

LEVEL



www.level.com.tr
9 771301 213110
KKTÇ Fiyatı: 25,00 TL

FORZA

HORIZON 5

BİR MEKSİKA MACERASI

FORZA HORIZON 5



CALL OF DUTY: VANGUARD | BATTLEFIELD 2042 | AGE OF EMPIRES IV
GTA: THE TRILOGY - TDE | SKYRIM 10 YAŞINDA! | GUARDIANS OF THE GALAXY
ELDEN RING | HALO INFINITE | JURASSIC WORLD EVOLUTION 2

ARALIK 2021

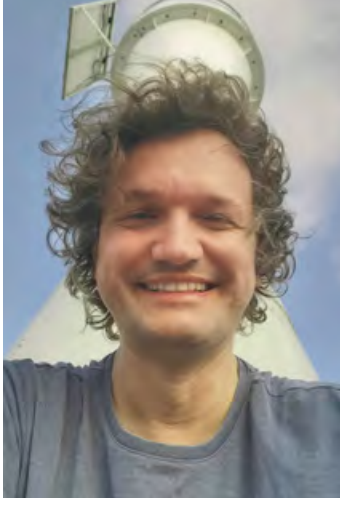
TAMAMEN
TÜRKÇE!





HEXTECH MAYHEM

A LEAGUE OF LEGENDS STORY™



© 2021 Riot Games, Inc. RIOT FORGE, HEXTECH MAYHEM, A LEAGUE OF LEGENDS STORY and any associated logos are trademarks, service marks, and/or registered trademarks of Riot Games, Inc. Developed by Gaijin Games, Inc. (a Valve Corporation). Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. © 2021 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Steam, and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of the Valve Corporation. © 2021 Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games Store, and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the U.S., Patent and Trademark Office and elsewhere. © 2021 GOG sp. z o.o. GOG.COM, GOG GALAXY, FANTASY GENERAL, WAR WIND, PACIFIC GENERAL, and the GOG.COM and GOG GALAXY logos, and any other GOG product names, services names or other trade usage, are trademarks and/or registered trademarks of GOG sp. z o.o. All rights reserved except as stated herein. NETFLIX is a trademark of Netflix, Inc. Used with permission.



kursat@level.com.tr 
@kursatzaman 
@kursatzaman 
/kursatzaman 

Pahalılık

Yılın son sayısına geldiğimize göre, 2021'i biraz çekiştirmenin zamanı geldi.

Evet, bu yılın kabus gibi geçen, torunlara anlatılacak 2020 yılını unutturacağını düşünüyorduk ama birazcık yanılmışız. Covid-19 aşularının kullanıma alınması, insanların (çoğu ülkede) ona kolayca ulaşabilmesi ve haliyle hayata dönüş anlamında atılan onca olumlu adım bir tarafa, biz Türkiye'de yaşayanlar için bu yıl, giderek artan hayat pahalılığı ile, döviz fiyatlarındaki yükseliş ile ve oyuncular özelinde, istediğimiz ekipmana ulaşp istediğimiz oyunu oynamanın giderek zorlaşması ile hatırlanacak.

Malumunuz, oyuncular olarak ekipmanlarda büyük oranda dışarıya bağlıyız. Konsollarımız, ekran kartlarımız ve sevdiğimiz oyunların önemli bölümü yurt dışında üretiliyor. Ülke olarak paramızın giderek daha değersiz hale gelmesi ile pek çok okurumuz yeni konsol veya yeni sistem hayallerini bir müddet ertelemek zorunda kaldı, bunun da farkındayız.

Ve evet, enflasyondaki artış -yine yurt dışından ithal olan- kağıt maliyetlerini de etkilediğinden (öyle yüzde yirmi falan da değil, neredeyse katlandı!) LEVEL'in Aralık sayısını size ulaştırmak için -hiç istemeden- fiyat artışına gitmek zorunda kaldık.

Bildiğiniz gibi bu derginin ulaşılabilir olması bizler için çok mühim ve her şeyin fiyatı çalgın oranlarda artarken bile 15.90 TL'de kalmayı, şimdye kadar başarmıştık. Geldiğimiz noktada ise fiyat artışı -gerçekten- kaçınılmaz bir hale geldi, daha fazla direnemedik. Elbette, desteğiniz her zamanki gibi çok önemli.

Biraz da iyi haberler.

Öncelikle, elinizde tuttuğunuz sayı tek kelimeyle bomba gibi. LEVEL #298'de Skyrim'in 10.yılıni not defteri ve bir dosya konusu ile kutluyor, sizi birbirinden güzel oyunlarla dolu bu müstesna sayıyı okumaya uğurluyoruz.

2022 için sağlık, keyif ve huzur sizinle olsun. Güzel anılar biriktirin.

Kürsat Zaman



12 AY
ABONELİK
238,80 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
**MUHTEŞEM ARAÇLAR
DERGİSİ HEDİYE!**

ÜCRETSİZ KARGO İLE ADRESİNİZE TESLİM!

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

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

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



POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını
KAÇIRMA!



**TIKLA
& İZLE**

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

popsci.com.tr/podcast



*Kampanya detaylarına dergiburda.com'dan ulaşabilirsiniz.



Aralık ayı boyunca

dergiburda.com

fırsatını kaçırmayın.

(1-31 Aralık Tarihleri Arası)

100 TL VE ÜZERİ SİPARİŞLERDE



%10
İNDİRİM
FIRSATI

Dijital ve basılı abonelikler kampanyaya dahil değildir.





#298

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
06 Takvim
08 Haberler
18 Küheylan

İLK BAKIŞ

- 14 Elden Ring
16 Darkest Dungeon II
17 Undying

DOSYA KONUSU

- 20 Skyrim ile 10 Yıl!

İNCELEME

- 28 Forza Horizon 5
34 Call of Duty: Vanguard
42 Battlefield 2042
48 Age of Empires IV
52 GTA The Trilogy –
The Definitive Edition
56 Marvel's Guardians
of the Galaxy

- 58 Riders Republic
60 Sherlock Holmes Chapter One
62 Jurassic World Evolution 2
64 Ruined King:
A League of Legends Story
66 RiMS Racing
67 Inscryption
68 Pathfinder: Wrath of the Righteous
70 Surviving the Aftermath
71 Unpacking
72 NHL 22
73 Mayhem Brawler
74 First Class Trouble
75 Succubus
76 Hextech Mayhem: A League of
Legends Story
76 Animal Crossing: NH – Happy
Home Paradise
77 The Alien Cube
77 KID A MNESIA EXHIBITION
78 Teacup
78 Bloodshore

- 79 Mobil Oyunlar

- 81 Online

- 86 BUG Game Lab:
Bir Akademi Macerası

- 89 Donanım

- 96 Film, Kitap, Müzik
100 Ph.D

- 102 Otaku-chan!
104 Figürçünün Seyir Defteri
106 Board Game Talk
108 Cosplay Republic

- 110 Köşe Yazıları

- 114 LEVEL 299

Lenovo Tab P11





Hiç olmadığı kadar etkileyici
bir tablet deneyimi

Herkes için
daha akıllı
teknoloji

Lenovo



Daha fazla bilgi için
lenovo.com.tr adresini ziyaret edin.

    LenovoTürkiye

Aralik

1 Aralik

Wartales (PC)

2 Aralik

Solar Ash (PC, PS5, PS4)

3 Aralik

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

Danganronpa Decadence (Switch)

Danganronpa S: Ultimate Summer Camp (Switch)

4 Aralik

Icarus (PC)

7 Aralik

Final Fantasy XIV: Endwalker (PC, PS5, PS4, Mac)

Thunder Tier One (PC)

Destiny 2: Bungie 30th Anniversary Pack (PC, PS5, XS)

SpellForce III Reforced (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

Thymesia (PC)

8 Aralik

Halo Infinite (PC, XS, XONE)

9 Aralik

Monster Rancher 1 & 2 DX (PC, Switch, iOS)

10 Aralik

Syberia: The World Before (PC)

14 Aralik

Among Us (PS5, PS4, XS, XONE)

The Smurfs: Mission Vileaf Smurftastic Edition (PS5)

16 Aralik

The Gunk (PC, XS, XONE)

Alien: Isolation (iOS, Android)

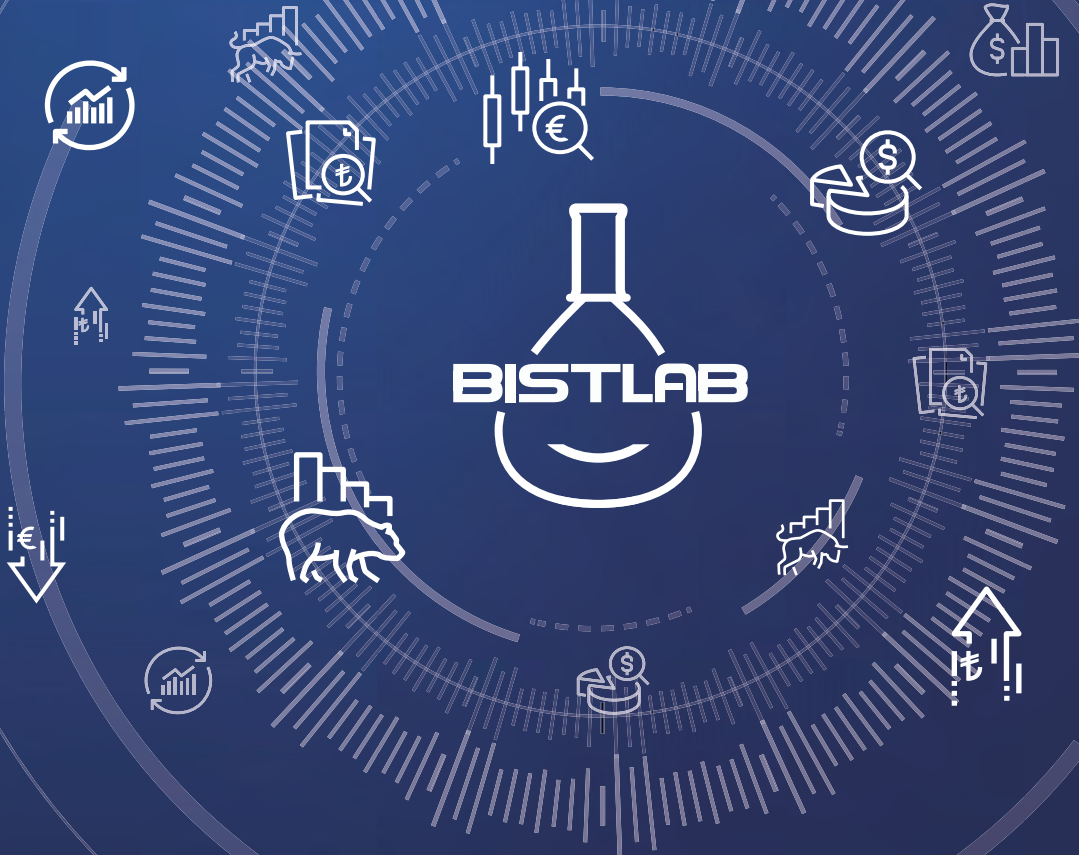
Five Nights at Freddy's: Security Breach (PC, PS5, PS4)



TAKVIM

BISTLAB Geleceğin BAŞLANGIÇ NOKTASI

Borsa Uygulama ve Finans Simülasyon Laboratuvarı **BISTLAB**,
üniversiteli gençlerimizin finansal okuryazarlığını artırmayı ve bilinçli
birey yatırımcı olmalarına destek sağlıyor.



BORSA
İSTANBUL

www.borsaistanbul.com

[T](#) [I](#) [F](#) [I](#) [C](#) / [borsaistanbul](#)

BISTLAB



DOLU DOLU BİR AY

Benim için çok ilginç bir ay oldu gerçekten. Benim için kalbimde yer tutan ne kadar önemli eserin görsel yapımı varsa bu ay hepsini izledim. En sevdiğim bilim-kurgu eseri olan Dune'nin yeni halini nihayet seyretme fırsatı bulabildim. Beğendim mi? Kesinlikle evet ama yetmedi, kitabı okuyan biri için olaylar olması gerektiği gibi gelişti ama en heyecanlı yerinde bitti. The Foundation televizyon serisi için güzel bir final yaptı. Arcane çıktı, bunu söylememe bile gerek yok sanırım, aklımı başımdan aldı. Onu zaten derginin sonraki sayfalarında göreceğiniz üzere olabildiğince açıklamaya çalıştım. Ama buna rağmen anlatmak istediğim tonla şey var. Hatta birini buraya yazayım. Annesinin ismi anıldığında yardımcılarına küçümseyen bakışı, boyadığı tabloda Noxus firkaatçilerinin güvertesinin görülmesinden Mel'in nereden geldiği altıncı bölüme kadar zaten belliydi. Gaddar bir anneye ve onun Noxus'un geleceği için yaptığı deneylerle silaha dönüştürdüğü başka biri daha var; Rell. İsim benzerliği tesadüf müdür bilmiyorum ama çok fazla ortak özellikleri var ve ileride (patlamada eğer Mel ölmediyse ki öyle bir şans yok gibi görünüyor) Rell'in kızkardeşi çıkacak diye düşünüyor. Hatta bu olaydan sonra Jayce Hextech Core'u annesine vermeyi kabul edip, Rell'in yaratılışına bile ön ayak olabilir keza Rell'in transform yeteneği hiç de basit bir teknolojiye benzemiyor. En sevdiğim fantezi romanlarından olan (evet içinde LOTR yok) Vlad Taltos ve Zaman Çarkı serisinden ikincisinin ilk üç bölümü Amazon tarafından yayınlandı. Tuğla büyüklüğündeki kitapları nasıl televizyona aktarırlar diye düşünürken bayağı büyük kulaçlar atarak hikâyeyi anlatmalarını normal karşılıyorum. Özenle hazırlanmış setlerin yanında özel efektler bir tık olmamış gibi. Rand gibi önemli bir karakteri de rol yapma kabiliyeti özüllü bir adama vermeleri hiç hoşuma gitmedi. Bunların dışında New World her gelen yamayla tam bir "bug" yumağına dönüştü. Hextech Mayhem, Ruined King ve Arcane'leyse boğazıma kadar Riot oyunlarına boğuldum. Ama kalite böyle olacaksa "choke me harder Riot". ♦ **Nurettin Tan**

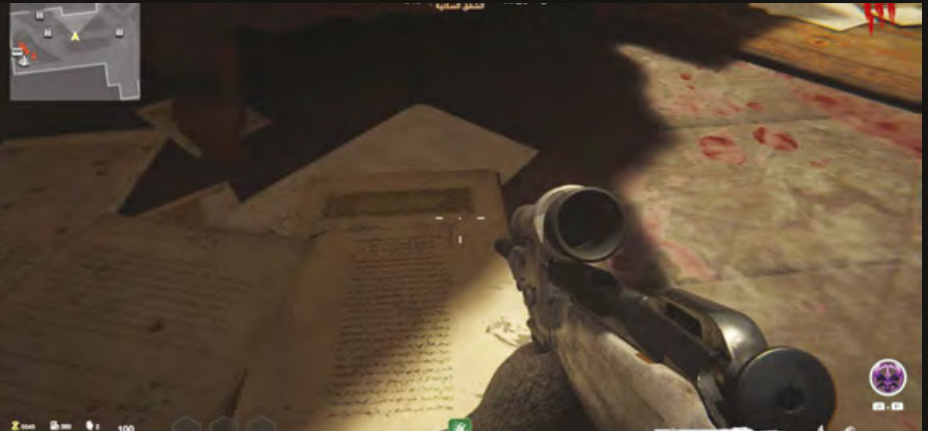


CALL OF DUTY

Activision yine çamları devirdi...

Bir firma daha ne kadar saçmalayabilir bilmiyorum. Okların hedefinde bu sefer Call of Duty: Vanguard'ın zombi modu var. Bazı Müslüman oyuncuların yerlerdeki sayfalar dikkatini çekmiş ve bunların Kuran'a ait olduğunu görmüşler. Alınan ekran görüntülerinde Arapça olduğu anlaşılabilir yazılanları okumak çok güç lakin daha büyük puntuyla yazılan başlıklardan böyle bir çıkarım yapmaları normal. Sonrasında gayet yapıcı tepkiler gelmiş şöyle; "Aynı şeye inanmıyor olabilirsiniz ama en azından saygı göstermek zorundasınız. İnsanlar bunların üzerine basarak oyun oynuyor." Saygı göstermek zorundasınız kısmına şahsen katılmasam da (Bu genel olarak inandığım bir şeydir. Hiçbir şeye hiçbir nedenden dolayı zoraki saygı gösterilmesini doğru bulmam) dünya çapında yayınladığınız ve birçok inançtan

insanın oynadığı oyunda duyarlı olmalısınız. Gelen tepkilerden sonra Activision Kuran sayfalarını nihayet oyundan kaldırmış. Bakın bundan sonra gelen kısım aslında bu şirketlerin nasıl ikiyüzlü olduğunu gözler önüne seren ince bir detay. Bir özür dilediler ve bunu sadece oyunu Arapça sayfasından yaptılar, küresel resmi hesaplarından yapmadılar. Neden? Çünkü tepki alacaklarını biliyorlar ve bu onların taktıkları "anlayış" maskesini düşürüyor. Filmlerde, oyunlarda Hıristiyan inancına ait sembollerini yakıp yıkabilirsiniz keza her dinin böyle bir yumuşak karnı yok. Lakin İslam'da Kuran kutsaldır, evlerde en yüksek yerlere koyulur, abdest alınmadan dokunulmaz bile... Gerçekten ben bunların böyle aptalca hataları yanlışlıkla yapacaklarına -nedense- inanmıyorum. ♦



MEN OF WAR 2

Strateji oyunlarının ARMA'sı geri dönüyor

RTS oyunlarını hasretle andığımız şu yıllarda arada bir de olsa kuraklığı bir damla suyla gidermeye çalışan yeni oyunlar düşmüyor değil. İkinci Dünya Savaşı'na ilginiz varsa ve yeni bir şeyler oynamak istiyorsanız 2022'ye kadar beklemek zorunda kalacaksınız gibi çünkü Men of War 2 o zaman gelecek.

Oyun Batı ve Doğu Cephelerini içeren hikâye içerikli bölümlerinde size Sovyet ve Müttefikleri oynama fırsatı sunacak. Asıl eğlencenin çoklu oyuncu modunda geçeceğini düşündüğüm oyun beş kişiye kadar bu modu destekliyor. Çoklu oyuncu modunda Almanları da seçebileceğiniz ve işin güzel yanı Men of War

2 dev gibi bir mod desteğiyle beraber gelecek. Böylece sürekli birbirini tekrarlayan sıkıcı haritalardan, aynı senaryolardan kurtulacak, muhtemelen günümüze kadar geleceğiz. Savaş araçlarının ve çevrenin grafiklerinin gayet güzel görüldüğü Men of War 2'yi yazacak ismi şimdiden sizin için şuraya bırakayım. Baş harfi Kürşat. ♦

BLIZZARD

Sular asla durulmayacak galiba

Kaç aydır giriş yazısında ya da kısa kısa bölümümde (böyle sahiplenirim, bencilim) Blizzard fiyaskolarının artık kabak tadını verdiğini ve bunları haber olarak buraya taşımayacağımızı Kürşat'la kararlaştırdığımızı yazmıştım. Peki, pilavdan dönemin kaşığı neden kırıldı? Çünkü olaylar o kadar sarp sardı. Bütün bu taciz olayları ve üzücü intihar haberi patlak verdiğinde şimdi görevini hatırlamadığım ve araştırarak kadar önemsemediğim ama yetkili bir ablamız olan Fran Townsend bir basın açıklaması yaparak fiyaskoya tüy dikmişti. Peki, Townsend ne demişti? "Yakın zamanda açılan bir dava, gerçeklere aykırı, eski ve bağlam dışı hikâyeler de dâhil olmak üzere çarpıtılmış ve gerçek olmayan bir resmi sundu." E-postanın devamı bunun gibi abuk sabuk cümlelerle şirketin personeline nasıl önem verdiğini, bu tür olayların gerçekleşmediği üzerine bomboş bir basın açıklamasıydı ve bunun üzerine bayağı da bir tepki almıştı. Hatta Blizzard çalışanları kampüsün önünde protesto gösterisi yapmışlardı. Nihayetinde Townsend istifa etmek zorunda kalmıştı. Ama olay hiç de görüldüğü gibi değilmiş ve hatta daha mide bulandırıcıymış sevgili okuyucu. Wall Street Journal'in haberine göre

o e-postayı Fran Townsend yollamamış. Kim bilin bakalım? Şu yıllık maaşı milyonlarca dolar olan Activision-Blizzard'ın CEO'su Bobby Kotick'ten başkası değilmiş. İnanılmaz değil mi? Büyük bir fiyasko patlıyor, insanlar zarar görüyor hatta ölüyor, halen WoW oynayan kafasını kuma gömen müptelalar hariç birçok oyuncu hesaplarını iptal ediyor, eyalet mahkemesinde açılan dava federale eviriliyor ve kıyamet kopan şirketin CEO'su hiçbir şey yokmuş gibi tam bir korka yakışır şekilde başkasının e-postasını

değiştirerek basına sunuyor...

Şirket içi e-postaların ve basın açıklamalarının hepsi Kotick'in onayından geçiyormuş. Townsend'in orijinal basın açıklaması önüne geldiğinde (kadın aslında ne yazdı bilmiyoruz) bunu değiştiriyor ve onun ismiyle tekrar gönderiyor. O kadar yüzüstü, kanser bir adam ki basın açıklaması ortalığı karıştırdığında Townsend için "şikâyetlere sağır" eleştirisi yapmıştı. Olay kartopu gibi büyüdü ve bugün Sony, Xbox ve Nintendo gibi piyasanın devleri

Kotick'i protesto ederek oyun endüstrisinin bu tip olaylardan temizlenmesi gerektiği açıklamasını yaptılar. Oyun firmalarının hisselerinin halka açılarak büyümesi ve bununla beraber hissedarla sürekli kar getirmesi için yönetimin oyunlarla alakası olmayan CEO'ların eline geçmesi nasıl bir felakete yol açıyor görebiliyoruz. Bana sorarsanız Activision, Blizzard'ın fişini birkaç yıl içinde çekecek. ♦





TWITCH

Sular durulmuyor (Peki bu Twitch'in umurunda mı?)

Bütün samimiyetimle konuşuyorum inanın şu haberler bölümünde Blizzard ve Twitch haberi girmekten olabildiğince sakınmaya çalışıyorum ve yazarken de bana zevk vermiyor. Ama bu iki arkadaş her nasılsa her ay piyasanın Bad Boy'u olmayı bir şekilde beceriyorlar. Bu seferki fiyasko tam olarak Twitch'in hatası olmasa bile olayın üzerine zerre gitmemesi durumu kötüleştiriyor. Bazı yayıncılar şöyle bir çalıntı para aklama yöntemi ortaya çıkardılar. Bir şekilde insanların kredi kartı bilgilerini çalan hırsızlar az ve bazen çok

izlenen Twitch yayıncılarıyla temasa geçerek kanallarına yüklü miktarda bağış yapacaklarını söylüyormuş. Eğer kabul ederseniz, bağışın bir bölümünü size verdikten sonra gerisini hırsızca geri yolluyormuşsunuz. Paranın hırsızca kripto para transferiyle gönderildiği söyleniyor. Eğer hesapların sahipleri bilinmiyorsa, bir şekilde takip edilmesi çok ama çok zor. Bu yüzden birçok ünlü yayıncı televizyon programlarına katılarak bu hırsızlığı anlattığı gibi durumu protesto etmek için yayın bile kapattılar. Düşünün beş on kişinin anca

izlediği bir kanala sürekli binlerce lira bit bağışı geliyor. Twitch en azından bunu takip edebilir ama nihayetinde ne yapabilir? Birincisi bundan zaten para kazanabiliyor kısacası onlar için hava hoş. İkincisi ise takip etse bile yapılan transferin hırsızlık olduğunu nasıl ispatlayabilir? Bu denetlenilirse bile hırsızlığı yapanlar daha ufak miktarlarda ve daha fazla yayıncıya yayarak bunu yaparsa gene kimsenin ruhu duymaz. Kısacası aşağıya tükürsen sakal, yukarı tükürsen bıyık ve Twitch de böyle bir hırsızlık için harika bir ortam... ♦

ELECTRONIC ARTS

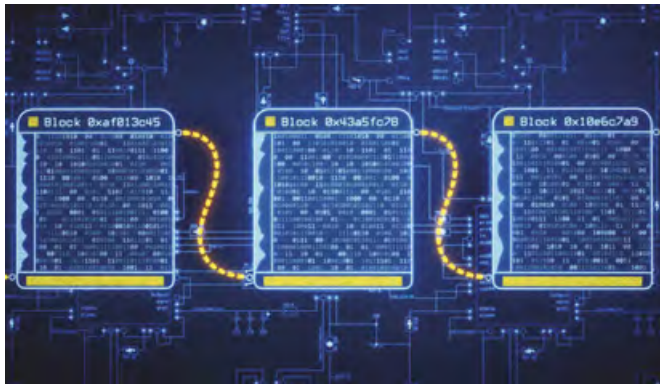
Firmaya göre sektörün geleceği NFT ve Blockchain oyunları

Sosyal medyanın oyun gruplarında ne zaman blockchain ve NFT haberleri geçse oyuncuların -biraz da haklı olarak- nefret kustuklarını görüyorum. Keza kripto para madenciliği yüzünden ekran kartı fiyatları batıdaki oyunculara bile pahalı geliyor (tabii stoklarda bulabilirlerse). Bunun üzerine dolar kurunu eklediğiniz zaman Türkiye'de yaşayan bizlerin halinin içler acısı olduğunu söylemek yanlış olmaz. Lakin oyuncuların anlamadıkları bir şey var; blockchain'in önünü kesecek bir şey yok. Aksine oyuna bir de NFT'ler girdi... EA, 2022'nin ikinci çeyreğinin gelir raporlarını yayınladı ve görünen o ki para kazanıyorlar. Bunun ardından şirket CEO'su Andrew Wilson'un yaptığı açıklamalar

dikkat çekti. Wilson NFT ve blockchain için oyun endüstrinin geleceği olduğunu ama EA olarak bu alana adım atmak için çok erken olduğunu belirtti. Wilson NFT'lerin açtığı kapıdan koleksiyon-

luk dijital içeriğin önünün piyasa için faydalı olduğunu düşünüyor ki bunu zannedersem iki sayı önce ben de yazmıştım. Hatta Bitcoin'in başı çektiği ve altcoin'lerin onu takip ettiği piyasa şu an düşerken, başını Metaverse

teknolojisinin çektiği ve içlerinde birçok mobil oyun projesi olan kripto paralar piyasanın düşüşünden etkilenmemiş şekilde yükselmeye devam ediyorlar. CS:GO'da şansınıza açtığınız bir kutudan çıkan bıçak binlerce dolar ederken, bütün dünyada blockchain üzerinde sadece size ait olacak bir kozmetik eşyanın oyunun fanatikleri arasında zamanla nasıl değerleneceğini hayal edin. Başka da bir şey demiyorum. ♦





BUG GAME LAB

Çekya Oyun Geliştiricileri Derneği BUG'da!

Oyun dünyası her geçen gün büyümeye devam ediyor. Türkiye ise oyun sahnesine geç ama çok dinamik şekilde girmiş ülkelerden birisi olarak göze çarpıyor.

Başta Bağımsız (Indie) Geliştiricilerin bir anlamda buluşma noktası olan Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı (BUG) bugüne kadar yaptığı onlarca etkinlik ile dünyadaki oyun pazarı ile Türkiye arasında köprüler kurmaya devam ediyor.

Bugüne kadar birçok uluslararası firma ile organizasyon gerçekleştiren Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı (BUG), Ekim ayında Çekya Oyun Geliştiricileri Derneği ile

ortaklaşa gerçekleştirdiği etkinlikte, Bohemia Interactive, Warhorse Studios, Charles Games ve SCS Software gibi isimleri Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi Karaköy yerleşkesinde ağırladı.

BUG Lab içerisinde gerçekleştirilen etkinlik saat 09:00 itibarıyla başladı. Etkinliğin ilk iki saatinde Çekya'dan gelen oyun stüdyoları, hem Çekya oyun edütirisi hakkında kapsamlı bir sunum yaptı hem de katılımcı firmalar kendilerini ve oyunlarını tanıttı. Verilen kısa kahve molası ardından Çekya kafitesi, ülkemizdeki birçok Indie oyun stüdyosu ve BAU Oyun Tasarımı öğrencileri ile bir araya gelerek deneyimlerini

aktardı, gelecek planları için fikirler verdi. Oyunder ve diğer partner firmaların da yer aldığı etkinlikte, Türkiye ve Çekya arasında yeni köprüler inşa edildi.

Akabinde Game Factory'yi ziyaret eden ekip, son olarak BAU Galata terasta yapılan Networking partiyeye katıldı. Gerçekleştirilen tek günlük etkinlik içerisinde, iki ülke arasında önemli bir bağ kuruldu ve gelecek projeler için şimdiden ilk adımlar atıldı. İki ülkedeki oyun stüdyolarının bir arada ilerlediği oyunları çok da uzak olmayan bir gelecekte görmek için heyecanla bekliyoruz. ♦ (Başak Baripoğlu, Doğan Alp Arslan, İlke Yılmaz, Servan Satan)

NETFLIX GAMES

İzlemek yetmediyse, oyuna buyurun



İlk duyurulduğunda bir tarafımızın heyecanla, bir tarafımızın ise kuşkuyla karşıladığı Netflix, zaman içinde kelimenin tam anlamıyla hayatımıza nüfuz etti. Netflix demek artık elektrik faturası gibi bir şey bizim için, üstelik çoğu kişiye göre aylık ödedikleri abonelik ücreti hayatlarında yaptıkları en iyi harcamalar arasında.

Şimdi Netflix yeni bir alana atılıyor ve elbette aklımızda yine soru işaretleri var. Netflix, bir süredir çok çeşitli oyun içerikleriyle üyelerinin oyun vaktini de çalmaya hazırlanıyordu ve sonuç karşımızda duruyor. Buna göre, Netflix oyunlarını oynamak için tek ihtiyacınız olan şey bir Netflix üyeliği. Reklam yok, oyun içi satın almalar yok. Üyeler, şimdilik aşağıdaki oyunları Android cihazlarda oynayabilecekler:

♦ Stranger Things 1984 ♦ Stranger Things 3: The Game ♦ Shooting Hoops ♦ Card Blast ♦ Teeter Up
Elbette bu listenin zaman içinde giderek büyümesini ve Amazon Prime'da olduğu gibi yan ödüllerle de zenginleşmesini bekliyoruz. Bakalım film ve diziler ile hayatımızı yaptıklarını oyun tarafıyla da başarabilecek mi? ♦

KISA KISA

♦ Microsoft 1999'da Nintendo'yu satın almak için başarısız olduğu mektubu yayınlandı. İyi ki almamışsın Microsoft. Düşünsenize, Nintendo oyunlarını bugün Xbox'ta oynuyor olacaktık...

♦ DC'nin yeni süper gahraman filmi için Superman rolüne seçilen aktör John Krasinski oldu (Office dizisi ve Emily Blunt'ın eşi olduğu için kendisini ilelebet kıskanacağım adam). Krasinski çok iyi bir aktör ama ne yazık ki bir Henry Cavill olması imkânsız. Ben kim oluyorum da DC'nin kendi sinema evreninde topuğuna sıkmasını eleştiriyorum...

♦ Apex Legends'ta Jhonny Sins ismini alamadığınız ortaya çıktı. Ya adam Apex Legends oynamak istese? Ayıp değil mi?

♦ Epic Games CEO'su Tim Sweeney, Metaverse için "multi trilyon dolarlık bir fırsat" dedi.

♦ Çıkan fiyaskolardan sonra şirketi düzeltme için iki ay önce Blizzard'da katılan Jen O Neal, "ayrımcılık" ve "marjinalleştirme" gibi şikâyetleri yüzünden istifa etti. Cidden Blizz, sen nasıl iflah olmaz bir sirk haline geldin?

♦ Halo Infinite'e olan yoğun talep Steam sunucularını bile yavaşlattı. Neden sevdiğini anlamadığım oyunlar serisinde Halo ilk beşe girer.

♦ Yemeksepeti yeniden hacklendi ve kullanıcı bilgileri çalındı.

♦ Arcane, Netflix serileri içinde en yüksek IMDB puanı olan serisi haline geldi. Sonuna kadar hak etti.

♦ Id Software işi gücü yokmuş gibi Doomscroll adında bir müzik grubu kurmaya çalışan adamı engellemeye çalışıyor. Mahmut Saral ne düşünüyor acaba?

♦ Activision artık Amerika'nın en çok kazanan oyun firması değil. Hiç üzülmedim.

İBB İSTANBUL ESPOR ÇALIŞTAYI

Esporun tüm paydaları bir aradaydı

İstanbul Büyükşehir Belediyesi tarafından Nisan ayında odak grup toplantıları ile hazırlıklarına başlanan İstanbul Espor Çalıştayı 23 Kasım'da Online olarak gerçekleştirildi. Espor kulüp yöneticileri, menajerler, oyun ajansları, oyun firmaları, yatırımcılar, girişimciler ve espor medyasından tanınan simaların katılımı ile gerçekleşen çalıştay, uzun süredir pandemi nedeniyle bir araya gelemeyen birçok ismin keyifle muhabbet ettiği ve yıllardır gönül verdikleri, dünya çapında ülke boy gösterebileceğimiz espor sektörünün ekonomi, istihdam, gereksinimler, yaşanan sıkıntılar,

pandeminin yarattığı yıkıcı ve yapıcı etkiler, kadın-erkek eşitliği gibi konularda beyin fırtınası estirmesine akabinde de İBB'nin bu konularda doğru kişilerden sektörün detaylarını öğrenmesine aracılık etti. Çıktılarının İBB tarafından kamuoyu ile paylaşılacağı etkinliğin ilerleyen dönemde farklı başlıklar altında devam edeceği düşünülüyor. LEVEL dergisi olarak bizimde katılım sağladığımız bu çalıştaydan sonra umarım ülkemizde espor adına daha güzel gelişmeleri sizlere bu satırlardan mutlulukla duyururuz.

♦ İlker Karas



FORTNITE

Çin'e veda vakti geldi

Çin hükümeti Tencent falan dinlemeden Fortnite'i yasakladı. Zaten geçenlerde aldıkları bir kararla 18 yaşından küçük çocukların haftalık oyun süresini üç saate düşürmüşlerdi. Düşünsenize başınızda bir hükümet var ve ne kadar oyun oynayabileceğinize, hangi oyunu oynayabileceğinize karar veriyor. Doğrusu bu kadar benim için bayağı sürpriz oldu çünkü Tencent Çin'in en büyük firmalarından birisi. Hâlihazırda Epic'in %40'ına sahip olan Tencent için Fortnite gibi önemli bir markanın yasaklanması mutlaka canlarını yakacaktır.

İşin ilginç yanı oyunun yasaklanması için ortada bir sebep bile yok. Birileri böyle bir şey düşünmüş ve yasak uygulamaya koyulmuş. Çin'de operasyon yapmaya çalışan oyun firmaları zaten Sırat Köprüsü üzerinde yürümüş gibi hissediyorlar. Oyunlarını Çin'in

istediği şekilde oyuncuya sunmalarına rağmen gece kafalarını yastığa koydukları zaman "Acaba sıradaki ben miyim?" diye düşündüklerinden eminim. Daha da ilginç olan Çin öyle büyük bir Pazar ki hiçbir firma bütün bu yasaklara ve dengesizliğe rağmen oraya yatırım yapmadan duramıyor.



ELDEN RING

FromSoftware'in ustalık eseri ile ölmenin binbir yolunu keşfediyoruz.

Sayfa
14

• İLK BAKIŞ

5 ★★★★★

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

Elden Ring

Son geriye sayım sürüyor...

Yapım: FromSoftware **Dağıtım:** Bandai Namco Entertainment **Tür:** Aksiyon, Soulslike **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** www.fromsoftware.com **Çıkış Tarihi:** 25 Şubat 2022

5 ★★★★★



Su koca oyun sektöründe gerçekten de deliler gibi beklenen oyun sayısı çok ama çok azdır. Zaten belirli markalar artık her yıl ya da iki yılda bir oyun yaptığı için, beni pek heyecanlandıramıyorlar. Hatta oyunlar zaman içerisinde birbirlerine o kadar benzer hale geldiler ki yıllarını bu sektöre vermiş ben ve benim gibi insanları heyecanlandırmak, gerçekten zor bir hal alıyor. Fakat Elden Ring ismini duyduğum andan beri çok yukarıdayım. Bunun en büyük sebebi Dark Souls serisinin arkasındaki isim olan Hidetaka Miyazaki'nin bizzat işin içinde olması. Pek tabii birçoklarını George R. R. Martin'in senaryo tarafında olması da heyecanlandırıyor ama ne yazık ki ben Martin'i biraz dandik buluyorum. (Bunu bir ara konuşalım.) Fakat Miyazaki, oyun henüz görücüye çıkmadan önce öylesine heyecan verici bilgiler paylaşmıştı ki E3

2019'da kendisinden söz ettiğimiz andan beri neyle karşılaşacağımızı bekliyorduk. Nitekim, gel zaman git zaman, sonunda Elden Ring'in oynanabilir versiyonu piyasaya çıktı ve ben de bu deneyime olabildiğince yakından bir bakış atmaya çalıştım.

Kılıçlar parçalanacak!

Elden Ring "Lands Between" isimli bir yerde geçiyor. Elden Ring'in yok olması ve Great Runes olarak bilinen parçaların etrafa dağıldığı bir dünyaya gözlerimizi açıyoruz. Dünyaya hükmedenlerse yarı Tanrı Queen Marika the Eternal'ın tohumları. Bu arkadaşlar da Ring'den kalan bazı parçalarla kendilerine muazzam güçler edinmişler. Biz ise tüm bu olaylardan sonra bir mana da yeniden çağırılan, Tarnished isimli karakteri canlandırıyoruz. Amacımızsa etrafa dağılmış

olan tüm bu Great Rune'ları bulmak, Elden Ring'i tamamlamak ve Elden Lord olmak. Aslında senaryoya bu açıdan baktığımızda, neden George R. R. Martin sevmediğimi de anlamış oluyorsunuz. Neyse, buraya çok takılmayalım...

Oyuna girmeden önce pek tabii zorluk seviyesini ve hemen arkasından da sınıfımızı seçiyoruz. Yayınlanan oynanabilir demo içerisinde beş farklı sınıf ile karşılaştık. Bunlar Enchanted Knight, Prophet, Bloody Wolf, Champion ve Warrior olarak sıralanıyor. Daha önce Soulslike türünü oynamış arkadaşlar için en doğru seçim açık ara Bloody Wolf olacaktır; şimdiden söylemesi. Her sınıfın kendisine göre artısı ve eksisi bulunuyor. Özellikle büyü tarafına gitmek isteyenlere Prophet el sallıyorken, devasa AOE'ler yaparak ilerlemeye çalışanlara da





Champion göz kırıyor. Stat tarafı da yine Soulslike oyunlara bir hayli benzerlik gösteriyor. Zamanla seviye atlayan karakterimiz, Vigor, Mind, Endurance, Strength, Dexterity, Intelligence, Faith ve Arcane gibi özelliklerde kendisini geliştirebiliyor. Bu özelliklerin sonucundaysa HP yani toplam hayat puanımız, FP yani büyü gücümüz ve Staminamız ortaya çıkıyor. Üzerimizdeki zırh ve silahların ağırlığına göre hareketlerimizde gözle görülür bir yavaşlama oluyor. Bu bağlamda da oyun deneyimimiz baştan aşağıya etkileniyor. Oyuna daldığımızdaysa gerçekten de muazzam bir görsel şölen ile karşılaşyoruz en sevdiğim okur. Özellikle yüksek grafik optimizasyonlarda ziyadesiyle akıcı grafiklere ve şaşalı bir dünyanın içerisine dalıyoruz. Fakat bu dünyada kaybolmak biraz kolay. Bu sebepten ilk başta sadece bir kısmı açık olan haritayı, etraftan topladığımız Map Fragment'leri ile adım adım açıyoruz. Her oyuncu harita üzerine toplamda 100 adet marker koyabiliyor. Devasa haritanın bir şekilde daha rahat kullanılabilmesini düşünen yapımcı ekip, marker'ların haricinde, oyuncunun düzenli olarak dış haritaya bakıp oyun deneyimini sekteye uğratmasına engel olmak için "Beacon" mantığını geliştirmiş. Tıpkı marker'lar gibi harita üzerine yerleştirebileceğimiz Beacon'ların en önemli farkı, oyun içerisinde de görülebilir olmaları. Gözüküyor derken çok ama çok uzak mesafelerden bile seçilebiliyorlar. Bu sayede oyuncu sürekli haritaya bakıp yeniden oyuna dönmek durumunda kalmıyor.

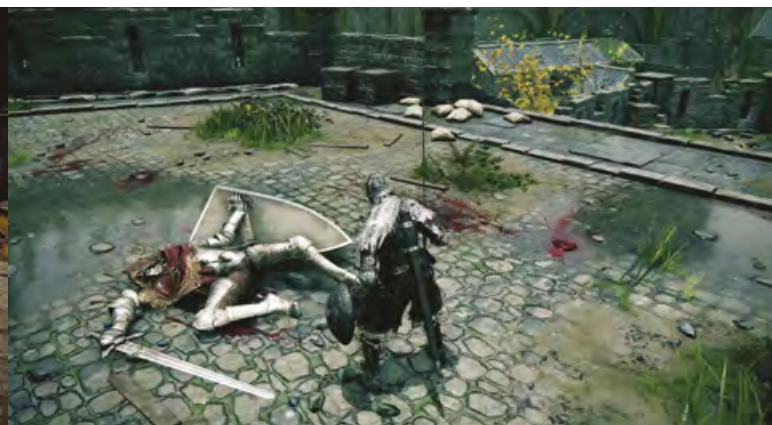
Biraz oturup konuşalım mı?

Site of Grace yani dinlenme noktamız, sanırım oyundaki en önemli yerlerden bir tanesi. Yine Soulslike oyunlardan aşına olduğumuz bu nokta sayesinde hem dinlenebiliyor hem de karakterimizi birazdan içerisine dalacağımız maceraya hazırlayabiliyoruz. Hazırlıklarımızın başında kullanacağımız Flask sayısını belirlemek gerekiyor. "Flask of Crimson Tears" hayat puanı, "Flask of Cerulean Tears" ise Mana puanı tazelemeye yarıyor. Pek tabii bu Soulslike olduğu için bir limit olmak zorunda. Hangisinden daha fazla kullanacağınız yine size ve karakterinizin yapabildiklerine kalmış. İkinci önemli nokta ise Memory Slot. Bu slotlar adından da anlaşılacağı üzere kaç tane farklı büyüyü hafızanıza yazabileceğinizi belirliyor. Büyü slotlarımızı arttırmak için "Ancients Amulet" denilen eşyalardan bulmamız gerekiyor.

Bu arada oyunda şimdilik "Sorceries" ve "Incantations" olmak üzere iki farklı büyü var. Sorceries için Staff, Incantations içinse Sacred Seal taşıyor olmamız gerekiyor. Bu da bir noktada sınıflar arası denge getirmiş diyebiliriz. Yine aynı noktada bulabileceğimiz bir diğer önemli detay da Chest olacak. Sandık sayesinde elimizde biriken fazla eşyaları buraya ekleyebiliriz. Hatta eğer kendi envanteriniz doluyorsa ve bir eşya almak istiyorsanız, otomatik olarak sandığınıza yöllandığını da belirtmek isterim. Son olarak Armament'lar devreye giriyor. Her silahın bir skill'i olabiliyor ve üzerine yeni bir tane yapıldığında, bir önceki kaybolup gidiyor. Hal böyle olunca

da yeteneklerin silahlar üzerine doğru şekilde kullanıldığına emin olmak gerekiyor. Silahlar demişken, oyunda toplamda 14 farklı silah türü bulunuyor. Zırhlarsa dört farklı kategoride karşımıza çıkıyor. Silahların her biri, beraberinde farklı bir oyun modeli getiriyor demek mümkün. Savaşlarda stamina hesabı çok ama çok önemli zira stamina bittiği anda savunmasız kalıyoruz. Benzeri şekilde rakip de staminası bittiği anda kolay bir lokmaya dönüşebiliyor. Parry zamanlamasını ayarlamak, sanıyorum Elden Ring'deki en büyük savaş hareketi olabilir. Ayrıca Charge ederek ve zıplayarak yapılan yakın mesafe saldırıları, düşmanı anında savunmasız bırakabiliyor. Elden Ring'de aşına olacağınız bir diğer özellikse sessiz şekilde yürüyebilmek. Bu özellik sayesinde istenmeyen düşmanlardan saklanmak ya da arkadan sinsice yaklaşarak düşmanları ortadan kaldırmak mümkün. Elden Ring, multiplayer tarafını da unutmamış! Dileyen oyuncular Online Multiplayer, Co-Op ya da PvP modları üzerinde farklı deneyimler yaşayabilecekler. Özellikle Souls oyunlarını sevenlerin Co-Op modunda bolca Boss peşinde koşacağına eminim. Evet en beğendiğim okur, Elden Ring hakkındaki ilk izlenimler bu şekilde. Oyuna dair birçok bilgiye ulaşmak mümkün. Geriye sadece piyasaya çıkacağı günü beklemek kalıyor. Deneyim ettiğim video içeriklere bakacak olursak gerçekten de beklemeye değer, nadir yapımlardan birisi olacak. Heyecanım tavanda, artık çıksa da oynasak!

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım: Red Hook Studios **Dağıtım:** Red Hook Studios **Tür:** RPG, Roguelike **Platform:** PC **Web:** darkestdungeon.com **Çıkış Tarihi:** Erken Erişimde

Darkest Dungeon II

Darkest Dungeon II -her ne kadar bir devam oyunu olsa da- birkaç açıdan farklı bir yapıya bürünmüş bir eser. Elbette, ilk oyunu oynayanların hatırlayacağı gibi, her şey bir anda altüst olabiliyor. Ayrıca iki boyutlu olan Darkest Dungeon bu sefer karakterlerini -çok daha iyi animasyonlar ile birlikte- üç boyuta taşımış.

İlk büyük değişiklik; artık Hamlet yok, bir kasabada değiliz. Bu sefer yol macerasındayız ve kasaba geliştirme gibi bir durum yok. Bunun yerine profil oluşturuyor ve buna seviye atlatıyoruz. Profil seviye atladıkça, karakterler dahil olmak üzere birçok şeyin kilidi açılmaya başlıyor.

At arabasını ister otomatik ister kendimiz sürerek ilerletebiliyoruz, hangi yolu takip edeceğimiz tamamen bize kalmış durumda, zaten bütün savaş da bu yol boyunca veriliyor. Finalde ise yine soluğu bir handa alıyoruz, lakin bir kasaba olmadığı için ne bir demirci, ne bir taverna ne de akıl hastanesi var oyunda. En azından erken erişim için durum bu. 'Stress düşürmek için ne yapıyoruz abi o zaman?' dediğini duyar gibiyim sevgili okur. Macera boyunca yolda topladığımız bazı eşyalar sadece handa kullanılabiliyor, bunları

kullanarak stress düşürüyor, karakterimize bir macera boyunca sürecek buff'lar veriyoruz. Böylece bir sonraki macera için ön hazırlıklarımızı tamamlamış oluyoruz. Bu sistem eminim benim gibi sizlerin de biraz tadını kaçırdı. Her ne kadar daha rafine olmuş gibi dursa da biraz sık hissettirdi bana.

Bir diğer fark ise; bildiğiniz gibi karakterler, karakterler sınıflarını temsil ediyordu. Burada da öyle ancak bunu hissettirmiyor, daha çok her biri ayrı bir karaktermiş gibi hissettirdi. Bunun da başlıca sebebi Hamlet gibi bir yer olmaması ve karakterlerin geçmişleri ile ilgili bölümler oynuyor olmamızdan kaynaklı. Farklar bununla sınırlı değil, en önemli değişikliklerden bir diğeri de karakterlerin arasındaki ilişki. Şöyle ki eskiden stress sistemi bir karakteri daha korkak ya da paranoyak yapıyordu, tabii dolaylı yoldan takımı da aşağı çekiyorlardı ama artık bu sistem Meltdown adı verilen yeni bir sisteme bağlanmış. Bir karakterde patladığı anda başka bir karakter ile arasındaki ilişkiyi direkt olarak etkilemeye başlıyor. Karakterlerin aralarındaki muhabbetlerin akışı da karakterleri birbirine yaklaştırıp uzaklaştırabiliyor. Yol boyunca tabii ki sadece savaşmıyoruz, bazen sığınmacılar ve benzeri NPC grupları ile

karşılaşıyor ve dilersek onlara yardım edebiliyoruz. Seçimi takımdaki karakterler üzerinden gerçekleştiriyoruz. Bu da az önce anlattığım karakterler arası ilişkilere hem de buradan elde edeceğimiz ganimet, meşalenin ateşi gibi şeylere de etki ediyor. Ah evet, meşale sistemi yine eskisi gibi çalışıyor, ne kadar az ise oyun o kadar tehlikeli bir hal alıyor. DD1 adeta bir maraton gibiydi, DD2 bir sprint. Bence gerginliği biraz fazla aşağıya çekmiş durumda bu nedenle. Macera esnasında da mesela geri çekilmek diye bir seçim yok, ya sonuna kadar gidiyoruz ki gidebilirsek ya da yok oluyor ve baştan yeni bir grup ile başlıyoruz. En mantıklısı sonuna kadar zorlamak, çünkü yarı yolda macerayı iptal edersek eldeki malzemeden de ekipten de oluyoruz. Şimdilik görsel olarak daha iyi, daha kolay bir oyun olarak karşıma çıkmış durumda DD2. Memnun kaldım mı sorusunun tam cevabını oyun erken erişimden çıkınca verebiliriz gibi hissediyorum, peki dönüp tekrar DD1 oynar mıyım? Kesinlikle, çünkü ikisi gerçekten temelinde aynı olsa da çok farklı oyunlar olma yollardalar bana kalırsa. Biri elma, diğeri armut diyeyim de anlayan beni.

◆ **Sonat Samir**





Yapım Vanimals **Dağıtım** SkyStone Games **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch, iOS, Android
Web www.vanimals.net **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde (PC), 2022 (Diğer platformlar)

Undying

İsim benzerliğinden mustarip, umut veren bir hayatta kalma macerası

Oyunlara isim verme konusu oldukça kritik, oyunun başarısı üzerindeki etkisi hakkında onlarca makale bulmanız mümkün. Hal böyleyken, oyunlarına Clive Barker's Undying gibi vaktiyle ortalığı yıkıp geçmiş bir klasikle aynı adı vermek (türü alakasız olsa da) çoğu yapımcı için korkunç bir hata olarak kabul edilebilir. Peki, yapımcı Vanimals bu durumun altından kalkabilmiş mi?

Undying, yaklaşık 3 yıldır yapım aşamasında olan bir oyun. En başta hatırlatmak isterim ki, oyun halen erken erişimde. Yani küçük buglar ve birkaç teknik sorunla karşılaşabiliriz. Oynanışı etkileyen herhangi bir sorunla ben karşılaşmadım ancak geliştirmeye açık bir oyun gibi duruyor.

Ne demiştik, bu inceleme değil bir ilk bakış yazısı. O yüzden önyargısız dalalım konuya! En çok dikkatinizi çekmek istediğim bir nokta var, Undying, hayatta kalmanın olağan anlatısından ziyade, karakterler arasındaki ilişkiye daha fazla odaklanan ve bunun yanında artıdan zombileri içeren bir oyun. Uzun süredir ilk defa bu kadar anne-çocuk ilişkisine önem veren bir zombi yapımı gördüm.

Hikayemiz, anne olan Angling isimli birey ve çocuğu olan Cody'yi anlatıyor. Annemiz bir zombi tarafından ısırılıyor ve tabii ki dönüş-

meden önceki günleri sayılı. Dünya'da bunun tedavi eden bir ilaç yok. Bu yüzden oyun boyunca yaptığımız her hareketi Cody'ye öğretiyoruz. Buradaki olay benim çok hoşuma gitti. Örneğin bir çöpü lootluyorsunuz, bu yaklaşık 4 saniye sürüyor. Bu sırada space tuşuna basarsanız yanınızda dolanan Cody'ye nasıl lootladığınızı öğretiyorsunuz. Bu öğretme hali her yerde geçerli. Yemek yaparken, arabadan gaz alırken, su doldururken, herhangi bir yeri lootlarken Cody'ye bunları öğretmemiz gerekiyor ki, annemiz ölürse; Cody hayatta kalabilsin. Harika bir detay. Oyunda en büyük düşmanımız aslında zaman oluyor bu sayede.

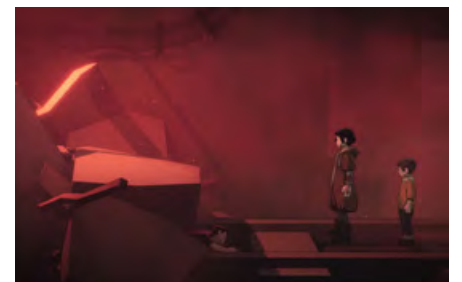
Oyunun savaş sistemi aman aman bir oynanış sunmuyor. Gayet basit, tıklı vursun tarzı. Öyle 7 Days to Die tarzında zombileri dodge-layalım vs. yok. Daha çok This War of Mine gibi bir sistemi var ancak daha sade ve basit. Oyunda birçok craftlanabilir eşya var. Her eşya tipi için ayrı craft masaları var ve geliştirilebilir olmaları harika. Böylece oyun sizi daha çok loot yapmaya itiyor. Örneğin, ilaç için ayrı, yemek için ayrı, silah için ayrı ve normal aletler için ayrı gibi, bir sürü masa var. Hepsini ayrı ayrı geliştiriyorsunuz. Gerekli malzemeleri bulmak için açık dünya tarzında bir harita var,

bu harita aynı This War of Mine'da olduğu gibi. Yavaş yavaş açılıyor. Böylece malzeme topluyorsunuz. Bahçenize ekebildiğiniz tohumlar bile mevcut oyunda.

Grafikler bence çok tatlı olmuş. Oyunun atmosferini bu şekilde bir çizimle harika anlatabilmişler. Arkadan çalan gergin müzikler açıkçası beni çok germedi. Bunun nedeni savaş sisteminin çok basit olmasından dolayı olabilir. Oyun boyunca en çok korktuğum şey karakterlerin açlığı ve su ihtiyacı oldu diyebilirim.

Bu arada Undying, üç farklı zorluk seviyesine sahip. Şu an erken erişimde 30 günlük bir oynama süresi var, ancak oyun tam çıktığında bu 60 gün olacaktı. Yani ortalama 10-12 saatlik bir süre diyebiliriz. Her zorlukta bir veya iki kez oynamak faydalı olabilir. Undying genel olarak sıradan, basit bir oyun gibi görünse de aslında oynamak için zaman ayırmaya değer. Bir ebeveyn olarak, Anling'in yerinde olduğumu ve kaçınılmaz ölümden önce çocuğumun hayatta kalması için elimden gelenin en iyisini yapmak istediğimi hayal edebildim bu oyunu oynarken. Gelecek yıl bitmiş ürünü dört gözle bekliyorum! Kesinlikle tavsiyemdir.

◆ **Şeymanur Özgür**



KÜHEYLAN



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

"Bu ay ne oyun yaptı yahu"

Bu lafın ağızlarından çıkmasını nasıl da özlemişiz. O kadar çok oyun incelendi ki Kürşat efendi "Ben bu Football Manager 22'yi yama almadan, 100 saat oynamadan incelemem" deyip kendince işten kaydardı.

Ayın yazarı: Hasan Kaya

Dergide kadrolu olarak ilk günlerim. Şefik'ten işin tekniklerini, cambazlıklarını falan öğreniyorum. Marka Müdürümüz Seren'in ensesine bakan bir masam var. Fırat da kafasını sağa çevirdiğinde benim ensemi görüyor. Karşımda PCNet ve efsanevi Yazı İşleri Müdürü Selim Şumlu var. Derken olduğum yerden geriye doğru kaykılıp boynumu sola doğru kıtlatıyor ve onu görüyorum. Tüm heybetiyle, omuzlarında kırmızı renkteki battaniyesiyle, PCNet'in Görsel Yönetmeni Hasan Kaya. Trakyalı olduğumdan çenem düşüktür benim, kalkıp diyorum "Yiğidim, bu ne heybet, bu omuzlarındaki neyin kırmızı battaniyesi?"



"Süpermen'im ben" diyor Hasan. "Süpermen'im." Diyorum "Kürşat, bu arkadaş biraz sıkıntılı bir ruha benziyor, sen uzak dur." Sessizce arkama dönüp masama oturuyorum. Meğer garibim, tam tepesindeki klima omuzlarını felç ettiğinden kuşanıp oturuyormuş masasına. Sonraları şahane anlaşıyoruz tabii, öğlen vakitleri lahmacunlar, iş çıkışı kebaplar, kolesterol, sağlıksız yaşam falan girer. PCNet

2016 yılı sonunda kapandığında Hasan ve Selim'i her gün görme ayrıcalığını kaybettiysek de beraber çalışmaya devam ettik. Emre başka bir sektörde çalışmak için ayrıldığında Hasan How it Works'ü yapıyordu ve aklımıza gelen ilk kişi oldu ve bu sayı kendisinin maharetiyle ulaşıyor sizlere.

Hasan'ın en belirgin özelliklerinden bazılarını buradan size anlatamam ama çok keyifli adamdır. Unreal Engine 3 tanıtımındaki ensesi kalın villainler kadar da kuvvetlidir. Biz çok severiz, sizin de seveceğinize eminiz.

Okurlardan Sorular

Sevgili Uzay ve Başarı! "Küheylan'a çıkacak sorularımızı da babalar gibi sorarız, hele bir cevaplamaşınlar!" noktasındaki cesaretlerinden ötürü tebrik ederiz. İşte Tito'nun hayalindeki Yugoslavya buydu! Hem doğru ya, niye cevaplamayalım. Lakin sevgili arkadaşlar, Küheylan'da ciddi cevaplar vermemizi beklemiyorsunuz, değil mi? Yok yok, sorular cevaplara kalbimizi verdik, inanın.

Merhaba, adım Uzay ve arkadaşım Başar ile birlikte son iki yıldır sizi yakından takip ediyoruz. Arkadaşım yakın zamanda sizin eski dergilerinizin bir kısmını aldı ve eski zamanda oyuncu olmanın nasıl bir his olduğunu merak ettik. Eskiden her derginin yanında CD verdiğinizizi öğrendik. Bulduğumuz çağda internetin varlığı ile birlikte her şeye çabucak ulaşabiliyorken CD'lere ihtiyaç kalmadı. Biz eski dergilerinizi okurken büyük stüdyoların yeni şeyler denemek konusunda bugüne kıyasla ne kadar cesur olduklarını fark ettik. Size video oyun sektörünün geçmişi hakkında birkaç sorumuz olacak.

1) Sizce video oyun sektörü son 20 yılda nasıl bir değişime uğradı ve şu an gittiği yoldan memnun musunuz?

2) Şu ana kadar sahip olduğunuz oyun konsolları arasından sizin için en kıymetlisi hangisi oldu?

3) Sizce günümüzde oyunlar ve oyunlar ile ilgili haberlerin internet aracılığıyla bu kadar erişilebiliyor olması eskiden fiziksel medyayla olduğundan kıyasla oyunları insanların gözünde daha kıymetsiz kılıyor mu?

4) Oyunlar hakkında hatırladıkça güldüğünüz bir anınız var mı?

Eğer bize vakit ayırıp buraya kadar okuduysanız teşekkür ederiz ve sizden son bir isteğimiz olacak bizim küçükken sahip olduğumuz tek konsol Nintendo DS'ti dolayısıyla Super Mario, The Legend of Zelda ve Pokemon serilerinin bizim için önemli bir yeri var ve bu sebeple sıradaki derginizde bu serilerden birinin posterini görmekten çok memnun oluruz.

Bize vakit ayırdığınız için tekrardan teşekkür ederiz.



Hemen cevaplara geçelim.

1) Aslında bu sorunun cevabı yazardan yazara değişir arkadaşlar. Ertuğrul "RTS'ler öldü abi, bitti, mahvettiler güzelim türü" diye dert yanıyor mesela günde üç öğün. Ben (Kürşat) simülasyon türünü 90lardaki gibi zirvede görmek istiyorum, falan. Gerçek şu arkadaşlar, oyun sektörü o kadar dinamik ki ister istemez sizi de kendi akışına uydu-

ruyor. Sektörün büyümesi ve daha fazla insana ulaşması, sevdiğimiz bazı türler yıkıntının altında kalsa bile olsa iyiye işaretler. Bizim neslimiz oyun oynadığı için büyükler tarafından "pleb" görüldü, siz bunu yaşamayacaksınız. 2) Hmm, kişisel bir cevap vermem gerekecek galiba. Hikayem Atari 2600'le başlasa da sanırım babamın sağlık durumu sebebiyle maddi durumumuzun çok bozulduğu bir kış günü bize yaptığı sürpriz ve Ayça ile birlikte, çok yoğun kar yağışı altında Çatalca'ya gidip satın aldığımız SNES'in yeri çok ayrı.

3) Arkadaşlar, işte, ilişkilerde ve arkadaşlıklarda olduğu gibi hayatın güzellikleri de rahatça erişilebilir olmadığı zaman daha anlamlıymış gibi geliyor ama durum tam olarak böyle değil. Kan-ter-gözyaşı üçgeninden bahsetmiyorum ama bir örnek vereyim. 1999'u 2000'e bağladığımız yılbaşı gecesi yüzyılın en iyi 100 şarkısını çalmıştı Metro FM ve koca bir millet, müzik setinin başına oturup belki de bir daha kasete kaydedemeyecekleri şarkıları beklemekle geçirmişti günü. Bu romantik gözüküyor, farkındayım ama aslında yokluktan başka bir şey değildi. Aylık derginin çıkmasını beklediğimiz günler de güzeldi ama elde internet varsa, bu güzel nimetten faydalanmak gerekiyor. Bence yayıncı arkadaşlar bu açıdan çok güzel bir iş çıkartıyorlar. Biz de size başka şeyler, başka yorumlar sunmaya çalışıyoruz hep, ağızınızdaki o tat eksilmesin diye.

4) Çok fazla var ya, bunu 300 sayıya değerlendirebiliriz bak. Tüm yazarlara sorarım, onlar da kendi anılarını anlatsın, nasıl olur? Kendi adıma, sohbetle geçen online oyunlarda çok gülüyorum ben. İlker'le (Karaş) girdiğiniz her oyun komiktir. Bir de Ridvan (Potur) bir PUBG seansımızda beni öldürdü diye "Sen benim Editörümü nasıl öldürürsün!" deyip çıplak elle girişmişti Spetsnaz kasklı elemana bir gün. Kendime gelememişim bir saat.

0 posteri veremeyiz Miraç

Takipçilerimizle iletişimi seven bir dergiyiz, malum. Bazı okurlarımız var ki hemen her konuda bir şeyler karalar, mesaj atmadan durmazlar. Miraç öyledir mesela, Formula 1 sever, simülasyon oynar, olmadık oyunların posterlerini ister. "Hayatta olmaz" deriz, hiç darılmaz bize. Geçen aylarda gönderdiği mailler nedense spame düştüğü için fena halde mahcup olduk, poster ve dergi arşivinden iki fotosuyla birden burada konuk etmek istedik. Bize bir de not iletmiş. "Nesilden nesle LEVEL Dergisi takipçiliği. Kuzenim sayesinde daha çocukken sizlerle tanıştım. Birçok oyunu sizler sayesinde ücretsiz şekilde oynadım ve incelemeleriniz sayesinde oynamış kadar oldum. Ama aralarında en unutulmazı FlatOut2 Idi. Geçmişte yaşattığınız ve gelecek dönemde yaşatacağınız her şey için şimdiden teşekkürler. Sizden tek bir ricam var, her şeyin elektroniğe kaydığı bu dönemde umarım sizler, geçmişten kalan dergi mirasımızı devam ettirirsiniz. Sevgiler Miraç Öztürksoy <3"



#levelher yerde

Max Payne 2 posteri ne çok sevilmiş Oynadığım ilk bilgisayar oyunuydu, yeri çok ama çok ayrı, tekrar elinize sağlık bu mükemmel poster için. Demiş ve bizi de güzelce eleştirmiş Sevgili Mustafa Kadir. Fotoğrafa üç saniye baktığınızda hemen anlayabileceğiniz gibi kendisi bir Youtuber ve kanalında şahane videoları var. Kendisine Youtube üzerinden Mustafa Kadir diye aratarak hemen ulaşabilirsiniz, pişman olmayacağınızı da garanti ederiz. :)



BULUTLU DAĞLARDA 10 YIL!

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM DOSYASI

Yolumuz uzun, sondan başlayalım. Dile kolay tam 10 yıl olmuş. 11.11.2011. Şiir gibi tarih vallah. Siz sevgili okuyuculara Skyrim böyle iyi oyun, şöyle müthiş oyun, olağanüstü bir oyun diye övmeyeceğim tabii ki. Bunları zaten oyun dünyasının kıyasına köşesine değmiş oyuncular dahi biliyor. Konumuz çok ama ilk olarak, zaten çok iyi bildiğiniz bu oyuna Anniversary Edition ile neler geldiğini anlatmak istiyorum. Evet, Skyrim Special Edition sahiplerine yaklaşık 4 GB'lık, ücretli bir güncelleme geldi. Creation Club kısmından indirilebilen modlar; Saints & Seducers ve Rare Curious, bu güncellemenin içerisinde. Saints & Seducers yan görevlerle tamamlanan iki görevi birleştiren ilave bir hikaye sunuyor. Yeni zırh setleri, silahlar ve düşmanlar da içerisinde. Rare Curious ise Khajiit kervanlarını daha fazla görmemize ve onların Tamriel'in her yerinden ithal edilmiş her türden faydalı ürün satmasını sağlıyor. Survival mod, yani hayatta kalma modu ise Skyrim doğasına tam bir meydan okuma. 2017 yılında zaten yayınlanmıştı. Anniversary Edition ile eklenen bu modda açlık, yorgunluk, sıcaklık durumu ve uykusuzluk gibi durumlara dikkat etmemiz gerekecek. İsteddiğimiz zaman ayarlarından aktif etmemiz mümkün. Skyrim'i rol yapma oyunundan hayatta kalma oyununa çeviren bu mod kesinlikle denenmeli. Klasik Skyrim'i bambaşka bir boyuta taşıyor. Diğer eklentiyi ise

yıllarca bekledik. Neden yok ki diye sorduk. Belki günlerce uyumadık. Tam 10 yıl sonra ise çıkış yaptı. Sonunda balık tutabiliyoruz! Tabii daha önce elimizle tutarken şimdi olta ile tutabiliyoruz. Sayısı 20'yi aşkın Tamriel'e özgün su canlılarını, belirli lokasyonlarda yakalayabiliyoruz. İstersek pişirip yiyebilir, istersek ganimet olarak evimizin baş köşesine asabilir, istersek de akvaryumumuzu oluşturup besleyebiliriz. Arkadaş tamam balık tutma geldi de, neden istediğimiz yerde tutamıyoruz? Neden sadece belirli yerlerde? Special Edition'da olduğu gibi Anniversary Edition'da da tüm ek paketler var. Eğer Special Edition sahibiyse Anniversary Edition'u ek paket alır gibi alabilir, daha önce almamışsanız direkt Anniversary Edition'u alabilirsiniz. Anniversary Edition'da ise bunlar da dahil olmak üzere birçok eklenti var. Ek paketler olduğunu zaten söylemiştim, tüm Creation Club eserleri de bu versiyona dahil. Yeni görevler, mekanlar, düşmanlar, silahlar ve zırhlar da tuzu biberi. Muhteşem bir Daedric at da oyuna eklenmiş durumda. Morrowind'den tanıdığımız zırhlar ve silahlar da içerisinde. Dosya konumuzun derinlerine geçmeden önce birkaç hatırlatma yapmak istiyorum. Herhangi bir görevden veya silahtan bahsederken spoiler vereceğim. 10 yıllık bu köklü oyuna hala şans vermediyseniz ve vermeyi düşünüyorsanız dikkat edin lütfen, tatlar kaçmasın. Konularda ise hiçbir şekilde sıralama yapmadım.

EN İYİ MODLAR

SkyUI

Skyrim için en olmazsa olmaz mod kesinlikle bu. Yanımızda birçok şey taşımamız gerekiyor ve genelde aradığımız şeyi anında bulamıyoruz. Envanter kısmını çok daha kolay hale getiren bu mod ile envanter içerisinde arama yapabiliyoruz. Bir silahın veya iksirin ismini yazarak birkaç saniyede bulabiliriz. Orijinal halinde favorilere ekleyerek hızlı atama kısmına alabiliriz herhangi bir eşyayı fakat neyin nerede lazım olacağı hiç belli olmuyor. Bu modla gelen favoriler kısmı da diğerine göre 10 kat daha iyi. Bu özellikler dışında bayıldığım özellik ise bir kitabı veya notu okuyup okumadığımız yanındaki küçük göz simgesinden belli oluyor. Demircilik gibi, simyacılık gibi, tılsımlama gibi menüleri de oldukça kolay bir hale getiriyor.



Quality World and Solstheim Map

Haritaya baktığımızda çok da detaylı olmadığını, sadece belirli bölgelerin üzerine odaklandığını görüyoruz. Sanki, duvara asılı bir haritaya bakıyormuşuz gibi. Ayrıntılı yol haritaları, daha gerçekçi dokular, daha belirgin bölgeler, yeşillikler kısacası bir haritadan beklediğimiz her şeyi ise bu mod veriyor. Rotamızı çizmek veya gözden kaçırmış önemli noktaları görmek için gayet iyi bir tercih. Oblivion haritasında olduğu gibi kağıt haline de getirme özelliği mevcut.



Enhanced Blood

Kabul ediyorum, biraz canice oldu. Fakat ne zaman bir savaşa girsem kanlı canlı bir şeye değil de oduna vuruyormuşum hissi oluyor. Bu konuda yalnız değilimdir umarım. Bu kan modu ile de biraz olsun bu histen kurtuluyorum. Etrafa sıçrayan kan daha detaylı ve daha doğru bir hal alıyor modla birlikte. Üzerimize sıçradığında çok daha doğru görüntü veriyor ve kısa zamanda üzerimizden gitmiyor. Yani gerçekten elimizi kana buluyoruz.



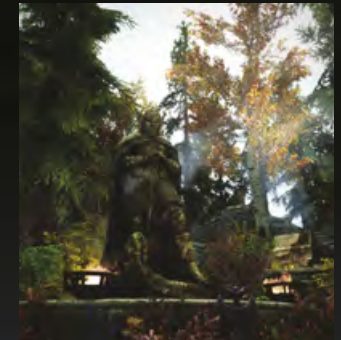
Enhanced Lights and FX

Skyrim'in muhteşem doğasını hayran gözlerle izlemek pek mümkün. Bir de bunu daha iyi grafiklerle ve ışıklarla yaptığımızı düşünün. Ormanda süzülen ışık huzmelerinin olduğunu, kapalı alanların çok daha duruma uygun olduğunu, mumların daha güzel efektlerinin olduğunu düşünün. Tüm ışık kaynakları daha belirgin. Her mekanın kendine özgü havası var. Farklı mevsimlerde olan şehirler kendi ışık setine ve renk paletine sahip. Tavernalar ise daha karanlık ve duman daha fazla göze batıyor. Zaten güzel yapılmış bir şeyi üç katına çıkarıyor ve karşısında kahve içmelik bir oyun çıkıveriyor.



Town and Villages: Enhanced

Bu modun her şehir için olanı var. Miğferyeli, Vadikent, Akçay. Her biri şehirlere ve köylere yüzlerce yeni ayrıntı ekliyor. Kayalar, ağaçlar, yeni yürüyüş yolları, daha fazla hayvan. Gerçekten yaşayan bir şehir inşa ediyor. Görünüşü çok daha canlı hale getiriyor ve bu canlılık içerisinde rengarenk çiçekler göz dolduruyor. Sırf ekran görüntüsü almak için bile bu mod zinciri yüklenebilir.



UNUTULMAZ GÖREVLER

Unbound

Böyle bir konuya başlanır da ilk görev pas geçilir mi? "Hey you, you're finally awake" sözleriyle gözümüzü Skyrim dünyasına açtığımız bu görevde, at arabasında üç kişi var. Bir hırsız, isyanın üyelerinden Ralof ve Skyrim'in tahtında hak iddia eden Ulfric Stormcloak. Uzun bir sohbet sonrası Helgen'e ulaşıyor ve bizi idam etmeye götürdüklerini anlıyoruz. Karakterimizi yarıttıktan sonra muhafızlar bizi idam etmek için harekete geçiyor. İdam listemizde ismi-miz bile yokken. Başımız kütüğün üzerinde korkudan titrerken yıllar sonra bir ejderha görünüyor. Hem de normal bir ejderha da değil. Daha sonradan baş düşmanımız olduğunu öğrendiğimiz Alduin'in ta kendisi bu ejderha. Muhteşem bir açılış yapıyor ve Skyrim'in harika evrenine giriş yapıyoruz. House of Horrors - Molag Bal Görevi Haritanın en solunda bulunan Markarth'a ilk girdiğinizde Stendarr gece gözcülerinin "Bu ev hayaletli, ayın yapıyorlar, gel girelim içeri" dediği görevi göreceksiniz. Ben ilk gördüğümde amansızca, hiç düşünmeden girmiştim içeri. 2 Dakika sonra korkudan hareketsiz kaldığımı hatırlıyorum. Bu nasıl bir görev böyle ya? Ses tonu dahi beni ür-kütmeye yetmişti. Uçan eşyalar, açılmayan kapılar. Yine tüylerim diken diken oldu.



Ralof: Hey, you. You're finally awake.

A Daedra's Best Friend

Falkreath sınırlarına girdiğimizde muhafızlar hemen "Kardeşim demircinin köpeği kayıp gördün mü sen?" diyor ve ardından bir yan görev beliriyor. Civarda gezerken köpek bize koşarak geliyor ve onun aslında normal bir köpek olmadığını anlıyoruz. Senin benim gibi konuşuyor yahu bu. "Efendimle bir takım sıkıntılar yaşadık gel onun yanına gitmeme yardım et" diyor ve konuşan köpeği takip ettiğimiz uzun bir yolculuk başlıyor. Vardığımızda ise sahibinin Daedra Prensi Clavicus Vile olduğunu öğreniyoruz. Clavicus Vile için bir görevi hallettiğimizde ise bize bir seçim sunuyor. Barbas'ı öldürüp ödül olarak The Rueful Axe'ı alabilir veya Barbas'ı öldürmeyip Clavicus Vile'in maskesini alabiliriz. Şimdi bu konuşan minnoş köpeği nasıl öldürelim? Bana soracak olursanız, ben tabii ki maskeyi seçtim.



Shrine to Clavicus Vile: A lack of ambition like that really ought to be punished. Perhaps by turning you into a worm, or maybe a few decades of...

Unearthed

Haritada dolanırken bir adamla karşılaşmışım. Altın gömüsü duyan Türk gibi, "burada çok fena şeyler var, hissediyorum" deyip yatırımcı arıyordu. Bir süre sonra "Gel de şu meftunlarla başa çık, kuruduk kaldık herkes öldü" diye mektup yolladı. Gittim temizledim, "E adam kalmadı adam tutmam ve yeni aletler almam gerek yoksa nasıl gömüyü çıkarırsız 3000 daha ver" dedi. Haklı şimdi, herkes öldü, elleriyle mi kazsın adam? Çok mantıklı gelince verdim hemen 3000 septim daha. Bir mektup daha, hemen gelmemi söyledi. Olay yine geçen sefer olduğu gibi. Bu sefer de 5000 istiyor. "Allah Allah, ya bir dümen mi dönüyor?" diye düşünsem de "gözü çok yakında, hissediyorum" demesiyle vermem bir oldu. Diğer sefer ise sadece "LAZIMSIN" yazılı mektup elime ulaştı. Bu ne ya? Bir gittik ki ortada ne gömü var ne başka bir şey. Ralis'in zihnini ele geçirmiş olan Ahzidal ile sağlam düellomuzdan sonra Ralis bizden özür diliyor. Şimdi burada onu azledebilirsin sevgili okur ama hayır, ben öyle yapmadım. O kadar para gitti ya, bir de onu mu bırakacağım? Tabii ki öldürdüm.



Ralis Sedarys

What's the matter with you?

With me? What's the matter with you?

Sam Guevenne – A Night to Remember

Kim ne derse desin sevgili okur, bu oyunun en güzel görevleri Daedra prens ve prenseslerinin verdiği, ya da onlarla karşılaştığımız görevler. Herhangi bir anda karşınıza çıkabilme ihtimali olan Sam Guevenne, bizimle içki yarışmasına girmek istiyor. Bir kadeh, iki kadeh derken bayılıyor ve Markarth'da Dibella tapınağında gözlerimizi açıyoruz. Tapınaktaki görevli tarafından esefle kınanıyoruz ve etrafı topluyoruz. "Noluyor kardeşim ne bu tantana, neler oldu gece biz niye buraya geldik" derken Rorik köye gitmemiz gerekiyor. Orada ise Ennis ile konuşuyoruz. Ennis bize çok kızgın. Çünkü biz sarhoşken koyununu kaçırp bir deve satmışız (Niye?). İster parasını ödeyerek, ister koyunu geri alarak bu görevi tamamladığımızda yolumuz Akçay'a düşüyor. Yine sarhoşken Ysolda'nın nişan yüzüğünü satın almışız (Niye? V2). Moira isimli ucubeyi kesip yüzüğü geri alıyor ve Ysolda'ya dönüyoruz. O bizi Morvunskar'a yönlendiriyor. Kaledeki portala daldığımızda ise Sam Guevenne'yi orada buluyoruz ve onun gerçek yüzünü görüyoruz.



The Mind of Madness

İssizkent'de bir Tamriel vatandaşımdan aldığımız görev ile Mavi Saray'da Pelagius'un hücrelerine girmemiz gerekiyor. Oblivion serisinden de yakından tanıdığımız isim Sheogorath, deliliğin Daedra prensi. Tabii söz konusu delilik olunca nasıl normal bir görev olabilir ki? Hücreye girdiğimiz ve ilerlediğimizde bir anda III. Pelagius Septim'in zihninde gözlerimizi açacağız. Sheogorath da burada. Görevin başında hayli farklı olan büyü asası, Çılgındeğnek'i bize veriyor. Bu noktadan sonra tek amacımız, Pelagius'un zihninden kaçmak. Bu bölgede üç farklı görev yapmamız gerekiyor hepsi de birbirinden ilginç. Çılgındeğnek, oyunun gerçekten en eğlenceli silahlarından biri. Büyüyü attığımız kişiyi tavşan gibi olmadık bir şeye dönüştürebiliyor. Daha güçlü ekstradan bir düşman daha doğmasını sağlayabiliyor. Alev topu gibi, yıldırım gibi patlamalar yapabiliyor. Ne yapacağı kestirilemeyen bir asa. Yani bir anda "Napiyoruz ya biz? Dedirtiyor görev."



The Forsworn Conspiracy

Güzel bir gün, uzun yollardan geldik ve sonunda hedefimiz Markarth'a ulaştık. Artık biraz dinlenmeyi hak ediyor ve bu taş şehrin kapılarını aralıyoruz. O da ne? Daha girer girmez elemanın biri sokağın ortasında cinayet işliyor. Eğer hızlı davranırsak katili hemen öldürebiliriz, hızlı davranmazsak Pazar yerinde bir kişiyi öldürecek. Her iki senaryoda da olaylar bittikten sonra bir adam "Aman yarabbî, bir kadın sokakta saldırıya uğradı. Neler olduğunu gördün mü? İyi misin?" demeye başlıyor. Sonra da "Aa bir not düşürdün bu senin sanırım, önemli görünüyor" diyor. Notu okuduğumuzda bizimle Talos tapınağında buluşmamızı istiyor. Geldiğimizde "Lütfen bu saldırıyı ifşa et, arkasında kim var görelim. Muhafızlar hiçbir şey yapmıyor" diyor. Görev zincirini takip ettiğimizde Talos tapınağına tekrar yolumuz düşüyor. Bir bakıyoruz bize notu veren Eltyrs ölmüş, muhafızlar olay yerinde bizi suçlu görüyor ve bizi Cidhna madenine atmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Madende kazı yapan diğer işçilerin acı dolu hikayesi mi dersiniz, şiş bulmak için girdiğimiz onca dert mi dersiniz, bir şişe Skooma için yapmayacak şeyi olmayanlar mı dersiniz, kaçmamız için yaptığımız fantastik şeyler mi dersiniz, hepsi var.



Dark Brotherhood

Aslında bu tam olarak bir görev değil de Dark Brotherhood ile tanıştığımız görev zinciri diyelim. Sağda solda hancılarla konuşurken, muhafızlar kendi aralarında konuşurken, herhangi bir yerde Aventus Aretino isimli bir çocuğun ayın yaptığını duyacağız. Normal ayın de değil, kara ayın yapıyor ve Dark Brotherhood'u, yani suikastçıları çağırıyor. İsmi duydüğümüzde görev listemizde hemen Aventus Aretino'nun yeri haritamızda işaretleniyor. Gittiğimizde bizi Dark Brotherhood üyesi sanıyor ve derdini anlatıyor. Ailesini tamamen kaybeden Aretino, bir yetimhanede büyümüş. Fakat yetimhane yetkilisi Grelod çocuklara çok kötü davrandığı için kaçmış ve onu öldürmek için Dark Brotherhood'u yardıma çağırmış. Bu görevi bitirdiğimizde ansızın bir ulak bize bir mektup veriyor. Bu andan itibaren, ne zaman başımızı yastığa koyarsak kardeşliğin lideri Astrid bizi kaçırıyor. Kaçırdıktan sonra odada 3 kişi görüyoruz, bunlardan biri suçlu ve birini seçip öldürmemiz isteniyor. Kafaları çuvala geçirilmiş bu insanlara sorular sorabilir ve ona göre hareket edebiliriz. Tabii Astrid'e de saldırabiliriz. Şu görevin güzelliğine bakar mısınız ya? Dinlenelim diye yatıyoruz, kendimizi suçsuz insanları sebepsiz yere öldürürken buluyoruz.



EN İYİ EŞYALAR

Bow of Shadows

Anniversary Edition ile gelen ve daha önce Morrowind'den hatırlayacağınız bu yay, iddia ediyorum oyunun en iyi yayı. Favorim Bülbül Yayı idi ama kesinlikle yerini bu yay aldı. Nocturnal'ın bir dizi görevlerini yaptığımızdan sonra elde edebildiğimiz bu yay, hasardan başka sahibine 2 şey veriyor. Skyrim'de yer alan hemen hemen her yaydan daha fazla hasar puanı veriyor. Söylediğim 2 şey ise, eğer bu yay elinizdeyken çömelerseniz hemen görünmez oluyorsunuz. Hem de tam 30 saniye. Ayağa kalkarsanız bu etki bozuluyor. Diğer şeyse yay çekme hızını epey bir düşürüyor. Bir de Okçuluk alanında ilgili alana puan verdiyseniz, çok kısa sürede tam çekili yaya sahip olabilirsiniz. En güzel yanı ise bu özelliklerin hiçbirinin RUH TAŞI gereksinimi olmaması. Yeme de yanında yat. Hırsız – Okçu karakterim için kesinlikle taşınması gereken bir silah. Morrowind'de de bu yay mevcuttu.



Bloodskal Blade

Kırmızı kırmızı parlayan bu kılıcımız da yine Dragonborn ek paketi ile oyuna ekleniyor. Çift el kılıçlar arasında da gözdem olan Bloodskale Blade, güç yüklenmiş saldırılarda enerji patlaması yapar ve 30 hasar verir. Karşınızdaki düşman yakınızda değilse bile gönderdiğiniz şok dalgası ile hasar vermek mümkün. Bu kılıcın garip bir tarafı da var. Oyunda beş ejder rahibinden biri olan Zakhriisos'a enerji dalgaları ilave hasar verir. Bu özelliği sadece ve sadece Zakhriisos'a yönelik.



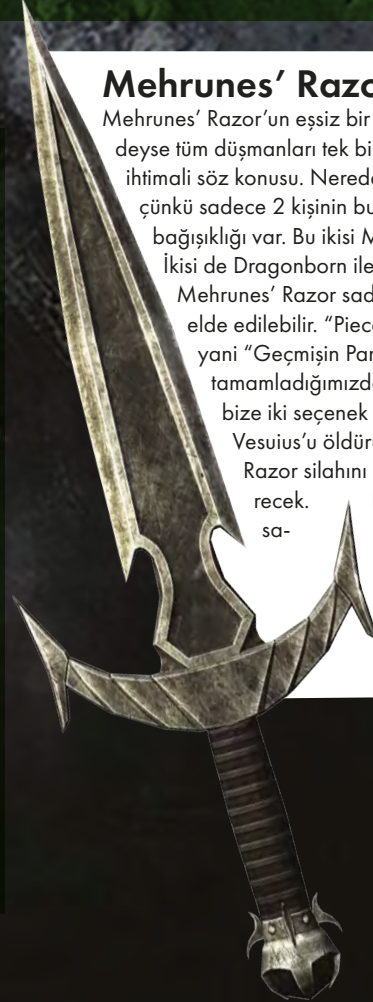
Nightingale Armor

Hiçbir artı vermeseydi bile sırf görünüşü için bu zırh seti buraya yazılırdı sevgili okur. Mükemmel görünüyor ya. Hırsızlar Loncasının görev zincirinde aldığımız bu zırhın her bir parçasının, görünüşünün muhteşem olması yanında mükemmel özellikleri var. Giyenin çıkardığı sesi azaltması, kuvveti 40 ayaz direncini ise %50 artırması, kilit açmayı %25 daha kolaylaştırması, tek el saldırıları %25 güçlendirmesi, yanılısma büyülerinin %17 daha az efsun harcaması gibi birbirinden enfes özellikleri var. Hafif zırh olması nedeniyle de taşıma kapasitesini çok az dolduruyor. Bu kadar artının yanında feragat etmemiz gereken nokta ise bir ağır zırh kadar zırh puanı olmaması. Yakin dövüşçüler için önermiyorum, tabii ki verdiği zırh açısından en iyisi değil. En yükseğini giymek için demircilik seviyesini 90 ve üzeri yapıp, Daedra zırhlarını üretmemiz gerekiyor. Fakat bu zırhın ne kadar güzel görüldüğünü söylemiş miydiniz?



Mehrunes' Razor

Mehrunes' Razor'un eşsiz bir özelliği var. Neredeyse tüm düşmanları tek bir saldırıda öldürme ihtimali söz konusu. Neredeyse diyorum çünkü sadece 2 kişinin bu etkiye tamamen bağımlılığı var. Bu ikisi Miraak ve Karstaag. İkisi de Dragonborn ile oyuna eklenmişti. Mehrunes' Razor sadece tek bir yolla elde edilebilir. "Pieces of the Past" yani "Geçmişin Parçaları" görevini tamamladığımızda Mehrunes Dagon bize iki seçenek sunacak. Eğer Silus Vesuius'u öldürürsek Mehrunes's Razor silahını almamıza izin verecek. Eğer öldürmezsek sa-
dece 500 altın ile ödüllendiriliyoruz. Yine şekilcilik kazandı.



Blade of Woe

Tüm hançerler içerisinde temel saldırı seviyesi 12 olan iki hançer var. Biri Blade of Woe diğeri ise Dragonbone Dagger. Bu bölümün konusu Blade of Woe, her vurduğunuzda düşmandan 10 sağlık puanı çalıyor. Bu hançeri kullanan oyuncular fark etmişlerdir, hançerler hızlı saldırı yapabildiği için sağlık puanı çalma özelliği savaşlarda oldukça işe yarıyor. Yani sadece gizlilik için değil, göğüs göğse mücadeleler için de kullanabildiğimiz bir hançer bu. Eğer efsanevi seviyesinde geliştirdiyse; gizlilik içerisinde 30 kat daha fazla vurması ile birlikte tek atamayacağı düşman sayısı pek az. Dark Brotherhood'un lideri Astrid'de bu hançer mevcut.

Spellbreaker

Oyunun en iyi kalkanlarından biri olan Spellbreaker'ın görev zinciri Markarth yakınlarında diyebileceğimiz bir mabette başlatılıyor. Temel olarak en yüksek savunma puanı vermesinin yanında, isminden de anlayacağımız üzere büyü üzerine oldukça etkili bir kalkan. Hatta büyü savunması üzerine en iyi kalkan dersem, yanlış olmam. Kalkan kullanan grupları düşündüğümüzde büyü konusunda yetersiz kaldıkları çok açık. Spellbreaker'ı kuşandığımızda ve kullandığımızda, kısa bir süreliğine büyülere karşı 50 puanlık koruma kazanıyoruz. Bu kalkan elimizden herhangi bir büyü hasarı almayacağımıza eminim. Ejderha saldırılarında bile ateşi veya buzu bizden uzakta tutabiliyor.

Windshear

Oyunun en iyi tek el silahı desem sanırım birçoğunuz bana katılır. Solstheim'da bir geminin ucunda saplı olan bu silah ile bir ejderhaya bile hasar almadan kesmeniz mümkün. Çünkü özelliği düşmanların dengesini bozmak. Oyunu çok kolaylaştırdığını söylemeliyim. Hasarı düşük evet ancak demircilik yeteneğiniz iyiyse ve silahı da efsanevi derecesine yükseltirseniz düşmanlarınızı çok kısa süre içerisinde diğer tarafa yollayabilirsiniz.

Auriel's Shield

Spellbreaker'ı kullanmasam kesinlikle bu kalkanı kullanırdım. Çünkü Auriel's Shield'in savaşlarda bolca kullanacağımız bir özelliği var. Bu kalkan ejderha nidası atabiliyor! Saldırı blokladıkça bu saldırıların enerjisini depolayan bu kalkan üç seviye halinde Fus Ro Dah nidasını atabiliyor. Tabii bizim gibi olmasa da, ufak çaplısını. İlk seviye için 5, ikinci seviye için 10 ve üçüncü seviye için 15 saldırı blokladığımızda her seviyede bir nida kelimesi kullanabiliyor. Tam olarak şarj olduğunda ise parlıyor. Tam şarjlı halini kullandığınızda bizim attığımız nida gibi düşmanı uçuruyor. Temel savunma seviyesi de oldukça iyi.

BALIKÇILIK

O kadar sene balık tutmayı bekledik bu oyunda, geldi fakat beklentimi tam anlamıyla karşılamadı. Daha önceden mod olarak bunu denediğimde zaten beğenmemiş ve ağırlık vermemiştim fakat istediğim yerde balık tutabiliyordum. Oltanın ucuna takacağım yemi ben seçebiliyordum. Resmi olarak geldiği için oyuna girmeden hemen önce beklentim daha yüksekti. Daha fazla içerik olacağını umdum, fakat hayır, daha azı vardı. Sadece belirli bölgelerde balıkçılık yapabiliyoruz ve yemi biz seçmiyoruz. Balıkçılık yapabilmemiz için hemen yanı başında bir "Fishing Supplies" olması gerekiyor. Skyrim haritasında nerelerde balıkçılık yapabileceğimizi haritalar üzerinde mavi noktalar ile işaretledim. Peki nasıl tutulur? Oltamızı suyun içine attıktan yaklaşık bir saniye sonra suda bir kıpırdanma varsa, orada balık var demektir. Eğer yoksa oltayı her çeğtiğimizde miğfer gibi kova gibi fener gibi gereksiz eşyalar gelecek ve envanterimizi dolduracaktır. Aynı noktaya ertesi gün geldiğinizde veya beklediğinizde balık rezervlerinin dolduğunu göreceksiniz. Issızkenkte şehrin arka bölümünde balıkçılık işleriyle uğraşan abi ve ablalardan balıkçılık görevlerini başlatabilirsiniz.



HISTORY of WAR

DÜNYANIN EN ÇOK OKUNAN SAVAŞ
TARİHİ DERGİSİ **HISTORY OF WAR** ŞİMDİ TÜRKİYE'DE!
MUHTEŞEM FOTOĞRAFLAR, İLLÜSTRASYONLAR VE BENZERSİZ HİKÂYE ANLATIMI İLE
TARİHTEKİ EN ÖNEMLİ SAVAŞLARI KEŞFEDİN!



KİTAP
HEDİYELİ
BAYİLERDE!

Online satın almak için: www.dergiburda.com





İNCELEME

Sayfa
34

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

CALL OF DUTY VANGUARD

Belki kısa ama kesinlikle akıllarda kalacak bir deneyim

FORZA

HORIZON 5

YARIŞ OYUNLARININ ZİRVESİNE GUACAMOLE SOSU!



Yapım: Playground Games
Dağıtım: Xbox Game Studios
Tür: Yarış
Platform: PC, XS, XONE
Web: forzamotorsport.net



Xbox oyuncuları bir tarafa, PC oyuncularının elindeki en iyi yarış oyununun DiRT serisi olduğu günler başka bir yüzyılda kalmış gibi artık. Forza Horizon serisi ve ona muhteşem bir temel olan Forza Motorsport, köklerini Xbox'a sağlamca salmış, konsolun Gran Turismo'su olmayı, hatta bazı yönlerden Polyphony'nin sanat eserini geride bırakmayı başarmıştı.

Aslında serinin üçüncü oyunuyla arcade yarış oyunlarının zirvesine uzun süre kalkmamak üzere yerleşen Forza Horizon, bana göre esas atılımını dördüncü oyunuyla yapmış, incelemede kendisinden gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunu diye bahsetmiştim. Bu başarıyı anlamlı kılan ise Forza Horizon 3 ile ulaşılan zirvelerde isteseler 4-5 oyun daha kalabileceksen Playground Games'in tembellik etmeyerek oyuna mevsimleri, yeni bir festival mantığını ve her biri mevsimlere bölünmüş haftalık hedeflerle zenginleşen Forzathon / Horizon Life mantığını yedirmesi, sizi gerçek oyuncular ile dünyayı paylaştığınız, çok iyi çalışan yarış odalarına dahil etmesi oldu. Ezberden gitmemiş, bir sürü şey denemiş, oyunu etkinliklerle üç sene boyunca canlı tutmayı başarmışlardı. Haliyle, oyunun başında hepi topu 10 saat geçiren insanların size "üç tane aynı oyun" demesine falan inanmayın, Forza Horizon 4 gerçek anlamda bir sanat eseriymiş.

Bu noktada, FH4'ün çıkışında karşılaştığı zorluk FH5'in de karşısında duruyor. FH4 gibi, muhtemelen tarihin en iyi yarış oyunuyla baş edebilecek kadar iyi mi?

PANCHO VİLLA'NIN HARMAN OLDUĞU TOPRAKLAR

Arkadaşlar, hepsi bir tarafa, soldan işleyen trafiğe geri dönmek ne kadar güzel bir şeymiş yahu. Önce Avustralya'da, sonra da Büyük Britanya'da sağdan sağdan gitmekten gözlerimizin feri kaçmış. Neyse, anlatacak daha önemli şeylerimiz var.

Efendim, Forza serisi bildiğiniz gibi Yeni Dünya'ya taşınıyor ve bu basit bir "yeni ülke – yeni tema" durumu değil pratikte. Oyunun haritası FH4'ün haritasından %50 daha büyük ve buna 11 farklı biyom eşlik ediyor. Aynı iddiayla gelip üç aşağı beş yukarı benzer bölgelerle karşımıza çıkan Far Cry 6'nın aksine, FH5'in Meksika haritası aktif yanardağından futbol stadyumuna (İngiltere futbolun beşiydi hani?), kum fırtınalarından Maya piramitlerine kadar pek çok farklı bölgeye ev sahipliği yapıyor ve gerçekten özellikle oyunun başları, tam bir "keşif şöleni" şeklinde geçiyor. Sizi bilmem ama ben haritanın büyümesinin Fast Travel olayının daha fazla kullanılmasına yol açacağını düşünüyordum, öyle olmadı. Hiçbir Forza Horizon oyununda Fast Travel'i bu kadar az kullanmamıştım.



İngiltere’de bildiğiniz gibi merkezi bir festivalimiz vardı ve gerisi Horizon Life’a emanet edilmişti. Bu sefer Horizon Festival mantığı geri dönüyor. Oyunda level atladıkça kazandığınız puanları dağıtarak aynı festivali derinleştiriyor (Barn Find veya Goliath yarışlarını eklemek gibi) veya her biri haritanın farklı bir biyomunda yapılan farklı türden yarışlara odaklanmış Horizon Baja, Horizon Apex gibi festivalleri açabiliyorsunuz. Festivaller oyunun haritasına canlılık kattığından FH4’ün İngiltere’ye özgü o snobluğundan çok hoşlanmamıştım. Ben tribün görünce, müziği duyunca, insanlar Athena’nın şarkıları eşliğinde çılgınlar gibi dans edince mutlu olan bir adamım. Bana etkinlik verin, size kısır yapayım.

Barn Finds demiştik, oyunun en sevilen yönlerinden olan garajdan çıkan klasikler bu oyunda da kendisine yer edinmiş, maalesef sayıları azalmış. Haritanın oldukça ilginç yerlerinde sizleri bekleyen 15 farklı araç var. En etkili yöntem olarak drone kullanımını halen öneriyorum. Barn Find’in potansiyel bölgesi haritada belirdi mi? Baktınız öyle açıkta bir bina yok. Aracı park edin ve drone’a geçin. Garajı işaretledikten sonra tek yapmanız gereken aracınıza dönüp oraya doğru sürmek. Burada bir eleştirim olacak, sevgili Playground Games, ne olurdu bu 15 aracı daha önce görmediğimiz, oyunda yer almaması araçlardan seçseniz? Tüm oyuna bu kadar öznenmişken Barn Finds kısmındaki araçların %70’inin daha önceki Forza oyunlarından olması açıkçası buruk hissettirdi.

KUM FIRTINALARININ İÇİNE İÇİNE

Her ne kadar Forza Horizon 5’in ana pazarlama ögesi olarak kullanılmış olsa da maalesef

bunu görsel bir öğeden fazlası olarak görmüyorum. Hangi mevsimde olduğunuza göre ortaya çıkabilen (Mevsimler halen haftada bir, her oyuncu için aynı anda değişiyor) kum fırtınalarının uzaktan yaklaştığını görüyor, içine giriyor ve 10-15 metreye inen görüşte adrenalinini mümkün olduğu kadarınca yaşıyorsunuz. Keşke bu fırtına sırasında mini map karışıp devre dışı kalsa, çoğu oyuncunun kullandığı yarış/fren çizgisi falan kapansaydı, işte o zaman gerçekten endişelenecek bir şey haline gelirdi kum fırtınaları.

Kum fırtınalarından daha önemli olan şey bence yeni hava durumu motoru. Artık kocaman bir haritamız var ve Playground Games bunu düşünerek güzel bir eklenti yapmış. Bakıyorsunuz bulutlar uzaktan gözüküyor, bacaklarınız ağrıyor, diyorsunuz ki yağmur gelecek, ben arkadan çekişli arabayla girmeyeyim şimdi. Yağmur ve sudan geçiş efektleri zaten türün en

iyisiydi, burada da değişen bir şey yok. Mis gibi görsellik.

Oyun teknik açıdan yine muhteşem. Grafikler, teletabilerin veda zamanı geldiğinde güneşin uzaktaki tepelerin arasından kaybolması, gök gürültülü sonbahar fırtınaları ve yine son derece başarılı olan optimizasyon. Buralarda performans kutusunu görebilirsiniz, sistem gereksinimi tablosunu gördüğümüzde kafamızda oluşan beklentinin çok üstüne çıktık.

Bir de küçük ama keyifli bir eklenti, oyuna Ray Tracing geldi. Maalesef sadece Forzavista modunda deneyebilirsiniz. Aslında PC’de üçüncü parti bir mod ile oyunun tamamında kullanılmak mümkün ama performans kaybı %15-20 civarında, haberiniz olsun.

YENİ ETKİNLİKLER VAR

Oyunda EventLab diye bir bölüm göreceksiniz



ve ismi deðiŝse de eski Blueprint'ten pek farklı deęil. Bunu anlamlı kılan Super 7 etkinlięi ile direkt olarak baęlanmış olması. EventLab'de yarattığımız etkinlikler dięer oyunculara sunulup size Super 7 içinde hedefli ve ödüllü etkinlikler olarak geri dönüyor. Daha önce de pistler ve hedefli etkinlikler yaptığımızı ama karşılığında elimize hiçbir Őey geçmediğini düşünürsek, oyundaki nadir anlamsızlıklardan birisi ortadan kaldırılmış diyebiliriz. Üstelik bu etkinlikleri beęenip beęemediğinizi de belirtebiliyorsunuz.

Bir dięeri de Horizon Arcade. Bunu haftalık etkinliklerde kafayı yememize yol açan Playground Games'in de dahil olduęu sınıfa aitmiş gibi düşünebilirsiniz. Meksika'ya uydurulmuş eęlenceli modlar var arkadaşlar, Pinata Pop gibi. Uçaktan düşen pinataları toplaya toplaya gidiyorsunuz ve gariptir, kaybettiğinizde bile çok eęleniyorsunuz.

Bir dięer özellik de arkadaşlarınızla konvoy oluşturmayı pek kolaylaştıran Forza Link. Buradan dięer oyunculara baęlanıyor ve beraberce yarışlara girebiliyorsunuz. Bunu sırf tanıdıklarınızla yapmanız da gerekmiyor, yapay zeka size uygun amigolar bulmakta hiç zorlanmıyor ve eęer davetinizi kabul ederlerse, beraberce takılabiliyorsunuz.

Oyunun çok eleştirilen, çok da sevilen battle royale modu Eliminator da geri dönüyor. Bu modda haritada dięer araçlara çarpmadan kaçmaya, bunu yaparken de daha hızlı araçlara geçmeye çalışıyorsunuz. Keyifli, arabalarla oynanan bir battle royale oyunundan beklenebileceęi kadar.

Bir dięer çok beęendiğim özellik de FH4'teki Horizon Life sisteminin daha as kastran ve daha fazla geri dönüşü olan karşılığı, yani Accolades. Accoladeslerin sayısı 1800 civarında ve düz yolda 370km hıza ulaştıktan, X km araç kullanmaya, haritanın belli bir bölgesinde bulunmaya kadar, çoęuna özellikle kasmadan ulaşabileceğiniz onlarca minik görev içeriyor. Toyota Celica ST205 gibi bazı araçları ancak buradan elde edebilirsiniz. Benim oyunda gördüğüm en güzel deęişikliklerden birisi oldu.

DAHA ARCADE, DAHA DA ARCADE

Bakin Őimdi oyunun sevmediğim kısmına geliyoruz ve bunu iki başlığa ayırmam gerek. Birincisi, araçların üzerindeki downforce etkisi o kadar artmış ki Koenigsegg Regera gibi hırçın bir at bile muhteŝem bir kolaylıkla kontrol edilebilen LeMans aracına dönüşmüş. Buna haritanın ve pistlerin FH4'e göre ciddi anlamda "düz" ve "hızlı" olmasını da eklersek oyun ciddi bir mücadele gerektirmeden başarılı olabileceğiniz, gerçek rekabeti sadece Horizon Arcade'de ve Horizon Live'da yaşayabileceğiniz bir kıvama gelmiş.

Benim önerim Drivatar zorluęunu Highly Skilled veya Expert'e getirin yoksa yarışlar parkta



HANGİ ETKİNLİK İÇİN HANGİ ARAÇ?

Horizon Festival'in haftalık hedeflerini takip ederseniz doğru aracı bularak zaman kaybetmek istemeyebilirsiniz. Aşağıda üç oyunda geçirdiğim 800 saatte gördüğüm en iyi araçlar kategori kategori bulunmaktadır.

Speed Trap

Koenigsegg Jesko

Oyunu eğer Ultimate Edition olarak edindiyseniz size bir adet açık çek verilecek ve istediğiniz araç için kullanabileceksiniz. Burada fazla düşünmenize gerek yok, Koenigsegg Jesko sizin tüm speed trapleri ilk seferde geçmeniz için doğru ekipman.



Speed Zone (Asfalt)

Lamborghini Sesto Elemento FE

Aslında Jesko burada da şahane iş görür ama kontrolü daha kolay, virajdan viraja ahenkle savuracağınız bir araç arıyorsanız Sesto Elemento Forza Edition doğru seçim. Sadece Wheelspinlerden çıkan bu araç tam bir balet gibi dans edecek.



Speed Zone (Toprak, Kar)

Hoonigan Ford RS200 Evolution

Ford'un Grup B dönemi ralliler için geliştirdiği ama sınıfın çok tehlikeli bulunup yasaklanması üzerine kendisini rallikroslarda bulan bir diğer canavardır. O kadar dengeli ki, Speed Zone rotasında kum veya kar varsa işinizi çok kolaylaştıracak.



Danger Signs

Koenigsegg Regera

Uzun atlamanın Forza'casi diyebileceğimiz Danger Signs zeminin durumu, aracın üzerinde ne kadar aerodinamik parça olduğu, hız ve ağırlık gibi pek çok etkene bağlı. Regera da son derece pürüzsüz tasarımıyla bu işin zirvesinde yer alıyor.



Drift

Formula Drift BMW 325i

Ferrari ile drift yapmayı kendime yakıştıramadığımdan, Japoncu da olmadığım için 325i benim için daima doğru araç oldu. Yeterince kuvvetli, olağanüstü dengeli ve arkasını kaybetmek de öyle çok kolay değil. Hem, şu karizmaya bakar mısınız?



Cross Country

Ford Bronco 2069R

Hız, kontrol ve çevikliğinin muhteşem bir bileşkesi. Bu yarışları ralli araçlarıyla yapmak da bir seçenek ama rakiplerinize bu kadar üstünlük sağlayabileceğiniz başka bir araç yok, haberi- nizi olsun. Welcome Pack ile gelmesi de olağanüstü hoş.



En Çok Nerf Yiyen

Can-Am Maverick XRS Turbo R

Forz Horizon 4'ün minik efsanesi bu oyunda ciddi bir nef yemiş. Düşük seviyeli off-road yarışlarda ortalığın canına okuyan, hızına kimsenin yetişemediği Can-Am Maverick'ten bu oyunda benzer performanslar beklemeyin, üzülsünüz.



En Güzel Araç

Mercedes-Benz AMG CLK

1998 LeMans 24 Saat yarışında attığı takla ile meşhur olsa da, tarihte yapmış en güzel araçlardan birisi ve Forza'da da 2 milyon fiyat etiketi ile sizi bekliyor. O kadar güzel ki insanın tozlu yollara vurası gelmiyor, Forzavista'ya salavat getirip giresi geliyor.





gezinti havasında geçebilir. Online moda girip gerçekte ne kadar yavaş olduğunuzu gördükten sonra canınızın fena halde sıkılmaması için yapmanız gereken ilk şey bu bana göre.

DRIVATAR DEDIĞİN DÜMDÜZ AI

Şu drivatar konusuna da biraz eğilmek gerekiyor. Yakın arkadaşlarımızın sürüş stilleriyle ve araçlarıyla yarışan yapay zeka pilotlar zamanında çok keyifli bir eklentiydi haklısınız ama lütfen biraz sakinleşin ve dünyaya dönün. Drivatarların arkadaş listesindeki dostlarınızın stillerini taklit ettiğini gösteren hiçbir işaret yok üç oyundur. Yani üç oyundur başımda Mahony34 kabusu var (Chip Dergisi Yayın Yönetmeni Mahmut Karşlıoğlu) ve adam gerçekte görebileceğiniz en temiz yarışan adamdır. Oyunda ise gerçek bir deli kasap.

Yine söylüyorum, Drivatar sistemi vaat edildiği gibi çalışmıyor. Ne arkadaşlarımızın sürüş stillerini taklit edebiliyor ne de hızlarını. Maalesef

buna araçlarını da dahil etmek zorundayım. Bir arkadaşımıza gönderdiğim videoda "ama bende bu araç yok ki?" yanıtını almamla bu konuda da kafamda bir fikir oluştu. Drivatar = dümdüz AI arkadaşlar. Aksi plasebo etkisi, inanmayın. Microsoft da bunu bu şekilde pazarlamaktan vazgeçmeli artık.

PC OYUNCULARI NELER ÇEKTI NELER

Microsoft'un Forza Horizon oyunlarının PC tarafındaki problemlerini çözmekte olağanüstü tembel olduğu bir gerçek. Forza Horizon 3'teki anlamsız stuttering tam 1 sene, Forza Horizon 4'teki "grafik ayarı tutmama" sorunu iste tam 2.5 sene sonra çözülmüştü, yalan yok. Forza Horizon 5 ise, PC tarafında korkunç problemlerle piyasaya çıktı.

Sorunlar aslında Microsoft Store'dan başlıyor. Ben kendi adıma oyunu tam üç kez indirmek zorunda kaldım. İkisi oynamaya başlamadan önceydi zira pause yapıp devam ettirmek istediğimde indirmeyi başa sardı. Diğerinde ise oyunda epey ilerledikten sonra Xbox App oyunu bulup çalıştıramadı. Bu sırada oyun HDD'de yer işgal etmeye devam ettiğinden ve Windows o klasöre giriş izni vermediğinden klasör izinleri ile oynamak, sistem cambazlığı yapmak zorunda kaldım.

Oyuna girdikten sonra ise kıyametler kopuyordu. Logodan ileriye gitmeme, Eliminator yarışında araç değiştiremem, checkpointlerin çalışmıyıp geçersiz sayılması, uzaktaki dokuların yüklenmemesi, grafikte çeşit çeşit bozulmalar. Ben bunların çoğunu yaşamadığım için kendimi şanslı görürken Audi RS7'nin kokpitine her girdiğimde oyundan atıldım...

Bu yazı hazırlanırken oyunun çok beklenen Emergency yaması halen gelmemişi ve insanlar türlü problemler yaşayıp duruyordu. Bakalım bu ufak tefek ama can sıkıcı sorunlar çözülebilecek mi?

SON SÖZLER

Bana göre Forza Horizon 5 yine muhteşem bir oyun ancak Forza Horizon 4'ün devrimselliğinden ve genel ahenginden bir tık geride. En iyi yarış oyunu benim gözümde halen FH4, açık konuşayım. Elbette bu FH5'in de eşine az rastlanır bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor. İngiltere'nin kapalı havası içinizi kararttıysa eğer, şahane Taco yapan bir yer biliyorum.

◆ Kürşat Zaman



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Muhteşem Meksika manzaraları, şahane otomobiller, harika bir sunum. Daha ne isteyebilirsiniz ki?

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyunun ana senaryosunun daha çeyreğine bile gelmediniz muhtemelen. Üstelik artık haftalık Festival ödüllere de gözünüzü dikmenin zamanı.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Evet, oyunun yarısını bile bitirmediğinize çok eminim. Forza Horizon 5 kocaman bir derya ve bir ayda falan silinmeyecek hayatınızdan.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Şahane manzaralarda yarışıyoruz
%20 Haftalık hedeflerin peşinden koşuyoruz
%10 Açık artırmada vakit geçiriyoruz



ARTI

+Dev gibi harita, yüzlerce etkinlik
+Başarılı optimizasyon, harika grafikler
+Kontrol hissi fazlasıyla başarılı
+Hava şartları ve mevsimlerin uyumu harika

EKSİ

-Kontroller daha da arcade hale gelmiş
-PC versiyonunda devasa teknik sorunlar var

SON KARAR

Edinilmesi ve oynanması gereken bir oyun, hele de Game Pass'e dahilken. Otomobillerden hoşlanıyorsanız aksini düşünmeyin bile, çok seveceksiniz.

92



PERFORMANS TABLOSU

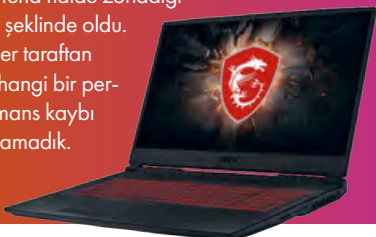
MSI GL75 Leopard

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

Ortalama FPS: 81

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

Bakin bunu gerçekten beklemiyorduk. Ray Tracing oyunda sadece Forzavista modunda kullanılsa da test sistemimizde bulunan RTX 2060'ın iyi optimize edildiğinde nelere kadar olduğunu da böylece görmüş olduk. 81 FPS bizim kafamızdaki rakamdan neredeyse %20 yüksek bir rakam ve Ultra detayda aldığımız tek uyarı 6GB VRAM'in kapasitesini fena halde zorladığımız şeklinde oldu. Diğer taraftan herhangi bir performans kaybı yaşamadık.





Yapım: Sledgehammer Games

Dağıtım: Activision Blizzard

Tür: FPS

Platform: PC, PS5, PS4, XS, XONE

Web: www.callofduty.com/vanguard



CALL OF DUTY VANGUARD

Uzun zaman sonra bir Call of Duty oyunu yazıyor ve oynuyor gibiyim fakat sadece bir yıl geçmiş aradan. CoD: Black Ops Cold War benim için ambiyansı ile, içeriği ile, konusu ve işleyişi hatta online modları ile o kadar iyi bir yapımdı ki, sanki 2-3 yıl boyunca o oyunu oynamış gibi hissediyorum kendimi. Neticede o kadar dolu dolu geçen bir yılın ardından WW2 konsepti ile yeni bir Call of Duty heyecanı yaşıyoruz. CoD serisinin çizgisinin her zaman tarihin geçmiş ve modern dönemlerinde kalması gerektiğini, uzaylı ve gelecek temalı şeylere bulaşmalarının serinin selameti açısından iyi olacağını düşünen biriyim. Olmuyor ve dikiş tutmuyor özetle benim gözümde. Geçmişe olup bitmiş mevzuları, komploları ya da alternatif senaryoları işlemek daha çok yakışıyor bu seriye.

Bu dediklerimi doğrular nitelikte bir Cold War oyununu ortaya koyan firma, bugüne kadar gördüğümüz ve bildiğimiz ölçüde "Senaryolu FPS'in doğru adresi Call of Duty'dir" tezini de bir kez daha kanıtlamıştı. Cold War oyununa kadar SP istersek CoD, MP istersek Battlefield tercihimizdi. Cold War'a kadar. Cold War'un Multiplayer yapısı da harikulade bir deneyim sunuyordu ve Warzone ile olan entegrasyonu sayesinde geçen yıl çok kişi (bu çok fazla kişiye bende dahilim) Cold War MP modunda neredeyse yılın tamamı kadar vakit geçirdi.

İşte bu vakitlerden sonra Vanguard'ın duyurulması, çıkışı ve yapım hakkındaki düşünceler ile buradayız. Dönemin WW2 olmasına en çok sevinen kişilerden biri olabilirim. CoD dediğimiz seri oyun dünyasında FPS ekolünün güçlü bir şekilde WW2 oyunları üzerinden döndüğü bir aralıkta bizlerin karşısına çıkmıştı. Medal of Honor ve Call of Duty'nin kıyasıya kapıştığı, Exp. Pack tabiri ile tanıştığımız o dönemleri kim unutabilir ki?

O kadar çok WW2 oyunu gördük ki, yeni bir WW2 oyunu duyurulduğunda "acaba görmediğimiz ne sunacak?" diye düşünmeden edemiyordum. Vanguard'ın da başına bu düşünceler ile geçtim. Özellikle Cold War ile benim tarafta aşılması pek kolay olmayan bir çıta oluşmuştu. Kendi dönemini imaj olarak o kadar iyi sunan bir yapımdan sonra beklentiler doğal olarak artıyordu elbette.

Eski hikayeler, yeni bir sunum

Vanguard, daha ilk dakikalarından itibaren sizi güçlü bir şekilde WW2 dönemine götürüyor. Hatta döneme götürmeyi geçtim, 2005 ve öncesindeki oyun oynadığım dönemi yaşadım. Call of Duty, Medal of Honor, Brothers in Arms gibi WW2 FPS tabanlı oyunlarla olan bağımlım sanki bu yapımda devam ettiğini hissettim. Olup biten çatışmalarda etrafımda gözlerim Easy Company'yi aradı. Yıllar sonra uzun yıllar kaldığım bir yere geri dönmüş gibi hissettim. İlginç bir şekilde de Vanguard'ın ilk görevinin başındaki bölüm ile Modern Warfare'in o yağmurlu Crew Expendable görevine olan benzerliğini fena halde hissettim. Bu güzel

GARAND THUMB

Bu tanıyı duydunuz mu daha önce? Eğer WW2 ile biraz ilgilendiyseniz duymamış olma ihtimaliniz yok. Bildiğiniz gibi M1 Garand tüfengleri oldukça ilginç bir şarjör boşaltma sistemine sahip. Merminiz bittiğinde şarjör atılırken "şraank" diye bir ses

çıkıp merminizin bittiğini dosta düşmana duyuruyor. Garand'ın ünlü olduğu bir diğer konu da parmağınızı kurma mekanizmasına kaptırmanız canınızı çok fazla yakacak

olan, muhtemelen parmağınızda bir hatıra da bırakacak olan Garand parmağı vakaları. Fotoğrafi var ama bence Youtube'dan izleyin.



bir deneyim elbette. Anıları canlandıracak ve oyuncunun hafızasını diri tutacak küçük bir nüans diyebiliriz. Oyun bu şekilde başladıktan sonra çatışmalar ve aksiyon hiç durmuyor. Cold War tarafında nefes nefese kaldığımız yoğun kapışma ortamı geri gelmiş vaziyette ve elinizdeki çeşitli dönemsel silahlar ile görevler içinde hedefinize doğru ilerliyorsunuz. Çevre tasarımları, silahlar, ambiyansa dair detaylar ve görev akıcılığı genel olarak iyi bir çizgide ilerliyor. Çok fazla seçeneğinizin olmadığı ve lineer bir senaryo akışı içinde karakterlerimizin başından geçen olayları dinliyor ve izliyoruz. İçinde bulunduğumuz mekanlar gerçekçiliği adına oldukça iyi çalışılmış ve oyuna yansıtılmış. 10 mekan görüyorsak bunun 7 tanesine çok ciddi anlamda, ultra detaylı tasarlanmış. Polina'nın görev serisinde girdiğimiz binalar, içerdeki dekorlar, binaların duvar ve kat detay seviyeleri, masasının üzerindeki yöresel dokunuşlar, sokak ve meydan

tasarımları, çatılarda gezerken etrafı izlemeye doyamayacağımız bir zevk sunuyor. Özellikle ara videolar ile bağlı senaryo akışı içinde ikonik olabilecek bazı sahne ve bölgelere gereğinden fazla emek harcanmış diyebiliriz. Çoğu zaman çatışmaların döneceği yerde etraftaki objeler kırılıp dökülecek ve çevresel tat / doku katacak garnitür olarak alana yayılır.

Fakat Vanguard içinde bazı bölümlerde kendimi düşmanla savaşırken etrafın detayları arasında yitip giderken buldum. Benzerini Cold War'da da yaşamıştım. Fakat her bölüm böyle detaylı değil. Bazı ormanlık alanlarda da süreç oldukça sığ ilerlemiş. Bir ormanın detaylarını şehir ya da iç mekan gibi veremez, hissettiremezsiniz elbette ama bir miktar daha sıkıcı olmayan yeşillik bölge dizaynı yapabilirlermiş.

Karakterler açısından baktığımızda hikayenin merkezine dağılmış dört farklı karakterin,



kendi bireysel bakış açıları ve geçmişleri ile tanışıyoruz. Sadece geçmişleri değil, oyun içinde her karakterin kendine ait yeteneğini öne çıkaran bir oyun deneyimi ile senaryodaki ilerleyişi sergiliyoruz. Örneğin Polina Petrova bir hemşire iken gidişatla birlikte Lady Nightingale görevi de dahil, Kızıl Ordu'nun keskin nişancı yeteneklerini sergileyen bir bireyi olarak karşımıza çıkıyor.

Her karakterin özel yeteneği kıvamında bir yetkinliği karşımıza çıkıyor. Biri takıma doğal liderlik sağlarken, bir başkası etrafındaki hareket edenleri fark edebiliyor, diğer isim düşmanlara hızlıca kilitlenebiliyor. Bu yetenekler oynanışı biraz kolaylaştırıyor olsa bile genel çizgiyi çok fazla yumuşatmıyorlar. Call of Duty serisi içerisinde yer alan bazı karakterlerin iyi yada kötü adam olması fark etmeden öne çıkıp akıllarda kaldığı bir seriye doğru yıllar içinde evrildi. Bu bağlamda bir Ghost dediğimizde, bir Captain Price dediğimizde hafızanızda yer edinir. Bu yapımda da benim gördüğüm, Polina öne çıkan isim.

Aynı şekilde Nazi Almanyası tarafında da Jannick Richter, Hermann Wenzel Freisinger ve Leo Steiner öne çıkan isimler. Burada bir parantez açmak gerekirse karşımıza gelen isimler arasında siyah üniforması ile diğer rütbelilerden ve askerlerden farklı duruşu olan Freisinger bir adım öne çıkıyor. Bu durum onun senaryo ve tarih akışı içinde nereye oynadığını size az buçuk izah edecektir. Bu karakterin bir feyz alınma durumu da var. 1939 – 1945 yılları arasında Gestapo birliklerinin başında bulunan Heinrich Müller'den başkası değil elbette.

Oynanış olarak baktığımızda Cold War'un benzeri aksiyonların burada da sürdüğünü söyleyebiliriz. Senaryo modunda çok fazla elimizi yormayan mekanikler, çok oyunculu



Multiplayer tarafta ise dönemin silahlarının akışına göre mutlaka elden geçmesi gerektiğine işaret ediyor. Görevler boyunca STG44 en çok kullandığım silah oldu diyebilirim. Fakat bazı görevlerde uzun uzadıya gelen düşman akınları ile mücadele ederken Fastmag gibi modlanmış silahlarla alan kontrolünde zorlanacağınızı söyleyebilirim. Vuruş hissiyatı ve oyuncu deneyimi açısından kendi çizgisini bozmadan, arcade CoD anlayışının iyi bir noktasında yer alıyor. Akıcılık ve kontrolü sağlama aşamasında Cold War'a yakın bir mekanik var fakat dönemin silahlarının ham halinin ne kadar zor bir deneyim sunduğunu da rahatlıklar görebiliyoruz. Senaryo ve hikaye anlatımı açısından iyi başlayan, ara ara oldukça yükselen, bazı ara sahnelerde "yeter bit artık" moduna gelen, Polina'nın görev serisinde ilkelinize kadar heyecanı hissedeceğiniz ve bence perdenin kapanışının bu serüvene göre birkaç basamak

aşağıda kaldığı bir sonla senaryo modu görevini tamamlıyor. Yukarıda da bahsetmiştim, bazı bölümler inanılmaz iyi çalışılmış. Bazı görevler sizi gerçekten oynarken aşırı keyiflendiriyor. Fakat bazı yerlerde de baygınlık geçirmeye başlıyorsunuz. Vanguard içinde de senaryo akışında bir araç kullanma deneyimimiz var. WW2 klasmanında araç kullanmayı biz kategori olarak kendi çevremizde War Thunder ile uçak ve tank açısından değerlendirdiğimiz için burada bence hiç eleştirmeyelim, yoksa çok üzücü sonuçlar alabiliriz. Ama kabaca bir taş atmamız gerekirse "bunu da kullanmadı demesinler" şeklinde bir deneyim olmuş. Olmasa da çok bir şey değişmezmiş.

Buradan sonra topu Kürşat'a atıyorum. Onun da mutlaka övüp üzerine benzin dökceği yerler vardır. Benden 7/10 alır bu yapım, o da incelemenin sonunda Mehmet'ten okuyacağınız Multiplayer tarafında gerçekten keyifli bir deneyim sunabildiğinden dolayı.

Savaşın içine biraz daha girelim

İlker'den direksiyonu devraldığımıza göre eyyoramaya başlayabilirim. Vanguard duyurusunun ardından gelişlere hazırlıklı olduğumu söyleyemem. Bu özel bir anlamı olmayan, bir milyonuncu Call of Duty oyunlarından birisi olsa da insanlar yakında Vanguard gibi bir oyunun çıkacağına o kadar tepkisizdi ki, fragmanları şahsen beğendiğim için bu duruma üzülmekten edemedim. 10 sene önce olacak, CoD merkezine WW2'yi alacak ve ortalık yıkılmayacak ha? Bu, serinin satmaya ve oynanmaya devam ederken aynı zamanda nasıl yorulduğunun da kanıtı. Belki de Warzone evreninde birleşecek olan multiplayer kısımlara odaklanıp, serinin "hikayeli" tarafını biraz dinlendirmenin, o arada yeniliklere odaklanmanın zamanı gelmiştir, ne dersin sevgili Activision?

Şimdi, bildiğiniz gibi ben Dünya Savaşı





PALAVRA DEDEKTİFİ!

Buradan "Palavra Dedektifi" tanımının mucidi olan sevgili Arda Mevlütoğlu'na selam olsun. Evet, Vanguard tarihsel gerçekçilik açısından sınıfta kalan bir oyun ve bunu iki örnekle açıklamanın zamanı geldi.

"PROTOTİP TANK"

Oyuna başladığımızda savaşın son yılındayız, yer Hamburg ve takımımızdaki askerler raylar üzerinde taşınan bir prototipten bahsediyor. Hmm. Ben mi yanlış görüyorum yoksa bu tank en az dört senedir savaş meydanlarında gezen bir Panzer IV mü? Fotoğrafa biraz daha yakından bakınca durum daha da karışıyor. Çünkü gövde, taşıyıcı tekerlekler ve palet bir Panzer IV C'ye aitken, 75/48 topun bulunduğu taret bir Panzer IV G'den

alınma. Acaba Activision bize bir şey mi anlatmaya çalışıyor. Pek sanmıyorum, ben olsam durumu "yahu askerler görünce heyecan yapmıştır, ne bilsinler kikiki" diye açıklarım. Elinde bu kadar bütçe var, bir tane savaş tarihçisi danışmanın yok.

DAUNTLESS İLE DOGFIGHT

Baştan anlaşalım, ben SBD Dauntless'ı çok severim. Bence Avenger kadar hizmet verdiği halde onun kadar ünlene-memiş, hakkı yenilmiş bir saldırı uçağıdır. Ama Wade ile oynadığımız görevde öyle

anlar var ki, yok artık dedirtiyor insana. Bu büyük, hantal saldırı uçağı altında iki tane 500lb bomba taşır halde avcılığa savunup savaş tarihinin gördüğü en kıvrak avcılardan olan A6M Zero'lara kök söktürüyor dogfight sırasında. Arkadaş, bu işi yapacaksınız elinizde F6F Hellcat gibi daha uygun uçaklar var, üstelik taşıyabildiği bomba yükü de daha eksik değil, niye Dauntless. Bu nasıl özensizliktir yav. Görevin berbat kontrollerinin lafını açmıyorum bile.





senaryolarını severim. Aranızdan biri çıkıp "Kürşat Abi, sana bir WW2 hikayesi anlatacağım" dese kısırımı kaşığımı kapar, yere bağdaş kurar saatlerce dinlerim. Vanguard da bana -oynađığım bölümlerin genelinde diyeyim- bu tadı verdi. İnsanlar Wade'in Papua Yeni Gine bölümünü beğenmiş ama bu konuda İlker'e katılacağım. Hikaye -spoiler vermemeye çalışıyorum- bana göre duygusal ve görsel açıdan zirvesini "Lady Nightmare" Polina'nın Stalingrad bölümünde yapıyor. Detaylar, minik minik detaylar, üzerinize yağın Wehrmacht ve SS birlikleri, yanı başınıza düşen 500kg'luk, dud çıkan Stuka bombası... Güzel tasarlanan, bunca sene oyun oynadık-tan sonra bile bizi gerip heyecanlandırabilen bir bölümdü, iki kere bitirdim.

Oyun mekaniklerin çoğu gayet tanıdık. Bolca silah, bolca görsel efekt, uzun uzun, bazen sıkacak durgunlukta ara sahneler... Her şey bildiğiniz gibi. Yalnız ben bu oyunda silah çeşitliliğinin multiplayer modundaki varyasyonlarla sağlanmasından (Kar98K normal, aynısının 560mm namlulusu veya uzun şarjörüsü gibi) çok hoşlanmadım. Gerisinde teknik bir kusur yok. Birazdan teknik detayları konuşacağız ancak grafiksel açıdan teknolojinin son nimetleri IW 8.0'da bir araya getirilmiş, üstelik bu oldukça optimize ve sorunsuz bir şekilde başarılımış. Oyunu oynadığım andan son dakikaya kadar PC'de hiçbir teknik problem yaşamadım diyeyim size mesela. Elbette olması gereken bu, ama biliyorsunuz.

Güzellikler ve eksiklikler

Hikaye anlatımının bu derecede önden gittiği bir oyunu spoiler vermeden anlatmak zor ama göreceğiniz her şeyin son derece kestirilebilir olduğunu, yine de bunun eğlenceyi baltalamadığını söylememe izin verin. Uzun ara sahneler ve olmayan görev sonu brifingleri sizin olaydan kopmamanız için özellikle düşünülmüş. Üstelik görevlerin genelinde yanınızda bir takım olduğundan, Malkoçoğlu gibi bek başınıza yarırdırmamanız için Brothers in Arms

oyununda olduğu gibi takım arkadaşlarınıza taktikler verebiliyorsunuz. Ben kullanmanızı öneriyorum zira arkadaşlarınız sizin için bastırma ateşi açmadan geçemeyeceğiniz çok fazla yer var oyunda. Karmaşık bir mekanik değil, çoğunlukla da durumun gerektirdiği şekilde script edilmiş ama kafanızı biraz sağa sola çevirip olan bitene odaklanmanıza yardımcı oluyor.

Oyunun teknik tarafımda en fazla dikkatimi çeken konu DLSS'nin performansa olan pozitif etkisinin belirginliği oldu. Bir diğer konu da Vanguard'ın 6GB ekran kartlarının yetersiz kalmaya başlayacağını gösteren ilk oyunlardan birisi olduğu gerçeği. Performansı düşürdüğünü söyleyemem, buralarda bir yerlerde performans kutusundaki şahane değerleri görebilirsiniz ancak ultra detaydayken oyun sizi sürekli olarak "kaplamalar ekran kartı hafızasının üzerinde" diye uyarıp duruyor.

Bir diğer konu, uçak kontrolleri. Wade'in ilk bölümünü iliklerime kadar sıkılarak, çoğu yerde sıkılarak oynadım. Uçaklar 3D bir ortamda 2D gibi hareket ettiklerinden durum Battlefield serisinden bile kötü durumda. War Thunder'da 15 bin savaş yapmış bir birey olarak önümdeki Zero'ları düşürmeye çalışırken neler çektiğimi anlatamam. İlker "hiç o konuya girmeyelim" derken haklıydı ama dayanamadım, gireceğim. Ya arkadaş, birisine kontrol ettirin şu havada geçen bölümleri. Bu nasıl korkunç kontroller, bu nasıl felaket görev yapısı, bu nasıl görev sınırları? Neyse ki bu konu çok uzamadı ama bir Dauntless ile insanlara dogfight yaptırmaları pek komikti, kusura bakmasınlar.

Neticede Call of Duty: Vanguard bence WW2'den daha iyi bir oyun olmuş. Bu konuda İlker'den biraz daha yüksek tutabilirim puanımı sanırım. Maalesef ki ülkemizde en büyük problemi fiyat. 7-9 saatlik bir hikaye için, eğer Warzone da size yetiyorsa yüzlerce lira ayırmak istemeyebilirsiniz.

◆ İlker Karaş & Kürşat Zaman & Mehmet Nalçakan



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Muhteşem görsel efektler, çatır çatır gunfight ve hemen saran bir hikaye. Oyun sizi saracak, emin olun.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunun tek kişilik tarafı çoktan sona erdi ama muhtemelen zombi modunda ve online'da vakit geçiriyorsunuz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Evet, artık işler ciddiye bindi. Oyuna başlayanların yüzde 70'i artık buralarda değil. Multiciler devam.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %50 Çatır çatır savaşıyoruz
- %40 Online'da adam tepelemece
- %10 Ara sahnelerde sıkılır gibiyiz



ARTI

- +Şahane grafikler ve başarılı optimizasyon
- +Hikaye anlatımı fena sayılmaz
- +Oyun genel olarak sorunsuz
- +Multiplayer ve Warzone bağlantısı

EKSİ

- Tek kişilik bölüm oldukça kısa
- Ülkemizde fiyatı çok yüksek
- Tarihsel gerçekçilikte sınıfta kalıyor

SON KARAR

Seriye seven herkesin oynamak isteyeceği ancak parası yetenin oynayabileceği, eli yüzü düzgün bir yapım. Bir klasik değil ama bunu zaten beklemiyorduk, biz keyif aldık.

75

CALL OF DUTY VANGUARD: MULTIPLAYER

Sledgehammer Games tarafından yapılan 2021 oyunu Call of Duty Vanguard'ın Multiplayer'ı hakkında şarjörünüzü dolduracak yazıya hoş geldiniz.

NEDİR / DEĞİLDİR

Evet bu noktada bunun soruluyor olması enteresan, ancak detaya girmeden tekrar etmekte fayda var, Vanguard, bir Call of Duty. Öncekilerle aynı yapıda ve sunduğu şeyler temelde aynı. Ne değil? Hiçbir şeyin devamı değil, bu açıdan bir şeyleri deneyebilmekte özgür.

TEKNİK

Oyun motorumuz, 2020'de çıkan Black Ops Cold War (BOCW) motoru (IW Custom) değil, aksine MW2019/Warzone (WZ) motorunun (IW 8.0) güncellenmiş hali. Bununla beraber performans açısından MW2019 ile kafa kafaya diyebiliriz. Eğer MW2019'u rahat oynadıysanız, Vanguard'ı da rahatça oynarsınız. Bunun tek istisnası, sırf ortam yaratılmı diye iyice köklenmiş patlama efektleri olabilir. Hem görünürlüğü hem performansı yer yer ciddi etkilediklerine şahit oldum. "Ölsem daha iyiydi" dediğiniz birkaç yer olabilir, yüksek ihtimal bu dileğiniz de hızla yerine gelecektir.

HEDEF

MW2019, seriye kan getiren, çok sevilen Modern Warfare hikayesinin temelini atan bir yapımdı. Çoklu oyunculu tarafta da eski

haritalar, bilindik silahlar ve karakterler ile keyifli bir deneyim sunuyordu. Ha keza BOCW de, bilinen Black Ops serisinde farklı bir bakış açısı ile, klasik Black Ops bakışını birleştiriyordu. Çoklu oyunculu tarafta her ne kadar bazı tutuk yönleri olsa da uygulamada başarısız dersek hakkını yemiş oluruz. Vanguard ise siz arkadaşlarınızla oturup muhabbet ederken elinde sandalyeyle "açılsanıza biraz ehehe" diyen o adam gibi. Kötu değil, ama ön yargıları bir kenara bırakıp tanımanız gerekiyor (İşinizi kolaylaştırıcaksanız MW2019 ile uzaktan kuzenler diyebiliriz, Bkz: Metafora arşa çıkmak)

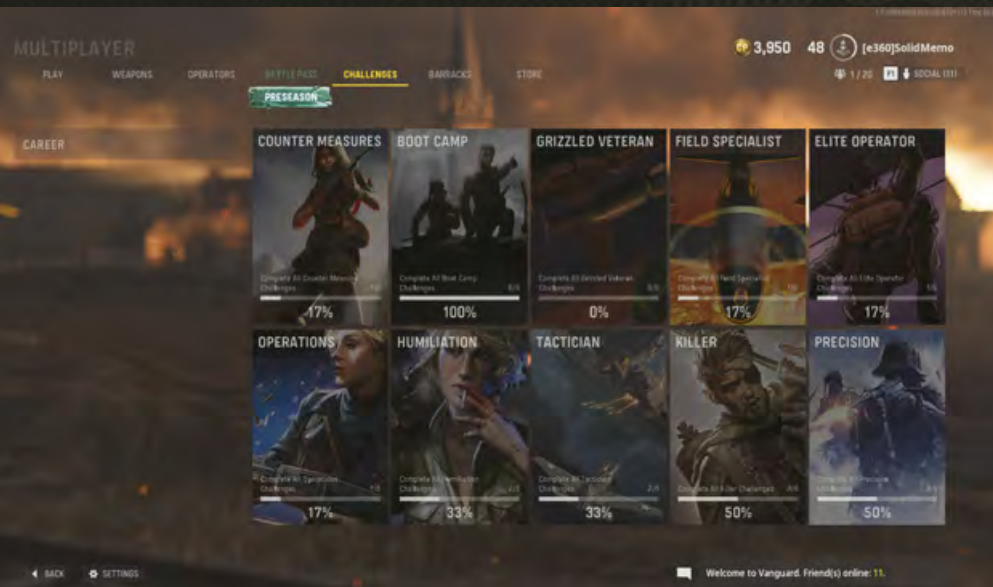
HARİTALAR

Her Call of Duty'nin, kendi serisine ait imza haritaları vardır. CoD4'ün Crash, Black Ops'un Summit, Black Ops II'nin Hijacked gibi. Bunların yanı sıra, Nuketown ve Shipment gibi olmazsa eksik kaldığımızı hissettiğimiz haritaları da yapımcılar ya belli dönemlerde ya da tamamen kolaylık olması açısından bir sabit olarak oyuna eklerler. Vanguard'ın bazı harita tasarımları ise klasik olmak isterken uygulamada çok başarılı olamamış. Sledgehammer serinin çömezi değil ancak burada insanların WW2 temasına zaten ön yargılı olmasını, ekstra bir efor sarf etmeleri gerektiği şeklinde yorumlamamışlar. Haritaların tek başına beğenilmesi genellikle oyunun dengesi ile de çok alakalı bir durumdur. Belirli durumları yaratmaya çalıştığınız (örneğin, Red Star haritası

tamamen bir şehir içindeki keskin nişancılar düşünülerek tasarlanmış) haritalarda denge unsurunu koruyamazsınız (buna silah, oynanış gibi birkaç parametre etki ediyor), sizin aman burnumu çıkarmayayım, aman mermim sayılı emin olmadan ateş etmeyim diye kurguladığınız senaryoda, biri MP40 ile zıplayarak, kayarak keskin nişancı avlar. Bir noktadan sonra İsviçre peyniri olan keskin nişancımız da üst üste 7. Ölüşünden sonra "elalemdeki tüfek de bizdeki sopa mı" tepkisiyle MP40'ını beline takıp koşmaya başlayabilir. En baştaki senaryodan ne kadar uzağız değil mi? Peki bu bir problem mi? Aslında böyle tasarladıysanız değil. Ama bazı haritalar o kadar "abi beni ne olur böyle oynamayın" diyor ki üzülmek elde değil. Sledgehammer'ın bunu düzeltmeyeceğini düşünmüyorum, şu halyle biraz olması gerekenden düşük seviyede sadece. Geçtiğimiz günlerde yayınladıkları Shipment yorumu ile gerçekten bu yönde olumlu bir adım attılar.

TAKTİKLER

Haritalar kutusunu buradan önce okuduyorsanız aşağı yukarı nasıl bir taktik geliştiğini anlamışsınızdır. Maçlar MW2019 akılcılığında geçtiği için aslında koş-hedef-al-koş üçlüsünün çok dışına çıkmanıza gerek yok, öncekileri iyi oynadıysanız, bunu da üç aşağı beş yukarı iyi oynayacaksınız. Bir CoD'un gerekliliği adam vurmaktan öte harita okumaktır. Radar olan modlarda





veya radar olmayan Hardcore modlarında, bir alan hem dost askere sahip değil hem de düşman göstermiyor ise, o alana yaldır yaldır koşmayın. Özellikle yakın-orta mesafede nişan alma hızınız (Aim Down Sight Speed) sizi hayatta tutar, tabii abartıp tüm eklentileri buna göre alırsanız silahın atış hızına göre birkaç atış sonra kendinizi göğü selamlarken bulabilirsiniz. Vanguard'da oyuncu sayısını ve haliyle bu hızı belirleyen bir Combat Pacing seçeneği de mevcut ancak genelde oyun neyi uygun görüyorsa ona giriyorsunuz. Kaos olsun diye Blitz seçip (12v12), Assault seçeneğinde (7v7) maçlara maruz kaldığım çok oldu.

OYNANABİLİRLİK

Açık açık konuşayım, eziyeti bir mekanik olarak görmüyorum. "Yerde sürünürken sana beddua etmiş 10 kişiyi öldür" gibi olması hem şansa hem de karşı tarafa bağlı şeyleri, sırf oyun süresini uzatmak için oyuna eklenmesi kolaylık geliyor. Her şeyi %100'leyen, en kısa sürede oyunun sonuna ulaşan kişileri biraz daha oyalamak için yapılan bu tip şeyler casual ve semi-hardcore dediğimiz ortak amacı keyif almak olan kişilere çok olumsuz bir etkide bulunuyor. Silahınızı maksimum seviyeye çıkarmak için çok mesai harcamanız gerekmemeli. Özellikle BOCW'den beri fark ettiğim, sürekli bir şeyi tamamlama, bir şeyi bitirme isteğimden dolayı, istediğim şeylerle hiç oynayamadığımı fark ettim. Burada ya daha çok mesai ayırıp o seviyeye çıkacaktım veya bir anda her şeyi bırakıp başka bir mental yapıya geçecektim. İkincisini yapmak daha kolay geldi ve bununla beraber yavaş yavaş oyundan da soğumaya başladım. Buna bir de Skill Based Match Making (SBMM) adlı, ne kadar iyi oynarsanız sizi o kadar ceza-



landıran bir sistemi de eklediğinizde bazen durup ne yaptığınızı sorgulayabiliyorsunuz. Vanguard SBMM konusunda dengeli bir yapıda gidiyor gibi görülmüş de, hem oyun süresini artırmak için kolaycılığa kaçmış, hem de sistemin nasıl çalıştığını henüz görece kadar maruz kalmadığımız için biraz kapalı kutu.

META NE DURUMDA?

Eğer diyorsanız ki bana Tam Çözüm (eski dönem yazar abilerime selamlar) söyle hiç uğraştırma, kısa yolu söylüyorum. MP40 veya çok sevdiğim STG44'ü sabredip 65-70 seviyeye getiriyorsunuz. Buradan sonra, son seviyeye açılan, bakınca da fark edeceğimiz birkaç eklenti ile yakın-uzak-orta mesafelerini dinlemeden, iki bacağı ve üstünde kırmızı isim olan her şeyi eritebilirsiniz.

HARDCORE

Time to Kill (TTK), bir düşmana ateş ettiğiniz ilk an ile öldüğü anı sayar. Burada normal (core) maçlarda bir problem yok, ancak Hardcore maçlarda, silahımın ne olduğundan bağımsız şekilde birilerini öldürmek için çok uğraştığımı fark ettim. Normalde doğası gereği tek mermili ölümlerin bol olduğu bir mod olması gereken Hardcore'da, 5-6 mermi yediği halde kaçan rakiplerim oldu, benzer durumlarda kendim de sınırlıyıldım. Pompalı ve keskin nişancı tüfeği gibi çok aşırı hasar gücü olan silahlar harici bir denge bozukluğu var gibi. MW2019'da denk getirirsem tek tabanca mermisiyle öldürebildiğim düşmanlar burada yine aynı kalibredeki bir hafif makineli tüfek (SMG) ile gıdıklıyorsam burada problem bende değil gibi.

◆ Mehmet Nalçakan

WARZONE

Evet, Multiplayer dedikten sonra değinmemek olmazdı, Vanguard'ın çıkışı WZ'de de çeşitli değişimleri beraberinde getirecek, bambaşka bir harita göreceğiz. Bu konuda ortaya çıkan bazı duyular olsa da henüz kesinleşen pek bir şey yok. Sledgehammer'ın ve Raven Studios'un derslerine iyi çalıştığını ummaktan başka bir çarem de yok :)

Bir şeyler yazıldı, bir şeyler çizildi. Umarım Vanguard'ın Multiplayer tarafıyla ilgili bir fikir elde etmeniz de yararım olabilmıştır. Çok radikal durumlarda bu yazı kendini güncelleyebilir.



İNCELEME

Yapım: EA DICE

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: FPS

Platform: PC, PS5, PS4, XS, XONE

Web: www.ea.com/games/battlefield/battlefield-2042

BATTLEFIELD

2042

KENDİ MAYININA
BASAN OYUN...

Kaosunu, büyüklüğünü sevdiğimin serisi geri döndü ama ilk kez dertlere, sıkıntılara sürüklemedi beni. Betasına beraber bakmıştık hatırlarsanız ve güzel dokunuşlarla tüm sorunların giderileceğine dair sıkı umutlar taşıyordum açıkçası. Koltukta DICE var sonuçta ve belki de uzun süredir olmadıkları kadar iddialılardı oyun hakkında. Niye endişelenecektim ki bu güven karşısında?

Sonuç? Serinin tarihindeki en kötü çıkışlardan birine denk geldik. Şunca bin yıllık insanlık tarihinde denk geldiğimiz için şikayet ettiğimiz şeyler listesine Battlefield 2042'yi de ekleyeceğim aklıma gelmezdi inanın. Hikaye modunu dışarda bırakmışsın, sadece çoklu oyuncu modlarına odaklanmışsın zaten. Nasıl böyle bir Bug Fest'e imza atabildin bre DICE? Kartları doğru oynaman için tüm zemine sahiptin (gölgesinde durduğun EA faktörü hariç tabii) ama bir şekilde kayıp düşmeyi başarıyorsun. Pandeminin yarattığı bir hantallık mı var bu firmalarda, çözmek güç.

ÖNEMLİ OLAN BÜYÜKLÜK DEĞİL...

Büyüklük önemli değildir. Battlefield 2042'de ise durum bu şu an için. Devasa haritalara atılan 128 oyuncu ile ortaya

çıkan kaos, bizim alıştığımız keyifli Battlefield kaosu değil ne yazık ki. Maç başladığında bir hevesle koşturmaya başlıyorsunuz ancak ilk noktaya ulaşana kadar dakikalarınız geçiyor resmen. Bir de üzerine terbiyesiz bir keskin nişancı tarafından öldürülünce orijinal küfürler icat edebildiğinizi fark ediyorsunuz. Takım arkadaşlarınız sıcak bölgelerdeyken veya ele geçirilmiş bir noktada doğduğunuzda ise öyle amansız bir çatışmanın göbeğine düşüyorsunuz ki, 10 saniyede 7 kere ölme gibi değişik rekorlara imza atabiliyorsunuz.

Bu sorunlar daha çok Conquest modunda yaşanıyor, can sıkıcı kısım da bu aslına bakarsanız. Serinin imza modudur Conquest, bizim kutsalımızdır ancak DICE zoru başarıp bu moddan keyif almamızı zorlaştırmayı başarmış. Yalan söyleyemeyeceğim, gelecekteki yamalarla ne kadar düzelir işler, bilemiyorum ama şu anda Battlefield 2042'de en az keyif aldığım mod Conquest oldu. Ele geçirecek nokta sayısı fazla olsa bile sürekli kümeleşen düşmanlar sayesinde iki kurşun sıklamadan defalarca ölebiliyorsunuz. Her yerden mantar gibi düşman çıkıyor, göz kırpmıyorsunuz. Sıkı, kaotik aksiyona hayır diyen taş olsun ama buradaki durum o değil. Birazdan değineceğim Hovercraft gibi aşırı güçlü araçların da katkısıyla(!) nereye bakacağınızı, kime ateş



MARTI SEVDİĞİ DENİZDEN VAZGEÇMEZ

Ne güzel demiş Albert Camus, Battlefield 1 oynadığı yıllarda. Burada martı biz Battlefield fanları oluyoruz elbette ve bir umuttur yaşatan insanı demek istiyoruz. Ne oyunlar gördük, rezil çıkışların ardından sıkı bir çaba ve yamalar serisi ile bambaşka boyuta ulaşmayı başardılar. Neden Battlefield 2042 de bunu yapamamış? Sonuçta çemkirdiklerimiz ve birazdan çemkireceğimiz çoğu şey hal-dilebilir sorunlar aslında. Battlefield serisi zaten bu süreçlere alışık. Şunu diyebilirsiniz haklı olarak; neden tamamlanmamış, bozuk bir oyunu satın alalım? Tabii ki bekleyip hatalarından iyice arınmış bir zamanda alma tercihiniz sahiptir. Neden şimdi almalsınız sorusunu yanıtını bulmaya çalışalım önce.

İlk olarak, tüm sorunlarına rağmen boyutu ve aksiyon ruhu ile elimizde hala bir Battlefield oyunu olduğunu hissediyoruz. Takım oyunu ruhu biraz körelmiş durumda, kabul ancak yarım saati bulan çatışmaların keyfini biraz toprağı eşeleyip bulmak mümkün. Oynadığınız sınıfa göre uygun silahlara sahip olduğunuzda daha da şenleneceksiniz elbette. Burada tek sorun TTK, yani öldürme süresinin çok hızlı olması. Battlefield V'te de benzer bir sorun vardı bir yama ile bu süre düşürülmüştü hatırlarsanız. 2042 için de benzer bir yama gelirse tadından yenmez.

Küresel ısınma sorununa değinircesine her haritaya aşırı kötü hava koşulları koymuş DICE. Bir anda kopan ve haritada kafasına göre gezinen bir tornadonun aksiyonu nasıl cümbüş moduna soktuğunu ancak yaşayarak anlarsınız. Bir bakmışsınız herkes kendini tornadonun içine atmış ve havada süzülüyor. Uzun süre içinde kaldığınızda öldüren bu durumdan sıyrılıp paraşütünüzü açtığınızda gökyüzünde herkesin sağa sola ateş açtığını, başarısız olan çoğunun ise ortalarına dalan helikopter tarafından biçildiğini görebiliyorsunuz. Yerdeki kaos yetmezmiş gibi gökyüzünde de kıyamet kopartıyor Battlefield 2042. Benzer hava koşulları her haritada bir şekilde karşımıza çıkıyor ve uzun maç sürelerinin monoton geçmesini engelliyor. Aksiyona getirilen en büyük yenilik eklentileri canlı olarak yönetebilme özelliği olmuş bana

edeceğinizi şaşıracağınız bir çorbanın içinde hissediyorsunuz genelde.

All-Out Warfare'de yer alan bir diğer mod olan Breakthrough ise biraz daha derli toplu bir aksiyon sunuyor. Klasik Rush modunun uzun soluklusu diyebiliriz Breakthrough için. Burada bir ekip iki noktayı savunmaya, diğeri ise bu noktaları ele geçirmeye çalışıyor. Her başarılı ele geçirmeden sonra harita bir sonraki bölüme genişliyor ve iki yeni nokta beliriyor. Burada çatışmalar iki noktaya sıkıştığı ve daha fazla iki yöne evirildiği için en azından kaos sosu azalmış bir aksiyon doğuyor. Bu noktada da tökezliyor ama oyun, saldırı yapan tarafa gereğinden fazla avantaj sağlıyor. Onlarca araç desteği bir yana, harita tasarımlarındaki tercihler yüzünden atak yapan taraf geniş açılardan saldırı yapıyor. Bu da defans ekiplerinin dar alanlarda sıkışması ve saldırıların altında zayıf kalmasına yol açıyor.

Nerede bizim kısa süreleriyle zevk veren Team Deathmatch gibi diğer modlarımız diye soranlar olmuş, kulağıma geldi. Standart başlıklarda ne yazık ki bu modları bulamayacaksınız. Daha sonra sıkı bir otopside geçecek olan Portal modunda kullanıcıların oluşturduğu Team Deathmatch modlarına girebiliyoruz neyse ki. DICE burada topu bize atmış ve "Alın istediğini yaratın kardeşim, bizi yormayın" demiş. Gelelim ikinci ana modumuz olan Hazard Zone'a. DICE'in Warzone'a cevabı mıdır, bilinmez ama Portal'dan sonra ikinci favori başlığım Hazard Zone oldu. Burada dörtlü takımlar halinde toplam 32 oyuncu var ve her maçta sadece tek bir cana sahiptir. Elbette kısa bir sürünme ve takım arkadaşınızın hayat öpücüğü ile yola devam edebilirsiniz ancak işin özünde canınız "1" tane. Amaç ne peki? Haritada pek çok toplanabilir data mevcut. Bunları ölmeden toplamak ve başarıyla tahliye edilmek. İlk başlarda standart silah ve ekipmanlar işinizi zorlaştırabilir. Sakın dert etme, o güzel yüzünü asma canım okur; bu modda düşman öldürdükçe, data topladıkça ve başarıyla tahliyelerde kre-

di kazanıyorsun. Bir sonraki maçtan önce bu kredileri daha iyi silah ve ekipman satın almak için harcıyorsun. Böylece adım adım aksiyonda söz sahibi olan bir piyadeye dönüşüyorsun ve Hazard Zone da bir anda vites yükseltiyor. İlk 3-4 maç ağızdan bol bol eh, meh çıktı ama sonra önüne dizilen yolun bir anda güzelleştiğini fark ettim. Özellikle arkadaşlarla oynandığında saklı cevherini ortaya çıkaran, gayet keyifli bir mod bu.

Ah sevgili Portal, sen olmasaydın ne yapardı Battlefield 2042? DICE sanki tüm eforunu bu moda harcamış gibi. Burada DICE'in yarattığı veya kullanıcıların oluşturduğu özel maçlara girebilir, Caspian Border ve Battle of the Bulge gibi klasik haritaları yeniden yaşayabilirsiniz. Battlefield 1942, Battlefield 3 ve Battlefield: Bad Company 2'de farklı modlar sunuyor Portal, sunucuları taradığınızda ise cennet gibi bir içerik çıkıyor. Zevkten yamulanlar olduğu söyleniyor, ona göre gardınızı alıp yaklaşın bu moda. Kendi maçınızı nasıl yarattığınızı da kısaca anlatayım. Battlefield Portal websitesine girip ilgilendiğiniz oyun platformunu seçtikten sonra sayısız kriter sayesinde şahsına münhasır maçlar yaratıp oyunun sunucularına fırlatabilirsiniz. Squid Game benzeri yeşil ışıkta rakibinizi bıçakla öldürmeniz, kırmızı ışık yandığı anda durmanız gerektiği bir mod var örneğin. Portal'ın sundukları ve sunacaklarını anlatmak için bu mod bile yeterli sanırım, değil mi?





sorarsanız (siz sormadan söyledim gerçi). PS5 versiyonunu oynadığım için oradan gideceğim, L1 tuşuna basılı tuttuğunuzda silahınızı ekrana doğru tutuyorsunuz ve aktif olan tüm eklenmelerin olduğu bir hologram beliriyor. Üçgen tuşuna basarak dürbünler, diğer tuşlarla kabza ve ağızlık arasında geçişler yapıyorsunuz. Bulduğunuz duruma göre dürbün değiştirmenin aksiyona kattığı çeşitlilik oldukça yüksek. Yukarıda andığımız Portal'ı bir kez de burada konuşalım çünkü başlı başına bir oyun gibi işliyor kendisi. Websitesine girip kendi özel modunuzu yaratmaya başladığınızda birazdan içine düşeceğimiz girdabın derinliğini de anlıyorsunuz inceden. Adeta kod yazar gibi, derin ve detaylı bir yaratım süreci sizi bekliyor. Alışması uzun sürecek, orası kesin. Benzer yaratma sıkıntılarını Dreams gibi Media Molecule oyunlarında da yaşamıştık aslında. Üzerine eğilim öğrenme yetilerini açık tuttuğunuzda ödüllü de çok keyifli oluyor. İnsanların Portal'da neler yarattıklarını görünce şaşıracağınıza ve kendi modunuza hayat vermek için hevesleneceğinize eminim.

HOVERCRAFT, TANRI MISIN KARDEŞİM?

Peki oyunu yazının başındaki eksiklere ek olarak daha da sıkıntılı hale sokan sorunlar neler? Artık onlara da bakalım ve "Battlefield 2042'yi çıktığı gibi almasan mı acaba?" diyerek içinize düşen kurt olalım. Şimdi, nereden başlasam?

Sorunun boyutuna göre sıralama yapmayacağım, öyle random gideceğim. Yapay zekalı asker olayı hiç hoşuma gitmedi arkadaşlar. 128 oyuncuyu bulamadığında eksik sayı kadar yapay zekalı askeri maça atıyor oyun. İlk başlarda düşmanları keklik gibi vurunca "Ulan ben neymişim bel!" diye gaza geliyorsunuz, aman gelmeyin. Yağdırdığınız kurşunlara üzerine gelen arabaya aşk ile bakan kedi misali donarak bakan düşmanların hepsi yapay zekalı. Sizi tembel bir vuruş refleksine alıştıranlar, sakın izin vermeyin. Neyse ki oyuncu buldukça bu aveller hızla maçtan çıkıyorlar. Yoksa uzun süren çatışmalar çekilmez bir hal alırdı. Araçlar aksiyona epey bir şiddet katıyorlar, zaten Battlefield serisinde alıştığımız ve sevdiğimiz bir durum bu. 2042 ise işin suyun çıkartıyor biraz. Hem karada, hem de suda kayarak gidebilen Hovercraft'ı bilirsiniz. Kendisi kaymak fiilini epey bir ciddiye almış anlaşılabilir, tek başına iki manganın üzerinden kolayca geçebiliyor. İki üç roketle ancak yok olan bu arkadaşı her gördüğümde sinirden irkilir hale gelmiş durumdayım. İpini koparmış kurbanlık dana gibi son sürat tüm arazide sürdüğünüz ve biraz da şansla roket yemediğiniz sürece Hovercraft ile kısa sürede onlarda düşman almanız çok kolay. Daha da abartısını da gördüm bu arada, yazmazsam Diyarbakır karpuzu gibi ortadan çatlarım. Orbital haritasında devasa bir bina var. Kanca ile o binaya hızlıca çıkabiliyorsunuz. Çatıya çıkayım da kontrol



EN İYİ PORTAL MODLARI

Portal modunun geleceği, DICE'in buraya dahil edeceği seçeneklerin hayali bile beni fazlasıyla heyecanlandırıyor. Seri için büyük yenilik olan bu modda insanlar öyle şeyler yaratmış ki, oynarken ağızınız açık kalacak eminim. Bakın şu örneklerle mesela, hepsi ne kadar ilginç ve eğlenceli.

HARDCORE CONQUEST

Klasik Conquest modunda gerçekçilik arayanlara gelsin bu mod! HUD, harita kapalı, düşman ateşi bile kapalı. O yüzden kime kurşun sıkıldığınıza dikkat etmeniz gerektiği, kaç kurşununuzun kaldığını bilmediğiniz, bol ter ve tansiyon içeren bir mod olmuş.

GREEN LIGHT, RED LIGHT

Daha önce bahsettiğim Squid Game temalı mod. Her oyuncu elinde bıçak ile dolaşiyor ve ışık yeşil iken düşmanları seri dilimlemeye çalışıyor. Işık kırmızıya döndüğünde hareket etmeyi bırakmayan faniler bir anda yere düşüp ölüyor. Saf komedi.

FAST PACED BATTLEFIELD 3

Klasik Battlefield deneyiminden biraz uzaklaşmak, daha hızlı ve COD benzeri bir aksiyona dalmak istiyorsanız doğru adresiniz! 64 oyunculu bu mod, Call of Duty dinamikleri daha büyük harita ve kalabalık oyuncu grubu ile nasıl olurdu sorusunu hayal olmaktan çıkartıyor.

ZOMBIE APOCALYPSE

100 tane zombi olduğu varsayılan oyuncu düşünün, bunlar sadece bıçak taşıyorlar, normalden daha hızlılar ve Rush modu benzeri bir noktayı ele geçirmeye çalışıyorlar. Karşıda ise eli silah tutan 20 cengaver var ve güruhu durdurmaya çalışıyorlar. Üzerinize eli bıçaklı 100 kişinin koştüğünü hayal edebiliyor musunuz?

GUN MASTER

Sunuculardaki en sağlam, sanki DICE'in elinden çıkmış gibi duran bu modda ölmekten aldığınız her iki can sonrası silahınız değişiyor. Toplamda 20 silah var ve ilginç bir şekilde bu modda ana oyunda bile olmayan skor tablosu yer alıyor. Tansiyonu oldukça yüksek, dikkat isteyen bu modu yaratan arkadaşı alnından öpüyorum.

noktasına çökmeye çalışayım diye küçük hesaplar yaparken çılgın ruhlu bir oyuncunun Hovercraft ile gökdelene 90 derecelik açıya çıktığını gördüm. Yanından geçerken el sallama tuşu var mı diye sordum kendi kendime. Evet, gökdelene dik bir tırmanış gerçekleştirildi bu tansal güçlere sahip araç ve tırmanış sonrası çatıda bir süre terör estirdi. DICE, biraz özen gösterelim şu işlere anacım.

Bazen yürüme simülasyonuna dönüşüyor demiştik oyun, burada da araç çeşitliliğinin az olmasına suç atabilirim. Serpiştirsenize şöyle sağa sola motorsiklet, ATV'leri bol bol, insanlar en azından rahatça yol alsın. Hiç orali değil DICE, sanki yürümenin sağlığa ne kadar faydalı olduğunu bizlere anlatmak isteyen bir kamu spotu yaratmayı tercih etmiş. Betada merak uyandıran Specialist'ler patates çıktı malesef. Oynamak istediğiniz silah tiplerine ait sınıfları zaten seçiyorsunuz, Specialist'ler kendilerine has yetenekler ile aksiyona çeşitlilik katmayı vaadediyor. Burada amaç her biri özel yeteneklerle bezenmiş bu adam ve kadınların takım oyununa destek çıkmaları ama öyle ilginç dengesizlikler var ki, şaşarsınız. Kendimi bildim bileli Medic sınıfına ayrı bir sevgim vardır çünkü Battlefield'ın genel mantığına harika şekilde uyar. Vurulan oyuncuları tekrar hayata döndürüp maçın seyrine yön vere-



cek kadar güçlüdür Medic. Bu rolü 2042'de Maria Falck ablamız üstleniyor, 12 kullanımlık sağlık tabancası ile kendisine bol bol sağlık basabiliyor, sıkışan dostlarına uzaktan sağlık fırlatıyor. Harika geliyor kulağa, değil mi? Pek de değil valla çünkü DICE, Falck'u unutuyor ve her sınıfın perk sistemine yere sağlık kutuları fırlatma özelliğini ekliyor. Yani her oyuncu seçtiği Specialist fark etmeksizin sağlık kutuları fırlatıp takım arkadaşlarına sağlık desteği verebiliyor. Ne özelliği kaldı Falck ablamızın o zaman? Diğer Specialist'lere de bakınca oyuna çeşitlilik katacak, takım oyununa sırt verecek ve farkını hissettirecek bir tat yakalamak çok zor ne yazık ki. Dümdüz askerlere sahip olup sadece sınıf seçmişiz daha iyi olabilmiş, en azından

hangi uzman arkadaşı seçelim de maçta farklılık yaratalım diye kafa patlatmazdık. Burada bir tek Webster Mackay'i ayrı tutabilirim. Kancası ile istediği yere kendini çekebilme yeteneğine sahip kendisi ve normalde çıkamayacağı yerlere ulaşım mis gibi açılar yakalamanıza yardımcı oluyor. Onun sorunu ise kancasının çok kısa olması (adama laf sokuyorum gibi oldu). Kanca bir yere tutunsun diye kafamız göğe bakar halde yırtırken düşman avına dönüşmek çok kolay, öyle Just Cause'daki gibi Ay'a bile tutunabildiğiniz kadar avantajlı bir duruma sahip değil Webster. Daha problem sayayım mı? Detaylandırmadan, hızlıca örnekler yazıp canınızı sıkmaya devam o zaman. Gene aynı şeyi yaptım bu

KÜLLERİNDEN DOĞAN OYUNLAR

Oyundan dünyasına baktığımızda ne isimler görürüz, çok kötü çıkışlar yapıp beklentileri karşılayamaz ve oyun severleri üzerler. Bunlar yaşandı, yaşanacak. Bu isimler arasında bazıları çalışkan yapımcıları sayesinde beklenmedik bir gelişme gösterip herkesi şaşırtmayı başardı. Gelin o küllerin içinden çıkmayı başaran en iyi 5 yapıma selam çakalım.

NO MAN'S SKY

Açık ara bu listenin favorisi, sürpriz yumurtası. Küçükçük ufacık Hello Games'in sonsuz uzay vaadi ile boyunu aştığını düşündürten No Man's Sky, vaat ettiği pek çok şeyi yerine getirmediği bir çıkış yapmıştı. Online özelliği yoktu, keşif duyusunu veremiyordu ve boşluk hissi her taraftaydı. Hello Games ne yaptı etti ve oyununu şaşılacak şekilde toparladı. Online modu geldi ve bir anda evrene can geldi. Gezegenlere yapılar inşa etme, yüzeyde araç kullanma gibi yenilikler sayesinde bambaşka bir oyuna kavuştuk. Bu güzelim pastanın üstüne kirazi da yeni nesil için gelen Next Generation yaması ile koydu Hello Games. Ayakta Alış Modu: Açık.



DESTINY

Halo serisini yaratan Bungie, Microsoft ile yolları ayırdıktan sonra en iyi bildiği iş olan futuristik bir FPS yapmaya karar verdiğinde hepimiz çok heyecanlanmıştık. Destiny bizlere uzayda geniş bir oyun alanı ve sıkı bir aksiyon sözü vermişti. Aksiyon kısmında sözünü hemen tuttu ama geriye kalan karışıklıktan ibaretti. Garip level sistemi ve kendini tekrar eden yapısı ile oyuncu meclisinde sıkıcı olduğu kararı hızlıca verildi. Bungie bu, durur mu? Hikayeyi derinleştiren ve genel olarak çoğu sorunu düzelten The Taken King eklentisi de bir anda vites değiştirdi. İkinci oyun mu? O ayrı bir hikaye.



FINAL FANTASY XIV

İşte cesur bir yapımcının varlığı ile güzelleşen bir yeniden doğuş hikayesi! 2010 yılında büyük umutlarla çıkışını yapan Final Fantasy XIV tam bir hayal kırıklığıydı. Lag sorunu, loot problemi ve önceki oyunların assetlerinin yeniden kullanılmasının fark edilmesi ile ortada çorba gibi bir ürün duruyordu. Square Enix radikal bir karar ile oyunu tam iki yıl boyunca kapattı ve 2013 yılında Final Fantasy XIV: A Realm Reborn adıyla tekrar piyasaya sürdü. Lafı uzatmaya gerek yok, firmanın sıkı çabası ile sunduğu zengin içerik ve sağlam oyun dinamikleri sayesinde FFXIV şu an piyasadaki en iyi MMO'lardan biri.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Müthiş bir hevesle başlıyor ve olaya dahil oluyoruz. Ama sanki bir sorun var.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyun tüm sorunları ve vasatlıklarına rağmen, hala bilgisayarınızda, hala oynuyorsunuz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Sorunların ne kadar sürede çözüleceğine bağlı ama aklınıza iyi olmayan anılarla uzaklaşmış olabilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %70 Haritadan haritaya, savaştan savaşa
- %15 Hovercraft'ı öldürmeye çalışıyoruz
- %15 Yan modlarda zaman geçiriyoruz



ARTI

+ Müthiş Portal modu, Zaman zaman ortaya çıkan klasik Battlefield ruhu, Harita tasarımları çok iyi, Vuruş hissi.

EKSİ

- Sayısız sorun, Fazla kaotik yapısı sebebiyle oyuncuyu yorması ve keyif vermemesi, Devasa harita ve fazla oyuncu sayısı ile birlikte ortaya çıkan garip yapı

SON KARAR

Battlefield gibi çok sağlam zemin üzerine inşa edilmiş, kötü çıkma olasılığı olmayan bir oyunun "vasat" çıkmayı başardığını kabul etmek zor ama maalesef durum bu. Umuyoruz ki zaman oyunun lehine işleyecektir.

68

NİYE BÖYLE OLDU?

arada, sanki "Say tabii ya, sanki yeterince derdimiz yok bu memlekette" demişsiniz gibi devam ediyorum bakın. Oyunda kalıcı bir lobi yok, her maç yeni oyuncular arıyor oyun ve talep edilen oyuncu sayısı yüksek olduğu için bazen beklemek zorunda kalıyorsunuz. Oyun içinde de tüm oyuncuların yer aldığı skor tablosunu bile göstermiyor Battlefield 2042, sadece kendi manganızın durumunu görebiliyorsunuz. Böylesine basit bir özellikten neden mahrum bırakıldığımızın açıklaması elbette yok. Silah seçeneklerinin de serinin önceki oyunlarına oranla az olduğunu göreceksiniz ama bu oyuna o kadar da etki eden bir sorun değil, öyle hemen limon yiyen bebek videolarındaki gibi ekşitemeyin yüzünüzü. Benden bu kadar, olumsuzluk yazmaktan yorulduğum açıkçası ve oyun hepten ölüymüş gibi bir izlenim yaratmaktan da korkuyorum. İşin görsel tarafına bakalım biraz. PS5 versiyonunda deneyimliyorum oyunu ve "Yeni nesil FPS bu işte!" haykırdığım bir an olmadı. Grafikler gayet temiz, öyle göz acıtan kusurlarla kolay kolay karşılaşmıyorsunuz. Sunucuların öksürmeye başladığı anlarda garip görsel buglar ortaya çıkıyor betadaki gibi; havada fren yapan jetler, patlayıp havaya uçtuktan sonra 2.5fps hızında yere düşen ve zamanda paradoks yaratan tanklar gibi pek çok gariplikle karşılaşabilirsiniz ancak yeni çıkmış ve boyutu ile büyük işler deneyen bir çevrimiçi oyunda bu tip sorunları şimdilik kabul edebiliriz. Önemli olan bunların yamalarla düzeltilmesinde, DICE'in de bunu yapacağına eminim. Şunu da belirtmem gerek; sosyal medyada tek bir bina görseli ile linç yedi Battlefield 2042, 1994 yılından ışınlanmış gibi grafikler vardı o görselde. O boyutta bir sorunla herhangi bir haritada, en azından oyuncuyu oyun içinde tutan kısımların hiç bir noktasında karşılaşmadım. Neden sırf oyuna sallamak için oyunu saatlerce oynamadan, her bir köşesini tecrübe etmeden hızlıca linç etme kolaylığına kaçtı insanlar, bilemiyorum.

DICE'in ses işçiliğine her zaman bayılmışımdır, adamlar Hollywood'un büyük bütçeli aksiyon filmlerinden çıkma ses efektleri ile evimde küçük savaşlar yaşamamı sağlamıştır. 2042 genel olarak bu konuda sağlam bir iş çıkarıyor ama önceki oyunların aksine pek çok soruna da sahip. Efektlerde zaman zaman kulak tırmalayan çatırdamalar duyabiliyorsunuz, hele bir de ev sinema sistemine sahipseniz ve sesi biraz yüksek açma lüksü de sizinleyse yay haline. Bu çatırdama sesi bazen çok yüksek çıkabiliyor ve resmen irkiliyorsunuz. Nadiren de olsa ses kesilmesi sorunu da yaşadım. Yani başımda sağa sola ölüm kusan bir tank aniden kendini mute moduna aldı ve çit çıkarmadan ateş etmeye başladı. 2042 yılında tanklara susturucu mu takılacak acaba diye ilginç bir fikir de doğurdu bu durum. Savaş lordları, alın size fikir işte! Battlefield 2042 serinin en sancılı çıkışlarından birine imza atıyor, üzülerek belirtmemiz gerek. Bünyesinde barındırdığı sayısız sorunun çoğu yamalarla kolayca halledilecek şeyler ama bazı dizayn tercihleri ile doğan hataları yok etmek o kadar da kolay olmayacak şüphesiz. Gene de oyunun üzerindeki ölü toprağını biraz eşelediğinizde klasik Battlefield tatları yakalamak mümkün. Vuruş hissi, suyunu çıkarılmadığı nadir anlardaki sıkı kaos "İşte bu be kardeşim, hep şöyle keyif versene" dedirtiyor ve geleceğe dair umut taşımamızı sağlıyor. Bu oyuna hemen şans vermeli misiniz, o karar sizin ama ciddi yamalarla düzeleceğini umut ettiğimiz tarihe kadar beklemek daha mantıklı gibi. Sadece müthiş Portal buradaki cazibe merkezi ve elinizi büyülenmiş şekilde yavaşça cüzdanınıza götürmenizi sağlayacak güçte. Pandemi, ekonomidir derken bir de sen keyfimize limon sıktın DICE, hiç olmadı. Düzeltmek senin elinde, avını bekleyen timsah gibi gözlerimizi kısıp seni takip edeceğiz bundan sonra.

◆ Hakan Orkan



AGE OF EMPIRES IV

TARİH, BİR ÇAĞDAN DİĞER ÇAĞA
GEÇERKEN YAŞADIKLARIMIZDIR

Gerçek zamanlı strateji türü, oyun dünyasının açık ara en önemli başlıklarından bir tanesidir. 1992 yılında Westwood Studios tarafından üretilen Dune ile bugün bildiğimiz anlamda ete kemiğe bürünen türün popülerliği, Blizzard tarafından geliştirilen Warcraft serisi ve yine Westwood'un liderlik ettiği Command & Conquer serileri ile ayyuka çıkmış, son olarak bugün halen en iyi ve detaylı RTS olarak kabul edilen StarCraft ile bir manada kendi zirvesi ve "sonunu" yaşamıştır. İşte tüm bu gelişmeler olurken ortaya çıkan Age of Empires, sahip olduğu tarih teması ve muazzam oyun fikirleri ile 1997 yılında kendisini göstermişti. Piyasaya çıktığı gibi deneyim etme şansı bulduğum bu muazzam oyun, Command & Conquer'un sunduğu grafik ve oyun modelinden sonra gözümü çok farklı gözüküştü. Bir anda alıştığım tek kaynak toplama mantığından çıkıp, dört farklı kaynağın peşine düşmüştüm. Evet, Heroes of Might and Magic oynarken kaynak toplama mantığına aşınaydım ama gerçek zamanlı bir stratejide bu konsept ile ilk defa karşılaşıyordum. Grafiklerse bambaşka bir tada sahipti. Hele bir de karşına düzenli olarak yeni birimler çıkması yok mu! Of! Farklı ırklar, farklı geliştirmeler, farklı çağlar darken kendimi kaptırmıyordum. The Rise of Rome eklenti paketiyle gelen yeni senaryolar ve güncellemelerle aktif olarak Age of Empires oynuyor, arkadaşlar olarak harita editöründe sürekli birbirimize farklı haritalar tasarlayıp deneyim ediyorduk. Biz tam Age of fanı olmuştuk bir anda, eklenti paketinden sadece bir yıl sonra, Age of Empires II ile karşılaştık. Arkadaş, iki yılda siz nasıl bir oyun geliştirdiniz böyle? Şu anda üretilen oyun serilerine bakıyorum; Assassin's Creed serisi, Call of Duty serisi ve niceleri... Hepsi birbirinin aynısı, üzerine farklı kaplama yapılıp "yeni" olarak satılan kopyala / yapıştır oyunlar. Bir de AoE1 ile AoE2'ye bakıyorum! İnanılır gibi değil en sevdiğim okur. Zaten devamını biliyorsunuz. Aradan geçen 21 yılın ardından halen milyonlarca insan Steam üzerinden Age of Empires II oynuyor. Hele son gelen Definitive Edition ile işler iyice çığırından çıktı! Muazzam bir yenileme ve arka arkası gelmeyen yeni ırklar ve oyun içi senaryolar... Evet, üçüncü oyun kocaman bir hüsrandı ama diğer taraftan da dördüncü oyun her daim bekleniyordu. Uzun süre bu oyun için bekledik ama bir yandan da hep korktuk; "Acaba üçüncü oyun gibi patates olur mu?" diye düşündük. Nitekim aradan yıllar geçti ve nihayet dördüncü oyun piyasaya çıktı. Eh, benim gibi bir RTS ve Age of

tutkununa da bu oyunun içinden geçmek düştü. Gelin bakalım dev bir hüsrana mı yoksa muazzam bir baş yapıta mı karşı karşıyayız...

Yıllar sonra, yeniden

Kendisinden yıllarca haber alamadığımız Age of Empires IV, 2017 yılında Microsoft tarafından yapılan bir açıklama ile kendisini gösterdi. Relic Entertainment'ın oyun üzerinde çalıştığı beyan edilen açıklamanın ardından, 2019 yılına geldiğimizde oyunun çıkışa hazırlanma aşamasında olduğu söylendi. Oyuna dair ilk ekran görüntüleri ise aynı yıl içerisinde gerçekleştirilen X019 etkinliğinde görme şansımız oldu... Efendim tüm bu maceranın üzerine artık oyun ile baş başayız... Age of Empires IV oynanabilir sekiz farklı ırk ve dört adet ana senaryo ile hayatımıza giriş yaptı. Oyunun temelini baktığımızda, bugüne kadar üretilmiş geleneksel Age of mantığının pek dışına çıkmadığını görüyoruz. Pek tabii ilk olarak yeni grafik motoru ve tasarım ile karşılaşıyoruz. Bugüne kadar alıştığımız Age of'lardan çok daha farklı bir oyun görüntüsü, renk paleti ve oyun stili olduğunu söyleyebilirim. Öncelikle grafiklerden başlayalım. Birimlerin net bir şekilde birbirlerinden ayırt edilebildiği, saldırı animasyonlarının açık şekilde seçilebildiği bir yapımdan bahsediyoruz. Fakat ben hem ölçülendirmeye hem de grafiklere alışamadım en sevdiğim okur. Yani birimler çok "oyuncak" gibi duruyor, bir noktada da oyunun baz aldığı dönemi yansıtmakta zorlandığını düşünüyorum. Bina modelleri detaylı ve ırkların tarzına uygun şekilde verilmiş ama birimler ve özellikle de kullandıkları silahlar, aşırı komik gözüküyor. Bilmem bir tek ben mi rahatsız oluyorum ama kesinlikle aradığım bu değildi... Grafiklerden kurtulup genele baktığımızda kullanımı rahat bir ara birim ile karşılaşıyoruz. Sol aşağıda popülasyon limiti ve hemen altında da kaynaklarımızı görebildiğimiz gibi, seçtiğimiz birimlere farklı formasyonlar vermek ve özel yeteneklerini kullanmak için de yine aynı bölgede bulunan menüyü kullanabiliyoruz. Age of IV de daha evvelki oyunlarda olduğu gibi Food, Wood, Gold ve Stone olmak üzere dört ana kaynak sistemini kullanıyor. Deneyim ettiğim kadarı ile altın, önceki Age of'lara daha değerli zira hem birçok birim ve upgrade tarafından isteniyor hem de bol miktarda harcıyor. Gold ve Stone kaynaklarını bulmak pek zor değil zira DEV gibi modellenmişler. Tıpkı birimlerin taşıdığı silahlarda olduğu gibi, bu görüntü de beni aşırı rahatsız etti; yeri gelmişken lafımı atayım...



Food elde etmek içinse yine eskiden olduğu gibi haritadaki farklı hayvanları avlayarak, etraftaki bitkileri toplayarak ve finalde tarlalar yapmak suretiyle ilerliyoruz. Hazır kaynaklardan bahsediyorken, market sisteminin yenilendiğini belirtmeden geçmek olmaz. Artık ticaret yapmak için başka bir ırkın market binası ile alışveriş yapmamız gerekmiyor. Bunun yerine harita üzerinde bulunan tarafsız marketler ile alışveriş yapabiliyoruz. Bu da oyun içerisine farklı bir stratejik detay eklemiş. Hele bir de altının sıkıntısı olduğu anlarda, ayrıca bir savaş sebebi olabiliyor.

Tüm bu kaynak toplama macerasını pek tabii sonlandırmak lazım. Bunun için de her maç üç farklı şekilde bitirebiliyoruz. (1) Düşmana ait tüm "landmark"ları yok etmek, (2) etrafta bulunan "Sacred Site"ları ele geçirip belirli bir süre elde tutmak, (3) ikinci oyundan bildiğimiz "Wonder"ı yapıp yine belirli bir süre ayakta kalmasını sağlamak. Özellikle Skirmish oyun modlarında bu üçünden birisini yaparak zafere ulaşabiliyoruz. İlki zaten yıllardır bildiğimiz sistem. İkincisi daha önce defalarca karşımıza çıkan bir mekanik. Oyun içerisinde haritanın büyüklüğüne göre değişen sayıda özel nokta oluyor. Fakat birisini bile alsanız, yapay zeka bu bölgeye resmen Haçlı ordusu yolluyor. Bu sebepten hazır olmakta fayda var. Wonder'da da benzeri bir durum söz konusu. Hem çok pahalı hem de yaptığımız anda üzerimize resmen roket atıyorlar. Yine de her maç bitirmenin farklı yolları olması oyun deneyimine çeşitlilik katmış.

İrklar ve maceralar

Efendim Age of IV ile şimdilik sekiz farklı ırk deneyim edebiliyoruz. Bu ırklar Abbasid Dynasty, Chinese, Delhi Sultanate, French, English, Holy Roman Empire, Mongols ve Rus olarak sıralanıyor. Her ırkın kendisine özel en az birkaç farklı başlığı bulunuyor. Senaryolara baktığımızda da The Normans, The Hundred Years War, The Mongol Empire ve The Rise of Moscow başlıklarını görüyoruz. Toplamda 40 farklı bölüm deneyimi sunan bu senaryo modları, aynı zamanda kendi içerisinde muazzam bir tarih anlatımına sahip. Özellikle The Mongol Empire hikayesi esnasında araya giren videolar ziyadesiyle doyurucu olmuş. Farklı ırklar farklı mekanikler getiriyor demiştik; evet, neredeyse her ırkı deneyim etme şeklimiz farklı. Sahip oldukları bonus özellikler sayesinde

diğerlerinden hızlıca ayrılabilirdikleri gibi, kullanılan bazı ortak birimler sebebiyle de benzeştikleri noktalar olabiliyor. Oyunumuzda Dark Age, Feudal Age, Castle Age ve Imperial Age olmak üzere dört farklı çağ bulunuyor. Her yeni çağ belirli bir kaynak talep ediyor. İlginç bir şekilde Imperial Age'e geçmek, Age of II'ye göre çok ama çok pahalı. Bu arada her ırk, her yeni çağa geçerken iki farklı binadan birisini yapabiliyor. Bu binalar sadece çağ atlarken inşa edilebiliyorlar ve oyun stilinize ve stratejinize büyük oranda etki ediyorlar. Bu sebepten hangisini seçeceğinize dikkat etmek şart.

Çağ atılmanın bu binanın inşası ile doğru orantılı olması sebebi ile, bolca işçi kullanarak hızlıca çağ atlamak mümkün. Çağ atlama mantığı bugüne kadar oynadığımız Age of II'lerden farklı değil. Her çağ yeni bina, birim ve upgrade anlamına geliyor. Daha evvel seriyi deneyim etmeyenler için tavsiyem, önce ekonomi binalarına ait geliştirmeleri yapmanız olacaktır; devamı kolay...

En büyük farklılık ise üniversite binasının son çağa geçmiş olması ve içerisinde "aşırı" güçlü olduğunu düşündüğüm geliştirmeler buldurması. Eskisinden farklı olarak Üniversite binası üzerinden piyade, süvari, barutlu silah ve kuşatma silahlarına muazzam geliştirmelere ulaşabiliyoruz. Yani abartmıyorum en sevdiğim okur, askeri birimlere %30 daha fazla can vermek gibi acayip güçlü özellikler var. Hatta size şöyle bir örnek vereyim; oyundaki en güçlü kuşatma silahı olan ağır toplarınıza Üniversite binası geliştirmelerini yaptığınızda, üç atışta kale hariç -neredeyse- oyundaki tüm binaları yıkabilir hale getirmek işten bile değil... Bu arada kuşatma silahları eskiye göre çok daha hızlı ve neredeyse hepsi katlanıp yürüeyebilen mekaniklere sahip. Kale duvarları gerçekten kuvvetli olduğu gibi sadece kale duvarına yapılabilen

kuleler söz konusu. Ayrıca yapacağımız kuleleri de manuel olarak geliştiriyoruz. İlk olarak sadece içerisinde okçuları alabilen bu binaları, her yeni çağ ile önce gövdesini akabinde de üzerine farklı silahlar ekleyerek korku saçan kulelere dönüştürebiliyoruz. Benzeri bir durum kaleler için de geçerli. Barutun oyundaki gücü çok fazla. Hatta biraz dengesiz diyebilirim. Eğer Imperial Age'e rakipten çok sonra geçerseniz, geçmiş olsun; çok da şaapmayın. Toparlanmanız biraz zor olacaktır. Bu sebepten oyundan kopmamakta fayda var en sevdiğim okur.

Bölüm bölüm ilerlemek

Dedim ya oyunda dört ana senaryo var diye; hah işte beence Age of Empires IV'ün açık ara en iyi noktalarından bir tanesi bu senaryolardır. Fakat hepsi değil... Açıkçası oyundaki ırklarla ilgili sorunların direkt olarak senaryolara da yansımaları düşünüyorum. Neden mi? Gelin hem biraz eleştireyim hem de durumu izah etmeye çalışayım... Relic gerçekten de elini büyük bir taşın altına koydu. Bana sorsalar asla yapmazdım. Düşünsenize halen 21 yıl önceki markayla anılan bir efsaneye devam oyunu çıkartıyorsunuz... İşte bu gerginlik oyunun her yanında hissediliyor en sevdiğim okur. Öncelikle Relic kesinlikle risk almamış. Yani Age of II ruhunu taşımaya çalışırken dördüncü oyuna bir noktada yeni pek bir şey katmamış. Evet, ufak tefek birçok yenilik var, orası kesin ama temelde halen çok eski bir mekanik deneyim ediyoruz. Senaryo moduna İngilizlerle başladığımızdan dolayı çok az yeni fikir karşımıza çıkıyor. Misal, okçu birliklerinin önlerine mızraklar yaratarak gelen süvari saldırılarından korunmaları gibi... Nitekim senaryo modunda ilerleyip Mongol tarafına geçtiğimizde işler değişiyor. Gerçekten de RTS türüne kendince birçok yeni fikir katmayı başaran Relic,





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Özellikle senaryo moduna daldığımız anda bizi alıp götüren bir serüven söz konusu. Yeni birimler, yeni bir oyun motoru ve eski tat.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Belki bir değil ama iki haftada ana senaryo modlarını bitirdiniz. Özellikle Mongol ve Rus senaryoları aktı! Fakat akabinde bir boşlukta hissetmemek elde değil.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Senaryolar bitti, tüm ırkları deneyim ettiniz ve oyuna hakimsiniz. Artık yapacağınız tek şey multiplayer dünyaya akmak. Fakat oyundaki dengeye ne kadar alışabileceksiniz?



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Malzeme toplayıp, bina yapıyoruz
- %30 Birim üretiyoruz
- %30 Savaşlarda kayboluyoruz



ARTI

- +Yenilenen oyun yapısı
- +Farklı ırklar ve senaryolar
- +Kaliteli içerikler ve müzikler

EKSİ

- Yetersiz yenilikler
- Yapay zeka problemleri
- Daha fazla içeriğe ihtiyaç var
- HARİTA EDITÖRÜMÜZÜ VERİN!

SON KARAR

Age of Empires II'nin gölgesinde hayatını sürdürmeye mahkum olacak bir yapım. Fakat günümüz RTS severlerinin severek deneyim edeceği, eski bir dost gibi düşünebiliriz.

80

Mongol ırkını olabildiğince gerçekte olduğu gibi göçebe hayat süren bir ırka dönüştürmüş. Hal böyle olunca, tüm Mongol binaları hareket edebilir hale gelmiş. Ayrıca Stone kaynağının üzerine yapılan bir bina ile otomatik kaynak çıkartma imkanı sunulmuş ve bu binanın çevresine farklı bonuslar sunması sağlanmış. Süvari birlikleri açık ara fark yarattığı gibi göçebe hayatlarından dolayı devasa surlar inşa etmeleri engellenmiş. Böylece hem RTS türü içerisinde farklı deneyimler eklemiş hem de bambaşka bir oyun dinamiği sunulmuş. Rus senaryosu için de durum geçerli diyebiliriz. Belki Mongollar kadar değil ama kendi içerisinde "farklı" bir oyun deneyimi sunduğu ve geliştiricinin sınırları biraz da olsa zorladığı bir ırk diyebiliriz. Açıkçası Age of IV benim beklediğimden biraz daha ilginç sorunlar ile karşıma çıktı. Bunların en başında oyundaki taş - kağıt - makas mantığı geliyor. Yani döneminde iddialı bir StarCraft oyuncusu olarak insan 2021 yılında çıkan bir RTS'den daha fazla makro - mikro mekanik bekliyor. Ayrıca birimlerin aldıkları bonusların rakamsal değerlerinin olmaması da bir diğer sorun. Misal oyun diyor ki "Archer'lar tepelerden yaptıkları saldırılarda bonus alırlar" ya da "Charge eden süvari bonus alır." Yahu tamam alır gayet güzel de ne kadar bonus alır? Bir mi? Beş mi? On mu? Kaç arkadaş, kaç? Böylesine rakamsal değeri olmayan fikirlerin oyun dengesini baştan aşağıya yok ettiğini düşünüyorum. Bu bağlamda oyunun rekabetçi bir ölçekte veya esporda deneyim edilmesi imkansız gibi bir şey. Keşke şu rakamsal değer bir şekilde oyuna işlenseydi de nerede ne yaptığımızı bilseydik. Bir diğer problemim de topluca saldırıda bu-

lunan birimlerin yollarını bulamaması! Allah aşkına yol bulamama sorunu Command & Conquer ve Red Alert serilerinde kalmış olması gereken bir başlık. Nasıl oluyor da saldıran birim kendisine kalabalıkta yer bulamayıp garip yerlerden dolaşmaya çalışıyor? Benzeri şekilde scout birimleri de kendi başlarına bazen ormanın içinden, bazen de etrafından dolaşarak etrafı açmaya çalışıyor. Yani şu problem yüzünden oyunda hakkıyla savaş planı yapmak imkansız gibi bir şey. Dikkat çekmek istediğim son problem de oyunda herhangi bir harita editörü bulunmaması. Açıkçası benim en çok eğlendiğim başlıklardan birisi olan harita editörünün yokluğu, emimin birçoklarının canını sıkacaktır. Hoş, ben bu satırları yazarken Relic "yapacağız abi, geliyor, bizde o iş" gibi bir mesaj yayınladı ama ne zamana geleceği hakkında en ufak fikrimiz yok. Açıkçası Age of Empires IV'ü ilk defa gördüğümde Kürşat'a "Abi bu oyun pek olmayacak galiba" demiştim. Hoş, düşündüğümden çok daha iyi bir oyunla karşılaştım, orası kesin ama bir yandan da Age of Empires II Definitive Edition'un yanından bile geçemeyecek bir oyun deneyim ettim diyebilirim. Zaten oyunun görünüşü ve modellemelere hiç alışmadım. Bir de yeterince yenilik göremeyince ziyadesiyle üzüldüm. Ha, günümüzde neredeyse kaybolmaya yüz tutmuş olan RTS türü için pek tabii rahatlıkla oynanabilecek bir yapım olduğu kesin. Hatta hem yeni başlayan hem de RTS oynamayı özleyenlere ilaç gibi gelecektir ama benim gibi RTS hastaları için sadece "iyi" bir oyun olarak, LEVEL dergisinin tozlu sayfalarında anılmaya devam edecek. ♦ **Ertuğrul Süngü**





Yapım: Grove Street Games **Dağıtım:** Rockstar Games **Tür:** Aksiyon **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web:** www.rockstargames.com/GTATrilogy

Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition

Eski dostum kertenkele, vur beni yerden yere!

Bazı eski dostlar vardır. Hatıralarımızda, anılarımızda öylesine güzel yer edinmişlerdir ki ne zaman konusu açılrsa ya da şöyle çıtırdan aklımıza gelse, yüzümüzde kocaman bir tebessüm oluşturur. Bazen de o eski dostlar, yepyeni bir tarzda karşımıza çıkarlar. Değişmediklerini söylerler fakat bu koca bir yalandır. Görünüşte aynı gibi olsalar da ufak detaylarda karşımızdakinin bambaşka biri olduğunu görürüz. İşte o zaman, o eski güzel anıları bağrımıza basıp bu sefer buruk bir gülümsemeyle ondan uzaklaşırız.

GTA Trilogy için de aynı hisleri söyleyebilirim. Serinin üç boyutlu çağa atladığı dönemde, bilgisayar oyunculuğunun zirve yaptığını hatırlarsınız. Her bir GTA oyunu, benim için olduğu kadar belli bir yaştaki oyuncu kitlesini de etkilemiştir. Her oyunuyla yeni mekanikler sunan, haritasını biraz daha büyüten ya da daha fazla detayla karşımıza çıkan Rockstar Games, bugünlere sıfırdan gelmedi. Elindeki malzemenin ne kadar değerli olduğunu anlayıp onun üzerine devasa bir krallık kurdu. Bakın tüm oyunları geçtim, sadece GTA V bile kaç yıldır oynanıyor. Hele hele onunla birlikte sunulan GTA Online, aradan yıllar geçmesine,

teknoloji değişmesine ve benzer birçok oyun çıkmasına rağmen oyuncu kaybetmiş değil. Daha da fazla oyuncu ekleyerek büyümeye devam ediyor. GTA V'i o zirve noktasına çıkarmayı sağlayan işte bu şahane üçlemeydi. Üçlemenin çıkışından bu yana seneler geçti fakat hayran kitlesi dönüp dönüp bu oyunları oynamaktan bıkmadı. Eh, haliyle Rockstar Games sonunda duruma el atarak GTA III, GTA Vice City ve GTA San Andreas'ı kapsayan, yenilenmiş bir paketle oyuncuların karşısına çıktı. 2021 model GTA Üçlemesi nasıl olmuş, neler sunabiliyor, yerin dibine sokulacak bir oyun mu; hepsine adım adım bakacağız. Oyunları ayrı ayrı başlıklarda incelemeye geçmeden önce de hemen GTA Trilogy'nin tam olarak neler sunduğundan hızlıca bahsetmeye çalışayım. Bildiğiniz üzere, GTA Üçlemesi, artık oldukça eskide kalmıştı. İlki 2001 yılında çıkan üçleme, belli aralıklarla devam oyunları ile büyümüşü. GTA: The Trilogy – The Definitive Edition aramıza katılmadan önce de gerek PC, gerek konsollarda, gerekse mobil cihazlarda da halen oynanabilen ve resmi destek alan bir seriydi. Definitive Edition ile yapılmak istenen, oyunların elini yüzünü toparlayıp en yeni teknolojilerde daha güzel

çalışabilecek bir yapıp sunmak.

Rockstar Games, bu görev için daha öncesinde mobil cihazlar için beraber çalıştığı Grove Street Games ile anlaşmış. Bu oldukça ufak bir firma. Hatta birkaç yıl öncesine kadar War Drum Studios olarak biliniyordu. Max Payne, Ghostbusters gibi oyunların port uyarlamalarında bulunmuşlardı. GTA Trilogy için de ellerindeki yapay zeka teknolojisini ve kodlama becerilerini kullanmışlar(!).

Definitive Edition da anlayacağınız üzere bir "Remastered" projesi. Yani görsellerin, oynanabilirliğin, ışıklandırmanın, animasyonların, teknik yapının elden geçirilmesi gerekiyor. Fakat biraz sonra adım adım anlatacağım kısımda da göreceğiniz üzere pek de güzel bir iş çıkartılmamış. Hatta oldukça yalap şalap bir işle karşı karşıyayız. Oyunun belli noktalarının elden geçirilmesinin unutulması, detayların kaybolması, kaplama hataları ve müthiş ötesi, eskisinden bile beter olan yüz detaylarıyla mimik animasyonları, oyunun en büyük sancıları. Baştan peşin peşin söyleyeyim GTA Trilogy - The Definitive Edition almayı düşünüyorsanız, bunu bir koleksiyoner havasında yapın derim. Örneğin, kütüphanenizde çok sevdiğiniz ve eski basım bir kitap var. Fakat seneler sonra



yayınevi, kitabın bilmem kaçınıcı yayın yıldönümü için bir baskı daha yapıyor. Eh, haliyle onu da alıp yanında sergilemek istersiniz. Bakın "okumak" demiyorum, "sergilemek" ya da en azından koleksiyonunuza katmak istersiniz. Hah, bu yapıma da öyle yaklaşın derim.

GTA III

Ağzından bir gram kelime dökülmeyen Claude ile her şeyin başladığı kasvetli Liberty City ile maceramıza başlıyoruz. Serinin ilk defa üç boyutlu alana geçtiği ve de açık dünya konseptinin değiştirildiği oyun, işte bu oyun! Bu oyuna dair, o dönemde hatırladığım çok az şey var. Çünkü evimdeki bilgisayar, sistem gereksinimlerini karşılamıyordu. Ancak internet kafede oynayabiliyordum. Eh, oyunu oynayan onlarca kişi olunca da kayıt dosyanız uçuyor ve her şeye sıfırdan başlıyordunuz. Seneler sonrasında denediğimde de ne yalan söyleyeyim, pek keyif alamamıştım. Haliyle, bende en silik anılarla yer etmiş olan oyun GTA III olabilir.

Definitive Edition'a başladığımda, yorumları göz ardı edip tüm oyunu bir solukta bitirmeye heveslensem de hevesim kursağımda kaldı. Oyunun açılış kısmında, yoğun bir yağmur yağışı altında bulunduğumuz nakil aracından kaçmayı başarıyorduk. Fakat o yağmur efekti nedir öyle? Dedikleri kadar varmış dedim. İnceleme süreci boyunca da yağmur yağmasın diye (özellikle de gece) oyuna resmen yalvardım. Ancak nafiye. Liberty City'nin gri tonlarındaki kasvetli resmedilişi, hem de ışıklandırmadaki kötü işçilik bu yağmur efektinin üzerine binince, ortaya oynanamaz bir oyun çıkmış. Yahu hiç kimse mi bu kısma bir göz atmadı? Çünkü gözle görülür hatta daha fazla sıkıntılara sahip.

Hemen anlatayım.

Saniyorum ki bu yağmur efekti, kaplamaların üzerine bir efekt olarak atılmışlar. Yani gördüğümüz görsellerin üzerinden yağmur efekti geçiyor. Fakat ya o dönemin yetersizliği ya da Grove Street'in beceriksizliği yüzünden, denizin üzerinde yağmur efekti gözüküyor.

Evet! Oyunu oynayanların da ilk dikkat edeceği, gözünüze sancılar sokacak büyük bir hata. Yol kenarında, binalarda yağmur yağıyor gözüküyor. Fakat kamera açınıza deniz girdiğinde, burada yağmur yağmıyor. Görsellik açısından bir makyajlanma yapıldığı doğru fakat sadece kiri gözükmesin diye üzerine çarşaf geçirilmiş bir koltuğa benziyor. Bu zamana kadar gördüğümüz "yenilenmiş" içeriklerdeki gibi oynanabilirliğe etki eden bir durum söz konusu değil. Kaldı ki, görsel yenilik çoğu noktada korkunç duruyor.

Bunun başlıca sebebi Grove Street'in, öne çıkmayan alanlarda yapay zeka desteği almasından kaynaklanıyor. Vice City ve San Andreas'ta da aynı durum geçerli. Bu durumu, ilk birkaç saatin ardından oyunun ilkelliğine bağladım açıkçası. Geliştirici ekip "Oyunun ana mekaniklerini değiştirmeden, nostaljik bir sunumla karşınıza" çıkacağız demişti. 20 yıllık bir oyundan bahsediyoruz sonuçta. Belki de ben o nostalji ruhunu yakalayamadım diyerek, seride en ama en çok sevdiğim oyuna geçtim.

GTA: Vice City

Amerikan Rüyası'nın dolu dolu yaşandığı 80'li yıllara hoş geldiniz. GTA III çıkalı henüz bir yıl olmuşken, Rockstar Games hızlı bir hamle yaparak Vice City ile oyuncuları buluşturmuştu. Bir ara oyun gibi düşünülmüş olmasına karşın daha büyük haritası ve daha uzun hikayesiyle kendi çitasını yükseltmeyi başarmış bir oyundu. Baştan sona seslendirilmiş ana karakteri Tommy Vercetti ile suç



KEŞKE ŞU MODLARDAN DERS ÇIKARTSALARMIŞ!

CLEO 4: Yıllardır piyasada olan CLEO sayesinde orijinal üçleme için hazırlanmış, küçük büyük demeden tüm modlara ulaşabileceğiniz bir platform. Eğer orijinal oyunlara sahipseniz CLEO 4 ile Definitive Edition'ın sunduklarından daha fazlasına ulaşabilirsiniz.

Memory512: San Andreas'ın çıktığı dönemdeki Memory problemlerinden kaynaklı kısıtlamaları ortadan kaldıran, daha geniş çizim alanı sağlayan ve daha uzaktaki nesnelere hızlıca yüklemesine yarayan bir mod.

GTA V3: GTA San Andreas'ın sokaklarını, caddelerini ve binalarını GTA V kalitesine yükseltmeye yarayan ve çok tercih edilen bir mod.

Ultimate Graphics Mod 2.0: Definitive Edition'ın yapmadığını yıllar önce yapan bir mod. San Andreas'ın tüm çehresini değiştirmenize yarayacak. Işıklandırma ve gölgelendirme işi harika!

GTA 3 Natural HD: Oyunun görselliğini daha da yumuşatan ve çatlamları ortadan kaldıran bir grafik modu.

GTA Vice City Definitive: Başta çözünürlük olmak üzere, birçok farklı görsel konuda çözüm sunan harika bir mod.

GTA United: Bulunması ve yüklenmesi biraz zor olsa da GTA III, Vice City ve San Andreas'ı birleştirmenizi sağlayacak. Hatta birkaç tane yeni yan görev ve Easter Egg de beraberinde geliyor.

V Graphics: Tüm San Andreas görselliğini GTA V'e çeviren bir arayüz. İyi bir bilgisayara sahip olmanızı gerektiriyor.



dünyasının orta katmanlarında gezinirken, kendimizi zirveye giden yolda bulmuştuk. GTA III'e göre daha dinamik bir çatışma sistemi, daha fazla yan görev ve keyifli bir hikayeyeyle Vice City oyun dünyasında da zirveye tırmanmıştı.

Biraz önce de dediğim üzere GTA III ile olan ilişkim kısıtlı olduğu için ve de firmanın açıklamalarından dolayı, belki de ben anlamadım diyerek hızlıca Vice City'e giriş yaptım. Ancak tüm sıkıntılıların, hatta daha fazlasının sürdüğünü gördüm.

Öncelikle Remastered kavramını iyi anlamak gerekiyor sanırım. Sadece yeni sistemlerde, daha yüksek çözünürlükle çalışacak demek mi? Yoksa oynanabilirliğe de belli oranda etki mi etmeli. Remastered ve Remake kavramlarının, son birkaç yıldır revaçta olduğunu sizler de çok iyi biliyorsunuz. Aralarında çok iyi olanları da gördük. Definitive Edition ise çok kötü olanlara bir örnek. Vice City, hikaye açısından keyifli olsa da ortaya konulmuş görsellik o kadar göz tırmalıyor ki, size anlatamam. Ana karakterler özellikle modellenmiş fakat yan karakterler resmen facia. Oynanabilirliğe yapılmış en büyük artı, GTA III'e de sunulan Checkpoint sistemi. Yani görevlerde başarısız olduğunuzda, görevin başından tekrar deneyebiliyorsunuz. Fakat sadece bu kadar, daha fazlası yok.

İşin üzücü kısmıysa, FPS problemlerinin açıkça bu oyunda artmaya başlaması. PlayStation 4'te ne oyunlar oynadım da gıkı çıkmadı. Nedense burada performans sorunları ortaya çıktı. Üzerine minik ses senkronları, görevlerde yükleme problemleri ya da takılmalardan

sonra ikinci kere isyan bayrağı çekerek, eski mahalleye dönmeye karar verdim.

GTA: San Andreas

San Andreas'ın yeri de Vice City kadar ayrı benim gözümde. Yaz tatilinde arkadaşımızın evinde buluşup vücudumuza sonradan zarar verecek abur cuburlar ve gazlı içeceklerle saatlerimizi yemiştik. San Andreas, serinin hem en büyüğüydü hem de içerik bakımından en zenginiydi. Önceki ikisinin sunduğu içerikleri, dörde hatta beşe katlıyordu. Kocaman bir yaşam simülatörü gibiydi. Bana kalırsa Rockstar Games'in sonraki oyunlarında da önemli bir mihenk taşı haline geldi. GTA V ve Red Dead Redemption 2'ye baktığınızda o doluluğun aslında San Andreas sayesinde sağlandığını anlayabilirsiniz.

Zaten bana kalırsa, serinin tutkulu bir hayranı değilseniz ve döneminde bu oyunları oynamadıysanız, şunu yapabilirsiniz: Bu oyunlara bir belgesel gözüyle bakın. Evet, adeta bir belgesel izliyormuş gibi. Diğer türlü size azaptan başka bir şey yaşatmayacaktır. GTA III ve Vice City'den sonra, oyunun tüm hatalarının harmanlandığı bir yer gibi olmuş San Andreas.

Performans sorunları, FPS düşüşleri, kaplama hataları, mimiklerin kayması, yağmur efektinin gözlemlerini yerinden çay kaşığıyla acıtarak çıkartmaya çalışması, seslerdeki senkron bozulması, görevlerin kilitlenmesi, ışıklandırma hataları... Ohoo, daha sayarım da sayarım. Yapılmış ve yapılabilecek en kötü "Remastered" iş Definitive Edition ise San Andreas da bunu gözler önüne seren örneği.





Hello Sonny.



Don't tell me about it, take it off the road! Pop it!

Oyunu o kadar baştan savma hazırlamışlar ki, CJ ile ikinci şehre olan yolculuğumuza geçtiğimizde bazı köprülerin modellenmediğini görüyorsunuz. Geliştirici ekip resmen oyunun ilk birkaç saati üzerinde çalışmış. Sonrasını salmış bırakmış.

Ya tamam, şimdi diyeceksiniz ki "Özaycığım, geliştirici arkadaşlar zaten Remake yapmamışlar. Görseller üzerinde oynamışlar. Remastered zaten tüm bu üç oyun." Evet, haklısınız derim. Ama orijinal oyunun hatalarından ayrı, yepyeni hatalarla karşımıza çıkan bir yapım olmuş. Eski hataları yine bağrıma basardım ben. O hatalarıyla sevmiştim ben orijinal üçlemeyi. Ama bunda bir sıkıntı var arkadaşlar. Oyunların hikayeleri ne kadar güzel olsa da, radyolar için seçilen müzik tercihleri ne kadar yerinde olsa da, karakterler ne kadar orijinal olsa da, bunlar yıllar önce yapılan o oyunların içeriğiydi. Görsellik açısından elden geçirip biraz yeni ışıklandırma ekleyerek

"Yeniledik ve şimdi size 70 dolara satıyoruz" demek, bence hiç akıl kârı değil.

Oldu mu be Rockstar Games

İncelemenin bu kısmına kadar gelip tekrar okuduğumda, aslında bir bütün olarak oyunun ne kadar hatalarla ve sıkıntılarla dolu olduğundan bahsettiğimi görüyorum. Oyunları zaten hepimiz biliyoruz. Oynadık ya da üzerine çekilen milyonlarca saatlik belgesellerini, speedrun denemelerini, easter egg videolarını izledik. Amerika'yı yeniden keşfetmenin bir anlamı yok. Fakat bu garabet hakkında size anlatabileceğim hiçbir şey de yok.

Definitive Edition'ın çıkışını aslında birkaç nedene bağlıyorum. Öncelikli olarak GTA serisini GTA yapan kardeşlerden biri olan Dan Houser'ın firmadan ayrılışı. Halen net olarak bir açıklama gelmedi fakat yönetimdeki değişiklikler ve yeni kararlardan dolayı ayrıldığı söyleniyor

Dan Houser'ın. Kardeşi Sam Houser, Rockstar Games'in başkanlığını halen yürütse de sanki yakın bir tarihte onun da firmadan ayrılacağını hissediyorum.

Firmanın 2013'ten bu yana yeni bir GTA oyunu çıkarmaması da kafaları karıştırıyor. Arada sadece RDR2 var. Bu oyun da bir başyapıt. Dergideki en yüksek puanı alan oyunlardan biri. Fakat Rockstar Games, GTA üzerinde bir şey denemek istemiyor gibi. GTA Online'in ekmeğini yıllardır yiyorlar ve yemeye de devam edecekler. Durum böyle olunca da şu aralar sıklıkla söylentileri çıkan GTA VI için beklentiler de bir nebze olsun düşüyor. Rockstar Games'i devler ligine sokan, böyle nadide oyunları hiç özenmeden elden geçirip piyasaya sunmaları ve yüksek bir ücret talep etmeleri işlerin firma için değiştiğini gösteriyor gibi.

Bütün tatava sadece görsellik üzerineyse, neden piyasadaki başarılı modderlerle bir iş birliği yapılmadı? Bunların cevabını bulamayacağız gibi.

◆ Özay Şen

KARAR

ARTI Nostalji hissi

EKSİ Görsel yenileme çok kötü. Ses senkron problemleri. Orijinal oyunda olmayan yeni hatalar. Modellemeler orijinal ruhtan çok uzakta. Pahalı. Üzerinde çalışılmadığı bariz. Beklenmedik çökmeler

25

SKANDALLAR KÖŞESİ

- ◆ Definitive Edition, PSN çıkışını yaptıktan birkaç saat sonra listelemeyi kaldırdı. Sonra tekrar dijital dükkana konuldu fakat bu sefer de bir geri sayım ibaresi yerleştirildi.
- ◆ Oyunun çıkışına az bir süre kalan orijinal oyunların satışları tüm platformlardan kaldırıldı. Neyse ki Rockstar Games ve Grove Street, ortaklaşa duyuru yaparak oyunun başarısız çıkışı için oyunculardan özür diledi. Telifisi için oyunun orijinallerinin de Definitive Edition sahiplerine hediye edileceğini duyurdu. Ayrıca orijinal

oyunlar yeniden satışa sunulacak.

- ◆ Çözünürlüğün artırılması için bir tür yapay zeka programıyla çalışılmış. Ancak bu program, üç oyunda da yer alan çözünürlük ve görsellik adına gönderme yapan tüm ince göndermeleri ortadan kaldırmış.
- ◆ Metacritic üzerindeki en düşük puana sahip oyun haline geldi. Bu yazı hazırlanırken site üzerindeki puanı 0.4/10 idi.
- ◆ Oyunun çıkış günü Rockstar Games Launcher çöktü. Oyuncuları bir tarafa koyarsak, basın tarafı oyunu inceleme fırsatını geç elde etmiş oldu.



Marvel's Guardians of the Galaxy

Yapım: Eidos-Montréal **Dağıtım:** Square Enix **Tür:** Aksiyon **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch
Web: guardiansofthegalaxy.square-enix-games.com/en-us/

Marvel's Avengers diye, vaktiyle kapak yaptığımız bir oyun vardı, hatırlar mısınız? Bence o kadar kötüydü ki belki de hafızanızdan silip bilinçaltınıza gömmüşsünüzdür diye soruyorum. "Ee, arkadaşım hayatımızdaki pişmanlıkları neden yüzümüze vuruyorsun?" diye soruyorsanız haklısınız ama Marvel's Guardians of the Galaxy'i (MGotG) oynayınca, Avengers'ın yarattığı hayal kırıklığını bir nebze onardığını belirtmek istiyorum. Aslında Square Enix hırslarına yenilmeseydi ve Avengers'ı biraz daha makyajlayarak MGotG formülü ile geliştireydi, bir şaheser olmasa da deneyim etmesi eğlenceli, iyi bir Marvel oyunu olarak hatırlayabilirdik. Eh, tabii ki günümüzde, dağıtımçılara oyunun satın alınması yetmiyor. Oyun, oyuncuya satın aldıktan sonra bile sürekli para harcatmaya yönelik yapılar sunuyor. Bu yapı çok daha kârlı olduğundan iyi senaryolar yerine, cıv cıv sıkarak grind yaptığımız fantastik evren oyunları ile karşılaşyoruz. Square Enix ve Eidos-Montréal de Avengers'da yaptıkları hatalardan biraz ders almış olacaklar ki MGotG tasarlanırken farklı bir formülden

ilerleyip, daha oynanabilir bir oyun çıkartmışlar ortaya. Haliyle, Guardians of the Galaxy'yi değerlendirirken Avengers'dan ayrı tutmakta ve önyargılı yaklaşmamakta fayda var. Bir kere oyunun yapısı ve oynanış mantığı bütünüyle Avengers'dan ayrılıyor.

Evrenin renkli tarafı

Guardians of the Galaxy'de Avengers'ın aksine tek bir karakteri yönetiyoruz. Karakterimiz bildiğiniz gibi Galaksinin Koruyucuları'nın lideri Star-Lord. Ancak Galaksinin Koruyucuları'nın diğer üyeleri de oyun boyunca yanımızdalar. Oyun boyunca gerek savaşırken gerekse senaryoyu ilerletmek için onlarla da etkileşim kurabiliyoruz. Guardians of the Galaxy, çok doğru bir hamle ile çizgisel bir oynanış sunuyor. Elbette ilerleyişinizde bulacağınız çeşitli toplanabilir eşyalar ile senaryoya ve GoG evrenine



dair daha fazla şey öğrenebiliyorsunuz veya farklı diyalog seçimlerine yönelebiliyorsunuz. Açık dünya oyunların sebil gibi yağdığı, grind yapmaktan gına gelen şu dönemde Guardians of the Galaxy'nin ortalama sayılabilecek oyun yapısı ve senaryosu, çölde bir vaha gibi. Oyun, kahramanlarımızın aldığı bir iş üzerine, Nova Corps'un karantinası altındaki bir bölgeye sızmamız ile başlıyor. Amacımız kocaman bir slime gezegeni gibi duran bu birikintinin içinde eşsiz bir canlı yakalayıp müşterimiz Lady Hellbender'a götürmek. Tabii ki bizim ekibin işleri her zamanki gibi ters gidiyor ve bir şekilde Nova Corps'un eline düşüyorlar. Aslında hikayenin önemli kısmı da bundan sonra başlıyor ve sürekli olarak yaşanan aksiliklere çözüm bulmak için çabaladığımız bir maceraya tanık oluyoruz. MGotG, senaryo ve sunum olarak oyuncuyu Marvel evrenine oldukça başarılı bir şekilde dahil ediyor. Senaryoda ekibin üyeleri ile iyi ya da kötü geçinmeniz diyaloglardaki seçimlerinize bağlı. Zaten ne demolarda ne de oyun boyunca susmak bilmeyen, gevezeye

bir ekibimiz var. Herhangi bir noktadan diğerine yürürken dahi devreye giren oldukça eğlenceli -ama takip etmesi güç- diyaloglar kendinizi GotG ekibinin bir parçası olarak hissetmenizi, atmosfere girmenizi sağlıyor. Ayrıca Star-Lord'un geçmişe dair rüyaları dahil, her bir karakterin geçmişi ile olan yüzleşmesine de tanık oluyoruz. Yan karakterlere bile belirli bir derinlik eklendiğini görmek son derece güzel. Üstelik, zaman zaman çıkan diyalog seçimleri ile bunu farklı şekillerde deneyim edebiliyoruz. Ayrıca gardiyanlarla platform deneyimi yaşadığımız, belirli alanlarda geçen diyaloglarda da ufak seçimler yapmak mümkün. Bu da genelde iki takım arkadaşımızı tartışırken sessiz kalıp dinlemek ya da ikisinden birine destek çıkmak şeklinde gelişiyor. Bazen de takımı tekrar göreve odaklamanız gerekebiliyor. Diyalog seçimleri oyunda belirli kararlar vermeniz için önemli olsa da oyunun sonucundan çok, hafif düzeyde gidişatına etki eden seçimlerden oluşuyor. Geçmişte yaptığınız bir diyalog seçimi, ilerleyen bölümlerde savaşırken ya da herhangi bir şeyin üstesinden gelirken size yardımcı olabilecek bir senaryo oluşturabiliyor ya da engel çıkarabiliyor.

Oynanış değişti dedik, ama nasıl?

Savaşta bahsetmişken, oyunun savaş sistemine girelim artık. Star-Lord'un dual blaster silahı öyle çeşitli atış modlarına sahip değil. Star-Lord'un bacaklarındaki jetler sayesinde kısa süreliğine havada süzülürken ya da sağa sola zıplarken blaster ile saldırı yapmak mümkün ancak bunları yaparken yaptığımız şey, sadece mouse'un sol tuşuna basılı tutmak. Bunun dışında düşmanları daha kırılğan hale getirmek için Blaster'ın ikinci özelliği ile çeşitli element saldırıları da yapabiliyorsunuz ama çok da farklı hissettirmiyor. Bir takım olarak oynamanın asıl olayını savaşlarda görüyoruz. Star-Lord'un dışındaki kahramanlarımız onlara komut vermediğiniz sürece çok da iyi savaşmıyor ama yeteneklerini kullanmalarını istediğinizde son derece kullanışlı oluyorlar. Hatta bazı savaşlardan galip çıkabilmeniz için diğer kahramanları kullanmanız son derece gerekli. Rakiplerin defans barlarını doldurup kırılğan hale getirmek için Drax'ı öne sürebiliriz ve Gamora ve Rocket'ın yüksek seviyede hasar veren saldırılarını kullanabiliyorsunuz. Groot ise rakipleri yavaşlatmak konusunda oldukça işe yarıyor. Gerekli barı doldurduğunuzda takımı bir araya

topluyor ve motive edici bir konuşma yaparak savaşta kısıtlı bir süre daha güçlü olmalarını sağlatabiliyorsunuz. Bunu yaptığınızda arkada çalan 80'ler müziği insanı gaza getiriyor, yalan yok.

Son sözler

Rakipleri alt ettikçe ability barı dolduruyor ve bar her dolduğunda bir ability puanı kazanıyorsunuz. Topladığınız puanlar ile her bir karakter için üçer yetenek açabiliyorsunuz. Her bir karakterin dördüncü ve en güçlü yeteneği ise senaryonun belirli bölümlerinde geliyor. Aslında takımdakilere komut verirken genelde belirli yetenekleri kullanmanız yeterli oluyor. Ayrıca Star-Lord oyun boyunca topladığı ganimetlerle Rocket'a silahları ve kostümü için çeşitli geliştirmeler yaptırabiliyor. Burada en büyük sorunlardan biri ise şu ki farklı farklı düşman çeşitleri ile karşılaşsak bile bunlar genelde sadece farklı kaplamalar giydirilmiş aynı düşmanlardan meydana geliyor. Pek çoğunu aynı şekilde alt etmek mümkün. Bossları bile birbirine oldukça benzer şekilde alt ediyoruz. Farklı bir bossmuş, farklı stratejilermiş... Yok kardeşim, anca Drax ile defans barını doldur Gamora ile hasar ver o sırada sadece ciuv ciuv sıkmaya devam et. 4-5 bölüm geçtikten sonra oyunun sadece bu şekilde gideceğini hissetmek bu ilerleyişi görmek can sıkıyor.

Diğer bir can sıkıcı konu ise oldukça basit olan platform öğeleri. Hemen ne yapmanız gerektiğini anlıyorsunuz ve zaten bu konuda çok fazla mekanik yok. Zaman zaman bu alanlarda doğru gardiyanı kullanıp yolu açmasını istiyorsunuz ve buralarda da bir bulmaca yok. (Hangi gardiyanı kullanacağını bulmak kesinlikle bulmaca değil!) Oyunda bir uçurum kenarından geçerken çok defa düşmeyi denedim ama oyun buna izin vermiyor. Düşebileceğiniz durumların veya quick-time-eventların başansız olduğu anlarda önemli bir olumsuz sonucu olmuyor. E, bu durumda ne anladım ben platform ögesinden, quickinden eventından.

Oyunun sunduğu atmosfer, eğlenceli senaryo ve özellikle 80'lerin ikon müzikleri MGotG'i dümdüz oynanışına rağmen eğlenmemi sağlayan şey oldu. Hatta oynanış geçse de sinematiğe geçelim dediğim anlar dahi oldu. Şimdi bu bir oyun için iyi mi, yoksa kötü mü haydi bunu düşünelim.

◆ Enes Özdemir

KARAR

Artı: Filmlerden daha iyi verilen GotG atmosferi, akıcı senaryo, 80'lerin müthiş müzikleri

Eksi: Monotonlaşan savaş ve platform öğeleri,





Riders Republic

Adrenalin bağımlıları için, Steep'in bıraktığı yerden...

Yapım: Ubisoft Ancey **Dağıtım:** Ubisoft **Tür:** Spor **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** ubisoft.com/en-gb/game/riders-republic

Riders Republic duyurulduğunda takvimler 2020 Eylül'ü gösteriyordu. Tam olarak Battle Royale furçasının ortasında olduğumuz bu tarihte, doğrudan 64 oyuncunun birbirine karşı mücadele edebildiği Mass Race modunu kullanarak oyunu tanıtan Ubisoft, benim gibi extreme sporlarla pek de içli dışı olmayan oyuncuların dahi ilgisini çekmeyi başarmıştı. Ayrıca Şubat 2021'i işaret eden çıkış tarihinin de yakın olması oldukça heyecan vericiydi. Ne var ki oyunun çıkış tarihi 9 ay kadar ertelendi ve bana sorarsanız oldukça şanssız bir dönemde, Riders Republic oyuncularla buluştu.

Eşsiz doğa

Riders Republic, çeşitli extreme sporlara ev sahipliği yapan ve oyuncuyu inanılmaz derecede özgür bırakan bir yapımdır. Bunun bir sebebi spor çeşitliliği olsa da temel etkenin oyunun mükemmel doğası ve oyuncuya dört mevsimi ayrı ayrı yaşatan haritası. İşte tam olarak bu noktada oyunun az önce bahsettiğim şanssızlığı devreye giriyor: "Forza Horizon 5". Riders Republic ve Forza Horizon 5'in çıkış tarihleri arasında bir hafta olduğu için iki oyunla da aynı dönemde bolca haşır neşir oldum ve ister istemez iki oyunun haritasını ve içeriğini mukayese etmek durumunda kaldım. Bu anlamda Riders Republic, ABD'nin ünlü ulusal parklarını

barındıran oldukça geniş bir harita sunsa da maalesef içerik konusunda ciddi eksiklere sahip. Hatta bir noktadan sonra haritada bir noktadan bir noktaya gitmek için yalnızca hızlı seyahati kullandığımı fark ettim ki bana sorarsanız böylesine büyük ve çeşitliliği yüksek bir açık dünya sunan yapımın başına gelebilecek en kötü şeylerden birisi, tam olarak bu.

Karlar içinde

Oyunun şanssızlığından bahsettikten sonra izinle sporlara ve oynanışa geçmek istiyorum. İlk sırada ise kış sporları var. Oyunda kayak, snowboard ve snowmobile olmak üzere kışa uygun üç farklı ekipman bulunuyor. Snowmobile yalnızca iki nokta arası seyahatlerde kullanılması sebebiyle kayak ve snowboarddan ayrılıyor. Anlayacağınız, snowmobile kullanılarak katılabileceğiniz bir etkinlik bulunmuyor. Diğer taraftan ise maalesef snowboard ve kayak oynanışı arasında bir fark bulunmuyor ki bence pek yerinde bir tercih olmamış. En azından hız ya da kontrol noktasında iki ekipman birbirinden ayrılabilirdi. Oyuncunun istediği ekipmanı seçerek etkinliklere başladığını da ekleyeyim.

Aşağı ve yukarı

İkinci sıradaki ve aynı zamanda benim favorim de olan spor: Bisiklet. Kış sporlarının aksine

bisikletler kendi içerisinde türlere ayrılmış durumda ve her bir bisikletin kendine has özellikleri bulunuyor. Kimisi yol yarışlarında daha iyi iken, kimi dağ yarışlarında, kimisiyse artistik hareketlerde daha iyi. Bu noktada etkinliğe uygun ekipman seçimi oldukça önemli. Hatalı ekipman seçmeniz durumunda neredeyse hiç şansız olmayacağını söyleyebilirim. Yokuş aşağı gittiğimiz iki sporun ardından üçüncü sırada ise wingsuit var ki bana sorarsanız en zorlayıcı spor da bu. Çünkü wingsuitimizin arkasında bir de ufak itici motor bulunuyor ve hızlanmak için bu motordan yardım alabiliyoruz. Ne var ki daha fazla hız, daha zor manevraları da beraberinde getiriyor ve ödül ceza sistemi burada inanılmaz keskin işliyor. Diğer sporların aksine wingsuit hatayı hiç affetmiyor. Ayrıca wingsuit etkinliklerindeki çeşitliliğinde görece daha az olduğunu ve daha hızlı kendini tekrar ettiğini söylemeye başlayabiliriz.

Kaos

Riders Republic spor çeşitliliği konusunda oldukça başarılı bir yapımdır. Öncelikle oyunda bir hikaye modu yer alıyor ve oyuna giriş yaptığımız anda bizi bu mod karşılıyor. Haritada online olan diğer oyuncuları görebildiğimiz fakat etkinliklerin bilgisayara karşı düzenlendiği bu moda amacımız ufak etkinliklerde olabildi-



ğince başarılı olup ana etkinliklere katılmak ve saygın bir sporcu haline gelmek. Ne var ki hem karakter tasarımları hem de diyaloglar inanılmaz tekdüze ve sıkıcı. Bu sebeple hikaye modu bir noktadan sonra hikaye modu olmaktan çıkıyor ve tek amacımız etkinlikten etkinliğe koşmak oluyor. Riders Republic gibi oyunlarda hikayeyi zorla oyuncunun kafasına fırlatmak oldukça gereksiz bir tercih.

Diğer tarafta ise oyunun çok oyunculu modu bulunuyor ki oyunun yıldızı olduğu, su götürmez bir gerçek. Riders Republic'te her bir spor için zamana karşı ve diğer oyunculara karşı olmak üzere iki farklı yarış müsabakası bulunuyor. Ayrıca bunun yanında sürenin hiç önemli olmadığı tamamıyla yaptığınız akrobasi hareketlerine göre puan aldığınız müsabakalar da oyunda mevcut. Bu müsabakaların tümüne çok oyunculu olarak katılmak mümkün. Fakat oyundaki en büyük eğlence tüm bunların dışında yazının henüz başında bahsettiğim Mass Race modu. 64 oyuncunun birbirine karşı mücadele ettiği bu mod üç etaptan oluşuyor etap sonlarında her bir oyuncu yarış

sıralamasına göre puan kazanıyor. Ayrıca hem etaplar arasında hem de etap içerisinde spor değişiklikleri olabiliyor. Yani bisikletle başlayıp, kayak yaparak devam edebilir ve son olarak kendinizi dev bir kanyonun ortasında uçarken bulabilirsiniz. Bu sebeple mass race modunda başarılı olmak için tüm spor türlerinde uzmanlaşmak şart. Oyunda yer alan çok oyunculu son mod ise akrobasi hareketleri yaparak olabildiğince fazla bölgede rakibimizden fazla puan almayı hedeflediğimiz Arena modu. Takım halinde hareket etmenin oldukça önemli olduğu Arena moduna adım atmadan önce akrobasi hareketlerini iyice yalayıp yutsanız iyi edersiniz.

Özensizlik

Riders Republic geniş haritası, spor ve mod çeşitliliği ile ilk bakışta oldukça başarılı bir yapım olsa da oldukça ciddi eksikleri var. Bunun başında ise oyunun oldukça cezalandırıcı bir yapıya sahip olması gerekiyor. Bir kayaya çarpıp düşmeniz ya da bir akrobasi hareketinde başarısız olmanız durumunda iki farklı tercihiniz bulunuyor. Bunlardan ilki birkaç saniye bekleyip oyunun karakterinizi tekrar yarışa dahil etmesi ki bu olurken hatayı yaptığınız noktadan yarışa dönüş yapıyorsunuz ve muhtemelen bir taş ya da ağaca çarpıp düştüğünüz için bu objeye sıkışıp kalıyorsunuz. İkinci alternatif ise zamanı geri alıp, hiç hatayı yapmadan yola devam etmek. Bunu yapmanız durumunda zaman sadece sizin için geriye gittiği ve bilgisayar yönetiminde olan diğer karakterler ilerlemeye devam ettiği için zamanı geri almak, mağlubiyeti de beraberinde getiri-

yor. Tüm sporlarda sistem üç aşağı beş yukarı aynı ilerlese de wingsuitin zorlayıcı kontrollerini de hesaba katınca, bu disiplinde oynamak zaman zaman işkenceye dönüşebiliyor. Oyunda, haritadaki diğer oyuncuları görmeyiz mümkün olsa da maalesef bu oyuncularla pek de fazla iletişim kuramıyor, ya da anlık olarak kendi aramızda etkinlikler düzenlemiyoruz. Ayrıca oyunda karakter özelleştirmeleri de oldukça yetersiz ve herkes birbirine benziyor. Tüm bunlar eklenince, haritada gördüğümüz diğer oyuncuların birer hayalet ya da NPC'den farkı kalmıyor. Oyunun özellikle konsollarda yaşadığı çökme sorunları da oldukça can sıkıcı. Umarım Ubisoft bu duruma geç olmadan çözüm bulur.

Toparlamak gerekirse, Riders Republic, Steep'in bıraktığı yerden devam eden, arkasındaki fikrin ve yer yer uygulamanın başarılı olduğu bir yapım. Ne var ki bunları yaparken yapamadıkları da başarısına gölge düşürecek cinsten. Türe ilgilisenez kaçırmamanızı, aksi durumdaysa hataların düzeltilmesini ve özellikle konsollar tarafında fiyatın makul seviyelere düşeceği bir indirim beklemenizi öneririm. ♦ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Spor çeşitliliği. Geniş harita. Mod çeşitliliği

EKSİ Çeşitli hatalar. Hikaye sıkıcı. Harita yer yer ölü

79





Yapım: Frogwares **Dağıtım:** Frogwares **Tür:** Macera, Aksiyon **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** sherlockholmes.one

Sherlock Holmes Chapter One



“Sherry Sherry” Lady! Goin’ through emotion...

Merhaba pek sevgili LEVEL Dergisi okurları, umarım keyfiniz yerindedir! Son dönemde -her açıdan- pek iç açıcı günler geçirmesek de malumunuz, yılın oyunlar açısından en hareketli dönemlerinden birindeyiz. Bu hareketli günlerde benim payıma da popüler kültürün her alanına nam salmış “Sherlock Holmes” düştü. Daha önce Sherlock Holmes evreninin hiçbir oyununu oynamadığımı sizlere şimdiden itiraf edeyim. Dünyanın en iyi dedektifiyle (Aman Batman duymasın!) bugüne kadar aramdaki ilgi, kulaktan dolma bilgiler ve izlenmiş birkaç dizi bölümünden ibaretti. Bu nedenle oyunumuzun, adından da anlaşılacağı üzere Sherlock Holmes’un henüz genç zamanlarını ve kendini bulma hikayesini anlatması benim için harika oldu.

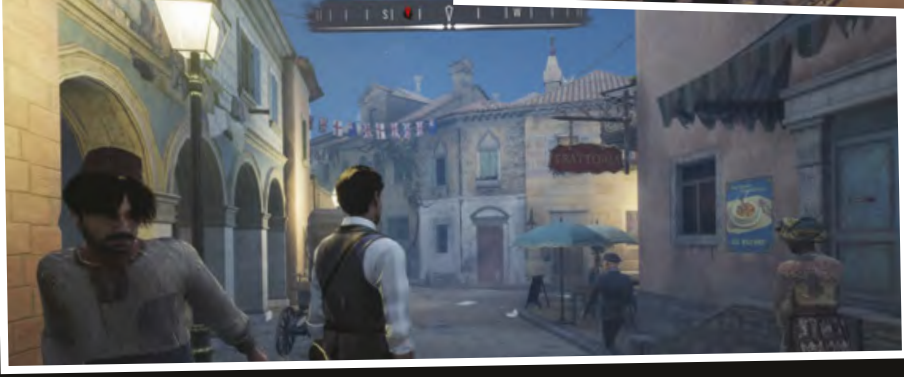
Delikanlı Sherry

Türkçe altyazı desteği de bulunduran Sherlock Holmes Chapter One, yirmili yaşlarında, henüz çocukluğu tam olarak terk edememiş bir Sherlock Holmes ile çıkıyor karşımıza. Hikayemiz Sherlock’un annesinin mezarını ziyaret etmek ve anılarında hapsolmuş kötü olayları gün yüzüne çıkarmak için geçmişte yaşadığı yer olan Cordona’ya gelmesi ile başlıyor. Oyun süresi boyunca yanımızda bulunan hayali dostumuz Jon ile Cordona’da yaşanan biz dizi olayı ve Holmes ailesinin

geçmişini keşfediyoruz. Bu arada belirtmeden geçmeyeyim, Chapter One’da karşımıza çıkan Jon, Sherlock Holmes’un yıllardır tanıdığımız en yakın arkadaşı Doktor John Watson değil. İncelemenin başında da söylediğim gibi, oyunun hikayesi Holmes’un gençlik yıllarını anlattığından dedektifimiz henüz yol arkadaşısıyla tanışmış değil. Oyunun hikayesi ve tabii ki genel olarak ana görev akışı daha önce Sherlock’un pek işlenmemiş bir dönemini ele alıyor olsa da karşımızda yine klasikleşmiş bir Holmes bulunuyor. Çok bilmiş tavırları ve sivri diliyle insanların ağzından girip burnundan çıkarak önüne gelen tüm davaları çözüyor. Hikayenin “Geçmişindeki sırları açığa çıkarmak”

motivasyonu en başta heyecan verici olsa da oyun içerisinde bu kısma gerçekten çok az değinilmiş. Maceranın başlamasıyla size bir ana hikaye veriliyor, merak edilecek unsurlar veriliyor ama sonra bir bakıyorsunuz, ana görev diye hikayenin aslından çok uzak işlerle uğraşıyorsunuz. Bir süre sonra bu durum ana hikayenin devamına ufak bir kılıf uydurulmuş diye alakasız ve tesadüfi bir şekilde gizemli olayları çözmeye dönüyor. Bu gibi işlerin yan görevlerde olması ve dileyen oyuncuların Cordona adasındaki gizemlere derinlemesine dalabilmesi harika bir olay olsa da ana hikaye akışını odaktan kopuk şekilde bağlamaları beni pek memnun etmedi. Bu söylediklerimden de anlayabileceğiniz üzere hikaye





beni oyunun başında tutan ana unsur olmayı başaramadı. Bu demek değil ki ana görevlerin hiçbirinde eğlenmedim ya da keyif almadım. Hikayedeki bazı görevler, teması ve içindeki gizemler sayesinde beni fazlasıyla memnun etti fakat yine dediğim gibi, bu görevlerde bile "E bu kadar ufak bir hikaye kırıntısı için 1 saatlik bir olaya ne gerek vardı?" sorusuyla ekrana bakakaldım.

Cordona adasına geldiğimizde ise bu adanın küçük olmasına rağmen beni memnun ettiğini söyleyebilirim. Üstüne üstlük haritanın bazı bölümlerinde Türkçe konuşmalarla karşılaşmak mümkün. Oyunun açık dünyası devasa olmasa da insanlara (çok kısıtlı olsa da) üzerinde çalıştığında dava ile ilgili sorular sorabildiğin, çeşitli yerlerinde yan görevler ve ödül avları bulduran tatlı bir ekosistem kurulmuş. Tekrardan altını çizmeden edemeyeceğim, Cordona bizlere açık bir dünya sunsa da burada yapabileceğiniz şeyler bir elin parmaklarını geçmiyor. O nedenle açık dünya oyunlarını seven okurlarımız Sherlock Holmes Chapter One'ın açık dünyası için pek heyecanlanmasa da olur. Şahsen içinde kaybolup ana hikayeden koptuğum açık dünyalara bayılmadığımdan, Cordona'nın boyutu ve içindeki aktivite sayısı beni pek rahatsız etmedi.

Pek harika(!) dövüş mekanikleri

Genel tema ve hikaye akışı ile ilgili hislerimden bahsettiğime göre artık oynanış elementlerine gelebiliriz. İzninizle oyunun en kötü olduğu yön ile başlamak istiyorum. "Dövüş Mekanikleri!!!" Biliyorum kimse bir Sherlock Holmes oyununda aşırı gerçekçi ya da tatmin edici bir dövüş sekansı beklemiyor. Bu serinin asıl

önemmediği şeyin oyuncuya sunduğu gizem dolu davalar ve ortalığa saçılmış detaylar olduğunun da farkındayım ama yine de bu kadar özensiz aksiyon anları beklemiyordum. Her aksiyona girildiğinde ağır çekim girmesi mi dersiniz, Sherlock'un odunu hareketlerle istifini bozmadan hareket etmesini mi dersiniz bilmem ama neresinden tutsanız elinizde kalan bir durum var ortada. Neyse ki oyunun ana görevlerinde pek fazla aksiyona girmenize gerek kalmıyor. Geliştirici ekip pek de iyi yapamadıkları elementleri sürekli gözümüze sokmak yerine en iyi yaptıkları işleri daha fazla ön plana çıkartmış.

Bu da bizi oynanışın sorgulama ve olay yerlerini inceleme kısımlarına götürüyor. Öncelikle oyunda elde ettiğimiz her ipucu ya da gözlemlediğimiz insanlar Sherlock Holmes'un not defterinde "Vaka" bölümüne kaydoluyor. Buradan yaklaşık 1 saatlik olaylar zincirinde elde ettiğiniz bilgilerin tümüne ulaşabiliyorsunuz. Bu durum olayların takibini ve oyuna giriş



çıkış sonrası hafıza tazelemeyi oldukça pratik bir hale getirmiş durumda. Vaka bölmesinin bir yanında da "Zihin Sarayı" bölümü bulunuyor. Sanırım bu bölme vakalarda elde ettiğimiz bilgilerden çıkardığımız sonuçların yer aldığı bir delil tahtası olarak özetleyebilirim. Bulduğumuz tüm delillerin arasındaki bağlantıyı kuruyor ve böylece nihai sonuca ulaşıyoruz. İşin bu kısmında da geliştirici ekip, bizlere direkt bir sonuç vermek yerine el ettiğimiz bilgiler doğrultusunda iki seçenek sunuyor. İster bir katili direkt idama gönderebilir isterseniz de onun zihinsel problemlerini gerçekce göstererek, suçluyu doktor kontrolüne alabilirsiniz. Oyunun bize sunduğu bu seçimi ben gayet beğendim. Kısa bir süre olsa da bazı durumlarda ahlaki ikilem yaşamak ve bir insanın yaşayıp yaşamamasına direkt etki edebilmek oyuna olan ilgimi canlı tuttu.

Soruşturma ve ipuçlarını arama konusunda beni rahatsız eden tek şey bazı durumların çok tesadüfi geliyor olmasıydı. Örneğin ana hikayenin devamı için bir şey olması gerekiyorken ve ben yaklaşık 1-1.5 saatlik alakasız bir görevde gizem çözerken, birden bire bu görevler zinciri önüme Sherlock'un geçmişiyle alakalı oyunu devam ettirecek bilgiler çıkardı. Ben, bu kadar önemli bir ipucunu rastgele değil de onu araştırdığımla bilerek bulmak isterdim.

Oynanışı yavaş yavaş bir kenara bırakıp incelemenin sonlarına gelirken, oyunda Türkçe altyazı desteğinin bulunduğunu bir kez daha hatırlatayım. Bu harika bir durum olsa da ne yazık ki zaman zaman çeviride önemli hatalar yapılmış. Bu olay bazı yerlerde beni direkt olarak yanlış yönlendirip uzun bir süre boşu boşuna bir yerlere koşturmama sebep oldu. Neyse ki altyazıyı düzenleyen ekip çıkacak yamalar ile bu durumun düzeltilileceğinin haberini verdi.

Genç ve görece tecrübesiz Sherlock ile çıktığım bu yolculuk beni genel olarak memnun etti. Olayları çözmek, insanların yalanlarını ortaya çıkarmak ve herkese bilmişlik yapmak oyun süresi boyunca beni mutlu etmeyi başardı. Hazır önümüz indirim sezonuyken şimdiden eski Sherlock oyunlarını gözümde kestirmeye başladım. Başından sonuna çok fazla sıkılmayan ve oyuna olan ilgimi diri tutmayı başarabilen Sherlock Holmes Chapter One, her ne kadar ortalama üstü bir yapım olmuş olsa da sizlere indirim dönemlerini beklemenizi öneririm. Bir sonraki oyunda görüşmek üzere!

◆ **Ertuğrul Burak Emanet**

KARAR

ARTI Dedektif olma hissi, Olay yeri inceleme

EKSİ Kopuk hikaye anlatımı, Dövüş mekanikleri



Yapım: Frontier Developments **Dağıtım:** Frontier Developments **Tür:** Strateji **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** www.jurassicworlddevolution2.com

Jurassic World Evolution 2

Dinozor parkı kurmaya kaldığı yerden devam

İlk oyunu 2018 yılında piyasaya çıkan Jurassic World Evolution, benim gibi dinozor ve "şehir kurma" ekolündeki oyunları sevenler için muazzam bir deneyim sunmuştu. Bildiğiniz üzere Jurassic Park teması 90lı yıllardan beri hayatımızda. Özellikle son yıllarda üretilen filmleri ile beyaz perdede kendisini yeniden gösteren bu güzide marka, kendisine has, muazzam bir kitleye sahip. Dünyanın bilinen en eski sakinlerinden olan dinozorlar hakkında geçen yıllar içerisinde ortaya çıkan bilgilerin aktif olarak takip edilmesi sonucunda ortaya çıkan Jurassic Park ekolü, öyle görünüyor ki oyun dünyasında da kayda değer bir hayran kitlesine sahip. Benim gibi konuya farklı şekilde gönülden bağlı insanlar içinse bu tarzda

oyunlar her daim heyecan yaratmaya devam ediyor. Evet, belki dinozor kavramı yüzünden sadece belirli bir zümreye hitap edecek bir oyun olabilir ama dilerseniz biraz beni dinleyin ve Jurassic World Evolution 2 dünyasına daha yakından bakmadan karar vermeyin!

Park kurmaca!

Efendim tema dinozor, bunu belki sevmiyor olabilirsiniz ama bir yandan da kocaman bir park kurduğumuzu da hatırlatmak isterim. Oyundaki genel amacımız, etrafta bulunan dinozorları bir park içerisinde toplayıp, bir yandan onlara iyi bakarken bir yandan da ziyaretçilerimize güvenli bir ortam sağlamak. (İnsanlık ve hayvanat bahçesi draması...)

Oyunumuzun ana ekranında karşımıza birçok farklı mod çıkıyor. Bunlar arasında Campaign Mode, Challenge Mode, Sandbox Mode ve seriye yeni eklenen Chaos Theory Mode bulunuyor. Campaign zaten adından da anlaşılabilirceği üzere birçok görevin üst üste geldiği, adım adım ilerlediğimiz keyifli bir mod. Challenge'da ise dört farklı zorluk seviyesinde, birbirinden rahatsız edici kısıtlamalarla ilerlemeye çalışıyoruz. Sandbox modu ise beni benden alan, oyuncuya ne isterse yapabileceğini sunan, ucu bucağı olmayan bir harita ile karşımıza çıkıyor. İkinci oyun ile birlikte seriye eklenen Chaos Theory mode ise Jurassic Park filmlerinde bulunan kritik olayları yaşamamıza imkan sunan bir içerik sunuyor.

Size tavsiyem pek tabii Campaign modu ile oyuna başlamanız. Zaten girer girmez karşımıza bir tutorial deneyimi çıkıyor. Bu esnada oyunun temellerini net bir şekilde öğreniyoruz. Peki nedir bunlar? Öncelikle haritanın etrafında bulunan dinozorları yakalamamız gerekiyor. Bunun için de Ranger ekibimizin olması şart. Gerekli binada bulunan helikopter ve pusula yardımı ile avlanabilecek (Bence bu avlamaktır.) dinozorları bulup, kendilerini bayıltmak suretiyle parkımıza taşınmasını sağlıyoruz. Bayılma aşamasında helikopterimizi manuel olarak kullanıyor ve akabinde FPS kamerasına geçip bayılıcı silah ile ateş ederek dinozorları bayılıyoruz. Orta seviye bir dinozor iki mermi ile bayılıyor. Akabindeyse taşıma helikopterini çağırıp dinozorun taşınacağı noktayı seçerek işlemimizi tamamlıyoruz. Yani hemen hemen her şeyi manuel olarak yapabiliyoruz. Bir yandan park ile ilgilenmemiz gerektiği için





oyunda "pause" sistemi yer alıyor. Bu sayede bir noktadan diğerine rahatça ilerleyebiliyoruz. Ele geçirdiğimiz dinazorlar pek tabii öylece durmuyorlar. Bu arkadaşların bir şekilde mutlu edilmesi şart aksi halde kısa sürede kaçmaya çalışacaklar... Mutluluklarını ölçmek için de öncelikle kendilerini yakinen incelememiz ve onları neyin mutlu edip etmediğini öğrenmemiz gerekiyor. Misal, kimileri daha kayalık alanlarda mutlu oluyorken, kimileri daha sulak arazilerde mutlu oluyorlar. Pek tabii bir de karınlarını doymamamız şart. Dinozorların mutluluk seviyelerini takip etmek oyundaki en önemli işlerimizden bir tanesi... Bu arada hatırlatmakta fayda var, bu arkadaşları olabildiğince kendi türleri ile bir arada tutmak gerekiyor. Tabii biz tüm bu işlerle uğraşırken bir yandan da mekanımıza ziyaretçiler gelmeye başlıyor. Yeni oyun ile birlikte ziyaretçilerimiz konusunda da farklılıklar sunulmuş. Bu arkadaşlar General, Adventure, Nature ve Luxury olarak dört kategoriye ayrılıyor. Yani anlayacağınız dört farklı başlık için de bir şeyler yapmamız gerekiyor. Aslında dinozor çeşitliliğini arttırdıkça gelen ziyaretçi miktar ve çeşidinde de gözle görülür bir değişim oluyor. Oyun bu açıdan kendisini ziyadesiyle tamamılıyor diyebilirim.

Yeni katılanlar

Chaos Theory Mode ve yeni ziyaretçi ekollerinin haricinde pek tabii yeni dinozorlar olmadan olmazdı en sevdiğim okur. Oyun an itibariyle 75 farklı dinozora ev sahipliği yapıyor ve anladığım kadarı ile DLC paketleri ile çeşitler artacak. Tyrannosaurus, Triceratops ve Brachiosaurus gibi bildiğimiz modellerin yanı sıra Amargasaurus ve Coelophysis gibi yeni model dinozorlar da oyunda yerini almış. Ha bu arada, özellikle filmleri izleyenlerin heyecanla bekledikleri Pteranodon, Dimorphodon ve Mosasaurus gibi arkadaşlar da ikinci oyunda bizlerle. Bu, aynı zamanda ikinci oyunun su konusuna ne kadar eğildiğinin de bir göstergesi.

Evet, birçok eski yeni dinozor aramıza katıldı ama bu arkadaşlar ne yaparlar? Hah, ilk oyun incelememde biraz sıkıntılı olduğunu düşündüğüm hayvan davranışları, ikinci oyun ile büyük ölçüde düzenlenmiş diyebilirim. Bir kere alanlarını kısa sürede tanımaya çalışıyorlar ve akabinde bu alanı "kendilerinin" ilan ediyorlar. Bu bölgede "sevmediği" bir tür ile karşılaştığında da kısa sürede saldırıya geçebiliyorlar... Kendileri hakkında bir diğer gelişme de animasyonları! İlk oyuna göre çok daha fazla ve yumuşak geçişleri olan

animasyonları sayesinde birçok detaylarını görebiliyor olmak harika bir deneyim sunmuş. Bir diğer ilginç gelişme de Velociraptor gibi sürüler halinde avlanan dinozorların avlarının da köşe bucak kaçabiliyor olması. Yani vahşi yaşam tarafında da gözle görülür değişimler söz konusu. Şehir planlama tarafındaysa oyuna eklenen "Scientist" yani bilim insanları sayesinde birçok modifikasyon ve kendilerine özel görev yapabiliyoruz. Bu arkadaşların birçok alanda bilgileri bulunabiliyor ve zamanla gelişiyor. Kendilerini gönderdiğimiz görevlerden belirli bir tur sonunda dinozor ya da farklı bonuslarla dönebiliyorlar. Nitekim üzerlerine fazla iş yüklediğimizde, işi bırakıp, olaysız dağılmaları da söz konusu.

Oyun hakkında olumsuz yazabileceğim en önemli nokta, ikinci bir oyundan ziyade büyük bir DLC gibi kalmış olması diyebilirim. Yani yenilikler pek tabii var ama bence "2" olmak için yeterli değil. Ayrıca ilk oyuna göre çok ama çok kolay hale getirilmiş. Hatta biraz ciddi başladım, bir baktım para akıyor. Görevlere gidem dedim, hepsini sıkıntısız yapıyorum... Bir de dinozorlara sürekli bir şey oluyor ve oyunun ana mekaniği can sıkıcı bir döngüye giriyor. Helikopter yolla, bayılt, getir, iyileştir ve bunu defalarca yeni baştan yap. Yani oyunun tycoon kısmı ne yazık ki çok zayıf kalmış. Açıkçası bu tarafı farklı mikro ve makro yapılarla geliştirilirse inanılmaz bir oyun deneyimi sunacağına şüphe yok. Umarım üçüncü oyun gelir ve tüm bu argümanlarımı yok eder.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Detaylı oyun yapısı. Onlarca farklı dinozor

EKSİ İkinci oyun için yetersiz yenilik. Sürekli aynı döngü içine sıkışmak



Yapım: Airship Syndicate **Dağıtım:** Riot Forge **Tür:** JRPG **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web:** uinedking.com

Ruined King: A League of Legends Story

Illaoi, Braum ve bir Miss Fortune bara giderler...

Bundan kaç yıl önceydi hatırlamıyorum ama Kickstarter'da dolaşıyordum ve yardım dilenen yapımcılardan birinin projesi görselleriyle ilgimi çekmişti. Firmanın ismi Airship Syndicate idi ve ünlü bir çizgi roman sanatçısı olan Joe Madureira tarafından kurulmuştu. Oyunun ismi Battle Chasers: Nightwar'du ve neredeyse hedeflediği paraya ulaşacak iken ben de 10\$ - 15\$ gibi bir meblağ ödeyerek vagona katılmıştım. Battle Chaser savaş anlarını klasik JRPG tadında hazırlamış, görselleri çok iyi ve eğlenceli bir oyundu. Lakin bitirememiştim. Bunları anlatıyorum çünkü Ruined King aynı firmanın ufak tefek değişikliklerle çıkardığı, benzer formatta bir oyun. Sıkılmadan okuyun, benimle kalın. Bitirememen sebebiydi; evet oyun eğlenceliydi ama bir noktadan sonra hikâyede ilerlemem için karşıma çıkan yaratıklar yutabileceğim lokmadan büyük oluyordu. Ben de onların seviyesine ulaşmak için haritadaki düşük seviyeli canavar gruplarını durmadan ve durmadan kesmek zorunda kalıyordum. İşin kötü yanı savaş anlarında hep aynı şeyleri yapmak giriştiğim bu uzun "grind" serüvenini eziyete çevirmişti. Bir noktadan sonra fenalık geçirip pes ettim ve oyunu bitiremeden bıraktım.

Riot'un atağı sürüyor

Ruined King'in Steam yorumlarını okurken çocukken ekmeği fazla kaçırılmış yorumcu-



ların söylediklerine takıldım. "Hey bu oyun Battle Chasers'ın aynısı" diyen arkadaşla oyunu kimin yaptığına baktın mı kardeşim diyesim geliyor. Ötesi, aksiyon kısmı JRPG oyunlarının hepsi böyle, zaten o yüzden Amerika'yı yeniden keşfetmelerini beklemek çok saçma olurdu.

Battle Chasers oynadıysanız bayağı bir benzeri olan Ruined King'i neden oynayasınız? Ben sizi bekletmeden hemen söyleyeyim; oyunun isminden de anlayacağınız gibi League of Legends hikâyesi olduğu için. Çünkü, Arcane'i beğenen arkadaşlarla konuşurken çoğunun beklentisi Runeterra dünyasının diğer bölgelerinin ne zaman animasyon olarak geleceğini bekliyor olduklarıydı. LoL evreni çok geniş ve kapsamlı arkadaşlar, atıyorum favori bölgeniz eğer Shurima ise bunun animasyonunu hiç görmeme durumunuz bile olabilir. Riot bunun yerine gerek çizgi filmler olsun gerekse başka oyunlar olsun dünyanın geri kalanının hikâyesini bize farklı ürünlerle sunacak diye düşünüyorum.

Ruined King, Viego'nun aşkı Isolde'yi Blessed Island'da hayata döndürmeye çalışırken nasıl lanetlendiğini gösterip güzel bir başlangıç yaparak başlıyor. Oyunun hikâyesi de harika görseller eşliğinde önce Bilgewater'da sonra Shadow Isles'da geçiyor. Battle Chasers'ın aksine oyuncuyu bunaltacak kadar üst üste savaşlara girmiyorsunuz, burası kesinlikle büyük bir artı. Ayrıca aldığınız yan görevlerle Bilgewater'ın adetlerini, insanların orada nasıl yaşadığı gibi ayrıntıları özenle hazırlanmış görseller eşliğinde öğreniyorsunuz. Takımınıza katacağınız Illaoi, Yauso, Ahri, Pyke, Miss Fortune ve Braum'u daha yakın tanıma şansımız oluyor.

Özellikle kamp kurarken karakterlerin birbirleriyle olan diyaloglarını okurken çok zevk aldım. Misal Braum'un köyünde ilacı olmayan bir hastalığa yakalanan çocuklara şifa bulmak için tek başına Shadow Isles'a gitmesi tam ona yakışan bir hareket, hele oradan sağ çıkması ayrı bir mucize. League tarihini fazla kurcalamayan biri

olarak en son Gankplank'ın yıllar önce çıkan ölüm haberini hatırlıyordum o kadar. Ruined King'de olayın detaylarını görmem kahramanların geçmişini öğrenmem için güzel bir fırsat oldu. Uzun lafın kısıası oyun Battle Chasers'a benzeyebilir fakat sadece hikâyesi bile Ruined King'i onu benzerinden fersah fersah farklı kılar.

Nasıl oynuyoruz?

Oynanış açısından -önceden de söylediğim gibi- Battle Chasers'ın aksine savaşlar eskisi kadar birbiri ardına tekrar etmiyor. Ama özünde BC'den savaş kısmı olarak bir farkı yok. Ne yazık ki RK'de de en fazla üç kişilik bir parti kurabiliyorsunuz. Bu gerçekten kötü çünkü Braum mutlaka tank olmalı, Illaoi off-tank ve healer rolünü paylaşmalı. Bu noktada değiştirebileceğiniz tek şey DPS'iniz, o konuda da bence Sarah Fortune'un eline diğer şampiyonlar su dökemediği için elde başka seçenek yok. BC'den farklı olarak, her savaşa başlarken rastgele gelen Wildcard'lar oyuna bir miktar strateji katarak o sıkıcı JRPG kafasından çıkmanızı sağlıyor.

Wildcard; eğer şampiyonunuz sıralamada o bölgeye gelirse Crit şansını alabilmesi, hasarını arttırabilmesini ya da hızını yükseltebilmesini sağlayan bir savaş alanı mekanığı. O bölge diyorum çünkü savaş alanındakilere ne zaman sıra geleceği ekranın altındaki üç şeritli mavi bir kolon gösteriyor. Wildcard dediğim şey (Poison Wildcard'dı diyelim ki en nefret ettiğim) bu kolon üzerinde hareket eden bir bölge. Eğer crit şansınızın artmasını istiyorsanız "Laning" yeteneklerinizi kullanarak karakteri o bölgenin içine sokmalısınız. Ama Poison geldiyse o alanın dışında kalmalı ve hasar almamalısınız. Wildcard olayı savaşları tekdüzelikten kurtaran, iyi bir ayrıntı olmuş. Karakterlere alabileceğiniz sayısız eşya, onları tekdüze olmaktan kurtarıırken savaşlarda daha dayanıklı olduklarını ve fazla hasar verdiklerini görmek oyuncuya o sahte başarısı hissini harika yediyor, böylece daha çok oynamak istiyorsunuz. Şampiyon-

ları geliştirmek için sadece eşyaları değil, rünlerini ve sağdan soldan bulduğunuz güçlendirme aparatlarıyla eşyalarını da güçlendirebiliyorsunuz. Veya şimdi adını hatırlayamadığım bir token'i tuttuğunuz balıklar karşılığında alabilir bunu silah ya da alternatif şampiyon kostümleri üzerinde kullanabilirsiniz.

Oyunda çok uzun süre geçirmeme rağmen halen bütün takımı toparlayamadım. Bu ay çok fazla yazım olduğu için bitirecek zamanı ne yazık ki ayıramadım ama halen sonlandırmak için oynuyorum. Uzun süre oynamama rağmen mesela Shadow Isles'a gidişimi çok ertelemiştim. Çünkü halen yapmak istediğim yan görevler vardı ve Bilgewater gerçekten çok ilgi çekici bir mekândı. Battle Chasers olsa bu zahmete hayatta girmezdim ama olay League of Legends tarihi ve şampiyonlarını içerince insan didik didik ederek, her bir diyalogu okuyarak oynamak istiyor.

Müzikler her zamanki gibi şahane (Arcade'in müziklerinden bahsedemeden yazıyı bitirmek zorunda kaldığım geldi şimdi aklıma, üzüldüm). "Dark Clouds on the Horizon" giriş için harika bir enstrümantal parça. Ayrıca RISE'in UNSECRET cover'ını da şimdiden Spotify "Riot Games Music" listeme ekledim, döne döne dinliyorum. Eğer siz de benim gibi sadece arkadaşlarınızla güzel muhabbet ede ede ARAM'a giriyorsanız, normal ve sıralı maç eziyetinden sıkıldıysanız Riot paçanızı o kadar kolay bırakacağına benzemiyor. League evrenini seviyorsanız Ruined King'i beğeneceğinizden kesinlikle eminim. Dünyayı tecrübe etmek için çok farklı bir atmosfer sunuyor ve görünen o ki Riot bununla yetinmeyecek. Daha dün Project L'le ilgili yeni videolar paylaşıldı. CONV/RGENCE oyun listesine eklendi, sürpriz şekilde Hextech Mayhem: A League of Legends Story RK ile aynı zamanda çıktı ve yapımların kalitesine baktığımda bunlardan hiç de şikâyetçi değilim. Riot beni League evreninde boğmaya devam edebilirsiniz.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Harika görseller, karakterlerin hayatlarını öğrenme şansı, müzikler ve geliştirilmiş savaş mekanikleri.

EKSİ Grupta sadece üç kişiyi bulundurulabilir ve kutuları açmanın bazen zor olması (evet bundan şikâyet ediyorum, ne var?).



Yapım: Raceward Studio Dağıtım: Bigben Interactive, Nacon Tür: Yarış Platform: PC, PS5, PS4, XS, XONE Web: rims-racing.com

RiMS Racing

Mekanikten anlamayan sürücü yarım sürücü müdür?

Evet, yarış pilotlarının topu topu üç kişilik pit ekibiyle motor kaputuna yumurta kırıp eklemek bandığı zamanlar farklı veya samimi gelebilir sizlere, günümüzde ise durum biraz daha farklı. Artık bir supersport motosiklet tasarlandığında, -son kullanıcıya ulaşmadan önce- uzun uzun testlerden geçiyor. Bir sorun yaşadığınızda da koca oğlanı kendi garajınıza çekip tamir etmeniz oldukça güç. Bu karmaşık mühendislik harikaları tıpkı yapılrken olduğu gibi, bakım sırasında da uzman bir ekibin çalışmasına ihtiyaç duyuyorlar artık. Peki, bu RiMS Racing'in yapımcısını durdurmuş mu, hayır?

Raceward Studio, RiMS Racing'i geliştirirken konuyu pist üstüyle sınırlı tutmamış. Bir motor sahibi olmanın ne olduğunu size iyice hissettirmek adına, onlarca farklı parçasını tek tek değiştirebildiğiniz (söylemesi kolay, evet), yarıştan sonra pörtleyen yerlerine bakım yapabildiğiniz, sarf malzemeleri üzerinde bütçe hesaplarına kafa yorduğunuz bir oyun yaratmak istemiş. Elbette daha önceki motosiklet yarışları oyunlarında da simülasyon öğeleri veya detaylı setuplar gördüğümüz oldu lakin buradaki durum çok daha farklı, buradaki sekiz motorun her biri yüzlerce farklı parçadan oluşan birer yapboz gibi. Kulağa Car Mechanic Simulator ile Tourist

Trophy'yi birleştirmek dahice gibi gelmiş olabilir ama durum, biraz karışık aslında.

Oyunda gerçek hayattan alınmış ve detaylıca modellenmiş sekiz farklı hız canavarı yer almakta. "Bu kadar mı?" dediğinizi duyar gibiyim, maalesef bu kadar. Oyuna başlarken hayli canımı sıkan bu durum, MV Agusta F4 RC ile saatler geçmeye başladıkça o kadar da göze batmamaya başladı. Bunun sebebi de oyunda pist üstünde geçirdiğiniz zamanın farklı aktivitelerle bölünüp duruyor olması. Haliyle, motoru adam etmekle o kadar çok zaman harcamış oluyorsunuz ki, başka motora bakmaya derman kalmıyor.

Uzun yarışlarda zamanı durdurup motorun yürür aksamının ne durumda olduğuna göz atmanız, yakıtı kontrol etmeniz ve tüm bunları yaparken de -rakipler asla hata yapmıyor- düşüp sağlam bir fark yememeniz gerekli. Yarış sonrası ise biraz dikkat dağıtmakta zira tüm bu motor kişiselleştirme işini çok keyifli bulduğumu söyleyemeyeceğim. Oyunda üç farklı teknoloji ağacı size daha az aşınma, daha ucuz parçalar gibi bonuslar kazandırırken, yarışta yıpranan sarf malzemelerini de (balata vs.) Car Mechanic Simulator'ı andıran, quick-time-eventler şeklinde düzenlenmiş mini oyunlarla

değiştirmeniz gerekiyor. Başlarda eğlenceli geldi evet, sonrasında biraz sıkıldım.

Pist üstünde işler nasıl? Öncelikle motorların direkt Supersport sınıfından olduğunu, bu ağır ve hantal makinelerle oyuna girdiğinizde bir afallayacağınızı hatırlatayım. Haliyle, başlarda Beginner seviyesinde takılmanızı şiddetle öneririm, sonra dilediğiniz zaman zorluğu arttırabilirsiniz. Grafikler gayet hoş, özellikle garaıda motor üzerindeki yansımalar biraz saçmalayabiliyor. Hava şartlarının oyuna etkisi yeterince belirgin, yağmurlu pistlerde sprey ve tutuş önemli seviyede etkileniyor ve DualSense kullanımı da son derece başarılı. Zeminde yaptığınız patinajı net olarak hissettiriyor oyun size.

Sadece, kaza yaptığınızda animasyonlar son derece kötü olmuş. Bir de bazı kerblerde hit detection sorunu var, olmayacak yerde motor havalanıp "helak olmuş bedeninizi piste çalabiliyor."

RiMS Racing kendi kitlesini daha hardcore belirlemiş bir oyun, buna lafım yok. Lakin, bu kitleyi başında tutabilmek konusunda da sıkıntılar yaşaması olası. Birincisi oyundaki motor ve pist azlığına burun kıvrıran çok olacaktır. İkincisi de pist üstünde değil ama pist dışında sizi çok yorması ve bir yerden sonra "ihale" gibi gelmesi. Bunun dışında gayet eli yüzü düzgün bir oyun olmuş RiMS Racing, 170 liralık fiyatı da fena sayılmaz. **♦ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı fizikler, DualSense kullanımı, isteyenler için bolca detay.

EKSİ Kaza animasyonları komik, optimizasyon sıkıntısı var, içerik kısıtlı, garaj işi çok angarya gelebilir.

Inscription

Deli dolu kabinleri severiz.

Loş bir kabindeyim, karşımda iki tane gözünden başka bir şey görmediğim bir karakter var. Bana kart uzatıyor, annemden tembihliyim, bedava bir şey vermez yabancılar. Bir kart çekiyorum, Kakım. Avcılar, sahada kurban yoksa gelmez diyor yabancı. Gözüm sağa doğru bakarken Sincap destesini görüyorum, bir Sincap koyuyorum önüme, Kakım kokusunu almış, hızlıca atlıyor elimden önümdeki tahtaya, artık bir Kakım var hizmetimde. Saldırmasıyla beraber solumdaki terazinin uzak tarafına bir tane diş düşüyor. Artık bir puan ilerideyim. Yabancı konuşuyor, "terazi kimin tarafında ağırsa, o kaybeder". Kurtlar geliyor. Bir değil iki kurban istiyorlar, daha fazla Sincap lazım, bir kart daha. Yabancı'nın Çakalı yaklaşıyor. Bir sincap daha. Kurt sahada. Bir diş, iki diş, üç diş...

Size Inscription'ın girişini anlattığım bu cümleyi, "ve sonra uyandım ve parkta elma topladığımız bu oyunu açtım" gibi neşeli bir şeye dönüştürmek isteyebilirdim. Açıkçası bundan emin de değilim. Inscription, sizi açılış ekranından itibaren, o kadar rahatsız ama ilginç bir konumda tutuyor ki, buna hayran kalmamak elde değil. Basit bir kart oyunu gibi görünen oyunumuz, yukarıda bahsettiğim Kakım'ın (bir tür gelincik) konuşabildiğini fark etmemiz ile farklı bir yola göz kırıyor.

Basitce anlatırsak, önümüzdeki boş bölmelere koyduğumuz kartlar ile karşı tarafa hasar vermeye çalıştığımız bir oyun Inscription. Ancak eğer künyeyi önceden

okuma huyunuz varsa bileceğiniz üzere, Daniel Mullins'in bir oyunu yapıp, oyun akışını bozmama gibi bir huyu yok. Burada da kartların üzerindeki alışlageldik hasar-can değerlerinin dışında, mühürler, türler ve özel eşyalar, sizin rutini sık sık kırmanıza sebep oluyor. Oyun, size bunları açılışta hap gibi verme derdinde değil. Sizin oyunu kavradığınıza emin olduğu noktalarda, bir yandan hikayesini devam ettirirken, bir yandan da "bak artık bu var" diye, adeta bir sihirbaz gibi numaralar yapıyor.

Oyunda takip ettiğimiz bir harita var, burada bir sonraki bölgemizi belirleyebileceğimiz çeşitli semboller var. Örnek olarak üzerinde kart olan semboller bize rastgele bir kart verirken, sırt çantası olan sembole giderseniz, maksimum eşya sayınız olan 3 rakamına ulaşana kadar size verilen eşyalardan seçim yapabiliyorsunuz. Oyunun en hoşuma giden yönlerinden biri de, bu tip bölümlerin tek senaryoya bağlı kalmaması, örnek olarak çantanız dolu ama yine de sırt çantası olan bir bölmeye mi gittiniz? Gölgelelerden bir kemirgen çıkarak adı Pack Rat (Rat = Fare, Pack aynı zamanda çantaya da verilen isim) olan bir kartı size uzatabiliyor. Veya bir tüccara gittiğinizde, eğer alacağı şeyden sizde yoksa, size alabilin diye yardım yapıp "bir daha elin boş gelme" diye fırça atabiliyor.

Takip etmeniz gereken canınız masada bulunan iki adet mum oluyor, bölüm sonu canavarlarında her halükârda bir cana düşüyorsunuz ve bölüm sonu canavarını ye-

nerseniz mumlarınız tekrar yanıyor. Haritalar her bölüm sonu canavarı sonunda farklı bir sahne ile yeniden oluşturuluyor. Eğer ölürseniz, elinizdeki kartların farklı değerleri ile kendi ölüm kartınızı oluşturuyorsunuz. Inscription'ın benzerlerinden en net ayrıldığı noktalardan biri de oturduğumuz yerin tek oyun alanımız olmaması. Harita her yere serildiğinde ayağa kalkabiliyor, hikâyeye hizmet de edebilen bir şekilde kabinin içinde saat, heykel, kafatası gibi çok sevimli (!) şeyleri kurcalayabiliyoruz.

Eğer olur da hikâyeyi çözerseniz, işin en üzücü kısmı ise burada başlıyor. Oyun Act'lerden oluşuyor ve Act 1 sonrası bir değişim geçiriyor. Temel mekanikler aynı olsa da oyunun sizi alan atmosferi bir anda başka bir şeye dönüşüyor. Bu aslında herkes için kötü bir durum değil, ancak çok daha fazla şey yapılabilecek gibi görünen bir potansiyelin harcadığını düşünüyorum. Sonuç olarak, Inscription kesinlikle bir hikaye/deneyim oyunu. Eğer daha önceki Daniel Mullins yapımlarını, Meta göndermelere sahip oyunları seviyorsanız, mutlaka denemelisiniz

◆ Mehmet Nalçakan

KARAR

ARTI Atmosfer müthiş. Act 1 oldukça keyifli. Oynanış beklenden uzun
EKSİ Tekrara düşebiliyor. Meta oyun yapısı herkese hitap etmeyebilir

85





Yapım: Owlcat Games **Dağıtım:** META Publishing, Owlcat Games **Tür:** RPG **Platform:** PC, Mac / PS4, XONE (1 Mart 2022) **Web:** wrath.owlgames.com

Pathfinder: Wrath of the Righteous

RPG açlığınız nihayet son bulacak. Doyana kadar oynayın!

Aslında Pathfinder: Wrath of the Righteous'u geçen ay yazacaktık ama bu aya sarktı. Ayrıca ismi çok uzun olduğu için yazı boyunca PWOTR diyeceğim. Baldur's Gate serisini çıktığı dönem bitirmiş yaşlı biri olarak Baldur's Gate III tamamen hazır olana kadar satın almak istemiyorum. Hatta Steam sayfasına bazen aşık aşık bakıyorum ve adam gibi bir fantastik RPG oynamayalı ne kadar uzun zaman oldu diye efkarlanıyorum. Bu yüzden PWOTR çıktığı zaman Kürşat'ın başının etini her gün yemiş olabilirim. Ama dediğim gibi Owlcat Games'in eli çok yavaş olduğu için ancak oynama fırsatı bulabildim.

Kingmaker'ın sonrası

Oyun, PWOTR Kingmaker'ın devamı lakin tamamen farklı bir senaryoyu içeriyor o yüzden ilk oyunun hikâyesini kabataslak bilmeniz size yetecektir. Dünya yüz yıl önce şeytan saldırısına uğruyor ve bizlerde halen sürmekte olan bu savaşta bertaraf etmek için grubumuzla uzun bir maceraya girişiyoruz.

PWOTR aklınızın sınırlarını zorlayacak kadar detaylı bir oyun. Klasik D&D kurallarına benzeyen yapıyla aslında Pathfinder masa-

üstü oyununa sadık kalmış. Şöyle söyleyeyim PWOTR'de 25 sınıf ve 5 adet alt sınıf, 15 prestij sınıfı ve 12 tane ırk var. Ayrıca yeni eklenen "Mythic Paths" sayesinde karakterinizi daha da özelleştirebiliyorsunuz. Bir nevi elite sınıf gibi düşünün, böylece başka yol arkadaşlarına sahip olma, bazı büyülere ya da yeteneklere doğrudan başışık olmanız gibi. Sonucunda bir Undead Lich ya da Prankster oynatabilme şansınız var. Karakterinizi yaratma menüsünde en azından bir saat harcayacağınızın garantisini veriyorum. Keza sadece nasıl görüneceğiniz değil, alignmentınızdan tutun, sınıfınıza ve seçeceğinize yeteneklere kadar aşırı derece derin bir seçenek yelpazesi mevcut.

Oyunun en başında alacağınız kararlar hikâye boyunca peşinizi bırakmıyor. Hatta ileride yaptığınız şeylerin bazılarında pişmanlık duyup "Ben oyunu bir daha oynayayım ve bu sefer başka bir karar alayım" derken bulabilirsiniz. PWOTR'nin detay kısmı sadece karakter yaratım menüsüyle kısıtlı değil. Aldığımız görevler de dallanıp, budaklanmış durumda. Dört çeşit görevimiz var; Main Quest, Side Quest, Mythic Quest ve Crusader Quest. Main Quest isminden de anlayacağınız gibi ana hikâyenin

şekillendiği asıl görevimiz. Side Quest'ler ağırlıklı olarak yanımıza aldığımız grup arkadaşlarımızı daha yakından tanımamıza yarayan, bize para ve yeni eşyalar kazandıran asıl kazanç kapımız. Mythic Quest, Mythic özelliklerimizi açtığımız görev kolu, nihayetinde oyunun kahramanı biziz. Crusader Quest ise bölgelerin kontrolünü elinde tutmamız için oynadığımız Heroes of Might & Magic tarzı stratejik kısmın bir parçası ki onu ileride anlatacağım. Hazır yeri gelmişken karakter seslendirmelerinin çok iyi olduğunu ve Side Quest'lerde grup üyeleri birbiriyle konuşurken hızla tıklayıp geçmek yerine oturup nasıl atıştıklarını ya da hayatlarına dair hikâyelerini okurken kendimi buldum.

Detayın detayına yolculuk

Kingmaker'ın aksine bu oyunda kamera açısını istediğimiz gibi çevirebiliyoruz bu savaşlarda gerçekten çok işe yarayan bir değişiklik olmuş. Savaşlarsa tamamen sizin tercihinize göre sıra tabanlı ya da gerçek zamanlı olarak ikiye ayrılıyor. Bir RPG oyunu oynadığım için ben sıra tabanlısını tercih ettim. Büyü ve yetenek çeşitliliği ve yetenek çeşidi çok fazla olduğu için savaşın kontrolünün sizin elinizde olması lazım çünkü bazen içeceğimiz



bir iksir bile her şeyin gidişatını değiştirebiliyor. Ama Baldur's Gate havasını yakalamak istiyorsanız siz gerçek zamanlı halini oynamak isteyebilirsiniz. Lakin bu durumda bazen savaşı kontrol etmek gerçekten zorlaşıyor, en azından benim için öyle oldu. Bir noktada çok zorlandıysanız oyunun zorluk seviyesini istediğini an değiştirebilirsiniz. Aynı şekilde ne kadar kritik hasar alacağınız gibi detayları da kolaylaştırabiliyorsunuz. Ben hep normal seviyede oynadım ve beceremediğim yerleri tekrar yükleyerek denemeye devam ettim. Ne bileyim kritik hasarını azaltmak biraz hile yapmak gibi diye düşünüyorum.

Oyuna farklı bir stratejik hava katsın diye Crusade modu diye bir şey eklemişler. Burada haritayı tepeden görüyor ve birliklerini şehirden şehre yollayarak saldıran şeytan birliklerini durdurmaya çalışıyorsunuz böylece o alandaki hâkimiyetinizi korumuş oluyorsunuz. Farklı sınıflardan ve farklı ırklardan toplayacağınız orduyu aynı Heroes of Might & Magic gibi bir tepeden görünen savaş alanında satranç oynar gibi yönetiyorsunuz. Doğrusunu söylememi isterseniz her ne kadar harika bir fikir gibi gözükse bile ben grubumla maceraya devam etmek isterken böyle bir detayla uğraşmak istemedim. Ayarlara baktım ve Crusade Modunu otomatik olarak oynaması üzere bilgisayara devredebildiğimi gördüm. Ayrıca ne gördüm? Bilgisayara bıraktığımda geri zekalı yapay zekası yüzünden paso savaş kaybettiğimi fark ettim. Yani böyle söyleyeyim seve seve Crusade Modu oynamak zorundasınız. Keşke bunu bilgisayara devretmek yerine doğrudan komple

iptal etme seçeneği koysalarmış. İlk oyunun aksine WOTR'da çoklu oyuncu seçeneği olmaması bariz bir eksiklik değil bence çünkü bu tür oyunları arkadaşlarınızla oynarken genelde hep bir anlaşmazlık çıkıyor. Dedğim gibi oyunun en büyük artısı görevleri ve hikâyesi. Eğer oynadığınız oyunda yönettiğiniz karakterlere bağlanan ve onlar gibi hisseden bir RP hayranıysanız PWOTR sizi iliklerinize kadar tatmin edecek, zevkten titreyeceksiniz. Görevler hiç de kısa değil ve aldığınız kararlara göre farklı yönlere doğru evrilip duruyorlar. Hoşuma gitmeyen bir nokta eğer kötü şeyler yapıyorsanız partinizin ne olursa olsun size sadık kalması. Yaramazlık sınırlarını biraz aştığınızda Arue sadece sizi terk edeceğini söylüyor o kadar. Bunun dışında bebekleri yaratıklara feda etsem de, Succubus'larla yatıp kalksam da (ki bu bir meleklerin şeytanlara karşı savaşı ve dünyayı şeytanlardan kurtarmaya çalışıyoruz) kraliçeyi gözlerinin önünde öldürsem de yol arkadaşlarım hep aynı partiye oy veren seçmen gibi ne olursa olsun yanımda durup bana alkış tuttular. Hikâyesine ve alınan kararların derinliğine bu kadar önem verilmiş bir oyunda yol arkadaşlarımla alignmentına göre bana zorluk çıkarmalarını beklerdim. Ya da madem yaptıklarımı kabul ediyorsunuz sizde benim gibi gaddar davranmaya başlayın...

Son sözler

Menülerin çok karışık olması ve doğru düzgün bir eğitim (tutorial) bölümü olmaması da eksiklerden biri denilebilir. Çok şık hazırlanmış olmasına rağmen menü seçenekleri içinde

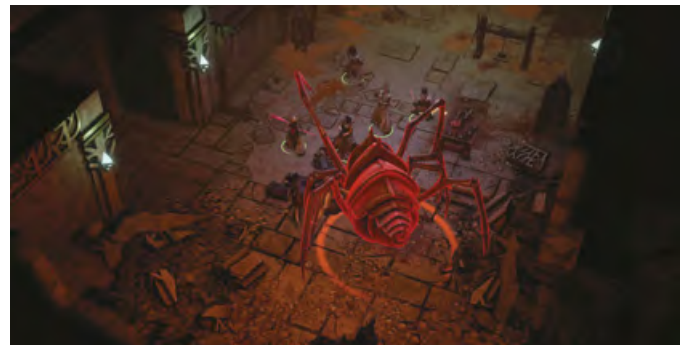
neredeyse kayboldum denilebilir. Eğitim bölümü olmaması bazen hangi yaratıklarla savaşırken neden hasar yiyeceğini bilemememizle alakalı. Eminim halen masaüstü FRP oynayanlar bu konuda zorluk yaşamayacaktır (zaten oyunun sistemi D&D'ye çok benziyor) lakin benim gibi bu işi yıllar yıllar önce bırakanlar hangi düşmanın neyle öleceğini deneme yanılma yani save/load eziyetini çeke çeke öğreniyorlar. Lafı artık toparlamak gerekirse PWTOR özellikle evimize kapanacağımız şu kış aylarında hikâyesine bizi tatmin edecek ve oynaması süresi uzun çok iyi bir yapım. Baldur's Gate III'ü beklerken antrenman yapmak için en iyi seçenek. Yazıda bahsetmedim ama hazır kapanışını yaparken değineyim grafikler ve ses efektleri de gayet iyi. Kısacası hikâye ve görsellik olarak sizi gayet tatmin edecek bir oyun. Steam fiyatı şu an indirimli haliyle 194 TL biraz can yakan cinsten ama yeni dolar kur farkının yansımamış etiketi bu. Eğer Steam kur farkında değişikliğe giderse Allah hepimizin yardımcı olsun artık Indie oyunları bile zor alırız. ♦ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Aşırı derecede detaya girişmeleri ve bunu gayet iyi kotarmaları. Şahane görseller

EKSİ Crusade modunun sıkıcı olması, karakterlerin bizim kararlarımıza pek tepki göstermemesi.

85





Yapım: Icelake Studios **Dağıtım:** Paradox Interactive **Tür:** Strateji **Platform:** PC, PS4, XONE, Switch **Web:** www.survivingtheaftermath.com

Surviving the Aftermath

Durumlar kötü, felaket bir kez daha kapımızda!

Felaket sonrası dünya senaryoları her daim dikkat çekmiştir. Bugüne kadar konu ile alakalı onlarca film ve oyun üretildi. Post Apokaliptik olarak adlandırılan bu temada, genelde dünyanın başına bir işler gelmiştir ve geriye kalanlar olarak bir şekilde hayatta kalmaya çalıştığımız, yeni bir dünya deneyimi karşımıza çıkar. Adından da anlaşılabilirce üzere Surviving the Aftermath de bizi tam olarak böyle bir düzeni kurmaya itiyor. Elde avuçta olan az insan ve kaynak ile ne kadar ileri gidebilirsiniz? Hatırlarsanız geçtiğimiz kış aylarında sizler için bu oyuna fazlasıyla yakından bir bakış atmıştım. Oyuna girdiğim gibi kitlenip, 30 saat kadar içine hapis olduğum Surviving the Aftermath, nihayet tam teşekküllü şekilde piyasaya çıktı. Eski kayıtlarımı oynamama imkan sunmuyor oluşu baya canımı sıkmış olsa da sıfırdan neden şehir kurmayayım ki diye düşünerek sıvıdım kolları, daldım oyuna! Oyuna girdiğimiz anda Challenge, Catastrophes, Environment, Survivors, Ideology, Specialist ve Visual isimli seçenekleri tek tek gezerek nasıl bir zorluk seviyesine dalacağımızı seçiyoruz. Bu bağlamda kolay, normal ve zor gibi genel geçer başlıklar yerine böylesine detaylı bir sistem kullanılması eminim sizleri de memnun edecektir.

Oyunumuzda birbirinden farklı materyaller söz konusu ve bunlara bir şekilde zaman içerisinde ulaşmamız gerekiyor. Oyunun henüz başında etraftaki kalıntıları toplayarak malzeme elde edebiliyorken, zamanla makineleşmeye doğru ilerliyoruz. İlk hedefimiz bizi dış dünya ile ayıran ana kapımızı inşa etmek. Kapımızı yaptığımız anda, oyunun başında tarafımıza sunulan iki Specialist arkadaşı da dünya haritasına gönderebiliyoruz. Bu harita içerisinde birçok düşman ile karşılaştığımız gibi, aynı zamanda yağmalanacak bolca eşyaya da ulaşabiliyoruz. Hal böyle olunca specialistlerin önemi büyük ölçüde artıyor. Kimileri savaş konusunda

daha iyi, kimileri de yağmacı. Ayrıca bu harita üzerinde araç ile de ilerleme imkanımız var. Başta etraftan bulacağımız, akabinde de üretebileceğimiz araçlar ile devasa harita üzerinde hızlı hareketler yapmak mümkün hale geliyor. Şehir tarafındaysa hem içeriden hem de dışarıdan gelen tehlikeler mevcut. Dışarıdan gelen tehlikeler, zaman zaman beliren sığınmacılar oluyor. Kabul ettiğiniz zaman bir anda saldırgan hale dönüşüp içeride ufak kaoslar yaratabiliyorlar. Ayrıca ana kapımız yeterince kuvvetli değilse mafya gibi kapıya dayanıp haraç isteyen tipler de olabiliyor. İçerideki en büyük tehdit ise "kirlenme" ve beraberinde getirdiği hastalıklar. Kirlenmeyi temizlemek için yapabileceğimiz bina biraz geç ortaya çıksa da size tavsiyem hızlıca kendisine ulaşmanız olacaktır.

Bir diğer iç tehlike de katastrofik olaylar! Elektriklerin gitmesi, meteor yağması, aşırı sıcaklar ile kuraklığın gelmesi gibi nice fantastik sıkıntı ile yüzleşmeye hazır olun derim. Oyunun erken erişim versiyonuna göre en önemli değişimi şüphesiz yapay zeka olmuş. Specialistler haricinde kontrol edemediğimiz yerleşimcilerimiz, artık atadığımız

görevlere daha hızlı şekilde koşabiliyorlar. En önemlisi döşediğimiz yolları yapıyorlar artık! Oyunun en büyük sıkıntısı ile yine erken erişim ile aynı; bir süre sonra yapılacak şeylerin bitmesi. Yani başlangıç ve takip eden birkaç saati atlatabilirseniz, akabinde yok olmak imkansız gibi bir şey. Temelde tek yaptığınızı kirlenmeyi durdurmak ve yolunuza devam etmek. Açıkçası teknoloji ağacının sadece düzenlenmesini değil, oyunu daha farklı noktalara taşıyacak farklı geliştirmeleri bünyesinde barındırmasını isterdim. Aslında tema ve oyun modeli beni kendisine çekmeyi başardı ama kesinlikle çok daha fazla içeriği beraberinde getirmesi gerekiyordu.

◆Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Tema ustalıklı işlenmiş. Birçok farklı bina ve oyuna etkileri

EKSİ Tekdüze oyun yapısı. Bir noktadan sonra kendisini tekrarlaması

70





Yapım Witch Beam Dağıtım Humble Games Tür Bulmaca Platform PC, XONE, Switch Web www.unpackinggame.com

Unpacking

Yeni evler, yeni eşyalar, yeni anılar...

Taşınmayı sever misiniz? Yeni eve, yeni anılara geçiş anlamında eğlenceli ve güzeldir. Tabii o toplanma, taşıma, yerleşme aşamalarının çok yorucu olduğuna da hemfikiriz, değil mi?

Çocukluğunuzdan beri sahip olduğunuz bir eşyayı, her yeni eve taşıdığınızda götürmek istemeniz ya da bazılarında vazgeçmeniz gerekliliği gibi duygusal anlar da eşlik eder bu taşınma eyleminde.

Unpacking de tam olarak bu hissi veren şirin bir oyun. Müziklerini BAFTA ödüllü Jeff Van Dyck'in yaptığı Unpacking, 1997 yılında, bir çocuğun odasında başlıyor. Üniversiteyi kazandığında kaldığı yurt odası, birkaç arkadaşıyla birlikte yaşadığı evlere ve en sonunda da kendi çocuğu olacağı zamana kadar hayat hikâyesine eşlik ediyoruz. İlk odada altında çalışma masası olan bir ranza, raflar ve ufak bir dolap var ve içinde oyuncaklarıyla kitapları olan sadece üç koli var. Kutulardan eşyaları çıkarıp yerleştirmeye başlıyoruz. Kutuya tıkladığımızda içinden ne çıkacağını bilemiyoruz. Daha büyük evlere geçtiğimizde, yatak odasında olan kutudan banyo ya da mutfak eşyası çıkabiliyor.

Karakterimizin yaşı ilerledikçe iki banyolu, büyük mutfak, yemek odası, giyinme odası, ofisi olan daha büyük evlere taşındığı için eşyalar ve kutular artıyor.

Unpacking hem görsel hem de hikâye anlamında çok basit bir oyun ama buna rağmen herhangi bir metin olmadan, eşyalarını yerleştirdiğimiz kişinin büyüdüğünü, karakterinin nasıl şekillendiğini size anlatıyor. Oyuncak toplamayı sevdiğini, sanat eğitimi aldığını, film izlemeyi ve oyun oynamayı sevdiğini anlıyoruz. Hangi ülkeye seyahat ettiyse artık, mesela Eiffel kulesi, İngiltere çift katlı otobüsü gibi, oraya özgü olan sembelleri biriktirmeyi sevdiği için, her sene nereye gittiğini anlayabiliyoruz. Cıvıv ve domuz biblolarını ilginç bir şekilde çok sevdiğini, her yeni evde cıvıvlerin arttığına şahit oluyoruz. Anılarına da sadık kalmayı seven biri olduğu için, her sene kenarı kırık diş fırçası kabını kullanmaya devam ettiğini görüyoruz. 1997'de odasında Troll bebek ve Tamagotchi oyuncaklarının olması, desktop bilgisayarı varken yıllar içinde dizüstü bilgisayara dönmesi gibi nostaljik nüanslara yer verilmesi oldukça eğlenceli. Kırmızı botlarını çok sevdiğini, yıllarca giy-

diğini, kıyafet tarzının büyüdüğüçe değiştiğini görmek de karakteri tanımamızda yardımcı oluyor. Oyunu oynarken kendi taşınmalarınızı da hatırlattığı için duygusal anlar yaşayabilirsiniz.

Unpacking, sadece yakınlaştıran uzaklaştırabileceğiniz tek bir bakış açısına sahip olan, oynanışı oldukça basit bir oyun. Odalarda olan kutuları açıp içinden çıkan eşyaları yerlerine yerleştirmek dışında her şeyin fotoğrafını çekebiliyorsunuz. 1997'de başlayan serüven 2018'de bitiyor ve toplam 8 bölümden oluşuyor. Her bölüm bittiğinde, yanlış yerleştirdiğiniz eşyaları size gösterip uyarıyor. Doğru yerleri bulduğunuzda, diğer seneye geçmeden, tüm odaların fotoğrafını çekip albüme ekleyebilirsiniz. Oyunu oynarken çok az eşyada zorlandım, genelde koyduğunuz yerler doğru oluyor. Unpacking'ı 3-4 saat gibi bir zamanda bitirdim ama başka evlere taşınma da bitmese diyerek oynadım. Gerçek hayatta sıkıcı olan bir eylemi, oyun halinde bulunca hem eğlenceli hem de rahatlatıcı bulmak da ters köşe oldu. Eşya yerleştirmekten hoşlanıyor ve huzur veren oyunları seviyorsanız Unpacking tam size göre olabilir.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Kolay oynanışa sahip olması, hikâyesi basit ama güzel, müzikleri rahatlatıcı

EKSİ Çok kısa sürüyor, odaları farklı açılarla görmek iyi olabilir





Yapım EA Vancouver Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia Web www.ea.com/games/nhl/nhl-22

NHL 22

Parke ve yeşil sahalardan sonra, şimdi de sıra buz pistlerinde

Her fırsatta spor oyunlarının benim için ne denli kıymetli olduğunu ve bu oyunların başında ne kadar uzun zaman geçirdiğimi dile getiriyorum. Bu sebeple, sonbahar aylarının benim için oldukça güzel geçtiğini -gönül rahatlığıyla- söyleyebilirim. Ne var ki artık sonbaharı, spor oyunlarının mevsimini geride bırakıyoruz. 2021'de karşımıza son çıkacak spor oyunlarından birisi de NHL 22.

Yeni nesil konsolların çıkışının bir hayli sancılı olduğu konusunda sanırım hemfikiriz. Tüm Dünya genelinde devam eden stok sorunları bir yana, yeni nesil oyunların da ciddi anlamda eksikliğini çekiyoruz. Spor oyunlarının pek çoğu geçtiğimiz sene çeşitli güncellemelerle yeni nesle merhaba demiş olsalar da NHL serisi yeni nesil güncellemesi almamıştı. NHL 22, serinin ilk yeni nesil oyunu olma özelliğini taşıyor. EA bu gecikmedeki temel suçlu olarak pandemiyi işaret ediyor olsa da kendi adıma sorumlunun EA'in tembelliği olduğunu düşünüyorum. Çünkü NHL 21, EA tarafından geliştirilen oyunlar arasında Ignite Engine kullanmaya devam eden tek yapımdı ve Frostbite ile geliştirilen tüm EA oyunları yeni nesil güncel-

lemesi aldı. Yani EA, daha erken davranıp diğer spor oyunları gibi NHL serisinde de Frostbite'a geçiş yapsaydı, buz hokeyi sevenlerin yeni nesil oyun için bir sene daha beklemesine ve beklentilerin boşu boşuna yükselmesine gerek kalmazdı. Boşu boşuna diyorum çünkü oyunun Frostbite ile hazırlandığını bilmesem, fark etmezdim bile. Ne grafikler ne de fizikler tarafında ciddi bir değişim yok. Oyuna yeni nesil demek içinse bin şahit gerek. Anlayacağınız NHL 22, yeni nesil ve yeni oyun motoru tarafında sınıfta kalıyor.

Spor oyunlarında benim için en önemli element oynanıştır ki genelde yazılarıma da oynanıştan bahsederek başlarım. Oyun motorundaki değişiklik kağıt üstünde oldukça önemli olsa da oynanışın ikinci planda kalmasının tek sebebi değil. Üzülerek söylüyorum ki NHL 22 oynanış tarafında "X-Factor" yetenekleri dışında köklü bir yenilik sunamıyor. Yalnızca özel oyuncuların sahip olduğu ve bu oyuncuların çeşitli özelliklerini üst düzeye taşıyan X-Factor yetenekleri ise gerek doğa üstü çekilen şutlar gerekse puck ile normalden hızlı hareket eden oyuncular nedeni ile oyunu simülasyondan, arcade tarafına yak-

laştırıyor. Ayrıca yapay zeka tarafında da hala ciddi sorunlar bulunuyor. Oyunla geçirdiğim süreçte yapay zekanın neredeyse hiç ceza yememiş olması oldukça rahatsız edici. Ayrıca yüksek zorluklarda da ne yapacağınızı önceden bilip elinizi kolunuzu bağılıyor. Yapay zekanın kesinlikle ayarı yok ve bu sebeple temelde oldukça keyifli olan Franchise ve Be a Pro gibi modlardan hızlıca sıkılmak işten bile değil.

Şu noktaya kadar oyunla ilgili hep olumsuz konuşmuş olsam da NHL 22'yi benim için kurtaran içerik, World of Chel ve HUT Rush oldu. Threes, ones, drop-in gibi çeşitli oyunları barındıran World of Chel ile karakterinizi geliştirebilir ve amatör ruhu barındıran buz hokeyi müsabakalarına adım atabilirsiniz. HUT Rush'ta ise yine amatör sporcular gibi çeşitli mekanlarda, farklı kurallarla müsabakalara katılabiliyorsunuz ancak bu sefer Ultimate Team takımınızı kullanarak. Rahatlatıcı ve eğlenceli bir havaya sahip HUT Rush oynayarak ayrıca UT takımınızı da güçlendirmeniz mümkün. Benim gibi UT formatını seven oyuncular için oyunun favori modu olacağı kesin.

NHL 22, yeni oyun motoru ve yeni nesle çıkan ilk NHL oyunu olması sebebiyle büyük umutlarla beklediğimiz bir yapımdı olsa da beklentilerin karşılığını vermeyi başaramıyor. Buz hokeyi aşığı bir oyuncu değilseniz EA Play ile ücretsiz sunulan NHL 21 oynamayı sürdürmeniz en makul tercih olacaktır. **◆ Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Mod çeşitliliği. Yeni oyun motoru
EKSİ Yenilikler yetersiz. Yapay zeka kötü.
Yeni nesil gibi gözüküyor





Yapım: Hero Concept **Dağıtım:** Hero Concept **Tür:** Beat 'Em Up **Platform:** PC, PS4, XONE, Switch **Web:** heroconcept.com/mayhem-brawler/

Mayhem Brawler

Doksanların arcade ruhuna selam olsun!

90'larda çocukluğunu yaşamış herkes için arcade salonları denince akla gelen ilk türlerden biridir Beat'em up. Final Fight, Cadillacs and Dinosaurs, Double Dragon gibi nadide örnekleri olan bu tür zamanında az jetonumu ve vaktimi yemedi benim de. Beat'em up'a olan tutkumdan dolayı Mayhem Brawler çıkışı yaptığı gibi oyunu incelemek için Kürşat Abi'nin başının etini yedim. O da beni kıramadı, ya da o kadar bunalttı ki kurtulmak için "tamam" dedi. Yerli geliştirici Hero Concept'in mutfağından çıkan Mayhem Brawler ilk bakışta bana Netflix'in Bright dizisinin evrenini anımsattı. Vampirler, kurt adamlar, büyücüler gibi çeşitli ırkların bir arada yaşadığı Mayhem City'de -doğal olarak polis gücünün de bu şekilde meta insanlardan oluştuğu- Stronghold isimli birimin üç oynanabilir karakterinden biri ile oyuna başlıyoruz. Hemen belirtmek gerekiyor ki isterseniz üç oyuncuya kadar co-op seçeneği de mevcut. Star, oyundaki çevik karakterimiz. Hızlı bir şekilde saldırı yapabilmesinin yanında, yerdeki ağır objeleri kaldıramayacak kadar da narin. Bunun yanında hikâyenin akışında çeşitli olayları ve yorumlarını sosyal medya üzerinden paylaşması ile oyunun evrenini bizim de öğrenmemizi sağlıyor. Star'ın sosyal medya üzerinden yaptığı paylaşımlara gelen cevaplarla oyunun adeta yaşayan bir dünyasının olduğunu da fark ediyorsunuz. Şahane bir detay. Yavaş ama güçlü Dolphin, ikinci oynanabilir karakter. Final Fight'taki Haggar'a fazlasıyla benzettiğim Dolphin, ağır hareket etmesinin yanında oldukça

sert vuruşlarıyla rakipleri için tam bir dert olabiliyor. Son olarak Trouble ise, oynanış açısından Dolphin ve Star'ın ortası, yani dengeli olan karakter. MB, artık klasikleşmiş "herkesi döv, kızı kurtar" formülünden kendini kurtarmış ve özgün bir hikâye yaratabilmiş. Oyunun üç farklı sonu bulunuyor ve oyun boyunca bölüm sonlarında yaptığınız tercihlerle farklı oyun sonlarına ulaşabiliyorsunuz. Her bir sona ulaşmanız yaklaşık 2-3 saatlik vaktinizi alıyor. Yani 9 saatlik bir sürede oyundaki bütün bölümleri ve bossları görmeniz mümkün. Oynanış tarafına baktığımızda türe bir yenilik olarak "durumlar" getirilmiş. Birkaç örnekle açıklamak gerekirse; yere düşen bir düşmanın kafasında yumruk simgesi görürseniz bu kalker kalkmaz size saldıracağı anlamına geliyor. Ya da üç tane ünlem görürseniz bu özel bir saldırıya hazırlanıyor demek. Anlayacağınız, durumlar sizi dikkatli oynamaya yöneltip bir strateji çizebilmenizi sağlıyor. Grafik yönünden de şahane bulduğum MB'nin müzik tercihleri de bir o kadar muhteşem. Rock müzik eşliğinde adam pataklamak, sizi havaya sokarak oyundan daha fazla keyif almanızı sağlıyor. Her bölümün kendine ait bir çizgi roman kapağının olması da cabası. Hero Concept, ortaya tam bir görsel şölen çıkartmış. Oyunda en çok dikkatimi çeken ise oyunun içerisine zekice serpiştirilmiş olan göndermeler. Birkaç örnek vermek gerekirse, oyunun bölümlerinden birinin adı "Who Watches The Watchmen?". Diğer bir örnek-

te ise bir köprüde karşılaştığınız düşman size, "You shall not pass!" diye haykırıyor. Oyunda birkaç eksik taraf da yok değil. Öncelikle oyunun zorluk gidişatında bir dengesizlik var. Daha zor olmasını umduğum bölümler veya bosslar bir önceki bölümden pek de farklı olamıyorlar. Ayrıca komboların da geliştirilmeye ihtiyacı var diyecektim ancak Hero Concept ilk büyük güncellemeyi çıkarmak üzere ve gördüğüm kadarıyla bu duruma dikkat etmişler. 32 TL'lik fiyat etiketiyle de gayet uygun olan yerli oyunumuzu denemenizi kesinlikle tavsiye ediyorum.

◆ Genlirwin

KARAR

ARTI Yaşayan bir dünya. Seçimlerle şekillenen özgün senaryo. Şahane grafikler, müzikler ve çizgi roman kapakları. Zekice göndermeler. Türkçe

EKSİ Zorluk seviyesinde dengesizlikler var. Komboların geliştirilmesi lazım

80



First Class Trouble

Bu oyun harbiden birinci sınıf dert!

Geçtiğimiz Nisan ayında erken erişime açılan First Class Trouble'ı dergimizde incelemiş ve beklentilerimizin olumlu yönde olduğunu bizzat kendim yazmıştım. Geçtiğimiz günlerdeki çıkışıyla yeniden karşısına oturdum ve neler olup bittiğini görmek için heyecanla oyuna başladım. Evet, biraz daha derli topluydu. Aksesuar olarak çeşitlilik gelmiş ve erken erişimde gördüğüm bazı ilginç buglar yok olmuştu. Fakat... Fall Guys oynayanlar bilir; hani sürekli size yapışip çekiştiren iğrenç tipler vardır. Tek hedefleri oyunu size zindan etmek olan. İşte bu arkadaşlar First Class Trouble oynamaya karar vermiş çünkü daha bismillah oyuna girer girmez çekiştirilip yere fırlatıldım! Önce oyunun bizlere sunduğu hikayesine kısaca değineyim; ISS Alitheia adlı uzay gemisindeyiz ve bu gemiye gerek ortamı gerekse müzikleri ile 1920'lerin atmosferi hakim. Gemide "Residents" denilen insan-cıklar ve "Personoids" denilen androidcikler bulunmakta. Günün birinde uzay gemisinin yapay zekası CAIN (Central Automated Intelligence Network) "yeter artık!" diyerek gemiyi ele geçirmenin planlarını yapıyor. Tabii ele geçirmenin içinde insanlardan kurtulma da var ve işte burada insan kılığındaki Personoidler devreye girmekte. Yani bir nevi Among Us gibi (zaten benim gözümde bu oyun Among Us 2.0) insanların arasında kötü niyetleri olan bir hain var. Yeri geldiğinde o haini bulmaya çalışıyor, yeri geldiğinde de bizzat hain android olup milleti uzay boşluğuna fırlatmaya çalışıyoruz. First Class Trouble'da Personoid olmak

bana soracak olursanız daha zevkli çünkü yapabileceklerinizin yelpazesi daha geniş. Diğer Personoidlerle iletişim kurabiliyor, kendinizi belirli bir süre görünmez kılabilir ve sabotaj yapıp insanları birbirine düşürebiliyorsunuz. Amaç ya tüm insanları yok etmek ya da CAIN'e zaman kazandırıp onun halletmesini sağlamak. Residents, yani yolcuların işi biraz daha zor. Onların amacı elbette uzay gemisini kurtarmak ve bilgi toplayarak kimin hain olduğunu bulmak. Akabinde Among Us'takine benzer bir toplantıda diğer oyuncularla tartışabilir ve aranızdaki robotu açığa çıkarabilirsiniz. Ya da demokrasinin canı cehenneme deyip herkesi sırayla yaratıcısına kavuşturabilirsiniz. Tabii başarabilirsiniz! FCT'da bir oyuna toplam altı karakter/oyuncu katılabilir. Tabii oyuna girmeden önce en az bir saat ne, nedir diye arayıp en güzel karakteri yaratmanın peşine düşebilirsiniz. Karakteri yaratmak kolay ama neyin nerede olduğunu bulmak biraz külfetli çünkü oyunda bir tutorial veya detaylı bir eğitim sistemi yok. Keza ufak tefek sistemsel sorunlar da (çökme, donma, tepki vermeme gibi) henüz çözülebilmiş değil. Gerçi oyun şu an 1.0 sürümü olarak lanse ediliyor. Yani kısa zamanda güncellenecektir. Asıl problem, oyuncu kitlesi. Mesela oyun beni rasgele bir odaya attı ve adamın biri "süüüüüüü" diye bağırınca (TV'nin sesi de açık) güzel bir karşılama oldu benim için. Lakayt tipler, saçma hareketler, mikrofonda şarkı söyleyenler, seni yere devirip üzerinde gezinip kahkaha çekenler... Kısacası sabır

şart. Adamakıllı bir odaya denk gelerseniz ki nadir bir durum, aslında zevkli bir oyun ve ödül olarak aldığınız paralarla karakterinize aksesuar basabilirsiniz. Fakat dediğim gibi oyundan keyif almanın önündeki en büyük engel şimdilik oyuncuların ta kendisi. Eğer fırsatınız varsa arkadaşlarınızla oynayın. Hem çok daha keyifli hem de şahane atmosferin tadını sonuna kadar çıkartabilirsiniz. Aksi halde durum birazcık vahim...

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Gelişmiş bir Among Us oyunu denilebilir. Planladığınızı yapabilecek bir odaya düşerseniz eğlenceli aslında **EKSİ** Oyuncu kitlesi çok toksik. Tutorial yok. Çeşitli hatalar söz konusu.

62



Yapım: Madmind Studio **Dağıtım:** Madmind Stdio **Tür:** Aksiyon **Platform:** PC **Web Sitesi:** madmind-studio.com

Succubus

Benim mi gözlerim dumanlı, yoksa oyunda mozaik mi var?

Dikkat! Bu oyun tamamen yetişkinlere yöneliktir çünkü içeriğinde aşırı şiddet, kan ve çıplaklık barındırmaktadır! Evet, sosyal mesajımızı da verdikten sonra diyebilirim ki Succubus, çıplak iblislerin cirit attığı bir Doom oyunu. Doom kalitesinde değil elbette ama hızlı ve fena olmayan mekanikleri ile şiddet severleri mutlu edecek cinsten bir yapım. Succubus'u sansürlü (mozaikli) ve sansürsüz olmak üzere iki şekilde oynayabiliyorsunuz. Tercihinizi sansürsüzden yana kullanmak istiyorsanız "Adult Only" eklentisini ayıriyeten indirmeniz gerekecek. Akabinde oyun içerisindedir sansürü kaldırarak her şeyi gözler önüne serebilirsiniz. Her şey derken de kast ettiğim gerçekten her şey. Yani kanı, şiddeti falan sansürlemiş oyun sanmayın. Arkadaşlar, oyunda kimsenin kıyafeti yok... Sanırım anlatan anladı. Bilmeyenler için Succubus'un bir iblis olduğunu belirteyim. Genelde erkeklere musallat olan Succubus, kadın kılıfına girdikten sonra biz garipleri baştan çıkarıp etkisi altına almayı amaçlar. Tam tersi, yani kadınlara musallat olanı ise Incubus'tur. Bu da benden size ek bilgi. Gelgelelim böyle mitolojik yaratıklara ev sahipliği yapan, hatta adını bile veren oyunda,

senaryo namına bir şey bulunmamakta. Aslında Succubus bile sayılmayacak karakterimiz (çünkü Succubus dediğim gibi işini "aşkla" halleder) diğer lordlar tarafından cehennemde geride bırakıldığı için intikam peşindedir ve insan – iblis fark etmeden katliam yolculuğuna girişmiştir. Hikaye bu kadar, olayımız oynanış. Oyun hemen her bölümünde size farklı büyüler ve silahlar vererek içeriği taze tutmaya çalışıyor. Üstelik tıpkı Doom'daki gibi "glory kill" benzeri bir sistem de var ve enerjisi azalmış düşmanlarınız üzerinde bir takım "deneysel" bitirici hareketler sergileyebilirsiniz. Oyun bölüm bölüm ilerliyor ve bölümler boyunca bir dizi düşmanları alt ederek yolunuza devam ediyorsunuz. Düşman çeşitliliği güzel. Lanetlenmiş insanlardan absürt cehennem yaratıklarına kadar kota bayağı bir geniş. Ayrıca içeriği daha da renklendirmek adına oyun size ekstra objektifler ve meydan okumalar sunuyor. Düşmanları belirli bir tarzda öldürmek veya yirmi tane "imp" öldürmek gibi basit şeyler. Boss dövüşlerine ise Succubus oyununda fazla yer verilmemiş ve açıkçası iyi de olmuş çünkü boss olmalarına karşın basit, kimin enerjisi önce bitecek tarzında standart dövüşler. Bu arada,

kendi Succubus'unuzu kendiniz kişiselleştirebileceğinizi biliyor muydunuz? Saç tarzından makyajına kadar ve... Diğer şeylere kadar (şu an WandaVision'daki Agatha gibi ağızım açık, göz kırpyorum) ayar çekebilirsiniz. Cehennem atmosferi iyi yansıtılsa da birbirine benzeyen bölümler bir süre sonra göz yorgunluğu gerçekleştiriyor ve sanki buraya da önce gelmişim hissi yaşattırıyor. Ayrıca bazı bug'larda gözümden kaçmadı değil. Düşmanların görünmez engellere takılması veya Succubus'unun saçının gözükmeyip kel kalması gibi! Oynanabilirliği etkileyen şeyler değil ama olmasa iyi olurmuş. Succubus, kanın gövdeyi götürdüğü ve ortalama beş saatte bitirebileceğiniz bir oyun. Şayet oynamaya karar verirsiniz sansürsüz versiyonunu oynayın çünkü sansürler bayağı bir dikkat dağıtıyor. Oyuna ilk başladığımda biraz sansürlü oynamıştım da her hareket, her düşman kocaman bir mozaik ile üstünüze geliyor ve saçma duruyor. Birkaç sahnede falan olsa anlarım da oyunun hemen her yerinde sansür? Kaldırın gitsin.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Silah çeşitliliği. Karakteri detayına kadar özelleştirme. Dövüşler eğlenceli ve dengeli

EKSİ Bazı ufak bug'lar. Boss dövüşleri daha yaratıcı olabilirdi.

75



Yapım: Choice Provisions **Dağıtım:** Riot Forge **Tür:** Platform **Platform:** PC, Switch **Web:** hextechmayhem.com

Hextech Mayhem: A League of Legends Story

Riot Merkezi: Hangi türde oyun projesi çıkarmamıştık?

Hextech'i biraz oynadım ama çoğunlukla kızım oynadı ve ben izledim. Öncelikle HM'nin çıkışı gerçekten sürpriz oldu. Ruined King'i beklerken Riot resmen bonus olarak araya sıkıştırdı diyebilirim. FPS'den dövüş oyunlarına farklı projeleri keşfeden firma sanırım "Neden platform da olmasın ki?" demiş ve HM için kolları sıvamış.

HM müziğin ritmine göre bölümleri hoplaya zıplaya geçmeye çalıştığınız bir platform oyunu. Böyle bir oyuna Ziggs'ten başka yakışacak şampiyon düşünüyor musunuz? Benim cevabım hayır. İlginç şekilde oyuncuya meydan okuyan HM, basit bir yapım olmasına rağmen müptelalık

yaratıyor. Hatta LoL oynamak için sıra bekleyen Twitch yayıncıları o arada rahatlıkla HM oynatabilirler diye düşünüyorum. Amacımız klavyenin abuk sabuk noktalarına özellikle konulan tuşlara zamanında basarak Ziggs'i hoplaya zıplata ve bazen bomba fırlatılarak bölüm sonuna taşımak. Yaptığınız her hareket müziğin ritmine uygun olduğu için kendinizi bir yandan kafa sallayıp bir yandan parmaklarınızı düğümlemeden bölümü geçmek için tuşlara basarken buluyorsunuz. Oyunun menüsü kendisi gibi sade; "Play" tuşuna basarak başlıyorsunuz, ESC'ye bastığınızda da "Quit" ve "Cancel" seçenekleriniz var, bu kadar.

Bazı oyuncuların yeni tuş ataması yapılmadığı için ağladığını gördüm ama zaten oyunun olayı bu, sen yan yana tuş atarsan bu eğlenceli platform bütün büyüsunü kaybeder. Bir nevi hile yapmak gibi... Eğlencelik, zaman öldürmek bir platform istiyorsanız müziğin ritmine kapılarak HM'yle gayet güzel zaman geçirebilirsiniz. Hatta benim gibi bir çocuğunuz varsa bu oyuna bayılacağını ve League zehrini erken yaşta ona zerk edeceğinizi bilin.

◆ Nurettin Tan

75

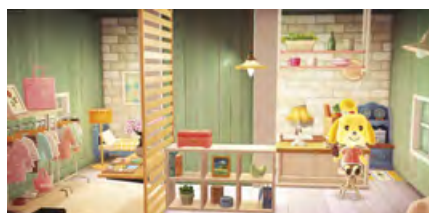
Yapımcı: Nintendo **Yayıncı:** Nintendo **Tür:** Simülasyon **Platform:** Switch **Web:** www.animal-crossing.com/new-horizons/happy-home-paradise/

Animal Crossing: New Horizons - Happy Home Paradise

Güzel güzel evler dizayn etme vakti!

Pandemi başladığından beri elimizden düşüremediğimiz Animal Crossing: New Horizons için ilk ücretli eklenti paketi sonunda çıktı. Geçtiğimiz süreçte denizde yüzmeye, deniz canlıları, tasarım iyileştirmeleri ve içerik konusunda bizi ne kadar mutlu etse de, -dönemsel etkinlikler de dahil- bir yerden sonra adada sıkışmış hissini yaşıyordunuz. Happy Home Paradise'la artık bu son buluyor ve bir mesleğimiz oluyor! Bir örnek The Sims'ten vereceğim; Sims'te kimisi karakterleri oynatmayı, aile genişlemeyi sever, kimisi de işin tasarım kısmına yoğunlaşır, evini, bahçesini dekore eder. Happy Home Paradise, AC:NH'nin tam da bu noktasına yoğunlaşıyor. Yıllardır oyunun tasarım kısmında ustalık eserleri yapmış oyuncuların sayısı öyle çok arttı ki, artık hepimizin bu hünerlerini konuşurma vakti geldi. Happy Home Paradise'ta diğer adalardan ev alanlar için tasarımcı olarak

işe giriyorsunuz ve onların aldıkları evleri, önceliklerini belirttiği tarzda hayal gücünüzle tasarlayıp teslim ediyorsunuz. İşe gitmek için iskeleden Orville'e "İşe gitmek istiyorum" dediğinizde diğer adadaki ofise gidip müşterileri tanışıyorsunuz ve öncelikli olarak



birkaç tane evden birini seçiyoruz. Üç kutucuk var, bunlar kendi belirttiği öncelikli eşyalarla doldurduğunuzda geri kalan tüm tasarım size ait! Bir timsah müşteri mantar temalı bir iç dekor istiyor olabilir, kitap kurdu bir arkadaş okuma köşesini şart koşabilir. Bunları sağladıkça yeni tasarımlar da açılıyor ve adanızda uygulayabiliyorsunuz.

Yeni eklenti paketi Happy Home Paradise, benim gibi bu tarz oyunların tasarım kısmını sevenler için mükemmel bir paket olmuş. Hem çok yaratıcı hissediyorsunuz hem de her gün yeni kişilerle tanışırken oyunun daha da sosyal bir hal aldığını görüyorsunuz. Ev tasarlama fikri sizin de hoşunuza gidiyorsa mutlaka edinin, seveceksiniz.

◆ Ayça Zaman

80



Yapım [namethemachine] x Arbitrarily Good Productions **Dağıtım** Epic Games **Tür** Macera **Platform** PC, PS5, Mac **Web** kida-mnesia.com

KID A MNESIA Exhibition

Favori albümlerinizin tınıları içinde hoş bir gezinti

Radiohead, 2000 ve 2001’de çıkan Kid A ve Amnesiac albümlerini geçtiğimiz aylarda, iki yeni şarkı da ekleyerek Kid A Mnesia ismiyle yayımladı. Yeni şarkılar için heyecanlanırken ilginç bir deneyim sunacaklarını belirttikleri Kid A Mnesia Exhibition’i duyurdular ve beklentim daha da arttı. Kid A Mnesia Exhibition’i basit bir şekilde anlatmak istersem, albümden şarkılar içeren bir Radiohead sergisi hatta deneyimi diyebiliriz. Başlangıçta “This is not a game, take your time” sözlerinden de bunu anlayabiliyoruz. Siyah beyaz bir ormanın içinde, kırmızı ışıklı kapıdan içeri girince ilginç

maceraya adımımızı atıyoruz. Işıklı yollardan, kara deliklerden yürüyerek giderken bir anda The National Anthem çalmaya başlıyor ve Radiohead’in dünyasında gezmeye başlıyorsunuz. Tek bir yol ya da bir şeyi çözmek gibi bir durumunuz yok. Oyunu kapatıp açtığınızda kendinizi bambaşka bir yerde bulabiliyorsunuz, ışıktan görünmeyen merdivenler daha görünür hale gelmiş olabiliyor. Bazen şeffaf, bazen de siyah çöp adam benzeri küçük yaratıklar yol kenarlarında duruyor, onların arasından geçerken derinden gelen Radiohead şarkısı insanın içini ürpertiyor. Bir odada yürürken

de renkler ya da ışıklar bir anda değişebiliyor, bu anlamda da benzersiz olduğunu düşünüyorum. Konsola değil de bilgisayara indiriyeniz kulaklıkla ve karanlıkta oynamanızı tavsiye edebilirim. Tamamen ücretsiz, PS5 ya da bilgisayarınıza indirebilirsiniz. Benim gibi Radiohead ve Thom Yorke hayranıysanız ya da mutlaka indirip bu deneyimi yaşamanız gerektiğini düşünüyorum.

◆ **Nevra İlhan**

95

Yapım: Alessandro Guzzo **Dağıtım:** Alessandro Guzzo **Tür:** Macera, Gerilim **Platform:** PC **Web:** www.guzzoproductions.com/the-alien-cube

The Alien Cube

Harika görseller eşliğinde bir yürüme simülasyonu

Öncelikle, The Alien Cube oynadığım en iyi oyunlardan birisi değil, lakin sadece tek bir kişinin elinden çıkmış bir oyun olduğu için kesinlikle övgüyü hak ediyor.

Oyunun Steam sayfasına girdiğinizde “hayatta kalma” ibaresini göreceksiniz. Lakin The Alien Cube hayatta kalma tarzında bir oyun değil, bir yürüme simülasyonu. Oyunun bazı yerlerinde bir noktadan bir noktaya kaçıyorsunuz ama bu zaten önceden programlanmış bir sahne. Dolayısıyla hayatta kalma kategorisine uymuyor. Oyunun grafikleri gayet güzel, bahsettiğim o Lovecraft havası iyi yansıtıyor ama hikayenin aktarımı maalesef iyi değil. Yani ürkütücü ve sağdan soldan seslerin geldiği bir

ortamda yapacağımız iş, kağıt parçaları ve günlükler toplayıp okumak mı olmalı? Etrafın tadını çıkaracağımıza, harika ışıklandırmaları izleyeceğimize didik didik kağıt toplayıp uzun uzun okuma seansları mı yapacağız şimdi? Bir de çoğu zaman iş görmeyen bulmacalar var. Bulmaca dediysem, jeneratör çalışmıyor hadi benzin bulalım tarzında bulmacalardan bahsediyorum. Görsellerin çok iyi olması oyuna bir takım olumsuzluklar da katmış çünkü aradığımız nesnelere arka plan içinde bazen kayboluyor. Oyunun bir diğer sıkıntılı noktası ise kontrolleri. Gereğinden fazla hantallar ve kontrollerde lag var. Bir düğmeyi aktif hale getirmek için klavyenize basıyorsunuz ve

sevgili karakterimiz normalden geç reaksiyon veriyor. The Alien Cube’un yegane aksiyon dolu anları kaçma sahneleri. Bazı yerlerde müzik hızlandı mı ve karakteriniz panikleyip ekran hafif bulanıklaştı mı derhal kaçmanız gerek. Kaçmanız gerek de nereye? Peşinizdekenden kurtulana kadar sağa sola...

Oyunu aşağı yukarı üç saatte bitirebilmeniz mümkün ve 32 TL gibi uygun bir fiyata sahip. Alınır şans verilebilir lakin Amnesia klasmanında bir oyun beklemeyin.

◆ **Olca Karasoy Moral**

60





Yapım: Smarto Club **Dağıtım:** Whitethorn Digital **Tür:** Macera **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web:** smarto.club

Teacup

Ormanda sıcak bir çay partisi düzenlemeye ne dersiniz?

Mini minnacık bir kurbağanın hikayesini anlatan Teacup, 1-2 saat iyi zaman geçirip oldukça basit bir hikayeye tanık olmak isteyen oyuncuları bekliyor. Görselliğine dikkatlice bakıldığında, sanki Paint'ten çıkma çizimleri bulunuyor ancak bunu oyunu küçümsemek için söylemiyorum. Oyunun çiziminin nasıl yapıldığına dair bilgi bulamasam da Paint ile yapıldıysa eğer, bu uygulama ile dahi yetenekli ellerde iyi bir oyun çıkabileceğinin en iyi kanıtlarından biri Teacup.

Teacup isimli çay tutkunu bir kurbağayı kontrol ettiğimiz oyunda, ertesi gün arkadaşlarımıza bir çay partisi düzenlememiz gerekiyor ama o da

ne? Çay partisi için gerekli olan çaylar ve diğer malzemeler mutfağımızda ne yazık ki mevcut değil. Bu durumda da iş başa düşüyor ve hayvanların yaşadığı, herkesin birbirini tanıdığı bir kasabada gerekli malzemeleri arıyoruz. Gerekli malzemelerin listesinin olduğu bir kitap zaman zaman malzemeleri bulmak için çeşitli ipuçları verse de gördüğümüz her karakter ile konuşmak malzemelerin nerede olduğunu öğrenmek için çok daha garanti bir yol. Malzemeleri kimden alacağımızı öğrendiğimiz zaman ise ilgili malzemeyi verecek hayvan dostumuza ufak bir işinde yardımcı oluyoruz. Bu işleri yapmak için ise mini oyunlara dahil oluyoruz.

Bu mini oyunların neredeyse tamamı son derece basit, ilk seferde tamamlayabileceğiniz hatta çocuklar için hazırlanan basit flash oyunlardan farksız diyebilirim. 1-2 tanesi ise biraz daha hafıza ve uğraş gerektiriyor ki onlar da oldukça kolay.

Teacup tatlı görselliği ve karakterleri ile hoş bir hikayenin içine dalabileceğiniz bir yapım. Başta da belirttiğim gibi oyun oldukça kısa ve 1-2 saatlik huzurdan fazlasını vadedmiyor.

◆ **Enes Özdemir**

78

Yapım: Wales Interactive **Dağıtım:** Wales Interactive **Tür:** Etkileşimli Film **Platform:** PC, PS4, XONE, Switch **Web:** www.walesinteractive.com/bloodshore

Bloodshore

Herkesin birbirini öldürdüğü bir Survivor oyunu gibi

Bloodshore'da olayımız Kill Stream. Peki nedir bu Kill Stream? İlk sezonlarında idam mahkumlarını adaya atıp ölümüne Battle Royal yapıyorlar ve kazanan büyük bir servete konuyor. Bu da çeşitli internet sitelerinden doğrudan halka sunulmakta. Gelgelelim konsept değişmiş, idam mahkumları dışında influencerlar, Youtube

yayıncıları, kickboxing ile uğraşanlar, ünlü modeller, kısacası gönüllü olan herkes yarışmaya katılıp büyük ödülün peşine düşebilmekte. Bizler de Kill Stream'in yeni sezonunda Nick Romeo adında yıldızı sönmüş eski bir çocuk oyuncuyu hayatta tutmaya çalışıyoruz.

Bloodshore'un konsepti ilk bakışta bir hayli dikkat çekici ve benim de tüm ilgimi çekmedi değil. Özellikle, TV'de yorumcuların tartışması, Kill Stream'i sunulması ve ortamın gerilmesi, yayının ahlaki yönden tartışılması gibi faktörler oyuna çok iyi bir hava katmış. Yani bir yandan oynuyor, bir yandan reality şov izliyormuş gibi olan bitene bakıyoruz. Keza oyunculuklar da hiç fena değil. Uçaktan düşme, kurşun yeme gibi sahneler buram buram "bütçe yetmedi" koksada da, genel itibarı ile hem kalabalık cast'ı, hem de çeşitli tiplerle ilgili Bloodshore içerik yönünden

gördüğüm en zengin FMV'lerden birisi. Bu kadar övdükten sonra sıra istemeyerek de olsa gömmeye geldi. Şaka bir yana, Bloodshore'un royal teması çok büyük potansiyele sahipken harcanıp gitmiş. Öncelikle oyuncu sayısı çok olsa da siz birbirlerini öldüren insanların bir adada hayatta kalmaya çalışmasını işliyorsanız bu sayı yine az. Bir diğer problem de şu; yaşlanın arkanıza ve hiçbir şey yapmayın. Oyunu yine bitirebilirsiniz. Bazı yerlerde yanlış bir seçim yaparsanız ölüyorsunuz ama Sihirli Annem misali "zaman geriye aksın" diyoruz (evet, izledim ne var?) ve son seçimden devam ediyoruz. Anlatmaya çalıştığım şu; daha fazla müdahil olmamız gerekirdi. Bloodshore kötü bir oyun değil ama çok çok daha iyisi de olabilir.

◆ **Rafet Kaan Moral**

74



Tür: Battle Royale **Platform:** iOS, Android **Ücret:** Ücretsiz

PUBG: New State

PUBG eğlencesinde yeni perde: Paraşütle 2051 yılına atlamak!



Battle Royale oyunları hayatımda çok yer kaplıyor diyemem. Ama PUBG'de yeni bir şeylerin haberini aldığım zaman, İŞLER DEĞİŞİR. PUBG: New State de beklendiği gibi fütüristik tarzıyla öne çıkan bir oyun olmuş. Mağazaları, silah özelleştirmeleri ve kalkanlar olmak üzere geleceğe merhaba demiş. Şimdi gelin NS'e biraz yakından bakalım.

2051 yılındayız ve haritadaki çoğu yapıların harap olduğunu görüyoruz. İlk göze çarpan şey, görsel olarak diğer Battle Royale türlerine kıyasla üstünlüğünün olduğu. Haritadaki tüm binalar ayrıntılı işlenmiş, renk bozulması yok. Zeminde zaman zaman pürüzlenmeler dikkatimi çekti fakat oyuna bir etkisinin olmadığını söyleyebilirim. Zamanla giderilecek bir sorun.

Oyuna ilk girdiğimizde bizi üç farklı mod karşılıyor. Erangel 2051, İstasyon ve Eğitim Alanı. İlk önce eğitim alanına bir göz atmanızı tavsiye ederim. Yeni gelişmeleri buradan deneyimleyebilirsiniz. Karakter seçme sayfasında görüyoruz ki, artık eldivenleri ücretsiz olarak alabiliyoruz.

Oyuncular için güzel haber! Kasa sistemi ise, üç kasa olarak çalışıyor. Ve burada eski versiyonlarda para birimi önemsiz iken, NW'de bu tamamen değişmiş. Oyunda verilen hediyeler gerçekten harika olduğu için artık, bol bol para biriktirin derim. Bunun yanında PUBG'nin PC sürümünde sunulan birçok kostüm de mobil tarafta NS'e geldi. Ve bunlar da envanterimize katılmak için bekliyor, tabii oyun içi para ile.



Gerçekçi bir oyun deneyimi için savaş mekaniği gözden geçirilmiş. Mesela duman içerisinde kaldığınızda, nişan alma yardımı devre dışı kalıyor. Böylelikle düşmanları vurmak zorlaşıyor. Gerisi bizim tecrübemize kalıyor. Silah sesleri de gerçekten iyi. Özellikle kulaklığınızla oynarken gerçeğe yakın bir hissiyat sağlıyor. Eski oyunda araba kapıları bize koruma sağlamazken, NS'de bu koşul kalkmış. Mesela arabamızla hareket halinde iken, araçtan inip mevzi olarak aracımızı kullanabiliyoruz. Oynarken en ilgimi çeken özelliğin Recruit system olduğunu söyleyebilirim. Bu iyileştirme sayesinde düşman unsurunu da dost unsuruna çevirebiliyoruz. Tabii

ki düşman unsurunu bunu kabul etmesi gerekiyor. Gerçekten ilginç! İyileştirme demişken, takım arkadaşımızı diriltmek için artık Green Flare silahımızın olması gerekli. Yani öyle her önümüze gelen takım arkadaşımızı iyileştiremeyeceğiz. Buna dikkat edin.

Haritada en çok kullandığımız şey tabii ki araçlar. Araçlar da elden geçirilmiş. Gelecekte olduğumuz için artık araçlar elektrikli. Ve bunun da ötesinde, artık malzemelerimizin bir kısmını araç bagajında taşıyabiliyoruz. Böylelikle stratejimizi daha fazla silah ve teçhizat üzerine kurabiliyoruz.

Gelelim silah bölümüne. Silah bölümünde süper upgradeler bizleri bekliyor. Burada ateşli silahlarımızı bir canavara dönüştürebiliyoruz. Silahın sesleri de buna uyumlu olarak değişiyor. Tabii bunun başka bir yöntemi de BP Store'dan alacağımız materyaller. Ancak fiyatların uygun olduğunu söyleyemeyeceğim. Umarım yakında bir düzenleme gelir.

PUBG: New State, kesinlikle harika bir oyun olmuş. Grafiklerde yaşadığım basit problemleri saymazsak ve firma da oyunun pay to win'e dönüşmesini engellerse potansiyeli yüksek.

◆ **Bülent Gürler**





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG: New State
2. PUBG Mobile
3. Count Masters: Koşu Oyunları
4. 101 Okey Plus
5. Subway Surfers

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Football Manager 2022 Mobile
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Messiah
4. Earn to Die 2
5. Plague Inc.



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. PUBG: New State
2. K-Sniper Challenge
3. Kick The Buddy Remastered
4. Merge Animals 3D: Mutant Race
5. High Schools Popular Girls

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Football Manager 2022 Mobile
2. Minecraft: Pocket Edition
3. The Sun Origin
4. Construction Simulator 2014
5. Hitman Sniper



Tür Simülasyon Platform Mac, iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Farmville 3

Kolları sıvayın, yeniden çiftlik kuruyoruz!

Büyük şehrin keşmekeşinden nasıl kurtulayım diye düşünürken, ailenizden size miras kalan bir çiftliğinizin olduğunu hayal edin. Harika olmaz mı? İşte Farmville 3 işte tam böyle bir oyun. Şimdi gelin, çiftçiliğe dair ne varsa bir göz atalım.

Önce, aile dostumuz Marie'den telefonumuza bir mesaj geliyor. Mesajda, bizi hemen köyümüze çağırıyor zira miras olarak bize eski bir çiftlik kalmış. Bu işlerden anlamadığımızı çok iyi bilen Marie'nin bize yardım edeceğini de söylemesi üzerine atlıyoruz arabamıza, doğru köyümüze. Çiftliğimizde bizi Marie karşılıyor. Oyunun haritasını tanıtıyor kısaca bize. Çiftlik evlerinin ne kadar eski olduğunu, tarlamızda ekinlerimizin nasıl biçileceğini, hayvanlarımıza nerede ve nasıl bakacağımızı anlatıktan sonra, kolları sıvıyoruz. Kırık dökük binalarımızı güzelce tamir ediyoruz, ekinlerimizi biçiyoruz. Ama burada tek derdimiz bir şeyleri ekip biçmek değil, diğer Farmville oyunlarına ek olarak çok daha çeşitli hayvanlara bakmak, büyötmek ve gelir elde etmek. Sakın hayalinizde sadece tavuklar ve inekler canlanmasın. Kuşların, keçilerin ve atların envaiçeşitlerinden tutunda egzotik kaplanlara kadar hepsi var. Oyunda belirli seviyelere ulaştığınızda bu hayvan gruplarının kilidi açılıyor. Mesela seviye atladınız ve inekler bölümünü açtınız. Burada Holstein ineğinden tutun da; Angus ineği, Charolais ineği, Tudanca

ineği gibi bir çok ineği göreceksiniz. Diğer hayvan grupları için de aynı şey geçerli. Peki bu kadar işin altından nasıl kalkacağız? Yine seviyemize göre oyun bize yardımcı veriyor. Mesela bir oduncumuz oluyor, fırıncımız oluyor. Çünkü çiftliğimizi geliştirmek, haritamızı açmak için oduncuya ve para kazanmak içinde fırıncıya ihtiyacımız var. Köylüler bize ihtiyaçlarını bir liste halinde iletiyor. Biz de köylülerin tüm ihtiyaçlarını karşılıyorz ve bunun karşılığında, bize altın ve -belirli bir kotayı doldurduktan sonra da- hayvan hediye ediyorlar. Çiftliğimiz büyüdükçe biz de büyöyoruz ve buna bağlı olarak dilersek kooperatif kurabiliyoruz. Ya da başka kooperatife üye olabiliyoruz. Böylelikle karşılıklı bir yardımlaşma mekanizması oluşuyor. Eğer arkadaş grubunuz varsa bir kooperatif kurmanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

Oyunda hızlıca ilerlemek istiyorsanız, çiftliğimizde bir de market mevcut. Buradan tüm ihtiyaçlarınızı karşılamak için ve tabii daha hızlı ilerlemek için bol malzeme satın alabilirsiniz. Zaman zaman bir göz atın derim çünkü çok uygun şeyler paket halinde satılabilir. Farmville 3 kesinlikle oynanabilecek harika bir oyun olmuş. Şimdi yazımı bitirip çiftliğe dönmem gerek zira sipariş aracı çoktan gelmiş bile.

◆ **Bülent Gürler**



ELYON

New World'ün ardından, World of Warcraft'ın tahtına yeni bir aday daha mı?

Sayfa
84



ONLINE



WARFRAME

Yeni etkinlik geldi, güncelleme de kapıda!

Ülkemizde oldukça sevilen Warframe, yeni etkinliklerle oyunculara taze içerikler sunmaya devam ediyor. Warframe için Kasım ayının ortasında başlayan Prime Diriliş etkinliği ile Prime Warframeler kazanma şansını elde edebilirsiniz. Prime Warframeler geliştirilmiş istatistiklere sahip oldukları gibi çok daha güçlü silahlar kullanabiliyorlar. Elbette bu warframeler klasik warframelere oranla çok daha iyi görünüyorlar. Prime Warframe elde edebilmek için Void

Relic kazanabileceğimiz yerlerden Aya toplamamız gerekiyor. Ayalar sayesinde ise Void Relicler elde edebiliyor ve Void Relicler ise çeşitli prime parçalarını elde etmemiz için gerekliler. Bir Warframe oyuncusu iseniz oldukça havalı görünen bu oyuncakları kaçırmayacağınıza eminim. Prime Diriliş etkinliğinin yanı sıra bu ay içinde büyük bir senaryo güncellemesinin yayınlanacağını hatırlatayım. New War isimli bu yeni güncelleme Sentinellerin Origin sistemini

istilasını konu alıyor. Yapımcı ekip bu yeni içeriği Warframe'in en büyük genişleme paketi olarak duyuruyor. Elbette içerikler yeni bir senaryodan fazlasını, pek çok yeni eşyayı da içerecek. Ancak Digital Extremes New War içerikleri hakkında henüz çok fazla bilgi vermiş değil. Bu ay içinde güncelleme yayınlandığına nelerle karşılaşacağımızı net bir şekilde görebileceğiz.

◆ Enes Özdemir

LORD OF THE RINGS ONLINE

Fate of Gundabad yayınlandı!

İçindeki Lord of the Rings sevgisi tarif edilmez olsa da Lord of the Rings Online hiçbir zaman çok ilgi duyduğum bir oyun olmadı. Elbette zaman zaman Orta Dünya'da üç beş tur gezeyim diyerek girip

vakit öldürdüğüm oldu ancak LotRO bensiz de olsa kendi kitlesi ile yoluna devam ediyor, güncellemelerini düzenli olarak yayınlıyor. Yeni yayınlanan Fate of Gundabad etkinliği de pek çok içerikle beraber

oyuncularla buluştu.

Yeni güncelleme ile beraber yepyeni bir bölge ve görevler yayınlandığı gibi seviye sınırı da 140'a yükseldi. Daha da önemlisi yeni Brawler sınıfı geldi. Laf değil, 2014'den bu yana oyuna ilk kez yeni bir sınıf eklendi.

Bu güncellemede senaryo Prens Durin etrafında geçiyor. Durin, halkını bir araya getirip, orklar ve hobgoblinler tarafından istila edilen Gundabad dağına geri kazanmaya çalışıyor. Güncelleme beraberinde 30 seviye, 10 senaryo quest'i ve 35 görev sunuyor.

Yeni sınıf Brawler ise Miğferdibi'nde çıplak elleriyle dövüşen Helm Hammerhand'den ilham alınarak oluşturulmuş bir yakın dövüş sınıfı. Kendisine özel Mettle kaynağını kullanan Brawler, bu kaynağı doldurduğunda daha güçlü saldırılar yapabiliyor. Yeni sınıfımız battle- gauntlet kullanarak yumruklarını güçlendiriyor.

◆ Enes Özdemir



Yapım: 343 Industries **Dağıtım:** Xbox Game Studios **Tür:** FPS
Platform: PC, XS, XONE **Web:** www.halowaypoint.com/halo-infinite

HALO INFINITE MULTIPLAYER BETA

Bir efsane yeniden aramızda!

Türk oyuncular olarak FPS oyunlarını oldukça severiz. Buna rağmen Halo serisi Türkiye’de hiçbir zaman popüler bir oyun serisi olmadı. Gerçi Avrupa için de aynı durum geçerli. Halo her zaman Amerika’da daha sevilen bir oyun olmuş olsa da en azından son birkaç yılda buralarda birazcık popülarite kazandığını söyleyebilirim. Halo Infinite ile oyuncu kitlesini daha da genişletebilmeyi hedefleyen yapımçı ekip oyunun multiplayer sunucularını, serinin 20. yılını kutlamak amacıyla geçtiğimiz ay free to play olarak erkenden açtı. Biz de dolayısıyla Halo’nun aksiyon dolu multiplayer modlarının pençesine düştük. Bu arada meraklısı için belirtiyim, oyunun çıkışı aslında ertelenmiş ve Aralık ayında kaydırılmıştı. Dolayısıyla multiplayer bölüm oynanabilir durumdayken tek kişilik senaryo modu 8 Aralık’ta yayınlanacak. Ben de bu sayfada sadece multiplayer gözlemlerimi paylaşacağım.

Halo evrenine uzaksanız oyun yapısından biraz bahsetmekte yarar var. Halo oyunları hızlı oynanışa sahip, hareketli oyunlardır. Doom’un multiplayer modlarından ya da Quake’den ne bekliyorsanız Halo da hedef olmamak için sürekli hareket halinde olmanız gereken ancak bir yandan da bu hızlı oyun yapısı içinde nişancılığınızı konuşturmanız gereken bir oyun. Halo Infinite de bu

durumu korumuş durumda. Oyunda, oyuncular için satın alınabilir Premium Battle Pass sunuluyor. Bu arada Battle Pass’i satın almadan kazanabileceğiniz çeşitli ödüller var ancak asıl güzel ödülleri kazanabilmek için elbette satın almak şart. Battle pass almanın bence asıl avantajlı yanı ise içeriğin sür sınırını olmaması. Tabii yine de günümüz döviz kuru artık dürbünlerimizle bile göremeyeceğimiz kadar uzaklaşmışken tercihiniz olur mu bilemem.

Gelelim asıl olayımıza. Halo Infinite’nin multiplayer modlarında oldukça eğlendiğimi rahatlıkla söyleyebilirim. İtiraf edeyim başlangıçta diğer oyuncular beni bir hayli hırpaladılar, çok temiz dövdüler. Hatta bir ara oyun kazanamayacağıma inandım diyebilirim. Tabii ki bir süre sonra kontrollere alışınca ve silahları tanıyınca dengelendi. Halo Infinite, içerisinde çok sayıda oyun modu sunduğu gibi birçok silahı da beraberinde getiriyor. Yakın, orta ve uzak menzilli silahlar kullanabiliyor, Halo’nun göz bebeği el bombaları ve roketlerle haritayı havaya uçurabiliyorsunuz. Hatta bazı haritalarda araç kullanımı dahi mümkün. Haritaların tasarımları ise tırmanılabilir ve atlanabilir platformlar sunduğundan hareket kabiliyetinizi de artırıyor.

Daha çok Quick Play modu ile rastgele

çıkın ve kısa süren oyun modlarına girdim. Halo Infinite’nin en büyük eksiklerinden biri yenilikçi bir oyun moduna sahip olmaması ve bildiğimiz, tanıdığımız modların dışında bir şey sunmuyor olması. Quick play ile girilen bu modlarda bayrak kapmaca gibi, Oddball gibi veya Team Deathmatch gibi klasik oyun modları var. Bunların dışında ise Big Team Battle ile 12v12 savaşlara dahil olabiliyor ve daha geniş bir haritada daha büyük ölçekli bir savaşa dahil olabiliyorsunuz.

Elbette bir Spartan kontrol ettiğimizi unutmamak gerekiyor. Eh böylesine havalı zırha sahip bir askerseniz, zırhınıza istediğiniz görünümü vermek isteyebilirsiniz. Spartanızın vücudundaki neredeyse her bölümü ayrı ayrı özelleştirebiliyoruz. Elbette oydıkça bunu daha ileri götürüyoruz ancak oyunun bağımlısı olursanız Battle Pass’in desteği ile kendi tarzınızda bir Spartan oluşturmanız mümkün.

Halo Infinite, ücretsiz bir multiplayer yapım olarak aksiyon dolu ve rekabetçi bir oyun yapısı sunuyor. FPS oyunu denince bir an bile dinlenmeden hızlı oynanış sunan az sayıdaki kaliteli yapımlardan biri. Benzeri çok ama Halo kalitesinde oynamak zor. Eh, o halde zırhlarınızı kuşanın ve Spartan olmak neymiş deneyin!

◆ Enes Özdemir





Elyon

MMORPG'ler için yeni bir soluk olabilecek mi?

Ücretsiz MMORPG'ler içinde artık elle tutulur oyunlar bulmak gerçekten çok zor. Bu durum aslında eskiden de pek farklı değildi ancak son yıllarda ücretsiz olarak piyasaya sürülen MMORPG'lerin sayısı da giderek azaldı. Geçtiğimiz ay dikkatimi çeken yapım ise Elyon oldu.

Aslında ilk kez 2020 yılında Kore'de piyasaya sürülen oyun, Ekim ayında batı sunucuları için de çıkışını gerçekleştirdi. Eh New World'ün ilk hype seviyesinin azalması ile beraber Steam'de indirilebilir olan oyun, pek çok oyuncunun dikkatini çekti. Zaten yapımçı ekip oyunu bu tarihe erteleyerek

Amazon'un merakla beklenen oyununa karşı bir hayli iyi bir hamle yaptı. Tabii popülaritesi ilk bir hafta gibi devam etmedi ancak yine de ücretsiz bir MMORPG alternatifini olarak karşımızda duruyor. Peki Elyon'un mevcut hali ne vadediyor?

Hızlı Başlangıç

Elyon'u oynamaya başlar başlamaz dikkatimi çeken ilk konu hızlı bir şekilde seviye atlıyor olmam oldu. Oyuna başlayalı daha en fazla 1,5-2 saat kadar olmuşken bir de baktım ki 24. seviyeye gelmişim. İnanın o kadar seviye atladığının farkında bile değildim ve daha 10. seviyeye falan gelmişim diye düşünüyordum.

Şimdi diyebilirsiniz ki: "Ne var canım? Zaten pek çok MMORPG'de hızlıca seviye atlanabiliyor artık." Söylediğiniz şey aslında doğru ancak bu duru daha çok zaten ununu elemiş, eleğini asmış MMORPG'ler için geçerli. Bir MMORPG ne kadar eskidikçe yeni oyuncuların eski oyunculara yetişmesi zor olacağından ve bu da rekabeti azaltacağından, yapımçılar oyun eskidikçe yeni oyuncuların işlerini kolaylar.

Bunun dışında dördüncü, beşinci sınıf MMORPG'lerde de bu durum böyledir ki Elyon ne çok kötü bir MMORPG ne de eski bir oyun. Bu hızlı başlangıç her ne kadar beni şaşırtmış olsa da ilk zindanıma hızlıca girebilmenin mutluluğu oldukça iyiydi.



Zindanlar

Elyon'un zindan sistemi oyuncular için 28. seviyede başlıyor. Zindanların benim için güzel yanı tek kişilik zindanların da oyunda yer alması oldu. Benim gibi solo olarak kasmayı sevenler için 28. seviyeden itibaren zindanlar açılıyor. Elbette parti gerektiren zindanlara da ilerleyen seviyelerde girebiliyorsunuz. Solo zindanlar her gün ve her saat girilebilir yapıdayken parti zindanları her gün belirli bir rotasyona sahip. Parti zindanlarının güzel yanı farklı farklı zorluk seviyelerine sahip olması ve bu sayede seviyeye göre aynı zindanı daha zor haliyle oynayabilmemiz. Öte yandan Transcendence Zindanları ve Time Attack Zindanları farklı yapılar sunuyor. Transcendence zindanları ile seviye atladıkça daha zorlu mücadelelere dahil olurken, Time Attack Zindanlarında daha kısa sürede zindanı tamamladığınız zaman daha iyi ödüller elde edebiliyorsunuz. Son olarak zindan yapısına benzer Dimensional Portal sisteminden bahsetmekte yarar var. Bu zindan benzeri yapılar da belirli zamanlarda açılıyor. Dimensional Portal'lar aslında içindeki mobların tekrar tekrar spawn olduğu yerler. Aldığınız görevler ve portal içinde kurduğunuz partiler sayesinde burada tekrar tekrar yaratıkları kesebiliyorsunuz. Bu durumda ise daha fazla ödül kazanmanız mümkün.



PvP

Bir PvE oyuncusu olarak PvP odaklı MMORPG oyunlarına karşı biraz mesafeli olduğumu belirtmek istiyorum. Elyon her ne kadar tamamen PvP odaklı olmasa da oyunun belirli bir bölümünden sonra PvP'ye kaymamak neredeyse mümkün değil. Geniş harita içerisinde yer alan bazı PvP bölgeleri iki fraksiyon oyuncularının karşılaşmalarına sebep olabiliyor ve anında savaş başlıyor. Dolayısıyla bu bölgelerde yapmanız gereken görevler olduğunda PvP'ye de hazır olmanız gerekiyor.



Elyon, açık dünyanın dışında da PvP seçenekleri sunuyor. Battlefield modunda farklı temalardaki 3v3 savaşlara dahil olabileceğiniz gibi Frosty Castle of Demons modu ile bir battle royale mücadelesine dahil olabiliyorsunuz. Bunun dışında ise Arena modu

ile 1v1, 2v2 veya 3v3 arena savaşları sunuyor. Hall of Honor olarak geçen bu PvP modlarına dahil olmanız için en az 35. seviye olmanız gere-

kiyor. Hall of Honor'da yaptığınız karşılaşmalar sonrasında bir takım puanlar kazanıp Battle Pass benzeri bir sistemle çeşitli ödüller kazanabiliyorsunuz. Elyon'un PvP oyuncularının seveceği içerikler sunduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Daha iyi ekipmanlar!

Elyon'da gördüğüm en farklı içerik ekipman yükseltme konusundaydı. Aslında ekipman yükseltmenin benzer şekilde yapıldığı oyunlar görsen de bu oldukça azdı ve bu nedenle Elyon'un ekipman yükseltme seçenekleri biraz daha farklılık katmış diyebilmek mümkün. Elyon'da bir ekipman için yükseltme slotları yer alıyor. Bu yükseltme slotlarının her biri için bir yükseltme denemesi yapabiliyorsunuz. Başarılı olun ya da olmayın, bir daha o yükseltme slotu için yükseltme denemesi yapamıyorsunuz. Yani diyelim ki miğferiniz için üç adet yükseltme slotunuz var. Farz edelim ki ilk 2 slot için yükseltmeniz başarılı oldu ancak üçüncü slotta yükseltme başarısız oldu. Bu durumda eşya +2 olarak kalıyor ve daha fazla yükseltmeniz mümkün olmuyor. Tabii bu durumda eşyanın maksimum yükseltme seviyesi de +3 oluyor.



Sonuç

Elyon'da geçirdiğim zaman boyunca, bu tür oyunlarda daha önce görmediğim hiçbir şeye rastlamadım. Yeni ve orijinal bir mekanik olmadığı gibi, daha önce gördüğümüz mekanikleri daha iyi hale getiren herhangi bir şey de ne yazık ki yoktu. Oyun senaryo açısından ya da senaryo sunumu açısından da yavan bir görüntü sergiliyor. Yine de çok fazla detayla uğraşmadan, yenilik aramayan ama farklı bir kan arayan MMORPG oyuncuları için veya daha fazla PvP odaklı oyunlar oynamak isteyenler için Elyon iyi bir alternatif olabilir. Eğer mevcut MMORPG oyunları sizi sıkımsa ve yeni bir şeyler arıyorsanız iseniz aradığınız oyun kesinlikle Elyon değil.



◆ Enes Özdemir

Crafting, Housing ve çok daha fazlası!

Elyon'un meslek sistemi çok detaylı bir oynanış sunuyor. Alchemy, Armor veya Weapon crafting yapabiliyorsunuz. Bu meslekleri gerçekleştirmek için toplama, madencilik, balıkçılık gibi yan işler yapmanız mümkün. Bu meslekler için herhangi bir seçim yapmıyorsunuz. Black Desert Online'daki gibi vaktiniz varsa her birini yapabilmeyi mümkün ve hatta gerekli. Tabii bu uğraşların içerikleri Black Desert Online'daki kadar zengin ve zaman öldürücü değil.

Elyon'da crafting işlerini yapmanız için kendi evinize sahip olmanız gerekiyor. Bu evi de bahçesi ile beraber dekore edebilirsiniz. Bunun için elbette oyunda ilerlemeniz ve çeşitli eşyaları görevler yoluyla tamamlamanız gerekiyor. Görkemli evler kurmak mümkün ancak zaman ve birazcık nakit şart.



İllüstrasyon: Murat Kalkaman

BUG GAME LAB

OKULA 2 İLERİ EVE 1 GERİ

GÜVEN ÇATAK



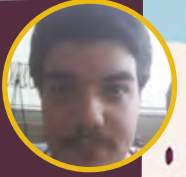
Pandemi sebebiyle yaklaşık bir buçuk yılımızı evde geçirdikten sonra “artık okula dönme zamanı” dedik ve bu güz dönemi ilk adımlarımızı sınıfa attık. Elbette tüm dünyada birçok sektörde olduğu gibi eğitimde de artık hibrit bir sistem söz konusu. Biraz uzaktan biraz yakından, bakalım nasıl olacak. Oyun Tasarımı öğrencilerimiz ile hep birlikte “playtest” ediyoruz bu yeni sistemi. Konfor alanımızın dışına çıkmamız ve bazı ezberleri bozmamız şart ama istediğimiz oyuncu deneyimine ulaşana kadar sistemi yeniden tasarlamamız, yani “iterasyona” sokmamız da bir o kadar gerekli. Muhtemelen pandemi ile start aldığımız ve öğrencilerimizin buluşma-çalışma ve öğrenci ekiplerimizin ön-kuluçka ortamı olan “BUG Kitchen”ın Discord sunucumuzda dijital ikizini yapmaya çalışmamız en isabetli aksiyonlarımızdan olmuştur. Elbette halen geliştirdiğimiz, üzerine kafa patlattığımız bir mini metaverse için (bu arada bekleriz: bit.do/buglabdiscord) çalışmalarımız sürüyor. Yüz yüze derslere gelirse, halen biraz garipsiyorum,

biraz tedinginiz, malum pandemi tam anlamıyla bitmedi; derslerde ister istemez maskeli balo devam ediyor. Online iken edindiğimiz alışkanlıklar devam ediyor, mikrofonlar-kameralar kapalı. Şaka bir yana, orada olup orada olamama hali derslere yansıyor. Karamsar bir tablo çizmek istemiyorum zira çok normal bir durum; tarif edilmesi güç, daha önce hiç deneyimlemediğimiz bir dönemden çıkıyoruz. Bağladığımız bu kabuğun eğlenceli geçen dersler ile yavaş yavaş kırılıyor olmasını gözlemleyebilmek de bir o kadar umut verici. Belli ki çok daha fazla bir araya gelmeye, nerde kaldığımızı birbirimize hatırlatmaya ihtiyacımız var. Eğitim gibi doğrudan insana değen sistemlerin ve paradigmaların da bu geçiş dönemini iyi algılaması ve değişime açık olması çok önemli, yoksa pandemi öncesinden daha geriye gidebiliriz, unuttuğumuzu unuturuz. Bakalım öğrencilerimiz nasıl bulmuş hibrit sistemi, nasıl geri dönüş yapmışlar okul hayatlarına.



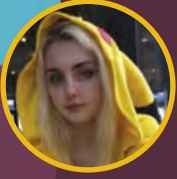
Alina Kılınçarslan

Pandemi öncesinde, ilgi alanlarımla gönlümce meşgul olabileceğim boş zamanlarım olsun isterdim. Pandemi çatinca eve kapandık; günün büyük bir çoğunluğu yolda ve okulda geçerken, o hayal ettiğim “boş vakitler” tepside sunulmuş oldu böylelikle. Peki ne oldu, umduğum gibi kendimi mi geliştirdim? Hayır, hepimizde olduğu gibi pandemi sürecinin belirsizlik ve statikliği boğucu ağırlığını hissettirdi, eski günleri arar olduk. Normalleşme süreci ve hibrit eğitim eski günlerdeki canlılığı yavaş yavaş yakalamamızı sağlıyor. Okulda sırada oturmak gibi basit bir eylem bile özel geliyor; insan gerçekten bazı şeylerin değerini kaybedince anlıyor.



Aydın Kaan Sönmez

Pandemi sürecinde eve tıkalı kalmak, herkes için olduğu gibi biz üniversite öğrencileri için de oldukça zordu. Derslerde iletişimi kısıtlayan uzaktan eğitime bağlanmak, arkadaşlarımızla sosyalleşmek gibi temel bir ihtiyaçtan mahrum kalmak şeklinde karşımıza çıkan motivasyon kırıcı durumlar, hepimize sıkıntılı anlar yarattı. Ancak uzun bir bekleyişin ardından okullarımıza dönebilmemiz, derslerimize girip hocalarımızla tekrardan yüz yüze eğitime geçebilmemiz mükemmel bir değişim oldu. Bu gelişmeler, sürecin olumlu yönde ilerleyeceği ve tamamen yüz yüze eğitime geçebileceğimiz yönündeki umutlarımızı da yeşertti. Umarım, maskesiz derslere gireceğimiz günler de yakındır.



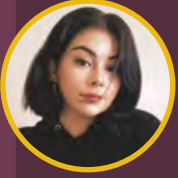
Başak Baripoğlu

Ne kadar hazırlıklı olsak da online eğitim, yüz yüze eğitimin yerini tutamıyor. Tekrardan okula gelebilmek, hocalarım ve arkadaşlarımla bir ekrana muhtaç kalmadan etkileşime girebilmek, akademik hayatı çok daha cazip kılıyor. Derslerin verimliliğinin yanı sıra, kampüs içinde sosyalleşebilmek de üniversite deneyimin en büyük parçası. Ders sonrası hocayla sohbet edebilmek, terasta yapılan toplu muhabbetler, iki ders arası arkadaşınla koşarak kahve almaya gitmek, lisede hayal ettiğimiz o “üniversite öğrencisi” deneyimini bize yaşıyor. Online dönemde, benim de en çok özlediğim kısım bu olsa gerek. Artık bu özlemi giderebilmek çok güzel bir duygu!



Cem Eren Sevinçer

Uzun zamandır bu haberi bekliyorduk... Sonunda eğitim öğretilimi sadece Retina ekranlardan değil, yüz yüze yapılabilecek. Açıkçası korona zamanında birçok öğrencinin nasıl sıkıntılar yaşadığına şahit oldum. Bu sıkıntıları yaşayanlardan biri olmadığım için çok şanslıydım ama içim de tabii ki hiç rahat değildi çünkü birçok kişi bu durumdan mustarıptı. Sonunda yavaş yavaş eski halimize dönmeye başlamış olmak, Spider-Man'ın son filmi beklemekle aynı hazzı veriyor. Aynı Pokemon Go'da Pikachu'yu bulup yakalayınca sanki gerçekten o evrendeymişsin hissi var ya... İşte hissettiğim tam da o.



Dilara İşman

Üniversite ile aramıza giren pandemi süreci sonrasında tekrar sınıflarda derse girebilmek harika! Her ne kadar pandemi sürecinde eğitim online sistem ile başarılı bir şekilde devam ettirilmiş olsa da bizimki gibi aktif bir bölümden yüz yüze ders alabilmek çok daha verimli. Hibrit eğitim modelinin en faydalı yönlerinden biri de derslerin online ve yüz yüze olarak işleniyor olması. Bu sayede hem özlediğimiz üniversitemize kavuştuk hem de riske karşı önlem almış olduk. Teorik ve pratik olmak üzere ikiye ayrılan ders konularını bu sayede etkili bir şekilde işleyebiliyor ve yüz yüze derslerde anında hocalarımızdan geri dönüş alabiliyoruz.



Servan Satan

Neredeyse bir buçuk yıl süren ve çoğunluğunda evimizden bile çıkmadığımız bir pandemi sürecinden sonra okula döndüğümüz için çok mutluyuz. Eminim ki bu süreçte aslında ne kadar değerli olduğunu fark etmediğimiz tonlarca aktivitenin, etkinliğin değerini anlamış olduk. Ders arası veya sonrası terasta ya da kantinde yapılan kısa bir muhabbeti, içilen bir kahveyi, oynanan bir masa oyununu... Liste uzayıp gider, hızla koşullara ayak uydurabildiğimizi de gördüğümüz bu zamani eminim ki hiçbirimiz unutmayacağız ve belki de bundan sonraki jenerasyona anlattığımızda onlara çok garip gelecek. Ne olursa olsun oyun yapmak da oynamak da hep beraberken daha güzel.



LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
MUHTEŞEM ARAÇLAR DERGİSİ HEDİYE!



**ÜCRETSİZ KARGO İLE
ADRESİNİZE TESLİM!**



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dergiburda.com

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



Huawei Mateview GT

Birbirinden muhteşem telefonları ile tanınan Huawei,
şimdi de oyuncuların kalbini çaldı.

Sayfa
91



DONANIM

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

MadCatz B.A.T. 6+

Kedi hiç bu kadar hızlı olmamıştı.

Aranızda muhtemelen MadCatz ismini duymayan yoktur. Her ne kadar ülkemizde kolay ulaşılabilir bir marka olmasa da gerek steampunktan cyberpunk'a uzanan fareleri, gerekse oyuncular için ürettiği diğer ilginç yan donanımlarıyla MadCatz, sektördeki en ilginç, en karakter sahibi firmalardan birisi. Özellikle fareleriyle yarattıkları tarz o kadar karakteristik ki tıpkı Deep Purple'ın muhteşem eseri Soldier of Fortune'u David Coverdale'den başka kimsenin söylemeye cesaret edememesi gibi, bu tasarım akimını takip etmeyi göze alan çok firma görmedik.

R.A.T serisini biraz önce anlattık ama MadCatz kendi yarattığı kalıplarla yetinmek istememiş olacak ki, kendi deyimleriyle spor otomobiller ve Batmobile'lerden esinlenmiş aerodinamik tasarımıyla karşımıza çıkan yeni modeli B.A.T 6+'ı bizlerle buluşturdu.

Sadece tek renk seçeneğiyle piyasaya sürülen (Siyah, kırmızı notalar ve gri-bej) B.A.T 6+ her ne kadar bir MadCatz için oldukça "şık" dursa da genel geçer bir oyuncu faresi için oldukça agresif hatlara sahip. Yan destekleri taktığınızda spor otomobillerin hava giriş kanallarına benzeyen bir şekil ortaya çıkıyor ve arkadan baktığınızda da bir spor otomobilin plakası ve arka ışıklarını görür gibi oluyorsunuz. Bakın, konuşacak ne kadar çok şey çıktı tasarımdan bile.

Her iki elle de kullanılabilen (Ambidextrous)

MadCatz B.A.T 6+, her şeyden önce modüler bir fare. Kutudan iki farklı yükseklikte avuç desteği ve her iki taraf için parmak destekleri çıkıyor. Bu desteklerin hangisini kullandığınıza göre ağırlık birkaç gram oynayabilse de maksimum aldığımız değer 109 gram. Evet, yeterince hafif ama hayır, ultralight sınıfıyla alakası yok. Tek bölge (Alanı oldukça büyük olsa da yan kapakların altında kalıyor) RGB aydınlatmaya sahip olan B.A.T. 6+'da on adet ayarlanabilir tuş bulunuyor. Çift eli bir fare olmasına rağmen sağ tarafa fonksiyon tuşları koymayan üreticiler görüyoruz Glorious gibi, MadCatz'ın tembelliği yapmamış, her iki tarafta da işişişer tuş mevcut. Ana switchleri birazdan konuşacağız ama fonksiyon tuşları pek fazla sünger hissi vermiyor. Ufak olmaları kullanımlarını biraz zorlaştırıyor maalesef. 24 adımlı fare tekerleği ise neredeyse sıfır ses sahip ve oldukça iyi bir kontrol hissi veriyor. Tilt hareketi yapmadığını belirtelim. MadCatz'de kullanılan sensör, çoğunuzun iyi tanıdığı, son dönemin en fazla tercih edilen ve en performanslı modellerinden olan PixArt PMW 3389. 16000dpi'a kadar hassaslığı ayarlanabilen bu sensör 400 IPS hız ve 50G hızlanma gibi hala son derece etkileyici değerlere sahip. Burada MadCatz'ın farklı genelde 400dpi'dan aşağısını pek görmediğimiz minimum dpi değerinin sadece 50 olması. 50dpi ile ne oynarsınız bilemedim ama farenin bulunduğu özgürlüğe minik bir örnek. B.A.T 6+'nın lift-off mesafesinin ayarlanamadığını ancak 2.5mm ile yeterli olduğunu belirtelim. Skatezleri ise beğenmedim. MadCatz

parmak desteklerini de skatez ile desteklese de skatezler

oldukça ince ve PTFE kullanılmış olsa da gerçek PTFE kısmın kalınlığı soru işareti. Ben mouse pad üzerinde biraz dirençle karşılaştırmışım gibi hissettim. Fare oldukça yeni olduğundan henüz piyasada yüksek performanslı skatez seçenekleri bulunmuyor.

MadCatz bu modelde Kailh veya Omron switchler kullanmak yerine kendi yolundan gitmiş. Dakota, mekanik switchlerin verimini düşüren bouncing efektini azaltmak adına sadece bastığınızda değil, basmadığınız zamanlarda da anahtarın konumunu denetleyen bir sinyal algılayıcı teknolojiyle geliyor ve MadCatz bu sayede 2ms gibi bir gecikme değeri elde ettiğini söylüyor. Bu değer pek çok sebepten kullanımda ulaşılacak bir değer değil ancak genel anlamda gecikme süresi oldukça düşük diyebiliriz. Switchlerin kullanım ömrü ise 60 milyon tıklama, ömürlük diyebileceğimiz kadar iyi. Tıklama sesi oldukça tok, sesi yüksek değil ve fareyi salladığınızda da tuşlar ses çıkartmıyor. Genel malzeme ve işçilik kalitesi gayet başarılı. Yine de ana tuşlarda biraz salınım var. Üründe kullanılan örgü kablo 1.9 metre boyunda ve biraz sert. Her ne kadar verdiğiniz şekilde duruyor olsa da daha yumuşak bir kablo olmasını daima tercih ederiz.

MadCatz bu modelde basit ama oldukça başarılı bir yardımcı yazılım kullanmış. Basit dpi ayarlarından RGB seçeneğine, polling rate değerinden (Max 2000hz) angle snapping seçeneğine kadar her detaya basitçe ulaşabiliyorsunuz.

Gelelim sonuca. Ben ürünü çok beğendim diyebilirim. MadCatz bu yazı hazırlandığı sıralarda ürünün 90\$'lık fiyatına 37\$'lık kargo ve gümrük masrafını ekleyip ürünü ülkemize göndermeye başlamıştı. Dolar şu haldeyken gayet pahalıya patladığı malunuz ve kablolu bir ürün için çoğu kişi bu kadar para ayırmak istemeyebilir. Diğer taraftan B.A.T. 6+ iyi üretilmiş, performanslı ve "komşuda olmayan" bir fare olarak kendi kitlesine ulaşmakta zorlanmayacaktır.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Şık tasarım, yüksek performans, 2000hz polling rate, modüler tasarım, iyi işçilik ve malzeme kalitesi

EKSİ Kablosuz bir fare için pahalı, skatezler ince ve üst seviye bir süzülme deneyimi vadetmiyor. Kablo biraz sert.



Huawei MateView GT

34 inçlik oyuncu ve eğlence monitörü

Huawei bildiğiniz gibi telefon ve ses ürünleri tarafında rüştünü çoktan ispat etmiş bir firma, oyuncular tarafından ise yeni yeni kapsama alanına alınıyor. Bu ay sayfalarımızda MateView GT var ve bu monitör -zaten sizin de hemen görünümünden anlayabileceğiniz gibi- bir oyuncu ve eğlence monitörü. 21:9 yayvan ekranıyla karşımıza çıkan MateView GT, 34 inç genişliğinde bir ekranın sahibi olurken, bu dev ekranıyla bizlere 3K olarak diyebileceğimiz 3440x1440 piksel çözünürlük sunuyor. Ancak hepsi bu kadar değil tabii ki. Şimdi gelin daha yakından bakalım.

MateView GT, gerçekten güzel bir görünüme sahip. 3 yandan çok ince çerçeveleri ile ekranında sergilediği geniş görüntüyle sizi karşı karşıya getiren MateView GT, kavisli bir panelden oluşuyor. 1500R yarıçap oranında kavisli hatlarıyla sizi sağdan soldan hafifçe sarmalayan ekran, bu tasarımı anlayışıyla öte yandan çoklu monitör kullanımı için de uygun yapıda oluyor. Böylece bu monitörden 2 ya da 3 tane yan yana koyarak göz alıcı bir oyun ve multimedya eğlence odası yaratabilirsiniz.

Monitörün tamamına yakından bakacağız, ancak önce ekrandan bahsederek başlamak istiyoruz. Ekran kavisli, yüksek çözünürlük sağlıyor ve 21:9 en – boy oranında 34 inç boyutunda. Ekranın kasa boyutuna oranının da yüzde 91 şeklinde olduğunu unutmayalım. Evet, teknik özelliklerinin kısaca bu şekilde olduğunu söyleyebiliriz, ancak bunu biraz daha derinleştirelim.

Bu ekranın özellikle oyuncuları yakından ilgilendiren kısmı, tasarım ve çözünürlüğü olduğu kadar 165Hz tazeleme hızına sahip olması. Özellikle bu tip yayvan monitörlerde rekabete dayalı oyunlarda 3K çözünürlük ve 165Hz tazeleme hızı yeni trend olurken, bu sayede üst

çözünürlükte, görüntüde herhangi istem dışı bir bulanıklık olmadan, gecikmesiz oyun deneyimi sağlanabiliyor.

Biz kullandığımız süre içinde pek çok oyun oynama fırsatı bulduk. Bunlar arasında rekabete dayalı oyunlar da denince akla başta Call of Duty: Warzone geliyor. Elbette Valorant ve OverWatch ya da diğer türevleri için de gayet uygun bir monitör. Fakat biz bu süre içinde daha çok Warzone oynadık ve gerçekten de fazlasıyla keyif aldık. Ayrıca Forza türevi oyunlarda da geniş ekran deneyiminden çok keyif alacağınızı söyleyebiliriz. Bu tür oyunlarda ekran çok akıcı bir görüntü sunuyor.

Bu noktada monitörün oyunlara özel bazı pratik özelliklerinden de bahsedelim. Bunların ilki Karanlık Alan Kontrolü oluyor. Karanlık Alan Kontrolü'nü açtığınızda, özellikle oyun içinde çok karanlık olan sahneleri, dinamik olarak aydınlatarak sahnedeki kaçınılan ayrıntıların görünmesini sağlıyor. Bu özelliği 3 farklı modda açabiliyorsunuz. Böylece köşelere sinmiş olan rakipleri daha kolay görmemiz de mümkün tabii ki. Bu pek de hile sayılmaz.

Bir diğer özellik ise, özellikle rakiplerini şak diye indirmek isteyenlere geliyor. Monitörde Nişan Alma Odağı da yer alıyor. Bunu açarak böylece ekranın ortasında + şeklinde bir imleç beliriyor ve bu da rakipleri avlamanızda işinizi bir hayli yarıyor.

Evet, MateView GT iyi bir oyuncu monitörü. Ancak aynı zamanda karşısında iyi bir sinema keyfi yapabilmeyi de sağlayacak ölçüde bir monitör. 21:9 görüntüleme oranındaki sinematik ekranının yanı sıra sağladığı iyi görüntü kalitesine etki eden diğer unsurlar ise HDR 10 desteği içermesi, 4000:1 kontrast oranı ve 350 nit sevi-

yesinde parlaklık sunması, film seviyesinde yüzde 90 DCI-P3 renk gamına sahip olması ve 1,07 milyar renk sağlayabilmesi.

Monitörün bağlantılarından da bahsedelim. Bu monitör USB-C portu üzerinden güç sağlıyor. Bir telefon adaptörünü andıran USB-C'li 135W'lık bir güç adaptörü ile gelen MateView GT, bağlantı kutusunda DisplayPort 1.4 ve 2 adet HDMI 2.0 portuna da yer veriyor ve tüm bu bağlantılar bir kapak altında tutuluyor. Böylece dışardan bakıldığında temiz bir görünüm elde ediliyor.

Ha, son olarak atlamayalım: MateView GT, ayrıca ergonomik bir monitör. Ekranın yüksekliğini 110 mm'ye kadar ayarlayabiliyor ve ekranı 5 ila 20 dereceye kadar öne ve arkaya eğebiliyorsunuz.

Evet, sonuca bağlayacak olursak Huawei, daha önce özellikle ofis işleri için gayet kullanışlı bulduğumuz MateView modelinden sonra, bu defa da oyun ve multimedya eğlencesi noktasında iyi bir monitör arayanlar için MateView GT ile boşluğu dolduruyor. Özellikle geniş bir monitör arıyor ve bundan en performanslı şekilde yararlanmak istiyorsanız, değerlendirmemiz iyi olacaktır diye düşünüyoruz. Peki, MateView GT'nin fiyatı ne kadar? Şu an bu monitörü Huawei Online Mağaza'da 4850 TL fiyatla ve hediyesiyle bulabiliyorsunuz. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem yapı kalitesi. Güçlü özellikler. Mükemmel renk ve kontrast. Oyun ve multimedya eğlence performansı. Ultra kolay montaj



Samsung QN800A Neo QLED 8K

Televizyonda 8K çözünürlük vakti

Televizyonlarda geline nokta 8K artık. panel teknolojilerinde de 2021 yılı ile beraber önemli değişiklikler oldu. Ancak baktığımızda henüz 4K yayınlar bile ana akım halini almış değil. Evet artık bir televizyon satın alırken 4K çözünürlükte olmasını ve akıllı özellikler içermesini tercih ediyoruz tamam ancak günün sonunda karasal yayın izleyeceğimizde, geline nokta yine HD çözünürlük. Peki, ya 8K çözünürlük? Ne kadar gerekli? QN800A Neo 8K Smart TV ile beraber bir süredir biz de 8K deneyimi yaşıyoruz. Daha önce fuar alanlarında, ürün tanıtımlarında da pek tabii ki karşılaştık, fakat bu denli uzun süre kullanmamıştık diyebiliriz. Günün sonunda, şahane bir görsellik sağlıyor mu, evet sağlıyor. Her açıdan iyi görüldüğünü söyleyebileceğimiz bir görüntü üreten televizyon, derin siyah ve yüksek parlaklık seviyelerine erişebiliyor. Özellikle parlaklık seviyesinden fazlasıyla memnun kaldığımızı söylememiz lazım. Böylece programların yanı sıra spor müsabakaları izlerken aydınlık odalarda kullanım için mükemmel bir seçim. Bunda ekranda kullanılan Anti Reflection teknolojisinin de katkısı büyük. Böylece ekran, yansımalarından az şekilde etkileniyor. Peki, 8K çözünürlük ile ne yapabildik? Aslına bakarsanız, az önce söylediklerimizden pek de ileri yol almak pek mümkün değil. YouTube'da bulunabilen 8K içerikler arasında oldukça zaman geçirdik ve bunun neticesinde de gerçekten iyi bir seyir keyfi sağlayabiliyorsunuz. Fakat yine aynı noktaya geri dönüyoruz; tüketilecek içerik oldukça sınırlı durumda. Ha, ancak şöyle bir şey var: Televizyonda kullanılan görüntü motoru Neo Quantum Processor 8K ve bununla beraber

Çoklu Yapay Zeka görüntü yükseltme teknolojisi kullanılıyor. Yani bunun anlamı, 4K içerik görüntülediğinizde, 4K görüntüden bir tık daha iyi bir görüntü ile karşılaşıyorsunuz, fakat bunun da yine aradaki fiyat farkına değecek ölçüde olduğunu düşünmüyoruz, zira arada neredeyse 2 katı gibi bir fiyat farkı bulunuyor.

Bir diğer nokta ise oyun tabii ki. Evet bu tip üst seviye görüntü sağlayan bir televizyon karşısında oyun oynamama gibi bir durum söz konusu bile değil, hele ki elinizin altında bir PlayStation 5 olunca. Bilindiği gibi PlayStation 5'te 8K çözünürlük desteği mevcut, fakat şu an 8K çözünürlüklü bir oyun bulunmuyor. Yakın bir zaman içinde çıkacağı söylenen 1 -2 proje var, ancak bunlar da netlik kazanmış değil. Yani bu anlamda da yine şimdilik 4K'ya geri dönüyoruz.

Televizyonun oyun performansı ise yine ortaya harika bir sonuç çıkartıyor bu arada. HDMI 2.1 ve VRR desteği ile beraber, giriş gecikmesinin de inanılmaz derecede düşük olması ve mükemmel tepki süresi sağlamasıyla dev ekranda iyi bir oyun ekürisi arayanlar için ideal bir seçim olacaktır kanısındayız. Oyun Modu gibi güzel seçenekleri de bulunuyor. Zaten kullanılan Tizen işletim sistemi, hem geniş seçenekler sunuyor, hem fazlasıyla hızlı çalışıyor. Mesela televizyonu değerlendirdiğimiz süre içinde en uğrak yerimiz Ambient Mode oldu. Bu mod, televizyonu izlemediğiniz durumlardan tamamen ambiyans için kullanabilmeyi sağlayan çeşitli ortam görüntüleri içeriyor. Hal böyle olunca bunun neticesinde de genel hatlarıyla zaten memnun kalınmaması oldukça zor. Televizyonun tasarımı fazlasıyla ince yapıda ve neredeyse çerçevesiz bir deneyim sunacak ölçü-

de tasarlanmış. Bu arada Samsung televizyonlarda kullanılan yaygın yöntemlerden biri olan One Connect ile bağlantı sağlandığını da söyleyelim. Tüm bağlantılar bu kutu üzerinde yer alıyor ve bunu da tek kablo ile televizyona bağlıyorsunuz. İsterseniz bu kutuyu da televizyonun standının arkasına sabitlemeniz mümkün.

Bu arada bu alttaki hoparlör televizyona ait değil, ancak yine Samsung'un HW-A650 Soundbar. Yanında harici bir subwoofer ile beraber geliyor ve 3 boyutlu çevresel ses, bas artırma, çeşitli ses modları ve tabii ki oyun moduyla beraber geliyor. Televizyonu bununla beraber donatırsanız, evde mini bir sinema salonu sahibi olabileceğinizi net olarak söyleyebiliriz. Ha, televizyonda da dahili olarak 70W'lık hoparlör yer alıyor ve bunun da gayet iyi ses sağladığını söyleyebiliriz, ancak tabii ki bu Soundbar ile kıyas kabul görmez. Sonuç olarak değerlendirecek, 8K ne kadar gerekli sorununun yanıtı şimdilik biraz belli gibi. Konuyu Samsung QN800A Neo 8K Smart TV üzerinden değerlendirme şansını bulduk; evet, bu model 8K çözünürlüğünde bir televizyon almak isteyenler için fazlasıyla iyi bir seçim olacaktır. Bu televizyonun fiyatı yaklaşık 42 bin TL.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Çok parlak 8K ekran. İnce tasarım. Görüntü kalitesi. Hızlı ve temiz arayüz. Güneş enerjili uzaktan kumanda. Ses performansı. 8K içerik

EKSİ Yüksek fiyat



Nintendo Switch OLED ✦

Mükemmele şık bir adım daha

Bir süredir gündemimiz bildiğiniz gibi Steam Deck. Aman tanrım, tutacak mı, tutmayacak mı, pahalı mı, performansı ne olur, herkesin kafasında bir türlü düşünce var. Soruyorum ey insanlık, Nintendo Switch ilk kez duyurulduğunda kaçınız sonucun başarısından endişe duymuştu? Elinizin parmaklarıyla gösterebilirsiniz diye düşünüyorum çünkü hepimiz Nintendo'nun ne yapıp edip ortaya şahane bir konsol çıkartacağından emindik. Nintendo piyasaya çıktıktan sonra da Switch'in üzerinden elini çekmedi. Önce daha uzun bir pil ömrüne imkan sağlayan bir revizyon, ardından Switch Lite ve şimdi de Switch OLED. Bakalım 92 milyondan fazla satılarak tarihin en iyileri arasında adını yazdıran Switch'in son güncellemesi, hem eski hem de potansiyel müşteriler için ne ifade ediyor. Normalde adetim tasarımdan başlamaktır ama bu defalık, önce teknik taraftaki farkları aradan çıkartmak istiyorum. Öncelikle, kasasının içinde çok büyük değişiklikler bulunmuyor. Eğer Switch'i dock ile kullanıyorsanız, revizyonlu Switch modeli olan HAC-001 (-01) ile tamamen aynı performansı alacaksınız demektir. Aynı Nvidia Tegra X1+ sistem çipi, 4GB LPDDR4 RAM ve ARM Cortex A57 işlemci. Burada bir fark var, normal modelin aksine dahili hafıza 32GB'dan 64GB'a çıkmış ki, şahane olmuş. Dock hala televizyonunuza HDMI 1.4b üzerinden bağlanıyor ve ilave olarak dock üzerine

kablolu Ethernet slotu eklenmiş. Ben pek kullanma gereği duymadım ama seçenek iyidir. Farklar Switch'i docktan çıkarttığınızda bir anlam kazanıyor aslında. Beyaz tasarımı ile muhteşem gözükken Switch'in 5.5 inçlik 720p ekranı yerini 7 inçlik 720p OLED ekrana bırakmış ve çerçeve kalınlığının azalması da gözlere ziyafet çektiyor. Ağırlıkta 23 gramlık, önemsiz denilebilecek bir artış var. Soğutma sistemi ve çıkış ızgarası elden geçirilmiş, ses sistemi iyileştirilmiş ve henüz o kadar uzun süre kullanamadık ama umuyoruz ki Joy-Con'ların drift yapması konusunda da bir şeyler yapılmıştır. OLED ekranın, renk doğruluğu, kontrast ve canlılık anlamında ürüne neler kattığını burada kelimelerle ifade edebilmem zor. Monster Hunter Rise ve Astral Chain gibi oyunlarda renkler ve ekranın canlılığı o kadar hoşuma gitti ki illüzyon mu yaşıyorum diye eski Switch'e dönüp baktım. Illüzyon yaşamıyorum, OLED ekran oyun deneyiminize gerçekten de büyük katkı yapıyor. Ayrıca dokunsal gelişim de ciddi anlamda gelişim göstermiş. İşlemci aynı olmasına rağmen Switch OLED parmak hareketlerinizi çok daha hızlı algılayıp sanki menülerde daha hızlıymış gibi hissettiriyor. Tasarımda yapılan bir diğer değişiklik Switch'in baston gibi duran ayaklığının gerçekten bir "ayaklığa" dönüşmüş olması. Switch bu yeni "sirt desteğiyle" zemine çok daha iyi oturmuş.

Bir diğer konu, şarj dayanımı. Belki revizyonlu Switch veya Switch Lite alanlar çok etkilenmemiş olabilir ama ben 5.5 saat Astral Chain oynayabildiğime çok memnunum zira revizyonsuz modelde bu süre 3 saat civarındaydı. Burada bir sıkıntıya parmak basmam gerek. Switch'in en büyük problemi yüksek güç gereksinimi sebebiyle bir taraftan oyun oynarken bir taraftan da powerbanklerden yeterince şarj desteği alamaması. OLED modelinde de şarj süresi kısa değil. Switch OLED muhteşem bir konsol, bu konuda şüpheye yer olduğunu sanmıyorum. Diğer taraftan, Switch sahibi olanların upgrade etmesini gerektirecek kadar çok yenilik içermiyor. Eğer daha önce Switch almadıysanız, almanız gereken model karşınızda duruyor. Fiyatı konusu ise bu yazı yazıldığı sırada dolar çıldırıldığından karışık, şu anda 6500 TL'ye bulabiliyorsunuz. Umarız bu fiyatlarda kalmaya devam eder.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şahane OLED ekran, 64GB dahili hafıza, daha iyi bir stant, elden geçirilmiş ses sistemi

EKSİ Şarj olma süresi halen çok uzun



Anker

Soundcore Motion B

Bluetooth hoparlörde fiyat/performans

Her ne kadar yaz geçmiş olsa da minik Bluetooth hoparlörleri elbette yalnızca Caddebostan sahil ya da tatil belde-sinde aramıyoruz; evde de çokça elimizin altında olması, evin içinde, bazen mutfakta bazen yatak odasında kaliteli ve yüksek seste müzik dinlemek istediğimizde işimizi bir hayli görüyor. Bu her eve lazım ürünlerden biri de Anker'in Soundcore Motion B isimli modeli. Bu cihazı bir süredir kullanıyoruz ve artık hakkın-da birkaç kelam söz etmenin zamanı geldi.

Soundcore Motion B'nin ses kalitesi kompakt boyutlarına kıyasla oldukça güzel. İçinde 12W'lık dinamik aralıklı neodimyum sürücüler bulunduran cihaz, gerçekten keyifli bir müzik dinletisi sağlıyor. İşin bas tarafı ise yapıyı güçlendirilerek sunuyor ve bundan olabildiğince faydalanılmış. Tabii ki bu minik alet bir bas canavarı değil, ancak sahnesinin gayet dengeli olduğunu söyleyebiliriz. Ortaya çıkan ses dengesi, bu fiyat sınıfındaki pek çok cihazdan daha iyi.

Bluetooth 4.2 üzerinden bağlantı kurabilen cihazın menzili 20 metreye kadar olurken, elbette yine de çok ses kaynağından bu denli uzaklaşmamak ses kalitesi açısından mühim. Öte yandan Soundcore Motion B bir diğer artısı da IPX7 sertifikasına sahip olması. Bunun anlamı suya düşmelere karşı dayanıklı yapıda olması.

Soundcore Motion B'nin pil performansı da gayet tatmin edici düzeyde. 12 saate kadar pil ömrü sağlayabilen hoparlörün bu ömrü elbette kullanım şekline göre değişkenlik gösterecektir. Ancak ortalama olarak kabaca 10 saatlik bir müzikal performans dersek, pek de yanlış olmayız.

Evet, sonuç olarak değerlendirirsek, Soundcore Motion B gayet dengeli bir Bluetooth hoparlör olmuş. 300 TL dolaylarındaki fiyatıyla da fiyat/performans ürünlerinden biri olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Dengeli müzikal performansı. Suya karşı dayanıklılık. Kullanımı kolay. İdeal pil ömrü. Kompakt yapı

EKSİ Baslar kimilerine zayıf gelebilir

85



OPPO

Enco Free2

Uygun fiyata gürültü engelleme özellikli seçenek

OPPO, yaklaşık 1 yıl kadar önce bu modelin ilk sürümünü Hindistan'da satışa sunmuştu. Sonrasında tabii ki model tutunca, 2'inci sürüm geldi ve bu defa global çapta satışa çıktı. Enco Free2, kulak içi yapıda tasarlanmış, silikon başlıklı bir kablosuz kulaklık seti. Enco Free2'de 10mm dinamik sürücü kullanılırken, bu kulaklıkta da Dynaudio ile iş birliği sürüyor. 1977 yılında kurulan efsanevi Danimarkalı Hi-Fi şirketi Dynaudio'nun tecrübelerinden yararlanılarak geliştirilen Enco Free2'de farklı olarak gürültü engelleme özelliği de yer alıyor.

Cihazda yer alan aktif gürültü engelleme teknolojisi, 3 çekirdekli çip tarafından sağlanıyor ve 42 dB'e kadar ortam gürültüsünü engelleyebiliyor. Burada bahsedilen 42 dB, gerçek yaşam testine dayalı olarak ayarlanan, kişiselleştirilmiş etkin gürültü engellemeden sonraki maksimum gürültü engelleme derinliği.

Enco Free2, Bluetooth 5.2 düşük gecikmeli yeni nesil kablosuz bağlantıdan yararlanıyor. AAC, SBS Bluetooth codec'lerinin yer aldığı kulaklıkta ses performansı gayet temiz, baslar anlaşılır seviyede. Bol tizli müziklerdeyse makul olarak sesi 1 – 2 tık aşığı çekmeniz gerekiyor.

Enco Free2'nin pil kapasitesi ise kulaklık başına 41 mAh, şarj kutusuya 480 mAh seviyesinde. Bu da size toplamda 30 saate kadar pil ömrü vadediyor. Elbette bu süre, kullanım senaryonuza göre farklılık gösterecek. Gürültü engelleme özelliği açıkken kulaklıklar 4 saate kadar, bu özellik kapalıyken ise 6.5 saate kadar kullanabiliyorsunuz.

Elimizdeki Enco Free2 üst çığaya hareket eden ve fiyat anlamında da bütçe çok zorlamayacak modellerden biri oluyor. Bu arada anlattıklarımız arasında atladık, ancak belirtelim: Kulaklıkta IP54 toz ve suya karşı dayanıklılık sertifikası da bulunuyor. Şu an Enco Free2'yi pazarda 835 TL fiyatla bulabiliyorsunuz.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Konforlu tasarım. Ses performansı. Rekabetçi fiyatı. Gürültü engelleme performansı. Optimize ses ayarları. Bluetooth 5.2 desteği. IP54 sertifikası

92



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
97

ARCANE

Riot'un muhteşem animesi aklımızı kaçırmamıza yol açacak kadar güzel

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

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

FİLM

RED NOTICE

Dwayne "The Rock" Johnson ve Ryan Reynolds'u sevmeyen var mı? Bunlara bir de son dönemlerin en popüler isimlerinden Gal Gadot'u ekleyin. Ne elde ettiniz? Netflix tarihinin en iyi çıkış yapan filmi! Eğlenceli, kafa yormayan, su gibi akan Red Notice, yaklaşık iki saat süren, dünyanın bir köşesinden öteki köşesine götüren bir macera filmi. Kafasında bile kas olan Dwayne Johnson, John Hartley adında FBI için çalışan özel bir ajanı canlandırıyor. Dwayne'nin özel ajan olmasına şaşırдық mı? Hayır! Hartley Interpol ile beraber Ryan Reynolds'ın canlandığı Nolan Booth adlı efsanevi sanat hırsızının peşindedir ve "Fil" lakaplı bir başka sanat hırsızından bir tüyo almıştır. Bu tüyoya göre Booth, Sant'Angelo Kalesi'nde sergilenen üç mücevher kaplı altın yumurtadan birisini çalacaktır. Fil lakaplı kişide Gal Gadot tabii ki! Bu arada Fil'in orijinali Bishop çünkü adını satrançtaki filden alıyor ve Türkçeye de

doğal olarak böyle çevirmiştir. Film, daha beşinci dakikasında aksiyona giriş yapıyor. Bir dizi olaylar ile Hartley – Booth – Fil üçgeninde gelişenleri arkamıza yaslanarak izliyoruz. Yukarıda Dwayne Johnson özel bir ajanı canlandırıyor derken kendisini sürekli aynı rollerde gördüğümüzü ima etmişim. Peki ya Ryan Reynolds'a ne demeli? Bakın, Ryan'ı severim (zaten bu gezegende kim sevmez ki?) ama sürekli aynı tarz rolleri oynamaktan bıkmadım mı çok merak ediyorum. Açıkçası ben izlemekten artık sıkılmaya başladım. Ryan'ın son iki filmine bakın; Free Guy ve Red Notice. Ve iki filmde de adam bildiğiniz kıyafeti olmayan Deadpool. Aynı davranışlar ve aynı espiritüel yaklaşımı ile bildiğiniz maskesiz Wade Wilson'u yeniden izliyoruz. Filme dönecek olursak; sonu zaten ikincisi gelecek diye bas bas bağıyor ve listelerde de şu an bir numara. İzlemek için bence fazla vakit kaybetmeyin!

◆ Olca Karasoy Moral

ALBÜM

MY NAME

Squid Game, dünya çapında en çok izlenen Netflix dizisi oldu. G.Kore dizileri herkesin ilgisini çekmeye ve Squid Game benzerleri araştırılmaya başlandı. Bu noktada ilk kazanan Alice in Borderland oldu. Kendisi Japon dizisi aslında ama neyse! Daha önce Alice in Borderland'in ne şahane dizi olduğunu söylemişim ama insanlar o zaman bu tür dizileri izlemeye hazır değildi sanırım. Bu popülerlikten tür benzerliği sayesinde birisi daha çok faydalandı. O da My Name. İntikam içinde intikam olan bu bol aksiyonlu maceralı dizi türünün en, en, en iyilerinden. Sekiz bölümden oluşan ve "ne çabuk bitti, bitmesin, ühüüüü" dedirten bu dizi, ikinci sezonu ile geri dönüp dönmeyeceğini hemen araştırmaya başlattı ve ikinci sezon için henüz onay almış olmasa da izlenme oranlarının yüksekliği ile geri döneceği sinyallerini verdi. Konuya gelirse, Yoon Ji Woo doğum günün-



de babasının öldürülmesinin ardından intikam hırsı ile yanıp tutuşur. Babasının en yakın arkadaşı olduğunu söyleyen mafya patronu Choi Mu Jin'e güvenerek babasının katilinin peşine düşer. Mu Jin'in yönlendirmeleri ve intikam ateşi ile içinden dışı John Wick çıkararak Yoon, katile ulaşabilmek ve Mu Jin'e yardımcı olmak için polis olur. Kore'deki en büyük suç çetesinden olan Yoon aynı zamanda artık organize suçlar birimindedir. Bu iki kimlikli kadın bol aksiyonlu ve gizemli bir yolculuk sonucu babasının katili ile yüzleşecektir. My Name oyuncularları, müzikleri, hikayesi ve görselliği ile en etkilendiğim G.Kore dizilerinden oldu. Özellikle dövüş sahneleri harikaydı. İyi bir aksiyon serisi bulmanın zor olduğu şu günlerde bu diziyi mutlaka izleyin derim. Bu arada Squid Game ikinci sezonu 2023, Alice in Borderland ikinci sezonu ise 2022'de gelecektir. Battle Royale'ler gün saymaya başlayalım.

◆ Olca Karasoy Moral

PRO AND CONS





ANIMASYON

ARCANE

KADERİN BİZİM İÇİN PLANLADIKLARINI BİLEMEYİZ AMA ONUNLA YALNIZ YÜZLEŞMEK ZORUNDA DEĞİLİZ.





Yazacak çok şeyim var. Hepsini nasıl buraya sığdırabilirim bilmiyorum. Ama öncelikle Arcane'in sayfa sayısını birden dörde çıkararak Kürşat'a teşekkür etmekle başlayayım. Bu yazıyı sürekli Riot'a giydiren bana vermekle Kürşat'ın risk aldığını düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Her ne kadar yaptıkları yanlışlara durmadan kussam da açıkça itiraf edebilirim ki Riot Fanboy'uym. Ve bir fanboy'la fanatiği birbirinden ayıran şey markaları ölesiye savunması değil, yeri geldiğinde eleştirmesidir. Ayrıca bu yazıyı Arcane'i izleyenler için yazdığımı ve içinde bazen ufak tefek bazen de izlemeyenlerin tadını kaçıracağı kadar büyüklükte spoiler barındıracağı uyarısını vermem gerekli. Benden söylemesi...

F2P bir oyun nasıl oluyor da yıllardır hem de MOBA gibi rekabetin çok olduğu bir türde rakiplerini ezerek dünyanın en çok oynanan oyunlardan birisi oluyor? Ben size söyleyeyim, markalarını sürekli hatırlatarak. "Get Jinxed" in çıktığı ilk gün aydınlandığım taktiklerinden biri buydu. Neden bir oyun şarkı ve klip çıkarsındı ki? "Here Comes Vi" ilk vokal kullandıkları şarkıları olmasına rağmen "Get Jinxed" dikkatleri asıl üzerlerine çektikleri çalışmaları oldu. Araya başkaları yapımlar girse de sonraki hit yanlış hatırlamıyorsam "The Curse of Sad Mummy," oldu keza Arcane'in yapımcılarından Christian Linke'nin doğuşu bu şarkıyla geldi. Hasan Bey'le girdiğim ilk Riot iş görüşmesinde (evet üç farklı zamanda üç farklı pozisyon için görüştük ama ne yazık ki alınmadım. Bazınız "Abi Riot'a bu yüzden durmadan geçiriyorsun," diyebilir. Hayır, kabul edilmemiş olmama rağmen üç defa çağırılmakla gurur duyuyorum. Lakin, bu yazıyı okuyacaklarını bildiğimden şunu söylemeden edemeyeceğim; 6 sayfa banka satış sözleşmesi İngilizce çevirisi, 1 sayfa bir karakterin hikayesini kendimiz yazmamız ve 4 sayfa Türkçe dilbilgisi hatalarını çıkarma görevi için iş görüşmesine gelen adama 45 dakika ve kurşun kalem verilir mi?) Christian'ın aslında Riot'taki işinin bu olmadığı ama aynı zamanda müzikle ilgilendiği için "The Curse of Sad Mummy" nin yapımının başına onun geçirildiğini söylemişti. Riot çalışmasında bir yetenek görmüştü ve o çocuk harika

bir iş çıkarmıştı ve bugün Arcane'in bu kadar mü-kemmel olmasındaki en baştaki isimlerden birisi oldu. Neyse, ne diyorduk? Markalarını sürekli hatırlatarak... K/DA, Total Damage, Pentakill gibi yaratılan sanal müzik grupları ve klipleri, A New Dawn gibi hiç beklemediğimiz anda çıkan harika sinematik videolar ve sadece bir kart oyunu için (kaldı ki muhteşem bir kart oyunudur) Legends of Runeterra için hazırlanan sinematik eşliğindeki "Breathe" şarkısı... Hepsi ama hepsi çitanın gerek müzik, gerek görsel, gerek hikâye anlatımı, gerek sanat tasarımı dalında çok yüksek tutulduğu, paranın esirgenmediği yapımlar. Ve hepsi reklam için... Markanın sürekli akıllarda kalması için... F2P bir oyunun yıllardır milyonlarca insan tarafından oynanmasının sebebi bu. Lakin gözlerimi ve kulaklarımı bayram ettirdikleri, beni müzik ve görsel orgazmına soktukları süreçte bu reklam bombardımanından hiç şikâyetçi değilim.

Nihayet League of Legends'in bütün tanıtım sinematiklerinin ve müzik kliplerinin toplamından daha fazla markanın ismini duyuracak ve hepimizin yıllardır beklediği dizi Arcane geldi. Diziye tabii ki yıllardır beklemiyorduk çünkü Arcane'i başarılı şekilde altı yıl boyunca hepimizden gizleyerek yaptılar ve o on dokuz saniyelik 'teaser' tanıtımını altı ay önce yayınlayarak aklımızı başımızdan aldılar. Tonton okuyucu ben kırk yaşında bir adamım. Çizgi filmlerin en prematüre denebilecekleri döneminde çocukluğum, pratik efektlerle yapılan filmleri izleyerek ergenliğim, oyunlarda ve sinema filmlerinde ilk CGI efektleri izleyerek gençliğim geçti. O yüzden bir sonraki paragrafta Arcane'i konuşmaya başlamadan

evvel söyleyeceğim şu sözler için samimiysizlik ya da abartı kırıntısı aramayın; Arcane şimdiye kadar izlediğim en iyi görsel şey, filmlerde buna dâhil... Çitanın en yüksek seviyesinin kırılarak Nirvana'ya ulaştığı bir sanat eseri.

"DÜNYAYI DEĞİŞTİRECEĞİN ZAMAN KİMSE DEN İZİN İSTEME," Viktor

Arcane'i tek başıma orijinal seslendirmesiyle ve 11 yaşındaki kızım (Jayce ve Mel öpüşürken "İyy iğrenççç," dedi hahah) beraber Türkçe seslendirmesini izleyerek iki defa bitirdim. İki defa izlemek istememin en önemli nedeni Türkçe dublağı denemek istememden ziyade kaçırılmış olabileceğim detayları bir daha yakalama fırsatı bulmak içindi. Çünkü Arcane'i eşsiz kılan şey ölmekte olan bir sanatçının Opus Magnum'unu dünyaya miras bırakmak adına en ufak ayrıntıya yılların kabiliyetini aktarmak için hassasiyetle çalışması gibi detaylarla dolu olması. Ufak ama değeri bilinmesi gereken, izlediğimiz sahneleri daha gerçekçi yapan detaylar bunlar. Misal; Çocukluğunu izlediğimiz bölümde Viktor'un mekanik gemisini su akıntısında kovalarken sahneyi geminin başından suya dalıp çıkarken görmemiz. Misal; Jayce'in annesinin karlarda donarken eline belli belirsiz bir yakınlaştırma ve sonraki bölümlerde o parmakların donarak kesildiğini yerine takılan mekanik uzuvlardan anlamamız. Misal; Heimerdinger'in porosunun az kalsın Viktor'un lazerine hedef olmasından dolayı podyumda Jayce konuşma yaparken korkarak sandalyenin altına saklanması. Misal; Jinx'in bombaları patladığında Sevika'nın sol kolunun belli belirsiz parçalanışı (aynı zamanda



Jinx ve Silco'nun ilk karşılaşmasında bir adam Sevika'yı taşıırken kadının sol kolu aşağı sarkıyor halen, o kol parçalandı, orada bir hata var sevgili Riot)... Başka herhangi bir şirket yapımın hızlanması adına bunlar gibi birçok detaydan feragat edebilirdi ve altı yıl beklemezdi. Ama Riot resmen mükemmel ulaşmak için zamanı (ve muhtemelen parayı) gözden çıkardı. Buna rağmen prodüksiyonun Christian ve diğerleri için çok stresli geçtiğini röportajlara verdikleri cevaplardan anlayabiliyoruz. Seslendirme sanatçılarının seslendirmeyi animasyon olmadan yaptıklarını biliyor muydunuz? Şimdi bu açıdan düşününce yaptıkları işin ne kadar kaliteli ve seslendirme için seçilen kişilerin ne kadar doğru ve profesyonel olduğunu görebiliyor musunuz? Çünkü Arcane'in orijinal seslendirmesi muazzam derecede iyi, her bir karakter için seçilmiş kişiler hedefi tam on ikiden vurmuş. Orijinal seslendirme çok iyi olsa da ne yazık ki Türkçe dublaj için aynıını söyleyemeyeceğim.

İlk sorum şu; Neden orijinal seslere yakın seslendirme sanatçıları seçildi? Vi tek başına bir felaket (bence), duyguları zerre yansıtmadan satırları okuyor gibi. Vander'in sesi iyi olmasına rağmen o da duygu yansıtmama fakiri. Heimerdinger için resmen hiç çaba gösterilmemiş bile diyebilirim, orijinaliyle alakası olmayan bir seslendirme. Silco... Sesini günde dört paket sigara içiyormuş gibi hırıltılı vürnce kötü adam olunmuyor maalesef, gene orijinaline çok uzak bir seçim. Powder bunlara göre iyiydi ama sanmıyorum ki bir çocuk seslendirmiş olsun (araştırma zahmetine girmedim). Jinx... Serinin kilit karakteri diyebileceğimiz kahramanın sesinin orijinal hali çok kendine has, özel ve eşsiz. Aynı tonda birini bulmak mutlaka çok zordur diye tahmin ediyorum ama gene de Tik Tok'ta makyaj videosu çeken fenomen kız seviyesinde olmasını beklemiyordum. Bu yazıyı yazmadan evvel çok şey karıştırdım hatta belirli sahnelerin Rusça, Almanca, Fransızca seslendirmelerini izledim ve rahatlıkla söyleyebilirim hepsinin Vi ve Jinx seslendirmesi kulağa daha iyi geliyor. Grayson'u dinlerken ben bu sesi bir yerden tanıyorum diyorsunuz ve orijinalle neredeyse birebir. Signed çok az konuşmasına rağmen bence dök-türmüş. Jayce ve Mel gayet iyi olmuş. Karakterlerin ağladıkları, çığlık attıkları veya dövüştükleri anlarda araya orijinal seslendirmenin girmesi bir tık rahatsızlık veriyor çünkü beyin bunu anında algılıyor. Arcane için kötü diyebileceğim tek şey Türkçe seslendirmelerdeki kısmi isabetsizlik diyebilirim. Bir de kafama takılan bir nokta var ve burası muhtemelen Netflix'in işi... Arada Jinx'in adının fiil gibi kullanılması anlıyorum karakterin gelecekteki ismine göndermeyi önceki sahnelerde vermeye çalışmışsınız. Ama "Cupcake" neden Türkçe'ye çevrilmedi? Benim lore'de kaçırdığım bir nokta mı var? Keza Rusçasında "Keksik" denebilmiş ama Almanca ve Fransızca çevirilerinde de "Cupcake" diye gitmiş, ilginç...

ANİMASYON KALİTESİ VE KAFADA DELİ SORULAR

Arcane'in görsel görkemini kıyaslayabileceğim tek şey Spider-Man: Into the Spider Verse olabilir ki o bile yanında ufak bir kıvılcım gibi kalıyor. Dersimi iyi çalıştığımı zannediyorum... Keza bu yazıya girişmeden evvel bayağı bir "Animators reacts Arcane" videosunu, acaba sorularına işin uzmanları bir cevap verir mi diye izledim. İzlediğim ne kadar YouTuber varsa hepsinin kafası en az benim kadar karıştıktı ve Fortiche'nin çıkardığı işe hayran kalmışlardı. Arcane daha önce hiçbir animasyonda görmediğim bir detay derinliğine sahip. Yarım saniyeden az sürecek sahne geçişlerinde bile ekibin en ufak detayları bile düşünerek aşkla çalıştığını görebiliyorsunuz. Ufak bir örnek vermek gerekirse Ekko'nun Jinx'le ilk kapışma sahnesinde zepline pencereden girerken uçan kaykaya havada iki takla attırmasalar da muhtemelen biz hiçbir şey kaybetmezdik (onlar da zaman kazanırdı) hatta izlerken bunun bilinçli olarak farkına bile varmamışsınızdır. Ama adamlar üşenmeden bunu yapmışlar. Ya da Zaun'un kalabalık sokaklarında çok basit hareketler yapan figüranları arkada planda kullanabilirlerdi. Ama bir bakıyorsunuz iki kişi orada hararetili şekilde tartışıyor, birileri orada flört ediyor, aralarından bir at arabası hızla geçiyor... Karakterlerin konuşurken yaptıkları yüz mimikleri bana kesinlikle işin içinde bir nevi Deep Fake ya da Motion Capture olduğunu düşündürüyor çünkü bu kadar isabetli duygu ifadeleri verilmesini başka türlü açıklayamıyorum. Dizide gördüğünüz bütün arka planlar el çizimi 2D olarak hazırlanmışken karakterler 3D olarak modellenmiş. İşin güzel tarafı mesela Vi'in mekanik eldivenlerini çalıştırdığında 2D duman efekti kullanmışlar ve bu hiç de sırtmamış. Özellikle karakterlerin yüzlerine yansıyan ışık efektleri ayrı muazzam. Benim bahsim burada

Lola Egg teknolojisine gidiyor. "Sahne Arkası" görüntüleri yayınlanmadan bir şey söylemek güç ama ne olursa olsun şimdiki kadar izlediğim en güzel şey...

BEKLENMEDİK ŞEKİLDE DRAMATİK BİR HİKÂYE

Öncelikle dizi hiç League of Legends oynayan ve bu marka nedir hiçbir fikri olmayan izleyici için harika şekilde örülmüş. Kimse gerçekten iyi ya da kötü değil. Evet Sevika ve Silco bile değil... Öyle bir hikâye çerçevesi çizilmiş ki bütün karakterlerin aldıkları kararlar onları bir sonuca doğru götürüyor. Piltover ve Zaun sınıfsal olarak ikiye bölünmüş gibi görülse de Piltover bile kendi için hanedanlara bölünmüş, kast sistemi "gelişim" adı altında gizlenmiş. Heimerdinger dahi aristokrat kesimin gayet işine gelen kargo gemilerinin ışınlanmasına sesini çıkarmazken alt tabakanın hayatını kolaylaştırılması için üretilen cihazlara silah gözüyle bakıp belki olası bir ayaklanmadan korkuyor. Sonrasında koruduğu sistemden dışlanması ve Zaun'a gitmesi...

Zaun Ulusu'nun kuruluşuna ramak kalmasına rağmen Silco'nun Jinx'i kızı olarak görmesi ve hayatını adadığı amacını eliyle kenara itmesi... Vander'in heykeli önünde günah çıkarması ve belki de ona halen saygı duyması. Fakat Vi Jinx'i olduğu gibi kabul etmeye hazırlanmış, Silco'nun Powder yerine Jinx'i seçmesi ve "Bu halinle mükemmelisin," demesi... Hikâye çok dengeli bir drama ve aksiyon paketi sunuyor. Söylenecek daha çok şey var ama şu an bile bana ayrılan yeri fersah fersah aştım. Kısa kesip yazıyı kırpmaya başlamam gerekli. Dün itibarı ile ikinci sezon müjdesi geldi. Korktuğum tek şey yeni sezonun aceleye getirilip kalitenin düşmesi. Ama Riot'u biraz tanıyorsak böyle bir şey yapmayacağından emin olabiliriz diye düşünüyorum. Gala hakkında ve katılımcılar konusunda Rito'ya geçirmek istediğim çok şey var ama yerim yok.

◆ Nurettin Tan





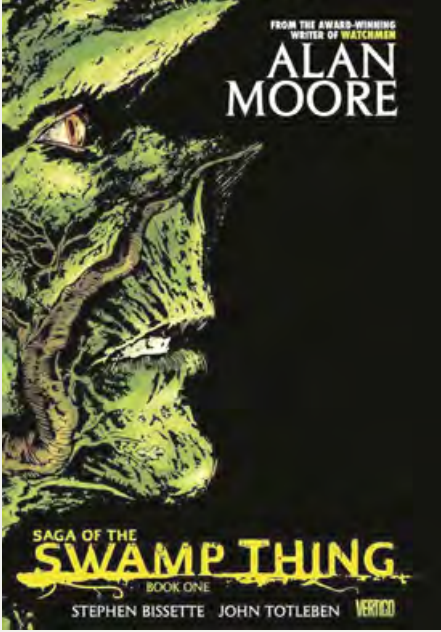
Bir Zamanlar Çizgi Roman /
Alan Moore

Karşı konulamaz bir zeka, kelimelerin gücünü çok erken yaşlarda fark etmiş bir dahi, hikaye anlatıcılığına yeni bir soluk kazandırmış bir öncü ve kendine has kişiliğiyle bu ayın konuğu bir çizgi roman efsanesi olan Alan Moore...

Nene nehrinin kenarına kurulmuş Northampton şehri, 1953 senesinin 18 Kasım günü. Çok büyük olasılıkla, dünyanın belirli bir kesiminin İngiliz istilasını adını vereceği, edebi göçü başlatan isimlerden birinin komşularının hayatına doğduğundan habersiz günlerini geçirdi bu insanlar. Tarihi bir kent olan Northampton, aynı zamanda krala karşı başkaldırdığından dolayı cezalandırılmış. Genetiğinde asi bir ruh olduğunu söyleyebileceğimiz Northampton'ın çocuğu Moore da bizi eserlerinde hiç şaşırtmadı. Erken dönem hayatını fakir mahallelerde büyüyerek geçirmenin kendisi üstünde iyi bir etkisi olduğuna inanan Moore, ilk çizgi roman deneyimlerini de orta okulda yaşadı. Flash, Detective Comics, Fantastic Four gibi çizgi romanları okuduğunu söyleyen efsanemiz, bir süre sonra bir gaz istasyonunda çalışmaya başladı ve çok şükür ki yeni işinin pek de kendisine göre olmadığını düşünmüş olacak ki; biz de Swamp Thing, 2000 AD, Miracleman ve onlarca başka ölümsüz eserden mahrum kalmadık. Başka bir muazzam çizgi roman yazarı Alan Grant'ın el verdiği Moore; önce 4-5 sayfalık comic strip dediğimiz paneller yaratmaya başladı. Tam da çizgi romanın çoluk çocuk işi algısından uzaklaşıp, "hip" bir ürün haline gelmesini takiben Moore'un yazdığı Doctor Who Weekly serilerine olan ilgi, büyük yayınevlerinin ona iyi tekliflerle gitmesinin yolunu açtı. Moore'un kendi sözlerinden dinleyelim: "Bu dönemde rakip yayıneviyle çalışmamam için teklif yapan şirketler oluyordu, açıkçası fena bir dönem değildi." İngilizlerin futbol kadar önemli bir buluşu olan 2000



A.D. aslında Türkiye'de pek fazla bilinmese de -ya da başka bir deyişle popülaritesini yitirmiş olsa da- aslında günümüz çizgi romanının temel taşlarının başında gelir. Moore'un oradaki işleri zincirleme bir reaksiyon başlatmış ve 1983 yılında dönemin DC Editörü Len Wein, Saga of The Swamp Thing için Alan'ın kapısını çalmasına gidecek yolu hazırlamıştır. Bu dönemde ayrıca bahsedilmesi gereken bir diğer konu da dünyanın en büyük süper kahramanı olduğunu unutan ve tekrar topluma nasıl adapte olacağını bilemeyen Marvel'in Captain Marvel karakteri nedeniyle İngiltere'deki hakları durdurulmuş, Moore'un dirilttiği Marvelman'dir! Bana soracak olursanız DC'nin güncel tonunun, hatta okuyucu algısındaki tonunun iki yaratıcısı vardır. Birisi Frank Miller, diğeri ise Alan Moore! Aynı dönemin sanatçıları olarak birbirlerini tamamlama gayeleri olduğunu düşündüğüm, özellikle ikisinin işlerini arka arkaya okuduğunuzda bunu daha iyi algılama şansına eriştiğimiz bu iki eşsiz çizgi roman efsanesinden Moore



ile devam edelim. İşte DC'ye o tonu veren serilerden biri de tam da bu dönemde yazıldı. 1986'da başlayan Watchmen, dönemin çift kutuplu dünyasında, milyonlarca insanın en büyük korkusu olan nükleer savaş endişesini size iliklerinize kadar hissettirirken, aynı zamanda otoriteyi de sorgulatıyordu. Watchmen'i derinlemesine anlatmak için dergide yeterli yerimiz olduğunu sanmıyorum ama Moore'un herhangi bir işi bile aynı derecede önemi hak ederdi zaten. Onlardan biri olan V For Vendetta, her ne kadar filmden sonra ünlenmiş olsa da, yazılmış en iyi çizgi romanlardan biridir. Yine distopik, Thatcher vari demir İngiltere kabusunu gösteren Moore, tarihi öğelerden ilham alarak bezediği hikayesiyle çizgi romanda kalite barını belirlemiştir. Bu sürede ayrıca arkalarda kalmış, muhteşem bir Superman hikayesi olan The Man Who Has Everything de bence mutlaka çizgi roman koleksiyoncularının araması gereken bir eser!

DC'yle arası V for Vendetta'dan sonra asla düzelmeyen ve "sizin için bir daha çalışmaya-çağım" diyecek kadar sınırlı bir şekilde yollarını ayırdığı şirkete bıraktığı bir başka klasik olan Killing Joke ise herhalde hepimizin çizgi roman geçmişinde farklı bir yere sahiptir. Bir Batman hikayesi diye aldığımız, Batman'e gelene kadar en küçük karakterle bile empati kurabildiğiniz, insanın kafasını açan, belki pek çok şeye bakışını değiştiren ve aslında bir Joker hikayesi olan bu kitap o kadar iyi ki sonunda sizi kocaman bir gülümse bekliyor.

Warren Ellis'in en sevdiği çizgi romanın ne



olduğunu biliyor musunuz; From Hell. Alan Moore'un işi. Karındaşen Jack hikayesini alıp İngiliz toplumun bir çözümlemesini yaparken, korku dolu bir detektiflik hikayesini anlatan yazarımız Eddie Campbell'ın modern çizgisiyle birleştirdiği dehasını yepyeni bir seviyeye taşıdı. Bir gün rafın birinden From Hell almaya kalkarsanız şunu iyi bilin, sayfasını biraz sonra çevireceğiniz eser asla basit bir süper kahramanlık hikayesi değil. İçinde renkli, keyifli, eğlenceli bir dünya yok. Aksine korkutucu, kabuslarınıza girecek ve sizi rahatsız edecek bir hikaye var.

Bağımsız döneminde sadece From Hell değil, pek çok başka nadide esere imza atan yazarımız 1993 yılında kendini büyücü ilan etti. Demiştin ya, kendine has bir insan Alan Moore. Hatta büyü ve okültün insan doğasında önemli bir yeri olduğuna samimi şekilde inanıyor. Tekrar tam da ana akım diyemeyeceğimiz Image Comics bünyesi altında pek çok hikayede çalışan Moore, bu dönemde, bu yazıyı okuyan koleksiyoncuların bulması için pek çok uygun fiyatlı eser bıraktı. Jim Lee'nin önerisiyle onun Wildcats'i altında kendi çizgi roman yayınevini koyan ve adına America's Best Comics diyen Moore'un, -bu döneminde- çizgi roman tarihine altın harflerle yazılacak işler bıraktığını söylemek de ona büyük bir saygısızlık olur açıkçası. Bu döneminde en çok göze çarpan işi, League of Extraordinary Gentlemen.



Prime dönemini 1983-2000 arası yaşayan Alan Moore, günümüzde daha çok belirli bir kitlenin hoşuna gidecek, daha bağımsız eserler çıkarıyor. En son okuduğum kitabı Avatar Press'ten çıkan Neonomicon. Cthulhu mitini konu alan günümüzde geçen oldukça enteresan bir hikaye olsa da Cthulhu işlerine meraklı değilseniz pek de mutlu olacağınız bir iş değil.

Edebi anlamda açıkçası sayısız ödül alan ve her şeyi kazanan Alan Moore'un pek çok işi de -malumunuz olduğu üzere- beyaz perdeye uyarlandı. Açıkçası Killing Joke'un animasyonu dışında hepsinden hoşlandığımı söyleyebilirim.

Her ne kadar Depp'in From Hell performansı çizgi romanın "vibeinin" yanından bile geçemese de hiç kimse KJ rezaletine



AYIN VARYANTI

STRAY DOGS : DOG DAYS #1

Teeth Homage By Tone Rodriguez

yaklaşamaz. Asi efsanemiz, bu film gelirlerinin pek çoğunu DC'ye ayar olduğu için de reddetti durdu senelerce.

Bu ayı sonlandırırken Alan Moore'un kişisel görüşleriyle bitirelim istedim. Kendini bir büyücü olarak tanımlayan, buna inanan ve türlü mitten türlü hikaye çıkarma yetisine sahip yazarımız; bu kararının altındaki sebebi ise şöyle anlatıyor, "From Hell'den bir balon beni çok etkiledi: Tanrı'nın gerçekten var olduğuna kayıtsız şartsız inanabileceğimiz tek yer insan aklır. Bu cümleyi yazdıktan sonra fark ettim ki doğru bir şey söylemişim ve bu dakikadan sonra hayatımı buna göre yaşamam lazım. Uygun olan tek şey de büyücü olmak."

Aynı zamanda komplo teorileriyle ilgili de açıklamasına hayran olduğum Moore, bu konuda da biz ölümlüleri şöyle aydınlatıyor: "Evet, kesin bir komplo teorisi var, hatta bir kaç tane var, hepsi iç içe geçmiş ama bunlar dünyayı beş aile yönetiyor, gri uzaylılar ya da farklı bir boyuttan gelen 20 metrelik reptilyanlar değil, gerçek çok daha korkutucu; kontrol kimsede değil ve dünya düzensiz..."



PhD Collectibles köşesinden Moore'un bu sefer haklı olmamasını diliyor ve herkese güzel bir yeni yıl diliyoruz!

◆ Metehan İğneci
@metehansolo

OTAKU CHAN

My Hero Academia: World Heroes' Mission filmi ülkemizde vizyona giriyor!

Vizyona gireceği duyurulan yeni filmler ve ülkemizde basılacağı kesinleşen mangalarla 2022 yılı, en azından bizim gibi "otakular" için güzel geçecek gibi. Ülkemizde genellikle Cannes, Oscar gibi ödüllere aday olmuş Japon animeleri Başka Sinema programı ya da Film Ekimi gibi festivaller bünyesinde vizyona girer, bir-iki gösterim ya da maksimum bir hafta kadar belli şehirlerde beyaz perdede izlenir, sonra da esamisi okunmazdı. Bu durum giderek değişiyor gibi. Önce Demon Slayer'ın filmini izledik, şimdi de My Hero Academia: World Heroes' Mission (Kahramanlık Akademim: Dünya Kahramanlarının Görevi) vizyona giriyor. Sadece bunlarla da kalmayacak gibi...

My Hero Academia: WHM

Bilen bilir, Japonya'da filmler vizyona girdikten sonra DVD'leri çıkana ya da başka bir ülkede vizyona girene kadar malum sitelere düşmez. Biz de bir seneye kadar beklemek durumunda kalırız. Türkiye'de Mars Cinema Group sayesinde bu süre acayip azaldı artık. Sağ olsunlar, filmi basın gösteriminde sizin için izledim. Ve tek kelimeyle harika!

Kahramanlık Akademim'in mangasını ya da animesini izlediyseniz sizi kesinlikle tatmin edecek bir film bu. Hikâyesi kısaca şöyle: U.A. lise öğrencilerinin tamamı ama özellikle de bizim Izuku Midoriya, Shoto Todoroki ve Katsuki Bakugo uluslararası bir göreve dahil oluyorlar. Eh tabii, çömezlerimiz ellerinden geleni yapsa da Özgünlükleri yok etme planında terör saldırılarında bulunan Humarise isimli örgütün izini bir türlü bulamıyorlar. Midoriya ise tüm saflığı ve kahramanlık algısının aksine ülke çapında aranan bir suçluya dönüşüyor. Yeni tanıştığı Rody Soul ile işlemedikleri bir suçla suçlanan ikili, köşe bucağın polisten kaçıyor.

Genelde seri şeklinde ilerleyen hikâyelerin problemi, filmlerde anlatılan öykülerin ve yeni dahil ettikleri karakterlerin çok derinine inememesi, en azından serideki kadar. Bu filmde Rody eminim pek çok insanın sevip bağrına basacağı bir karakter olacak. Keşke ana seride de karşımıza çıksa dedirten bir karakterdi yani. Ama bu filmin asıl güzelliği hikâyesinde değil aslında.



Animasyonunda ve bu animasyonun kalitesinde. Allah için, o aksiyon sahneleri neydi öyle? Attack on the Titan animesi bu konuda bir harikaydı. Havada bir oraya bir buraya fırlayan insanlar, titanlar derken binbir "kamera" açısı, ilginç kesmeler ve kurgular gördük. İnsana, evet animasyon sinemadan öte, daha da iyi, sinemanın sınırlarını kaldıran bir medyum dedirtiyordu. Bu filmin aksiyon animasyonu da öyleydi gerçekten, yakın planlar ve değişik açılarla, bazen de hızlı bir kurguyla çok iyi bir ritim yakalanmış. Şimdi bana geç bunları, bana ne açısından kurgusundan diyebilirsiniz. Haksız da sayılmazsınız. Ama izlerken farkına varmasak da iyi ritme sahip bir kurgu, bizim o sahnelerden duyduğumuz heyecanı artıran, bizi o aksiyonun içine sokan ve karakterlerin hakikaten daha "cool" durmasını sağlayan bir şey. Mesela bir sekansta Deku etrafta Örümcek Adam gibi takılırken tüm şehrin manzarasının eğilip bükülmesi, hızın animasyonda anlatılışı falan bir harikaydı. Bir hikâyenin geçmişine dair bazı olaylara referans verilen, minik minik bilgi aktarılan olaylara "easter egg" ya da sürpriz yumurta deniyor ya, burada da öyle bilgiler var. Ama bu bilgiler filmde anlatılan hikâyeye için olmazsa olmaz bilgiler değil. Mesela Özgünlükleri güçlendiren iğne gibi. Filmde görünce zaten ne onun ne işe yaradığını anlıyorsunuz.





nuz. Bu işnenin hikâyesinin tamamını bilmeniz gerekmiyor. O sebeple baştan sona rahatlıkla seriye dair bilginiz yoksa da izleyebileceğiniz bir film.

Gelelim otakuları heyecanlandıran bir başka konuya. Sosyal medyada yayınevlerini takip ediyorsanız son dönemde bir sürü yeni manga duyurulduğunu görmüşsünüzdür. Gerekli Şeyler, hem Jujutsu Kaisen'in 0 ve 1. cildini matbaaya gönderdiğini hem de Tokyo Revengers ile Pankreasını Yemek İstiyorum serisini basacağını duyurdu.

Jujutsu Kaisen

Jujutsu Kaisen'den köşemde sık sık bahsetmiştim. Karanlık atmosferli bir shounen olması ve doğaüstü olaylar, yaratıklar üzerinden gidip bunu da Japon kültüründeki folklorik canavarlarla birleştirmesi nedeniyle çok sevdiğim bir seri. Hikâyesini de sürükleyicilik konusunda tempoyu düşürmeden anlatıyor. 0 numaralı cildin değerini bilmek için aslında mangayı ya da animeyi biraz izlemiş olmak lazım. Çünkü ilerde karşılaşacağımız müthiş bir karakterin nasıl öyle müthiş hâle geldiğini anlatıyor.

Tokyo Revengers 14 animesiyle patlama yaratmış serilerden biriydi. Geçmişe gidebildiğini fark eden ve hayatını serserilikle geçirmiş ana karakterin ölmüş bir arkadaşını kurtarmaya çalışarak hem günümüzde hem de geçmişte çetelerin dünyasına kendisini atmasını izliyoruz.

Pankreasını Yemek İstiyorum serisi ise insanı ağlatacak bir seri. Haruki bir hastanenin bekleme odasında bir defterle karşılaşılıyor. Kısa süre sonra bunun popüler sınıf arkadaşı Sakura tarafından tutulan günlük olduğunu keşfediyor ve ona gizlice ölümcül bir pankreas hastalığından mustarip olduğunu öğreniyor. Buna rağmen, Sakura normal bir okul hayatı sürdürme niyetinde olduğundan durumuna büyük tepki göstermeyen Haruki'den etkileniyor. Birlikte vakit geçirmeye ve arkadaş olmaya başlıyorlar. Duygusal ve trajik hikâyeler sevenler bu seriyi kaçırmasin.

Bang Çizgi de yakın zamanda yedi ciltlik Orange serisini duyurdu. Liseli bir grup arkadaşın sevdiği bir arkadaşlarını kaybetmelerinin ardından yazdıkları mektuplar geçmişteki hâllerine ulaştığında arkadaşlarını kurtarmak için ellerinden geleni yapmaya başlıyorlar. Depresyonu tımtıraklı bir seri olarak yine duygusal ve

trajik bir hikâye diyebiliriz Orange için. Gerçi ilk cildi yayımlandığında mangasının çizimleri çok iyi değildi. Ama seriye senelerce ara verip geri döndüğünde ikinci ciltten itibaren harikalar yarattığını söyleyebilirim.

Son duyurulan seri de İthaki'den. İthaki gibi büyük bir yayınevinin de mangaya başlaması ilerisi için umut verici. İlk mangaları Satürn Evleri de iç itisan, episodik ilerleyen bir seri. Dünyanın gelecekte doğal koruma alanı ilan edilmesinin ardından insanlar dünyanın çevresinde inşa edilmiş büyük bir uzay gemisine namı diğer Satürn Evleri'ne taşıyorlar. Ana karakterimiz Mitsu ise babasını kaybetmiş bir cam silici. Her bölümde bir başkasının hayatına nasıl dokunduğunu, öyle bir ortamda yaşamın nasıl ilerlediğini, Mitsu'nun kendisiyle ilgili neler öğrendiğini görüyoruz. Elbette burada yazdığım kadar ağır bir manga değil, çok komik anlarıyla sizi eğlendiriyor da. Bu açıdan Barakamon serisine pek benzettim. O seriyi sevenler buna da baksın derim.

Son olarak da nasıl kaçırırım bilmiyorum mayıs ayında ülkemizde Naoki Urasawa'nın Monster serisinin ilk cildi basılmış. Ya böyle müthiş, kült, klasik daha ne övgü varsa hepsini sayabileceğim bir serinin Türkçe basımını nasıl kaçırabiliriz? Naoki Urasawa çizimleri açısından son dönem mangakalar gibi değildi, eski mangakaların tonunu, gerçekçi çizim tarzını taşıyan, ama konu hikâye yazmaya geldiğinde varlığını ve değerlerini sorgulatacak kadar derin ve detaylı kurgularla karakterler yaratan bir mangakadır. Özellikle bu serisinde suç ve kötülük üzerine eğilmesi, görebileceğiniz en sağlam "kötü" karakteri yaratmasını sağlar. Gerçi kötü dediğimiz kavramı da bize sorgulattır. Toplamda 18 cilt olan bu manganın bir an önce yeni ciltlerine de kavuşuruz inşallah.

Ocak ayında sinemalarda Sword Art Online – Progressive filmi vizyona girecekmış. Onu da önden izleyip size fikirlerimi belirteceğim. Kendinize iyi bakın dostlar.

◆ Merve Çay





Bootleg kültürünü sevenler için bu ay konuşumuz LaserPigeon.



Merhabalar sevgili FSD Ahalisi, nasılsınız? Koca bir seneyi daha arkamızda bırakıp ona güle güle derken, ben de 37. yaşımın ilk günlerini yaşıyorum. Şimdiden FSD ve LEVEL ailesi olarak yeni yılınızı kutlar, gözlerinizden öperiz. Bizi başta Youtube ve Twitch'te olmak üzere takip etmeye devam edin!

"Neler oluyor Türkiye'de!"

Sıklıkla kulaklarımıza çalınan kadim bir soru var dostlar. "Abi, Türkiye'de hiçbir şey üretilmiyor mu ya?" Üretiliyor güzel kardeşim, hem de çok güzel işler yapıyor. Bu soruya cevap vermek adına "Neler oluyor Türkiye'de!" serisini başlatıyoruz! İlk konuşumuz LaserPigeon! Özellikle 80'lerin oyuncaklarını / figürlerini sevenlerin kesinlikle takip etmesi gereken minnoş ötesi havalı bir marka onlar.

Merhabalar öncelikle hoş geldiniz. Kimdir LaserPigeon?

Özgür: LaserPigeon oluşumunun arkasında biz, Bilkent Grafik Tasarımdan (2005-2009) tanışan Selin ve Özgür yer alıyoruz. Diğer işlerimizden fırsat bulduk-

Destekleyin Bizi!

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

ça Türkiye-yurtdışı ekseninde bir araya geliyoruz ve sürekli olarak FaceTime üzerinden plan yapıyoruz. Selin: Ben de sanat yönetmeniyim. Bir 7-8 yıl oldu reklam dünyalarında sanırım, bir taraftan freelance, bir taraftan ajans işleri, birçok koldan ilerliyorum. Özgür'le kolektör ve tasarımcıyız. Tabii ben Özgür'ün koleksiyonuna yetişemem de ortak noktamız özellikle 80'ler ve 90'lar oyuncaklarına, pop kültürüne ve tasarım diline olan hayranlığımız diyebiliriz.

Hangi noktada "Evet, biz custom ürünler üretmeliyiz! Bir marka olmalıyız!" şeklinde kırılma yaşadınız? Nedir bu fikrin motivasyonu?

Özgür: Türkiye'de büyümüş biri olarak "bootleg" figürler ister istemez hep hayatımda oldu. Kendi adıma 1999 yılından beri custom figürler yapıyordum. İlk başta biraz Toy Story'deki Sid gibi takılsam da zaman içerisinde daha profesyonel yaklaşıma başladım. O zamanlar yaptığım custom figürleri eBay üzerinden satmaya başladım, 13 yaş için getirisi hiç fena değildi ve üretmeye devam ettim. Daha sonradan bunun bir



sanat akımı olduğunu keşfetmem 2006 senesinde San Diego Comic Con'a gittiğimde, bootleg figür üretimi alt kültürünün yaratıcısı olan The Sucklord ile tanışmam sayesinde oldu. Kendisinin ürettiği bootleg işleri ilk gördüğüm anda bayılmışım ve acaba bende bu şekilde yapabilir miyim diye düşünmeye başladım fakat araya biraz zaman girdi ve 2016 senesinde kadar hiçbir şey üretmedim. Daha sonradan bu konularda bana kafa olarak en yakın olan arkadaşım Selin'e bunu benimle yapmak ister misin diye sordum ve yola koyulduk.

Selin: 80'ler sonu oyuncakları çok çok iyiydi. Öncelikle abimin eski ganimetleriyle büyümüş biriyim zaten. M.O.T.U., T.M.N.T., Kenner Star Wars'lar, G.I. Joe'lar havada uçuyordu ya o dönemler. Öyle bir dönemdi ki plastikler çok dayanıklıydı, gençlere fikirler çok süzülmeden ulaşabiliyordu. Çeşit çoktu ki Türkiye de bile çeşit çoktu, alt markalar türemiştii, serilerin bootleglerinin kendisi kadar rağbet gördüğü bir dönemde, yaratıcılık da tavandaydı.

Çok şanslıyım sanırım bu döneme denk geldiğim için, benim ilgilim öncelikle böyle başladı aslında. Ve ben de bir şeyler yapmak istedim bu kültür için. Özgür'le oyuncak olaylarını ilk konuştuğumuz zamanlar ikimiz de 3,75 inç figürler biriktiriyorduk. Bizim asıl ilgimizi çeken, bu büyük firmanın büyük telifli, büyük filmlerinin oyuncaklarından çok bağımsız, sınırlı sayıda, garajında, evinde oyuncak yapan insanların çoğalıyor olması ve bootleg kültürüne olan etkileriydi. Türkiye'de daha önce böyle paketiyle, konseptiyle bitmiş 3,75 inç ürün yapan da yoktu yani etrafımızda daha çok kendi koleksiyonuna custom figür yapan veya yaptıranlar vardı. Bu dünyaya ilgili iki kişi, "biz neden yapmayalım ki bunu?" dedik.

Peki nasıl oluyor da oluyor bu işler? Nasıl bir süreç işliyor ürün aşamasında?

Özgür: Beyin fırtınası aşamasını birlikte yapıyoruz. Ne yaparsak enteresan olur, neler daha önce yapıldı, neler yapılmadı. Paket tasarımlarımız, illüstrasyonlarımız tamamen Selin'e ait. Çocukluğumda 80'ler ve 90'lardaki oyuncak diline çok yakından hâkim olduğum için figür tasarımları ve sketchlerini,

anatomilerini ben tasarlıyorum. Tabii her aşamada ikinci bir göze ihtiyacımız oluyor ve yaptıklarımızı karşılıklı süzgeçten geçiriyoruz. Grafik tasarım kısmı da tamamen Selin'e ait! Selin'in kendi yarattığı ve üniversite yıllarından beri dikkatimi çeken çok eğlenceli bir tasarım dili var. Ben sadece o gıcık insanlar gibi şurasını bir tık sola olalım, Badi biraz daha büyük olsun, şurasında şunu ekleyelim kısımlarında dahil oluyorum.

Selin: Yees çizimleri, çekimleri, boyamaları daha çok ben yapıyorum. Üretim ve çoğaltma konularında da ilk önce yardım almayı denedik ama yürümedi, onu da artık tamamen biz yapıyoruz.

Nasıl bir zorluk tarafı var bu işin sizin için?

Selin: Üretim aşamasında, özellikle hammadde konusu biraz zor Türkiye'de. Fiyatların her hafta yükselmesinden bahsetmiyorum bile. Gönül isterdi ki diğer yurtdışındaki oyuncak üreticilerinin kolaylıkla temin edebildiği markaları burada benzer fiyatlara bulabilelim ama istediğimiz kimyasalların aynı olması da benzerlerini şimdilik Türk üreticilerden bulabiliyoruz.

Hikayesini merak ettiğim ürünlerinizden birisi de bir Türk Sineması kült'ü Badi. Nereden aklınıza geldi bunu yapmak yahu?

Selin: Düşünürsek Badi filminin kendisi bir bootleg zaten. Yıllar önce Süper Fantastik sergisi için çizerken de çok keyif almışım. Badi, yıllar önce başladığımız, araya giren projelerle bir süre ertelemek zorunda kaldığımız, ama çok çok sevdiğimiz bir ürün, ama az kaldı geliyor.

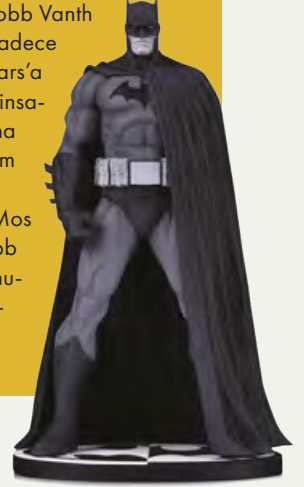
Badi'yi gördükten sonra aklıma geldi. Giovanni Scognamillo ve Metin Demirhan'ın nefis ansiklopedik eseri Fantastik Türk Sineması'ndan karakterler görebilir miyiz ilerleyen zamanlarda?

Özgür: Metin benim çok önemli bir isimdi. 90'larda fırsat buldukça Atlas pasajında bulunan dükkânı Atılğan'da kendisini ziyarete giderdim. Saatler süren koleksiyon ve fantastik sinema muhabbetlerimiz olurdu. Kendimi bildim bileli koleksiyon yapsam bile, algılarımın küçük yaştan şekillenmesinde ve en önemlisi "toplayıcı"

Ne aldık: Batman: Black and White Batman – Jim Lee

Jim Lee'nin, Batman #619'da çizdiği bir panelden esinlenerek modellenen nefis bir Batman heykel, kendisi. 5000 limitli olarak üretilen heykeli B&W koleksiyonuma katabildiğim için gerçekten çok mutluyum.

Ne bekliyoruz: The Black Series 6" Deluxe Cobb Vanth The Mandalorian, sadece benim değil Star Wars'a küsmüş olan birçok insanın ateşini yakmasına sebep olan bir yapımdı. Din Djarin'in abimizin müttefiki, Mos Pelgo'nun şerifi Cobb Vanth'da koleksiyonuma katmak için beklemedeyim. Tavsiye ediyorum.



olmaktan çıkıp, "kolleksiyoner" olmaya evrilmemde Metin'in parmağı büyüktür. Maalesef kendisini çok erken kaybettik ve evet, Giovanni ve Metin'in kitabından birçok karakter göreceğiz zaman içerisinde.

Selin: İlk yüksek lisans tez konum fantastik Türk filmleri hakkındaydı, o zamandan beri zaten kitap baş ucumda çok büyük bir kaynak olarak duruyor, çok değerli. Badi yapımında da çok yararlandık. Ve evet, Türk Fantastik Yaratıklar serimizin ilki Badi, Japon canavarlarına olan ilgimden de çıkarak böyle bir seriye başladık. İçinde Homoti, Tarkan'daki dev ahtapot gibi Türk sinemasında yer etmiş yaratıkların olduğunu tease edebiliriz.

Son olarak yine gelenek haline gelen sorumlularla röportajımızı kapatmak istiyoruz. Figürkünün Seyir Defteri hakkında neler düşünüyorsunuz?

Özgür: Bazı akşamlar canlı yayınlarımızı takip etmedim diyemem. Severe izliyoruz.

Selin: Ya gençler, nefes işler yapıyorsunuz valla. Bunlar alt-kültürün devamı için büyük işler hatta. Tabii ki takipteyiz.

Size ve ürünlere ulaşmak için?

Selin: Komisyonlu işler dışındaki figürlerimizi koyduğumuz sitemiz: www.laserpigeontoys.com var. Bir de daha yakından detay paylaştığımız [instagram.com/laserpigeontoys](https://www.instagram.com/laserpigeontoys) var.

Bize vakit ayırdığınız için çok teşekkür ederiz. Yeni projelerde tekrar görüşmek üzere Laser Pigeon! Keep it real!





BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Plague Inc. The Board Game:
Şu ortamda oynanır mı acaba?

Yılın son ayından hepimize merhabalar değerli okur. Umuyorum 2021 yılı hepimiz için istediğiniz şekilde geçmiştir ve beklentilerinizi karşılamıştır. Açıkçası benim için bu sene beklediğimden verimli geçti ve kutu oyunu koleksiyonuma bolca yeni oyun ekleyebildim. Bunun yanında 2022 için beklediğim oyunları da sıraya dizerek yeni seneyi umutla beklemeye başladım ve Covid-19'dan tam olarak kurtulamadığımız bir sene olan 2021'nin son ayını içinizi hiç açmayacak felaket temalı bir oyunla da sonlandırmak istedim.

İşin şakası bir yana dijital olarak başarılı bir oyun olan Plague Inc'in aynı isimli ve yine başarılı bir yapımcı olan kutu oyunu uyarlamasını nihayet deneyimleme şansına sahip oldum sayın okur. Hatırlarsanız daha önce yine hastalık kaynaklı felaket temalı bir kutu oyunu olan Pandemic'i sayfalarımızda incelemiştik. İki oyun temelde aynı temayı konu alıyor olsa da farklılık Pandemic'in dünyayı kurtarmaya odaklanıyor olmasına karşı Plague Inc.'in dünyadaki insan nüfusunu yok etmeye odaklanıyor olmasından geliyor. Yani bu sefer masalarımızda el ele vererek dünyanın sonunu getireceğiz.



Kutu İçeriği

Oyunumuzun kutusunu açtığımızda, insan yaşamının bulunduğu altı kıtayı ve DNA puanlarını gösteren tabloyu içeren bir adet oyun alanı ile karşılaşırız. Oyunun tamamı bu alanda gerçekleşiyor ve bu alan insanın içini çok açan bir şekilde ve Plague Inc.'in artık klasikleşmiş yoğun kırmızı tonunda çizilmiş. Gerçekten baktığınızda oyunun havasına giriyorsunuz ve bu bakımdan oldukça başarılı. Her zaman söylediğim gibi bir kutu oyununun olmazsa olmazı sanat tasarımıdır. Oyun alanının dışında her bir oyuncuya ait arkalı önlu tasarlanmış birer oyuncu alanı da yine kırmızı tonlarda hazırlanarak kutu içeriğine eklenmiş. Bu oyuncu alanlarının oyun tercihine göre bir yüzü bakteri diğer yüzü ise virüsleri temsil ediyor. Oyunun genel yapısı esasen bakteriler üzerine tasarlanmış durumda. Virüs tarafı ise aslında oyunun temel sürümüne eklenmiş bedava bir genişleme paketi olma özelliğini gösteriyor. Bundan dolayı virüs ve bakteri tarafında oynamak birkaç oyun mekaniğinde değişikliklere neden oluyor. Bütün bunlara ek olarak kutu içeriğinde karşılaştığımız diğer oyun aksesuarları, üç farklı kart tipi (Country, Trait ve Event), plague tokenleri, DNA puan işaretçileri ve bir tane ölüm zarından oluşuyor. Tek başınıza da oynayabileceğiniz bir oyun olan Plague Inc. temel sürümde dört oyuncuya kadar



oyununu sağlıyor. Ayrıca beşinci oyuncu genişleme paketi ile oyununuzu beş kişiye kadar arttırabilirsiniz. 60 dk. ortalama oyun süresine sahip olan Plague Inc., orijinal dijital versiyonun da tasarımcısı olan James Vaughan tarafından bir kutu oyunu olarak tasarlanıp yine dijital oyunun yayıncısı olan Ndemic Creations tarafından yayıncılık ve dağıtım üstlenilmiş durumda. Bu yönüyle de dikkatleri üzerine çeken Plague Inc., dijital oyundan türetilen çoğu kutu oyunundan daha başarılı bir adaptasyon olmayı başarıyor. Oynarken dijitalden aldığınız keyfin aynısını yaşayacağımızı garanti edebiliriz. İnsanlığın kökünü kazımaya ant içmiş bir hastalık olma fikri artık size ne kadar keyifli geliyorsa.

Oynanış Mekanikleri

Oyunda tüm insanlığın kökünü kazımaya uğraşırken diğer oyuncuların hep bir adım ilerisinde olmak da ana amaçlarımızdan birisi. Rekabet unsurunu da bu şekilde sağlayan oyunda dominant hastalık olmayı başarabilen oyuncu oyunu kazanıyor. Bunu sağlayabilmek için oyun boyunca hastalığımızı mutasyona uğratarız, şehirleri hastalıktan kırıp geçirerek mahvediyor ve nihayetinde DNA puanları toplamaya çalışıyoruz. Oyun tur bazlı bir oynanışa sahip. Bir oyuncu beş fazdan oluşan kendi turunu tamamladıktan sonra sıra diğer oyuncunun turuna geçiyor. Bu beş faz sırasıyla: DNA, Şehir, Mutasyon, Enfeksiyon ve Ölüm. Kısaca açıklamak gerekirse; DNA fazında enfekte ettiğiniz her şehir başına 1 DNA puanı kazanıyorsunuz. Şehirleri ele geçirebilmek için ise ilgili şehrin üzerine en fazla plague tokenini yerleştiren oyuncu olmamız gerekiyor. İkinci fazda, bir şehir kartı çekerek oynayıp oynamama kararı veriyoruz. En muhteşem faz olan mutasyon fazında ise hastalığımızı



mutasyona uğratarız daha ölümcül ve daha bulaşıcı bir hastalık yaratmaya çalışıyoruz. Mutasyon bölümü oyunun en özgün yanı olduğu için ayrıca değinmekte fayda görüyorum. Burada hastalıklarımız için iki farklı yönelim karşımıza çıkıyor. Birisi hastalıkların özelliklerini gösteren "ability" bölümü, ötekisi ise asıl mutasyonu sağlayan "trait" bölümü. Ability bölümü için söyleyecek çok şey yok, zira tahmin edeceğimiz üzere hastalıkların özelliklerinin görüldüğü bir bölüm. Traitler ise oyunda çok önemli bir noktayı temsil ediyor. Altı farklı trait tipi hastalığımızı tüm dünyaya yayabilmeniz ve ölümcüllüğü artırabilmeniz için oldukça önemli. Bir bakıma oyunun strateji unsuru da burada yatıyor. Örnek vermek gerekirse, sıcaklığa karşı dayanıklılık olarak çevirebileceğimiz "Heat Resistance" yeterince yüksek değilse, hastalığımızı sıcak bir şehir-

de yayabilmeniz mümkün değil. Öte yandan aynı soğuğa karşı dayanıklılık olan "Cold Resistance" için de geçerli. "Airborne" traiti ile hastalığımızı yaymak için havaalanlarını kullanabilirken, "Waterborne" traiti ise aynı deniz ulaşımı ile yapabileceğinizi sağlıyor. "Infectivity" traitiniz yüksek değilse hastalığı yayabileceğiniz şehir sayısı kısıtlı olabiliyor, "Lethality" traiti o şehri yok edebilme imkanınızı artırıyor. Kısacası oyundaki turunuz esnasında en önemli faz mutasyon fazı. Dördüncü fazda az önce anlatmış olduğum traitler ve hastalığınızın abilityleri sayesinde ilgili şehri enfekte etmeye çalışıyorsunuz. Son fazda ise yapabiliyorsak enfekte ettiğimiz şehirleri tamamen ortadan kaldırmaya çalışıyoruz.

Son Karar

Oyun oldukça detaylı. Burada kısaca özetlemeye çalıştım ancak eğer oyunu edinirseniz doğru bir şekilde oynayabilmek için sık sık kural kitapçığına bakmanız gerekeceğini söyleyebilirim. 2017 yılında temel sürümü çıkan oyun, 2019 yılı içerisinde "Armageddon" isimli büyük bir genişleme paketi de aldı. Fiyat yönünden incelediğimizde ise internette yaptığım bir araştırma ile \$ 20-30 bandında rakamlarla karşılaştım. Bu nedenle fiyatı nispeten pahalı sayılamayacak bir oyun Plague: Inc. Öte yandan genişleme paketi olan Armageddon ise oyunu adeta bambaşka bir oyun yapıyor ve \$65 fiyat etiketine sahip. Eğer oyun ilginizi çektiyse temel sürümün yeterli olduğunu düşünüyorum. Devamını getirmek isterseniz Armageddon'u da düşünebilirsiniz. Bu ay da yıkım ve ölümün olduğu bir oyunu inceleyerek seneyi sonlandırıyoruz. Önümüzdeki ay yeniden görüşmek üzere yeni yılda beklediğiniz tüm güzellikler sizlerle olsun.

◆ İmge Melisa Şatlı



COS- PLAY REPUBLIC

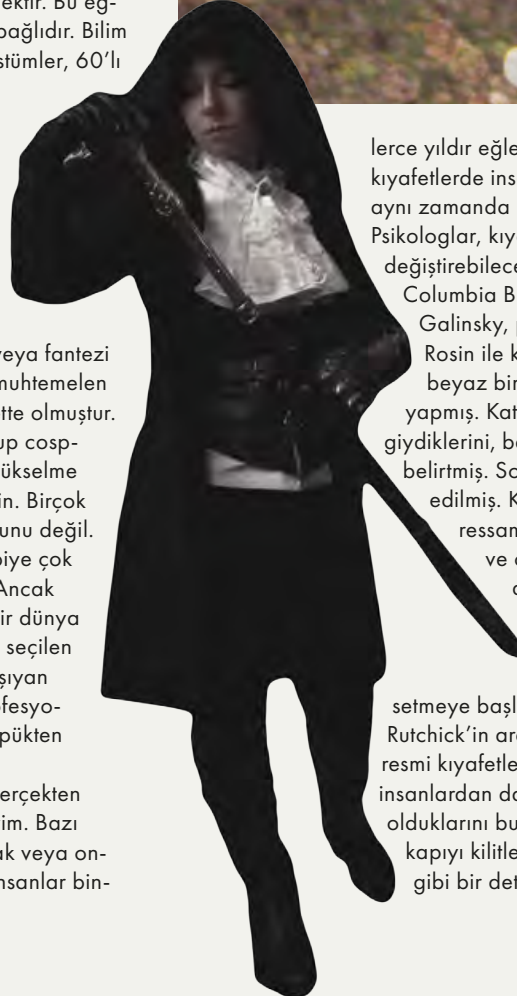
Süper güçleri serbest bırakmak için kostümler

Her kostüm, her makyaj, her peruk, bir cosplayerin içindeki birbirinden farklı hazineleri ortaya çıkarır. Bunların bazıları insanların kişiliklerine gerçekten yardımcı olur, bazıları onları sosyal açıdan rahatlatır ve kimi zaman ise tek arzu edilen eğlenmektir. Bu eğlencenin nasıl şekillendiği tamamen size bağlıdır. Bilim kurgu veya fantezi karakterleri olarak kostümler, 60'lı ve 70'li yıllardan beri hayatımızda.

Güç sizde artık

İlk cosplayerlar Star Trek ve Star Wars'tan kıyafetlerle doğdu. Bu uygulama ise zamanla gerçekten büyüdü. İnsanlar çizgi romanlardan, animelerden, video oyunlarından, filmlerden ve dizilerinden kostümler giymeye devam ettiler. Mütevazı bir popüler bilim kurgu veya fantezi evreninden bile bir karakter düşünün ve muhtemelen o karakterin maskesini takmış birileri elbette olmuştur. Hatta bu maskeler daha da büyümüş, grup cosplayerine kadar yükselmiştir. Bu duruma yükselme mi yoksa evrilme mi kısmına siz karar verin. Birçok cosplay için bu hobi, artık bir giyinme oyunu değil. Belki dışarıdan bakıldığında veya bu hobiyeye çok hakim değilseniz, farklı düşünebilirsiniz. Ancak içeriye bir kere daldığınızda rengarenk bir dünya sizi bekliyor olacak. Mesela bu durumda seçilen kostümler, genellikle kendi anlamlarını taşıyan özel cosplayer oluyor. Bazıları daha profesyonel craftlar yaparken, bazıları sadece köpükten harikalar yaratabiliyor.

Cosplay, işin içerisinde hobi girdiğinde gerçekten hayal gücünüzü zorlayan leziz bir deneyim. Bazı cosplayerler, kendi kişiliklerinden saklanmak veya onları eğitmek için kostümlerini seçiyorlar. İnsanlar bin-



lerce yıldır eğlendirmek için kıyafetler kullanırlar. Bazı kıyafetlerde insanlar sadece farklı görünmekle kalmaz, aynı zamanda kendilerini farklı hissederler. Psikologlar, kıyafetlerin bilişimizi nasıl ve ne kadar değiştirebileceğini hala bulmaya çalışıyorlar. Örneğin; Columbia Business School'da psikolog olan Adam Galinsky, podcast düzenlemiş ve NPR'den Hanna Rosin ile konuşmuş. Galinsky, katılımcılardan beyaz bir önlük giymelerini istediği bir çalışma yapmış. Katılımcıların bazılarında ressam önlüğü giydiklerini, bazılarında ise doktor önlüğü giydiklerini belirtmiş. Sonra dikkatlerini ve odaklanmalarını test edilmiş. Kendini doktor cübbesinde zannedenler, ressam önlüğü giyenlere göre çok daha dikkatli ve odaklı davranmış. Detay odaklı bir testte, doktorun önlük giyen katılımcıları yüzde 50 daha az hata yapmış. Galinsky, insanların doktor önlüğünü giydiklerinde kendilerini daha çok doktor gibi hissetmeye başladıkları için böyle olduğunu düşünüyor. Rutchick'in araştırmalarında, bir iş görüşmesinde daha resmi kıyafetler giyen insanların, gündelik kıyafet giyen insanlardan daha soyut düşündüklerini ve daha odaklı olduklarını bulmuş. Örneğin, resmi kıyafet giyenler, kapıyı kilitlemenin, bir anahtar çevirmenin, mekanik gibi bir detaydan çok, soyut bir kavram olan bir evi



güvenceye almak gibi olduğunu düşünüyor. Bu çalışma, insanların oynamak istediği rolü az da olsa ortaya çıkartmaya yardım etmiş. Tabii bu, insanların içindeki kişilikleri tanımlamıyor, ancak en azından yardımcı oluyor. Bu çalışmaları bir de cosplay ortamında düşünürseniz, aslında her şeyi çok daha net göreceksiniz.

Doğru hissetmek

Cosplayerların tatlı koşturmacası ve rollerine bürünürken fotoğraf çekti olduklarına şahit olursunuz. Bazı kostümleri çok rahat fark edersiniz. Black Cat kostümünü görür ve ona iltifat edersiniz. Bunun karşılığında cosplayer, o kadar mutlu hisseder ki o duyguyu kaleme almak gerçekten çok zor. Bazı kostümler zar zor fark edilebilir. Örneğin başka bir Marvel Comics kahramanı olan Jessica Jones'un gri kapşonlusu, kot pantolonu ve botları. Bunları bir arada düşündüğünüzde daha basit gelebilir ancak bazı cosplayerlara bu karakter özel bir güç verir. Daha önceki yazılarımdan birinde, belki de daha öncekilerde de benzer cümleleri kullanmış olabilirim. Kimi zaman tek bir peruk, saçları

uzamak bilmeyen birine yardımcı olabilir. Giydiği kostümler kendine olan özgüveni artırır ve bu da onun kişiliğini güzelleştirir. Cosplayde birçok detay zincirleme birbirini takip eder. İşin ne yazık ki çirkin kısmı, kötü kısımlar da aynı etkiye sahiptir. Ne yazık ki her şey sadece gökkuşağı ve şekerlemelerden ibaret değil. Durum böyle olunca, cosplay kısmında dikkat edilmesi gereken yüzlerce kurala da dikkat etmek gerekir.

Belki kural olarak betimlemek yanlış ancak bunu kullandığımızda, belki de insanlar olayın ne kadar hassas olduğunu anlayabilirler. Buna verilebilecek örneklerden bir diğeri de yaş ve sağlık konusu. Hatta dış görünüş bile buna eklenebilir. Fiziksel olarak dış görünüşünden hoşlanmayan birine cosplay, gerçek anlamda yardımcı olabilir. Çok zayıf biri karaktere bürünmek için kilo alabilir, aynı durum tam tersi için de geçerlidir. Hayatında hiç lens takmayan ve yıllardır gözlük kullanan bir birey, cosplaye giriştiği anda lensin kolaylığını hayatına taşıyabilir. Bunun sağlıklı olup olmaması konusu için tabii ki önce bir

göz doktorunuzla konuşun elbette. Ben şahsen gözlüğü lense tercih ederim (biraz alakasız oldu ancak ne demek istediğimi anlamışsınızdır). Dahası cosplayle kıyafet tarzını, modasını, saç rengini ve şeklini değiştiren birçok insana da denk gelmeniz mümkün. Modaya farklı açıdan bakıp renklerin uyumuyla kendini modellığe veren de mevcut. Hemen hemen her detay, istenildiğinde veya dikkatlice bakıldığında cosplayerden kendi hayatınıza yansiyabilir. Her süper kahraman pelerin takmaz veya mükemmel ötesi başarılar yakalamaz. Önemli olan birinin hayatına dokunabilmektir. Cosplay de böylesine minik detayları, insanların hayatına büyük etkiler yaratarak güzelleştirebilir. Siz güzel olanlara odaklanmaya devam edin. Her ne kadar işin ucunda göreceğiniz ufak tefek aksaklıklar da olsa cosplay ciddi anlamda gelişen bir hobi ve yardımcı olabilecek birçok kaynak da ortada. Herhangi bir sorunuz olduğunuz sosyal medyada beni cepejleri olarak bulabilirsiniz. Güvende kalın canlar.

◆ Ceyda Doğan Kardeş



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Bir senenin ardından Cyberpunk 2077

Cyberpunk 2077 heyecanı geçen yıl bu sıralar tüm dünyayı sarmıştı ve hatırladığınız gibi oyun piyasaya çıktığında, özellikle konsol oyuncuları büyük hayal kırıklığına uğramıştı. Yapımcı da özür dileyerek sorunları gidereceklerini açıklamıştı.

Şimdi, piyasa çıkışından bir sene geçmişken, geçen bir sene oyunun eksiklerini nasıl gidermişler, neler olmuş diye girip biraz inceledim. Elbette konsol versiyonunu değil, PC versiyonunu inceledim zira bildiğiniz gibi, konsolları oyun cihazı olarak görmüyorum. Neyse...

Cyberpunk 2077 nefretıyla bir yıl geçirip sağa sola saydıran arkadaşlar öfke kasmaya devam edebilirler ama gördüğüm kadarıyla yapımcısı oyunla uğraşiyor. Şu anda karşımıza, bir sene önceki oyundan çok farklı görünen, çok güçlü atmosfere sahip başarılı bir oyun var. Tabii ki PC'lerin beygir gücünün de bunda büyük etkisi var ama genel olarak yapımcının elinden geleni yaptığını fark edebiliyoruz. CD Projekt Red her ne kadar ünlü ve bilinen

bir yapımcı olsa da sonuçta Polonya'nın ekonomik ve teknik şartları (deneyimli oyun geliştiricisi bulmak da dahil) altında sıkışmış ve kıyasladığınız diğer dev bütçeli ABD/Avrupa merkezli geliştiricilere göre, daha zor şartlarda oyun geliştiren bir firma.

Ve anladığım kadarıyla, elimizden gelen budur, yavaş ama emin ilerliyoruz, hata yapmak istemiyoruz diyorlar, bence iyi de yapıyorlar. 500 milyon dolar fon toplayan Chris Roberts bile Star Citizen'i 10 senedir, hala geliştiriyor. Polonyalı CDPR da bu kadar geniş bir oyuna biraz zaman harcasın. Zaten, oyunu söz verdikleri zamana yetiştirmek için zaman baskısıyla büyük hata yaptıklarını anlamak zor değil.

Bence, No Man's Sky'da olduğu gibi bir-iki sene sonra bu oyun artık tam anlamıyla bir atom bombasına dönüşecek. Ama asıl bomba sonradan gelebilir zira sonraki yıllarda da CD Projekt Red'in Night City tabanı üzerinde çok daha gelişmiş devam oyunları veya bu oyunun yeni eklentilerini ortaya koyacağını göreceğiz.

Oyun ilk piyasaya çıktığı dönemde yaşadığınız hayal kırıklığı nedeniyle büyük nefret kasmak istiyor olabilirsiniz ama bence nefretinizi yenip oyunla barışmaya çalışın çünkü önümüzdeki 15-20 sene Cyberpunk 2077 ve devam içeriklerini göreceğiz. Bu içerikler de oyun dünyasını çok meşgul edecek ve neyse ki, öykü anlatmayı çok iyi bilen CD Projekt Red, artık teknik olarak cilaladığı temeliyle, yeni Cyberpunk öykülerini önümüze sürecek zira, o Night City denilen devasa şehir, sadece bir oyunla ve öyküyle bitecek bir yatırım değil.

Skyrim'i 10 senedir bıkmadan oynayan oyun severler, Night City'de çok rahat 20-30 sene dolanır dururlar ve her eklentide şehirde yeni bölgeler açılır, yeni silahlar, yeni araçlar, yeni NPC'ler, yeni öyküler... Bu yapımcı oyun yapmamış, kendine altın madeni inşa etmiş. 15-20 sene de kazar burayı. O yüzden Cyberpunk 2077 ile barışmaya çalışın derim. Çünkü kabul edelim, sürükleyici bir öyküsü var ve oyun da giderek güzelleşiyor. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Guernica

Zaman zaman bazı oyunlar yasaklanır, şiddet içeriği yüzünden, vahşete özendirdiği için veya türlü türlü sebeplerle.

İlk "şiddete özendirme" problemi şarkı sözlerinde ortaya çıkmış, Amerikan kongresine kadar gitmişti hatırladığım kadarıyla. Dee Snider, Twisted Sister üzerinden olaya müdahil olmuş, kimsenin beklemediği enfes bir savunma ile rock gruplarının aptallar tarafından oluşturulan para makineleri olmadığını adeta tek başına kanıtlamıştı. Çözüm, albüm kapaklarına Parental Guidance etiketi konulması ile gelmişti. Şimdi t-shirt olarak geziyor ortalarda.

Beni düşündüren, insanlara çok mantıklı gelen ve bizim de katılabildiğimiz etkilenme konusu. Bir dinleyici ya da

oyuncu maruz kaldığı ortamdaki ne kadar etkilenmekte? Bu etkilenme formülü onun zekasını, psikolojik sağlığını, ailesini, yetiştirilme şeklini, genetiğini ve başka ayrıntıları içeriyor mu? İçeriyorsa, bu ağır bir inceleme konusu değil mi?

Spartalı gibi bebeği uçurumdan atalım demiyorum tabii ama oyuncu ekranda veya zihninde uzay gemisine lazer atarken de bundan başarı çıkarıyorsa ve bunu öldürmek, vurmak, yok etmek ile beceriyorsa ve eğleniyorsa etkileşimin eşik değeri nedir? Genel geçer şekilde "oyun bu yahu" diyerek geçmek kolay yol elbette. Ya da daha kolaycı açıklamalarla yasak-haram-yanlış demek de olası.

Ben kaç kişiyi öldürdüm acaba toplamda? 40 yıldır oynuyorum desek epeyce olsa

gerek. Hele Max Payne oynamaktan nasıl keyif aldığımı düşünürsek, savunulacak tarafım yok gibi.

Son zamanlarda en çok neden iskeletler, kanlı senaryolar, kuru kafalarla dolu eserleri yaparken, güzel çehreler, doğaya özgü renk ahengi içeren özünde basit şeylere nasıl uzak olduğumuzu düşünüyorum.

Lovecraft, bir hikayesinde o korkunç gün gelirken Dünya'da bütün sanatçıların ölüm, canavarlar, kabuslarla dolu eserler yapmaya başlayacağından bahseder. Kıyamet tellalı olmak için demiyorum ama eline silah almak kolayken, ne gereği var demek; öfkenin son noktasına ulaşmak salise alırken, affetmek nasıl zor diye tasarlanıyorum işte. İhtiyarlık mı dersiniz bilmem, ama güzele, narine, incecik ayrıntılara, naifliğe olan öz-

lemimiz/beceriksizliğimiz gün geçtikçe arası ışık hızı ile katlanarak parseklerle galaktik boyutlara ulaşıyor gibi geliyor.

Peki ya siz insanın içinde elmayı yediğinden beri olan şiddeti, oyunların sahte bir tatmin duygusu ile atılmasına ve pasifleştirilmesine yaradığına mı inanıyorsunuz, tıpkı bir drenaj gibi?

Ne yapmak gerektiğini bilen ve sınırları tanımadan, uzaydan görüldüğü gibi üzerinde gezdiğimiz Dünya'da, özgürlük için, olması gereken birliktelik ve barış içinde varoluş için İnternet, seni selamlıyorum. Hepimize, oyunlarda ve hayatın her anında vahşetin çağrısına uymak yerine, aynı olduğumuzu göstereceksin sen!

Savaşın tam içinden doğmuş olsan bile. ♦





Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📷 ertugrulsungu

Yeni çağda RTS

En son ne zaman iyi bir strateji oyunu oynadın en sevdiğim okur? Gerçekten ne zaman kendini bir RTS içinde kaybettin? Saatlerini tek bir bölüm geçmeye harcadın? Onlarca farklı taktik düşündün? Ya da düşündün ama düşündüğünü yapmadın? Sanıyorum bu duyguyu şahsen en son 2010 yılında, StarCraft 2 piyasaya çıktığında yaşadım. O dönem büyük bir özlem ve arzu ile beklediğim bu güzide oyunun, bir alamda RTS'nin sonu olacağını inan tahmin edememiştim. Aksine, böylesine muazzam bir ismin ortaya çıkışı ile bu alandaki rekabetin büyük ölçüde artacağına olan inancım çok ama çok fazlaydı.

Tabii ki MOBA'yı hesaba katmamıştım. Daha doğrusu MOBA'yı değil ama oyuncuların ve sektörün yıllar içerisindeki değişimini hesaplayamamıştım diyelim... Bugün Dijital Oyun Tasarım bölümü derslerimizde de sıklıkla dile getirdiğimiz bir durum var ki sanıyorum işler bu noktada karışıyor...

"Oyun nedir?" daha doğrusu "Dijital oyun nedir?" dersem daha doğru olacak. Şöyle düşünün, özellikle 70'li ve 80'li yıllarda doğan ve bilgisayarla büyüyecek kadar şanslı olan nesil için, bugünün cep telefonu oyunları "bildiğimiz anlamda oyun değil" olarak kategorileştiriliyor. Fakat hepimiz biliyoruz ki Assassin's Creed neyse, Call of Duty neyse, herhangi bir mobil oyun da aynı şeydir. (Evet, anlıyorum! Değildir ama öyledir!)

İşte problem de tam olarak bu noktada çıkıyor. Kime göre, hangisi oyun? Bu sorulara cevap vermek için birçok farklı parametrenin hesaplanması gerekiyor. Oyuncu, oyun, oyun mekaniği, kullanıcı deneyimi derken uzayıp giden birçok başlık söz konusu.

Pek tabii geçen yıllar içerisinde StarCraft gibi muazzam bir oyunun ve akabinde RTS türünün gözden düşmesinin sebeplerini de ancak bu soruları cevaplayarak bulabiliyoruz. Sebeplerin başında şüphesiz yeni nesle

alıştırılan dört tuşla oyun oynama deneyimi geliyor. Bildiğiniz üzere StarCraft'da neredeyse tüm klavyeyi kullanmanız gerekiyor ve bu gerçekten de ÇOK ZOR bir iş.

Bir diğer sebep ise oyuncuların zaman içerisinde takım oyunlarına yönlendirilmeleri. Bunun en başında E-Spor ve beraberinde getirdiği devasa eğlence sektörü akımı bulunuyor. Yani insanlar bir kişiyi değil, bir takımı tutmayı daha çok sevdiği gibi, iki kişinin birbirine üstün gelmeye çalışmasını değil, beşli ya da daha fazla kişiden oluşan takımların bir arada mücadele etmesini seviyorlar. Bu bağlamda oyuna değil ama takıma muazzam bir aidiyet ortaya çıkıyor. Hal böyle olunca da RTS gibi kişisel yete-

nek odaklı bir türün günümüzde pek esamesi bile okunmuyor.

Bildiğiniz üzere MOBA, RTS içerisinde çıkan hatta birçoklarına göre RTS'nin devamı olan bir başlık. Nitekim belki de oyuncuya hem tasarım yapma hem de oyun deneyimini anlama açısından büyük bir içerik sunan RTS giderek yok oluyor. Bu yok oluşa bu ay incelediğim Age of Empires IV çok iyi bir örnek teşkil edecek diye düşünüyorum. Yıllar sonra karşımıza çıkan bu muazzam marka, asla ikinci oyun kadar ilgi görmeyecek ve asla onun kadar oynanmayacak zira dönem RTS'in değil başka türlerin dönemi. Şimdi sırada Company of Heroes 3 var, bakalım onun kaderi nasıl şekillenecek! ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📧 cepejleri

Yeni bir yıla daha merhaba!

Hepimizin hayatında iniş ve çıkışların olduğu bu zamanlarda, yeni bir yıla daha yaklaşıyoruz. İyi mi desem kötü mü bilemedim ama ortalığın karıştığı bir gerçek.

Neresinden tutarsak tutalım, bazen sadece kötü tarafına odaklanıyormuş gibi hissedebiliyoruz. Ne ara geçti zaman, onu da anlamadım ki arkadaş! Aylardır hayatımda tek bir rutin var. Uyan, kahvaltıyı hazırla, çayı koy ve PC başına geç. Az ayaklan, mutfığa geri git, çayı demle, PC başına dönüp e-postalara bak. Aradan biraz daha zaman geçsin, çay demlenmiştir, koy bardağa, al tostunu ya da kahvaltını neyse, PC başına geri geç. Çalışırken de çayını yudumla, elinin altında ne varsa kemir ve zaman geçmeye devam etsin. Bir saatte bir hafiften ayaklan, iki kol bacak çalıştır ve PC başına geri geçip çalışmaya devam et. Muhtemelen bu durum öğle ve akşam yemeğine kadar aynı şekilde devam etsin. Ve uyumaya devam edene kadar rutine devam.

Muhtemelen çoğunuz için de hayat böyle devam ediyor. Tabii arada ufak tefek kaçamaklar yapmıyor değiliz. Aradan geçen yaklaşık altı veya yedi aydan sonra arkadaşlarla iki muhabbete yemeye çıkayım dedim, eve geldiğimde bacak kaslarım ağrıyordu. Arkadaş, aylardır hiçbir şey yapmıyormuşum. Elbette dışarı çıkıp sosyalleşmek de riskli de insan kafayı yiyor tabii, aylardır evde kalınca. Bu bir bahane mi, elbette hayır ancak hepimiz aynı şeyi düşünüyoruz.

Belki de birçoğunuz benim kadar şanslı değilsinizdir. Ben kendimi şanslı sayıyorum aslında. "Çok şanssız insanım" desem de ardında sevdiğim işi yapmanın ve kendime az da olsa zaman ayırabilmenin mutluluğunu yaşayabiliyorum. Sizler de böyleyseniz, ne mutlu. Yeni bir yıla girerken veya yakla-

şırken diyeyim, muhtemelen koca bir-iki-üç yılı boşa harcadım diye düşünebilirsiniz. Bunun yerine hayatta kalabilmenin, sevdiğinizin ve değer verdiklerinizin yanınızda olabildiğinin güzelliğini görmeniz daha iyi aslında. Böyle ponçık yazdığımıza bakmayın, hepimiz bir şeyler kaybettik. Bazılarımız fiziksel anlamda, bazılarımız ruhsal anlamda, bazılarımız çok daha fazlasını.

2022 bize neler getirecek bilmiyorum, zaten bilmemek de işin güzel yanı. Her gün yeni bir macera ne de olsa. Belki aynı şeyleri yaşıyor olabiliriz veya her günümüz çok farklı, zorlu geçiyor olabilir. Günün sonunda yatağa mutlu girmek, gözlerinizi kapattığınızda gülümseyebilmeniz önemli.

Bunun için de çalışmalısınız. Mutluluk asla kendiliğinden gelmiyor. Bazen zaman, bazen sabahlara kadar çalışmak, bazen daha fazlası. Eh, zaten şu birkaç yılda neler yaptığımı ben bile unuttum bir noktada. Daha güzeli önceki yazılarımda da muhtemelen dile getirmişimdir, hani aile sadece kan bağı demek değildi. Biricik ailemi pek özledim mesela, diğer noktada bu zamanda ailemden çok gördüğüm daha doğrusu konuştuğum arkadaşlarım ailem oldular. Bu da hepimizin başına gelmiştir. 2022 bize huzurlu bir aile/dostluk ortamı, yeni mutluluklar, bu zor zamanları geride bırakacak şans getirsün diyoruz ve kapanışa da daha fazla tatlı oyunlar da gelsin istiyoruz. ♦



LEVEL

#298 Aralık 2021

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem sancı@chip.com.tr

GRAFİK TASARIM

Hasan Kaya

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Funda Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer

Ahmet Ridvan Potur

Ayça Zaman

Burak Güven Akmenek

Bülent Güler

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Burak Emanet

Ertuğrul Süngü

Hakan Orkan

Hasan Elmaz Öfke

İlker Karaş

İmge Melisa Şatlı

Mahmut Karslıoğlu

Mehmet Nalçakan

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Şeymanur Özgür

Talha Şahin

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İşıl Baysal Turan

Satış Koordinatörü: Burcu Acavut, Burcu Kevser Karaçam

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü: Aysel Şener

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

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkcıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey

Tel: 0 312 577 31 56

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

NEXT LEVEL PRE-

HALO INFINITE

Master Chief'in hikayesi, şimdiye kadarki en kallavi bölümüyle bizlerle!



Hediyen

Doğadan Olsun

Yeni Yıl
Umutla
Dolsun!



Evlat edinin, yeni yılda sevdiklerinize ve doğaya umut dolu bir hediye verin.





RUINED KING

A LEAGUE OF LEGENDS STORY™

TAMAMEN TÜRKÇE

PS5 | PS4

XBOX ONE

XBOX SERIES X|S

SWITCH

STEAM

EPIC GAMES

GOG.COM

AIRSHIP SYNDICATE

RIOT FORCE

* RUINED SKINS EXCLUSIVE TO RUINED KING: A LEAGUE OF LEGENDS STORY™. † RUINED KING: A LEAGUE OF LEGENDS STORY™ COLLECTOR'S EDITION INCLUDES A VOUCHER CODE FOR THE DIGITAL DELUXE VERSION OF RUINED KING: A LEAGUE OF LEGENDS STORY™. PURCHASERS WILL SELECT THE VOUCHER CODE FOR THE PLATFORM OF THEIR CHOICE AT THE TIME OF PURCHASE. INTERNET CONNECTION REQUIRED FOR CODE REDEMPTION.
© 2021 Riot Games, Inc. Developed by Airship Syndicate. "PlayStation", "PS4 logo" and "PS5 logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series XS logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series XS are trademarks of the Microsoft group of companies. Steam and Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. © 2020 Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic logo, Epic Games Store, and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and elsewhere. © 2021 GOG sp. z o.o. GOG.COM, GOG GALAXY, FANTASY GENERAL, WAR WIND, PACIFIC GENERAL, and the GOG.COM and GOG GALAXY logos, and any other GOG product names, services names or other trade usage, are trademarks and/or registered trademarks of GOG sp. z o.o. All rights reserved except as stated herein.