğlu Sigurd kurtarıyor, sonra da bizi bir atın sırtına bindirerek kısmen de olsa kaçmamızı sağlıyor. Kısmen diyorum çünkü bu sırada ata isabet eden bir balta yüzünden dağın kenarından aşağıya, bir kurt sürüsünün içine yuvarlanıyoruz. Bu vahşi hayvanların saldırısından sağ çıkarak da "Wolf Kissed" lakabını alıyoruz.

Bu andan itibaren oyun bize Eivor'u oynamaya erkek olarak mı yoksa kadın mı olarak devam etmek istediğimizi soruyor. Burada bir üçüncü seçenek de bulunuyor. O da karakterin cinsiyetini Animus'un kararına bırakmak. Hangi anı/hatıra daha güçlüyse ona göre erkek ya da kadın karakteri karşımıza çıkartarak oyuna devam etmemizi sağlıyor. Açıkçası bu bana pek bir anlamsız geldi. Karaktere olan bağlılığımıza balta vurabilir (Hem de viking baltası!) diye düşünüyorum ancak yine de karar sizin. Ufak bir de not; dilediğimiz zaman karakterimizin cinsiyetini değiştirebiliyoruz. Odyssey'de böyle bir seçenek mevcut değildi.

Seçimimizi yaptıktan sonra kendimizi Norveç'in soğuk ikliminde, bir sahil kasabasında tutsak olarak buluyoruz. Viking olmanın getirdiği usta dövüş kabiliyetlerimiz ile bu durumdan kolayca kurtuluyor (Ya ne olacaktı? Esir kalacak değildik herhalde), gemimize atlayarak üvey babamız olan Kral Styrbjorn'un hüküm sürdüğü köye doğru yelken açıyoruz. Bu noktadan itibaren hikayeye -spoiler olacağı gerekçesiyle- çok detaya inmeden daha üstün körü anlatarak devam edeceğim. Hikayede aslında oldukça kısa olarak yer almasına karşın ben yaklaşık olarak 10 saatimi Norveç'te geçirdim. Bunun sebebini birazdan daha detaylı anlatacağım zira konuyu çok dağıtmak istemiyorum.

### NORVEÇ'TEN İNGİLTERE'YE

Norveç'te yaşadığımız bir takım tatsız olaylar sonrası, üvey kardeşimiz olan Sigurd'a katılarak İngiltere kıyılarına doğru yelken açıyoruz. Aslında oyun tam da bu noktadan itibaren başlıyor. İngiltere'ye varır varmaz bir kıyıya yerleşiyor ve orayı yeni yerleşkemiz olarak inşa etmeye başlıyoruz. Red Dead Redemption 2'de kurduğumuz yerleşim alanlarını fazlasıyla andırıyor diyebilirim. Bu noktada birtakım malzemelere

ihtiyaç duyuyoruz. Binalarımızı inşa edebilmek adına ihtiyaç duyduğumuz bu malzemeleri kamplara raidler düzenleyerek elde edebiliriz. Bir kampa raid düzenleyebilmek için yapmamız gereken, gemimize atlamak ve doğruca kampa doğru yelken açmak. Kıyıya yanaştığımızda ise tüm mürettebatımız ile birlikte buraya saldırıyoruz. Herkesi öldürüp yağma yapmamız gerekiyor. Açıkçası raidleri daha farklı hayal etmişim. Zira biraz kaos ortamı oluşuyor. Bu arada dilerseniz haldır haldır kampa saldırmak yerine gizlice ilerleyip her şeyi sessizce de halledebilirsiniz. Sessizlik faktörü devreye girdiğinde ise imdadımıza yardımcı kuşumuz devreye giriyor. Ancak önceki oyunlardaki gibi kuşun kontrolünü alıp da düşmanları tek tek işaretleyemiyoruz. Bu yardımcı dostumuzu daha çok gizli







girişleri keşfetmek ya da ortamı şöyle bir kolaçan etmek için kullanabiliyoruz. Onun yerine Odin's Sight adı verilen yeteneğimizi bolca kullanacağınızdan emin olabilirsiniz. PC'de oynadığım için "V" harfine atanmış olan bu yetenek için bu tuşu bolca aşındırdım desem yalan olmaz. Bu yetenek sayesinde hem lootlanacak eşyaları ortaya çıkartıyor hem de düşmanları hızlıca işaretleyebiliyoruz. Düşmanlar kabak gibi kıpkırmızı oluyorlar ve bu sayede kolayca takiplerini yapabiliyoruz.

Şahsen ben özellikle de raidler için gizlilikten çok, daha şatafatlı bir tür olan gemi çıkartmalarını tercih ediyorum. İlk raidimizi tamamladıktan ve bolca malzeme yağmaladıktan sonra köyümüze geri dönerek inşaat kısmına başlıyoruz ki binaları inşa etmek için bu ganimetlere ihtiyacımız olacak. İlk başlarda hangi binayı seçsem diye gerçekten çok zorlandım. Zira her binanın farklı avantajları bulunuyor. Kimisi yeni görevler sunarken kimisi karakterimizi geliştirmeye yardımcı oluyor. Bu yüzden bir binayı inşa etmeden önce iyice düşünmeni-

zi öneriyorum. Ben sizler için bir sayfada en önemli olduğunu düşündüğüm altı adet binayı sıraladım. Tabii ki karar yine de size ait. Yeni binaları yapabilmek için raid yapmak şart ve bu binalar oyuna doğrudan etki ediyorlar.

Oyundaki amacımız belli; yeni yerleşkemizi güvende tutmak. Bunun için de müttefiklere ihtiyacımız var. Bu müttefikler için de İngiltere'nin farklı bölgelerinde bulunan krallıkların güvenini kazanmamız gerekiyor. Eğer Vikingler dizisini izlediyseniz ve sevdiyseniz, Ragnar Lothbrok'un hayranı olma ihtimaliniz yüksek. Valhalla'da Ragnar'ın oğulları ile tanışıyoruz ve hatta onlarla kale kuşatmaları dahi katılabiliyoruz. Hangi oğullar olduklarını ise spoiler olmaması için söylemeyeceğim. Kale kuşatmaları için kapıya koçbaşı ile dayanıyor, içeride kim var kim yok katletmemiz gerekiyor. Yine raidlerde olduğu gibi bu kalelerden de birçok malzeme elde edebiliyoruz. Ama tahmin edersiniz ki çok daha zorlu mücadeleler sizleri bekliyor.



## YELKENLER FORA

İngiltere haritası oldukça geniş. Odyssey'den farklı olarak bir sürü adacıktan oluşmuyor ancak Viking olduğumuzdan dolayı bolca gemi kullanmak durumundayız. İşte bunun için bölgeler arasında sürekli nehirler var ve bu nehirleri bir yerden bir yere gitmek için kullanıyoruz. Ayrıca bu bölgeler, oyunda bir seviye sistemi de bulunmadığı için kendi aralarında "önerilen güç" adı altında zorluk seviyelerine ayrıştırılıyorlar. Örneğin 260 güç seviyesi gerektiren bir bölgeye 50 güç seviyesi ile girmeye kalkarsanız tokat manyağı oluyorsunuz. Görev yaptıkça, düşman öldürdükçe yine belli oranlarda tecrübe puanı topluyor ve yine bir bar doldurmaya çalışıyoruz. Evet ilk bakışta karakter seviyesinden pek de farkı yok gibi görünüyor. Ancak ne görevlerin ne de üzerimize takılacak





## Blacksmith

Enhance gear

Bearded Axe

EŞYALARINIZI  
GELİŞTİREBİLMEK İÇİN  
BU MATERYALLERE  
İHTİYACINIZ VAR.

EŞYALARIN KENDİLERİNE  
ÖZGÜ BONUS'LARI MEVCUT.  
OYUN TARZINIZA EN  
UYGUNUNU SEÇMEYE ÖZEN  
GÖSTERİN.

Varin's Axe  
Fine Bearded Axe

Atk	54	Spd	48
Stun	55	Crit-Pre	47
Wgt	12		

Increase Speed after each hit (up to 10 times)

Cost  
1  
Enhance Quality

Varin's Axe  
Superior Bearded Axe

Atk	54	Spd	48
Stun	55	Crit-Pre	47
Wgt	12		

Increase Speed after each hit (up to 10 times)

New rune slot  
New appearance

Preview

EŞYALARI  
GELİŞTİRMEK RÜN  
SLOTLARINI AKTİF  
EDİYOR.

B Back

Tutorials

eşyaların bir seviyesi bulunmadığı için güç seviyesi bu noktada karakter seviyesinden miktar ayrışıyor. Bu güç seviyesini her doldurduğumuzda ikişer adet yetenek puanı kazanıyoruz. Bu yetenek puanlarını, samanyolunu andıran ve oldukça da değişik görünen yetenek ağacımızı geliştirmek için kullanıyoruz. Her yetenek puanını bir yıldız atadığımızda, ona bağlı olan bir sonraki yıldız yeni bir yetenek puanı verme şansımız bulunuyor. Ve işin daha garip kısmı, atadığımız bu yetenek puanları, ileride hangi yıldızlara bağlı, sonrasında

neler açılacak bilmeden dağıtıyoruz. Elbette istediğimiz an bu puanları herhangi bir kayıp olmaksızın sıfırlayıp yeniden dağıtabiliyoruz. Az önce Norveç'te 10 saatten fazla bir süre geçirdiğimden bahsetmiştim. Bunun sebebi ise her Ubisoft oyununda olduğu gibi, geriye keşfedilmemiş ve tamamlanmamış bir bölge kalmasını istemiyor olmam. Önceki oyunlardan farklı olarak bu defa oyunda yan görevler yer almıyor. Ubisoft'a göre bu sayede hikayeden kopmadan daha sağlıklı bir şekilde

ilerleyebilmeyi mümkün kılıyor. Evet, gerçekten de bu görev ekranını oldukça rahatlatmış. Çünkü Origins ve Odyssey'de onlarca görev içinden hangisinin ana görev olduğunu aradığımı hatırlıyorum. Bunun yerine etrafta keşfedilmeyi bekleyen bir sürü noktacı bulunuyor. Sarı, mavi ve beyaz ile işaretlenmiş her bir nokta farklı bir anlam taşıyor. Sarı ile işaretli noktalar da eşya, materyal ve yetenek kitabı gibi oynanışımıza yakından etki edecek şeyler keşfedebiliyoruz. Önceki oyunlardaki gibi bir seviye sistemi olmadığı için, bu oyunda kullanabileceğimiz yetenekleri Book of Knowledge adı verilen kitaplardan öğreniyoruz. Yani ne kadar çok kitap bulursak, kullanabileceğimiz yetenek sayısı da o kadar artıyor. Ayrıca öğrendiğimiz bir yeteneğin ikinci seviyesine geliştirmek için yine o aynı yeteneğin kitabını bulmamız gerekiyor. Aslına bakarsanız bu olay bir yandan keyifli bir yandan da can sıkıcı bir hal almış. Bir şeyleri keşfetme ve araştırma adına etrafta dolaşmamızı sağlıyor ancak gözden kaçırmamız durumunda ise o yeteneğe erişemiyor olmak hoş değil. Yazının ilerleyen bölümlerinde daha detaylı değineceğim ancak yeri gelmişken ufak bir not; yerleşkemize kuracağımız "Cartographer" sayesinde yeteneklerin yerlerini öğrenmek için farklı farklı haritalar satın alabiliyoruz.



Kuzey ışıkları atmosfere  
ayrı bir hava katıyor.



## HANGİ BİNAYI İNŞA ETMELİ?

OYUNDA ÇOK SAYIDA BİNA MEVCUT ANCAK BAZILARI DİĞERLERİNDEN ÇOK DAHA ÖNEMLİ. BENİM GÖZLEMLEDİĞİM KADARIYLA EN ÖNEMLİ BİNALARI SİZLER İÇİN SIRALAYACAĞIM.



### BLACKSMITH

Bu binayı görev itibarıyla zaten zorunlu olarak inşa etmelisiniz. Ancak görevi tamamlamak için zorunlu olması, en önemli binalardan biri olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Buradan eşyalarınızı geliştirebilir ve oyunda ilerleme konusunda avantaj sahibi olabilirsiniz.



### HIDDEN ONES BUREAU

Kesinlikle inşa edilmesi gereken bir sonraki bina bu olmalı. Hem ufak bir görev ile "Leap of Faith" yeteneği kazandırması hem de oyunda bulunan ve Order ismi verilen tarikat üyelerine yönelik görevleri aktif etmesi açısından son derece önemli.



### STABLE & AVIARY

Oyunu oynadığınız süre zarfında uzun süreler boyunca at sırtında koşturacaksınız ve size yol arkadaşlığı yapacak olan atınızı geliştirmenin yolu da bu binadan geçiyor. Atın dayanıklılığından, yüzme yeteneğine kadar çeşitli sayıda geliştirme mevcut.



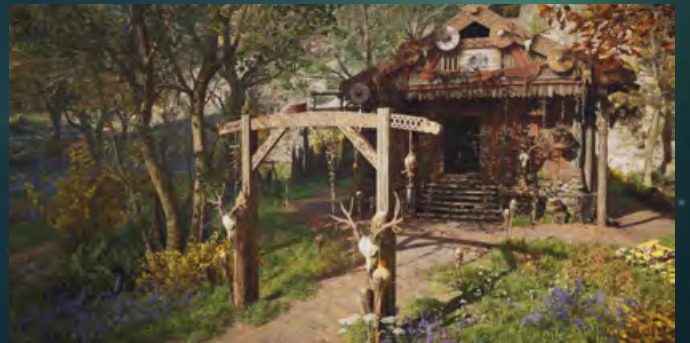
### BARRACKS

Sadece raidlerinizde size katılarak gücünüze güç katmakla kalmayacak, aynı zamanda diğer oyuncuların kiralaması durumunda size gümüş olarak dönecek olan Jomsviking'inizi eğiteceğiniz bu binayı mutlaka inşa edin.



### CARTOGRAPHER

Binayı yaparak yetenek kitapları ve eşya lokasyonları gibi çok sayıda farklı harita satın alabilirsiniz. Kim bilir, belki de tamamladığınızı düşündüğünüz yerlerde gözünüzden kaçırmanız gereken yetenekler olabilir?



### SEERS HUT

Bu binayı inşa edebilmek için öncelikle oyunda bir miktar ilerlemeniz ve yerleşkenizde "A Wise Friend" görevinin belirmesini beklemelisiniz. Sonrasında sizi farklı birtakım görevler bekliyor. Spoiler olur, ne olduklarını söyleyemem!





**Sigurd'un karısı Randvi sizce de Odyssey'deki Cassandra'ya çok benzemiyor mu?**

**RANDVI**  
Ah, after so many years. You should take it to Gunnar. He will give it back its edge.

Haritada mavi olan noktacıklar ise gizemleri barındırıyor. Buralarda genelde ilginç ve çeşitli ufak görevler bulunuyor. Son olarak beyaz noktalarda ise artifactlar var. Buralarda da genelde üzerimize yaptırabileceğimiz dövme şekilleri gibi çeşitli kozmetik eşyalar bulunuyor. Ancak şunu söyleyebilirim ki bu keşfedilecek noktacıkların sayısı beni biraz boğdu. Düzinelerce nokta var ve her birine gitmeye kalkarsanız bir bölgede saatler harcamanız gerekiyor. Bu da hikayeden inanılmaz bir derecede kopmanız anlamına geliyor. Bu arada bu bölgelere vardığınızda -özellikle de sarı noktalar için- ufak mini oyunlar ya da gizli mağara geçitleri gibi çeşitli konuları göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Zira neredeyse hiçbirinde öyle "Basayım tuşa, lootlayayım" gibi bir durum söz konusu değil...

Tüm bunlara ek olarak yine Odyssey'deki gibi bir grup tarikat haritanın çeşitli yerlerine dağılmış durumda. Yerleşkenize kuracağınız Hidden Ones Bureau ile birlikte bu tarikata olan erişiminiz açılıyor. Tıpkı önceki oyunda olduğu gibi hikayede ilerledikçe ve etraftan topladığımız ipuçları eşliğinde bu tarikatın üyelerinin kimliklerini bir bir ortaya çıkartıyor ve onları avlamaya başlıyoruz. Hem gizemi içinde barındırırken hem de oyunun süresine önemli ölçüde artırdığını söyleyebilirim. Yine haritanın çeşitli yerlerinde Odyssey'de bulunan paralı askerler yerine de Zealot adı verilen birtakım düşmanlar bulunuyor. Önceki oyundan farkı şu ki bu düşmanlar hem sayıca sınırlı hem de yaptığımız hareketlere göre zırt pırt karşımıza çıkıp da bizi rahatsız etmiyorlar. Bu düşmanlar son derece güçlüler ve yeterli güç seviyesinde değilseniz hiç bulaşmamanızı öneririm.

Harita üzerinde göreceğiniz mini oyunlara da bir göz atmanızı önerebilirim. Özellikle mini zar oyunu Orlog ve bir miktar gümüş karşılığı iddiaya girilen içki içme oyunu gerçekten keyifli. Ayrıca şair atışması yapılan Flying'i kazanarak elde ettiğimiz "Karizma

Seviyesi" de oyunun bazı noktalarında bize yardımcı oluyor. Flying için de iyi derecede İngilizce gerekiyor. Çünkü kazanmak için ses uyumu kadar anlam uyumunu da yakalamanız gerekiyor.

### VİKİNG GİBİ!

Yazının spotunun "Serinin en acımasız ve en vahşi oyunu" olduğunu hatırlatmak isterim zira bu oyunda dövüşlerde kafa ve kol gibi uzuv kopmalarına hazır olun. Bu da düşmanlarla çarpışırken adeta bir Viking gibi hissetmemizi sağlıyor. Dövüş mekaniklerinin önceki oyuna göre biraz değişikliğe uğradığını da söyleyebilirim. Öncelikle elimize aldığımız silahlar konusunda artık çok daha özgürüz. Şöyle ki ister iki elimize balta alabiliyoruz, istersek de bir balta ve bir kalkan ile kombin yapıp ilerleyebiliyoruz. Hatta ve hatta iki elimize kalkan dahi takabilmekte özgürüz. Bunların tabii ki artıları olduğu gibi eksileri de var. Kalkan kullanmak savunma yapmamızı kolaylaştırırken, aynı anda iki adet silah takmak daha fazla ve seri şekilde hasar verebilme anlamını taşıyor. Dövüş mekanikleri de

buna göre şekilleniyor. Doğru zamanda savunma tuşuna basarak kalkan ile yapılan saldırıyı savuşturabiliyor ya da kaçma tuşuna basarak kendimizi sağa ya da sola doğru atarak bu saldırıdan kurtulabiliyoruz. "E bunlar daha önceki oyunlarda da vardı?" dediğinizi duyar gibiyim. İşte tam da bu noktada, size oyunda artık bir stamina yani dayanıklılık çubuğu bulunduğunu söylemem gerekiyor. Daha ağır saldırı gerçekleştirmek ya da saldırılardan kaçınmak için kendimizi bir yöne doğru atmak artık dayanıklılığımızdan bir miktar götürmesine sebep oluyor. Elbette bu bar oldukça hızlı şekilde doluyor ancak gereksiz kullanımı, dövüş esnasında bir miktar zorlanmanız anlamını taşıyabiliyor. Ayrıca üzerinize giydiğiniz eşyaların ağırlığı da bu dayanıklılığa son derece yakından etki ediyor. Eşyalar demişken, eğer seriyi uzun süredir takip ediyorsanız biliyorsunuz ki Assassin's Creed: Syndicate sonrası çıkan Origins ile oyun, büyük oranda değişime uğramış ve oyuna bol miktarda RPG öğesi eklenmişti. Giyilebilir eşyalar da bu







eklenen öğelerin başında geliyor. Önceki iki oyundan farklı olarak bu defa eşya bombardımanına tutulmuyoruz. Oynadıysanız eğer biliyorsunuz ki neredeyse her düşmandan bir eşya düşüyor, bir bakmışız 25 tane kılıç, 18 tane kafalık envantere öylece duruyordu. Bu defa nicelikten çok niteliğe özen gösterilmiş ve eşya sayısı oldukça sınırlı tutulmuş durumda. Üstelik bu defa oyunda bir seviye sistemi de bulunmadığı için (birazdan buna detaylıca değineceğim) üç beş seviye atladıktan sonra eşyaların bir anda düşük kalitede kalmasının önüne geçiyor. Ayrıca bu sayede artık eşyayı Blacksmith'e götürüp geliştirmek de daha büyük önem kazanmış oluyor. Eşyaları geliştirmek hem kalitelerini artırıyor hem de rün takabilmek gibi yeni özellikler açılmasını sağlıyor. Etraftan toplayabileceğiniz ve karakterimizin sağlığını, dayanıklılığını ve dövüş gücü gibi çeşitli özelliklerini artırabilen birçok rün mevcut...

### KÖKLERE DÖNÜŞ

Öncelikle en önemlisi bu oyunda Hidden Blade'e geri kavuşuyoruz. Odyssey'de olmayan ve Assassin's Creed oyunlarının adeta simgesi olan bu silahın geri dönmesi, suikastçı gibi hissetmemiz açısından son

derece önemli. Öte yandan ilk oyunlarda hatırlayacağınız gibi kafamıza kapüşonu geçirip halkın arasına karışmak gibi yine serinin önemli ve ikonik özelliklerinden birinin geri dönmüş olması da sevindirici. Ancak bu noktada kumaş fizikleri göze çok batıyor. Sırtımızda salınması gereken kumaş parçası adeta bir kalıp gibi duruyor. Yeni nesil konsollara kavuştuğumuz şu dönemde eminim ki çok daha iyisini yapabiliriz Ubisoft.

### SON SÖZLER

Assassin's Creed serileri içinde Valhalla, şimdiye kadar en güzel görünen dünyaya sahip olabilir. Norveç'in karla kaplı dağlarında ilerlerken kafamızı kaldırıp havaya baktığımızda izleyebildiğimiz kuzey ışıkları ve yeşil bitki örtüsü üzerinde düşen bulut gölgeleri ile İngiltere'nin kasvetli havası gerçekten de oyuna muazzam bir şekilde yansıtılmış. Bu muhteşem atmosferin altında ufak bir kara parçası elde edebilmek adına birbirini parçalamak için bekleyen İskandinavlar, Anglosaksonlar, Britanyalılar ve çok daha fazlası sizleri bekliyor.

◆ Emre Öztınaz



### OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Norveç'in karlı bölgelerinde ilerliyor, manzara karşısında defalarca hayran kalıyor, oyunu keşfetmeye başlıyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunda keşfedilmeyi bekleyen o kadar çok bölge, o kadar çok mini etkinlik var ki ilk haftada hala oyunu son sürat oynuyor olmalısınız.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Oyunu bir ay boyunca günde 15 saat oynamadıysanız hala yapacak tonla işiniz olması gerekiyor. Yelkenler fora!



### OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Balta sallıyor, düşman katlediyoruz!

%30 Bir noktaya varmak için at üzerinde koşturuyor ya da yelken açıyoruz.

%20 Yerleşkemizi geliştirebilmek için var gücümüzle çalışıyoruz.



### ARTI

- + Muazzam doğası
- + Harika işlenmiş bir hikaye
- + Yerleşke sisteminin oyuna olan katkısı
- + Ve elbette Vikingler!

### EKSİ

- Yapay zeka hala çok "yapay"
- Etrafta sayıca çok fazla toplanabilir eşya gibi şeyler bulunması hikayeden koparabiliyor.

### SON KARAR

Norveç'in karlı dağlarından, İngiltere'nin kasvetli havasına uzanan Assassin's Creed Valhalla, bana göre hem görsel açıdan hem de getirdiği yenilikler bakımından serinin en iyi oyunu. Seriyi seviyorsanız zaten çoktan oyunu ediniş oynama-ya başlamış olacağınızı tahmin ediyorum. Henüz satın almadıysanız ve uzun soluklu bir oyun arıyorsanız da bu oyun tam size göre!

90





# SPIDER-MAN MILES MORALES

“Yeni çocuktan” akıllarda kalacak bir kış hikayesi

Süper kahramanlar sinemada ve çizgi romanlarda ne kadar muhteşem gözüküyor hemfikiriz sanıyorum, diğer taraftan biz oyuncular yakın zamana dek böyle şanslı olamadık. Şimdiye kadar çıkmış süper kahraman oyunlarının %80’i eserin isminden, etinden, sütünden faydalanma gayesi güden, çoğunlukla güdük, özensiz ve derinlikten yoksun yapımlardı. Arada kendisini gösterebilen, temsil ettiği eserin hakkını verebilen oyunlar olduysa da pek sesleri çıkmadı.

Bu yüzden, Spider-Man oyununun geliştirilme işi Insomniac Games’e verildiğinde adeta göbek atmıştık. Daha önce Spyro, Ratchet & Clank ve Resistance serileriyle rüşünü ispatlamış, basit gözükken bir konsepti bile özenle

işlemiş bir firmanın bu işi kotarabileceğini düşünüyorduk ve haklı da çıktık. 2018 yılında tanıştığımız Marvel’s Spider-Man, şimdiye dek yapılmış en iyi süper kahraman oyunlarından birisi olarak haklı bir yer edindi kendine. PS5’in tanıtım gecesinde Miles Morales duyurulduğunda ise, ne diyelim, böyle hafif bir buruk olduk. Oyun belliydi ki bir ana oyun olmayacak, Uncharted: Lost Legacy gibi araya sıkışacaktı. Miles Morales ismine duyulan şüpheler de vardı bir kısım oyuncuda, yalan yok.

Neticede günler geçti, Covid bitmedi, PS5 piyasaya çıktı ve Spider-Man: Miles Morales ile de tanıştık. Peki ilk oyuna yakışır bir devam oyunu mu? Hemen söyleyelim; kesinlikle evet.

## Şehir yeni çocuğa emanet

Açıkçası en istemediğim şeylerden birisi Miles Morales ile ilk oyunun bağlantısını anlatmak zira spoiler vermek istemiyorum. Basitçe The City that Never Sleeps eklentisinde karşımıza çıkan ve burada Peter Parker’ın başına gelen kazanın bir benzerini yaşayarak oldukça gelişmiş örümcek yetenekleri kazanan Miles, bu oyunun ana kahramanı.

Hikayemiz ana oyunda yaşananların yaklaşık bir sene sonrasında geçiyor, vakit Noel vakti. Peter Parker, o sırada Symkaria’daki iç savaşı görüntüleyen kız arkadaşı Mary Jane Watson’dan ayrı kalamayacağına karar vermiş ve bir süreliğine ortalıkta olmayacağını söylüyor. Bunca zaman boyunca Peter tarafından “yetiştirilen”, hatta onun yetiştir-





**Yapım** Insomniac Games  
**Dağıtım** SIE  
**Tür** Aksiyon  
**Platform** PS4, PS5

**Web** [playstation.com/games/marvels-spider-man-miles-morales](https://playstation.com/games/marvels-spider-man-miles-morales)



mediği yerlerde örümcek adamlık yapmaya başlayan Miles da bir anda kendisini, yılın en güzel dönemlerinden birinde New York'taki "esas adam" olarak buluyor. Tabii Peter daha "uçak bileğine check-in yapmadan" olaylar karışıyor ve yere bağlansan durmayan çok güçlü bir düşmanı, Rhino'yu taşıyan hapisane nakil aracı konvoyunda işler karışıyor. Burası oyunla alakalı ilk oynanış videolarında gördüğünüz kısım tam olarak. Rhino'yu durdurmak için ağlar yeterli gelmeyince iş imeceye dönüyor ve bizinkilerin de kaşı gözü bir hayli dağılıyor. Bu oyuna girişin tamamlandığı, bizim de gerçek anlamda oyuna girdiğimiz ilk kısım, Peter bundan sonra olmayacak. Peki, hala her gün çocukluk arkadaşlarınızla görüşürken, şehrin kahramanı olma yükü omuzlarınıza binse, ne hissederdiniz?

### Miles'a alışırken

Miles, eğer çizgi romanlardan da takip ediyorsanız Peter'dan biraz farklı bir karakter aslında. Peter kadar güçlü değil ancak ondan daha çevik ve Venom Strike adlı yumruğu düşmana isabet ettiği zaman değdiği yeri güzelleştiriyor. Bu otomatikman Spider-Man'deki dövüş stilimizin de değişmesine yol açmış. Venom Strike'in varlığı sebebiyle

## MILES MORALES

İlk defa 2011 yılında Bendis / Pichelli ikilisi tarafından yaratılan Miles Morales ilk günden itibaren tartışmaların odağında kalan bir kahraman. Siyah bir baba ve Porto Riko'lu bir annenin çocuğu olan Miles, sahneye ilk defa Peter Parker'ın ölümünün ardından, 2011 Ağustos ayında yayınlanan Ultimate Fallout #4 ile çıkmıştı. Ultimate serisi birkaç yıl sonra bitirdiğinde ana evrene dahil edilen Miles Morales aslında oldukça iyi yazılmış, altı doldurulmuş bir karakter olmasına rağmen bir kısım hayran tarafından Marvel'in SJW çabasının bir ürünü olmakla veya "daha fazla kişiye daha fazla satış yapmakta bir araç" olmakla suçlandı. Stan Lee'nin Morales karakterinin ardında durması bile bu tartışmaları dindiremedi maalesef. Zaman her şeyi ilacı derler, öyle de oldu. Zamanla sesler kısıldı, galiba herkes sessizce kabullendi Miles Morales'i. Oyunu duyurulduğunda bile tepkiler onun seçilmesinden çok, ana oyun yerine bir ara çözüme odaklanmış olmasındaydı ekibin.



olsa gerek, düşmanlarımız yumruk süngerine dönüşmüş ve bu da savaşların zorluk seviyesini bir tık yukarıya taşımış. Ölmek için daha fazla akrobasi yapıp Venom Strike için fırsat kollamanız gerekiyor oyunda, bence ana oyundaki dövüşlerin takip edilebilirliği bir derece azalmış çünkü öyle hareketler yapmak zorunda kalıyorsunuz ki, bir yerden sonra kime ne vurduk, kimden ne yedik kontrolü kaybediyorsunuz. Ayrıca elektrik etkisi ile düşmanları havaya savurup sonra ilave kombolar ile yere çalmak falan da var, yalan yok, bayıldım.

Yine ilk oyundaki gibi menzilli silah kullanan düşmanları ağ atarak engellemek, yakın dövüşle diğerlerini halletmek ve ağ çözülmeden eli tabancalı abilere "n'aber?" demek en basit ve sizi başarıya ulaştıracak yöntem, en azından oyunun başlarında. Yine de ne kadar "varyata" yaparsanız yapın ilk oyundaki problem yerli yerinde duruyor, dövüşlerin ışık hızıyla tekrara girmesi.

Miles'a beni ısındırın şey ise bunca yeteneği olmadı. Hiç ummadığı bir zamanda omuzlarında olmadık yükler bulan, bunlarla nasıl baş edeceğini bilemeyen, ihanetle, hayal kırıklığıyla ve çaresizlikle karşılaşan, bunlarla karşılaştıkça kendisini daha iyi tanıyan, neler yapabileceğini keşfeden bir çocuğun hikayesiydi onunki. Beni biliyorsanız, hikayeye alakalı çok bir şey anlatmayacağım, sizin de oynamadan önce alakalı detaylardan köşe bucağınızı öneririm zira çok keyifli, naif ve bana göre Spider-Man'de yaşadıklarımızdan çok daha yoğun bir hikayesi var oyunun.

Ana hatlarıyla bahsetmek gerekirse, aslında tarafı olmadığımız bir çatışmanın içindeyiz. Bir tarafta yüksek teknoloji kullanan bir direniş grubu diyebileceğimiz, her şeyi yöneten ve her şeyi ele geçirmeye çalışan enerji şirketi Roxxon'u yerle bir etmeye ant içmiş Underground var. Roxxon'un davulla zurnayla duyurduğu, muhtemelen çok fena

yan sonuçları olacak olan yenilenebilir enerji kaynağı sıradan insanların ne kadar umurunda bilinmez ama Underground bu işe kafayı takmış durumda. Aslında abiler iyi bir şey yapıyor gibi gözüküyor, değil mi? Yani insan şey diyor, Miles şunlara sen de arka çık, şu global şirketleri beraber devirir, sonrasında bakarsınız. Maalesef kazın ayağı öyle değil. Underground da en azından Roxxon kadar çarpık, çürümüş ve kötü bir organizasyon.

Başlarda görev seçenekleri az olsa da, biraz ilerledikçe çok sayıda yan görevle de karşılaşacaksınız. Bu görevler basit, daha önce bin kez gördüğümüz şeyler olsa da, oldukça keyifli ve oyunun sonuna kadar size eşlik edecekler.

8-12 saat arasında bitirebileceğiniz oyundaki karakterler çok güzel çalışılmış, güzel işlenmiş ve olaylar gelişirken konsolun başından kalkmak istemiyorsunuz.

### Yeni neslin gücüyle New York

Sony ve Insomniac Games'in yeni Spider-Man oyununu PS5'in çıkış zamanına denk getirmek istemiş olması, bu yüzden de tam teşekküllü bir ikinci oyun yerine bir ara oyuna yönelmiş olması çok olası. Miles Morales'te de yeni nesil elbette grafikler ile başlıyor. Oyunun Ultimate Edition versiyonunu satın alırsanız size ilk oyunun Remastered versiyonunu (+tüm DLC'ler) da veriyor. Eğer ilk oyunu zaten bitirdiyeniz, bence Remastered için ekstra para vermek gereksiz. Eğer oyunu PS4'te oynamadıysanız, Ultimate Edition versiyonu fiyat/performans oranı daha yüksek bir paket olacaktır sizin için.

Peki Miles Morales PS5'in nimetlerinden nasıl faydalanıyor? Öncelikle oyunda Ray Tracing desteği var ve PS4 versiyonuna ek olarak bir de performans modu bulunuyor. Fidelity modunda 4K/30fps olarak oyunu deneyim ediyorsanız, HDR ve Ray Tracing'den







faidalanıyorsunuz. Performans modunda ise 4K/60fps olarak oyunu deneyim edebiliyorsunuz. Ben kendi adıma bu modun oyuna göre seçilmesi kanaatindeyim, Miles Morales gibi binadan binaya atladığınız bir oyunda 60fps'in müthiş bir akıcılık sağladığını fark edeceksiniz. Zaten bu kadar hızlı hareket ederken çevreye bakmaya da çok zamanınız kalmıyor. Peki Fidelity modunun çekiciliği yok mu, var ama detaylarda. Mesela artık New York kentindeki binalardaki yansımalar sabit bitmap görsellerden oluşmuyor, şehrin gerçek yansımaları görebiliyorsunuz yansımalarından. Ayrıca haptik geribildirim ve adaptive trigger desteği de oyunda mevcut. Her ikisi de şimdilik süper optimize değil bence, en azından çok "light" tutulmuş efektler. Diğer taraftan Tempest Audio'nun nimetleri sonuna kadar kullanılmış, binalar arasından uçarken aslında bir yere çarpmaya ne kadar yakın olduğunuzu size hissettiriyor.

Ve tabii, hepimizin bildiği, en çok konuştuğu şey. PS5 dosyasına işlemiştik ama burada da belirtmekte fayda var. Miles Morales'in menüdeyken açılması hatta üzerine haritanın yüklenmesi toplamda on saniyeden kısa sürüyor. Rakamla da yazıyorum, 10 saniye. Öldüğünüzde yeniden spawn olmanız ise performans modunu kullanıyorsanız 1.5 saniye civarında bir zaman alıyor. Kısa süre öncesine kadar hayalini bile kuramayacağımız kadar uçuk, acayip rakamlar, öyle değil mi sizce de? Miles Morales'in yeni nesilde yaptığı en büyük gösteri de bu oldu aslında, doğru şekilde optimize edildiğinde SSD'nin oyun deneyimi-

mizi bu derece etkileyebileceğini açıkçası düşünmemiştiğim. Zaten oyun boyunca da herhangi bir yüklem ekranı veya kesinti ile karşılaşmıyorsunuz, her şey müthiş bir akıcılıkla devam ediyor.

### Son sözler & Türkçe olayı

Oyunda eleştirebileceğim noktaların bir kısmından yukarıda bahsettim. Diğer taraftan oyunun Türkçe dublaj ve altyazı seçeneği ile gelecek olduğunun açıklanması ve ardından hatanın fark edilip açıklama yapılması gerçekten kötü oldu. Bu Türkçe detayının ülkemizde pek çok kişi için ön parış sebebi olduğunun düşünüyorum, çoğu oyuncu için genel geçer oyun deneyimine önemli katkısı olabilirdi. İleride eklenir mi, bilmiyoruz ancak böyle bir imkan varsa, PlayStation Türkiye'nin değerlendirmesi gerekiyor bana göre.

Diğer konu, fiyat. Miles Morales bu günlerde Call of Duty: Cold War ile beraber fiyatı konusunda en çok eleştirilen oyun. Bu ülkemizle de alakalı değil sadece. 8-12 saat arası bir oynanış sunan oyunun hem yurt dışı fiyatı hem de ülkemizdeki fiyatı maalesef çok yüksek. "Ana oyunu içermeyen bir paket için 460 TL yüksek" diyen sadece biz de değiliz, tüm yabancı forumlar benzer şikayetlerle dolu. Yani olay PS Türkiye'yi aşıyor bu defa.

Gelelim son sözlere. Yalan yok, ben Miles Morales'e en başlarda şüpheyle baktım. "Daha Peter'ı ne kadar gördük ki uzaklaşıyoruz?" diye düşündüm. Noel vakti New York teması da ne bileyim, eskiki kadar çekici gelmedi. Ne mutlu ki ikisinde de yanıılmışım. Bu son derece yetenekli ama bir o kadar da naif çocuk kendisini o kadar sevdirdi ve onunla Noel ışıklarına bürünmüş gecelerde göklerde süzülmeği o kadar sevdim ki, hayli hoş bir deneyim oldu benim için. Bir şekilde PS5 almış olmanız da, olmanız da bu oyunu deneyim etmeniz gerektiğini düşünüyorum.

◆ Kürşat Zaman



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Noel vakti muhteşem gözükken New York'ta özgürce süzülme hissinden daha iyi ne olabilir?

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyunun süresini ve bağımlılığını düşünürsek bu süre zarfında oyunu bitirmiş olmanız büyük ihtimal.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Bu kadar hikaye odaklı bir oyunun kötü tarafı da yapılabilecek her şeyi yapmış olmanız maalesef.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 New York semalarında süzülüyoruz.

%40 Aksiyon hiç bitmiyor, sürekli savaşıyoruz.

%10 Bizim bir kalbimiz var ve arkadaşlarımız.



## ARTI

- + Muhteşem görseller ve optimizasyon
- + Naif, iz bırakacak kadar güzel hikaye
- + Karakterler çok iyi yazılmış, Miles dahil.

## EKSİ

- Fiyatı yüksek
- Oyun süresi kısa

## SON KARAR

Beklenmedik derece başarılı bir ara oyun olmuş Miles Morales. Utanmasan ana oyundan daha iyi diyeceğim, pek çoğunuz da oynadıktan sonra bana katılacaksınız, biliyorum.

84







**Yapım** Treyarch **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** FPS **Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XSX **Web** www.callofduty.com

# Call of Duty: Black Ops - Cold War

Kısa, bir o kadar da güzel bir CoD hikayesi

Call of Duty serisini Türkiye'de de Dünya'da da bilmeyen oyuncu bulmak imkansıza yakındır. Ben bilmiyorum diyen de anında ayıplanır, kısaca seri hakkında bilgilendirilir. Bilgilendiren madalyasını takar ve görevini tamamlamış olmanın verdiği gurur ile hayatına devam eder.

Hal böyleyken, incelemenin içine dalmadan şunu söyleyeyim, bu zamana kadar oynadığım, içinde en çok yenilik barındıran ve bana "Abi bu Call of Duty mi?" dedirten yapım oldu Cold War.

## Bize her yol Trabzon!

Hikayemiz, zaman dilimi olarak Black Ops 1 ve Black Ops 2 oyunlarının arasında. Black Ops evreninden yakından tanıdığımız Frank Woods, Alex Mason ve Jason Hudson abilerimiz de oyunda yanımızda oluyorlar. Yapımın isminden de anlayacağımız üzere oyunumuz Soğuk Savaş döneminde geçiyor. Dönemin ABD Başkanı Ronald Reagan'dan aldığımız sınırsız bütçe ve yetki ile Rusya'nın

ele geçirdiği nükleer bombaları durdurmak üzerine yola çıkıyor, ekip liderimiz olan Russell Adler ile görevimize başlıyoruz. Oyunun açılışı ve ikinci bölümü adeta gaz bombardımanı ile geçiyor. Gaz derken, etkilenme anlamında. Hype üstüne hype oluyoruz. Aksiyon sahneleri o kadar keyifli ve oynanışla o kadar güzel tempolanmış ki 'İşte bu! İşte ben bir senedir bu aksiyonu bekliyorum!' diye yerinizde kıpır oluyorsunuz. Call of Duty'nin bu benzersiz aksiyon sekansları başka bir oyunda yok denilebilir. Cold War, Black Ops serisinin diğer oyunlarında olduğu gibi tamamen gerçek bölgelerde geçiyor. Türk oyuncuların yakından ilgilendiği Trabzon Havaalanında geçen sahne de oyunun başında bizi karşılıyor. Trabzon yazmasa anlamazsınız, klasik havaalanı. Oyunun başında geçen bu yoğun aksiyondan sonra bir COD oyununda ilk defa gördüğümüz karakter yaratma ekranı karşımıza çıkıyor. Daha doğrusu Bell kod isimli karakterimize isim veriyor, onun kritik

kişilik özelliklerini seçiyor ve geçmişinde onu yetiştiren kurumu seçiyoruz. KGB veya CIA ajanı ya da bilinmiyor seçenekleri var. Baya baya RPG oyunundaymışız gibi karakterimizin CV'sini dolduruyoruz. Sevgili okurlar, bu önemli bir olay. Tunahan 'Bell' Ertaş olarak (telefonuma da seni böyle kaydediyorum – Kürşat) oyun içerisinde de ismimiz görünüyor. Bu kısımda yapacağımız seçimler de oyunun görevlerinde ciddi değişikliklere neden olabiliyor. Mesela oyun içerisinde KGB'nin üssüne sızmamız gerektiğinde eğer geçmişimizde KGB ajanı olduğumuzu tercih ettiysek KGB üssünün içinde oyuna başlıyoruz, CIA yada bilinmiyor seçeneğini seçtiysek de üssün dışından gizlice veya üssün içinde bir komutanı ikna ederek onun kontrolü ile üsse giriyoruz. Olaya bakar mısınız? Seçimlere göre farklı senaryolar.

Bunun dışında yine gelen büyük bir yenilik de oyunun konuşma anlarında diyalog seçimleri yapabiliyoruz. Kısa bir örnekle, bir sorgu altında bize soru soran abiye ters davranırsak, küfür edersek sorguda bulunan arkadaşımız öldürülüyor. Eğer sakın kalır, ılımlı cevaplar verirsek onunla sağ kaçma ihtimalimiz ortaya çıkıyor. Yine başka bir yenilik, oyunun ana görevlerinde ilerlerken size ana görev anında opsiyonel görevler de veriliyor. Bir görevde rus ajanını takip ederken ekip üyemiz, bizi bu bölge hakkında bilgilendiren ajanımızın yakalandığını ve onu kurtarmamızı istiyor. Onu istersek kurtarabiliriz istersek de hiç bulaşmadan yolumuza devam edebiliriz. Burada vereceğimiz kararlara göre de senaryoda tüm görevin ilerleyişi komple değişiyor.

## Sanırsınız oyun 50 saat!

Artık oyunda merkezi bir üssümüz bulunuyor. Üs içerisinde ekip üyeleri ile diyaloglara giriyor, geçmişleri ve düşünceleri hakkında







bilgiler ediniyor, görev tahtasında yan görevlere gidiyor ya da ana hikaye görevlerini seçebiliyoruz. İşin bu yanında da yan görevlerde belli başlı istihbaratlara ihtiyacımız var ki bunun içinde oyun içerisinde her oyuncunun oyununa özel bulmacalar var. Mesela ben 'Barcelona' koduyla çözerken, senin oyununda 'Tokyo' şifre olabilir. Bunların dışında hikaye bildiğimiz COD hikayesi. Aksiyonu bol, gerçekçiliği yüksek. Kısaca, hep farklı şeyler denemişler. Bunun için tebrik ediyorum ama çok kısa. ÇOK KISA. Sevgili okur, oyunun hikaye bölümü üç buçuk saat. Tamam, dört olsun. Ya bu kadar güzel oyun yapmışsın, yeni metotlar denemişsin. Üç, dört saat hikaye nedir abi? Yani şu oyun kemiksiz bir yedi, sekiz saat olsa sadece hikayesi için alın diyeceğim ama bu haliyle diyemem. Çok mu güzel? Evet. Değer mi? Bu paraya değmez. Sadece hikayesi için alınacak bir oyun değil. Ne için alınır? Tabii ki çok oyunculu modu için. Hadi bakalım!

### Alışılmış multiplayer, taze oynanış mekanikleri

Konu Black Ops olunca bir kesim var ki bunlar Zombi moduna hayranlar. Zombi modu yine bu oyunda da karşımızda. Hikaye olarak da ilk dört Black Ops oyununda geçen Aether hikayesini, Dark Aether olarak farklı bir açıdan bize sunmuşlar. Klasik COD hikayelerine güzel bir alternatif. Arkadaşları ile zombi vurmak isteyenlere de çok güzel bir seçenek. Şimdi tüm bunların aksine aslında her sene çıkan ve bizim alıp oynamamızın en büyük

sebebi de oyun modları değil. Tamam etkileri çok yüksek ama daha da önemlisi her sene farklılaşan oynanış dinamikleri. Geçen sene modern savaş döneminde son teknoloji günümüz silahları kullanırken bu sene soğuk savaş döneminin silahlarını ve teknolojisini kullanıyoruz. Cold War da bize silahların hissiyatını çok güzel yaşatıyor. Silahların gecikme süreleri, şarjör değiştirme anları, sekme durumları her şeyi ile oyunun dinamiklerini baştan yazıyor. Mesela geçen senenin aksine Cold War'da yavaş oynamanız lazım. Vuruş hissiyatı konusu muazzam olmuş. Şu diğer FPS oyun yapımcıları COD serisinden ders almalılar. Vuruş hissiyatı nedir? Nasıl yapılır? Adamlar ders vermiş. (Abartma yav – Kürşat)

### Son zamanlardaki en iyi grafikler

Call of Duty: Black Ops Cold War, bilgisayarında iyi ki RTX destekli ekran kartı var dedirtti. Bu sene PC'de oynayıp, etkilendiğim bir numaralı oyun oldu kendisi. Hatta RTX muhabbetleri ilk başladığından bu yana oynadığım en iyi grafiklere sahip ilk üç arasında falan olabilir. Oyunu RTX3080/Ryzen 7 3800X bulunan sistemimde 2K olarak oynadım. Tüm ayarlar Ultra, RTX Ultra ve DLSS açık olarak oynadığımda 120-150 FPS arası değerlerle kaymak gibi aktı oyun. Tabii grafikler kendini hikaye modunda daha çok belli ediyor. Sırf grafikler yüzünden iki kez oynadım hikaye modunu. O kadar iyi. Ses ve müzik konusunda da Treyarch bu sene ses ayarlarına özel bir seçenek eklemiş. Treyarch Mix seçeneği ile oyunun bölümlerine göre ses efektleri

dengeleniyor. Müzik tarafında oyunun müziklerini yapan Jack Wall abimize saygılarımı sunuyorum. Konuyu kapatıyorum.

### Ee Alalım mı?

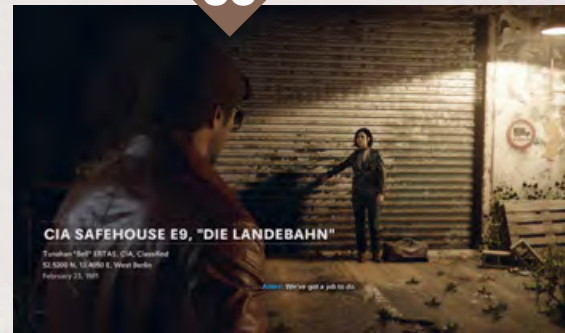
Efendim, oyunu alıp saatlerce multiplayer oynayacaksanız arkadaşlarınızla akacaksınız alabilirsiniz. Savaş oyunu, gerçekçi silah deneyimi isteyenler için tek seçenek bence. Hikaye modu için alacaklar asla almasın. Alanlar muhakkak oynasin. Gerçi ülkede 500-700 TL arasında bir oyuna para ödemek... Neyse. Ayrıca şöyle bir olay da var yeni nesil konsollarda da bence grafik ve yeni nesil gösteren oyun bu şu an. O tarafı patron (Kürşat) daha iyi anlatır size.

### ◆ Tunahan Ertaş

## KARAR

**ARTI** Grafikler muhteşem. Hikaye kısa olsa da aksiyon hiç durmuyor. Multiplayer modu çok keyifli.  
**EKSİ** Multi oynamayacaksanız 4 saat için o paraları vermeyin.

83





Yapım Bluepoint Games Dağıtım SIE Tür Aksiyon Platform PS5 Web playstation.com/en-us/games/demons-souls

# Demon's Souls

Böyle muhteşem bir oyun asla var olmayabilirdi...

25th Hour'u izlemiş olanlarınız vardır, ben kendi adıma çok severim. Filmi bu kadar güzelleştiren şeylerden birisi de filmde hapse girmek için saatleri sayan Edward Norton'ın babasının, filmin sonundaki muhteşem yazılmış monoloğudur. O monologda "eğer teslim olmayıp kaçmaya karar verirse" olabilecekleri detaylıca ama basit bir dille, duygulu ama inançlı bir şekilde aktarır karakterin babası. Sonunda da şöyle der, "Belki bir gün aileni toplar ve onlara gerçeği anlattırısın. Bu hayat asla var olmayabilirdi."

Demon's Souls'un ortaya çıkış hikayesi de genç ve idealist oyun tasarımcılarımız için ilham alınacak onlarca detay barındırıyor. İlk kez duyurulduğunda herkesi heyecanlandıran, yapım ekibinin bile "tam olarak nasıl bir şey yapmak istedikleri" konusunda gruplara bölündüğü, ortak bir yol bulamadığı, Miyazaki devreye girip projeyi ayağa kaldırdığında bile -zorluğu sebebiyle- korkunç bir baskı altında kalan, bin türlü zorlukla çıkarttıkları demosu yerden yere vurulan ne nihayetinde Sony'nin "Japonya dışında kim yayınlarsa yayınlasın, biz yokuz" dediği bir oyundan, Soulslike türünün ilk örneğinden bahsediyoruz aslında.

Demon's Souls'un yaratıcı ekibi kan, ter ve gözyaşı dolu bir sürecin ardından oyunu çıkarttıklarında batıda bir fenomene dönüşeceğini, bir tür yaratacağını tahmin ediyor muydu bilmiyorum ancak olan şey tam olarak buydu.

## Yeni nesil için gençlik aşısı

Soulslike türünün geçtiğimiz yıllarda kendisini nasıl kabul ettirdiği malumunuz. Dark Souls serisi, Bloodborne, Nioh serisi ve hatta Sekiro gibi yapımlar sayesinde bu tür çok müstesna kalitede bir kütüphaneye sahip. Oyunlarda başıra başıra anlatılmayan lore tarafı da adeta başka bir dünya, içine girseniz çıkamıyor, araştırdıkça daha çok seviyorsunuz. Serinin ilk oyunu olan Demon's Souls, sadece PS3'e çıkmış olması sebebiyle serinin en unutulmuş, yeni neslin gözünden en fazla kaçmış oyunuydu. Daha sonra ne PS4'e uyarlandı, ne de PS3'ü çatır çatır çalıştıran bir emülatör yapılabildi. Kendi döneminde iz bırakıp sahneden çekilmiş gibiydi, ta ki 2016 yılında oyunun yeniden yapılacağı yönünde söylentiler gelmeye başlayana dek. Orijinal oyunun yapımcıları Miyazaki ve FromSoftware'den onay çıkınca şimdiki kadar remakeler

konusunda rüşünü ispatlamış olan Bluepoint Games işe girişti ve oyunu PS5'in çıkışına yetiştirmeyi başardı.

Souls, Old One adında karanlık bir güç tarafından zapt edilmiş, Boletaria adında bir krallıkta geçiyor. Soul Arts adı verilen büyülerin umarsızca kullanımının yarattığı bu durumu değiştirmek de elbette bizlere düşüyor ve sınıfımızı seçip er meydanına çıkıyoruz. Hedefimiz de Theoden'e rahmet okutan Kral Allart'ı öldürmek ve Old One denen iblisi de geldiği yere göndermek. Tabii böyle söyleyince ben bile gaza geldim ama kazın ayağı öyle değil. Oyun zor arkadaşlar, çok zor.

Zaten zorluklar da daha karakter yaratma ekranında başlıyor zira yapacağınız heyecanlı bir seçim, özellikle de tecrübesizseniz tüm oyun deneyiminizi berbat edebilir. Neyse ki karakterlerin yetenekleri çok katı tutulmamış, yani büyücü cübbesi içinde bir yakın dövüş karakteri geliştirmeniz mümkün. Tabii bunun pratik açıdan esnekliği soul level seviyesine bağlı. Çoğu kişinin aklına hemen Soldier veya Knight karakterleri gelecektir, haklısınız da. Hasar kaldırabilen bir karakterle oyuna başlamak her zaman rahatlatıcı bir etken.





Fiziksel mücadeleye bu kadar girdiğiniz bir oyunda seçilebilecek en mantıklı karakterler gibi gözüktükleri de doğru ama şunu söylemem gerek, Soldier'ın Soul Level'ı 6, Knight'ın ise 4. Bu level yükseldikçe karakter geliştirme maliyetleri de arttığından dilediğiniz gibi geliştirme imkanı bulmanız da zor. Bu açıdan öne çıkan karakter sınıfı ise bence Royalty. Royalty oyuna menzilli ve fena halde etkili bir büyüyle başlıyor. Ayrıca soul level'ı 1 olduğundan gelişime son derece açık ve yanda gelen asa ile yüzüğün bonusları sayesinde de kısa sürede MP'yi doldurup sizi bitki vs. taşımak zorunda bırakmıyor. Kötü yanı, elbette çıkırdım olmasa. Öyle kalabalığın içine dalmayıp uzaktan uzaktan hasar verdikten sonra tek hamlede düşmanın işini bitirmeye çalışmanızı öneririm. Benim kendi adıma önereceğim sınıflar bunlar.

### Oyuna girdik, haydi ölelim

Oyunun başları kısa bir tutorial modunda ve biraz dikkatle neredeyse hiç hasar almadan ilk düşmanları geçmeniz işten bile değil. İş sonraları çok çirkinleşecek, bu onların tadını çıkartın gözünüzü seveyim. Oyunda Nexus adı verilen bir hub üzerinden her biri dörder kısma bölünmüş beş farklı dünyaya seyahat edebiliyor, her bir bölümün sonunda da kolay kolay unutamayacağınız zorlukta boss dövüşlerine giriyoruz. Bu dövüşlerin her biri son derece iyi tasarlanmış bosslara karşı veriliyor ve bazen dakikalarca fırsat kollayıp hasar almadan maksimum hasarı vermek yönünde çaba gösteriyorsunuz. Oyunu herkese göre olmaktan çıkartan ve aynı zamanda kendi kitlesini yaratmasına sebep olan şey tam olarak bu aslına bakarsanız.

Oyunda boss savaşından önce ölürseniz eğer bölüme baştan başlıyorsunuz ve sağlığınıza, cesedinizi bulana kadar yarıya düşüyor. Bunu başarabilerseniz (kolay değil zira boss harici tüm düşmanlar tekrar canlanıyor) cesedinizdeki ruhları da geri toplayabiliyorsunuz, bir defa daha ölürseniz sonsuza dek kayboluyor. Öyle arada kayıt falan yok, ölürseniz, her şey başa dönüyor. Eğer online modda oynuyorsanız (Ps

Plus gerekiyorsa) buna beraber oynadığınız kişilerin kan izlerini toplamayı de ekleyebilirsiniz. Bu noktada 2020 sürümünde bazı değişiklikler de olduğunu belirtmemiz gerek. Karakterimizin taşıyabildiği bir ağırlık sınıfı var bildiğiniz gibi, bitkiler ise eski oyunda buna dahil değildi ve Allah ne veriyse cebimize atıyorduk. Şimdi bunların da bir ağırlığı var, bu da eğer çantayı kılıç doldurduysanız biraz elinizi dara sokabilecek bir gelişme zira bu iyileşme bitkilerini Mentos gibi atıp atıp duracaksınız boğazınızdan aşacağı.

### Teknik tarafa bakalım

PS5 için tamamen güncellenen oyunun 4K/30fps kalite modu ve 4K/Max 60fps performans modu var. Fazla hızlı bir oyun olmadığından ve hamlelerde lag hissetmediğimden 4K/30fps moduyla oynadım ben. Grafikler son derece başarılı ama esas olay oyunun sanat yönetimi. Demon's Souls bu konuda tek kelimeyle MUHTEŞEM. Mekanların tasarımı, o kasvetli hava, her biri üzerinde uzun uzun çalışılmış bosslar derken gözleriniz bayram ediyor, hele ki böyle atmosferlere düşüyorsanız. Yeniden kapılan karakter animasyonları yeterince iyi, karakter modelleri ise vasat. Bir diğer konu, oyun pek iyi kotarılamamış



olsa da haptik geri bildirim desteğiyle geliyor, Adaptive Trigger desteği ise mevcut değil, zaten bu oyuna çok da uymaz gibi. Tıpkı eski oyunda olduğu gibi silahlar, düşmanlar ve eşyaların açıklamaları istatistiklerinden ibaret, oyunda daha fazla değinilmeyen böyle şeyleri net üzerinden bulup okumanız gerekiyor. Bu da serinin alametifarikası zaten. Son olarak oyun son derece başarılı, jargona hakim bir Türkçe alt yazı ile geliyor. Belki eski oyunu oynadıysanız terimlere yabancılaşabilirsiniz ancak menüyü ve silah vs. isimlerini İngilizce tutup sadece konuşmaları ve hikayeyi Türkçe olarak görme seçeneği de mevcut. Şahane olmuş. Total War: Warhammer birimlere kadar her şeyi otomatik olarak Türkçe yapınca evin yolunu bulamadıydık, çok iyi düşünülmüşler.

Sonuç olarak, bu oyunu alırken sizin neyin beklediğini biliyorsanız görüyor ve artırıyorum. Karşımızda muhteşem bir oyun var, muhtemelen tüm serinin en iyilerinden birisi olmuş yenilenen Demon's Souls.

### ◆ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Muhteşem sanat yönetimi. Zorlayıcı olduğu kadar da bağımlılık yapıcı oynanış. Türkçe alt yazı desteği.  
**EKSİ** Karakter modelleri biraz güdük.

90







Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX Web [watchdogs.ubisoft.com](http://watchdogs.ubisoft.com)

# WATCH DOGS LEGION

Durdurun teknolojiyi, incek var!

**W**atch Dogs: Legion, temelde teknoloji denizi içerisinde yolunu bulmaya çalışan "kullanıcıların", korkularıyla yüzleştiği bir gerçeklik simülasyonu diyebiliriz. "Nasil yani?" dediğinizi duyar gibiyim, aslına bakarsanız bunu daha önce konu alan oyunlar oldu. Teknolojinin insan hayatını tamamen ele geçirdiği, özel hayat denen kavramın giderek yok olduğu, gözlerinize taktığımız lenslere kadar reklam girilebildiği, gördüklerinizin kayıt altında tutularak, gerektiği takdirde size karşı herhangi bir konuda delil olarak kullanılabileceği ve bütün bunların dev şirketlerin oyuncağı olacağı bir Dünya'ya doğru gidiyoruz. Bu tip senaryolar aslında birçok farklı yapımda işlendi. Misal Blade Runner'dan tutun da Ghost in

The Shell'e kadar gidin, oradan alın kendinizi başka bir yapıma vurun, bolca var. Legion'da ise tam bir kaos söz konusu ve herkes ve her şey kontrol altında. Uzak bir gelecek yerine daha bir yakın geleceğin işlendiği, teknoloji-den nasibini iyi olduğu kadar kötü yönde de almış, distopik bir Londra var karşımızda.

### Halk şehri geri almaya çalışırken

Detaylara girmeden önce oyunun açılış sekansından ve Londra'da neler oldu da bu macera başladı, ondan kısaca bahsetmek istiyorum. Merak etmeyin, detay vermeden giriş sekansını özet geçeceğim sadece. Oyun Dalton isimli bir karakter ile DedSec'in Londra operasyonlarından biri esnasında başlıyor, DedSec'i

biliyorsunuz, bilmeyenler için ise kamuoyuna gerçekleri aktaran bir hacktivist grup olduklarını söylesem yeterli olur sanıyorum ki. Benim gözümde DedSec ile ilgili şöyle bir sıkıntı vardı hep, bu arkadaşların zaman zaman kendilerini düşman olarak resmetmeleri, onları güzelinden bir hedef haline getiriyordu. Gel gelelim Legion'da da olaylar tam olarak böyle başladı. Bu durumu fırsat bilen bir organizasyon olan "Zero Day" parlamento binası dahil olmak üzere Londra şehrinin birçok farklı bölgesinde bombalar patlattı, o sırada bölgede olan DedSec üyesi Dalton hem bombaları durduramadı hem de DedSec'in bu bombalama olayları ile alakası olmadığını kanıtlamak için kaçmadan, oracıkta Zero Day tarafından öldürüldü ve ihale





DedSec'in üzerine kaldı. Şehir böyle bir kaosa sürüklenip de iş DedSec'in üzerine kalınca İngiliz hükümeti de Albion adında özel bir güvenlik şirketi ile anlaşma yaptı. Sonrasını zaten tahmin edebilirsiniz, onlarca oyundan, kitaptan ve film ile dizilerden bildiğiniz olaylar meydana geldi.

Londra artık adeta Albion tarafından yönetilen bir devlet haline gelmiş durumda ve kontrollerin daha da sıkı hale gelmiş olmasından dolayı özel hayat denilen gerçeğin yok olmaya başlaması durumu söz konusu. Tabii bir de DedSec'in ortadan kaybolmuş olması, halkın da haliyle onlara artık güvenmiyor hatta onlardan korkuyor olması, vatandaşların güvenliğinin hiç olmadığı kadar tehlike altına girmesine de sebep oluyor. DedSec artık yok ve kamuoyuna gerçekler aktarılmadığı için bundan faydalanan özel güvenlik firmaları ve Mary Kelly gibi çeteler de sokakları ele geçirmiş durumdalar. Kimse kusura bakmasın ama aha da böyle, inanılmaz klişe bir senaryo ile başladı oyun benim için.

### Ubi büyük alışkanlığından vazgeçmiş!

Her Ubisoft oyununda biliyoruz ki yüksek bir noktaya çıkılır ve o bölge haritası açılır. Bu sefer böyle bir olay yok! İnanılır gibi değil! Ancak Londra parçalara ayrılmış durumda ve önceden belirlenmiş görevleri yaparak yavaş yavaş halkın DedSec'e karşı olan öfkesini

dindiriyor ve sempatisini geri kazanmaya çalışıyoruz. Böylece insanlar bize inanmaya başlıyorlar ve o bölgeyi tamamladığımız zaman özel bir operatörü DedSec'e dahil etme şansı elde ediyoruz. Bir de tabii ki o bölgedeki toplanabilir ne varsa hepsini haritada görünür hale geliyor. Toplanabilirler demişken hemen gireyim o konuya da. Oyunda birçok farklı maske tipi toplayabiliyoruz, ancak daha da önemlisi teknolojileri açmamıza ve geliştirmemize olanak sağlayan Tech Points. Bu teknoloji puanlarını kimi zaman spider drone kullanarak, kimi zaman ise el yordamı ile gidip almamız gerekiyor. Bir de bazı yerlerde duvarlara DedSec propagandası yapan büyük, küçük grafitiler vs. çizkiirebiliyoruz.

### Teknoloji en yakın dostumuz!

Watch Dogs Legion'da net bir yetenek ağacı yok. Karakterlerin kendilerine has özellikleri bulunuyor. Basitçe bir teknoloji sistemi var, biraz önce bahsettiğim puanları toplayıp burada harcayarak elektrikli müsto gibi yeni silahlardan tutun da etrafı gezen Albion'a özel droneleri kontrol etmeye kadar, hatta spider droneumuzu düşmana saldırtmaya kadar birçok özelliği açmak için kullanıyoruz. Geleyim asıl merak ettiğiniz konuya. Bir ana karakterimizin olmadığı, önümüze gelen neredeyse herkesi bir şekilde ikna ederek DedSec üyesi yaptığımız oyunda bu sistem nasıl işliyor?

Aslında sorunun cevabını yazarken vermiş kadar oldum. Polisin ya da Albion'un çözmediği, ilgilenmediği sorunlarını ya da direkt olarak kişisel sorunlarını onlar için çözerek. Peki kimi, neye göre belirliyoruz? Bu noktada telefonumuz devreye giriyor, biliyorsunuz Watch Dogs'ta ilk oyundan beri elimize telefon ile ne kadar hacklenebilir cihaz varsa hackliyorduk, bu sistem aynı şekilde devam ediyor. Elimize telefonumuzu alıp etrafta gezen vatandaşların profillerini kontrol ederek bu kararı veriyoruz. Kimisi kafes dövüşçüsü, kimisi eski asker, kimisi kumar bağımlısı, kimisi manken, kimisi psikolog, kimisi blog yazarı, kimisi ise boş zamanlarında kuryelik yapan biri olabiliyor.

Oyunda herkes silah kullanamıyor, öyle yerden silah alıp kullanmak falan da yok ki benim en ayar olduğum şeylerden bir tanesi bu oldu. Tamam, karakter silah kullanmayı bilmiyor olabilir de üzerine ateş edilirken de yerden bir silah çekip ateş edersen be abi, hadi tutturamazsın falan onu anlarım da. Yok arkadaş, illa elindeki teasesi kullanacak, o kadar. Neyse Ubisoft'un bu karakter farklılıkları ile ilgili bir tanıtım videosu çıkmıştı, izlemiştinizdir diye düşünüyorum. Hani şu meşhur eski MI6 ajanı teyzeyi ve John Wick gibi karakterleri gösterdikleri. Karakterleri bu şekilde belirliyor, dertlerini çözüyor ve ekibe dahil ediyoruz. Bazen ise görüyoruz ki gözümüze kestirdiğim karaktere zamanında DedSec yardımcı olmuş







bu durumda ise yanına gidip 'müdür sen zaten bize borçlusun, borcunu ödeme vakti geldi' diyerek ekibe dahil ediyoruz.

Bu ekibe adam alma kısmı ile ilgili beni inanılmaz irrite eden bir durum ile karşılaştım. Bazen oynamakta olduğum karakter ile ekibe dahil etmeye çalıştığım karakterin seslendirmesi aynı çıktı, iki farklı karakter birebir aynı ses tonu ile konuşuyordu (tip olarak aynına denk gelenler de olmuş). Bu ara diyalog sahnelerinde karakter animasyonları ve konuşma metinleri inanılmaz sıkıcı, üstelik muhabbete giriş ve sonuç kısımlar sürekli aynı. Bir de bu Londra da 'foock' demeden konuşan bir tane insan evladı yok mu ya? Yediden yetmişe herkes söve söve muhabbet ediyor.

Son olarak şunu demek istiyorum. Üç beş ana karakter koysalar hikayede sürekli bi onla bi bunla oynattırsalar vallahi hiçbir şey fark etmezmiş. Neden yapmamışlar peki sorusuna da şöyle bir cevabım var, öyle yapsalar 'GTA5 olmuş!' denilecekti. Sırf bu mermiden kaçmak için uygulanmış, bu nedenle de ayakları yere tam basmayan bir sistem olmuş hissiyatı uyandırdı bende.

### Sen onu bunu geç oynanıştan bahset!

Burada da Legion'a laflar hazırladım. Abi, üçüncü oyuna geldik bu nasıl güdük bir araç sürme mekaniği ya? Şehir çok güzel, gez dolaş öylesine leziz ortam ki Ubi her oyununda bu işi zaten çok güzel yapıyor. Division oyunlarında hayran olduğum çevre tasarımları ve şehrin oyuna aktarım kalitesi bu sefer de ortada. Yine küçültülmüş bir şehir ile karşı karşıyayız ancak bu oyunda da kimliğini korumayı başaran bir şehir yapmışlar. Önemli yapılar ve caddeler bu oyunda da direkt olarak aktarılmış, haliyle çoğu zaman hiçbir şey yapmadan dolanıp yapılan işe hayran kaldım. Gelgelelim feci araç kontrolleri yüzünden bir yerden başka bir yere gitmek için hep koşasım geldi. Yakın ve orta mesafede öyle yaptım, çok uzak ise direkt hızlı erişim yaptım. Hatta bir araç kullanacaksam da ağır

yük taşıyan büyük drone'ları hackleyip onların üzerinde seyahat ettim (Bunları yüksek yerlere kolayca erişmek için de kullanıyoruz). Zaten mekan İngiltere, yol soldan akıyor, (oyunun başlarında kafayı yaktırıyordu ister istemez) bir de araç mekanikleri bu kadar kötü olunca iyice tadım kaçtı. Bazı araçlarda otopilot sistemi var, en azından bi çay koyayım dediğim sırada bıraktığım oldu. Oyunun radyo müzik seçimlerini genel olarak beğendim ama.

Gelelim aksiyon kısmına, oyun her ne kadar gizlilik içerisinde oynanabiliyor olsa da bir süre sonra "çekerim emaneti dağıtırım adaleti" moduna girdim çünkü işleri daha kolay hallettiğimi fark ettim. Bu tabii tamamen kişisel bir tercih, bizim Şefik ile konuştuğumda parmağım tetiğe değmiyor, gizlilik içerisinde oynamaya özen gösteriyorum demişti mesela. Bana 'Neden Sonat?' diye soracak olursanız şöyle diyeyim; teknolojinin nimetlerinden yararlanarak ve bin türlü zahmet ile içeri sızıp yaptığım görevleri uzunca sürede bitirirken, emaneti çekerek 30 saniyede yaptığımı ve sonrasında ise Albion'dan çok kolay kurtulabildiğimi fark ettiğim için derim. Her ne kadar aranma seviyesi

yükseliyor olsa da azalması çok daha hızlı oluyor. Birkaç seri köşe kapmaca hareketi ile kısa sürede peşimi bırakıyorlar. Yapay zekanın çatışma mekanikleri de pek parlak değil, hareketleri çok kısa süre içerisinde tahmin edilebilir hale geliyor ve düşmana diss atıveriyorsunuz. Bir de şöyle bir durum da var, düşman ateşi ile kolayca ölmüyorsunuz, bunun getirdiği bir rahatlık da var ancak işin içine dronelar girdiğinde sıkıntı çıkıyor, onlar inanılmaz hasar veriyorlar, zaten patatese bağlarsanız genelde dronelar yüzünden oluyor. Vurulan operatörlerimizin ölüp ölmeme konusu oyuna başlarken seçtiğimiz 'permadeath' ayarının açık olup olmaması ile ilgili. Tamamen kişisel bir tercih, ben 'permadeath' tercih ettim açıkçası, diğer türlü operatörümüz sadece tutuklanıyor. Ancak şöyle bir detay var, eğer operatörünüzün negatif özellikleri arasında ölüme riski varsa 'permadeath' seçmemiş olursanız da hoşça kalıyorsunuz. Fark ettiyseniz biraz önce gizlilik değil aksiyonu tercih ettiğimi söylemişim. Buradan oyundaki çatışmaların gerçekten de o kadar zor olmadığını tahmin edebilirsiniz. Ancak tabii ki vurdumduymaz bir şekilde oynarsanız, karaktere yine hoşça kal diyebilirsiniz. Ne olursa olsun akılcı bir çatışma çıkarırsanız sağ çıkmanız için hiçbir sebep yok.

### Görevler, görevler!

Dedim ya temelinde klişe bir hikaye anlatılıyor oyunda, ancak sıkıcı değil. Tabii bu kendini tekrar eden görevler içermiyor demek anlamına gelmiyor. Henüz bu kadar büyük bir oyun yapıp da bu kadar çok görev verirken bu döngüyü kırmış olanına rast gelemedim. Aksiyonun dibine vurarak oynarsanız da bazı görevler var ki (oyunun başları bu şekilde) sizi mutlak gizliliğe itiyor. Yani bir yapının içerisine girmeden ilk oyundan beri süre gelen kameraları kontrol etme özelliğini kullanarak hacklenecek cihaza bu ağ üzerinden erişmemiz gerekiyor. Ancak Legion'da dronelar biraz







daha ön plana çıkmış, etrafı gözetleyen ve herhangi bir geliştirme yapmadan bile direkt olarak kontrolünüz altına alabildiğiniz minik droneleri karakterinizden çok fazla uzaklaşmadan etrafta gezdirebiliyor (spider ve uçanlar) ve hacklenmesi gereken bir bilgisayara yaklaşılarak işi kolayca halledebiliyorsunuz. Önceki oyunlardan hatırladığımız güvenlik sistemlerini atlatmak için elektrik akımlarının yönlendirilmesi üzerine kurgulanmış bulmacalar da yine oyundaki yerini koruyor.

### Kafanıza göre takılabilirsiniz

İyişi ile kötüsü ile Watch Dogs Legion bir şekilde kendini oynattırma'yı başardı, bütün bu kaos içerisinde iki dakika nefes alayım dersiniz şehir içerisinde birçok farklı aktivite sizleri bekliyor. Parka gidip top sektiirebilir, bara gidip sarhoş olabilir, kavga çıkartabilir ya da dart oynatabilirsiniz. Hatta biraz para da normal yollar ile para kazanayım dersiniz kuryelik görevleri yapabilirsiniz. Hatta gidip kafes dövüşlerine katılabilirsiniz de. Ancak şunu dile getirmem lazım, kafes dövüşçüsü diye aldığım karakterin diğer karakterlerden farklı olarak sadece dönen tekme atma animasyonu olması ve biraz daha fazla hasar vermesi dışında bir olayının olması canımı sıktı. Ben böyle ağız tadı ile kombo

yapan, yerden yere vurarak dövüşecek sanıyordum. Mehl!

Artık sona doğru gelirken grafiklerden bahsetmezsek olmaz, RTX destekli bir oyun olan Watch Dogs Legion, RTX açınca gerçekten çok güzel görünüyor ama bu demek değil ki RTX yoksa çok kötü görünüyor. HD texture pack indirip indirmemek ise tamamen oyuncuya bırakılmış, bu paketi indirmeden de oyunu oynama şansına da sahipsiniz. Ancak Londra'yı geceleri o bütün ihtişamı ile göz alıcı şekilde görmek istiyorsanız maalesef HD texture pack incek. Tabii konsol tarafında oynayacaksınız orasını bilemiyorum, ben oyunu PC'de oynadım.

Belki beni tanıtlmaları ile fazla yükselttiği için karşılaştığım bu manzara moralimi bozduğundan, belki de yarım kalmış, birtakım kararlar alınmış ancak tam olarak uygulanamadan servis edilmiş bir oyun hissiyatı veren Legion'ı şimdi gidip alın diyemem. İndirim bekleyin, Legion o paralara değeriz maalesef. Zaten puandan da gördüğünüz üzere biraz bonkör davrandığımı ve tavşan yaptığımı düşünüyorum. İndirim zamanı alın oynayın derim. Önü açık kameranız falan varsa da önüne bant yapıştırın, önümüzdeki ay görüşürüz.. ♦ **Sonat Samir**



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Olanı biteni kavırıyor, sonra da ufuk ufak Londra sokaklarına hayran hayran bakarak geziyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Ekibi kurmuşuz, mahalle mahalle ortamı özgürlüğüne kavuşturmuş ve artık finale doğru geliyoruz

İlk ay ♦♦♦♦♦

Artık Multiplayer kısmı da pek sarmıyor, oyundan hafif hafif uzaklaşma vakti.

Artık dönüş sonraki DLC zamanı.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Görev yapıyoruz!

%30 Ekibe eleman topluyoruz.

%15 Dart oynayıp bar kavgası çıkartıyoruz.

%5 Boş boş Londra'yı geziyoruz.



## ARTI

- + Neon ışıkları ile örülmüş bir Londra deneyimi.
- + Grafikleri, sesleri ve müzikleri
- + Kullanılabilir teknolojik cihazların çeşitliliği

## EKSİ

- Klişe senaryo
- Sıkıcı araç sürüşü
- Seslendirme çok özensiz
- Oyunda buram buram "eksiklik" hissi var.

## SON KARAR

İndirim bekleyip almak gereken bir oyun. Ülkemizde oyun fiyatları aldı başını gitti malum, eh Legion da o kadar para edecek bir oyun değil maalesef. Muazzam bir senaryosu yok ama Watch Dogs'un kendi içerisindeki kurgusu, hikayesi, alt metinleri için bile oynamaya değer.





**Yapım** Supermassive Games **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Korku, Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.thedarkpictures.com

# The Dark Pictures Anthology: Little Hope

Aynı koltukta korku festivalinin ikinci bölümüne merhaba!

Eskiden şimdikinden daha heyecanlı bir yazardım, en azından bu aralar bana öyle geliyor. Gördüğüm ufak bir yeniliği alıp arşa çıkartır, bir daha hiçbir şeyin aynı olmayacağını savunur, Until Dawn örneğinde olduğu gibi, "sinemanın geleceği budur arkadaşım" şeklinde gayet cesaretle ve bir o kadar da dangalakça saptamalar yapardım. Until Dawn'ı abarttığımı söyleyemem, geçen yılların ardından hala dost sohbetlerinin önde gelen oyunlarından biri neticede. Ama QTE'ler ve çoklu seçimlerin sinema alışkanlıklarımızı değiştireceği noktasında yanılmışım, neticede Bandersnatch dışında elle tutulur bir örneğini göremedik. Belki de henüz erkendir, bilmiyorum.

## Korkmak kalabalıkta da mümkün

Bizi hayatımız boyunca yüzlerce izlediğimiz "teen slasher" filmlerinin ortasına atan, uzun süre de orada kalmamızı sağlayan Until Dawn'ın açtığı yoldan ilerleyen The Dark Pictures Anthology'yi ilk duyduğumuzda, birer korku filmi tutkunu olarak aklımızı kaybedecektik, daha dün gibi hatırlıyorum. Sekiz oyundan oluşması beklenen seri, birbirinden alakasız hikayelere sahip bir korku festivali olacak, her oyunuyla bize yeni zirveler yaşatacak. Supermassive Games de ilk oyun olan Man of Medan ile bu

beklentilerin pek çoğunu karşılamayı başardı aslına bakarsanız. Bir kere korku filmlerini beraberce izlemenin, oyunun ruhuna katılacak olan sohbetlerin ve kahkahaların büyüünün farkındalardı, oyuna eklenen ve beş kişi beraber oynayabildiğiniz movie mode da tam olarak bu emele hizmet ediyordu. Oyun teknik açıdan kabus gibi bir çıkış yapmasına rağmen, bir yaz gecesi dört kişi oturup oyundaki karakterlerimizin kişiliğine büründüğümüz, hepsini oyunun sonuna kadar yaşatmaya çalıştığımız (ve başaramadığımız) o akşamı hala hatırlıyorum.

Little Hope için heyecanlanmaya başladığımızda henüz pandemi yoktu ve bugün eski bir kış resmi gibi hatırlanan hayatlarımız uzun bir süreliğine, hayattan istediklerimiz ve önceliklerimiz ise belki de sonsuza kadar değişmek üzereydi. Önce hastalanmamaya, sonra eski hayatlarımıza devam etmeye çalıştık, yapamadığımızda tekrar evlere kapandık, sevdiğimizimiz hastalandığını, hayatlarını kaybettiğini gördük, hayattan başka şeyler istedik, farklı yollara gittik, nasıl olduğunu bile anlamadan eski hayatımızla alakalı hemen her şeyle bağımlıyı koparttık. Bu zamanlarda öğrendik ki Little Hope da elini Man of Medan'a göre daha ağır, daha karanlık, daha sindirmesi güç bir maceranın altına sokacaktı; 17.yüzyıl sonlarında palazlanan, bugün insanların

yutkunmadan üzerinde konuşamadığı Andover cadı mahkemeleri...

## Bir otobüs devrilir ve...

Little Hope, Man of Medan'ın aksine tek bir zaman diliminde geçmiyor. 1972 yılında, New England'daki bir çiftlikte çıkan yangınla başlayan hikayemiz. İlk başlarda beş kişilik aileden iki kişiyi alacak gibi gözükken yangın, bin türlü aksiliğin ardından sadece bir kişinin canlı çıkabildiği bir felakete dönüşüyor. Derken günümüze dönüyoruz, bir otobüsteyiz ve karanlık, yağmurlu bir yoldan geçerken şoförümüz yolun ortasındaki bir "şeye" çarpmamak için direksiyonu kırıyor. Neyse ki, dört üniversite öğrencisi ve bir profesörden oluşan yolcular hafif sıyrıklarla olayı atlattı. Şoförün esrarengiz bir biçimde ortadan kaybolmasını saymazsak, en yakın beyrancıya gidip kutlama yapacak kadar talihi bir hikaye. Ama "şoförü bulmak lazım" diye bir toplu histeri çıkıyor bizimkilerin üzerine, otobüsün yanında yardım beklemek yerine kesif, kokusu ekrandan burnunuza kadar gelen bir sisin içinde, daracık patikada yürümeye başlıyorlar, tekinsiz, 1692'de cadı avıyla alakalı türlü şeyin döndüğü Little Hope'a doğru. Little Hope cadı avı döneminde türlü rezilliğin yaşandığı, ekonomiyi ayakta tutan fabrikanın kapanmasıyla hayalet kasaba haline dönüşmüş bir yer. Oyun da Man of Medan'ın ana meka-





niklerini aynen koruyor. Basitçe ortalığı gezip ışıkla aydınlatılan eşyaları kurcalıyor (neyse ki hızlı yürüme seçeneği eklenmiş), diyaloglara verdiğimiz cevaplarla hikayenin akışını değiştiriyor (kişiler arasındaki ilişkiler de buna bağlı ancak genele çok da fazla etkisi olmuyor) ve QTE dediğimiz doğru zamanda doğru tusa basma işkenceleri sayesinde kendi çapımızda aksiyondan aksiyona koşuyoruz. Bu QTE sekansları hata yapmaya, elinizin ayağınızın dolaşmasına son derece müsait bölümler ve maalesef oyunda kimin ölüp kimin kalacağı büyük oranda bunlara bağlı. Oyundaki tüm karakterler ölebiliyor veya yaşayabiliyor oyunun sonunda, kolaylaştırılmasına rağmen QTE sekansları da bu "hep beraber hayatta kalma umudunun" önündeki en büyük engeller.

### Korkunç bir geçmişin gölgesi

Kuratörümüz oyuna başlarken bize "hikayenin henüz tamamlanmadığını ve bizim seçimlerimizin bunu şekillendireceğini" söylerken hakkını vermiş öncelikle. Man of Medan'ın özgür gözükken ama aslında ne yaparsanız yapın bazı şeyleri değiştiremediğiniz hikayesinin aksine Little Hope hemen her şeyin mümkün olduğu bir bölüm olarak karşımızda duruyor. Bu arada

Man of Medan'a göre daha fazla özgürlük sunsa da hikaye daha klişe ve daha sıkıcı, maalesef spoiler vermek istemediğim farklı oyun sonları da oyun içinde ne yaptığınızı sorgulatan cinsten. Birbirimizden ayrılmadan kasabadan kaçmaya çalıştığımız anlar gerilimi doruğa çıkartıyor gerçi ama oyunda o kadar çok jump scare kullanılmış ki fenalık geçiriyorsunuz. Atmosfer bu kadar yerindeyken, grafikler buna eşlik edebiliyorken, diyaloglar iyiyken ve karakterler de hiç sırtımıyorken korku öğelerini "cöööö" diye sağdan soldan fırlatmak hiç olmamış.

Neyse ki, oyunda yeterince gerilim var. Karşılaştığımız küçük kız ve bize dokunduğu anda 1692 yılında, cadı avı manyaklığının gelip vurduğu Little Hope'a gitmek, bize aynen benzeyen karakterlerle karşılaşmak, o karakterlerin ölümüne ve onlardan geriye kalanların peşimize takılmasına tanık olmak, sırtınızda hissettiğiniz o baskıyı artıran cinsten. Bu cadı avı tarihteki en korkunç şeylerden birisi değil de nedir zaten? İnsanların bir tane sözden şüphelenip kırk yıllık komşusunu ispiklediği, diğerlerinin de buna tuzla koşup suçsuz insanların ölümüne yol açtığı yüz karası bir dönemi, gayet iyi seçimlerle, gayet iyi hikayelerle yansıtmış oyun.

Peki hikayede eksikler yok mu? Var, hem de çok.

Bir kere oyunda tüm aksiyon son bir saate yayılmış ve oyunu ben bayağı ağırdan ala ala 7 saatte bitirdim. Aynı şekilde şoförü arayarak başladığımız maceranın bir anda "güneşe kadar hayatta kal" noktasına gelmesi de bir kopukluk yaratıyor. Karakter özellikleri/ilişkileri menüsü halen karmaşık, üstüne bu oyundaki karakterler çok daha kalıplaşmış özelliklerle sunuluyor size. Geçen sefer her birimiz kendi karakterlerimizi, yönettiğimiz karaktere yansıtabiliştik. Bu oyunda ise karakterler çok daha "kendine özgü" olduğundan, istediğim cevapları değil, onların verme ihtimalinin yüksek olduğu cevapları vermek zorunda hissettim kendimi. Ayrıca karakterler arası ilişkiler iki farklı oyun sonundaki ufak şeyleri tetikleme dışında çok fazla bir etki göstermiyor. Aralarını bozduğunuz veya iyileştirdiğinizle kalıyorsunuz.

Son sözlere gelelim. Bu oyun beraber oynanması gereken bir oyun ve eğer beş kişi oynayacaksanız, verdiğimiz puana bir on puan daha ekleyebilirsiniz rahatlıkla. İlginç olan tüm oyuncular içinde Movie Mode'da bitirme oranının sadece %13.5 seviyesinde kalması. Tam tersi olmalıydı, çok şaşırdım. İyi haber ise küçük kadar altyazıların büyümüş olması, tabii grubun en azından okuduğunu anlayabilecek kadar İngilizce bilmesi önemli. Little Hope iyi bir oyun ve çok fazla seçeneğimizin olmadığı bir türe mensup. 149 TL fiyat etiketinin uygun olduğunu düşünüyorum, merakınız varsa ve "mutluluk sadece paylaşıldığında gerçekdir" diyorsanız, uzak durmayın. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** İlgi çekici konu. Grafikler ve optimizasyon başarılı. Atmosfer son derece ağır, oyun deneyimini artırıyor.

Movie Mode çok başarılı.

**EKSİ** Hikaye biraz bayat ve sıkıcı, ayrıca oyunun sonunda daha özenli bir bağlantı kurulabilirdi.





Yapım Sports Interactive **Dağıtım** SEGA TÜR Simülasyon Platform PC, XSX, Mac Web [www.footballmanager.com/tr/games/football-manager-2021](http://www.footballmanager.com/tr/games/football-manager-2021)

# Football Manager 2021

Yılın çuvalamayan tek spor oyunu!

Futbolseverler olarak ne futboldan ne de ilgili içeriklerden bıkmıyoruz, usanmıyoruz arkadaşlar. Özellikle futbol oyunları her daim ilgi çekici oluyor. Hemen tüm oyuncular da bu oyunlara bir şekilde bulaşıyor. Hatta günümüz endüstriyel futbolunun, futbol maçı izlemekten soğuttuğu insanlar dahi iki el FIFA atmaktan ya da bir takım seçip menajerlik oyunu oynamaktan geri durmuyor. Eh, üç kişiden birinin maç izlerken teknik direktörlük yaptığı ülkemizde menajerlik oyunlarının popüler olmaması oldukça garip olurdu. Ben de kendimi yıllardır bu oyunlara kattım vaziyetteyim, hatta geçtiğimiz Ekim ayında oldukça geniş bir Football Manager dosyası hazırlamak konusunda da iş başa düşmüştü. Bir Fenerbahçeli olarak bu sezon takımın geniş kadrosunu yönetebilmek için de sabırsızlanıyordum. Nihayet oyun elime ulaştığında vakit geçirmeden kurdum ve onlarca saatin nasıl geçtiğini anlayamadığım yeni bir sezona daha yelken açtım. Aslında bakıldığı zaman Football Manager her zaman minik değişiklikler ile kendini yeniler ve bir yıldan diğer yıla büyük bir fark göremezsiniz. Ancak bu ufak farklar yıllar içinde bir kar topunu büyük bir çiğna dönüştürür ve beş yıllık

periyotlarla oyunu incerseniz oldukça önemli gelişmeler olduğunu fark edebilirsiniz. Football Manager 21 de çok büyük yenilikler sunmuyor ancak her zaman ki gibi daha kullanışlı ve daha detaylı içerikleri oyunculara sağlıyor. Football Manager 21 ile beraber, gerek basın ile gerekse takım içindeki etkileşimler daha detaylı bir hal almış durumda. Eski oyunlarda sinirli, tedbirli, sakın ve hırslı gibi duygu seçimleri ile yaptığımız takım toplantılarını ya da maç içi konuşmalarını artık vücut dili kullanarak yapıyoruz. Artık şampiyonluk yolunda yara aldığınız bir maçın sonunda en yakın su şişesini duvara fırlatarak onlara ne kadar sinirlendiğinizi oyunculara gösterebiliyorsunuz. Ellerinizi cebinize sokarak sakın kalabiliyor veya görkemli bir galibiyetin ardından kollarınızı havaya kaldırarak takımınıza coşkulu bir şekilde tebriklerinizi iletebiliyorsunuz. Bunların dışında bir oyuncuya geri bildirim vermek isterseniz sanki WhatsApp kullanır gibi hızlı bir sohbet ya da yüz yüze görüşme gerçekleştiririz mümkün. Basın toplantılarını ise hala eski diyaloglar zaman zaman rahatsız etse de daha iyi bir tasarıma sahip oldukları açık. Biraz saha içine indiğimiz zaman maç önu, maç

içi ve maç sonrası analizlerin de daha detaylı bilgiler içerdiğini görüyoruz. Özellikle son iki sezonda futbol dünyasının önemli bir istatistiği olan gol beklentisini maç içinde takip edebiliyor maç sonunda Xg grafiği sayesinde bu yönden hangi dakikalarda rakibe üstünlük kurabildiğinizi inceleyebilirsiniz.

3D maç motoru yine bildiğimiz gibi. Oyuncular hala buz pistinde kayıyor gibi davranıyorlar. Yine de animasyon kalitesinde sanki yarım tık artış var gibi. Öte yandan benim oynadığım süreç boyunca istisnasız tüm penaltı ve kırmızı kart pozisyonlarında VAR'a gidilmesi bir hayli rahatsız etti. Başlangıçta heyecanlı VAR'dan gelecek sonucu beklerken sezonun ortasına doğru bir hayli canımı sıktı.

Maalesef, antrenman ve taktik oluşturma pencereleri gözle görülür önemli değişikliklere sahip değil. Ayrıca antrenman takvimini ayarlarken daha pratik yollar sunmanın sanırım vakti geldi. Tabii ki oyunun çıkış versiyonunda olabilecek durumlar olsa da pek çok defa Türkçe çeviri yerine İngilizce metinlerle karşılaştığım oldu. Zaman zaman da bireysel rolleri ayarlarken ayarlarının kaydedilmediği durumlar yaşadım. SI'nın bu tür sorunları yamalarla düzelteceğini biliyoruz elbette ama oynadığım için yine de can sıkıcıydı. Neticede FM her zamanki gibi yüzlerce saatlik bir maceraya çıkarıyor ve bunu hala piyasada en iyi yapan oyunlardan biri.

◆ Enes Özdemir

## KARAR

**ARTI** Daha detaylı maç ve takım istatistikleri, etkileşimlerde vücut dili kullanımı, 3D maç motorunda toplu oyuncu animasyon kalitesi küçük de olsa artmış.

**EKSİ** Maç motoru her zamanki gibi, VAR'ın zırt pırt devreye girmesi, çeşitli oyun içi hatalar.



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





# logitech G

## Logitech G'den Yeni Başlayan Oyuncular İçin Ekipman Önerileri

Oyunseverlerin yakından takip ettiği Logitech G, uygun fiyatı ve kaliteli ürünleriyle oyun dünyasına girenlerden tam puan alıyor.

Oyun teknolojileri ve ekipmanlarının dünyadaki lider markası Logitech G, oyun dünyasına yeni adım atanların hayatını kolaylaştıran ürünleriyle adından söz ettiriyor. G203 Oyuncu Mouse'u, G213 Oyuncu Klavyesi ve G332 Oyuncu Kulaklığı gibi hem uygun fiyatlı hem de üstün kaliteli ekipmanlar, espora iyi bir giriş yapmak isteyen oyuncuların dikkatini çekiyor.

### G203 ile Yüksek Performans

Uygun fiyatıyla büyük beğeni toplayan G203, hem erişilebilir hem de kaliteli mouse arayan oyun tutkunları için iyi bir alternatif olarak öne çıkıyor. Kutusundan çıkar çıkmaz doğrudan kullanılabilen G203, Logitech G HUB aracılığıyla tamamen yapılandırılabilir. 8000 DPI'a kadar ayarlanabilen yüksek hassasiyetli bir sensöre sahip ürün, profesyonel kullanıcıların oyun içi eylemlerini basitleştirmeleri için programlanabilir 6 tuş sunuyor. LIGHTSYNC teknolojisi ayrıca yeni nesil RGB aydınlatma özelliğiyle birlikte geliyor. G203, yaklaşık 16,8 milyon renkten oluşan

bir yelpaze ile kullanıcılarına aydınlatma animasyonlarını ve efektlerini diğer Logitech G aygıtları ile senkronize etme imkânı veriyor. Sıradan mouse'lardan 8 kat daha hızlı olan G203, kusursuz bir oyun deneyimi vadediyor.

### G213 Oyuncu Klavyesi

Her seviyeden oyuncu için tasarlanan G213 Prodigy Oyuncu Klavyesi, şık tasarımı ve sıvılara karşı dirençli yapısıyla biliniyor. Konforlu ve dayanıklı olmasının yanı sıra avuç içi desteği ve ayarlanabilir ayaklarıyla klavyenin uygun pozisyona getirilmesini sağlayarak uzun süren oyun oturumlarında performansın artmasına yardımcı oluyor. Özel tuşları ise oyunculara yumuşak dokunma hissi ve performansı bir arada sunuyor. G213 Prodigy'nin üzerindeki her tuş, standart klavyelere göre 4 kat daha hızlı ve hassas.

16,8 milyon renge kadar kişiselleştirilebilir 5 farklı RGB aydınlatma alanına sahip olan G213 Prodigy'nin renkleri, istenilen şekilde değiştirilebiliyor. Her tuşun çevresindeki

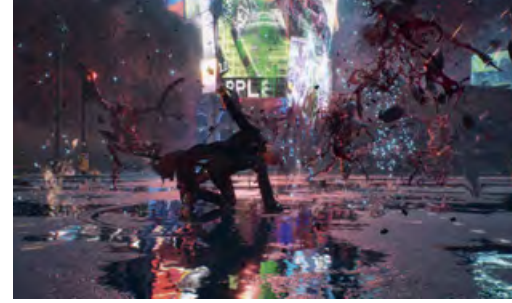
düşük seviyeli ışıklar ise tuşların karanlıkta daha rahat görülmesini sağlıyor. Bunlara ek olarak, atanmış medya kontrol tuşları, oyundan çıkmaya gerek kalmadan hafif bir dokunuşla sesi açıp kapama, durdurma gibi ayarlamaların yapılmasını sağlıyor.

### G332 Oyuncu Kulaklığı

Logitech G332 Oyuncu Kulaklığı ise Logitech G'nin ürün grubundaki tüm kulaklıklarla aynı konfor ve kaliteyi sunarken, ilk kez oyun kulaklığı satın almak isteyen kullanıcılar için mükemmel bir seçenek olarak göze çarpıyor. 50 mm ses sürücülerini ile oyuncuların sesleri kusursuz şekilde algılamasını sağlıyor, konfor odaklı tasarımıyla benzersiz bir kullanıcı deneyimi vadediyor. ◆







Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Aksiyon Platform PS5, XSX Web [www.devilmaycry5.com](http://www.devilmaycry5.com)

# Devil May Cry 5: Special Edition

Dante yetmediyse Vergil verelim?

**H**ah, en sevdiğim inceleme türü. Tuna'nın geçen sene 8 sayfalık, şahane bir inceleme yaptığı Devil May Cry 5'in, artık kanıksadığımız Special Edition versiyonunun "ne farkı var?" rehberiyle sizlerleyim. Yo, size oyunun nelerle alakalı olduğundan, tek tek bütün özelliklerinden veya serinin geçmişinden bahsetmeyeceğim zira Kasım ayı üzerimize oyun yağdı, haliyle her şeyi toparlamak için sadece tek sayfam var. Bunun yerine yeni nesle şık bir giriş yapan oyunun -yeni nesil bir oyun olmaya- ne kadar uygun olduğundan, farklarından, yeniliklerinden bahsetmeye niyetliyim. Çok daha detaylı bir inceleme için sizi LEVEL Dergisi'nin 267.sayısına alalım. Aksiyon oyunu seviyorsanız, Devil May Cry serisine de aşınaysanız beşinci oyunu şimdiye kadar satın alan 4 milyon kişinin içinde siz de varsınız demektir. Çıktığı vakit beklentisi yüksek olan bizlerin bile ummadığı kadar iyi eleştiriler alan oyunun puanları Metacritic'te neredeyse 90'a vuracaktı. Oyun daha iyi olabilir miydi? Şüphesiz evet, en azından PC

tarafında yapımcıların istediği bazı modlar için yeterince güçlü bir donanım desteği mevcuttu. Capcom bunu yapmadı, DmC 3'ten beri artık alıştığımız Special Edition versiyonu için PS5 ve XS'yi bekledi ve bençe iyi de etti. Peki, normal versiyona göre nasıl farklar var.

Öncelikle sadece dijital sürüm olarak piyasaya sunulan DmC 5: SE bize oynanabilir karakter olarak (sürpriiz!) Vergil'i sunuyor. Vergil hakkında konuşacağız ama önce halihazırda DmC 5'e sahip olanlar için bu yılın sonuna doğru DLC olarak geleceğini ekleyelim. Peki, Vergil bu oyunu yeniden deneyimlemek için bir sebep mi? Hem öyle hem değil, anlatayım.

Bir kere oyunun hikayesini Vergil gibi sert, çatır çatır bir arkadaş ile deneyim edebilmek elbette şahane ancak tamamen farklı bir hikaye akışı beklemeysin. Bunun yerine Vergil'in oyuna -hikaye açısından- etkisi yeni ara sahneler ve ana hikayeye eklenen birkaç detaydan ibaret. Ancak dövüş tarafında tamamen farklı bir deneyim sizleri bekliyor. Bir kere Vergil, Dante'ye göre çok daha teknik bir karakter. Dante mesela Kirk Hammett ise, Vergil tam bir Dave Mustaine. Oynaması daha zor, komboları ufak bir hatanızda ortadan kesilmeye çok daha müsait ve eğer dövüşün başında birkaç darbe yediyseniz düşen konsantrasyon seviyesi sebebiyle Hakk'ın rahmetine kavuşma ihtimali bir hayli yüksek. Dante nasıl dengeli bir karakter ise, Vergil da bir o kadar "specialist". Yani evet, Vergil ile oynamak

isteyeceksiniz, istemelisiniz.

Oyunun modlarına da kısaca değinip teknik tarafa geçelim. Eski dostumuz Bloody Palace modu geri dönüyor, kendi yeteneklerini denemek isteyen oyuncular için birebir. Ayrıca yeni nesil konsolların artan beygir gücü, iki modun daha oyuna eklenmesini mümkün kılmış. Turbo modunda oyunu %20 daha hızlı deneyim edebilirken Legendary Dark Knight modunda düşmanlar üzerinize Painkiller oynuyormuşsunuz gibi yağıyor. Ben ikisine de dokunmadım inceledikten sonra.

Grafik tarafında ise Ray Tracing'in kullanımı oldukça minimal tutulmuş, neredeyse BFV kadar mütevazı. Yansımalar ve gölgelendirmeler dışında çok büyük bir fark görebildiğimi söyleyemem. Grafik seçenekleri olarak ise 4K/30fps, 1080p/60fps eğer Ray Tracing falan istemiyorsanız da 120fps seçenekleri sunuluyor. Kendi önceliğinize göre tercih yapabilirsiniz.

Neticede DmC 5: SE daha önce oynamamış olanlar için kesinlikle deneyim edilmesi gereken bir oyun. Normal versiyona sahip olanlar ise bana göre tercihlerini Vergil DLC'si yönünde yapmalı. **◆ Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Şahane optimizasyon. Vergil'in varlığı. Ray Tracing desteği.

**EKSİ** Ana oyunu oynamış olanlar için çok ezlem değil. Kamera halen kendini kaydedebiliyor.





Yapım id Software Dağıtım Bethesda Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web [bethesda.net/game/doom](https://bethesda.net/game/doom)

# Doom Eternal

## The Ancient Gods - Part One

"Artık sadece bir DOOM oyunu yapmıyoruz. Bir DOOM evreni inşa ediyoruz."

id Software'den Marty Stratton, bir DOOM sunumu esnasında bu ifadeleri kullanmıştı. Bu sözler, beni yeni oyun duyurusundan daha çok mutlu etmişti, çünkü serinin devam edeceği açıktı. id Software, bu sefer DOOM'un ilk hikaye DLC paketi The Ancient Gods – Part One ile karşımıza çıktı. Peki bu ne demek? Tam zamanlı mesleği iblis avlamak olan DOOM Slayer, büyük silahları ve yetenekleriyle bir kez daha bizimle demek elbette.

Öncelikle şu uyarıyı yapmak istiyorum. Bu eklenti paketini oynamadan önce, sırasıyla DOOM '2016' ve Eternal'ı oynayın. Aksi halde hem hikaye detayları tarafında hem de oynanıştaki güç dengesi tarafında ciddi sıkıntılar yaşayabilirsiniz. Hikayeye geçelim. Efendim, Dünya'yı yaratık istilasından kurtaran kahramanımız, bu kez de farklı boyutlara uzanan "denge" sorununu halletmek zorunda. Spoiler vermemek adına üstü kapalı konuşuyorum, ama DLC itibarıyla heyecan verici detaylar göreceksiniz.

Bu eklenti paketi, toplamda üç büyük bölümden oluşuyor, ama gerçekten büyük! Hatta zaman zaman "Master Level" tadı da veriyorlar. id yetkilileri, artık DOOM serisinde Dünya, Cehennem ve Mars lokasyonlarında sıkışıp kalmak istemediklerini, dolayısıyla seride daha evvel görülmemiş lokasyonlar hazırlamak istediklerini dile getirmişti. İlk örnekleri de Eternal'da görmüştük. Göreve UAC'nin okyanus ortasında yer alan gizli bir tesisinde başlıyoruz. Görsel detaylar gerçekten göz oğşuyor. Birkaç adım attıktan sonra da yaratık akınıyla karşı karşıya kalıyoruz. DOOM 2016 ve Eternal; saklanmanızı istemeyen, hatta kolay kolay dinlenmenizi istemeyen, sürekli hareket halinde olup iblis avlamanızı isteyen oyunlardı. DLC ise, neredeyse nefes almanızı bile istemiyor. Yaratıklar akın akın karşınıza geliyor.

Marauder mesela, pek de sevilen bir yaratık değil, çünkü çoğu oyuncu için çok zorlayıcı. Ya-

pımcılar, DLC paketiyle daha fazla Marauder'in geleceğini söylediğinde çoğumuz endişe etmiştik, ama bu yersizmiş. Açıkçası aynı anda birden fazla Marauder ile savaşmak çok keyifli. Bu, aslında sizi daha çevik bir DOOM Slayer'a çeviriyor. DOOM 2016'dan hatırlayacağımız Summoner ise (Spirit diyelim hatta), bu DLC paketindeki en baş belası detay belki de. Zira bu kez direkt saldırmıyor. Önce mavi ruh formunda görünüyor ve etraftaki güçlü yaratıklara musallat olarak onların daha güçlü olmasını sağlıyor. Eğer musallat olunan yaratığı öldürürseniz, Summoner da bir süreliğine dışarıda kalıyor ve diğer yaratıkları gözlemliyor. İşte tam da bu esnada plazma tüfeğinizi kullanarak Summoner'ı öldürebilirsiniz. Tıpkı Hayalet Avcıları filmindeki gibi. Eğer geç kalırsanız, yine farklı bir yaratığın içine girecek ve onu daha güçlü hale getirecektir.

Keşke Mick Gordon ile id Software arasındaki sorunlar çözülebilse ve Gordon'ın gitarını tekrar duyabilseydik, ama bundan sonra bu pek mümkün görünmüyor. Firma, yakın zamanda DLC paketi için Andrew Hulshult ile anlaşmalarını duyurmuştu. Hulshult, hem DOOM hayranları tara-

findan sevilen bir isim hem de daha önce Quake Champions'ta çalışmıştı. David Levy ile hareket eden müzisyen, The Ancient Gods – Part One için ortaya güzel müzikler çıkarmış diyebiliriz. The Ancient Gods – Part One, aksiyon düzeyi yüksek bir eklenti. Eğer önceki oyunları oynadıysanız ve yeteneklerinizi test etmek istiyorsanız, işte size yeni bir fırsat! Final itibarıyla DOOM serisinin çok farklı bir yola girdiğini söylemek mümkün. Daha önce karşılaşmadığınız bir "şey" karşılaşacaksınız ve bu da ilerisi için sizi yeni sorularla baş başa bırakacak. En çok isteyeceğiniz şey ise, muhtemelen Part Two'nun en kısa sürede yayınlanması olacaktır.

◆ Mahmut Saral

### KARAR

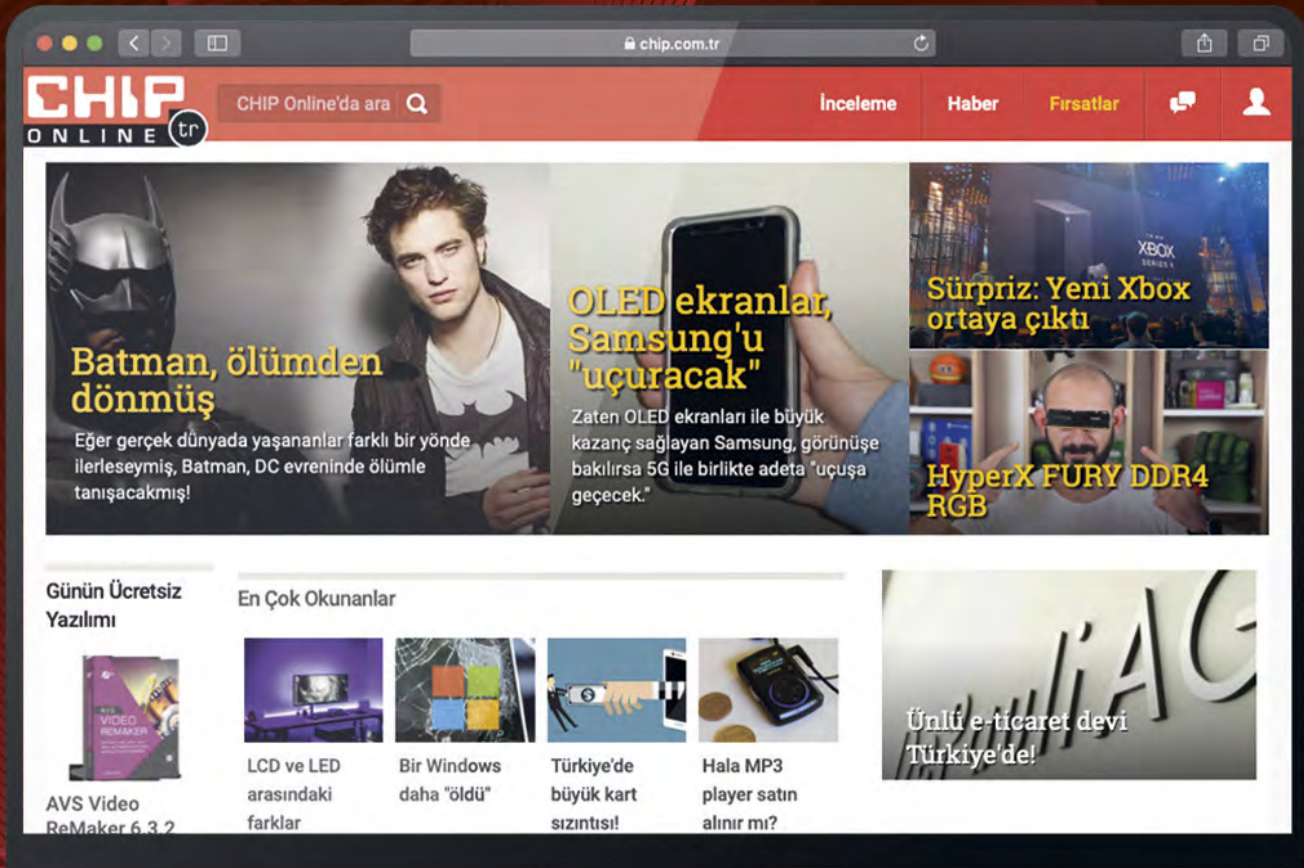
**ARTI** Yüksek aksiyon düzeyinden hoşlananlar için birebir. Özellikle ilk iki bölümün görsel detayları çok hoş  
**EKSİ** Sürekli yaratık akınlarıyla karşılaşmak bir süre sonra bunaltabiliyor

80





## Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres



# www.chip.com.tr



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR





Yapım Counterplay Games Dağıtım Gearbox Software Tür Aksiyon Platform PC, PS5 Web www.godfall.com

# Godfall

Bu kadar güzel gözükken bir oyun nasıl patates çıkabilir?

Güzellik göreceli bir şey en nihayetinde. PlayStation 5 için duyurulan ilk oyunlardan birisi olan ve harbinden next-gen grafikler vadeden Godfall da insanları etkilemek, dikkatleri üzerine çekmek için bu yolu tercih etmişti. İşe yaradı mı? Ben düştüm mesela, bu türde çok muhteşem bir şey yapmasanız bile oynadığınızı bildiğimden Godfall'ın bu çitanın üzerlerinde bir yerlerde olacağını düşünüyordum. Tuna ise bu numarayı yutmadı, oyunun ilk videosundan beri "pöf berbat olacak, ay çok klişe" diye gömdü oyunu.

Godfall bolca loot yaptığınız, Borderlands'in kılıçlarla oynanan versiyonu gibi düşünülebilir. Düşünülebilir ama düşünmeyin, Borderlands'in loot zenginliği bu oyunda kesinlikle yok. Oyun iki yönüyle sizi etkileyecektir ama ikisinin de ciddi sıkıntıları mevcut.

Birincisi dövüş mekanikleri. Godfall gerçekten ilk dakikalardan itibaren kombolarıyla, efektleriyle

ve bitirici hareketleriyle aklınızı şöyle bir çeliyor. Sonra şunu fark ediyorsunuz, bu mekanikler ciddi 2000'lerden kalmış. Mesela gamepad ile oynarken 12 yönüne doğru bakıyorsunuz diyelim, 15 yönünden de bir düşman yaklaşıyor. Normalde ne yaparsınız, sol sticki sağa doğru ittirir ve vuruş tuşuna basarsınız, değil mi? Hah işte bunu yaparsanız geçmiş olsun zira oyun kameranın baktığı yöne doğru sallıyor kılıcı. Sağdaki düşmana vurmak için kamerayı sağa döndürmeniz, sonra aksiyon tuşuna basmanız gerekiyor. Ne kadar retro, ne kadar doksanlar yareppi. Boss dövüşleri de aynı derecede başarılı gözüküyor ama ne kaçma mekanikleri başarılı ne de hedefe kilitleme tuşu iyi çalışıyor. Ya gerçekten arkadaşlar, bu kadar basit detaylar nasıl gözden kaçır, nasıl düzeltilemez aklım almıyor.

İkinci kısım grafikler. Grafikler o kadar güzel gözüküyor ki ilk açtığınızda bunların gördüğü en

güzel grafikler olduğuna yemin edecek insanlar tanıyorum. Optimizasyon ve görsel efektler de son derece iyi olunca böyle bir tabak kısır yemişi gibi keyifleniyorsunuz (Ben kebab yemişi gibi keyiflensem? - Emre). Sonra bir şeyler gözünüze batmaya başlıyor. Arkadaki muhteşem gözükken dünya bir tiyatro perdesi ve sizin bulunduğunuz platform da sanki hepsi birbirine benzeyen, üstü açık tünellerden oluşuyormuş gibi hissediyorsunuz. Birkaç bölüm sonra grafikler gözünüze tamamen aynı geliyor ve yine üzülüyorsunuz. Buna son derece kötü yazılmış olan ve neredeyse hiçbir şey anlatmayan hikayeyi, sözde loot tarafına yoğunlaşmasına rağmen birbirinin kopyası silahları ve her biri birbirine benzeyen, onlarca kez tekrarladığınız görevleri ekleyin. Maalesef geriye hiçbir şey kalmıyor. İlk görüşte aşık olduğunuz, ilk buluşmada ise "bitse de gitsek artık" dediğiniz bir insan gibi geliyor artık gözünüze bu oyun.

Çok indirimde girerse, bence bir deneyin ama oyunun sorunlarının fundamental problemler olduğunu, yamalarla düzeltilemeyeceğini de anlatmaya çalıştım. Belki de konsept Counterplay Games'e bir gömlek büyük gelmiştir? Tercih sizin. ♦ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Muhteşem grafikler ve başarılı optimizasyon. Dövüş mekanikleri bir yere kadar eğlenceli.

**EKSİ** Hikaye olmasa daha iyi olurmuş. Bölümler birbirine benziyor. Oyunun her yerine özensizlik ve acelecilik hakim.





# Dirt 5

Başlığı "Dört Beş" diye okudunuz, biliyorum...

**B**ir zamanlar Colin McRae Rally olarak bilinen, sonrasında Dirt olarak isim değiştiren serinin en yeni, en arcade oyunu, defalarca ertelendikten sonra oyuncularla buluştu. Hemen ilk paragraftan bu oyunu almayı düşünen yarış oyunları meraklılarını da aydınlatayım. Eğer aradığınız yarış tecrübesi Dirt Rally 2.0 gibiyse, Dirt 5'in yanına dahi yaklaşmayınız. Çünkü Dirt 5, serinin önceki oyunlarına göre işin yarış simülasyonu fikrini bir kenara atmış, daha hızlı, daha arcade bir yapıya sahip. Yine de benim neler düşündüğümü, bu incelemede Dirt 5'i nasıl ele alacağımı merak edenler varsa ve de şu soğuk ve bol karantinalı günlerde yapacak pek bir şeyiniz yoksa, sıcak bir içecek ile birlikte sizleri Dirt 5 inceleme yazısına davet ediyorum.

## Elini gazdan çekmezsen kazanırsın

Dirt ismini taşıyan sekizinci oyun olma şerefine sahip olan Dirt 5, birçok farklı klasmandan

toplamda 64 araç sunuyor. Araçların lisanslı olduğunu söylemeye gerek yok sanırım. Oyunda 13 araç kategorisi bulunuyor ki zaten bunlar da yarış klasmanlarını belirliyor. Oyun, her klasmandan bir aracı kullanımınıza sunuyor. Geriye kalanları açmak için Dirt Dollars kazanmanız gerekiyor. Bu birimi de bolca yarış yaparak biriktirebiliyorsunuz.

Oyunun güzel yanlarından biri para biriktirmek için birçok yarış oyununda olduğu gibi "Grind" yapmanıza gerek kalmıyor. Yani tekrar tekrar aynı yarışları oynamanıza gerek yok. Para oldukça hızlı ve bol bir şekilde kazanılıyor. Yani kısa süre içerisinde rallilerin vazgeçilmez Subaru Impreza 22B sahibi olabileceğiniz. Arabalar konusunda hoşuma gitmeyen tek ve en büyük nokta, özelleştirme kısmının yok deneyecek kadar az olması. Tamam, oyunu arcade yarış biçimine göre hazırlamışsınız; ona diyecek bir şeyim yok. Ama en azından tekerler, farlar, tampon gibi ufak tefek şeylere müdahale edip

aralarımızı özelleştirebilseydik. Arabalara sadece renk ve kaplama atabiliyoruz. Ayrıca onlarca firmanın etiketini yapıştırıp arabalarınızı on senedir çöpe atılmak için yalvaran bir laptopa çevirebiliyorsunuz.

Lisans konusu iyi dedik, özelleştirmeler kısıtlı dedik. Peki arabalar nasıl? Açıkçası ilk başlarda her araba farklı bir deneyim sunuyor diye düşünsem de birkaç saatin ardından çok büyük farklar hissetmedim. Kamyonet ve Off-Road arabalar elbette hantallık ve hızlanma konusunda gözle görülür farklar sunuyor ama yarışlarda nedense gazı sonuna kadar köklediğimde o kadar da farkın olmadığına ikna oldum. Bu sadece botlarla oynanan kariyer yarışlarında değil, online yarışlarda da geçerli. Gazı bırakmadığınız sürece yarış her türlü kazanıyorsunuz. Aracınızın sağa sola çarpması sizi cezalandırmıyor. Pistin dışına çıkma gibi bir durum söz konusu olmadığı için 120 km hız ile viraaja girseniz de bir şey değişmiyor. Bu durum







biraz da dövüş oyunlarındaki "Hepsine bastım ve geçtim" mantığına çok benziyor. Dirt serisine bunu pek yakıştıramadım.

### Yağmur, çamur ve kar

Dirt 5, oynanabilirlik açısından öğrenme eğrisi dik olmayan bir oyun. Hızlıca yarışlara katılıp tüm mantığı kavriyorsunuz. Arcade kısmındaki heyecan da birkaç yarıştan sonra azalmaya başlıyor. Geriye yapacak çok az şey kalıyor. Fakat pistler ve pistlerin bulunduğu ortamlar oyuna biraz daha tutunmanıza yardımcı oluyor. Oyunda 10 farklı ülkeden, 70'ten fazla pist bulunuyor. Çin, Brezilya, Norveç, Yunanistan gibi pek çok ülkede, çeşit çeşit pistlerde mücadele verebilirsiniz. Bunların hepsini kariyer modu içerisinde deneyimleyebilirsiniz. Özellikle New York'ta bulunan ve Roosevelt Köprüsü altında buzun üstünde yapılan drift bazlı yarış acayip eğlenceli. Çok zor ama yine de eğlenmeyi başarıyorsunuz. Hele bu pisti online oynamayı deneyin. Yarışı arka sıralardan takip ederken araçların birbirine girmesiyle ortada oluşan boşluktan hamle yapıp birinci bile olabilirsiniz. Dirt 5, sadece bu pistlerin çeşitliliğiyle değil tasarımlarıyla da öne çıkan bir oyun olmuş. Işıklandırma, çevre modellemeleri ve pistlerin özgünlüğü, böylesine bir arcade yarış oyunu için keyifli. Bunlara ek olarak dinamik hava şartları ve gece-gündüz döngüsü de yarışları keyifli

kılıyor. Fakat Forza Horizon 4 ya da Crew 2 gibi açık dünya oyunlara alışmış bünyem için, pistten piste geçmekten sıkıldığımı da itiraf etmeliyim. Tamam çamurun, karın içerisinde çeşit çeşit arabayla yarışmak keyifli ama o arabaları açık yollarda da test etmek istiyor insan. Dirt serisi hiçbir zaman için bu açık dünya konseptine yakın olmadı ama yarış oyunlarının artık gittiği yol da belli. Oyuncular daha fazlasını istiyor.

### Playgrounds ve kariyer modu

Kariyer modu, üzerinde çok fazla vakit harcayacağınız bir bölüm değil. Bunu üzülerek söylüyorum ama hiçbir albenisi yok. Adeta bir mobil oyunmuşçasına, damga toplayıp daha üst seviyelerdeki yarışlara katılmak için yarışıyoruz. Yapay zeka da pek zorlayıcı olmayınca kariyer modunda ilerlemenin anlamı kalmıyor. Kariyerin en güzel tarafı seslendirme sanatçıları olmuş. Bir podcast muhabbeti havasında geçen kariyer modunda akıl hocalığımızı yapan AJ isimli karakteri, Troy Baker seslendiriyor. Kendisi son dönemde eleştiri oklarının hedefi haline gelen Marvel's Avengers oyununda Bruce Banner'ı seslendirmişti. Aynı oyundan rol arkadaşı Nolan North ise ezeli rakibimizi seslendiren kişi. Bu arada Baker ve North'un bir arada çalıştığı amma yapım varmış. Avengers'ın yanı sıra Uncharted serisinde de beraber çalışmışlardı. Demek ki işini iyi yapınca ve kimya tutunca,

arkadaşınla kol kola girip yürüyüp gidebiliyormuşsun.

Konuyu yine saptırdığımı fark ederek Dirt 5'te bahsetmek istediğim son moda ve en çok vakit geçirdiğim mod olan Playgrounds'a değinmek istiyorum. Burası oyunun curcuna kısmı. Trackmania ve GTA: Online içerisinde yarış platformlarını Dirt 5'te gördüğümüzü düşünün. Topluluk tarafından oluşturulan ve çılgın bölümlere sahip olan Playgrounds en çok vakit harcayacağınız alan olacaktır. Eğlenceli olduğu kadar, garip bölümlerin de olması Playgrounds'u en çok oynanacak yer yapıyor.

### Sonuç

Yazının en başında da belirttiğim üzere daha önceki Dirt serilerinde simülasyon havasını tadıp bu oyunda da aynısını bekliyorsanız, kalbiniz kırılabilir. Müthiş hızlı ve arcade yapıda bir Dirt hazırlanmış olması da bana ilginç geliyor. Codemasters, bildiğiniz üzere daha sürüş keyfini ön plana çıkaracak yarış oyunlarıyla biliniyor. Belki de araya böyle bir oyun sıkıştırarak Dirt serisinin kaybolmadığını hatırlatmak istemiş olabilirler.

Son olarak, kariyer modunun içerik açısından hiçbir başarı hissiyatı sunmaması, online kısmında oyuncuların az bulunması -çünkü hepsi Playgrounds oynamakla meşgul- araç özelleştirilmesinin bulunmaması, üstüne üstlük araçlar lisanslı olmasına karşın farklı hissiyat oluşturamamaları gibi sebeplerden Dirt 5 serinin belki de en başarısız oyunu olabilir. Ama sunduklarıyla daha rahat bir yarış oyunu beklentisine giren oyunculara sonuna kadar eğlence sunacağını da söyleyebilirim. Yoksa bu içerikle 2000ler ortalarındaki yarış oyunlarından pek bir farkı olduğunu söyleyemem. ♦ **Özay Şen**

### KARAR

**ARTI** Çevre modelleri. Müzikler. Dinamik hava durumu. Playgrounds modu.

**EKSİ** Türe katkısı yok. Araç özelleştirme bulunmuyor. Kariyer modu bomboş. Optimizasyon ve performans sorunları. Arcade yapısı oyuncu kaçırıcaktır.







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



Yapım One More Level, 3D Realms Dağıtım 505 Games, All inl Games Tür Aksiyon  
Platform PC, PS4, XONE, Switch / PS5, XSX (2021) Web [ghostrunnergame.com](http://ghostrunnergame.com)

# Ghostrunner

Işık hızında insan doğarken geleceği keşfetmek mi?

Günümüzde hızlı oyunlara rastlamak giderek zorlaştı. Özellikle konu FPS kamera açısı olduğu zaman, resmen herkese hitap ettiği düşünülen bir hız standardı söz konusu. Geçmişte, özellikle Quake III Arena ile zirve yapan hızlı FPS oyun deneyimleri, bugün resmen yok oldu. Pek tabii bu yok oluşun satış stratejisi ile alakası vardır ama nihayetinde hızlı ve eğlenceli olan oyunların deneyim edememek benim için her daim sıkıntı olmuştur. Multiplayer arenada kimi zaman hızlı FPS'lere denk gelsek de, bir ekol olarak ortadan kalkmış olmaları, tek kişilik oyun modunda da hızlı oyun deneyimleri yaşayamadığımız anlamına geliyor. Nitekim Ghostrunner benim gibi hızlı oyun yapılarını sevenler için ilaç gibi geldi diyebilirim. Özellikle dönemin yeniden yükselen değeri Cyberpunk dünyası temelleri üzerine kurulan bu güzide yapımla, öyle görünüyor ki şahsına münhasır oyun dinamikleri ile kısa sürede birçok kişi tarafından konuşulacak. Neden mi? İşte o nedenleri de aşağıda bulabilirsiniz...

## Rüya

Oyunun giriş videosunu izlediğimizde, bir anlamda öldüğümüzü anlıyoruz. Fakat gözümüzü açtığımız anda ilk düşman biriminin ensesinde beliriyoruz. Belli ki çok hızlı

refleksleri olan, hatta genel anlamda çok hızlı hareket eden bir karakteri kontrol ediyoruz. İçerisine girdiğimiz dünya, tıpkı şu anda yaşadığımız benzer bir felaket yaşamış ama sonuçları belli ki biraz daha ağır olmuş. Burst olarak adlandırılan bu fenalığın çözümü için de Dharma Tower denilen kuleye tırmanmaya başlıyoruz. Fakat bu yolda yalnız değiliz... Uyandırdığımız andan itibaren hafızamızda en ufak bir bilgi birikimi bile bulunmuyor. Tamam, belki hiçbir şey hatırlamıyoruz ama Architect denilen bir dış ses sürekli bizimle konuşuyor. Hatta oyunun öğrenme kısımlarını bu arkadaş anlatıyor. İlk amacımızsa kendisini hapsedildiği yerden kurtarmak... Tabii kurtardığımız kişinin bir insandan ziyade bilgisayar programı olduğunu öğrendiğimizde, işler birazcık farklılaşıyor. Oyunda biraz daha ilerledikten sonrası, Architect'in, Dharma Tower'ı yaratan ve yöneten Adam isimli şahıs olduğunu öğreniyoruz. Daha da ilginçiyse, bizim gibi Ghostrunner'ları da bizzat kendisi yaratmış. Akabinde büyük bir ihanete uğrayan Adam, tüm Ghostrunner'ların yok oluşunu izlemiş; birisi hariç... Evet, oyunda türünün son örneği olduğu düşünülen bir Ghostrunner'ı kontrol ediyoruz. İnsan üstü güçlere sahip olduğumuz aşikar ama bizim bile yapabileceğimizin

bir sınırı var. Her şeyden önemlisi, sağa sola düşmememiz ve düşmanlar tarafından vurulmamamız gerekiyor. Bu iki basit şeyi gerçekleştirebildiğimiz sürece oyunda ilerleyebileceğiz. Tabii bu iş pek de kolay değil en sevdiğim okur...

İlk yapmamız gereken, Architect abimizi çok iyi dinlemek ve oyun mekaniklerine alışmak. Yazımın başında da belirttiğim üzere, Ghostrunner ziyadesiyle hızlı bir oyun. Karakterimizin yapabildiklerinin başında da baya hızlı koşmak yer alıyor. Akabindeyse duvardan duvara zıplamak, belirli bir hız ve eğimdeyken yerde kaymak ve zamanı kısa süreliğine yavaşlatarak "dash yapmak" gibi özelliklere sahip. Yani oyunun geneline baktığımızda, hızlı koş, hızlı öldür, hızlı kay ve bir şekilde hızlı ölme (Olumsuzluk eki değil.) sistemi söz konusu. Duvarlardan duvarlara atlamak temelde kolay gibi gözükse de karşımıza çıkan kombo duvarlar karşısında kimi zaman çaresiz kalmak işten bile değil. Bu noktada da Ghostrunner'ın ne kadar da kaliteli bölüm tasarımlarına sahip olduğuna değinmeden geçemeyeceğim. Gerçekten de içerisine daldığımız her bölüm, ince elenip sık dokunmuş. Her bölgeyi bitirmenin birden fazla imkanı olması da cabası... Misal, bir yerden koşunuz gittiniz baktınız olmuyor,





başka bir rota üzerinden ilerlemeyi deneyebilirsiniz. Ya da bir rotanın sonunda güçlendirici var ve onu alarak çok daha rahat hareket edebileceksiniz... Ayrıca yaratılan dünya, müzikler ve genel anlamda grafikler aracılığı ile gerçekten de muazzam bir Cyberpunk atmosfer yaratılmış. Heyecanın ve maceranın bir an bile inmediği bu güzide oyunda, birçok unsurun harika şekilde iç içe geldiğini deneyim ediyoruz.

### Havadan karaya

Karakterimiz çok hızlı olabilir ama hem bölüm tasarımları hem de düşman birimleri kimi zaman zorlayıcı olabiliyor. Dediğim gibi, karakteri kontrol etmeyi öğrendikten sonra sıra bölümleri keşfetmeye geliyor. Nereden gideceğimizi bildikten sonra işler daha kolay. Nitekim düşman birliklerinden gelen tek isabetli darbe ile öldüğümüzü unutmamak lazım. Bu sebepten "shift" tuşu ile zamanı yavaşlatıp, karakterimizi bir kademe sağa ya da sola çekmek suretiyle önce düşmanın mermisinden kurtulup, akabinde yanına "dash" etmek mümkün.

Açıkcısı oyunun temelinde bu mikroyu en iyi şekilde icra etmek yer alıyor. Zannetmeyin ki düşmanlar her daim tabanca ile ara ara ateş edecekler. Efendim biz oyunda ilerledikçe, hem bölümler daha zor hale geliyor hem de farklı düşman birimleri ile karşılaşıyoruz. Özellikle makineli tüfek kullanan düşmanlara ulaşmanın en iyi yolu, silahlarını doldurdukları arayı iyi hesaplayıp, tam bu anda saldırmak... Aksi halde kendilerine ulaşmak gerçekten çok zor!

Bir diğer düşman modeli de etrafında kalkan olan. Bu arkadaşlara zarar verebilmek için de çok hızlı davranıp, anında arkalarına geçmeliyiz. Tüm bu fantastik zorlukları daha kolay aşabilmek için de farklı "Power Up"lar söz konusu. Her haritada bulunmuyor olsalar da gördüğümüz zaman bir şekilde elde etmeye çalışın derim. Ayrıca karakterimiz düzenli olarak kendisini geliştirebiliyor. Sahip olduğu özellikleri kullanmak için de Tetris benzeri bir ara birim tasarlanmış. Bu menüde eldeki farklı özellikleri temsil eden farklı Tetris çubuklarını bir arada toplamaya çalışıyoruz. Bir noktada daha fazla yeteneğe ulaşmak

için, Tetris konusunda da yeteneğimiz olması gerekiyor.

Oyun içerisindeki ilginç detaylardan bir tanesi de bölümü bitirmemize olanak sağlayacak kapıları bile hacklemeye çalışıyor olmamız. Havadayken bir yandan kapıya doğru zıplayıp, bir yandan belirli bir noktaya ateş edip, bir yandan da kapı kapanmadan yetismeye çalışıyoruz... Demem o ki bu oyunda heyecan ve macera bir an bile durmuyor! Böylesine hızlı bir oyunda pek tabii saniyede bir ölmek mümkün ama merak etmeyin, kayıt noktaları çok yakın olduğu ve yükleme süreleri de anlık olduğu için, aynı engeli geçmek için onlarca defa ölse bile yeniden denemeye kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Yine de oyunun rahatsız edici kısmı da burada devreye giriyor. Kimi zaman düşman birimleri o kadar zorluyor ki insanın tüm oyunu silesi geliyor. Ayrıca bazı bölüm tasarımları da en az düşmanların kendisi kadar zorlayıcı. Öyle anlar geliyor ki konunun yetenekten ziyade şansa dayalı olduğunu hissediyorsunuz ki bu herhangi bir oyun için aşırı korkutucu bir durum. Son olarak bazı bulmacalar gerçekten oyunun ruhuna aykırı kalmış ve anında ruhu öldürmeyi başarabiliyorlar.

Genel olarak baktığımdaysa beni kısa sürede kendisine bağlayan ender yapımlardan birisi oldu. Hız, bölüm tasarımları ve zorlayıcı düşman birimlerinin, muazzam bir atmosferle birleşmesi diyebilirim. Eğer siz de hız tutkunuyunuz, bu oyunu çok seveceksiniz demektir. ♦ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Muazzam atmosfer. Hızlı oyun yapısı. Harika tasarlanmış bölümler.  
**EKSİ** Sürekli ölmek. Yetenekten çok şansa bakan parkurlar.







Yapım Sumo Digital Dağıtım SIE Tür Platform Platform PS4, PS5 Web [www.playstation.com/en-us/games/sackboy-a-big-adventure](http://www.playstation.com/en-us/games/sackboy-a-big-adventure)

# Sackboy: Büyük Macera

Little Big Planet'in haşarı çocuğu sahneye döndü!

Little Big Planet'in ilk duyurusunu hatırlayan var mı aranızda? İki şeyi iyi hatırlıyorum, birincisi kesinlikle ilgimi çekmemiştir. İkincisi ise oyunun ne olduğunu, oyuna neler yapabildiğimizi kesinlikle anlayamamıştım. O zamanlarda buna benzer mekanikte sandbox oyunlar yoktu ve gördüğümüz şeyi de şüpheyle karşılamış olmam gayet doğaldı aslında.

Little Big Planet serisi her zaman "sevgili ayrıran" oyunlardan birisi oldu, galiba piyasada da bu gergin eğlence tarzı ile tutundu en çok. Tango yaparcasına kusursuz bir uyum içerisinde, beraberce geçmeniz gereken bölümlerde takıldıkça çiftler birbirine kötü bakışlar atmaya başlar, sonra içlerinden birisi "kahve ister misin?" diyene kadar da bu keyifli gerginlik devam ederdi, laf değil. İşte, Sackboy da bu defa LBP çatısı altında değil, kendi ayaklarının üzerinde kocaman, şirin mi şirin bir maceraya çıkıyor ve emin olun, bunu da çok seveceksiniz.

2.5 boyutlu diyebileceğimiz Little Big Planet'in aksine tamamen 3D bir platform oyunu var karşımızda aslında. PS4'e de çıktığından açıkçası DualSense'i muhteşem bir şekilde kullandığını söyleyemeyiz ancak adeta elle çizilmiş gibi gözükken ve her biri bambaşka bir hikaye ve önceliklerden daha abuk bir macera barındıran bölümlerde bunu çok takacağınızı sanmıyorum. Evet, direksiyonda yine Sumo Digital var ve firma "bu büyük adımı" atarken tüm bölümleri adeta LBP oynuyormuşsunuz gibi tanıdık, sevimli ve daima sürpriz dolu olarak hazırlamış. Oyunda ASMR tarafına bile selam çakılmış diyebilirim zira bölümler, müzikler ve birbirinden -nasıl bir akıl tarafından yaratılmış bilemediğim- garip karakterler gerçekten huzur veriyor. Hani hep hissederiz ya "düş kuracak bir yer kalmadı artık" diye.

İşte Sackboy dünyadan dünyaya atladıkça, siz düşmanlardan kurtuldukça öyle bir yerin sınırlarında dolaşiyor gibi hissediyorsunuz. Kötülük bile yeterince kötü değil, naif bir amacımız var (Arkadaşlarımızı kurtarmak) ve sanki, her şey mümkün.

Oyunda bölümlere yeterince övgü dizdik, müziklerin de en az bölüm tasarımları kadar iyi olduğunu belirtmem gerekiyor. Bu arada platform mekaniklerini aşırı beğenmedim, hele de Astro's Playroom'dan sonra bayağı bir eski kaldı, yalan yok. Yine de duvarlara yapışarak yürüyebilmemizi sağlayan veya düşmanlara veya bir kapının üzerindeki düğmeye fırlatabildiğimiz bumerang gibi yan donanımlarımız da mevcut. Basitler ve sayıları çok değil, ancak bölüm tasarımları onlardan tam doğru zamanda ve tam doğru yerde faydalanabilmemizi sağlıyor. Sackboy deyince bir diğer önemli nokta; kostümler. LBP'de en fazla vakit geçirdiğimiz alanın burası olduğunu hatırlayanların yüzünde bir gülümseme oluşmuştur bile. Biz

bölümleri geçtikte gardırobumuz dolmaya başlıyor ve sonunda kendinizi öyle şekillere sokabiliyorsunuz ki, gülmekten bölüme geç başladığım oldu. Buraya mutlaka takılın. Bir de kötü haber vereyim, normalde ana hikayeyi dört kişi deneyim edebilecektik ancak bu özellik yıl sonuna ertelendiğinden denememiz mümkün olmadı. Belki bir sürpriz olur ve siz bu yazıyı okurken oyuna eklenir, kim bilir?

Sackboy her iki platformda da rahatlıkla düşünülebilecek, sizi mutlu edebilecek bir yapımdır. Türkçe alt yazı desteği olduğunu da hatırlatalım. **◆ Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** İnce ince tasarlanmış bölümler. Çok başarılı müzikler. Oldukça naif bir hikaye ve verdiği huzur hissi.

**EKSİ** Platform mekanikleri aslında bayağı bir balta.

80







Yapım Square-Enix / Eidos Dağıtım Square-Enix / Eidos Tür Müzik Platform PS4, XONE, Switch Web [www.kingdomhearts.com/melody-of-memory](http://www.kingdomhearts.com/melody-of-memory)

# Kingdom Hearts Melody of Memory

Disney dünyasında maraton vakti!

Uzun yıllardır radarımda olsa da konsol oyuncusu olmadığım için deneyim edemediğim Kingdom Hearts serisi ile, Nintendo Switch'e nihayet erişmem sayesinde tanıştım. Açıkçası hikaye bazlı asıl oyundan çok uzak olsa da Memory of Melody ile seriye merhaba demek, her zaman sempati duyduğum Kingdom Hearts karakterleri arasında zaman geçirmek, benim için çok keyifli oldu. Kingdom Hearts: Memory of Melody, aslında bir müzik-ritim oyunu. Bu alanda oynadığım en son oyun, sonradan çok sevdiğim Thumper olmuştu. KH: MoM ile bu türe de dönüş yaparak -sıkışık bir takvimde oynamış olmama rağmen- uzun süre oyunun başında kaldım. Elbette bunda Kingdom Hearts serisine duyduğum merak da rol oynadı. Oyun aslında bizi tüm Kingdom Hearts serisinde önemli anların yaşandığı noktalara götürüyor. Oyunu bitirdiğinizde biraz birbirinden kopuk olsa da bir nevi hikayenin özetine tanık oluyorsunuz. Bu nedenle bu oyunu oynamak ve eğlenilemek için bir Kingdom Hearts takipçisi olmanıza gerek yok. Zaten

olayları az çok görüyorsunuz ve bu tür bir oyunda hikaye ön planda olmadığından çok da umursamıyorsunuz. Oyunun öne çıktığı yönü tabii ki ritim bazlı oynanışı. World Tour adlı etkinlikte oldukça geniş bir haritada yer alan maratonları en yüksek skorla tamamlamaya çalışıyoruz. Açıkçası son derece fazla maraton ve her birinin üç farklı seviyesi var. Dolayısıyla ritim oyunlarına alışkın oyuncular için dahi uzun bir macera sunuluyor. Kingdom Hearts serisinde şimdiye dek dinlediğimiz çok sayıda müziği eşliğinde üç Kingdom Hearts karakteri -Temple Run edasında- koşuyor ve siz de doğru zamanda doğru tuşlara basarak karşından gelen düşmanları yok ediyorsunuz. Elbette düşmanlar akın akın geldiği için doğru zamanda doğru tuşa basmayı başarmanız çalan müziğin altyapısında hoş bir ritim oluşturuyor. Ancak herhangi bir tuşu kaçırmamız o düşmanın size hasar vermesi ve canınızı azaltması demek. Her bir bölümde yapmanız gereken şu; her biri ayrı hatlarda ilerleyen karakterlerden oluşan üç kişilik takım parkur-

da koşarken, gelen düşmanları yok etmek için olabildiğince doğru tuşa basmak ve bölümü olabildiğince yüksek skorla bitirmek. Bölüm sonlarında puanınıza ya da bölümün size sunduğu mücadeleleri tamamlamanıza bağlı olarak çeşitli ödüller elde ediyorsunuz. Bu tür oyunlarda her bir başarılı hamleniz müzik bütünlüğünü oluşturan melodiler ya da ses efektleri ile desteklenir. Böylece arkada çalan müziği tamamladığınızı hissedersiniz ve özellikle zor bölümlerde bu oldukça keyifli olur. Ancak Kingdom Hearts: Melody of Memory sanki bu açıdan biraz zayıf kalmış ve oluşturduğunuz ses efektleri oldukça sıradan geliyor. Bu efektler sadece müzikle uyumlu ekstra ritim hissi veriyor ve müziği tamamlayıcı bir etki oluşturmuyor. Son olarak grafik kalitesinin oldukça eskide kaldığını görmek nostaljik hisler barındırır da oyunun özensiz tasarlandığını hissettiriyor. Keza ara sıra çıkan eski oyunlardan kesilmiş, senaryoyu gösteren videoların pek çoğu da düşük kalitede. En azından bunlar elden geçirilebilirdi. Oyun PS2 döneminde çıkacakmış da vazgeçilmiş ve 2020'ye gelince de "Böyle bir oyun yapmıştık zamanında, günümüz konsollarına port edelim sürelim piyasaya gitsin" denmiş sanki. Ritim/müzik oyunlarının hoşlanıyorsanız size KH: MoM size uzun bir macera vad ediyor. ♦ Enes Özdemir

## KARAR

**ARTI** Eksiklerine rağmen eğlendiriyor, Bensezsiz Kingdom Hearts karakterleri, huzur dolu çocuksu müzikler ve oyun evreni  
**EKSİ** Bahsetmeye bile değmeyecek craft sistemi, yetersiz görsellik, yetersiz ritim-müzik bütünlüğü







Yapım Asobi Team Dağıtım SIE Tür Platform Platform PS5 Web [www.playstation.com/tr-tr/games/astros-playroom](http://www.playstation.com/tr-tr/games/astros-playroom)

# Astro's Playroom

DualSense için şahane bir yol arkadaşı!

Önceki sayfalarda her zamanki olanca ciddiliğimle (!) uzun uzun PS5 anlattım bildiğiniz gibi. Benim için zor ve yoğun geçen bir ayın ardından biraz dinlenmek, gülmek hakkım. Haliyle, PS5 ile beraber ücretsiz olarak gelen ve onca oyun arasında en sona sakladığım Astro's Playroom benim için sömestr tatilinden önceki son teneffüs gibi şu an. Astro's Playroom üç boyutlu, şirin mi şirin bir platform oyunu ancak onu özel yapan şey DualSense'in tüm yeteneklerini göstermek için hazırlanmış bir teknoloji demosu olması aynı zamanda. Pek çoğunuzun evine kısa veya orta vadede yeni nesil konsollar girecek ve o zamana kadar binlerce DualSense içeriği izleyeceğinizi veya okuyacağınızı biliyorum. İnanın, bu acayip kontrolcüyü elinize almadan tüm beklentileriniz biraz eksik kalacak, gördükleriniz karşısında şaşkınlığınızı gizleyemeyeceksiniz. Astro'nun varlık amacı da tüm bu yenilikleri gözünüze gözünüze sokmak. Ne demiştik, oyunumuz bir platform oyunu. Astro zıplayan, havada jetpack açabilen ve üzerine gelen diğer robotları birer Osmanlı tokadı ile jetona çevirebilen pek yetenekli bir arkadaşımız. Oyun, bir PS5'in iç aksamının ana bölümleri diyebileceğimiz dört ana dünyaya (Grafik işlemci, soğutma, bellek, SSD)

bölünmüş durumda ve her dünyanın içinde de yine dörder bölüm bulunuyor. Bölümlerin tasarımı oldukça çeşitli ve oynanış keyfi dediğimiz şey de tam olarak burada gösteriyor kendisini. Mesela, buzlu bir zeminde kayarken haptik titreşimler sanki buz pateninin bıçağı buzu çizip geçiyormuşçasına gerçekçi bir geri bildirim sunuyor. Aynı şekilde jetpack açmak istediğiniz zaman arkadaki adaptive triggerlar sertleşiyor ve konmanız gereken yeri tutturmanıza yardımcı oluyor. Bir de ara oyunlarda kullandığımız özellikler var, mesela DualSense'in mikrofonunu "üfleterek" bir rüzgar güllünü harekete geçiriyor, giydiğimiz kurbağa kıyafetini, hareket algılama özelliğini kullanarak sağa veya sola doğru zıplatıyoruz. Görebileceğiniz gibi tüm mekanikler DualSense'i ayakta alkışlamanız üzerine kurgulanmış ve kontrolcü bunu gerçekten hak ediyor.

Peki Astro bu kadar şov karşılığında bize ne veriyor? Bolca eğlence, tekrara dönen ama dert etmediğiniz bir oynanış ve PlayStation tarihinin geçmişinden bir sürü anı. Topladığınız veya kazandığınız jetonlarla satın aldığınız her artifact, PlayStation serisinin geçmişinden bir parça. DualShock 2 mi istersiniz, PSP'nin UMD disklerini mi? İlk dört dünyayı bitirdiğinizde açıl-

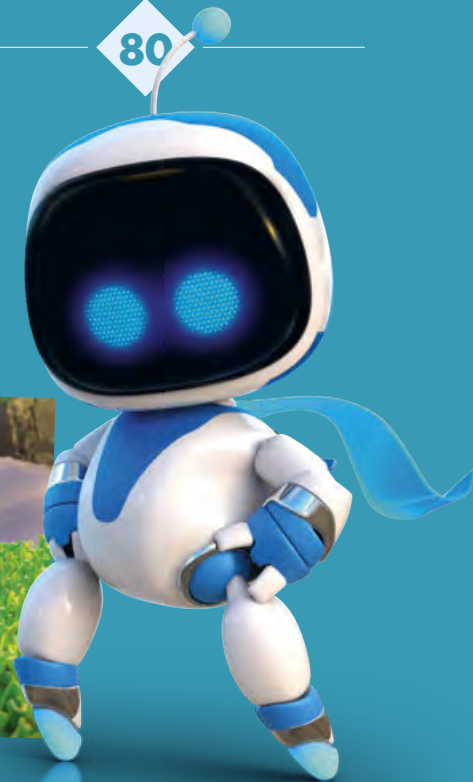
an gizli beşinci bölümde ise bizzat PlayStation 5 ve yan donanımlarını biriktiriyor, PlayStation Labo bölümünden bunları inceleyebiliyorsunuz. Astro yaklaşık 3-4 saat içinde tamamen bitirilebilecek bir oyun. Elinizdeki cihazın potansiyelini görmemiz için sizi oldukça iyi yönlendirirken eli yüzü düzgün bir platform oyunu olmayı da başarmış. Ücretsiz ve Türkçe olduğunu da unutmamak gerek. **◆ Kürşat Zaman**

## KARAR

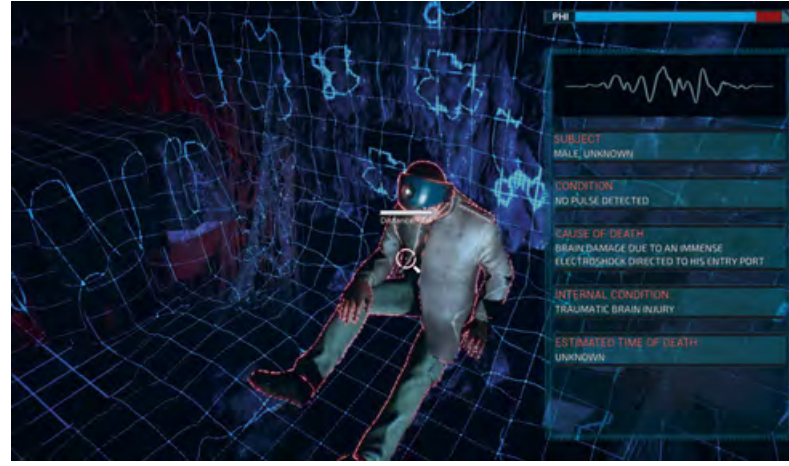
**ARTI** DualSense'in yeteneklerini görmek için çok iyi bir platform. Keyifli oyun mekanikleri. Türkçe desteği.

**EKSİ** Daha yarısına gelmeden tekrara dönüyor.

80







Yapım Stormling Studios Dağıtım Iceberg Interactive Tür Macera Platform PC / PS4, XONE (2021) Web www.transientgame.com

# Transient

Cyberpunk'ın Lovecraft süzgecinden geçmiş hali!

Conarium'u hatırladınız mı? Hani şu Lovecraft temasını olabilecek en güzel şekilde bulmaca mekanikleri ile birleştiren oyun? Eğer hatırlamadıysanız, öncelikle gidip bu oyuna bir bakın derim. Hatırlayanlardansanız da hoş geldiniz!

Conarium'u yaratan ekip tarafından ülkemiz topraklarında üretilen Transient, bugüne kadar pek deneyim etmediğimiz bir konsept ile karşımıza çıktı. Yazının başlığından da anlayabileceğiniz üzere H.P. Lovecraft'ın yarattığı dünya ile Cyberpunk dünyasını harmanlamayı başaran yapımcı ekip hem harika bir dünyayı hem de muazzam bir hikayeyi beğenimize sunmuş.

Stormling Studios gerçekten de H.P. Lovecraft başta olmak üzere edebiyatı ziyadesiyle seven bir ekip. Sadece sevmekle de kalmayıp, okudukları ve etkilendikleri eserler üzerine bir şeyler katarak, halihazırda olan dünyaya birçok yeni başlık eklemeyi de başarıyorlar. Bugüne kadar yaptıkları oyunlara baktığımızda, yapımcı ekibin edebiyat ve oyun birleşimini ne kadar da iyi kullandıklarını sizler de rahatlıkla görebilirsiniz.

Transient'de de yine muazzam bir anlatı bulunuyor. Distopik bir gelecekte geçen yapımda, ODIN isimli hacker ekibinin

başına gelenleri araştırıyoruz. Pek tabii bu araştırma "öylesine" bir ekolde gerçekleşmiyor zira her adımımızda daha farklı, daha kabul edilemez gerçekler ile yüzleşiyoruz. Unreal 4 grafik motorunun tüm nimetlerinden yararlanılarak üretilen Transient, kesinlikle doyurucu bir görsellik sunuyor. Özellikle çalışma odamız olarak resmedilen alan, hemen her türlü detayı ile harika bir Cyberpunk teması oluşturmayı başarmış. Tabii daha da güzeli, oyun içerisinde bulunan H.P. Lovecraft esintileri. Bilinmeyen bir korkunun her an peşimizde olduğunu hatırlamamıza imkan sağlayan bölüm ve yaratık tasarımları, gerçekten de muazzam bir harmanı ortaya çıkarmış. Kendi içerisinde tutarlı bir zorluk seviyesi olan bulmacalar, aynı zamanda hikaye ile gelen bir bütünlüğe de sahip. Birçok bulmacayı çözmek için ses kaydı ya da yazılı bir metin okumak gerekebiliyor.

Bunu yaparken verilen detaylar arasında oyunun genel gödişatı ile alakalı bilgilere ulaşmak işten bile değil. Tabii hikaye demişken, bulmacalar kadar hikayenin kendisi de Transient'in merkezinde yer alıyor. Tıpkı Conarium'da olduğu gibi, elde edilecek birçok bilgi söz konusu. Yapmamız gerekirse sadece sesli değil, yazılı metinlere de ulaşıp her birini okumak.

Bu sayede yaratılan dünya ve ilerleyen hikayenin bizi nereye doğru götürdüğünü çok daha iyi anlayabiliyoruz.

Oyunda bulunan ve çevremizi daha iyi anlamak için kullandığımız algı yükseltme implantı PHI sayesinde oyun içerisinde birçok obje ve çevre detayı ile etkileşime geçmek mümkün. Daldığımız bölümler içerisinde bu cihaz ile rahatlıkla hareket edebiliyor olmak büyük bir avantaj sağlamış. Cihazın kendisi bile Cyberpunk

temasının kullanımı için önemli bir yer teşkil ediyor. Diğer taraftan, özellikle türe ve Lovecraft ekolüne yabancı oyuncular için kavraması ziyadesiyle zor bir anlatım olduğunu da belirtmek isterim. Yani yaratılan kozmik varoluşçuluğun ne yazık ki oyunu deneyim eden genel geçer oyuncular tarafından anlaşılabilceğini pek zannetmiyorum. Bu anlaşılmadığı taktirde de oyunun içerisindeki o karanlık hikaye örgüsünün de manasız kalacağı kanaatindeyim. Evet, kesinlikle kaliteli bir yapımda ve arka planında muazzam bir hikaye saklıyor ama odağına aldığı nokta, ne yazık ki her oyuncunun hoşuna gitmeyecektir. Yine de üç kişilik bir ekibin muazzam uğraşları sonucunda, kesinlikle şahsına münhasır ve deneyim edilmesi gereken farklılıkta bir oyun olarak karşımıza çıktığı da aşikar.

◆ Ertuğrul Süngü

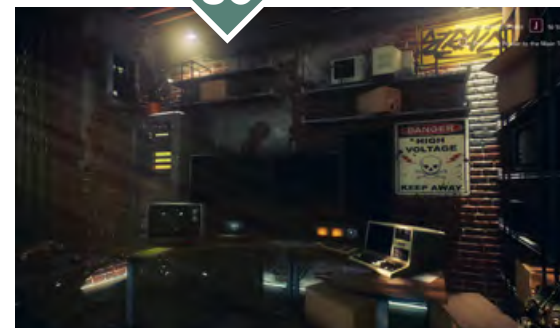
## KARAR

**ARTI** Yaratılan detaylı dünya.

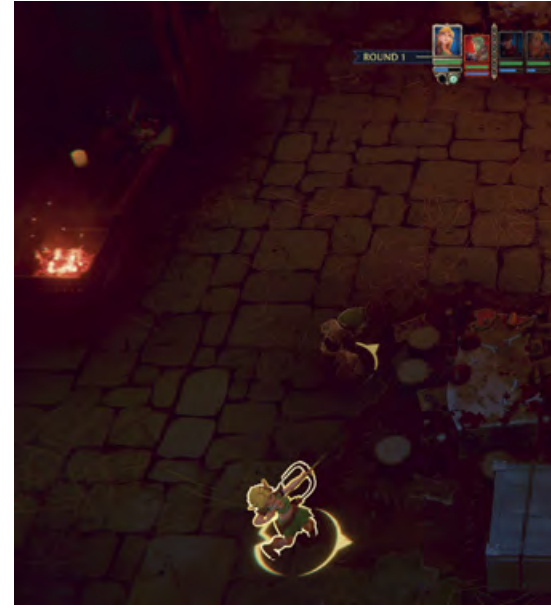
Kaliteli bölüm tasarımları. Bol ve farklı türlerde bulmacalar

**EKSİ** Türe ve ekole yabancı oyuncular kısa sürede sıkılacaklardır

80







Yapım Artifacts Studio Dağıtım Dear Villagers Tür Strateji Platform PC / PS4, XONE (2021) Web amuletofchaos.com

# The Dungeon Of Naheulbeuk: The Amulet Of Chaos

Kelimenin tam anlamıyla 2000 yılından kalma bir şaka...

Yani aslında öyle olmasını istedim ama ne yazık ki gerçek... Bu muazzam "Naheulbeuk" ismini okurken canınızın acıdığını biliyorum. Merak etmeyin, yazının devamında oyundan bahsederken kendisinden DoN (:p) diye bahsedeceğim zira kelime karşınıza her çıktığında gözlerinizi kısıp, hecelemeye başlayıp, dergiyi yırtıp atın istemiyorum... Efendim bu oyun bir "şaka"; yani nasıl desem, resmen şakadan türemiş! Orijinal adı "Le Donjon de Nahaulbeuk" olan oyunumuz, aslında 2001 yılında Fransızca olarak ve sadece ses üzerinden paylaşımı yapılan, bol eğlence barındıran FRP oyunları serisi diyebilirim. Dönemin teknolojik

alt yapısı el verdiğince son kullanıcı ile buluşan bu güzide audio seri, kahramanlığın zirveye çıktığı, klasik bir D&D oyun temasının, bolca troll ile deneyim edilmesi üzerine kurulu. Zaman içerisinde seriye dönüşen bu ses dosyası formatındaki FRP oyunları, audio serileri yayınlayan John Lang tarafından aynı zamanda kitaba da dönüştürülmüş. Tüm bunlarla da yetinmeyen seri, şu anda gördüğünüz üzere, artık kocaman bir video oyununa da sahip. Peki, bu nasıl bir oyun ve adı neden bu kadar zorlayıcı? İkinci soruyu bilemiyorum ama ilkinin cevabı için gözlerimizi bir alttaki satıra doğru kaydırmanın tam zamanı...

## İsmi söyleyebildik, devam!

Aslında Naheulbeuk dünyası bir hayli geniş zira kronolojik olarak oyunun geçtiği tarihten birkaç milyon yıl öncesini konu alan "Animal Era" ve akabinde Era of Chaos, Godless Era, First Age ve Second Age gibi dönemlere ayrılıyor. Fakat The Earth of Fangh olarak isimlendirilen dünya içerisinde bilinen tek yer sizin de tahmin edebileceğiniz üzere Naheulbeuk toprakları... Tek başına olmasına rağmen içerisinde bolca farklı nokta barındıran bu kara parçası, bana birçok açıdan Orta Dünyayı hatırlattı. Bu bölgenin içerisindeyse iki büyük şehir bulunuyor; Glargh ve Waldorg ki burası aynı zaman büyünlü şehri olarak da biliniyor. Oyun içerisindeyse birçok nokta arasında mekik dokur halde oradan oraya koşturuyoruz. DoN, genel hatlarıyla klasik D&D oyunlarından tanıdığımız hemen hemen tüm sınıfları bünyesinde barındırıyor. Savaşçı, Büyücü, Bard, Korucu, Dwarf, Elf gibi kimi zaman sınıflı ile kimi zaman da ırkı ile ön plana çıkan kalabalık bir grubu kontrol ediyoruz. Misal, Dwarf karakterimiz, yine kontrol edebildiğimiz Trol karakter ile bir nevi tank rolünü üstleniyorken, Elf karakterimiz yine klasik D&D'de olduğu gibi Dwarf'ları sevmeyen, tam bir prenses modunda oyunda kendisine yer bulmuş. Yani tüm karakter ve sınıflar, tam da klasik D&D kural kitaplarında anlatıldığı şekillerde resmedilmişler. Hemen hepsinin bir derdi var ve hiç susmuyorlar! Bu pek tabii oyunun güzel noktalarından bir tanesi zira tüm







karakterlerin seslendirilmiş olması ve aralarında bolca konuşuyor olmaları, oyununun genelinde olumlu şekilde yansıyor. Gelelim ekibimize... Şöyle bir sıralayacak olursak, Ranger, Dwarf, Elf, Thief, Ogre, Ecnhantress, Barbarian, Minstrel ve Paladin şeklinde sıralanıyorlar. Her birisinin kendisine ait yetenek ağaçları bulunuyor ve genelde, oyun sonuna kadar belirli bir yetenek grubunda en iyi hale gelebiliyorlar. Özellikle puanı sistemi de tıpkı D&D'ye benziyor ama kullanılan kural sistemi yüzünden daha farklı isimlere ve etkilere sahip olanlar da var. Tabii bu arada böylesine RPG temalı bir oyundan bahsediyoruz ama oyunumuz sıra tabanlı strateji modeline sahip. Bir noktada bolca diyalog var ve tema olarak net bir RPG olsa da konu kavgaya geldiği zaman işler değişiyor.

### Biraz da savaşalım

Öncelikle her karakterin kendisine has yapısını iyi anlamak ve savaşta en doğru şekilde kullanabilmek, savaşların nasıl sonuçlanacağını büyük ölçüde belirliyor. Aynı zamanda düşman birimlerini de iyi anlamak lazım. Yine de her birime genel hatları ile bir rol atanmasından dolayı, düşmanları çözmek çok da vaktinizi almayacaktır. Esas olan, bizim karakterlerimizi ne şekilde kullandığımız... Savaşlara başlamadan önce karakterlerimizi belirli bir alan içerisinde konumlandırabiliyoruz. Tıpkı Heroes III oyunundaki "Tactics" özelliği mantığında

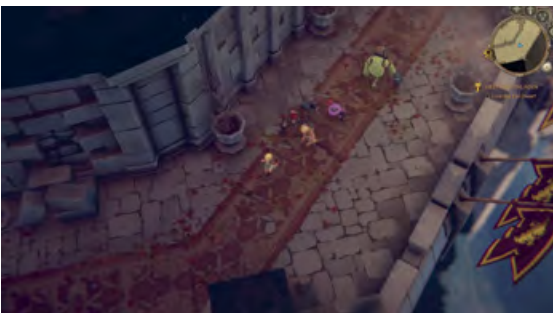
çalışıyor. Böylece aniden karşımıza çıkan düşman birimlerine gafil avlanmıyoruz. Bu arada belirtmekte fayda var, oyunun geneli bolca trolleme içerdiği için, sürekli sizi rahatsız eden, anlık ve gereksiz savaşlar ile uğraşacağınızı da belirtmek isterim. İçerisinde bulunduğunuz alanda birçok siper mevcut. Siper mekaniğindeyse tam siper ve yarım siper ekolüne gidilmiş. Bu sebepten doğru yerde siper almış düşman birimlerine uzaktan saldırı yapmak çok ama çok zor olabiliyor. Ayrıca her savaş başlarken, takip edilebilir bir inisiyatif menüsü ekranın orta üst kısmına konumlanıyor. "Courage" puanı en yüksek olan birim daha önce hareket edebiliyor. Eşit olması halindeyse en yüksek "Agility" puanına bakılıyor. Özellikle XCOM deneyim edenleri kısa sürede alışacağı taktik strateji tarafında, özellikle bu ekoldeki savaşların en önemli taktik hareketlerinden birisi olan "overwatch" mekaniği DoN'da da mevcut. Hatta biraz daha geliştirilmiş versiyonu bile diyebilirim. Eğer bir karakter, hiç hareket etmeden Overwatch ederse, iki defa saldırıda bulunabiliyor. Diğer taraftan karakterin baktığı alanın belirli bir sınırı var ve bu sınırı görebiliyoruz. Karakterlerimizin yürüyecekleri yolları nokta nokta belirleyebildiğimiz için de düşmanın Overwatch ettiği yerlerin etrafından dolaşarak kendisine saldırmak gibi bir opsiyon sunulması gerçekten harika bir hareket olmuş. Ayrıca yine Heroes III'den beri hayatımızda olan ama ne hikmetse herkesin kullanmadığı, turu geçme yerine bekleme opsiyonu da mevcut. Böylece çok daha farklı stratejiler yapabiliyoruz. Menzilli saldırı yaparsa her zaman akıllı karı olmayabiliyor zira yapacağımız saldırı üzerindeki dost birimlere zarar vermek istenir bile değil! Ayrıca birimler bir defa yakın mesafeye girdilerse, başka bir kareye hareket ettikleri anda düşmanlarına bir tane bedava saldırı hakkı tanımış oluyorlar. Yanlardan ve arkadan yapılan saldırıların ayrıca hesapladığı savaş sisteminde,

bir anda düşmana arkanızı dönüp kaçmaya çalışmak, trajedi dolu sonuçlar doğurabiliyor. Tüm bu güzel yanlarına rağmen özellikle Trolleme modu çok yüksek olmasından ve bolca diyalog olmasından dolayı, oyundaki bu "rahatlığın" birçok oyun severe itici geleceğini düşünüyorum. Ayrıca bu Trolleme kısmında oyunun resmen size karşı olduğunu her an hissediyorsunuz. Düşman zaman zaman saldırılarında ıskalyorken, biz bolca ıskalyoruz. Biz zorla crit vururken, düşman bolca crit vuruyor. Savaşlara girdiğimiz noktalarda her an bize zarar verecek patlayıcılar hep yanı başımızdayken, düşman en korunaklı noktalarda bulunuyor. İşte bu ve bunun gibi durumlara hazırsanız, The Dungeon Of Naheulbeuk: The Amulet Of Chaos size göre bir oyun olabilir. Diğer türlü, ziyadesiyle canınız sıkacak diyebilirim. Fakat RPG temalı bir sıra tabanlı strateji arayanlardansanız, tüm bu trollemelere rağmen keyifle oynayacağız bir yapım olduğunun da altını çizmek gerek. ♦ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Eğlenceli oyun yapısı. Farklı sınıflar ve oyuna olan etkileri. Bolca diyalog ve savaşın bir arada olması  
**EKSİ** Oyuncuyu hep zor durumda bırakması. Dengesiz savaşlar

85







Yapım Tomas Sala Dağıtım Wired Productions Tür Aksiyon Platform PC, XONE, XSX Web thefalconeer.com

# The Falconeer

Büyük umutlar, kocaman, uçsuz bucaksız, özgür bir Dünya ve ona eşlik eden boşluk hissi...

Geçtiğimiz ay ile birlikte merhaba dediğimiz dokuzuncu nesil oyun konsolları, beraberinde getirdiği oyunlar noktasında tartışmasız şekilde büyük bir hayal kırıklığı oldu. PS5 tarafında Spiderman: Miles Morales ve Demon's Souls dikkat çeken yapımlarken, Xbox Series X/S tarafında tam anlamıyla "Exclusive" diyebileceğimiz bir yapıım göremedik. Genel olarak Sony özel oyunlar, Microsoft ise güç ve uygun fiyatlı oyun/hizmet ile piyasada yer edinmeye çalıştığından bu durum çok da büyük bir sürpriz değildi. Ne var ki -bu vaat edilmemiş olsa da- konsol sahiplerinin edindiği konsola özel oyunlar beklemesi kadar doğal bir durum yok. Halo: Infinite fiyaskosu sebebiyle kullanıcıların bu isteğini karşılayacak, konsola özel çıkış oyunu olarak Microsoft'un elinde yalnızca bağımsız bir yapımcı olan Tomas Sala'nın ellerinde hayat bulan The Falconeer ve kocaman bir hayal kırıklığı kaldı. The Great Ursee adında sularla kaplı kocaman bir Dünya'da hayat bulan, uçağa benzer, dev doğanları kontrol ettiğimiz The Falconeer'ı oynanış açısından iki kısımda incelemekte fayda var. Bunlardan ilki The Great Ursee'i keşfettiğimiz serbest dolaşma modu. Bu modda gönlümüzce dolaşiyor ve yeni mekanlar keşfediyoruz. Her bir

mekanın kendine has bir öyküsü ve mimarisi bulunuyor. Bu mekanları bulmaya çalışırken ayrıca zaman zaman büyülenmek elde değil. Çünkü mükemmel yakın tasarımları ile tanınan Tomas Sala bu noktada kesinlikle imzasını atmayı başarmış. Şunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki oyunun en başarılı olduğu taraf grafikler, sesler ve atmosfer. Serbest dolaşma dışında The Falconeer'ın ikinci önemli kısmı ise hikaye modu. Oyunda farklı fraksiyonların mücadelesine şahitlik ediyoruz. Beş ana bölümden oluşan oyun, her bölümde aynı hikayeyi farklı fraksiyonların gözünden, oldukça başarılı bir şekilde anlatıyor. Atmosfer ile birlikte bu kısım da The Falconeer tam puan almayı başarıyor. Maalesef görsel ve hikaye anlatımı konusunda oldukça başarılı olsa da oynanış tarafında beklentilerimi karşılamayı başaramadı. Oyun temelde mümkün olsa da pratikte klavye ve mouse oynaması pek de rahat olmayan bir oyun. Oyunu gamepad ya da joystick ile oynamanın elzem olduğunu söyleyebilirim. İt dalaşlarının merkezde olduğu bir oyunda bana sorarsanız bu çok da şaşırtıcı bir durum değil. Tabii yaşanan şeye gerçekten it dalaşı diyebilirsiniz. Böyle diyorum çünkü oyunda kontrol ettiğimiz doğanlar oldukça hantal hareket ediyorlar ve düşmandan kurtulup onun

arkasına geçene kadar çoktan düşmanımızdan bir cevap geliyor. Hikayedeki görevlerin de genellikle birbirine benzemesi sebebiyle The Falconeer birkaç saatin sonunda sıkıcı bir hal alıyor.

Tüm yazıyı bir kenara bırakıp doğrudan son paragrafa geçen okurlar için hızlıca toparlayayım: The Falconeer uçsuz bucaksız, görsel ve işitsel olarak duyularınızı okşayan, özgürlük hissine oldukça başarılı veren bir yapıım. Ne var ki oyunun sunduğu uçsuz bucaksız Dünya'da yeterince içerik bulunmuyor. Ayrıca oyun kendini çok tekrar ediyor. Bu sebeple bırakın bir klasik olmayı, Falconeer ancak "vasat" olarak tanımlanabilecek bir yapıım oluyor. Tüdü sevmiyor ve oyunu almayacak olsanız dahi birkaç oynanış videosu ile bu görsel şölene şahit olmanızda fayda var.

◆ Tolga Yüksel

## KARAR

**ARTI** Zaman zaman şahesere dönüşen grafikler. Mükemmel özgürlük hissi.

Hikayesi oldukça derin.

**EKSİ** Harita çok boş. Bir süre sonra çok tekrara düşüyor. İt dalaşı yeterince eğlenceli değil ve zaman zaman zorlayıcı.

60





**Yapım** Giant Squid **Dağıtım** Annapurna Interactive **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, PS5, iOS **Web** thepathless.com

# The Pathless

Bir avcı ve bir kartalın iz bırakacak hikayesi

**A**bzû oynanmış mıydınız? Oynamadıysanız öncelikle bu oyuna bir bakın derim zira The Pathless'in da arkasında aynı yapımcı ekip bulunuyor. Kendilerine has tatlari olan bu güzide ekip, yeni oyunlarıyla da farklarını ortaya koymayı başarmış gibi duruyor. İçerisine daldığımız devasa adada oradan oraya koşarken, korkunç bir karanlığa karşı savaşıyoruz. Bu savaşta en büyük destekçilerimiz ise her daim yanımızda olan yayımız ve birazdan tanışacağımız Kartalımız! Gelin karanlığa karşı verilen bu macerada neler yapabiliyoruz biraz daha yakından bakalım... The Pathless gerçekten de içerisinde kaybolunacak detayda bir büyüklüğe ve aynı zamanda atmosfere sahip. Yani kaybolmak gerçekten an meselesi ama bir noktada da kaybolduğunuza üzülmeceğiniz güzellikte. Şaka bir yana bu oyunda gerçekten de mini harita bulunmuyor. Nereye gideceğimizi keşfetmek içinse oyunun henüz ilk dakikalarında bulduğumuz bir maske devreye giriyor. Bu maske aracılığı ile hem daha evvel nerelere ayak bastığımızı görebiliyoruz hem de gidilebilecek, bir anlamda el değmemiş noktaları görebiliyoruz. Tabii ne

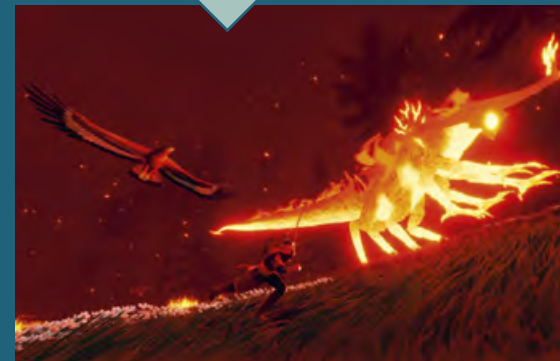
kadar yüksek bir noktadan bakarsak, o kadar geniş ve derin noktaları görme imkanımız oluyor. Bu bakışların amacı da The Godslayer olarak bilinen ve içerisinde bulunduğumuz adayı yok etmeyi amaçlayan kötü arkadaşı ortan kaldıracak yolları keşfetmek. Kendisi ile ilk karşılaşmamıza bakacak olursak, on fırın ekme yemeden herhangi bir tehdit oluşturamayacağız... Bu sebepten ilk hedefimiz Godslayer abimiz pek haz etmediği devasa kartalın yavrularını bulmak. Fakat bulduğunuz yavrulardan bir tanesinin aslında oyundaki ikinci oynanabilir karakter olduğunu keşfedince işler değişecek. Evet, kendisi küçük ama yapabildikleri bir hayli büyük olan bu kartal arkadaş sayesinde, bir noktadan diğerine uçabiliyor, bazı bulmacaları bu arkadaş yardımı ile çözebiliyoruz. Hatta havadayken Flappy Bird gibi anlık irtifa kazanma hareketleri yaparak daha yukarıdaki noktalara da ulaşabiliyoruz. Kartalımızı düzenli olarak sevmek, bize olan sevgisini ve aynı zamanda motivasyonunu artırıyor ki bu da oyun deneyimine büyük bir derinlik katmış. Karakterimize baktığımızdaysa hayata ok atan bir Hunter olduğunu görüyoruz. Oyun içerisinde birçok hedef söz konusu. "Talisman" olarak isimlendirilen bu hedefler sayesinde, "Dash Meter" adı verilen, hızlı koşmamızı sağlayan barı sürekli dolu tutabiliyoruz. Talisman'ları vurmak içinse özel olarak hedeflere sabit şekilde odaklanmamız gerekmiyor. Bir defa kitlendiğimiz zaman otomatik olarak vurabiliyoruz. Bu sayede bir yandan oradan oraya hızlıca hareket edebiliyor, bir yandan da hedefleri vurduğumuz için düzenli olarak eğlenceli bir aktivite içerisinde hareket ediyoruz. Karanlık tarafından karşıma çıkan düşman birimleri ile savaşmak içinse

farklı taktikler kullanmamız gerekiyor. Genelde içerisinde bulunduğumuz arazideki Obelisk'leri yok ederek kendilerini zayıflatıyor ve saldırabilir hale getiriyoruz. Akabindeyse kovalama sırası bize geliyor! Boss savaşları ve oyunun geneline hükmeden mekanikler gerçekten eğlenceli olsa da özellikle açık alanda oradan oraya dolaşmak bir noktadan sonra sıkıcı hale gelebiliyor. Özellikle gidilecek noktaların belli olmaması, kimi oyuncuların canını sıkacaktır. Ayrıca düzenli olarak kaybolmanın sonucunda, işlenen hikayeden de kısa sürede kopma tehlikesi söz konusu. Fakat tüm bu eksilerine rağmen özellikle de etiket fiyatını düşününce gerçekten de alınıp uzun saatler keyifli vakit geçirilesi bir yapım. **◆ Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Devasa dünya. Farklı oyun mekanikleri. Hızlı ama bir o kadar basit olması  
**EKSİ** Düzenli olarak kaybolmak. Zaman zaman hikayeden kopmak

80







Yapım Farbworke Dağıtım HandyGames Tür Macera, Bulmaca Platform PC, PS4, XONE, Switch Web handy-games.com/en/games/neighbours-back-from-hell

# Neighbours back From Hell

Çocukluğumuzun geri dönüşü...

2000'li yılların başında çocukluğu yaşayan birçok insanın bildiği bir oyundan bahsediyoruz bugün. Evet, bilgisayarı olan herkesi, ekran başına kilitleyen ve tam anlamıyla "komşularına cehennemi yaşat" deneyimi sunan bu unutulmaz iki unutulmaz oyunun yeni versiyonu karşımızda duruyor. 2003 yılında oyunu ilk olarak bilgisayar için çıkartan, tutuldukça ve sevildikçe daha çok platforma port etme gereği duyan JoWood yapımcılarını yadsıyamayız. Neticede bir dönemde güzel izler bırakan bu iki oyun karşımıza yenilenmiş grafikler ve elden geçirilmiş bölüm tasarımlarıyla karşımıza çıkmakta.

Bölmelerdeki detayların sizi hemen oyuna çekmesi muhtemel. Kısaca ilk oyunun hikâyesinden bahsedecek olursak, Woody isimdeki bir adamın; kendi bahçesine ve evine müthiş özen göstererek yaşarken, yanlarında oturan komşuları olan Rottweiler ailesinin Woody'nin bahçesine atılan atıkları, sürekli evlerinde bağışmaları, köpeklerinin sürekli bizim karakterimizin o güzel çiçeklerini mahvetmesi de cabası oluyor. Woody sinirleniyor ve onlardan intikam almak için evlerine gizlice girip, komşularına neredeyse ölümcül olabilecek sözde "şakalar" yapmaya başlıyor. Hikâye buyken dikkat etmeniz gereken en önemli ve öncelikli şeyi geçmeyelim. Gizlilik! Eğer komşular sizi evde gezinirken görürse, sizi bir güzel dövüp farklı bir odaya atıyorlar. Odaya atmasının sebebi, canlarınızın her görüldüğünüzde azalması. Bunun yanı sıra şaka olarak yapılabilecek baya bir ürün var. Evde dolaşır birkaç işe yarar eşya bulup eşyaları ise mobilyadır, dürbündür, koltuklardır kullanıyorsunuz. Sonucu ise görülmeye değer oluyor. Komşunuz ne kadar sinirlenirse karakterimiz o kadar seviyor ve rahatlıyor.

Bölmelerde 6 yıldız mevcut. Bunun anlamı ise, eğer oyun başında size 3 yıldız doldurmanız gerektiğini söylüyorsa o 3 yıldız dolana kadar evden çıkamıyorsunuz. Doldurduktan sonra ise isterseniz evi daha da araştırıp tüm 6 yıldızı da doldurabilirsiniz, seçim sizin. Ancak sizden istenen dereceyi tamamlamanız zorunlu. Bu da en az 3 ya da 4 şaka ediyor.

Ses ve müziklere gelecek olursak eskilerden şaşmamayı müziklere çok dokunmamışlar. Çoğunlukla oyuna girerken kapatılan

müzikler vardır. Bu oyun o tarzda bir müzik barındırıyor. O yüzden çok iyi diyemeyiz. Ses konusunda oyunun ihtiyacı olandan fazla gürültü var. Gereklili mi, tartışılır. Animasyonların sürekli bir şekilde tekrar etmesi zamanla gözünüzü yorabiliyor. Ayrıca karakterlerin yavaş hareket ediyor olması 2020 yılında yaşayan ve oyun oynayan bir birey için sabır taşırın bir detay olabilir. Point & click türünde bir oyun olduğunu belirtmemize rağmen gene de uyaralım, oyun basit puzzle/bulmacalar üstüne kurulu. Özellikle eskileri anıp rahat bir şekilde oyun oynamak istiyorum diyorsanız açık oynayabileceğiniz bir oyun. Ancak uzun süreli oturup oynanacak tarzda bir oyun geliştirme memişler maalesef.

Oyunun artık eskiyen mekaniklerine el atılmadığını, fazla bir şeyin değişmediğini görmek beni üzdü. Her ne kadar oyun kendini biraz yavaş bir şekilde oynatsa da bir sonraki bölümü görme isteğiniz solmuyor. Bir sonraki adımda neler yapacağınızı ve komşunuzu ne kadar kızdırabileceğinizi size oyun düşündürüyor. Oynanması gereken bir oyun mu? Eğer küçüklüğünüzde oynadıysanız kesinlikle denemeniz gereken bir yolculuk. İlk defa oynayacaksanız, sizi gülümsetecek bir paket diyebiliriz.

◆ Şeymanur Özgür

## KARAR

**ARTI** Eskiden sevenler için iki paketi bir araya getiren bir yapım. Bölüm tasarımları halen hoş.

**EKSİ** Mekanikler biraz eskimiş. Yeterli mücadele hissi vermiyor.





Yapım SCS Software Dağıtım SCS Software Tür Simülasyon Platform PC Web americantrucksimulator.com

# American Truck Simulator: Colorado

SCS oyunlarında gördüğümüz en güzel DLC olabilir mi?

American Truck Simulator'ın rüştünü ispatlama noktası Oregon ve Washington eyaletleri oldu belki ama Colorado, başardıkları işi başka bir seviyeye çıkarma noktasında kilit eyaletlerden biri olacaktı. Temsilciler Meclisine gönderecekleri senatör sayısı olarak değil tabii ki. En azından biz öyle bekliyorduk.

ETS2'ye göre ATS'de en sevdiğim nokta, geçilen coğrafyalardaki rakım farklılığının hissiyatıydı. Birleşik Devletlerin yollarının genelde çok uzun düzlüklerden oluştuğu düşünülse de özellikle kuzeye çıkıldıkça deniz seviyesinden hayli yukarı noktalara ulaşılır mesela. Sıradaki DLC olan Colorado'nun en büyük şehri Denver. Rocky Dağları eteklerinde, 1636 metre yükseklikte kurulu ve yol üzerinde Mack Anthem'in motorunun bunu hissettirdiğine emin olabilirsiniz. Bir diğer ufak not, kışını tam 18 yıl önce gerçekleştiren Hard Truck: 18 Wheels of Steel'in başladığı nokta yine Denver idi. Colorado eyaletinin en meşhur yolu 'milyon Dolarlık Yol'. Taşı toprağı gerçekten de altın olan Million Dollar Highway ismini yol, adını inşaat sırasında yanlışlıkla bulunan altın madeninden alıyor. Kimisi için korkulu rüya, kimisi için de

gerçek bir beceri testi. Altın madenlerinin bolca bulunduğu uçurum kenarlarında direksiyon salladığımız bu otoyol, varış noktasına giderken önümüzdeki en büyük engel.

ATS'de ETS'ye oranla daha çok karşılaştığımız şeyler şehirlere kimlik kazandıran otoyol, heykel, tünel ve bazen tabela gibi unsurlardır. Colorado DLC'si ile bu unsurlar bir basamak daha öne çıkıyor. Eisenhower-Johnson Anıt Tüneli bunun en iyi örneklerinden. Köprüler, şelaleler, yol kenarlarında bulunan kayaların karakteristik yapısı. Eyaletler arası otoyol mimarisinin Oregon kadar keskin olmasa da değiştiğini görmek mümkün ve alışması biraz zaman alabilir. Idaho ile tanıştığımız seyir noktaları bu eklentiyle daha etkili kullanılmış. Yükselti farkı fazla olunca indiğimiz ve çıktığımız yokuş sayısı hayli fazla. Bu noktada Colorado'da bolca bulunan otoyol kenarlarında olası fren arızalarında kullanılması için yapılan kaçış noktaları görsel gerçekçiliği artırıyor.

13 yeni şehir ve 5 kasabanın yanında 5 adet yeni lojistik firması DLC içinde bulunuyor. Değiniilmesi gereken bir başka nokta da burada. Şehir içi tasarım ve yaşamın bizlere aktarılması giderek çok daha başarılı bir hal almaya başlıyor. Birkaç bina ve park halindeki araçların yerine sokak aydınlatmaları, lokal restoran ve mağazalarla uzun süren bir yolculuğun ardından burada hayat var diyebiliriz. Denver ve Colorado Springs şehirleri eyaletin en güzel örneklerinden. Bütün bunların yanında eklenti paketiyle eş zamanlı yayınlanan 1.39 güncellemesiyle değişen menüsü ve satın alınıp zevkimize göre şekillendirebileceğimiz alçak tabanlı treyler uzun süredir beklenen değişikliklerdi. Washington ve Utah eyaletlerine eklenen seyir

noktalarını da kesinlikle unutmamanız gerekiyor. Sevenleri için çok yavaş adımlarla ilerleyen ATS, Kuzey Amerika'da bir adım daha atarken doğuya olan yolculuğumuz için başarılı bir kilometre taşı olarak Colorado ile hayli tatmin edici gözüküyor. Pandemi kısıtlamalarının tekrar başladığı bugünlerde direksiyon başında Amerika'nın zorlu yollarını deneyimlemek için iyi bir zamanlama. Yakın zamana kadar araç çeşitliliği konusunda fazlaca eleştirilere maruz kalan American Truck Simulator'ün büyük bir atılım içinde oluşu heyecan yaratmaya devam ediyor. Eylül ayının sonunda Western Star 49X'in filoya katılımıyla birlikte sıradaki Freightliner Cascadia duyurusu da tatmin edici oldu. Kısaca, önümüzde alınmazsa olmaz bir eklenti paketi var, mutlaka edinin. **◆ Mert Uzun**

## KARAR

**ARTI** Türkiye'ye özel fiyatlandırma (29 tl). Zorlayıcı ve gerçekçi yol mimarisi  
**EKSİ** ETS'den giderek daha fazla oyuncu çalması(!)

90





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



Yapım Alter Games Dağıtım Daedalic Entertainment Tür Strateji Platform PC Web partisans-game.com

# Partisans 1941

Commandos serisini özleyenlerin kaçırmaması gereken bir oyun

Vatan sevgisi bambaşkadır. Özellikle vatan toprağı tehlike altında olduğunda, onu savunmak için sadece orduda görev yapan askerler değil, tüm vatan tek yürek olur. Partizan kelimesinin temellerine baktığımızdaysa aslında 12. yüzyılın erken dönemlerine kadar gitmemiz gerekir. Bu dönemde akıncılara karşı sivil halkın kendisini koruması olarak bilinen bu hareket, tarih boyunca farklı şekillerde kendisini göstermiştir. Misal, 2. Dünya Savaşı'nda Benito Mussolini'yi devirmeye çalışan komünistlerin mücadelesi

ve pek tabii yine 2. Dünya Savaşında Alman işgalindeki ülkelerde direniş hareketi gösteren hemen her ülke örnek verilebilir. Hatta Rus partizanların vakti zamanında Napolyon'un yenilmesine muazzam katkıları olduğu da bilinmektedir. Partisans 1941 isimli oyunda yılından da anlayacağınız üzere, bir grup Sovyet partizanını kontrol ediyoruz. Amacımızsa Nazi Almanya'sına elden geldiği kadar darbe vurabilmek. Belki bir grup partizanınız ama öyle görüyor ki yapabileceklerimiz çok ama çok fazla!

## Küçük bir grup mu?

Partizan fikri, genel olarak düşmanlara cephe arkasında zarar verme üzerine kuru olsa da gerektiği zaman silahlı çatışmaya da girmek demektir. Yani partizan gruplar sadece fiziksel eylemle değil, silahlı çatışmaya da girmeye hazır insanlardan oluşur. Oyuna girdiğimiz andaysa ilk olarak 90'lı yılların muazzam oyunu Commandos ile karşı karşıya geldiğimizi fark ediyoruz. Üç oyunu olan Commandos serisi, özellikle ilk oyunu ve eklentisi ile bambaşka bir oyun deneyimini beğenimize sunmuş, bugün bile yeni oyununun çıkması için bekleyen hayran kitlesi yaratmayı başarmış bir isimdir. Hal böyle olunca izometrik kamera yapısı ve kendisine ait özelliklere sahip farklı karakterlerin bir arada olduğu bir oyuna "merhaba" demiş oluyoruz. Evet, Partisans 1941 gerçekten de döneminde Commandos deneyim etmiş insanların bir dakikada alıcağı bir yapım. Öncelikle genel oyun yapısından bahsedelim. Oyunun geneline sessiz kalma teması hakim. Koşarak hareket ettiğimizde ya da herhangi başka bir ses çıkardığımızda anında dikkatler sesin geldiği tarafa kesiliyor. Hatta bazı bölümleri tamamen sessiz kalarak bitirmemiz gerekiyor. Harita üzerinde birçok kullanılabilir obje ve nokta mevcut. Etrafta bulunan objelerin içerisine saklanabildiğimiz gibi, evlerin içerisine dalarak







da ortadan kaybolabiliyoruz. Tabii evin içinin de boş olduğuna emin olmak lazım. Ayrıca evleri sıklıkla ziyaret etmekte fayda var zira içlerinden bolca eşya bulmak mümkün. Anlayacağınız olabildiğince sessiz kalıyor, gerekirse düşman askerinin dikkatini çekmek için farklı noktalara taş atıyor ve arkalarından sıvışıyoruz. Tıpkı Commandos'da olduğu gibi düşmanların görebildikleri açı ve mesafeleri takip edebiliyoruz. Öldürdüğümüz düşman birimlerini sırtlayıp çallıklara ya da içerisine girilebilir farklı noktalara gizlemek mümkün. Bu arada düşman birimleri çallılara girmedikleri sürece bizi asla görmiyorlar, ayrıca belirtmek istedim. Yani üzerinde saklanabileceğimiz, farklı yerlerde düşmana pusu kurabileceğimiz birçok farklı nokta olan bir haritaya sahibiz. Bu arada içerisine daldığımız görevler, sizin sabrınıza göre 20 dakika ile 30 dakika içerisinde tamamlanabilecek büyüklükte. Yani ne çok kısa ne de çok uzun ki bu da böylesine stresin yüksek olduğu bir oyun için ziyadesiyle yeterli bir süre. Harita tamam ama biz kimiz değil mi en sevdiğim okur? Gelin biraz da karakterlere bakalım...

### Disco disco?

Oyunda zaman içerisinde tanıştığımız ve tarafımıza katılan birçok karakter var. Genelde aynı anda üç karakter ile göreve çıkabiliyoruz. Her ne kadar bazı yetenekleri ortak olsa da genelde kendilerine has geliştirilebilir yetenekleri bulunuyor. Evet, bu oyunda geliştirilmeyi bekleyen bolca yetenek de var! Bir sonraki seviyeye geçmek için en az üç yetenek puanı harcamamız gereken yetenek ağacımızda, daha iyi silah kullanabilmekten, daha dayanıklı olmaya, daha uzak menzile ateş edebilmekten, daha yüksek engellerden atayabilmeye kadar uzanan birçok farklı geliştirilebilir yetenek bulunmakta. Karakterlerin kendilerine ait belirleyici özelliklere yatırım yapmak açık ara fark yaratıyor diyebilirim. Misal, "Sanek" isimli karakterin kılık değiştirme özelliği sayesinde düşman üslerine girip birçok eşyayı çalabiliyoruz. Diğer taraftan tüm karakterler bıçak ve SMG kullanabiliyor ama önemli olan ne kadar iyi kullanabildikleri. Neden mi? Çünkü yüksek seviye bir Nazi askerine, bıçak kullanmada hiçbir yeteneği olmayan bir karakter ile arkadan saldırı yaparsak, otomatik olarak direniş ile karşılaşırız. Bu direnmenin sonunda

düşman birimini ortadan kaldırsak da hem işlem çok uzun sürüyor hem de direnişi esnasında çok ses çıkıyor. Bu da anlayacağınız üzere etraftaki düşman birimlerini yanımıza çekiyor. SMG kullanma konusunda gelişmemiş olan karakterlerse silahın esas avantajı olan çoklu hedef saldırısını kullanamıyorlar. Ayrıca belirtmekte fayda var, benzeri oyunlardakinden farklı olarak Partisans 1941'da silahlar patlamaya başladığı zaman vuruş olasılığı hesapları devreye giriyor. Yani öyle ateş ettim öldü diye bir şey söz konusu değil. Özellikle yüksek seviye Nazi askerlerinin bizi kolaylıkla vurabildiğini de hatırlatmak isterim. Bu sebepten iyi siper almak çok ama çok önemli!

### Yemek de yapmak lazım

Cephede Commandos vari bir oyun deneyim ediyorken, arka planda geliştirebileceğimiz ve bir noktada düzenli olarak geliştirmemiz gereken kampımız söz konusu. Kamp içerisinde birçok farklı bina yapıp, bu binalara atadığımız birimlerimiz ile farklı üretimlerde bulunabiliyoruz. Misal silahları upgrade etmek için "Weapons Workshop" ya da iyileştirme ürünleri için "Medical Tent" yapmamız gerekiyor. Ayrıca bu ekran içerisinde gün döngüsünde de karşımıza farklı görev çıkıyor. Bu görevleri yapmak bolca bonus sağladığı gibi bir yerde de aç kalmamak adına bir grup askerimizi toplama görevlerine çıkarmamız gerekiyor. İlginç bir noktaya da burada parmak basmak isterim; aç kalmak büyük oranda moral düşürüyor ve düşük moral de tüm oyunun genelini etkiliyor olsa da öyle anlar ge-

liyor ki yerli halkın yiyeceklerini çalıp çalmama arasında karar vermemiz gerekiyor. Oyunun böylesine bir ikilem yaşatıyor olması ve yiyecek çalınca da morali düşürüyor olması gerçekten de ince bir detay olmuş diyebilirim. Tüm bu özelliklerinin yanıdaysa bugüne kadar yamalarla düzenlenmiş olmasına rağmen birçok bug söz konusu. Özellikle halen devam edenlerin başında, oyun içi ara sahne devreye girdiğinde, arka planda oyunun devam etmesi ve dolaşan düşmanlar tarafından fark edilip sahne sonunda ateş altında kalmak geliyor. Ayrıca çevrede bulunan tuzaklar ile düşmanları öldürmek de çok zor. Hala tek seferde üç düşmanı ay yerde yok edemedim! Ha bir de bayılmış olmasına rağmen bizi görüp ateş eden düşman birimleri favorim! Kamp içerisinde yapılacaklar da bir noktadan sonra tek düze hale geliyor diyebilirim. Yine de tüm eksilerine rağmen, karakter, yetenek ve strateji kullanımının harika şekilde harmanlandığı bir oyun olmuş. Başta strateji severler, akabindeyse tüm oyun severlerin deneyim etmesi gereken bir yapım. ♦ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Harika atmosfer.

Stratejik derinlik. Farklı karakterler ve yetenekleri. Tek düze kamp mekanikleri.

**EKSİ** Buglar!

85





Yapım SadSquare Studio Dağıtım SadSquare Studio Tür Korku, Gerilim Platform PC, PS4, XONE Web sadsquarestudio.com/pages/visage.html

# Visage

P.T. severler bu oyuna mutlaka bi baksın!

Bir Kickstarter kampanyası ile hayat bulan ve yapımcı SadSquare Studio'nun ilk oyununu olmakla beraber göz bebeği konumuna da ulaşan Visage, gerek grafiksel tarzı gerekse içeriği bakımından rahmetli Silent Hills P.T. yi anımsatan bir oyun. Sadece anımsatmakla da kalmıyor, karanlıkta hüküm süren kötülükle de bayağı güzel geriyor.

Visage'da kontrolleri ele aldığınızda bir sürü odası olan kocaman mı kocaman bir evdesiniz. Kim olduğunuz veya ne yapacağınıza dair hiçbir fikrinizin olmamasının yanında, evdeki uğursuz havayı da daha ilk saniyeden içinize çekiyorsunuz. Hal böyle olunca, yani size yönlendiren herhangi bir içerik olmayınca epey bir savunmasız başlıyorsunuz oyuna. Kapkaranlık çamaşır odasından gelen bir tıkırtı yahut televizyonun kendi kendine açılması veya gjirdiğiniz kapının durduk yere kapanması gibi doğaüstü olaylar zaten sizi germeye yetiyor. Bunun gibi sizi rahatsız edecek o kadar çok faktör var ki. Bu tarz oyunlardan alıştığımız sizi kovalayan bir kötülüğe gerek duymuyorsunuz bile. P.T.'ye benzeyen yönü ise nefes almanızı zorlaştıran koridorlar ve

sanki arkanızda bir şey varmış hissi uyandırması arkadaşlar.

Bu lanet evde yönettiğimiz karakterin adı Dwayne. Lanet ev diyorum çünkü bu evde birçok trajedi yaşanmış. Ev sahipleri kafayı sıyırılmış, intihar etmiş ve daha nice çeşitli kötülük görmüş bu duvarlar. Bizim Dwayne de evin büyüüne kapılmaya başlamıştır çünkü oyunun henüz başında öğreniyoruz ki haftalardır evden çıkmamış. Evde "artefact" olarak adlandırılan anahtar eşyalar bulunmakta. Bu eşyaları bulduğumuzda ölen sahibinin deliliğini anlatan bölüm başlıyor ve işler ciddileşiyor. Hikayenin, daha doğrusu hikayelerin tamamı aynı evde geçiyor ama dönemine göre eşyaları farklılık gösteriyor. Öncelikle karanlıktan muhakkak kaçınınız. Dwayne'nin karanlıkla sorunu var ve karanlıkta fazla kalırsanız gerilmeye başlıyor. Oyunda buna "sanity sistem" yani ruh sağlığı sistemi adı verilmiş. Bu durumdan kurtulmak için size ya ışık lazım (ampul, mum, çakmak gibi) ya da evde bulabileceğiniz sakinleştirici ilaçlardan. İkincisi ise, ev de düşmanınız bunu bilin. Yer değiştiren eşyalar, aniden kararan odalar, adeta hayata geçen bir mutfak gibi nice psikolojik etmen Dwayne'e musallat oluyor. Kısacası herkes düşman. Oyunun Unreal Engine 4 ile oluşturulan grafikleri göz kamaştırıyor. Özellikle en yüksek ayarlarda evin atmosferini gerçek anlamıyla yaşıyorsunuz. Daha da tatlı olansa ses efektleri. Bir çekmece açılırken bile yılların getirdiği geçirmişlik ile ancak bu kadar gıcırdayabilirdi! Bir de kulaklık ile oynuyorsanız yaşadığınız çünkü ha bire bir tıkırtı, aniden yükselen bir ses duyacaksınız. Peki, oyunun sıkıntısı var mı veya nedir diye soracak olursanız hiç dü-

şünmeden envanter sistemi derim. Bir nesneyi kullanmak oyunu yavaşlatır mı? Visage'da gördük ki evet. Envanteri aç – seç – şu tuşa bas derken bazen parmaklar birbirine dolanıyor. Niye mi? Peşimde bir şey var ve önümdeki kapıyı açmam lazım da ondan. Açık konuşayım, şu arayüzün komple elden geçirilmesi görüşündeyim.

Visage, korkudan ziyade sürekli geren ve diken üstünde tutan bir yapımdır. Üstelik bu işini de iyi yapıyor. P.T'den ilham alınması ve beklenmedik derecede korkutucu olması ise güzelce gerilip stres atmaktır! İsteyen arkadaşlar varsa doğru adres Dwayne'gilin kocaman evidir.

◆ Rafet Kaan Moral

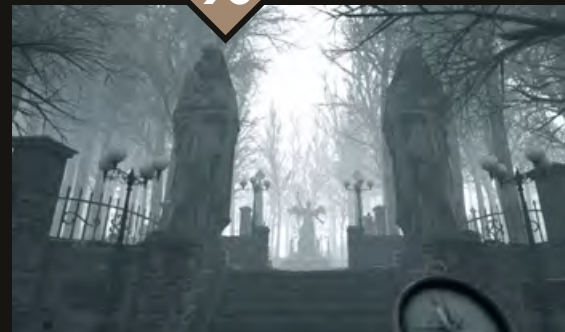
## KARAR

**ARTI** P.T.'den ilham alınmış.

Bir hayli korkutucu olması. Grafikleri ve ses efektleri şahane. Farklı senaryolar ile korkuyu taze tutması

**EKSİ** Envanter yönetimi hantal ve nesnelere kullanmak biraz sıkıntılı

90







Yapım Harmonix Dağıtım NCSoft Tür Müzik Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [www.fuser.com](http://www.fuser.com)

## Fuser

Harmonix yine etkileyici bir oyunla karşımızda!

Dünya çapında ünlü bir DJ olma hayalleriniz varsa, Fuser'ın tam size göre olduğunu söyleyebilirim. Fuser ilk bakışta çok kolay bir oyun değil, öğrenilmesi gereken çok fazla hamle var. Tek kişilik olan hikâye seçeneğini oynadığınızda oyunla ilgili eğitim de almış oluyorsunuz, bu yüzden buradan başlamanızı önerebilirim. Kulağa hoş gelecek, başarılı mixler yapabilmek için tüm hamleleri öğrenmeniz gerekiyor.

DJ'lik kariyerine giriş yapmadan önce karakterinizi dilediğiniz gibi şekillendirebilirsiniz. Maskeler, ilginç saçlar, dövme gibi birçok özellik var ve bölümleri geçtikçe yenileri de ekleniyor. Bir hip hop partisine, 70'ler kostümüyle çıkmayacağınız için karakterinizin kostümü, saçlarını ya da takılarını performans öncesinde de kişiselleştirebilirsiniz hatta bununla kalmayıp sahnedeki ışıklar, renkleri, şovda kullanılacak efektleri de değiştirebilirsiniz.

Pop, rock, country, hip hop ve daha birçok türde hepsi de popüler olan 100'den fazla şarkı var. Oyuna başladığınızda bu şarkıların hepsi açık değil ama kazandığınız puanlarla yenilerini satın alabilirsiniz. Neticede belli bir sayıda şarkıyı seçip, ilk performansla başlıyoruz. Her şarkının 4 renk kodlu bileşeni var ve bunlar davul, bass ya da synth, gitar ve vokal için uygulanıyor. Hikâye modunu oynarken, size verilen komutlarla çalışıyorsunuz. Şarkı ismi, türü, 1980'lerden bir parça çalmanız gerektiği söy-

lenebilir ama bu plakları pikaba yerleştirirken BPM'e uygun koymalısınız eğer olmazsa ahenk bozulduğu için seyircinin beğenisi azalabilir ve başarılı bir performans sahneleyememiş oluyorsunuz. Beğeni kutucuğu boşalırsa gösteri erken bitiyor ve o bölümü geçemediğiniz için tekrarlamamız gerekiyor ama ayarlar bölümünde "no fail mode"u seçtiğinizde ne kadar başarısız olursanız olun sahneyi tamamlamadan inmeniz engelleniyor.

Bir seviyeden sonra "no fail mode" seçerek oynadığımızı itiraf edebiliriz çünkü oyun çok fazla zorlaşıyor. Hem yapmak gerekenler hem de seyirci istekleri karşısında ne yapacağınızı şaşırabilirsiniz. Fuser gerçek değerini tam olarak hamleleri öğrendikten sonra buluyor, bunun için de çok da kısa olmayan bu hikâye kısmını bitirmemiz iyi olacaktır. Teknik bilgileri öğrendikten sonra, sadece müziğin sesine kulak vererek doğru mixler yaratabilecek kıvama gelmiş oluyorsunuz. Yaptıklarınızı kaydedip Fuser'ın kendi alanında da paylaşabilir ve her hafta yapılan etkinliklere de kendi mixlerinizi gönderebilirsiniz.

Multiplayer seçeneği de mevcut, başkalarıyla da oynayabileceğiniz gibi özel bir şov hazırlayıp sizi dinlemesi için arkadaşlarınızı çağırabilirsiniz. Fuser, sadece menüde olan şarkıları arka arkaya çalma oyunu değil aksine kendi müziğinizi yaratmanız için çok fazla seçenek sunuyor. Müzik aletlerinin menülerine

girip yaptığınız değişikliklerle, kendi müziğinizi oluşturma imkânı sağlıyor ya da orada bulunan 100 parçadan sample alıp yeni bir şarkı yaratabiliyorsunuz. Fuser'ın bu özelliklerini daha iyi öğrenebilmek için ayrı hikâye kısmı dışında ayrı bir eğitim bölümü belki daha iyi olabilirdi. Grafikler oldukça renkli ama daha farklı atmosferler hazırlanabilirdi. Yine de şu haliyle bile teknik müzik bilgisi olan ya da geliştirmek isteyenlere oldukça yardımcı olabilecek bir oyun.

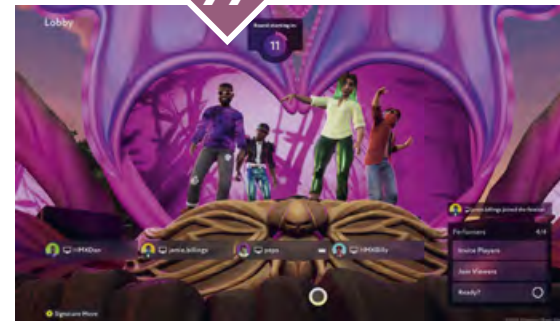
◆ Nevra İlhan

### KARAR

**ARTI** Popüler şarkıların seçilmesi, gerçekçi olması, yeni şarkılar yaratabilme imkânı

**EKSİ** Hikâye kısmı daha uzun olabilirdi. Eğitim bölümü vasat.

77







Yapım Edelweiss Dağıtım XSEED Tür Aksiyon, Simülasyon Platform PS, PS4, Switch Web sakunaofriceandruin.com

# Sakuna: Of Rice and Ruin

Şirin mi şirin bir peri masalına buyurun

Bir varmış, bir yokmuş... Çok uzaklarda bir diyarda Mihashira Capital isimli, tanrıların ve tanrıçaların yaşadığı bir şehir bulunurmuş. Bu şehir insanların yaşadığı topraklara çok uzak olsa da iki diyar birbirine uzun bir köprü ile bağlanmış. Bu şehirde birer tanrı ve tanrıçanın şımarık mı şımarık bir kızı varmış. Kendisine Prenses Sakuna denirmiş. Hal ve tavırlarının yanında görüntüsü de şımarık bir çocuktan farksız olan Sakuna aslında tanrıça soyundan gelmenin avantajı olarak çok da yaşlıymış. Günlerden bir gün bir grup insanın kendisi yüzünden saraya sızdığını ve pirinç stoklarını yediklerini görünce çok üzülmüş, derken neden olduğu bir kaza sonucu, bütün ambarın patlamasına ol açmış. Yönetici tanrıça Lady Kamuhitsuki bunu duyunca çok kızmış ve şımarık prensesimizi ve kazada rolü olan insanları, şeytani yaratıklarla dolu olan bir adaya sürmüştü. Ağlaya zırlaya da olsa cezasını kabullenen Prenses Sakuna'nın görevi, beraber sürüldüğü insanların da yardımı ile Isle of Demons isimli bu adadaki

şeytani varlıkların kökünü kazımakmış. Gelin görün ki bir tanrıça dahi olsa karnı acıkan ve yorulan Sakuna, burada çiftçiliği ve tarımı da öğrenerek hayatta kalmak zorundaymış. Masalın sonu ne garip bitti değil mi? Çift süren, tarlayı gübreleyen, hasadını birinci elden toplayan bir tanrıça düşünsenize? Aslında masalın sonu burada bitmiyor. Hatta asıl maceramız buradan sonra başlıyor. Yapımcı ekip Edelweiss, Sakuna: Of Rice and Run ile bir hayli farklı iki farklı mekaniği birleştirerek farklı ve ilginç bir deneme yapmış. Senaryoyu yukarıda anlattım, peki oyunumuz bize başka neler sunuyor? Şeytani varlıkların kol gezdiği adaya ulaştığımızda bir dönem Sakuna'nın anne ve babasının yaşadığı bir ev buluyor ve burada hayatımızı sürdürüyoruz. Oyunda iki temel amacımız var. Dünya haritasındaki alanları gezerek side-scrolling aksiyon bir deneyim ile düşmanlarla savaşmak, haritadan çeşitli kaynaklar toplamak ve daha geniş alanları zamanla şeytani yaratıklardan temizlemek. Diğer bir amacımız ise evimizin bulunduğu alanda pirinç tarlalarını ekmek ve biçmek. Ancak bu işin pek de kolay olmadığını belirtmek istiyorum. Yapımcı ekip, çiftçilik mekaniğini oyuna hiç de öylesine yerleştirmemiş. Toprağı ne kadar iyi sürdürdüğümüz, tohumları nasıl ektiğimiz, tarlanın su miktarını nasıl ayarladığımız, tarladaki yabancı otları ihmal etmeden temizlememiz ve hatta gübrelemeyi doğru şekilde yapmamız son derece önemli. Hasat almak kolay olsa da hasadın ne kadar kaliteli olduğu çok ama çok önemli. Sadece hasat almak da yetmiyor aslında.

Toplanan pirinçlerin kurutulması ve ezilmesi gibi işlemleri de dikkatle yapmak gerekiyor. Sorun şu ki çiftçilik oyunun önemli bir parçası olmasına rağmen oyun size bunu yeterince iyi şekilde öğretmiyor ve ilk hasatlarda bir hayli kalitesiz ürünler çıkabiliyor.

Öte yandan oyunun aksiyon bölümünde akın akın düşmanlarla ve zaman zaman bosslarla karşılaşılıyorsunuz. Yeni bölümler açıldıkça düşmanları yok etmek de zorlaşıyor. Hatta geceleri ava çıkmak, düşmanlar çok daha güçlendiği için iyice problem oluyor. Ancak siz de ekibinizde bulunan insanların yardımıyla daha güçlü silahlar elde edebiliyor, yeni yetenekler açabiliyor ve daha güçlü saldırılar yapabiliyorsunuz.

Sakuna, beklediğimden daha eğlenceli ve geniş içerik sunan bir yapımdı. Oyundaki her bir karakter ile eşitli sebeplerle etkileşim kurabilmeniz mümkün. Tavemon'dan çiftçilik öğrenirken, Kinta'ya doğru malzemeleri getirdiğinizde size daha güçlü silahlar sunuyor mesela. Myrthe ise akşam yemekleri ile enerjini toplamınızı sağlıyor ve bu yemeklerde geçen sohbetler ile karakterlerin arka plan hikayelerini öğrenebiliyorsunuz. Alın, deneyin. ♦ Enes Özdemir

## KARAR

**ARTI** Eğlenceli karakterler, detaylı çiftçilik mekaniği, savaş sistemi eğlenceli.

**EKSİ** Bazı mekanikler yeterince anlatılmıyor.





Yapım Drakhar Studio Dağıtım Outright Games Tür Platform Platform PC, PS4, XONE Web www.drakharstudio.com

# PAW Patrol Mighty Pups Save Adventure Bay

Hamarat beyleri ve hanımları sahneye alalım!

Ünlü çocuk kanalı Nickelodeon'un fırından çıkan ve ülkemizde de Netflix'te Pati Devriyesi adı altında yayınlanan eserin bir oyunu var karşımızda. Açık konuşayım; incelemesi çok zor oldu çünkü gerek animasyonun gerekse oyunun kitlesi tamamen yedi yaş altı. Bol bol kemik topladım, çiçek suladım, yolları engelleyen kayaları kaldırdım ve toprak eşeledim. Amacımız ise harabeye dönen Macera Koyu'nu kurtarmakmış!

Oyunun hem iyi hem de kötü yanı; dediğim gibi yedi yaş altı çocuklarımıza/kardeşlerimize hitap etmesi. Bir yetişkin olarak

köpekçiklerin soluksuz macerasından tat almak nerdeyse imkansız gibi. Genelde birbirini tekrarlayan platform elementleri, mini oyunlar, şarkılar ve türküler eşliğinde ilerliyoruz oyunda. Ayrıca Steam üzerinde 61 TL gibi bir fiyata satılmakta. Çocuğum olsa ve ısrarla istese PC sürümünü belki alabilirim fakat PSN'de satış fiyatı 284 TL ve hayatta bu parayı vermem. Resident Evil oyna derim, orada da zombi köpekçikler var der, işin içinden sıyrılmaya çalışırım.

PC sürümü demişken, yaptığım geniş kapsamlı araştırmaya göre öğrendim ki PC sürümün-

de klavye&fare desteği yokmuş. Yani bir gamepad gerekli. Açıkçası komik bir durum fakat öte yandan minik parmakların klavye ve fare kombinasyonları için uygun olmadığını da düşünmüş olabilir sevgili yapımcılar. Toparlayacak olursam, Pati Devriyesi renkli tarzı ve sevimli köpekçikleri ile çocukluğumu eğlendirebilir belki ama bir yetişkin gözü ile baktığımızda birbirini tekrarlayan öğeleri ve oyunları ile, garip seslendirmeleri ile "değişik" oyun. ♦ **Rafet Kaan Moral**

68

Yapım Croteam Dağıtım Devolver Digital Tür FPS Platform PS4, XONE, Switch Web www.croteam.com

# Serious Sam Collection

AAAAAAARRRRRRRGGHHHHHHH!!!

Son dönemde oyun sektörü inanılmaz bir kısır döngüye girdi. Bırakın yenilikçi oyunları, yeni oyunları dahi daha az görür olduk. Aynı oyunlar HD, Super, Remastered vs. takılar olarak tekrar tekrar önümüze sunuluyor. Serious Sam serisi de neredeyse 20 yaşına girmiş olmasına karşın Croteam'ın sinekten yağ çıkartma çabası aynen devam ediyor. Daha önce HD takısı alan The First Encounter (TFE) ve The Second Encounter'ın (TSE) yanı sıra, kısmen daha yeni bir yapım olan Serious Sam 3: BFE'i de yanına alarak 2013 yılında Xbox 360 için piyasaya çıkan Serious Sam Collection, bu sefer PS4, Xbox One ve

daha önemlisi Switch için raflardaki yerini aldı. PS4 ve Xbox One tarafının üstünde durmayacağım zaten HD hali bile 10 senelik olan yapım, her iki konsolda da standart bir deneyim sunuyor. Switch tarafında ise handheld modu sayesinde istediğimiz yerde Serious Sam oynayabiliyoruz. En azından Croteam'ın hedefi bu. Ne var ki TFE ve TSE oldukça iyi çalışırken BFE ciddi anlamda performans sorunları yaşıyor. Oynanamaz demek acımasızlık olur belki ama BFE'nin oldukça başarısız bir oyun olduğunu da düşününce Collection'ın yalnızca TFE ve TSE'den oluştuğunu varsayıp BFE'yi es geçebilirsiniz. TFE ve TSE tarafında oynula ilgili bir sorun

olmasa da Switch'in beni inanılmaz zorladığını söyleyebilirim. Ne orijinal Switch ne de Switch Lite kontrolleri sebebiyle bana sorarsanız FPS'e uygun değiller. Bu oyunlar için Pro Controller şart. Tabii TV'de oturup Serious Sam oynamak ister misiniz onu bilemiyorum. Fiyatını da düşününce Serious Sam Collection'ı konsollarda edinmek yerine, bu günlerde "kötü" olarak andığımız bilgisayarların dahi rahatlıkla çalıştırabileceği TFE ve TSE HD'ini neredeyse bedavaya edininp "AAARRGGHH" sesini işitebilirsiniz. ♦ **Tolga Yüksel**

55







Yapım Berzah Games Dağıtım Berzah Games Tür Aksiyon Platform PC Web berzahgames.com

# Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü

Yerli ve milli destan nasıl olur merak edenler için.

Ankara'da bulunan yapımcı Berzah Games'in son oyunu Uruz: Er Kişinin Dönüşü, Türk yapımı olduğu ve Türk mitolojisinden (Dede Korkut Hikayeleri) esinlendiği için bizim dikkatimizi doğal olarak daha fazla çekti. Ortada yerli ve milli bir oyun olunca insan tabii ki daha çok övmek ve kötü yanlarını görmezden gelmek istiyor lakin objektifliği koruyup diğer oyunlarda olduğu gibi, torpil yapmadan incelemeye çalıştım.

Piksel tarzı grafikleri ile dikkat çeken Uruz, daha ilk gördüğümüzde bizi Orta Asya'ya götürüyor. Hikâyelerde bahsi geçen Kazan Bey'in oğlu Uruz ana karakterimiz. Düşmanlarınca tutsak edilmesi de hikâyenin çıkış noktasını oluşturuyor. Buna göre, bir gece kutlama hazırlıkları yapılırken karanlık güçler yer altından ansızın çıkarılır ve Uruz'un obasına saldırır. Uruz'u artık zorlu ve karanlık bir macera beklemektedir. Uruz, bu düşmanı alt etmek için uzun bir yolculuğa çıkacak

ve şamanların da yardımı ile efsanelerdeki "Er Kişi" olarak, kötülüğü yenmek için geri dönecektir.

Oyunda kontrolleri ele geçirmeden önce bizi Uruz'un doğumundan başlayan uzunca bir video karşılıyor ve olan biteni detayıyla açıklıyor. Elbette oyun Türk yapımı olduğu için Türkçe altyazı seçeneği ile tadını çıkarabiliyorsunuz. Türkçe altyazı dedim çünkü oyunda herhangi bir dilde seslendirme bulunmamakta. Kontroller size devredildiğinde ise kontrollere alışma süreci başlıyor. Yürümek veya saldırmak gibi standart tuş kombinasyonlarının yanında, benim dikkatimi çeken ve tuhafıma giden şey envanter kontrolleri oldu. Envanterinizde bulunan eşyalara doğrudan tıklayamıyorsunuz. Önce shift tuşuna ve ardından envanterinizde bulunan eşyanın numarasına tekabül eden tuşlara basmak zorundasınız. Sanki yolu uzatmışlar gibi geldi bana. Diyelim ki bir sandık var ve anahtarı envanterinizde. Sandığın önüne

geçiş shift tuşuna basacak ve sonra gerekli rakama tıklayacaksınız. Şimdi, ilk bakışa ne var bunda diyebilirsiniz lakin doğrudan envanteri açıp imleç ile sürüklemek varken neden böyle bir yol seçilmiş ki? Ayrıca burada okurken tam anlaşılıyor olabilir ama bu oyun deneyimini yavaşlatan bir özellik. İki adet ana silahımız bulunmakta: Kılıç ve yay. Kullanması kolay ama kılıç dövüşleri bana biraz hantal geldi. Vurma hissiyatını pek veremiyor ve kılıcı sallarken oyundan o tadı alamıyorsunuz. Bir de ilerledikçe elde edeceğimiz mistik güçler var. Bildiğiniz büyü işte. Onları kullanmak daha zevkli. Tabii sınırları var. Mistik gücünüzü gösteren barınız bittiğinde gücünüzü kullanamıyorsunuz. Ayrıca oyunda Uruz'u güçlendirme imkânı da yakalıyoruz. En basit örneği ile daha uzun bir sağlık barı gibi. Çizimler ve farklı mekânlar oyuna renk katsa da bir müddet sonra aynı şeyleri yapmaya başlıyorsunuz. Neyse ki bu durum çok uzun sürmüyor çünkü 7 – 8 saatlik bir oynanış süresinden sonra oyun sona eriyor. Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü, Türk kültüründen esintiler taşıdığı için bize farklı gelebilir lakin sübjektif olarak değil de objektif olarak baktığımızda oynanış süresi, içeriği ve oynanabilirliği ile kendi türünde tutunabilecek bir noktada. Özellikle grafiksel tarzı ve Türkçe içeriği ile bir şans verebilirsiniz.

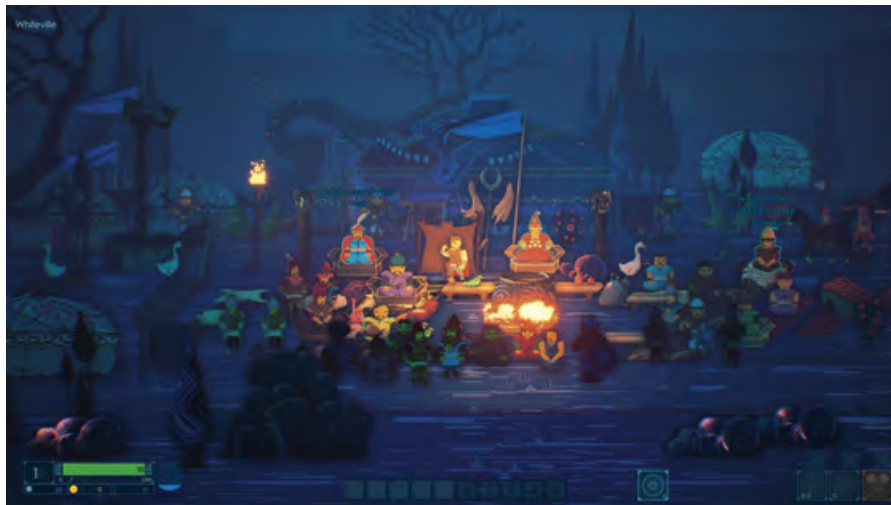
◆ Olca Karasoy Moral

## KARAR

**ARTI** Türk destanlarından esinlenilmiş olması. Sanat tarzı çok hoş.

**EKSİ** Envanter sistemindeki gereksiz kombinasyonlar. Kılıç dövüşleri daha iyi olabilirdi.

75







**Yapım** Young Horses **Dağıtım** Young Horses **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, PS5, Mac **Web** [epicgames.com/store/en-US/product/bugsnax/home](http://epicgames.com/store/en-US/product/bugsnax/home)

## Bugsnax

Yemek yemeyi seven oyuncuları içeri alalım...

Çocuk oyunu diyip geçmeyin, görüldüğünden çok daha farklı bir macera bizleri bekliyor. Alice'in Harikalar Diyarı gibi garipliklerle dolu ilgi çekici bir dünya... Orası neresi diyecek olursanız, tabii ki Snaktooth Island. Burada karşılaşacağınız tiplere inanamayacaksınız. Bugsnax da adadaki temel yaşam kaynağı. Adını "Bugs (Böcek)" ve "Snacks (Atıştırılabilir)" anlamına gelen iki kelimenin birleşiminden alan bu sevimli yaratıkları yakalayıp tüketiyoruz. Oyunda toplamda 100 farklı Bugsnax türü bulunmakta ve bunları yakalamanın da yine binbir türlü yolu var. Ortalama yedi, sekiz saatlik bir ana hikâye

akışını tamamladıktan sonra birkaç saatlik deneyim görevi bulunuyor. Ancak oynarken bir noktadan sonra oyunun kendini tekrar ettiği hissine kapılıp biraz sıkılabilirsiniz. Bu açıdan bitirene kadar aralıksız olarak oynanabilecek bir oyun değil. Neticede oyunun çok büyük bir bölümünde yaptığımız şey Bugsnax yakalamak. Araya biraz daha çeşitlilik ve nispeten biraz daha zor görevler de eklenseydi, oyun kendi nirvanasına muhtemelen erişebilirdi.

Birazcık da oyunun hikâyesine değinmezsek olmaz tabii. Oyuncu iki tane arkadaşımız kayboluyor, Elizabert ve Eggabell kişile-

ri. Biz de bu arkadaşları arama derdine düşüyoruz. Ana hikâyesi hakkında çok da fazla spoiler vermek istemiyorum, eğlencesi kaçmasın ama oyunda değinilecek çok fazla minik ayrıntısı var.

Sonuçta, bu ay PsPlus'ın PS5 ödül oyunlarından biri olduğunu da hatırlatmak gerek. Özellikle boş zamanlarda vakit öldürmek için ya da aşırı stresli bir günün ardından, yoğun bir iş gününün ardından rahatlamak için oynayabileceğiniz pozitif hisler dolu tatlı bir oyun. ♦ **Gizem Kiroğlu**

73

**Yapım** Bacroynm **Dağıtım** AMC **Tür** Simülasyon **Platform** PC **Web** [www.playairplanemode.com](http://www.playairplanemode.com)

## Airplane Mode

Heh, bir yolcu simülasyonu eksikti.

2020'de uçakla bir yerlere gitmeyi özlemiş olduğumuzu düşünen Hosni Auji, bu ihtiyacımızı gidermek için uçak yolcusu olduğumuz bir simülasyon geliştirmiş. Oyunda biri 2 saat, diğeri ise 5 saat 45 dakikadan oluşan iki uçuş var ve bunlar gerçek zamanlı. Kaydetme gibi bir özelliğinin olmadığını ve her seferinde baştan başlamak gerektiğini de yirmi dakika kala oyunu kapattığımda, acı bir şekilde öğrenmiş oldum.

Uçakla seyahat etmenin en eğlenceli tarafının bir yere gitmek olduğunu düşünüyorsanız, bu oyun size göre olmayabilir çünkü yolcu olarak yaşadığınız birebir her şeyi, evinizden çıkamadan yaşamış oluyorsunuz. Bunun içinde bebek ağlaması, turbülans, bitmek bilmeyen anonslar gibi sıkıcı olaylar da var ama her uçuşta bu sorunlar değişebiliyor. Önemli olan, her uçuşta ne yaşanacağını görmek için tekrar tekrar uçacak sabrınız var mı? Karşınızdaki küçük ekranda rotayı takip edebilir, siyah beyaz bir film ya da çizgi film izleyebilirsiniz. En ilkel halleriyle solitaire ve blackjack oynamak da seçenekler arasında. Telefonunuzu kurcalayıp, havayolu şirketinin dergisinde bulunan sudoku ve bulmacaları da çözebiliyorsunuz. Oyunda yaklaşık bir saat geçirdikten sonra uçakta yaşanan, kapalı kalmış bir yere gidememe halini ve sıkıntıyı çok yoğun bir şekilde hissetmeye başlıyorsunuz. Film seçenekleri ve oyunlar arttırılabilir, yemek

gibi bir opsiyon sunulabilir ya da yanınızdaki yolcuyla sohbet etmek gibi özellikler eklenebilirdi, ne bileyim. Airplane Mode'un sizi eğlendirmek ya da güzel zaman geçirmenizi sağlamak gibi bir amacı yok, aksine uçak yolculuğunun ne kadar sıkıcı olduğunu hatırlamanıza yardımcı oluyor. Airplane Mode'u satın alabilirsiniz ama zevk alacağınıza dair bir söz veremem. ♦ **Nevra İlhan**

60







Yapım Nintendo Dağıtım Nintendo Tür Strateji, Macera Platform Switch Web pikmin3.nintendo.com

# Pikmin 3: Deluxe

Yaşam uğruna meyve arayışı!

Nintendo oyunları her zaman ilgimi çekmesine rağmen nihayet geçtiğimiz ay bu evrene giriş yapmayı başardım. Elbette sektörün takipçisi olduğum için Nintendo evrenini hakkında fikir sahibi olsam da bu alanda oyuncu olmam ile beraber, daha önce dikkatimi hiç çekmemiş veya duymadığım oyun serileri ile de haşır neşir oldum. Pikmin serisi de işte bu serilerden biri. Pikmin 3 Deluxe, daha önce Wii U için çıkan Pikmin 3'ün Switch'e hazırlanmış bir versiyonu. Daha önceki oyunları ile de GameCube ve Wii'de kendini gösteren Pikmin serisi, aslında Nintendo evreninin sevilen bir oyunmuş da benim haberim yokmuş. Switch ile beraber ben de bu strateji macera ekseninde ilerleyen oyuna adımımı attım

ve açıkçası bir hayli eğlendim. İsterseniz gelin yakından oyunun neler sunduğunu inceleyelim.

Pikmin 3, kendi gezegenindeki yiyecek stokları sınırlı hale gelmeye başlayan üç maceracının galakside yolculuğa çıkarak yeni gezegenlerde, yeni yiyecek stokları aramaya çıkmasını konu ediniyor. Adeta Şirinerler boyutlarında olan ekibimiz, astronot kıyafetleriyle son derece tatlı bir görüntü sergilerken, gezegenlerden birine yolculukları sırasında, tam da atmosfere girmek üzereyken gemileri arızalanıyor ve yere oldukça sert bir inişi yapıyorlar. Ancak bu şanssız an maceracılarımızı birbirinden ayırıyor ve üç maceracımız bu yeni gezegeni keşfetmeye başlıyor. Öncelikle temel amaç üç arkadaş olarak birleşmek ve daha sonra gezegeni keşfederek yeni meyveler bularak yiyecek stokları oluşturmak.

Oynanıştaki temel noktayı Pikmin isimli tatlı yaratıklar oluşturuyor. Maceracılarımız keşfe çıktıkları gezegende bu yaratıklara rastlıyor ve onları kendi yararlarına kullanabildiklerini fark ediyor. Adeta bir ordu kumanda eder gibi onları farklı görevlere göndererek keşif sırasında kullandığınız mini bulmacaları çözebilirsiniz. Önemli olan özelliklerden biri farklı renklerde pikminler olması ve bunların farklı yeteneklere sahip olmaları. Sarı, mavi, kırmızı ve siyah pikminleri farklı işleri yapmaya göndermek bana Overlord'u hatırlattı.

Pikmin türlerine daha yakından bakmak faydalı olacaktır. Kırmızı pikminler özellikle savaşta bir hayli etkililer. Sizi avlamaya çalışan düşmanlarla karşılaştığınızda kırmızı pikminleri onların zayıf noktalarına fırlatırsanız bir karınca sürüsünün büyük bir böceği devirmesi gibi onu yok ediyorlar.

Sarı pikminler ise daha uzak mesafelere fırlatılabilirken, diğer pikminlerin boğularak öldüğü sularda mavi pikminler yüzebiliyor. Son olarak siyah pikminler ise elmas gibi sert kayaları ve geçitleri kırabiliyorlar. Peki tüm bu pikminler nereden geliyor dersiniz, pikminleri üretmek için çeşitli kaynaklar buluyor ve bunları pikmin kovani ile üretim yapıyorsunuz.

Gün gün ilerleyen oyunda akşam saatleri geldiği zaman maceracılarımız uzay araçları ile atmosfere geri dönüyorlar ve sabah olduğunda tekrar keşif yapıyorlar. Bu nedenle oyunda zamanı verimli kullanmak oldukça önemli. Yiyecek stokları bitmeden yeni yiyecekler bulmanız ve karanlık çökmekten uzay geminize dönerek, pikminlerinizi kovana yerleştirerek güvende kalmanız gerekiyor. Üç farklı zorluk seviyesine sahip oyunda normal zorluk seviyesini tercih eden bir oyuncu olarak hangi pikminin ne işe yaradığını keşfettikten sonra bulmacaları çözmek pek de zor olmadı.

Aynı Switch üzerinden co-op olarak da oynayabildiğiniz oyunda online mod olmaması ise biraz can sıkıcı. Farklı oyuncularla beraber bulmacaları çözmek bir hayli eğlenceli olabilirdi açıkçası. Pikmin 3 Deluxe başlangıçta bir hayli soğuk karşıladığım ancak oyunun içine girdikçe beni içine alan hoş bir yapım oldu.

◆ Enes Özdemir

## KARAR

**ARTI** Oyun öğreticisi son derece başarılı, pikminlerin oynanışı eğlenceli, başarılı kaynak kontrolü

**EKSİ** Online oyun modu olmaması





Tür Adventure Platform Apple Arcade **Fiyat** Apple Arcade ile ücretsiz

## South Of The Circle

Çok başarılı bir aşk ve hayatta kalma hikayesi

1964'te Amerika önderliğinde Batı Bloku ile Sovyetler Birliği'nin başında olduğu Doğu Bloku arasında yaşanan Soğuk Savaş'ın yaşandığı yıllardayız. Bu oyun hem bir aşk hikâyesi hem de hayatta kalma mücadelesi. Küçük bir uçaktayız, pilotun sakatlanması üzerine sonradan Antarktika olduğunu öğrendiğimiz karlı bir yere iniş yaparak, karakterimiz Peter'in yardımcı olacak birilerini aramasıyla başlıyor oyun. Kontroller oldukça basit, gitmesini istediğimiz yere dokunduğumuzda gidiyor, etkileşime geçmesi gereken nesnelere daireler oluşuyor, diyaloglarda da olumlu, olumsuz tepki seçenekleri var ama hikâye odaklı bir oyun olduğu için bu cevaplar, gidişatta çok da etkili değil. Peter, uzakta görünen bir binaya ulaşmaya çalışırken, o karlı atmosfer

bir anda renkleniyor ve kendimizi bir tren kompartımanında, hayatımızın aşkı Clara ile tanışma ânında buluyoruz. İkisi de Cambridge Üniversitesi'nde öğretmen ve tanışıkları sırada okula gitmekte. Bütün oyun boyunca Peter'in, Antarktika üslerinde yardım ararken bir yandan da üniversite yılları, Clara ile yaşadığı ilişki, ailesinin de olduğu çocukluğuna dair anılarında gezinti yapıyoruz. Antarktika'da ise işler çok yolunda gitmiyor, güç bela ulaştığımız üste kimseleri bulamayınca bir sorun olduğunu anlıyoruz ve benzini olan bir otomobil bulup içinde hayat olan başka yerler aramaya başlıyoruz. Bu geçişleri o kadar doğal ve etkili yapmışlar ki kendimi bir film izliyor gibi hissettim çoğu zaman. Araba kullanırken de yönlendirmeleri siz yapmıyorsunuz, sadece gitmesi için daire

olan yere dokunmanız yeterli. Sizi de içine katmak için kontroller eklemiş ama çoğunlukla yapmanız gereken bir şey olmuyor, diyaloglarda da seçim yapmanız bile kendi akışı içinde devam ediyor. South Of The Circle, size aksiyon dolu bir deneyim sunmuyor, Peter'in hayatına bazen bir roman okuyor bazen de film izliyor gibi şahit olmamızı sağlıyor. Bunun gibi olan oyunlara çok uzak duran kişileri de anlayabiliyorum, ekrana bakmaktan başka bir şey yapmadığınız anlar da oluyor oyunda bu sahneler biraz da azaltılabilir. 1960'lardaki Soğuk Savaş, İngiltere, Cambridge Beşlisi gibi tarihi konulara ilgi duyuyorsanız ve hikâye odaklı oyunlara merakınız varsa Apple Arcade'in bu başarılı oyununu önerebilirim. **◆ Nevra İlhan**

85



Tür Spor Platform iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz

## Fener Legend

Kulüp takımlarını mobil platformlarda görmek!

Fenerbahçe'nin mobil dünyaya, arka arkaya oyunlarla hızlı giriş yaptığı bu günlerde, Fubo Rolls'dan sonra çıkan Fener Legend'ı incelemek istedik. Muhtemelen diğer kulüplerimizden de benzer oyunlar gelecektir. Taraftarı çok mutlu edecek bir temaya sahip olan bu oyunda, kulübün efsane olmuş, hafızalardan çıkmayan gollerini tekrardan canlandırma imkânı buluyorsunuz. Kasım 2002, rakip Galatasaray, maçın 37. dakikasındayız ve 1-0 önde olan Fenerbahçe'nin ikinci golünü, çıktığı ilk derbide muhteşem bir şekilde kaleyle buluşturan Ortega'nın o golü nasıl attığını, hazırlık paslarını görmek ve canlandırmak istemez misiniz? Cevap evetse, hemen Fener Legend'ı telefonunuza ya da tabletinize indirebilirsiniz. Şükrü Saraçoğlu Stadyumu atmosferinde, spike-rin de anlatımıyla golden önceki pasların da aynısı atarak, bu şahane golü ağlarla buluşturabiliyorsunuz. Şu an için sadece efsane olmuş golleri görebildiğimiz oyunda,

ilerleyen zamanlarda geçmiş ve güncel maç pozisyonlarını da tekrarlama şansınız olacak. Gerçek spiker anlatımı ve şimdilerde özlemine duyduğumuz kalabalık taraftarlı stadyum atmosferi oyuna bambaşka bir gerçekçilik katıyor. Pası vermeniz gereken futbolcu ve yönü ekranda beliriyor, çok kolay bir şekilde golü atabiliyorsunuz. Yeni güncellemeler geldiğinde, oyuna eklenen diğer özelliklerle, zorluk derecesinin daha da artacağını düşünüyorum çünkü nostaljik olması, müzik ve görselleri başarılı ama herhangi bir meydan okuma durumu yok. Ödüllü yarışmaların ve farklı maç versiyonlarının gelmesiyle oyun, daha da ilgi çekici hale gelecektir. Oyunun şimdiki halinde, 16 golü tekrardan canlandırma şansınız var, herhangi bir sıralaması yok istediğiniz pozisyonu yeniden oynayabiliyorsunuz. Fenerbahçe taraftarıysanız ya da futbol oyunları ilgi alanınızdaysa, Fener Legend mutlaka ilginizi çekecektir.

**◆ Nevra İlhan**

80





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Project Makeover
2. Among Us!
3. Shortcut Run
4. Roof Rails
5. Rush Hour 3D

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Heads Up!
3. Plague Inc.
4. Monopoly
5. Geometry Dash



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Shortcut Run
2. Among Us!
3. Cube Surfer
4. Stack Colors!
5. Join Clash 3D

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Football Manager 2021 Mobile
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Earn to Die
4. Hitman Suikastçı
5. Real Drift Car Racing



Tür Kart Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

# Reigns: Beyond

Şimdiki Reigns bölümü bir hayli abuk, bizden söylemesi!

Reign oyunlarına çok sıcak bakmasam da uzayda gezen bir gemide, indie rock grubunun gitaristi olma fikrine uzak kalamadım ve Reigns: Beyond'u telefonuma indirdim. Karakterimiz, uzayın derinliklerinde süzülen bir araçta uyanıyor ve daha ne olduğunu anlayamadan Sandman isimli uzay gemisinin komutasının ona verildiğini öğreniyor. Bu bilgiyle ne yapacağını bilmezken, uzay gemisi arıza vererek bir gezegene düşüyor. Konser olan bir sahneye, hatta grubun gitaristinin üzerine düştüğünü etrafındaki insanların uyarıları ile anlıyor. Grup, gitarı çalmasını söylüyor ve üstün yeteneklerini sergileyince gitarist olmasını teklif ediyorlar. Tamirci, mühendis ve pilotan oluşan grubun çalışacak gemi aradığını öğrenince bizim de çalışanlara ihtiyacımız olduğundan şahane bir ekip kurmuş oluyoruz.

Türkçe dil seçeneği de olan oyun, kartlar üzerinden oynanıyor, size sorulan sorulara iki seçenek arasından cevap verebiliyorsunuz. Sandman'ı tamir ettikten sonra yeni ekiple uzayın derinliklerinde yeni rotalara doğru süzölmeye başlıyoruz. Uzayda gidebileceğimiz çok fazla yer var, seçimi yapmadan önce risklerini ve neleri ile ön plana çıktığı bilgisini alabiliyoruz. Fakir bölge, suç oranı yüksek, yemek yenecek güzel yerler var ya da o gezegende konser yapmanız isteniyor mu gibi bilgileri de öğrenebiliyorsunuz. Konserler sayesinde hem para kazanıyor hem de "stagram" hesabınıza takipçi kazanabiliyorsunuz. Buraya kadar oldukça şirin, zararsız bir oyun gibi görünse de seçeceğimiz gezegenlere giderken yolda

sürekli tehlikelerle karşılaşıyorsunuz. Saldırgan korsan araçlar, gemideki kaçak yolcular, tehdit videoları gönderen tuhaf yaratıklarla oldukça aktif bir yolculuk halindesiniz. Sorumlu siz olduğunuz için, korsan bir gemiyle karşılaştığınızda ya da herhangi bir sorun yaşandığınızda her şey size soruluyor yanıtlarınıza göre de Sandman'ın akıbeti belli oluyor. Yaklaşık bir saatte gemiyi beş kere patlattım. Gemi yok olunca oyun bitmiyor, tüm öğrenilmiş bilgileriniz ve ekibinizle yeniden klonlanmış olarak başlıyorsunuz. Oyunda gitarlar da büyük bir önem taşıyor başlangıçta sadece kırmızı Brantar gitarına sahipken geminin içerisinde gittiğiniz yerlerden başka gitarlar bulabiliyorsunuz. Gezegenlerde alışveriş yapabileceğiniz ve bir şeyler içip yiyebileceğiniz yerler var ve her gittiğiniz yerde ilginç kişilerle tanışıp ekibinize de katabiliyorsunuz. Size verilen bir yıldızla iniş yap, yüzünü değiştir gibi görevleri de yerine getirmeye çalışılıyorsunuz. Beyond'da birbirinden renkli ve eğlenceli kişiliklere sahip, yolculuk yaptığınız yıldız ve gezegenlerde tanışabileceğiniz toplamda 46 karakter var. Reigns: Beyond hoşuma giden bir oyun oldu. Diyaloglar oldukça komik, karakterlerin ve bölgelerin isimleri çok iyi düşünülmüş, uzay hikâyesi olması ve özellikle müzik grubu olma fikri ilgi çekici. Rahatsız eden tek nokta, patlama aşamasına bu kadar hızlı gelinmesi daha iyi olabilirdi çünkü elimden geldiğince doğru cevapları vermeye çalışsam da yine kendimi yeni klonlanmış halde buldum.

◆ Nevra İlhan

80





# HEARTHSTONE

Yeni oyun modu, yeni kartlar ve yeni ödül sistemiyle birlikte dolu dolu bir ay!

Sayfa  
88



# ONLINE





## HEARTHSTONE

# Bugüne kadarki en kapsamlı güncelleme

Zaman... Kürşat Zaman değil, bildiğimiz zamandan bahsediyorum. Gerçekten bu zaman denilen şey çok hızlı akıyor. Hearthstone'un "Year of the Phoenix" isimli 2020 yol haritası açıklanışı daha dün gibi. Üç faza bölünmüş olan bu yol haritasının hepsi birbirinden önemli içerikler barındırıyordu ancak sonuncu yani üçüncü faz bir başkaydı benim için. Bir çok oyuncu gibi ben de yıllardır Hearthstone'a bir achievement ve progress sisteminin gelmesini dört gözle bekliyordum. Ve beklenen an geldi! Üçüncü faz neleri mi barındırıyor, gelin bir göz atalım!

### Yepyeni bir oyun modu: Düellolar

Bu mod açıklandığı ilk an aslında pek de ilgimi çektiğini söyleyemem. Sebabi ise Arena'ya benzer bir sistem üzerine kurulu olması. Ancak fikrim bizzat kendim oynadığımda değişti. Başlangıçta bir kahraman, bir kahraman yeteneği ve bir de hazine seçtikten sonra 15 karttan oluşan başlangıç destemizi oluşturarak oyuna başlıyoruz. Düello kazandıkça veya kaybettikçe yeni hazinelerle ve destemize uygun önerilen kartlardan seçerek destemizi güçlendiriyoruz. Düellolarda da tıpkı Arena'da olduğu toplamda üç kez kaybedene kadar ya da

12 galibiyet alana kadar oyuna devam edebiliyoruz. Düellolar Casual ve Heroic olarak ikiye ayrılıyor. Casual moda giriş ücretsiz ve burada herhangi bir ödül kazanmak da mümkün değil. Heroic modda ise oynayabilmek için 150 altın ya da bir giriş bileti ihtiyacı var. Elbette sonunda performans dayalı olarak ödüller bizleri bekliyor.

### Yenilenen ödül sistemi

Günümüzde birçok oyunda karşımıza çıkan ve sezonluk olarak bir ilerleme kaydettiğimiz ödül sistemi artık Hearthstone'da! Şöyle ki günlük görevler yaparak (Artık bu görevler altın vermiyorlar), başarımlar elde ederek ya da maç yaparak kazandığımız tecrübe puanları ile seviye atlıyor, her seviyede farklı ödüller elde edebiliyoruz. Üstelik son seviye olan 50. seviyeye gelindiğinde ise yepyeni kahraman görünülerinden birini seçebiliyoruz. Açıkçası oyuncuları oyunda tutmak adına oldukça keyifli bir hamle olmuş diyebilirim. Ve yine tabii ki tüm benzer oyunlarda olduğu gibi "Tavern Pass" isimli sezonluk geçiş bileti satın alarak farklı ödüllere kazanabilmek de mümkün. Tercih sizin.

### Ve tabii ki yeni kartlar!

Madness at the Darkmoon Faire isimli eklenti

paketi de üçüncü faza yer alan bir diğer önemli madde. Her zaman olduğu gibi 135 karttan oluşan bu yepyeni eklenti paketinin yeni keyword'ü olan "Corrupt" in mekanığı oldukça basit. Kart elinizdeyken, kendi mana gereksiniminden daha fazla mana gereksinimli bir kartı oynarsanız, kart "Corrupted" ibaresi alarak yeni özellikler kazanıyor. Örnek vermek gerekirse; Mage kartı olan Firework Elemental normal şartlarda oynadığınızda bir minion'a 3 vuran bir kart. Ancak Corrupted olursa bu rakam 12'ye çıkıyor. Bu ve benzeri kartlar da yeni kombine olanak tanıyor. Üstelik N'zoth ve C'thun gibi Old God'lar da bu eklenti paketinin bir parçası. En ilginç de kesinlikle Yogg-Saron. 10 mana gereksinimli bu kart, eğer omaçta 10 adet büyü yaptıysanız, oynadığınız anda bir çark dönmeye başlıyor ve %19 şansla; rakip düşmanın üç minion'ının kontrolünü eline geçirir ya da tüm masayı rastgele minionlarla donatır ve hepsine rush özelliği kat gibi beş özellikten birine sahip olabiliyorsunuz. Diyeceksiniz ki %5'lik bir dilim daha var. Evet, o dilim geldiğinde ise taraflardan biri kazanıncaya oluncaya kadar her tarafa pyroblast yağıyor. Bu noktadan itibaren söyleyebileceğim tek şey ise; hepinize bol şanslar... :) ◆ **Emre Öztınaz**





Yapım Jagex Dağıtım Jagex Tür MMORPG Platform PC Web [www.runescape.com/community](http://www.runescape.com/community)

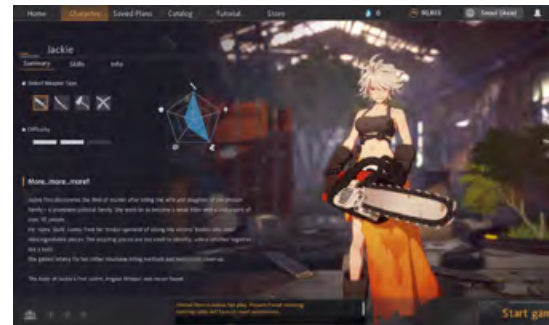
## RUNESCAPE

# Yenilenmiş haliyle, eskilerden bir macera!

Birkaç oyun var ki kendi döneminde yarattığı etki sebebiyle yıllar içinde popülaritesini kaybetse de her zaman belirli bir kitle tarafından oynanmaya devam ediyor. MMORPG dünyasının mihenk taşlarından Ultima Online'ı buna örnek gösterebiliriz. Everquest serisi de aynı şekilde uzun yıllardır devam eden, bugüne kadar onlarca genişleme paketi görmüş bir yapımdır. Aynı durum hiç şüphesiz RuneScape serisi için de geçerli. İlk kez 2001 yılında piyasaya sürülen RuneScape, bugüne kadar benim hiç haşır neşir olmadığım bir yapımdır. 19 yıl boyunca RuneScape markası oyun dünyasında kendine sağlam bir yer edinmeyi bildi. Bu zamana kadar iki defa yenileme geçiren Jagex imzalı oyun, 2013'de geçirdiği yenileme ile RuneScape 3 olarak anılıyordu ancak daha sonra sadece RuneScape olarak kaldı. Bugüne kadar web sitesi üzerinden hizmet veren yapımda nihayet geçtiğimiz Ekim ayında Steam ile tanıştı. Steam'e özel çeşitli teknik düzenlemelerle yayınlanan yapıma bu ay göz atma fırsatı buldum. Şimdi isterseniz oyuna yakından bakalım; ancak ben de RuneScape evreni için yeni bir oyuncu olduğumdan oyunu sıfırdan ele alarak anlatacağım. Özünde bir MMORPG olan yapımda temel meslek sistemine dayalı olarak kendini gösteriyor. RuneScape evreninde karakterinizi oluştururken normal, Ironman veya Hardcore Ironman modlarından birini seçebiliyorsunuz.

Normal karakterlerde özel bir durum olmuyor ve her oyunda olduğu gibi karakterinizi oluşturuyor ve oyunu normal şekilde oynayabiliyorsunuz. Ironman mod karaktere ticaret yapma ve Grand Exchange gibi özel etkinliklerden faydalanma konusunda kısıtlama getiriyor. Son olarak Hardcore Ironman modunda ise karakteriniz öldüğü zaman bütün ilerlemeniz karakterinizle beraber yok oluyor. RuneScape içerisinde sınıf sistemi barındırmayan bir oyun ve oyun içindeki seçimlerinize bağlı olarak sınıfınız şekilleniyor. Kılıcı ve kalkanı elinize alarak bir cengaver de olabilirsiniz, arbalet kullanarak güvenli mesafeden de savaşabilirsiniz. Bu iki fiziksel hasar sınıfını tercih etmezseniz büyücü olabilemeniz de mümkün. Hatta seçimlerinize bu üç sınıftan bir harman oluşturarak hibrid bir karakter oluşturmanız da mümkün. Yine de sadece üç farklı yola ilerleyebiliyor olmak sanki günümüz oyun dünyası için biraz zayıf kalmış. Oyunun önemli bir kısmı ise bir nevi oyundaki meslekleri oluşturan yetenekler. Aynı sınıf yapısında olduğu gibi herhangi bir meslek seçimi yapmıyor, yaptığınız etkinlikler sayesinde meslek karşılığında yeteneklerinizi geliştiriyorsunuz. Şu anda geliştirebileceğiniz 25 farklı yetenek bulunuyor. Ağaç kesmeden tutun balıkçılığa kadar envaiçeşit yetenek var ve bunlar oyundaki gelişiminiz için çok önemli. Misal vermek gerekirse madencilik

ile elde ettiğiniz ürünleri kullanarak crafting yaparak bir silah yapmanız hem madencilik hem de crafting yeteneklerinizi geliştiriyor. Eğer daha önce Albion Online oynadıysanız, RuneScape'in sahip olduğu bu oynanış yapısı oldukça tandık gelecektir. RuneScape'in benim gördüğüm en büyük sorunlarından biri sahip olduğu hantal animasyon ve mekaniklerinin yanı sıra eski model bir kontrol şemasına sahip olması. Eski RuneScape oyuncuları için bunların çok büyük önem arz etmediğine emin olsam da günümüz oyuncu nesli için önemli etkenler. Açıkçası RuneScape'i gelecekte yeni bir oyun ile Albion tadında görmek isterim. Yine de eğer eski bir RuneScape oyuncusuyunuz hazır Steam'e gelmişken oyuna bir dönüp bakmanızı öneriyorum. Yine haftalarınızı geçireceğiniz kadar geniş bir içerikle karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz. ♦ **Enes Özdemir**







## 2021 'de hangi online oyunları oynayacağız?

*Geldik artık yılın sonuna. 2020 yılı ne kadar sıkıntılı geçti değil mi? Türlü türlü felaketleri atlattık. Hatta pandemi belasını bir türlü atlatabilecek bile. Hala her yerde kol geziyor. Gelgelelim oyunlar bu dönemde bizler için bir kez daha kurtarıcı oldu diyebilirim. Eh pandeminin de 2021'in en azından önemli bir kısmında devam edeceği açık. Dolayısıyla yeni yılda gelecek oyunları her zamankinden daha çok bekleyeceğiz.*

### New World Amazon Game Studios

Özellikle yeni bir arayış içerisinde yer alan MMORPG oyuncularının en çok beklediği yapımlardan biri de Amazon'un 2019 yılında duyurduğu New World oldu. Oyunda bir takım lanetli güçler tarafından istilaya uğrayan topraklarda geçireceğimiz bir maceraya tanık olacağız. Bu karanlığın yayılmasını engellemek için uğraşacak ve karakterimizi kendi seçeceğimiz yol doğrultusunda geliştireceğiz. New World özellikle meslek açısından geniş seçenekler sunacak bir oyun olarak ön plana çıkıyor. 17. yüzyıl konseptini temel alan yapım, sınıf sistemi

içermek yerine karakter için hangi yeteneklerde uzmanlaşacağınıza bağlı olan bir gelişim sistemi sunacak. New World günümüz MMORPG oyunlarından beklenen her şeyi karşılayacak gibi dursa da en büyük endişe bundan fazlasını sunamaması ve bu sebeple zamanla sıradanlaşan bir oyun yapısına bürünmesi. Umuyoruz ki Amazon bu konuda yenilikçi fikirler ortaya atarak bizi daha önce görmediğimiz bir maceraya çıkarır. Sadece yayıncılığını yapmış olsalar da Crucible faciasından sonra endişe-

lenmedim desem yalan olur. 2021 yılında çıkması beklenen New World için ne yazık ki net bir çıkış tarihi yok.





## Crimson Desert Pearl Abyss

Black Desert Online'ın yapımcısı Pearl Abyss'in geliştirdiği yeni oyunu Crimson Desert da bir erteleme haberi gelmezse 2021 yılında deneyim edeceğimiz oyunlardan biri. Crimson Desert özellikle single player olarak da

deneyim edilebilecek senaryosu ve bu senaryo-yu sunum şekli ile ön plana çıkıyor. Ancak oyun boşuna MMORPG olarak tanımlanmıyor. Hala tam olarak bu hibrid sistemin nasıl kurgulana-cağı konusunda net bilgiler olmasa da Crimson Desert'ın Black Desert Online evrenine benzer bir yapıya sahip olacağı öngörülüyor. PvP ve PvE yapısı merak edilen Crimson Desert'dan benim kişisel beklentim Black Desert Online'da göremediğim zindan ya da raid yapısında bir sistem olması. Öte yandan oyunun Black Desert'a göre daha karanlık bir atmosfere sahip olduğunu görmek heyecanımı artıran yönlerden biri oldu. Daha hakkında çok fazla şey bilmemek bile Crimson Desert dikkatleri üzerine çekmeyi başarmış görünüyor.

## Bunları da takibe alın!

Elbette bu iki sayfa boyunca anlattığım oyunlar dışında dikkatimi çeken farklı oyunlar da olmadı değil. Bu oyunları uzun uzun sizlere anlatamayacak olsam da takibe alabilmeniz için aşağıda mini bir liste oluşturdum.

- Crowfall
- Ashes of Creation
- Project Gorgon – Elder Game
- Life Beyond
- Gloria Victis
- Zenith (VR için)

## Overwatch 2 Blizzard

Overwatch hiç şüphesiz takım tabanlı online FPS oyunlarına yeni bir soluk getirdi. Karakter bazlı oynanış sistemi daha önce görülmemiş bir mekanik değildi ama bunu o kadar iyi yaptı ki Blizzard fanı olsun ya da olmasın geniş kitlelere ulaşmayı başardı. 2016'da The Game Awards'dan yılın en iyi oyunu ödülünü de kapmayı başardı.

Bu başarıyı sürdürmek isteyen Blizzard, bir grup oyuncunun ağzının suyunu akıtarak beklediği, bir grup oyuncunun ise ne gerek vardı diye baktığı Overwatch 2'yi 2019 yılında Blizzcon'da duyurdu. Açıkçası ilk başta

ben de ne gerek vardı diyenlerden olsam da zamanla heyecanım artmadı değil. Overwatch 2'de göreceğimiz en büyük farklılık oyunun lore kısmına daha çok girecek olmamız denebilir. 4 kişilik takımlar haline çeşitli görevler yaparak senaryo görevleri yapabileceğiz. Yeni fraksiyonlar da göreceğimiz oyunda karakterlere dayalı görevlerin olacağı açıklanan bilgiler arasında. PvP tarafında ise Push isimli yeni bir oyun modu ile karşılaşacağız. Elbette yeni kahramanlar, yeni haritalar, yenilenmiş grafikler ve karakter tasarımları ile karşımıza çıkacak

olan Overwatch 2 ile 2021'in sonuna doğru karışılacağımızı umuyorum.



## Magic: Legends Cryptic Studios

Başlangıçta bir MMORPG oyunu olduğuna düşündüğümüz Magic: Legends, izometrik kameradan oynayacağımız bir online aksiyon oyunu. Magic the Gathering evreni içerisine gireceğimiz Magic: Legends'da bizi Diablo vari bir oynanış bekliyor olacak. Elbette oyunda bir sınıf seçeceğiz ancak özellikle seçtiğimiz sınıfı hangi yetenekler ile şekillendirdiğimiz önemli olacak. Şu anda açıklanan beş sınıf Geomancer, Beastcaller, Mind Mage, Necromancer ve Sanctifier'dan oluşuyor. Görüldüğü üzere dikkat çekici olan nokta sınıfların

her biri farklı formlarda büyü kullanıcısı ve fiziksel hasar verecek bir sınıf henüz yok. Her bir sınıf büyüün farklı bir rengini temsil edecek. Oyunda en çok dikkat çekilen nokta büyü çeşitliliğinin oldukça fazla olacağı yönünde ve bu büyüleri güçlendirmek için spell fragmentler elde edeceğiz. Taktiksel çeşitlilik ve geçek zamanlı savaşlar sunacak oyunda iki farklı oyuncuyu da yanımıza katarak maceraya atılabileceğiz. Halihazırda beta aşamasında olan Magic Legends'ın da 2021'de bizlerle buluşması bekleniyor.

## Path of Exile 2 Grinding Gear Games

Bu listede belki de hakkında en çok heyecanlandığım oyun Path of Exile 2 olabilir. Grinding Gear Games, PoE ile bana kalırsa büyük bir işe imza attı ve Diablo 3 için ciddi bir rakip olduğu aşikar. Grinding Gear Games görünen o ki Diablo 4'ün gelişiyse de durmak bilmeyecek. İlk olarak Kasım 2019'da kendi yaptığı etkinlik ile duyurulan yapım ilk oyunun üzerine çok fazla yenilik getirecek. İlk oyunun hikayesini devam ettirecek olan PoE 2, yedi bölüme sahip bir senaryo ile gelecek. Yeni hikayemiz PoE'in 20 yıl sonrasını konu alacak

Elbette oyun çıkış yapsa bile gelecek genişleme paketleri bu senaryoyu daha da ileri taşıyacaktır. Oynanışta göreceğimiz en büyük yeniliklerden biri sınıf seçeneklerinin genişlemesi. 19 yeni Ascendancy sınıfı ile bizleri karşılayacak yeni oyun, oynanış çeşitliliği yönünden bir hayli zengin olacak gibi duruyor. Sadece sınıf çeşitliliğinde değil yetenek sisteminde de yenilikler görüyoruz. Artık support gemler direkt olarak skill gemlere yerleştirilebilecek. Yapımcı ekip yetenek sistemi üzerine oldukça yoğun çalıştıklarını belirtiyor.





# LEVEL

ÜCRETSİZ  
KARGO!

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN  
SADECE 159 TL



**ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM**  
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI\*

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

\* Taksit yapılan kredi kartları: Bonus, Maximum, World, Axess



# POCO X3

Orta sınıfın fiyat / performans kralını derinlemesine inceledik

Sayfa  
**94**



# DONANIM

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



## POCO X3 NFC



Orta sınıftan yeni şampiyonu

Cep telefonları uzun bir süredir hayatımızın ayrılmaz bir parçası. Yaşınıza, ihtiyaca, niteliğe veya özelliklere göre onlarca alternatifte sahip olan bu ürünler artık oyuncular için de bir el konsoluna dönüşmüş durumda. Xiaomi ailesinin üyesi olan POCO da son derece rekabetçi bir ürün olan ve orta sınıfın zirvesine oynayan POCO X3 NFC ile karşımızda. Peki POCO X3 NFC'yi hem oyuncular hem de diğer kullanıcılar için sınıfının şampiyonu haline getiren özellikleri neler? Gelin teknik özelliklerine, oyun ve kamera performansına detaylıca bakalım.

**Tasarım Özellikleri**

Yeni model yılı yaklaşırken cep telefonu piyasası giderek hareketleniyor. Elimizdeki model ise uzun süredir gördüğümüz en etkileyici ve fiyat performans oranı en yüksek ürünlerden birisi. İlk olarak telefonun genel tasarım özellikleriyle başlayalım derseniz. Kobalt mavisi ve gölge grisi renk seçenekleriyle gelen POCO X3 NFC, tam da oyuncuların seveceği şekilde, 6.67 inçlik oldukça büyük bir ekrana

sahip olan, oturaklı bir telefon. Elinizden kaymıyor ve gerek yatay kullanımda gerekse dikey kullanımda ergonomisi son derece üst düzeyde. Ekran kasa oranı %84.41 ve nokta kamera kullanımı sayesinde kullanılabilir ekran alanı oldukça fazla. Tasarım olarak göze oldukça hoş gelen POCO X3 NFC, arkasında büyükçe bir POCO logosuyla karşılıyor bizleri. Arka yüzeyde işlemeli desenli orta bölümde yer alan bu POCO logosu son derece şık. Hemen üstünde de bir o kadar iddialı kamera bloğunu görüyoruz. Bu kamera bloğu yüzeyden çıkıntı yapsa da POCO X3 NFC'nin kutusundan çıkan plastik kılıf ile ustaca hizalanmış durumda. Ayrıca bu kamera bloğu dengeli konumu sebebiyle telefonun ağırlık dengesini de bozmuyor. Detaylara birazdan değineceğiz. Bu arada POCO X3 NFC'nin parmak izi sensörü sağ tarafta, ses açma kapama düğmelerinin hemen altında yer alan açma / kapama düğmesinin üzerinde yer alıyor. Hangi parmağınızı kullanırsanız kullanın çabuk algılıyor ve telefonu kullanımınıza sunuyor. Yüz tanıma özelliği de son derece hızlı ve stabil çalışıyor.

Telefonun oyuncular tarafından en fazla beğenilecek özelliklerinden birisi de Stereo hoparlörler. Biri alt kısma, diğeri ahize kısmına yerleştirilen bu hoparlörler gayet iyi bir ses dengesi sağlıyor, sesi net ve oyunlardaki performansı da gayet başarılı. POCO X3 NFC'nin saymakla bitmeyen özelliklerinden birisi de IP53 sertifikasına sahip olması. Böylece su sıçramalarına ve toza-toprağa karşı dayanıklılığı üst düzeyde.

POCO X3 NFC, adından mütevellil NFC desteği ile geliyor. Ayrıca çift SIM kart desteğine sahip ve microSD kartları destekliyor. Alt kısımda USB-C portu var, yanında 3.5 mm kulaklık girişi, üst kısımda ise kızılötesi sensörü yer alıyor. Kablosuz bağlantı seçeneklerimiz ise 802.11 ac Wi-Fi ile Bluetooth 5.1.

**Ekran Özellikleri**

POCO X3 NFC'nin 6.67 inçlik kocaman ekranı 2400 x 1080 çözünürlüğe, 395ppi pixel yoğunluğuna, 20:9 en – boy oranına, HDR10 desteğine ve IPS panele sahip. Elbette bu ekranın en önemli özelliği 120Hz yenileme hızı sunması. Böylece herhangi bir oyunda çok daha akıcı bir görüntü elde ediyor, masaüstü monitörler kadar duru bir deneyim yaşıyorsunuz ancak uyaralım, bir kez 120Hz deneyimi yaşadığınızdan sonra standart bir ekranda vakit geçirmek istemeyebilirsiniz. Bu gerçekten de fark yaratan bir özellik çünkü bu sınıfta 90Hz üstünü görmeye pek alışık değiliz. Bu arada ekrandaki 120Hz tazeleme hızı DynamicSwitch üzerinden yönetiliyor. Ekranda yaptığınız işe bağlı olarak farklı yenileme oranları (50,60,90,120Hz) arasında geçiş yapabiliyor telefon. Bu da performans ve pil ömrü arasındaki dengenin sağlanması için oldukça önemli. Bu arada hemen belirtelim, 120Hz kullanımda bile telefonun pil ömrü son derece uzun. Corning Gorilla Class 5 ile güçlendirilmiş olan IPS ekranda 240Hz dokunmatik örnekleme var. Bu sayede de istediğiniz tepkileri hızlı bir şekilde algılayıp oyuna aktarabiliyor. Bu, Fortnite veya PUBG'de vakit geçiren rekabetçi oyuncuların çok beğeneceği, fark yaratan bir özellik zira daha parmağınız ekrana değdiği anda komutun işleme alındığını hissedebiliyorsunuz. Xiaomi'ye göre ekran amiral gemisi telefonlardan %33 daha hızlı tepki verebiliyor. Ekran performansı beklentisi en yüksek kullanıcıları bile mutlu edebilecek kadar başarılı olan ve özellikle de 1500:1 kontrast oranı ile dikkat çeken POCO X3 NFC, tam parlaklıkta 630 nit gibi harika bir parlaklık değerine ulaşabiliyor.

**Performans**

POCO X3 NFC oldukça kuvvetli bir telefon ve tüm oyunlarda yüksek performans vad ediyor.





Telefonda Qualcomm Snapdragon 732G yonga seti kullanılıyor ve oyunlarda yüksek performans için Qualcomm Adreno 618 görüntü işlemcisi ile bir takım oluşturmuş durumda. 732G yonga seti sadece güç açısından değil, içerdiği Snapdragon X15 LTE modemi ile de fark yaratıyor, bu da hem yüksek performans hem de iyi bir online oyun deneyimi sağlıyor. Snapdragon 732G'nin detaylarına baktığımızda 2.3 GHz frekansında çalışan 2 Kryo 470 Gold çekirdeğe 6 adet 1.8 GHz frekanslı Kryo 470 Silver çekirdekler eşlik ediyor. Depolama seçenekleri ise ihtiyacınıza göre, 64GB ve 128GB.

6GB RAM ile kendi sınıfında zirveye oynayan POCO X3 NFC'nin donanımı sayesinde sınıfında zirveye oynadığını test sonuçları da gösteriyor. Geekbench Benchmark testinden tek çekirdek skoru olarak 569 puan, çoklu çekirdek sonucuyla da 1807 puan toplamayı başaran telefon, rakiplerine ciddi bir üstünlük kurmuş durumda, özellikle de son derece etkileyici çoklu çekirdek performansı ile.

Aynı şekilde Antutu Benchmark testleri de kendi sınıfında telefonu zirveye yerleştiriyor. Antutu'dan 288 bin puan toplayan POCO X3 NFC, 3500 TL kategorisindeki en performanslı telefon olmayı başarıyor.

Bu arada telefonda LiquidCool teknolojisinden de bahsetmek gerek. Genişletilmiş bakır ısı boruları ve çoklu grafik katmanları ile beraber işlemci ısısı kontrol altında tutuluyor ve gerektiğinde Liquid-Cool devreye girerek telefonun ısısını 6 derece kadar düşürebiliyor. Bu elbette uzun süreler PUBG veya Fortnite gibi oyunlarda vakit geçiren oyuncular için iyi haber zira hem telefonunuz her daim serin kalıyor.

PUBG Mobile, Call of Duty Mobile ve Genshin Impact gibi popüler ve sistem yükü yüksek oyunlarda en yüksek grafik ayarlarında bile son derece akıcı bir performans gösteren POCO X3 NFC, genelde bu fiyat düzeyinde orta seviyede grafik açmaya alışkın oyuncuların da alışkanlıklarını değiştirmeye talip.

### Kamera Özellikleri

POCO X3 NFC elbette sadece oyunlarda değil, günlük rutininizde de size başarıyla eşlik edebilecek bir telefon.

Arka üst kısımda oldukça dikkat çekici bir kamera yerleşimine sahip olan POCO X3 NFC, Sony IMX 682 sensörüyle hemen her ışık koşulunda son derece başarılı bir performans sunuyor. 64-megapiksellik, f/1.89 lens açıklığına sahip ana kamera, 113 derecelik bir görüş açısı sağlayan 13-megapiksellik bir ultra-geniş açılı kamerası ve 2'şer megapiksellik makro ve derinlik (bokeh) sensörleri eşlik ediyor. Alandaki beşinci elementimiz ise LED flaş. MIUI 12 ile gelen yeni kamera ara birimi de HDR ayarından tutun da profesyonel moda kadar gerekli tüm ayarları

kolayca yapabilmeyi sağlıyor.

Sony IMX 682 gece modunu da destekliyor ve düşük ışıkta oldukça başarılı çekimler yapılabilmesine olanak sağlıyor.

Ön yüzde bulunan selfie kamerasında delikli bir tasarım tercih edilmiş ve 20-megapiksellik kamerasının açıklık değeri f/2.2. Bu da son derece net ve temiz selfieler çekmenize olanak sağlıyor.

POCO X3 NFC, çekim deneyimini özelleştirmek istediğinizde size oldukça fazla seçenekle geliyor. Menüden portre, ağır çekim, hızlı çekim, uzun pozlama, PRO modu, kısa video ve VLOG gibi pek çok mod arasında geçiş yapabilmeyi mümkün. Telefonla 10x'e kadar zoom yapabilmeyi de mümkün.

Video tarafında da telefon oldukça iddialı. Arka kamera ile 4K / 30fps veya 1080P / 60fps, ön kamera ile ise 1080P / 30fps video kaydı yapabilirsiniz. Stabilité son derece başarılı, hemen hiç hazırlık yapmadan bile son derece başarılı sonuçlara ulaşmanız mümkün. POCO X3 NFC, varsayılan olarak 16 MP şeklinde fotoğraf çekimleri yapıyor, 64MP için menüden seçeneği aktifleştirmeniz yeterli. Her konuda olduğu gibi fotoğraf kalitesi konusunda da zirveye oynayan telefonda renk doğruluğu son derece yüksek, fotoğraflar oldukça dinamik ve elbette HDR ile Yapay Zeka desteği de bulunuyor.

Telefonla yapacağınız portre çekimlerde bokeh sensörü devreye giriyor ve portre çekimleri de dikkat çekici seviyede net, detaylı ve keskin. Geniş açılı kamera da aynı şekilde renk doğruluğu, netlik konularında sizi çok mutlu edecektir. Telefonun düşük ışık performansı da kendi sınıfında çok başarılı. Akşam güneşini kaçırdıysanız bile düşük ışıkta yaptığınız çekimlerden keyif alacaksınız.

Ön kamera gelirse, 20 MP ön kamera kendi sınıfının en iyilerinden. Işık düzeyi yeterli olduğunda renk doğruluğu ve netliği son derece başarılı.

### Bitmeyen batarya yapmışlar!

Oyunlar elbette telefonumuzun şarjlarının baş düşmanları. Bir günü rahatlıkla çıkartabilen pek çok telefonu gün içinde şarj edilmek zorunda bırakan yapımlara örnek olarak PUBG ve Call of Duty Mobile'ı gösterebiliriz. Neyse ki POCO X3 NFC bu konuda içinizi rahatlatacak kadar donanımlı ve iddialı bir ürün.

Telefonda bulunan batarya evrensel sınırlarda bir dev ve size kesintisiz, uzun bir oyun deneyimi vadediyor. 5160 mAh bataryayı beslemek için, 33W hızlı şarj cihazı pakete dahil.

30 dakika içinde %58, bir saat içinde ise %94 oranında şarj olabilen POCO X3 NFC bu açıdan oldukça iddialı. Piyasadaki en büyük şarj canavarı olan Call of Duty Mobile'ı oynarken, 50 dakikalık bir oyun seansı süresince şarj



seviyesinin sadece %15 düştüğünü söyleyebiliriz. Fortnite ve Genshin Impact'te ise bu oran sadece %13 civarında.

Bu değerler oyun deneyimini mümkün olduğu kadar kesintisiz bir hale getiriyor ve telefonun sunduğu yüksek kare oranlarıyla da destekleniyor. Yani karşımızda sadece şık değil, aynı zamanda Antutu'da 295.000 puanı rahatlıkla geride bırakan, yüksek performanslı ve pil ömrü uzun bir telefon var.

5160 mAh batarya ne kadar çabuk doluyorsa, bir o kadar da geç tükeniyor. Bunun dışında 30 saatlik konuşma süresi, 18 saatlik web dolaşım ve yine yaklaşık 15 saatlik video oynatma süresi sağladığımız POCO X3 NFC, bu anlamda pil ömrüyle muhteşem bir iş çıkartıyor. Elbette batarya dayanımını 60Hz ekran yenilemesi ve daha düşük parlaklık kullanarak daha da artırmak mümkün. Oyun oynamazsanız iki günü, hatta üç günü çıkarttığına çokça tanık olacaksınız.

### Sonuç

Sonuç olarak POCO X3 NFC tüm bu özellikleri ile karşılaştırıldığında kendi sınıfında zirvenin yeni kralı.

Oyunculara hitap eden ve beklentisi en yüksek olanları dahi çok mutlu edecek bir telefon olan POCO X3 NFC'nin 64GB'lık modelini 3399 TL, 128GB'lık modelini ise 3499 TL'den edinmeniz mümkün. ♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Fiyat performans oranı çok yüksek. 120Hz ve HDR10 desteği. IP53 sertifikası. 630 nit ekran. Başarılı kamera performansı.

Çok uzun batarya ömrü.

**EKSİ** Biraz büyük ve ağır.





## Razer Ornata V2

Razer'ın yarı mekanik klavyesi yenilendi

**R**azer, ne yapıyorsa kaliteli yapıyor. Şirketin daha önce pek çok ürünün inceledik ve aklımızda kalan bazı önemli ürünleri var. Razer Basilisk faresi, Razer Kraken kulaklıkları ve elbette klavye serisi. Bunlardan Razer Ornata Chroma'yı daha önce incelemiştik, bu defa ise elimizde yeni sürüm Ornata V2 oyuncu klavyesi bulunuyor.

Razer Ornata V2, hem profesyonel kullanımda hem günlük kullanımda rahatlıkla kullanılabilir. Klavyede yaygın yapılar yerine daha derli toplu bir görünümün peşinde olan, ancak bilek yastığı olmazsa da olmaz diyenlerin kalemi.

Razer, bu klavyesinde Mecha-Membrane tasarımına geri dönüyor. Bu tarzı 2016 yılında tanıtan ve böylece Membran lastik kuvvet (rubber dome) tasarımının en beğenilen karakteristiklerini mekanik klavye teknolojisinin avantajlarıyla bir araya getirmeyi başaran Razer, Ornata V2 ile de aynı anda hem yumuşak ve konforlu dokunuş hissini hem de hızlı ve dokunsal klik sesini her bir tuşa vermeyi bir kez daha başarmış. Zaten anahtarlarıyla ünlü olan Razer, Hybrid Mecha-Membrane Switch sistemi ile bu klavyede de hem oyuncuya hem uzun süreli yazı yazana ayrı keyif sağlamanı bilmiş. Sağ tarafta sonsuz kaydırma

tekerleği entegrasyonu ile ses kontrolünü kolaylaştırması beğendiğimiz yanlarından olurken, klavyede ayrıca 3 medya tuşu da yer alıyor ve bununla beraber özel medya kontrolleri sunuyor. Bunlarla ilgili ayarlamaları ve makro atamaları gibi klavye ile ilgili daha fazla ayarlamayı Razer Synapse 3 yazılımı ile programlayabiliyorsunuz. Bu arada klavyede tabii ki RGB ışıklandırma söz konusu. RGB ışık ve desenlerle klavyeyi donatabiliyorsunuz. Hatta oyuna özel profillerle ışıklandırmanız da mümkün. Bunun için yine Synapse 3 yazılımına başvurmanız gerekecek. Yazılım üzerinden Apex Legends ve Fortnite gibi popüler oyunlara özel profiller hazırlayabiliyorsunuz. Razer Ornata V2'nin elimizdeki modeli İngilizce Q şeklindeydi, fakat Razer'dan aldığımız bilgiye göre elbette Türkiye'de bu cihazı Türkçe Q dil seçeneği ile de bulabileceksiniz. Fakat her 2'sinde de Enter tuşunun küçük olacağı bilgisini verelim. Eğer bizim gibi büyük Enter tuşuna alıştıysanız, bu sizi bir alışma yolculuğuna çıkaracak minik bir sorun, fakat bunun dışında klavyenin memnun kalmayacağınız bir yanı olacağını düşünmüyoruz ancak elbette bu ne istediğinizle bağlı olarak değişebilir. Belki mesela takılabileceğiniz noktalardan biri, Caps Lock ve Num Lock bildirim ışıklandırmalarının, alıştığımız yeriyse numerik tuş takımı

üzerine değil de, ok tuşlarının üzerine konumlandırılması olabilir. Bu arada bir diğer küçük bilgi: Klavyede güzel bir kablo yönetimi kullanılmış. Böylece klavyenin kablосunu masanın sağından mı, solundan mı, yoksa monitörün altından mı geçirdiğinize bağlı olarak, kablo kanallarından birini seçerek dağınıklığı minimize edebilirsiniz. Sonuç olarak Razer Ornata V2, hem günlük hayatta hem oyunlarda severek kullanılabileceğiniz bir klavye olabilir. Elbette daktilo benzeri tıkr tıkr bir mekanik klavye arıyorsanız sizi mutlu etmeyecektir, zira dediğimiz gibi bu klavye hibrit bir sistemi gözetiyor ve yumuşak bir yazı yazma deneyimi ile hızlı performansı aynı potada eritiyor. Ancak bu türde bir klavye arayanların tam kalemi olduğunu tekrar edebiliriz. Razer Ornata V2'nin fiyatı ise 840 TL dolaylarında. Farklı sitelerde kampanyalar da yakalayabilirsiniz. **◆ Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Etkili performans. RGB ışıklandırma. Kutu içeriği. Brown anahtarlar. Kablo yönetimi.  
**EKSİ** Enter tuşu çok küçük.

90





# ASUS TUF GeForce GTX 1660 SUPER 6GB

Fiyat performans ürünü arayanlara

**N**VIDIA'nın GTX 1660 Super ekran kartı, hangi markadan tercih ederseniz edin, şu an bütçe sınıfı, fiyat/performans açısından iyi bir ekran kartı olmakla beraber çok önemli bir boşluğu dolduruyor. Özellikle 1080p, yani Full HD oyun oynamak size yeterliyse bu ekran kartı işinizi önemli ölçüde görüyor.

GTX 1660 Super, selef modele kıyasla çok fazla fiyat farkı koymadan piyasaya çıkmıştı ve selefine göre daha yüksek hız ve daha iyi bir video belleği sunarken, özellikle fiyat/performans oyun bilgisayarı oluşturan veya sistemini güncelleyenler için cazip bir ekran kartı haline geldi. NVIDIA Turing mimarisine harika bir eklenti olan kart, hem fiyat hem performans olarak 1660 ile 1660Ti arasına yerleşiyor ve ortaya güzel performans koyuyor.

Çift fan tasarımını gözetken kartta, Asus, fan içeriğinde özel bir yağlama sistemi kullanmış. Bu sayede sessiz çalışan kart, ısı konusunda da gayet başa çıkabiliyor. Minimum değerlerde 33 derecelerde çalışan ekran kartı, evet GTX 1050 veya GTX 1060 kadar serin değil.

Kart yük altına girdiğinde ise 67 derecelerde seyrediyor. Bu değer orijinal GTX 1660'a göre daha iyi seviyede olurken, GTX 1660 Ti, 61 derecelerde, RX 570 ise 63 derecelerde seyrediyor. Bu anlamda elimizdeki kartın bu seviyelerde olması gayet normal. Öte yandan GTX 1660 Super'in direkt rakibi RX 5500 XT ile kıyasladığımızda da tabloda 44 derece ve 77 derece ile kendine yer bulan RX 5500 XT karşısında GTX 1660 Super'in daha iyi durduğunu görebiliyoruz.

Peki, şimdi kartın biraz teknik tarafına bakalım. ASUS TUF GeForce GTX 1660 SUPER, 6GB bellek içeriyor ve 192-bit bellek veri yolunu kullanıyor. 1408 CUDA çekirdeğin yer aldığı kartta,

orijinal GTX 1660 ile arada fark yok gibi görünüyor. Standart saat hızıyla 1530 MHz frekansı, artırılmış saat hızıyla ise 1785 MHz saat frekansı üretebilen kart, hız aşırma modunda ise 1815 MHz'i bulabiliyor.

GTX 1660 SUPER, selefine kıyasla en önemli farkı ise belleklerinde gizliyor. Bu kartta GDDR6 bellek kullanılıyor ve bu sayede bellek saat hızı 8 Gb/sn'den 14Gb/sn'ye yükseltilmiş durumda. Bu da muazzam fark anlamına geliyor. Güç tüketiminde ise 1660 Super, özellikle RX 570'e göre büyük fark üretiyor. Minimum değerde 12.4 watt güç tüketiminde bulunan kart, RX 570'in 31.8'lik tüketimi karşısında önemli kazanım elde ediyor. Ancak buna karşın AMD, RX 5500 XT ile işi büyük ölçüde kotarmış durumda. Sisten boştaiken 3 watt tüketen ekran kartı, yük altında da 120 watt tüketerek 1660 Super'le yakın seyrediyor.

Kartın oyun performansına geldiğimizde ise, bu kartın f/p oyunculuğa uygun olduğunu söylemek gayet mümkün ve bu haliyle de sınıfına uygun ölçüde oluyor. Bunu, Ultra grafik ayarlarında zorlayıcı oyunlardan Metro Exodus'tan 1080p'de 41 FPS sonuç üretirken ortaya koyan kart, 2K çözünürlükte denediğimizde de 32 FPS üretmeyi başardı. İkinci oyun olarak daha az yorucu oyunlardan Total War: Warhammer II'yi seçtik ve kart bu oyunda da ortalama 62 FPS üretmeyi başardı. Ayrıca, 1440p çözünürlükte ise 44 FPS ile yine 1660 Ti'ya yakın performans gösterdi. Son olarak ise sevdiğimiz oyunlarda Middle Earth: Shadow of War'da Full HD çözünürlükte ve Ultra grafik ayarlarında 79 FPS üreten kart, 2K çözünürlükte de ortalama olarak 54 FPS sonuçlar elde etti.

Bu sonuçların her birinde 1660 Ti'ya çok yakın sonuç üreten kart, RX 570'i ise performans anla-

mında geride bırakıyor. Aynı zamanda verimlilik konusunda da gördüğümüz kadarıyla öyle. Bu sonuçlarda gördüğümüzü şu şekilde özetleyebiliriz: Özellikle Metro Exodus gibi üst seviye grafik gücü gerektiren oyunlarda Ultra ayarlar yerine grafik ayarlarını biraz daha makul seviyeye getirmeniz gerekiyor. Ayrıca 2K çözünürlüğü için pek de uygun değil. Ancak her koşulda 1660 ile 1660 Ti arasındaki boşluğu iyi dolduran ve performans gücü kadar verimliliği ile de mantıklı bir seçim oluyor 1660 Super. Sonuç olarak değerlendirecek olursak, ASUS TUF GeForce GTX 1660 SUPER şu an oyun için en iyi fiyat/performans ekran kartlarından biri. Orijinal GTX 1660 zaten en iyi giriş seviyesi ekran kartıyla ve NVIDIA onu temelde daha iyi hale getirmeyi başardı. Üzerine bu kartta Asus'un da yerleştiği donanımlarla beraber daha korumalı ve serin çalışan bir ekran kartı olmuş. O nedenle günün sonunda özellikle 1080p PC oyunculuğu için en iyi fiyat/performans ekran kartı seçeneklerinden biri oluyor. Tabii ki bu alanda karşısında RX 5500 XT de yer alıyor. Fiyatıyla da elimizdeki kart ile yakın seyrediyor. O anlamda tercih sizin olacaktır. Bu arada son olarak ASUS TUF GeForce GTX 1660 SUPER'in fiyatının da 2500 TL olduğunu belirtelim.

◆ Ercan Uğurlu

## KARAR

**ARTI** Yüksek performans.  
Fiyat avantajı. Çok ısınmıyor.  
Verimli çalışıyor.

**EKSİ** RT çekirdeği yok. Sınırlı bağlantı noktaları.

85



LEVEL  
EDITÖRÜN  
SEÇİMİ



## TaoTronics SoundSurge 85

Beklentileri çok aşan bir performans

**B**ir kulaklık düşünün ki görünümüyle çok sade ve hatta plastik tasarımı nedeniyle çok da fazla bir şey sunacağını size düşündürmüyor. Yani bırakın gürültü engellemeyi falan bir yana iyi bir ses performansı sunacağından bile şüpheniz var, o derece! O halde gelin sizi TaoTronics SoundSurge 85'le tanıştıralım. Evet, elimizde TaoTronics'in SoundSurge 85 adını verdiği kablosuz kulaklığı var ve gerçekten de az önce söylediklerimiz fazlasıyla doğru. Öyle ki, açıkçası bizim de bu kulaklığı kulağımıza takana ve özellikleri arasında bahsi geçen gürültü engelleme özelliğini açana kadar beklentimiz -ne yalan söyleyelim- pek de yüksek değildi doğrusu. Bunun elbette sebepleri var. Bunlardan ilki bu kulaklığın 360 TL fiyatla bulunabilmesi. Bu fiyat bandında artık pek kaliteli kulak üstü Bluetooth kulaklık göremediğimiz gibi, bir de gürültü engelleme özelliğine sahip olanı bulmak adeta samanlıkta iğne aramak gibi bir şey. Bu fiyat bandında artık daha çok tomurcuk şeklinde kablosuz kulaklıklar görüyoruz ve incelediğimiz onca bu tür kulaklık arasında, hele ki bu fiyat bandında, gürültü engelleme konusunda çok da şahane işler yapan modelleri gördüğümüzü söylemek pek doğru olmaz. İkinci sebep ise, cihazın tasarımı. Gayet iddiasız tasarım anlayışı, düz plastik yüzeyden oluşan bir kulaklık SoundSurge 85. 40 mm kulak sürücülerine var ve kulak köpürüsünde de yumuşak suni deri yastık unutulmamış. Buralarda kullanılan pedler hafızalı köpükten üretilmiş. Bakınca giriş - orta segment, kendi halinde bir kulaklık izlenimi veriyor. Ha, başımıza taktığımızda biraz düşüncemiz değişmedi değil, zira kulaklık rahat da duruyor.

Ayrıca hafif olması büyük avantaj. Kulaklığın ağırlığı 220 gram seviyesinde. Öte yandan fazlasıyla da kompakt, kafa üstünde çok büyük durmuyor, sürücülerine de sadece kulak çevresini kapatacak kadar alan kaplıyor. Evet, baktığımızda buraya kadar her şey iyiydi, fakat yine de kulaklığı şaşırtıcı yapacak ölçüde çizgi dışına çıkartmıyordu. Ta ki, dediğimiz gibi NFC anahtarını açana kadar. Açıkçası şahane! Bu fiyat bandında gürültü engelleme konusunda bu denli iş yapan kulaklık örneklerini pek sık görmüyoruz doğrusu. Bu özelliği açtığınızda çevrenizdeki gürültüleri ortadan kaldırdığını size hissettiren SoundSurge 85, müzik çalarken bu özelliğin performansını daha yukarı taşıyabiliyor. Açıkçası bu özelliğini hiç beklemediğimiz ölçüde beğendik. Kulaklığı alıp dışarıda yaptığımız denemelerde de fikrimiz açıkçası değişmedi. Tamam, gürültü engellemekten kastımız, tabii ki tüm sesleri dışarıda tutmuyor, fakat ciddi anlamda bir gürültü kirliliğini kulaklarınızın dışında tuttuğunu söylemek lazım. Tizlerden arınıyorsunuz. Bunu ancak deneyerek anlayabilirsiniz. Bu özelliğiyle tomurcuk kulaklıklar da dahil bu fiyat bandı için gerçekten tam olarak fiyat/performans modeli oluyor Sound Surge 85. Peki, kulaklığın müzikal performansı nasıl? Ses performansı ile ise klasmana uygun davranıyor. Burada çizgi dışına çıktığını söylemek zor. Canlı bir stereo ses sağlayabiliyor, enstrümanları nispeten ayrı ayrı ferah şekilde duyabiliyorsunuz, fakat yüksek ve düşük frekanslar arasında belirli bir dinamizmin eksikliğini de hissedebilirsiniz. Baslarda ise herhangi bir sorun yok. Gayet tok bas seslerini hissedebiliyorsunuz bu

kulaklıkta. Ama burada gürültü engellemenin açık olması önem kazanıyor, zira bu şekilde müzikal başarısını perçinliyor bu kulaklık. Elbette ANC'yi açtığınızda, pil performansı da olumsuz etkileniyor. Bu kulaklığın toplam çalma süresi 40 saat, ancak ANC kapalıyken. Gürültü engelleme özelliğini açtığınızda ise bu süre 25 saate iniyor ki, aslında bu süre de gayet makul durumda. Şarj etmek istediğinizde ise bekleyeceğiniz süre 45 dakika. Fena değil, ama daha iyisi turbo şarj özelliği. Sadece 5 dakika şarj ederek, 2 saatlik kullanım sağlayabiliyorsunuz. Böylece dışarı çıkarken baktınız kulaklığın şarjı yok, 5 dakika içinde halledabiliyorsunuz. Bu arada elbette bu kulaklıkla telefon görüşmelerinizi de yapabiliyorsunuz. Kulaklıkta Qualcomm'un cVc 8.0 gürültü önleyici mikrofonu yer alıyor. Bu nedenle gürültülü ortamlarda yaptığınız telefon görüşmelerinizde bağırarak zorunda kalmıyorsunuz. Sonuç olarak SoundSurge 85, hiç beklemediğimiz gibi şaşırtan bir kulaklık oldu. Ortalama bir performans bekliyorken, güzel de oldu doğrusu. Tasarımıyla çok albenili durmasa da, gürültü engelleme konusunda fazlasıyla iyi, müzik konusunda tatmin edici, pil performansı ile ideal ve fiyatıyla da cebinizi yakmayan bir kulaklık arıyorsanız, SoundSurge 85'i öneririz.

◆ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Uygun fiyatlı. Hafif. Rahat kulak üstü tasarım. Uzun ömürlü pil.  
**EKSİ** Malzeme kalitesi.





# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
108

## ***COSPLAY REPUBLIC***

Ceyda'nın cosplay dünyasındaki derinlemesine gezintisi devam ediyor.



# KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

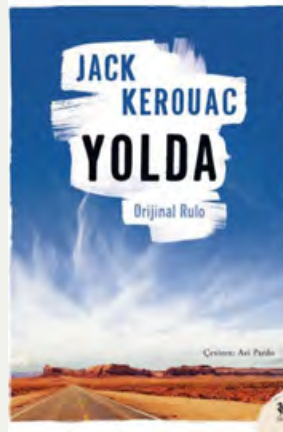
Bir Başkadır dizisi tüm ülkeyi kasıp kavurdu, biz de anlatmaktan geri kalmadık...

## KİTAP

# YOLDA

Bir yol serüveni; amaç varmak değil, yolculuğun ta kendisi. 1940'ların sonu 50'lerin başında geçen bu yol hikâyesi, Beat Kuşağı denilen ve genellikle edebiyatçılarından oluşan, spiritüel arayıştaki kişileri en iyi anlatan kitaptır. Kitabın yazarı Jack Kerouac da akımın öncüsüdür. Aslında bu akım Amerika tren rayı işçilerinin, işleri bittikten sonra işsiz kalmamak için trenle Amerika'yı gezip gittikleri yerlerde mevsimsel işlerde çalışmasından etkilenen bir grubun yollara düşmesi ile başlamıştır. Kitap geleneksel roman biçimden oldukça farklı ve doğaçlama olarak yazılmış. Jack Kerouac'ın yayınlatmak için çok zorlandığı ve yayınlandıktan sonrada

çok büyük ses getirmiş, aşırı beğenildiği gibi büyük tepkiler de toplamış bu kitap tamamen Kerouac'ın kurallara bağlı kalmadan kafasından geçenleri yazması ile oluşmuş. Kitap, Kerouac'ın yakın arkadaşı Neal Cassady ile Amerika'dan Meksika'ya uzanan macera ve heyecan dolu yolculuğunu anlatıyor. O dönemki Amerikan değerlerinin dışına çıkmış, aykırı ve tek amaçları hayatı yaşamak olan bu iki arkadaş özgürlük, müzik dolu ve hippilerin yaşamını hatırlatan hikâyeleri ile bize dönemin kenarda kalmış hayatlarını sunuyor. Kitabın "orijinal" versiyonunda herhangi bir paragraf, noktalama işaret veya yazım kuralına dikkat edilmediğini de hatırlatalım. ♦



## DİZİ

# BRAINDEAD (DEAD ALIVE)

Kan, vahşet ve yine kan! "Yüzüklerin Efendisi'nde o kadar savaş oldu, kan neden yok?" diye merak edenlere: Peter Jackson bütün kan hakkını Braindead'te kullandığı için LOTR'ye kan kalmamış diyebilirim. Film 1992 yapımı. Avrupalı gemicilerin çeşitli hastalıklar taşıyan gemilerinden gelen farelerin, Sumatra'da bulunan Kurukafa Adası'ndaki maymunlarla çiftleşmesiyle "fare maymun" denilen yeni bir tür ortaya çıkar. Fare maymun adanın yerlilerince kara büyü törenlerinde kullanılır. Bu tuhaf türü fark eden bir adam da fare maymunu yerlilerden çalıp Yeni Zelanda'daki bir hayvanat bahçesine götürür. Oğlunu kimseciklerle paylaşamayan ve dominant bir kadın olan Vera, oğlu Lionel'ın bir kızla buluşacağından şüphelenerek gizlice peşine takılır ve gittikleri hayvanat bahçesinde fare maymun tarafından ısırılır. Bu ısırık Vera'yı zombimsi bir yaratık yapar. Tabii Vera'ya ne olduğunu hemen anlayamazlar. Vera da eve gelen gidene; doktoru, papazı kimi bulursa ısırır zombi yapar. Bizim ana kuzusu Lionel da annesi ile birlikte diğer zombi insanıkların da bakımını üstlenir. Evde zombi nüfusu artar ve sonra kan, vahşet şöleni başlar! Film, Hitchcock'un Psycho'su gibi başlayıp Tarantino'nun vahşetini yüze katlayarak devam ediyor. Gerçekten en sevdiğim filmlerden birisi olan Braindead tam bir gore film. (Gore: kan, vahşet dolu film) Usta yönetmen Peter Jackson'ın oyuncularına kan banyosu yaptırdığı bu filminin sağlam mideli seyircilere hitap ettiğini de belirtmeliyim. ♦





## MÜZİK

# BTS

Sevin veya sevmeyin ama inkâr edilemeyecek şekilde her gün daha da büyüyen bir K-POP çılgınlığı var. Ve evet; ben de o K-POP fanlarındanım. Sevenleri için harika, sevmeyenleri için hepsi birbirinin aynısı olan o çekik gözlü insanlar, sinema ve müzik sektöründe çok büyük başarılar imza atıyor. Şimdi Güney Korelilerin eğlence sektöründe nasıl başarılı olduklarını uzun uzadıya anlatmak isterdim ama asıl konumuz BTS'e gelelim. "Dynamite" şarkısı ile YouTube'da izlenme rekorları kıran, Spotify'da en çok dinlenen şarkı unvanını kazanan şahane grup "BTS" ödüllere doymak bilmiyor. Bileni zaten bilir hem de kaşını, gözünü, boyunu, ne dediğini, nasıl uyduğunu hepiciğini. E demiştim, bu bir çılgınlık! Bilmeyenler içinse şunu söyleyebilirim; aslında siz de biliyorsunuz da bilmediğinizi sanıyorsunuz. Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de televizyon reklamlarında, kafelerde, AVM'lerde, okul zillerinde bile kullanılmaya başlandı bu grubun şarkıları. Yedi üyeden oluşan BTS grubu 2013'te çıkış yapmış ve dünyanın en çok kazanan, en büyük hayran kitlesine sahip olan 10 grubundan birisi haline dönüşmüştür. Bu arada grubun yedi üyesinin yedisinde de şarkı söyleyip dans ediyor. Üç, dört dakikalık şarkılarda hepsine nasıl sıra geliyor diye soranlara "siz bir de 50 kişilik Japon ve Çin gruplarına bakın" derim. Bu benim gibi



K-POP fanları için aşırı yakışıklı olan, hayranı olmayanlar içinse hepsi birbirine benzeyen yedi çocukçağız ancak zorlu bir stajyerlik döneminden geçtikten sonra grup üyesi olabilmişler. Çünkü K-POP sistemi bu şekilde. Yani bizdeki gibi sesim güzel, arkadaşlarımla bir şarkı patlatayım şeklinde olmuyor. Belli başlı birkaç müzik firmasından birine kayıt oluyorsunuz. (Tabii önüne geleni almıyorlar) Katılımcıları henüz küçük yaşlarda eğitip, yetiştiriyor, belli bir kıvama gelince herkese hitap edebilecek şekilde "sen, bir de sen, himm şu da iyiymiş, bir sarşın, bir de esmer olsun" diyerek alıp bir

grubun içine koyuyorlar. Sonra gelsin şan şöret para! Böylece sanatçılar yeteneklerine göre büyüyorlar veya yok olup gidiyorlar. BTS'de bu şekilde oluşmuş yüzlerce gruptan sadece biri. Ama çok, çok, çok sevildiler. Geçtiğimiz aylarda da MTV Müzik Ödüllerinde birçok ödül alarak başarılarını kanıtladılar. Öyle ki On şarkıları ile en iyi pop şarkısı ve en iyi grup ödülleri kazandılar. Çıkardığı yedi albümü ile dünya çapında birçok ödül kazanmış olan BTS şimdilerde yeni şarkılarının yanı sıra "Break the Silence the Movie" isimli belgeseli ile de hayranlarını sevindirmeye devam ediyor. ◆

## DİZİ

# BİR BAŞKADIR

Bir Başkadır, Netflix'in kuşkusuz en dikkat çekmiş, en beğenilmiş Türk dizisi oldu. Berkun Oya'nın yazıp yönettiği, metaforlarla ilmek ilmek işlenmiş, hepimizin kendinden bir parça bulabileceği, birçok çok şey fısıldayan bir dizi bu. Dizi sekiz bölümden oluşuyor. Tesadüfler zinciri ile yolları kesişen, sosyo ekonomik açıdan birbirinden oldukça farklı insanların yaşamlarına göz atıyoruz. Çekim açıları, fontlar, sahneler, durağan kamera ve uzun süren diyalogsuz sekanslar, Avrupalıların çektiği sanat filmlerine öykünen doksanlar Türk sinemasını andırıyor. Buna rağmen dizinin ortaya koydukları doksanlar filmlerinde gördüğümüz gibi "boş iç sıkıntılar" olmadığı için dizi kendisini izletiyor. Daha çok kendi çevresinde yaşayıp, başka çevrelere yabancı olan insanların hikâyesi konu alınıyor. Mesele alt sosyo ekonomik sınıftan gelmiş olan ve hoca efendi dediği kişiye danışmadan önemli bir karar alamayan bastırılmış Meryem ile yüksek eğitim almış dünyanın dört bir yanını

gezmiş ve insanlar ile iletişim kurmuş ama kendi toplumuna yabancı, hatta yabancıların ötesinde düşman olan psikiyatr Peri'nin etkileşimi oldukça sarsıcı bir dille anlatılmış.

Hem topluma hem de kendimize karşı nasıl yabancılaştığımız dizide çok güzel bir şekilde işleniyor. Farklı ve dikkat çekici bu diziyi kesinlikle göz atmalısınız. ◆







Bu ay röportajımız var:  
**Mahmud Asrar**

**Y**avaş yavaş kışı hissetmeye başlayacağımız bu günlerde, evde kalıp oyun oynadığımız süreler artarken, okuyacağımız da pek çok şey oldu! Bu ay LEVEL'da size öyle bir konuk alalım istedik ki, bu sayıyı hep saklayın! Ülkemizin en önemli yeteneklerinden, yaptığı muazzam işler çok uzun süredir Edirne'nin ötesinde takdir gören, beraber çalışma onuruna eriştiğim pek sevgili Mahmud Asrar bu ayki konuğumuz! Hemen olaya girelim ve merak ettiklerimizi Mahmud Asrar'a sormaya başlayalım!

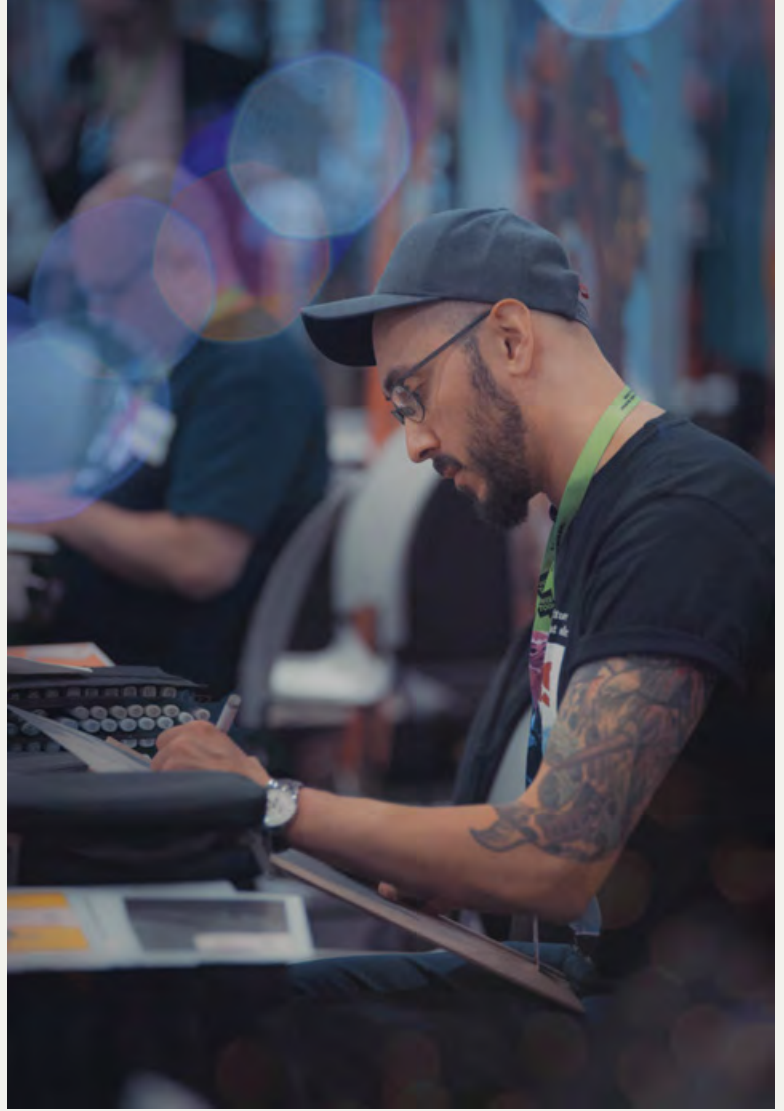
**Abi öncelikle beni kırmadığın ve değerli vaktinden zaman ayırıp sorularımı yanıtladığın için çok çok teşekkür ederim. İzinle başlıyorum. Biraz bize çizgi romana nasıl başladın, nasıl ilerledin, Ankara günlerinden bahsedersin bize?** Küçüklüğümde evimizde hep çizgi roman olduğunu hatırlarım. Annem sıkılmayalım diye bize çeşit çeşit kitaplar alırdı. Tür ayırt etmeden hepsini severek incelerdim. Beni çeken şey de öncelikli olarak çizimler olurdu. Çizmeyi sevdiğim ve çevremden de teşvik aldığım için çizgi romana olan ilgim benimle birlikte büyüdü. Çocuklukta tüm arkadaşlarım çizerken, yaşım ilerledikçe etrafımda böyle şeylere ilgi duyanlar azalmaya başladı. Liseye varıncaya kadar çoğunlukla kendi çapımda, izole bir şekilde bu ilgimi devam ettirdim. Çizgi roman ağırlıklı çizimler yapmam da fantezi ve bilim kurguya da ilgi duyduğum için o tarz çizimlerle de uğraşırdım. Tam bu sıralarda Ankara'da benim gibi bu işlerle uğraşan arkadaşlar edinmeye başladım. Yıldırım, Suat Efe ve Hakan ile beraber Çapa Çizgiroman Grubunu kurduk ve çizgi roman yapmanın her aşamasını bizzat tecrübe etme imkanım oldu. Çizimleri yapmayı, hikaye geliştirmeyi, bir başkasına çini atmayı, değişik malzemeler denemeyi, yazı balonları hazırlamayı, renklendirmeyi ve hatta baskı ve değişik çoğaltma biçimlerini deneme imkanım oldu. Bu sayede işin belki de pek bilinmeyen



taraflarını öğrenmeye ve profesyonelliğe doğru ilk adımlarımı atmış oldum. Benzer ilgileri olan bir arkadaş grubuna dahil olmak birbirimizi geliştirdiği gibi beni de daha çok üretmeye teşvik etti. Bunu erkenden yaşamış olmam bana bitmiş iş çıkartıp imkanlar ile sınırlı kalmamanın önemini gösterdi.

**Peki Türkiye çizgi roman sektöründe çok önemli bir yeri olan, 1996'da kurduğunuz öncü durumundaki Çapa'yı kurarken heyecanın nasıldı, neler umdunuz, nelerle karşılaştınız?**

Bir araya geldiğimizde fark ettiğimiz ilk şey, her birimizin kendi çapında bir şekilde çizgi roman ürettiği idi. Bunu birlikte yapmaya karar almamız çok sürmedi. Somut bir şeyler üretmek için yaptığımız işi ciddiye almamız gerektiğinin farkındaydık, ancak hevesimiz ve amatör ruhumuz bizim asıl itici gücümüz oldu diyebilirim. Büyük hayallerimiz olsa da olaya son derece gerçekçi yaklaştığımızı düşünüyorum. Türkiye'de, bizim yaşadığımız sokaklarda, bizim gittiğimiz yerlerde, kendi tarihimize ve geçmişimize ilintili süper kahramanlar olsaydı nasıl olurdu, teması ve heyecanı üzerine yola çıktık.







En önemlisi bir yayıncı, bir finansör filan beklemeden kendi çabalarımız ve imkanlarımız ile fanzin üretmeye karar aldık. Amacımız bu işten para kazanmaktan çok (ki cebimize giren her kuruş bir sonraki sayıya gidiyordu), kendi hikayelerimizi anlatmaktı. O yaşlarda bir taraftan üniversite okurken bir şeyler üretmek her zaman kolay olmuyordu ama hevesimizi canlı tutmayı başarabildik.

### **Çizgi romana başlarken etkilendiğin, çiziminde etkileri olan isimler var mı? Varsa bizimle paylaşabilir misin?**

Küçükken okuduğum tercüme çizgi romanları incelerken künye kısımları dikkatimi çekerdi. Bu künyeler bazen olduğu gibi orijinal hali ile (writer, artist, vs.) yazılı olurdu ve bu sayede o yaşlarda beni en çok etkileyen çizerin ismini öğrendim: O da Conan'daki çizimleri ile John Buscema'ydı. Sonra bu çizgi romanları üreten kişilerin isimleri takip etmeye başladım. Özellikle çizimleri hoşuma giden ve tanımaya başladığım kişilerin isimlerini. John Byrne, Jim Lee, Adam Hughes gibi isimlerin üzerimde çok etkisi oldu. Sonraları etkilendiğim kişiler ve çizerler çok daha çeşitli bir hale gelmeye başladı. Şimdilerde etkilendiğim kişiler ve şeyler sınırsız gibi. Çizgi romanın içinden, dışından ustalardan ve çağdaşlarımdan etkilendiğim gibi yeri geldi mi filmler ve müzik bile ilham verici olabiliyor.

### **Modern çizgi roman çiziminde bana kalırsa muazzam bir kalem var. Pek çok otoriteye göre de durum bu şekilde. Peki Avrupa ve Doğu çizgi romancılığının güncel durumu için neler söyleyebiliriz?**

Bana göre tüm dünyada çizgi roman sanatı geçtiğimiz bir, iki on yılda son derece büyük

adımlar attı. Her alan ve piyasada üretilen işlerin kalitesi çok gelişti. Üretilenlerin sayısı arttığı için vasat işler de çoğaldı denebilir belki ama genel seviyenin iyi yerlere geldiğine inanıyorum. En önemlisi de artık bunlara erişim herkes için çok daha kolay bir hal aldı. O yüzden önceleri karşılaşması zor olan bazı işlere ulaşmak daha olası. Eskiden belki biraz daha önyargı veya belli şablonlar ile düşünülen bazı piyasalarda herkesin zevkine göre bir şeyler bulunabileceğini görmeye başladık. Bu sayede ben de birçok yeni iş ve çizgi romancı ile tanışma imkanı buldum.

### **Daha önce Instagram'da yaptığımız canlı yayında da sormuştum (isteyenler yayına PhD'nin instagram sayfasından ulaşabilirler) Conan ve X-Men gibi muazzam başlıklarda çalıştın çalışmaya da devam ediyorsun şu an. Çok iyi yazarlarla birlikte müthiş işleriniz oldu, seni en çok heyecandıran o telefonu aldığında en çok sevindiren seri hangisiydi?**

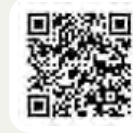
Profesyonel kariyerimin çoğu Marvel ile çalışmakla geçti. Küçükliğümden bu yana büyük bir Marvel hayranı olduğum için bana getirdikleri tekliflerin her biri beni sevindirmiştir. Bazıları diğerlerinden daha çok diyebilirim tabii. Aslında çoğu iletişimimiz e-mail üzerinden oluyor. Telefon ise genelde biraz daha önemli hadiseler için kullanılıyor. Bundan iki yıl önce beni aramak istediklerini söyledikleri bir e-mail aldım. Buna şaşırımd çünkü sebebini anlamamıştım. Bir de o sıralar yeni anlaşma üzerine konuştuğumuz için her türlü habere kendimi hazırlamaya çalışıyordum. Aradıklarında Conan The Barbarian dergisini Jason Aaron ile birlikte yapmamı teklif ettiler. İşte buna

gerçekten hazır değildim. Conan sever birçok büyük isimli çizerin benden önce davranıp seriye talip olduklarını düşündüğüm için beklemiyordum. Doğal olarak çok sevindim. Üstüne üstlük o teklifin çok da zamanlıca geldiğini düşünüyorum. O aralar kariyerimin biraz tekdüze hale geldiğini, biraz rutine geçtiğimi düşünüyordum. Conan serisini çizmek benim çizgi romana olan sevgimi körükleyerek canlandırdı.

### **Kapak çizmek ya da bir seriyi çizmek gibi bir ayırımın var mı? Kendini en rahat hissettiğin durum hangisi oluyor?**

Hikaye anlatmayı seviyorum. Asıl işim olarak gördüğüm şey de bu. O yüzden herhalde kendimi bir illüstratörden daha çok öykücü olarak görüyorum. Çalıştığım alanda çizgi roman iş birliği ile üretiliyor. Bana gelen senaryoyu gayretlerim ile yüceltebildiğimi düşündüğüm zaman ayrı bir keyif alıyorum. Kapak çizmeyi de çok seviyorum ama benim için biraz daha stresli bir iş. Gerçekten içime sinen bir görseli hayata geçirmeye çalışıyorum bu da her zaman çok kolay olmuyor. Yakın zamanlarda değişik teknikler kullanarak kapaklar üretmeye başladım. Guaj ve sulu boya ile resmettiğim birkaç "painted" kapak hazırlama imkanım oldu. Kendimi alışlagelmiş ötesinde geliştirmek ve becerilerimin değişik bir yüzünü gösterebilmek beni çok mutlu ediyor. ♦ **Metehan İğneci**

Röportajın devamını LEVEL Online'dan okuyabilirsiniz.





# OTAKU CHAN

Formula 1'in ardından, adrenalin ve yarış tutkusu arayanlara en iyi animeler!



**K**onu arabalara ve yarışlara gelince Japonya'nın dünyaya armağan ettiği en sağlam hikâye sanırım Initial D olur. Oyunlardan anime ve sinema filmlerine farklı farklı mecralarda da uyarlandığı için belki duymuşsunuzdur. Japonya'nın kıvrım kıvrım dağlık yollarında babasının tofu dükkânı için getir götür yapan Takumi Fujiwara'nın sokak yarışları dünyasına girdiğinde ortalığı nasıl yakıp yıktığını anlatıyor hikâyesi de. Görece eski bir animesi (1998) var ama birkaç bölüm bu animeye şans tanıyın. Sonrasında hem hikâyesi hem de hem de aksiyonuyla zaten kopup gidirsiniz.

## Sakız krizi!

Bir diğer anime sanırım daha önce hiç bahsetmediğim bir seri. Ferrariler Lamborghini'ler kadın olsaydı, nasıl olurdu dersiniz sizi döneminin en iyi siberpunk animelerinden olan Bubblegum Crisis ile tanıştıralım.



Hatta iddialı bir argüman da verelim. Bu anime olmasaydı Akira'da olmazdı! Blade Runner filminin ve Neuromancer kitabının etkisiyle 80'ler ve 90'ların başı siberpunk eserlerle sarsılıyordu. Zaten Japonya'nın teknolojik yükselişi daha durulmamış ve insanlar artık bu yükselişten korkar hale gelmişti. Bilimkurgu da bu tip korkuları işlemekten pek memnun kalır. Hah, işte Bubblegum Crisis böyle bir ortamda doğdu. 1987-1991 arasında ana serinin 8 OVA'sı yayınlandı. OVA'nın ilk sahnelerinden hafif bir Ghost in the Shell tadı da alabilirsiniz. Polislerin baş edemediği Boomer denilen mekanik canavarları halleden Knight Sabers size hem yarış heyecanını hem de vurdulu kırdılı bir aksiyon sunuyor. Evet, bir miktar mecha türüne de giriyor ama kütleleşmiş bir eser araniyorsanız buna da kesin bakın. Mecha seviyorsanız da buradan Darling in the Franxx'e geçersiniz.

## Yarış ekrana sığmaz

Tam bir Grand Prix heyecanı içinse bakmanız gereken anime, mecha serileriyle ünlü Sunrise'in Cyberformula GPX serisi olur. Gelecekte ilerlemiş teknoloji arabaların da gelişmesine, daha ileri bilgisayar teknolojileriyle donanmasına sebep olduğunda yarışlar ne menem olur, sürücü yeteneğini nasıl gösterir merak ederseniz, izleyeceğimiz seri budur. Bu seri de 90'ların başından, ama bana sorarsanız 90'lar animeleri daha bir insani çözüm tarzına sahip. Ana TV serisinin ardından çıkan OVA'lar da daha yetişkin bir havada ve kalitesi de fırlayıp gidiyor. Beğenenler bu OVA'ları da kaçırmasin.

Benzer bir seri de go kart serisi diyebileceğimiz Capeta. Capeta'nın babası işyerinden eve hurda parçaları getirip bir araç yapıyor ve denemek için yarış pistine gidiyorlar. Orada insanların





dikkatini çekiyor Capeta ve hikâyesi de tam bu noktada başlıyor. Serinin güzel yanı öyle yarış falan bilmenize gerek olmaması. Sadece bir yarış animesi ya da spor animesi deyip geçemeyiz Capeta'dan bahsederken. Ayrıca kötü karakterler yaratıp onlar üzerinden hikâyeler uydurmaya da çalışmıyor. Arkadaşlar arası rekabet üzerinden gidiyor diyelim daha çok. Capeta karşısına çıkan zorluklardan yılmadan çalışmaya, didinmeye devam ediyor. Karakter tasarımları alışageldiğimiz serilerden uzak, biraz daha Hajime no Ippo tarzında denebilir. Ama olsun, izledikçe gözünüz alışacaktır. Ayrıca bu tip konulara ilginiz varsa bence doğrudan mangasını okuyun, o çok daha başarılı.

Bir de renkleri, komedisi ve animasyonuyla coşkuyu veren Redline var tabii ki. 2009 senesi bu film Madhouse, Gainax gibi çok önemli animasyon şirketlerinin elinden çıkma. Özellikle animasyon kalitesi için tekrar tekrar izlenip ders alınacak filmlerden. Çok derin bir hikâyesi olmasa da ilk on dakikadan sizi heyecanlı, aksiyon dolu bir animasyonun beklediğini anlıyorsunuz. Bana Star Wars'taki pod racer yarışlarını hatırlatmadı değil.

### Geçmişten isimler

Doksanlar bombardımına devam edelim. Ralli sevenler için (her ne kadar bildiğim kadarıyla ülkemizin ünlü Marmaris Rallisi bu seneden itibaren iptal edilse de) yine 90'lerden Goddamn iki bölüm OVA'sıyla tam çıtır çerezlik. Ana karakteri bahtsız bir arkadaş, arabayı yolda tutmak bile bir uğraş onun için. Hemen ardından biraz daha yenice, 2000'lerin başından Ex-Driver izlenebilir. Yakın gelecekte arabaların AI (yapay zeka) ile çalıştığı bir dünyadan (Knight Rider nostaljisi gibi). Gerçi karakterlerin eski arabalarla kafayı sıyırmış AI arabalarını yakalaması açısından ilginç bir seri. Daha da eskilere gidersek Arrow Emblem: Hawk of the Grand Prix, 1977-1978 senesinden. Çok ciddi bir kaza geçirmiş yetenekli bir yarışçının tecrübeli başka birinden destek alarak yaşadığı travmaları atlatmasının hikâyesi. Yoroshiku Mechadock (1984-1985) animasyonda kullanılan tüm arabaların gerçek olması ve onların seslerini kullanması açısından farklılaşıyor. F ise Akagi Gunma'nın Formula 1 ile ilgili hayallerine kavuşması yolunda neler yaşadığını izlediğimiz bir seri. Tüm bunlardan bahsederken, klasikleşmiş Mach Gogogo'dan da bahsedelim birazcık. 1967-1968 seneleri arasında yayınlanan seri aslında Batı'da ünlü olan ilk anime "franchise"larından biri aslında. Batı'da Speed Racer adıyla biliniyor. Görece yenilerden bir seri ise Wangan Midnight (2007-2008). Japonya'nın en uzun ve düz yolunun lakabı Wangan'dan adını alan seri, Tokyo'nun sokak yarışlarına odaklanıyor.

### ◆ Merve Çay



### DRAGON BALL

Yazıyı bir haberle kapatalım. Kasım ayı içinde Gerekli Şeyler bir Instagram yayını yaptı. Sene içinde yayımlayacakları manga serilerini patlattılar birer birer. En önemlisi Dragon Ball serisi. Okuldan koştur koştur gelip televizyonda izlemediğim için mi bilemiyorum, benim düşünceme göre Türkçeye kazandırılması müthiş değerli bir eser Dragon Ball.

### SAO

Bir diğer seri, shounen türü içinde geçen dönemlerde tüm dünyayı yakıp kavurmuş olan Sword Art Online. Açıkçası orijinali light novel olduğu için romanını okumayı tercih ederdim tahminim. Ama manganın ülkemizde daha çok tercih edildiğini düşününce yapılacak en doğru seçim gibi gözüküyor. Umarım mangası sadece hikâyenin ilk kısmı Aincrad'la kalmaz da devamını da görürüz.



### YOUR NAME

Bir diğer manga, filmiyle en çok izlenen animelerden biri olan Your Name'in uyarlaması. Daha İngilizce baskısı bile çıkmadan Türkçesinin çıkıyor olması önemli. Makoto Shinkai'nin ünlü filmi zamanın ve mekânın ayırdığı iki genci ve onları etkileyen büyük bir felaketi anlatıyordu. Özellikle 2011 yılında gerçekleşen büyük depremin ve ardından insanların birbirine nasıl yardım edip ilişki kurduğunun bir yansımasıydı.



### HUSBAND

Duyurulan bir diğer manga da animesi yapılacağı yeni açıklanan, benim de neredeyse ilk zamanlarından takip ettiğim Gokushufudou. Ödüllü manga Ölümsüz Tatsu diye bilinen ünlü yakanın artık evinin erkeği olduğu hayatında yemek yapmaktan ev alışverişine pek çok "normal" olayın aslında nasıl komediye bağlanabileceğini anlatan hakikaten eğlenceli bir seri. Herhalde Türkçeye çevrilmesine en çok sevdiğim seri bu oldu tahminen animesi ya da Türkiye'de bir kitlesi olmayan ama kaliteli bir iş olmasından dolayı.



### PUNPUN

Son manga daha yetişkin işi diyebileceğim ve tarzıyla ülkemizdeki genel manga okurunun çok da alışık olduğunu düşünmediğim Goodnight Punpun. Mangakası Inio Asano'yu seneler önce Solanın mangasıyla tanıştım. Eğlence ve trajediyi birleştiren, hayattan kesitler sunan bir mangaka. Çizim tarzı daha sakindir. Punpun ise kendisinin bana göre en iyi işi. Bir parça çocukluk, bir parça hayat, bir parça "saygı" derken insanı dumur eden bir seri çıkarmıştı. Umarım ülkemizde ilgi çeker. Kesinlikle tavsiye ederim. Manga sayılırsa da bir diğer haber de Avatar'ın Türkçe çizgi romanının basılacağıydı. Rüyalarımı bile girmişti animasyonu. Çok sevdiğim bir seri olmasından sanırım Aang ve ekibiyle Avatar dünyasında geziyoruz rüyalarımızda. Künyesinde de göreceğiniz üzere Türkçeye çevrilmesinde katkı olmasından büyük gurur duyduğum eserlerden biri olacak Avatar.





Bu defa konumuz,  
koleksiyonumuzun güvenliği



**S**evgili FSD Ahalisi, öncelikle göstermiş olduğunuz incelik için hepinize çok teşekkür ederim. İzmir’de yaşadığımız deprem felaketini atlattırmaya çalışırken göndermiş olduğunuz mesajlar hem beni çok mutlu etti hem de dostlarımla ne kadar fazla olduğumu görme fırsatı verdi.

Bir kez daha depremden etkilenen herkese çok geçmiş olsun derken, hayatlarını kaybeden vatandaşlarımıza da Allah’tan rahmet diliyorum.

Türkiye bir deprem ülkesi, öncelikle can güvenliğimiz için tüm tedbirleri almalı ve bilinçli olmalıyız. İşin biz koleksiyoncuları ilgilendiren bir tarafı daha var. Tabii ki cana geleceğine mala gelsin fakat alacağımız basit önlemler sayesinde koleksiyonumuzu da korumak son derece mümkün.

Yaşadığım bu kötü deneyim ve hazırlıksız oluşum bana pahalıya mal oluyordu, çok az kaldı. Dilerseniz adım adım yaptığım işlemleri sizlere anlatmaya başlayım.

### 1-) Sabitleme

Öncelikle evimdeki her bir mobilyayı, hareket edebilecek her eşyayı sabitlemekle başladım. Kitaplıklar, TV sehpa, TV, masa vs... Sonrasında koleksiyonumu sergilediğim Detolf vitrinleri nalburdan aldığım L dirsekler ile duvara sabitledim. (Normalde detolfların içinde sabitleme malzemesi geliyor.)

Ayrıca 8 adet detolf vitrinim yan yana olduğu için onları da birbirlerine sabitledim, daha da sağlam oldu. Vitrinlerin sallanma, devrilme ihtimalini böylelikle ortadan kaldırmış oldum. Aynı şekilde koleksiyonumun bazı parçalarının olduğu kitaplıklarımı da duvara L dirsek ile sabitledim.

### 2-) Çift taraflı bant uygulaması

Vitrinleri ve mobilyaları sabitledikten sonra yaptığım ikinci şey detolfların içerisinde bulunan heykellerin tabanına çift taraflı bant uygulaması ile sabitleme yapmak oldu. Buradaki amacım vitrinlerin sallanmasını minimuma indirdikten sonra içlerindeki heykellerin de sabit bir şekilde kalmalarını sağ-



lamak. Bunun için de çift taraflı bant kullanarak işi garantiye aldım. Biraz kalın olanları tercih edebilirsiniz.

### 3-) Patafix yapışkan hamur uygulaması

Vitrinlerin içinde sergilediğim figürlerin de sabit kalmalarını istediğim için, figürlerin base ya da tabanlarına (Depremde patafix uyguladığım figürler yerlerinden bile kıpırdamamış) UHU markasının PATAFIX isimli yapışkan hamurunu kullandım. Bununla ilgili bir video Youtube kanalımda var. Ayrıca UHU PATAFIX PROPOWER isimli, daha güçlü bir yapışkanı da (3 kg kadar çekiyor) yine bazı heykeller için kullanıyorum.

### 5-) Quakehold! ve Collectors Hold Museum Putty

Koleksiyonumu nasıl koruyabileceğimi araştırırken karşılaştığım iki ürün. Temelde Patafix’in işlevine çok yakın ama çok daha profesyonel kullanımı olan iki ürün olarak düşünebilirsiniz. Heykelleri ve birçok şeyi zemine sabitlemeye yarayan bir yapışkan hamur malzeme kendisi.

### 6-) Çocuk kilidi

Çok basit bir önlem ama gerçekten hayat kurtarıyor. Özellikle depremde gördüm ki evdeki kapaklı olan her şey açılmıştı. Bu hem can sizin için hem de koleksiyonunuz için çok tehlikeli olabilir. Detolflarınız için ya da kapaklı dolaplarınız için basit çocuk kilitleri kapakları tutarak açılmalarını önler. Ben uyguladım siz de uygulayın.

### Son olarak

Hem zaman hem de para harcadığımız koleksiyon ürünlerimizi korumak önemli. Alacağınız basit önlemler çok daha uzun süre onları korumanıza yardımcı olacaktır. Umarım bu önlemlere hiç gerek kalmaz. Kendinize çok dikkat edin. [youtube.com/figurcununseyirdefteri](https://www.youtube.com/figurcununseyirdefteri)’ne abone olmayı unutmayın! ♦ **Ahmet Gezer**





## BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

İncelemelere kısa bir ara,  
röportajımız var!



**M**asaüstü oyunlar denilince hemen herkesin aklına ilk gelen oyunlar olan masaüstü RYO'lar ile ilgili oldukça güzel yayınlar yapan Rol Oyunları Türkiye kanalından sevgili Oğuzhan Uluslan ve Alican Develioğlu ile hoş bir sohbet yaptık.

### Öncelikle her röportajın kaçınılmaz sorusu olan "sizleri tanıyalım" ile başlayalım.

**AD:** Ben Alican Develioğlu, senelerdir ODTÜ'de Makine Mühendisliği okuyorum. Rol Oyunları Türkiye kanalında Güneş Görmeyen Topraklar oyununu oynatıyorum. Genel olarak D&D severim ve her versiyonunu oynatırım.

**OU:** Ben de Oğuzhan Uluslan, 33 yaşındayım. Ankara Üniversitesi Adalet mezunuyum. 2008'den beri birçok masaüstü RYO sisteminde oynadım. Geçen sene ise bir kanal kuralım fikri geldi. Alican'a var mısın dedim, o da varım dedi ve bu şekilde ROT doğdu.

### Masaüstü RYO'lar ile nasıl tanıştınız?

**AD:** Ben lisede iken bir sınıf arkadaşımın dayısı sayesinde tanıştım. Kendisi bize, size bir oyun oynatayım dedi ve bizleri AD&D ile tanıştırdı. Çok sevdiğim bir cüce fighter karakter ile de maceram başlamış oldu. Özellikle kendimi bu sevdaya kaptırmam ise üniversite topluluğu sayesinde oldu. Bu konuda üniversite topluluklarının çok faydalı olduğunu düşünüyorum.

**OU:** Ben de lisede dershaneye giderken bir arkadaşım ile sohbet esnasında öğrenmiş oldum. Daha sonra ise kendisi bizi evine davet

etti, gittik ve ilk oyunumuzu oynamış olduk. Benim maceram da bu şekilde başlamış oldu. Benim kendimi kaptırmam ise Ankara'daki Orta Dünya Cafe'ye (FRP denilince akla gelen ilk mekanlardan biridir.) gidip oynayarak ve oradaki arkadaş ortamımın genişlemesiyle oldu.

### Sizce masaüstü RYO'ların bilgisayar RYO'larına karşı en üstün olduğu yön nedir?

**AD:** Örneğin; TES: Skyrim oyununu ele alalım. Senelerdir oynanıyor. Bir sürü modu var. Ben de kendisini çok sevdim. Çok güzel bir RPG deneyimi idi. Ama; en büyük eksiği neydi? Bazı karakterleri öldüremiyordun. Mesela, bir karakterin davranışını beğenmiyorsun; ancak demek istediğini söyleyemiyorsun. Cezasını ya da ödülünü veremiyorsun. Çünkü oradaki dünyada oyunun kodları ile sınırlısın. Ama masaüstü RYO'larda bir kısıtlama yok. Krala bıçağını saplamayı deneyebilirsin. Bu ve bunun gibi yapmak istediğin her şeyi yapmayı deneyebilirsin. En büyük fark bence bu.

**OU:** Açık olmak gerekirse bu sorunun birçok farklı mecra da gelebileceğini düşünerek çalışmıştık. Çalıştığımız yerden geldi. Alican'ın dediği gibi dijital dünyada kod satırları ile sınırlıdır. Masaüstünde ise hayal gücünüz ile sınırlıdır. Örneğin; meşhur bir soruyu ele alalım. "Yüzüklerin Efendisi'nde neden yüzük kartallarla götürülmedi?" İşte burada o yüzüğü kartallarla götürebilirsin. En azından denersin.

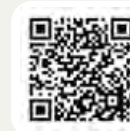
### Peki en sevdiğiniz masaüstü RYO sistemi nedir?

**AD:** Ben bu soruya D&D 3.5 olarak cevap vermek istiyorum. D&D 5'i takip etmesi daha kolay, yayında da onu seçmemizin sebebi buydu. Şu anda parti 16 level seviyelerinde. Bu seviyede D&D 3.5'de bir savaş saatlerce sürerdi. Oynayana da oynatana da çok keyif verirdi. Ancak izleyene hiçbir anlam ifade etmezdi. Şimdi ise daha basit geçiyor her şey, bu sebeple de öğrenmesi daha kolay. Ama gönlümde D&D 3.5 yatıyor hala.

**OU:** Kesinlikle katılıyorum. Şöyle ki D&D 5'te her şey çok basitleştirildi. En basitinden D&D Beyond sayesinde dakikalar içerisinde karakterinizi yaratabiliyorsunuz. D&D 3.5'de ise bu imkansızdı. Tabi şunu da söylemeden geçemeyeceğim, D&D 5 ile de yeni gelişen teknolojilere ve trende uyum sağlamaya çalıştılar ve bunu da çok güzel bir şekilde başardılar. Karakterlerin dijital olarak kaydedilip çeşitli çıktılarının (HP barının düşmesi, atılan büyüler gibi) alınabilmesi gerçekten hoş bir detay. Bu konuda da kendilerini tebrik ediyorum. ♦ **İmge Melisa Şatlı**



Röportajın devamını LEVEL  
Online'dan okuyabilirsiniz.





# COS- PLAY REPUBLIC

Halka açık alanda cosplay yaparken dikkat etmeniz gerekenler.

Cosplay, gerçekten heyecan verici ve eğlenceli bir hobi. Tabii hobi dışına çıkıp profesyonel hayata adım attığınızda işler biraz değişiyor. Ancak bu durum, sevdiğiniz işi yapmakla eşdeğer. Kendinizi en sevdiğiniz anime dizisinden, oyunundan veya süper kahraman çizgi romanından karaktere dönüştürmenizi sağlayan cosplay, aynı zamanda dünyadaki her anime, video oyunu ve süper kahraman eşleşmesinin "artık" temel taşıdır. Tabii asıl cosplay, gerçek dünyanın çeşitli zorluklarından kaçmanın eğlenceli bir alternatifi olsa da söz konusu olduğunda, özellikle de toplum içinde uyanmanız gereken bazı temel kuralları vardır. Bu kültür etrafında toplanıp, tutkulu olsak da herkes gibi normal insanlar olduğumuzu bilmemiz çok önemli. Yapmak isteyeceğiniz son şey, bir topluluğun itibarına, tuhaf bulduğunu bildiğiniz halde onarılamaz bir zarar vermenizdir. Bunun için size ne yapmanız ve toplum içinde cosplay yaparken ne yapmamanız gerektiğine dair bazı altın kurallar vereceğim. Unutmayın, cosplay onay gerektirmez.

## Alçakgönüllülüğün Altın Kuralı: Nazik Olun

Halka açık yerlerde cosplay yaparken, muhtemelen bu soru defalarca sorulacak, "Oyunu oynuyor musun? Animeyi İzledin Mi?" ve dahası. Kostümünüzü biraz merak eden insanlara karşı nazik olun, çünkü çoğu insanın açık alanda cosplayerları gördüğü tek zaman çeşitli fuarlar ve etkinlikler. Benzer durum sizin için de geçerli aslında. Kostümlerinizi özel çekimler veya kişisel videolar dışında giyip sergilediğiniz yerler fuarlar. Doğal olarak size ne kadar kaba şekilde sorulursa sorulsun nazik cevap vermeye özen gösterin. Çünkü göz önündesiniz ve insanlar merak ettikleri



Herkes açık alanda cosplay yapmaktan hoşnut değildir.



kadar sizi yargılayacaklardır da. Pek tabii ki rahatsız olduğunuzda yavaşça ortamdan uzaklaşmak gibi bir seçeneğinizin olduğunu her zaman bilin. Cosplay, kibar davranışlar sergilemeniz gereken bir hobi bile olsa kişisel sınırlarınızı korumak en doğal hakkınız.

## Kişisel Farkındalığın Altın Kuralı: Nerede Olduğunuzu Bilin

Katılmayı planladığınız mekanın türüne bağlı olarak, tartışmalı temalara sahip olabilecek veya küçük çocuklar için saldırgan/korkutucu olabilecek herhangi bir cosplay giymek iyi bir fikir olmayabilir. Maskeli olarak cosplay yapmaya veya maske benzeri bir şey (Tokyo Ghoul gibi) takmaya karar verdiğiniz karakterler, alışveriş merkezleri, bankalar veya bu nitelikteki mekanlar gibi yerler için uygun olmayabilir. Bu nedenden etkinliğe gitmeden önce araştırmanızı yapmanızı tavsiye ederim. Bir noktada eğlenmeye çalışırken güvenlik görevlilerinin sizi yaka paça dışarı atmasını istemezsiniz öyle değil mi? Araştırmadan kastım sadece mekan değil, etkinliğin kurallarını da dikkat almaktır. Birçok etkinlik, kendi tema ve kurallarını belirler. Bazı fuarlar "yanıcı, kesici madde vb. yasaktır" şeklinde internet sayfalarına çeşitli uyarılar eklerler. Bu kuralları dikkate almadan etkinliğe



gitmek, harcadığınız emeğin boşa gitmesi anlamına gelecektir. En tatlısı internetin nimetlerinden yararlanın ve planladığınız etkinliklerin kurallarını mutlaka okuyun.

### **Altın Onur ve Nezaket Kuralı: Kişiyi Saygı**

Herkesin rahatça sizi görebileceği açık bir alanda cosplay fotoğraf çekimi yapacaksanız, bunun insanlara hiçbir şekilde engel olmayacağı bir alanda yaptığınızdan emin olun. Saygılı olun, nazik olun ve en önemli başkalarının kişisel alanını işgal etmeyin. Özellikle stüdyo çekimi dışında farklı bir mekan seçtiğinizde elbette meraklı gözler üzerinize olacaktır. Hatta tanınan bir karakter ise sizinle fotoğraf bile çekilmek isteyen olacak. Bu istekleri geri çevirmemeye çalışın. Tabii nasıl siz başkalarının kişisel alanını işgal etmiyorsanız, fotoğraf çekimi sırasında sizinle fiziksel yakınlığı abartan insanlara da aynı uyarıyı yaptıktan geri kalmayın.

### **Rol Yapmanın Altın Kuralı: Oyunbozanlık Yok**

Bu konunun önemli olup olmadığı kısmı aslında kişiden kişiye değişiyor. Okuduğunuzda muhtemelen bir cosplayer veya insan olarak seçiminiz değişecektir. Ancak internette bu konuyla alakalı çokça yazı okuduğumu bilmenizi isterim. Cosplay sırasında RP (Role Playing – Rol Yapma) yapacaksanız, neler olup bittiğini veya ne yaptığınızı bilmeyen yabancıları bu olaya sürüklemeyin. Dünyanın bir kısmının cosplayerların tuhaf olduğunu düşünmesi yeterince kötü, bu yüzden sizin ve anime topluluğunun geri kalanının pişmanlık duyacağı bir şey yaparak kıvılcımı ateşe çevirmeyin. Bu durum, iki tarafı keskin bıçaktan farksızdır. Kostümünü giydiğiniz karakterin rolüne büründüğünüzde eğer etrafınızda olanlardan tamamen habersiz ve belki de cosplayi bilmeyen birileri varsa,



ufak yaşta çocuklar mevcutsa, yaptığınız rol oyununa çok dikkat edin. Cosplay topluluğu, hala öğrenilme aşamasında. Böylesine güzel bir hobiye, tatlı anlarıyla gören insanların çoğalması tamamen sizin elinizde.

### **Liderliğin Altın Kuralı: Direnin**

Halka açık yerlerde cosplay yaptığınızda, bu kitleyi bir bütün olarak temsil ettiğinizi unutmamalısınız. Cosplay yapmaya başladığınız anda ve bunu sosyal medyaya, halka açık yerlere taşıdığınızda artık o topluluğun itibarını taşıma kısmı size emanet ediliyor. Annenizin, babanızın, büyükkannenizin, eski anaokulu öğretmeninizin veya akranlarınızın cosplay yaptığınızda rahatsız edici bulabileceği bir şey yaparsanız veya söylerseniz, bu hobinin imajı ve itibarı (veya toplum içinde

cosplay yapma düşüncesi ve fikri) hızla düşecektir. "Büyük güç büyük sorumluluk getirir!" Elbette, cosplayin genel olarak iyi ve kötü anları olabilir, ancak bu anları onu giyen kişinin eylemlerine bağlıdır. Cosplayer olmayanların ve normal insanların tanıyabileceği Marvel ve DC gibi karakterler elbette vardır. Yani kim Superman veya Batman'i tanımaz ki öyle değil mi? Bu durum hevesinizi kaçırmayın. "Bence" kostümünüzü seven bir insanın sizi soru yağmuruna tutması kadar tatlı bir şey yoktur. Diğer tarafta fuar veya etkinlik sırasında olmadıkça pek çok cosplayer halka açık yerlerde cosplay yaptıktan memnun değildir. Ancak normal günlerde bile kostümünü giyip kapıdan çıkmayı düşünenlerin, bu altın kuralları dikkate almasını öneririm. **En büyük Altın Kural: Eğlenin!** ♦ Ceyda Doğan Karas







## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem\_Sanci

# Assassin's Creed'e RPG çok yakışmış

**B**u ay Cyberpunk 2077 hakkında ilginç bir köşe yazısı kaleme almayı planlıyordum ki, oyun Aralık ayına ertlendi. Pandemiye de fırsat bilip bir süredir diğer popüler Cyberpunk türü oyunları tekrar gözden geçirirken ilginç de bir detay yakaladım ama bunu artık Cyberpunk 2077 piyasaya çıktıktan, hepimiz oyunu oynadıktan sonra köşeye taşıyayım... Bu fırsattan istifade, daha önce hakkında hiç yorum yapmadığım Assassin's Creed serisi hakkında dikkatini çekebilecek bir detaya değineyim. Kasım ayında, Assassin's Creed serisinin fanatiklerinin merakla beklediği Valhalla piyasaya çıktı, biz de inceledik ve 88 puan verdik, dergide okumuş olmalısınız. Açıkçası ben yine serinin bu oyununu da "eh" olarak niteleyip oyun kitaplığımın bir daha dokunmadığım oyunları arasına göndermeyi bekliyordum ki, başıma bir şey gelmeyecekse söylemek istiyorum, oyunu hem çok beğendim, hem de çok şaşırdım. Daha önce yoğun olarak konsol sahibi ve oyunların karşısında çok da kafa yormak istemeyen oyuncular hedefleyerek hazırlanan, interaktif film tadındaki Assassin's Creed serisi, bu kez oyun dünyasının fanatikleri kabul edilen RPG severleri hedefleyerek tasarlanmış.

Bu nedenle birçok oyuncu, yapımcı Ubisoft'a saydırıp türü değiştirdiği için firmayı protesto etse de, Valhalla'nın derin öyküsü RPG formatına çok yakışmış. Her ne kadar çok derin bir RPG olmasa da, her oyundan bir Witcher 3 veya Skyrim ya da Baldur's Gate serisi olmasını bekleyemeyiz. O yüzden Valhalla'nın Witcher 3 ile karşılaştırılmasını ve "ama bir Witcher değil," yorumlarına maruz kalmasını çok haklı bulamıyorum. Öte yandan, önümüzdeki ay da bu konuya biraz değineceğim ama AC serisinin yapımcısı Ubisoft'u, bildiğiniz gibi Illuminati ve Templar çatışmasına kafayı takmış bir şirket olarak tanıyoruz. AC serisi açık açık Illuminati ve Templar çatışmasını konu alırken şirketin diğer oyunlarında da dünya tarihini çok derinden etkilemiş bu çatışmanın izlerini bulabiliyorsunuz. Her neyse, bunlar derin konular ve her ne kadar

Ubisoft gibi dev firmalar bu konuların üzerine oyunlar yapıp milyar dolarlar kazanıyor olsa da bu detayları bir sayfalık köşe yazısında aydınlığa kavuşturamayacağız.

Valhalla'ya gelince, ilk defa bir AC serisi oyunda hem yalnızlık hissini aştığımızı hem de oyunun ana karakterinin çok güçlü bir kimlik kazandığını, görüyorum. Daha önce serinin oyunları bu duyguyu biraz Blackflag ve Syndicate ile yakalamaya yaklaşılmıştı ama içinde RPG olmayınca da bu oyunlar çok "düz" kalmıştı.

Ancak bu sefer AC, hem RPG özellikleriyle kalbimi çalmayı başardı, hem de bu pandemi nedeniyle evlerimize hapsolmüşken, olağanüstü güzellikteki Norveç ve İngiltere manzarasına karşı yelken açmak, Viking uzun botlarını sürmek, derelerde yürümek beni ruhen rahatlattı. İçim açıldı. Diyeceksiniz ki, bu tür imkanlar başka oyunlarda da var. Evet var, ama şu ince nüans benim keyfimi çok yerine getirdi. Balık avlamak için nehre girdiğinizde, hava durumuna göre nehirdeki dalga boyutu değişirken aynı zamanda akıntı hızı da değişiyor ve eğer yüzmeden suyun üzerinde duruyorsanız, akıntı sizi ufak ufak sürüklüyor. Bu da oyunun yeni nesil grafik teknolojileriyle açıklanamayacak bir detay. Oyunun yapımcısının oyuna ne kadar

titişlenerek, ne kadar ince detaycılıkla oyun tasarladığının ispatı.

Evet, Ubisoft fabrikasyon şekilde oyun üreten bir şirket. Aynı motor üzerine farklı 3D modelleri ekleyip, yıllarca bize benzer oyunlar sundu. Ben çok da şikayetçi değildim. Ghost Recon serisi, Division serisi kalbimi çalmayı başardı. Ama bu oyunlar da hep bir "loot" ayıklama yarışına dönüşüyordu. AC serisi ise bir süre sonra "duvara tırman, saklan ve kurbanına suikast düzenle," çıkmazına giriyordu.

Şimdi, ilk defa bir AC serisi oyunda, manzaranın ve oyuna dair diğer detayların keyfini çıkararak çıkara, sıkılmadan oyunun içine girdiğimi fark ettim ki, zaten iyi bir RPG yani "rol yapma" oyunu oyunculara bunu sağlayabilirdi. Yani sizi oynadığınız karakterin rolüne sokmalıdır. Onun yaşamını hissetmenize kapı açabilmelidir. Bu nedenle, Valhalla'yı başarılı bir RPG olarak buldum. Witcher veya Baldur's Gate serisi gibi sayıların, rakamların, zarların, "stat"ların içine gömülmediğiniz için oyunun yeterince RPG olmadığını düşünebilirsiniz ama bu da Ubisoft'un RPG türüne getirdiği yorum... Bu da onların yoğurt yiyişi ve bence güzel olmuş. Başıma bir iş gelmeyecekse, beğendim. ♦







## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Dracula Bölüm 2

**G**eçen aylarda yazdığım uzay kanunları yazısına, geçtiğimiz günlerde garip bir haber eşlik etti. Siz de şahitsiniz, ilk ben yazdım. Mars'a gittiklerinde Dünya kanunlarını tanımayacaklar diyorlar. Ben demiştim! Hayatta az şey Dracula romanı kadar ilgimi çekmiştir. Bazı ayrıntılarını yıllardır düşünürüm ve her defasında yeni bir yorum yapabileceğime şaşırıyorum. Coppola'nın filmi sonrası olarak çekilen tek filmidir. Kimi noktaları elbette eksik, özellikle romanın güncelerden sayfa sayfa anlatıldığını düşünürsek. Biraz neleri sorguladığımı anlatıp sizlere

romanda asla çözmediğim başaramadığım 18 ve 23. chapterlarda geçen iki satır, sonunda internet sayesinde nasıl çözdüğümü anlatmak istiyorum. İlk olarak hemen her düşündüğümde yeniden yorumladığım şey Dracula'nın neden Londra'ya geldiğidir. Neden oraya gitmek istemektedir? Tanrı onu af mı etmiştir? Kader mi? Neden Londra'ya geldiğini Stoker'ın gözünden düşünürsek, tabii ki Dünya'nın en kalabalık şehrine getirmek istemektedir ama bize bunu hiç sorgulamadan kabul ettiren nedir izleyiciler olarak? Bu zahmet neden mantıklı gelir? İkincisi (yazı yerim sınırlı, iki ile bırakalım) de lanetlendiği andan itibaren sonrasında

ne olmaktadır. Keşfettiğim şey biraz bu bölümle ilgili. Lakin kimsenin o bölümün filmi çektiği yok. Yani birden lanetlenen ve vampir olan bu adam kutsallık adına savaştığı kalede nasıl bir terör estirmiştir? Nasıl yapayalnız yüz yıllarını o harabede yaşamaya mahkum olmuş ve nasıl köylüler ondan haberdarken bile saygı ile karışık bu korku yaşamıştır? Kendi özelliklerini nasıl keşfetmiş, neler duymuş görmüştür?

Şimdi gelelim 18 ve 23. chapterlara. Scholomance diye bir kelimenin geçtiğini görüyoruz. "Had dealings with the Evil One. They learned his secrets in the Scholomance, amongst the mountains over Lake Hermans-tadt, where the devil claims the tenth scholar as his due." olarak bahsedilen, geçenlerde Hearthstone'da da duyduğunuz Scholomance, aslında Romen efsanelerinde geçen, Karpatların kalbinde olduğuna inanılan bir sihir okulu. Şeytan baş öğretmen ve 10 öğrenci kabul ediyor (buna saçma demeyin, Stoker'ın ilham aldığı Emily Gerard'ın Transylvanian Superstitions kitabında öyle şeyler var ki Romenlerin toptan deli olduğuna inanabilirsiniz) mezun olurken de bir tanesini kendi emrine almak için saklıyor. Yani anlayacağınız bu okulda sihir ve bulutların dolu güçlerini kullanmayı, ejderhaya (e pes!) binmeyi öğretiyor. Doğanın gizli dilini de ayrıca. Bu konu üzerine yani kısacık ayrıntıdan ne senaryolar çıkar ama değil mi?

Kutsal kabul edilen ve okulun hemen yakınında denilen golün yani Hemanstadt'ın yani otel olmuş benden söylemesi. Ejderha uyuyor dibinde, aman uyandırmayın. Karanlık ve duyularının yetersizliği insana neler düşündürüyor değil mi? Çoğu efsanenin bir baykuştan daha korkak insanlıkların akıllarından fırlamış olması...

Bram Stoker'ın roman fikrini ise çok yediği gece kabusunda gördüğü söylenir. Ne yediyse artık.

Greetings goes to Eiko İshioka... ♦







## Bir Sonraki Dünya Dr.Ertuğrul Söngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📱 ErtugrulSungu

### Bir kitabın hikayesi

Tanıyanların yakından bildiği üzere, uzun süredir oyun dünyasındayım. Birçoğunuz gibi oyun oynamayı seven birisi olarak bu işe başladım. Baktım çok oyun oynuyorum, neden bunlar hakkındaki fikirlerimi birileri ile paylaşmayayım dedim... Sonra bir baktım LEVEL dergisindeyim. Bir yandan CHIP Online tarafına haber yazıyorum, bir yandan o fuar senin bu fuar benim abonelik satan ekiple ter döküyorum. Aradan geçen 12 yılında sonundaysa belli ki bu işi sevmiş olacağım ki halen deliler gibi oyun oynayıp, haklarında bir şeyler bıldlamaya çalışıyorum. Tabii dergicilik, iş hayatımın ufak bir kısmını oluşturuyor... Diğer taraftaysa akademik bir yolda ilerledim. Doktoramı Türkiye'deki oyun

alt kültürünün gelişmesi üzerine yazdığım tez ile tamamlarken, çoktan oyun kültürü hakkında dersler vermeye başlamıştım bile. Bugün Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyun Tasarım bölümünde, akademisyen olarak yoluma devam ediyorum. Yine oyunlarla iç içeyim, yine oyunlar hakkında dersler veriyorum. Nitekim aradan geçen bu yıllar içerisinde, İngilizcesi "Game Studies" olarak bilinen Oyun Çalışmaları alanı hakkında birçok yabancı kaynak üretilmiş olmasına rağmen, ne yazık ki Türkçe kaynak bulmak bir hayli zordu. Her ne kadar bağımsız olarak üretilen kitaplar olsa da 2000'li yıllara damgasını vuran bazı çalışmaların haricinde, Oyun Çalışmaları alanında ülkemizde pek bir akademik kaynak yoktu.

Biz de Doç. Dr. Barbaros Bostan ile birlikte bu kaynak eksikliğine bir katkımız olacağını düşünerek elimizi taşın altına koymaya karar verdik ve 2019 yılının Ağustos ayında toplama bir kitap için çağrı metni hazırladık. Bu çağrıya gerçekten de tahminlerimizin üzerinde başvuru geldi. Nitekim araya giren Covid-19 nedeni ile kitabımızın basımı önce ertelendi, akabinde de yayın evi yaşadığı zorluklardan dolayı kitabı çok ileri bir tarihte basabileceğini söyledi. Nitekim akabinde tanıştığımız Nobel Yayınevi kitabımızı çok beğendi ve büyük emekler sonucunda, Ekim ayında raflardaki yerini aldı! Evet, tam tamına 18 farklı yazarın katkıda bulunduğu ve içerisinde 14 farklı bölümü olan "Türkiye'de ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları" isimli kitabımız artık piyasada! Bu kitap içerisinde yedi adet Türkiye odaklı, yedi adet de Türkiye'den Oyun Çalışmaları alanını analiz eden çalışma bulunuyor. Bu bölümlerin bir kısmı tamamen akademisyenler tarafından, bir kısmı da alanlarında önemli işler yapan isimler tarafından kaleme alındı. Kitabımızın içerisinde kutu oyunlarından, rol yapma oyunlarına, temsilden çağdaş sanata kadar uzanan, birbirinden farklı konuyu içeren makaleler yer almakta. Kitabın dili ne çok sade, ne de ağırdaki akademik bir dille. Bu sebepten her türlü okuyucuya hitap edebildiğimizi düşünüyoruz. Online olarak birçok farklı noktada bulabileceğiniz kitabımız, hem Oyun Çalışmaları alanını merak edenlere hem de bu alanda araştırma yapmak isteyenler için muazzam bir kaynak rolünü üstleniyor. Umuyorum sizler de beğenerek okuyacaksınız. Bu muazzam başarıda bizlere destek olan tüm yazarlarımıza ve yayın evimize de teşekkür ederiz. Unutmadan belirtmek isterim, yeni kitabımız için de bir çağrı metni çıktık! Merak edenler detaylara Instagram sayfamdan ulaşabilirler. Eğer siz de alan ile ilgileniyorsanız, çekinmeden bize ulaşın! Umuyorum bu ve benzeri kaynak kitapların sayısı her geçen gün daha da artacak ve Oyun Çalışmaları alanı ülkemizde hak ettiği yeri bulacak. ◆







# Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📧 cepejleri

## Zombilerin Düğünü

**S**ağlıklı kalmaya devam değil mi gençler? Heh şöyle. Aman diyeyim eller yıkansın, kargo vb. eve bir şeyler gelince temizleyip öyle açın falan. Biliyorsunuz yapacaklarınızı.

Bu ara üçüncü kedi eve girince hem anne modum açılmış hem de kedili teyze olma yolunda ilerlerken buldum kendimi. Hepimizin sonu böyle olacak zaten hiçbirimiz aksini iddia etmeyelim. Zaten sonuçtan mutlu olacağız. Geçenlerde can sıkıntısından (akşamları) dedim ki ya şöyle bulduğum zombi filmlerini izleyeyim. Çoğu kötü ama konsept güzel. Mesela Resident Evil film serisinin ilki dışındakileri at gitsin. Ama meraktan izliyorsunuz işte. Hem zaman geçsin hem de aksiyonu güzel şimdi. Bu arada senin animasyon filmleri çok güzeldir. Onları izleyin bak: Degeneration, Damnation ve Vendetta. Bir de 2000 yılında çıkan Executer var ama yıl olmuş 2020 gözleriniz kanayabilir izlerken. Bir de zaten 2021 yılında çıkmasını beklediğimiz diziler var. Ama benim gözümde sağlam zombi filmleri şunlardan ibarettir: Dawn of the Dead (2004), The Girl with all the Gifts

(2016), 28 Days Later (2002), 28 Weeks Later (2007), Train to Busan (2016), Shaun of the Dead (2004), World War Z (2013) (Meh diyorum buna ama yoklukta gidiyor), Resident Evil (2002), ParaNorman (2012), Zombieland (2009) ve tabii ki listemin gülü Ada: Zombilerin Düğünü (2010). Bu filmlerin bazıları komedi ve zombi temasını başarılı işlemişken, kimisi makyajda on numara, bazıları da konu işleyişiyle sonuna kadar izletiyor. Çoğunuzun Türk filmlerine olan bakış açısını inanıyorum. Ben de sizin gibi düşünüyorum. Aralarında çok eğlenceli ve başarılıyken, bazıları saf zaman kaybı. Ancak Ada: Zombilerin Düğünü gerçekten şans verilmesi gereken filmlerden. Bunun nedeni de oyunculuklar zaten. Özellikle Murat rolündeki Ozan Ayhan, tüm filmi götürmüş. "Binlerce yıllık insanlık tarihinde abi kıyamet bana denk geldi arkadaş.", "Üsküdar çocuğuyuz oğlum biz", "Bunların neresi ölü, herifler zıp zıp zıplıyorlar. Benim dedem öldü Allah rahmet eylesin böyle... mal gibi yattı herif ya" ve dahası sizi eğlendirebilecek diyalogların yanında diğer

oyunculuklar da tatlı. El kamerası tekniği, çekimler Büyük Ada'da gerçekleşmiş, insan biraz samimi hissediyor ancak beklentinizi aman yükseltmeyin. Zamanını düşündüğümüzde ve Türkiye'de böyle bir yapıma hayat vermek oldukça zor tabii. Ayrıca filmi izlemeyenlere minik uyarılar yapayım: aksiyon beklemeyin, daha çok diyaloglar ve karakterler arasındaki ilişkilere odaklanın, korku türünden çok komedi unsurlarına maruz kalacağınızı bilin ve bunların bazıları "burada gülmem mi gerekiyordu şimdi?" dedirtecektir. Sonuçta Türk zombi filmi, zaten bu etiketleri görünce ne ile karşılaşacağınızı az çok biliyorsunuz demektir. Hatta belki film sonlarına doğru sıkılacaksınız bile. Zaten zombi filmleri herkese göre değil. Kişisel olarak komediden çok o tarz filmlerin aksiyonunu severim. Veya özellikle konu gereği virüs varsa, evrimleşmesini beklerim. Yukarıdaki isimlerin aynına daha neler eklenir zaten. 70ler ve 80lere girmedim bile düşünün. O kadar zombi filmi izledim, top 3'üme giren isim Train to Busan'dır orası kesin. İzlemediyseniz Busan'a net şans verin zaten. ♦





## 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

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

## GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

## ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

## KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer

Ahmet Rıdvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Hasan Elmaz Öfke

Gizem Kiroğlu

İlker Karaş

İmge Melisa Şatlı

Mahmut Karslıoğlu

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Ömer Mert Savcı

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Şeymanur Özgür

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71  
Web: www.level.com.tr

## YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorlu

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

## REKLAM

Grup Başkan: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, Işıl Baysal Turan

Satış Koordinatörü: Burcu Kevsir Karaçam

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur Balıkçoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

## 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

Reklam Bölgeler Satış Müdürü: Dilek Ünlü

Tel: 0 212 336 53 72 Faks: 0 212 336 53 91

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: 21-22-23, 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: Türkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla 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.

TAKVİM  
ARALIK

## 1 Aralık

Empire Of Sin (PC, PS4, XONE, Switch)

Chronos: Before the Ashes (PC, PS4,

XONE, Switch, Stadia)

Rainbow Six Siege (PS5, XS)

Twin Mirror (PC, PS4, XONE)

Worms Rumble (PC, PS4, PS5)

## 3 Aralık

Immortals Fenyx Rising

(PC, PS4, PS5, XONE, XS,

Switch, Stadia)

## 4 Aralık

FIFA 21 (PS5, XS)

Dragon Quest XI S: Echoes of an

Elusive Age - Definitive Edition

(PC, PS4, XONE)

Fire Emblem: Shadow

Dragon &amp; the Blade of Light (Switch)

Fitness Boxing 2:

Rhythm &amp; Exercise (Switch)

John Wick Hex (XONE, Switch)

Madden NFL 21 (PS5, XS)

## 8 Aralık

Destiny 2 (PS5, XS)

Temtem (PS5)

## 10 Aralık

Cyberpunk 2077

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

Haven (PC, PS5, XONE, XS)

Orwell's Animal Farm (PC)

Brigandine: The Legend of Runersia (PS4)

Sword of the Necromancer

(PC, PS4, XONE, Switch)

Woodsalt (PC, Switch)

## 15 Aralık

Collection Of SaGa Final Fantasy Legend (Switch)

## 16 Aralık

MXGP 2020 (PC, PS4, XONE)

Marvel Realm Of Champions (iOS, Android)

## 22 Aralık

Override 2: Super Mech League

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



# LÖSEMİ DEĞİL İYİLİK BULAŞICIDIR

**2020 LÖSEV  
İYİLİKLER  
ZİNCİRİNE  
KATILMAK İÇİN  
SİZİ DE BEKLİYORUZ**

**Hedefimiz  
100 BİN LÖSEMİ VE  
KANSER HASTAMIZI  
KUCAKLAMAKTIR**

[www.losev.org.tr](http://www.losev.org.tr)  
0312 447 06 60

Sosyal Duyarlılık Projelerimiz



# Seç, al, oyna, sevdiğin oyunlar burada

Birbirinden popüler oyunlar ve en yeni oyuncu ekipmanları avantajlı fiyatlarla, Türkiye'nin en geniş kataloğuna sahip dijital oyun mağazası [playstore.com](http://playstore.com)'da.

Türk Telekom  
internet  
faturasına ek  
**12 AYA VARAN**  
TAKSİT SEÇENEKLERİ



Faturaya ek 12 aya varan taksit ayrıcalığından sadece Türk Telekom bireysel evde internet abonelerinden, en az 4 fatura döneminden beri abone olan, ödenmemiş veya taksitlendirilmiş fatura borcu bulunmayan, Seyirnet veya Hazirnet aboneliği olmayan müşteriler yararlanabilir. Ayrıca Türk Telekom evde internet aboneliği olmayan ya da Türk Telekom evde internet aboneliği olup da faturaya ek ödeme seçeneklerini tercih etmeyen abonelerimiz kredi kartı, debit kart veya mobil ödeme seçeneklerinden yararlanabilmektedir. Ayrıntılı bilgi için: [www.playstore.com](http://www.playstore.com)

playstore