

LEVEL



"DEATHLOOP"™

DÖNGÜYÜ KIRMA SANATI!

Death Stranding Director's Cut | FIFA 22 | NBA 2K22 | Call of Duty: Vanguard
Kena: Bridge of Spirits | Tales of Arise | Life is Strange: True Colors
Lost Judgment | PlayStation Showcase | Gamescom 2021 ve fazlası...

İŞLEM Tamam!

Borsa İstanbul, VIOP'ta altın ve gümüşten sonra, Platin ve Paladyum Vadeli İşlem Sözleşmeleri ile kıymetli madenlere ilişkin ürün gamını tamamladı.



Platin ve Paladyum vadeli işlemler sözleşmeleri, BIST 30, BIST Likit Banka, BIST-Banka Dışı 10, altın ve gümüş sözleşmelerinde olduğu gibi VIOP akşam seansına da dâhil edilerek saat 23:00'e kadar işlem görecektir.

www.borsaistanbul.com

[Twitter](#) [Instagram](#) [Facebook](#) [LinkedIn](#) [YouTube](#) / borsaistanbul





kursat@level.com.tr

@kursatzaman

@kursatzaman

/kursatzaman

Ah, Blizzard...

Başlığı okuyunca aklınıza gelen ilk şeyden bahsetmeyeceğim zira artık okurken de üzerine konuşurken de fenalık geliyor.

Konumuz başka.

Doğan Burda'daki diğer dergileri en fazla kıskandıran şey nedir diye sorsanız, hiç düşünmeden "takvime bizim kadar bağlı olmaları" derim.

Bizim için takvim demek, her şeyin üzerine kurulu olduğu bir iskelet demek. Öyle veya böyle, dergide okuduğunuz her oyunun belli bir duyuru, erken erişim, piyasaya çıkış tarihi var. Planı yaparken de bunları göz önüne alıyor, o sayıda olmasını istediğimiz, çıkış tarihi gerçekçi olan tüm yapımları taslağa dahil ediyoruz. Bu, her zaman sandığınız kadar kolay olmuyor.

Diablo II: Resurrected'ı ele alalım.

Oyunun çıkış tarihi olan 23 Eylül bizim için zor bir tarihti zira matbaa bizden dergiyi genellikle 25-26'sı gibi talep ediyor ki ayın birinde size ulaşabilsin. Elbette plana dahil ederken göz önüne aldığımız diğer şeyler de var. Sony, Microsoft, Bethesda, Bandai Namco gibi firmalar, bu deadline tarihlerini göz önüne alarak kodları genellikle erkenden iletiyorlar ama Blizzard öyle mi ya? Şu sektördeki herkes bilir ki Blizzard oyunlarının inceleme kodları bizlere oyunun çıktığı gün ulaşır ve o çıkış tarihi ayın 23. günü ise, dergiye yetişmesi için gerçekten de sıfır sorunla, muhteşem bir çıkış gerçekleştirmesi gerekir.

Neticede Diablo IIR, bu ayın inceleme planında kendisine yer bulmuştu ama oyunun çıkışında yaşadığı problemler, oyunla geçireceğimiz, zaten kısıtlı olan zamanın elimizden tamamen uçup gitmesine yol açtı. Haliyle, o kocaman incelemeyi bu sayıya yetiştirmek mümkün olmadı ki zaten durumu zorlamayacağımızı, aceleye getirmeyeceğimizi tahmin etmişsinizdir.

Oyunların birbiri ardına çıkışını gerçekleştirdiği, sektörün şenlendiği günlere de resmen girmiş bulunduk. Bu sayı yine dolu dolu, çok daha fazlası da yolda.

Sağlıkla, mutlulukla kalın.

Kürşat Zaman



12 AY
ABONELİK
190,80 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



#296

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
05 Takvim
06 Küheylan
08 Haberler

İLK BAKIS

- 12 Call of Duty: Vanguard
14 Riders Republic
15 Warhammer: Total War III
16 Dream Cycle
17 Death Trash

DOSYA KONUSU

- 18 PlayStation Showcase 2021
24 Gamescom 2021

22 Gideri Var Mı?

İNCELEME

- 40 Deathloop
48 Lost Judgment
51 Lost in Random

- 52 Death Stranding: Director's Cut
54 Life is Strange: True Colors
56 Tales of Arise
58 Kena: Brige of Spirits
60 FIFA 22
62 NBA 2K22
64 F.I.S.T.: Forged in Shadow
65 Severed Steel
66 No Man's Sky: Frontiers
67 FIFA Online 4
68 Gamedec
70 The Forgotten City
71 Madden NFL 22
72 Aragami 2
73 Tormented Souls
74 Townscaper
75 Get Packed: Fully Loaded
76 Arboria
77 Comanche
78 Black Book
79 BloodRayne Betrayal: Fresh Bites
80 Sheltered 2

- 81 ArtFormer: Ancient Stories
81 Essays on Empathy
82 Highrisers
82 Arashi: Castles of Sin

- 83 Online

88 BUG Game Lab: Bir Akademi Macerası

- 91 Donanım

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

- 110 Köşe Yazıları

- 114 LEVEL 297

Ekim

1 Ekim

FIFA 22 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Phoenix Point (PS4, XONE)

5 Ekim

Alan Wake Remastered (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Hell Let Loose (PS5, XS)
Jett: The Far Shore (PS5, PS4)
Lego Marvel Super Heroes (Switch)
Nickelodeon All-Star Brawl (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

7 Ekim

Far Cry 6 (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia, Mac)

8 Ekim

Metroid Dread (Switch)
Tetris Effect: Connected (Switch)

12 Ekim

Back 4 Blood (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Disco Elysium: The Final Cut (Switch)
Monster Crown (PC, PS4, XONE, Switch)
Ori: The Collection (Switch)

15 Ekim

Crysis Remastered Trilogy (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles
(PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
NHL 22 (PS5, PS4, XS, XONE)
The Good Life (PC, PS4, XONE)

19 Ekim

Into the Pit (PC, XS, XONE)

20 Ekim

Townscaper (iOS, Android)

21 Ekim

The Dark Pictures Anthology: House of Ashes
(PC, PS5, PS4, XS, XONE)
A Little to the Left (PC)

26 Ekim

Marvel's Guardians of the Galaxy (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Iron Harvest (PS5, XS)
NASCAR 21: Ignition (PC, PS4, XONE)
Solar Ash (PC, PS5, PS4)
Workshop Simulator (PC)

27 Ekim

Super Robot Wars 30 (PC)

28 Ekim

Age of Empires IV (PC)
Fatal Frame: Maiden of Black Water (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Riders Republic (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia)

29 Ekim

Mario Party Superstars (Switch)

MBAPPÉ

7

TAKVİM

KÜHEYLAN

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



Editör tayfası "bu ay oyun yok, ne yazacağız ya?" noktasından oyun bolluğuna dönüşünce kaçan insanlar, AAA oyunlar düşmeye başlayınca birbirlerine katana ile dalmaya başladılar bile. Bu konuda açık ara en istikrarlı adamlar Nurettin ve Ertuğrul. Onların "Warhammer oyunlarını kim yazacak?" savaşı oyunlardan, takvimden, boyuttan, uzaydan ve zamandan bağımsız geliyor. Games Workshop kurucuları görse "işte benim kitlem!" diye hüngür hüngür ağlar, sıfır yalan.

Ayın yazarı: Tolga Yüksel

Tüm LEVEL yazarları bilir ki Küheylan'da ayın yazarı olmak pek tercih sebebi bir şey değildir. Sizi kil edecek bir yorum okuma ihtimaliniz de Ekşi Sözlük'te adınıza açılmış bir başlıkta olduğundan fazladır. Ama minnoş bir kalbimiz olduğundan haklarını da veririz, yalan yok. Şimdi, Tolga Efendi de bu ödülü Eylül ayı boyunca tırnaklarıyla kazıyarak elde ettiği için, şüphesiz iki lafın belini kıracağız.

Tolga, Küheylan'ın zalim ortamı için uygun bir aday değil aslında, bir kere hayatımızda gördüğümüz en dengeli adamlardan birisi, tahterevallinin tepesinden atsak yere düz düşüyor, RPG karakteri yaratsak "lawful good" çıkıyor, o derece.

Ama Tolga'nın da bir günahı var (LEVEL'a günahsızları almıyoruz, vallahi korktuğumuzdan), ileri derecede FIFA bağımlısı olması ve oyun piyasaya çıkana dek askerde terhisini bekleyenler gibi "of, şafak karanlık", "HANI NEREDE KOD!" diye avaz avaz bağırması.

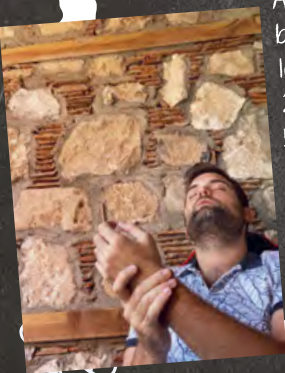
Üstelik dergide kendisinden bir tane daha (Emre) olduğu için arada kalan Kürşat oluyor. O da bu ikisine birbirlerinin numarasını iletme, WhatsApp grubu kurmak gibi nice meyvemiz denemeden sonra kaderine razı oldu ve özellikle hafta sonları, bu adamların gün boyunca attığı birbirinden sıradan gollerin replaylerine ve kurdukları kadroların gelişimine maruz kalıyor. Netekim Tolga için zor bir ay oldu. Her seneki gibi EA

Access ile gelen 10 saatlik süreyi uzatmanın yolunu bulamayınca "FIFA kodu" yoksunluğu yaşadı, bileklerini ovduk, eline de oyalansın diye Madden NFL 22 sıkıştırdık. Üstüne Emre tarafından "paketlere 500 avro harcamak ile" suçlandı, konu araştırıldı ve görüldü ki şu bizim Tolga az ballı değilmiş. Adam paketten Salah düşürmüş. Bu yazı yazıldığı sırada hala oyunun kodunu bekliyordu ki muhtemelen bir iki gün daha ulaşamayacak.

İyi ki doğdun Eralp!

Siz mutlu olduğunuzda bizler de çok mutlu oluyoruz, inanın. Emek Hanım bize ulaşip sevgili eşinin bizleri çok sevdiğini, üstelik yakında doğum günü olduğu söylediğinde de bütün gün sırtarak gezdik, yalan yok. Haliyle, kendisinin arzusunu yerine getirmememiz düşünülemez bile.

"PS: iyi ki doğdun iyi varsın sevgilim, sağlıklı ve yan yana nice mutlu yaşlarına. Yeni yaşında istediğin tüm oyunlar ucuzlar inşallah." Bizden de kocaman bir iyi ki doğdun geliyor, şahane bir sene ve şahane bir ömür diliyoruz. :)





Stajyer var, stajyer var!

Açık konuşayım, stajyerler konusunda hep çok şanslı olduk. Hepsi de birbirinden keyifli, düzgün, zeki ve çalışkan arkadaşlardı ama ikisinin yeri de ayrıdır hani. Biri Metin, diğeri de Setenay. İki süper stajyerimizden birisi olan Setenay'ı Küheylan'da konuk eder miyiz bilmiyorum ("İnşallah etmezler tanırım" diyorur şimdi) ama Metin daha fazla kaçamadı, sori nat sori.



Stajyer kadromuz bir kişi olduğundan bizde staja başlamak zor ve bu yüzden çoğu arkadaşın dergiden yeterince istifade edemeden stajlarını tamamladıklarına, o vakti yeterince iyi değerlendirmediklerine üzülüyorum ben.

Ama Metin öyle değildi, E3 vakti kendi inisiyatifleriyle sabahlara kadar oturup bizimle haber girdiğini, boş vaktinde boş durmayıp dergiden arta kalan oyunların incelemelerini yaptığını hatırlıyorum. Bizimle bulunduğu kısa sürede verebileceği maksimum katkıyı verdi, bulabildiği her boşlukta kendisini geliştirdi, çok çalıştı. Haliyle, yıllar sonra en iyi EPL yorumcularından birisi olarak karşımıza çıkmasına zerre şaşırmadım. Liverpool konusunda her zaman aynı şeyleri düşünmesek de kendisini keyifle takip ediyorum. Espor ve futbol ile alakanız varsa hiç durmayın, kendisini takibe alın. Daha da önemlisi, oyun sektöründe bir kariyer düşünüyorsanız ve artık ne olmak istiyorsanız, basın mensubu veya yayıncı, hiç önemli değil, onun gibi çok çalışıp kendi yolunuzdan gidin. Sektör nasılsa sizi fark edip bünyesine dahil edecektir.

Yolun açık olsun Metin Arı. :)

<https://twitter.com/TheFootballWr8r>

Korkunun üstadı ve tasvirin üstadı

Şimdi oradan biri çıkıp King ve Lovecraft'ı kapıştırmaya kalkarsa sopayla kovalarım, baştan anlaşalım. Tamam, sınırlarımız geçti, devam edelim. Dead by Daylight'ın Silent Hill için ürettiği görsel gördüğümüz anda kalbimizden vurulmuştuk. Hem kapakta hem de posterde ne kadar güzel durdu, değil mi? Mecbur seveceksiniz zira kağıda basılabilecek bir tane bile Silent Hill görseli yok bunun dışında. Bu ne rezilliktir Konami? Zorunuz nedir bu seriyle? Yok mu bir Silent Hill çıkartmanız? Tüm kaynaklarınızı umutsuzca PES'i düzeltmeye adanmak yerine neden buna ve Metal Gear Solid'e ayırmadınız. (Yine sinirlendi) Aa, Eren buradaymış, n'aber? Sevgili Eren bu fotoğrafı bize "Halloween came early this year" mesajıyla gönderdiğinde buraya çıkacağını biliyor muydu acaba? "Deli kendi kendine konuşuyor yine" de demiş midir?



#levelher yerde

Vay be, çocukluğunda en sevdiği roman "İki Yıl Okul Tatili" olan, okula gitmediği kar tatillerini bile 20 sene sonra bile muhteşem anılar olarak hatırlayan bir nesil olarak, pandeminin "evde olmanın güzelliği" kavramını bu kadar yıpratmasına çok üzülüyoruz. Geçen 18 ayın ardından okulları özler hale

getirdik çocukları, vallahi inanılmaz. Neyse, herkes birbirini özlediyse, hiç problem yok. Hem okuldan sıkılıyorsanız da yanınızdayız, tıpkı sevgili Mehmet Emin Saylan'ın gönderdiği fotoğraf gibi. Şahane bir okul yılı diliyoruz arkadaşlar, çok eğlenin ve sağlıklı kalın.





BAŞLIK ATMAYI UNUTUYORMUŞUM!

Bu ay girişte ilginç bir şey yapacağız cano okuyucu. New World daha çıkmadığı için fazla oyun oynamadım. Gerçi beş gün sonra oyun açılışını yapacak, o zaman dünyadan elimi ayağımı çekmeyi düşünüyorum. Oyun oynamak yerine film ve dizi izledim, biraz BitCoin borsalarında sürttüm. O yüzden bu ay köşeyi film/dizi eleştirisi için kullanacağım. Pek sevgili Olca Karasoy Moral'in aksine Masters of the Universe Revelation'u izlerken üzüntüden resmen ağladım diyebilirim. Dört – beş yaşındayken TRT'de izledim He-Man'ı, o dönem izleyebildiğimiz çizgi filmler sınırlıydı ama hepsi kaliteli işlerdi. O yüzden He-Man'ın kalbimdeki yeri ayrıydı ve yeni serinin ilk tanıtım filmini acayip bir gazla izledim. Ama abi o hikâye nedir öyle? Çocuk Adam Kevin Smith, hani konu He-Man etrafında dönecekti? Onun yerine artık bir klasik haline gelen sahte "woke culture" etkisiyle, güçlü kadını erkek formunda çizdikleri Teela'nın saçma sapan hikâyesini izledik. O yüzden de şov anormal şekilde tepki aldı. The Forever Purge mesela, acayip şekilde hayal kırıklığı oldu. Yerim az, hızla geçeyim; Hugh Jackman'ın "Zihin Gezgini"ni muazzam beğendim. Uzun süreden beri bir film bana bu kadar dokunmamıştı "Mutlu son diye bir şey yoktur. Bütün sonlar hüznüldür. Özellikle hikâye mutlu geçtiyse..." lafı aklıma kazandı. Sex Education'ın üçüncü sezonu Netflix'in farklı cinsel yönelimleri olması gerektiği gibi güzel hikâyeyle anlattığı bir seri olmaya devam ediyor. Sonunu daha başından tahmin etsem de The Green Knight görsel olarak harika bir film (mitolojik bir hikâyeymiş, bilmiyordum). Kısıtlı bir yere sığdırabileceğim bu kadar. Biraz ViM: Bloodhunt oynamaya çalıştım lakin benim yaşında bir adam için F1 hızında bir FPS, çok hareket, yıldırım hızında reflekslerle atış etmek falan... Beni aşar ama genç arkadaşlarımız baksın derim, gayet güzel bir oyun olmuş. Ha bir de LoL seviyorsanız Youtube'da Elayja'yı mutlaka izleyin. Jelly Hakkı selamlar! Şimdi haberlere geçelim. Çünkü hava Epic taraflarında bayağı kara bulutlu...



STRANGER THINGS

Garip Şeyler, Steam ve GOG'dan kaldırıldı

Şu sıralar Stranger Things'i Steam ve GOG'da aratırsanız bulamayacaksınız. Zaten oynayacağınızı da sanmıyorum ama neyse. Bunun sebebi Netflix'in telif hakkı olduğu ürünlerini başka platformlardan çekerek, kendi oyun platformu altında birleştirme sürecine girişmesi. Daha ne kadar yeni oyun platformuna ihtiyacımız var bilmiyorum. Netflix üyeliğimi de şu küçücük kızlara twerk yaptırdıkları filmin arkasında babalar gibi durdukları andan sonra iptal ettiğim için, beni zerre alakadar etmeyen bir durum. Lakin, eğer kendi oyun platformunu kuracaksın ve

bundan ekmeğe yemeği düşünüyorsan piksel tabanlı oyunlardan ötesine ihtiyacın var. Bu da para demek... Dizileri için para bulmakta zorlanan ve her geçen gün kalitesi tartışılır abuk sabuk ürünlerle karşımıza çıkan Netflix bunu karşılayabilir mi? Bence hayır. Bu arada Stranger Things oyunlarını telif hakkı nedeniyle çekmeni anladım, kendi platformun falan filan. Yav, Dead by Daylight'taki içeriğin suçu neydi? Kendi halinde takılan DLC'yi çekince ne oldu? Hakikaten Stranger Things olaylar Stephen King hayranı okuyucularım benim. ♦

PUBG

PlayerUnknown's Battlegrounds babasını kaybetti!

Battle Royale illetini ve dolayısıyla Fortnite'ı da hayatımıza sokmuş, türün yaratıcısı sayılabilecek Brendan "PlayerUnknown" Greene (adam dinazor ya, isim ve soyadının arasında takma adını koyan kaç kişi kaldık? Yazarlarda da popülerdi bir aralar) PUBG: Battlegrounds ve Krafton'dan tamamen ayrıldı. Peki ne yapacak? Tahmin edeceğimiz sürece kendi stüdyosunu kuracak. İşin ilginç yanı ismi PlayerUnknown olacak yeni stüdyoda Krafton'un da ufak bir hissesi olacak. Her iki tarafta kırık kalplerin olmadığı ve Krafton'un yeni stüdyoyu desteklemesi, bende bu ayrılığın planlanarak yapıldığı hissiyatını uyandırdı. Yeni kurulan stüdyo daha fazla oyuncunun

birbirine kapışabildiği ve Greene'nin dediğine göre "uzun süredir üzerinde kafa patlattığı" vizyonunu gerçekleştirmek istediği, adı belli olmayan projeye yönelecek gibi. Ben bu adamı DayZ zamanından beri severim o yüzden yapacağı işi dört gözle bekliyorum. ♦





EPIC - APPLE SAVAŞI

Hayır efendim, davada Epic hiçbir şey kazanmadı

Bizleri pek etkilemeyecek olsa da iki piyasa devinin birbirleriyle girdiği kanlı davanın ilk adımında, hakim yargısını masaya vurdu. Hakimin 150 sayfalık karar metninden bir bölümü cimbizla seçerek haberlerine taşıyan yabancı basının davayı Epic'in kazandığı tarzında başlıklar atması beni bayağı şaşırttı. Yerli haber sitelerine bakmadım ama onlar da yabancı sitelerden çeviri yaptıkları için sonucun farklı olduğunu düşünmüyorum. Kimsenin 150 sayfayı okuduğunu zannetmiyorum, ben de okudum ama onun yerine ABD'li bir avukatlık bürosunun üç saatlik, hakim kararının önemli yerlerini sayfa sayfa açıkladığı videosunu izledim (Hoeg Law diye geçiyor, vakti bol olan izleyebilir). Netice Epic açısından tam bir hezimet, zaten o yüzden temyize gidiyorlar. Açıklayayım; Hakim, kararın başlangıcında Epic'in yargı açısından önemli noktalara vurgu yapmadığının üzerine basarak, "eğer bunu başarsalardı karar farklı olabilirdi" imasıyla başlıyor (ama şu saatten yapmalarının bir önemi de yok). İlk olarak Epic'in kazandığı gibi

görünen kısımlara bakalım. Hakim Apple'ın veri paylaşımında daha şeffaf olması gerektiğine kanaat getiriyor. İkinci ve herkesin koca başlıklarla Epic'in kazandığını bildirdiği bölümse hakimın Apple'ın iOS altında içerik üreticilerine farklı ödeme alternatifleri sunabileceği dış bağlantıları eklemeleri konusu. Evet, Epic V-Bucks'ı kendi sitesine yönlendirerek satabilir. Zafer çılgınlıklarınızı duyuyorum ama hayır. Kocaman bir AMA var. Ürününüz iOS'tan oynandığı sürece Apple iOS'tan dışarı yönlendirilerek satılan ve hatta iOS'tan yönlendirilmeden doğrudan internet sitelerinde yapılacak herhangi bir satıştan bile %30 payını talep edebilecek. Hakim, Apple'ın monopol olmadığını belirterek ve "başarılı bir şirket olmak suç değildir" diyerek Epic'in ithamlarını ayrıca durdurdu. Aynı zamanda diğer bütün platformlarda Epic'in %30 kesintiyi itirazsız ödediğini, Sony ve Nintendo ile yapılan yazışmalarda 1984 göndermesiyle Apple'a yönlendirilen animasyon filmiyle gerçekleştirilen saldırının ayısının onlara yapılmayacağını e-mail'ini

masaya koydu. Epic'in bilerek ve isteyerek iOS'un açığını kullanarak yeni bir ödeme düğmesi eklemeyi önceden planladığını, açık bir şekilde önceden hazırlanarak 1984 animasyonunun Apple'ı kışkırtmak için hazırlandığını ve bunu etik bulmadıklarını belirtti. O dönemde açılan alternatif ödeme düğmesiyle zarara giren Apple'a Epic'in tazminat ödemesi gerektiğini belirtti. En önemlisi bugün davanın kuyruğunun koptuğu asıl karar şu; hakim herhangi bir firma anlaşma şartlarına uymadığı taktirde Apple'ın onları platformlarından atma yetkisine sahip olduğunu bildirdi. Hatırlarsanız 1984 animasyonu sonrasında Apple Fortnite'ı engellemiş ve bu durum geçici hakim kararıyla engellenmişti. Keza ben bu haberi yazmaya başlamadan birkaç saat önce Apple her iki tarafın temyiz süreci bitene kadar (ki bu 5 yıl gibi bir süre) Fortnite'ın Apple ekosisteminde kara listeye alındığını bildirdi. Tom Sweeney gene çocukça açıklamalar yaparak savaşa çıkacak falan dese de işler hiç de Epic'in istediği gibi gitmiyor. Doğru bilgiyi gene LEVEL'dan aldınız hadi iyisiniz. ♦

ASMONGOLD

Twitch, Asmongold ile özel kontrat yapmadı

// Asmongold kim yahu?" diyeceksiniz. Bu çocuk Twitch'te özellikle World of Warcraft yayını yapan ve Classic WoW'la

yıldızı iyice parlayan, 50.000'den aşağı izlenmeyen (100.000'i geçtiğini gördüm) yayın tarzını sevmediğim ama kritik noktalardaki açıklamalarını beğendiğim bir tip. Bu haberi seçmenin sebebi Twitch'in kan kaybetmeye başladığını ve bir gün karşısına çıkabilecek sağlam bir rakiple dümdüz olacağını düşünmem. Bunu buraya yazıyorum, zamanı geldiğinde "Nurettin Abim demişti" dersiniz. Asmongold, yüklü takipçi sayısı ile doğal olarak Twitch'le özel sözleşme yapmak istemiş ama arkadaşlar bunu kabul etmemişler. Tabii mikrofon yalamalı,

jakuzili yayınlarla 5000 izleyiciyi ancak çekebilen yayıncılarla özel sözleşme yapan ama kendisine gelince hayır cevabı alan Asmongold'un buna cevabı bayağı farklı maklı olmuş ve bir süre yayınlara ara vereceğini söylemiş. Kendisi şimdilik inkâr etse de bence yakında Youtube'a geçecek. Keza Dr. Disrespect uzun süredir başarılı şekilde Youtube'da yayın yapıyor bu ay ona sevilen isimlerden Timthetatan de katıldı. En azından benim için Twitch sevmeden izlemek zorunda kaldığım bir platform. Bu kafayla giderlerse işleri zor. ♦



SON DAKİKA! ⚡

◆ Ben yeni Alan Wake oyunu beklerken Remedy, Alan Wake Remastered'ı duyurdu. Sinirden kuduracağım. (İncelerken kudurmanı da merakla bekliyoruz – Cureshot)

◆ **COD: Warzone anti hile reklamlarında görünen hileci, halen hile yapmaya devam ediyor. Hahahahah, tam Activision'a yakışan bir olay.**

◆ Fraxis'ten XCOM beklerken karşımıza çıkan Marvel's Midnight Suns'ın bir nevi kart oyunu olacağı açıklandı. Sinirimin sabrını zorluyorlar resmen.

◆ **Norman Reedus daha fazla Death Stranding için görüşmelerin sürdüğünü belirtmiş. Halen oynamadım, fiyatı biraz daha düşsün (fakirlik).**

◆ Kinguin geri vites yapıp elinde bile olmayan Frostpunk 2 anahtarların satımını durdurdu.

◆ **Saniyede trilyon frame toplayan bir kamera ışığın hareketini en yavaş şekilde kaydetti. Youtube'den izleyin, çok ilginç bir görüntü.**

◆ Cureshot'ın renklerin birbirine geçtiği 20+ yıllık sayılardan XCOM incelemesini gösterip "Bunu okuyabilirsen bundan sonra bütün Warhammer oyunları senin" demesinin ardından "Emin misin?" cevabıma suskunlukla yanıt vermesinin üzerinden 21 gün geçmiş.

◆ **Blizzard davası federal boyuta taşındı. Poposu yanan tavşan misali, oyundan kanepeye uzanmış bir kadın resmi kaldırıldı, bazı mount'ların, eşyaların ve başarımların isimleri değiştirildi. "Blacklisted" kelimesinin "blocklisted" olması gibi abuk sabuk değişiklikler geldi.**

◆ Twitch yayıncılarından uyuz XqC'nin evine izleyicileri girmeye başlayınca, adam başka bir yere taşınmak zorunda kalmış. Komik ama hiç hoş bir olay değil. Hahahahah...

◆ **Facebook çalışanları WhatsApp mesajlarını okuyabiliyor. Bu da yetmezmiş gibi Facebook'un bütün kurallarından muaf elit bir tabaka olduğu ortaya çıkmış.**

◆ Dune'nin süper bir hayranı, RTS oyunlarının babası Dune'yi günümüze uyarlamak için 20 yılını harcamış.

◆ **Dünyanın en güzel ama fişi çekilmiş oyunlarından Battlerite'in yapımcısı, yeni oyunları V Rising'in tanıtım videosunu yayınladı.**



NO MAN'S SKY

Oyunun yüzü beş sene sonra, nihayet güldü

Cureshot'ın makası olmasa buraya ne başlıklar atacağım süper kahraman okuyucum ama elim kolum bağlı. Her ay dergiyi alıp haberler bölümündeki başlıklara bir bakıyorum, Mre ve Cureshot içinden geçmişler. Yakışıklı ve güzel okuyucularım, lütfen bu iki şahsı şu makası ellerinden bırakmaları için e-posta bombardımanına tutar mısınız? Teşekkürler.

Habere gelince, hey gidi mazi dedim. Vaktiyle No Man's Sky'ın incelemesini alabilmek için ne savaşmışım. Siz sanıyorsunuz bir yazarlar geçinip gidiyoruz, hayır popüler bir oyunu kapabilmek için her türlü Machiavelli oyununu çeviririz. Neyse oyunu aldım, bitirdim ve sanırım 2 gibi bir şey vermişim 10 üzerinden. Bütün olumsuzluklara rağmen şu oyunun inatla geliştirilmesinin devam etmesi ve bugün-

kü yerine gelmesi beni hayretler içinde bırakıyor. Şu an oyunu tanıtsam rahatlıkla 9-10 arası abuk bir puan verir üzerine bir güzel Cureshot'la tartışırım (Ben oyunu her haliyle sevdim yavv, günaydın ayrıca – Cureshot).

No Man's Sky, beş yıllık Steam serüvenine Overwhelmingly Negative'den başlayarak Mixed'e oradan da Positive'e ulaşmayı başardı. Valla helal olsun adamlara, yalan dolanla pazarladıkları sakat bir oyunu bütün vaatlerinden fazlasını yerine getirdikleri bir hale getirdiler.

Lakin bu kimseye b**ktan bir oyun çıkarıp sonra düzeltir NMS gibi oluruz cesareti vermesin. Ben bir oyunun tamamlanması için beş yıl beklemek istemiyorum. Adam gibi çıkarın, paramı hak edin. NMS sadece bir istisna. ◆

CALL OF DUTY: VANGUARD

Multiplayer betasının altını üstüne getirdik veeee...

Sayfa
12

• İLK BAKIŞ

5 ★★★★★

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendiriyoruz



Yapım Sledgehammer Games Dağıtım Activision Tür FPS Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web www.callofduty.com Çıkış Tarihi 5 Kasım 2021

Call of Duty: Vanguard (Beta)

Yine, yeniden İkinci Dünya Savaşı!

Size bir sır vereceğim. Normalde bu satırları Nurettin'in yazması gerekiyordu ama yazamıyor çünkü kendisini şu anda bir odada tutuyor, 7 gün 24 saat Yüzüklerin Efendisi ve Star Wars serilerini izletip duruyoruz. Çünkü Nurettin bundan birkaç ay önce her iki seriyi de müthiş anlamsız bulduğunu açıklamış ve birçoğumuzun tepkisini çekmişti. Hadi ikisini birden aynı anda sevmedin anladım ama hiç değilse biri de mi kenarından köşesinden ilgini çekmedi sevgili Nurettin? Diyeceğim ki fantastik evren sevmiyorsun ama öte yandan da bakıyorum World of Warcraft'ta

onca saat dirsek çürüttün be Nurettin! Neyse, bu durumu daha çok konuşacağız lakin biz dönelim Call of Duty: Vanguard'a... Şahsen Battlefield ve Call of Duty arasındaki rekabette benim tarafım daha büyük haritaları, daha yavaş oynanışı ve daha gerçekçi atmosferi ile her zaman Battlefield'dan yana olmuştur. Yine de Call of Duty serisinin oyunlarına göz atmayı da ihmal etmiyorum. Özellikle de bizi geçmişe götüren versiyonlarına ayrıca bir ilgi duyuyorum. Bunun sebebi günümüzde ya da gelecekte geçen savaşları anlatan oyunları sevmediğimden değil

de Call of Duty'nin hızlı oynanışına bir de jetpack'li tipler eklendiğinde hiç çekemediğimden aslında... Neyse ki Vanguard bizi bir kez daha İkinci Dünya Savaşı dönemine götürüyor da benden heyecan metre için artı bir puanı kapıyor!

Beta'da nelerle karşılaştık

Öncelikle oyunun betası sadece multiplayer içeriyor. Dolayısıyla senaryo modundan ya da bizlerin nelerin beklediğinden burada bahsetmeyeceğim. Vanguard'ın multiplayer modlarında Doğu, Batı, Pasifik ve Kuzey Afrika cephelerinden oluşan toplamda 20 harita bulunacak. Bu haritaların dördünü ise betada oynama şansı buldum. "Seni öyle etkileyen bir harita oldu mu?" diye soracak olursanız eğer, öyle aman aman aklımda kalan bir harita maalesef olmadı. Şöyle bir düşününce Hotel Royal ve Gavutu keyifliydi diyebilirim. Haritalar aslında yine bildiğimiz Call of Duty haritaları. Hepsisi oldukça ufaklar ve bu da hızlı oyuna davetiye çıkartıyor. Sirtınızı bir yere dayayıp da pusayım gibi bir durum genelde pek mümkün olmuyor. Ama bu durumu artık yadırgamıyorum zira yazımının başında da bahsettiğim gibi, yavaş bir oynanış istiyorsam Battlefield'ı açıp oynuyorum. Heyecan ve aksiyon olsun istiyorsam da Call of Duty'yi tercih ediyorum.





Tür olarak da artık klasikleşmiş olan Team Deathmatch, Kill Confirmed, Search & Destroy ve Domination modlarının yanı sıra yenilenmiş olan Hardpoint (Yeni adıyla Patrol) ve yepyeni bir mod olan Champion Hill bulunuyor. Hardpoint, bilindiği üzere bir iki takımdan birinin bir bölgeyi kontrol etmesi üzerine kuruluydu. Yenilenen hali olan Patrol'da ise yine aynı durum söz konusu ancak bu defa kontrol noktası sürekli olarak hareket halinde ve oyuncular da hedefle birlikte hareket etmek durumunda. Bu yüzden de haritanın tamamında bir aksiyon oluşuyor. Hardpoint'ten pek keyif almıyordum ancak yenilenen haliyle Patrol oldukça eğlenceli olmuş. Yeni bir diğer mod olan Champion Hill ise oyunda en beğendiğim multiplayer modu oldu. Battle Royale'i diğer modlarla harmanlamışlar ve ortaya oldukça eğlenceli bir mod çıkıvermiş. Kendi içinde de Solo, Duos ve Trios olmak üzere üçe ayrılıyor ve isimlerinden de anlaşıldığı üzere ister tek ister iki kişilik, isterse üç kişilik takımlar halinde oynanabiliyor. Toplamda sekiz farklı takımın yer aldığı modda ayakta kalan son takım oyunu kazanıyor. Maç

başında bir alanda silah, zırh ve mühimmat gibi çeşitli ekipmanlardan istediğimizi satın alarak oyuna başlıyoruz. Her bir takım rastgele olarak bir başka takımla eşleşiyor ve kısa bir süreliğine çatışma başlıyor. Battle Royale'den farkı, takımca öldüğünüz anda oyundan doğrudan elenmiyorsunuz. Her takımın belirli sayıda ölme hakkı bulunuyor (Bu sayı tek kişilik modda 8, çift kişilik takımlarda 12 ve üç kişilik takımlarda ise 18). Tüm canlarını harcamış olan takım ise eleniyor. Round bittiği zaman takımlar yine farklı takımlar ile eşleşiyor ve ayakta kalan son takıma kadar da bu böyle devam ediyor. Bu arada hem adam öldürerek hem de yerden toplayarak para kazanabiliyoruz ve biriktirdiğimiz bu paraları da silahımızı geliştirmek veya mühimmat ve/veya zırh almakta kullanabiliyoruz.

İkinci Dünya Savaşı dönemine ait silahları kullanmak gerçekten de bana büyük keyif veriyor. Ama nedendir bilmiyorum, bu oyunda silahlar sanki günümüz silahları gibi hissettiriyorlar. Yani bir süre sonra İkinci Dünya Savaşı temalı bir oyun oynadığım unuttum desem yeridir. Silahlara takılabilen modların sayısı da yine oldukça fazla ve seviye atladıkça bu silahları kişiselleştirerek oyun tarzımıza uygun bir şekilde güçlendirebiliyoruz. Burada PlayStation 5 için ayrıca bir not düşmek istiyorum. Silahlar ile DualSense'in uyumu gerçekten çok ama çok iyi. Her ne kadar bir Astro's Playroom tadında olmasalar da kontrolcünün tetiklerinin verdiği tepkilere gerçekten bayıldım. Hazır PlayStation 5 demişken, oyunu ilk defa konsolda oynamama karşın nişan alma konusunda

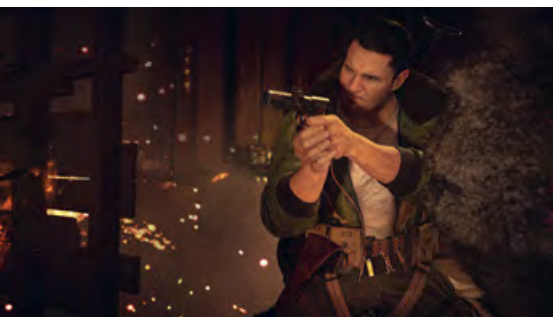
bir sorun yaşamadım. Üstelik oyun cross-platform ve karşımda da klavye ve fare gibi FPS'nin kralı iki donanım ürünü varken... Tabii cross-platform özelliğini kapatarak sadece konsol oyuncularını ile eşleşmek de seçenekler arasında...

Ödül yok mu ödül?

Beta'yı oynayanlardansanız ve 20. seviyeye eriştiyseniz de Vanguard ve Warzone'da kullanabileceğiniz "Rat-a-Tat" isimli silahın blueprintine ve Call of Duty Mobile'da seçilebilecek bir operatöre sahip olduğunuz demektir. Tebrikler! Vanguard için ödülünüzü oyun 5 Kasım'da çıktığı gibi elde edebileceksiniz ancak Warzone için oyunun yeni haritasının yayınlanmasını beklemek durumundasınız.

Bildiğimiz Call of Duty...

Sizi bilmem ama ben bu oyunun her sene çıkıyor olmasından artık gerçekten rahatsızlık duyuyorum. Otomatize edilmiş bir şekilde sürekli olarak yeni kaplamalar ile önümüze gelip duruyor ve heyecanını tamamen kaybetmiş durumda. Üstelik Warzone gibi ücretsiz oynanabilen bir modu da varken Call of Duty'nin multiplayer modlarının bu fiyatları hak ettiğini düşünmüyorum. Bu multiplayer'ın kötü olduğu anlamına gelmiyor elbette. Bir Call of Duty tutkunuyuz ya da daha önce serinin herhangi bir multiplayer modunu oynamadıysanız büyük keyif alacağınız kesin. Ancak şahsen ben Vanguard'ın tek kişilik senaryo modunu bitirdikten ve birkaç el multiplayer'da takıldıktan sonra oyunu rafa kaldıracak gibi görünüyorum... ♦ **Emre Öztınaz**





Yapım Ubisoft Anney **Dağıtım** Ubisoft Tür **Spor Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia **Web** [ubisoft.com/en-us/game/riders-republic](https://www.ubisoft.com/en-us/game/riders-republic) **Çıkış Tarihi** 28 Ekim 2021

Riders Republic



Everest'in birinci kampı gibi bir oyun geliyor!

Birkaç sene önce karşımıza Steep ile çıkan Ubisoft Anney'nin bu ekstrem sporlar fikrini sevdiğini ve bunu Ubisoft yönetimine güzelce satacağını tahmin etmişim. Evet, dev oyuncu kalabalıklarını bir araya toplayıp açık dünya kış sporları oyunu yapmak iyi bir fikirdi ancak bunun önünde iki ciddi engel vardı; 1) O kadar kişiyi toplayabilmek mümkün müydü? 2) Fikir yeterince olgunlaşmış mıydı? Açık konuşmak gerekirse Steep çıkışının ardından her iki konuda da zorluklar yaşadı. Birincisi bu oyuna yüksek fiyatını ödemeyi göze

alacak oyuncuların sayısı, bu tehlikeli sporları aktif olarak yapanlar kadar bile değildi. İkincisi fikir güzel, uygulama fena değildi ancak Steep'in ciddi bir tekdüzelik ve amaç problemi vardı ki bu, Road to the Olympics eklentisine kadar devam etti. RttO ile saçını sakalını düzelteren Steep birilerinin ilgisini çekmiş, ardından da bedava olarak oyunculara verince ihtiyaç duyduğu kitleye, planlanandan farklı olsa bile ulaşmıştı. Haliyle, Ubisoft Anney bu tehlikeli dağlarda boş boş kar küremedi, güzel dersler çıkardı ve ikinci oyun için yola koyuldu. Riders Republic biraz daha geniş kitleleri hedefleyen bir oyun. Konu olarak salt kış sporlarını almıyor merkezine. Buna göre oyunda beş farklı disiplin mevcut; dağ bisikleti, kayak, snowboard, wingsuit ve rocket wingsuit. Buna Tricks Battle Arena modundaki (6v6 takım savaşları diyelim) Bike Freestyle modunu da ekleyebiliriz. Bu sefer harita da ciddi anlamda genişlemiş. Yine açık dünya prensibiyle deneyim edebildiğimiz haritada Yosemite Valley, Sequoia Park, Zion, Canyonlands, Grant Teton gibi adı ekstrem sporlarla anılan pek çok farklı bölge mevcut. Bölgeler birbirine tek harita üzerinden bağlanmış durumda ve dilediğinizde ve yeni yarışlar açıldıkça hızlı seyahat yöntemi ile yolculuk edebilirsiniz. Burada PUBG'deki bekleme alanını andıran ama bunu yaparken insanlarla tanışıp sohbet edebileceğiniz, hatta bisikletinize atlayıp çeşitli aktivite idmanları yapabileceğiniz lobimsi bir yer bulunmakta. Burada hem organizasyondaki kankilerimiz tarafından yönlendiriliyoruz hem de yeni bisikletler, aletler alıp bunları

elden geçirebiliyoruz. Ben burayı aktif bir şekilde kullandım diyemem, oyunun betasında geçirdiğim süre içinde de hemen hemen kimseyle sohbet etmedim galiba. Buna pişman da değilim, oyun çıktığında tekrar deneyeceğim. Gelelim yarışlara. Betada bile matchmakingin çok hızlı çalıştığını ve yarışların da gayet keyifli geçtiğini söyleyebilirim. Diğer oyunlarda bu gibi yarışları berbat edebilen çarpışma mekaniği üzerinde bazı optimizasyonlar var. İnsanlara temas ederek yoldan çıkmanızı hala mümkün ama oyun bunun kasten yapıldığına ve çarpışmanın kaçınılmaz olduğuna hükmederse iki tarafı kısa süreliğine ghost yapıp o çarpışmayı engellemeye çalışıyor. Bisiklet ve kayak kontrolleri son derece keyifli, snowboard da uzmanı olmamama rağmen gayet keyifli geldi. Wingsuit konusunda ise tıpkı öncesinde olduğu gibi pek olumlu konuşamayacağım. Süzülme fizikleri fazlasıyla basit ve çizgisel şu anda. Umarım oyun çıkana kadar elden geçirilir zira ufaklık zevk alamadım. Oyun yeni nesil konsollar ve PC'de 50 kişilik yarışları desteklerken eski nesil konsollarda bu sayı 20. Eski konsollarda optimizasyon sorunu çıkmasını da pek beklemiyorum zira sayfada görebileceğiniz görselleri ben, en üst ayarda çektim ve gayet yüksek kare değerleri elde ettim. Genel anlamda bu konuda Steep'ten çok da farklı gözüküyor Riders Republic. Anlatmak istediğim başka şeyler de var ama oyun önümüzdeki ay içinde piyasada olacak ve ben o yazıya da bir şeyler kalsın istiyorum. Başka beta süreçleri olabilir, kaçırmayıp oyunu takip etmenizi öneririm. ♦ **Kürşat Zaman**





Yapım Creative Assembly Dağıtım SEGA Tür Strateji Platform PC Web www.totalwar.com Çıkış Tarihi 2022'nin ilk çeyreği

Total War: Warhammer III

5 ★★★★★

Chaos'un karanlık gücü her yerde!

Total War serisinin herkes için iyi olan farklı bir oyunu vardır. Özellikle Medieval Total War, çok ama çok beğenilir. Nitekim ilk Shogun'dan bugüne kadar tüm Total War yapımlarını deneyim etmiş birisi olarak, Warhammer Total War serisinin üzerine bir yapım üretebildiklerini zannetmiyorum. Hele bir de benim gibi zaten 20 küsur yıldır fiziksel olarak Warhammer oynayan biriyseniz, işler daha da fantastik hale geliyor. Daha önce Warhammer adı ile karşılaşmamış olmanız imkansız gibi bir şey ama ısrarla ilk defa duyuyorum diyorsanız, muazzam bir dünya ile karşılaşacağınızı belirtmek isterim. Efendim ilk iki oyunu ile her anlamda Total War dünyasına bambaşka bir ekol yaratan Total War: Warhammer'ın, üçüncü oyunu piyasaya çıkarmak üzere. Eh hal böyle olunca ben de dayanamayıp oyun hakkındaki son gelişmeleri sizlerle paylaşmak istedim. Serinin üçüncü oyunu birlikte büyük bir

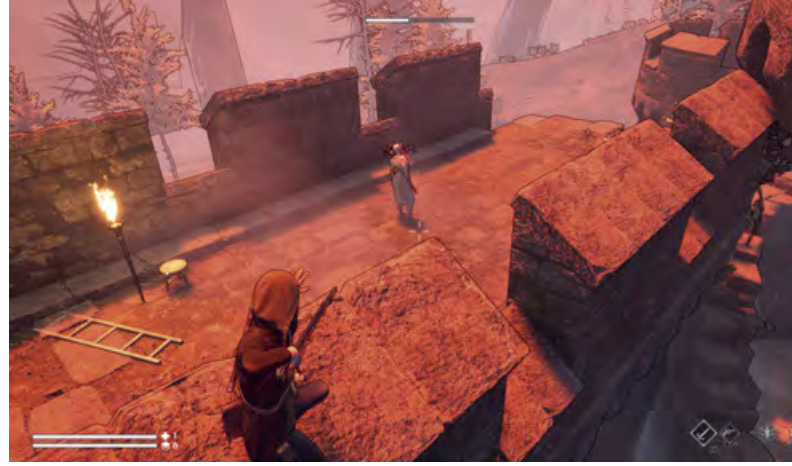
macera da tamamlanmış olacak. Önceki iki oyuna sahip olan kişiler için, oyunun çıkışını takip eden dönemde ortak, yeni bir harita üretilecek. Bu sayede halihazırda olandan çok daha başka ve devasa bir oyun haritasına ulaşmış olacağız. Teknik detaylarsa henüz belli değil...

Bu zamana kadar üretilen oyunlarda birçok Warhammer Fantasy ırkını gördük. Üçüncü oyuna birlikteyse Kislev ve Grand Cathay ırkları bizlere merhaba diyecek. Kislev adından da anlaşılabilir üzere Rus temasına sahipken, Cathay daha ziyade Çin ekolünde bir ırk. Özellikle Kislev benim gibi eski Warhammer oyuncularından ziyadesiyle sevilen ve merak edilen bir ırk olması açısından fark yaratacağıdır. Ayrıca dört Chaos tanrısı olan Khorne, Tzeentch, Nurgle ve Slaanesh de oyundaki boy gösterecek. Uzun zamandır bu dörtlüyü bir arada göremek-

ten dolayı kalbimiz kırık; fantasti dünyası da biraz kaliteli kötülük görsün efendim!

Yeni ırklar arasında henüz açıklanmayan bir isim daha var. Beklentiler arasındaysa Ogre Kingdoms ve Chaos Dwarf ırkları var. Chaos Dwarf masaüstünde bir ordu olarak en son 5th Edition Warhammer Fantasy'de görülmüş, akabinde sadece Chaos ırkına mensup Hellcannon'un tayfası olarak minyatürleri üretilmişti. Bir anlamda gözden irak olan bu ırkın oyuna bir anda eklenmesini şahsen çok olası bulmuyorum; hele Ogre Kingdom gibi sevilen bir ırk varken. Tabii sonucu zaman gösterecek... Oyunda pek tabii multiplayer deneyim de es geçilmeyecek. Creative Assembly cross - store multiplayer oyun desteği vereceğini belirtti. Ayrıca ilk multiplayer oyun modu "Domination" da kesinlik kazandı. Kahramanların oyuna olan etkileri yine önceki yapımlardakine benzer şekilde olacak. Tek bir büyü ile muazzam farklar yaratmaları işten bile değil. Harita üzerine kurulabilen barikatlar ve farklı engeller ile düşmanın gelişi yönleri farklı şekilde manipüle edilebilecek. Birçok birim hayat puanı almak da dahil olmak üzere, birçok farklı şekilde bonus alabilecekler. Ayrıca zırh ve silahlarını da anlık olarak upgrade etmeleri mümkün olacak. Atmosfer olarak yine ilk iki oyundaki birçok inceliği beraberinde getirmesi beklenen yapımda, animasyon ve efektler konusunda hummalı bir çalışma yapıldığı yayımlanan oyun içi deneyim videoları ile de kendisini gösterdi. Açıkçası serinin üçüncü oyunu için çok ama çok heyecanlıyız. Bir taraftan yeni oynanabilir ırklar, bir taraftan yeni senaryolar ve bir taraftan da önceki oyunlarla olan birlikteliği ile piyasaya çıkınca fark yaratacak bir oyun olma ihtimali kuvvetle muhtemel. ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Cathuria Games Dağıtım Raw Fury Tür Aksiyon Platform PC Web www.cathuriagames.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Dream Cycle

4 ★★★★★

Lovecraft dünyasına yeniden dönüş

Bir süredir Lovecraft temalı oyuna denk gelmiyorduk. Yani bir süredir dediğim de iki üç aydır falan. Malumunuz Warhammer ve Lovecraft temalı biraz daha oyun çıkarsa, başka marka ve isme gerek kalmayacak... Neyse, atarımızı yaptıktan sonra konuya daha ciddi şekilde devam edebiliriz. Efendim Dream Cycle, Eylül ayı itibarıyla da ile erken erişime açılmış, bir anlamda erken 2000'lerde ziyadesiyle deneyim ettiğimiz aksiyon – macera türünü yeniden beğenimize sunmaya niyetli bir yapım. Lara Croft karakterinin yaratıcısı olan Toby Gard tarafından ortaya çıkartılan projede, yine Tomb Raider oyunun efsane bestecisi Nathan McCree de boy gösteriyor. Eh, oyunu-muz bir de efsane yazar Lovecraft'ın en kaliteli kısa hikayelerinden birisi olan Dream Cycle'da geçince, heyecanımız giderek artıyor. Peki, neymiş bu gelmekte olan oyun biraz daha yakından bakalım...

Oyunda Morgan Carter isimli bir kadını kontrol ediyoruz. Karakterimiz "Essence"ini çaldırılmış ve bu sebepten Dream Realms denilen, ölümün sonundaki bir yerde kısıp kalmış durumda. Gücünü tekrar kazanması için de büyük büyük büyük amcası Randolph Carter'a ulaşması gerekiyor. Tüm bunları yapmak için de uzun bir yolumuz var. Bugüne kadar yayımlanan oyun içi videoları da izlediğimiz zaman, devasa bir mekan içerisinde kimi zaman bulmaca çözen, kimi zaman da düşmanlarla mücadele eden bir karakteri canlandırdığımızı görüyoruz. Bulmacalar aşırı zor olmamakla birlikte kimi zaman yön bulmanın zor olacağı bir yapım ile karşı karşıyayız. Özellikle hoplamalı ve zıplamalı diye tabir edebileceğim birçok nokta bulunuyor ki bu da işin macera kısmına önemli bir katkı olarak karşımıza çıkıyor. Karşımıza bolca yaratık çıkıyor ve kendileri ile mücadele etmenin birkaç yolu var. Öncelikle

gelen saldırılardan kaçmamız şart. Doğru zamanlama ile geri saldırdığımız taktirde de birçok düşmanı kolaylıkla alt edebiliriz. Ana silahımız bir kılıç olsa da rastgele kılıç darbeleri savurmak genelde işe yaramıyor. Bunun yerine, yaptığımız anlık kaçışın ardından beliren saldırı noktalarına odaklanıp, direkt bitirici vuruşu yapabiliyoruz ki bu savaş mekaniği işleri bir hayli hızlandırmış gibi gözüküyor. Savaşlarda anlık olarak kullanabileceğimiz dört adet "personal" dört adet de "ranged" büyü bulunuyor. Kullandığımız büyüler de malumunuz mana harcıyor. Edindiğimiz ilk "personal" büyü'nün adı Shadow Step. Bu büyü sayesinde belirli bir bölgeye görülmeden ve sessizce teleport olabiliyoruz. Sessizlik oyundaki opsiyonel ilerleme yöntemlerinden birisi olarak sunuluyor. Detaylı bir bilgi verilmemiş olmasına rağmen düşmanlar bizi görmediği müddetçe kendilerini tek seferde ortadan kaldıran sessiz saldırılarda bulunabiliyoruz. Bu arada mana ve hayat

puanlarını haritanın farklı noktalarından edinebiliyoruz. Etrafta kırılmayı bekleyen kutular da boş geçmemek gerekiyor zira gördüğüm kadari ile içlerinden irili ufaklı hayat puanı ve para çıkıyor. Mekanlar devasa ve kendimizi küçük hissettirmek için tasarlanmış. Dark Souls gibi dev ve boş değil ama gerçekten genişler ki bu da ziyadesiyle eski Tomb Raider oyun deneyimlerine benziyor. Karakterimiz bolca konuşuyor ve hatta bolca ara sahne deneyimi yaşıyoruz. Hikaye adım adım ilerlediği gibi bir yandan karakterimizin gelişimini de izleyebiliyoruz.

Dediğim gibi oyun henüz erken erişimde ve bazı mekanikler çok statik gözüküyor. Yani çok deneysel, çok farklı bir Tomb Raider deneyimi olacakmış gibi bir hissiyat var ama bu olumlu mu yoksa olumsuz bir durum mu inanın ben de anlayamadım. Yine de bir süredir aksiyon - macera türündeki eksiklik nedeni ile piyasada kendisine yer bulabileceğini düşünüyorum.

◆ Ertuğrul Süngü



Death Trash

4 ★★★★★

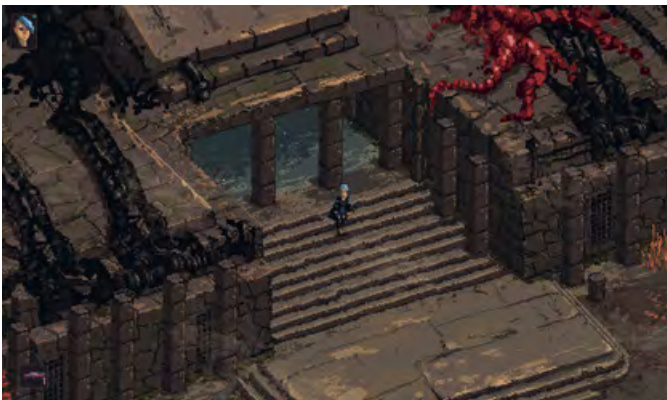
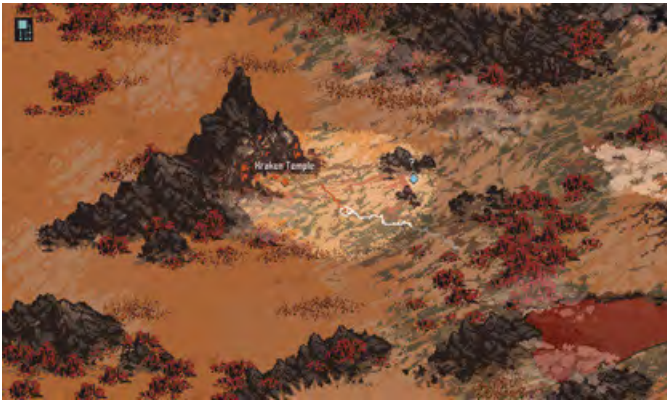
Kozmik korku arayanlara pikseli alternatif!

Gerilim severim en sevdiğim okur, fakat jump scare hiç sevmem! Bu gerilim işinin cyberpunk ekolü ile bir araya gelmesi ise benim için tadından yenmez bir deneyimdir. Death Trash de bir süredir erken erişimde olan, kozmik korku ve cyberpunk temasını tek potada başarıyla eritebilmiş başaran ender isimlerden birisi olmaya aday. Post - apokaliptik bir dünyada geçen oyunda, CRPG temelleri üzerinde yükselen, aksiyon ve RPG'nin birbirine karıştığı farklı bir tema ile karşılaşıyoruz. Peki tüm bunları nasıl yapıyoruz? İşte onu da zamanla öğreneceğiz. Fakat an itibarıyla elimizdeki bilgiler ışığında ne var ne yok, şöyle önden bir inceleyelim derim.

Öncelikle ekran görüntülerinden de anlayacağınız üzere, oyunumuz piksel grafiklere sahip. Fakat bu grafik teknolojisini en üst seviyede kullandığını gözlemlediğimi belirtmek isterim. Kamera açısı tıpkı klasik CRPG'lerde olduğu gibi izometrik. Oyunun en büyük iddiası ise açık dünya konseptine sahip olacağı. Açıkçası bu işin altından ne kadar kalkacaklar bilmiyorum ama RPG öğeleri tarafında hummalı bir iş çıktıldığını söyleyebilirim. Oyuna kendi karakterimizi yaratarak başlıyoruz. Karakter yaratma

esnasında D&D sisteminden alıştığımız altı adet "Core" özellik puanı arasında karakterimizin temellerini oluşturuyoruz. Akabindeyse 10 farklı yetenek ile nasıl bir karakter deneyim edeceğimizi belirliyoruz. Bu yetenekler arasında Animalism, Bartering, Melee Blunt, Small Guns, Rifles ve Lockpicking gibi karakterimize ve oyuna derinden etki edecek yetenekler bulunuyor. Savaş sisteminin sıra tabanlı olacağını düşünmüştüm ama gerçek zamanlı bir mekanik söz konusu. Sahip olduğumuz yeteneklerin silahlara direkt olarak aktarıldığı bu anlık savaş sistemi sayesinde dinamik bir oyun deneyimi sunulacağı aşikar. Pek tabii sınırlı sayıdaki mermi sayesinde hangi düşmanla yakın mesafede, hangisi ile uzak mesafede çarpışacağımızı belirlemek de bir diğer görevimiz. Gözlemlediğim kadarı ile oyunda bolca eşya var ama envanter menümüz limitli. Bu noktada ne kadar Diablo II draması yaşayacağımızı da deneyim ederek göreceğiz. Umarım eşyaları yok ede ede ilerlediğimiz bir deneyim olmaz. Crafting'in de oyunda önemli bir yeri olacağı bilinen detaylar arasında. Derinlemesine bilgi verilmesi de etraftan bolca eşya toplamak şart olacak. Sessizlik

ve düşmanlara görülmeden hareket etmek de oyundaki bir diğer önemli mekanik. Baktıkları yönü gösteren alandan uzak durmak suretiyle düşmanları geçip gitmek hatta ceplerindeki parayı çalmak bile mümkün olacak! Craft'ların oyunun ilerleyişine ne gibi bir etkisi olacağını da zamanla göreceğiz. Tüm bu RPG öğelerinin üzerine bir de diyalog sistemi olduğunu belirtmeden geçemeyiz. CRPG'lerin temelinde yer alan diyaloglar Death Trash'de de önemli bir yer tutacağı benziyor. Yapılan açıklamalara göre diyaloglar oyunun gidişatını önemli ölçüde değiştirecek. Tabii burada aklıma her daim, diyaloglar ile açık dünya konseptinin uyumu konusu geliyor. Ne yalan söyleyeyim, insan nasıl bir "değişim" ile karşılaşacağını merak etmeden edemiyor. Açıkçası Death Trash konsept ve genel dünya tasarımı olarak bir hayli ilgi çekici. Gerçekten de kozmik korku ve cyberpunk temasının bir arada olduğu bir dünya yaşamayı heyecanla beklediğimi söylemek isterim. Fakat yazımın geneline de hakim olan "Nasıl olacak bu açık dünya işi?" sorusunun cevabını ancak oyun erken erişimden çıktığı zaman görebileceğiz. Şimdilik işler yolunda. ♦ Ertuğrul Süngü





PLAYSTATION 5 SHOWCASE

Sony, yeni neslin gücünü göstermek için şov yaptı desek yeridir

Hani bazı oyunlarda, karakterlerin özel vuruşları vardır. Belli bir tuşa uzun süre basmanız gerekir. Ne kadar uzun süre basarsanız o kadar güçlü bir saldırıya dönüşür. O sırada düşmanlarınız size vursa da umurunuzda olmaz. Çünkü yapacağınız saldırıyla hepsini alaşağı edeceğinizi bilirsiniz. İşte, Sony de **PS5 Showcase** ile buna benzer bir tanıtım sundu. Oyuncuların, "PS5 aldık ama yeni neslin gücünü bir türlü göremedik" isyanları, yüksek ihtimalle bu etkinliğin ardından kesilecek gibi duruyor. **2022 yılı itibariyle PS5'e öyle oyunlar gelecek ki...** Gelin PS5 Showcase'de neler olmuş adım adım bakalım.



Yapım **Santa Monica Studio** Dağıtım **SIE Tür Aksiyon** Çıkış Tarihi **2022**

GOD OF WAR: RAGNARÖK

Geçen yıl ilk duyurusunu gördüğümüz ve bizlerle 2021 yılında buluşacağı söylenen God of War: Ragnarök için birkaç ay öncesinde erteleme haberi gelmişti. Ertelemesine de kesin gözüyle bakılıyordu çünkü hiçbir etkinlikte ya da Sony Showcaseler’de Kratos ve Atreus’u görmemiştik.

Sonunda baba Kratos ve oğlu Atreus “boy” gösterdi (Ehehe). Fimbulwinter denilen, kara kışın peşine gelecek kıyamet günü, yani oyuna ismini veren Ragnarök’ü durdurmak için baba-oğul olarak kolları sıvayacağız. 2018’de benim gibi birçok insanı tekrar konsol alemine geri döndüren GoW, yeni oyunuyla da aynı isteği uyandıracak gibi görünüyor. Birçoklarına göre animasyonlarda ve görsellikte değişiklik olmasa da Santa Monica Studio ve projenin yönetmeni

Cory Barlog bizleri ihya edecek. Ragnarök, ilk oyunun üç yıl sonrasında geçecek. Baldr ile yapılan savaş sonrasında başımıza bela olan Freya ile mücadele ederken, bir yandan da Ragnarök’ü durdurmaya çalışacağız. Bunun için yanımıza yeni yancılar almak da şart. Kendi mitolojisinin savaş tanrısı olan Tyr, savaşımızda en büyük yardımcılarımızdan biri olacak. Tabii önce onu bulmamız gerekecek. Fragmandan da gördüğümüz kadarıyla oyunda yeni dövüş mekanikleri olacağı kesin. Ek olarak iki kurdun çektiği bir kızak sayesinde Midgard topraklarında özgürce dolaşabileceğiz. Yapılan açıklamalara göre daha önce gitmemize izin verilmeyen diyarların da kapıları açılacak. Yani Dokuz Diyar’ın hepsine birden (İlk oyunda Asgard kapalıydı mesela) girebile-

ceğiz, ki bana kalırsa zaten finali de Asgard’da yapacağız gibi gözüküyor.

Bunlara ek olarak “gelen gideni aratır” edasıyla, oyundaki belalı düşmanımız da Thor olacak. İlk oyunda yancılarını pataklamamız ve Baldr’ı ayıklamamızın ardından, Odin tarafından görevlendirilen Thor ile bitmek bilmeyen bir mücadeleye gireceğiz. Final düşmanımız Thor mu olur, henüz kesinleşmiş bir bilgi değil ama oyunda Odin’in de yer alacağı gelen bilgiler arasında. Hatta sinema sektörünün bilinen isimlerinden Richard Schiff tarafından seslendirildiği belirtiliyor.

GoW: Ragnarök, hikayenin İskandinav Mitolojisinde geçen son oyunu olacak. Ancak bunun Kratos ve Atreus için bir son olacağına inanmıyoruz. Ya da inanmak istemiyoruz... ◆

Yapım **Polyphony Digital Studio** Dağıtım **SIE Tür Yarış, Simülasyon** Çıkış Tarihi **4 Mart 2022**

GRAN TURISMO 7

Yarış oyunlarının şahı, pistlerin eski kurdu, birçok oyun gecesinin vazgeçilmez ve araba sevdalıların en sevdiği serilerden biri olan Gran Turismo 7 için sonunda bir çıkış tarihi alabildik. PlayStation 1 döneminden bu yana Gran Turismo serisini takip ediyorsanız, serinin son halkasında aradığınızdan fazlasını bulacaksınız. Çünkü yapılan açıklamalara göre Gran Turismo 7, serinin bütününe saygı duruşunda bulunacak. Bunu biz değil PS Studios’un başındaki isim Herman Hulst söylüyor. Dünyanın birçok köşesinden, birçok farklı araç markası ve modeliyle pistlerin tozunu, bir daha yere değmemek üzere kaldıracağız. 2020 yılında tanıtılan Gran Turismo 7 tanıtı-

mına göre, 2021 Showcase’de oyuna daha geniş bir yer verildiğini de belirtmek gerek. Özelleştirme imkanları bir hayli geniş olacak. Araçların modellemelerinden ve detaylarından bahsetmeye gerek bile yok. Görsellik gerçekten arşa çıkmış. Araçlarla alakası olmayıp da iki tur atmak isteyen oyuncular da cezbedecek gibi duruyor. Zaten oyun, GT Simulation Mode isimli tek kişilik hikaye modunu da geri getiriyor. Bunlara ek olarak PS5 ile birlikte sunulan haptik kontrolcü DualSense ile de yarış keyfinin zirve yapacağı gelen bilgiler arasında. Özel SSD teknolojisi sayesinde yarışlar arasında hızlıca geçiş yapabilmek, bunlara ek olarak

da 4K çözünürlükte 60 FPS performans alabilmek Gran Turismo 7’nin sunduğu diğer güçlü yanları olacak. ◆



Yapım **Aspyr** Dağıtım **Lucasfilm Games, SIE**
Tür **RYO, Macera** Çıkış Tarihi **Bilinmiyor**

STAR WARS KOTOR: REMAKE

Etkinliğin açılışında yer alan ve ağızlarımızı zı açık bırakan sürpriz KOTOR: Remake oldu. Tam ismiyle, Knights of the Old Republic hakkında bu yılın başlarında bazı söylentiler çıkmış, ancak pek güvenememiştik. Disney'in, eski Star Wars hikayelerine karşı açtığı savaşta kendisine yer bulabilir miydi, pek emin değildik. Ancak Aspyr ve Lucasfilm Games, bu kült oyunu hem nostalji yaşamak isteyenlere hem de ilk defa deneyecek olanlara sunmaya hazırlanıyor.

Aslında KOTOR'un hikayesini çoğumuz çok iyi biliyor. Bildiğimiz Star Wars hikayelerinden 4.000 yıl öncesinde; Eski Cumhuriyet'in en şaşaalı döneminde, Jedi Tapınağı'nın en kuvvetli olduğu bir çağda geçiyordu. Bioware tarafından 2003 yılında yayınlanan KOTOR, sunduğu RYO öğeleri ve kuvvetli hikayesiyle, sadece kendi döneminin değil tüm zamanların



da en iyi oyunlarından biri olmuştu. Yeni nesilde görmek heyecan verici olacak. Duyuru gelmiş olsa ne yazık ki, oynanabilirliğe dair bir içerik görmedik. Aspyr'in açıklamasına göre, ki kendilerinin ilk Star Wars deneyimi olmayacak, oyunun Star Wars ruhunu bozmayacak, mekaniklerini değiştirmeyecekleri bir versiyon üzerinde çalışıyorlarmış. Hatta orijinal ekipten birçok insan bu proje içerisinde yer alıyormuş. Yani uzun lafın kısası modern sistemlerde güncellenecek, dokusu bozulmamış bir KOTOR oynayacağız. 2003 tarihli orijinal

oyunun, görsel olarak iyi yaşlanmadığını hepimiz biliyoruz. Belki Final Fantasy 7 Remake'de olduğu gibi oynanabilirlikte yapılacak minik değişikliklerle daha dinamik bir KOTOR tecrübesi edinebiliriz. Son olarak Sony IE, oyunun yapımında Aspyr'e finansal destek sağlıyor. Yani KOTOR: Remake belli bir süreliğine sadece PS5 ve PC sahipleri için ulaşılabilir olacak. Henüz bu sürenin ne kadar olduğu bilinmiyor fakat sonrasında, diğer platformlara da çıkışını yapabilecek. ◆



Yapım **Insomniac Games** Dağıtım **SIE** Tür **Aksiyon, Macera** Çıkış Tarihi **2023**

SPIDER-MAN 2

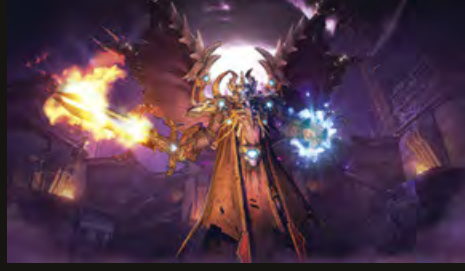
Mahalleimizin en sevilen süper kahramanlarının geri dönüşü de PS5 Showcase'in en önemli anlarından biriydi. 2018'e damgasını vuran bir başka oyun olan Marvel's Spider-Man'ın devamı olan Spider-Man 2, güzel hazırlanmış bir sinematik fragman ile duyuruldu. Spider-Man'den sonra, PS5'in çıkışıyla beraber Miles Morales bizimle buluşmuştu. Ancak kısa oynanış süresi ve bir önceki oyuna göre çok fazla katkı sağlayamaması nedeniyle, biraz da eleştirilmişti. Ek paketten hallice olmasından dolayı, serinin devamı gibi değil de bir ara oyun gibi nitelendirmek daha doğru olur. Spider-Man 2 ile hem Peter Parker, hem de Miles Morales olarak oynama şansımız olacak. Öte yandan Insomniac Games'in açıklamasına göre aklımıza Co-op desteğinin gelmemesi gerekiyor. Çünkü tek kişilik bir hikaye moduna sahip olacağız. Finalde Venom'un gözükmesi ve arkadaki ağır aksandan çıkardığımız kadarıyla Kraven the Hunter'in da oyunda yer alacak olması, devam oyunundaki kötülerini de bize hızlıca tanıtmış oldu. ◆



Yapım **Insomniac Games** Dağıtım **SIE** Tür **Aksiyon, Macera** Çıkış Tarihi **Bilinmiyor**

WOLVERINE

Insomniac Games, PlayStation'ın en önemli markalarından biri haline geldi. Spider-Man serisi ve Ratchet&Clank'in yanı sıra başka Marvel efsanesi olan Wolverine için de bir oyun geliştirildiğini duyurdular. Hiç beklemediğimiz bir anda büyük bir sürpriz yapan Wolverine, PlayStation 5'te yer alacak özel oyunlardan biri olacak. Eski toprak Logan ile oynayacağımız Wolverine, nasıl bir hikaye izleyecek, oynanabilirliği Spider-Man tarzında mı olacak, seslendirmeyi kim yapacak gibi birçok soruya ne yazık ki cevap vermedi. Yani sadece bir duyuru videosuydu. Spider-Man ile New York sokaklarının gökdelenlerle dolu silüetinde ağ atarak hızlıca gezinebilmesi, oyuna dinamik bir hava katıyordu. Wolverine ile nasıl bir yolculuğa çıkacağız, bize neler sunacak, bu bilgileri öğrenmek için biraz daha beklememiz gerekecek. Fakat şöyle Logan filmi tadında, daha kırsal bir alanda geçebilecek, orta yaş krizine girmeye yakın bir Logan ile Wolverine canlandırmak çok güzel olmaz mı? ◆



Yapım **Gearbox Software** Dağıtım **2K** Tür **Aksiyon**, **Macera** Çıkış Tarihi **25 Mart 2022**

TINY TINA'S WONDERLANDS

Tam da Borderlands evreninden artık ses seda çıkmıyor, diye düşünürken Tiny Tina's Wonderlands ile tanıştık. Borderlands serisinin sevimli fakat biraz tehlikeli karakterlerinden biri olan Tiny Tina ile acayip fantastik bir maceraya çıkacağız. Tina Tina's Wonderlands, her Borderlands oyununda olduğu gibi 4 farklı karakter sunacak. Her birinin farklı alt sınıfları ve becerileri sayesinde, Tiny Tina'nın yarattığı fantastik dünyaya musallat olmuş Dragon Lord'u yenmeye çalışacağız. Evet,

oyun Borderlands evreninin içinde geçen bir maceraya rol yapma oyunu (Buralarda bilinen adıyla FRP) olarak hazırlanmış. O yüzden tüm kaotik aksiyona ve absürlüklere hazır olmamız gerekiyor. Büyünün yanında sadece kılıç kullanacağınızı düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Bol bol ateşli silahlar da düşmanlarımızı alt etmemiz için elimizin altında olacak. Başta PC olmak üzere, PS4, XONE ve yeni nesil konsollarda da ulaşılabilir olacak. ◆

Yapım **Shift Up** Dağıtım **Shift Up** Tür **Aksiyon** Çıkış Tarihi **Bilinmiyor**

PROJECT EVE

Güney Kore merkezli Shift Up stüdyosu tarafından geliştirilen Project EVE, ilk bakışta Nier ve Bayonetta karışımı bir oyuna benziyor. Zaten yapımcılar da doğrudan bu oyunlardan esinlenmiş ancak üzerine daha fazlasını inşa edeceklerini belirtiyorlar. Hikayeye göre yakın bir gelecekte, dünyamız bilinmeyen varlıklar tarafından istila edilmiş. EVE isimli ana karakterimizle çıkacağımız yolculukta bu kozmik dehşetin tohumlarını yok edeceğiz. Edineceğimiz güçlerle bitmek bilmeyen kombolar yapılabilecek. Yayınlanan videodan da gördüğümüz kadarıyla akıcı ve yenilikçi dövüş mekaniklerine sahip olan bir oyun olacak. EVE için yığınla kıyafet ve özelleştirilebilir ekip-

manlar olacakmış. Shift Up tarafından, tanıtımdan sonra gelen açıklamalara göre oyunun büyük oranda tamamlandığı ancak son rötuşlar için biraz daha zamana ihtiyaçları olduğu açıklandı. ◆



Yapım **Luminous Productions** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon**, **RYO** Çıkış Tarihi **2022**

FORSPOKEN

Square Enix'in yeni nesil hızla bir giriş yapmasını sağlayacak Forspoken, fantastik ve dinamik bir dünyayı oyuncularla buluşturacak. Luminous Productions tarafından geliştirilen Forspoken'da, Frey Holland isimli genç bir kadını canlandıracacağız. Modern



dünyada yaşadığı sosyal sıkıntılar ve yalnızlıktan ötürü, mutsuz bir hayat yaşayan Frey, yaşadığı paranormal bir olayın ardından kendisini Athia isimli bir dünyada bulacak. Eh, biz oyuncular da Athia'yı ve Frey'in hikayesini keşfedecek kişiler olacağız. Tanıtım sırasında da özellikle üzerinde durulan kısım Freya ile haritada, çok hızlı ve akıcı bir şekilde hareket edebilmek olacak. Yapılan açıklamalara göre haritada gözükken her yere çok kısa sürelerde gidilebilecek ve açık dünya içerisinde araştırılacak çok fazla içerik olacak. Özgürlük Forspoken'in sunduğu en önemli içerik olacakmış. PSS'in SSD teknolojisi ve Forspoken, iki yıl boyunca sadece PlayStation 5'e özel olarak sunulacak. ◆

GRAND THEFT AUTO V

Gün geçmiyor ki Rockstar Games, içerisinde oyun çalıştırılabilen bir cihaz çıktığında ona Grand Theft Auto V çıkartmasın. Biz bu sayfalarda GTA V hakkında bir şeyler yazıp çizmekten sıkıldık ama Rockstar Games, henüz altın yumurtlayan tavuğundan sıkılmış değil. PS3 ve PS4 macerasının ardından PS5'in sunacağı teknolojik yeniliklerle GTA V'i tekrar deneyimleyebileceğiz. Yani oyunda büyük bir yenilik yok ama Mart 2022'de en çok satan oyunlar arasında GTA V'i tekrar göreceğimiz kesin.



TCHIA

İnceden Breath of the Wild hissiyatına sahip Tchia, şirin görseleliğiyle etkinliğin dikkat çeken yapımlarından biri oldu. Tropik bir açık dünyada, gezip keşfedeceğiz. Tchia'nın Soul Jumping adı verilen özelliği sayesinde, bulduğumuz canlıların içerisine ya da nesnelerin içerisine geçip yeni tecrübeler edinebileceğiz. Çok büyük yankı getireceğini düşünmüyoruz fakat müziklerine, oyun tasarımına bakılacak olursa 7'den 77'ye herkeşe keyifli anlar yaşatacak bir oyun olacak.



UNCHARTED: LEGACY OF THIEVES COLLECTION

PlayStation Studios, operasyonlarının bir kısmını PC tarafına yönelteceğini PS5'in çıkışı öncesinde açıklamıştı. Markaya ait büyük yapımların peşi sıra PC'ye geleceğini Uncharted: Legacy of Thieves Collection ile görmüş olduk. A Thief's End ve The Lost Legacy oyunlarını barındıran koleksiyon PS5 ve PC için eş zamanlı olarak yayınlanacak. Daha önce PS4 sahibi olmayan ve Uncharted'ın temposu yüksek, gizemli macerasını yaşamak PC oyuncularına da sonunda nasip olacak. Fakat asıl kafa alardaki soru, PlayStation'ın sunduğu Türkçe Dublaj desteği bu sürüm içerisinde de yer alacak mı?

HALA OYNANIR MI?

~~KÜRSAT ZAMAN~~
CEM ŞANCI

2010 yılında ilk defa karşımıza çıkan Star Trek Online'ı, duyurulduğu ilk andan itibaren heyecanla beklemiştik çünkü sadece Star Trek fanatikleri için değil, tüm bilimkurgu severler için çok cazip özellikler sunan, içerik derinliğine sahip bir MMO olarak hazırlandığı izlenimi oluşturmuştu. Peki 2010'da piyasaya çıkan Star Trek Online bu beklentileri karşılayabilen bir oyun oldu mu ve bugün hala Star Trek Online'ı oynar mıyız?

STAR TREK ONLINE

Çıkış Tarihi: Şubat 2010

Yapım: Cryptic Studios, Perpetual Entertainment

Platform: PC

LEVEL Notu: Not verilmedi

Şimdi açık konuşalım, burada biz bizyiz. Ben kişisel olarak MMO türünü çok da sevmeyen bir insan evladıyım. Çünkü MMO oyunlarında amaç oyuncuya zengin içeriklerle, güçlü öykülerle sürükleyici bir oyun deneyimi yaşatmaktan öte, bir ay daha abonelik ücreti ödetmek veya oyun için eşyaları satın aldirmek üzerine kurgulanıyor. 2010 yılında aylık ücretli abonelik sistemiyle piyasaya çıkan Star Trek online, birkaç sene sonra, o dönem pek çok oyunda yaşandığı gibi, ücretsiz oyuna dönüşmüştü. Bu yüzden de kısa süre sonra Pay2Win tuzağına düşeceğine

dair sert eleştiriler almıştı. Fakat gelin görün ki, 2010 yılında benim de heyecanla beklediğim Star Trek Online, zaman içinde kendini öyle bir güzel geliştirmiş durumda ki, zaten güçlü bir bilku külliyatına sahip evreninden beslenen orijinal öykülerle canlı ve sürükleyici bir Star Trek macerasına dönüşmüş. 11 yıl önce oyunu ilk kez oynadığımızda, o dönemin şartlarında ve rakip oyunlarını da dikkate alarak oyunu yine beğenmiştik ancak oyunu oynamaya devam ettikçe, sonraki aylarda, içerik konusunda zayıf kaldığını, oyuna gösterilen ilgiye aynı hızda cevap

veremediklerini görüp, oyuncuları kaçırtabileceklerinden endişe etmeye başlamıştım. Dolayısıyla, Star Trek Online'ın, aynı Star Wars Galaxies örneğinde yaşandığı gibi, birkaç sene sonrasını göremeyebileceği beklentisine girmiştim. Ama oyun Zaman içinde yayıncının değişmesi, bazı alt yapı problemleri gibi sorunlar yaşasa da 11 yaşına girmeyi başardı.

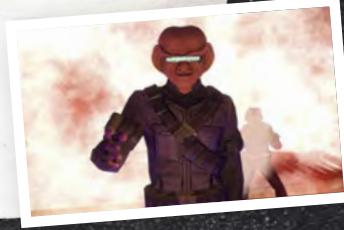
Ölümsüz bir Vulcan olarak Mr. Spock

Mr. Spock rolüyle bilimkurgu dünyasının kült abisi konumuna yükselmiş rahmetli Leonard Nimoy'un seslendirmeleriyle oyundaki bazı öyküleri takip etmek, hala çok etkileyici bir deneyim sunuyor. Yeni bir sektörü keşfettiğiniz sırada, bilge Vulcan sesiyle size o sektörün tarihi, olayları, detayları hakkında veren Mr. Spock karakteri gerçekten de bilku alanında ölümsüz bir karaktere dönüştü.



Klinogon'lar, Romulan'lar, Ferengi'ler

Star Trek evrenindeki her ırkla oyunda da fazlasıyla karşılaşabiliyorsunuz. İlk yıllarda bu pek mümkün değildi. Daha sınırlı bir öykü çerçevesinde, Klingon, Romulan ve Borg'larla uğraştığımız bir macera deneyimi yaşarken, bugün Ferengi'lerden Star Trek Discovery'de tanıdığımız ırklara veya hakkında fazla bilgi bulunmayan gizemli Iconian'lara kadar değişik ırklarla hem karşılaşırız.



Mühendislik zor bir işti

Yine zor ama o kadar değil. 2010'da Star Trek Online kaptanları gemilerindeki mühendislik geliştirmelerini yapmak için başka bir uzay istasyonuna gidip orada araştırma geliştirme çalışmalarını bizzat sağa sola koşturarak yapmak zorundaydı, ki bu fazlasıyla yorucu bir işlem ve gereksiz bir zaman israfıydı. Artık tüm bu süreci, kullanıcı arayüzü üzerinden, mühendislerimize, subaylarımıza, gemi mürettebatımıza görevler vererek gerçekleştirebiliyor olmak, çok daha mantıklı ve faydalı olmuş.



Yalnızlık hissine son

Uzay geminiz aslında binlerce insanın içinde harıl harıl çalıştığı bir savaş ve bilim makinesi. İlk dönemlerde bu detayı hissetmek mümkün değildi ancak şimdi oyun bize Duty Officers sistemini sunmaya başlamış ki, bu sayede onlarca ve hatta dilerse yüzlerce subayı geminizde göreve alabiliyorsunuz. Ardından da onları yeteneklerine ve özelliklerine göre, elinizdeki görevlere gönderebiliyorsunuz. Sizin dahil olmadığınız ve subaylarınızın yönetimindeki bu görevler sonunda ise bazen yeni madenler, bazen yeni silahlar, bazen başka gezegene göç etmek isteyen mülteciler ya da farklı farklı başka kazanımlar elde edebilirsiniz. Hatta Amiral rütbesine ulaştıktan sonra, Admiralty özelliği açılıyor ve sahip olduğunuz diğer uzay gemilerini küçük filolar halinde, belirlenmiş görevleri yerine getirmeleri için gönderebiliyorsunuz. Gemileriniz başarılı olursa, döndüklerinde size değerli ganimetler getirebiliyorlar.



UNUTULMAZ AN

Star Trek Online, çok ciddi ve detaylı bir RPG. Oyundaki başarınız en güçlü ve en kocaman silahlara sahip olmanızı değil, yeteneklerinizi en zekice kullanmanıza göre sonuç veriyor. Öyle ki, Beta Quadrant'ta bir sistemde karşıma çıkan devriye görevini kabul edip göreve

başladığımda, tahmin ettiğimden çok daha kalabalık ve güçlü bir düşman filosuyla karşılaştığımı hatırlıyorum. Ağır düşman ateşi altında benim küçücük uzay gemisinin kalkanları hızla eridi, hull hasarı had safhaya geldi, gemiyi patlatıp göreve yeniden başlamam artık kaçınılmaz gibi görünürken, subaylarımdan birinde, "ölmüş gibi yapma" yeteneği olduğunu hatırlayıp o subay arkadaşına görevi verdim, gemiyi düşmanlara parçalanmış gibi gösterip bir süreliğine peşini bırakmalarını sağladı. Stealth

özelliğini açıp düşman filosundan uzaklaştım, gücümü geri topladım, silahlarımı doldurdum, yaralarımı sardım ve uzaktan uzaktan vur kaç teknikleriyle, o korkunç filodaki gemileri tek tek indirip görevi bitirdim. Oyun size farklı yeteneklerinizi farklı durumlarda kullanıp, farklı stratejiler oluşturmak için sayısız detay veriyor.

SONUÇ

Hikaye: 4/5

Teknik: 4/5

Oynanabilirlik: 5/5

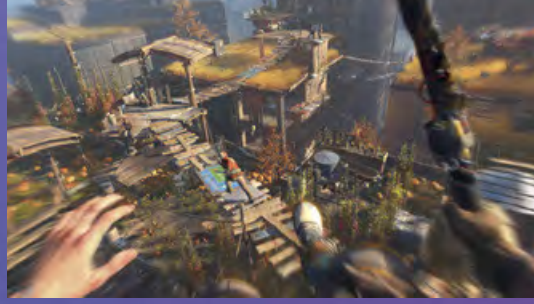
2021 PUANI: 85





gamescom

Tamam, belki pandemi sonrası o muhteşem geri dönüşü bekleyenleri çok memnun edemedi Gamescom. AAA oyun severlerin ne kadar hayal kırıklığına uğradığını ise, tahmin bile edemiyoruz. Diğer taraftan, sektörün nereye doğru gittiğini göstermesi açısından harika bir örnek olarak, birçok yenilikçi ve umut vadeden indie oyunu bizlerle buluşturdu. Gelin, sonraki sayfalarda bu oyunlar arasında bir gezintiye çıkalım.



Yapım Techland Dağıtım Techland Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Çıkış Tarihi 4 Şubat 2022

Dying Light 2

Zombicilik alanında önemli bir mihenk taşı kabul edilebilecek iki oyundan biri olan Dying Light, küçük bir indie geliştiricinin elinden çıkıp da çok güzel ilgi gördükten sonra, nihayet oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Maalesef 2022'ye ertelendiğini duyduğumuz ve aslında yıllardır beklediğimiz Dying Light 2 bu seneki Gamescom etkinliklerinden de eksik kalmadı.

Zombi vürüsü etkisi altında karantinaya alınmış dev bir şehirde, farklı fraksiyonların etkisini görebileceğimiz bir oyun düzeni kurgulayan Dying Light 2'de oyuncu olarak hangi fraksiyonla ne kadar yakınlaşip uzaklaşacağımıza bağlı olarak şehirde dengelerin değişeceğini

anıyoruz. Verdiğimiz kararlarla şehirdeki yaşamı doğrudan etkileyip belli fraksiyonların daha üstün veya daha etkisiz olmasına neden olurken, bunun şehirdeki zombi salgınına da etkisini yoğun olarak hissedeceğiz.

En başından beri bu kurguyu vadeden oyun, birbirinden farklı milyonlarca karar anı sayesinde, birbirinin aynı olmayan sonsuz farklı oyun dünyasının yaratılacağını iddia ediyor ki, bakalım bu işler nasıl olacak, hepimiz merak ediyoruz. Kişisel olarak ben bu vaadin altının pek doldurulabileceğini düşünmüyorum ve bu konunun teoride mümkün olsa da pratiğe dökmülmesinin zor olacağını sanıyorum. Hatta belki bu yüzden bu oyun sürekli ertelenip duruyor.

Benzer vaatlerle oraya çıkan Cyberpunk 2077 de yıllarca ertelenmesinin ardından piyasaya çıktı ama hala kendini toplayabilmiş değil. Oyunu oynamak için birkaç yıl boyunca güncelleme alacağını düşünüyorum.

Dying Light 2 konusunda benim odak noktalarımın biri, silah sistemlerinin nasıl çalışacağı sorusu. İlk oyundaki emprovize silah geliştirme sisteminin daha da güçleneceğini ve bu defa sadece yakın dövüş silahlarının değil ateşli silahların da geliştirmelere açık olacağını umuyorum ki böylece bitmek bilmeyen zombi dalgalarına en yaratıcı şekilde karşı koymak mümkün olabilir. Heyecanla 2022'yi bekliyoruz. ♦ Cem

Yapım Playground Games Dağıtım Xbox Game Studios Tür Yarış Platform PC, XS, XONE Çıkış Tarihi 9 Kasım 2021

Forza Horizon 5

Seni bilmiyorum sevgili okur ama tüm bu oyunlar içerisinde ben en çok Forza Horizon 5'i bekliyorum. Çıkmasına da çok az bir süre kala, tüm heyecanımızı ateşliyor adeta gösterdikleri oynanış videoları. Meksika'nın

kendine özgü doğasıyla iç içe olacağımız oyunun tanıtımda ilk olarak karlı bir harita görüyoruz. Karlı ama yanı başımızda duran volkan içimizi sıcak ediyor. Havadan süzülen yarış araçları ile birlikte manzara



o kadar güzel görünüyor ki sırf manzaraya hayran oldum. Gittikçe de hayranlığım arttı. Havadan süzülerek mevcut bir yarışın içerisine dalıyoruz. Daha sonra bir fırtınanın içerisinde yolculuk ediyoruz. Ormanın içerisinde, flamingoların arasından basıyoruz gaza. Bunlar gibi birbirinden farklı 11 adet biyom mevcut. Arabalar o kadar detaylı ve mükemmel duruyor ki, oyunu daha çıkmadan her saniye övsem var. Paylaşılan videoda toplam dört araç görüyoruz fakat daha önce bahsedilmeyen iki araç görücüye çıktı. Bunlar Mercedes AMG ONE ve model Ford Bronco Badlands. AMG ONE adeta Formula 1'den çıkmış gibi, hız tutkunlarını zevkin doruklarına ulaştıracaktır. Diğer yeni araç olarak Ford Bronco Badlands ise bir arazi aracı olarak bambaşka keyif verecek. Diğer iki araç ise Corvette Stingray ve Porsche 911 Desert Flyer. Yani bu fragman bize diyor ki; nerede olursanız olun yarışacaksınız. En az Kürşat kadar heyecanlıyım, 9 Kasım 2021 tarihini ipe çekiyorum.

♦ Talha



Yapım Volition Dağıtım Deep Silver, Koch Media Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Çıkış Tarihi 25 Şubat 2022

Saints Row

Gamescom 2021’de gördüğümüz tanıdık yüzlerden birisi olan Saints Row, seriyi sıfırlayacak oyunu ile görücüye çıktı. Tamamı ile sinematik bir duyuru fragmanı ile arz-ı endam eden oyunumuz, serinin eski oyunlarındaki aksiyon ve delilik çitasını bir hayli yukarı koymayı planlıyor gibi görünüyor. Yapımcı ekip, Watch Dogs Legion ve Just Cause birlikteliğinden olmuş bir çocuk gibi görünen duyuru fragmanı ile bize çok sır vermese de paylaşılan 20 saniyelik oynanış teasesi ile ağızımıza bir parmak bal çalmayı da unutmadı.

Bal çaldı diyorum ama siz aklınızda öyle çok da güzel bir teaser canlandırmayın çünkü oynanış fragmanı kısa olmasına rağmen kasıntı ve pek akıcı görünmeyen sahnelerle ev sahipliği yapıyordu. Yine de hem duyuru hem de oynanış fragmanı ile gümbür gümbür aksiyonun geldiğini vaat eden Saints Row, serinin hayranlarını sevindireceğe benziyor. Paylaşılan fragmanın sonunda söylenene göre Saints Row ailesinin en yeni üyesine 25 Şubat 2022’de kavuşacağız. Şimdiye kadar en geniş karakter yaratma sistemi ile oyuncularını karşılayacaklarını söyleyen yapımcı ekip,

duyuru fragmanından dolayı oyunun değişip “Battle Royale” türüne yelken açtığını zanneden oyuncuları da rahatlatmayı unutmadı. Oyunun tamamı ile eskisi gibi üçüncü şahıs bakış açısı ile oynanan sandbox bir aksiyon oyunu olacağını altını çizdi. Saints Row Reboot, benim dört gözle beklediğim bir yapım olmasa da önümüzdeki sene oyuncuları en çok eğlendirecek oyunlardan biri olacağını düşünüyorum. Hem yeni hem de eski nesil konsollarda boy gösterecek olan Saints Row, PC cephesinde Epic Games Mağazasına özel olacak. ♦ Ertuğrul Burak

Yapım Red Barrels Dağıtım Red Barrels Tür Korku, Hayatta Kalma Platform PC Çıkış Tarihi 2022

The Outlast Trials

Ah Outlast ah, sen ve Amnesia yüzünden az mı kötü korku oyunu klonu gördük? Yine de her şeye rağmen, teşekkür ederim. Ne de olsa Red Barrels, ilk Outlast ile bağımsız korku oyunlarına harika bir soluk getirmiş ve kelimenin tam anlamıyla türü ayağa kaldırmıştı. Ben, ikinci oyunu gerek anlatısı gerek teması sebebiyle çok sevemesem de zaman zaman bana çığlık attırmayı başarmıştı. Şimdi ise serinin yeni oyunu The Outlast Trials ufukta görünmeye başladı. Soğuk savaş döneminde geçecek ve önceki oyunlardaki Murkoff’un deneylerini konu alacak oyunda bu sefer dört kişiye kadar co-op desteği de bulunacak. Outlast serisi çaresizliği oyuncuya hissettirme konusunda çok başarılı oldu ama sadece saklanmaktan ibaret korku oyunları da artık oyuncuları ziyadesiyle sıkmaya başladı. Bu nedenden olsa gerek ki The Outlast Trials’da artık kendimizi savunabileceğiz. Serinin ikonik karakterleriyle ister tek başımıza istersek de arkadaş grubumuzla savaşarak Murkoff

Tesisleri’nden ve onun ölümcül deneylerinden kaçacağız. Outlast Trials daha önce duyurulmuş olsa da benim için biraz yavan geçen Gamescom 2021’e renk katmayı başardı. Hala elimizde oyun ile ilgili net bir oynanış görüntüsü ya

da çıkış tarihi olmamasına rağmen korku severleri memnun edecek bir yapım geleceğini düşünüyorum. Umarım aksiyonun oranını iyi ayarlarlar ve bizlere ilk Outlast oyunundaki gerilimi tekrardan yaşatabilirler. ♦ Ertuğrul Burak





Yapım Firaxis Games Dağıtım 2K Games Tür Taktik Strateji Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Çıkış Tarihi 2022

Marvel's Midnight Suns

Gamescom'da benim için açık ara heyecan yaratan başlıklardan bir tanesi de Marvel's Midnight Suns oldu. Zıplayan taytlı kahramanları uzun süredir taktik strateji oyunu içerisinde görmüyorduk. Bir de geliştirici firma Firaxis Games olunca, bendeki heyecanmetrede hafif bir hareketlenme oldu diyebilirim. Çizgi roman dünyasını takip edenlerin iyi bileceği üzere, Marvel garip bir şekilde bir süredir X-Men tarafını resmen yok sayıyordu. Nitekim Marvel's Midnight Suns ile birlikte birçok farklı Marvel dünyası bir araya geliyor. Aralarında oyunun adından da anlayabileceğimiz üzere Midnight Suns, X-Men ve Runaway dünyalarına ait birçok karakter göreceğiz. Bilindiği kadarı ile oyuna kendimize ait bir karakter

yaratarak başlayacağız ve bu karakterin adı "The Hunter" olacak. Karakter yaratma esnasındaysa 40 farklı süper güç arasında farklı kombinasyonlar yaparak tamamen şahsa özel, bambaşka bir karakter yaratma şansımız olacağı verilen bilgiler arasında yer alıyor. Pek tabii böylesine büyük bir dünya içerisinde, Iron Man, Captain America, Wolverine, Doctor Strange, Captain Marvel, Blade, Ghost Rider, Magik ve Nico Minoru gibi karakterler boy gösterecek. Sıra tabanlı olarak tasarlanan savaşlarda, farklı kartlar kullanarak oyuna dahil olacağız. Kart mekaniğinin sıra tabanlı oyunlardaki uyumunu daha evvelden deneyim eden Firaxis, farklı kart çeşitleri ile oyuna renk katmayı planlıyor. Bilindiği kadarı ile üç farklı

kart türü olacak. Saldırı, yetenek ve heroism... Yapımcı ekibin anlattığı kadarı ile oyun, heroism kartları etrafından dönecek. Bu kartlar genelde çok güçlü özelliklere sahipler ama onları kullanmak için farklı saldırı ve yetenekler kullanarak heroism puanı toplamamız gerekiyor. Her heroism kartının da kendisine ait bir ücreti bulunuyor. Kullanıldıkları zaman büyük fark yaratan bu özellikler, aynı zamanda muazzam animasyon ve efektlerle de desteklenmiş. Saldırı ve yetenek kartları pek tabii savaş haritasında yapılacak tek şey değil. Etraftaki hemen her türlü obje ile etkileşime girmek mümkün. Anlayacağınız süper kahramanlarla dolu, detaylı bir taktik strateji geliyor!

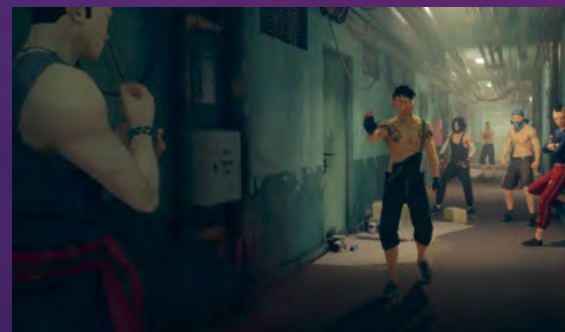
◆ Ertuğrul Süngü

Yapım Stoclap Dağıtım Stoclap Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4 Çıkış Tarihi 22 Şubat 2022

Sifu

Sifu, Gamescom 2021 öncesinde varlığından haberdar olduğumuz oyunlardan birisiydi. Duyurulduğu andan itibaren oyuncuların dikkatini üstüne toplamayı başaran bu oyunun en önemli özelliği ise içerisinde bulundurduğu yaşlanma mekaniği. Oyuna genç bir dövüşçü olarak başladığımız Sifu'da, bir intikamın peşinde koşarken öldükçe, yaşlanarak tekrardan doğuyoruz ve düşmanlarımızın peşine düşmeye devam ediyoruz. Ölüp yaşlandıktan sonra karakterimiz tecrübeleniyor ve adım adım usta bir savaşçı olma yolunda ilerliyor. Tabii ki bu ilginç mekanik sadece bununla sınırlı kalmıyor. Öldükçe yaşlanıp tecrübe kazanmaya ek olarak karakterimiz, her yaş aldığı daha yavaş hareket etmeye başlıyor ve bu da haliyle hem yapılan kombine hem de dövüş stiline direkt

olarak etkiliyor. Bu konuda oynamadan kesin bir yorum yapmak zor olsa da yaşlanma özelliğinin Sifu'ya sadece aksiyon yönünde değil stratejik olarak da büyük bir katkı yapacağını düşünüyorum. Sifu'da hem dövüş mekaniğinin akıcılığı hem de o sahnelerin koreografileri, bana çok sevdiğim bir film serisi olan The Raid'i hatırlatıyor. Benim önümüzdeki sene içerisinde çıkacak oyunlardan büyük bir heyecanla beklediğim Sifu'nun şimdiye kadar paylaşılan her fragmanın tadı damağımda kaldı desem yanlış olmaz. Son paylaşılan Gamescom fragmanı ile de bu durum değişmedi. Üstüne üstlük çıkış tarihinin duyurulması iştahımı daha da artırdı. Şubat'ta çıkacak oyunlar kafesine eklenen Sifu, 22 Şubat 2022 tarihinde bizlerle olacak. ◆ Ertuğrul Burak





Yapım Pearl Abyss Dağıtım Pearl Abyss Tür Aksiyon Platform PC Çıkış Tarihi 2022

DokeV

Black Desert Online'in geliştiricisi Pearl Abyss tarafından yaratılan DokeV'den bir süredir ses seda yoktu ki hatırlayacaksınız, kendisi ilk 2019'da bir tanıtım videosu ile karşımıza çıkmıştı. 2 yıl aradan sonra çıkan ikinci video öyle bir başlıyor ki, sanki dünya üzerinde daha pozitif başka bir oyun yok. Oyunu bilmeyenler için Pokemon'un farklı bir türü diyebiliriz. Tabii bizim karakterimiz Pokemon'da olduğu gibi sadece emir vermiyor. Aksiyona da bir hayli giriyor. Savaşların mükemmel görüldüğü ve eğlendirdiği çok

açık. Önceleri MMORPG olarak pazarlanan DokeV'in, Gamescom'daki yeni fragmanıya beraber oyunun tamamen açık dünyada geçen bir aksiyon macera olacağını net bir şekilde anlıyoruz. Her yeri birbirine katma imkânımız var. Her yere istediğimiz şekilde ulaşım sağlayabiliyoruz. İster paten, ister mini araçlar, istersek de şemsiye ile gidebiliyoruz. Rol yapma oyunlarında olan bir derdi çok basit bir yöntemle çözmüşler. Her şey çok tatlı ve minnoş görünüyor. Dokebi adı verilen canavarlarla dolu olan bu evren, hikâyemizin

ne olduğu hakkında hiçbir bilgi vermiyor. Hem hikâye bazlı tek kişilik senaryo, hem de diğer oyuncularla iş birliği yapıp canavarları tokatlayabileceğimiz çok oyunculu bölümler olacak. Yayımlanan fragmanı temel alacak olursak, oyun için müziklerinde epey tatlı ve eğlenceli olacağını bekleyebiliriz. Henüz hala geliştirme aşamasında olan DokeV için bir çıkış tarihi yok, fakat daha fragmanı izlerken 2080 Super'li bilgisayarım kastı. Teşekkürler partiküller. Tamam kardeşim, en iyi grafikler sizde. En birinci sizsiniz. ♦ **Talha**

Yapım Jakub Dzwiniel Dağıtım Humble Games Tür Beat'em Up Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Tarihi 2022

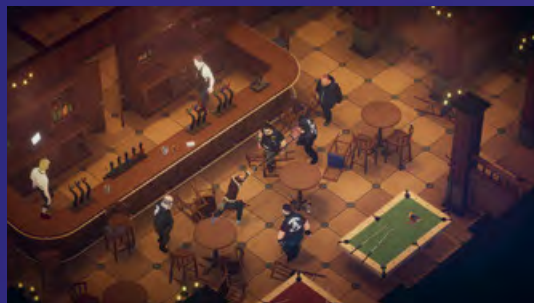
Midnight Fight Express

Gamescom 2021 ne aksiyon-dövüş oyunu yaptı be. Hepsi de kendi tarzını bir şekilde ortaya koyup ilgi çekmeyi başarabildi. Geçen sene düzenlenen Gamescom'da bu sene çıkacak diye duyurulan Midnight Fight Express, bu sefer de geçen seneki fragmanın en az 3 katı aksiyon içeren daha da çekici bir fragmanla karşımıza çıktı.

Bilmeyenler için özetlemem gerekirse, önümüze gelen herkesi patakladığımız beat'em up türünde olacak oyunda envaiçeşit araç gereçle adam öldüreceğiz. Silahından copuna, sopa-

sından testeresine hatta klozet kapağına kadar her şeyi enstrümanımız olarak kullanabileceğiz. John Wick vari bir aksiyonla Gun-fu yani silahlı kung-fu yaptığımız sahne ise fragmanda beni en çok etkileyen an oldu. Eğer paylaşılan videoda yansıtılan hissi oynanışta da verebilirlerse, ben bu oyunun çok başarılı olacağına inanıyorum. Dediğim gibi çok gaz bir fragmanla karşımıza çıkan Midnight Fight Express, fragmanın sonunda eski bir dostu da selamlamayı unutmamış: "Remember no Russian" Sanıyorum ki benim Gamescom 2021'de

Sifuyla beraber en çok beğendiğim oyun olan Midnight Fight Express aslında bana çokça Hotline Miami serisini hatırlattı. Ona kıyasla çok daha detaylı bir dövüş sistemi ve daha gerçekçi animasyonlara ev sahipliği yapacak olsa da umarım oyun zevki açısından Hotline Miami serisinin çıkardığı çitaya ulaşabilir. Beni en çok endişelendiren konu ise kesinlikle oyunun süresi. Umarım bizlere tadı damağımızda kalacak seviyede kısa bir oynanış sunmazlar. Şimdiden tüm silahları hazırladım ve 2022 yazını beklemeye başladım! ♦ **Ertuğrul Burak**





Yapım Microids, Anuman Interactive, Koalabs Dağıtım Microids, Anuman Interactive Tür Macera Platform PC Çıkış Tarihi 10 Aralık 2021

Syberia: The World Before

Macera oyunları sevenlerin gönlünde Syberia serisi altın değerindedir. En azından ilk iki oyunu. Üçüncü oyunu özellikle kontrolleri ile bekleneni pek veremese de, The World Before ile seri eski ihtişamına kavuşacak gibi görünüyor. Zaten başarılı olacağına ipuçlarını geçtiğimiz sene yayınlanan Prologue bölümü ile gördük. Belki birazcık bug'lydı ama klasik kontrolleri geçmesi ve farklı bir karakteri yönetmemiz ile yeni bir soluk yarattığı da aşikar.

Gamescom'da yayınlanan, hatta duyurulan en iyi PC oyunu ödülünü bile alan dördüncü

oyundan güzelce bir fragman gördük. En çok dikkatimizi çekense "Geçmiş ve gelecekte iki hikaye" demesi oldu. Yani Syberia ile özdeşleşmiş karakterimiz Kate Walker'ın yanında 1937 yılına gidecek ve ünlü bir piyanist olma hayalleri gören on yedi yaşındaki Dana Roze'ü kontrol edeceğiz. Bu seferki macera kişiseldir çünkü Kate Walker kendisini yeniden keşfedecek ve geçmişi ile yüzleşecektir. Gerek Prologue bölümünden gerekse fragmandaki grafiklerden The World Before'un grafiksel olarak üst düzey bir macera oyunu olacağı ortada. Standart Mouse kontrolleri

yanında bir de içine çeken bir hikayeye sahip oldu mu, birçok ödülü cebe indireceğini varsayabiliriz. Bu arada, Syberia serisi ile ününe ün katan, adeta Syberia adı ile özdeşleşmiş meşhur macera oyunları yapımcısı Benoit Sokal, yine her Syberia oyununda olduğu gibi dümeni eline almıştı lakin uzun süredir mücadele ettiği hastalığa yenik düşerek 28 Mayıs 2021'de vefat etti bildiğiniz gibi. Dolayısıyla Syberia: The World Before'un anlamı biz sıkı hayranları için çok daha farklı çünkü ilk defa Sokal olmadan bir Syberia oyununa tanıklık edeceğiz. ♦ Kaan

Yapım Traveller's Tales Dağıtım Warner Bros. Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Çıkış Tarihi 2022 ilk çeyreği

LEGO Star Wars: The Skywalker Saga

Kimileri LEGO temalı oyunları sevmiyor. Kendi adıma hem fiziksel olarak LEGO'ları çok seviyorum hem de bugüne kadar çıkan LEGO oyunlarının geneline karşı muazzam bir sempati var. Evet, oyun mekanikleri olarak kimi zaman zayıf

kalabiliyorlar ve birbirlerine de fazlasıyla benziyorlar ama kendisine has mizahı ve LEGO'lardan yaratılan dünya tasarımları ile gerçekten de fark yaratan bir marka olduğunu düşünüyorum. Malumunuz bugüne kadar LEGO Star Wars adı altında birçok oyun

deneyim ettik fakat böylesine daha önce denk gelmemiştik! Neden mi? Çünkü daha evvel dokuz filmlik bir külliyyatı ele alan ve tüm bunları tek bir oyuna sığdıran bir oyun ile karşılaşmamıştık. Gamescom 2021'de bir anda karşımıza çıkan bu muazzam oyunda, takip edilmesi gereken bir deneyim sırası bulunmuyor! Evet, doğru duydunuz! Bu oyunda dilediğimiz Star Wars bölümünden başlayarak oyuna dalabileceğiz. Her başlık, içerisinde beş bölüm barındıracak ki bu da toplamda 45 farklı görev anlamına geliyor. Savaş ve özellikle ışın kılıcı mekaniklerinde büyük değişiklikler yapıldığını beyan eden yapımcı ekip, ışın kılıcı taşıyan karakterlerin hafif ve ağır saldırılarla farklı kombolar yapabileceklerini ve ışın içerisinde Force güçlerini de karıştırabileceklerini söyledi. Silah kullanan karakterler ise yenilenmiş omuz üstü TPS kamerası ile bizlere merhaba diyecekler. Toplamda 500 oynanabilir karakterin yer alacağı oyunu heyecanla beklemek elde değil! ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Relic Entertainment Dağıtım Xbox Game Studios Tür Strateji Platform PC Çıkış Tarihi 28 Ekim 2021

Age of Empires IV

Saniyorum oyun dünyasının en çok beklenen ama görücüye çıktığı günden bu zamana kadar da eleştiri oklarının en çok hedefinde olan yapımlardan birisi Age of Empires IV'tür. Bildiğiniz üzere ikinci oyunu ile RTS dünyasının en büyük efsanelerinden olan yapım, yakın zamanda üretilen Definitive Edition versiyonları ile bir kez daha gönüllerde taht kurmayı başarmıştı. AoE IV ise özellikle üçüncü oyunda yaşanan hüsrandan sonra kendisinden çok ama çok fazla şey beklenen yapımlardan birisi olarak karşımıza çıkıyor. Bugüne kadar oyunun genel mekanikleri ve bazı ırklar hakkında bilgi almıştık. Gamescom

etkinliğindeyse Rus ve Roman Empire ırkları hakkında detaylı bilgilere ulaştık. Adam Isgreen ve Quinn Duffy'nin verdiği röportajlar eşliğinde görücüye çıkan yeni ırklar, daha önce tanıştıklarımızdan birçok açıdan farklılık gösteriyor. Quinn Duffy'nin yaptığı açıklamaya göre, her ulusa ait, diğerlerinden tamamen farklı bir senaryo işleniş olacak. Özellikle ulusların kendi tarih ve özelliklerini ön plana çıkaracak olan bu durum, öyle görünüyor ki oyun deneyimine büyük oranda etki edecek. Adam Isgreen ise Rus ulusunun özellikle Doğu ve Batı'nın tüm özelliklerini tek potada eriten bir yapı sunacağını belirtti. Bu çok ulusluluk

birinci çağda Slav etkisi, ikinci çağda Bizans etkisi, üçüncü çağda Moğol etkisi dördüncü çağda da Muscovy Duchy'nin yükselişi ile karşımıza çıkacak. Kutsal Roma İmparatorluğu tarafındaysa özellikle The Prelate (Piskopos) denilen dini şahıs fark yaratacak. İlk çağdan itibaren oyunda kendisine yer bulacağı söylenen karakter, hem birimleri iyileştirebilecek, hem kendilerine buff verebilecek hem de çalışan birimlere farklı yararlar sağlayacak. Binalar konusunda diğer ırklara açık ara fark yaratacağı söylenen Roma, yıkılması güç bir imparatorluk olarak karşımıza çıkacak. ♦ Ertuğrul Süngü

Yapım Strikerz Inc. Dağıtım Strikerz Inc. Tür Spor Platform PS5, XS Çıkış Tarihi 2022

UFL

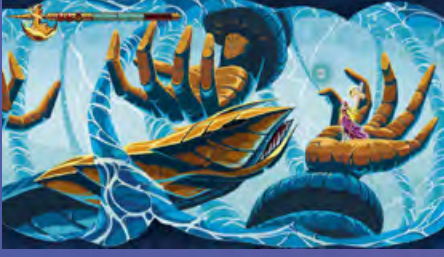
Futbol oyunlarında uzun yıllardır piyasayı domine eden iki oyun serisi olduğunu biliyoruz. Bunlardan biri FIFA ve diğeri şu anda eFootball adıyla yenilenen, ufalan PES. Futbola ilgili olmayanların bile adını duyduğu bu iki markaya 2000'li yıllardan bu yana neredeyse hiç rakip çıkmadı. FIFA son yıllarda tek başına takılıyor bile denebilir.

Daha uzun süre bunun değişmeyeceğini düşünürken Gamescom'da hiç de beklemediğimiz bir duyuru ile karşılaştık. Yepyeni bir futbol olarak adını duyuran UFL, bu iki oyun serisine rakip olmak için kolları sıvadı. Tabii merak edilen konu şu; UFL hem futbolsever kitleyi elinde bulunduran hem de korkunç bir finansal bir güce sahip olan FIFA'ya karşı nasıl bir yol izleyecek? Aslına Gamescom'da oyuna dair herhangi bir oynanış görmedik. Elimizde içinde futbol oynandığını

dahi görmediğimiz ufak stadyum görsellerinden başka bir şey yok. Yine de yapımcı ekipten Eugene Nashilov ufak tefek ipuçları verdi. Nashilov'un anlattıklarına göre UFL üzerinde 5 yıldır çalışılan bir proje. Günümüz futbol oyunlarını oynayan oyuncuların oynanış ve iş modeli konusunda yaratıcılıktan yoksun oyunlardan şikayet ettiklerini anlatan Nashilov, UFL'in bu durumu kıracağına inanıyor.

Nashilov lisans durumu konusunda ise oyuncuların kendi kulüplerini yaratabileceklerini ve bu kulüplerde 5000'den fazla lisanslı oyuncuyu kullanabileceklerini açıkladı. Yani görünüşe göre UFL kulüp lisansı konusunda ya isteksiz ya da sıkıntı yaşıyor. Free-to-play olarak gelecek olan UFL, oyuncularını pay-to-win sisteminden de korumayı amaçlıyor. Gelecekte tüm bu vaatleri ne kadar yerine getirebilecek göreceğiz. ♦ Enes





Yapım Halberd Studios Dağıtım Freedom Games Tür Aksiyon, Metroidvania Platform PC, Switch Çıkış Tarihi Aralık 2021

9 Years of Shadows

Son 5-6 yıldır gösterişli grafiklere sahip oyunlardan ziyade sanat eseri tadında çizimleri olan 2D oyunlarda çok daha iyi vakit geçiriyorum. 9 Years of Shadows, bu yönüyle beraber benim için Gamescom 2021'in yıldızlarından biri oldu.

Europa isimli, soylu bir kızcağızı kontrol ettiğimiz oyunda, o topraklara yayılan laneti ortadan kaldırmaya çalışacağız. Evet, klişe

bir hikaye olduğunu kabul ediyorum. Yine de Europa ile yolculuk ederken metroidvania türündeki oyunda kıyasıya savaşacak ve renkli bir keşif yolculuğuna çıkacağız. Europa birbirinden farklı zırhlar arasında o andaki ihtiyacına göre anında geçiş yapabilecek. Bu da haritanın çeşitli bölümlerine ulaşmamız için bize yardımcı olacağı gibi çeşitli savaşlarda da bu zırhlar arasında geçiş yapmak

önemli olacak. Bunların yanında Avrupa'yı çeşitli şekillerde güçlendirebileceğiz ama oyunun iddali olduğu konulardan biri de müzikleri. Yapımcı ekip müziklere özellikle dikkat çekiyor ve anlatıldığına göre oyunun müzikler Metal Gear Solid, Castlevania ve Mega Man'de rol almış önemli isimler tarafından hazırlanıyor. Metroidvania tutkunları için beklemeye değer. ♦ Enes

Yapım Nosebleed Games Dağıtım Nosebleed Games Tür Korku Platform PC Çıkış Tarihi 2021 son şeyrek

Madison

Madison'un yayınlanan son fragmanını izlediğimde aklıma hemencecik çok sevdiğim Outlast geldi. Neden gelmesin ki? Çaresiz bir ana karakter, sürekli tetikte bir ilerleyiş, dar – uzun koridorlar ve elimizde yine bir kamera! Tamam, dijital bir video kamera değil, Polaroid fotoğraf makinesi ama kamera, kameradır. Polaroid kamera ile orada olması gereken fakat olmayan şeylerin resmini çekerek tam olarak neye baktığımızı görüyoruz. Ve elbette yine yalnız değiliz ve yine peşimizde birileri yahut bir şeyler var.

Tabii bolca jump-scare de cabası. Gördüğümüz kadarı ile iki dakika nefes almak için bile rahat bırakmayacaklar. Şikayetçi miyiz? Elbette hayır! Hikayeden de anladığımız kadarı ile karşımızda doğaüstü olaylar bulunmaktadır. "Vahşi bir işkenceye maruz kalan Madison ve tamamlanması gereken bir seremoni" demem, içeriği tahmin etmenizde yeterli olacaktır sanırım. Her ne olursa olsun, Madison, tıpkı Outlast gibi, tıpkı Amnesia gibi tüylerimizi diken diken etmeye ant içmiş bir şekilde yaklaşmakta. ♦ Olca



Yapım Limbic Entertainment Dağıtım Bandai Namco Tür Simülasyon Platform PC, PS5, XS Çıkış Tarihi 2022

Park Beyond

Lunapark kurma oyunlarını ezelden beri sevmişimdir. Şehir kurma oyunları ile aram pek yok ama bu zalım lunapark



oyunları beni çok cezbediyor. Yalnız normal lunapark kurma oyunlarının aksine, bunda bir gariplik var. Çok fazla opsiyon ile bir ALET? İnşa edebiliyoruz. İsteddiğimiz şekilde, istediğimiz gariplikte yapabiliyor olmamıza imkân vermesi, oyunun sonsuzluğuna sonsuzluk katıyor. Diğer lunapark kurma oyunlarında gerçeğe en yakınına yapmaya çalışırlar. Bu oyunda ise gerçeklikten uzaklaşıyor ve sadece eğlenceye yöneliyoruz. Yani birbirinden karmaşık hız trenleri,

Inception'dan çıkmış gibi görünen dönme dolaplar yapabiliyoruz. Sınır sadece hayal gücümüz. Detay manyağı olacağımızın garantisini veriyorum. Hikaye moduna da sahip olacak ve en aşağıdan en yukarıya çıkmaya çalışacağız. Bandai Namco'nun parmağının değdiği ve Tropico 6'nın da geliştiricisi olan Limbic Entertainment'in direksiyonunda olduğu Park Beyond, 2022 yılında piyasaya çıkacak fakat net bir tarih yok.

♦ Talha



Yapım Pine Scented Software, Superbrothers Dağıtım Superbrothers Tür Macera Platform PC, PS5, PS4 Çıkış Tarihi 5 Ekim 2021

JETT: The Far Shore

Saniyorum Gamescom 2021'in en farklı oyunlarından birisi de bu dergiyi okuduğunuz sıralarda sizlerle buluşacak olan bu oyun oldu. Adı üzerinden bir JETT'i kontrol ederek başladığımız yapım, tam manasıyla bir keşfetme oyunu. Başlarda JETT'imiz ile uzun süre oradan oraya uçacağız. Bu uzun uçuşlar aslında kendisine olan kontrolümüz ve genel manada oyun mekaniklerini sunacak. Uçan arkadaş düşündüğünüzden biraz farklı şekillerde hareket ediyor diyebilirim zira kendisi kimi zaman zıplamak suretiyle ani ivmeler

kazanabildiği gibi denizin içerisine girip çıkma konusunda da sorun yaşamıyor. Nihai amacımızsa "hymwave" olarak isimlendirilen kaynağı bulmak. Oyunda geleneksel anlamda bir savaş bulunmuyor ama hedefimiz, içerisine daldığımız gezegendeki hiçbir şeyi yok etmeden en nazik şekilde gerekli bilgiyi toplamak. Yeryüzü görevlerindeyse karakterimiz ile bir nevi yürüme simülatorlerine benzer şekilde ilerliyor olacağız. Gemimizde bulunan mürettebatımız ise düzenli olarak bizlerle iletişimde olacaklar. **◆ Ertuğrul Süngü**

Yapım 343 Industries Dağıtım Xbox Game Studios Tür Aksiyon Platform PC, XS, XONE Çıkış Tarihi 8 Aralık 2021

Halo Infinite

Çıkışının yıl sonuna ertelenmesine, co-op hikaye ve çok oyunculu Forge modunun da çıkış sürümünde olmamasına Halo fanları olarak hep beraber üzüldük elbette ama showcase'de izlediğimiz 8 dakikalık oynanış videosundan edindiğimiz izlenimle, serinin oyun hissiyatı olarak özüne dönmüş olması da sevindirici bir gelişme. Geliştirici 343 Industries'in "spiritual reboot" olarak adlandırdığı bu geri dönüş, oyunun klasik yapısını korurken yeni fikirler ile de geliştirilmesi anlamına geliyor. Bazıları Gears of War'dan esinlenen yeni silahlar ve çok faydalı bir kanca'nın yanı sıra açık dünyamsı bir oyun alanı da bu yenilikler arasında yer alıyor. Oyun müthiş bir hikaye ile çizgisel bir şekilde birbirine bağlanmış bir dizi devasa oyun alanından oluşuyor. Yani tam anlamı ile açık dünya sayılmaz. Ama haritalardaki Far Cry'dan hatırlayacağımız outpost ele geçirme, rehine kurtarma ve ödül avcısı gibi yan görevler ile size hem teçhizatınızı güçlendirme hem de haritalarda daha uzun vakit geçirme şansı tanıyor. Halo Infinite bundan sonra season pass ve battle pass'ler ile gelişmeye de devam edecek gibi duruyor. **◆ Mahmut**



Yapım Half Past Yellow Dağıtım Merge Games Tür Macera Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Çıkış Tarihi (Yakında!)

Trading Time

Adını ilk kez bu sunumda duyduğumuz Trading Time, Danimarkalı geliştirici ekip Half Past Yellow'un ellerinden çıkıyor. Fırtına gemimizi (Gemi de değil de, neyse) paramparça ediyor ve bizi yakındaki bir adaya mahkûm ediyor. Ne kadar da yeni, alışılmadık bir olay değil mi? Daha önce hiç duymamıştım böyle bir hikâye başlangıcı. Ağzımızda pipo ile sahilde uyandığımız yapım, dost canlısı kurbağalarıyla dikkat çekiyor. Evet, bu adanın sakinleri kurbağa. Bu

adada ilk görevimiz, gemimizi tamir etmek. Tamir için gerekli malzemeleri ararken de bin bir aksiyona girip türlü gizemler çözeceğiz. Kurbağalar için çalışıp istediğimiz malzemeleri temin etmek için ticarete atılacağız. Grafiklerin ise oldukça sevimli görüldüğünü söylemeliyim. Yeni nesil tüm platformlara çıkacak olan Trading Time için çıkış tarihi olarak "yakında" ibaresi gözüküyor ama bu sene görür müyüz, emin olamadım. **◆ Talha**



Yapım Tiny Magicians Dağıtım HypeTrain Digital Tür Hayatta Kalma Platform PC Çıkış Tarihi Belli değil

Outbreak Island

Dedektifçilik öğelerine sahip bir hayatta kalma oyunu olan Outbreak Island, son günlerin popüler teması ada üzerinde geçen bir diğer oyunumuz. Ne olursa olsun hayatta kal mottosuyla yola çıkan yapım, bizi kameramız ile Erlsen adasına atıveriyor. Gizemli bir deneyin ada nüfusunu çıldırmasından sonra, yetkililer bölgeyi dış dünyadan izole ediyor. Biz de, dedektif Howard Chapman olarak bu kazanın nedenini ve etkilerini araştırmak için gizlice adaya geliyoruz. Kameramız ile hem doğayı, hem de gördüğümüz sıra dışı olayları kayıt ediyor ve fotoğrafını çekiyoruz. Yani bu

yaban ellerde tek dostumuz kamera. Deneyin Left 4 Dead güruhuna benzettiği bu ada halkı, artık enfekte diye tanımlanıyor. Hem onlara karşı savaşıyor, hem doğa ile mücadele ediyor, hem de neler olup bittiğini anlamaya çalışıyoruz. Oyunda çok hoşuma giden bir özellik var. Etrafa tripod kurabiliyoruz. Kurduğumuz bu tripodun üzerinde de bir kamera var (Öyle olmalı) ve o görüntüyü elimizdeki kameradan da görebiliyoruz. Yani o enfekte adalılara tuzak kurmak çok kolay görünüyor. Sırf bu olay için bile fırsat verilmesi gerektiğini daha şimdiden düşünüyorum. ◆ **Talha**

Yapım Ebrain Studio Dağıtım Yooreka Studio Tür Platform, Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Tarihi Belli değil

Loopmancer

Oyun dünyasında Cyberpunk 2077 ile delicesine artmaya başlayan siberpunk akımı hız kesmeden devam ediyor. Siberpunk benim favori temalarımın biri olmasa da aksiyon-platform türündeki oyunlar için her zaman gönlümde boş bir koltuk vardır. Loopmancer'da beklenmedik bir şekilde ölen ve daha sonra hayata geri dönen bir dedektifi yönetiyoruz. İsmindeki "Loop" yani döngü takısından da anlayacağınız üzere bu oyun bir Roguelike. Derinlemesine bilgiler henüz paylaşılmassa da tahminimce beklenmedik ölümümüzdeki sır

perdesini aralamaya çalışacağız. Oyunun ana konusunu geride bırakıp biraz fragmanı yorumlamaya geçsek ben çok fazla etkilenmediğimi söyleyebilirim. Aksiyon okey, platform öğeleri okey, çekici bir evren tamam, o da okey ama bir şey eksik... Bilmiyorum benimle aynı fikirde misin sevgili okur ama ben bu fragmanı çok ruhsuz buldum. Belki geliştirme sürecinin erken safhalarındadır belki daha cilalayacaklardır ama şimdilik söyleyebilirim ki yeni bir fragmana kadar Loopmancer'ı kitaplığın arka raflarına iteleyebilirim. ◆ **Ertuğrul Burak**



Yapım Varsav Game Studios Dağıtım Varsav Game Studios Tür Aksiyon Platform PC Çıkış Tarihi 2 Kasım 2021

Giants Uprising

İlk olarak Gamescom 2019'da karşımıza çıkan Giants Uprising, uzun süredir sessiz sedasız bir köşede duruyordu. Aslında benim de feedback verenlerinden olduğum bu güzide yapım, bir

köşede düzenli olarak kendisini geliştirmekteydi. Açıkçası dev konseptini oldum olası sevmişimdir; uzun süredir tekdüze hale gelen oyun endüstrisi açısından duyduğum andan itibaren dikkatimi çeken bu güzide oyun, Gamescom 2021'de büyük değişikliklerle kendisini gösterdi. Adından da anlayabileceğiniz üzere, bir dev kontrol ediyoruz. Amacımızsa karşımıza çıkan insanları ve onlara ait binaları yok etmek. Her görev farklı hedefler sunacak olsa da nihayetinde yapmak istediğimiz YOK ETMEK! Bu mekaniği zenginleştirmek için birçok farklı irili ufaklı mekaniği oyuna ekleyen yapımçı ekip, yıkılabilir obje miktarını büyük ölçüde arttırdığı gibi, devlere daha çok zarar verebilecek farklı insan

buff'larını da oyuna eklemiş. Açıkçası oyun çok ama çok eğlenceli gözüküyor ama fizik motoru hakkında büyük geliştirmeler yapılması da şart gibi. ◆ **Ertuğrul Süngü**



Yapım NEXT Studios Dağıtım Tencent Tür Aksiyon Platform PC Çıkış Tarihi 2023

Synced: Off-Planet

Synced: off-Planet için oldukça uzun bir oynanış videosu paylaşıldı. Daha önce gösterilen fragmanda dünyanın (yine, yeni, yeniden) içinden geçildiği çok belliydi. Bu uzunca oynanış videosunda ise PvP ve PvE bölümleri için daha fazla bilgi verildi. Klasik bir battle royale modunun olduğunu ve üç kişiye kadar desteklediğini söylemeliyim. Üçüncü şahıs çok oyunculu bir taktik nişancı oyunu olan Synced: Off-Planet, ekibinin söylediği- ne göre son birkaç yıldır üzerinde çalışılan

bir proje. En dikkat çekici özellik, Nano ismi verilen düşmanları zayıflattıktan sonra kendi tarafımıza çekebiliyor olmamız. Bu nanoların da farklı farklı özellikleri var. Toplam dört türe ayrılmış bu nanolar, birbirinden farklı taktik seçeneklerini beraberinde getiriyor. Onlara da emir vermemiz, istediğimiz gibi hareket etmelerini sağlamamız mümkün. İstersek yanımızda saldırabilir ve hasar vermeye odaklanabilirler, istersek de bariyer misali önümüzde bir duvar oluşturabilirler. ♦ Talha



Yapım Image & Form Dağıtım Thunderful Publishing Tür Aksiyon Platform PC, XS, XONE Çıkış Tarihi Aralık 2021

The Gunk

Bu sefer karşımızda aslında pek de bilgi sahibi olmadığımız bir oyun mevcut. The Gunk. Steamworld serisinin geliştirici ekibinin en yeni oyunu. Ekibin ilk 3 boyutlu yapımı olacak The Gunk ile ilgili yapılan röportajlarda heyecanları çok belli oluyor. Üstüne üstlük daha önceki oyunlarında uzmanlaştıkları yönün aksine, bu sefer keşif odaklı bir macera oyunu yapmaya yönelmiş durumdalar. Konuya gelirsek, Rani ve Becks isimli ahabplar uzayın derinliklerinde bir gezegene iniş yapar ve bu gezegeni Gunk isimli yapışkan berbat şeylerden kurtarmaya çalışırlar. Şey diyorum çünkü gerçekten Gunk'ın henüz tam olarak ne olduğu belli değil.

Rani'yi yöneteceğimiz oyunda elimizde bulunan süpürgemsi silahımızla Gunk'ları temizleyecek ve çeşitli bulmacaların üstesinden gelerek gezegene tekrardan hayat vermeye çalışacağız. Fragman oyunun genel akışıyla ilgili çok açık davranmasa da oyunun atmosferi oldukça güzel duruyor. Umuyorum ki fragmanda kullanılan müzik oyunun içinde de bulunur çünkü bence keşfe dayalı oyunlarda müzik, atmosferi en çok güçlendiren öğelerin başını çekiyor. Geliştirici ekibin tutkusundan mıdır bilinmez, ben de bu oyuna karşı yükselmiş durumdayım. Şimdiden listeme ekledim...

♦ Ertuğrul Burak

Yapım Code Three Fifty One Dağıtım Code Three Fifty One Tür Strateji Platform PC Çıkış Tarihi 2022

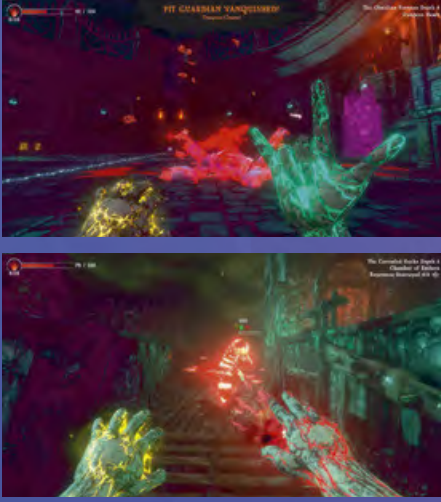
Project Haven

Taktiksel, sıra tabanlı bir oynanışa sahip olan Project Haven'da, bir paralı asker olan Steel Dragons ekibine hayat veriyoruz. İzometrik

bakış açısı ile oynadığımız yapım, oldukça ilginç görünüyor. Gerekli durumlarda izometrik kameradan, üçüncü şahıs görünümüne geçme imkânımız var. Bu görünüme geçtiğimizde de istediğimiz yere ateş edebiliyoruz. Yani, klasik olarak "emir ver ve bekle" mantığından çıkmaya ve oyunu çeşitlendirmeye çalışıyor. Tek başına veya dört kişiye kadar hikâyeyi deneyimlemeye ve diğer insanlara karşı savaşma şansımız olacak gibi gözüküyor bu arada. Steel Dragons olarak her biri bir değerine farklı tavırları olan ve benzersiz yetenekleri olan paralı asker yönlendirebiliyoruz. Özellikleri ve yapabildikleri farklı olduğu için, devasa bir

taktiksel derinlik sağlıyor. Yani kabul ettiğimiz dosyaları sessizce bitirebilir veya bombalarla düşmanlarımıza kıyameti yaşatabiliriz. ♦ Talha





Yapım Nullpointer Games Dağıtım Humble Games Tür Aksiyon Platform PC, XONE Çıkış Tarihi 19 Ekim 2021

Into the Pit

19 Ekim 2021 tarihinde çıkması planlanan (eğer ertelenmezse) Into the Pit, adını daha önce duymadığımız bir oyun. Hızlı oyun yapısına sahip bir FPS / roguelike. Mistik güçlerimiz ile düşmanlarımızı kesip biçtiğimiz bir Serious Sam. "Garip" bir ailenin üyesi olarak şeytani bir portal duyumu alıyoruz kuzenimiz Luridia'dan. Bundan sonra ondan gelen mektuplar sürekli azalıyor ve bir süre sonra hiç gelmemeye başlıyor. Neler olup bittiğini öğrenmek ve kuzenimize ne olduğunu

öğrenmek için peşinden gidiyoruz. Gidiyoruz ama elimiz de boş değil. Mecazi olarak söylemiyorum, elimiz gerçekten boş değil. Her iki elimiz de büyü ile bezenmiş şekilde ve onlarca numarası var. Durdurulamaz bir güç haline gelmek için deneyebileceğimiz bir sürü büyü bizi bekliyor. Roguelike türü nedeniyle değişen bölüm tasarımları ve alabileceğimiz kalıcı yükseltmeler, saatlerimizi gömmemize neden olacak. Gayet hoş görüldüğünü ve eğlenceli durduğunu söylemeliyim. ♦ Talha

Yapım Melancholia Studio Dağıtım Thermite Games Tür RPG, Aksiyon Platform PC Çıkış Tarihi 2022

Death Cathedral

İlk bakışta bir dövüş oyunu gibi duran Death Cathedral, aslında karakter geliştirebildiğiniz bir RPG oyunu ancak oyunun mantığı bir hayli ilginç. Melancholia Studio adında küçük bir firma tarafından geliştirilen Death Cathedral, orta çağın karanlık atmosferini dibine kadar hissedebileceğiniz bir ortam yaratmayı amaçlıyor.

Oyuna, dev bir katedralin derinliklerinde saklanan bir şeytani yok etmek için başlayacağız. Side-scrolling ilerleyen oyun 2,5 D bir yapıda olacak. 40 oynanabilir karakter olacak ve RPG elementleri sayesinde zamanla onları geliştirebileceğiz. İlerledikçe karşınıza çeşitli

düşmanlar çıkacak ve bunlarla kılıç savaşlarına girişeceğiz. Oyunun temel oynanışı da bu kılıç savaşları üzerine olacak. Kılıç savaşlarını yaparken harala gürele saldırmak ölümünüzü belgelemeniz demek. Dodge, parry ve roll mekaniklerini zamanında kullanmamız gerekiyor. Diğer yandan oynadığımız karakter oyunun sonuna kadar bize eşlik etmeyecek. Çürümüş cesetlerden meydana gelen bu karakterler zamanla yok olacak ve yeni uzuvlar birleştirip ortaya yeni savaşçılar çıkararak yola devam edeceğiz. Bu ilginç oynanışı duyunca demo şansı edinemediğime üzülmedim değil. ♦ Enes



Yapım inXile Entertainment Dağıtım Prime Matter Tür RPG Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 5 Ekim 2021

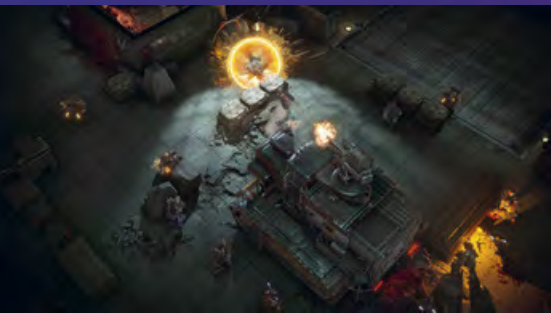
Wasteland 3: Cult of the Holy Detonation

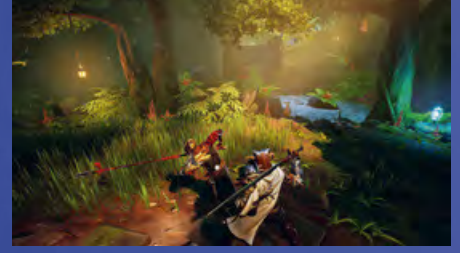
Sizler için uzun saatler deneyim edip uzunca bir inceleme yazdığım oyun, bazı sorunlarına rağmen Wasteland markasını bir adım ileriye taşımayı başarmıştı. Özellikle oyunun çıkışını takip eden süre içerisinde bolca bug

düzenlendi ve oyun sürekli kendisini güncel tutmayı başardı. Şimdiyse karşımızda yepyeni bir DLC var! İlk oyunu deneyim edenlerin 16. seviye civarında geldikleri bir yer var: Cheyenne Mountain! Burada iki farklı fraksiyon birbirine üstünlük kurmaya çalışmaktaydı; belki hatırlarsınız. Amaç ise Holy Detonation'un ele geçirmek zira bu "şey" bir Tanrı gibi bakılmaktaydı. Bu gizli üs içerisinde birçok sırrı barındırmaktaydı ama yeni DLC ile perde arkasında neler olduğunu görmeye başlayacağız gibi duruyor. Biz ise tüm bu Holy savaşın ortasında bulunacağız. Tıpkı orijinal oyunda olduğu gibi tüm kararları biz veriyor olacağız. Oyunun yönetmeni David Rogers'ın verdiği bilgilere göre, tamamen farklı, bir anlamda

dungeon crawler modeline yakın bir Wasteland deneyimi bizleri bekliyor. Savaş öncesi zaman kapsüllerine sıkışmış bireylerin yanı sıra araştırılacak ve keşfedilecek bolca yer olacak.

♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Point Blank Games Dağıtım 505 Games Tür RPG Platform PC PS5, XS Çıkış Tarihi 2022

Stray Blade

ARPG yani Action RPG türü piyasada her daim tutuyor diyebiliriz. Yeni bir ARPG deneyimine her daim aç olan oyun piyasası içinse merak uyandıran yeni bir yapım aramıza katılmak için gün sayıyor. Stray Blade, özellikle yakın dövüşü merkeze alan, birçok farklı silah türünü kullanabileceğimiz bir yapım olarak tasarlanmış. Gamescom 2021 esnasında görücüye çıkan oyun içi videolara baktığı-

mızda, gelen saldırılardan anlık olarak kaçıp, hızlı geri saldırılarla düşmanı bertaraf ettiğimiz bir mekanik görüyoruz. Yakın savaşları derinleştirmek adına animasyon konusunda hummalı bir çalışma yapan yapımçı ekip, savaşlar konusunda iyi bir iş çıkaracağına benziyor. Pek tabii silahların haricinde bir de yetenekler söz konusu. Adventurer ve Boji olarak iki ana sınıfın olduğunu bildiğimiz yapımda, Adven-

turer savaşarak yetenek toplayacakken, Boji ise etrafta bulunduğu parçalar ile kendisini geliştirecek. İçerisine daldığımız dünya da düzenli olarak değişecek. Misal, oyunda öldüğümüz anda, daha evvelden temizlediğimiz bir kamp- ta yeniden düşmanlar belirlemeye başlayacak. İçerisinde bolca düşman ve hazine barındıran bu güzide oyun, bakalım piyasa ne şekilde çıkacak. ♦ Ertuğrul Süngü

Yapım Massive Monster Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon, Roguelike Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Çıkış Tarihi 2022

Cult of The Lamb

Neredeyse her oyun konferansında en çok dikkat çeken oyunları çatısı altında toplayan Devolver Digital'den yine ilgi çekici bir oyun duyurusu geldi. Massive Monster ekibinin geliştireceği Cult of The Lamb, hem fragmanındaki mizahi hem de aksiyonuyla beni oldukça etkiledi. İdam edilmek üzere olan bir kuzu, ruhunun ele geçirilmesiyle güçlenir ve diğer mahkumları da kurtarır. Kurtulan diğer mahkumlar borçlarını ödemek için kuzuya tapmaya başlar ve kuzunun kendi tarikati oluşur.

Fragmanda paylaşılan hikaye kısımlarından çıkarabildiğimiz bilgiler sadece bunlar olsa da oyunun bir roguelike olacağı da paylaşılan bilgiler arasında. Buna ek olarak oyunda topladığımız kaynaklarla yeni yapılar inşa edip oralarda ayinlerde düzenleyeceğiz. Dediğim gibi fragmandaki mizahi yönü sağ olsun Cult of The Lamb beni şimdiden yakalamayı başardı. Fark ettiğiniz üzere sadece Gamescom 2021 dosyasından bile 2022'de çıkacak birçok oyunu beklediğimi söyledim. Anlaşılan 2022 oyun senesi olarak

adından oldukça bahsettireceğe benziyor. (En azından benim için.) ♦ Ertuğrul Burak



Yapım Zelart Dağıtım HypeTrain Digital Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Tarihi Kasım 2021

There Is No Light

Dünyada yaşanan muazzam bir felaket sonrasında konu alan oyunda, ortaya yepyeni bir inanç çıkıyor. Tüm varlığını yeraltında yaşamaya



adayan insanlarsa, bu yeni inanışla birlikte hem fiziksel hem de ruhani manada ışıktan tamamen uzaklaşıyorlar. The Great Hand isimli yeni Tanrı'yı sorgusuz şekilde takip eden insanoğlu, birkaç yılda bir kere dünyayı ziyaret eden The Great Hand'e yeni doğan çocuklarını taktim ediyorlar. Alınan çocuklar kimsenin giremediği "Sanctuary"nin içerisine götürülüyor. Bizim amacımızsa bu mekana girmek ve bugüne kadar alıkoyulan tüm çocuklara ulaşmak! Korku ve gerilim temasının ön planda olduğu yapımda, bir manada yarı yolda bırakılmış ve kimseye güvenmeyen bir ana karakteri kontrol

edeceğiz. Bolca kan ve vahşeti içerisinde barındıracak olan oyunda, hızlı bir oyun yapısı sunacak. Ardi ardına yapılan kombolar ve kahramanımızın özel güçleri ile şenleneceği söylenen savaşlarda, ışıl ışıl animasyonlar göreceğiz. Oyun mekaniklerinden birisi olan Rage sistemi sayesinde saklanmak yerine düzenli olarak saldırıyor olacağız; yani bu oyunda her daim agresif! Hikaye tarafına da ağırlık veren yapımçı ekip, tek düze bir anlatı yerine, oyuncunun kendi yolunu seçebileceği, birkaç farklı parçadan oluşan bir yapım ile karşımıza çıkacak. ♦ Ertuğrul Süngü

The King of Fighters XV

Oyun dünyasının en eski dostlarından olan ve dövüş oyunu denince akla ilk gelen firmaların başını çeken SNK, bu seneki Gamescom'da King of Fighters serisinin yeni oyunuyla bizleri selamladı. Dövüş oyunu denince akla gelen başlıca serilerden olan KOF, yeni üyesiyle birlikte eski oyunlardaki tüm dövüşçüleri tekrardan oyuncularla buluşturuyor. 39 farklı karakterin yer alacağı yeni oyunda çeşitli online modların yanı sıra 3v3 takım dövüşleri de aramıza geri dönen özelliklerden birisi. Tüm bunlara ek olarak King of Fighters

serisinin hikayesini devam ettirecek olan tek kişilik oyun modu da oyuncuları bekliyor olacak. Saints Row'da da dediğim gibi, önümüzdeki senenin işle çektiğim oyunlarından olmasa da kesinlikle bir gözüm üstünde olacak. Bir de paylaşılan duyuru fragmanında açıklanana göre oyunu ön sipariş ile edinen oyuncular, çıkış tarihinden 3 gün önce deneyim edebilecek. 14 Şubat'ta sevgilinizle King of Fighters XV oynamaktan daha iyi bir planınız olabileceğini sanmıyorum. Şimdiden iyi eğlenceler!

◆ Ertuğrul Burak



Yapım Tentworks Interactive Dağıtım Tentworks Interactive Tür Simülasyon Platform PC, Mac Çıkış Tarihi Belli Değil

City Block Builder

1950'li yılların Los Angeles'ini baştan yaratmak ve geleceğine yön vermek ister miydiniz? İstiyorsanız o oyunu buldunuz çünkü. Bir iş insanı olarak Los Angeles'ın her yerine çeşitli iş yerleri açarak kendi imparatorluğunuzu kurabilirsiniz. Sinemalardan kulüplere, restoranlardan araba galerilerine kadar birçok iş yeri açabilirsiniz ve en ince noktasına kadar detaylandırabilirsiniz. Hangi filmin hangi saatlerde verileceğini, hangi yemeğin ne

kadar fiyata satılacağını belirleyebilirsiniz. Ek olarak oyunun kendi hikaye modu da olacak. Biraz önce arsa almış Joey isimli savaş gazisini kontrol edeceğiz. City Block Builder, bir şehir kurma oyununun her bir unsurunu içerisinde barındırıyor. Fakat fragmanda göze çarpan bir eksiklik vardı. Daha fragman bile doğru düzgün bir FPS değeri veremiyor. Umarım oyun bu şekilde olmaz da biz de Amerikan rüyasını dibine kadar yaşarız. ◆ Talha

Yapım Undead Labs Dağıtım Xbox Game Studios Tür Aksiyon Platform PC, XS, XONE Çıkış Tarihi Çıktı!

State of Decay 2: Homecoming

Şu sıralarda piyasaya çıkmış olan State of Decay 2 Homecoming güncellemesi, daha önce oyuna Heartland güncellemesi için eklenen ve beş haritasından biri olan Trumbull Valley üzerine odaklanıyor. Heartland ile bu harita çok daha doğrusal bir hikayeye eşlik ediyordu ve ana üssümüzü buraya getiremiyorduk. Homecoming ile bu değişiyor. Ayrıca haritanın tamamen elden geçirilmesine ek olarak, daha önce olmayan iki yeni bölge daha eklenmiş. Burada, Heartland güncellemesi sırasında neler olup bittiğini, son ziyaretinizden bu yana geçen yıllarda nelerin değiştiğini görebilmemiz mümkün oluyor. Elbette harita 12 yeni şapka ve kıyafet, 10 yeni silah, altı yeni üs, iki yeni başarı ve oyunun 12. ödül paketi gibi yeni öğeleri de içeriyor. Harita bizi dev bir karlı dağın eteklerine

götürüyor. Mutlaka haritanın içinde yer alan dinazor temalı eğlence parkındaki brachi- osaurus heykelinin tepesine çıkıp oradan

sniper ile zombi avlamanızı tavsiye ederim. Oyuna sahip olan güncellemeyi ücretsiz olarak alabilirler. ◆ Mahmut



All About Space

TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE
ASTRONOMİ DERGİSİ

POPULAR
SCIENCE
EKİBİNDEN



**EKİM
SAYISI**

BAYİLERDE
KAÇIRMAYIN!

**POSTER
HEDİYELİ**

Ötegezegenler &
Europa'da yaşam



EUROPA'DA YAŞAM
OLABİLİR Mİ?



Online satın almak için: www.dergiburda.com

İNCELEME



Sayfa
60

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

FIFA 22

Bu sene rakipsiz kalan seri, sürpriz bir kıyırdağma içinde olabilir mi?



"DEATHLOOP"™

Düştük mü zamanın kucağına?

Zaman hep sinsice fısıldar kulağımıza; "Bana bırak". Kahramanımız Colt ise işleri zamana bırakma niyetinde değil, tam aksine freni patlak halde pazar yerine doğru giden kamyonun direksiyonuna geçme arzusunda. Durun, oyuna dalmadan önce şu zaman ile azıcık hesaplaşalım, ne dersiniz?

Hayatımızda durduramadığımız, akıp giden zaman ile meselemizin olması ve bu kavramın her daim ilgi çekici kalması çok normal. İşin sanat tarafına bakınca, sinemanın bu konuyu yıllar önce tekeline aldığını söyleyebiliriz. Özellikle bilimkurgu türünün bir güzel nasiplendiği "zaman", Bill Murray efsanesini başrole oturtan Groundhog Day gibi komedi klasiklerine de tema oldu. Sinema sağ olsun, zamanda yolculuklar yaptık, aynı günün tekrar ettiği kabusların göbeğinde kaldık, gelecekte gelen yaşlanmış halimizle karşılaşma fikri ile irkildik. "Artık sırada oyunlar var diyebilir miyiz hocam?" diye sorduğumda da vakur bir baş sallama ile onayladı

beni Sensei Kürşat.

Oyun dünyası da geçmişte bu temaya değindi ancak son yıllarda vites beşe takılmış durumda. En önemli iki örneğe ise PlayStation 5 ev sahipliği yapıyor. Housemarque'den gelen Returnal, aynı günü yaşamının en korkunç hallerinden birini resmetmiş, bizleri bilinmeyen bir gezegende yalnızlığa atmıştı hatırlarsanız. Sırada Arkane Lyon'dan gelen Deathloop var ve tam anlamıyla şahsına münhasır bir oyun duruyor karşımızda!

Olmazsa üzülme Colt, baştan alırsın...

Deathloop 1960'larda geçiyor ve bizleri Blackreef isimli bir adaya götürüyor. Burada tatilin farklı bir formu yaşanmakta. Askeri deneyler yapılan adada bilinmeyen bir gizem ortaya çıkar ve aynı gün tekrar eder. İçine sıkışan arkadaşlar ise artık sonsuz bir tatile çıkmışlardır. Artık AEON isimli bir program tarafından kontrol edilen



Yapım Arkane Studios
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür FPS
Platform PC, PS5
Web bethesda.net/en/game/deathloop



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





adada bu döngünün kırılmaması, dokuz özel yetenekli insanın hayatta kalmasına bağlıdır. Visionaries isimli bu ekibin, her gün tekrarında anıları silinmekte ancak Julianna isimli güzeller güzeli ablamızda bu durum yaşanmamaktadır. Döngü sıfırlansa da anıları onunla gelmektedir ve bu durum Julianna'nın gittikçe canını sıkmaya başlar. "Eh, kendime oyun arkadaşı yaratayım barı" diyen Julianna, ekibin güvenlik şefi olan Colt'un da fabrika ayarlarını bozar. Bundan sonra Colt'un tek hedefi geriye kalan sekiz Visionaries üyesini öldürüp döngüyü bozmak ve normal hayata geri

dönemektir. Kendisine kedi-fare oyunu için arkadaş yaratan Julianna ne bilsin Colt'un böylesine bela bir tipe dönüşeceğini? Deathloop ilk duyurulduğunda kafamda iki karakter arasında rastgele çatışmaların olacağı bir oyun canlanmıştı açıkçası, böylesine hikaye odaklı olacağını hiç düşünmemiştim. Karşılıksız beklentilerimin aksine fantastik öğeler barındıran bir Agatha Christie romanının içine düştüm adeta. Her Visionaries üyesi için farklı şekillerde ilerlemeyi mümkün kılıp, hedefinizi pek çok farklı yöntem ile temizlemenize izin veriyor Deathloop. Yapımcıdan Dishonored ve Prey

gibi birbirinden taş iki yapım çıktığını düşününce karşımıza çıkana şaşırarak da saçma olur aslında, benim eşekliğim işte. Hatta bir adım ileri taşıyalım, Deathloop bu ekibin tam anlamıyla ustalık işi olmuş bana sorarsanız.

Blackreef dört ana bölümden oluşuyor ve her bölümde de dört zaman dilimi mevcut. Çok zekice bir tercih bu çünkü oyunun rutine düştüğü bazı anlarda kurtarıcı görevi görüyor. Bir harita sabah başka, akşam bambaşka. Her Visionaries üyesi farklı zaman dilimi ve bölümlerde ortaya çıkıyor ve oyunun ilk 3-4 saatinde yapmanız gereken şey, ipucu toplamak. Bu işin hakkını verebilmek için haritaları köşe bucak dolaşmanız, her yere girmeniz önemli. Bulacağınız ufak bir not bile düşmanlarınız hakkında çok önemli detaylar verebiliyor.

Haritaları her zaman diliminde yeniden arşınlamayı da unutmayın. Sabah kapalı olan bir pencere veya kapı, öğlen yaptığınız ziyarette açık olup size yepyeni bir rota çıkartabilir. Sabah boğulmanıza sebep olan sulak bölge (Colt yüzemiyor, utanç emoji'si neredeydi yahu?) akşam donup size yeni bir yol açabiliyor. Haritaları sürekli ziyaret ettiğiniz için görsel hafızanız bu ufak değişimleri bir yerden sonra çabucak yakalıyor, hiç merak etmeyin. "Ülen bu burada mıydı" diye yakından bakmaya başlıyor, size sunulan



HANGİ SİLAH SANA UYGUN?

Deathloop oyun tarzlarına uygun pek çok silah seçeneğine sahip. Silahları Eternalist'leri öldürünce alabiliyorsunuz. Özel versiyonları ise Visionary'lerde. Şunun da notunu çaktırmadan düşeyim; sağ ok tuşu ile uygun olanları seçerek iki elinizde de ateşli silah taşıyabiliyorsunuz. Bunun götürüsü ise Slab ve el bombası kullanamamak oluyor haliyle. Haydi gelin hangi silah aksiyona, hangisi gizliliğe uygun, hep birlikte bakalım.



MG1 Pepper Mill

Makinalı tüfeklerin Yarmagül'ü. Her mesafeden ölümcül ve dengeli bir tüfek Pepper Mill ancak aşırı yavaş şarjör doldurması sebebiyle başınıza iş açabilir. Şarjör hızında odaklanan Trinket'lere dikkat.



Constancy Automatic

Küçük kalibreli bir silah bu ve iki şarjörü sayesinde ateş ederken şarjör doldurmanıza olanak tanıyor. Yüksek geri tepmesi yüzünden can sıkabilir, Shock Absorber isimli Trinket'i gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz.



Heritage Gun

Her mesafe için uygun bir silah çünkü değişim geçirebiliyor. Tüfek (rifle) ve pompalı modları sayesinde mesafeye göre kullanabilirsiniz. Oldukça kullanışlı kendisi, sevgi gösteriniz.



PT6 Spiker

Deathloop'ta en çok sevdiğim silahlardan biri. Çivi atan bu silah gizli takılanların en iyi dostu olacak. Net bir kafadan vuruştan rakibinizin kurtulma ihtimali yok, sesini de duyan eden yok. Mis.



Limp10

Klasik, dümdüz bir hafif makinalı tüfek. Ateş hızı etkileyici ancak tepme oranı çok yüksek. "Adını dağlara yazalım" diye mırıldananların seveceği bir silah Limp-10.



Rapier

Keskin nişancı tüfeğidir kendisi ve kafa dostudur Hantal bir tüfek, tek kurşuna sahip ve diğerini doldurana kadar gidip çay koyabilirsiniz. Big Box isimli Trinket ile şarjör boyutunu değiştirmeniz şart.



Vopat Trencher

Düz, bayağı, karpuz gibi pompalı tüfek. Pek bir numarası yok açıkçası ama geniş ateş alanı ile yakın çatışmalarda etkili olabiliyor. Kullanmayı bilen elinde kalp kırar.



Sepulchra Breteira

İstemsizce akla Sepultura isimli nadide grubu getiren bu silah, Rapier'dan daha etkili bir keskin nişancı tüfeği. "Tek atış, Tek Kurşun" kuralı burada da geçerli ama mesafe ve isabet oranı oldukça yüksek.



Strelak Verso

Kendisi normalde etkili bir tabanca ancak üç kurşun atan bir hafif makinalı tüfeğe de dönüşebiliyor. İki eli işgal eden bu silahı tercih ederseniz Slab yeteneklerinizi kullanamayacaksınız, notumu düşeyim.



Strelak 50-50

"Yarı otomatik pompalı tüfek varsa dert yok demektir," hep böyle derdi babaannem. Toprağı bol olsun. Doğru Trinket seçimleri ile iyice etkili hale gelen Strelak 50-50, yakın çatışmalardaki bir numaralı favorim oldu.



Tribunal

Pek bir özelliği yokmuş gibi dursa da yüksek ateş gücü onu popüler bir seçim haline getiriyor. Tek elde silah kullanacaksanız bir numaralı tercihiniz olmayabilir ama iki elde silah kullanan silahşorlar kesin tecrübe etmelidir.



The Fourpounder

İkili elde de silah kullananları göklere çıkartacak bir silah bu. The Fourpounder bir tabanca ancak sanki gülle atıyor. Yakın mesafede dayanacak Eternalist gelsin beni bulsun, kendisine ölümsüzlük hediye edeceğim.



yeni olasılıkları görüp içinizdeki küçük Sherlock'a minnet duyuyorsunuz. Bu kadar detayı nasıl toparlıyor peki oyun? Bir bölüme başladınız, yeterli ipucu topladınız veya bölümdeki Visionaries üyesini öldürdünüz. Hemen saklandığınız yere geri dönüyorsunuz ve bölümü sonlandırılıyorsunuz. Burada sık bir özet sunuluyor ve topladığınız her bilgi artık sizin bilgi bankanıza işlenmiş hale geliyor. Bir sonraki bölüm ve gün dilimini seçerken bu bilgiler sayesinde hikayenin de adım adım ilerlediğini göreceksiniz ve ciddi bir tatmin duygusu yaşayacaksınız. Şunu söyleyebilirim; sunduğu dinamikleri ile oyuncunun zekasına hakaret etmeyen, aksine onu ödüllendiren bir oyun yıllardır görmemişim. Deathloop bir şifacı gibi ortaya çıktı, evimi şenlendirdi. Bölüm içindeyken hiç canınızı sıkmayın, gün dönümü mevzusu siz haritada gezerken işlemiyor. Yani ensenize manyak gibi üflemeden bir saat yok, özgürce saatlerce bir bölümde dolaşabilirsiniz. Bunun ödüllü büyük arkadaşlar, dolaşın haritalarda. Örnek vereyim, içim rahat etsin. Bir adet disko işleten düşmanımız var. Hafiften de paranoyak kendisi ve işletmenize girebilmeniz için özel güçlerinizi (evet, özel güçler!) dışarıda bir cihaza teslim etmeniz gerekiyor. Bu içeride kopartacağınız kıyamette elinizi zayıflatacak haliyle ama etrafı iyice kolaçan etmiş arkadaşlarımız hiç buna gerek kalmadan gizlice sızabilecekleri geçidi çoktan buldular bile, değil mi? Bunun gibi pek çok olasılık Deathloop haritalarında gizli. Hatırlayamadım da, iyice gezin demiş miydiniz?

Başlıyorum, hazır mıyız?

Bölüm başlarında gayet detaylı bir ekranla karşılaşacaksınız, aman korkmayın. Burada

Colt'un bir sonraki turuna hazırlık yapıyoruz. Bir önceki turda öldüyseniz iki ana silahla açılıyor ekran, normalde ise üç silah taşıyabiliyor Colt. Ölmeden bölümü tamamladıysanız aynı ekipmanla yeni tura başlayabilirsiniz. Deathloop'da düşman öldürdükçe ortaya çıkan veya sağa sola gizlenmiş Trinkets isimli nesnelere var. Üç farklı kaliteye sahip Trinket'ler silahlarınıza ekstra yetenekler kazandırıyor. Hızlı şarjör doldurma, nişan aldığınızda daha hızlı hareket etme, yüksek ateş gücü gibi onlarca ekstra yeteneği silahlarınıza ekleyebilirsiniz. Yazı içinde detaylarını göreceğiniz özel güçleriniz Slab'leri de bu ekranda organize ediyorsunuz. Durun, daha bitmedi. Bölümlerde gezinirken ışıltıyan nesnelere göreceksiniz. İnsanı far görmüş tavşan şokuna sokan güzellikteki bu parlak ışıkları toplayabiliyor Colt. Oyunun ana para birimi topladığınız ipuçları olabilir ama gerçekten harcanabilir bir birim de bu top-

layabildiğiniz Residuüm'lar. Nesnelere Nesnelere öldürdüğünüz Visionaries üyelerinden toplanan Residuüm'ları bölüm öncesi ekranımızda kullanabiliyoruz. Silahlarınızı, Slab'lerinizi ve hatta Trinket'lerinizi Residuüm sayesinde geliştirip güçlendirebilirsiniz. Unutmayın; bölümü tamamlamadan ölürseniz, topladığınız tüm Residuüm'lar tuzlu kahveyi tadan damadın kaçan keyfi gibi bir anda yok oluyor. Geniş geniş oynarım diyen oyuncular haritalarda farming yapıp bölümü sonlandırmadan mağaralarına dönüp Residuüm biriktirmeyi seçebilirler, bu da bir tercih tabii. Kullanmadığınız silah ve Trinket'leri bozdurma ve Residuüm'a dönüştürme şansını da size veriyor Deathloop, daha ne yapalım.

Aksiyon? Gizlilik? Bana ikisi de uyar...

Deathloop'un sizden en büyük beklentisi ipuçları toplayarak görevinize adım adım yaklaşmak ve büyük planınızı organize etmek, bundan bahsettik. Sekiz Visionaries üyesini de tek bir günde öldürmeniz gerekiyor, tamam ama oyundaki tek düşmanlarınız onlar değil. Tek günün keyfini çıkarırsınlar diye bu çakalların huzuruna sunulmuş Eternalist isimli standart düşmanlarla dolu haritalar. Colt için bunları temizlemenin iki yolu var; doğrudan aksiyona dalmak veya gizliliği ön plana almak. Deathloop ikisini de doğru bir şekilde yapıyor ve tercihiniz ne olursa olsun sizi tatmin etmeyi, ödüllendirmeyi başarıyor. Zengin silah seçenekleri sayesinde bombastik bir aksiyon deneyimi emrinizde. Slab'leri de oyuna soktuğunuzda kaotik bir ortam doğuyor, içinizdeki o minik Rambo bir anda sırtmaya başlıyor. Yok, ben gizlice takılalım diyenler... Dishonored'da bu işi iyi kotarmış olan



SPOILER VAR, DİKKAT!

BU MU KARDEŞİM SİZİN VİZYONUNUZ?

Oyunda başımızın tatlı ve ölümcül belası Julianna dahil temizlememiz gereken tam sekiz adet Visionary var. Öldürmek kolay, yok mu bunların bir geçmişi, anası babası diyenlere tarihi Visionaries rehberimiz gelsin o zaman!



Aleksis "The Wolf" Dorsey

Gayet kar eden bir ilaç firması sahibidir. Bakıyor para su, başka mecralara dalayım diyor ve gizemli AEON Programı'na finansör oluyor. Dünya benim etrafımda dönsün diye yırtınan bu arkadaş sürekli partileme ve herkesi etrafında toplama derdinde. Eh, bok sinekleri nerede toplanır? Kişiliği tam da böyle işte Aleksis'in. Kendisi Updaam akşamları ortalıkta.



Wenjie Evans

Bir bilim kadını, AEON'un kurucularından. Araştırması sayesinde oyunun temelini oluşturan zaman döngüsünü, Slab ve Trinket gibi gizemli güçleri keşfetmiş durumda. Her şeyi tek başına bulmuş olmanın verdiği havadan mıdır nedir, Blackreef'teki kimse ile muhabbet etmeye tenezzül etmiyor. "Havan batsın Wenjie!" diyor ve kendisini The Complex sabahlarında kısıtıyoruz.



"Rambjin" Frank Spicer

Ana karada eski şaşaalı günlerinden uzaklaşmış bir şarkıcı. 'AEON ile içine dahil olduğu bu döngüde büyük bir geri dönüş yaşamının peşinde. Ancak bunu başaramamaktan ölesiye korktuğu için güvenlik işinin de suyunu çıkartmış durumda. Neyse, Colt için çok da derd değil. Spicer, Fristad Rock'ü müzikleriyle canlı tutmaya çalışıyor.



Egor Serling

AEON'un kurucusu olan sözde bilimci. sürekli saygı görmek isteyen bir sahtekar aslında. Bilim ile uzaktan yakından ilgisi olmasa da Wenjie'nin başarılarını kendi yapmış gibi gösteren bu çakal arkadaş, sürekli partilere davet edilmek istiyor. Edilmediği takdirde kafayı sıyırıp vahşileşen Egor'un zayıf noktasını anlamış olmalısınız. Kendisi en çok The Complex partilerinden keyif almakta.



Charlie "Fx%King" Montague

Dünya çapında üne kavuşmuş bir video oyun yazarı olan. Meziyetlerini Blackreef'te de konuşturuyor. Adada yer alan oyun makineleri ve rol yapma turnuvaları kendisi tarafından tasarlanmakta. Ayrıca Colt'un ipuçları içeren mesajları okuyabileceği Minicom isimli iletişim sistemi de Charlie'nin elinden çıkma. Updaam'da takılmakta bu arkadaş.



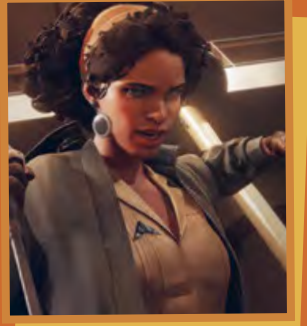
Fia Zborowska

Adanın stilinden sorumlu, o orijinal estetik kendisinden çıkma anlayacağınız. Fia'da beklenmedik bir komplikasyon yaşıyor, aynı anda pek çok Fia ile karşılaşabiliyoruz bu yüzden. Bana göre oyunun en naif düşmanlarından, el kaldırmaya kıyamadıklarından. El mahkum, herkes temizlenecek madem, kendisi Fristad Rock'ta (üzgün emoji).



Harriet Morse

Adanın gizemlerine dair iç görüleri olduğuna inanan Harriet, bu sayede kendi küçük tarikatını da yaratmış durumda. Eternalist'lerden oluşan bu zeminsiz tarikat ile uğraşmak çok eğlenceli. Harriet pis işlerini Karl's Bay'de yürütmekte, saldırın Seferoğulları!



Julianna Blake

Seni sona sakladım lanet kadını! Hakkında bilgimiz yok denecek kadar az. Colt kendisi ve ada hakkında ne kadar az şey biliyorsa, Julianna da tam tersi her şeyin bilgisine sahip. Julianna hakkında sayısız soru sorabiliriz ama o yanıt vermek yerine bizi yere sermenin peşinde. Kendisini nerede mi bulabiliriz? Hiç kasmayın, o sizi bulacaktır.

Arkane sizi hala çok seviyor. "Her şey aksiyon ile hallolsa gizliliğe ne gerek var?" diyen ekip harika dizayn tercihleri yapıyor. Visionaries üyelerini temizleme yolunda bazı tercihlere sadece gizlice ilerlediğinizde ulaşabiliyorsunuz. Bunun verdiği tatmin duygusu da bir başka elbette. Colt'un önceki ziyaret ve kötü tecrübelerinden kalan bir özellik daha var, genelde gizlilik temasına destek çıkıyor. İlerlerken havada beliren notlar göreceksiniz (evet, Dark Souls). Bu notlarda önünüzde neler olabileceği veya karşılaşılabileceğiniz hakkında ufak ipuçları yer alıyor. Ayağını denk al diyor Colt bir sonra gelen Colt'a. Zamanı tekrar etmenin faydası da burada yatıyor işte; aynı bölümleri bazen aksiyon, bazen gizlilik temasıyla oynamanız için tüm zemin hazır ve tüm alternatif yolları doğaçlama ile keşfetme olanağı tanıyor Deathloop. İşin bir de hackleme kısmı var ki bu da oyun tarzınıza farklı zenginlikler katıyor. Oyunun hemen başında elde edeceği-

niz telsizden bozma cihazınız sayesinde kameraları hack etmek, taretleri tarafınıza çevirmek sizin elinizde. Sağda solda bulunan radyoları uzaktan bozarak düşmanın dikkatini de dağıtabilir ve çatışmaları istediğiniz zemine hazır hale getirebilirsiniz. Aslında buraya kadar yazdığımız pek çok dinamik Dishonored ve Prey'den ödünç alınmış gördüğünüz gibi. Ama bunları öylesine rafine edip sunmuş ki Arkane, oyunumuz şikayet edenin ağzına ıslak meşe odunu vurma garantisıyla geliyor. Colt sağlığını otomatik olarak yenileyemiyor, yetişin a dostlar! Etrafta bulacağınız sağlık tüpleri ve can istasyonları barınızı doldurmak için tek şansınız. Zorluk seviyesinin de yüksek olduğunu hatırlatırım, bol küfür kesenizi yanınızda hazır tutun. Arkane kulağı çok çınlasın istemiyor belli ki, işimizi biraz kolaylaştırmak istemiş ve bize her turda ekstra iki can vermiş. Colt öldüğünde son kontrol noktasına geri dönüyor ancak öldüğü yerde kalan ruhunu

çekmezseniz Residuum'larınızı kaybediyorsunuz. Hafiften Soulslike oyunlara selam durmuşlar bu özelliklerle. Deathloop'un en zayıf halkalarından biri düşmanların yapay zekası. Çatışmalar ilk başlarda zor gibi ama bu düşmanlarınızın patlayan zekasından kaynaklanmıyor. Aksine, sizi görüp kovalayan bir ekip, azıcık saklanmanız halinde hiçbir şey olmamış gibi rutin hayatına geri dönüyor. Az önce iki arkadaşınızı öldürüp üzerinize mermi yağdırdım mı ben kardeşim? Bu ne rahatlık? Aynı durum Visionaries üyesi arkadaşlarda da geçerli ne yazık ki. Son yılların sevilen meyvesi armut (bu bilgiye nereden ulaştığımı sormayın) dile gelse ancak böyle aylak aylak gezinirdi.

Benimle derdin ne Julianna?

Ne demiş "Julianna Calm Down" isimli şarkısında sevgili The Chicks? "Julianna calm down, He's about to leave but don't panic". Kısaca "Sakin ol Jul, Colt ayrılmak

SLAB MY BITCH UP!

İşin içinde Arkane olur da özel güçler olmaz mı? Dishonored'ın gizlilik ve aksiyon öğelerini zenginleştiren en önemli aktörlerden olan özel güçler, aynı kuvvette burada da karşımıza çıkıyorlar. Slabs isimli bu güçleri edinmeniz için gereken tek şey Visionary öldürmek. Her bir Visionary özel bir Slab'e sahip ve öldürüldüklerinde "Ne güzel dördünüz defterimi, alın size hediyem olsun" diyerek emaneti size veriyor. Oyunda beş adet özel güç var ve Colt aynı anda iki tanesini taşıyabiliyor. Yani ikiden fazla Slab'e sahipseniz oyun öncesi ekranda seçeneklerinizi yapmanız gerekiyor. Kullanmadıklarınız ise neyse ki kaybolmuyor. Nedir bu beş Slab, kim taşır gibi önemli soruların cevabı huzurlarınızda.

Havoc

Fia isimli Visionary'nin sahip olduğu bu güç defans odaklı. Düşmanlarınızın saldırılarına karşı bariyer görevi görürken itici bir gücü de devreye sokuyor. Daha çok aksiyon odaklı oynayanların tercih edeceği bir Slab.



Nexus

Oyunun en orijinal güçlerinden. Nexus düşmanların sağlığını birbirine bağlıyor. Böylece bir düşmana ateş ettiğinizde aynı hasarı bağlı olan diğer düşmanlar da alıyor. Katıksız eğlence sunuyor Nexus, demedi demeyin. Bu gücün sahibi Harriet.

Aether

Benim işim gizlilik kardeşim diyenlerin sevgilisi Aether sayesinde görünmezlik gücü elinizde. Siz canını alana kadar Aether'i geçici olarak taşıyan gariban Visionary'nin adı Egor.



Karnesis

İsim uyumu kovalayan Aleksis'in sahip olduğu bu Slab, düşmanları sağa sola fırlatmanızı sağlayan patlayıcı bir güç. Aksiyon benim göbük adım diyenlerin favorilerinden olacak Karnesis.

Shift

Olduğu gibi Dishonored'dan apartılan Shift sayesinde uzak noktalara ışınlanabiliyor, yüksek yerlere zahmetsizce tırmanabiliyorsunuz. En çok kullandığım güçlerden biri Shift, düşmanları şaşırtmak veya arkalarına geçmek için de birebir.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Mekanikler başınızı döndürse de oyuna alışmanız ve başından kalkamayacak hale gelmeniz kısa sürecek.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunun uzunluğu beceriniz ve oynanış stilinize bağlı olarak 14-22 saat arasında. Çoğunuz buralarda, hissediyorum.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Deathloop burada da tek kişilik bir oyunun kaderinden kaçamıyor. Yeni birisine göstermek istemiyorsanız, hikaye sona erdi.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Sekiz düşmanın peşinde aksiyondan aksiyona.

%30 Sağdan soldan bir şeyler topluyoruz.
%10 "Yapay zeka da doğru çalışsaydı keşke"



ARTI

- + Taptaze bir fikir
- + Oyuncu zekasına hakaret etmemesi
- + Keşif duygusunu ödüllendirmesi
- + Aksiyon-gizlilik dengesi
- + Harika seslendirmeler ve müzikler

EKSİ

- Zayıf yapay zeka
- Ortalama grafikler
- Döngü olayının nadiren de olsa sıkması
- PC versiyonuna optimizasyon şart

SON KARAR

Deathloop yakın bir gelecek için Arkane'in son büyük PlayStation oyunu, bir veda busesi. Firmanın ustalık işine kayıtsız kalma sevgili okur ve bu döngüye ativer kendini.

87

üzere ama panik yok" diye özetleyebiliriz bu güzide dizeyi. Visionary'ler arasında en belalı karakter olan Julianna, kafayı Colt ile bozmuş durumda ve tek gayesi onu bulup öldürmek. Siz Colt ile oynarken ansızın karşınızda biten hanımefendiyi hızlıca temizlemezseniz, başınıza bir güzel bela olabiliyor.

Karşı kıyıya geçip Julianna ile oynama fırsatını da bize sunuyor Arkane. Böylesi bir düşmanın yapay zeka ile yeterince bela olamayacağını düşünen ekip, sürekli çevrimiçi bir rakibe dönüşürüyor kendisini. Oyuna taptaze soluk getiren bir fikir bu. Julianna ile kendi ekipmanınızı ayarlıyor, rastgele veya arkadaşınızın oyununa dalıyorsunuz. Burada kedi-fare oyunu oynamak sizin elinizde, garibim Colt buradaki fare. Sürenizi geniş bir şekilde de kullanabilirsiniz pekala; gezinebilir, Trinket arayabilir, Masquerade özelliğiniz sayesinde Eternalist'lerin kılıfına bürünebilir ve tuzaklar kurabilirsiniz.

Colt'un görevi bir imleç olarak belirdiği için oturup bekleyebilirsiniz sürekli ancak Julianna ile oynamayı da renkli hale getirmenin yolunu bulmuş Arkane. Hunter Rank isimli rütbe sistemi sizin Colt'u öldürme başarınız ile doğru orantılı olarak artıyor ancak daha fazla puan isteyenler için bölüm öncesi ekranda çeşitli talepler yer alıyor. Colt'u şöyle öldür, böyle tuzak kur tarzı görevler sizi daha doğaçlama işler yapmaya zorluyor ve Julianna ile oynamayı çok daha keyifli hale getiriyor.

Bu döngü bir harika dostum...

Deathloop olmuş arkadaşlar. Aklımızla alay etmeyen, zekamızı ödüllendiren oyunlara ne kadar hasret kalmışız, kendisini tecrübe ettiğimiz ilk saniye anladık. Aksiyon ile gizliliği harika bir dengede tutturması da pastanın üstündeki kiraz ol-

muş. İşin görsel ve işitsel tarafına da son kısımda değinelim. 60'lar estetiğini harika yansıtır oyun, Otomatik Portakal'ın daha da hastalıklı bir versiyonuna ışılanmış gibi hissedebilirsiniz. "Yeni nesil sen misin kardeşim?" diye soran olursa gönül rahatlığıyla evet diyemez Deathloop. Kaplamasıdır, çözünürlüğüdür, iç içe geçmelerdir derken pek çok sorun göreceksiniz ancak estetik bunların üstesinden geliyor genelde. Ses tarafına da hasta oldum diyebilirim. Colt ve Julianna'nın müthiş atışmaları başta olmak üzere seslendirmeler harika. Karakterlerin sevimli hale gelmelerini sağlıyor. Dönemi yansıtan müziklere de hayran olmamak elde değil. Deathloop, PlayStation 5'in eşsiz kontrolörü DualSense'in özelliklerini sonuna kadar kullanıyor. Adaptif tetikler sayesinde silahların tepkimelerini harika bir şekilde hissediyorsunuz. Julianna'nın bizi taciz edip duran telsiz konuşmaları ise DualSense'ten geliyor. Bazı tırt silahların mekanizmaları sıkışıyor, bu anda tetikleriniz taş gibi sertleşiyor. Colt'un tırmanma, kayma gibi her bir hareketi dokunsal geri bildirim özelliği sayesinde avuçlarınızda. Pil ömrünü 3 saate düşürme uğruna DualSense'in tüm ayarlarını Deathloop oynarken maksimuma getirin derim.

Peki kusurları yok mu çocuğumuzun? Elbette var, kimin yok ki? Puan kırdırarak yapay zekası zaman zaman insanı sinirlendirebiliyor, doğruya doğru. Gün dönmeleri ile tazeliğini büyük ölçüde korumayı başarsa da nadiren kendini tekrar edebiliyor. Bu sorunlar büyük ölçeklere asla ulaşmıyor neyse ki, bu da elimizde yılın en iyi oyunlarından birini tutmamız konusunda önümüzde bir engel kalmadığı anlamına geliyor. ♦ **Hakan Orkan**



Yapım Ryu Ga Gotoku Studio Dağıtım SEGA Tür Aksiyon Platform PS5, PS4, XS, XONE Web yakuza.sega.com/lostjudgment

Lost Judgment

“-Neye güldün? -Duvardaki adalet yazısına!”

Türkiye’de Yakuza serisini oynayan tek adam olarak (bunu ben değil, sayın editörümüz söylüyor) Lost Judgment resimlerine ağızım açık, salyalarım akarak bakıyordum. Beni bilen bilir, altı ay Yakuza oynamazsam titremeye başlıyorum. Şaka bir yana, koyu bir Yakuza hayranı ve uzmanı olarak yan seri Judgment’in ikincisini es geçeceğimi herhalde sanmadınız. Yazıyı yetiştireceğim diye çılgınlar gibi oynadıktan sonra (ki şikayetim yok) bir kez daha Yakuza diyarının enfes dünyasına hayran kaldım ve bayağı bir eğlendim.

Zorbalık, istismar, kaybolma ve intihar

Yakuza oyunlarına aşınaysanız dram yönü bol, karışık, “dur o senin baban!” gibi bol entrikalı hikayelerini de bilirsiniz. Adeta her taşın altından bir şey çıkar ve bizleri mest eder. En sonunda da kötü adamlar dövülür ve Baka Mitai söylemek için karaokeye gidilir. Judgment serisinin de elbette bundan aşağıya kalır yanı yok. Üstelik işin içinde dedektiflik, cinayet, iz sürme gibi etmenler olduğu için daha da bir cafacalı. Ana

karakterimiz bir önceki oyundan tanıdığımız Takayuki Yagami. Eski avukat, şimdinin dedektifi ve kung fu ustasıdır kendisi. Öncelikle oyuna başladığımızda Yokohama’nın Isezaki Ijincho (gerçek dünyadaki karşılığı Isezakicho) şehrinde gerçekleşen bir olaya tanıklık ediyoruz. Terk edilmiş bir binadan dumanlar gelmektedir ve iftayı olayı araştırmaya gittiğinde çürümeye yüz tutmuş bir cesetle karşılaşır. Derken kameralar Yakuza ile özdeşleşmiş meşhur Kamurocho’ya (gerçekte Kabukicho) çevrilir ve görev başındaki Tak-kun’a ile Kaito’ya yeniden merhaba deriz. Tayayuki, yani Tak-kun ve ortağı eski yakuza Kaito yine bir görev üstündedir. Yakışıklı bir kolejli, genç bir kızdan sürekli para tırtıklamaktadır ve kız da erkek arkadaşını takip edip olayın içyüzünü araştırсын diye Yagami Dedektiflik Ajansı’na başvurmuştur. Oyunun bu bölümü tutorial ve yaklaşık iki saat sürmekte. Biraz takip görevi yapıyor, iz sürüyor, dövüşüyor, kovalamaca yaşıyor derken oyun bize mekaniklerini ufaktan açılıyor. Esas hikaye, daha doğrusu esas hikayeye giriş diyelim, ilk oyundan tanıdığımız Fumiya Sugiura’dan telefon alması ile giriş yapıyoruz. Sugiura ve ilk oyundan tanıdığımız Tsukumo, Tak-kun’u bir davada kendilerine yardımcı olsun diye Isezaki Ijincho’ya çağırır. Tak-kun da tabii Kaito ile beraber daveti





kabul eder ve prestijli bir okulda yaşanan zorbalık olayına el atar. Derken bu olayın ucu biraz önce bahsettiğim çürümeye yüz tutmuş cesede kadar gider. Nasıl mı? Ee, Yakuza evrenindeyiz, anlatsam roman olur. En iyisi buyurun kendiniz oynayarak hikayenin geri kalanının tadını çıkarın.

Ichiban mı şu?

Belki tahmin etmişsinizdir, Lost Judgment'te vaktimizin büyük bir çoğunluğunu Kamurocho yerine Isezaki Ijincho'da geçiriyoruz. Tıpkı bir önceki oyun Yakuza 7 gibi. Bu arada hemen belirtiyim; Judgment serisi belki bir spin-off olabilir ama bildiğiniz üzere aynı evrende geçmekte ve aynı kronolojik olayları takip etmekte. Biraz spoiler gibi olacak ama yedinci oyunda Toho Klanı dağılmıştı mesela. İşte bu aynen Lost Judgment'te de mevcut. Ayrıları gayrıları yok yani. Neyse, dediğim gibi yedinci oyundan ezbere bildiğim Isezaki Ijincho'da bulunca kendimi, ister istemez gözlerim adamım Ichiban Kasuga'yı aradı. Buldum mu bulamadım mı elbette söylemeyeceğim. Tek diyebileceğim yine güzelce karakter bolluğu yaşayacağınız. Hatta sadece karakterler değil, nereye elinizi atsanız bir bolluk var. Hikaye bile dallandıkça dallanıyor ve bazen deyim yerindeyse raydan çıkıyor. Demek istediğim, o kadar detaya iniyor, işin içinden iş çıkıyor ki, iyi takip etmek gerek.

Lost Judgment'te oynanış stilini kendi içinde ikiye ayırabiliriz. Birisi klasik dövüşler. Bir önceki oyunla sıra tabanlı dövüş sistemine geçerek büyük olay yaratan seri, bu oyunları beraber yeniden köklerine dönmüş. Yani Takayuki Yagami ile tüm hünelerimizi gösteriyoruz. İlk Judgment oyununda kontroller bana biraz hantal gelmişti ve bu oyunda kesinlikle dövüşürken çok eğlendiğimi söyleyebilirim. Her zamanki gibi ya şehirde gezinirken rastgele serseriler önünüzü kesiyor, ya da görev icabı karşınıza

çıkanlarla dövüşüyorsunuz. Tabi bir de enerjileri daha yüksek olan boss'ları da es geçmeyelim. Sokakta elinize ne geçerse rakibinize sallamakta da her zamanki gibi üstünüz. Oyunda Tak-kun'un kullanabileceği üç dövüş stili var: Güç üzerine dayalı Kaplan stili ile sert darbeler sallayabilir, Yılan stili ile savunmanıza ağırlık verebilir ve Turna stili ile dengeli ve estetik hareketler sergileyebilirsiniz. Benim favorim Turna ve Yılan stilleriydi. Kaplan stili ile çok açık verdiğinizden çok dayak yiyorsunuz. O yüzden ben genelde Turna takıldım. Sonuçta seçim sizin ve güçlendirmelerinizi de elbette ona göre yapın. Sağlık, güç ve serbest gezinirken yapabileceğiniz üzerine özelliklerinizi geliştirmenin yanında stillerinizi de tek tek geliştirebilirsiniz. Tabi bunun için SP toplamamız lazım ve gerek dövüşerek gerek hikayede ilerleyerek gerekse şehirde envai çeşit aktivitede bulunarak bunu gerçekleştirebilirsiniz. Dövüşmediğimiz yahut şehirde volta atmadığımız zamanlarda da dedektifçilik oynuyoruz. Üstelik bu sefer birkaç yenilik de eklenmiş. Öncelikle standart görünme-

den takip etme ve büyüteç ile ipucu arama yine bizlerle. Zaten oyuna başladığımızda ilk gerçekleştireceğiniz birisini takip etmek olacak. Bir yol yahut ipucu ararken de oyun birinci şahıs bakış açısına geçiyor ve ekranda büyüteç beliriyor. Büyüteçle de tahmin edeceksiniz ki ipucu arıyoruz. Şimdi, ya ben beceriksiz bir dedektifim ya da oyun aradığımız ipuçlarını gerçekten iyi saklıyor çünkü benim büyüteç ile işim normalden biraz daha uzun sürmekte. Sağa bak, sola bak, yukarı-aşağı derken nedense epey uğraşıyorum. Allah'tan hedefin üstüne geldiğinizde büyüteç parlıyor da körlemesine bir araştırma gerçekleştirmiyoruz. Neyse, birçok beğendiğim yenilikler var. Mesela tıpkı emektar Ajan 47 gibi bozuk para atarak önümüzdeki hedefin çekilmesini sağlayabiliyoruz. Hemen belirtiyim, para atarsanız doğal olarak paranız azalıyor, bol keseden sallamayın. Ayrıca envanterinizde varsa duman bombası veya çatapat gibi patlayıcılar da atarak dikkatleri başka yöne çekebilirsiniz. Oyun için hoş bir ayrıntı olmuş ve kullanması da eğlenceli. Ve elbette görevlerimizde bize eşlik eden sevgili dronumuzu da unutmamak gerek. Oyunda ilerledikçe mini oyunlar için modifiye edebileceğimiz dronumuzla elimizin – gözümüzün varamadığı yerlere çıkıp, ne var ne yok öğreniyor, gerektiğinde resim ve video çekiyoruz.

Ne demek Baka Mitai yok?

Sunduğu hikaye ile beraber Yakuza oyunları, yan görevler ve çeşitli aktiviteler ile de bayağı ünlüdür. Özellikle herkesin favorisi karaokelerdir. Yorumcu bir iş gününün ardından bir bara gidip meşhur Baka Mitai'yi patlaklıktan sonra ne yorgunluk kalır, ne de başka bir şey. Ama... Durun bir dakika... Judgment oyunlarında karaoke yok ki... Belki bir umut, Isezaki Ijincho'da kontrolleri ele aldığımızda Yakuza 7'de sabahlara kadar Baka Mitai söylediğim Survive Bar'a uğradım. Evet! Bar ora-





daydı ve içine de girilebiliyordu! Ama... Ama... Tak-kun şarkı söylemiyordu... Evet, maalesef Lost Judgment'te de karaoke yok arkadaşlar. Neden böyle bir karar alınmış merak ettiğimden hemen Sega'nın CEO'su Haruki Satomi'yi aradım ve saat farkından dolayı önce özür dileyerek doğrudan konuya girdim. Satomi-san'ın dediğine göre sıkıntı Takayuki Yagami'yi seslendiren Takuya Kimura'daydı. Bu adam Japonya'da hem şarkıcı hem oyuncuymuş. Ayrıca Japon idol grubu SMAP'ın da bir üyesiymiş. Yani ona lisanslı şarkılar söyletmek epey pahalıya patlıyormuş. Hatta Baka Mitai şarkısını Kazuma Kiryu'dan bile daha iyi söyleyen Shun Akiyama ile de başları dertteymiş. Elbette seslendirmecisi Koichi Yamadera'dan bahsediyorum. Adam Disney için şarkı söylemiş ve resmen fiyatı katlanmış. Neyse biraz dertleşikten sonra kapadım telefonu. Anlayacağınız, para ve telif adamların elini bağlamış. Her şeye rağmen Baka Mitai olmadan nasıl dünya dönüyorsa, Lost Judgment'te oynanıyor arkadaşlar. Çünkü karaoke olmasa da, yapabileceğimiz yığınla olay mevcut. Ayaklarımızın altında koca bir şehir var. Yan görevler mesela, gani ile. Örneğin ilk yan görevimiz, Tsukumo için çok nadir olan bir anime figürünü, karaborsacılar kapmadan önce yetişip satın almaya çalışıyoruz.

Bu, anlattıklarımın en basit olanı. Daha ne acayip olaylar var, bilerseniz... Tabi mini oyunları da unutmayalım. Üstelik bu sefer bir arkadaşınızla da kapışabilmeniz mümkün. Siz oyunları oynadıkça ana menüde iki kişilik mini oyunlar diye bir menü açılıp genişlemekte ve ikinci gamepad'i alan arkadaşınıza karşı hünerlerinizi gösterebilirsiniz. Peki, nedir bu mini oyunlar? En basitleri dart, beysbol, mahjong, Virtua Fighter veya Alex Kidd in Miracle World gibi eski oyunları oynamak, dron yarışları, golf, kumar oynamak gibi envai çeşit aktivite mevcut. Ayrıca, şarkı söyleyemiyorsak dans edebiliriz! Evet, Lost Judgment'te bolca kurtlarınızı dökebileceğiniz dans oyunları da bulunmakta. En güzeli de, hepsi size SP kazandırıyor. Yaptığınız her aktivite, yediğiniz her yemek, içtiğiniz her içki, oynadığınız her oyun, dövdüğünüz her adam Tak-kun'u geliştirmek için ihtiyacınız olan SP'yi sağlıyor size. Hatta nerede hangi aktiviteyi yaptığınızı gösteren detaylı listelere Tak-kun'un cep telefonundan kolaylıkla ulaşabilirsiniz.

Karar verildi. Ayağa kalkın!

Lost Judgment'in bir önceki oyunun üstüne katarak gelmiş olduğunu gönül rahatlığı ile söyleyebilirim. Evet, hikaye odak istiyor, çok uçlarda geziniyor ama Yakuza bu,

alışınız. Bunun yanında bin bir türlü içeriği ile de sıkılmadan saatleri ezebileceğiniz harikulade bir yapım var karşımızda. Bu saatten sonra yapabileceğimiz Yakuza 8'i beklemek. Rivayetlere göre bu sefer hikaye Japonya dışına bile taşabilirmiş. Gelgelelim benim küçük bir ricam var. Hatta bunu Satomi-san'a da söyledim ve beni sürekli "evet – tamam – vallahi gelecek" diye geçiştirip duruyor. Buradan bir kez daha sesleniyorum: SADECE JAPONYA'DA ÇIKMIŞ OLAN "RYU GA GOTOKU KENZAN" VE "RYU GA GOTOKU ISHIN" OYUNLARINI BATIDA DA ÇIKARIN ARTIK!!! Ben artık Kiryu Kazumanosuke'yi kontrol etmek istiyorum.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Harika bir dedektiflik macerası. Karakterler yine döküyor. Dövüşler bir önceki oyuna nazaran daha kaliteli ve eğlenceli. Mini oyunlar, yan görevler ve keşfedilecek koca bir şehir.

EKSİ Bazen dedektiflik oynarken kafanız ciddi karışabiliyor. Hikaye sağlam olsa da bazen odağını kaybedip raydan çıkıyor.

Yapım Zoink Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** www.ea.com/games/lost-in-random

Lost in Random

Bana zarını söyle sana kim olduğunu söyleyeyim!

Rastlantısallık ya da şans faktörü, istediğiniz şekilde adlandırın, aslında birçok oyunda mevcut bir sistem, kimisinde bunu fark etmiyoruz bile. Ancak bazı oyunlar var ki bu rastgelelik yüzünden bütün oyun zevkiniz altüst olabiliyor, kontrolün asla sizde olmadığı, sizin sadece birkaç tuşa bastığınız hissiyatını yüzünüze tokat gibi vuruyor. Neyse ki Lost in Random -her ne kadar temelinde zar atarak ve kart seçerek oynadığınız bir oyun olsa da- bu hissiyatı yaşatmıyor, çünkü sistem çok güzel yedirilmiş.

Adeta Tim Burton'ın o gotik dünyalarından birindeymişsiniz hissiyatı veren tasarım tercihi ile (hele ki eğer ilginizi çekiyorsa bir de) Lost in Random muazzam bir görsel tasarıma sahip. Hafif claymation hissiyatını da koklatan karakter tasarımları da cabası ama böyle söyledim diye sakın aldanmayın, karakterlerimiz son derece akıcı animasyonlara sahipler. İşin içerisine eğlenceli diyalog seçimleri de girince, sıkılmadan oynayacağımız bir oyun ortaya çıkmış diyebilirim.

Karakterimizin ismi Even. Onecroft isimli bir bölgede geçen hikayede, kardeşi Odd'u kötü kraliçenin elinden kurtarmaya çalışıyor. Yıllarca süre gelen kaosun ardından kraliçe, kendi zarı hariç geriye kalan bütün zarları yok ediyor. Bu arada da insanları altı farklı bölgedeki krallıklara bölüyor. Bir kişi 12 yaşına geldiğinde, kaderi kraliçenin zarı ile belirleniyor. Bu sistem sayesinde kişinin kökenleri ne olursa olsun her vatandaşın eşit derecede şansı olmuş oluyor.

Zaten olaylar da tam bu noktada başlıyor. Odd'un 12. yaş gününde kardeşi ve ailesi ile birlikte onu saklamaya çalışıyorlar ancak Odd kaderinden kaçamıyor ve zarı atmak zorunda kalıyor (oynarsanız kaç attığını orada görürsünüz). Kraliçe Odd'u alıp götürüyor ve Even da kardeşini bulmak için maceraya atılıyor.

LiR'un savaş sistemi oldukça basit ama bir o kadar da başarılı bana kalırsa. Oyunun başları çabuk çabuk aksiyon isteyen oyuncular için sıkıcı gelebilir ancak biraz dışinizi sıkarırsanız bu iş tamam. Even, macerasının hemen başında şans eseri bir zar buluyor (oyundaki zarlar canlı bu arada) ve macerası boyunca bu zar bize yardımcı oluyor. Şöyle ki savaş esnasında düşmanlar ile savaşırken onlara vurduğumuz mana kristali gibi mavi taşlar dökülüyor, bunları topluyor ve zarımızı atıyoruz. Zar atılınca oyun biz bir hamle yapana kadar duruyor. Bir ya da birden fazla kartın mana gereksinimini karşılayabildiğimiz sürece bu kartları oynayabiliyoruz. Kartlar arasında bir kart ya da RPG oyununda olabilecek bütün

ihtimaller var diyebilirim; kılıç çekmek, ok/yay kullanmak, bombalar, sağlık potları gibi, artık aklınıza ne gelirse. Bu kartlar tabii ki oyun esnasında bulunduğu gibi NPC'lerden de alınarak zenginleştirilebiliyor.

Oyunda bir de board game modu var ama oturup çok kurcalamadım. Zar atıyor, board üzerinde ilerliyoruz ve savaşlar gerçekleştiriyoruz. Oyunda multiplayer sistemi bulunmuyor ve sağa sola koştururken aşırı bir yüzeysellik hissiyatı var. Lost in Random istediğiniz yerden geçmenize, atlamanıza izin vermiyor bu da bir noktada sıkabiliyor. Hele ki uzun mesafeli yürüyüşler (oyunun girişi gibi) kimi oyunculara yürüme simülasyonu hissiyatı verebilir.

Stilize, Tim Burton kafasından fırlamışçasına bir tasarıma sahip olan Lost in Random kesinlikle oynanması gereken bir aksiyon macera oyunu olmuş. Fazla diyalog sevmeyenlerin bile sıkılmadan devam edebileceği eğlenceli bir yapım. Ayrıca EA Pro üyeliğiniz varsa oradan da oynayabilirsiniz. **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Tim Burton kafasını seviyorsanız grafiklere bayılacaksınız. Basit ama eğlenceli savaş sistemi. Rastgelelik üzerine kurulmuş olan oyun mekaniği boğucu değil.

EKSİ Bölüm tasarımları özgürlük hissinden uzak. Uzun yürüyüş yapılan bölümler sıkabiliyor.

Death Stranding: Director's Cut

Kojima'nın beyin kıvrımları arasında alternatif bir yolculuk

LEVEL tarihinde hatırlamaktan mutluluk duyduğum bazı satır başları var. Birincisi, herkes gömerken, okurlar tarafından yerden yere vurulmak pahasına No Man's Sky'daki potansiyeli görüp daha çıkar çıkmaz, en fırtınalı günlerinde kapak yapmış olmamız. Bir diğeri de çok fazla eleştirilirken, aradan zaman geçtikçe insanlar oyunu sorgulamaya başlamışken yazarlarımızın oyunun neden farklı olduğunu, neden bu kadar muhteşem olduğunu unutmayı büyük bir farkla Death Stranding'i yılın oyunu seçmesi. Death Stranding sadece o sıralarda henüz bilmediğimiz, yaklaşmakta olan pandemi için yapılmış korkutucu, tüyleri diken diken eden bir kehanet değildi. İnce ince işlenmiş, farklı olmaktan korkmayan, bu farklılığını son derece iyi anlatan ve ister sevin ister sevmeyin, size anlatacak, üzerine tartışacak şeyler veren bir oyundu. Haliyle, Hideo Kojima'nın aklındaki tilkilerin oyunda gördüklerimiz ile sınırlı kalmayacağını, bunun bir devamı olacağını biliyorduk. PS5'in çıkışı da büyük üstaya bahane oldu.

Detaylara geçmeden söyleyeyim. Death Stranding'in engin dünyasını Özay 14 sayfa boyunca didik didik etmişti hatırlarsanız ama bu kez yerimiz dar. Haliyle, bu evren hakkında her şeyi öğrenmek isteyenleri LEVEL #274'e alıyor ve hikayeyi hafifçe geçerek, DC sürümünde bizi neler bekliyor, ona konstante olmak istiyorum.

Dehalar da çuvalalayabilir mi?

Çuvallamak demeyelim ama bir hikaye anlatayım. Öncelikle, ben Director's Cut fikrinden çok korktum. Kojima gibi adamların Director's Cut üretmesi daima müthiş fikirlere ve müthiş tehlikelere gebedir çünkü. İnsanların oyunla alakalı konuşmayı en fazla sevdiği konu bir "kargoculuk simülasyonu" olması üzerinden olduğundan (ki öyleydi, bir bakıma) Kojima'nın bu fikirle dalga geçmesinden, "alın size, sizin gibileri eğlendirecek değişiklikler" diyerek oyunu bir mashup'a çevirmesinden deliler gibi korktum. Jetpackler ve mancılıklar gibi "yeni oyuncaklar" duyurulduğunda da verdiğim tepki facepalm oldu. Dedim "adam

resmen oyun hakkındaki eleştirilerle dalga geçmek uğruna bu oyunu Death Stranding yapan her şeyi tehlikeye atacak." Vallahi ya, ödüm koptu.

Peki, sırtımızdaki ağırlığın her bir kilosunu iyice dengelemeye çalıştığımız, şahane manzaralar eşliğinde yavaş yavaş, ASMR video tadında ilerlediğimiz bir oyunda, taşıdığımız yükleri mancınkla fırlatabiliyor olma seçeneği ne anlama gelebilir? Usta bizimle dalga mı geçiyor? Şüphemiz bile olmasın. Peki hepsi bundan mı ibaret? Hayır, tabii ki bir Kojima oyununda bu kadar kolay cevaplar olmaz.

Neden yeniden başlıyoruz?

Formula 1 konusunda ortak zevkleri paylaştığımız bir üniversite hocam, "Gordon Murray ben gençken en sevdiğim mühendisti, açık ara" derdi, "ama bazı fikirlerinin de çöpe atılması gerekiyordu."

Oyunda saatler geçtikçe ve Kojima'nın oyuna ekledikleriyle karşılaşmaya başladıkça böyle düşündüğüm anlar oldu ama bundan çabuk sınırıldığımı söylemem gerek. Kağıt üstünde



saçma, olayın özüne hakaret gibi duran eklentilerin oyuna farklı bir boyut kattığını, farklı bir deneyim sunduğunu ve en çok da oyunu PS4 veya PC’de deneyim edip bitirmişler için olduğunu düşünmeye başladım. Director’s Cut, DS dünyasına yeni girecek oyuncular için biraz fazla kestirme geldi bana. Yanılıyor veya çok muhafazakar düşünüyör da olabiliyim, en iyisi kararı sizin vermeniz. Bu arada, PS4 versiyonuna sahipseniz makul bir fiyata PS5 versiyonuna geçiş yapmanız mümkün, 90 TL olsa gerek.

Yeni ekipmanlar

Peki, Director’s Cut sürümü Death Stranding tecrübesinin üzerine neler ekliyor? Bakın burası biraz uzun sürecek. Hemen teknoloji tarafından başlayalım zira oyunun DualSense’in haptik kontrollerini nasıl kullandığını gördüğünüzde bayılacaksınız. Yolda yürümekten tutun da motora oturmanıza, bir şeyler dinlerken verdiğiniz vücut tepkilerinize kadar oyunun her yerine yedirilmiş bu teknoloji. Ayrıca, grafikler. Oyunun zaten fotorealistik olan grafikleri PS5 sayesinde çok başka bir seviyeye çıkmış ve çoğu zaman kendinizi ekrana bakar bir halde bulmanız a yol açıyor. Ölçeklendirilmiş 4K görseller devamlı olarak 60fps sağlayabiliyorlar ve akışkanlık had safhada.

Oyuna eklenen yeni görevler var ve o kadar iyi yedirilmişler ki (görev tipleri konusunda bir çeşitlilik halen yok) oyunu daha önce oynamadıysanız muhtemelen farkına bile varmayacaksınız. Ayrıca mevcut görevler konusunda da minik minik çalışmalar yapılmış ve her şey olduğundan daha keyifli bir hale getirilmiş. Çok konuşulan yarış görevi (şükürler olsun ki Mafia 1’deki gibi ömür törpüsü değil) ve atış poligonu da “evet ya, niye olmasın” dedirten türden ama işte, bunu oyundaki görevlere yedirebilmek, bir sebep yaratabilmek, oyuncuya



“bu nereden çıktı şimdi?” dedirtmemek de takdir edilmesi gereken bir iş. Bir de yeni ekipmanlar var ki zurnanın zırt dediği nokta o. Bu ekipmanlar Death Stranding deneyimini tamamen değiştirmeye muktedir. Favorim rampalar ve mancınıklar. Komikler, eğlenceliler ve bunlardan faydalanan Kojima’nın yüzündeki o alaycı bakışı hissetmemeniz imkansız. PS4 kaydınızı DC sürümüne taşımanız da mümkün ama bu durumda bile oyun size “en baştan deneyim etmenizi öneririz” diye uyarı çıkartınca, “elimiz mahkum” deyip kaseti başa sarıyorsunuz. Bu arada daha önce sadece PC sürümüne özel olarak sunulan eklentilerin de DC sürümünde yer aldığını belirtelim.

Son sözler

Neticede Death Stranding: Director’s Cut eğer PS4 versiyonuna sahipseniz, oyunu bitirdiyseniz ve yeni sürümde Kojima’nın aklında ne tilkiler döndüğünü merak ediyorsanız hiç düşünmeden (upgrade tutarı makul) kapmanız gereken bir oyun. Eski nesilde deneyemeyip yeni nesilde denemek isteyenler için de

439 TL’lik fiyatıyla kapılar açık, ucuz değil ama oyun ileride çok daha iyi anlaşılacağını düşünüyorum kendi adıma. Muhtemelen pandemi günlerimizle kombin edecek ve ne kadar acayip zamanlar yaşamış olduğumuzu hatırladığımızda, bu oyunu da PSN ekranında bize bakan bir simge olarak hatırlayacağız. Bu kadar farklı şeyi birden deneyen, çuvallamayan, hızını alamayıp daha fazlasını deneyen bir ekibe de ancak saygı duyulur.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Yeni oyuncaklar, yeni görevler, geliştirilmiş görseller, makul fiyata upgrade imkanı

EKSİ Yeni eklentilerin oyunu sulandırma ve o eşsiz deneyimi bayağılaştırma ihtimali

90





Yapım Deck Nine **Dağıtım** Square Enix **Tür** Macera **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** lifeisstrange.square-enix-games.com

Life is Strange: True Colors ✨

Yolun sonundaki o parlak ışık: Haven Springs

Bembeyaz bir odadayız... Çekik gözlü baş karakterimiz Alex Chen, travmatik geçmişinden ve yıllarını geçirdiği çocuk bakım evinden ayrılmaya karar veriyor. "Başına ne geldi acaba?" diye merak etmeye başlıyorum, "Gittiğim normal bir kasabada, normal bir kız olacağım" diyor çıkarken ve yıllardır görmediği, kurgusal bir kasaba olan Colorado'daki Haven Springs'te yaşayan abisinin yanına gitmeye karar veriyor. Abisiyle bir köprü üzerinde buluşmaya karar veriyorlar ve daha o saniyede True Colors'ın diğer Life is Strange'lerden çok güçlü bir aurası olduğunu; hatta Alex'in ilk göz ağrım Max Caulfield'in yerini alacağını hissettim, çok ciddiym. İlk oyundan sonra diğerlerine pek kanım kaynamamıştı fakat bu kez Alex'in karakter tasarımı olsun, duygularını yansıtmış şekli veya replikleri olsun, yapımçı firma Deck Nine'in çitayı bir tık daha yükselttiğini gösteriyor.

Yeni bir hikaye, yeni bir kasaba
Haven Springs büyüleyici bir yer, daha ilk saniyesinde aklım gitti. Devasa dağ yamacının kıyısında, sapsarı bir öğleden sonra güneşin dereyi ışıltı ışıltı parlattığı, o eski köprünün üzerindeki bitkilerin çeşitliliklerini, yaşanmışlığı görünce içinizin ısındığı, bavulunuzu alıp gitmek isteyebileceğiniz kadar mükemmel tasarlanmış bir kasaba gerçekten. Kasabayı bir an önce dolaşmak için can atıyorum, abisi gelse de hemen bavulu bırakıp sokağa çıksam! Abisi olan biri olarak ve bu yazıyı teslim edeceğim kişi de kendisi olduğundan düşünüyorum o arada, "Çocukken ayrı düşmüş ve yıllarca birbirini görmemiş olmak nasıl bir şeydir?" İçim parçalanıyor, bir yandan da Alex kadar heyecanlıyım... Abisi bütün kasabaya kendisinin geleceğini söylemiş, o kadar heyecanlı ki, epey duygusal bir kavuşma oluyor anlayacağınız. Peki neler

yaşadı bu abi, kardeş? Onları ayıran neydi, Alex'in bir gün abisine açıkladığı süper gücü, onun bu yeni hayatını nasıl yönetecekti? Oyun akmaya başladı bu arada, Telltale oyunlarından ve Life is Strange serisinden hatırlayacağınız gibi, macera/aksiyon türünde, sinematik bir oyun bu ve karakterimizin vereceği kararlar oyunun akışını tamamen değiştirecek. Bazen gerçekten her akşam izlediğim dizileri izliyordum moduna giriyordum, oyunun içinde olduğumu unuttuğum çok oldu. Görşelliği bu kadar güzelken oyunu yönettiğim sıralarda Alex'in hayatını düşünüp cevabına çok zor karar verdiğim seçimler yapmak zorunda kaldım. Etrafındaki insanların duygularını görebilen, neler düşündüğünü -eğer belli bir aura seviyesinin üzerindeyse- hissedebilen, hatta çok güçlüyse bu hisleri onlardan alabilen Alex'in bu süper gücünü abisi ile beraber öğrendiğimde ise bu süper güç ve süper lanet arasında onu nasıl idare



re edebileceğimi düşünüp durdum. Daha sonra talihsiz bir kaza sonrası abisini kaybeden Alex'e sarılmak istediğim anlar da çok oldu...

Peki, Alex'i nasıl mutlu edebildim?

Bunu çok düşündüm. Bir anda gittiği yerdeki tek bildiği kişiyi de kaybeden Alex, geçmişin ve bu talihsiz kazanın izlerini nasıl silecekti? Oyun sizi boğacak kadar dramaya sokmuyor, kusursuzca yazılmış replikler sadece Alex'te değil, her yan karakterde de karşınıza çıkıyor. Kasabanın yemyeşilliğinin verdiği huzur, gidip abisiyle gençken dinlediği şarkıları dinlediği müzik dükkanı ve ona el uzatan yeni arkadaşları sayesinde oyunun her detayı fırtınadan sonraki sakinlik huzuru veriyor. Alex kendini parçalamıyor belki ama onu ayakta tutan şey de zaten bu talihsiz olayların sırlarının peşine düşmek. Gideceği yeri zaten olmayan Alex barda çalışıyor ve abisinin bıraktığı üst kattaki dairede yaşıyor, kendisinden kira istemeyen bar sahibi babacanlıkta bir numara mesela, onun oğlu zaten abisinin en iyi arkadaşıydı; günler pastoral bir havada geçiyor Haven Springs'te. Alex bahar festivalinde hoşuna giden kişiye gül verme geleneğini bile gerçekleştiriyor. Umudu hiç bitmiyor, travma yaşayan biri olarak, korku, kızgınlık ve üzüntüye sahip olan kişilerin zihnini okuyup onlarla empati kuruyor. Gerçeği bulma içgüdüğü onu bazen zor durumlara sokarken, oyunun sonlarına doğru türlü türlü flashback'lerle, flash forward'larla ve sert kararlarla debelenirken aradığı gerçek onu ne kadar üzecek veya güçlendirecek, işte benim

aklım hep bundaydı. Belki de en başında dediği gibi Alex'in; "normal bir kasabada, normal bir kız olmak istiyordum" ve kendisine rağmen benim de odağım buydu, kararlarını böyle verebilirim o istediği kız olmasını sağlayabiliyordum belki. Oyunu 11 saatte bitirdim, normalde 8-10 saat gibi bir oynanabilirlik söz konusu. Nerede çok vakit geçirdiğimi de hemen söyleyeyim, Alex'in çok sevdiği bir çocuğun yaşadığı travma sonrası tüm kasaba onu mutlu etmek için LARP (Canlı Rol Yapma Oyunu) düzenlemeye karar vermişti. Giydikleri kostümlerden oyunun içinde detaylıca planladıkları LARP öğelerine kadar her bir ayrıntı ile öyle çok eğlendim ki, sokak sokak gezip scroll topladık, serpent kılıklı kasabalıyı da avladık. Alex'in evinde bir

de arcade makinası vardı bu arada, Çocukken çok oynadığım o DoH oyunu da bir o kadar vakit kaybettirmiş olabilir bana, itiraf ediyorum. İki güne yaydım ve ertesi gün uyandığım da bir an önce açıp oynamak istedim, aklımda Alex, Haven Springs ve neler olacağı vardı. Bazı noktalarda gerçekten karar da vermek istemedim, bir sonraki atacağı adımdan tırstım resmen.

Ben gerilsem de oyunun sakinleştirici bir yanı oldu hep, onu hissediyorum şu an. Son dönem şahit olduğum en etkileyici görseelliklerden (teknik anlamda değil) bazılarını sunan oyun hikaye olarak da bünyeyi sarstı. Yapımcı ekip bu kez büyük iş çıkarmış, yine de fiyat için pek aynı şeyi diyemeyeceğim. Oyun süresi için değil ama yaşadığı deneyim için bence kesinlikle hak ediyor. Bu yıl deneyimlediğim en iyi oyunlardan biri benim için, türü seviyorsa siz mutlaka Haven'ı ziyaret edin, hatta benim için de gölün kenarındaki iskelede biraz oturup dinlenin. ♦ **Ayça Zaman**

KARAR

ARTI Muazzam hikaye ve karakter derinliği. Görsel tasarım ve Haven uzunca bir süre aklınızda kalacak. Soundtrack'de başarılı seçimler yapılmış.

EKSİ Fiyat tuzlu. Son bölüm aceleyle gelmesi gibi.

90





Yapım Bandai Namco Dağıtım Bandai Namco Tür JRPG Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web www.bandainamcoent.com/games/tales-of-arise

Tales of Arise

Vakit, nihayet ayaklanma vaktidir!

Bizleri 1995 yılından bu yana Tales oyunları ile besleyen Bandai Namco'nun (tabii o zamanlar yapımçı Wolf Team, sonra Namco, sonra Bandai Namco diye uzayıp gitmekte) son göz bebeği Tales of Arise'a nihayet kavuştuk. Tales serisini, Final Fantasy oyunları gibi düşünün. Her oyunda farklı bir evren ve karakterler bizlere sunulmakta ve Final Fantasy'den farkı, çok daha fazla anime kokması! Zaten birçok Tales oyunu animeye de uyarlanmış durumda (favorim Tales of the Abyss) ve Arise için de er ya da geç bir anime uyarlaması gelecektir.

Mutlu mesut yaşarken...

Tales of Arise (bundan gayrı TOA) bizleri Dahna gezegenine götürüyor. Kendi içinde de elbette ki bölgelere ayrılmış olsa da burada herkes Dahna'lıdır. Tek millet tek bayrak misali. Çağlardan orta çağa benzetebileceğimiz temasıyla yaşam koşulları sert lakin herkes işinde gücünde, herkes ekmeğinin peşindedir. Dahna'lılar kafalarını kaldırıp gökyüzüne baktıklarında ise Renan gezegenini görmektedir. Dahna'lara göre Renan'lılar refah içinde yaşayan bilge insanlardır ve bazılarında göre de tanrıdrlar. Orta dünyanın elfleri misali. Derken Dahna'lıların gıpta ile baktığı Renan'lılar gir gece ansızın Dahna'ya iner ve adeta katliam başlar. Katliam diyorum çünkü Dahna'lılar için orta çağ seviyesinde dediysek, Renan'lılar

da adeta bilim/uzay çağındadır. Delinemez zırhları ve lazer silahları ve büyüler karşısında Dahna'lıların hiç şansı yoktur. Derken zaten beklenen olur ve Dahnan, Renan'a esir düşer. Dahnan beş bölgeye ayrılır ve bu bölgelerin başına lordlar konur. Halk da doğal olarak köle olur ve aradan 300 sene geçer. Olaylardan 300 sene sonra kontrol ettiğimiz karakterin adı Demir Maske. Ad demeyelim de lakabı diyelim. Demir Maske, yaklaşık bir senedir köle kamplarından bir tanesindedir ve

ne adını ne geçmişini ne de herhangi başka bir hatırlamamaktadır. Demir Maske lakabını da kafasında taktığı ve çıkaramadığı maskesinden almaktadır. Demir Maske'nin kanı kaynamakta, içi kıpır kıpır ve başkaldırmak için bahane aramaktadır. Bu arada, nedendir bilinmez acıyı hissetmemektedir. Köle kampındaysanız bu size bir artı puan olur tabii. Akabinde Demir Maske'nin beklediği isyan ayağına gelir ve Zephyr adındaki vatandaşın önderliğindeki Kızıl Kargalar ile karşılaşır.



Kargalar da bir Renan'lı olan Shionne adlı kızın peşindedir. Shionne'un şöyle bir özelliği vardır; birincisi Renan'lı olması elbette ama asıl özelliği kendisine dokunan kişiye acı vermesi. Dokunulduğunda acı veren bir kadın ve acıyı hissetmeyen bir adam... Tales of Arise'in destansı macerası da tam bu noktada başlamış olur.

Bizi kimse tutamaz!

Adeta anime izliyormuşçasına ilerleyen TOA'nın hikayesine diyecek fazla bir sözüm yok. Daha ilk başta bahsettiğim gibi buram buram anime kokmakta ve gerek işleniş gerekse karakterleri ile bunu iliklerimize kadar hissediyoruz. Oyuna girerken harika anime açılış parçası ile gaza gelerek oyuna başladığımızda bizleri Borderlands'in Pandora'sı benzeri bir dünya karşılıyor. Kızıl kayalar, uçurumlar ve daha fazla taş. Elbette mekanlar hikayede ilerledikçe değişiklik göstermekte. Örneğin ilk başladığımızda vaktimizi dediğim gibi kayalık bir arazide geçirirken, bir müddet sonra taşlara veda ediyor ve karla kaplı beyaz arazilere uzanıyoruz. Anlayacağınız mekan çeşitliliği tatmin edici ve aynı şekilde bu mekanların tasviri de bir o kadar hoş. Hem arka plan hem de karakter tasarımlarını bir hayli beğendiğimi söyleyebilirim. Özellikle bazı yerlerde durum manzarayı, tepemde görünen Renan gezegenini bile izlemişliğim oldu. Karakterler zaten anime, fazla bir şey demeye gerek var mı? Zırhlı adamların yahut canavarların karşısında mini etekli kızlar görürseniz yadırgamayın yani.

Oyunda ilk olarak Demir Maske ve Shionne ile başlıyoruz ve klasikleşmiş JRPG geleneğine uyarak ilerledikçe yeni elemanları ekibimize dahil ediyoruz. Elbette isyankar Dahna'lı olarak ünümüze ün de katmayı ihmal etmiyoruz. Ana görevlerin yanında bolca yan görev de karşımıza çıkıyor. Sağ üst köşedeki haritada bir mektup görüyorsanız bilin ki, orada bir yan görev var. Fakat açık konuşayım; yan görevler hakkında beklentileriniz fazla olmasın. Şundan getir, şunu yen gibi basit, amacın sadece para ve yemek tarifi kazanmanın

Demir Maske

En fazla vakit geçireceğimiz karakter olan Demir Maske'nin adını ilk boss'umuzu yendikten sonra öğreniyoruz. Kendisinin geçmişi yoktur ve amacı Dahna halkına mümkün olduğunca yardım edebilmektir. Bunun için de karşısına çıkacak olan her Renan'lı yok etmeye bile hazırdır. Nerede öğrendiği bilinmez ama kılıç kullanımında ustadır ve acı hissetmeme gibi bir özelliği de vardır.

olduğu görevler bunlar. Ayrıca fast travel olmasına karşın haritada fazla git gel yapmamıza neden olurlar. Bir dakika, yemek tarifi mi? Evet, kamplarda kayıt ederken yemek de yapıp yiyebilirsiniz ama abartıya gerek yok. Pişireceğiniz tarife göre karakterlerinize belirli bir süre için "boost" sağlıyorsunuz, o kadar. Misal on beş dakikalığına yüzde yirmi saldırı yahut her dövüşten sonra CP yenilenmesi gibi.

Oyunun başında Level 45 canavar ne alaka?

TOA'nın dövüş sistemine adapte olmak birazcık sürse de öğrenmesi kolay ve genel olarak oynanabilirlik keyifli. Öğrenmenin sürmesinin sebebi de zilyon tane detayı olması. Öncelikle dövüşlerde tek bir karakter yönetebiliyoruz ve dilersek diğer karakterleri ana dövüşçümüz olarak seçip onu dövüşlerde kontrol edebiliriz. Tabii her karakterin özelliği ve yetenekleri farklı. Demir Maske kılıcı ile kesip dururken Shionne sniper'ı ile headshot peşinde. Elbette çeşitli kombolar ve yeteneklerle dövüşler zenginleşiyor. CP puanları ile Shionne ile büyü yapıp karakterleri iyileştiriyor, dövüşlerden sonra kazandığımız SP puanları ile yetenek ağacından yeni yetenekler elde edebiliyoruz.

Shionne

Oyunun başından Demir Maske ve bizlerle olan Shionne bir Renan'lı olmasına karşın Renan'lı lordları indirmenin peşindedir. Sebebini tam olarak açıklamasa da Demir Maske ve diğer Dahna'lılar, Shionne yanlarında olduğu için çok şanslıdır. Ayrıca "Diken Laneti"nden dolayı kendisine dokunanlara büyük fiziksel acılar vermektedir. Dolayısıyla ona yakın durabilen tek kişi Demir Maske'dir.



Benim önerim; çok fazla bağımsız yetenek edinmek yerine pasif özelliklere yoğunlaşın. Zaten bir karaktere belirli sayıda dövüş tekniği ekleyebilirsiniz fazlası kenarda kalıyor. Dolayısıyla pasiflere (örneğin büyülere karşı daha iyi savunma veya daha fazla atak gücü gibi) yönelmek benim açımdan daha mantıklı bir karar oldu. Bu arada dövüş sisteminde "Dodge" yani düşmandan kaçınmanın da çok büyük boost'u oluyor ama kaçınmak bir hayli zor. Çünkü bir komboya başladığınızda iptal edemiyorsunuz ve o arada düşman kafanıza vurabilir. Yani bekleyeceksiniz, düşman hamlesini yaptığında kaçınıp iki kat hasar verebilirsiniz. Benim gibi bin tekme dalmayın. Zaten ilk karşılaştığınız canavarlardan birisi 45 levellik arkadaş olacak ki bir güzel afallayacaksınız. Bu arkadaş bir ek görev ama niye siz level 2 iken orada anlamış değilim. Herhalde moral bozmak için? Uzun lafın kısası, dövüşleri öğrenmek sürüyor ama karmaşık değiller ve çabuk adapte olunuyor. Burada sırf dövüş sistemi ile ilgili ayrı bir yazı yazabilirim. Dolayısıyla gerisini keşfetmek size kalıyor.

Tales of Arise, zayıf yan görevlerine karşın sunduğu enfes hikayesi ve başarılı karakterleri ile uzun sürecek kaliteli bir macera sunuyor. Dövüş sistemi detaylı ama basit ve görsel olarak anime sevenleri bir hayli mutlu etmesini biliyor. Karakterlerinizi geliştirin, ekibinizi kurun ve talimatları iyi verin çünkü Dahna halkının geleceği sizin ellerinizde!

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Harika grafikler. Öğrenmesi kolay dövüş mekanikleri. Hikaye merak uyandırıcı

EKSİ Dövüşlerde dikiş tutturmak oldukça güç. Haritada biraz fazla git-gel yapıyoruz





Yapım Ember Lab Dağıtım Ember Lab Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4 Web www.emberlab.com

Kena: Bridge of Spirits

Şirin ruhlar, kötü ruhlar ve ruhlar...

İncelemeye dolu dolu geçmeden önce, size neyle karşılaşacağınıza dair ufak bir altlık yapmak isterim. "Şununla, şunun birleşimi" gibi benzetmeleri yazının sonuna saklamak yerine, en başından vereyim, övgülü kısma geçmeden önce Kena: Bridge of Spirits'in nasıl bir tecrübe yaşatacağını en baştan anlatmaya çalışayım.

Oyunun yapımcısı Ember Lab, 2009 yılında kurulmasına karşın Kena'ya gelene kadar birçok yan projede çalışıp kendini geliştirmiş bir ekipten oluşuyor. 15 kişilik çekirdek kadroyla Kena: Bridge of Spirits için uğraşırken, özellikle uzak doğu kültüründen fazlasıyla etkilenmişler. Endonezya - Bali, Vietnam ve Japonya başta olmak üzere uzak doğu ülkelerindeki, insanların ruhani dünyaya bakış açılarını incelemişler. Müzikleri düzgün bir biçimde uyarlamak adına kalkıp Bali'ye gitmişler.

Sevimli mi sevimli

Kena, en yalın haliyle PS2 döneminden kalma, sizi kendisine kısa sürede sevdirecek bir aksiyon macera oyunu. Oyunda Kena isimli bir ruh rehberini canlandırıyoruz. Dünyada yarım kalan işleri olan ya da öte tarafa geçmekte sıkıntı çeken ruhlara yardımcı oluyor. Ancak ormanın kalbine ilerlediğinde bambaşka bir dünya ve macerayla tanışıyor.

Oyunun en başında Saiya ve Beni isimli iki çocuk ruhtan bir görev alıyoruz. Uzun zamandır haber alamadıkları abileri Taro'nun yerini tespit etmek istiyorlar. Onlara yardımcı olmak için çıkılan yolculukta, ormanın Deadzone adı verilen bir tür lanetle kasılıp kavrulduğunu görüyoruz. Bir başka ruh rehberi de deadzonelerin etkisinde kalarak hafiften kafayı çizmiş. Haliyle bütün ihale Kena'ya kalıyor.

Ormanda, benim Miyazaki'nin en sevdiğim çalışmalarından biri olan Princess Mononoke'deki Kodama isimli ruhları anımsatan rotlar ile karşılaşılıyor. Bu minik, siyah ve sevimli rot ruhları ile aramızda bir çekim başlıyor. Gittiğimiz her yerde Rot toplayarak, peşimize minik bir ordu takıyoruz. Kena, kendi başına da güçlü bir karakter olarak tasarlanmış. Kendisi gibi bir ruh rehberi olan babasından kalan asasıyla, düşmanlarına kök söktüren saldırılara sahip. Ember Lab, birçok büyük firmanın başaramadığı akıcı dövüş mekaniklerine iyi çalışmış. Basit ve ağır saldırı olmak üzere iki farklı saldırı biçimi var. Ayrıca asadan gelen bir koruma büyüsüyle de doğru zamanlarda gelen saldırıları savuşturabiliyoruz. Eğer yeterli zamanınızın olmadığını düşünüyorsanız da takla atarak olay yerinden hızlıca uzaklaşmanız da mümkün.

Birkaç ay önce incelediğim Biomutant, bölgesine dinamik ve akıcı bir dövüş sunamazken, üzerinde yıllardır çalışılmasına rağmen tutuk bir çatışma hissiyatı sunuyorken, ufak bir ekipten gayet iyi bir iş çıkartıldığını görüyoruz. Örneğin, düşmana sert bir hasar vermek için ağır saldırı butonuna basılı tutuyorsunuz. Ama düşman o sırada farklı bir yöne hareket ediyor. Kena, düşmanın hareket ettiği yere doğru hamlesini yapıyor. Şu o kadar basit ama dövüş kısmını o kadar eğlenceli bir hale getiren bir detay ki! Asamız sadece yakın dövüşler için değil elbette. Hikayede tanıştığımız ve bize akıl hocalığı yapan Mr. Rusu, asamızı bir yay gibi kullanabileceğimizi öğretiyor. Öldürülen düşmanlardan, temizlenen mabetlerden ve beslediğimiz rotlardan gelen "Karma Puanı" ile yeni beceriler açabiliyoruz. Bunlar kısıtlı olsa da oyunun ortalarına geldiğinizde, çok fazla işinize yaramaya başlıyor. Öyle kafanızda deli kombokar, havada süzülüp yere ateş atmalar gelmesin. Doğru zamanda kaçmak, iyi vuruşlar oturtmak ve rotların gücünü kullanmak yeterli dinamizmi oyuna yediyor. Bu arada evet! Ne kadar çok rot toplamayı başarırsanız, size o kadar büyük etkileri oluyor. Düşmanlara saldırdıkça rotlar için cesaret puanı birikiyor ve onları da düşmanlarınızın üzerine salabiliyorsunuz.



Buna ek olarak rotları kullanıp etraftaki nesnelere çekebiliyor ya da bize engel olan yığıntıları kaldırabiliyorsunuz. Dövüşlerde son olarak değinebileceğim kısım, boss savaşları olacak. Her bir boss savaşını özel olarak hazırlanmış. Her birinin farklı saldırı biçimleri ve huyları var. Öyle aptal bir yapay zekaya da sahip değiller. Sizi sıkıştırmasını çok iyi biliyorlar ya da onlara sağlam bir saldırı yapacağınızı anladıklarında geri çekiliyorlar. Özellikle Wood Knight isimli boss savaşında terden ellerim yapış yapış oldu. Zorlayıcı ama keyifli dövüşler üzerinde çalışılmış.

Macera bu kadarla bitmiyor!

Ormandaki maceramız tabii ki sadece dövüşlerle sınırlı değil. Çok zorlamayan ama keyifli bulmacalar da var. Harita öyle aman aman büyük de değil. Hatta açık dünya demeye bile bin şahit ister. Fakat aralarda derelerde sıkışmış yan görevler ya da gizli alanlara sahip. Zaten Metroidvania tadında hazırlanan bir oyun olduğu için önceden geçemediğiniz bir yeri, örnek veriyorum yay becerinizi aldıktan sonra geçebildiğiniz fark ediyorsunuz.

Kena'yı öyle bir övdüm ki, yılın oyunlarından biri olduğunu düşünüyör olabilirsiniz. Sadece böyle ufak firmalardan, her tarafı etraflıca düşünülmüş oyunlar görünce çok heyecanlanıyorum. Mesela ruhani yapıyı

anlatma konusunda, müthiş bir görsellik sunmuşlar. Ormanın her yerinde o uzak doğu spiritüalizmini görebiliyorsunuz. Kena, oyunun ana karakteri de olsa aslında hikayenin onun hakkında olmadığını öğreniyorsunuz. Evet, onun da geçmişinde yaşadığı ve oyuna aktardığı bir hikayesi var. Ama sonuçta bir ruh rehberi olarak yer alıyoruz. Yolculuklarını tamamlamaya çalışan ruhlara eşlik ediyoruz.

Görsellik konusuna hızlıca geri dönecek olursam, acayip tatlı ve şirin bir sunum geliştirilmiş. Pixar filmlerine benzeyen ara sahneler bittiğinde yine aynı kalitede hazırlanmış oyunda buluyorsunuz kendinizi. Ember Lab ekibi, kuruluş yıllarında sadece animasyon geliştirmeye yönelik çalışmalarda bulunmuş. Hatta Unreal Engine bunun için daha uygun olduğundan Unity'den vazgeçmişler. Gelelim Kena'nın sıkıntılı yanlarına. Oyun keyifli bir oynanabilirlik ve akıcı dövüşler sunsa da oldukça kısa. Yaklaşık 8 saat içerisinde bitiyor. Bittiğinde de oyunun arkasında sanki daha anlatılmamış hikayeler var gibi geliyor. Öte yandan geliştiricilerin açıklamasına göre Kena için yapmayı planladıkları yeni içerikler var. Bu artık bir ek paket mi olur yoksa devam oyunu mu olur, zamanla göreceğiz. Açıkçası kendi açımdan da her oyunun 10-15 saat sürmesine gerek olmadığını hissediyorum. Kena, anlatacağı hikayesi olduğunu hissettiriyor ama tam da tadında bırakıyor.

Şu aşamada Kena: Bridge of Spirits, büyük bir ilgiye boğulmuş durumda. Ekibin ufak olmasından dolayı PR tarafına yeteri kadar destek veremedikleri bir gerçek. Tabii bu tamamen firma ve basın ile alakalı sorunlar. Yoksa oyunculara yansıyan çıkış günü sorunları asla olmadı.

Oynanabilirliği etkileyen minik animasyon ya da sıkışma bugları var. Bir de neden, pek anlayamadım ama oyunun PC tarafı için biraz yüksek bir sistem gereksinimi var. Oyunun yağ gibi akması için minimalde 12 GB RAM kapasitesi istiyorlar. Oyunu özellikle PS5 için geliştirip sonradan geriye uyumluluk yaptılarsa, bazı PClerde performans sorunları çıkabilir.

Kena: Bridge of Spirits, ormanın ruhani bütünlüğünü ve karakter olarak oradaki amacımızı açıklamayı dikkatlice başaran güzel bir yapım olarak öne çıkıyor. Tasarımsal açıdan yılın en iddialı yapımlardan biri olduğu da gerçek. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Görsellik ve dünya tasarımı. Rahat oynanabilirlik. Müzik tercihleri ve seslendirme. PC'de uygun fiyatlı olması

EKSİ Konsol fiyatı çok pahalı.

Minik buglar. PC için yüksek sistem gereksinimi istemesi

82





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

FIFA 22

Yeni nesil ve yepyeni bir FIFA!

Konami'nin yeni nesil ile birlikte PES serisini yok edip yepyeni bir yola girmesinin sonucu olarak, EA Sports ve FIFA tam anlamıyla rakipsiz kaldı. Zaten tembel bir yapımcı olan EA'nın FIFA serisini iyice başıboş bırakmasından korkuyorduk, yalan yok. Derken, EA ters köşe yaptı ve vaatlerle dolu bir FIFA ile karşımıza çıktı. Lafı daha da uzatmadan incelemeye balıklama atlamak istiyorum çünkü anlatacak çok şey var.

Yapay Zeka

FIFA 22'nin en önemli yeniliği tartışmasız şekilde "HyperMotion" adı verilen teknoloji. Futbolculu-

rın maç içerisinde yaptıkları tüm hareketleri birtakım ekipmanlar kullanarak dijital ortama aktaran ve ardından yapay zeka ile bu veriyi işleyip, oyun içi animasyonlara çeviren HyperMotion sayesinde, FIFA 22'ye 4000'in üzerinde yeni animasyon eklenmiş durumda. Ayrıca animasyonların birbirine daha akıcı şekilde bağlanmasını da sağlayan bu sistemin oyunda yarattığı etki neredeyse devrimsel. FIFA 22'de yeni animasyonlardan kaleciler de nasibini alıyor. Hatta bu durum animasyonlarla da kısıtlı değil. Kaleciler komple baştan tasarlanmış durumda ve artık daha doğru tercihler yapıyorlar. Örne-

ğin yerden giden bir topa olması gerektiği gibi ayaklarıyla müdahale ediyorlar. FIFA serisinde uzun zamandır ilk kez kaleciler oyuna ciddi anlamda etki edebiliyor. Zaman zaman fazla güçlü olsalar da yapılan değişiklikleri oldukça gerçekçi ve yerinde buluyorum.

Takım sporlarının oyuna aktarılması sürecinde bana sorarsanız en önemli sorunlardan birisi de bilgisayar kontrolündeki sporcuların takım halinde ve oyuncunun kontrolündeki sporcuya uygun şekilde hareket edebilmesini sağlamak. EA, FIFA 21'de bilgisayar kontrolündeki futbolcuların bazı hareketlerini bizim kontrol edebilmemize imkan sağlamıştı. Ne var ki bu pek kullanışlı olamamıştı ve yeterli değildi. Bu sebeple FIFA 22 ile birlikte hem hücum hem de savunma tarafında yapay zeka ciddi anlamda elden geçirilmiş. Artık futbolcular özelliklerine uygun şekilde, daha gerçekçi hamleler yapıyor. Örneğin Karim Benzema gibi pozisyon alma özelliği yüksek olan oyuncular savunmacıları üstüne çekerek kanat oyuncularına pozisyon yaratmaya çalışırken; savunma tarafında ise yavaş ama hamleli oyuncular artık daha iyi pozisyon alıyor ve topun arkaya geçmesini engelliyor. Bu değişimle birlikte ayrıca, görece yavaş savunmacıların da kullanılabilir hale geldiğini söyleyebilirim. Lakin bu durum Ruben Dias, Mats Hummels, Gerard Pique gibi oldukça yavaş oyuncular için hala geçerli değil.





Hazır hızdan bahsetmişken, FIFA 22’de oyunun daha yavaş ve oturaklı olduğunu söyleyebilirim. Bunun temel sebebiyse oyunda top sürmeyle alakalı hemen her şeyin artık daha güçsüz olması. Fiziksel olarak güçsüz olan oyuncular omuz omuza mücadelelerde ayakta kalamıyor. Ayrıca “La Croqueta”, “Elastico”, “McGeady Spin” gibi yetenek hareketleri de eskiye göre oldukça etkisiz. Genel anlamda oynanış tarafında yapılan tüm değişiklikler yerinde olsa da dengesiz mekanikler de yok değil. Bunların en başında ise havadan koşu yoluna atılan paslar geliyor. FIFA 14’e benzer şekilde hemen her seferinde hücumcuyla buluşan bu toplar, hızı 70’in altında olan defans oyuncularının kullanılamaz olmasının da yegane sebebi konumunda. Bir diğer sorunlu mekanik ise uzaktan şutlar. Kaleciler karşı karşıya pozisyonlarda ne kadar iyiye uzaktan şutlarda da bir o kadar kötü. Bu sebeple ceza sahası çevresinde çerçeveyi kapatmak oldukça önemli. Gol çeşitlerinden bahsetmişken değişmeden geçemeyeceğim, FIFA 22’de yan toplar oldukça etkisiz. Hatta durum neredeyse FIFA 20’deki kadar kötü. Tüm bunları topladığımızda ise oyunda genellikle hızlı paslaşmalar ve uzaktan şutlar yoluyla gol üretilebiliyor, bu sebeple oyundaki gol çeşitliliğinin oldukça düşük olduğunu söyleyebilirim.

Bağımlılık

EA’in son dönemde oyuncular tarafından en çok negatif eleştirildiği nokta tartışmasız

Ultimate Team dışındaki oyun modlarının üzerinde durmuyor oluşu. Maalesef FIFA 22’de de durum farklı değil. İlk bakışta bu sene tüm modlarda yenilikler olsa da devrimsel olmaktan çok uzaklar. Bu yeniliklerden aklıma ilk gelenleri ise, kariyer modunda artık kendi takımımızı yaratabiliyor oluşumuz, Pro Clubs’da oyuncu gelişiminin deneyim puanı sistemine kavuşmuş olması ve son olarak Volta’ya oyuncuların maç boyunca yalnızca birkaç kez kullanabildiği imza hareketlerin eklenmiş olması şeklinde sıralayabilirim. Ultimate Team tarafında ise daha kapsamlı değişiklikler bulunuyor. Bunlarında başında ise Rivals ve Champions modlarının komple değişmiş olması geliyor. Artık Champions modu Play-Offs ve Finals olmak üzere iki basamaktan oluşuyor. Weekend League olarak bildiğimiz turnuvaya karşılık gelen Finals’a katılmak için öncelikle Play-off turunda 9 maçtan en az 5’ini kazanmak gerekiyor ve bunu her hafta tekrarlamak şart. Yani artık hafta sonu tüm maçlarınızı kazansanız da sonraki hafta sonu ligine doğrudan katılım elde edemiyorsunuz. Katılımın zorlaşması sebebiyle hafta sonu yapılması gereken maç sayısı 20’ye düşürülmüş ve ödüller de iyileştirilmiş durumda. Anlayacağınız FUT Champions artık daha seçkin bir mod. Rivals’da ise artık yerleştirme maçları bulunmuyor ve herkes 10. ligden başlıyor. Ayrıca Champions modunda yapılan maçlar da Rivals puanı kazanmanızı sağlıyor. Uzun lafın kısası: Ultimate Team’de her hafta

“ARA NESİL”

Xbox Series S yeni nesle üye bir konsol olsa da burada ilginç bir durumla karşı karşıyayız. FIFA 22’nin yeni nesil sürümü Series S’te kaplamaları düşük çözünürlükte işliyor ve bu sebeple tabiri caizse çamur gibi grafiklerle karşı karşıya kalıyoruz. Oldukça can sıkıcı olan bu durumla ilgili EA sessizliğini koruyorsa da FIFA 21’in Xbox Series S ve Series X sürümlerinde böyle bir farklılık olmaması sebebiyle bunun bir hata olduğunu ve düzeltileceğini umuyoruz. Aksi durumda ise FIFA 22’yi Series S için satın almamakta fayda var.

tüm modlardan ödül almak istiyorsanız haftanın hemen her günü mesai harcamanız gerekecek.

Önceki nesilde durum ne?

FIFA 22, önceki nesille devam eden oyuncular da hedefleyen bir yapım. Açıkçası oyunun çıkışından önce eski nesil sürümünün oynanış tarafında FIFA 21 ile birebir aynı olacağını düşünüyordum. Seviniyor ki yanılmışım. Çok devrimsel bir değişiklik bulunmasa da FIFA 22’nin eski nesil sürümünde de oyun hızı yavaşlamış, oyun daha akıcı hale gelmiş ve çeşitli hatalar giderilmiş durumda. Hatalar noktasında durum yeni nesil sürümünden de iyi. Böyle söylüyorum çünkü oyunun yeni nesil sürümünde tele kamerada çatının görüşü engellemesi gibi, önceki oyunda güncellemelerle çözülen bazı hatalar geri gelmiş. Açıkçası FIFA 22, PS4, PC ve Xbox One sahipleri için de almaya değer bir yapım. Yeni nesil sürümü ise HyperMotion teknolojisi ve oturaklı oynanış ile rakipsiz konumdaysa da, çeşitli hataları ve modlar tarafındaki özensizliği sebebiyle FIFA 15’e benzer bir sıçrama yapmayı başaramıyor. ♦ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI HyperMotion teknolojisi. Yapay zeka gelişmiş. Oynanış daha oturaklı. Kaleciler geliştirilmiş.

EKSİ Bazı hatalar geri gelmiş. Gol çeşitliliği düşük. Modlardaki yenilikler yetersiz.



Yapım Visual Concepts Dağıtım 2K Sports Tür Spor Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Web nba.2k.com

NBA 2K22

Bir duraksama mı, yoksa mükemmele doğru bir adım mı?

Sükürler olsun, basketbol tarafında işler futboldan daha iyi. Visual Concepts 2K20 ile fena halde tökezlese de seriyi belli bir seviyenin üstünde tutmayı daima başardı ve 2K serisi de, en azından saha içinde, son derece etkileyici bir basketbol simülasyonu olarak yerini her zaman korudu. Yapımcı geçtiğimiz yıl 2K21 ile bize iki farklı deneyim yaşatmıştı hatırlarsanız. Oyunun old gen versiyonu ne kadar özensiz, gereksiz ve problemlidir ise, next gen versiyonu da bir o kadar rafine, keyifli ve sorunsuzdu. Gerçi böyle deyince nazar da deydirmişiz, minicik sorunlar sene boyunca devam etti ve VC, bir kez daha bunları düzeltmek için en küçük bir çaba göstermedi. Mesela, MyNBA moduna lig genişlemesi ile başlarsanız ve 6 takım eklemek istiyorsanız, online kayıtları zorunlu tutuyordu oyun. Maç içinde ufak bir bağlantı dalgalanması da oyunun crash olması ve maça en baştan başlamanız demekti. Tüm yıl boyunca bunun düzeltilmesini bekledim ve hiçbir şey yapılmadı. Bu sene dedim ki, "Kürşat, hiçbir hataya düzeltileceğim gibi bakma, artık yetti."

Devrim değil evrim demek isterim tabii

Oyunun grafiksel açıdan zaten oldukça iyi bir noktada olduğu malumunuz, bu sene de her şey biraz daha cilalanmış, zaten başarılı olan sunum daha da iyileştirilmiş ve PS5 için konuşuyorum, ekranda gördüğümüz şeyi gerçek bir basketbol maçından ayırmamız biraz daha güçleşmiş.

Yeniliklere de modlar üzerinden bakmak gerekecek, kişisel favorim olan MyNBA/MyLeague/MyGM üzerinden başlayalım derseniz. İlk baktığınızda aynı gibi gözükse de işin bu tarafında oyun keyfinizi artıracak nice detay var. Birincisi de yıllardır hiçbir değişim geçirmemiş MySTAFF kısmı ve antrenmanların yeni özellikler, yeni detaylarla zenginleştirilmiş olması. Eskiden de koçlarımızın özellikleri,





perkleri ve sistemleri olurdu ancak oyuna etkisi ne kadardı dersanız, bu sorunun yanıtını net olarak vermek güç. 2K22'de kullanılabileceğiniz staff sayısı artmış (uyku doktoru, fizyoterapist falan var), koçlarınızın kişisel ve teknik özellikleri çok daha baskın hale gelmiş ve mevcut stafflara da daha fazla özellik eklenmiş. Sonucu oldukça başarılı buldum, en azından doğru adımdayız ama bence oyundaki lisanslı staff havuzunun genişletilmesi gerekiyor. İlk seneden regenlerle başlamak hoş değil.

Kişisel antrenmanlar eski haline çok benzemekle beraber ufak dokunuşlar var ve en önemlisi, sezon içerisinde bu antrenmanların oyuncunuza etkisini daha net bir şekilde gözlemleyebiliyorsunuz. Koçlara eklenen yeni özellikler ise takım antrenmanları kısmında kendisini gösteriyor. Yardımcı koçlarınız sizin için haftalık programlar hazırlıyor ve bunu da kendi oyun bilgileri ve takımın sistemi dahilinde yapıyorlar. Elbette ince ayarlar yapmanız mümkün ama en güzeli, sağ alt köşede takımın kondisyon ve yorgunluk derecesini görebiliyor olmak. Neyin doğru neyin yanlış olduğunu anlamak artık daha kolay.

Bir de küçük bir detay ama, lig genişlemesinde halihazırda olan takımlar nihayet elden geçirilmiş. Oyunun açık ara en boş bırakılmış yeriydi, şimdi üç yeni takım şablonu sizi bekliyor. Tabii isterseniz oyuncular tarafından yaratılan takımları da indirebilirsiniz ama burası halen indirirken yavaş çalışıyor ve benim bildiğim Visual Concepts bunu sene boyunca düzeltmez. Hodri meyan.

Biraz da saha içine

Açık konuşmak gerekirse burası çok problemsizdi. MyCareer modundan bahsetmiyorum, orasının kendisine has dinamikleri ve problemleri var ama basketbol simülasyonuysa olay, 2K21 bu konuda zaten çok iyiydi. 2K22 de eldekileri hafifçe elden geçirmiş ve "istatistik kağıdında yazmayan istatistikleri" size daha fazla hissettirir olmuş. Ney peki bunlar? Oyuncu zekası, saha görüşü, yardım savunması, switchlere verdikleri tepki. Normalde istatistiklere vurduğunuzda gayet sıradan bir

adam gibi gözükürken Talen Horton-Tucker'ın oyuna kattıklarını bu kadar hissettirebilmek gerçekten büyük iş. Ya da Milwaukee'nin Khris Middleton kenardayken nasıl başka bir takıma dönüştüğünü, PJ Tucker'ın neden yıllardır ligde olduğunu anlatabilmek. 2K22 bu saha içi hikayeler konusunda çok ama çok başarılı. Bir diğer önemli konu, blok mekaniklerinin elden geçmesi. Hatırlayacaksınız, saha yerleşimine hakim olduğunuzda blok yapmak aşırı kolaylaşıyor ve genellikle istatistikleri parçalayıp simülasyon tadına zarar veriyordunuz. Bir diğer sorun da boş adamı bulmanın oyuncunun özelliklerine nadiren bakması ve pass görüşü 26 olan dört numaranızla 3.5 asist ortalaması tutturabilmektir. Bu sene savunmalar çok daha zeki ve top da kolay geçmiyor, benden söylemesi. Azıcık hovardalık yaptığınızda çılgın top kayıpları yapıyorsunuz.

MyCareer sevenler için bu değişiklikler pek de olumlu gelmeyebilir, bilmiyorum ama basketbolu "simüle edilmiş" haliyle görenler fena halde keyif alacak.

WNBA modu da geri dönüyor ama maalesef önemli değişiklikler yok. Burası için ne yapılabilir, lise Leslie gibi eski efsanelerin olduğu takımlar eklenebilir mi, bence bir düşünülmesi gerek.

MyTeam ve MyCareer

Geldik gençlerin en sevdiği modlara. MyTeam'i artık buralara rahatlıkla yazabiliyorum çünkü bu sene eklenen sezon mantığı, günlük ve haftalık hedefler ile beraber, bu mod FUT olmak yönünde ciddi adımlar attı. Üstelik -nazar değmesin- sizi yormuyor, saatlerce uğraştırmıyor ve oldukça da bonkör. Günlük olarak girerek alacağınız ödülleri yanında maçlardan kazandıklarınızla bile hiç para harcamadan, hayallerinizdeki takımı kurabilirsiniz. MyCareer da bir kez daha yeni bir hikayeye gelmiş ve Youtuberlık ile basketbolculuk arasında gidip gelen bir genconun hikayesini anlatıyor bizlere ama sürpriz, bu sefer daha az geçilemeyen sinematik ve daha fazla aksiyon ile. Sağa sola çok takılmadan oyununuza bakabilir veya sosyalleşmek, sosyal medya etkileşimi ile, türlü hokkabazlıklar ile dikkat çekip,

kendi markanızla NBA'ye geçiş yapabiliyorsunuz. Bu taraf elbette VC kullanımını azdırmak için yapılmış ama seçenek sunulmasını keyifli buldum. Hala OVR 80 bir oyuncu olmak için eskisi kadar maç yapmanız gerekiyor ama arada kaybettığınız zamanı azaltmak çok mümkün. The City elden geçirilmiş, diğer oyuncularla sosyalleşip üstünüze başınıza bir şeyler alabileceğiniz multiplayer hub fokur fokur kaynıyor ve maalesef şu modda halen kadın basketbolcu olarak başlama şans yok. WNBA modu buna izin verecek kadar detaylı, sizi durduran ne yahu?

Son sözler

Yani kafam çok karıştı bu yazıyı yazarken. 2K21 sahibi olsam 2K22 alır mıyım dedim ve net bir cevap veremedim. Cüzdan durumum etken olurdu sanırım. Neticede 2K22 bir mucize yaratmıyor ve eski oyunun üzerine doğru eklemeleri yaparak kendisini cazip göstermeye çalışıyor. Bunu başarıyor mu, bence ne beklediğinize bağlı. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Saha içindeki simülasyon öğeleri nefes kesici. Başarılı sunum ve soundtrack. MySTAFF geliştirmeleri tam yerinde. MyCareer alternatifli yollar sunuyor.

EKSİ MyCareer'da saça başa önem verirsiniz para yetiştiremezsiniz. Geçen yılki oyunu bırakıp buna başlamak için yeterince sebep sunmuyor. Üç dört yıldır süregelen minik sorunlar var

83





Yapım TiGames Dağıtım bilibili Tür Metroidvania Platform PC, PS5, PS4 Web game.bilibili.com/FIST-EN/h5

F.I.S.T.: Forged in Shadow Torch

Son havucumu yemeyecektiniz!

Hayatımız biraz renklensin diye başka Fist'lerin peşinde koşarken karşıma çıktı F.I.S.T.: Forged in Shadow Torch. İlk kez duyurulduğunda görsel dili ile dikkatimi çekmişti oyun, dieselpunk estetiğine sahip dünyası ve 2.5 boyutlu tarzı ile hemen gözlerime kelepçe vurmuştu. Üstelik başrolde Clint Eastwood sertliğinde bir tavşan da vardı, daha ne olsun. İnsani nitelikler taşıyan hayvanlarla dolu fabrikalarla büyümüş bir nesilden geldiğim için böyle karakterlere kolayca vuruluyorum, karnım pek bir yumuşak. F.I.S.T. bizleri türlü hayvanla dolu Torch City isimli bir şehre götürüyor. Bir dönem savaşa damga vuran kahramanlardan olan Rayton isimli artist tavşanımız artık köşe barlarda havuç suyunun dibine vurmaktadır.

Onu ünlü eden yumruğunu da rafa kaldıran Rayton, hayata ne kadar isteksiz yaklaşıyorsa da bela onu tekrar bulacaktır. Legion isimli mekanik düşmanlar artık şehrin kontrolünü ele almıştır. Rayton da gönülsüzce yumruğunu tekrar sahneye çıkarır, esir alınan arkadaşı ve Torch City halkının ona bir kez daha ihtiyacı vardır. Metroidvania türündeki F.I.S.T., türe yenilik getirmese de tüm notalara doğru bir şekilde basmayı başarıyor. Zaten oyunun en büyük artısı da bu. Geliştikçe tekrar ziyaret etmeniz gereken noktalar, keşif duygunuzu gazlayan ve araştırmacı ruhları ödüllendiren geniş bir harita ve zimba gibi bir aksiyon... Rayton'ın sırtında kocaman, mekanik bir yumruk var. Hafif ve Ağır iki saldırı gerçekleştirilebilen bu yumruk aksiyonun baş aktörü. En başta aksiyon sıradan gelebilir ama yeni kombolar satın aldıkça oyunun hiç de boş olmadığını anlayacaksınız. Üstelik ilerledikçe Matkap ve Kırbaç modlarını da açıyorsunuz. Yetenek ağacında üç mod için de geliştirmeler mevcut. Köpek-robot, samuray, mech gibi pek çok düşman üzerinde onlarca komboyu hayata geçirmek oldukça keyifli. Bu arada vahşi hayvanların sizin gibi bir tavşanın kurbanı olması alegorisi de pek hoşuma gitti. Gelişim için bol bol düşman öldürmeniz ve onlardan çıkan hurda ve kasetleri toplamanız gerekiyor. Haritalarda hurda açısından bereketli yerler de gizli, o yüzden haritayı sürekli açarak gizli kalmış yerleri keşfetmeye çalışın. Yetenek ağacında yer alan kombolar oldukça önemli çünkü oyunda ilerledikçe aksiyonun gittikçe zorlaştığını göreceksiniz. Özellikle bir anda Rayton'ın karşısında bitiveren ara bosslar bazen saç baş yoldurabiliyor. F.I.S.T.'in belki de en zayıf yanı savunma

sistemi. Rayton sınırsızca kullanabileceği bir savunma yeteneğine sahip değil. Oyunun en başında iki kullanımlık ek yetenek sunuluyor bize. Havuç suyu içerik iyileşebiliyoruz, özellikle iri kıyım düşmanlarda etkili olan roket atabiliyoruz. Savunma yeteneği de buraya ilâşirilmiş nedense. Yani bu barı doldurana kadar sadece iki savunma yapabiliyorsunuz. Bunun çok da mantıklı bir tercih olduğunu düşünmüyorum açıkçası. Platform tarafına gelelim artık. Burada yakalanan dengeyi biraz Ori'ye benzettim. Çift zıplama, duvar tırmanma, ileri ufak bir ışınlanma hareketi gibi pek çok yeteneğe sahip Rayton. Bu hareketleri arka arkaya seri bir şekilde gerçekleştirerek olmadık noktalara ulaşabileceğinizi anladığınız an F.I.S.T.'in ne kadar güzelleşebileceğinin sinyallerini alıyorsunuz zaten. İlerledikçe yeni yeni yeteneklere kavuşuyor Rayton, platformda çeşitlilik de artıyor. Bu yetenekleri sadece atlama sıçrama için değil, aksiyondan düşmandan kaçınma ve durumu aleyhinize çevirmek için de bol bol kullanacaksınız. F.I.S.T. asla gözden kaçmamasını istediğim bir oyunmuş, bu güzelliği Çin'den bize gönderen TiGames'e bol kalp gönderiyorum. Görsel dili, zengin aksiyon ve platform öğeleri ile detaylarıyla göz okşayan haritalarıyla her metroidvania fanına gönül rahatlığıyla öneriyorum F.I.S.T.'i. **◆ Hakan Orkan**

KARAR

ARTI Türün hakkını veren oynanabilirlik, harika görseller ve müzikler, keşif ödüllendiren harita, sorunsuz kontroller
EKSİ Can sıkıcı savunma sistemi, zaman zaman fazla zorlaşması



Yapım Greylock Studio Dağıtım Digerati Tür FPS Platform PC, PS5, XS Web www.digerati.games

Severed Steel

Aksiyon dediğin tam da böyle bir şey!

FPS kamera açısına sahip ve ultra hızlı aksiyon dolu oyunlar dönemi, birçok anlamda geride kaldı diyebiliriz. Özellikle Quake, Doom ve Unreal gibi oyunların başlattığı ve kuvvetle muhtemel Quake 3: Arena ile zirveye ulaşan hızlı FPS oyun deneyimi, uzun süredir kendisini göstermiyordu. Pek tabii bunun birçok sebebi var ve en başında dönemin oyuncusunun istekleri yer alıyor. Bir diğer sebepse değişen oyun aparatları ve oyuncu deneyimi oldu. Nitekim benim gibi birçok oyuncu bu hız deneyimini her daim sevdi ve öyle görünüyor ki bazı yapımcılar da bu deneye aştık. İşte tam da bu noktada devreye Severed Steel girdi ve beni 2000'li yılların başındaki o muazzam hızlı FPS dünyasının içerisine sokmayı başardı! Öncelikle belirtmek isterim ki bu ekolde daha önce oyun oynamamış kişiler için gerçekten de zorlu bir oyun deneyimi ile karşılaşmaları istenir bile değil. Hatta bazı oyuncular da baş dönmesi bile yaratabilir. Nitekim böylesine hızlı bir oyunda, nereden nereye gideceğimizi çok daha iyi anlamak ve aktif şekilde oyuna dahil olabilmek

için, FPS'lerde klasikleşmiş olan "sağ fare" tuşu, zoom yerine zamanı yavaşlatma görevine atanmış. Bu muhteşem düşünce, beraberinde çok keyifli bir oyun modelini de getirmiş. Bu arada karakterimiz o kadar hızlı ki gerçekten de bir silah ile "zoom" yapmaya hiçbir şekilde ihtiyaç duymuyoruz. Karakterimizin bir kolu yok ama gerçekten de çevik bir vücudu var. Bu sayede yüksek yerlere zıplayabiliyor, duvarda yürüyebiliyor ve yerde uzun süre kayabiliyor. İşin en güzel kısmıysa birçok vücut hareketinin kombuyu tetikleyebilmesi.

Yani zıplayıp kaymaya çalışırsak, karşımadaki bir camın içerisinden dalıp arka tarafına geçebiliyoruz. Oyunda bölüm bölüm ilerlediğimiz ve her yeni bölümde farklı bir oyun içi deneyim tanıtıldığı için hiç merak etmeyin, kısa sürede alıştıyorsunuz. Birçok farklı görev olsa da genelde amacımız karşımadaki bölümden geçen düşmanları temizleyip yola devam etmek. Düşman birimleri pek zeki değil ama fazlasıyla iyi nişancılar diyebilirim. Bu sebepten sürekli hareket etmemiz, sağa sola kaçmamız gerekli. Aksi halde kısa sürede tahtalığı boyluyoruz. Kullanabileceğimiz birkaç farklı silah var. Hepsinin etkisi de farklı. Özellikle kontrollere biraz alıştıktan sonra çifteli ile büyük kıyım yapabilirsiniz. Şarjörü boşalan silahınız varsa da merak etmeyin, kendisini fırlatmak sureti ile düşmana ya da haritadaki başka bir objeye zarar verme imkanınız söz konusu. Ayrıca devasa kalibreli silahlarla duvarları delip geçmek, gerçekten de farklı bir deneyim sunuyor diyebilirim. Yapay zeka çok zeki değil, bu konuda anlaşalım ama ezber hareket etmedikleri de kesin.

Yani aynı haritayı ikinci defa deneyim ettiğinizde, bambaşka noktalardan karşınıza çıkabiliyorlar. Ben oyunu genel geçer zorluk seviyesinde rahatlıkla deneyim ettim. Fakat işin eğlencesi, kontroller alıştıktan sonra biraz daha zor seviyelerde ilerlemeye çalışmak. Oyunun can sıkıcı yanlarının başında da kesinlikle alışma süresi ve yapay zeka yer alıyor. An itibarıyla oyunda yeterli bölüm olmadığını da altını çizmek isterim. Yapımcı ekip kısa sürede daha fazla bölüm ekleyeceğini belirtti ama malumunuz eldeki oyunu inceliyoruz ve ne yazık ki bölüm sayısı yetersiz. Bu sorunlar haricindeyse gerçekten de defalarca oynanabilecek, eğlenceli bir yapımla karşı karşıyayız.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Hızlı ve dinamik oyun yapısı. Etkileşimli haritalar ve düşmanlar.
EKSİ Yetersiz bölüm sayısı ve ciddi anlamda zorlayıcı hız unsuru.

85





Yapım Hello Games Dağıtım Hello Games Tür Hayatta Kalma, Simülasyon Platform PC, PS4, XONE Web www.nomanssky.com

No Man's Sky: Frontiers

Bu nasıl bir çalışkanlıktır azizim

Oyun severleri uzun süre beklelettikten sonra 2016 yılında piyasaya çıktığında büyük tepkiler çeken, vaat edilenleri vermediği için yerin dibine sokulup çıkarılan No Man's Sky 5. yılı geride bırakıp 6. yıla girmişken, oyunun yapımcısı Hello Games, ondan beklediğimiz gibi, oyunu zenginleştirmeye devam ediyor. Önceki yıllarda sürekli yaptığı güncellemelerle oyuna güzel özellikler getiren Hello Games, şimdi de Frontiers güncellemesiyle oyuna başka bir özellik kattı: Oyuncuların kontrolünde büyüyen NPC şehirleri.

Evet artık oyunda büyük bir açık olarak görünen, gezegenlerin üzerindeki şehir yerleşimleri nihayet oyuna geldi. Artık oyuncu, uzay gemisiyle gidip bir şehre iniş yapabiliyor, isterse bu şehirdeki valiyle görüşüp bir "traveller" olarak sahip olduğu prestijle, şehrin yönetimini alıp şehir halını saldırgan robotlardan kurtarıyor ve şehre eklediği geliştirmelerle orayı bütün evrenden yolcuları çeken bir merkeze dönüştürüyor.

Tabii aslında "şehir" diyoruz ama bu yerleşim-

ler başlangıçta küçük kasabalar olarak karşımıza çıkıyor. Zamanla, bir üzerinde çalışıkça, küçük bir uzay limanı da olan, gelişmiş bir kasabaya / minik bir şehre dönüşüyor. Aslında geçen ay köşe yazısında, No Man's Sky'in tamamen sıfır olarak saklanan Frontiers eklentisinde çok ciddi bir çatışma/savaş eklentisi geleceğini, fraksiyon savaşlarının başlayacağını düşünüyordum. Neden böyle düşünüyordum? Çünkü 2014'de oyunun ilk görüntüleri ortaya çıktığında, özellikle uzayda bu tür fraksiyonlar savaşının yaşanacağına ve bu savaşlarda rol alabileceğimize dair bir izlenim oluşmuştu. Fakat sonra oyun çıktığında anladık ki bunlar sadece random şekilde karşımıza çıkan "yük gemleri" ile onlara saldıran korsanlar arasında yaşanan uzay savaşlarıymış. Ve açıkçası ben o uzay savaşlarından pek de keyif alamadım. Hatta gezegen üzerindeki silahlı çatışmadan da keyif alamıyordum zira sadece gezegenleri koruyan antik robotlarla savaşabiliyorsunuz, başka da bir çatışma şansınız yok gibi. Es kaza üzerinize saldıran

bir iki tane saldırgan hayvan çıkmazsa, silah taşımanızın pek bir anlamı olmuyor. No Man's Sky zaman içinde çok zenginleşti. Exocraft'lar, üs kurma yetenekleri, yeni ve daha zengin içerikli uzay istasyonları vs. derken oyun aslında 2014 yılında ilk duyurulduğunda vaat edilenlerin de ötesine geçti. Son gelen Frontiers güncellemesi de oyundaki önemli bir eksikliği kapamış oldu. Daha fazla NPC etkileşimi sunan bu güncelleme sayesinde oyundaki yalnızlık hissini biraz daha yenmişler. Ama hala fraksiyon savaşlarının olmaması, koskoca evrenin hiçbir yerinde savaşan iki ırkın olmaması... Bir yandan bakınca barış ve huzur dolu bir evren umut verici bir detay evet, ama bu bir video oyunu. Barış dolu bir evreni gerçek yaşamda istiyoruz, video oyunlarında değil. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Gezegenlerde gelişmiş şehirler kurmak yeni bir heyecan yaratıyor.

Eskiye oranla daha optimize ve sorunlar düzeltilmiş.

EKSİ Fraksiyon savaşları yok. Şehir kurmanın da bir sonu var ve ikinci bir şehir kurmanın getirisi yok.

80



FIFA Online 4

Free-to-play FIFA deneyimi olmuş mu?

FIFA oyunları, biz futbolseverlerin hayatında çok uzun zamandır önemli bir yer edindi. Her ne kadar ben işin menajerlik tarafını sevdiğimden Football Manager'da çok daha uzun vakit geçirsem de elime bir FIFA oyunu geçti mi onu da sömürmeden bırakamıyorum. EA'nın geliştirdiği FIFA Online 4'ün Türkçe spiker ile beraber, tamamen ücretsiz olarak yayınlandığını duyunca elbette denemeden duramazdım. Denemesine denedim ama yine oyunu bırakıp yazıya geçmek biraz güç oldu. FIFA Online 4, ülkemizde 101XP tarafından yayınlanıyor. Oyunu deneyeceğim zaman merak ettiğim ilk şey oynanış mekanikleriydi. Yani gerçek bir FIFA hissiyatı yaşayıp yaşamayacağımı merak ediyor, free to play bir oyun olduğundan "acaba fizik motoru baştan savma bir şekilde mi çalışacak?" diye endişeleniyordum. Neyse ki korktuğum başıma gelmedi. Fizik motoru, paslaşmalar, top hissiyatı bildiğiniz FIFA hissiyatı veriyor. Peki, eksikleri var mı? Elbette var. Evet FIFA gibi hissettiriyor ancak oyun FIFA 18 üzerine modellenmiş bir yapıda. Yani FIFA 20 ve 21 oynuyorsanız alıştığınız animasyonları göremeyeceksiniz ve daha birçok element de oynanışta ilginç gelebilir. Bence bu oyunları oynuyorsanız FIFA Online 4'e geçiş yapmanızın da pek bir anlamı yok. FIFA Online 4, iki farklı bölüme ayrılmış durumda. Bunlardan birinde seçtiğiniz kulüp takımıyla yapay zekaya karşı oynadığınız bir lige odaklanıyorsunuz. Fantezi takımı bölümünde ise yine bir takım seçiyorsunuz ancak bu takımın yetenekleri düşük oluyor. Diğer oyuncularla maç yaparak lig yükselmeye ve

kazandığınız paketler ile daha iyi oyuncular bularak takımınızı güçlendirmeye çalışıyorsunuz. Elbette elinizdeki oyuncular da maç yaptıkça daha iyi hale geliyorlar. Yani büyük oranda bildiğiniz online FIFA mantığı var. Yine paket açmak oldukça önemli ve FIFA'ya son zamanlarda getirilen en yoğun eleştiri olan paket satın alma mantığı burada da devam ediyor. Gerçi ücretsiz oynanan FIFA Online 4 için bu durum normal bir mekanik diyebiliriz. Tabii yine de adil oyun anlayışını biraz bozuyor. Buna rağmen oyunun ödüllendirme sistemi hiç de fena değil ve sürekli kart paketleri kazanma şansınız bulunuyor. Bunun yanında biriktirdiğiniz oyun içi parayla (her ne kadar çok yavaş birirse de) yeni oyuncular alabiliyor ve satabiliyorsunuz. Oyunun Türkçe spiker desteğinden bahsetmiştim. Biz FIFA oyuncuları için yeni bir şey ve bence yapılması gerçekten de hoş olmuş. Türkçe spikerler ise spor dünyasını takip edenlerin oldukça yakından tanıdıkları Murat Kosova ve Nebil Evren. Tabii ki Türkçe spiker sistemi mükemmel değil. Yapılan yorumlar çok yüzeysel kalabiliyor. Murat Kosova anlatımlarını seven bir sporsever olarak kendisi bence FIFA maçlarını da her zaman olduğu gibi ("Sayın arkadaşlar sayın, 20'den geldi bu takım!" anlarını kim unutabilir?) sunabilirdi. Bir de Murat abi maçı 86. dakikada 8-0'a getirdikten sonra "Bu golle galibiyeti garanti lediler!" demen beni çok üzdü. Kalan birkaç dakikada gerçekten 7 gol yiyeceğime inanıyordum? Şaka bir yana, bu durum spikerlerle değil geliştirici ekibin yorum koordinasyonunu daha iyi ayarlaması gerekliliği ile ilgili. Bazı

durumlarda da taç çizgisinde topu alınca "Oradan şut tehlikeli olur." gibi ilginç yorumlar oluyor. Oyun galiba Hyuga Kojiro topu aldı falan zannediyor. Son olarak Madrigal'den ve Evdeki Saat'ten Türkçe parçalar duymak, menüü son derece keyifli hale getirmiş. FIFA'nın fahiş fiyatlarına (Gerçi oyun sektörünün geneli artık ülkemiz için böyle) bakıp bakıp iç geçiriyorsanız, ücretsiz FIFA Online deneyimi hiç de fena gelmeyecektir. Açıkçası ben daha uzun süre oralardayım. Belki de bir lig yükselme maçında karşılaşırsınız, ne dersiniz?

◆ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Ücretsiz ve sistem gerekliliği düşük bir FIFA deneyimi. Türkçe spiker desteği.
EKSİ Oyun modeli ve animasyonlar biraz antika kalıyor. Yorumların yeri ve içeriği sapıtabiliyor.

70





Yapım Anshar Studios Dağıtım Anshar Studios Tür RPG Platform PC, Switch Web gamedec.com

Gamedec

Oyunculardan anlayan bir dedektif mi?

Düşünün; çılgınlar gibi oyun oynuyorsunuz ve zaman içerisinde bu oyunculardaki sorunları çözmeye başlayan bir dedektif oluyorsunuz. Çok acayip olmaz mıydı? Bence olurdu; garip bir işmiş... Fakat Gamedec, adından da anlaşılacağı gibi gerçekten de oyun dünyalarının içerisine dalıp, buradaki olayları çözen bir meslek. En azından "bu" oyunun dünyası için geçerli bir meslek diyebiliriz. Muazzam bir cyberpunk dünyasının içerisine atıldığımız Gamedec'de, taktığımız bir kask ve gerekli malzemelere sahip bir koltuk aracılığı ile sanal dünyalara yolculuk edebiliyoruz. Tıpkı Matrix'i andıran bu geçiş sayesinde, tek bir oyunda onlarca farklı oyun deneyimi yaşayabiliyoruz. Peki, nedir bu detektiflik işi?

Konuşa konuşa

Gamedec tam manasıyla bir CRPG. Hatta biraz fazla CRPG olmuş diyebilirim. Kullandığı sistem bilinen herhangi bir D&D mekaniğine benzemiyor; yani ziyadesiyle "generic" bir yapı üzerinde yükseliyor. Oyunda bizim bildiğimiz manada savaş

yok. Fakat diyaloglar esnasında birisine "ateş et" dersek, silahı yönelttiğimiz kişi deneyim ettiğimiz kadarı ile kesin ölüyor. Savaş yok dedik ama oyunumuzdaki mücadele sonu gelmeyen diyaloglar içerisinde yer alıyor. Oyunun ilk dakikasından itibaren verdiğimiz cevaplar hem gidişatı etkiliyor hem de karakterimizin farklı konularda puan toplamasına imkan sunuyor. Dediğim gibi, bu generic bir sistem ve genel geçer CRPG'lerden beklediğimiz özellik puanları yer almıyor. Onun yerine karakterimizin geliştiği esnasında dört farklı başlıktan puan kazanıyoruz. Yetenek ağacımızdaysa bu puanların farklı dağılımları ile açabileceğimiz birçok yeni yetenek bulunuyor. Yani bir manada oyun içerisindeki tepkilerimiz, uzmanlaşacağımız yetenek gruplarını belirliyor. Pek tabii tavırlarımızı "diğer" yetenekleri de açacak şekilde belirleyip, birçok farklı yeteneğe ulaşmak da mümkün. Yetenekleri açtıkça, içerisinde bulunduğumuz diyaloglara opsiyonel konuşma satırları olarak geliyorlar. Bu sayede araştırmalarımızı daha tutarlı bir şekilde geliştirebiliyoruz. Özellikle sorguya çek-

tiğimiz kişiler olduğunda, arabirimde bir "bar" beliriyor. Kişi ile yaptığımız konuşma biçimine göre bu bar üzerinde sağa ya da sola doğru ilerleme oluyor ve belirli noktalara ulaştığımızda konu ile alakalı daha detaylı ve yeni bilgilere ulaşma imkanımız oluşuyor. Bu noktada biraz sert girip farklı bir diyalog seçeneği açabilir ya da daha yumuşak ilerleyip bambaşka bir bilgi alma noktasına doğru geçiş yapabiliriz. Pek tabii sorulacak soruların sınırlı olduğunu da belirtmek isterim. Kimi sorular sağa, kimi sorular da sola doğru bonus verdiğinden bir noktadan sonra hiç ilerleme yaşayamamak da mümkün. Bu bağlamda sorgu öncesi oyunu kaydedip akabinde diğer opsiyonları görmek bence farklı bir deneyim sunabiliyor.

Takip

Oyun içerisinde onlarca oyun var dedik zira amacımız farklı sanal dünyalar arasında oradan oraya koşturup, elimizdeki davaları çözmek. Fakat aldığımız ana bir görevi yaparken içerisine daldığımız sanal dünyalarda da birçok farklı



görev edinmek mümkün. Misal, hemen ilk görev içerisinde eşini arayan bir adam ile karşılaşyoruz. Aynı harita içerisinde bu aramadan vazgeçip bambaşka görevlere doğru uzanmak mümkünken, tüm görevleri tamamlama imkanımız da oluyor. Tabii bu noktada bolca ama bolca diyalog devreye giriyor. Hal böyle olunca da iyi bir İngilizce bilgisinin şart olduğunun altını üstünü de çizmeden geçmemekte fayda var. Görevleri tamamlamak içinse ipuçları peşinde koşuyoruz. "Deduction" olarak karşımıza çıkan bu izleme yöntemi, kademeli olarak ilerleyen bir sistem. Her kademede beş tane ipucu bulunuyor ve bunlardan en az üç tanesini açtığımızda, seçtiğimiz bir takip yolundan devam ediyoruz. Bu sayede artık ikinci ana ipucu peşine düşebiliyoruz. Pek tabii seçtiğimiz yol da bir anlamda yapacağımız, daha doğrusu yapmak zorunda olduğumuz konuşmaları değiştiriyor. Aslında oyun bir bakıma tam da burada derinleşiyor. Oyuncu olarak seçtiğimiz araştırma yolunun farkında olmalı ve karşımıza çıkan kişileri bu konuda sıkıştırmalıyız. Codex başlığı ise genelde RPG yapımlarda bir kenara itilir ama Gamedec'de açık ara fark yaratıyor. Karşılaştığımız tüm NPC'lerin Codex üzerinden kim olduklarını incelemek oyun deneyiminizi baştan aşağıya değiştirecektir.

Diyarlar

Oyunda oyuna atladığımız Gamedec içerisinde birbirinden farklı konseptte yere gidiyoruz. Bu da oyuna muazzam bir eğlence ve tat katmış! Bir anda karanlık cyberpunk dünyası, oradan Asya kültürüne hakim bir dünya, oradan hop Orta Çağ temalı bir yer derken oyun bizi oradan oraya zıplatıyor. Bu "dünyalar" açıkçası çok da büyük değil ve kendi içlerinde bir haritaya sahip değiller. Sanıyorum oyunda beni en çok kısıtlayan ve bir noktadan

sonra yoran kısım tam da burası oldu. Yani harita ve konsept güzel ama işte etkileşime girilebilecek kişi ve noktalar sınırlı olduğu için bir noktadan sonra herkesle tek tek konuşma derdine düşüyor insan. Bu arada tek bir yanlış sözünüz ile ölebilirsiniz. Fakat merak etmeyin, bu oyunda ölmenin pek bir manası yok. Hele sanal bir dünya içerisinde görevdeyseniz, öldüğünüz anda haritanın en başında yeniden canlanıyorsunuz. Sonuçta zaten burası bir oyun. Öyle değil mi? Görevlerse bir anda "fail" olabiliyor. Hani tek bir cümle ve GG! Bu durumlarla karşılaşmamak için görevleri ve bizden isteklerini çok iyi anlamakta fayda var. NPC'ler arasında ön plana çıkan pek görmedim. Yani yolda bulduğumuz birkaç arkadaşı peşimize takip yola devam edebiliyoruz ama hani bir Baldur's Gate 2 ya da Divinity 2 kalitesinde, arka planı ve hedefleri olan NPC ile karşılaşmamak beni biraz üzdü. Son olarak, benim için çok



ama çok eğlenceli olsa da aksiyon peşinde olan kişileri pek cezp etmeyecek bir oyun olduğunu da belirtmek isterim... Özellikle Disco Elysium sevdiyseniz, bu oyun tam da size göre demektir. Ben yazıyı yazarken az da olsa indirim ile 135 TL'den 121,50 TL'ye düşen fiyatı da böylesine bir oyun ve içerik için gayet makul. Bence 2021 yılının en iyi CRPG'si olmaya çoktan aday.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

- ARTI** Eğlenceli ve derin oyun yapısı. Tükenmeyen diyalog opsiyonları. Farklı dünyalar.
- EKSİ** Kısıtlı haritalar. Yetersiz ana NPC sayısı.

85





Yapım Modern Storyteller Dağıtım Dear Villagers Tür Macera Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Web forgottencitygame.com

The Forgotten City

Bir kişinin günahlarından koca bir toplum sorumlu tutulabilir mi?

Video oyun sektörünün günümüzde geldiği noktayı bundan 20 sene önce tahmin etmek tek kelimeyle imkansızdı. O zamanlar "bir dükkan açayım" şeklinde olan hayallerini yerini, yapım stüdyosu açmak, oyunlar üretmek aldı. The Forgotten City de hikayesi oldukça benzer olan bir yapım. Bir teknoloji şirketine hukuk danışmanlığı yaparken oyuna da adını veren Skyrim modu "The Forgotten City"yi yaratan Nick Pearce, modun başarısının ardından kariyerini bir kenara bırakmaya ve stüdyosunu açmaya karar veriyor. Alex Goss ve John Eyre'i de ekibine katan Nick, küçük ekibiyle hayalinin peşinden koşuyor. Dört senenin sonunda oyunun geldiği nokta ise tam anlamıyla ilham verici. The Forgotten City'ye adeta yolcuğun ortasında, bir nehrin kenarında, Karen isimli karakterin bizi uyandırmasıyla başlıyoruz. Karen, bizi nehrin kenarında bulunduğunu ve üzerimizden hiçbir kişisel eşyanın çıkmadığını söylüyor. Bize kim olduğumuzu soruyor ve kısa bir karakter yaratma ekrana

niyla karşılaşıyoruz. Karakterimizin adını, cinsiyetini ve bize ufak bir pasif yetenek sağlayacak olan geçmişini seçiyoruz. Ardından Karen arkadaki tapınağa giden bir arkadaşı kaybettiğini ve yardıma ihtiyacı olduğunu söylüyor. Eğer ona yardım edersek bizi tekrar medeniyete kavuşturacağını da ekliyor ve biz de mecburen kabul ediyoruz. Maceramız da bu şekilde başlamış oluyor. Tapınağa girmemizle birlikte gizlenmiş bir kuyuya düşüyoruz ve kayıp bir Roma şehrinin kalıntılarını buluyoruz. Ne var ki buradan çıkmak mümkün değil ve içeride bize yalnızca altın heykeller eşlik ediyor. İşin daha da kötüsü, Karen'ın bulmamızı rica ettiği arkadaşı Al'ın da intihar ettiğini ve bir altın heykelle dönüş-tüğünü görüyoruz. İntihar notunda Al, şehirde bulunan bir portaldan bahsediyor, biz de bir umut, bu portalı kullanıyoruz. Bu portal ise bizi 2000 yıl öncesine, bu şehrin hala ayakta olduğu zamanlara götürüyor. Tek amacımız günümüze dönmek ve bu şehirden kurtulmak. Geçmişte gözümüzü açtığımız anda bizi o şehirde yaşayan diğer insanlar karşılıyor. Çıkışın imkansız olduğunu düşündükleri bu şehirde bir düzen kuran hatta güzel yapılar inşa eden bu insanların bizden tek isteği ise şehrin tek ve yegane kuralına, yani altın kurala uymamız. Bu şehirdeki insanların inancına göre bir kişinin işlediği günahlardan tüm şehir sorumludur. Hırsızlık veya başkalarına zarar vermek gibi bir günah işlenirse tüm insanlar altına dönüşerek can verecektir. Bu kurala uymak ya da uymayıp herkesin ölümüne sebep

olmaksa bizim elimizde...

Oyunun hikayesinden biraz uzunca bahsettiğimin farkındayım lakin oyunla ilgili en önemli kısmı da oyunun hikayesi oluşturuyor. Hikayenin ardından en önemli nokta ise "zaman yolculuğu" mekaniği. The Forgotten City'de zamanı geriye sararak şehre ilk geldiğimiz ana dönebiliyoruz. Zaman zaman yaptığımız bir hatadan kurtulmak için bu mekaniği kullanıyorsak da hikaye süresince bazı görevlerini yerine getirebilmek için zamanı geri sarmak dışında bir şansımız bulunmuyor. Oyunun 4 farklı sonu bulunuyor ve bu sonlara ulaşmak için spesifik birtakım görevleri yerine getirmeniz gerekiyor ki bazıları oldukça kıyıda köşede kalmış görevler. Bu sebeple oyun süresince gördüğünüz her karakterle sohbet etmekten ve her deliğe girip çıkmaktan geri durmayın. The Forgotten City ile ilgili söylenecek daha çok söz olsa da bundan sonra söyleyeceğim her şey spoiler içereceğinden grafiklerin ve seslerin de ortalama üstü olduğunu, ancak büyük beklentiye girmemeniz gerektiğini de belirterek köşeme çekilmek istiyorum. 6 saatlik hikayesiyle The Forgotten City'nin tam anlamıyla, tadı damağımda kaldı. ♦ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Mükemmel hikaye. "Altın kural" fikri başarılı. Karakterler ve kurgu üst düzey.
EKSİ Süresi kısa. Tekrar oynanabilirliği düşük.



Yapım EA Tiburon Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web ea.com/games/madden-nfl/madden-nfl-22

Madden NFL 22

Dünya'nın diğer ucundan futbol, yeni nesil için sahnede...

Kabul edelim, 9. nesil konsolların çıkışı önceki nesillerde olduğu gibi çarpıcı olmadı. Bana sorarsanız bunun temelinde yapımcı firmaların yeni nesle özel oyun üretimi oluşturmaya yatıyor. Genel olarak önceki nesildeki oyunların cilalanmış hallerini gördüğümüz yeni nesilde, bu genellemenin dışında kalan oyunlar da yok değil. Bunların başında ise spor oyunları geliyor. Yeni neslin çıkışı ile geçtiğimiz Aralık'ta yeni nesil güncellemesi alan spor oyunları, özellikle görsel ve oynanış anlamında önceki nesilden ayrılmayı başarmıştı. Bu fark, gece ile gündüz gibi olmasa da benim açımdan umut vericiydi. Neticede spor oyunlarının 2022 versiyonları yeni nesle özel olarak çıkış yapıyor. Öncüleri ise Madden NFL 22.

Madden NFL serisinin yeni nesle geçişte bana sorarsanız en büyük atılımı "Next Gen Stats" olarak adlandırılan, sporcuların maçlarda yaptığı hareketleri bir çeşit görüntü işleme tekniği kullanarak toplayan teknoloji. Bu teknoloji sayesinde oyuncuların maçlarda yaptığı tüm

davranışlar, gerçekçi şekilde oyuna aktarılıyor. Örnek vermek gerekirse, önceki oyunlarda koşucular hep aynı yolu izleyerek aynı hızda koşuyorken, artık oyuncu kendi özelliğine göre farklı yollar izleyip, koşusu boyunca farklı hızlarda hareket ediyor. Çevik bir oyuncu daha ani hamleler yapabiliyor ama kolay yıkılıyorken, cüsseli sporcular yere daha sağlam basabiliyor. Kısacası kontrol ettiğiniz oyuncunun özelliklerine göre hareket etmeniz artık hayati önem arz ediyor. Sporda seyircinin ne denli önemli olduğunu sanıyorum herkes pandemi ile birlikte daha iyi gördü. Boş tribünlere oynanan müsabakalar ile birlikte iç saha avantajı diye bir şey maalesef kalmamıştı. Neyse ki bu sezon hemen her spor seyircisine kavuşmuş oldu. Madden NFL 2022 ile birlikte seyirci ve iç saha avantajı "Gameday Momentum" denen sistemle birleşerek seriye taşıyor. Bu sistem ile her takımın kendisini güçlendiren ya da rakibini güçsüzleştiren bir iç saha özelliği bulunuyor. Örneğin Miami Dolphins, Hard Rock Stadium'daki müsabakalarda daha zor yoruluyorken, Arizona Cardinals kendi evindeki maçlarda momentum barını daha hızlı doldurabiliyor. Ev sahibi avantajı, momentum sisteminin yalnızca temelini oluşturuyor ve sistemin genelinde durum biraz daha çetrefilli. Momentum sistemi maçın seyrine göre takımların çeşitli özellikler kazanmasını sağlıyor. Örneğin touchdown yaptığınızda momentum barını büyük ölçüde doldurabiliyorsunuz. Her maçta 2 farklı momentum gücü bulunuyor ve bunlar, takımınızın daha iyi pas atmasından tutun da rakibinizin koşucularının yavaşlamasına kadar oldukça geniş

bir skalada ve yakın geçen maçlarda kazananı belirleyebilecek kadar kritik öneme sahip. Momentum sisteminin oldukça eğlenceli ve yerinde bir eklenti olduğunu söyleyebilirim. Madden NFL 22 modlar tarafında çeşitliliği koruyorsa da bu tarafta pek fazla yenilik bulunmuyor. Oyunun yıldızı Madden Ultimate Team'de yenilik yok denecek kadar az. Franchise modu temel özelliklerini aynen koruyor ve başında uzun zamanlar geçirmek işten bile değil. Benim en sevdiğim mod ise "The Yard". Amatör sporcuların Dünyasına konuk olduğumuz bu modda dünya çapında farklı mekanlara konuk oluyoruz. Bu sene bir hikaye modu da eklenen "The Yard"ı FIFA'nın Volta ya da NBA 2K'in MyPark modlarına benzetmek mümkün. Yazı boyunca oyuna gelen yeniliklerden ve oyunun iyi yönlerinden bahsettiysem de Madden NFL 22, serinin önceki oyunlarına göre çok da ileriye gidebilmiş bir yapıymı değil. Bunun yanında önceki oyunlarda kronikleşmiş olan bazı sorunlar da hala oyunda yer alıyor. Eğer seriden birkaç senedir uzak kaldıysanız ve Amerikan futbolunu seviyorsanız Madden NFL 22'yi satın alabilirsiniz aksi durumdaysa oyunun önceki versiyonu ile devam etmek yerinde olacaktır. **◆ Toluğ Yüksel**

KARAR

ARTI Momentum sistemi. Next-Gen stats.
EKSİ Yenilikler yetersiz. Kronik sorunlar devam ediyor.

70

Aragami 2

Kendisinin gölgesinde kalan bir oyun

Hemen bir ay öncesinde bu sayfalarda, Aragami 2 için bir ilk bakış yazısı hazırlamıştım. Lince Works isimli, ufak bir ekipten çıkan Aragami, başta yayıncılar olmak üzere birçok oyuncunun kısa sürede müptelası olduğu bir oyun haline gelmişti. Gizliliğe ama sadece gizliliğe dayalı oyunların kalmadığı bir dönemde ortaya çıkmış ve güzel eleştirilerle beraber yüksek puanlar almıştı. Aynı durum ne yazık ki Aragami 2 için geçerli olmayacak.

Beş yıllık bir aranın ardından piyasaya sürülen Aragami 2, ilk oyunun doğrudan devamı olmasa da aynı evreni devam ettirme çabası içerisinde. Oyunu ismini veren Aragami isimli, üst seviye bir suikastçı/savaşçı sınıfını canlandırıyoruz. Aragamiler, vücutlarını ele geçiren doğaüstü bir güç sayesinde gölgeleri ve karanlığı kontrol edebiliyorlar. En yakın yoldaşınız, karanlığın kendisi. İlk oyun da zaten bu mekaniğin üzerine kurulduğu için çok beğenilmişti.

Lince Works, beş yıllık çalışmanın sonunda, oyuna bir de dövüş mekaniği eklemiş. Ancak yukarıda yaptığım uyarının sıkıntılarını da bu dövüş mekaniğiyle tanışmanızla beraber görmeye başlıyorsunuz. Öncelikle dövüşler oldukça statik, yani çok tutuk. Hiçbir akıcılık bulunmuyor. Animasyonlar yarıda kesiliyor ya da bazı buglar yüzünden keyif alamıyorsunuz. Örneğin en çok karşılaşılan sorunlardan biri karakterin "öldürme animasyonuna" takılı kalması. Buna ek olarak ses ve saldırı arasında da zaman zaman senkron sorunları ortaya çıkıyor.

Aragami 2, dövüş mekaniklerini oyunun mer-

kezine koymuyor. Bunun yerine, en başından itibaren, çıktığınız görevlerde kimseyi öldürmezseniz daha büyük mükafatlar kazanacağınızdan bahsediliyor. Ancak bu tarz gizlilik oyunlarında, kılıç kınından çekilir. Bunun bir zorlama değil, bir tercih olması da çok önemlidir. Ne yazık ki, yapay zekanın kötü olmasından kaynaklı ortada bir dengesizlik mevcut. Düşmanı, arkadaşınızın yanında kesip biçtiniz diyelim; sizi görmüyor. Ama mesela anlık olarak paravanın arkasından bir çıkıp bakmak istediniz, bir anda üzerinize üç tane eli kılıçlı adam atılıyor. Zaten dövüşler yeteri kadar acııcı değil! Üç tane adamla uğraşmak gerçekten azap haline dönüşüyor

Roguelite diyebileceğim bir temada hazırlandığı için de aynı yerleri tekrar tekrar oynamak, sıkıcı bir hal alıyor. Bunun sonunda oyuncunun yaşadığı zorluğun ödüllendirilmesi gerekir ama o da yok. Oyun ilerledikçe elde edeceğiniz becerilerinizin de pek işinize yaramadığını göreceksiniz. Zıpla, hızla hareket et, öldür ya da bayılt. Bu matematik ile tüm oyunu geçebiliyorsunuz. Yok, efendim çatıya çıkayım da aşağıdaki adama atlayayım, sonra kılıcımı çekip "Vay arkadaş o da nesi!" diye tepki veren düşmanı da kesip tekrar hızlıca karanlıklara karışayım diyorsanız, Aragami 2 o konuda pek bir mesafe kat edememiş.

Bir de bunların üzerine tekrar eden haritalar var. Gerçekten dergi yazarları olarak ara sıra azap çektiğimiz oyunlar oluyor. "Belki oyun açılır, hadi yavrum, belki bu bölümden sonra bir şeyler olacak" dersiniz ama olmaz. Aragami 2 de benim için öyle oldu. Aynı ha-



ritalara, benzer görevler yapmak için tekrar tekrar dönüyor olmanız, yapay zekanın tek bir hatı takip etmesi, gizliliğin hiçbir önemi olmaması ve acııcı olduğu iddia edilen dövüşlerin tutukluluğu yüzünden, Aragami 2'nin iyi olduğunu söyleyemeyeceğim.

Eğer gerçekten ama gerçekten ilk oyunu sevdiyseniz ve nasıl bir hikaye anlattığını merak ediyorsanız deneyebilirsiniz ama 57 liralık Steam fiyatı bu oyuna fazla. Co-op desteği sayesinde belki arkadaşlarınızla birlikte bir nebze keyif alma ihtimaliniz var. Ek olarak Türkçe dil desteği sunuyor olması da belki size cazip gelebilir. ♦ Özyay Şen

KARAR

ARTI Co-op sunuyor. Müzikler ve seslendirme fena değil. Türkçe dil desteği
EKSİ Dövüş mekanikleri çok kötü. Gizliliğin hiçbir önemi yok. Tarih öncesi grafikler ve animasyonlar. Bolca bug. Kendine hiçbir şey katamamış

50

Yapım Dual Effect, Abstract Digital Dağıtım PQube Limited Tür Korku, Hayatta kalma Platform PC, PS5, XS / PS4, XONE, Switch (2022) Web pqube.co.uk/tormented-souls

Tormented Souls

Biz eskiden bunları oynayıp korkardık

Eski Resident Evil'ları veya Silent Hill oyunlarını bilir misiniz? Hani kameranın sabit olduğu, çoğu zaman önümüzü göremediğimiz, akla hayale gelmeyecek ucubelerden kaçtığımız, envanter kısıtlaması ile mücadele ettiğimiz ve en önemlisi de korka korka oynadığımız survival horror'ları? Eğer hatırlıyorsanız ve bu tarz oyunlara hasret kaldıysanız Tormented Souls tam size göre! Hem nostalji yaşayacak hem de gerçekten köşede bir şey var mı diye aklınız çıkacak.

Aklımdayken hemen belirteyim. Şayet oyunun PC sürümünü oynuyorsanız sakın ola ki klavye ile oynamaya kalkmayın, derhal bir gamepad bağlayın. Şöyle ki; tıpkı bahsettiğim eski R.Evil oyunlarında olduğu gibi "W" tuşu sadece ilerlemeye yarar. Yani karakterimiz ne tarafa bakıyor olursa olsun, W tuşuna basarsanız nereye bakıyorsa oraya gidiyor. Dolayısıyla analog çok daha konforlu bir oynanış sunmakta çünkü karakter, analogu nereye çevirirseniz oraya gitmekte. Karakter demişken, onun adı Caroline Walker ve içinde ikiz kızların bulunduğu bir mektup aldığı hikayemiz başlıyor. Mektupta bir hastane adresi var. Ca-

roline de merakına yenik düşerek bahsi geçen adresteki Winterlake Hastanesine gidiyor lakin zavallı Caroline daha hastaneye varır varmaz kafasına okkalı bir darbe alıyor ve kendinden geçiyor. Kendisine geldiğinde ise bir küvetin içinde, çıplak, boğazına girmiş kocaman bir tüp var ve sağ gözü yok. Bildiğiniz yok, oyulmuş! Caroline'nın başına neler geldiğini, mektuptaki ikizlerin akıbetini falan çözme işi de kime düşer? Elbette bize!

Tormented Souls bahsettiğim gibi klasik bir 90'lar sonu – 2000'ler başı hayatta kalma oyunu. Kamera açıları sabit. Yani birçok durumda önümüzü dahi göremiyoruz. Dolayısıyla zaten gerginken iyice yerinizden zıplayacak gibi oluyorsunuz. Bir de Silent Hill oyunlarından fırlama iğrenç canavarlar yok mu? Tekerlekli sandalyeye yapışmış yaratıklar, havada süzülen hayaletler mi dersiniz, gövdesinden aşağısı olmayan garip canavarlardan serumla gezen gudubetlere kadar, yelpaze geniş. Yaratık havuzu geniş olmasına karşın bir müddet sonra onlara karşı bağıışıklık kazanıyoruz. Aslında oyun cephane yönünden cömert ve canavarlardan sakınmak da pek zor değil. "Peki, neden korkuyorsun o zaman? diyenleriniz olabilir. Arkadaşlar, oyunda öyle bir atmosfer yaratılmış ki, korkmak için canavarlara gerek yok. Sadece görseller ve seslerle bile birçok yerde zıplıyorsunuz.

Oyundaki animasyonlar ve seslendirme ise o kadar gülünç ki, ancak kötü olamayacak kadar iyi diyebilirim. Önce animasyonlardan başlayayım. B sınıfı bir film izliyormuş gibi abartı hareketler ve hiç gerçekçi durmayan yüz ifadeleri ile adeta düşük bütçeli yarı

amatör bir film tadında. Keza canavarları öldürürken de pat diye düşmeleri beni benden aldı. Aynı şekilde seslendirme de ilk Resident Evil oyunu ile yarışır. Lakin dediğim gibi, o kadar şapşal bir durum var ki, kısa bir süre sonra gerek animasyonlar gerekse seslendirmeler eğlenceli gelmeye başlıyor. Bulmacalarsa dört dörtlük. Ne çok zor ne çok kolay ve envanter sistemi de eskisi gibi sınırlı. Yani her şeyi cebe indiremiyorsunuz. Peki, kaydetmek için ne yapmanız gerek? Elbette bir film makarası bulup oynatıcı tertibata takmanız gerek. Tanıdık geldi, değil mi? Uzun lafın kısısı, Tormented Soul oynarken hiç beklemediğim kadar çok korktum ve aşırı keyif aldım. ♦ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

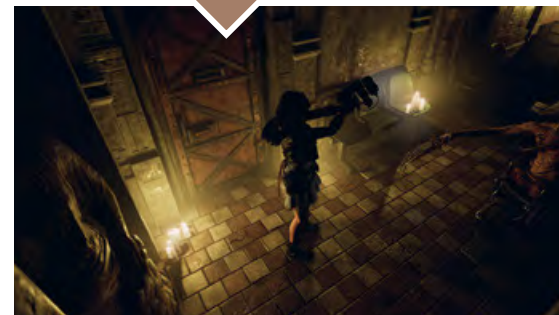
ARTI Tüylar ürpertici atmosfer.

Bulmacalarla uğraşmak zevkli. Eskiye günümüze başarı ile taşıyabilmis.

EKSİ Seslendirme çok berbat, çok.

Animasyonlar da fena. Kontroller de çok hantal.

81





Yapım Oskar Stålberg **Dağıtım** Raw Fury **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Switch, Mac, iOS, Android **Web** store.steampowered.com/app/1291340/Townscaper

Townscaper

Gelin ve biraz rahatlayın...

Ben yaşlandım. 34 yaşındayım. 34 çok değil diyebilirsiniz ama fark ettim ki oyunculuk yaşı için yüksek. Artık kafam ne kocaman haritaları ne ışıl ışıl grafikleri ne de saatler süren oyunları kaldırmıyor. Zaten online oyunlarda refleks falan kalmamış, 13-14 yaşındaki çocuklar harcıyor beni. Son 5 senede bitirdiğim AAA oyun sayısı iki. Biri The Witcher 3, diğeri de The Last of Us Part II. The Witcher'ı bitirene kadar zaten saçlarım beyazladı. The Witcher 3'ü yeniden oynamak istiyordum, gücüm yetmediği için şimdi kız arkadaşıma oynatıyorum ve onu izliyorum. Ev yapımı bir Twitch'im oldu. Bunları neden anlattım? Birincisi canım istedi, ikincisi de birazdan inceleyeceğim Townscaper tam benim gibi birine göre bir oyun olduğu için. Townscaper benim yeni hobim oldu. Gerçekten de oyundan çok bir hobi gibi. Minecraft veya LEGO gibi düşünebilirsiniz. Ne zaman bir stres, anksiyete gelse açıyorum rastgele sağa sola tıklıyorum ve her şekilde ortalığa güzel şeyler çıkıyor. Mis gibi. Townscaper'ı çok anlatmama gerek yok. Sol tıklıyorsun haritada yapılar oluşuyor. Sağ tıklıyorsun siliyorsun. Bu kadar mı? Bu kadar. Yatay veya dikey şekilde yapılar geliştirilebiliyor. Mesela üst üste dikey şekilde tıkladıkça kuleler oluşuyor. Yatay şekilde yollar, bahçeler, köprüler vb. oluşuyor. Böyle böyle çeşitli kombinasyonlarla, ortaya bakmaya doymayacağınız güzellikte bir yapılar bütünü çıkıyor. Bu niye zevkli? Birincisi çok rahatlatıcı. Öyle

bir ilerleme, bir şey bulma, orayı burayı kurcalayıp bir şeyleri keşfetme derdi yok. Sadece size ve güzel şehriniz var. İkincisi de görseller ve hissiyat inanılmaz. Studio Ghibli'nin yapımlarındaki kadar rahatlatıcı ve estetik şehirleri tek tıkla oluşturabiliyorsunuz. Yaratıcılığınız da göz zevkiniz de geliyor.

Bence oyun bu haliyle çok iyi ama eleştirmek gerekirse, öncelikle fazla bir içerik yok oyunda. Yani güneşi istediğiniz gibi konumlandırabiliyorsunuz ve bu farklı ışık açılarıyla şehrinizin çok daha güzel görünmesini sağlıyor ama şehriniz maalesef çok canlı değil. Sadece ufak yaşam belirtileri var. Güneşi batırınca ışıklar yanıyor veya mimari duruma göre bazı yapılar arasında çamaşırlar asılıyor. Bazen bahçelerde kelebekler görebiliyorsunuz ama dediğim gibi bu küçük sürprizler çok çeşitli değil. Zamanla bunlar artırılsa veya bu tarz keşfetmeye açık şeyler olsa çok daha güzel olur. Hatta keşke bir tane de hava durumu kontrolü gibi bir şey olsaydı. Yaptığım şehirleri yağmur sonrası bulutlar arasında güneş açarken görmeyi istediğim çok oldu. Yüksek kuleleri karlar altında görebilmeyi de isterdim. Komünitenin geliştirmesine çok açık olan bir oyun. Zamanla çok çok güzel yerlere geleceğine eminim.

Şimdi artık bu iş pek yok ama eskiden işletim sistemleriyle gelen gömülü oyunlar olurdu. Pek çoğunuz büyük ihtimalle mayın tarlasını hatırlıyordur. Solitaire hala var zaten. Townscaper aslında bakınca tam böyle olması gereken bir oyun. Hatta masaüstündeki öğeler gereksiz kasmaya da arkada hali hazırda dursa bu oyun biz de öyle tıklasak. Baş ucu eseri gibi, her evde bulunması gereken bir oyun Townscaper. Açın, biraz rahatlayın, güzel şeyler yaratın ve de sevgiyle kalın. **◆ Ege Tülek**

KARAR

ARTI Her şey çok güzel ve rahatlatıcı

EKSİ İçerik az, zamanla geliştirecektir

80



Yapım Moonshine Studios Dağıtım Coatsink Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Stadia Web getpackedgame.com

Get Packed: Fully Loaded

Taşınmalara doyamadık!

Dergiye yazacağım oyunlar co-op seçeneği gelince çok mutlu oluyorum, öyle böyle değil. Koltuğa yayılıyor, yanımdakilerle eğleniyor veya sinirden ciyak ciyak bağırarak iyi vakit geçiriyorum özünde, PC başında oturmak gibi değil, malum. Bir de bu seferki konumuz taşınmak! Daha önce Switch'te Moving Out'u da deneyimledikten sonra bu kez PS4'te benzer konuda bir oyun inceleyecek olmam beni sevindirdi fakat taşınma fikrinin bu kadar sevindirdiğini söyleyemeyeceğim, yalan yok. Üniversiteden beri en az 10 ev değiştirmiş ve koli yapma konusunda master yapmış bir kişi olarak, bu kez taşınmam için gerçekten çok kararlı olmam lazım.

Get Packed: Fully Loaded bolca eğlence vaat ediyor. Oyun, Ditchlington adında, maden firması tarafından ele geçirilmiş mini bir kasa-

bada geçiyor ve kasabadaki her şeyi taşımak da bizim işimiz. Yani bu sadece evler değil; fabrikalar, hapishaneler ve ofisleri de kapsıyor. Öncelikli olarak senaryo modundan bahsedeceğim, 20 kadar bölüm var ve hepsinde farklı ortamlarda, farklı senaryolarda eşyaları binalardan çıkarıp nakliye kamyonuna yüklememiz gerekiyor.

Başlarda sadece taşıyoruz, koltuklardan çift kişilik yataklara kadar oda oda, belli sürede taşımamız beklenirken, ilerleyen bölümlerde işler iyice kaotik hale geliyor. Önce "evdeki kütüphaneyi taşı", "evin kedisini taşı", "kıymetlileri taşı" gibi görevler geliyor, tek elimde kütüphaneyi kavramışken diğer elimde de çöp kovasını da almaya karar veriyorum, çünkü oyun çift elle taşımaya izin veriyor, oley! Ama tabii oyunun başında "ev sahibi hasar istemiyor" uyarısı da var, işte burada oyun fizikleri devreye giriyor. %100 iyi çalıştığını söyleyemeyeceğim çünkü kollarım iki metreymiş gibi sürekli sağa sola çarpıyorum, camlar falan kırılıyor. Her eşya başına oyun içi bir para sistemi var ve ona/eve hasar verme oranınıza göre bu artıyor. Nakliye kamyonuna çeyiz dizer gibi dizmek gerekiyor. Campaign modunda yine üç yıldız üzerinden performanslar değerlendiriliyor ve oyun içi para ile farklı karakterler ve eşyalar edinebiliyorsunuz. Her bölümü bir kez oynadıktan sonra Time Attack ve Destruction seçenekleri açılıyor, oyunun oynanış süresini uzatmak için güzel taktik. Çünkü Destruction modu aslında oyunu normal şekilde oynarken ve kamyonu yerleştirip sinir krizi geçirdiğiniz anların acısını çıkarabileceğiniz bir alan veriyor ve bu kez parçaladığınız her şey için puan alıyorsunuz. Time Attack ise sağlam taşıdığınız her şey için artı zaman kazandırırken, hasar verdiğiniz için için her şey için de sürenizden kaybediyorsunuz.

Bunlardan bahsettim ama asıl eğlence co-op'ta. Aranızda Overcooked oyunlarını co-op

oynamış varsa beni çok iyi anlayacaktır, oradaki domates-mantar kesme harbi bu kez burada yok, 4 kişiye kadar co-op destekleniyor ve bu kez görevleri ortaklaşa hallediyoruz veya versus oynarsak birbirimizle kimin daha çok oyun içi para getirdiğini kışırtıyoruz. Ya co-op oynamak aşırı komik, o kamyon kasasındayken üzerine dolap atıyorum çıkamıyor; çıkmaya çalışırken hepsi devriliyor, trambolinle - asansörle indirilecek eşyalar arasında anlaşma yapıyorsunuz. Overcooked'da iş birliği yaparken "sen eti kızart,", "ben bulaşıkları yıkıyorum" diye birinin sürekli komut vermesi gerekiyordu mesela gerçek hayatta, mümkün değildi çünkü iki kişinin konuşmadan iş bölümü yapması. Bunda o kadar değil, kütüphaneyi taşımadı diye yan koltuktakine atar yapmak gerekmiyor. Odaları bölüşsek veya "ben kamyon dibine ne varsa koyuyorum, sen yükle içeri" demek kafi. Huzurlu bir co-op deneyimi yaşadım fakaaat online seçeneğinde de bunu denemek istediğimde biraz hayal kırıklığı oldu. Oyuncu sayısı azdı, önümüzdeki aylarda artacağını düşünüyorum. Kış geliyor, konsolda özellikle co-op keyfi yaşamak isteyenlere öneriyorum Get Packed: Fully Loaded'ı. Birbirimizi delirtmeden taşınyormuşuz gibi, gerçek hayatta hiç öyle değil halbuki. Azıcık oyun fizikleri zorlayacak belki ama keyifli, popcorn diziler kıvamında. Yormuyor, çok da düşündürmüyor, öyle ahım şahım fiyatı da uçmuyor. Bence eğlenirsiniz. **Ayça Zaman**

KARAR

ARTI Destruction mod çok eğlenceli, co-op aşırı iyi. Oynanabilirlik aynı bölümlerde bile farklı oyun modlarıyla çok keyifli. Fiyat/eğlence makul.

EKSİ Online eşleşme sıkıntılı. Oyun fizikleri bazen zorluyor.

80



Yapım Dreamplant Dağıtım All in! Games Tür Aksiyon, RPG Platform PC Web arboriagame.com

Arboria

Başarılı bir troll nasıl olunur?

Sosyal medya çağında troll kelimesi başka bir anlam kazandı ama aslında biliyorsunuz troll, İskandinav mitolojisindeki öykülerde geçen cibiliyetsiz ve gayet ciddiysiz ama aynı zamanda saldırgan, korkutucu, dev boyutlu kötü yaratıklar olarak bilinir.

Aslında amaçları insanları dağlara kaçırıp öldürüp yemek olan ve halkın birbirine anlattığı korkunç öykülerde ortaya çıkan bu abilerimizin, ciddiysiz ve komik aksanla konuşan canlılara dönüşmesi de öykülerin kulaktan kulağa anlatılırken insanların bu öyküleri makaraya almasıyla mümkün olmuş.

İşte Arboria da trollerin cibiliyetsiz şöhretlerine katkı yapan bir öykü olarak karşımıza çıkıyor. Bir süre önce ön incelemesini de yaptığımız bağımsız oyun nihayet piyasaya çıktı ve olumlu yorumlar da almaya başladı.

Teknik olarak Arboria, Unreal motoru ile

yapılmış, 3D bir hack'n slash oyunu. Ancak oyunda ilginç bir Roguelike özelliği de bulunuyor. Burada oyunun öyküsünü anlamak gerekiyor.

Siz bir troll köyünde, köye musallat olan kötü yaratıkları öldürmek için köyün dibindeki derin çukura atlayıp o devasa mağaraların içindeki yaratıklarla savaşan bir trollsünüz. Ancak genetik olarak geliştirilmiş savaşçı bir trollsünüz ve tek bir amacınız var, köy için canavarlarla savaşmak. İşte bu noktada, öldüğünüzde oyuna en baştan başlıyorsunuz ama tabii karşınıza çıkan mağaralar rastlantısal olarak üretildiği için sürekli aynı oyunu oynamak zorunda kalmıyorsunuz. Ama kazandığınız deneyimler, yetenekler diğer bazı kazanımlar sizin yerinize gönderilecek diğer savaşçıya aktarılıyor. Bağımsız bir oyun olarak geliştirilen Arboria, detaylı bir crafting, büyü ve genetik manipülasyon imkanı sunuyor. Bu sayede savaşçı trolünüzü kendi tarzınıza göre şekillendiriyorsunuz ki bu özellikler oyunu daha da oynanır kılan ve klasik hack'n slash döngüsünün biraz dışına çıkmanızı sağlayan faktörler.

Elbette hack'n slash ve crafting deyince, loot olmadan olmuyor. Oyunun çekici noktalarından biri de, güzel bir loot mekanizması kurması. Oyuncuyu loot peşine düşürüyor ama sürprizleri de eksik etmiyor. Örneğin, bir hazine sandığını loot etmeye kalktığınızda, sandığın içinden canavar çıkmıyor, doğrudan sandığın

kendisi canavara dönüşüp sizinle savaşabiliyor. Oyundaki ince mizah zekasının bir başka örneği bu.

Ya da sizi ölmeniz için çukura gönderen köy halkına inat, köy halkının taptığı putların üzerine işemek gibi detaylar da yapımcı arkadaşımızın ilginç bir sosyolojik mesajı olarak oyunda dikkat çekmeyi başarıyor. Tabii oyun içi metinler de yine bozuk trol İngilizcesiyle yazılmış ve çoğu noktada yine mizahi unsurlar içeriyor ki, bunları yakın gelecekte yapımcı arkadaşımızın daha da dikkat çeken oyunlarla piyasada kendine yer bulacağını işaretler olarak okuyorum, zira kendisi çizgi dışına çıkıp nispeten orijinal bir iş çıkarmayı başarmış ve burada durmama-çağına da eminim.

Ama umarım ilerideki oyunları, benim pek de uzun süre odaklanmadığım, troller, Unreal motoru, hack'n slash ve melee dövüş sistemleri yerine, daha bilimkurgu odaklı oyunlar olur da keyfini daha uzun zaman süreriz. **◆ Cem Şancı**

KARAR

ARTI Dinamik ve zengin bir oyun evreni.

Zengin crafting sistemi. Bolca loot.

Mizahi öğelerle süslü öykü.

EKSİ Çok aşırı renkli, çorba olmuş ve zamanla göz yoran grafikler. Zorluk derecesinin bazen kontrolden çıkması. Kontrollere alışana kadar akşam oluyor.



Yapım Nukleer Dağıtım THQ Nordic Tür Aksiyon Platform PC Web comanchegame.com

Comanche

20 senelik bekleyişin karşılığını alabildik mi?

2001'de çıkan Comanche 4'ü o kadar fazla oynamıştım ki yeni Comanche duyurulduğunda, büyük bir heyecan ile oyunun erken erişime açılmasını bekledim. Nihayet bizimle buluşan ve büyük bir umutla oynamaya başladığım yeni Comanche ise maalesef çoğu yerde beklentimin oldukça altında kalarak beni ziyadesiyle üzdü.

Comanche'de dünya çapında barışı tesis etmek amacındaki askeri bir birlik olan IJTF (International Joint Task Force)'de çalışan bir Comanche pilotunu canlandırıyoruz. Bizden önceki pilot kişisel nedenlerden ötürü IJTF'den ayrılınca apar topar yerine getirilip görevlere başlıyoruz. Kısa bir tutorialın ardından ilk görev geliyor: "Keşif görevi dönüşü düşen bir İHA (İnsansız Hava Aracı)'yı araştırmaya giden ekibi himaye etmek." İHA'nın üzerinde Comanche ile ilgili önemli bilgiler yer alıyor ve ne pahasına olursa olsun o bilgilerin geri alınması gerekiyor. Biz de görev boyunca karşımıza çıkan düşman hava araçları, gemileri, kuleleri ve askerleri ile çarpışarak sonunda İHA'daki bilgiye ulaşıyoruz. Ama bilin bakalım ne olmuş? Kude Core isimli düşman organizasyon çoktan ilgili bilgileri alarak deep web'e sızdırmış bile. Sonrasında ne olacağını anlatmama sanıyorum pek gerek yok, zira devamı rahatlıkla tahmin edilebilir.

Oynanış tarafına baktığımızda, oyunun bir simülasyon değil de arcade tarzda olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunun ayar bölümünde arcade ve simulation seçeneklerini gördüğümde başta sevinmişim ama bu seçenekler gerçekte sadece oynanıştaki tuş takımını ve kamera açısını değiştiriyor, o kadar. Bu ayarları isterseniz arcade seçeneğinde kendiniz de yapabiliyorsunuz. E o zaman fark nerede diye sorarlar adama? Yine de arcade bir oyun için kontrolleri yeterli bulduğumu söyleyebilirim. Başta biraz zorlanabilirsiniz

ama oyun kolektif, saykılık ve pedal uyumunu hiç de fena olmayan bir şekilde yansıtıyor. Simulation ve arcade arasında başka bir farkı görmek için her iki modda da helikopteri tepelere çarpmayı denedim ve karşılaştığım manzara her ikisinde de aynıydı. Tepe bizi hafifçe geriye itip helikopterimizin azıcık hasar almasını sağlıyor. En azından buna dikkat etseydiniz be arkadaş!

Oyunda yenilik olarak drone kullanımı da getirilmiş. Dronelar, küçük yapısıyla helikopterin giremediği yerlere ulaşarak karşımızdaki engellerin kaldırılmasına yardımcı oluyor. Üzerinde bulunan silahların yardımıyla da karşısındaki düşmanları temizleyebiliyor. Bu noktada oyunun yapay zekâsı ve vuruş hissiyatının yerlerde süründüğünü belirtmekte fayda var. Karşısında pompalı tüfekte duran bir dronu gören asker, nedense hiç saklanmıyor ve adeta ölümünü seve seve kabulleniyor. Yine aynı pompalı ile vurduğumuz asker efendi, sanki sadece tokat atmışız gibi hafifçe geriye yaylanıyor, o kadar. İlginç. Comanche'mizde sınırsızca kullanabildiğimiz

hafif toplara ek olarak, güdümlü ve güdümsüz iki adet roket tipi bulunuyor. Kendini koruma sistemi olarak ise size bir roket atıldığında sapırmak için kullanabileceğiniz chaff mühimmatınız bulunuyor. Oyunda halihazırda 7 görev, 5 farklı Comanche tipi ve 4 farklı drone tipi bulunuyor. Bütün bunların yanında oyunun multiplayer seçeneği de bulunuyor. Ama oyuncu sayısı az olduğundan 30 dakikalık bekleyişin ardından pes edip deneyimleyemedim. Grafikleri ile de sınıfta kalan Comanche, bir yerden sonra kendini tekrar eden yapısıyla oyuncuyu sıkabiliyor. Keşke yapımcılar beta sürecini daha iyi değerlendirebilselermiş.

◆ İmge Melisa Şatlı

KARAR

ARTI Uçuş fizikleri fena sayılmaz, drone kullanımı fena fikir değil
EKSİ Grafikler kötü, multiplayer tarafı bomboş, hikaye klişe, simülasyon modu laf olsun diye

40





Yapım Morteshka **Dağıtım** HypeTrain **Dijital Tür** Macera, Kart Oyunu **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** morteshka.ru

Black Book

Bu sefer konumuz Slav mitolojisi

Bir aydır beklediğim bir oyun var; Pathfinder: Wrath of Righteous. Cureshot'ın beynini bikkikledim; geldi mi, halen gelmedi mi, hiç mi gelmedi diye. Böyle yapmak şart keza bazen beyefendi e-postasına bakmayı unutuyor. Neyse, stüdyo PR'ı tatile mi ne çıkmış, velhasıl bir aydır Pathfinder'ı bekliyorum, şu tarih itibarıyla hiçbir şey gelmedi. Teşekkürler Meta Publishing.

Bu yüzden bu ay ilgimi çeken fazla oyun olmadı. Arada Cureshot, Gas Station Simulator itelemeye çalıştı. Şimdi bana yazdıracak vakti olmadığı için gönül rahatlığıyla itiraf edebilirim, aslında oyun güzele benziyor. Ama Youtube videolarında gördüğüm kadarıyla fazla detaylıydı ve şu an çalıştığım için

ona ayıracak vaktim yoktu. Sori Cureshot. Neyse o yüzden daha önceden gözüme kestirdiğim Black Book'u oynadım ve gayet ilginç bir oyunla karşılaştım.

Black Book piyasada bolca bulabileceğiniz Slay the Spire gibi birçok kart oyununu kendi içinde RPG tarzı öğelerle donatarak oyuncunun karşısına güzel bir hikâyeye çıkan, iyi bir Indie oyun. Öykümüz Bailichka denen bir yerde geçiyor. Rusya'da gerçekten böyle bir yer var mı bilmiyorum. Neyse, kahramanımız Vasilisa eşine çok aşık genç bir kız. Ama bir nedenden ötürü bizim oğlan intihar ediyor ve kendi canına kıydığı için bileti doğrudan cehenneme kesiliyor. Vasilisa bu yüzden içine hiç girmek istemediği ama amcasının bu sanatların ustası olduğu cadılığa adım atmaya karar veriyor. Çünkü cehenneme girip yedi büyük şeytani yenerek yedi mührü toplarsa aşkını kurtarabilecek. Hikaye sıradan gözüküyor olabilir ama her milletin folklorunda aşkını kurtarmak için kendini büyük tehlikelere atan aşıklar olduğu için bence güzel. Oyunun ilginç kısmı oynamaya başlayıp ilk diyaloglar aktıktan sonra yaratıklara verilen isimleri görünce gözüme çarptı. Hepsisi ilk defa duyduğum, Slav kökenli, hem okuması zor hem de okuduğunu aklında tutması güç isimlerdi. Sonradan öğrendim ki oyun doğrudan Slav Mitosu üzerine kurulmuş. O yüzden farklı mitolojileri seven bir tipseniz Black Book size ilginç bir deneyim yaşatacak.

Black Book farklı bölümlerden oluşuyor. Günün bir saatinde köyden gelen ve doğaüstü olaylardan şikâyet eden köylüleri dinleyip sorunlarını çözmeye çalışıyorsunuz. Oyun burada sizin karşılaştığınız şeyleri ansiklopedi kısmından gerçekten okuyup

okumadığınızı sınıyor. Çünkü bazı olaylar basit bir hırsızlıkken bazıları gerçekten şeytanların musallat olduğu bir vakaya dönüşebiliyor. Doğru cevapları verirseniz, daha çok tecrübe puanı kazanıyorsunuz. İkinci kısım o vakayı çözmek için çıktığınız yolculuk. Bu esnada bazı yollardan geçip dünyayı keşfediyor hatta belli zamanlarda karakterinizi dışarıdan yönetip, bulunduğunuz noktayı inceleyip, değerli otları toplayabiliyorsunuz. Geldiğiniz yerlerde karşılaştığınız şeylerde oyun size seçenekler sunuyor. Seçimleriniz sizi ödüle, hiçbir şeye ya da kartlarınızı kullanarak savaşa çağınız bir çatışmaya götürebiliyor. Kart kısmı çok detaylı sadece deste yaratma değil Vasilisa'nın kazandığı tecrübe puanlarıyla yeteneklerini arttırma kısmı da çok hoş olmuş. Eğer şeytanları kontrol eden bir cadı olmak istiyorsanız onlara bir şey vermeli ve kontrolünüzdeki mini şeytanları köy halkını rahatsız etmesi için görevlendirmelisiniz gibi ahlaki açıdan sizi Araf'ta bırakacak ilginç detaylar da mevcut. Ben Black Book'u çok sevdim çünkü basit bir kart oyunu olmaktan öte farklı oyun stillerini minimum düzeyde birleştirmeye çalışarak oyuncuya içine girebileceği bir atmosfer yaratmayı denemiş. Slav Mitosu nedir merak ediyorsanız denemenizi öneririm. ♦ **Nurettin Tan**

KARAR

ARTI Hiç görmediğimiz duymadığımız Slav kültürünü kart oyunu ve RPG öğeleriyle birleştirmiş.

EKSİ Rusça şeytan isimlerini aklında tutmak çok zor.



Yapım WayForward **Dağıtım** Ziggurat **Tür** Platform **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** ziggurat.games/game/bloodrayne-betrayal

BloodRayne Betrayal: Fresh Bites

Vampirlik iki boyutluken de güzeldir

2011 yılında piyasaya çıkmış olan BloodRayne: Betrayal'ı oynayan oyuncular, oyuna dair pek bir şey hatırlamayabilirler. Tabiri caizse dişe dokunur bir oyun değildi. Fakat oyundan zevk aldıklarını ve Hack&Slash türünün getirdiklerini dibine kadar yaşadıklarını unutmamışlardır. Yapımcı ekip de unutmamış olacak ki oyunun remastered halini yaptılar. BloodRayne serisi zamanının en güzel serilerinden biriydi. Film olarak bekleneni veremese de hem çizgi roman hem de oyun olarak takipçilerini epey mutlu etmişti. Bakalım 9 Eylül 2021 tarihinde çıkış yapan Fresh Bites nasıl olmuş, bekleneni vermiş mi?

Hikâyemiz bizi müthiş bir vampir olan Rayne'in hayatına götürüyor. Vampirden çok anime kızına benzeyen Rayne'i, Brimstone derneği bir görev için çağırıyor. Biz de bir grup askerle birlikte babamızın yer altı kalesine girmeye çalışıyoruz ve onu durdurmaya çalışıyoruz. Dediğim gibi, hatırlamıyorsanız çok normal. Özgün bir tarafı da yok zaten. Pek tabii, oyunun en dikkat çekici tarafı yenilenmiş ve modernize edilmiş grafikleri.

Etk olarak kanlı içeriğinden bir gram bile kaybetmemiş. Atmosfer de çok iyi olunca, ortaya güzel bir iş çıkmış. Bazı bölümlerde gideceğim yeri fark edemedim. 2D platform oyununsa, bu bir eksiklik. Bölüm tasarımı güzel ve etkileyici fakat farklı bir şey yok. Yani, gördüğümüz her şey aynı olduğu için, bir farklılık olmadığı için, gideceğim yeri veya üstüne zıplayacağım platformu görmek zorlandım. Çünkü onu diğer dekorasyonlardan ayıran bir özelliği yok. Kamufle olmuş da bizim bulmamızı bekliyormuş gibi. Oynanış kısmı ise oyunun en iddialı tarafı. Farklı düşman tiplerini istediğimiz estetikte kesmek çok eğlendiriyor. Testerelerin arasına onları atarak kan banyosunu izleyebilir ve yolumuzu açabiliriz. Kan emebildiğimiz için boss dövüşleri hariç bir sıkıntı yaşamadım. Düşmanları sağlığını yeniden doldurmak için kullanırken, dokunulmaz oluyoruz. Oyunun en beğendiğim özelliği bu desem abartmış olmam. Dengesini bozup bir kere ısırdığımız bir düşman ise, istediğimiz bir anda bizim komutumuzla birlikte patlayabiliyor ve çevresine zarar veriyor. Yine yolumuzu açmak

ve kırılabilir duvarları yıkmak için gerekli. Bir diğer iddialı tarafı ise seslendirmelerin gelmiş olması. Böylesi bir oyunda ne kadar puan kazandırır emin değilim ama evet, seslendirmeler gayet iyi. Oyun içerisinde kayıt mantığı ile oluşturulmuş olan fişkiyelere geldiğimiz zaman canımız doluyor ve öldüğümüz zaman oradan başlıyoruz. Birkaç bölge dışında lokasyonları iyi ayarlanmış. Ölüncü saç baş yolduracak yerlerden başlamıyoruz. Birkaç bölümde ise FlappyBird misali bir kuş kontrol ediyoruz. Oyun içerisinde garip bir mekanik var. Hayli yükseğe zıplamak için yön değiştirmeden koşmamız gerekiyor. Zıplamak istediğiniz yere geldiğimizde ise ters yöne koşmanız gerekiyor ve ardından zıplayabiliyoruz. Zıplamadan önceki esnada, birazcık yerde kayıyoruz. Niye böyle bir şey var? Savaşmak için koştuğumuzda, bu mekanik yüzünden yeterince atık olmamıza, refleks göstermemize ve istediğimiz şekilde hareket etmemize engel oluyor bu durum. Yine zamanlı platformlarda da acı çekmemi sağladı. Eskiden de can sıkıyordu. Toplam 2-3 saat gibi bir sürede bitirilebilen BloodRayne Betrayal: FreshBites, Steam'de 32 TL gibi bir fiyata satın alınabiliyor. Kısa bir macera olsa da eğlendirdiğini söylemeliyim. Eski sürümünü oynadıysanız tekrar bakmamız için bir yenilik vaat etmiyor. İlk defa oynayacaksanız bu sürümü seçin kesinlikle. Fakat bu kısa macera için indirim dönemini beklemek daha iyi olacaktır. ♦ Talha Şahin

KARAR

ARTI Atmosfer, oynanıştaki esneklik, grafikler beklenildiği kadar güzel.
EKSİ Eski sürümü oynayanların bunu oynaması için bir sebep yok, zıplama mekaniği kontrol hissinden uzak.

75



Yapım Unicube Dağıtım Team 17 Tür Hayatta Kalma Platform PC Web www.team17.com/games/sheltered-2

Sheltered 2

Bunker Stew izleyicileri, gün sizin gününüz!

Sheltered'in ilk oyununu hatırlayanlarınız, belki de hala oynayanlarınız vardır. Bin türlü aksilikle karşılaşabildiğiniz, planlamanın yanında şans faktörünü de ekleyen eli yüzü düzgün bir hayatta kalma oyunuydu hani. Sheltered 2 de hatırladığımız ne varsa ileriye götürmeyi kendisine amaç edinmiş bir oyun. Bu yapımda This War Of Mine havaları eskisine göre çok daha yoğun. Böyle püfür püfür estiriyor. Bu kötü bir şey mi? Bence değil. Özellikle kaynak yönetimi tarzını benimsemiş ve bu gibi oyunların aşığıysanız denemeniz gereken bir oyun. Peki neden?

Herkesin de tahmin ettiği gibi medeniyetin tamamıyla yok olduğu bir dünyada kısılmışız. Yani ne kendinize güzel bir mobilya takımı alabiliyorsunuz ne de konserve çorbalar. Kısacası her şey yeterince sıkıntılı ve bir o kadar da sinir bozucu bir hale gelmiş. Biz ise bu durumu tersine çevirmeye çalışıyoruz. Olduğu kadıyla... Peki bunu nasıl yapıyoruz? Mesela oyunda toplamanız gereken kaynaklar var. Örneğin odun. Bazı yerlere baskınlar yapıp sandıklardan elde edebiliyorsunuz. Evet, bu sandıkları alıp evdeki

çalışma masanızda geri dönüştürüyorsunuz. Yemek yapıp kendinizi tok tutmanız gerekiyor. Ölenlerin ardından uzun süreler ağlıyor ve psikolojiniz bozulduğunda açıp kitap falan okuyorsunuz. Kısacası kıyamet sonrası sıradan işler diyelim. Ancak gerçekten bunları hakkıyla yapmak ve devamını getirebilmek çok ZOR! Oyuna ilk başladığınızda üç kişisiniz. Birisi lider, diğer ikisi ise normal, dümdüz çinko karbon bireyler. Yetenekleri ve görünüşlerini siz ayarlayabiliyorsunuz. Bulduğunuz harita tamamen rastgele bir şekilde oluşturuluyor. Siz de bu haritada bir terkedilmiş bir sığınak buluyorsunuz. Zaten sığınaklar hiç şaşmaz. Zamanınızın çoğu bu sığınakta geçiyor. Bulduğunuz grubun ihtiyaçlarını iyi saptamak, moral vermek, yemek yapmak, gerekli yerleri onarmak ve onlara iyi birer teçhizat sağlamak size kalıyor. Peki neden teçhizat? Çünkü aynı Fallout'ta olduğu gibi evinizi kötü adamlar basabiliyor. Bu kargaşadan canlı çıkmak da doğal olarak sizi zorluyor. Ancak oyunun sizi en zorladığı nokta, sığınanızda her şeyin çabucak kırılabilmesi desem inanır mısınız? İnanın. Bu oyunda illa

savaşmak zorunda değilsiniz. Şöyle bir seçenek de var; sizi basıp yiyeceğinizi çalmak ya da ekipmanlarınızı almak isteyenler oluyor. (Kana susamış bazı kötüler dışında, onlar bodoslama saldırıya geliyor sapık gibi.) Onların hırsız gibi gece eve girip istediğini alıp gitmesini bekleyebilirsiniz. Bu da bir seçenektir kısacası... But at what cost?

Örneğin ben oyunda birkaç karakteri keşfetmeye gönderdiğimde bazı kötü adamlarla kapıştılar ve tahtalıkları boylamaktan son anda kurtulduk. O sırada onları sığınağa geri yolladım ancak kanamaları vardı, bu yüzden sanide yede 3-4 can kaybetmeye başladılar. O sırada onlara bandaj yapmak istedim ama elimde gerekli materyaller yoktu. Bu arada sığınağımda oksijenin azaldığını göremedim. Bir baktım herkesin canı gidiyor. Dedim n'oluyor? Problemi fark ettiğimde iki arkadaşım öldü. Sonra hemen tamir ettim oksijen kaçağını. Sığınakta yemek de yok. Ben de bu cesetlerden barbekü yapmak zorunda kaldım. Zorundaydım. Yedim. Sonra baktım ki yedikten sonra karakterlerin psikolojisi iyice gitti ve kafayı yiyecek noktaya geldiler. Ağladılar zırladılar, kustular... Kısacası oyun o kadar güzel ki anlatamam. İnce detaylar ve olayların gelişimi harika.

Bence bu oyuna bir şans verilmeli. Ben oynarken çok eğlendim. Kahvenizi alın oturun başına. Bi deneyin. Aman sığınaktaki arkadaşlarınızı yemeyin benden söylemesi.

◆ Şeymanur Özgür

KARAR

ARTI Kaynak yönetimi ve oyun mekanikleri gayet başarılı. Başından kalkmak zor. Sanat yönetimi çok güzel. Sistem gereksinimi düşük.

EKSİ Oyunun özgün olduğunu söylemek güç. İşler çabucak kontrolden çıkabiliyor.





Yapım Adam Hrubý, Jan Šidlo Dağıtım Buffa Software Tür Platform Platform PC Web www.artformer.net

ArtFormer: Ancient Stories

Tarihin tozlu raflarından dört sayfa!

Merhabalar pek sevgili LEVEL Dergisi okurları, bu sefer de yine pek fazla normal olmayan bir oyun ile karşınızdayım. Bu ayki oyunumuz dört farklı tarihi dönemi bizlere çeşitli sanat ve oyun tarzları ile aktarmayı hedefleyen ve bu yazıyı okuduğunuz sıralarda bir kaza olmazsa erken erişimden çıkacak olan ArtFormer: Ancient Stories. Yapmaya çalıştığı şey ve fragmanlarında bizlere sunduğu içerik gerçekten takdir edilesi iken, iş oyunun kendisini değerlendirmeye gelince aynı pozitiflikte kalamıyorum. 2019 Kasım'dan beri erken erişimde bulunan oyunumuzun incelemesi "Hatalar" ve "Oynanıştaki Hantallık" olmak üzere iki başlığa

ayrılacak. Dediğim gibi kağıt üzerinde ArtFormer: Ancient Stories ile ilgili her şey güzel ve ilgi çekiciyken oyun içerisindeki hatalar baştan sona keyif alma imkanınızı resmen sıfıra indiriyor. Gerçekten kısa süreli oynanışın ardından en az dört tane oyun kıran hataya rastladım ve chapterlara baştan başlamak zorunda kaldım. Hatta bir chapterda karşılaştığım hata yüzünden bir daha o bölüme devam etmem mümkün olmadı.

Pek de küçük olmayan bu sorunu kenara bırakalım dersek de bu sefer bizi ikinci başlık karşılıyor. Ne yazık ki oyunun mekanikleri alabildiğine hantal ve komutlarınıza algıyarken

büyük bir yavaşlık söz konusu. Hem platform hem de dövüş öğelerinde bu sorun aşırı keyif kaçırıyor. Bir de bu hantallıkla aynı yeri ikinciye geçmeye çalışırken karşınıza oyun kıran bir hata çıktı mı, değmeyin keyfime...

Tüm bunları göz önünde bulundurduğumuzda da ArtFormer: Ancient Stories'in başarmak istedikleri ve denemiş oldukları cesur mekanikler benim için bir şey ifade etmekten uzaklaşıyor. Güzel tema ve çeşitli fikirler ancak böylesi kötü bir optimizasyon ve mühendislikle harcanabiliyordu. ♦ Ertuğrul Burak Emanet

40

Yapım Deconstructeam Dağıtım Devolver Digital Tür Macera Platform PC Web essaysonempathy.com

Essays on Empathy

Nadide ve sadece meraklılarına özel

Deconstructeam, önce Gods Will Be Watching sonra da The Red Strings Club ile kendisini tanıtmış ve kanıtlamış bir oyun stüdyosuydu. Şimdi ise karşımıza aslında tek bir oyun değil de anlatı üstüne yoğunlaşmış birçok oyunu içeren bir yapım ile geldiler.

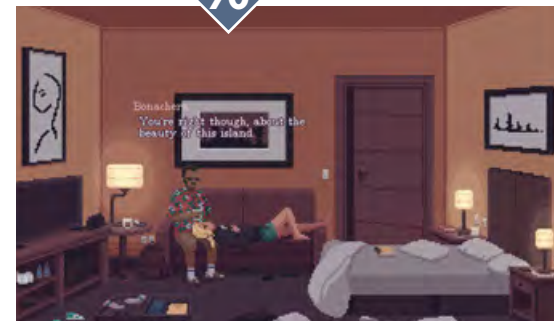
Bu yapımin içindeki her oyun, kendi içinde çok farklı bir konsept, sanat tasarımı ve derinliğe

sahip. Kısacası Essays on Empathy, insanlara farklı bakış açıları ile sunulmuş parçalardan oluşuyor ve sırf bu özelliği bile yeterince ilgi çekici. Essays on Empathy içinde tam olarak 10 adet farklı oyun ve tasarım bulunuyor. Şunu da söylemek gerekir ki bu ekibin yaptığı oyunları oynamadıysanız bu oyun sizin için pek iç açıcı olmayabilir. Çünkü genel itibarıyla oyunun anlatısı, olaylara yaklaşımı tamamıyla firmaya özgü bir anlatım içeriyor. Bu da herkes için oyun olmadığını göstergesi aslında. Oyunun içindeki detaylara girmek istemememin nedeni de bu diğer taraftan. Bu oyun, yaratıcılıkla dolu bir cümbüş. Örneğin bir çiçek yapıyorsunuz, onu yaparken seçtiğiniz her farklı işleyiş size bir geri dönüş şeklinde veriliyor oyunda. Garip, ancak gerçekten çok farklı bir yapı oluşturulmuş. Bu yapımlar oldukça yaratıcı ve farklı bir yapımlar. İçinde bulunan oyunların her biri eğlenceli diyemem fakat çok ilgi çekici duruyor. Görsel

etkileşimi de ön plana alıp harika bir derleme ortaya çıkartmışlar ancak hitap ettiği kesim, kendi fanları diyebilirim. Sesler, görüntüler, sanat yapısı gerçekten çok ilgi çekici ancak bu yapımlar fazla kişisel. Herkese uygun değil. Daha önceki oyunlarını oynamış ve bu stüdyonun derinliğini bilen biriyse, kesinlikle oynayın.

♦ Şeymanur Özgür

70





Yapım Endeavor One Dağıtım Endeavor One Tür VR, Macera Platform PSVR Web www.endeavorone.com/arashi

Arashi: Castles of Sin

Ninja da olsan, bir süre sonra başın döner

PSVR denince akla insanların aklına daha basit platform oyunları geliyor zira ayrıntılı mekanikler ve çevre tasarımları, bir süre sonra baş döndürmeye başlıyor. Oyunumuz Arashi de detaylı içeriği ile ikinci kategoriye girenlerden. Oynadıktan bir müddet sonra yorulmaya başlasanız da sundukları ile fena olmayan bir potansiyel vaat ediyor.

Oyunda soylu Arashi ailesinin hayatta kalan son ferdi Kenshiro'yu canlandırıyoruz. Olaylar feodal Japonya'da geçmekte ve Iga'nın Altı Şeytanı adındaki haydutlar gittikleri her yeri kan gölüne çevirerek ülkeyi adeta ele geçirmişlerdir. Bizim de görevimiz doğal olarak onları

durdurmak. Kuzenimiz Ayane ve VR'in gördüğü en sadık dost olan Haru ile beraber bu karanlık yolculukta kötülüğe karşı yola çıkıyoruz. Arashi: Castles of Sin, belki adından da anlaşılacağı üzere ele geçirilmiş kalelerde geçiyor. En dikkatimi çeken özelliği ile açık dünya temalı olması. Yani bölüme başladığınızda haritada serbestsiniz ve hedefe gitme – öldürme yolları tamamen size kalmış. İster doğrudan ön kapıdan gidin isterseniz gizli yollardan. Uzun çimenlerde saklanabilir, çatılarda gezinebilir yahut Haru'nun dikkat dağıtması ile aradan sıvışabilirsiniz. Keza silah çeşitliliği de tatmin edici. En basitleri olan katanamız, yüksek yerlere tırmanabilme-

miz için ipimiz ve düşmana uzaktan fırlatılan bıçakları kullanmak zevkli. Düşman askerlerle teke tek dövüşmek de oldukça eğlenceli. Eksisi, ilk paragrafımda dediğim gibi VR olduğundan bünyeyi çabuk yorması ve ilerleyen bölümlerin giderek birbirinin tekrarına dönüşmesi. Dövüşmek, tırmanmak, saklanmak eğlenceli ama bir yere kadar. Üstelik kafanızda VR seti ile odanın ortasında, elinizde kılıç ne kadar oyun oynayabilirsiniz ki? Dinlene dinlene Japonya'yı kötülüklerden kurtarmaya devam.

◆ Rafet Kaan Moral

82

Yapım Solar Powered Games Dağıtım Assemble Entertainment Tür Hayatta kalma Platform PC, Mac Web highrisers.de

Highrisers

Gökdelenden kurtuluş masalı

İlk bakışta görüntüsüyle aklınızı karıştıran Highrisers, bir stratejik hayatta kalma oyunu. Oyunun tatlı ve arcade tarzı yapılmış grafiklerine aşık oldum diyebilirim ancak şunu söyleyeceğim, bu oyunu oynadığınızda hissedeceğiniz ilk şey, gerçek anlamda tamamlanmış bir oyun olduğu olacak... Özetle üstünden geçelim oyunun, 4 kişilik bir ha-

yatta kalan takımınız var. Hedefiniz bu 4 kişiyi en güvenli şekilde bulduğunuz gökdelenden çıkartmak, bunu yapmanız için de gökdelenin üstünde bulunan helikopteri tamir etmek. Bu oyunun en özel yanı oyundaki neredeyse her şeyi kırabiliyor olmanız. Kırdığınız şeylerden çıkan eşyalarla silah, ekipman ya da helikopteri tamir etmek için parçalar yapabiliyorsunuz.

Ayrıca olay sadece bu değil, hayatta kalmaya çalışmanın en önemli temeli takımınızı doyurmak. Bunu yaparken zombimsi mutasyona uğramış yaratıklara yakalanmamanız gerekiyor. Bu yaratıklar sadece geceleri çıkıyor ortaya. Tabii siz kendinizi geliştirdikçe, bir anda sabahları ve gün içinde de çıkmaya başlıyorlar. Oyunda birkaç tane farklı silah var. Bu silahları tüm takımınıza dağıtmanız gerekiyor ki onlar korumasız kalıp ölmesinler. Tabii ki bunun yanında barikat tarzı şeyler yapıp arkasından da korunabiliyorsunuz. Helikopteri tamir etme aşamasındayken karakterleriniz seviye atlayıp yeni yetenekler ve beceriler öğreniyorlar. Her karakterin kendine özgü bir yetenek ağacı bulunmakta. Örneğin, karakterinizin çantasını genişletip daha fazla eşya taşımanızı sağlayan yetenekler var, ya da yeni eşyalar öğrenip onları üretebileceğiniz yetenek ağaçları... Var da var...

Highrisers tatlı ve tecrübe edilmesi gereken bir oyun ancak gelişmesi gereken çok fazla yönü var ve sanki erken erişimdeymiş gibi hissettiriyor.

◆ Şeymanur Özgür

68



VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODHUNT

Battle Royale'de hi görmeyeceğimizi düşündüğümüz bir alemde, ilgi çekici bir deneme.

Sayfa
86

ONLINE



WAR THUNDER

Direct Hit içeriği yayınlandı!

War Thunder, çok sıkı oynasam da dönem dönem çeşitli güncellemeleri ile tuzağına düştüğüm bir yapım. Yeni gelen Direct Hit güncellemesi ile beraber beni de tekrar yakalamayı başardı. Gelin bakalım güncelleme neler içeriyor. Direct Hit ciddi manada geniş (15GB) bir güncelleme. İçerik bakımından oldukça zengin olmasının yanında teknik geliştirmelerin de yer alması dikkat çekiyor. Bir kere oyun her yama ile gelen yeniliklerin ardından grafiksel anlamda geliştirilmiş bir durumda ve hiç olmadığı kadar iyi görünüyor.

Toplamda 17 güncellenmiş ve yeni hava aracını oyuna ekleyen güncellemede dikkat çekici iki uçak var. Bunlardan biri yakın ve orta menzilli roketlerinin yanında kara birliklerini tehdit eden 30 milimetrelük toplar ve 70 milimetrelük roketler barındıran Saab JA-37. Bu İsveç uçağının yanına bir de Sovyet uçağı ekleniyor ki bu aracı kullanmak için sabırsızlanıyorum. Sovyet yapımı MiG-27M'in en büyük özelliği havadan karaya güdümlü füzelere sahip olması ve orta sınıf tankları bile tereyağı gibi delip geçen yüksek kalibreli topu. Bu güdümlü füzeleri

kullanmak çok kolay sayılmaz ancak kayda değer mesafelerden isabet bulup kendinizi savunmanız mümkün.

Tabii ki güncelleme bu araçlarla sınırlı değil. Birçok yeni hava aracının yanında Amerikan USS Pittsburgh ve Japon IJN Yubari gibi savaş gemileri ya da Sprut-SD gibi kara zırhlıları da dikkat çekiyor. Ayrıca oyuna Breslau ve Spaceport gibi savaş alanları da eklenmiş durumda. War Thunder yeniliğe ve güncellemeye doymazken biz de oynamalara doyamıyoruz efendim.

◆ Enes Özdemir

BLADE & SOUL

Yeni sınıf, yenilenmiş grafiklerle geliyor!

Blade & Soul oyuncular tarafından ilgi görmeye devam ettikçe, kendini geliştirmeye de devam ediyor. 2016 yılında batı sunucusuna açılan ve neredeyse altı yıldır sevilerek oynanan yapım, görsel bir yenile-

meyle bir kez daha kendini güncelledi. Unreal Engine 3 ile geliştirilen Blade & Soul, geçtiğimiz ay yapılan kapsamlı güncelleme ile Unreal Engine 4'e geçiş yaptı. Unreal Engine 4 kalitesi elbette oyuncular arasında

sevinçle karşılandı ama iyi haberler sadece bununla sınırlı değil.

Yapılan güncelleme ile beraber oyuna yepyeni bir sınıf eklendiğini duyurmak istiyorum. Yeni sınıf Dual Blade, adından da anlayabileceğiniz gibi çift kılıç taşıyor ve yakın dövüş odaklı bir oynanış sunuyor. Sınıfı seçebilmemiz için ise Jin veya Yun ırklarından birini seçmeniz gerekiyor. Dual Blade ile Way of the Shifting Blades ve Way of the Lotus uzmanlıklarından birini seçiyoruz. Her iki uzmanlık da birbirinden farklı oynanış stillerine sahip. Saldırı tipleri de önemli bir çeşitlilik içeriyor. Tüm bunların yanında eldiven ve kemer olmak üzere yeni aksesuarlar oyuna eklendi. Forest of Echoe adında yeni bir dört kişilik zindan da oyundaki yerini aldı. Yapımcı ekip bundan sonra gelecek zindanların da 4 kişilik olacağını belirtiyor. Açıkçası şu sıralar Blade & Soul'a şans vermek isterseniz doğru bir zaman olabilir.

◆ Enes Özdemir





Yapım 1047 Games Dağıtım 1047 Games Tür MMOFPS Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web www.splitgate.com

SPLITGATE

Bana biraz Portal, biraz Quake, yanına da azıcık Halo lütfen!

Eselden neredeyse her hafta yeni bir free to play MMOFPS görürdük. Elle tutulur MMOFPS'lerin azaldığı şu günlerde ise eski alışkanlıklarımızı yeniden canlandıran Splitgate ile karşılaştım. Ücretsiz olarak oynayabileceğiniz oyuna Steam'in yanı sıra eski ve yeni nesil konsollardan da erişebilirsiniz. Hızlı bir oynanışa sahip olan Splitgate, aslında 2019'dan bu yana PC platformu için erken erişimde. Geçtiğimiz Ağustos ayında erken erişimi sonlandıran ve tam sürüme geçen yapıma detaylıca göz attım.

Zamanınızı genel çeşitli olarak FPS oyunları ile harcıyor bu türün içindeki çeşitli oynanış stillerini biliyorsanız, Splitgate size hiç de yabancı gelmeyecek bir yapımdır. Halo tarzı karakter tasarımları ve hızlı oynanış yapısı, daha önce oynadığınız pek çok oyunda karşılaştığınız mekanikler aslında. Zaten yapımı ekip aslında Splitgate'in birkaç önemli oyunun mekaniklerinden meydana geldiğini inkar etmiyor ve oyunun Steam sayfasında, IGN'in Portal'lı Halo benzetmesine de yer verilmiş.

Splitgate bilim kurgu temasında tasarım olarak Halo evrenine oldukça benziyor. Silahlar ve karakter tasarımları Halo silahlarına ve Spartan birliklerine benzerliği ile dikkat çekiyor. Bilim kurgu teması sadece Halo ile sınırlı değil. Karakterler bir yandan savaşırken diğer yandan aynı Portal'da olduğu gibi belirli düz zeminlerde portallar açabiliyor. Portal açma sistemi, Portal'daki sistemin birebir aynısı. Bir portaldan geçmeniz için iki farklı kapı açmanız gerekiyor ve birinden geçmeniz halinde diğerinden çıkıyorsunuz. Portal oynarken ateş gücünüzün olmadığı düşünülünce, elinizde silahlarla bu portalları nasıl kullanabileceğinizi, varın siz düşünün.

Oyunun sahip olduğu hızlı oyun yapısı ise Halo'nun yanında bana daha çok Quake III Arena hissiyatı verdi diyebilirim. Sürekli bir koşma ve zıplama hali içerisinde, yerinizde duramıyorsunuz. Tabii bir de sırtınızdaki jetpack uzak mesafelere zıplamanıza izin verince ortalık curcunaya dönebiliyor. Portal sisteminin bu hızlı oynanışa uygun olup olmadığı kafamı kurcalayan konulardan biri oldu. Bir yandan uçana kaçana ateş ederken bir yandan da stratejik noktalara portal açmak biraz zor. Mesela akla gelen ilk taktik, düşmanın arkasına açılan bir portal ile onun arkasına geçmektir ancak oyun o kadar hızlı akıyor ki siz portalları açana kadar düşman çoktan orayı terk etmiş ya da ölmüş oluyor. Aslında portal sistemi daha taktiksel bir oyun için çok daha eğlenceli olabilirdi. Oyun modlarında da orijinal bir oynanış yapısıyla karşılaşmıyoruz. Bütün modlar daha önce karşılaştığımız türden yapımlar. 1-2 farklı oyun modu da öyle devrimsel yenilikler

taşıyor. Yine de pek çok oyun modunun olması son derece güzel. Son zamanlarda 2-3 oyun modu ile piyasaya çıkan yapımların yanında Splitgate bu konuda bir hayli zengin kalıyor.

Bütün oyun modlarını burada anlatmak için ne yazık ki yeterli yerimiz yok. Headshot aldığınızda çift puan sayan Team Swat'tan tutun da oyundaki bir topu olabildiğince takımınızda tutmaya çalıştığınız Oddball'a kadar birçok oyun modu bulunuyor. Tabii seviye 20'ye geldiğinde işler ciddileşiyor ve dereceli oyunlarla rekabetçi maçlar oynatabiliyorsunuz.

Splitgate'in en büyük sorunu orijinallik diyebilirim. Oyun, Quake veya Halo'nun sanki modlanmış bir hali gibi. Yine de Splitgate eğlendiriyor mu? Evet, bence gayet eğlenceli. Siz de hızlı aksiyonun ve savaş mekaniklerinin olduğu oyunları taktikselliğe tercih ediyorsanız Splitgate'i sevebilirsiniz.

◆ Enes Özdemir





Vampire: The Masquerade - Bloodhunt

Son yılların en popüler oyun türü battle royale. Haksız da değiller, fikir olarak harika. İlk olarak benim gibi Minecraft Hunger Games ile bu türe düşenlere selam olsun buradan. Hâl böyle olunca, bu türde bir oyun çıkar çıkmaz göz atmaya başladım. Vampire: The Masquerade – Bloodhunt da bunlardan birisi.

Bırakın da 1. olalım

Battle royale türünü ve bu oyunlardaki amacımızı bilmeyenimiz yoktur. Ücretsiz yapımlar arasında yer alan Bloodhunt, bize ne veriyor da canımızı battle royale çektiğinde bu oyunu oynayalım? Diğer oyunlara göre en büyük farklılığı, vampirlik yapabiliyor oluşumuz. Haritada başıboş dolaşan insançıklar var. Tabii, bu saatte burada ne işi var bunların diyerek olaya el atıp onların kanını emebiliyoruz. Emdüğümüz karakter bir özellik taşıyor ve bunu kendimize alabiliyoruz. Boynuna yapışmadan hemen önce görebildiğimiz bu özellikler; yeteneklerimizin daha çabuk

dolmasını sağlıyor da olabilir, canımızı artırıyor da olabilir. Taktiğimize göre hangisini tercih edeceğimiz önemli. Tabii bunları kanını emmeden hemen önce görüyoruz. Eğer canımız azsa, vampirlik yaparak canımızı doldurabiliyoruz. Birçok battle royale oyununda havadan geçen bir araç ile savaş alanına giriyoruz. Bu oyunda ise harita üzerinde bir yer seçerek orada doğuyo-

ruz. Etraftaki arabalara da dikkat edin. Alarmları ötmeye başladığınız an gözler sizin olduğunuz bölgeye dönecektir.



Her biri bir diğerinden daha tanıdık klanlar

Brujah klanı mensupları, Vampire evrenine göre acımasız savaşçılar olarak biliniyorlar. Çabuk sinirlenip oldukça hırslıdırlar. Embrace geleneğini (Ölümlü birini ısırıp

vampire çevirme) reddetmeleriyle kötü bir ün sahibidirlar. Klansız vampirlerin kaynağı gibiler. Nosferatu, söylemeyi en çok sevdiğim kelime olabilir. Nosferatu. Harika değil mi ya? Lanetlenmişlerin de en lanetlisi. Korkutucu dış görünüşleri ile sadece kanalizasyonda yer bulmuşlar kendilerine. Diğer vampirler tarafından dışlanmışlar sürekli. Eğer insanlara görünürlerse Masquerade'yi ihlal etmiş olacaklar. Masquerade; insanları vampirlerin var olmadığına ikna etme kampanyası. Bu sebeple hackleme ve

gizlice bir yerlere girme konusunda doğuştan yetenekli oluyorlar. Diğer vampirler de bilgiye ihtiyaç duyduğundan, ne olursa olsun Nosferatu'nun yanına geliyorlar. Toreador klanı ise sanat ve sosyallikle birleşmiş adeta. Azıcık yukarıda yer alan Siren karakteri sivillere rahatça yaklaşabiliyordu. Diğer klanlara göre insan topluluklarına en rahat ve kolay uyum sağlayanlar. Aynı zamanda bu sosyallik, onların zayıf yönleri de. İlgi delisiler. Manipülasyon konusunda da ustalar. İstedikleri şeyi kolayca bir başkasına yaptırabilirler.



Peki karakterlerimiz kim? Yetenekleri neler?

Oyunda toplam üç adet klan var. Her bir klanın iki adet karakteri var. Bu klanlar; Nosferatu, Toreador ve Brujah. Her klanın kendi yeteneği olduğu gibi her karakterin biri pasif biri aktif olmak üzere iki yeteneği var. Yani toplam 40 yapar! Peki nedir bunlar? Yeniliyor mu, içiliyor mu?

Brujah Klan Yeteneği

Bu yetenek havadayken bile size tekrar zıplama özelliği veriyor. Bu yetenek ile yerimizi kolayca değiştirebilir ve çeşitli avantajları daha hızlı bir şekilde elde edebiliriz.



Brute: Pasif Yetenek: Can barı azaldığında hasar almayacağınız güvenli bölgeye geçerseniz, canımız tekrar yarıya kadar dolabiliyor. Archetype yeteneği (E):

Attığımız şok dalgası, rakibimiz ateş ediyorsa ve o şok dalgasına isabet ediyorsa, mermilerin başka yere gitmesini sağlıyor ve böylelikle hasar almıyoruz.

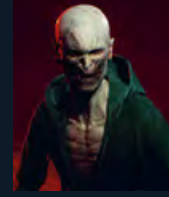


Vandal: Pasif Yeteneği: Düşmanın yakınına girdiğimizde aldığımız hasarı azaltıyor. Yakın mesafe silah kullanmayı düşünenler için biçilmiş kaftan. Archetype yeteneği (E): Bu

yetenek havadan aşağıya doğru kahraman inişi yaparken kullanılıyor. Yaptığımızda yere yaradana sığınıp vuruyor. Etkilenen düşmanlar kendini havada buluyor ve hasar alıyor.

Nosferatu Klan Yeteneği

Q'ya bastığımızda bir süreliğine görünmez oluyoruz. Biz bir duman ile bunu görüyoruz ama rakibimiz hiçbir şey göremiyor.



Saboteur: Pasif yeteneği : Eğilerek yürüdüğümüz zaman görünmez olmaya imkan veriyor. Oyun sonuna kalabilir-

sek inanılmaz güçlü bir özellik. Archetype yeteneği (E): Herhangi bir yere yapışkan bir bomba atabiliyoruz. Yakınına bir rakip geldiğinde otomatik olarak patlıyor ve bir gaz bulutu salıyor etrafa. İçerisinde duran rakipler zamanla hasar alıyor.



Prowler: Pasif Yetenek: Canı az, yaralanmış düşmanlar arkasında bir kan izi bırakıyor. Düşmanımızı

nereye giderse gitsin bulabiliyoruz. Archetype yeteneği (E) : İstedığımız yere gönderdiğimiz yarasanlar bir bölgeyi tarıyor ve o bölgede biri varsa hemen bize belli ediyor. Bir yenisini atmazsak son attığımız yerde sonsuza kadar kalıyor.

Toreador Klan Yeteneği

İstedığımız bir yere doğru bir kopyamızı yolluyoruz. Bu kopya birazcık ilerliyor ardından duruyor. Tekrar Q tuşuna basarsak, o kopyamıza ışınlanıyoruz. Kaçmak için de, saldırı için de, pozisyon değiştirmek için de harika bir yetenek



Siren: Pasif Yeteneği: Şehirdeki sivillere yaklaşırlarken bizden korkmuyorlar. Biz de onlara rahat rahat saldırınca yerimiz de ortaya çıkmıyor. Archetype Yeteneği (E): Flaş

bombası gibi bir anda patlıyor ve düşmanlar kör oluyor. Flaş Vampir. Normalde ışığı gören vampirin erimesi lazım ama, neyse. Blade adamdır!



Muse: Pasif Yeteneği: Yere düştiğimizde tüm yeteneklerimiz sıfırlanıyor ve tekrar kullanabiliyoruz. Işınlanarak bir anda kaçabilir, düşmanlar bizi ararken yeniden dirilmeyi bekleyebiliriz.

Archetype yeteneği (E): Takım arkadaşlarınızla oynadığımızda daha etkili olan bu yetenek, hem kendimizi hem de takım arkadaşlarımızın canını doldurmamıza yardımcı.

Peki potansiyeli var mı? Ne kadar ilgi gören bir yapım?

7 Eylül 2021 tarihinde çıkış yapmış olan Vampire: The Masquerade – Bloodhunt, henüz erken erişimde. Bir süre de böyle olacak gibi çünkü optimizasyon konusunda sıkıntıları var. İlk çıktığı zamana göre tabii ki daha az. Biraz daha zaman geçtiğinde, tamamen stabil bir oyunla karşılaşacağız. Yeni klanların ve karakterlerin de katılacağı kesin. Yaklaşık 20 günde 20 binden fazla oyuncu tarafından oynanmış durumda. Her geçen gün artacağına eminim.





İllüstrasyon: Murat Kalkaman

BUG GAME LAB

OYUNLARI ANLAMAK



“Oyun” denildiği zaman işaret ettiği “şey” zaman içerisinde büyük değişikliklere uğradı ve öyle görünüyor ki uğramaya da devam edecek.

Bundan binlerce yıl önce oyunun işaret ettiği etkinlik ile Roma döneminde oyun denilen etkinliğin Gladyatör dövüşlerini de içermesi, sanıyorum durumu net bir şekilde anlatacaktır. Pek tabii

oyunlar zaman içerisinde fiziksel aktiviteler kadar, masa üstünde ya da yer yüzeyinde deneyim edilen yapımlar olarak da karşımıza çıkmıştır. Senet, Go, Royal Game of Ur gibi milattan öncesine dayanan yapımları, birçok farklı oyun takip etmiştir. Özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında kendisini gösteren masa üstü kutu oyunlar, yine savaş sonrasında giderek bir kural sistemine bağlanan Minyatür Savaş Oyunları ve 1974 yılından itibaren

dünyayı adım adım etkisi altına alan Dungeons & Dragons isimli rol yapma oyunu, geçen zaman içerisinde “oyun” kelimesinin işaret ettiği etkinlikleri birçok anlamda geliştirmiş, değiştirmiştir. Bugünün dünyasında oyun dediğimizde aklımıza ilk olarak dijital oyunlar geliyor. Oysaki insanlık tarihine baktığımızda, dijital oyunlar oyun dünyasının çok ama çok ufak bir kısmını kapsıyor. Hal böyle olunca da oyunu kavram olarak anlamak, özellikle bu konuda ihtisas



yapacak insanlar için daha da önem kazanıyor.

Oyun ya da dijital oyun fark etmez, sadece kodların bir araya geldiği ya da bir mekaniğin muhteşem şekilde ortaya koyulduğu bir yapımdan çok daha fazlasıdır. Oyuna sadece deneyim olarak baktığımızda belki sadece ana mekanik bile size yeterli olacaktır ama oyuna kavram olarak baktığımız zaman karşımızda çok daha büyük bir dünya olduğunu görürüz. Bu bağlamda Johan Huizinga'nın yazdığı Homo Ludens isimli eser, oyun çalışmalarını alanında bir başucu kitabı olarak kalmaya her daim devam edecektir zira oyunun insan doğasında olduğunu iddia eden ve bu iddiasının doğruluğunu birçok farklı oyun mecrasında kabul ettiğimiz Huizinga, özellikle de "Magic Circle" kavramı ile dikkatleri üzerine çekmiştir. Bu kavrama göre, oyun büyümlü bir alan sunar. Bu alana girdiğimiz andan itibaren bilinen dünyanın kuralları yerine, bu büyümlü dünyadaki kurallar esas alınır. Huizinga'nın bu güzide yaklaşımını bugün bile birçok farklı oyun deneyiminde yaşıyoruz. Farklı oyunlar, farklı kuralları ile farklı deneyimler sunmak için birbirleri ile yarışıyorlar. Nitekim gerçekten ne kadar farklı oyun oynuyoruz? Sadece Steam platformunda 10.000'den fazla oyun bulunmakta. Biz ise en fazla birkaç tane AAA oyun deneyim ediyor (Fiyatlar yüzünden çok da fazla oyun deneyim edemiyoruz.) ve yolumuza devam ediyoruz. Peki, böylesine muazzam bir oyun dünyası ile karşı karşıyayken, binlerce, on binlerce farklı büyümlü dünyaya girme imkanımız varken, nasıl

olacak da sadece birkaç tanesi ile yetineceğiz?

İşte bu noktada deneyim esas olacaktır. Evet, belki ayda 10.000 tane oyunu deneyim etmemiz imkansız ama belli başlı oyunlara takılıp kalarak, oyunları anlamının pek mümkün olduğunu düşünmüyorum. Tıpkı teknoloji gibi, oyunlar da çok hızlı şekilde değişiyorlar. Bu sebepten hem sektörü takip etmek hem de farklı fikirleri deneyim etmek açısından bolca yeni oyun deneyim etmek, oyunları anlama konusunda büyük fark yaratacaktır. Düzenli olarak aynı birkaç oyunu oynamak sizi bu oyunlarda çok iyi yapabilir ama genel anlamda oyunları anlamınızı sağlamayacaktır. Unutmamak gerekir ki oyunlar sadece dijital bir tüketimden çok daha fazlasını içermektedir. Bugünün "Gamer"ı aslında kocaman bir kültürü tüketen kişileri tanımlamaya yarayan bir kavramdır. Gamer kavramına daha yakından baktığımızda, içerisinde masa üstü kurtu oyunu, rol yapma oyunu, kart oyunu, dijital oyun, çizgi roman, fantastik edebiyat, bilim kurgu gibi birçok farklı alt kültürü tüketen bir kimlik olduğunu görürüz. Gamer'ı oluşturan bu birçok başlık sayesinde, bambaşka bir alt kültür kimliği ortaya çıkmaktadır. Onu oluşturan tüm başlıkların kendilerine ait bir kültürleri olmasından dolayı, Gamer bir anlamda akışkandır. Yani sabit değildir ve dışarıdan gelen etkilere açıktır. Bu etkiler o kadar farklı başlıklardan, o kadar farklı şekilde gelir ki her gün değişir ve gelişir. İşte böylesine bir değişime açık olan oyun ve oyuncu dünyasını anlamak için, en az onun kadar akışkan

ve dışarıya açık olmak gerekmektedir. Bu bağlamda tekrardan altını çizmekte fayda var ki sadece belirli birkaç oyunu oynayarak oyunları anlamlandırmak ne yazık ki imkansız gibi bir şey olacaktır. Bu bağlamda konu hakkında yazılan akademik kaynaklara göz atmanızı tavsiye edeceğim. Alaylı olun, okullu olun hiç fark etmez. Oyunların sadece kod yazmaktan ibaret olmadığını kavramanın ziyadesiyle önemli olduğunu düşünüyorum. Yaratıcılığın ve tasarımın bu kadar ön planda olduğu bir dünyada, bolca okumak ve araştırma yapmak gerekmektedir. Nasıl ki mimarlar insan için tasarım yapıyorsa, oyun geliştiricileri olarak bizler de insanlar için tasarım yapıyoruz. Aradaki tek fark, kullandığımız enstrümanlar... Bir yerde inşa malzemeleri, diğer tarafta oyun yapmak için gereken onlarca farklı araç! Unutmayın, bu iş yemek pişirmeye benzer. İyi bir sonuç almak için önce farklı yemeklerin tadına bakmamız gerekir. Önce farklı yemekleri görüp yemek gerekir ki akabinde onları pişirmeyi öğreneyim. Öğrenelim ki yorumlayabilelim. Yorumlayabilelim ki yenisini üretebilelim. Bugünün oyun dünyasında onlarca Reboot ve Remake oyun deneyim etmemizin sebebi, bir dönemin yaratıcılığının yavaş yavaş ortadan kalkması ile ziyadesiyle alakası vardır. İşte bu "ısıtıp ısıtıp" aynısını yeme döngüsünden kurtulmak için önce oyunları anlamak şart! Umuyorum gelen yeni nesil oyun dünyasının sadece bir kısmını değil de бүтүнünü görmeye, alıp oynamasına bile izleyerek deneyimlerini arttırır. Bu sayede ülkemizdeki oyun tasarımı, kısa sürede bir değil, birkaç adım birden atabilecektir.



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



Monster

Tulpar T5 V22.1

Monster'ın yeni oyun canavarını enine boyuna inceledik

Sayfa
93



DONANIM

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

Razer Viper Ultimate Cyberpunk 2077 Edition

Bu ne güzellik, bu ne performans böyle!

Her ay birbirinden farklı çevre donanımlarıyla karşınızda oluyoruz ama bu sefer karşımızda hem görüntüsü hem de özellikleriyle oldukça özel bir model duruyor. Satışı sadece Razerzone.com'a özel olan, uzun süre kovaladıktan sonra ülkeye giriş yapar yapmaz satın aldığım Razer Viper Ultimate Cyberpunk 2077 Edition. Cyberpunk 2077 Edition, dört farklı renkte (siyah, beyaz ve pembe de var) üretilen Viper Ultimate'lerin en nadir ve en güzeli, tabii bana göre. Evet, Cyberpunk 2077 gibi beklentileri karşılamakta çok zorlanan bir oyuna özel olarak piyasaya sürülmesi talihsiz oldu, haklısınız ancak fare o kadar güzel ki bunu zerre kadar dert etmeye gerek yok.

Razer Viper Ultimate küçük/orta ebatla diyebileceğimiz bir ürün. Elleri büyük kullanıcılar için tutuş fark etmeksizin sıkıntı yaratacağı, satın alırken bunu göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Viper aslında iddialı tasarımını çok gösterebilen bir model değil ancak CP2077 Edition'da kullanılan renkler ortaya adeta dönüşmeyi bekleyen bir Bumblebee çıkartmış. Son derece iyi olan plastik kalitesi CP2077 renkleriyle birleşince bakmaya doyamıyorsunuz. Bu noktada şu soru akıllara geliyor, kendi adıma bir limited edition fare alırken en korktuğum şeydir, bu renkler uzun kullanıma ne kadar dayanıklı? Bunun yanıtını ben de bilmiyorum ama bir şikayet de görmedim şimdiye dek. Razer'a güvenmekten başka bir şey yapamıyorum, zamanla göreceğiz.

Viper Ultimate hem sağ hem de sol elini kullanan oyuncular için üretilmiş (ambidextrous) bir fare. Üzerinde Razer Synapse 3 üzerinden programlayabileceğiniz sekiz tuş var. Salladığınızda tıkırtı yok denecek kadar az, tüm düğmeler yerine iyice oturmuş. Ana düğmelerin tıklama sesi için normal ölçülerde diyebilirim. Sessiz denemez, kulak da tırmalamıyor. Tekerlek ise kendinize doğru çevirirken tam bir sessizlik içinde, ileri doğru çevirdiğinizde daha kemikli ve biraz daha sesli. Tekerlek sağa tıkladığında scroll moduna geçiyor ama düğmelerin arasından o kadar az taşıyor ki yukarı doğru, bunu yapabilmek güç. Maalesef iki taraftaki fonksiyon tuşlarında biraz sünger hissiyatı var. Her iki taraftaki pürüzlü deri kaplama da zaten çok hafif olan fareyi rahatça kavramanızı sağlıyor. Üründe Razer logosu RGB desteğine sahip. Farenin ağırlığı kablosuz olarak sadece 74 gram. Bu da onu piyasadaki en hafif ürünlerden birisi haline getiriyor. Kablololu kullanmak isterseniz de kablo son derece başarılı olmuş. Paracord kablo



sağa sola takılmıyor ve işinizi kolaylaştıracak kadar yumuşak. CP2077 Edition'ın bir diğer güzelliği kendisi gibi RGB destekli ve sarı bir şarj istasyonu ile beraber gelmesi. Bu istasyon aynı zamanda bir Wireless mesafe uzatıcı. Farenin altında taşınabilen 2.4GHz alıcısını yerleştirmeniz yeterli. Bu alıcı oldukça ufak ve farenin içinde taşınabiliyor. Viper Ultimate performans odaklı bir ürün olduğundan Bluetooth desteği olmaması kabul edilebilir. Aynı şekilde daha önce Ercan'ın incelediği Razer Viper 8K'nın aksine Polling Rate değeri 1000Hz ile sınırlı.

Kasanın içi de dolu dolu. Razer'ın Pixart ile beraber ürettiği Focus+ optik sensör 20.000Hz hassaslığı (Pratikte 26.000Hz'ye kadar destekliyor), %99.6'lık tarama doğruluğu ve 650 IPS'lik hızıyla piyasanın en iyilerinden birisi, belki de en iyisi. Üstelik Asymmetric Cut-Off özelliği sayesinde fareyi kaldırdığınız ve indirdiğinizdeki hassaslık derecelerini birbirinden ayırabiliyorsunuz. Böylece 1mm iniş, 2mm kaldırma gibi son derece ideal ve yan etkisi olmayan ayarlara ulaşmak mümkün oluyor. Smart Tracking özelliği sayesinde mouse pad'i değiştirdiğinizde yeniden kalibrasyon yapmanız gerekmiyor. Motion Sync de HyperSpeed teknolojisiyle beraber çalışarak hem tepki süresini 0.2ms gibi kablolu fareler için bile pek mümkün olmayan bir değere düşürüyor hem de veri ulaşımındaki darboğazları ortadan kaldırarak daha tutarlı bir izleme performansı sunuyor. Yeni teknolojiler değil, mesela Logitech de benzer oyunculara sahip ama iyi çalıştıkları kesin. Razer tam şarjda (RGB falan abartmazsanız) 70 saatlik bir kullanım ömrü sunuyor. Bu süreye çıkmadım ama şunu söyleyebilirim, günlerdir şarjını bitirebilmiş değilim ve başımdan bir dergi sonu



geçti. Haliyle bu rakama güvenmek zorundayım. Synapse 3'ten farenin dahili hafızasına beş farklı profil atayabiliyor, bu profiller arasında farenin altındaki düğme yardımıyla geçiş yapabiliyorsunuz. Alt kısım diğer farelerden alışık olmadığınız kadar karmaşık. Şarj noktası, alıcıyı taşıdığınız kapak, açma kapama düğmesi ve profil seçim düğmesi derken aşağısı oldukça kalabalık. %100 Virgin PTFE skatezlerden genel olarak memnunum ama benimkiler ilk beş dakikalarnı sert mouse padde ses çıkartarak, kumaşı ise çizerek geçirdiler. Minik bir üretim defekti, minik bir çapak olduğunu düşünüyorum, biraz kullanınca ortadan kalktı. Netice olarak Viper Ultimate başlı başına üst seviye bir ürünken, Cyberpunk 2077 Edition olması fareden aldığınız keyfi üst seviyeye çıkartıyor, başta kullanmak değil saklamak istiyorsunuz, sonra o kadar zengin olmadığınızı ve bu fareye dünya kadar para verdiğinizi hatırlıyorsunuz. Gelelim fiyat konusuna. Viper Ultimate Cyberpunk 2077 Edition stokları çok az olsa da ülkemizde 1200 TL'den başlayan fiyatlarla bulunabiliyor. Geçen ayki Logitech G PRO X Superlight incelemesinde söylediğimi tekrarlayacağım, bir fareye bu parayı bağlamak kolay bir karar değil ama alırsanız sizi mutlu edecek, o kesin. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Muhteşem tasarım, son derece hafif, çok yüksek performans, vericisi fare içinde taşınabiliyor, fiyata şarj istasyonu dahil, muhtemel koleksiyon değeri var

EKSİ Ülkemizdeki fiyatı ucuz değil. Fonksiyon tuşları biraz sünger hissi veriyor



Monster Tulpar T5 V22.1

Yine Monster Notebook ve yine canavar gibi bir notebook

Monster Notebook'tan performans canavarı dizüstü bilgisayarları görmeye alışkınız. Oyuncuların her yeni jenerasyonu merakla beklediği ve satışa çıkar çıkmaz da stokların neredeyse anında tükendiği Monster Notebook'lar arasında yeni katılan model de elimizdeki Tulpar T5 V22.1. 15.6 inç büyüklüğünde bir ekrana ve bunun çevresinde şekillenen bir kasa yapısına sahip. Böylece 17.3 inç büyüklüğündeki notebook'ları büyük bulanlar için ideal bir platform oluyor. Notebook'un kasa yapısı arka bölgede fırçalanmış alüminyum ile donatılmış, iç kısımda ise güçlendirilmiş plastik malzemeden oluşuyor. İnce ekran paneli ile beraber toplam kalınlığı da 27.9 mm'ye, ağırlığı ise 2.2 kilograma tekabül ediyor ki, bu da bu tip güçlü bir notebook'u sırt çantanızda taşımak için gayet uygun. Notebook'un arkasına baktığınızda, sırt yapısında ışıklandırılmalı alanlar dikkatinizi hemen çekecektir. Monster logosu ve kapağın kenarlarına doğru bombeli bölümler ışıklandırılmalı olarak geliyor. Bu da güzel bir detay olarak kendine yer buluyor. İç yüzeye geldiğimizde de karşımızda 15.6 inç büyüklüğündeki ekranı, hemen altında uzayan klavye bölgesini ve onun altında da geniş bir touchpad'in kullanıldığını görüyoruz. Klavyede tabii ki numerik tuş takımı yer alıyor ve arka ışıklandırmalar da unutulmamış. Bu modelde bu defa tek bölge klavye aydınlatması karşımıza çıkıyor. RGB ışıklandırma seçeneklerini ise, yine her zamanki gibi Monster Kontrol Merkezi uygulaması üzerinden ayarlayabiliyorsunuz. Tulpar T5 V22.1, dediğimiz gibi 15.6 inç büyüklüğünde bir ekrana sahip. 3 taraftan ince ekran kenar çerçeveleri ile beraber ekran – gövde oranı yüksek olan notebook'ta, ekran çözünürlüğü Full HD seviyesinde olurken, ekran tazeleme hızı da 144Hz seviyesinde. Evet, artık yavaş yavaş Tulpar T5 V22.1'i canavarlar arenasına taşıyan en önemli özelliklerine

gelelim. Bu laptop'ta Intel'in yeni 11'inci nesil Tiger Lake işlemci ailesinden Core i7-11800H CPU bulunuyor. 8 fiziksel çekirdekli, 16 izlek sahibi olan bu işlemci ile oyunların yanı sıra yük gerektiren uygulamalarda da iyi bir performans sağlamanız gayet mümkün. Bize sıklıkla gelen sorulardan olduğu için söylüyoruz: Yani oyun için değil, video işleri ile uğraşıyorsanız, bol çizim yapmanız gerektiren uygulamalar kullanıyorsanız da bu laptop ve bu işlemciyi kullanan türevlerini listenize rahatlıkla alabilirsiniz. İşlemcinin detaylarına baktığımızda, 10nm SuperFin fabrikasyon süreci eseri olduğunu görüyoruz. Bu işlemci 2.30 GHz taban frekansta çalışıyor, ancak yük altında 4.60 GHz frekansa değin vites artırabiliyor. 45W yapılandırılabilir TDP değerine sahip olan işlemci, oldukça taze, bu yılın 2'inci çeyreğinde piyasaya çıkan bir model olduğunu da söyleyelim. Peki, işlemcinin çevresindeki diğer bileşenler neler? Oyuncuların yakından ilgilendiren bileşenden başlayalım: Tulpar T5 V22.1'de NVIDIA GeForce RTX 3060 Max-Performance ekran kartı bulunuyor. 6 GB GDDR6 belleklerden güç sağlayan bu ekran kartı 192-bit bellek veriyoluna sahip durumda. Monster, bu anlamda elini en geniş tutan markalardan olurken, bu modelde ise bir farklılık yapmış ve bu modeli Crucial RAM'lerle donatmış. Bu RAM'ler, 2 adet 8 GB kapasiteli olurken, toplamda 16 GB kit olarak karşımıza çıkıyor, ancak siz bunu satın alım aşamasında isterseniz 64 GB'a kadar artırabiliyorsunuz. Crucial DDR4 RAM'lerin frekansı da 3200 MHz seviyesinde olurken, ayrıca PCI 4.0 uyumlu olarak geliyorlar. Bunlar gerçekten de bir oyun notebook'u için önemli detaylar oluyor. Kasanın bir diğer tarafında ise SSD'yi görüyoruz. Bu modelde de daha önce incelediğimiz pek çok Monster Notebook'ta da gördüğümüz Samsung PM9A1 M.2 SSD'sini kullanan şirket,

512 GB kapasiteli bu diskile muazzam okuma ve yazma hızları sunuyor. Tam bu noktada diske yaptığımız test sonucundan da bahsedecek olursak, CrystalDiskMark testinde 3508 MB/s sıralı okuma ve 1150 MB/s sıralı yazma sonuçları aldığımızdan bahsedebiliriz. Evet, performans olarak gayet iyi, ancak bu alan size yetmezse, ikinci bir M.2 SSD slotu da burada hazır bulunuyor zaten, derseniz onu da ister satın alım aşamasında, ister sonradan doldurabilirsiniz. Şimdi tabii ki performans adımı oyunlardan gideceğiz, ancak önce kısaca olmazsa olmaz 2 test sonucuna bakalım. Geekbench 5 testinde koşturduğumuz Tulpar T5 V22.1, Intel Core i7-11800H işlemcisiyle tek çekirdek skorunda 1522 puan, çoklu çekirdek sonucunda ise 7596 puan üretebiliyor. Öte yandan NVIDIA RTX3060 ekran kartının CUDA performansına baktığımızda da yine Geekbench testinden 107 bin 255 puan topladığını görüyoruz ki, bunlar da gayet başarılı değerler. Monster Tulpar T5 V22.1'i geniş geniş anlattık, pek çok detayından bahsettik, performansını hep beraber deneyimledik. Hala sorularınız varsa, muhakkak yorumlarda sorun, oradan da cevaplandırılalım. Peki, son olarak fiyattan bahsedelim. Tulpar T5 V22.1 şu an Monster Notebook web sitesinde kampanya kapsamında %20 indirimde ve fiyatı 13 bin 499 TL. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

- ARTI** Yüksek performans. Crucial RAM kiti. Özelleştirme seçenekleri. Zengin bağlantı seçenekleri. Gigabit Ethernet & Wi-Fi 6 & Bluetooth 5.1. Ek M.2 slotu. Bakım hizmeti desteği.
- EKSİ** RGB aydınlatma olmaması bazı oyuncular için üzücü olabilir.



Sennheiser CX True Wireless ✦

AirPods'un en büyük rakibi yenilendi

Sennheiser'in yeni ürünleri birbiri ardına piyasaya çıkmaya devam ediyor. True Wireless 2 modelinin geçtiğimiz ay üst seviyeyi şenlendirmesinin ardından bu defa karşımızda hem tanıdık hem de yeni bir model var. Tanıdık, çünkü hemen fark edebileceğiniz gibi CX True Wireless geçtiğimiz aylarda inceleyip beğendiğimiz CX 400BT'nin elden geçirilmiş ve rafine edilmiş yeni bir versiyonu. Şu an birlikte satılıyor olsalar da bir süre sonra CX 400BT'nin tamamen yerini almasını beklediğimizden akıllara hemen o soru geliyor; CX 400BT sahipleri upgrade için bu modeli hedeflemeli mi? Uzun uzun konuşacağız ama gelin benzerlikler ve farklar ile başlayalım. CX serisini giriş seviyesi veya orta seviye diye değerlendirmek çok doğru değil zira her iki sınıfa da hitap eden modelleri var. CX True Wireless ise kendisine direkt olarak AirPods'u alan bir model. İlk bakışta hem şarj kutusu tasarımı hem de kulaklıkların tasarımı CX 400BT ile aynıymış gibi geliyor lakin ufak birkaç fark var. Kutudaki şarj durumu ışığı ön tarafa alınmış ve hem kutunun üstündeki hem de kulaklıkların üstündeki kromajlı Sennheiser logoları yerini plastik ve daha mütevazı logolara bırakmış. Biraz irice gibi gözükten sürücülerıyla CX True Wireless siyah ve beyaz olmak üzere iki ayrı renkte üretiliyor. Sennheiser'in TrueResponse sürücülerinin dahil olduğu kulaklıklar kulağa iyi oturuyor ve pek bir ağırlık yüklemiyor. Ağırlıkları 40 gramdan az. Bu noktada diğer farklardan da bahsetmek

gerekıyor. Birincisi, kulaklık başına kullanım ömrü. CX 400BT incelememi hatırlarsanız çılgınlar gibi Sabaton dinleyerek kulaklıkların şarjını 4 saatte bitirdiğimden bahsetmişim ve Sennheiser'in referans değeri 7 saattir, sonuç gayet normaldi. Sennheiser bu modelde batarya dayanımını artırarak 9 saatlik bir süre vadediyor ki ben bu kez aralıksız, yine bangır bangır 6.5 saat dinlemeyi başardım. Bu da net bir gelişim demek. Şarj kutusuyla beraber seyahat ettiğinizde toplam süre değişmemiş, yine 18-20 saat arasında. CX True Wireless'in beraberinde getirdiği bir diğer güzellik Bluetooth 5.2 desteği ve bununla gelecek olan LE Audio ve LC3 codeçleri. True Wireless 2 bile BT5.1 desteğine sahipken çok sık bir seçim olmuş. Ayrıca CX 400BT'nin aksine ürün IPX4 sertifikasına sahip. Bu sayede spor yapmaya eskisinden birazcık daha uygun ama bu kulaklıkla sahilde koşacağınızı düşünmüyorum kendi adıma. Yağmura yakalandığınızda ise artık çok endişe etmeniz gerekmiyor. CX True Wireless'in bazı yeniliklerini görmek için Sennheiser Smart Control programını kurmanız ve firmware sürümünü 1.6.8 versiyonuna yükseltmeniz gerekiyor. Artık otomatik kapanma süresini ayarlayabiliyor ve codec seçimi yapabiliyorsunuz. Smart Control maalesef aynı anda birden fazla kulaklığa bağlanamıyor, haliyle birisinden diğerine geçmeniz biraz zaman alıyor ama bu bağlantı da oldukça sorunsuz. Ekolayzır bölümü ise ultra fonksiyonel ve her kulağa uygun ayarı bulmanız saniyeler içinde gerçekleşiyor.

CX True Wireless aktif ses kesme (ANC) özelliğine sahip değil ancak ses izolasyonu konusunda pek problemi yok. Ses ayarları, durdurma/devam etme, çağrı yanıtı gibi ayarlar kulaklığın kapasitif yüzeyleri üzerinden yapılıyor. True Wireless 2'nin aksine kulaklığı kulağınızdan aldığınızda bunu fark edip müziği durdurmuyor ama bu fiyat düzeyinden beklediğimiz bir şey değil. Gelelim müzik kalitesine. CX True Wireless'in basları kuvvetli, tizleri gayet net ve midleri de keyifli. Genel anlamda dinlediğiniz müziğe doyuran ve bunu yaparken de kalabalık alanlardaki sinyal karışmalarından mümkün mertebe az etkilenen bir ürün var karşımızda. Mikrofon nasıl dersiniz, beklediğiniz kadar iyi derim ama bununla PUBG oynamaya falan çalışmazsınız diye düşünüyorum. Ürünün tavsiye edilen satış fiyatı 1379 TL. Aylar süren enflasyondan, rekor kıran dövizden ve genel hayat pahalılığından sonra CX 400BT ile aynı seviyede kalması hiç fena işaret değil. ANC sizin için önemli değilse (bence olmamalı) ve bu işe ayırdığınız miktar uyuşuyorsa çok iddialı bir model olmuş CX True Wireless. ✦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Müzik performansı son derece başarılı, kullanımı konforlu, Bluetooth 5.2 ile geliyor, batarya dayanımı artırılmış.
EKSİ Gürültü engelleme özelliği yok.



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

BenQ TK700STi ✨

Dünyanın İlk 4K HDR Oyun Projektörü

Şu dönem projeksiyon cihazlarına ilgi artmış durumda ki bize de sizlerden bu konuda çok talep geliyor ve biz de bu kategoride yeni ve farklı ürünleri buldukça sizlerle paylaşmaya çalışıyoruz. Bugün yakından bakacağımız projeksiyon cihazının 2 farklı önemli özelliği var. Birincisi, bu bir Android TV; ikincisi ise, tam bir oyun canavarı. Nasıl mı? Gelin şimdi yakından bakalım!

Evet, konuyu Android TV olarak açtık tabii ki, ancak bu ne projeksiyon cihazları için bir ilk, ne de Android TV stick'leri için yeni bir hamle. Burada önemli olan nokta, şu an elimizin altındaki cihazın içinde Android TV'nin halihazırda bir şekilde yer alması. Yani kimi cihazlarda olduğu gibi bu özelliği kazandırmak için ayrıca bir cihaz satın almanız gerekmiyor. Bu da aslında bu projeksiyon cihazını isterseniz bir televizyona ya da Android işletim sistemli bir multimedya cihazına dönüştürebiliyor olmanızı sağlıyor.

Şimdi, bu cihazın arkasında gizli bir bölme var. Burayı açtığımızda karşınıza BenQ'nun QS01 adını verdiği Android TV stick'i çıkıyor. Bu cihazın içinde ise 4 adet Cortex-A53 çekirdeğinden oluşan Amlogic S905Y2 işlemcisi, 2 GB RAM'i ve 16 GB dahili depolama alanı bulunuyor.

Projeksiyon cihazına Wi-Fi ve Bluetooth özelliği de kazandıran bu cihazla böylece Google hesabınızla oturumunuzu açabiliyor, Google Play Store üzerinden tıpkı bir telefon ve tablet kullanır gibi istediğiniz uygulamayı indirebiliyorsunuz. Yani bu şekilde isterseniz projeksiyon cihazı üzerinden Netflix izlersiniz, isterseniz popüler mobil oyunlarınızı devasa ekranda oynarsınız, artık burası tamamen size kalmış durumda. Şimdi gelelim BenQ TK700STi'nin diğer bir can alıcı noktasına. Dediğimiz gibi bu cihaz tam 4K çözünürlüğünde görüntü üretebiliyor ve yüksek görüntü kalitesinde ev sinemasına sahip olmak isteyenlerin yanı sıra oyunculara hitap ediyor. Aslında daha çok dev ekranda ve

yüksek performansta gecikmesiz oyun oynamak isteyen oyunculara hitap ettiğini söylememiz bile mümkün, zira bu cihazda tam olarak buna özel teknolojiler yer alıyor.

BenQ TK700STi, dediğimiz gibi 4K UHD, yani 3840x2160 piksel çözünürlük sağlayabilen bir projeksiyon cihazı. 3000 ANSI lümen parlaklık seviyesine sahip DLP projeksiyon sistemini kullanıyor ve kontrast oranı 10.000:1 şeklinde.

30 inç ile 300 inç arası görüntü aktarabilen BenQ TK700STi, sadece 2 metrelük mesafeden 100 inç görüntü aktarımı yapabiliyor ki bu da oldukça kısa bir atım mesafesi anlamına geliyor. Cihazın üzerinde 5W'lık hoparlör bulunuyor, fakat siz isterseniz buna bir ses sistemi bağlayabiliyor veya Bluetooth yoluyla hoparlörlerinize ses aktarabiliyorsunuz. Burada tercih tamamen sizin. BenQ TK700STi'nin kurulumu oldukça zahmetsiz, bunda bir sorun yaşayacağınızı hiç sanmıyoruz. Arkasında yer alan 2 adet HDMI bağlantısı ise, bağlantı konusundaki zenginliğinin ilk emareleri. Az önce de bahsettiğimiz gibi Google sertifikalı Android TV ve Google Play Store desteği sağlayan gizli QS01 dongle'ı da zaten bunun bir diğer işareti oluyor.

Öte yandan bu cihazın kullanım ömrü de uzun. Normal kullanımlarda 4000 saat lamba ömrü sağlayan BenQ TK700STi, SmartEco programında kullanıldığında 8 bin saat, ekonomik modda kullanıldığında 10 bin saat ve lamba tasarrufu modunda kullanıldığında ise 15 bin saate varan lamba ömrü sağlayabiliyor.

Evet, bunlar cihazın teknik özellikleriydi, ancak bizi elbette daha çok pratikteki performansı ilgilendiriyor. O nedenle şimdi gelelim asıl konuya: Bu cihaz "Dünyanın İlk 4K HDR Oyun Projektörü" olarak da biliniyor ve HDR oyun uyumluluğu ile 16ms'lik en düşük Input Lag değerine sahip olmasıyla, dev perdede gecikmesiz oyun performansı sağlayabilmesiyle öne çıkıyor. Bu projeksiyon cihazı ile World of Tanks oy-

nadık, Forza Horizon 4 oynadık ve hatta son dönemin görsel şöleni Microsoft Flight Simulator da oynadık. Hazır 4K projeksiyonu bulunca görsel kalite anlamında tabii ki Microsoft Flight Simulator'a bakmadan geçmek pek mümkün olmazdı. Öte yandan cihazın düşük gecikme değerini ölçülemek için sert refleksler gerektiren Forza Horizon 4'e de bakmak gerekiyordu tabii ki.

Microsoft Flight Simulator ve Forza Horizon 4'te olduğu gibi diğer oyunlarda da üst düzey görüntü kalitesi sağlayan ve düşük gecikme süresi ile oyunları PC'de oynuyormuşçasına bir performans almanız bu cihazla mümkün. Bu arada bu cihazı sadece PC ya da laptop'ınıza bağlamakla sınırlı değilsiniz. BenQ TK700STi projeksiyon cihazı; PlayStation 5, PlayStation 4 Pro, PlayStation 4, Xbox One X ve Xbox One S uyumluluğu gösterdiği gibi Nintendo Switch ile de uyumlu yapıda.

Sonuç olarak değerlendirecek olursak, BenQ TK700STi gerçekten de oyun konusunda şahane bir projeksiyon cihazı olmuş. 4K çözünürlüğünde görüntü üretmesi, fazlasıyla iyi bir sinema deneyimi sağlayabilmesine ve iyi bir oyun performansı görüntülemesine önyak oluyor. Buna bir de 16ms gibi çok düşük gecikme süresini de ekleyince ve Android TV özelliğini de ilave edince elbette kuşkusuz biraz lükse girdiğini söylemek zor olmayacak. Fiyatı da zaten bunu tarif eder nitelikte. Her güzel şey gibi bunun da tabii ki bir bedeli var ve o da 16 bin 999 TL.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Dünyanın İlk 4K HDR Oyun Projektörü, üst seviye görüntü performansı, Android TV, bağlantı çeşitliliği, uzun kullanım **EKSİ** Fiyatı yüksek



Asus ROG Gladius III

Yedek Omron anahtarlar ile evladiyelik bir fare

Asus'un ROG serisi oyuncu faresinin bir önceki modeli Gladius II'yi inceleyeli 2 sene olmuş. Peki yeni model olan ROG Gladius III bize ne gibi yenilikler sunuyor? 12.000'den 19.000 DPI artırılan optik sensörü ilk göze çarpan yenilikler arasında yer alıyor. Auro Sync RGB aydınlatma her zamanki gibi yerini koruyor, farklı olarak sol taraftaki laser kesim tasarım ile artık çok daha şık olmuş. Zaten çok iyi olan ergonomisi konusunda ise çok fazla bir değişiklik yapılmamış.

70 milyon tıklamalı kullanım ömrü sunan ROG micro anahtarlar ile farenin ömrü ise oldukça uzamış. Ek olarak kutunun içinden çıkan ve kendinizin de kolayca değiştirebileceğiniz Omron optik mikro anahtarlarla sizinle birlikte yaşlanmaya aday.

400 IPS ile düşük hassasiyeti arayan oyunculara hitap eden ROG Gladius III, bu noktada 250 dpi'lık selef model ROG Gladius II'ye göre önemli avantaj sağlıyor. Daha ağır mouse sevenler bir önceki modele göre 79 grama azalan ağırlıktan mutlu olmayabilirler. Çünkü bu seri ek ağırlık desteklemiyor.

ROG Armoury yazılımını kullanarak ROG Gladius III'ye özel çeşitli kişiselleştirme seçeneklerini yapılandırabiliyor, profiller oluşturabiliyor, renk seçeneklerini de belirleyebiliyorsunuz. Bizim incelediğimiz kablolu model dışında ürünün bir de kablosuz modeli bulunuyor.

Sonuç olarak ROG Gladius III, gayet kullanışlı bir oyuncu faresi. 50g maksimum ivmelenme hızı ve 1000hz USB sorgu hızı ile FPS türevi oyunları oynayan başta olmak üzere tüm oyuncular için gayet ideal bir model. Fiyatı ise bu farenin en üzücü tarafı diyebiliriz, zira 1300 TL'lik bir fiyat etiketi var. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Ergonomi, performans, uzun ömürlü kullanım, Omron anahtarlar
EKSİ Fiyatı

90



McDodo CH-706 3in1 Magnetic Wireless Charger

Bir hamlede üç iş birden!

İnsanoğlunun kabloları hayatından bir türlü çıkartmıyor olması içinde bulunduğumuz teknolojik devrimin ne kadar hızlı ve ne kadar plansız programsız gerçekleştiğinin de bir kanıtı aslında. Bavul kadar ağaç telefonlarıyla çıktığımız yolda dev bataryaları ile Ericsson GA-628'lere, oradan da akıllı telefonlara uzanan yolculuğumuz boyunca kablo miktarı gitgide azalsa da bir şeye ihtiyacımız giderek artmaya başladı; daha fazla ve daha hızlı şarj gereksinimi.

Kendi adıma söyleyeyim, ben bu gelişimin "hız" tarafına önem veren kesimdeyim, haliyle kablosuz olmasındansa daha hızlı şarj etmesini tercih ederim lakin, bazı ürünler aklımızı çalıyor, yalan yok. Birbirinden ilginç ürünleriyle piyasaya giren McDodo'nun hem telefon, hem TWS kulaklık hem de Apple Watch'u birlikte şarj edebilmeyi sağlayan ve hem yerden hem zamandan tasarruf ettiren becerikli modeli CH-706 da bunlardan birisi.

Ürün, beraberinde sadece şarj kablosuyla geliyor, yani hızlı şarj etmek istiyorsanız adaptörünüzün bunu desteklemesi gerekiyor. Fabrika verilerine göre Android telefonlarda, TWS kulaklık ve akıllı saatlerde (15w+ 5w +5w), iPhone, AirPods ve Apple Watch beraber kullanıldığında ise (7.5w+ 5w +5w) kablosuz şarj desteği var. Hemen anlayabileceğiniz gibi hızlı şarj çoklu kullanımda geçerli değil. Bu arada iPhone 12 uyumlu MagSafe Charger standardını desteklese de iPhone X veya 11 ile kullanabiliyorsunuz. Ayrıca akım koruması, ısı koruması ve manyetik karışma gibi altı farklı koruma modülü de mevcut.

Ürün oldukça şık, siyah ve beyaz olmak üzere iki renkte üretiliyor ve masada oldukça şık gözüküyor. 350 TL'den başlayan fiyatı da kablosuz şarj istasyonu arayanlar için oldukça uygun bir seviye. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Oldukça şık, MagSafe Charger standardını desteklemesine rağmen geriye uyumlu
EKSİ Kablosuz şarj halen hızlı sayılmaz. Beraberinde sadece şarj kablosu veriliyor.

84



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
98

SQUID GAME

Afişinden sanat yönetimine kadar, son ayların en dikkat çeken yapımlarından birisi

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

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

ALBÜM

IMAGINE DRAGONS
MERCURY - ACT 1

Imagine Dragons'ü çok uzun zamandır dinliyorum ve ne zaman yeni bir single ya da albüm çıkarsalar hemen tekrarla özelliğini açıp şarkıları defalarca dinlemeye koyuluyor(d)um. Ancak maalesef son yıllarda yaptıkları müzikten pek de keyif almamaya başladım. Birkaç şarkısı hariç pek de beğenemediğim Origins albümü sonrası Mercury'den pek bir umutluydum ama beni yine mutlu etmeyi başaramayan bir albüm ile karşı karşıya kaldım.

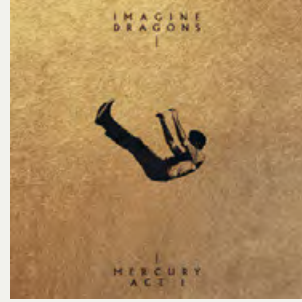
Albümü ilk dinlemeye başladığım andan itibaren şarkıların birbirinden kopuk olduğunu ve bir tür karmaşası olduğunu hissetmeye başladım. Özellikle de albümün

sonlarına doğru bu karmaşanın daha da çığırından çıktığını söyleyebilirim. Örneğin Dull Knives'ı ve arkasından gelen üç şarkıyı sırayla açıp dinlerseniz, ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız.

Nispeten sert diyebileceğim ve içerisinde böğürmeler dahi barındıran Dull Knives ve arkasından gelen pop bir şarkı olan Follow You... Tam diyoruz ki ortam sakinleşti, birden bire Dull Knives'in da üzerine

çıkan sertliğiyle Cutthroat... Albümde güzel şarkılar yok değil ama bu karmaşa yüzünden açıp da baştan sonra dinleyişim gelmiyor açıkçası... Ah ah, nerede o Believer, Thunder, Whatever It Takes gibi şarkıların barındıran Evolve albümü...

◆ Emre Öztınaz



FİLM

KATE

Bu filmi kısaca nasıl tarif edebiliriz, sanırım şöyle; Yakuzalı dışı John Wick filmi. "Biraz Kill Bill, biraz John Wick, biraz The Protege, arka plana bir kaç anime görseli ekleyelim tamamdır." mantığı ile hazırlanmış bir film Kate. Aksiyon gerilim türündeki bu film Japonya'da geçiyor ve Mary Elizabeth Winstead ile Woody Harrelson başrollerde yer alıyor. 12 yıldır bir kez bile iskelememiş bir suikastçı olan Kate, tek ailesi ve aynı zamanda patronu olan Varrick tarafından yönlendirilmektedir. Varrick, Kate'e kimi öldüreceğini söylemekte ve Kate bunu hiç sorgulamadan yapmaktadır. Varrick, Kate'i küçük bir çocukken evlat edinmiş ve çok iyi bir suikastçı olması için yetiştirmiştir. Kate yine Varrick'ten aldığı emirle Yakuza ailelerinden birinin liderini öldürür ama bu görevde hoşuna gitmeyen bir şey olur. Kate adamı kızının gözleri önünde öldürmüştür. Aradan aylar geçse de Kate olayı unutamaz ve artık işi bırakmak ister. Varrick ona son bir görev gerçekleştirdikten sonra gidebileceğini söyler. Bu görev esnasında Kate zehirlendiğini fark eder. 24 saat içinde ölecektir. Peki, Kate'i kim zehirlenmiş olabilir? Bunu öğrenmek ve intikamını alabilmek için 24 saati vardır. Bu havalarda böyle filmler iyi gider malum. Aksiyon gerilim başlasın!

◆ Olca Karasoy Moral



Dizi

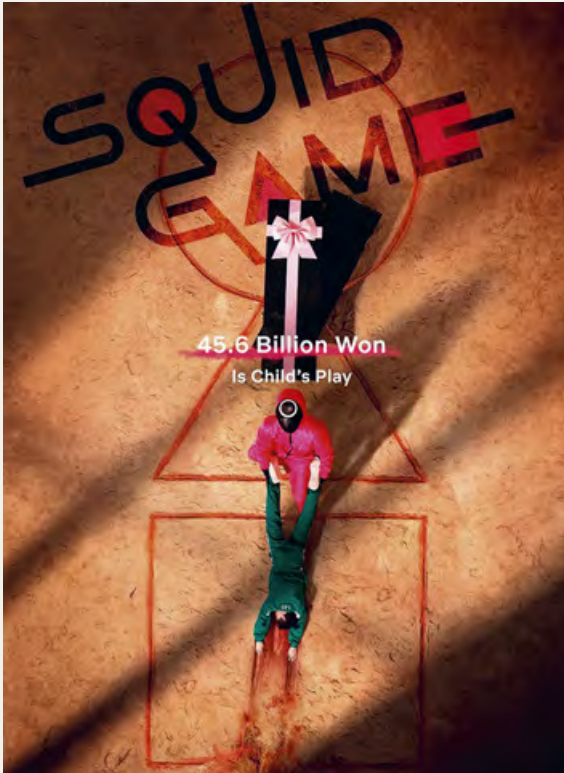
INTO THE NIGHT

The Old Axoloti isimli romandan uyarlanan Belçika dizisinin ilk sezonunda, güneş ışığının ulaştığı her canlının ölmesi yüzünden insanlık yok olma aşamasına gelmiş, uçakta yolculuk yapan bir grup insan da hayatta kalma mücadelesine girişmişti. Altı bölümden oluşan ilk sezon dibine kadar adrenalin doluydu. Uçaktasınız, güneşten kaçırıyorsunuz. Yakıt tükenmesi başta olmak üzere karşılaşabileceğiniz sıkıntıları düşünün! (SPOILER) Birinci sezon, hayatta kalanların yer altında bulunan bir NATO sığınağına girilmesiyle sona ermişti. Hikayemiz ikinci sezonda tam kaldığı noktadan devam ediyor. Lakin ilk sezon heyecanını bekleyenler bu sezon hayal kırıklığına uğrayabilir. Sığınakta askerler ve yolcuların liderlik mücadelesi yanında bir kaza sonucu sığınaktaki yiyeceklerin yok olmasıyla yeniden dışarı çıkmak zorunda kalan yolcularımız bu sefer hem askeri güçler ile mücadele edecek hem de hayatta kalmak için yiyecek bulmaları gerekecek. Özellikle yabancı bir dizide Türk bir karakterin öne çıkması ile dizi hepimize "asın bayrakları" dedirtmişti. Mehmet Kurtuluş'un canlandırdığı Ayaz karakterinin destekçisi olduk hepimiz. Ama bu sezon finalinde size bayrak astırtacak başka bir sürpriz daha var. Bu sürpriz yeni sezon için size gün saydırabilir. ♦ **Olca Karasoy Moral**



Dizi

SQUID GAME



Bir dönem sürekli ana karakterin kendisini oyun dünyasında bulduğu animeler, diziler, filmler karşımıza çıkardı. Artık gına getirene kadar aynı konu üzerinden bir sürü içerik üretildi. Şimdi ise sıra ölüm oyunlarına geldi. Son dönemde Alice in Borderland, Tower of God, Darwin's Game ile battle royale teması iyice popüler oldu. Peki, yok muydu daha önce benzer içerikler? Battle Royale isimli 2000 yapımı Japon filmi gibi herkesin birbirini öldürdüğü filmler vardı elbette ama bir yıl içinde aynı temayı işleyen onlarca içerik yapılmazdı. Squid Game dizisi de onlardan birisi. Hiç popüler bir konu olur da Netflix eksik kalır mı? ASLA! Hwang Dong-hyuk tarafından yazılıp yönetilen Squid Game yeni battle royale dizimiz. 456 çaresiz insan çok büyük bir para karşılığında bir çocuk oyununa davet edilir. Ama işler hiç umulduğu gibi gitmez. Teklifi kabul eden insanların hepsi büyük bir ölüm kalım savaşı vermek zorunda kalacaktır. Oyundan

çıkış için iki yol vardır: oyunu bitirmek veya ölmek! Hikayenin merkezinde kumar borçlarından dolayı tefecilerin peşinde olduğu Gi-hun isimli karakter var. Annesine ve küçük kızına bakmaya çalışan Gi-hun kötü kumar alışkanlıkları yüzünden bir sürü borca batmıştır. Ödüllü oyun daveti aldığı anda hiç düşünmeden kabul eder ve kendisini ölüm yarışının içinde bulur. Evet, birbirine benzer konular olsa da benim gibi "battle royal olsun da ne olursa olsun" diyorsanız bu dizi tam size göre. Bakmayın, sitem etmiş gibi oldum ama yukarıda saydığım yapımların da büyük hayranıyım! (Hahaha!) Güney Kore yapımı olan Squid Game, görsellik ve oyunculuk bakımından da izleyicisini oldukça tatmin ediyor. Spesifik sosyal eleştiriler ve sempatik karakterleriyle bu dizi sizi içine çekecek. Aa, bir de La Casa de Papel'deki kırmızı tulumlu ekibimiz buraya transfer olmuş gibi. Sadece "birazcık" daha vahşiler.

♦ **Olca Karasoy Moral**





Bir Zamanlar Çizgi Roman'a devam!

İki aylık moladan ve sizleri Batman Dünya'nın yaratıcılarıyla tanıştırdıktan sonra, "Bir Zamanlar Çizgi Roman" a geri dönüyor ve bu köşede yine bir efsaneyi ağırlıyoruz. Belki de kendisine görünmez el desek doğru söylemiş oluruz. Parlak ışıklardan uzakta, kimsenin "poster boy" u olmadan bir efsane olan Jack Kirby'yi biraz daha yakından tanıyalım istedik.

Sıcak bir ağustos gecesi New York'da Yahudi bir ailenin çocuğu olarak hayata gözlerini açtı Jack Kirby. New York'un doğu yakasında, ailesine benzer ailelerin yaşadığı mahallede tüm çocuklar gibi eğlenen Jack, aynı zamanda her bulduğu kağıt parçasına da bir şeyler çiziktirmeye başlamıştı. Belki de zaten hayatının amacını bulmuş olacak ki, okul ile olan ilişkisini de fazla uzatmadı. 16 yaşındayken okulu terk ederek, Max Fleischer'in atölyesinde çalışmaya başladı. Aslında genç Kirby için okulsuz öğretmenleri vardı dersek daha doğru olur. Bulabildiği herkesten bir şeyler öğrenmeye, yeni yeni 20.yüzyıla alışan dünyada bir yer edinmek için gerekli yeteneklere ulaşmaya çalıştı. Jack Kirby'yi diğer tüm çizicilerden ayıran yegane özellik belki de onun sadece iyi bir "görsel yaratıcı" olmak dışında, uğraştığı diğer kısım yani hikayelerdi. Kirby, tüm hikayelere pırlanta gibi davrandı ve gerçekten iyi olduğunu düşündüklerine bambaşka bir seviye kazandırdı.



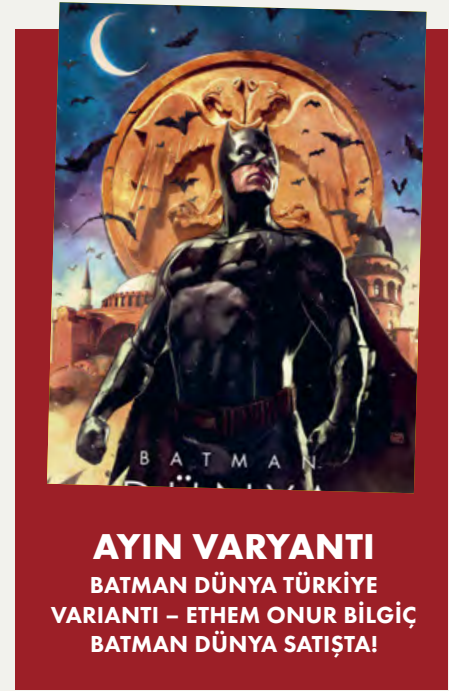
Max Fleischer'in atölyesinde çizgi romanlarla olmasa da çizgi filmlerle tanışan Kirby, dönemin ekonomik şartları ve grev gibi değişiklikler nedeniyle pek çok farklı iş yerinde çalıştı. Bir keresinde ise yolu uzun süre beraber çalışacağı isimlerden biri olacak Joe Simon'la keşişti. Döneminin (ve halen) önemli isimleri arasında yer alan Simon, nereye giderse gitsin Kirby'nin kendi baş çizeri olmasını şart koştu. Ve ikili en sonunda yeni kurulan Timely Comics Company'ye geçiş yaptı. Biz, TCC'yi daha sonra Marvel diye bileceğiz. Simon'la birlikte TCC bünyesi altında Tuk the Cave Boy, Mercury, The Vision ve en sonunda Captain America'yı yaratan ikilinin bu dönemde bir de DC macerası oldu. Yer darlığından Kirby'nin ilk DC işlerinden uzun uzun bahsedemeyeceğiz ama çizgi roman endüstrisinde DC deki ilk döneminde Kirby'nin üretim hızının fenomen seviyesinde olduğu söylenir...

1943'te askere alınan Kirby, Fransa'dan döndükten



sonra ülkesindeki tirajlı gazeteler için "comic strip" yani bir anlamda panel içeren karikatürler çizerek adından söz ettirdikten sonra 1959 yılında artık adı Marvel olmuş TCC ile tekrar çalışmaya başladı. Dönemin önermesi üzerine genelde canavar ve western çizgi romanlarında çalışan Kirby, bu süreçte Rawhide Kid gibi oldukça iyi bir malzeme de ortaya çıkarmıştır. Diğer şirketlerin çizgi romanda süper kahraman janrına az daha fazla yatırım yapmasıyla birlikte, "yahu ne kaybederiz ki?" diyen Marvel'ın genç ve hırslı editörü Stan Lee, Kirby ile birlikte ilk denemeleri olan Fantastic Four'u 1961 yılında çıkardı! Aynı zamanda "Marvel Tarzı" diyebileceğimiz çizgi roman üretiminin de ilk örneklerinden olan FF, Stan Lee'nin yazı üstüne çizime değil de konuşma sonrası çizilen panellere diyalog doldurmasıyla ilk başlarda biraz sallantıda olsa da günümüzde Marvel'ın en değerli başlıklarından biri. Belki de Stan Lee'nin bulduğu yöntemi biraz daha açmalıyız. Bugün günümüzde Marvel böyle bir ekonomiye ve fan kitlesine ulaştysa, ev havlusundan oyunlara, araba süsünden kavanozlara kadar süper kahraman logolarını görüyorsak bunun arkasında Kirby'nin bu dönemde tüm paydaşlarından daha hızlı ve iyi ürettiği işlerinin çok büyük etkisi var. TCC'de yarattığı Human Torch'u FF kadrosuna ekleyip, Ditko'nun büyücüsü Dr.Strange'i Strange Tales'da çizdi, daha sonra da Tales of Suspense ile Iron Man karakterinin ana hatlarını belirledi. Ayda 5-6 kitap için çalışırken bile yorulmayan Kirby, ünü artmaya başladıktan sonra ise Captain America, Thor ve Fantastic Four'a odaklandı. Ancak, bazen karşı taraftaki bahçe daha yeşil görünür ya, işte Jack Kirby ve Marvel'a da böyle oldu. Kirby ailesinin iddiası ki biz de bu iddiayı destekliyoruz, Marvel, ilk zamanlarında sağlamış olduğu özgürlüğü sonraları Kirby'den alıyordu. DC ise bu dönemde Carmine Infantino önderliğinde Superman-Batman çizgisinden

uzaklaşıp işleri kozmikleştirmek istiyordu. Peki bunun için her hikayesinde sansasyon yaratmayı başarabilecek Kirby'den daha iyisi olabilir miydi? DC'de editör, yazar ve çizer olarak işe başlayan Kirby'nin ilk işi ise, Superman'ın en iyi dostu Jimmy Olsen idi. Halen sansasyonel olarak kabul edilen bu seriden daha iyisi ise Fourth World oldu. Kirby'nin DC külliyatına hediye edeceği Darkseid, Apokolips, Orion ve New Genesis, Mr.Miracle ve Forever People gibi pek çok zamansız hikaye ve karakter, belki birazcık "ileri düzey" çizgi roman okuyucuları için gibi duruyor ve çizgi roman yolculuklarının biraz ilerleyen senelerinde karşılına çıkıyor olabilir. Günümüzde Darkseid'in en önemli DC kötü adamlarından biri olması bile Kirby'nin yeteneğinin nasıl zaman doğrusuna sığdırılmayacağına göstergesi. Kirby'nin Yeni Tanrılar vs. Eski Tanrılar savaşı, sadece DC'yi değil aklınıza gelebilecek en büyük şekillerde çizgi romanın da sınırlarını genişletti. Kirby, çok başarılı çizgi roman sanatçılarından bir tık ötesini yaptı, bir karaktere bir dünya değil, bir endüstriye evren yarattı. Ve o evrenin de sınırlarını çizmedi. Kısa bir dönem Marvel'a geri dönse de hayatının son dönemini daha ufak çizgi roman başlıkları ve kendi serileri için harcayan Jack Kirby, doğduğu sıcak Ağustos gecesinin tersine soğuk bir Şubat günü California'da hayata gözlerini yumdu. New York'da başladığı macerası Amerika'nın bir başka ucunda bitirene kadar kendine has



AYIN VARYANTİ BATMAN DÜNYA TÜRKİYE VARIANTI – ETHEM ONUR BİLGİÇ BATMAN DÜNYA SATIŞTA!

çizim tarzı ve hikayelere etkisi ile inovasyon kelimesini belki de inovasyon kelimesini bulan Schumpeter'den çok daha fazla vurguladı. Sınırsızlığı sanatçılara gösteren, bu modern zamanların Ezop'unu saygıyla anıyoruz. Jack Kirby popüler olmadı, başarılı oldu. Jack Kirby durmadı, hep hareket etti ve tıpkı kendisinin de elli yıl boyunca ürettikten sonra dediği gibi "bizim takipçilerimiz hep orada ve çizgi roman asla potansiyelinin sonuna ulaşmadı..."
Işıklar içinde uyu büyük usta!
♦ Metehan İğneci



OTAKU CHAN

Heyecanla beklediğimiz Star Wars Visions animesini sonunda izleyebildik.



Malum, Star Wars'un köklerinde samuray filmleri, özellikle de Kurosawa'nın yönettikleri vardır. Gelin, ikinci evi Japonya'ya dönen Star Wars için nasıl hikâyeler yazılmış, bir bakalım.

Animeler -eh, biliyorsunuz ya- hem hikâye hem de dil olarak Batı'nın anlatım tarzından çok farklıdır. O sebeple bu iki dünyanın bir araya gelmesi beni müthiş heyecanlandırmıştı. Disney, Star Wars alemini sıfırlayıp filmler ve 2014'ten sonra kendi yayınladıkları ürünler dışında her şeyi "Legends" olarak isimlendirdikten sonra dünyası pek ufalmıştı. Zamanla Clone Wars ve Mandalorian sayesinde "Legends" hikâyelerinin bazıları tekrar Canon'a dahil edildi. Ama ilk korkum Visions'ın bu Canon içinde olup olmayacağı, stüdyoların ne kadar özgür kalacağıydı. İstedikleri gibi takılsınlar dendiğini öğrenince, işte dedim şimdi güzel bir şeyler izleyebiliriz. Disney, -malum kafasıyla- kesinlikle kan görmek istemiyorum demiş anlaşılın. Müthiş aksiyon sekansları var ama bazı bölümlerde Disney'in yaptığı bu şiddet ayarı, hikâyelerin vuruculuğunu azaltmış gibi geldi bana. Ayrıca kimi zaman hikâyenin güzelliğinden, kimi zaman çok fazla bilgiye boğulduğumdan, keşke bu bölüm daha uzun olsa dediğim de oldu. Bölüm sıralaması da çok yerinde değildi zannımca. Ama müzikler neredeyse her bölümde bir harikaydı, animasyon da hakikaten kaliteliydi.

1 - The Duel

İlk bölümle başlayalım. En sevdiğim bölümlerden biri bu oldu. Yönetmeni Takanobu Mizuno, yeni bir isim; önce-sinde sadece bu bölümün çıktığı Kamikaze Douga'nın yaptığı Batman Ninja filminde animasyon yönetmeniy-miş. Bölüm, Jidaigeki (Edo döneminde geçen dramlar) filmlerinden fırlamış dünyanın, animasyonla anlatımı gibi. Stilize. Kurosawa filmlerinin siyah beyaz dokusunu animeye taşımış ama lazerlerin ve ışın kılıçlarının rengi, harika bir görsel tezat yaratmış. Bazı yerlerde (saçlar gibi) CGI gözüme battı ama bölüme kendinizi kapıncınca gözünüz başka bir şey görmüyor aslında. Bölümün yazarı da efsane bir hikâye ve karakter çıkar-mış ortaya. Gerçi hikâyesi özetle şu: Küçük kasabaya



gelen bir Ronin, kasabaya musallat olan haydutlar... Çok tanıdık değil mi? Ama Star Wars dünyası içinde yenilikçi, bir yandan da doğal durmuş.

Spoiler vermemek için ellerimi ısıyorum resmen. Ronin'in kim olduğu, başından neler geçtiği, niye kyber kristali topladığı... Kafamda deli sorular. Sizi merak içinde bırakan, doyamadığınız bir bölüm bu. Bir anime serisi ya da film yapılmalı bu hikâyeden. Hele bir de Shingeki gibi şiddet dozu yüksek olsa izlerken kendimizden geçebiliriz. Güzel tarafı, karakter o kadar ilgisini çekmiş ki Disney yazar odasının, "biz buna bir kitap yazalım" demişler. Evet, Visions dünyasının edebiyatta da karşılığı olacak. Kitabın ismi de "Ronin" olacakmış, çıktığı gibi okuyacağım kesinlikle.

2 - Tatooine Rhapsody

Yönetmeni Taku Kimura, animasyon ise Studio Colorido'dan. Bu stüdyo Netflix'teki Whisker Away anime filminin stüdyosu aynı zamanda. Serinin zayıf bölümlerinden biri. Animasyona denecek bir şey yok elbette. Ama sonradan bölüm üzerine düşününce resmen aklımda hoş bir izlenim bile bırakmış bir kare hatırlayamadım. Müzikle barışı ve mutluluğu tüm galaksiye yayacağız diyen bir bölümdü. Farklı bir hikâye anlatmasına hoş bakılabilir. Ama karakterlerle ilişki kuramayınca maalesef havada kaldı.

3 - The Twins

Yönetmeni Hiroyuki Imaishi, animasyon ise Trigger'dan. Zaten Kill la Kill ya da Promare'yi izlediyseniz Trigger'ın ve yönetmenin tarzını (bol renkli animasyon, uçuk kaçık ve hızlı aksiyon) bilirsiniz. Karanlık taraf (Allah'ım Türkçesi kulağıma korkunç geldi) eliyle ve güçle yoğrulmuş yaratılan ikizlerimiz, bölüm boyunca birbirleriyle sürükleyici bir dövüş halinde. Zaten animasyon harika ama buldukları bazı fikirler hakikaten dahice. Kyber kristali kullanan zirhlar, bu gücün Death Star seviyesinde güçlü bir Star Destroyer'a aktarılması... Bu konuları işleyen bir Star Wars kitabı vardı, adını hatırlayamadım, onu okumuş olabilirler ama öyleyse bile derslerine iyi çalışmışlar diyebiliriz rahatlıkla. Gerçi Holdo manevrasını görünce yeni üçlemde pek hazzetmeyen biri olarak, bu eksik kalsaydı dedim içimden. Sadece Star Wars bilen ama anime izleyenler için kesin abartı aksiyonuyla



bir renk bombardımanı gibi gelecek bu bölüm ama Otaku-chan'ı okuyan sizlerden yana içim rahat. Değerini bileceksinizdir eminim.

4 - Village Bride

Kinema Citrus'tan çıkan bu bölümün yönetmenliğini Hitoshi Haga üstlenmiş. Jedi katliamından kurtulan F. isimli padawanı yanındaki kâşifle birlikte Valco gezegeninde görüyoruz. Japon kırsalında eski dönemde geçen animelerden birinin içine bir Star Wars karakteri eklenmiş gibi aslında bu bölüm. F. kendi travmasını atlatıp başkalarını korumak için kendini öne atıyor. Doğayla bağını koparmamış köyü, oraya dadanan haydutlardan kurtarıyor.

5 - The Ninth Jedi

Yönetmen efsanevi Kenji Kamiyama, stüdyo ise efsanevi Production I.G. Jedilerin zamanının üstünden uzun mu uzun bir zaman geçmiş. Juro isminde biri galaksideki tüm jedilara onlara kadim silahları ışın kılıçlarından vereceği haberini yolluyor. Ve galaksinin bambaşka bir köşesinde buluyoruz kendimizi. Çok beğenilen bölümlerden biri bu. Yine harika fikirler var: ışın

kılıçlarının bir "demircisi" olması, kyber kristalin dövülerek ışın kılıcı içine oturtulması. Tutan kişiye göre ışın kılıcının renginin değişmesi. Bu bir bölümden 50 bölümlük anime çıkar vallahi. Özellikle mor ışın kılıcına dair gördüklerimiz pek ilgimi çekti.

6 - T0-B1

Abel Góngora'nın yönettiği, Science Saru'dan çıkan bu bölüm aslında Tezuka'ya ve Astro Boy'a bir saygı duruşu gibi olmuş. Yani temelde insan olmak isteyen pinokyo öyküsü gibi, jedi olmak isteyen bir androidin öyküsünü izledik. Animasyonu, açıları ve kareleriyle gerçekten başarılı ama hikâyesi zayıf kalan, çocuklara yönelik bir bölümdü bu. Gerçi uzun mu uzun bir dönemin geçişini anlattığı sekans cidden içime dokundu.

7 - The Elder

Yine Trigger'dan ama bu sefer Masahiko Otsuka'nın yönettiği bir bölüm bu. Padawan ve ustası arasındaki ilişkiye değinmesinin yanında, Darth Bane'in ölümü sonrası sithlerin kökünün kuru olduğu bir dünyada, yaşlı mı yaşlı, korkutucu bir

sith karakteriyle karşılaştığımız, Outer Rim'deki unutulmuş bir gezegende geçen bir hikaye The Elder. Ve atmosferiyle, hikâyesiyle güzel bölümlerden biri. Özellikle replikleri çok iyi yazılmış. Keşke daha uzun olsa dedirtti.

8 - Lop and Ochō

Geno Studio'dan Yuki Igarashi'nin yönettiği bu bölümde, İmparatorluğun doğal kaynaklarını sömürdüğü bir gezegen görüyoruz. Gezegenin yöneticisi olan klanın başındaki Yasaburo, açlık içindeki köle Lop'u kurtarıyor ve ailesine kabul ediyor. Yasaburo'nun kızı Ochō, idealist babası yerine imparatorluğu seçince, artık kız kardeşi saydığı Lop ile arasında Naruto vs. Sasuke tarzı bir hikâye başlıyor. Aile yadigarı ışın kılıcını alan Lop, Ochō'nun karşısına dikiliyor. Bu bölüm şehre, yaşantıya ve sokaklara dair, diğer bölümlere göre daha fazla bilgi vermesi sebebiyle öne çıkıyor. Aksiyonu da elbette başarılı. Yine de The Duel ve The Twins bölümlerinden sonra biraz gölgede kalıyor denebilir.

9 - Akakiri

Geldik son bölüme. Yine Science Saru'dan, bu sefer Eunyong Choi'nin yönettiği bir bölüm var karşımızda. Takip ettiğim Star Wars YouTuber'ları bu bölümü pek beğenmemiş gibiydi. İlginçtir, başından sonuna prenses Misa'ya eşlik ettiğimiz bu yolculuk beni müthiş içine çekti. Kendimi onların yanında giden biri gibi hissettim. Aslında güçlü olan ama kâbuslarının yarattığı halüsinasyon ve ağrılar yüzünden zor anlar yaşayan jedi Tsubaki, empati kurduğum bir karakter oldu. Tahminen "mainstream" animelerden alışık olmadığımız karakter tasarımı ve animasyon tarzı insanlara garip geldi. Gerçi hikâyede Tsubaki'nin Misa'ya yönelik duygularını, Misa'nın kararlılığını beş-on saniye kadar görebiliyoruz ancak. Duygusal yoğunluğu fazla olan böylesi bir hikâyeyi elbette zaman kısıtına sahip bir tanecik bölümler anlatmak zor. ♦ **Merve Çay**





Merhabalar sevgili FSD Ahalisi, nasılsınız? Ne yazdı be! Hem Figürçünün Seyir Defteri hem de koleksiyonerler için soluksuz bir şekilde geçtiğini söyleyebiliriz. Markaların aralıksız yaptığı duyurular mı dersiniz, daha önce yaz dönemi için duyurulmuş birbirinden nefis ürünler mi dersiniz? Yaz ayında duyurulan ürünler arasında özellikle heykel koleksiyonu yapan koleksiyonerlerin favori markalarından birisi olan Sideshow'un, Premium Format serisi ürünleri de var. Biz de bu sayıda Marvel fanlarını mutlu edecek Sideshow Premium Format heykel tercihlerimizi bir araya getirmek istedik. Keyifli okumalar.

Sideshow Marvel Universe Premium Format Heykeller:

1-) The Amazing Spiderman:

Spider-man severlerin koleksiyonunda olması gereken heykellerin başında geliyor kesinlikle. Özellikle çizgi roman bağlantılı ürünleri severler için sergilemesi aşırı keyifli olan bir heykel. Tabii şu anda Sideshow stoklarında tükenmiş durumda. 61 cm ebadında olan

Destekleyin Bizi!

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

Spidey, Green Goblin'in patlattığı balkabağı bombaların arasında kaçarken bir yandan da akrobatik hünerlerini sergiliyor. Eğer bir şekilde denk gelerseniz, affetmeyin!

2-) Gambit

Gambit karakteri kesinlikle en estetik Marvel karakterlerinden birisi bence. Şu anda bekleme listesi açık olan heykelin modellemesi, boya işçiliği inanılmaz tatmin edici.

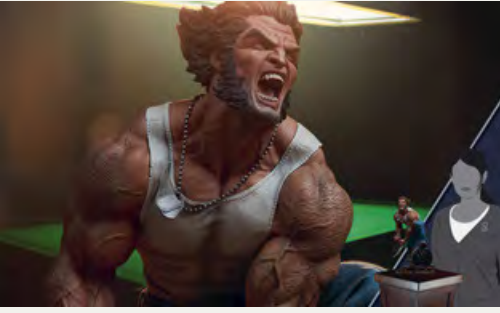
X-Men severlerin aşırı ilgisini çeken heykelin bir özelliği de serideki diğer X-Men karakteri ile bir araya geldiğinde (Rogue, Colossus, Juggernaut) dev bir diorama oluşturması. Tam bir görsel şölen sunuyor!

3-) Cable

Cable, hem sinematik evrende hem de çizgi roman evreninde görmekten en çok keyif aldığım karakterlerin başındadır.

Cable heykelinin en sevdiğim yanı, yakalanan duruşu ile heykele karakterin hikayesini çok güzel oturtmuş olmaları. Özellikle yüz, kol ve silahların modelleme





ve boya işçilikleri çok hoşuma gidiyor. 62 cm ebadı ve son derece heybetli hacmi ile koleksiyonunuzun arasında müthiş duracağından eminim.

4-) Wolverine

Marvel evreninin en çok tanınan karakterlerinden birisi olan James Howlett (Logan) yani nam-ı diğer Wolverine karşınızda! Karakterin kişiliğini, heykele yansıtan çok güzel bir çalışma bana göre. Heykelde kumaş işçiliğini de kullandıkları zaman ben daha çok keyif alıyorum. Ayrıca heykelin anatomik detayları, yüz ifadesi, diorama öğeleri gerçekten çok başarılı. Aman diyeyim heykeli sergilediğiniz yere dikkat edin!

5-) Deadpool

Cap here! Tabii ki de Marvel Evreni (Meh) en güzel heykeli ben olacaktım! Sideshow'daki şu heriflere her zaman gıcık olsam da benim son derece sevecen kişiliğimi güzel yansıttıklarını düşünüyorum. Moruk, şu kılıcımda patlayan minicik mermilere, vücudumun çekiciliğine bakar mısın! Ayrıca Exclusive olan versiyonumda (Zengin bebelere selam) selfie çubuğum da var.

Ah dostum, this is my most prized possession...

6-) Dr. Strange

Çizgi roman okuyucuları arasında gayet popüler bir karakter olan, sinematik evreni ile birlikte (Benedict Cumberbatch sevgilerimizle) popülerliği tavan yapmış, benim de listemin en üstlerinde olan nefis bir karakter.

Ebat olarak 60 cm civarındaki 1000 adet limitli olarak üretilmiş heykel, malzeme olarak polystone ve kumaş işçiliğinin şahane şekilde bir araya geldiği bir iş olmuş. Ben, özellikle heykelin dinamizmine bitmiş

durumdayım. Kumaş pelerini, yüz ifadesi, pozlaması ve taban dioraması aklıma aldı. Kesinlikle koleksiyonumda olmasını istediğim heykellerden birisi olmuş.

7-) Thor

Çok uzun zaman çizgi romanlarını okudum, aynı zamanda da çeşitli markaların figürlerini biriktirdiğim nefis bir karakter. 65 cm yüksekliğe sahip heykelin en dikkat çekici yanlarını ise elinde tuttuğu çekici (Mjolnir) ikonik kanatlı miğferi, kaslı ve detayları müthiş vücudu son olarak da yok etmek üzere olduğu Surtur'un başından ve alevlerden oluşan diorama tabanı gösterilebilir. Asgard'ın oğlu koleksiyonlara girebilmek için sizi bekliyor!

8-) Captain America

Şu anda Sideshow'da ön siparişe açık olan yeni Captain America heykeli kesinlikle favori heykellerimden birisi haline geldi. Klasik bir Captain America kostümü ile modellenmiş heykel çizgi roman severlere de büyük keyif verecektir. Eldivenleri ve botları kumaş olan heykelin en keyifli özelliği ikonik kalkanından seken mermi izleri.

9-) Gladiator Hulk

Uzun zamandır Hulk abimizi okuduğımı fark ettim bu satırları yazarken. En son "Ragnarok" filmi vizyona girdiğinde heyecanlanıp "Planet Hulk" serisine dalmış gitmiştim. Sideshow'un yaptığı bana göre en güzel Hulk heykellerinden birisi olan 76 cm ebadındaki dev Gladiator Hulk heykeli bu seriden esinlenilmiş. 3000 adetle limitli olan heykel tabii ki çoktan tükenmiş durumda. Omzuna aldığı kılıcı, dev kalkanı ve miğferi ile arenadan fırlamış gibi duran Hulk heykeli, kesinlikle müthiş bir seyir zevki vadediyor.



Ne aldık: Back to the Future Part 2 "Ultimate Doc Brown"

Neca'nın Geleceğe Dönüş serisi figürlerinin hepsini aldım ve hepsinden de memnunuzum. Fakat serinin en güzel figürü kesinlikle Doktor Emmet Brown'a ait olan figürdü. Bu ay da ikinci filme ait olan Doc'ı aldım. İlk figüre göre çok daha keyifli olduğunu söyleyebilirim. Kesinlikle tavsiye ediyorum.

Ne bekliyoruz: McFarlane - Batman: Year Two Target exclusive

Duyurulduğundan beri heyecanla bekliyorum! McFarlane'in son dönem yaptığı atağın bence en keyifli parçası oldu kesinlikle!

1987 yılında kendisi tarafından çizilen Detective Comics #575-578 bölümlerindeki bir panelden esinlenen figür, çok yakında tüm mağazalarda ve tabii ki benim koleksiyonumda!



10-) Iron Man Mark VII

Listemi kişisel olarak yine hem okumaktan hem de izlemekten çok büyük keyif aldığım ve Marvel evreni içinde çok önemli bir yere sahip olan Iron Man ile kapatacağım. Şu anda Sideshow'da ön siparişe açık olan heykel Legacy Effects firması ile bir iş birliğine gitmiş ve heykelin tasarımı ve modellemesinde mükemmel bir iş ortaya çıkmış. 2012 yapımı The Avengers filminden bir sahneyi canlandıran heykel Arc Reactor, eller, elden çıkan füzeden ve diorama base üzerindeki bölümden LED ışıkla donatılmış. 3000 limitli olarak üretilen heykel sergilemesi son derece keyifli bir ürün olarak koleksiyoncuları bekliyor. ♦ Ahmet Gezer



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Wingspan: Kimin kanat açıklığı fazlaysa o kazansın...

//Kendi kendinize bir sorun bakalım, en son ne zaman yıkım ve ölümle değil de doğum ve yaşamla ilgili bir oyun oynadınız?.

Bu sözler, LEVEL'in efsane yazarı M. Berker Güngör'ün ilk sayıdaki "Creatures" isimli oyunun incelemesinde yazmış olduğu ve hatırimda uzun zamandır kalan sözlerdi. Gerçekten de oyun dünyasına baktığımızda genel itibarıyla yıkım ve ölümün baskın olduğu bir çeşitliliğe rastlıyoruz. Peki ama doğum ve yaşam? Ne yazık ki masaüstü kutu oyunlarında bile durum bu şekilde... Ama her ne kadar öyle olsa da bu türde oyunlar hiç yok değil! İşte bu ay konduğumuz olan "Wingspan" tam olarak doğum ve yaşamın baskın olduğu huzur verici ve oynaması gerçekten keyifli bir oyun.

Merhabalar değerli okur. Wingspan'ı sanıyorum aranızda duymayanınız kalmamıştır. Zira hatırlayacağımız üzere Ağustos sayısında dijital versiyonunun incelemesi sevgili editörümüz Kürşat Zaman tarafından yapılmıştı. Bir oyun gurusu tarafından 80 puanla taçlandırılan bu muhteşem oyun düşünün ki hiç deck building sevmeyen Kürşat Bey'in bile oldukça beğenisini kazanmış. E madem öyle diyerek ben de oyunun masaüstü versiyonunu size tanıtanın vakti geldi dedim ve kolları sıvadım. Keyifli okumalar!

Kısa bir tarih dersi

Wingspan, Elizabeth Hargrave tarafından 2019 senesinde tasarlanmış ve Stonemaier Games tarafından yayımlanmış bir kutu oyunu. Hargrave, aslen bir oyun tasarımcısı olarak hayatını sürdüren biri değil sayın okur. Ancak bizler gibi kendisi de tutkulu bir kutu oyunu sever. Kutu oyunlarını severek oynamasının yanı sıra eşi ile birlikte tutkulu bir doğasever. Doğa sevgisinin temelinde de tahmin edeceğimiz üzere kuşlar yer alıyor. İşte hem kutu oyunlarının



Genişleme Paketleri

Wingspan, yayımlandıktan sonra 2019'da gelen Europa ve 2020'de gelen Oceania genişleme paketleri ile kuş türü çeşitliliğini artırdı. Bu paketler umuyorum en kısa zamanda Neotroy Games tarafından bizlere ulaştırılır. Duy sesimizi Neotroy Games!

hem de kuşların tutkunu olan bu güzide insan, bu iki tutkusunu birleştirmek üzere yola çıkarak Wingspan'ı masalarımıza konuk etmiş. Yayımlanmış olduğu 2019 senesinde yılın kutu oyunu ödülü de dahil olmak üzere birçok ödülün sahibi olan bu muhteşem oyunu bizimle buluşturduğu için kendisine ne kadar teşekkür etssek az!

Hargrave, bir röportajında Wingspan'ın fikrinin çıkışını ise şu şekilde anlatıyor: "Neden bizim ilgilendiğimiz şeylerle ilgili hiçbir oyun yok?". Başka bir röportajında ise söyledikleri şu şekilde: "Kaleler ve uzay hakkında çok fazla oyun olmasına rağmen benim ilgi alanımda hiçbir oyun bulunmuyordu. Bu yüzden ben de kendi tutkum olan bir oyun yapmaya karar verdim!". İşte vizyon budur gerçekten! Bu özelliği ile Hargrave aynı zamanda örnek alınması gereken biri diye düşünüyorum. Etrafımızda istediğimiz şeyler yoksa onu kendimiz yapmalıyız. Öte yandan yazının başında Berker Güngör'ün sözleriyle belirttiğim noktaya Hargrave de parmak basmış. Kaleleri veya uzayı fethetmeye o kadar alışmışız ki doğanın güzelliğini ve hayatın tadını gösteren oyunlardan o kadar uzaklaşmışız!

Oynanış mekanikleri

Bu kısa tarihçeden sonra kısmen yeni bir kutu oyunu olarak değerlendirebileceğimiz Wingspan'ın detay-



larına inebiliriz. Wingspan, deck building türünde tasarlanmış, strateji ve aile kategorisine alınabilecek bir oyun. Oyunda hayatımızı kuşlara adanmış bir gözlemci, kuşbilimci veya koleksiyoncu rolüne bürünüyoruz. Ben şahsen bu oyunu ne zaman oynasam kendimi bir doğa fotoğrafçısı rolünde görüyorum. 1-5 oyuncuya kadar oynanışa imkân veren, 30-60 dk arasında tamamlanan oyunumuzda üç farklı habitata ait olan kuşları oyun alanımızda biriktirerek 4 turluk oynanışın ardından en yüksek puana sahip oyuncu olmaya çalışıyoruz. Bizim evde şu an için 2 kişi oynadığımız bu oyunu, Gökseven'in büyüdüğünde 3 kişi oynama düşüncesi bile çok heyecan verici. Emin olun ne kadar çok kişi o kadar keyifli oluyor.

Her oyuncunun önünde açık olan oyun alanı üzerinde orman, çayır çimen ve su habitatları alanları bulunuyor ve oyun boyunca elimizdeki kuş kartlarını ilgili habitatlara yerleştirerek ilerliyoruz. Bu noktada belirtmeden geçemeyeceğim bir konu var ki o da oyunda birbirinden farklı tamı tamına 180 adet kuş türünün bulunması... Yanlış duymadınız birbirinden farklı 180 adet kuş türü sayesinde oyun esnasında sizin elinizdeki kuş başka bir oyuncuda bulunmuyor. Üzerinde ne kadar çalışma yapıldığını siz düşünün artık!

Oyun alanına tekrar döndüğümüzde üzerinde her turda yapabileceğimiz 4 farklı aksiyonu görüyoruz: kuş oynayın, besin kazanın, yumurtlayın ve kuş kartı çekin.

Tahmin edeceğimiz üzere bu aksiyonları bedel ödemediğimiz yapamıyoruz. Bunun için oyunun kurulum aşamasında her oyuncuya verilen 8 adet aksiyon küplerini kullanarak her bir aksiyonu yerine getirebiliyoruz. Öte yandan kuşları oynayabilmemiz için omurgasız, tohum, balık, meyve ve kemirgen olmak üzere 5 farklı besin tipi bedellerini de ödemeniz gerekiyor. İlerleyen süreçte yumurtlama mekaniği de devreye giriyor ki ortalık iyice şenlik yerine dönüyor. Sizi bilmem ama ben bu şekilde detaylıca hazırlanmış oynanış mekaniklerini çok beğenirim.

Wingspan, oyunu tek başına oynamak isteyenleri de unutmamış sevgili okur. Bu noktada imdadımıza Automa isimli yapay oyun arkadaşımız yetişiyor. Automa, tek başınıza oyunu oynarken sizin rakibiniz oluyor ve oyunun kutu içeriğinde kendisi ile oyunu nasıl oynanması gerektiğini detaylıca anlatan ayrı bir kitapçık bulunuyor.

Fiyatlar?

Wingspan, Türkçe olarak ediniş oynatabileceğiniz bir oyun değerli okur. Neotroy Games tarafından ülkemizde yayımlanan Wingspan'ın firmanın internet sitesi üzerindeki fiyat etiketi halihazırda 579,90 TL. Oldukça yüksek olarak görünen bu fiyat için şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki oyun elinize ulaşıp kutuyu açtığınızda karşılaştığınız kalite karşısında verdiğiniz paraya değdiğini siz de göreceksiniz. Hatırla-

yacağınız üzere Neotroy Games'den Enes Topçu ile yaptığımız röportajda kendisinin belirttiği üzere kutu oyunlarında maliyet gerekli olan hammadde dolayısıyla her bir kopya için sabit oluyor. Amazon üzerinden oyunun İngilizce versiyonunun kargo ile birlikte \$ 112,78'a satıldığını da düşünürsek bu fiyat için çok demek gerçekten haksızlık olacaktır. Ancak yine de Steam üzerinden 32 TL'ye satılan dijital versiyonuna da göz atabilirsiniz. Oyun, deck building sevmeyen Kürşat Bey'i bile kendine çekmiş demiştik, daha ne diyeyim? Gelecek ay görüşmek üzere kendinize çok iyi bakın. ♦ **İmge Melisa Şatlı**



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay ölmüş?

// Popüler anime ve filmlerin yavaş yavaş vizyona girdiği son dönemlerde daha çok cosplay görürüz” diye düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Çünkü cosplay, bu ara ciddi anlamda kendini geri plana itmeye başladı. Ancak bu itiş, etkinliklerden kaynaklı. Eğer sosyal medya kullanıcısı iseniz ve özellikle Instagram topraklarında geziyor, halihazırda bazı cosplayerları da takip ediyorsanız o zaman gündemden az çok haberiniz vardır. Ama ne kadarından haberiniz var asıl soru o.

Birçok cosplayer belki bu yazdıklarım karşı çıkacaktır ancak biraz daha detaylandırınca ne demek istediğimi anlayacaksınız. Devam etmeden yazı başlığımızın cevabını vereyim.

Hayır, cosplay ölmüyor.

İşin geyiği o. Bazı cosplayerların daha yapım piyasaya çıkmadan önce içerik hakkında cosplay yaptığından haberiniz vardır. Kostüm tasarımları önceden verilir ve hatta bir noktada cosplayer, sadece model olarak bile kullanılabilir. Bu tarz etkileşimleri Blizzard ve Riot taraflarında daha önce gördük. Bu tarz diyorum çünkü işin arkasındaki detay farklı. Cosplayerlarla anlaşma, onlarla çalışarak modelliklerini istemek kadar doğal bir yaklaşım yok zaten. Öncesinde Türkiye’ye misafirlğe gelen Ubisoft için de benzer çalışmalar yapılmıştı. Tabii onların ziyaret sebebi farklıydı ancak işin içinde cosplay de vardı. Geçenlerde sosyal medyayı gezmek yerine biraz Google takılmaya karar verdim. Ne de olsa sosyal medya bir noktada sizin seçtiğiniz veya gezdiğiniz, dokunduğunuz, tıkladığınız algoritmaya göre önünüze yığınla içerik çıkartıyor. Konu cosplay olunca, içeriğin oldukça zengin olduğu da bir gerçek. Pek sevgili Google, ben bu yazıyı yazdığım sırada “cosplay”



yazdığımda “haberler” sekmesine gittiğimde karşıma ilk çıkardığı içerik Death Stranding oldu. Oyun, 2019 yılında çıktı. Muhtemelen çok sayıda cosplay de yapıldı. Bu cosplayerlerin bazıları oyunun direkt kendi ürünleriyle süslüydü, bazıları bayağı craft konusunda çılğınlar gibi uğraşmıştı. Hala bu oyunun cosplayinin haberleştirilmesi ne kadar tuhaf öyle değil mi? Tabii bunun arkasında yatan olay aslında cosplayin resmen oyundaki gibi sinematize edilmesinden kaynaklanıyor. Sadece Sam Bridges karakterinin cosplayiyle sınırlı kalmayan Raxy isimli cosplayer leziz ötesi bir cosplay çalışması yapmış ve en önemlisi bu kostüm çekimini, oyuna uygun olacak şekilde ayarlamış. Cosplayin kilit noktalarından biri olan çekim kısmı gerçekten zor. Ülkemizde bu işi başarıyla yapan birkaç fotoğrafçı var ancak bazıları kibirleri yüzünden ne yazık ki çok da takdir edilmiyorlar. Bu durum biraz da karşılıklı aslında. Cosplayerın tavrı da aynı şekilde önemli. İki



tarafın anlayışlı olması ve kendi sanatlarını ciddiye alması sonrasında ortak bir yol elbet bulunuyor. Bulunamayınca zaten dramalar kopuyor. Yok efendim paralar dönüyor falan. Çok kaos, hiç girmeyin bu kısımlara. Maddi talepte bulunan fotoğrafçının işlerini iyice kontrol edin, güvenilir olduğundan emin olun ondan sonrasında iş yapmaya girişin derim. Yoksa zararlı çıkan taraf siz olursunuz. Aynı şekilde fotoğrafçı dostların da bir cosplayerla çalışırken onların süper model olmadıklarının da hatırlatmasını yapmak isterim. Ne de olsa fotoğrafçı olan kişi, rengi, ışığı ve fazlasını nasıl kullanacağını iyi biliyor. Doğal olarak modelini güzel konularsa, ortaya mükemmel işler çıkıyor. İki tarafın da bakış açısının ortak olması önemli.

Sam

Sevgili Sam Bridges cosplayine dönecek olursak, Rescue The Princess tarafından çekilen videonun tamamı, Tokyo yakınlarındaki Japonya kıyılarının hemen dışında bulunan Oshima adasında çekilmiş. Ada o kadar oyuna uyumlu ki videoyu izlediğinizde hayran kalacaksınız. Şahsen oyunun çığır

seveni değilim ama mekan ve karakter tasarımını oldukça beğenmiştim. Oshima'da yaklaşık 8000 kişi yaşıyor ve temelde okyanustan çıkan bir yanardağ. Son 60 yılda meydana gelen iki patlama ile çevredeki kırsal alan üzerinde ortaya bazı etkiler çıkmış. Bu etkilerden bazıları siyah, küllü toprak yapısı ve bunu kaplayan yemyeşil çimenler. Oyunu oynayanlar temanın nasıl olduğunu bilirler. Kimi zaman kendinizi tamamen bozulmuş bir sahilde bulursunuz, kimi zaman gördüğünüz yeşillik yüzünüzü güldürür. Her ikisini de temel alan bu cosplay video çalışmasına bir de özel efektler eklenince tadından yenmemiş aslında. Özel efektleri tatlandıran NaT-halang ve destek görevlerinde bulunan Tristan Junker, Death Stranding oyununa resmen hayat vermiş gibi duruyorlar. Bu tarz çalışmalarını gördükçe zaten cosplayin ölmüş olacağına inanmak gerçekten imkansız. Çünkü cosplay dediğiniz şey, kimi zaman 10 yıl öncesine ait bir çalışma da olabilir. Önemli olan arkasında yatan emeği, tüm Dünya'ya göstermek ve ona saygı duymak. Böylesine bir cosplay

haberinin ardına Demon Slayer animesinin de ikinci sezonunu duymak ayrı sevinç sebebi. Daki, Kimetsu no Yaiba mangasının popüler isimlerinden biri. Mangayı okumadıysanız sakın bakmayın, spoilerinizi almayın derim. Daki'nin pek cosplayini görmüşlüğüm yoktur. Animenin ikinci sezonu duyulur duyurulmaz takipçilerinin mangadan cosplay yapmaya başlaması pek tatlı bir detay aslında. Popüler temayı takip eden cosplayerlarımızın yanında bir de cosplay dünyasının neşe kaynağı olan "Low Cost Cosplay"i de unutmamak gerek. Eylül ayında kendisi iki kedisiyle beraber Cruella de Vil cosplayi yapmış. Nasıl mı? Onun için sizi internete davet ediyorum. Cosplay çok ilginç bir hobi. Bitmek bilmeyen hayal gücünün yanına dilerseniz sadece popüler kültürü de takip edebilirsiniz. Bu kültürün ne olduğu önemli değil. Anime, film, dizi, kitap, çizgi dizi ve hatta kendi yarattığınız bir evrenin hikayesi. Tadını çıkartmakta özgürsünüz. Sorularınız için beni sosyal medyada cepejleri olarak bulabilirsiniz.

◆ Ceyda Doğan Karaş



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Başlamak için doğru zaman

Şimdi çoğunuz, boş zamanımız olduğunda, diye cevap verebilirsiniz ama vurgulamak istediğim detay bu değil. Dijital oyun dağıtım kanallarının artık birbiriyle rekabet etmek için kullanıcılarına daha fazla oyun sunmak için erken erişim oyunların satışına izin vermeleri kadar, bağımsız oyun yapımcılarının da nefesi bitmeden uzun süren geliştirme süreçlerine dayanabilmek için oyunlarını çok erken aşamalarda satışa açmaları, hepimizin şikayeti. Her sene bir defa, erken erişim oyunlarının uzun süren geliştirme aşamalarından çok yorulduğumuzu anlatıyorum ama bu defa, bitmiş oyunlara da kafayı takmış buluyorum zira, artık bitmiş, full oyunları bile oynamaktan çekinmeye başladım. Farkında mısınız, bilmiyorum, çok sayıda oyun artık kısa süre içinde, ilk çıktığı gündün farklı bir görüntüye, farklı özelliklere kavuşuyor. Sürekli gelen güncellemelerle yapılan değişimler o kadar fazla olabiliyor ki aslında

full sürüm diye satışa çıkan oyunların, sadece sorunsuz şekilde oynanabilen "erken erişim" oyunları olduğunu düşünmeye başlıyorum. Örneklerin sayısı bitmez ama, şu son dönemde çıkan oyunlardan Encased'ı düşünelim. Erken erişimde geçirdiği sürede biz bu oyunu oynadık. Üstelik görece uzun bir "oyuna giriş" sekansı da var. Yani karakterinizi tam anlamıyla oyuna sokabilmek için bir sürü animasyon, birçok uzun diyaloglar, seçimler, hazırlıklar, tutorial kıvamında ve atlamamızın mümkün olmadığı görevler derken... Oyuna tam anlamıyla başlamış olmak için 2-3 saat harcıyorsunuz. Tekrar yeni bir karakterle oyuna başlamak istediğinizde her defasında bu 2-3 saat gidiyor ama asıl detaya gelelim... Oyuna yeni gelen yamalar ve güncellemelerle oyun neredeyse her gün geliyor. Yeni özellikler ekleniyor ve bazıları oyunun başından itibaren oyuna etki ediyor. Peki, ilk çıktığı gün bir oyunu alıp bir hafta oynayıp oyunu bitirsem, ne olacak?

Yeni içerikleri, yeni özellikleri oynayamamış olacağız. Oyuna eklenebilecek tüm özelliklerin aslında erken erişim dönemindeki feedbackler sırasında planlanması ve full sürüm yayınlanmadan önce tamamlanması gerekiyor. Oyun yapımcıları giderek şırmarmaya ve dünyada herkesin sadece kendi oyunlarını bekleyip, sadece o oyunları oynamak için yaşadığını düşünüyor olabilirler. Hayır. İnsanların sınırlı zamanları var ve boş vakitlerinde eğlenmek için oyun oynuyorlar. Bitmemiş oyunlarınızı ya piyasaya sürmeyin ya da yeni özelliklerinizi, yeni içeriklerinizi 6 ay sonra bir DLC paketi haline getirip yayınlayın. Dolayısıyla artık ben yeni çıkmış bir oyunu oynamaya korkuyorum. Dayanamayıp satın alsam bile, meraktan 1-2 göreve bakıp ilerlemeden kapatıyorum. Bir ay, iki ay sonra tüm güncellemeleri tamamlanınca oynarım diye saklıyorum. Yazık günah değil mi biz oyunculara? Zamanı çöpte mi buluyoruz sevgili yapımcılar? ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Bir oyun hikayesi

Evi karıştırırken bazı eski fotoğrafları buldum, bir tanesi özellikle komik geldi. Aklım da otuz yıl öncesine gitti haliyle. Son güzel zamanları olmalı 64ler dergisinin.

İlk fotoğraftaki süper aptal benim. Saçım neden böyle bilmiyorum, lise sonrası uzatma dönemi sanırım. Neden böyle resimler çektiğimize gelince, benim aklıma derginin içinde geçen bir oyun fikri gelmişti.

Murad "Omay" hem bir el scannerına sahipti hem de Amos ile aklımdaki oyunu kolayca kodlayabilirdi. Yazık ki sizlere otuz yıl sonra bile derginin içini, pek çok yazarı gösterebilecek olan bu proje bir türlü gerçekleşmedi. Kendisi şu an kimseyle iletişimde değil, filozof oldu o vakitlerin ardından. Level atlayarak eski günlerini görmezden gelebilen insanlara her zaman gıpta etmişimdir. Karşılıklı

fayda sağlama temelinde yükselen bu küçük arkadaşlıklar -o senelerde bile zor ilerlerken- bugün hala sürse gerçekliğimize aykırı olurdu herhalde.

İkinci resimdeki ise LEVEL okurlarının çok yakından tanıdığı Ümit Öncel. İlk deneme çekimimiz için o gün dergide olduğundan hepimiz gibi poz vermiş. Üzerindeki Arise tişörtü sizi kandırasın. Bu fotoğrafını görse, onun da olumlu bir yorum yapmayacağına eminim. ("Bende bile yok yahu bu fotoğraf!" dedi - Kürşat) Mantık basitti, kare kare pozlar verecektik. Mesela kapıya tekme atışım önce ayakta duran pozumla, sonra ayağımı kaldırırken ve vurma anı olarak üç pozdu. Ne yazık ki o gün çektiğim elli pozdan sadece bunlar kalmış. Ümit ise yumruk geride, ileride ve dayak yerken geriye eğilmiş haliyle çekilmişti. Amaç, patronun odasına ulaşmak. Yani her yazarı üç oda boyunca dövmeniz

ve kapıyı kırarak tekrar dışarı çıkmanız gerekiyordu sanki. Otuz sene olmuş, bu kadar hatırlayabildim, ne yapayım?

Patrona ulaşınca dijitime edilmiş bir ses koymak geçiyordu içimden. Çok eğlenceli olacağını düşündüğüm, her seferinde çıkmayan, rastgele resimlerle daha da zenginleştirilmiş halini hayal ediyordum.

İşin özeti, -kendiniz yapmadıkça- her basmakta insanlarla uğraşmak ve ikna etmek uğruna saçma sapan bir şeyler yaşamak -ne yazık ki- kaçınılmaz bu ülkede. Güya ülkenin tek dergisinde çok kaliteli insanlarla beraberiz o dönem. Al sana sonuç. Silik iki kare. Sararmış iki fotoğraf.

Yine de hatırlamak güzel. Ümit'in arkasında GNR posterimiz, sararmış duvar kağıtları, falan filan.

İsmi ne olacaktı peki bu oyunun? Bakın onu hiç düşünmedim. Orhan'ı dövmek çok keyifli olurdu ama yahu. Selamlar, sevgiler. ♦





Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📷 ertugrulsungu

Ufak bir reklam

Aslında reklam gibi değil de, reklam sonuçta. Fakat kendim için reklam... Malumunuz uzun süredir yurt dışında "Game Studies" olarak bilinen ve Türkçeye de "Oyun Çalışmaları" olarak geçen akademik bir alan var. Bu alan oyunlarla ilgili tüm akademik çalışmaları kapsayan bir başlık... Başta Amerika olmak üzere Avrupa'da da 90'lı yıllar itibarıyla konu-

şulmaya, tartışılmaya başlayan bu konu, bugün birçok anlamda akademik bir alan olarak görülmekte. Tıpkı İletişim alanı gibi bir "canon"u yok ama işin güzelliği de burada. Oyun Çalışmaları, doğası gereği sosyoloji, antropoloji, etnografi, tarih, pozitif bilim gibi hemen hemen her türlü başlık altında incelenebilecek ve incelenmeye aç olan bir alan. Bu da beraberinde büyük bir çalışma alanı açıyor. Konu akademik çalışma olduğunda da hem global hem de Türkiye'de yeterli sayıda kitaba ulaşmak zorlayıcı olabiliyor. Hatta şöyle bir araştırma yaptığınızda karşınıza en çok çıkan tez ya da makalenin oyun bağımlılığı üzerine olduğunu görebilirsiniz. Nitekim son on yılda yapılan yayınlar ile bu körelmişlik bir nebze de olsa, ışıldamaya başladı fakat daha kat edilecek çok ama çok yol var. Biz de naçizane ülkemizde konu hakkında Türkçe

kaynak eksikliğinden dolayı, geçtiğimiz yıl Prof. Dr. Barbaros Bostan hocam ile birlikte Türkiye'de ve Türkiye'den oyun çalışmaları isimli bir kitap yayımladık. Sadece bir başlangıç olarak gördüğümüz bu yayını, ilki bu yıl piyasaya çıkacak bir üçleme takip edecek. Her yıl bir kitap olarak düşündüğümüz bu üçleme ile alana büyük ölçüde katkı sağlayacağımızı düşünüyoruz. Tabii iş sadece kitap yapıp satmakla bitmiyor. Bilim, tartışıkça, araştırdıkça değişen ve gelişen bir başlıktır. İşte bunu yapmak için de sadece kendi akademik kabuğumuzda kalmanın yeterli olmayacağı düşüncesindeyim.

Bu bağlamda yaklaşık bir yıldır ertelediğim bir oluşum olarak **@oyun.calismalari** isimli bir Instagram sayfası açtım. İş yoğunluğum yüzünden kendisine ne kadar zaman ayırayabilirim bilmiyorum ama bir şekilde Oyun Çalışmaları alanında ter döken, bu alanda akademik manada çalışma yapmak isteyen herkesin tek bir çatı altında toplandığı, şahsına münhasır bir sayfa oluşturma niyetindeyim. Bu sayfa elden geldiği kadar alanla ilgili Türkçe ve İngilizce kaynak paylaşmaya çalışacağım. Ayrıca yine elden geldiği kadarı ile hafta bir defa, mümkünse bir konuk olarak yayın yapmak da bir diğer arzum. İnsanlardan gelen teklif ve çalışma konuları hakkında da bolca yayın açıp, fikirleri üzerinde tartışabileceğimiz bir zemin oluşturmak da işten bile değil. Açıkçası hem korkuyorum hem de heyecanlanıyorum. Umarım Oyun Çalışmaları alanını merak eden birkaç kişiyi bir araya getirebilir, bilgiyi düzenli olarak bu kanal üzerinden paylaşabilirim. Konu ile ilgilenen herkesi hem gruba katılmaya hem de grubu paylaşmaya bekliyorum en sevdiğim okur.

Fikir ve katkılarınız için de DM'den yürümeyi ihmal etmeyin! ♦



"Oyun Çalışmaları, doğası gereği sosyoloji, antropoloji, etnografi, tarih, pozitif bilim gibi hemen hemen her türlü başlık altında incelenebilecek ve incelenmeye aç olan bir alan. Bu da beraberinde büyük bir çalışma alanı açıyor"



Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejleri

Renklerin dansı

Fotoğraf ne tatlı detaydır. Hatta eminim birçoğunuz çok başarılı bir fotoğraf gördüğünüzde, bu hobinin bir parçası olmak istemiştir. Merak etmeyin, ben de sizlerden biriyim ancak benim fotoğraf çekme sevgim telefonda ötesine geçemiyor maalesef. Zaten işi profesyonel seviyeye çıkartmak için cebinizin de müsait olması lazım.

Konumuz ise her gün biraz daha hayatımızın parçası haline gelen oyunlarda yer alan fotoğraf modları. Hazır WoW'a ara vermişim, FFXIV için de vakit yaratmaya başlamışım, dedim ki bakayım bu oyunda bu kadar övülecek ne var. Hayatıma birçok minnoş insan girdi mesela. Elbette her online oyunda olduğu gibi bu oyunda da "tuhaf" tipler yok değil. Kendisine buradan selam çakayım, Tulkas Valinor. Olay sadece rehber olmak değil, çünkü aslında FFXIV'ün pek dillendirilmeyen karanlık bir de tarafı var. Tulkas, beni bu taraftan uzak tutup, sadece eğlenmem için çok çabaladı. Ona tekrar buradan teşekkürlerimi sunarım. Fotoğraf diyorduk, insanlar FFXIV'ün bu modunda ciddi anlamda çılgın işler yapıyorlar. Limsa Lominsa'da sürekli bardlık yaparken, Valdur Vale (kendisine sürekli kahramanlık yaptığı için Clark derim) isimli çok tatlı bir oyuncu sayesinde denk geldiğim minnoş isimlerden olan Dawn Aeri'nin yetenekleri sayesinde, oyun içi fotoğrafçılığa sardım ve kendimi GShade'in dünyasına kaptırdım. FFXIV oynuyorsanız zaten GShade'i bilirsiniz ve burada bir uyarı yapmak isterim, "riski göze alarak yüklüyorsunuz" yani Square Enix, burada sorumluluk almıyor. Zira bu program, resmi değil. GShade, oyunun grafiklerini yumuşatıyor veya sizin istediğiniz detaylara uygun olarak güzelleştiriyor. Aslında WoW addonları gibi düşünebilirsiniz ancak bu programın amacı, fotoğrafları neredeyse

mükemmel hale getirmek. Oyun grafikleriyle oynaması dışında oynanışı hiçbir şekilde etkilemiyor.

GShade, sadece FFXIV için değil, başka oyunlarda da kullanılıyor. Kullanımı çok kolay ve çeşitli hazır profiller de mevcut. İnternette her türlü bilgiyi bulabilirsiniz. Tavsiyem, Desperius'e bakmanız. Kendisi aynı zamanda NVIDIA ekran kartı kullanıcılara temiz ayarlar sunuyor. GShade yükledikten sonra kendinizi belki de saatlerce "Group Pose" ayarlarında gezerken buluyorsunuz.

Söylemeden geçemeyeceğim, birçok oyunda zehir kusan tipler var ancak köşeyi döndüğünüzde çok sevimli insanlara denk gelmeniz mümkün. Mesela çoğu oyuncu FFXIV'te mentor etiketli insanlardan hoşlanmaz ancak benim karşıma nam-ı

değer Burger King Crown Owner Hellia çıktı. Dahası düşük seviyeli zindanlarda tanklamayı öğretmek adına zahmete giren Damonix, Astrologian kanımı kabartan karizmatik duruşuyla Cinbac, içimdeki hazine canavarını uyandıran Dan (hot bunbun derim kendisine), herkese evini açıp misafirperverliği ile kalbimizi kazanan Elina de cabası. Tabii bunlar daha sadece birkaç kişi. Daha bahsetmediğim ve bana yardımcı dokunan çok isim var. Onlara da sıra gelecek. Bir dahaki sefere size oyunun karanlık yüzünü gösteririm. Bu zamana kadar FFXIV hayatıma girmediği için mutsuzum, şimdi yavaş yavaş tadını çıkartarak yeni bir Dünya'nın içerisinde kaybolmanın zevkini yaşıyorum. Bu arada Hey Zey ve Frankiey Boi'ye de buradan mutluluklar diliyoruz (evlilik çanları). ♦



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 cemsanci@chip.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Funda Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer

Ahmet Rıdvan Potur

Ayça Zaman

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karas

Ege Tülek

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Burak Emanet

Ertuğrul Süngü

Hakan Orkan

Hasan Elmaz Ofke

İlker Karas

İmge Melisa Şatlı

Mahmut Karslıoğlu

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltas

Sonat Samir

Şahin Derya

Şeymanur Özgür

Talha Şahin

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

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

YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM

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

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü Aysel Şener

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur 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

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • Fax: (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Türkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH İlanıyla T.C. yasalarna uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinizle, 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

FAR CRY 6

İşlerin her zamankinden daha fazla
çirkinleşmesine hazır mısınız?

BİR ÇOCUK DEĞİŞİR, TÜRKİYE GELİŞİR!

Çocuklarımızın potansiyellerini biliyor, eğitimleri ve hayalleri için çalışıyoruz.
TEGV yazın 3353'e sms gönderin 20TL ile çocuklarımızın eğitimine katkıda bulunun.

Her SMS 20 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

www.tegv.org

#EğitimVarsaGelişimVar



hızlı,
destek
kodu



NO.1 ANAKART MARKASI

20



ASUS Z590 SERİSİ

ÇEKİRDEĞE GİDEN GÜÇ

AI Hız Aşırtma

Frekans ve voltajı ustalıkla ayarlamak için dahili zekayı kullanarak CPU'nun tam potansiyelini ortaya çıkarır. Hızlı ve güvenilir sonuçlarla, zahmetli ve zaman alan ayar süreçlerini ortadan kaldırır.

AI Soğutma

Tek bir tıklama ile sisteminizin ısı ve akustik değerlerini dengeler. CPU sıcaklıklarını izleyen ve fanları dinamik olarak optimum hızlara ayarlayan Tescilli algoritma, gereksiz sistem gürültüsünü azaltır.

AI Ağ Bağlantısı

Uygulama kullanım senaryolarına ve ilgili öğrenme algoritmalarına göre bant genişliğini gerçek zamanlı olarak dağıtarak ağ performansını optimize eder.

İki Yönlü AI Gürültü Engelleme

Ortamda ve karşıdan gelen seste bulunan arka plan gürültüsünü azaltmak için 500 milyondan fazla örnekleme sahip devasa bir derin öğrenme veritabanından yararlanır ve sesli görüşmelerde kristal netliğinde iletişim kurmanızı sağlar.

ASUS Anakart Kullanıcısı

Diğer Marka



WiFi 6E

*Özellikler modele göre değişkenlik gösterir.

ASUS