

# LEVEL

HARRY MASON'DAN DEAD BY DAYLIGHT'A

# SILENT HILL

## YERYÜZÜNDEKİ CEHENNEM

New World | Psychonauts 2 | Ghost of Tsushima: Director's Cut  
Twelve Minutes | Humankind | Back 4 Blood | eFootball | Chernobylite | Myst  
Assassin's Creed Valhalla: The Siege of Paris | Diablo II: Resurrected ve fazlası...

10 EYLÜL'DE SATIŞTA



# NBA 2K22



© 2005-2021 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. © 2021 NBA Properties, Inc. Officially licensed product of the National Basketball Players Association. All rights reserved. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5", and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. \*According to 2008-2021 Gamerankings.com and NPD Data.



www.pegi.info



PLAY HAS NO LIMITS™  
OYUNUN LİMİTİ YOK



kursat@level.com.tr

@kursatzaman

@kursatzaman

/kursatzaman

## Kırmızı gökyüzü

Kıbrıs'taydım, kısa dönem askerliğimi yapıyordum.

Yaz ayları henüz başlamıştı, yerime almıştım, bana verilen görevi hakkıyla yapmaya çalışıyor ve kitap okuyarak terhis günümü bekliyordum. Tatbikat hazırlıkları olduğundan hafta sonu çarşı izinleri bir iki haftalığına iptal edilmişti, hafta sonları gazinoda cinli perili korku filmi izleyip peşinden tırsa tırsa nöbet tutuyor, gündüz vakitlerini de dinlenerek geçiriyorduk. Dedim ki en azından geçici görevlendirme ile bağlı olduğum taburdan, asıl yerim olan bölüğüme gideyim, hafta sonu oradaki arkadaşları da göreyim. İznimi aldım, gittim, yanılmıyorsam Pazar günü öğle saatleriydi. Hafif bir uyku arasında birisinin "yangın" diye bağırdığını duydum, peşinden de düdüğü seslerini. Uykusu hafif biri değilim ama o "yangın" çığlığı ve kafamı kaldırdığımda camın hemen dışında gördüğüm alevleri çok net hatırlıyorum. Dışarıya terliklerle çıkışımızı, bulduğumuz kürek, çapa ne varsa kapıp hızlıca tutuşan otlara doğru koşuşumuzu. Söndü gitti ama son olmadı. Birisi bana "askerde en çok ne yaptın?" dese "çalı yangını söndürdüm" derim herhalde. Evet, eğitimimiz iyiydi ama şartlar da öyle çok çetin değildi. Kıbrıs'ta nadiren yön değiştiriyordu rüzgar. Arkamıza alıyor, kazdığımız toprağı, boyu 40-50cm'yi asla geçmeyen tutuşmuş otlara doğru savuruyorduk.

Orman yangını dediğimiz şeyin nasıl bir felakete yol açabileceğini henüz görmemiştik.

Sonra, geçtiğimiz ay dergiyi bitirdikten sonra annemlerin yanına tatile gittim ve bir gün televizyonda Manavgat'ı gördüm. Yangınlar başka şehirlere, başka kasabalara sıçradığında, bizim o vakitler tahayyül bile edemeyeceğimiz alev dağlarıyla ormanları, insanları, hayvanları ve evleri yuttuğunda boğazımda kocaman bir yumru hissettim. Birilerinin ellerinde bidonlarla yardım götürmeye çalışan o kasabalıların çabalarını küçümsediğini gördüğümde, elinde küreklerle, faraşlarla yangın söndürmeye çalışan devre arkadaşlarımı hatırladım, dişlerimi sıktım, sakinleştim. Sonra bizim Nurettin'in çok yakında oturduğu aklama geldi, iyi mi diye merak ettim, "evi boşalttık" dediğinde korktum, "tehlike kalmadı gibi" dediğinde rahatladım.

Sonuç olarak, geçen ay korkunç bir sınav verdik doğaya karşı.

İfaiyenin, ormancılardan, halkın, askerinin ve polislerin muhteşem çabaları bir tarafa, hemen her konuda ne kadar eksik olduğumuzu gördük. Doğaya karşı hoyratlığımızın, inat uğruna yere indirilen uçakların, çok fazla kaybın, çok fazla öfkenin, çok fazla çaresizliğin, çok fazla yardımseverliğin, çok fazla üzüntünün, çok fazla güzelliğin içinden geçip geldik buraya kadar.

Bir daha yaşamamak umuduyla.

Bu son olsun.

*Kürsat Zaman*



12 AY  
ABONELİK  
190,80 TL

**ÜCRETSİZ  
KARGO!**

# LEVEL

ABONE OLAN HERKESE\*  
**VÜCUDUNUZ NASIL ÇALIŞIR?**  
DERGİSİ HEDİYE!

ÜCRETSİZ KARGO İLE ADRESİNİZE TESLİM!

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

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

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



# POPULAR SCIENCE



**Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.**



TIKLA  
& DİNLE

Apple



TIKLA  
& DİNLE

Spotify



TIKLA  
& DİNLE

Google

# POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**




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



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

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



# #295

## İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 05 Takvim
- 06 Küheylan
- 08 Haberler

### İLK BAKIŞ

- 16 Diablo II: Resurrected
- 18 Back 4 Blood
- 20 eFootball
- 22 Aragami 2

### DOSYA KONUSU

- 24 Silent Hill: Yeryüzündeki Cehennem
- 34 New World

### 32 Hala Oynanır Mı?

### İNCELEME

- 42 Psychonauts 2
- 46 Humankind
- 48 Ghost of Tsushima: Director's Cut
- 54 King's Bounty II

- 56 Myst
- 58 12 Minutes
- 60 Assassin's Creed Valhalla: The Siege of Paris
- 62 Chernobylite
- 64 Sockventure
- 65 Tribes of Midgard
- 66 Microsoft Flight Simulator (Xbox)
- 68 Patron
- 70 The Great Ace Attorney Chronicles
- 71 NEO: The World Ends with You
- 72 Last Stop
- 73 Labyrinth City: Pierre the Maze Detective
- 74 Recompile
- 75 Foreclosed
- 76 Blightbound
- 77 Lost at Sea
- 78 King of Seas
- 79 Lawn Mowing Simulator
- 79 Cotton Reboot
- 80 Omno

- 80 Synth Riders
- 81 Mini Motorways
- 81 Night Book
- 82 Mobil İncelemeler

- 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 296

# Eylül

## 1 Eylül

Lake (PC, XS, XONE)

## 2 Eylül

WRC 10 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

Pathfinder: Wrath of the Righteous (PC)

El Shaddai: Ascension of the Metatron (PC)

## 3 Eylül

The Medium (PS5)

Big Rumble Boxing: Creed Champions (PC, PS4, XONE, Switch)

Golf Club Wasteland (PC, PS4, XONE, Switch)

## 7 Eylül

Chernobylite (PS4, XONE)

Encased (PC)

F.I.S.T.: Forged In Shadow Torch (PS5, PS4)

Sonic Colors: Ultimate (PC, PS4, XONE, Switch)

## 9 Eylül

BloodRayne Betrayal: Fresh Bites

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

The Artful Escape (PC, XONE)

## 10 Eylül

NBA 2K22 (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

## Life is Strange: True Colors

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

WarioWare: Get It Together! (Switch)

Tales of Arise (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

## 14 Eylül

Deathloop (PC, PS5)

## 17 Eylül

Aragami 2 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

Ni no Kuni II: Revenant Kingdom (Switch)

## 21 Eylül

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

## 22 Eylül

Pokémon Unite (iOS, Android)

## 23 Eylül

Diablo II: Resurrected (PC)

Embr (PC, PS4, XONE, Switch)

Sable (PC, XS, XONE)

## 24 Eylül

Death Stranding Director's Cut (PS5)

Lost Judgment (PS5, PS4, XS, XONE)

## 28 Eylül

Ghostrunner (PS5, XS)

In Sound Mind (PC, PS5, XS)

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

New World (PC)

## 29 Eylül

Insurgency: Sandstorm (PS4, XONE)

# TAKVİM



\*Kampanya detaylarına [dergiburda.com](http://dergiburda.com)'dan ulaşabilirsiniz.



EYLÜL AYI BOYUNCA  
**DERGIBURDA.COM'DAN**

YAPACAĞINIZ **75 TL** VE ÜZERİ SİPARİŞLERDE  
TÜRK MUTFAĞI YEMEK KİTABI  
**HEDİYE!**



\*Dijital ve basılı abonelik siparişleri kampanyaya dahil değildir.

# KÜHEYLAN

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



Malumunuz burayı genelde kendimizle dalga geçmek ve sizlerden gelenlere yer vermek için kullanıyoruz ama son dönemde o kadar çok mesaj gelmiş ki, bu ay ağırlığı sizlere vermek istedik. Bizi sorarsanız iyiyiz, yangınlar hepimizi üzdü, ülkedeki vaziyet de üzme-ye devam ediyor ama oyunlar var, Voleybol Milli Takımımız var, Ghost of Tsushima var, Saykonots 2 var. Eh, bir de kahve koyalım, on numarayız.

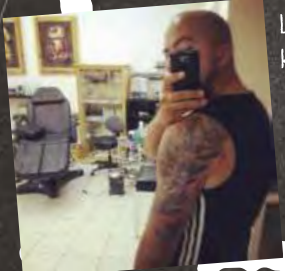
## Ayin yazarı: Nurettin TAN

TAN, çünkü incelemelerinin sonunda adam öyle yazıyor. Nurettin TAN için bu ay çok endişelendik (yangınların çok yakınında oturuyordu) bu yüzden ona iyi davranacağız. Yine de Nurettin Bey, bu işler konuşmaları çarşaf çarşaf Facebook'a basıp "Burası Blizzard mı Kürşat Bey?" demeye benzemez. Nurettin samimi bir arkadaşımızdır, yazılarında küfür edebilir, oyundaki sınıfları anlatırken birden durup Cumhuriyet suçu üzerine konuşmaya başlayabilir, durduk yere sinirlenip Emre'ye "Hearthstone çöp!" diye mesaj atabilir. Açık konuşayım, Haberler bölümünü Nurettin'e tapuladığımda "hah, şimdi ayvayı yedin" diyen bir ses ve bir de "şırırrak!" şeklinde vuku bulan diğeri çınlamıştı kulaklarımda. Fena mı yaptık, hayır. Adam oraya tarzını kattı, bozuk ağızını kattı, huysuz ruhunu kattı. Peki her şey çok mu güllük güllüştü, eh, genelde evet ama bir sıkıntımız var ki büyük Warhammer oyunlarını kimin yazacağı.

Görseniz, sanki on yılda bir Warhammer oyunu çıkıyor. Games Workshop'un bu mendebur fikri mülkünü lisansını vermediği tek kişi, bizim mahallenin muhtarı İbrahim Abi olabilir, yılda çıkan oyun sayısı da herhalde 15-20 arası. Hal böyleyken, yav arkadaş, neyi paylaşamıyorsunuz? Beni niye üzüyorsunuz? Editörlük bu değil. Neticede Nurettin hakikaten nevi şahsına münhasır, iyi bir heriftir. Tüm sektördeki en deneyimli oyun yazarlarından biri olduğundan, yirmi senelik tecrübesinden falan bahsetmeyeceğim. Köpekleri sever, Warhammer sever, Legends of Runeterra çok sever. Elinde mekanik klavye, oyunların chat'ini berbat eden gürültü savaşı. Riot'a dargindir bir de, ne zaman açtığı ticketlara dönmeyen cevaplar aklına gelse, gözünden bir damla yaş süzülür umarsızca. Böyle de duygusal bir adamdır Nurettin.

## Dark Souls'ta acı çekmeye doyamayanlar

Uzun süredir evlerden çalışıyoruz ve bu yüzden Emre'nin ofiste dalıp dalıp "öaaaaaarrghh" diye sevmediği türlerin aydınlanmasıyla uyanışlarına tanık olamıyoruz. "Kim niye oynar böyle bir oyunu?" derdi Emre, yüzüne iki avuç soğuk suyu vurduktan sonra, şu posterin ne kadar fazla istek aldığını görseydi eğer. Gör Emre. "Merhabalar, ben Tarık Şamil Şahin. Derginizin sıkı bir takipçisi olarak her ay içten içe Dark Souls posterini istiyordum. Sonunda gerçek oldu ve havalara uçtum. Hepinize çok teşekkürler LEVEL ailesi. Not: Posterle çok samimi olduk, resmimiz ektedir."





## Çerçeve çerçeve nereye kadar?

Sevgili İbrahim Güneş son ayların gözde posterlerinden ikisini çerçeve yaptırmış ve bakar mısınız, ne kadar da güzel durmuyor mu? Yalnız İbrahim, önümüzdeki aylarda öyle posterler gelecek, aklın durur. Bence şimdiden çerçeve parasını bir kenara ayır ve duvarda açılacak delikler için de ev halkıyla müzakere et, o masaya otur. LEVEL okurusun sen, olmadığın masa yok, olmamalı. Bu arada GTA posterine elimizi verdik kolumuzu kaptırdık he, okurlar şimdi de "GTA III ve GTA IV nerede?" diyor. Biz buradan GTA London 1969'a kadar gideriz.



## Başucunda posterlerle uyanmak kalp

"Selamlar LEVEL ailesi. Ben Baran Yiğit İlk GTA 5 sayınızdan beri sıkı takipçinizim. Artık espor haberleri dışında League of Legends'a yer vermeseniz de ben oynamaya devam ediyorum ve sizden bir sayınızda Zed posterleri (en azından bir tane) koymanızı rica ediyorum. Bu isteğimi kırmazsanız beni çok mutlu edersiniz. Sağlıkla kalın, sevgiler."

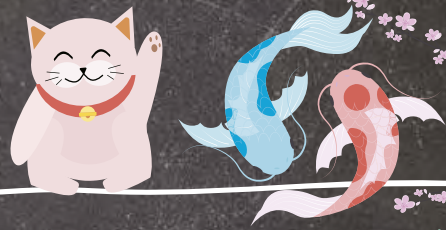
Sevgili Baran, başucundaki iki şişe ve duvardaki "şşşt" görseli bize çok şey anlatıyor. Biz random bir büyüğün olsaydık odaya girince "BU KADAR POSTERİ NE Y..." diyemeden duvardaki "sus, lütfen" resminin etkisine girer, odadan sakince çıkar ve bir çay koyardık. Kendine şahane bir köşe yapmışsın ve muhtemelen Türkiye'de Just Cause 4 posterini asan tek kişisin, tebrik ederiz.

## Emre'ye bir haller oldu

Emre Öztınaz, bildiğiniz gibi dergimizin biricik görsel yönetmeni ve kendisi hakkında bilinen ilk şeyler World of Warcraft ve Köpoğlu sevgisi ise, diğeri de uzak doğu kültürüyle kuramadığı bağ olsa gerek. Emre zaman içinde bunu Yakuza serisine ve Hideo Kojima'ya karşı olan siniri ile de birleştirdiğinden, iş bir yerde kontrolden çıktı, Kojima deyince üzerimize mouse falan fırlatır oldu adam.

Lakin son zamanlarda Emre pamuk gibi, çiçek gibi, kiraz ağacı yaprağı bir adama dönüştü. Ghost of Tsushima oynadığından beri yüzünde güller açıyor, internet sitelerinden bahçeye ekmek için sakura fidanları sipariş ediyor, bir rivayete göre evde kimono ile gezip Kochira katsushika-ku Kameari Koen-mae hashutsujo izliyor.

Uzak doğu kültürü meğer ne kadar da güzelmiş, değil mi Emre? Kojima tişörtü ile gezdiğin günleri de görecek bu gözler. Umarım. Yani.



## Resident Evil doğada iyi gider (Acaba?)

"Ben sizin derginizi çok seviyorum, Karadeniz'de bir fotoğrafını çekip atayım dedim. Yayınlamazsan kel kal Kürşat abi" demiş sevgili Sevgi Adakoğlu. Sevgi o iş öyle olmuyor, bak anlatayım. Üniversite ilk sınıfta alırım açık diye "kihil kel kalican" diyen tüm arkadaşlarım kel kaldı ama ben hala lepiska gibi geziyorum ortalıkta. Gen dediğin dilek/istek dinlemiyor, poster dinlemiyor, Ethan Winters dinlemiyor, Lady Dimitr... Evet, Lady Dimitrescu sıkıntı, fazla büyük konuşmayayım.



## SYBERIA: THE WORLD BEFORE

# Benoit Sokal'ın güzelim macerası tekrar bizimle

İlk, içimizi ısıtan Syberia macerası daha dün gibi ama üzerinden neredeyse 20 sene geçti. Üçüncü oyunuyla bizleri üzen seri dördüncü oyunuyla ve yine Benoit Sokal'ın danışmanlığında kış aylarına girerken bizlerle olacak. Kahramanımız yine, çok sevdiğimiz Kate Walker ve hikayemiz de kaldığı yerden devam edecek. Şimdi endişelenenler olmuştur, 20 senelik hikayeyi nasıl yakalayacağız diye, merak etmeyin, seriyle ilk kez tanışanlar bile gönül rahatlığıyla bu oyundan başlayabilir. Açıkçası umutluyuz ve serinin üçüncü oyununda yaptığı hataları tekrarlamayıp özüne döneceği konusunda da beklentimiz yüksek. ♦





## YANDIK

Çok b\*\*\*\*n bir aydı. Bilen bilir, bilmeyenler için tekrardan yazayım, ben Marmaris'te yaşıyorum. Bildiğiniz üzere felaket boyutunda yangın belası yaşadık. Rahatlıkla söyleyebilirim ki Marmaris'in 5/2'si bu yangında kül oldu. Gökyüzüne baktığınızda gecenin karanlığını kızıl bir buğu kaplıyordu. Alevler merkezden uzaklaşmasına rağmen on gün boyunca yanan ormanların dumani sis gibi her yeri kapladı. Soluğumuz havada ölen ağaçların kokusu, üzerimize esen rüzgârda kor olan ağaçların (ve belki de canlıların) külleri yağdı. Alevler yaklaştığı için üç kez evimi terk etmek zorunda kaldım. Belli bir noktadan sonra artık garip bir umursamazlık vardı içimde. İlk iki tahlîyede bilgisayarımı, üç boyutlu yazıcılarımı yanıma almıştım. Üçüncüsünde yanarlarsa yansınlar moduna girip, Jinx'i ön koltuğa koyup evden uzaklaştım. O an garip bir aydınlanmaydı. Evdeki onca koleksiyon ve elektroniğin Jinx kadar kıymetinin olmadığını anlamıştım. Köpek sahibi olmak güzel bir şey... Ha bu arada beni bu süre boyunca merak ederek arayan herkese teşekkürler. Özellikle Kürşat ve Emre, iyi ki varsınız. Bunun dışında haberler açısından sakin bir ay geçirdik. Evet Blizzard'da gene olay üstüne olay oldu ama artık o kadar normalleşti ki haber değeri olmadığını düşündük Kürşat'la. Bunu söylediğimiz anda ikimizde de acı bir his oluştu. Oyun dünyasında kadına taciz, eşitsizlik gibi konuların ne kadar yaygınlaştığının farkında vardık. Haberini yapmıyoruz ama gelişen olayları kızgınlıkla takip etmeye devam ediyoruz.

## ABANDONED

# "Abandoned" teorileri geri tepmeye başladı

Hasan Kahraman önderliğinde hazırlanan Abandoned, son çıkan trailer'la biraz tepki çekti. Oyun ilginç bir şekilde yeni bir Silent Hill'e aç tayfa tarafından SH'nin ardılı olarak gösterildi. Hatta komplo teorileri o kadar ileriye gitti ki Hasan'ın Kojima'yla beraber çalıştığı, "Blue Box Komplo Teorileri" adı altında tartışılmaya başlanmıştı. Hatta durum o kadar Arap saçına döndü ki Geoff Keighley bile "Düşündüğünüz gibi değil" diye bir mesaj atmak zorunda kaldı. Elbette oyunun, daha doğru düzgün neye benzediğini bile bilmediğimiz şu aşamada bu kadar ilgi çekmesi pazarlama açısından başarı gibi görünebilir. Ama komplo teorileriyle beslenen yanlış umutların gelecekte nasıl sert tepkilere döndüğünün acı örneklerini oyun tarihine baktığımızda rahatlıkla görebiliriz. Ne yazık ki Hasan Kahraman ve ekibi şu an bunun bedelini ödüyor gibiler. En son adımları yıldırımları üzerlerine çekmelerine neden oldu. Trailer App'la beraber yayınlacaklarını söyledikleri

trailer eski trailer'in hemen hemen aynısı ve üç, dört saniyelik bir görüntüden ibaret. Oyunun hali hazırdaki görüntüleri de pek tekin olmayan bir ormandaki ağaçları göstermekten ibaret... Hasan Kahraman, ekibi ve kendisinin çok büyük bir stres altında olduğunu söylüyor. Uyuyamadığını, ekibinse evden çıkmaya çekindiğini belirtmiş. Bunları duymak gayet üzücü ve kendilerine buradan en yakın zamanda stres altında kaldıkları çalışma ortamından çıkılmalarını diliyorum. Lakin... Blue Box'ın şimdiye kadar bitirdiği bir oyun yok. Abandoned'den önce çıkaramadıkları Haunted buna dâhil. Heyhat Cyberpunk'ın bile ipini çekmiş PlayStation, böyle sansasyonel bir isim haline gelmiş ve yıldırımları üzerine çeken bir yapımı halen PS5 çatısı altında tutuyor. Hani yarın işin içinden Kojima çıkarsa şaşırılmayacağım. Kafalar çok karışık ama ne olursa olsun ortalarda pek görünmeyen Hasan Kahraman'a destek vermeye devam edelim diyorum. İşin aslı bir belli olsun o zaman daha isabetli yorumlar yaparız. ♦

## FROSTPUNK 2

# Hiç beklenmedik şekilde, buzların arasından geldi!

Öğrenme eğrisi benim için en bela oyunlardan birisi Frostpunk olmuştur. Bunun basın betasını oynarken nasıl eğlenmişim. "Aaaa çok kolaymış" falan diyordum. Meğer bizim gibi maymunlar için adamlar oyunu bir hayli kolaylaştırarak yollamışlar çünkü Frostpunk çıktıktan sonra ilk denememde şehrim bir saat bile ayakta durmamıştı.

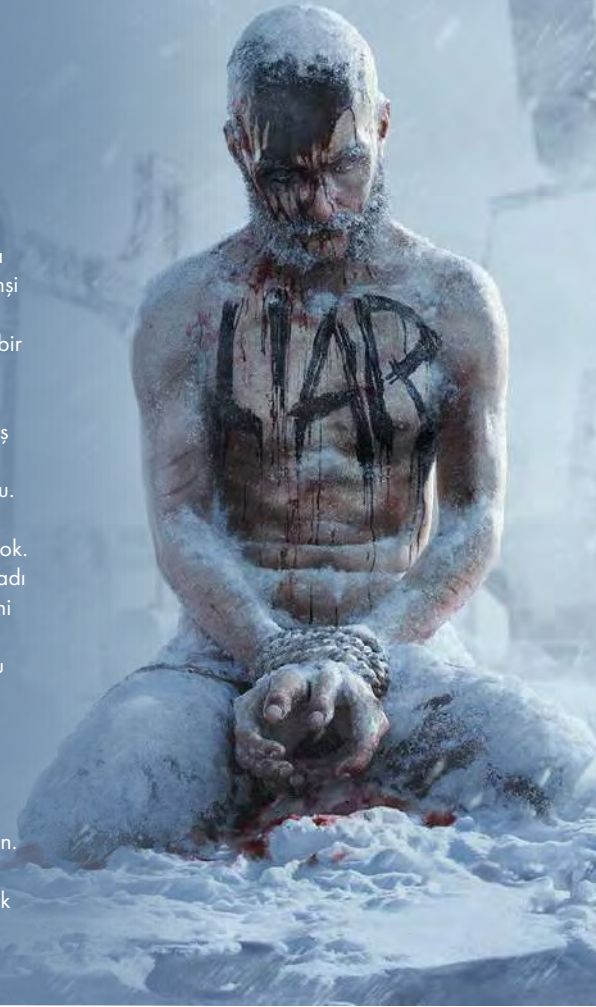
Açıkçası hepimiz 11 Bit Studios'un yeni oyununu heyecanla bekliyorduk. Frostpunk'ın çıkacak bütün ek pakeleri çıkmıştı ve stüdyonun yapacak başka bir şeyi olmadığına göre yeni oyunu duyuracaklardı değil mi? Ama bu oyunun Frostpunk 2 olacağı aklımın ucundan geçmemişti. Yeni ne yapabilirler ki? İlk oyunda üst düzey şekilde o kadar iyi bütün elementleri kullandılar ki, bu dünyadan ilk oyundan farklı olarak nasıl bir şey çıkarabilirler? Yahu menüsünden bile özen, kalite akıyordu oyunun, menüsünden...

Tanıtım filminden gördüğümüz üzere insanlık olarak buz çağını atlattık ve soyumuzu tükenmekten kurtardık. Ama bu sefer kömürle işimiz bitti ve petrol savaşlarına geri döndük

gibi görünüyor. Çünkü hayatta kalmamıza rağmen unutmadığımız tek bir şey var; vahşi doğamız.

Oyun hakkında söylenecek şimdilik fazla bir şey yok çünkü 11 Bit bize ufak bir teaserdan ötesini vermedi. Fakat işin ilginç tarafı oyun açıklandıktan sonra anında bazı satış sitelerinde "key" olarak 40\$'dan yerini aldı ve 11 Bit'in buna tepkisi biraz sert oldu. Şöyle ki; "Oyunumuzun satış fiyatını daha belirlemedik ve elimizde daha hiç "key" yok. Bazı B \* \* N DOLANDIRICILAR ön sipariş adı altında başka bir DOLANDIRICI site (ismini yazmıyorum) şemsiyesinde satış yapıyor. Basın tarafı, biraz gürültü yapalım ve bunu durduralım?!" dediler.

Frostpunk 2 görüldüğü kadarıyla GOG, Steam ve Epic'te satışa sunulacak. Oyunun hayran kitlesini düşündüğünüz zaman bazı oyuncuların erken sipariş adı altında satılan bu üçkağıt ağına düşmeleri mümkün. Eğer bu haberi okuyorsanız, onlardan biri olmamız için 11 bit'in çağrısına yanıt verdik diyebiliriz. ♦



## HALO INFINITE

# En önemli özellikleri olmadan çıkacak

Geliştirici 343 Halo hayranlarını üzecek bir haberle geldi. Buna Türk oyuncuların pek üzüleceğini sanmıyorum keza ülkemizde Halo pek popüler değil (buna ben de dahil olmak üzere). Fakat oyun piyasasındaki başarısı yadsınmaz. Halo'nun en eğlenceli özelliklerinden biri olan normal senaryosu

co-op şeklinde oynamanın, başlangıçta oyuncu dâhil olmaması ise gerçekten akıl almaz bir olay.

Campaign co-op olmayacağı gibi Forge modu da Halo'dan tırnanmış durumda ve tahmin edersiniz ki bayağı bir hayran kitlesi olan oyunun severleri buna sağlam tepki

göstermiş vaziyetler. 343 buna "Gerçekten zor bir karardı" diye cevap vererek geçiştirirken oyunun çıkış tarihine yetişmesi için bu iki özelliğin şimdilik kırıldığını görüyoruz.

Abi aklınız yok mu sizin? Campaign co-op'suz Halo mu olur? Çıkış tarihini erteleyin ya da projeye daha fazla insan olarak yolunuza devam edin, bir şey yapın yav? Halo bu, nihayetinde para basacak, oyuncular mutlu olacak, hayran kitlesinin önemi diyorum. Heeeeey duyuyor musunuz? Ama hayır sevgili okuyucu çünkü önemli olan hisse senetlerine yatırım yapmış kişileri belli tarihlerde oyun çıkararak kazanacakları parayla mutlu etmek. İyice şirketleşen oyun yapımcılarının derdi seni beni mutlu etmek değil artık, yatırımcıları memnun etmek. Ha Blizzard'da gördüğümüz gibi yarım yamalak oyun çıkarma anlayışının uzun vadede yatırımcılara da bir şey kazandırmadığı ortada lakin bunun iyice anlaşılması için sanırım bizim protesto ederek bu ürünleri almamamız gerekiyor. Belki böyle yaparsak oyun şirketler bizlerin sadece söğüşlenecek müşteriler değil kalplerimizi bir oyuna adanmış hayranlar olduğumuzu hatırlarlar. ♦





## CALL OF DUTY: VANGUARD

# Tekrar, yeniden İkinci Dünya Savaşı'na dönüş

**B**en artık bu kısır döngüden acayip sıkıldım arkadaşlar. Hani benim gibi biraz yaşını başını almış bir oyuncuysanız ve CoD serisinin doğuşuna şahit olmuşsanız her dört yılda bir; biraz gelecek, biraz günümüz, biraz da İkinci Dünya Savaşı sarmalı iyice can sıkılmaya başladı. Heyecanlanmış gibi yapıp "Evet sevgili okuyucu CoD'un yeni oyunu 5 Kasım'da çıkıyor!" diyeyim.

Valla hiç ilgimi çekmiyor artık. Aynı hikâyeleri gelişen teknolojiyle beraber daha şaşalı bir şekilde biz oyunculara tekrar servis etmekten başka bir şey yapmıyorlar. Bu sefer direksiyona geçen Sledgehammer'ın Amerika'yı tekrar keşfedemeyeceğini düşünüyorum.

Evet tanıtım videosu sinematografik açıdan mükemmel, izlerken gaza geldim mi? Evet. Sonra 2017'de çıkan Call of Duty: WWII'yi hatırladım ve yüzüm anında buruştu. Arkadaş onun nasıl kötü bir hikayesi vardı öyle...

Dergi için yazdığımdan bitirmek zorundaydım ve ekran karşısında "Lütfen bit artık" diye yalvarıyordum. Bu yüzden Vanguard'ın da farklı olmayacağını düşünüyorum. Oynanış açısından bildiğimiz CoD, görsel açıdan şahane, hikâye açınsındansa vasat bir şey olacak kesin.

Notlara bakıyorum ne demişler: "Tarihin yüzünü değiştirin." Yav he he... Özel bir grup askeri yöneteceğimiz oyunda umarım bu ekibin birbiriyle olan bağına güzel verebilirler. Öyle olursa hikâye bence iyi olur. Ama

WWII gibi bayat olacaksa yapmasınlar. Battlefield'ın aksine kadın askerlerin Rus tarafında doğru noktada koyulmuş olması tarihi gerçekçilik açısından hoşuma gitti. Muhtemelen Polina Petrova keskin nişancı olacak ve Rus WW2 cepheleleri düşman için ölümcül olan birçok kadın Rus keskin nişancı gördü. Bu askerleri ayrı hikâyelerde mi oynayacağız ya da sonra hepsi buluşacak mı? Bilmiyorum. Düzgün kotarırlarsa hikâye iyi olabilir. Oyunla beraberinde 20 adet çoklu oyuncu haritasıyla gelecekmış. Zombi kısmını ise Treyarch almış, şöyle güzel böyle iyi olacak demekten öteye gidemiyorlar. Gelelim asıl meseleye yeni anti-hile sistemi;

şimdilik elimizde sadece vaatler var. Vanguard, Warzone'a entegre ediliyor. Bu güzel bir haber... Bu sene Warzone'a gelecek yeni haritayla beraber PC için yeni bir anti-hile sistemi devreye sokacaklarmış. Açıkçası Activision'un PC'deki hileleri zerre umursamama gibi bir başarısı var. Hatta Warzone'u bırakan birçok oyuncunun ayrılma sebebi bu. O yüzden bir adım atarlar mı, atarlarsa ne kadar etkili olur, süttten ağızım yandığı için artık hep şüphyle yaklaştığım bir firma oldu ne yazık ki. Ağır CoD hayranları çok sevinmiştir eminim ama benim cebimdeki parayı Activision'a atacaksam bana biraz daha güven veremeleri gerekli. ♦





## RAINBOW SIX: SIEGE

# Sürpriz bir operatör geliyor!

**H**aberleri benden takip ediyorsanız kafa yapımın "Herkesin hayatına kimse karışamaz" minvalinde olduğunu bilirsiniz. Ama öte yandan özellikle oyun firmalarının sırf reklam ve daha fazla para kazanmak için bir yandan kadın çalışanlarını taciz ederken öbür yandan insanların cinsel seçimlerini destekler şeklinde pozitif reklam yapmaya çalışmalarına nasıl nefret kustuğumu görmüşsünüzdür. Neyse efendim, sizi bilmem ama bu benim hoşuma giden, ilginç bir eklenti oldu keza Rainbow Six Siege'nin yeni operatörü Osa transseksüel bir karakter. Queer yönelimli biri tarafından yazılıyor ve trans bir hanım tarafından seslendiriliyor. Hikâye yazarı Smion

Duchamer böyle bir karakteri oyuna sokabildikleri için çok sevdiğini söylemiş valla ben de sevdim. Açıkçası farklı cinsel yönelimleri olan insanların toplum baskısı yüzünden bunu açıkça dile getirmelerini ve hayatlarını bu şekilde yaşamalarını her zaman çok cesurca bulmuşumdur. Kemikleşmiş toplumsal normların aksine kürek çekmeye çalışmak, ben de varım ve farklıyım diyebilmek hiç kolay bir iş değil. Özellikle ülkemizde trans şekilde yaşamını yönlendirmiş insanların iş bulma konusunda (düşünsenize hayatınızı idame ettirmek zorundasınız) yaşadıkları zorlukları düşününce bu karakterin açıklanması daha da hoşuma gitti.

Osa'nın özelliklerine gelirsek kendisi kurulabilir bir şeffaf kalkan taşıyor. Bunu eğer pencere küçükse boydan boya, büyükse bir bölümüne, yere koyuyorsa siper gibi kullanabilecek. Böylece kendisine düşmanları görebilmek için temiz bir görüş açısı sunuyor. Kurşun geçirmez bu kalkan savunma yapan oyuncuların pozisyonlarını bozmak için ideal. Lakin kalkana yapılacak yakın vuruş ya da zayıf noktalarına isabet edecek kurşunla cihaz etkisiz hale gelecek. Kendisi saldıran tarafında olduğu için ve kalkan gibi ekipmanların savunma tarafta kullanıldığını düşünürseniz oyuna ilk bir hava katacak operatöre benziyor. ♦

## WILD

# 7 yıllık proje tamamen rafa kaldırıldı

**H**albuki güzel görünüyordu. PlayStation'a özel olarak çıkacak olan açık dünyada hayatta kalma oyunu Wild, yapımcısı Wild Sheep'in açıklamasına göre yolun sonuna geldi.

Ta 2014'te ilk defa PS4 için duyurulan, oyuncuların şaman rolüne bürünerek vahşi hayvanları kontrol edebileceği, dünyanın doğal güzelliğiyle dikkati çekiyordu Wild. Ama tatlı okuyucu aradan geçmiş yedi yıl... Dünkü çocuklar bugün askere gidiyor artık. Ben bile haberi gördükten sonra "Evet ya böyle bir oyun vardı di mi?" oldum. Jeff Grub'ın açıklamasına göre ekipten Michel Ancel çıktıktan sonra stüdyo dağılmış fakat adam emekliliğini alana kadar oyunun geliştirme süreci gayet iyi gidiyormuş. (Ancel'in yapımına başladığı oyunları bitirme oranını hesaplayan var mı? – Kürşat) Anlamadığım şey bir oyun neden göbekten bir kişiye bağlı olabiliyor? Tamam gidiyor

musun kardeşim? Yolun açık olsun, kalan sağlar bizimdir. Ekip yetenekli kişilerden oluştuğu için dağılmak istemiyormuş ve yeni projelere yelken açacakmış. Ama bana so-

rarsanız yedi senedir çalıştığım bir proje iptal olsa o insanların ipiyle hiçbir yeni kuyuya inmeye çalışmazdım. Neyse, güzel bir hayatta kalma oyunu olabilirdi. Olamadı... ♦



# SON DAKİKA!

◆ Warhammer+'ın ilk ücretsiz animasyonu olan Hammer&Bolter'i izledim. Rezil... Nurgle peluş oyuncacı çıkararak Games Workshop'tan Grim Dark beklemek şu saatten sonra hayalcilik olur.

◆ Dokuz yıl sonra Kingdoms of Amalur çalışanları son maaşlarını nihayet almışlar. Yaşasın kapitalizm!

◆ Kürşat beyin özel isteği; Kült klasiklerden Syberia Aralık ayında yeni oyunla dönüyor. MUTLU MUSUN KÜRŞAT! (Syberia severiz, mutluyuz, huzurluyuz – Kürşat)

◆ League of Legends'in efsanevi K-Pop grubu K/DA Altın Sertifika almaya hak kazandı. Altın Sertifika, dijital bir single albüm 500,000 tekil indirme olduğunda veriliyor.

◆ Dead by Daylight'tan bir süre sonra Stranger Things DLC'si satışı kalkacak. Lakin Hellraiser eklentileri gelecek. Clive Barker der saygı duruşuna geçerim.

◆ Remedy sonunda köklerine dönüyor gibi söylentilere göre Alan Wake'in yapımına resmen başlanmış.

◆ Switch için çıktığında günlerimizi şenlendiren The Touryst, Eylül ayında PlayStation'da arzıendam edecek gibi gözüküyor.

◆ Black Myth: Wu Kong'un yeni videosu yayınlandı ve Emre hariç herkes bayıldı. 2023'e kadar neler olur bilinmez ama dikkat çekmek büyük iş ve Çinliler bunu başarmış gözüküyor.

◆ "Sıfırdan Zirveye" hikayelerinin favori oyunlarından Stardew Valley'nin geliştiricisi 40 bin dolar ödüllü ilk turnuvalarını duyurdu. Neden bu kadar geç kaldınız ki? 4 Eylül'de başlıyor!

◆ Injustice'in devam oyununu bekleyenler vardır ama duyular NetherRealm'in önceliğini yeni Mortal Kombat oyununa verdiği yönünde. Buna da kimse itiraz etmeyecektir herhalde.

◆ Tarihin en kötü WWE oyunlarından olan 2K20'den sonra mola veren seri, Mart ayında WWE 2K22 ile ringlere dönüş yapacak.

◆ Saints Row şöyle bir Reboot teaseri saldı piyasaya, hemen ardından da çikti ve her ne olacaksa bunun bir remaster ya da remake olmayacağını açıkladı. E biz de öyle anlamamıştık zaten?

◆ Kahve makinelerimiz dahil her platformda kendisini gösteren Skyrim, şimdi de Kasım ayına gün aldı, bu defa Anniversary Edition versiyonuyla. E yeter, The Elder Scrolls VI'dan bir şeyler gösterin artık be kardeşim.



## BIOMUTANT

### Garip şekilde 1 milyon kopya satmış...

Herkesin anlamadığım şekilde büyük bir beklentiyle yolunu gözlediği ve beni şaşırtmayan şekilde -her büyük beklenti gibi- istenilenin çok altında kalan Biomutant 1 milyon kopya satmış. Cidden ağlayacağım şimdi ya... Battlerite gibi harika bir arena brawler kepenkleri kapatmak zorunda kalmışken ne idiği belirsiz yaratıkların ortalıkta koştuğu,

optimizasyondan tut da ortalamanın bile altında grafikleriyle, tür çorbasından başka bir şey olmayan oyun, aldığı bütün ağır eleştirilere rağmen 1 milyon satmış. Yapımcı stüdyo Experiment 101 bile buna çok şaşırmıştır eminim. Lakin insanların sağa sola saçacağı bol parası varsa ben kim oluyorum da konuşuyorum değil mi? ◆

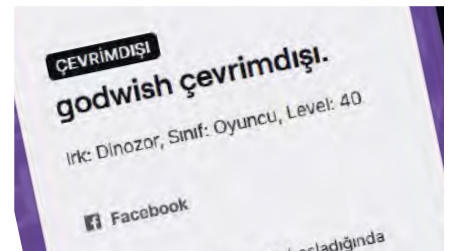
## TWITCH

### Yayıncılar greve gidiyor

Twitch yayıncıları tek bir çatı altında birleşip ten azından bir gün boyunca yayın yapılmayarak, Twitch'in ilgisini çekip seslerini duyurmak istiyorlar. Boykot kararı birkaç yayıncıdan çıktıktan ve ünlü oyun haberleri sitelerinde yer aldıktan sonra bir hayli destek gördü. Nedeniyse şu; yayıncılar yayınlarının bot saldırısına uğramasından, kanallarına nefret baskını yapılmasından ve ünlü yayıncıların hedefi olmaktan rahatsızlar.

Şöyle açıklayayım, eğer yayın hayatına yeni başlamış ve ortalama 30-40 izleyici toplayabilmişseniz bu bir başarıdır ve Twitch'in sizi ana sayfada ara sıra gösterme şansı olur. Lakin bir bot saldırısı yediğiniz anda algoritmaya dolandırıcı olarak görünürsünüz ve bir daha ön sayfada yer bulamazsınız. Potansiyeli olan yayıncıları yok etmek için kötü bir yöntem ve bildiğim kadarıyla ufak yayıncıları bunlardan koruyan bir sistem yok. Eğer Twitch'e çok sağlam para kazandıran bir yayıncıysanız, yaşadığı için söylüyorum istediğiniz insana hakaret eder, oranızı buranızı açsanız bile en fazla bir süre uzaklaştırma alırsınız. Nefret bas-

kını muhabbetini ilk defa duyuyorum ve kulağa mide bulandırıcı geliyor. Fakat Twitch trajik komik bir şekilde çok sağlam rakipleri çıkmasına rağmen yayıncıların inatla ayrılmadıkları bir platform. Hem de yaptıkları bunca saçmalığa rağmen. İşte Hot Tub yayınları olsun, onun bunun mikrofonu yalayıp yutması olsun, büyük yayıncıların dilediğine laf sokartması olsun, yaşanan taciz vakaları olsun... Saymakla bitmez ama günün sonunda Twitch halen orada, tonla para kazanıyor ve ne yazık ki en donanımlı yayıncı platformu. O yüzden dostlar boykotunuzu tamamen desteklesem bile bir kıvılcım dahi yaratmayacağından eminim. ◆



# DIABLO II: RESURRECTED

Senelerdir beklediğimize deđmiş gibi, artık sürpriz istemiyoruz!

Sayfa  
16

• İLK BAKIŞ

5 ★★★★★

**Heyecan Metre**

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden deđerlendiriyoruz



**Yapım** Blizzard Entertainment **Dağıtım** Blizzard Entertainment **Tür** RPG **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** diablo2.blizzard.com **Çıkış Tarihi** 23 Eylül 2021

# Diablo II: Resurrected (Beta)

Dayandık dayandık sonuna geldik. Artık çıksın!

**G**erçekten de artık çıksın en sevdiğim okur! Bildiğiniz üzere bundan 21 yıl önce hayatımıza giren Diablo II, özellikle döneminde deneyim eden oyun tutkunlarının hayatlarından asla çıkmamış, çıkamamış ender yapımlardan birisidir. Bir manada hack & slash oyun türünü başlatan ya da bir diğer deyişle dünyaya tanıtan bu muazzam oyun, uzun süredir Resurrected adı altında bulunan Remaster versiyonunun çalışmalarını sürdürüyor. Bu arada altını çizmek istiyorum, bu oyun "remake" değil, "remaster" ama orijinal oyunun düzenlenmesinden çok ama çok daha fazlasına sahip. Bu bağlamda dileyen oyuncular tek bir tuşla eski oyun deneyimine dönebilecekken, dileyen oyuncular da yenilenen özellikleri ile Diablo II'nin keyfini sürebilecek. Açıkçası benim için yeni eski fark etmez, "yeter ki Diablo II" olsun, azıcık da yüksek çözünürlükte olsun yeter! Tabii benim gibi düşünen milyonlarca insan olsa da özellikle döneminde bu oyunu deneyim etmemiş genç arkadaşların da ilgisini çekecek

bir yapım olması şart. Öyle görünüyor ki Bilizzard iki jenerasyonu da mutlu edebilecek bir yapım ile karşımıza çıkabilecek gibi duruyor. Tabii böyle atıp tutmakla olmaz; gelin biraz da Beta versiyondaki deneyimlerimi sizlere aktarayım. Artık bir sonraki Diablo II yazımda bitmiş halini inceliyor olacağız! (İnş pls!)

## Olaylar olaylar

Geçtiğimiz aylarda belli bir zümreye özel ilk erken erişimini deneyim etmiş, hatta kendi küçük Twitch'imden yayını bile yapmış, üzerine dergiye de gördüklerime dair bir yazı yazmışım. Bu ay da iki farklı Beta deneyimi yaşadık. Bunlardan ilki erken erişim yani 13 - 17 Ağustos, ikincisi de 20 - 23 Ağustos





tarihleri arasında olan Beta deneyimleriydi. Öncelikle genel olarak oyunun sunduklarına bakmakta fayda var. Pek tabii yeni Diablo II, beraberinde baştan aşağıya değişmiş ve yenilenmiş grafik optimizasyonları ile geliyor. Yani orijinal oyun ile Resurrected'ın görünüş olarak pek alakası olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim. 4K çözünürlüğe kadar uzanan bu muazzam görsel şölen, aynı zamanda animasyon ve efektler ile de tam bir şova dönüşmüş... Karakter animasyonları gerçekten şaşılacak derecede detaylı ve başta ateş olmak üzere hemen her türlü elementin oyundaki etkileri detaylı şekilde kendisini gösteriyor. (Tabii poison hariç; yeşil oluyorsun sonuçta :P) Işıklandırma sanıyorum bu oyunun her şeyi. Daha doğrusu Diablo II demek, atmosfer demektir. Işıklandırma ise bu konudaki esas etkiyi yaratan başlık olarak karşımıza çıkıyor ve Resurrected'da da gerçekten muazzam şekilde kullanılmış. O karanlık, o çaresizlik ve bilinmeyene doğru ilerleme duygusunu yıllar sonra böylesine güzel şekilde yaşayabilmek harika bir his. Bu arada tüm bu deneyimi arka plana atıp, dileyen oyuncular "legacy" modu ile tamamen eski Diablo II deneyimini bugünün bilgisayarlarında da yaşayabilirler... Bir diğer dikkat çeken gelişme de bir önceki teknik alfa deneyimimde olmayan video içerikler oldu. Eski oyunda bir disk sadece si-

nematikler içindi zira Blizzard firması Warcraft II'den bu yana geçen sürede anlatıyı pekiştirecek sinematiklere her daim çok ama çok önem veren bir firmadır. Eski videoların yenilenmiş halini tekrar izlemekse gerçekten beni çok mutlu etti. Böylesine bir yenilenmeyi yapan, yapabilen herkesin eline sağlık diyorum!

### Karakterler, karakterlerimiz

Diablo II'nin alametifarikalarından bir diğeri de sahip olduğu D&D ekolündeki farklı karakterlerdir. Orijinal oyun ve eklenti paketinin tamamını barındırması sayesinde, Amazon, Barbarian, Paladin, Sorceress, Necromancer, Assassin ve Druid olmak üzere yedi farklı karakteri kontrol edebileceğiz. Beta aşamasında ise Necromancer ve Assassins karakter deneyime açık değildi ki aslında gerçekten de Necromancer açıp etrafta koşturmak istiyordum. Bu isteğimin bir sebebi karakteri sevmem, bir diğeri de etrafımda onlarca iskelet koştururken ortaya çıkacak performans değerleriydi ama ne yazık ki test edemedim. Pek tabii eskiden beri severek deneyim ettiğim Sorceress karakteri ile etrafı buza tutarak yoluma devam ettim. Oyun deneyimini iyileştirmek için kolları sıvayan yapımcı ekip gerçekten de birkaç noktayı harika şekilde düzenlemiş. Bunlardan ilki cross platform dediğimiz hadise. Bu

sayede hesaplar Battle.Net sunucusuna bağlı olduğu sürece, konsol ve PC platformları arasında koordinasyon sağlanabiliyor. Bir diğer heyecan uyandırıcı gelişme ise orijinal Diablo II kayıt dosyaları olan oyuncuların, bu dosyalarını Resurrected'a taşıyabilmeleri hakkındaki bilgi oldu. Böylece uzun saatler harcadığımız karakterler yok olup gitmeyecek! (Çok mutluyumdur!) Dönemin oyuncularının şüphesiz en çok canını sıkan hadiselerin başındaysa yetersiz eşya saklama alanı ve eşyaların karakterler arası transferindeki zorluktu. İki konuya da çözüm getiren yapımcı ekip, öncelikle saklama alanımızı 6 x 8'den 10 x 10'a genişletmiş durumda. İkinci özellik ise saklama alanımıza atanan yeni tablalar sayesinde ortak karakter alanı yaratılması. Böylece daha fazla "mule" karakter açmak zorunda kalmayacak, bir karakter ile düşen eşya, diğer karakter tarafından anında ulaşılabılır hale gelecek. Otomatik altın toplama da bir diğer yenilik en sevdiğim okur. Her ne kadar ben halen altınların üzerine tıklamaya çalışıyor olsam da buna artık gerek yok. Bu arada Beta ile multiplayer deneyimler de açıldı. Hemen hemen tüm oyunlarımı multiplayer olarak oynadım ve herhangi bir aksaklık yaşamadım. Tabii tek aksaklık, Diablo II'nin oyuncuların bir arada olmaya zorlanamayacak bir yapı sunması. Yani oyununuza giren birisi rastgele bir yere gidip takılabilir ve bunu engelleyecek hiçbir şey yapamayız. Sanıyorum "Hell" zorluk seviyesinde Mephisto farmlamaya başlayana kadar insanlar sağda solda takılarak ilerleyecek.

Açıkçası Beta deneyimlerimden de memnun kaldım. İlk gün bir hayli sunucu sorunu söz konusuydu ama ikinci gün oyundan sadece bir defa düştüm. Henüz sadece ilk iki bölümü deneyim edebilmiş olsam da gördüklerim, oyunun kalanının da muazzam olacağı yönünde. PC, PS5, PS4, Xbox Series X ve Xbox One ve Nintendo Switch platformlarına çıkması beklenen oyun 23 Eylülde piyasada olacak. Ben dev bir heyecanla bekliyorum! Umarım piyasaya çıktığında sorunsuz bir yapım ile uzun saatler sürecektir Diablo II deneyimine dalebiliriz. ♦ Ertuğrul Süngü





**Yapım** Turtle Rock Studios **Dağıtım** Warner Bros. Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** back4blood.com **Çıkış Tarihi** 12 Ekim 2021

## Back 4 Blood 2 ★ ★

Yoksa beklendiği gibi, 2021 model Left 4 Dead mi?

Valve'den çok şey bekledik. Portal 3 bekledik, Yarım Can 3 bekledik, Left 4 Dead 3 bekledik, Team Fortress 3 bekledik, bekledik de bekledik. Hala da değişen bir şey yok, bekliyoruz. Adamların 3 rakamı ile kesin bir derdi var. Left 4 Dead'in yapımında bolca katkısı bulunan Turtle Rock Studios -eski adı ile Valve South- da bizim gibi bıkmış olacak ki, bu kez tek başına aynı tür ve amaçta bir oyun yaptı ve açık betasını oynamamıza imkân verdi. Oynamadan önce beklentim yüksekti açıkçası, sevgili Editörüm Kürşat önerdiğinde de sevinçle kabul ettim. Gelin bakalım neymiş bu Back 4 Blood, beklentimizi karşılamış mı?

### İmece usulü hayatta kalmak

Left 4 Dead serisinin kendine has bir oyuncu kitlesi var. Turtle Rock Studios, bunu düşünmüş ve o kitleyi hedef almış olacak ki; oyunun ayısını yapmış. İsmi ve birkaç yenilik harici farklı bir şey yok. Sistem tamamen aynı, dört kişilik ekipler halinde bir güvenli bölgeden diğer bir güvenli bölgeye gitmeye çalışıyoruz. Arada türlü zombiler ve özel parazitiler bize saldırıyor ve bizi durdurmak için ellerinden ne geliyorsa yapıyor. Oyuna ilk başladığımızda gözlerimizi bir kampa açıyoruz. Bu noktadan sonra oyun ilginçleşmeye ve farklılaşmaya başlıyor diyebilirim. Sadece başlıyor ama devamı yok. Bu kampa atış talimi yapabileceğimiz, yumruklarımızı konuşturabileceğimiz, deste seçebileceği-

miz yerler var. Özellikle bu deste konusu farklı bir hava katmış oyuna. Farklı bir hava diyorum ama, sizi temin ederim ki büyük bir değişiklik gibi değil. Sadece minik ufak dokunuşlar olmuş. Kart destesi düzenleyebilir ve oyuna başlamadan önce bunlar arasında geçiş yapabiliyoruz. Daha fazla cephane taşımamızı sağlayan, daha fazla can, daha fazla saldırı gücü veren derken elimizde birçok farklı kart var. L4D serisinde karakter seçimi önemsizdi. Hangi karakteri alırsak alalım, tamamen estetik kaygılarla seçimimizi yapıyorduk. Ancak bu oyunda seçtiğimiz "Temizlikçi" karakterlerinin

kendilerine has özellikleri var. En büyük farklılık da bu sayılabilir. Örneğin Walker'ı seçtiğinizde tüm hasarınız %10 artarken, takım canınız %10 artıyor. Holly'yi seçerseniz hasara karşı %10 direnç kazanıyorsunuz ve takımınızın toplam enerjisini %25 artırılıyorsunuz. Yani kendinizin yanında, takıma da katkı sağlıyorsunuz bu karakterlerle. Toplam 8 karakter olan oyunda, 3 tanesi şu an seçilebilir değil. Oyuna giriş yaparken rastgele 5 kart içerisinden birini seçmeniz isteniyor. Örneğin sağlık paketlerinden daha fazla can kazanmanızı sağlayacak kartı alabilir veya benim yaptığım





gibi cephane kapasitenizi artırabilirsiniz. Akın akın gelen parazitiler –özel parazitiler hariç- kolay öldürülebilir. Son bölümlere doğru görünüşleri ve saldırı hasarları daha can alıcı hale gelse de savunmaları zayıf. Aslında bunun iyi dengelendiğini söylemeliyim, zaten özel parazitli diye tabir edilen düşmanlar oldukça fazla mermi tüketiyor. L4D serisinde neredeyse hiç cephane sorunu yaşamazken, bu oyunda pek bir mermisiz kaldım. Zorluğu artırmak için mi böyle yaptılar bilinmez, oyun zevkimi düşürdüğünü itiraf etmeliyim. Arkadaş, böylesi bir oyunda John Wick gibi yargı dağıtacağımız yerde ben mühimmatsızlıktan balta ile saldırıyorum. Versene elimize 700-800 mermi. Etrafta bulduğumuz mermiler, sağlık paketleri, bombalar elbette bize yardımcı oluyor ama yetmiyor. Yine etrafta bulduğumuz bakır paralar ile güvenli evlerde kendimize sağlık paketi, mermi, dikenli tel, parça tesirli bomba, silahımıza özelleştirme gibi pek çok çeşit malzeme alabiliyoruz.

### “Yeni” değilse niye 250 TL verelim?

Oynamaya başladığımda farklı bir şey görmedim desem yeridir. Mutasyonlu zombiler bile neredeyse aynı L4D2 ile. İsimleri farklı sadece. Bir de farklı koca bir boss geliyor o kadar. L4D2’de sessiz sakın ağlayan Witch’i hatırladınız mı? Siz rahatsız ederseniz size saldırıyor, aksi halde kendi kaderine ağılıyordu. Bunda da oldukça benzer bir şey var: Kuş sürüleri. Sarı gözleriyle ben buradayım diye bağırarak bu kuş sürülerine eğer taş atıp korkutursanız, uyuyan zombiler de uyanıyor ve size saldırmaya geliyorlar. Ne kadar da farklı bir yenilik değil mi? Back 4 Blood zorluk konusunda da bir garip

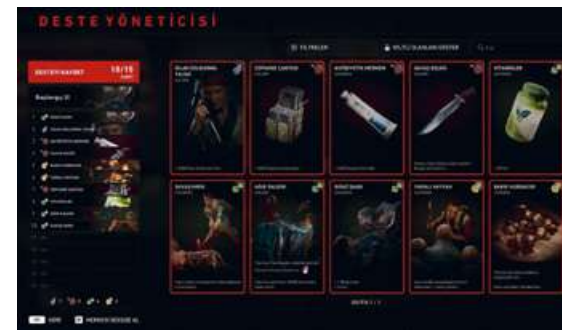
seçimlere sahne olmuş şimdilik. En kolay olan Afetzedede seçeneğini seçerseniz, canavarların arasından yürüyerek bile geçebilirsiniz. Bir üst seçenek Amansız ise dost ateşini açıyor ve %35 oranında olmasını sağlıyor. En seçilebilir olanı bu bana kalırsa. Zor olan seçenek Kâbus ise, gerçekten isminin hakkını veriyor. Çok zor olmuş, ilk güvenli odadan 50 metre öteye ancak gitmişizdir. Her taraf mutasyonlu düşman dolu, canlar az, verdiğimiz hasar yetersiz, cephane yok gibi bir şey. Kart destesi oyuna pek etki etmiyor demiştim ya hani, seçtiğimiz kritik kartlar tam da burada işe yarıyor. Nokta atışı yapmalıyız ki, biraz daha hayatta kalabilelim. Bu üç zorluk içerisinde Amansız olan, en iyi seçenek gibi duruyor. Tabii dost ateşi olduğu için oyun zevkinizin içinden geçebilecek oyuncular da mevcut. Umarım kendi ekibiniz vardır bu oyun için, yoksa karşılaşmanız pek muhtemel. En sevdiğim yönlerden biri ise silah çeşitliliği ve özelleştirme yapabilmemiz. Silahlar da eklentiler de enderliklerine göre renk kodları ile ayrılmış durumda. Oyuna başladığımız kampta envaiçesit silahı ve eklentiyi deneyebildiğimiz bir atış poligonu var. Silahlarla pek bir içli dışlı olduğumuz Back 4 Blood’da silah özelleştirme elbette beklenen bir şeydi ve Turtle Rock Studios da bu beklentiye tam anlamıyla karşılık.

### Bir yerlerden tanıdık geliyor

Erken erişimde sadece iki bölüm görüyoruz. Bu iki bölüm de toplam sekiz alt bölüme ayrılıyor. Amaç tabii ki ikisinde de aynı. Bu hikaye modunun yanında bir de toplam sekiz kişinin girebildiği, bir tarafta temizlikçilerin diğer tarafta da parazitilerin olduğu kapışma modu var. Eğlenceli evet ama sadece bana tanıdık

geliyor olamaz. Belirli bir bölgede savaşabiliyoruz bu kısımda, yani temizlikçi ekip hikayede ilerlemiyor. CS GO’da olduğu gibi, bir onlar zombi oluyor bir de biz. Süre açısından en çok dayanan ekip, puanı kapıyor.

12 Ekim 2021 tarihinde tam anlamıyla piyasaya çıkacak olan Back 4 Blood, Steam’de 249 TL gibi bir fiyat etiketine sahip. Her şey gözden geçirildiğinde, bu fiyata alınması için herhangi bir sebep göremiyorum. Oldukça pahalı ve zaten bildiğimiz şeyleri bize sunuyor. Getirilen yeniliklerin hiçbiri “Çok iyi ya, kesin oynanmalı” diyebileceğimiz türde değil. Ek olarak çok kötü de sayılmaz. Fakat çok daha uygun, %90 benzeyen Left 4 Dead serisinden devam edilebilir. Yeni model bir vuruş hissi, grafik ve farklı bir hikâye deneyimlemek istiyorsak bile, satın alınması için kendimizi zorlamamız gerek. Çıkmasına yaklaşık 1 ay kala oyunda devasa değişiklikler de olmayacağı apaçık. Oyunun nihai sürümü de değil, elbette kendilerine göre sürprizleri de vardır ve oyunun bir live service olarak kendisini geliştirmesi için de planlar yapılmıştır. Fakat genel itibarı ile farklı bir şey göreceğimizi düşünmüyorum. ♦ Talha Şahin





Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Mobil Web konami.com/efootball Çıkış Tarihi 2021 Sonbahar

## eFootball 2 ★ ★

Ufukta gözükken bir buruk veda...

Ülkemizde bir dönem video oyunu denince akla gelen oyun PES'di. Hatta PES markası öyle bir noktaya ulaşmıştı ki, PS ve PES isimleri karıştırılır olmuştuk. Ne var ki PES ve FIFA serilerinin 2008 versiyonları ile birlikte, PES serisi rakibi karşısında geriye düşmeye başlamıştı. 2014 versiyonları ve Konami'nin yeni nesli es geçmesi ile birlikte aradaki fark FIFA lehine hızla açılmıştı. Sonrasında Konami gidişatı tersine çevirmek için ciddi anlamda çabalamış, hatta son dönemde oldukça iyi oyunlar da piyasaya sürmüştü. Ancak PES serisinin FIFA karşısında yıllarca üstün gelmesini sağlayan alışkanlık faktörü bu sefer PES'in aleyhine işlemişti. Konami bu zinciri kıramayacağını düşünmüş olacak ki Temmuz ayının sonlarında gelen bir açıklama ile "Pro Evolution Soccer" markasında yeniden adlandırmaya gittiğini ve farklı bir model üzerinde çalıştığını

duyurdu. Yıllarca bize eşlik eden, arkadaş rekabetlerinin merkezindeki PES maalesef artık yok...

### Kabuk değişimi

eFootball isim değişikliğinin temelinde Konami'nin yaptığı model değişikliği yatıyor. Bu modelde son dönemde oldukça popüler olan (ki bana sorarsanız spor oyunlarına da oldukça uygun) ücretsiz oyun, oyun içi içerik satışı modeli. Özellikle MyClub ve FIFA tarafında Ultimate Team modları ciddi oyun içi satın almalar sunan modlar ve bu modları oynamak için bir de ana oyunu satın almak zorunda olmak çok da anlamlı sayılmaz. Hele ki bu modlarda binlerce liranızı kolayca harcayabileceğiniz düşününce. Lakin bu tarafta ciddi bir sorun da bulunuyor. Son dönemde özellikle Belçika'nın başı çektiği pek çok Avrupa ülkesi, kumar temelli,

oyuncunun karşılığında ne alacağını net bilmeden ödeme yapmasını zorunlu kılan, paket açma sistemine karşı bazı kısıtlamalar getirdi. Tüm firmalar bu düzenlemelerin arkasından dolaşmaya çalışıyor. Bakalım bu konuda ne kadar başarılı olabilecekler? Konumuza dönecek olursak, hatırlayacağınız üzere son yıllarda Konami, MyClub modunu sezonun yarısından sonra ücretsiz olarak sunuyordu. Ancak MyClub dışında kalan modlara erişmek için ana oyunu komple satın almak gerekiyordu. Tam olarak netlik kazanmamış olsa da görünen o ki bu durum eFootball ile birlikte değişecek. MyClub modu yine ücretsiz olarak sunulacaksa da diğer modları edinmek için ödeme yapmak gerekecek ve tüm modlar birbirinden bağımsız olarak satın alınabilecek. Dürüst olmak gerekirse bu pazarlama modeli ilk bakışta oldukça yerinde gözüküyor.

### Cross-Platform

eFootball ile serinin geçireceği bir diğer değişim ise oyunun artık tam anlamıyla Cross-platform olacak olması. Bu değişim ile birlikte eFootball'un çıkış yapacağı tüm platformlardaki oyuncular birbirine karşı oynayabilecek. Kağıt üzerinde bu tercih iyi gözükse de bazı sorunları da beraberinde getirebilir. Bu sorunların ilki ve bana sorarsanız en büyüğü oyunun yeni nesilden, mobile kadar aklınıza gelebilecek tüm platformlara çıkış yapıyor olması ve bu platformların gücü arasında ciddi uçurum olması. Bu sorunun üstesinden gelen Fortnite gibi bir örnek olsa da Konami bu konuda ne kadar başarılı olabilir ciddi şüphelerim var. Ayrıca Haziran içerisinde Konami'nin "Online Performans Testi" adı altında PlayStation ve Xbox'ta listelediği eFootball test sürümünde bu şüphelerimi destekler nitelikte. Bu test







sürümü sessiz sedasız şekilde mağazalara eklendiğinde, bu oyunun PES 2022 olabileceğine (o dönem daha isim değişikliği duyurulmamıştı) ihtimal dahi vermemiştim. Çünkü özellikle oynanış ve animasyonlar tarafında ciddi bir gerileme vardı. Grafikler tarafında da durum pek farklı değildi. Söylediğim gibi bu duruma ihtimal vermemiş olsam da üzülerek söylüyorum ki oyunun duyuru videosu bu test sürümünün oyunun final sürümüne benzer olacağını onaylar nitelikteydi. Hatta oyunun "Ambassador" olarak anılan marka yüzleri Neymar ve Messi'nin oyun içi yüzleri oldukça geriye gitmiş gözüküyordu. Anlayacağınız eFootball tarafında yeni nesil bir oyundan ziyade arada kalmış bir oyun beklemek daha doğrudur gibi gözüküyor.

### Belirsizlik

Eylül ile birlikte spor oyunları açısından yeni sezon açılmış olsa da eFootball'un çıkış tarihi henüz belli değil. Bunun yerine Konami tanıtım videosunun sonunda bir yol haritası duyurdu. Bu yol haritasına göre oyun etap etap piyasaya sürülecek. İlk olarak sonbaharın başında 9 kulübün yer aldığı santra modu piyasaya sürülecek ve online çok oyunculu modu bulunmayacak. Ardından bu modun çok oyunculu oynanmasına mücadele eden bir güncelleme gelecek. Bu güncelleme ile birlikte jenerasyonlar arası çok oyunculu oynanış da oyundaki yerini alacak. Temelde, sonbaharın başında çıkacak olan eFootball'un bu sürümünü bir demo olarak düşünmek pek de yanlış olmaz. Çünkü MyClub modu bu süreçte oyunda yer almayacak. Yine sonbahar içerisinde (muhtemelen sonlarında) MyClub ve online ligler oyuna eklenecek (bu modların henüz isimleri duyurulmadı muhtemelen isim değişiklikleri

de olacaktır). Bu süreçte eFootball ayrıca platformlar arası eşleşmeye de kavuşacak. Sonbahar aylarında oyunun alacağı son güncelleme ise "Match Pass System" olarak anılan, artık hemen her oyunda görmeye alıştığımız "Season Pass" sistemi olacak. Bu sistemin ayrıntıları da hala duyurulmamış olsa da büyük sürprizler içereceğini sanmıyorum. eFootball final sürümüneyse ancak kış aylarının gelişikle kavuşabileceğimiz gibi gözüküyor. Bu dönemde oyunun mobil sürümüne kontrolcü desteği gelecek ve e-spor turnuvalarının da ilk düdüğü çalacak. Konami'nin oyunun kısa gelecekte nasıl bir değişime uğrayacağını açık açık belirtmesi oldukça yerinde bir karar gibi gözüküyorsa da bu kadar kısa süre kala net tarihler verememesi ve elle tutulur bir oynanış videosu yayınlamaması oldukça düşündürücü. Ayrıca Master League gibi modların akıbeti de belirsizliğini koruyor.

### FIFA Online

Açık konuşmak gerekirse Konami'nin PES markasını rafa kaldırıp, futbol oyunlarındaki rekabete sil baştan başlaması anlaşılabilir bir durum. Ne var ki bu hamleyle Konami'nin rekabete girdiği yapım da değişmiş gibi oldu. Grafikler ve oynanış tarafındaki muhtemel geriye gidiş ve pazarlama tekniği sebebiyle eFootball artık FIFA serisinin değil, ülkemiz için de çıkışa hazırlanan ve özellikle Asya piyasasında ciddi bir pazara sahip olan FIFA Online'ın rakibi olabileceği gibi gözüküyor. Umuyorum bu değişimin ardından rekabetteki düşüş ile zaten tembel olan EA iyice tembelleşip futbol oyunları büyük bir çıkmaza girmez. Üzülerek söylüyorum ki eFootball'dan beklentileri yüksek tutmamak gerekli. Geçtiğimiz yıllarda AAA oyun üretimini bırakan ve elindeki büyük markaları bir bir çöpe atan Konami'nin sonunun da bu markalar gibi olmaması en büyük temennim. ♦ **Tolga Yüksel**





**Yapım** Lince Works **Dağıtım** Lince Works **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** [linceworks.com/games/aragami-2](http://linceworks.com/games/aragami-2) **Çıkış Tarihi** 17 Eylül 2021

## Aragami 2 2 ★ ★

Bazı şeyler olduğu gibi kalmalı. Bazılarıyla yerinde saymak yerine, değişmeli!

**B**azen hepimizi müptelası eden, her yerde konuşulan ve sürekli konuşulmaya başlanan oyunlarla karşılaşırız. Bu oyunların ille de AAA klasmında oyunlar olması gerekmiyor. Basit bir anlatım, kendine has görsellikler ve keyifli oynanışla uzun süre arziendam ediyorlar. Aragami de 2016 yılında piyasaya sürüldüğünde, oyuncuları uzun bir süre boyunca oyalamayı başarmıştı.

Lince Works, 5 yılın ardından serinin devamı olan Aragami 2 ile hikayeyi ve yarattığı mistik dünyayı devam ettirmek istiyor. Karanlıklara saklanabilen, özel güçlere sahip bir suikastçıyı canlandırdığımız Aragami'nin devam oyununda da aynı mekaniklerle karşılaşacağız. Bu, sandığınız aksine kötü bir tercih olabilir.

Aragami 2'de, oyuna ismini veren savaş ve suikast konusunda özel bir eğitimi almış olan Aragami'yi canlandırıyoruz. Karanlıklar ve gölgeler yine en iyi dostumuz. Yolumuza çıkacak olan tüm düşmanlarımızı gizliliğe sırtımızı dayayarak aşmaya ya da ortadan kaldırmaya çalışıyoruz. Aslına bakarsanız Aragami

2'nin ilk oyunun üzerine koyduğu pek bir şeyi de yok. Bu yüzden olsa gerek, resmi çıkışını yaptığında yorumlar ve puanlamalar Lince Works'ün istediği gibi olmayabilir.

İlk oyunla alakalı hatıramda kalan çok fazla şey yoktu. Ancak bir süre boyunca Aragami 2 ile haşır neşir olunca, sanki ilk oyunu oynuyormuşum gibi hissettim. Hafızamın gizli köşelerine gizlenmiş mekanikler bir anda ortaya çıktı ve kendi kendime "Eee bu aynı oyun?" diyerek, oyun için aldığım not defterini tamamladım. Yine de ilk bakış bunlarla sınırlı kalmayacağı ve Aragami 2'yi bekleyenleri tatmin edebilmek adına, oyunu biraz daha anlatmaya çalışayım. Aragami 2'de, bir dövüş sonrasında kendini hiçliğin ortasında bulan bir savaşçıyı canlandırıyoruz. Maceramıza devam ederken köyümüzün ve yoldaşlarımızın Akatsuki Klanı tarafından yok edildiğini öğreniyoruz. İntikam hevesiyle ilerlerken, düşmanlarımızın sandığımızdan daha güçlü olduğunu ilk elden öğreniyor ve nihai sonumuza hızlı bir şekilde ulaşıyoruz.

Elbette oyun burada bitmiyor. Akatsuki Klanı'na savaş açmış Kuratsuba Klanı tarafından ölümün kıyısından çekilip gizlenmiş köyleri olan Kakurega Köyü'nde hikayemizi devam ettirmeye çalışıyoruz. Bu köy, son dönemde birçok oyunda karşımıza çıkan, görevlerimizi alabildiğimiz, yerli halk ile bilgi alışverişi yapabildiğimiz bir "Hub". Azıcık soluklanabileceğimiz, yeni yeteneklerimizi test edebileceğimiz bir alan. Pano üzerinden görevleri alıp Akatsukiler'den intikam almak için tüm özel güçlerimizle maceraya atılıyor.

Aragami 2, hikayesel açıdan ilk oyuna göre pek bir iddia sunmuyor. Ancak görevlerde tercih edeceğimiz yollara göre Hayalet-Ruh-Şeytan dengesini korumamız gerekiyor. Tahmin edeceğimiz üzere gidişata ve karakterimize alabileceğimiz güçlere de doğrudan etkisi oluyor. Yani bir görev sırasında tüm düşmanları öldürürseniz Şeytan kısmına daha yakın oluyor, kimseyi öldürmezseniz Hayalet tarafımız daha baskın olmaya başlıyor. Seviye aldıkça da yeni becerilerle düşmanlarımızın konuştuğu alanlarda daha efektif hareket etmeye başlıyoruz. Grafikselsel ve animasyon açısına bakarsak da ilk oyunun üzerine pek fazla bir şey konulmamış gibi duruyor. 3 oyuncuya kadar sunulan Co-op oynama seçeneği, belki de Aragami 2'nin en dikkat çeken özelliği olabilir. İlk bakış içerisinde bu deneyimi sağlayamadım ama çıkışıyla birlikte belki belli noktalarda daha tatmin edici bir oynanabilirlik sunabilir.

Öte yandan Aragami 2'yi merakla ve büyük istekle bekleyenlerin hayal kırıklığına uğrayacağını söyleyebilirim. Kapalı-kutu haritalarda ilerlemek, bazı bölgelerin gereksiz zorlu olması, bazılarının da acayip kolay olması bariz bir dengesizlik sunuyor. İlk oyunun keyifli oynanabilirliğinin biraz daha üzerine çıkmasını beklerdim. **◆ Özyay Şen**



# Auto SHOW

## Ağustos - Eylül sayısı bayilerde



**GÜNCEL: BMW X3/X4, Kia Sportage, Dacia Duster, Ferrari 296 GTB, Mini Urbanaut, Opel Grandland, Polestar 4, VW Multivan T7; SÜRÜŞ İZLENİMİ: Honda Jazz Crosstar, Jaguar E-Pace P300e, Jeep Wrangler Hybrid, Fiat Egea Cross, Hyundai İoniq 5, Tesla Model Y, MG ZS EV, Nissan Qashqai, Skoda Kodiaq, Jeep Compass ve fazlası**

[www.autoshow.com.tr](http://www.autoshow.com.tr)



\* /AutoSHOWDergi



\* /AutoShowdergi



\* /autoshowdergi



# SILENT HILL

## YERYÜZÜNDEKİ CEHENNEM

*Oyunlar birer sanat eseridir...*

Sene olmuş 2021, zaman zaman hala oyunların bir sanat formu olup olmadığı tartışılıyor. Rahmetli sinema eleştirmeni Roger Ebert bu konudaki en sert seslerden biriydi, hatırlayanlarınız vardır. Oyunların asla sanat olarak anılamayacağını, bu ürünlerin popüler kültürün en dip örneklerinden olduğunu söylemiş ve büyük tepki çekmişti. Daha sonra tükürdüğünü yalamak istemiş ama ilerleyen yaşı ve hastalığı nedeniyle yere eğilemediğinden bu eylemini de tam olarak gerçekleştirememişti. İnsan bilmediği, deneyimlemediği "şey" hakkında iddialı yorumlar yapmamalı şeklinde bir özrü var kendisinin. Bu eleştirileri bertaraf etmek oldukça kolay

aslında. Ana konumuza balıklama dalmadan biraz bu kıyılarda yüzmemiz şart diye düşünüyorum. Gördüğü tek oyun Call of Duty veya PUBG olan biriyle oyunların sanat olup olmadığı konusunu konuşmak zor -ki bana göre bu isimleri de kötü örnek olarak göstermek imkansız. Gelelim bizi hızlıca haklı çıkartacak o güzelim, nadide oyunlara. Hangimiz Journey oynarken yalnızlığı dibine kadar yaşamadık? Tanımadığımız bir oyuncu sunucuya düştüğünde istemsizce peşine takılıp birlikte yol almak istemedik? Spec Ops serisinin altıncı oyunu The Line nasıl da ters köşe yapıp bize savaşın anlamsızlığını ve beraberinde getirdiği psikolojik yıkımları tokat formatında yüzümüze vurmuştu mesela.

What Remains of Edith Finch ölüm kavramının etrafında ne de güzel gezinmiş ve bizleri derin düşünceler kuyusuna atıvermişti. Sonuçta sanat ne demek? Bir fikrin, duygunun, güzel veya çirkinin (Umberto Eco amcam, saygıyla anıyorum seni) görsel veya işitsel yolla anlatılması, resmedilmesidir sanat. Bu da hayatımızın önemli parçalarından olan oyunları da sanatın bireylerinden birine dönüştürüyor işte.

### Bozma Psikolojimizi Konami...

Şimdi biraz daha derinlere inme zamanı geldi. Takvim 1999 yılını gösteriyordu ve Konami tüm dünyanın ruh sağlığını bozma-ya karar vermişti. Capcom, Resident Evil

## SPOILER ALERT!

### SEN KİMSİN BRE PİRAMİT KAFKA?

Serinin ikinci oyunu ile hayatımıza dahil olan, kahramanımız James'in tarikatın koruyucusu olarak gördüğü Pyramid Head, yani Piramit Kafa baştan aşağıya ölüm kokuyor, görebileceğiniz en büyük tehditlerden biri o. Aslında James'in suçluluk duygusu ve cezalandırılmaya duyduğu açlığın vücut bulmuş hali kendisi ve bu konuda sonuca ulaşmaya da kararlı. Halloween'deki Mike Myers gibi emin adımlarla hedefine yürüyen bu

karakteri görüp irkilmemek imkansız. James'in baskıladığı sorunları çok ciddi. Yaşayamadığı cinselliği, karısını öldürmüş olmanın getirdiği büyük suçluluk duygusu gibi sorunlarla boğuşuyor James. Bu baskılama durumu, oyundaki tek erkek düşman olan Piramit Kafa'nın diğer yaratıklara tecavüz ettiği rahatsız edici sahneleri doğuruyor. James hem Piramit Kafa tarafından cezalandırılmak hem de yaşayamadıklarını onun üzerin-

den izleyici olarak deneyimlemek istiyor. Silent Hill 2 ile oyun dünyasına hediye edilen bu karakter kısa sürede efsane oldu haliyle, serinin bazı oyunlarında da karşımıza çıktı. Bu noktada en orijinal hamleyi Downpour yaptı ve Bogeyman adı altında yeni bir karakter sundu bizlere. Aslında Pyramid Head mitinin yeni bir görüntüsünden ibaretti Bogeyman ve bu mitin üzerine gitme cesaretini göstermişti.

# HANGİ OYUN, HANGİ TRAVMA? (AĞIR SPOILER İÇERİR)

Yahu ne güzel oyun oynayacak, gerçek dünyanın tüm sorunlarından arınacaktık? Ne oldu da daha dertli olduk böyle? Ah, Silent Hill oynadık tabii az önce. Madem dertleri kadehimiz yapmışız, her oyuna tek tek bakalım ve ne gibi meselelerle uğraştığını görmek için birazcık kazı yapalım.



## SILENT HILL (1999)

Ruhumuzun karanlık köşelerine göz diken Silent Hill, bizleri bir baba kızın yolculuğuna ortak ediyor. Ani bir kazanın ardından aracında uyanan Harry Mason, kızının kaybolduğunu görüp yola düşer ve Silent Hill kasabasına varır. Burada korkuların hayat bulduğu bir dünya keşfedecektir. Harry'nin koridorları kanlı okul koridorları, paslı hastane ve sisli puslu kasaba sokaklarında geçen macerasında yapabileceğimiz okumalar çok net aslında. Çocukluk travmaları, sorunlu cinsel dürtüler, anne rahmine olan dönme isteğini doğuran yalnızlık ve çocuk kaybı gibi temalar Harry'nin rahatsızlıklarına parmak tutuyor. Bizi diken üstünde tutan sis efektinin PlayStation'ın teknik yetersizliklerini örtmek üzere kullanıldığının ama Silent Hill'de beklentileri aşan tekinsiz bir atmosfer doğurduğunun da notunu düşeyim.



## SILENT HILL 2 (2001)

Hemfikiriz, değil mi? Silent Hill 2 serinin en iyi oyunu. İlk oyunun başarısı sayesinde hem bütçe, hem de sırt sıvazlama anlamında desteği alan yapım ekibi bu sefer her anlamda çok daha dolu bir oyunla karşımıza çıkmıştı. James Sunderland bu sefer başrolde. Üç sene önce ölmüş olan eşinden aldığı mektup ile Silent Hill'e gelen ve gizemi çözmeye çalışan James'in boğuştuğu sorunlar pek fena. Eş kaybı ve yalnızlık korkularıyla başlayan oyunda aslında James'in eşini öldürdüğünü öğreniyoruz. Bunun kefareti ödeme isteği Piramit Kafa gibi bir düşmanın hayat bulmasına yol açıyor. Evlilik hayatında kötü giden ve eşinin ölümünden sonra da arpa boyu yol almayan cinsel hayatının yarattığı stres ise bir başka büyük sorun. Gittikçe daha kötü temaları su yüzüne çıkararak anlatım diliyle Lynch ve Hitchcock'un sinema diline yakın bir seyir izliyor Silent Hill 2 ve klasik olması için gereken her şeyi doğru bir şekilde kullanıyor. Aksiyonu ilk oyuna oranla ikinci plana atan ve mekan bulmacalarına odaklanan oyunun gizli tansiyonu çok ama çok leziz. O sinir bozucu sis ise burada daha da etkili.



## SILENT HILL 3 (2003)

İlk oyunun hemen ardından start alan hikayesinde Heather Morris'i kontrol ediyoruz. Gördüğü rahatsız edici rüyanın ardından bir AVM'de uyanan Heather burada sıkışıyor ve Silent Hill kasabasındaki bu AVM'nin öbür dünya haliyle yüzleşmek zorunda kalıyor. Aslında ilk oyundaki kahramanımız Harry Mason'ın kızı olan Heather'ın The Order'ın taptığı tanrıyı doğuran Alessa olduğunu öğreniyoruz. Tüm bu hikayedeki gizli psikolojik notalar ise kişilik bölünmesi, toplumun bu soruna bakışı ve annelik kavramı. Anlatım dilinin daha hafif olması ve aksiyona iyice sırtını yaslaması sebebiyle serinin zayıf oyunlarından olarak görülür Silent Hill 3 ama ele aldığı meseleler hiç de hafif değil ve tümden bakıldığında oyun aksiyonundan anlatımına kadar her başlıkta taş gibi bana sorarsanız. Siz dinlemeyin her şeyi boklamayı sevenleri kısacası, hala deneyimlemediyseniz Heather'a yolculuğunda ortak olun.



## SILENT HILL 4: THE ROOM (2004)

Henry Townshend'in pabuçlarına girdiğimiz The Room belki de serinin en deneysel işi. İlk defa Silent Hill kasabasına gitmediğimiz oyunda Henry'nin evindeyiz ve sokak kapısı gizemli bir şekilde kilitlemiş durumda. Banyosunda bulduğumuz delikten alternatif bir dünyaya çıkan Henry, ölümsüz bir seri katil olan Walter Sullivan ile yüzleşmek zorunda kalıyor. Evimizdeki geçen bölümlerin birinci şahıs kamerası ile oynandığı oyun aksiyona sırtını biraz fazla yaslıyor, sıkı bulmacalar ise muhtemelen aranıyor. Gene de toplam paket hiç de fena değil, özellikle anlatım dili ve temposu oldukça sıkı olan The Room'un modern insanlığa salladığı göndermeler de boş değil. Yalnızlık korkusu, çocukken terk edilme, anne karnı özlemi ve sosyalleşememe gibi pek çok insanın bünyesinde saklı sorunlara değiniyor oyun.



## SILENT HILL: ORIGINS (2007)

Climax tarafından geliştirilen Origins bizleri ilk oyunun öncesine götürüyor ve kamyon şoförü Travis Grady'yi kontrol ediyoruz. Yolunu kısaltmak için Silent Hill'i kestirme olarak kullanma gafletine düşen keko Travis, yanan bir evden Alessa isimli bir kızı(!) kurtarır. Kendinden geçen karakterimiz Silent Hill'de uyanır ve devamı az çok tahmin edilebilir diye düşünüyorum. Serinin zayıf halkalarından olan Origins'in etrafında dolandığı ciddi mevzular ise çocukluk travmaları ve mental rahatsızlıklar.



## SILENT HILL: HOMECOMING (2008)

Origins ile birlikte batılı yapımcıların eline düşen serinin bu ayağı Double Helix elinden çıkma ve beklentilerimin biraz üstüne çıkmayı başarmıştı. Askerden evine dönen Alex'in kaybolan kardeşini arama ve bu sırada tarikatla karşılaşmasına tanıklık ediyoruz oyunda. Tahmin edeceğinize üzere askerlik sonrası travmalar alt metnin gizli öğelerinden. Tahmin edilenden çok daha ciddi bir sorun bu; ordudan ve özellikle de aktif savaş görevlerinden dönen askerlerin ülkelerinde yeterli desteği alamadıkları bir gerçek. Bunun sonucunda sonu intihara varabilen çok ciddi psikolojik sorunlarla boğuşuyor insanlar. Ayrıca kardeş kaybı gibi hassas bir diğer konuya da değiniyor Homecoming. Yarattığı atmosfer ve başarılı düşman tasarımları ile dikkat çeken oyun bir şekilde seride sıyrılmayı başaran isimlerden.



## SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES (2009)

İlk olarak Nintendo Wii için geliştirilen Shattered Memories ilk oyunun yeniden yorumu aslına bakarsanız. O yüzden tekrar irdelemeye, altını kaşımaya çok da gerek yok. Yazının bir yerlerinde bu oyuna başka bir sebepten tekrar değineceğiz ama, unutmayın.



## SILENT HILL: DOWNPOUR (2012)

Konami kendini mobil oyunlardan ve paçinko makinelerinden kafasını kaldırılabirirse güzelce yoluna devam edebilir belki seri. Oyunun başrolünde Murphy var ve kendisi TOMA çaldığı için hapis yatmakta. Başka bir yere transfer olurken ne tesadüf ki Silent Hill yakınlarında kaza yapan otobüsten kurtulan Murphy farkında olmadan belanın kucağına düşer. Downpour zayıf bir oyun olabilir ama sarıldığı temalar kuvvetli. Çocuk tacizi, çocuk kaybı, bundan kendini sorumlu tutma ve intikam gibi derinleştikçe rahatsız edici hal alan konular bunlar.



serisi ile çığır açmıştı ve korku türüne ilgi tavanlarda geziniyordu. Konami ise bu türün çok daha farklı bir yoluna gitmeye karar vermişti. Psikolojik korku türüne hızlıca sokabileceğimiz (türü yarattı da diyebilir miyiz?) Silent Hill ile evlerimize konuk oldu. İlk tanışmamızı hiç unutmuyorum, renkli oyunlardan geçilmeyen PlayStation'a disk taktığım anda bir anda ruhum çökmüş, arkada gaipten gelen arabesk bir müzik beni Harry Mason'ın acısına ortak etmişti. Bu oyun kelimenin içini doldura doldura "yeni"ydi. Atmosferi, düşmanları ve hikayesi ile bir anda kancayı atmıştı bana. Ancak asıl derinliği ilerleyen yıllarda seriyeye iyiden iyiyeye aşık olduğumda ve ilk oyunu tekrar ziyaret ettiğimde fark ettim. Psikolojik olarak çok ağır bir seriydi bu ve ciddi konuların etrafında cesurca geziniyordu. Bunların

hepsine birzandan daha detaylı bakacağız, başlamadan bir rahatlayın ve bir kahve koyun kendinize veya açın bir bölüm Sünger Bob izleyin de az sonra kaybedeceğiniz keyfinize biraz depolama yapın. Serinin karanlık köşelerine düşmeden önce bilmeyenler için biraz Silent Hill denen kasabadan da bahsedelim. Pensilvanya'daki Centralia isimli gerçek bir kasabayı kendisine model almış Konami. Centralia bir maden kasabası ve bundan 50 yıl önce yaşanan maden patlamasının ardından şehir hızlıca terk edilmiş, yangın yer altında devam ettiği için burası artık bir hayalet kasaba olmuş. Hızlı bir Google araştırmasının ardından Centralia'nın Silent Hill'in görsel dilini nasıl etkilediğini görebilirsiniz. Kurgusal kasabamızın hikayesi ise şöyle; günümüzde turistler için bir cazibe merkezi-

dir Silent Hill, doğası kadar karanlık geçmiş de bunda etkilidir. The Order isimli bir tarihin tapındıkları cadiya verdikleri sayısız kurban, karanlık turizm sevenleri bu kasabaya çekmektedir. Ancak her şey geçmişte kalmamıştır, kötülük burada hiç uyumamıştır ve o güzelim(!) siren sesi ile birlikte şeytanın tohumları burada uyanmaktadır. Nasıl ama, DVD arkasındaki film özeti tadında oldu bu tanım, değil mi?

### Tamamı da Gerçekten Nedir Bu Silent Hill Kuzum?

Efendim, Silent Hill'i oyunda adım attığınız gerçek bir kasaba olarak düşünürseniz büyük yanlışlığı düşer ve oyunun gerçek alt metnini hızlıca kaçırmış olursunuz, benden söylemesi. Spoiler içeren bir kutucukta serinin her oyununu temaları ile ele aldık

## SILENT HILLS VE P.T.

Aslında bu kadar uzun süre bekleyemeyecektik. Konami, 2012 yılında Silent Hills'i duyurduğunda yönetmen koltuğu-



nu Hideo Kojima ve Guillermo Del Toro paylaşacak, Norman Reedus da görüntüsü ve sesiyle kabuslarımıza renk katacaktı. Sonra haberler kesildi, Kojima'nın Konami olan problemleri ayyuka çıktı ve umutlar biraz tükenir gibi olmuşken P.T. demosuyla karşılaştık. Playable Teaser kelimesinin kısaltmasından oluşan bu isim, resmi olarak bir Silent Hill oyununa işaret etmiyordu ancak bir taraftan seriyeye bağlıydı da. Derken MGS V bitti, Kojima gitti ve Silent Hills iptal edildi. Konami

de bu kısa ama çok sevilen demoyu PSN'den kaldırıp oynanmasını imkansız hale getirdi. P.T. ile bu kadar bağ neden kuruldu, aradan geçen yıllardan sonra düşünmeye değer. Belki çok sevilen bir seriyeye ve Kojima ile Konami'nin efsanevi birlikleriyle olan son bağ olması, belki bir saatten beş saate kadar değişebilen süresi. Neticede halen demonun PSN'de tekrar yayınlanması için kampanyalar yapılıyor, sonuç vermeyeceğini bile bile.





önce sayfalarda ama şimdi işin özüne bir bakalım hep birlikte. Silent Hill isimli kasaba aslında bir ayna görevi görüyor ve karakterlerimize kendi iç düşmanlarını, korkularını yansıtıyor. Korktuğumuz zayıflıklarımız, unutmak istediğimiz anılarımız ve asla kabul etmek istemediğimiz, bizi zayıf ve kötü gösteren özelliklerimiz bu ayna yüzünden gün yüzüne çıkıyor, kanlı canlı düşmanlara dönüşerek karşımıza çıkıyorlar. Kasabada sakın sakın dolanırken aniden gökyüzünü dolduran o siren ve değişen dünyanın karakterin anlık değişen psikolojisi olduğunu söylememiz de mümkün. Kim bilir, belki de bu sayede kahramanlarımız kendilerini cezalandırmak da istiyor olabilirler. Kefaret ödemek için ne ilginç bir yol olurdu, değil mi?

## SIKI BİR REMAKE İSTERİZ!

Oyun dünyasının kısır döngüsü zaman zaman harika dönüşlere sebep olabiliyor. Otu tüyü remake yapan oyun dünyasının gazıyla paçinko kralı Konami'den şöyle sıkı bir remake paketi gelir mi dersiniz? İlk dört oyunun yer aldığı bir paket seriyi henüz tanışmayanlar veya bir kez daha ziyaret etmek, alt metin okumalarını daha iyi yapmak isteyenler için çok şık olur bana sorarsanız. Seriyi hakkını verecek yeni bir üye elbette ilk tercihimiz olur ama Konami'nin o taraklarda pek bezi yok gibi artık. Bu tembellikleri ve farklı alanlara olan ilgileri yüzünden yeni bir Metal Gear Solid ve Silent Hill görmemiz çok zor. En azından versinler yetenekli bir ekibe, seriyi baştan yapıp sunsunlar. Çok mu şey istiyoruz be Konami?

Yola çıktıklarında Konami'nin tam olarak desteğini alamayan yapım ekibinin elinde düşük bir bütçe vardı ama ah işte o vizyon yok mu, nasıl da değiştiriyor her şeyi. İki boyutlu küçük bir proje bütçesi alan ekip, sinema ve psikoloji gibi konulardaki zenginliklerini kullanarak bir anda Silent Hill'in kaderini değiştirmeyi başarmış. Serinin dokusunda fena halde David Lynch'in İkiz Tepeler'ini hissediyorsunuz hemen, yönetmenin genel dili de anlatıma sirayet etmiş zaten. Okültizm ve tarikat tarafına geçtiğimizde ise efsane İtalyan yönetmen Dario Argento izi kuvvetle yakalanıyor. Zaten yönetmenin filmlerinden bazı isimleri seride yakalamak mümkün. Bir psikolojik korku klasiği olan ve nedense yeniden çevrimi gündemde olan Jacob's Ladder da etkisini sinemadan oyuna aktaranlardan. Bunlar dışında Hitchcock'tan Judy Garland'a, Kindergarten Cop'tan Hellraiser'a kadar sayısız popüler kültür göndermesi bulmanız da mümkün Silent Hill evreninde. Yukarıda saydıklarımız iyi güzel de pek çok oyunda karşımıza çıkan bir durum. Bizim asıl ilgilendiren Silent Hill'in psikolojik derinliği. Az önce dedik ya, bu kasaba korkularımızın aynasını temsil ediyor. Freud'un Uncanny, yani Tekinsizlik kavramı burada oldukça önemli. İnsanoğlu bilinmeyenden her zaman korkmuştur. Bilinmeyen o gizemli çekiciliği ise beraberinde merak duygusunu getirir ve belki de bu sayede insanoğlu bugün durduğu yere gelebilmiştir. Silent Hill ise bu teörinin karanlık tarafında. Karşımızda korkunç bir bilinmeyen vardır ancak kaynağının biz olduğunu içten içe bildiğimiz bu korkunun üzerine gitmek, onu kaşımak kaçınılmaz bir duygudur. Tam tersi şekilde, bilinenin bilinmeyene dönüştüğü ve beynimizin bize oynadığı oyunlardan korkar hale

## BEYAZ PERDE YARADI MI?

Brotherhood of the Wolf gibi temiz bir filme imza atmış olan Christophe Gans'ın el attığı Silent Hill, gişede fena bir iş yapmasa da eleştirmenlerin fena halde gömdüğü bir film oldu. Görsel estetiği gayet iyi olan filmin çakıldığı yer hikayesiydi çoğu insana göre. Seriyi hiç bilmeyen insanların bodoslama bir şekilde Alessa'nın yarattığı bu kaotik dünyaya düşmeleri ve ardından homurdanmaları çok normaldi tabii. Gans'ın en büyük hatası herkesin bu evrene hakim bir şekilde sinema salonlarına geleceklerini düşünmesi ve konuyu hızlıca anlatmaya çalışmasıydı. Film serinin fanlarını da çok mutlu edemedi bu arada, o sıkı metaforları açık bir şekilde aktarmıyordu film ve orta karar bir tecrübeden öteye gidemedi. 2012'de çıkan ve ne yazık ki 3D pastasından pay çalmaya çalışan devam filmini ise anmak bile istemiyorum ama anmış buldum işte. Ne serinin göndermelerine, psikolojik alt yapısına saygı duyuyordu Silent Hill 2: Revelation, ne de elle tutulur bir görsel dile sahipti. Üç boyutlu Piramit Kafa ve hemşire saldırısı görmek için giden gitti, gitmeyen de sıfır kayıpla hayatına devam etti. Devam filminde imzası olmayan Christophe Gans bu sefer kafayı kırmış durumda, iki yeni oyun uyarlaması üzerinde çalışıyor. Bir tanesi zamanında Nintendo Wii'de altımızla yaptırılan müthiş seri Fatal Frame, diğeri ise bir kez daha Silent Hill. Gans bu sefer daha iddialı ve seriyi sıfırdan yaratacağını iddia ediyor. Merakla bekliyoruz efendim.



# EN ORİJİNAL SILENT HILL DÜŞMANLARI

*Piramit Kafa, tabii ki seni ayrı tuttuk bu başlıkta. Sen sıradan bir düşman değilsin, olamazsın. Biz de başımıza bela almak istemeyiz tabii. Burada işaret edeceğimiz en orijinal düşmanlardaki kasıt tasarım kalitelerinden ziyade temsil ettikleri olacak.*



## GUM HEAD (SILENT HILL 4: THE ROOM)

Çocukken terk edilen ve yetimhanede büyüyen karakterimizin yetişkinlerle olan travmasının yansıması Gum Head. Görüntüsüyle çok da tehditkar gözükmebilir ama temsil ettiği korkular yeterince gıcık.



## NURSE (SILENT HILL 2)

Piramit Kafa'dan sonra serinin en ikon kötülerinden olan bu hemşireler deforme yüzlerine rağmen seksi vücutları ile neyi temsil ediyorlar acaba? James hastanede yatan kansının ölümünü beklerken baskıladığı tüm arzularını bu hemşireler üzerinden kusuyor adeta. Eşi ölürlen ona bakan güzel bir hemşireyi arzulamak mı? Yeterince kötü bir ikilem yahu.



## HELEN GRADY (SILENT HILL: ORIGINS)

Öz oğlunu öldürdüğü için akıl hastanesinde yatan Helen'in "öteki" versiyonu kafes içinde ve işkenceye maruz durumda. Kafes akıl hastanesinde sıkışmışlığın yansıması, işkence ise oğluna yaptıklarının bir cezası adeta.



## ASPHYXIA (SILENT HILL: DOWNPOUR)

The Last of Us 2'deki Rat King'in kilo vermiş haline benzeyen Asphyxia, Margaret Holloway'in küçük kızını öldürdükten sonraki pişmanlığından hayat bulan bir düşman. Bir sürü bedeninin iç içe geçtiği bu varlığın iki eli kendi boynunda. Teması kadar görüntüsü de rahatsız edici.



## MANNEQUIN (SILENT HILL 2)

Sen ne sorunlu adammışsın be kardeşim! James'in arzuları ve cinsel ihtiyaçları sonucu hayat bulan Mannequin'ler zaman zaman Piramit Kafa'nın da gazabına maruz kalıyorlar. Arzuların hayata geçirilmesinde manken bu karakter, ismi ve tasarımı da boşa değil kısacası.



## TWIN VICTIMS (SILENT HILL 4: THE ROOM)

Kahramanımızın karşısına dikilen seri katil Walter 21 kişinin canını almıştır. Bunlardan ikisi ise 7 ve 8 yaşlarındaki Locane kardeşlerdir. Küçük yaşta ölen kardeşlerin öteki dünya yansımaları ise oldukça acımasız ve ürkütücü.

## LYING FIGURE (SILENT HILL 2)

James'in derdi bitmek bilmiyor. Gene hastane dönemlerinde eşinin hastalığı boyunca sıkışıp kalan James'in zemindeki yansıması gibi Lying Figure, bir kabuğun içinde sanki ve çıkabilmek için kendini paralyor. Rahatsız edici bir temsil şekli.



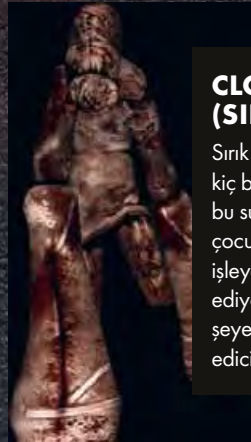
## BOGEYMAN (SILENT HILL: DOWNPOUR)

Piramit Kafa'nın farklı bir yansıması olan Bogeyman, çocuğu katledilen Murphy'nin öfkesinin hayat bulmuş hali. Çocuğunu öldüren katili hatırlatmak istercesine elinde çocuk cesedi tutup acıları sıcak tutuyor. Elindeki çekici ile aklımızda getirdiği tek kelime ise ölüm.



## CLOSER (SILENT HILL 3)

Sırık gibi boyları ve çekiç benzeri ellere sahip bu suratsız düşmanlar, çocuk istismarı suçu işleyen yetişkinleri temsil ediyor. Temsil ettiği şey senin, ne rahatsız edici bir konu yahu.





geldiğimiz durumları da yaşatır Silent Hill. Normal bir dünyada mankenler dükkan vitrinlerini süsleyen cansız varlıklardır, büyük duvar saatlerinin tek görevi ise bizi zaman konusunda bilgilendirmektir. Silent Hill'in sirenlle birlikte değişen dünyasında zararsız bildiğimiz tüm bu nesnelere birer düşmana dönüşebilirler. Bilinenlerin bilinmeyene dönüşüğü bir dünyanın psikolojik yıkımı hiçbir şeye benzemese gerek.

Bunlar serinin psikoloji tarafındaki temel noktaları ancak her oyunda çocuk/eş kaybı, yalnızlık, cinsellik, anne olma ve sosyalleşeme gibi bambaşka başlıklarda da insan korkuları ve beraberinde ortaya çıkan içsel problemler ele alınıyor. Bilinçaltımız aslında karanlıkların atıldığı bir depo gibidir, tıpkı Stephen King romanı Dreamcatcher'da olduğu gibi. Bu depoda gün yüzü görmesini asla istemediğimiz anılarımız, korkularımız, karanlık yanlarımızı bastırırız. Gün gelir de deponun kapısını sonuna kadar açarsak yıllardır inşa ettiğiniz o rüya gibi insanın ne hale gelebileceğini düşünüyor musunuz?

İşte Silent Hill de bastırılan tüm bu duygular bütününün topyekün salındığı hikayelere ev sahipliği yapıyor.

#### Ruhum Daraldı, Ben Çıkıyorum...

Şuraya kadar yazdığım şeylerde bir tane güzellik, çiçek böcek, meyveli pasta yok gördüğünüz gibi. Ruhum daraldı yahu, içim büzüldü. Hayat da her zaman çiçek bahçesi değil elbette, o yüzden oyun dünyasının en önemli serilerinden birine, temas ettiği temalar üzerine değinmek bizim için önemli. Silent Hill'in etrafında dolaştığı hassas konular ve bunları anlatış yöntemi gerçekten eşsiz. Daha iyisi varsa gelsin diyorum ve tüm paramı Silent Hill'e oynuyorum arkadaşlar. Yazının en başında değindiğim gibi, oyunlar sanat değildir diyenlere kafam... öhöm... diyenleri kafam almıyor. Silent Hill ve benzeri örneklerin varlığı bile bu tezi çürütmek için yeterli. Neyse, ruhum daraldı arkadaşlar, gidip çiçek alacağım ve hastanedeki eşime götüreceğim. Eş... Hastane... Yoksa?

◆ Hakan Orkan



## DEAD BY DAYLIGHT SILENT HILL CHAPTER

Eh, Downpour'un üzerinden uzun zaman geçti ve bu sayfalarda bulabileceğiniz yüksek çözünürlükteki görselleri edinirken bile çok zorlandık. Hal böyleyken, elimizdeki en güncel, en yeni Silent Hill örneğine bakmadan geçmemek gerekiyor. Efendin, Dead by Daylight bizlerle buluşalı epey zaman geçti bildiğiniz gibi, lakin yeni içeriklerle sürekli olarak gündemde kalıyor ve slashlenmeye hevesli Gençleri her akşam sunucularında buluşturmayı başarıyor.

Peki bu içerikte neler var? Ekstra 20 TL ödeyerek alabileceğiniz Silent Hill Chapter'ın içeriğinde ilk oyundan tanıdığınız (kayıp kızımız) Cheryl Mason'a Pyramid Head eşlik ediyor. Düşüncesi bile korkunç, değil mi?



## SENİN PSİKOLOJİK PROFİLİNİ ÇIKARACAĞIM!

Silent Hill: Shattered Memories anılarda uzun süre yer tutamamış olabilir ama çok ilginç bir özelliği sayesinde dikkat çekmeyi başarmıştı. Psych Profile isimli oyun mekaniği sizin oyunu oynama şeklinizi aktif olarak değerlendirip pek çok noktada oyunu değiştirebiliyordu. Örnek mi? Karakterlerin vücuduna falan bol bol bakarsanız etrafta daha seksi posterler görüyor ve kadın karakterlerle olan etkileşiminiz de seks odaklı oluyor. Bu tabii ki finali de değiştiriyor. Hiçbir nesne veya karakterle ekstra bir etkileşime girmez-

seniz iyi insan merkezli finale doğru yol alıyorsunuz. Alkol ve uyuşturucu illetine düşerseniz bu temaya sahip Drunk Dad isimli finale kavuşuyorsunuz.

Yaptığınız tercihlerle birlikte her bölüm sonunda Psikolog Dr. K.'nin ofisinde bulacaksınız kendinizi. Burada bir dizi test sunulacak, oyun içi ve test tercihleriniz doğrudan oyuna etki edecek. Karşılaşacağınız karakterler, düşmanlar, hikayenin akışı gibi tüm temel başlıklar size göre şekil alıyor kısacası. Oldukça orijinal bir deneme, değil mi?

# HALA OYNANIR MI?

~~KÜRŞAT ZAMAN~~  
MAHMUT SARAL

QuakeCon 2021, geçtiğimiz günlerde “online” olarak gerçekleştirildi. Aslında bu sene pek çok oyuncu, yeni bir Quake duyurusu bekliyordu. “Yeni” oyundan kasıt, aslında 1996’da satışa sunulan ve bünyesinde bolca Lovecraft esintisi de barındıran ilk oyunun remake’i. Yani tam da Quake’in çıkışının 25. yılı şerefine! Ama...

## QUAKE

Çıkış Tarihi: 22 Haziran 1996  
Yapım: id Software  
Platform: PC

### LEVEL Notu: Yok ki

Tarih, 5 Mayıs 1992. id Software, belki de o ana kadar görülmüş en etkileyici oyunu sundu, yani Wolfenstein 3D’yi. Muse Software’in 1981 tarihli ve gizlilik temalı Castle Wolfenstein’ından esinlenilerek hazırlanan, ama bünyesinde bolca aksiyon barındıran bu FPS, gelecek yıllarda daha büyük

yapımlarla karşılaşacağımızın da müjdecisiydi.

Tarih, 10 Aralık 1993. id Software, bu kez DOOM ile görüldü. Büyük harita tasarımları, yükselip alçala-bilen zeminler, farklı ışık ve gölge efektleri gibi unsurlarıyla DOOM, tüm zamanların en iyi grafikli oyunuydu. Yapım, multiplayer

oynanışa da imkân sunuyordu. En önemli özelliklerinden bir tanesi ise, “modlanabilir” yapıda tasarlanmasıydı.

Ve tarih, 22 Haziran 1996. “Zaten zirvede olan id, daha ne kadar yükseltilir ki?” diye düşünenler vardı ki, bu kez Quake geldi. Yani gerçek 3D grafiklere sahip ilk FPS oyunu!

### Gerçek 3D FPS deneyimi!

Quake, boyut kapıları aracılığıyla farklı zaman dilimlerine seyahat ettiğimiz ve ölümcül yaratıklara karşı mücadele verdiğimiz bir FPS oyunu. Karanlık atmosfer, gotik mimari, Lovecraft esintileri, ama bolca da ölümün olduğu bir oyundu. id Software’in önceki oyunlarında olduğu gibi Quake’te de detaylı bir hikâye yoktu. Ana hatlarıyla amacımız, hayatta kalmak ve son yaratık yok edilene kadar savaşmaktı. Yapım, 3D grafikleri sayesinde Wolfenstein ve DOOM serilerinden rahatlıkla ayrılıyordu. Haritanın hemen her noktasını kontrol edebiliyor (Gizli noktaları da bulmalısınız), daha rahat hareket edebiliyordunuz. Quake, klavye + mouse’un bu denli uyumlu çalıştığı ilk oyunlardandı aynı zamanda. id Software, özellikle DOOM II: Hell on Earth’te pek çok dış mekân tasarımı-na imza atmış, daha büyük haritalar hazırlamıştı. Quake ise, bu başlıklarda daha mütevazı.



### Her düşman için uygun silahlar

Dönüşüme uğramış bir askerden tutun da eli kılıçlı şövalyelere, zombilerden tutun da devasa yaratıklara kadar pek çok düşmanımız vardı. Her biri için ayrı saldırı yöntemi ve uygun silahı tercih etmeliydik. Balta, pompalı tüfek, çift başlıklı pompalı tüfek, roket atar, Thunderbolt, Nailgun ya da Super Nailgun... Siz nasıl bir şey bakmıştınız?

Quake, hızlı oynanan bir oyundu. Oynanışta akıcılık faktörü önemliydi. Çoğu kez saklanmaya ihtiyaç duymadan, sürekli koşarak da saldırılardan kaçabiliyorduk. Yakın mesafede bir dönüşmüş askeri çift başlıklı pompalı ile haklayabilirken, uzak mesafede de seri roket kullanarak büyük yaratıkları alt etmek mümkündü.



## Trent Reznor faktörü

Quake'i özel kılan bir diğer faktör, gerçek müzik ve ortam seslerine yer veriyor olması. Öyle ki, bu işler için Nine Inch Nails (NIN logosu çivi mermi kutularına dikkat ettiniz mi?) grubundan Trent Reznor ile çalışıldı. Çünkü Reznor, bir DOOM hayranı ve bir dönem konserlerden önce DOOM oynayarak vakit geçiriyordu. id ekibiyle tanışması ve Quake'in yapımında rol alması sürpriz olmasa gerek. Bu çalışmalar neticesinde, zaman zaman tekinsiz bir ortamda olduğunuzu hissediyor, gerilebiliyorsunuz.

## Deathmatch!

Tek kişilik modu tamamladınız ve rekabet edebileceğiniz "gerçek oyuncular" mı arıyorsunuz? Öyleyse online arena sizi bekliyor! Deathmatch modunda, multiplayer oynanış için düzenlenen pek çok harita mevcut ve emin olun, tek kişilik moda kıyasla çok daha tehlikeli ve heyecanlı mücadeleler vardı.



## 25. yıl şerefine

id Software, Quake'in 25. yılında oyunun güncellenmiş bir sürümünü PC ve konsollar için yayınladı. Eğer PC'de oyunun eski versiyonuna sahipseniz, ücretsiz olarak güncelleniyor.

"Peki nasıl olmuş?" dersiniz, gerçekten beğendim. Neredeyse tüm hafta sonumu oyuna ve eklenti paketine ayırdım diyebilirim. 4K'ya kadar çözünürlük desteğinden tutun da mod desteğine, Co-op oynanışa kadar pek çok detay var ve gördüm ki insanlar hâlâ Deathmatch'te fırtınalar estiriyor.

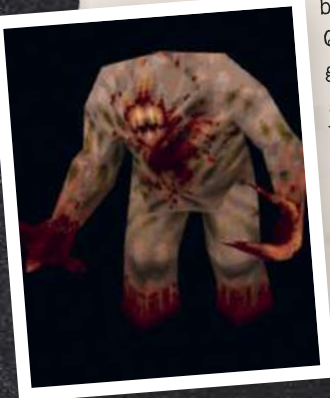
Özellikle dikkat çekmek istediğim taraf, MachineGames'in hazırladığı "Dimension of the Machine" isimli paket. Gerçekten keyifli bölümler var. Aynı ekip, Quake'in 20. yılı için de "Dimension of the Past" isimli eklentiyi hazırlamıştı. Siz de aynı şeyi mi düşünüyorsunuz yoksa? Bu ekip, başlı başına bir Quake oyunu için hazırlık yapıyor gibi. Tıpkı Wolfenstein'ı dirilttiği gibi, Quake serisine de yeni bir hayat verebilir.



## UNUTULMAZ AN

Lise ikinci sınıf bitmiş, yaz tatilindeyim. PlayStation için para biriktirmek adına, komşumuzun sahibi olduğu bilgisayar kursunda "işe" başlamışım ve Quake de o vakit gizlice oynadığım gözdelelerinden birisi. Oyunu bir defa adam gibi bitirdikten sonra hileleri keşfetmemiz de fazla

sürmedi tabii ki, en önemlisi de havada uçup haritalarda duvarlara takılmadan özgürce uçmanızı sağlayan NOCLIP idi. NOCLIP bizi eğlendirse de esas bomba, oyunun bitmesine yakın, NOCLIP kullanırken kendimi bir oda dolusu Shambler'ın arasında bulmam oldu. O sıralarda God Mode da açık olduğundan üstesinden gelmem sürpriz değildi ama Mahmut'un bunu hatırlamadığını öğrenince ekstra şaşırdım - Kürşat



## SONUÇ

Tam 25 yıl! Quake, pek çok FPS'ye kıyasla hızlı yapısı, ses efektleri ve Deathmatch moduyla günümüzde de etkisini sürdürüyor. Yeni gelen güncellemeyi de işin işine katarsak, eski tip FPS'lerden hoşlananların (Aramızda Quaker var mı?) günlerce başından kalkamayacağını düşünüyorum.

Hikaye: -

Teknik: 3/5

Oynanabilirlik: 5/5

2021 PUANI: 75



# NEW WORLD

## AMAZON GAMES BU SEFER ON İKİDEN VURDU! AMAZON GAZOZ!

**W**OW KILLER! Hatırlarsınız böyle popüler bir söylev vardı. Baştan hemen söyleyeyim New World WoW Killer falan değil.

Oyuncular bir dönem her yeni çıkan MMORPG'nin WoW'u devirmesini bekliyordu. Neden WoW'a bir alternatif arıyorduk? Tahtından inmesini bekliyorduk? Çünkü daha o zamanlarda oyun vanilla zamanındaki özelliklerinden ilmek ilmek kopuyordu ve bu da oyuncuları -çok fark etmeseler de- bilincaltılarından yavaş yavaş rahatsız ediyordu. Peki ne oldu? O dönem çıkan ve denediğim MMORPG'lerden herhangi biri WoW'u tahtından indirebildi mi? Hayır. Ama şaşırtıcı bir şekilde ta Burning Crusade'le başlayan ve WoW'u başarılı kılan özelliklerin yavaş yavaş fakat istikrarlı bir halde günümüze kadar erozyona uğramasıyla devam eden fiyaskolar silsilesi, WoW'un katilinin kendisi olmasına sebep oldu.

Şeytanla pazarlığa girip Activision'la ortak oldukları gün sonun başlangıcı görünmüştü. Ama ağır fanboylar bunu kabul etmekte zorlanıyordu. Hayatında herhangi bir şirkette çalışmamış çok ağır fanboylar "Yaaa bu sadece dağıtım konusunda bir işbirliği" diye saçmalarken, ben "Antlaşma metnini mi okudun arkadaşım? Şirket birleşmelerinin etkisi öyle hemen ortaya çıkmaz" diyordum. Keşke yanılsaymışım.

Blizzard ve WoW'un çöküşü tamamen ayrı bir yazı konusu olabilir, odağımız bu değil.

WoW'dan sonra hep beni etkileyebilecek bir MMORPG aradım, ama bulamadım. Amazon'un New World'ü hazırladığını duyduğumda da heyecanlanmadım, betası başladığında hücum edip oynamadım. Görşellik benim için çok önemli, sırf bu yüzden her animemeyi izlemem (Hentai'ler dahil asdasd). New World'ün Orta Çağ'ın bitişi Yeni Çağ'ın başlangıcı tarzı İspanyol, Portekiz ve Yeni Kıta göçmenlerini andıran kostüm tasarımları da beni itmişti. Bir de bunun üzerine Amazon'dan çıkan oyunların teker teker patlaması, yaklaşmamam için ayrı bir nedendi. Ta ki zevkine güvendiğim oyun arkadaşlarım "Burası çok güzel sen de gelsene" diyene kadar.. Fiyatı uygundu, neden olmasındı. En kötü ihtimal arkadaşlara bakar çıkarım derdim ve Steam'de geri iade ederim. İşte böylece sevgili okuyucu; Aeternum'a ilk adımımı attım ve bir daha çıkamadım.

### Her ay para bayılacak mıyız?

WoW'da en uyuz olduğum şeylerden birisi hem oyuna dünya kadar para sayıp bir de üzerine aylık ücret ödememdi. Bunun için bahaneleri hep aynı oldu, işte "size kaliteli hizmet sunmak için Müşteri Hizmetleri (ki bu kalmadı artık) ve sunucu giderleri" falan filan ayağına, yıllar boyunca bundan tonla para kazandı Blizz ve her ek pakette -her nasılsa- daha kötü bir oyun çıkarmayı başardı!... Bu yetmezmiş gibi dükkân bölümünden koz-

metik eşyalara, evcil hayvanlara, bineklere ve oyun içi işlemlere anormal fiyatlar koyulmasını saymıyorum bile. Son saydığım tabii ki oyuncunun kendi tercihi, o bineği almasanız da olur. Fakat yapımcılar da çok iyi biliyor ki, WoW dünyasına bir kere giren oyuncu artık batağa saplanmış oluyor. Bir şekilde o dükkândan da alışveriş ediyorsunuz. Neyse...

New World'de durum farklı, heal atmosferini sevmeyen DPS manyağı okuyucu. Oyuna sadece 109 lira vererek sahip olduktan sonra dilediğiniz kadar oynayabileceksiniz. Sunucu gideri adı altında oyuncuya çakaldan itelemasyonlar yok. Bir süre önce açıklanan oyun içi dükkân seçeneği oyuncular arasında endişe yaratmıştı. Fakat Amazon bir açıklama yaparak bu dükkânda oyuncular arasında güç farkı yaratacak hiçbir şeyin olmayacağını, sadece kozmetik eşyaların satılacağını belirtti. Muhtemelen adamlar parayı sadece kozmetikten ve yeni çıkacak olan ek paketlerden kazanacaklar.

### Aeternum neresidir? Orada işimiz ne?

Aeternum, okyanusun içindeki gizemli bir sisten geçtiğimiz, farklı bir boyuttaki kıtanın adı. Betanın kapanmasına bir hafta kala girdiğim için hikâyesine falan bakmadan, vur kır görev atlamaya ve oyunun mekaniklerini anlamaya çalıştığım için benden hikaye neyin beklemeyin. Sanki bir ruh tarafından ele geçirilmiş



bazısı halen insanı görünümünü kaybetmemiş bazısı ise spikeri ısırın zombi nineye dönmüş tipleri kese kese görev yapıyoruz. New World ilk olarak oyuncuların Aeter-nun'daki bölgeleri ele geçirmek üzerine odak-landığı bir PVP MMORPG olarak tasarlanmış. Ama oyuna girdikten sonra durumun böyle olmadığını, her köşeye kitanın tarihini anlatan notların bırakıldığını ve konuşan her NPC'nin anlatacak tonla hikâyesi olduğunu görüyorsunuz. Eklenen dungeonlar ve zorlukları Amazon'un ilk fikirleri olan PVP ağırlıklı bir oyundan ne kadar saptıklarını gösteriyor. Eşya üretmek ve ticaretten bahsetmiyorum bile... Ki ilk olarak bu konuya girmek istiyorum.

### **New World'de ticaret çok farklı**

Aslında bu konuya çok erken girdiğimim farkındayım ama oyunun beni en şaşırtan ve ilgimi çeken yanı bu olduğu için erkenden dalmayı tercih ediyorum. Öncelikle arkadaşlar, New World'de düşürdüğünüz eşyaların hiçbirini hiçbir NPC'ye SATAMIYORSUNUZ! Kullanmadığınız eşyalarınızı kırabiliyor ve bundan düşen parçaları diğer eşyaları tamir etmek için kullanıyor ve çok ufak bir para kazanıyorsunuz. Ama bunun haricinde hiçbir NPC'ye hiçbir şey satamıyorsunuz (ama onlar size satabiliyor). Peki bu ne anlama geliyor ve nasıl para kazanıyoruz? Para kazanmanın en önemli yolu görev yapmak ve oyunun bütün ekonomisi yaptıkları görevlerden kazandıkları parayı Auction House'ta harcayan oyuncular üzerinden dönüyor. Kısacası oyunu ne kadar çok oyuncu oynuyorsa sunucunun ekonomisi o kadar kuvvetli oluyor. Ve sunucuların hepsi

betada ağızına kadar, tıka basa doluydu. İşte bu yüzden oyundaki mesleklerde kendinizi geliştirmek ve yaptığınız eşyaları Auction House'ta satabilmek çok önemli. Oyun ilk çıktığında insanların acil işine yarayacak, fazladan eşya taşımalarını sağlayacak çantaları üretebilmek için Armoring kasmak size önerebileceğim onlarca ipucundan sadece bir tanesi. Paranızı kesinlikle çar çur etmeyin çünkü bu dünyada para aslanın ağızına yuva yapmış vaziyette. Bir iki seviye sonra daha iyisini rahatlıkla bulabileceğiniz bir silah için gidip Auction House'a para bayılıp, iki saat kullanacağınız ve sonra çöpe atacağınız silahlara yatırım yapmayın. NPC'lere eşya satamamak ve savaştığınız yaratıklardan çok altın düşmemesi oyun parası satmak için sabah akşam "farm" yapacak satıcıların önüne geçmek için harika bir önlem ol-

muş. Böylece oyuncu tarafından yönetilen bir ekonomi ortaya çıkmış. Sizi bilmiyorum ama ben bu sistemin gerçekliğinin farkına ilk vardığımda New World'ü uzun süre oynayacağımı fark ettim. Çünkü yaşlı ve huysuz bir adam olduğum için, yaşlımdan dolayı zayıflayan reflekslerim beni bir savaşçı olmaktan daha çok tacir olmaya itiyor. Ve New World'de ticaret gerçekten eğlenceli olacak gibi görünüyor.

### **Büyük bir dünya, gerçekten büyük bir dünya**

New World'e beni bağlayan en önemli etmenlerden birisi muhteşem görselliği oldu. Hiçbir zaman çizgi film vari, tatlı tasarımların tutturulduğu oyunları sevmemişimdir. Karakterler ve çevre tasarımı gerçekçi görünüyorsa, beni içine çeker. New World bu konuda, özellikle çevre tasarımında üst düzey iş çıkarmış.







Koşarken (çok koşacaksınız) hiç sıkılmadan 92 saat bu oyunu oynayabilmişsem içinde bulunduğum dünyanın detaylarının işlenişi beni sıkılmamasındandır. Bir göreve giderken ilgimi çeken şelaleye uğramamam, "Aaaa şu tepenin ardında acaba ne var" deyip dikkatimin dağılması ve içinde bulunduğum dünyayı farkında olmadan keşfetmekle uğraşmam zamanımın büyük bölümünü çaldı ama bundan kesinlikle pişman değilim.

Koşacaksınız dedim. Hem de öyle böyle değil çünkü gideceğiniz yere varmanızı sağlayacak tek şey bacaklarınız. İşte bu yüzden içinde dolaştığınız dünyanın çok büyük bir önemi var, burada seyahat ederken sıkılmamanız lazım ve New World bunu çok iyi becermiş. Peki uzun mesafeleri koşmadan gitmenin kolay yolları var mı? Var... Seçtiğiniz şehrin tavernasına belirli aralıklarla geri ışınlanabiliyorsunuz. Bazı bölgelerde ışınlanma noktaları (Spirit Shrine) görebilirsiniz. Bunlardan herhangi bir şehrin ışınlanma durağına doğrudan gidebilirsiniz (ama önce o şehri bir kere keşfetmiş olmanız gerekli). Maalesef ışınlanmak öyle kafanıza göre olmuyor çünkü seçtiğiniz taverna harici ışınlanmalar, azoth denen bir madde gerektiriyor ve her ışınlanmanız sağlam miktarda azoth tüketiyor. Azoth'u bulacağınız bazı kutulardan ve görevlerden -az miktarda- kazanabilirsiniz. Bana göre azoth çıkarmanın en kolay yoluysa sisin ele geçirdiği (kırmızı kırmızı parlayan)

yaratıkları kesmek çünkü bunlardan bir miktar azoth düşme şansı var. Lakin şunu söylemek lazım, tükettiğiniz azoth kazandığınızdan çok daha fazla o yüzden dikkatli kullanmanızı öneririm.

Binek hayvanlarına gelince... Şimdilik oyunda böyle bir şey yok. Amazon, oyunculardan gelen talep üzerine yaptığı açıklamada oyuna binik hayvanların ekleneceğini ama şu an için önceliklerinin bu olmadığını bildirdiler. Bana kalırsa oyun ek paketlerle gelen yeni topraklarla büyüyünce binikler de eklenecek. Yani uzun bir süre tabanvay yapacağız.

Şehirler, değişmemiz gereken başka bir konu. Her şehir çok önemli ve oyuncular bunların kontrolünü ele geçirmek için birbirine giriyor.

Eğer sizin bağlı olduğunuz faction bulunduğunuz şehri kontrol ediyorsa ticaret, eşya yapmak gibi maliyetli şeylerin fiyatları düşüyor. Eşya taşıma kapasitemiz özellikle oyunun başlarında çok düşük. Yanlış hatırlamıyorsam ilk çanta slotu seviye 20'de açılıyordu ve bu şekilde eşya taşıma oranımızı artırıyorduk.

Oyunda çok sağlam şekilde materyal toplayacağımız için bunları bir yerde depolamamız lazım; orası da şehirlerin depoları. Bir şehrin deposuna bıraktığınız eşyalarınızı başka bir şehirde kullanamıyorsunuz ancak depoladığınız şehir ve bulunduğunuz şehir sizin factionunuza aitse bir miktar para ödeyerek transfer edebilirsiniz ki paranın ne kadar önemli

olduğunu söylemiştim. O yüzden pek tercih etmenizi tavsiye edeceğim bir seçenek değil bu. Bulduğunuz şehrin size verdiği özel görevleri yaparak buradaki ününüzü artırıp, deponuzun kapasitesini arttırabilirsiniz.

Bir şehri hangi faction yönetiyorsa ve siz de o factiona bağlıysanız o bölgeden daha kaliteli eşya düşürebilir, eşya üretirken daha üst seviye bir şey çıkarabilir veya kestiğiniz yaratıklardan daha iyi lootlar alabilirsiniz. Kısacası bir faction ne kadar çok toprağı kontrol edebiliyorsa oyunculuları da o kadar güçlü olabiliyor. Unutmadan şehirlerde ev satın alıp, içini döşeyebiliyorsunuz ama bunu yapacak vaktim olmadı. O yüzden detaya inemiyorum.

### Factionlar

Oyunda üç adet faction mevcut. Sanırım seviye 10'a gelince bunun görevi açılıyordu ve içlerinden bir tanesini seçmeniz isteniyordu. Syndicate, Marauders ve Convent... Syndicate doğru bilgiyi bulmaya kendini adanmış bir faction. Marauders korsan vari, yağmala ve savaş hayat tarzıyla herkesin ilgisini çeken popüler bir grup. Convent ise Paladin vari, ışık da ışık diyen yobaz tayfası. Ben oynarken oyuncuların çoğunu Marauder olarak görmeme rağmen bölgelerin çoğunu, benim üyesi olduğum Syndicate ele geçiriyordu.

Factionlar size farklı silahlar ve belirli bir noktadan sonra farklı bufflar sunuyor. Diğerlerini



oynayamadığım için aradaki keskin farkları tam açıklayamıyorum lakin Convent oluyorsanız ağır zırh giymeyi seviyorsunuzdur gibi bir çıkarım yapabilirim.

PVE yaparken bulunduğunuz factionun hiçbir önemi yok iken olay World PVP'ye geldiğinde factionlar konuşmaya başlıyor. Çünkü çok sevdiğiniz bir arkadaşınızla aynı factionda değilseniz beraber adam kesmeye gidemiyor, aksine birbirinizi gırtlaklamaya çalışıyorsunuz. Bu biraz canımı sıkmadı değil çünkü kurduğumuz guildde betada herkes farklı factionlardayken oyun çıktığında ortak bir şemsiye altında toplanacağız. Çoğunluk Marauder istediği için ben hiç istemediğim bir factiona katılmak zorunda kalacağım.

### Ne olmak isterseniz osunuz

New World'de tek bir ırk var o da insan ırkı. Cinsiyetinizi ve tipinizi belirledikten sonra oyuna dalıyorsunuz. Herhangi bir sınıf seçme gibi bir zorunluluk yok çünkü aynı Ultima Online'daki gibi kafanız neye eserse o silahı kullanarak kendinizi o dalda geliştiriyorsunuz. Çok zamanınız varsa bütün meslekleri yapabilir ve bütün silahlarda uzmanlaşabilirsiniz. Silahlar ağır ve hafif olarak ikiye ayrılmış diyebilirim. İki elle kullanılan çekiç ve eskrim kılıcı arasındaki fark hız ve yaptığınız kombolar diyebilirim. Bir silahı alıp onunla adam biçmeye başladığınız anda silah tecrübesi kazanmaya başlıyor ve bu doldukça yeni özellikler kazanıyorsunuz. Her silah kendi içinde iki dala ayrılıyor ve en fazla üç özelliğini tuşlara atayabiliyorsunuz gerisi size verdiği pasif yetenekler oluyor. WoW'da olduğu gibi kırk tane özelliğiniz var ama bunların sadece 3-4 tanesini sürekli kullanmıyorsunuz. Gerçekten kullanacağınız üç tanesini seçip, bunlarla ortalığı dağıtıyorsunuz. Kulağa kısıtlayıcı ve sıkıcı gelebilir ama oynarken beni hiç rahatsız etmedi.

Üzerinizde en fazla iki silah taşıyabiliyorsunuz (çantadakiler hariç) ve bu ikisini istediğiniz anda değiştirip kombolar çıkabiliyorsunuz. Kalkan kullanımının süper kısıtlayıcı olması

negatif ve ileride değiştirilmesi gereken bir özellik. Çünkü kalkanı sadece kılıçla kullanabiliyorsunuz. Eğer bu şekilde oynamıyorsanız karakterin otomatik olarak sırtına geçirdiği kalkanı çantanıza atmanızı tavsiye ederim. Çünkü oyunda üzerinizdeki ağırlık, kaçma hareketlerinizi etkiliyor. Eğer çok hafif giyindiyseniz karakteriniz yerde yuvarlanarak üzerine gelen saldırılardan kaçabiliyor. Orta ağırlıkta yana doğru zıplıyor, çok ağırsanız sağa sola sadece adım atıyor. Bu da üzerinize yapılan bir saldırıdan kaçmak için zamanlamanızın çok iyi olmasını gerektiriyor. Yani buradan anlayacağınız istediğiniz zırh türünü dilediğiniz gibi giyebiliyorsunuz. Deriden göğüslük kullanırken çok iyi özellikleri olan bir demir başlık mı düşürdünüz? Giyebilirsiniz, tek yapmanız gereken ağırlığınızın oyun stilinizi etkilememesini sağlamak.

Büyü? Evet, bu dünyada büyü de var. Bulduğunuz asaları kullanarak ateş, buz ve hayat büyüleri yapabiliyorsunuz. Oyuncuların oyun dosyalarından çıkarmayı başardığı kadarıyla ileride Void Magic de listeye eklenecek. Ateş tamamen saldırgan, buz az hasar ama düşmanları yavaşlatmaya yönelik büyüler yaparken hayat asaları tahmin edebileceğiniz gibi iyileştirmeye yarıyor. Her oyunda ilk

başta büyücü olmak isteyen ben yaratıkları bu şekilde kesmenin eziyet olduğunu gördükten sonra tamamen emekli oldum. Yalnız bu gözler beş büyücünün PVP'de yaklaşık 20 oyuncuyu yok ettiğini de gördü, tabii bunun için müthiş bir koordinasyon lazım o ayrı konu.

### PVP&PVE

New World'ün güzelliklerinden birisi; Hedefe kilitleyerek büyü atma, ok fırlatma ya da saldırı yapma diye bir şey yok. Bu yüzden PVE'si biraz kaotik gibi görüne de gerçekten eğlenceli ve kolay değil. Aggronun rahatlıkla healera ya da başka oyunculara dönebilmesi tankları çok önemli bir sınıf yapıyor. Mana çabuk tükendiği ve oyuncular (özellikle dungeonu bilmiyorlarsa) aynı anda yüksek hasar alabildiklerinden healerların çok dikkatli olması gerekiyor.

DPS oyuncularının yaratıkların özelliklerini ve hareketlerini ezberleyip mümkün olan en az hasarı alıp, en fazla hasarı vermeleri gerekli. Özellikle uzaktan yapacakları saldırılar yetenek atışı olacağından yaratıkları ıskalamadan vurmaları çok mühim.

Bir şehre girdiğinizde dilerseniz durumunuzu PVP'ye açık hale getirebilir, böylece dışarı adım attığınız anda görev yapan garibanları kesebilir veyahut şehir saldırılarına katılabilirsiniz. Heyecandan başka oyuna kattığı bir şeyi daha görmedim (Şehir alma dışında tabii ki). Peki görev kasmak ve seviye atlamak nasıl? Görevler üçe ayrılıyor. Ana hikayenin sizin seviyenizle beraber ilerlediği görevler bunun ilki. İkincisi şehir görevleri, bunlar hızla seviye atlamanın en güzel yolu çünkü görevleriniz şehri geliştiriyor, şehir gelişeceği için size sürekli görev veriyor. Malzeme topla, şu hayvanların kürkünü getir, şu hayvanları öldür falan gibi... Üçüncü görevlerse factionlardan aldığınız, fazla tecrübe puanı kazandırmayan ama size faction point ve ünü veren zimbirtlar. Faction pointler sayesinde oyunun başlarında normal görevlerden düşüreceğinizden daha iyi silah ve zırh satın alabiliyorsunuz. O factiondaki ününüz arttıkça, ulaşabileceğiniz eşyaların kalitesi artıyor. Faction görevleri PVE





ve PVP olmak üzere iki ayrıyor, dilerseniz ikisini birden alabilirsiniz ve evet; PVP görevleri daha fazla tecrübe veriyor.

Görevler muazzam şekilde -ama öyle böyle muazzam değil, Gargantua kadar, Godzilla gibi- birbirini tekrarlayıcı ve sıradan. Ama sor bakayım bana yaparken sıkıldım mı diye? Sor! "Sıkıldın mı abi?" Hiç sıkılmadım. Nedense üç yeteneğimle el baltamı sallayarak aynı yarattığı bininci kez kesmek, bütün samimiyetimle söylüyorum, beni zerre sıkmadı. Neden, çünkü çevre beni hep yoldan çıkardı. Bir göreve gitmeye çalışırken kendimi hep başka bir yerde buldum. İkincisi o görevi yaparken ya da gene yapmaya giderken hep "Aaa şurada bilmem ne çiçeği var toplayayım lazım olur" "Biraz ağaç keseyim skillim artsın" "Şu yarattığın durduğu yerde kabak var önce onu keseyim sonra kabakları toplarım" gibi dikkatimi dağıtan tonla şey oldu. En son faktörse savaşların acıılığı o kadar güzel ki aynı yaratıkları durmadan kesmek, sürekli benzer görevleri yapmak sıkıyor. Lakin...

Dandik hafızam beni yanıltmıyorsa ana görev dalına bağlı 20. seviyede aldığımız Azoth Staff (bu olmadan dungeonlara giremiyorsunuz ama grupta bir kişide varsa girebiliyorsunuz) görevi beni çileden çıkardı. Yapması yaklaşık 4-5 saatimi aldı. O beyni büzüşesice yaşlı balıkçının istediklerini, Getir kuryesi gibi taşıyıp durdum. Adam bir şey istiyor getiriyorum, başka bir yere yolluyor, bulup veriyorsun o an bir şey daha hatırlıyor onu da istiyor. O kadar gereksiz yere uzatılmış bir görevdi ki sinir harbi yaşadım çünkü Azoth Staff görevi kesinlikle bitirmemiz gereken bir şey. Umarım bunu biraz kısaltırlar.

### Çalış, meslek sahibi ol evladım

Ah oyunun bence en güzel yanı bu... Toplayıcılık ve üretim... Ultima Online ve Albion Online'a çok benziyor diyebilirim. Önceden de dediğim gibi birkaç meslekle kendinizi sınırlamıyorsunuz. Her şeyi toplayabilir ve üretebilirsiniz (tabii zamanınız yeterse). New World'de işler şöyle yürüyor. Kaynak toplama, kaynağı rafine etme ve üretim. Topladığınız



materyaller sınırlı görünse de onları üretim için kullanabildiğiniz alanlar gayet geniş.

Maden toplama, ürün hasadı, deri yüzme, ağaç kesme ve balıkçılık, eğer yanlış hatırlıyorsam bütün toplayıcılık yetenekleriniz. Ama misal ürün hasadıyla kabak, çiçek ve kenevir de toplayabilirsiniz. Kabakla yemek, çiçeklerle iksir, kenevirle de üzerinize giyebileceğiniz kumaşı üretebilirsiniz. Benden size tavsiye oyunun başında hemen bu yeteneklerinizi 30'un üzerine çıkarmadan haritada çok açılarak görevlere dalmayın. Çünkü madencilikte 30 olduktan sonra demir çıkarmaya başlıyorsunuz. 30 olana kadar taş (daş mı yiyek!) çıkarın. Bu taşları da şehir görevlerine bağışlarsanız hem görev kasmış olursunuz hem de yeteneğinizi arttırırsınız. Demir toplayarak 30'dan 45'e geldiğinizde altın çıkarmaya başlarsınız gibi gibi ilerliyor.

Tabii ki taşıma kapasitemiz toplama ağırlıklılığımızı karşılayacak kadar yüksek değil o yüzden ara ara şehir depolarına giderek topladığınız materyalleri bırakmayı unutmayın. Oyun başında topladığınız dandik kabaklar bile ileride işinize yarayacak emin olun (dungeonlar için buff veren yemekler). Oyuncuların işlerine yarayacak eşyaları üretmeye çalışın ve bunun nasıl yapıldığını bulmak için oyunun size sunduğu menüyü kullanmaktan çekinmeyin, çok işe yarar.

Balıkçılık çok eğlenceli çünkü oltanıza takıldıktan sonra balığın misinanızı kopartma şansı var. Misinayı ne kadar zorladığına göre "Ah büyük bir şey yakaladım!" diyebiliyorsunuz. Balıkçılık tatlı ve tuzlu su olmak üzere ikiye ayrılıyor, yemler falan derken gerçekten eğlenceli vakit geçireceğiniz bir hal alıyor.

### Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde

Bir hikâyenin daha sonuna geldik. Bana sorarsanız WoW'un iyice leşinin çıktığı şu dönemde New World kesinlikle oynanır. Betası kapandıktan sonra üzüldüğüm nadir oyunlardan oldu kendileri. Oyunun çıkışı bir ay ileri attı ve 28 Eylül oldu lakin Amazon Games attığı bir tweette sanki önce çıkarma sürprizi yapabilir gibi bir şeyler geveledi. Oyun çıktığında muhtemelen yeni silahlar da eklenmiş olacak, mis yani sayın okuyucu, gelin beraber oynayalım hatta. Görüldüğü kadarıyla ister savaşabileceğiniz isterse ticaret yapıp, gani gani altın kazanıp ev satın alabileceğiniz ve kafanıza göre döşeyebileceğiniz gayet güzel bir oyun olmuş. Steam'de ne kadar popüler olduğunu ve sevilen bir şeyi Amazon'un nasıl destekleyeceğini düşünürseniz New World çok uzun bir süreliğine bilgisayar oyun tarihindeki yerini almışa benziyor. ♦ **Nurettin Tan**

# Hacker Gibi Düşünmeyi Öğrenin!

Hackerların farklarını, kullandıkları gereçleri ve onlardan nasıl korunacağınızı öğrenin, bir sonraki kurban olmayın!  
CHIP, bu ay da yine dopdolu kaçırmayın!



3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!

# İNCELEME



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

Sayfa  
46

## HUMANKIND

En son "Civilization katili" ile tanışmaya hazır mıyız?

**Yapım** Double Fine  
**Dağıtım** Xbox Game Studios  
**Tür** Platform  
**Platform** PC, PS4, XS, XONE  
**Web** doublefine.com/games/psychonauts-2



Yıllar süren bekleyişin ardından **Tim Schafer** yepyeni bir başyapıt ile karşımızda!

# PSYCHONAUTS 2

**H**enüz daha onlu yaşların başlarında olduğum günlerden beri LEVEL'i takip ettiğimi anımsıyorum sevgili okur. Hemen her sayıyı büyük bir heyecanla alıp okumuş olsam da dönüp geriye baktığımda bazı sayıların ben-deki yeri çok ayrı. Bu sayılardan birisi de 2005 Temmuz sayısı. Kapağını GTA: San Andreas'ın süslediği sayının gizli cevheri tartışmasız şekilde Psychonauts idi. O dönem için bile unutulmaya yüz tutmuş bir türde, böylesine farklı ve başarılı bir yapım olmasının yanında Psychonauts, Grim Fandango'nun ardından LucasArts'tan ayrılan Tim Schafer'in kendi stüdyosu Double Fine çatısı altında piyasaya sürdüğü ilk oyundu ve Tim Schafer için kendini kanıtlama mücadelesine dönüşmüştü. Bu mücadeleyi kazanan Schafer, sonrasında Brutal Legend, Broken Age gibi oyunları oyuncululuğa kazandırmıştı. Çıkış yaptığı sene sebebiyle Psychonauts maalesef pek fazla ödül kazanamamış olsa da akıllarda yer etmeyi başaran, klasik statüsünde bir oyuna dönüştü zaman içinde. Ne var ki çeşitli maddi zorluklar sebebiyle Tim Schafer ikinci oyunu piyasaya sürmeyi başaramadı, ta ki bugüne kadar. Microsoft'un Double Fine'a destek vermesiyle birlikte oyunu tamamlayabilen Tim Schafer adeta kendimden geçmemi sağladı. Oyunun ayrıntılarına geçmeden önce, eğer okumadıysanız bu yazıdan önce geçen sayımızdaki, Psychonauts'ı incelediğim "Hala Oynanır Mı?" bölümünü okumanızı tavsiye ederim. Böylelikle ilk oyunla ilgili anılarınızı tazeleyebilirsiniz.

## Aksiyon kaldığı yerden

Psychonauts 2 ilk oyun ve seriye yeni bir soluk getiren VR oyunu Psychonauts in the Rhombus of Ruin'in bıraktığı yerden başlıyor. Ana karakterimiz Razputin "Raz" Aquato ve Psychonauts ajanları, Raz'ın ilk oyunun sonuyla beraber kız arkadaşına dönüşen Lili Zotto'nun babası ve aynı zamanda Psychonauts ajanlarının da lideri olan Truman Zotto'yu Dr. Caligosto'nun elinden kurtarırlar. Lakin beyni çalınmak üzereyken kurtarılan Truman Zotto komadadır. Ekip Truman Zotto'yu Psychonauts merkezi "Motherlobe"a getirir ve bu olayın arkasındaki gerçek ismin peşine düşerler.

Ancak burada Raz'ın önüne çıkacak önemli bir engel vardır. Truman Zotto'yu kurtarıırken ekibe çok yardım ettiyse de Raz gerçek bir Psychonaut değildir. Psychonaut'ların ikinci lideri Hollis Forsythe, Raz'ı stajyer yapmaya karar verir. Bir yandan Zotto'yu kurtarmaya çalışan Raz, bir yandan da çaylak stajyer olarak diğer stajyerle uğraşmak zorundadır. Hikayesi oldukça hızlı başlayan Psychonauts 2'de tempo asla düşmüyor. Hikaye ile ilgili aslına bakarsanız anlatılabilecek daha çok ayrıntı var ama spoiler vermek istemiyorum. Çünkü Psychonauts 2 hikaye konusunda ilk oyunun da ilerisinde ve herkesin deneyimlemesi gereken bir yapım. Tek söyleyebileceğim, her türlü sürprize hazır olun.

## Davetsiz misafir

Psychonauts 2'de de oyunun büyük kısmını ilk oyunda olduğu gibi çeşitli karakterlerin beyinlerinin derinliklerine yolculuk ederek geçiriyoruz. Öyle ki pek çok zaman kendilerine dahi itiraf etmekte zorlandıkları karanlık sırlarına ortak oluyor ve akıl sağlıklarını düzeltmeye çalışıyoruz ancak tüm bunlar olurken, yine ilk oyuna benzer şekilde önümüze çeşitli zorluklar çıkıyor. Kimi zaman bu zorluklar karakterlerin en büyük korkularının dışı vurumu olan bir bölüm sonu canavarı, kimi zamansa anksiyete gibi duyguların yarattığı karışıklıklar oluyor. Bu tarafta ilk oyuna göre en büyük farklılık ise bulmacaların daha az ve kolay oluşu. Örneğin ilk oyunda "The Milkman Conspiracy" bölümünü ilk oynayışımdaya geçene kadar akla kararı seçtiğimi anımsıyorum. Ne var ki ikinci oyunda birkaç dakikadan fazla kafa yormam gereken bir bulmacaya rastlamadım. Psychonauts 2'de ilk oyuna göre geriye gidişin olduğu tek noktanın bu olduğunu söyleyebilirim. Bunun haricinde bölüm tasarımları hala oldukça üst düzey, bölüm sonu canavarları ise unutulmaz derecede yaratıcı. Hatta bir yemek yarışması bölümü ve bu bölümün bölüm sonu canavarı var ki, oyunu bitirdikten sonra geriye dönüp tekrar oynadım. Bunu Psychonauts 2 dışında bir oyunda yaptığımı anımsamıyorum.







### Kara Mizah

Psychonauts'u bu denli unutulmaz yapan etkenlerden birisi de kesinlikle yaşayan ve yaratıcı yan karakterler sunmasıydı. İlk oyunda yaz kampında gezerken gördüğümüz tüm karakterlerle iletişim kurabiliyorduk. Aynı durum ikinci oyunda da Motherlobe ve çevresinde geçirdiğimiz süreçte aynen devam ediyor. Diyaloglar yine öylesine yaratıcı ki zaman zaman kahkaha atmanız işten dahi değil. Bu yaratıcılık, yan görevlerde de aynı şekilde devam ediyor ancak burada şöyle bir sorun var; yan görevlerin tamamı, kıyıda köşeden bir şeyler bulmak üstüne kurulu ve oyunun aksiyonu arasında bu görevlerin peşinde koşuşturmak bazen yorucu olabiliyor. Bu sebeple, yan görevleri oyunun sonuna bırakmak en doğrusu olabilir. Ayrıca oyunun ilk bölümünden itibaren erişilemeyen bazı kısımlar bulunuyor ve bu kısımlara ulaşmak için oyunda belirli yeteneklere kavuşmak gerekiyor. Bu yeteneklere ulaşmak içinse yalnızca ana oyunu oynamak ve tamamlamak yeterli değil. Bu sebeple de oyunun tüm içeriğini görmek istiyorsanız yan görevleri tamamlamak dışında şansız bulunmuyor. Yeri gelmişken gelin bir de Raz'ın yeteneklerine bakalım.

### 10 Parmağında 10 marifet

Raz ilk oyundan da bildiğiniz üzere çok güçlü psişik güçlere sahip. Bu güçleri sayesinde hızla Psychonauts kampında kabul gören Raz, ikinci oyunda da bu yetenekleri kullanmaya kaldığı yerden devam ediyor. Ancak bu noktada ilk oyunla ikinci oyun arasında birtakım kopukluklar mevcut. Bunların başındaysa Raz'ın ilk oyunda sahip olduğu "Shield" ve "Invisibility" yeteneklerini artık kullanamıyor olması geliyor. Raz ne oldu da bu yeteneklerini kaybetti

bilmiyoruz. Ana yetenek konumunda olmasa da, bu yetenekler oyunda yer alsın yahut Raz bir şekilde bu yetenekleri hikaye gereği kaybetse daha sık olabilmiş. Özellikle ilk oyunu yakın zamanda oynamış oyuncular için bu durum biraz rahatsız edici. Bu yetenekler oyunu terk ederken tabii ki yerlerine yenileri de eklenmiş. Bu yeteneklerin başındaysa "Mental Connection" ve "Mental Projection" geliyor. Mental Connection, Raz'ın ziyaret ettiği zihinlerdeki düşünceleri birbirine bağlamasını ve bu düşünceler arasında sıçramalar yapmasını sağlayan bir yetenek. Düşünceler arasında sıçrama tarafı daha çok bölümler içinde bir yerden bir yere ulaşmak için kullanılırken, düşünceler arası bağlantıları değiştirerek karakterlerin kişiliklerine etki etmeniz dahi mümkün. Bu kişilik değişikliklerini her karaktere yapamıyor olsanız da bu yeteneği kullandığımız bölümlerden ciddi anlamda keyif alacağınızı söyleyebilirim. "Mental Projection"

ise Raz'ın kağıttan 2D bir kopyasını yaratmasına olanak sağlıyor. Bu kopya sayesinde geçemediği dar yerlerden geçebiliyor ya da düşmanların dikkatini dağıtabiliyor. Oyunun sonlarında edineceğiniz bu yetenekle yarattığınız kopya ile Raz arasındaki iletişime de ayrıca dikkatinizi çekmek istiyorum. Belki de kağıt dostumuz haklıdır ve gerçek Raz odur, 3D olansa onun yarattığı bir kopyadan ibarettir..

Oyunda ayrıca tüm yetenekleri geliştirmek mümkün. Bu tarafta pek fazla tavsiyede bulunamayacağım. Yalnızca şunu belirteyim: Oyundaki çeşitli mekanlara ulaşmak içinse "Mental Connection"ı son seviyeye yükseltmek şart.

### Anılar

Psychonauts 2'ye ilk oyundan miras kalan bir diğer mekanik ise "Emotional Baggage" ve







## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Hikaye oldukça hızlı başlayacak, daha ne olduğunu dahi anlamadan ilk saati geride bırakacaksınız.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Muhtemelen ana hikaye bitti ama yan görevler duruyor. Hala keşfedilecek zihinler var!

İlk ay ♦♦♦♦♦

Maalesef bu maceranın da sonuna geldiniz. Üzülerek söylüyorum ki geriye dönüp bakacak bir şey kalmadı.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %60 Platformlar arasında ilerleyip düşmanları alt ediyoruz.
- %25 Kıyıda köşede kalmış gizli eşyaları bulmaya çalışıyoruz.
- %15 Diğer karakterlerle sohbet edip kahkaha atıyoruz.



## ARTI

- + Mükemmel bölüm tasarımları
- + Eğlenceli diyaloglar
- + Sürükleyici hikaye
- + Tarz sahibi grafikler

## EKSİ

- Bazı bölümler haddinden fazla uzun
- Hikayedeki bazı ufak tefek kopukluklar

## SON KARAR

Sürükleyici hikayesi, yaratıcı bölüm ve karakter tasarımları, karakteristik grafikleri, başarılı seslendirmesi ve keyifli oynanışı ile Psychonauts 2 yılın oyunu olmaya dahi aday bir yapım. PC ve konsol için Game Pass'e de dahil olan oyunu kesinlikle kaçırmayın derim.

92



"Memory Vaults" olarak bilinen, bölümlerin kuytu köşelerine yerleştirilmiş eşyaları toplamak üzerine kurulu sistem. Bunlardan ilki olan Emotional Baggage, aslına bakarsanız iki aşamadan oluşuyor. Her bölümde, bölümün büyüklüğüne göre çeşitli miktarlarda çantalar bulunuyor. Zihnini ziyaret ettiğimiz karakterin duygusal anılarını barındıran bu çantaları toplamak için öncelikle bu çantaların etiketlerini bulmamız gerekiyor. Çantalara benzer şekilde kuytu köşelerde bulunan bu etiketleri bulduktan sonrası sıra çantaya geliyor. Çantalar ağırladığı ve ses çıkarttığı için etiketlere göre daha kolay bulunabiliyor. Ayrıca yakınımızda bir çanta varsa Raz bunu dile getiriyor ve hızla çantayı bulabiliyoruz. Çanta ve etiketi kavuşturduğumuzda ise seviye atlıyor, yeteneklerimizi geliştirebiliyoruz. Memory Vaults ise yine bölümlerin kuytu köşelerinde bulunan kasalara verilen isim. Bu kasaları kırarak içerisine ulaşabiliyoruz ve zihninde olduğumuz kişinin geçmişinden, kimseyle paylaşmak istemediği bir anıyla karşılaşırız. Bu anılar hikaye için olmazsa olmaz bilgiler içeriyor olmasa da hikayenin derinlerine inmemizi sağlıyor. Son olarak oyunda Motherlobe'a yerleştirilmiş kilitli kasalar bulunuyor. Bu kasaları açmak için Raz anahtarla ihtiyaç duyuyor. Emotional Baggage'a benzer şekilde hem bu anahtarlar hem de kasalar oldukça rastgele yerlerde karışımına çıkıyor. Ancak bu kasalar çok da büyük ödülleri barındırmıyorlar. Bu sebeple köşe bucağınizi önermiyorum. Son olarak, kasaları açmak için her anahtar bulunduğunda Raz aynı repliği tekrarlayarak "Bu anahtar bulunduğum kasayı açmamı sağlayabilir." diyor. Hatta anahtarı bulunduğu sırada açılmayı bekleyen bir kasa yoksa bile. Tüm oyun aynı durumun tekrarlanması büyük bir karın ağrısı olmasa da rahatsız edici.

### Karakter çeşitliliği

Psychonauts 2'de yer alan hemen her karakterle iletişim kurabileceğinizden daha önce bahsetmiştim. Böylelikle iyi kötü tüm karakterlerin hikayelerine ortak olmanız mümkün.

Ne var ki bu noktada Double Fine'in önemli bir kişiyi, Lili Zanotto'yu unuttuğunu düşünüyorum. Lili'nin ilk oyundaki önemli rolü bir kenara, Raz'ın kız arkadaşı olmasıyla birlikte iyice oyunun merkezinde olmasını bekliyordum. Fakat Lili'nin oyundaki rolü diğer stajyerlerden pek de fazla sayılmaz. Tim Schafer, Lili ve Raz'ın ilişkisi üzerinde daha fazla duracağız dedikten sonra neden böyle bir tercih yapmış, gerçekten anlamak güç. Bu tercihin diğer tarafında ise oyunda gizemli bir karaktere ünlü oyuncu/komedyen Jack Black sesiyle hayat veriyor. Tabii ki ünlü isimlerin oyunlarda yer alması oldukça kıymetli ama bu ünlülerin aşırıya kaçılarak insanın gözüne sokulmasına gerek yok. Bu noktada oyunda karakterlere verilen süreler arasında bir tutarsızlık olduğu kesin. Hazır sürelerden bahsetmişken, Psychonauts 2'de tüm bölümler üçer aşamadan oluşuyor. Oyunun süresini uzatmaya yönelik olduğunu düşündüğüm bu hamle bazı bölümlerde maalesef kabak tadı verebiliyor. Öyle ki her aşamada aşağı yukarı aynı şeyleri tekrarlıyoruz ve bazen her bir aşamayı tamamlamak yarım saati bulabiliyor. Yarımşar saatten bir buçuk saat boyunca aynı şeyi tekrarlamak böylesine başarılı fikirlere sahip bir oyun için doğru bir formül değil bana sorarsanız.

### Son sözler

Bu yazıyı hazırladığım sırada Psychonauts 2 ile geçirdiğim süre 20 saatin biraz üzerindeydi ki yazıyı yetiştirmek adına sahip olduğum süre kısıtlı olduğu için oyunu acele ederek oynamak durumunda kaldım. Buna rağmen Psychonauts 2 benim için en unutulmaz oyunlardan biri olmayı başardı. Hatta şunu rahatlıkla söyleyebilirim, yalnızca hikaye modu bulunan oyunları bitirip incelemelerini yazdıktan sonra kolay kolay geriye dönüp oynamam. Ancak Psychonauts 2 için durum böyle değil. Aksine yazıyı bitirir bitirmez oyuna baştan başlayıp girilmedik mekan bırakmadan tekrar oynayacağım.

♦ Tolga Yüksel

# Humankind

Medeniyet tarihine sıfırdan başlamaya hazır mısınız?

**4**X strateji oyunlarının benim için yeri her daim ayırdır. Grafikten ziyade oyun mekaniğine odaklanan bu oyun yapısı, ne yazık ki oyun dünyasının sadece belirli bir kısmına hitap etmektedir. Bugüne kadar piyasaya çıkan hemen her türlü 4X strateji oyunun büyük başarılar imza attığını da altını çizmeden edemeyeceğim. Pek tabii bu oyunlar arasında türün bir anlamda reklam yüzü olan Sid Meier's Civilization serisi, en çok bilinenidir. Zaten seriye hakim olanlar Humankind'i gördükleri anda "E bu Civ'in aynısı" diyecek kadar benzerlik görebilirler. Fakat Humankind barındırdığı benzerliklere rağmen, kendisine has birçok mekaniği de beraberinde getiriyor. Hatta "Civilization'da keşke olsaydı" dediğim birkaç özelliği bu oyunda görmek beni hem şaşırttı hem de sevindirdi. Sanki birileri resmen sesimi duydu. Neyse efendim, lafı daha da uzatmadan uzun saatler boyunca oynadığım Humankind macerası esnasında dikkatimi çeken noktaları sizlerle paylaşmaya çalışayım.

## Devasa bir dünya

Her 4X stratejide olduğu gibi, Humankind'da da kocaman bir dünya, onlarca farklı mekanik

ve yüzlerce deneyim bulunuyor. Oyunumuza artık Türkçeye de geçen Neolitik Çağ yani Cıvalı Taş Devrinde başlıyoruz. Benzeri oyunlara göre bu çağda başlamak gerçekten ilgi çekici ve keyifli. Haritayı açarak ve etraftaki objeleri toplayarak geçen bu sürenin ardından, ilk bölgemizi kurup yerleşik hayata geçiyoruz. Tabii gönül isterdi ki bu devri dört tur değil de daha uzun süre deneyim etmek ama ne yapalım...

Oyunumuzda ilk çağlardan uzay çağına kadar uzanan bir zaman aralığı bulunuyor. Çağları deneyim etmek içinse devreye 4X oyunlardan farklı mekanikler devreye giriyor. Öncelikle yeni bir çağa geçmek için "Era Star" dediğimiz yıldızlardan toplamamız gerekmektedir. Bu yıldızlar bir manada "görev" gibi düşünülebilir. "Şundan şu kadar yap, git bundan da bu kadar yap" gibi talepleri olan yıldızlar sayesinde haritada oradan oraya koşturup duruyor, medeniyetimizde atacağımız bir sonraki adımı bu görevlere göre şekillendiriyor. Pek tabii çok hızlı şekilde çağ atlamak bazen üzücü sonuçlar doğurabiliyor.

Özellikle de gerekli kaynak, askeri birim ve diplomasiyi uygulamaya almadan, sadece ilerlemiş olmak için ilerlemenin hiçbir manası bulunmuyor. Bu sebepten kaynak yönetiminin oyundaki yeri ziyadesiyle önemli...

"Scout" birimlerimiz ile sürekli haritayı açmak ve farklı objelere ulaşmak şart. Bu birimler ile kurduğumuz ufak yerleşkeler sayesinde, kültürümüzü diğer medeniyetlere yaymamız mümkün. Zaten oyunda "etki etme" başlığı önemli bir yer tutuyor. Medeniyetimiz güçlendikçe ve birbirine bağlı ufak şehir devletlerine dönüştükçe daha da güçleniyoruz. Bu bağlamda oyunda yeterli yıldızla ulaştığımızda yolunu takip edebileceğimiz medeniyetlerden de bahsetmek lazım. Bu medeniyetler arasında on farklı başlık bulunuyor. Bir defa birisini seçmek, tamamen onun yolunu izleyeceğiz anlamına gelmiyor zira çağlar arası geçişlerde farklı tercihlerde bulunabiliyoruz.

Bizim için esas önemli olan "Affinity" olarak karşımıza çıkan yedi farklı madde. Bunlar arasında "Aesthete, Agrarian, Builder, Expansionist, Merchant, Militarist ve Scientist" gibi başlıklar bulunuyor. Oyunda ilerleme



kaydetmek için seçtiğimiz medeniyet ile gelen Affinity, bir anlamda ne gibi bir oyun deneyim edeceğimizi ortaya koyuyor. Bu sebepten her yeni çağda nasıl bir oyun deneyimi yaşadığımızı yeniden seçebiliyor olmak muazzam bir fark yaratmış. Özellikle kaynak tüketimi ve ulaşımı gibi durumları göz önünde bulundurarak ilerlemek şart! Tabii bu da beraberinde on farklı kültür ve yedi farklı Affinity ile her seferinde birbirinden çok farklı oyun deneyimleri anlamına geliyor! Bu arada her kültürün kendisine özel gelen birimleri olduğunu da unutmamakta fayda var. Sadece bu özel ünite ile bile ne gibi bir oyun yapısını seçeceğinizi önceden belirlemiş olabiliyorsunuz. Bu doğrultuda yapacağınız hamleler de genel oyun gidişatında muazzam farklar yaratıyor.

### Şan şöhret

Fame yani ün, Humankind'daki en önemli başlıklardan birisi. Birçok farklı şekilde Fame elde edebilirsiniz ve yeteri kadarıyla oyunu kazanmanız işten bile değil. Bu sebepten oyuna başlar başlamaz bu başlığı iyice araştırın derim. Bu arada, türe yabancı olanlar için çok fazla tutorial ve video içerik olduğunu da söylemeden geçmeyeyim. Oyunu harika şekilde anlatıyorlar!

Neyse, biz işimize geri dönelim... Bir diğer klasik 4X strateji mekaniği olan teknoloji açgöçü sistemi de unutulmamış. Çok ama ÇOK uzun bir içeriğe sahip olan bu açgöç sayesinde, oyunda bir sonraki adımınızı belirliyor, kültür, askeri, siyasi ya da kaynak anlamında önemli atılımlar yapabiliyorsunuz. Sıra tabanlı olan oyunumuzda, her türlü üretim ve geliştirme tur hesabı üzerinden yapılıyor. Bir noktadan sonra 30 hatta 40 tur süren üretim ve araştırmalar olacağı için önceden iyi hesap yapmak şart.

Deneyim ettiğim kadarı ile diplomasi de gayet güzel çalışıyor. Evet, birkaç kere saçmalayan görüşme ile karşılaşım ama genel olarak çalışıyor diyebilirim. Relation, Trade, Treaties ve Crisis olarak dört ana başlığa bölünen diplomasi ekranında hemen her türlü

işlemi yapmak mümkün. Teklif verebiliyor, gelen teklifi reddedebiliyor ya da farklı bir teklif ile görüşmeleri sürdürebiliyoruz. Harita üzerindeki büyük ulusların haricinde bir de "Independent People" denen, kimseye bağlı olmayan ve belirli bir noktaya kadar büyüyeabilen sancaklar bulunuyor. Bu arkadaşlara vereceğimiz para ve influence ile kendimize bağlayıp, her anlamda etlerinden sütlerinden yararlanabiliyoruz. Hatta uzun vadede çok kazançlı işler yaptırdıklarını söyleyebilirim. Son olarak Civic seçimi söz konusu. Diplomasi, din, ekonomi ve askeri gibi birçok başlığa etki eden Civic, aynı zamanda bir ideolojiyi de beraberinde getiriyor. Benzeri bir durum din seçimi için de geçerli. Çağlar geçtikçe tüm bu başlıklar üzerinden oynama yaparsanız sanırım oyunun en iddialı olduğu noktalardan bir tanesi. Oyunu deneyim ettiğim süre boyunca büyük keyif aldığımı belirtmeliyim fakat karşına çıkan en büyük sorun açık ara yapay zeka oldu. Bu hem harita üzerinde dolaşan hayvanlar için geçerli hem de diğer medeniyetler için. Diplomasi kısmında tarafıma bir kere bile savaş açılması çok ilginç. İlk deneyimimde uzun süre

askeri birlik yapmamış olmama rağmen diğer medeniyetler tarafında hiçbir şekilde tehdit altında hissetmedim. Otomatik ya da manuel olarak yapılabilen savaşlarda "high ground" (ANAKİN!) mekaniği çalışıyor fakat yapay zekanın bir kere bile bu mevki ele geçirdiğini ya da bunun için uğraştığına tanık olmadım... Açıkçası Humankind gayet güzel ve lezzetli bir oyun. Bazı sorunları olduğu doğru ama özellikle yüzlerce kere Civilization oynamış ve her zorlukta tüm ırklarla rakibi yok etmişseniz, emin olun bu oyun da ilginizi çekecektir. Özellikle 4X türüne yabancı oyunculara kollarını açması açısından da önemli bir yapım olmayı başarmış gibi duruyor. Tabii çok daha iyi olabilirdi ama eminim gelecek DLC'si ve birkaç güncelleme ile kendisine çeki düzen verecektir. ♦ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Birçok medeniyet ve beraberinde getirdikleri. 4X türüne eklediği birçok yeni mekanik. Uzun ve detaylı oyun yapısı  
**EKSİ** Yapay zeka çok üzebiliyor

85



# GHOST OF TSUSHIMA DIRECTOR'S CUT



*Tsushima için canınızı ortaya koymaya var mısınız?*

**L**afı hiç uzatmayacağım. Geçtiğimiz sene çıktığında, bu oyunu oynamak için son derece istekli olmama karşılık bir o kadar da ön yargılıydım. İstekliydim çünkü inFamous'ı çok sevmiştim ve her iki oyunun yapımcısı da Sucker Punch'tı. Ama öte yandan oyun hiç de keyif almadığım uzak doğu temasını barındırıyordu. Ve sonunda ön yargılarım ağır basmış olacak ki oyunun yüzüne bile bakmadım ve benim için çok kısa bir sürede adeta tarih olup gitmişti. Hatta ne Tuna'nın yazdığı incelemeyi okumuş ne de oyun hakkında herhangi bir video izlemiştim. Peki diyeceksiniz ki "Bu sene ne değişti? Birdenbire uzak doğu hayranı falan mı oldun?". Hayır olmadım ama bu oyundan sonra belki bir miktar sempati duyabilirim. Belki diyorum! (Olmadı.)

Gelelim neden bu oyuna şans verdiğime. İlerleyen yaşım nedeniyle PC başında oturup oyun oynarken sırtım ve onun yakın dostu olan belim artık iyiden iyiye "biz buradayız" demeye başladılar. Ben de "Siz misiniz bana kafa tutan!" diyerek bir PS5 satın alarak oyun keyfini yumuşacık koltuğa taşıdım ve bu iki arkadaşla yaklaşık bir 10 yıl daha çenelerini kapatmalarını söyledim. PS5'in nimetleri ile birlikte düşen yüklenme süreleri ve birçok oyunun güncelleme olarak 60 fps çalışmaya başlaması ile birlikte, PS4'te oynamaya başlayıp yarım bıraktığım tüm oyunları da teker teker bitirmeye başladım. İşte tam da bu sırada Ghost of Tsushima, güçlenmiş ve yeni içerikler eklenmiş bir şekilde yeniden bizlerle buluştu. Fırsat bu fırsat dedim ve Kürşat'a "Oyunu ben

yazmak istiyorum." diye bir mesaj attım ve karşılığında sadece "Yaz." diye bir cevapla karşılaştım. Ama biliyordum ki içten içe kendisinin de şaşkın olduğunu... Diyorum ya, yan yana gelen iki konu; uzak doğu ve ben...

### **Bizi neler bekliyor**

Director's Cut'ın oyuna neler kattığından bahsetmeden önce benim gibi oyuna yeni başlayacaklar için genel bir özet geçmek istiyorum. Oyun, 13'üncü yüzyıl sonlarına doğru Moğolların Japonya'nın Tsushima Adası'nı işgali ile başlıyor. Bizim de bir parçasının oluşturduğumuz ve Japonya'yı savunmaya ant içmiş samuraylar; onurlarına, şereflerine ve törelerine adeta ölümüne bağlılar ve karşılarındaki binlerce



**Yapım** Sucker Punch  
**Dağıtım** Sony Interactive Entertainment  
**Tür** Aksiyon  
**Platform** PS5, PS4

**Web** [suckerpunch.com/category/ghost-of-tsushima](http://suckerpunch.com/category/ghost-of-tsushima)



kişiden oluşan Moğol ordusuna bana mısın demeden kafa tutuyorlar. Sadece 80 kişilik bir grup olan samuraylar, tahmin edeceğimiz üzere ne kadar yetenekli de olsalar koskoca bir orduya karşı gelemiyorlar. Samurayların lideri (Kendisi bizim de dayımız olur.) Şimura Bey'in (Oyunda Türkçe alt yazı seçeneği bulunuyor.) esir düştüğü, biz hariç tüm samurayların hayatlarının sonlandığı bir noktada başlıyor destanımız...

Hayatta kalmayı başardıktan sonra ilk olarak Şimura Bey'i kurtarmayı kendimize misyon ediniyoruz. Ama bunu tek başıma yapabilmemiz de mümkün değil zira kendisi dört tarafı duvarlarla çevrili bir kalede Moğol lideri tarafından tutsak edilmiş halde. Bu noktadan itibaren adada yer alan ada halkının yardımını da alabilmek için çeşitli görevler yapmaya başlıyoruz. Açık dünya temalı olan oyunda, haritada çok sayıda görev ve keşfedilmeyi bekleyen nokta yer alıyor. Bu tür açık dünya temalı oyunların neredeyse tamamında ekranda nal gibi yer alan bir ikon ile görev nerede, bize gösteriliyor. Ancak Ghost of Tsushima'da çok ama çok ince bir ayrıntı var ve bu beni gerçekten de derinden etkiledi. Jin, çok genç yaşta trajik bir şekilde babasını kaybeder ve kılıcı, dayısı tarafından Jin'e "Baban her daim seninle" sözleriyle bir-

likte teslim edilir. Bu olayın üzerinden yıllar geçer, Jin büyür ve bir samuray olur. Kılıcı da her daim yanındadır. Dayısını Moğolların elinden kurtarmak isteyen ancak ne yapacağını bilmez bir şekilde dizleri üzerine çökmüşken kılıcına bakarak "Baba, nasıl kurtaracağım?" diyerek iç geçirir. Tam bu esnada birdenbire bir rüzgar eser ve kendisine yol göstermeye başlar. İşte bu rüzgar, tüm oyun boyunca bizimle birlikte ve her ihtiyacımız olduğunda DualSense'i yukarı doğru kaydırarak erişebil-

mek mümkün. Üstelik bu rüzgar ne zaman esse etrafta uçan parçacıklar da (Yaprak, toz ve bilumum şey) atmosferi o kadar güzel bir hale sokuyor ki tarifi yok gerçekten. Batan güneşten tutun da yağın sağanak yağışa, uçan sonbahar yapraklarından rüzgarla birlikte savrulan çiçeklere kadar atmosfer o kadar güzel ve etkileyici ki, oyuna hayran olmamak elde değil. Üstelik oldukça büyük olmasına karşılık adanın her köşesi de ayrı bir detaylı.

### Samuray olmanın gereklilikleri

Biraz evvel de bahsettiğim gibi, samuraylar geleneklerine bağlı yaşayan ve asla taviz vermeyen bireylerden oluşuyor. Eğitimleri de ömürleri boyunca bu yönde olmuş. Örneğin onursuzluk olarak nitelendirildiğin-

den dolayı düşmanlarını asla arkalarından vurmamaları gerekiyor. Ancak Jin karşı-sındaki binlerce askerden oluşan Moğol ordusuna karşı gelebilmek adına bu tür girişimlerde bulunmak durumunda kalıyor. Düşmanlara yakalanmamak adına hırsız gibi çatılarda dolaşılıyor, onları sırtlarından bıçaklayarak suikast girişiminde bulunabiliyor. Açıkçası suikast yaparak ilerlemek bana fazla kolay geldi. Yani birini öldürdüm ve cesedi yerde yatıyor ama yanından geçen Moğol askeri sanki hiçbir şey olmamış gibi devriyesine devam edebiliyor. En azından bu birkaç kez başıma geldi. Üstelik bir kampta suikast yaparken yakalandım ve bir anda üzerime birkaç tane düşman gelmeye başladı. Ama bir de baktım ki ortalığın ayağa kalkması gereken kampta, sadece 25 metre ötede nöbet tutan Moğol askerlerinin olaydan haberi yok ve boş boş bakıyorlar. Yani bu suikast olayı bence tam oturmamış ve bu yolla oynamak isterseniz de fazla kolay olmuş. Ayrıca oyun boyunca düşmanların arkası bir şekilde birbirlerine dönük şekilde konumlandırılmış gibi bir hissiyat da sezip durdum. Tabii suikast yapmak yerine göğüs göğse çarpışarak ilerlemeyi de seçebilirsiniz. Ayrıca benim son derece keyif aldığım teke tek dövüşler de mevcut. Bu, bir grup ya da kampa yaklaşırken kendilerini düello benzeri bir dövüşe davet ederek başlatılabilir. Doğru zamanda basılan üçgen tuşu ile tek bir hareketle düşmanı yere serebiliyoruz ve eğer arkasından gelen olursa (Yeteneğin seviyesine

### Olmayan yükleme süreleri!

Oyunda yükleme diye bir ekran yok arkadaşlar. Hızlı seyahat tuşuna bastığınızda ekran bir saniyelik kararır ve hop bir anda gitmek istediğimiz yerdeyiz! Elbette bunun nedenlerinden biri PS5'te bulunan Gen4 SSD ancak PS4 Pro'da da yükleme sürelerinin oldukça kısa olduğunu söyleyebilirim.



bağlı olarak değişiyor.) onlara da benzerini yapabiliyor ve birdenbire üç dört düşmandan birden kurtulabiliyoruz. Zaten oyunun dövüş mekaniklerinde en sevdiğim şeylerden biri de düşmanı tek bir hamlede yere serebiliyor olmamız. Tabii dikkat etmezsek aynı bizim de başımıza geliyor. Yani diyeceğim o ki dövüş tarzını seçebilmek tamamen size kalmış. Ama bu noktada keşke bir karma sistemi olsaydı ve seçtiğimiz öldürme şekline göre karakter samuraylıktan uzaklaşsa ya da yakınlaşsaydı. Buna göre de yeteneklerimiz değişebilir, oyuncuya daha bir seçim yapma şansı olabilirdi.

**Destanımız büyüyor!**

Görevleri yaptıkça ve Moğollara kıydıkça Jin'in adadaki bilinirliği artıyor ve bununla beraber doğru orantılı olarak Jin Sakai destanı da büyüyor. Bu da daha fazla yeteneğe ve silaha erişebilmemizi sağlıyor. Yetenekleri ve silahları bir kullanarak sayısız düşmanı alt edebilmek çok da zor olmuyor açıkçası. Bu noktada oyunun dövüş mekaniklerini oldukça beğendim. Bu mekaniklerin başında doğru zamanda doğru tuşa basmak geliyor. Pratikte düşman hamle yaptığı zaman bunu savuşturmalı, savunma yaparken de savun-

masını kıracak hamleler yapmalıyız ama olay bununla da sınırlı kalmıyor. Samurayların kendilerini düşmanlarına karşı nasıl konumlanacağını belirleyen birtakım duruşları mevcut. Taş duruşu; kılıçlı düşmanlara karşı etkilyken, su duruşu kalkanlı askerlere, rüzgar duruşu baltalı ve kargılılara ve nihayet ay duruşu da daha iri düşmanlara karşı etkili. Bazen üzerinize onlarca düşman akın etse de bu duruşları dövüş esnasında son derece hızlı bir şekilde değiştirebilmek ve düşmana göre pozisyon olmak oldukça kolay. Zaten oyunun en sevdiğim yanlarından biri de bu oldu. Oyun bu tip konularda çok detaylı olmasına karşılık hem oynanış açısından hem de akılda kalması açısından oldukça basit ve anlaşılır. Örnek vermek gerekirse Ghost of Tsushima öncesi Assassin's Creed Valhalla oynuyordum ve saatlerce oynamama karşılık hem yetenek ağacının karmaşıklığı hem de bu yeteneklerin neler olduğunu aklımda tutmakta zorlanıyordum. Dolayısıyla rastgele tuşlara basma sayısı artıyordu. Ama Ghost of Tsushima'da durum bundan çok farklı ve kombolar dahi akılda kalıcı.

#### **Yapılacak tonla iş**

Tsushima Adası oldukça büyük ve hikaye

gereği toplamda üç farklı bölgeye ayrılmış durumda. Oyuna bu bölgelerin en güneyinden başlayıp, ilerleyen dönemlerde kuzeye doğru yol alıyoruz. Kuzeye doğru çıktıkça da hava koşullarının daha sertleştiğine şahit oluyoruz. Yazımın başlarında da bahsettiğim gibi harita üzerinde çok sayıda etkinlik mevcut. Moğol'lar tarafından ele geçirilen ve düşman işgalinden kurtulmayı bekleyen kamplar, karakterin azim yeteneğini geliştirmek için kesilmeyi bekleyen bambular, maksimum sağlığımızı artırmaya yarayan kaplıcalar bunlardan sadece bazıları. Bu noktalar eğer harita üzerindeki sis perdesi kalktıysa görülebiliyor ama oldu da etrafı keşfe çıktınız ve bilinmeyen yerlere doğru at sürüyorsunuz ve birdenbire çevrenizde altın renkli bir kuş uçmaya başladı. Bu kuşu takip ederek gizli olan bölgeleri bulabilmek mümkün. Yine benzer bir durum tilkiler için geçerli benden söylemesi.

Ayrıca etrafta bulunan sığınmacı kamplarını da ziyaret ettiğiniz zaman üzerinde konuşma baloncuğu yer alan NPC'ler ile konuşmayı unutmayın. Bu sayede çeşitli yan görevler alabiliyorsunuz. Bu görevleri tamamlamak önemli zira sadece ana görevleri yaparak karakteri yeteri kadar geliştirmek mümkün değil. Evet yapmak zorunda değilsiniz ama yan görevler oyundaki gidişat açısından işlerinizi epey kolaylaştırıyor. Üstelik bu yan görevlerden bazıları destansı görevler ve görevleri tamamlamak için ipuçlarını takip etmemiz gerekiyor. Bu görevleri tamamladığınızda ise Tsushima Adası üzerinde daha önce yaşamış efsane kahramanların zırh ya eşyalarını hatta onlara özel vuruş tekniklerini dahi elde edebiliyoruz. Hazır ekipmanlardan bahsetmişken; oyunda üç farklı tipte ekipman bulunuyor. Bunlardan en önemlisi ve etkilişi üzerimize giydiğimiz zırh. Her zırhın da kendine ait özellikleri var. Kimi savunma ağırlıklı



olarak alınan hasarı düşürürken, kimisi de daha saldırı odaklı ve verilen hasarı artırıyor. Oyundaki ekipmanlar ise RPG mantığından çok ama çok uzakta. Bu zırhların üzerinde rakamlar ile ifade edilen özellikler yerine daha basit ve anlaşılabilir olması açısından "Orta seviyede sağlık artışı" ya da "Alınan hasarı yüksek oranda düşürür" gibi ibareler var. Ayrıca bahsettiğim üç tipte ekipmanın diğer ikisi olan maske ve kafa bandı/şapka da sadece görsel amaçlı ve karakterimizin güçlenmesi açısından herhangi bir katkıları bulunmuyor. Bu ekipmanların haricinde elbette karakterimizin kullandığı katana, suikast bıçağı, yay ve çeşitli fırlatılabilir silahlar mevcut. Zırh ve silahları da etraftan toplayacağımız ya da görevlerden kazanacağımız erzak, demir, altın, bambu vb. Malzemeler ile geliştirebilmek de mümkün. Oyunun en sevdiğim yanlarından biri de bu toplanılabilir eşyaları alabilmek için herhangi bir animasyon devreye girmiyor oluşu. Oyunun hızına etki etmeden, eğilip bükülmeden, attan inmeden malzemeler tek tuş ile hop envanterde! Gerçekçiliği baltalıyor belki ama oyun oynuyoruz değil mi? Her defasında attan inip de ot kesme animasyonu girmesi beni rahatsız ederdi zira topladığımız eşyalar ciddi anlamda fazla. Red Dead

Redemption 2'de sırf bu yüzden hayvan postu yüzmüyordum ben! Bildiğin kasaplığa soyunuyordum sevgili Arthur Morgan. RDR 2 de ne güzel oyundu arkadaşı...

### Peki ya Director's Cut?

Şimdi gelelim oyunun geçtiğimiz sene çıkan versiyonundan farklarının ne olduğuna. Önemli yeniliklerin bir kısmı PlayStation 5 sahipleri için yapılmış durumda. Zaten aslında bakacak olursak da Director's Cut'ın çıkış nedeni de tam olarak bu. Oyun artık 4K'da 60fps çalışıyor. Ayrıca DualSense için dokunsal geri bildirimler ve adaptif tetikler eklenmiş durumda. Özellikle de at binerken kontrol cihazının verdiği tepkime gerçekten muazzam! Ek olarak oyunun atmosferini tam anlamıyla yaşayabilmek adına oyunun dilini Japonca seçenler için, Japonca dudak hareketleri oyuna eklenen bir diğer özelliklerden. Bunun da sadece PlayStation 5 için olduğunu eklemek istiyorum ve neden PlayStation 4 sahiplerinin bu özellikten mahrum bırakıldığına da anlam veremiyorum açıkçası... Yapımcı tarafından yapılan açıklamaya göre PlayStation 5'te yer alan SSD buna müsaade etmiş. Büyük bir palavra gibi geldi bana açıkçası... Ne yani koskoca oyunu çalıştıran PS4'ün gücü bir buna mı yetmedi? Ama madem yapımcı

böyle söylüyor(!), peki deyip devam ediyoruz.

Ve gelelim en önemli yenilik olan ve yepyeni bir hikaye barındıran İki adasına. Eğer oyunu daha önce bitirdiyse ve sırf bu geliştirmeler için Director's Cut'ı aldıysanız, önceki tüm oyun kaydınızı yeni oyuna aktarabiliyor ve İki adasına doğrudan erişebiliyorsunuz. Ancak benim gibi en başından başladığınız, İki adasına ancak Şimura Bey'i kurtarıp, 1. Kısmı bitirdikten sonra erişebiliyorsunuz. Bunun nedeni de elbette hikayenin gidişatı gereği. Zaten oyunu oynadığınızda da neden en başından aktif olmadığını daha iyi anlayacaksınız. İki adasına ayak bastığınızda ise Tsushima'ya bir müddet geri dönemeyeceksiniz, benden uyarması. Bu adayı Tsushima'dan ayıran en önemli nokta, ada halkının samuraylardan nefret etmesi. Özellikle de Sakai klanından... Bunun nedeni de adada yer alan akıncıların Jin'in babası tarafından bastırılmış olması. Kabaca, spoiler vermeden hikayeden ve adada bizi nelerin beklediğinden bahsedecek olursam; Jin adaya vardıkdan kısa bir süre sonra, düşman tarafından yakalanıyor ve içerisinde zehir barındıran bir içecek içiriliyor. Bu zehir yüzünden de sürekli olarak kafasında geçmişine ait





## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

At binip kılıç kuşanıyoruz!  
Önümüze gelene saldırıyoruz!

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunu 7 gün 24 saat oynamadıysanız hala yapılacak yüzlerce şey olmalı!

İlk ay ♦♦♦♦♦

Ortalama bir düzeyde oynadıysanız artık yapılacak pek bir şey kalmamış, tüm kupaları açmış olmalısınız.

halüsinasyonlar canlanıyor. Bu zehir ayrıca koşarken aniden dayanıklılığının tükenmesinden, avda öldürdüğü bir hayvanın cesedini görmesine kadar çok sayıda olayı tetikleyebiliyor.

### Her şey mi olumlu?

Oyunun eksileri elbette var. Öncelikle hikaye genel anlamıyla oldukça tahmin edilebilir durumda. Zaten tahmin etmeye fırsat bile tanınmadan örneğin 1. Kısım için konuşuyorum "Şimura Bey'i kurtar" şeklinde spoiler veriliyor. Ayrıca bazen yapılacak şeyler de tekrara bağlayabiliyor. Bununla birlikte bazı görevlerde ara sahnelerin geçilemiyor oluşu da bir başka problem. Misal bir köylüyü ölümden kurtardık ve bir teşekkürü hak ettik. Ama bunu 83. kez falan yapıp, her teşekkürü de sonuna kadar dinlemek zorunda kalınca artık yeter diyebiliyorsunuz. Yazımın bir bölümünde bahsettiğim ve sessiz ilerleme konusundaki yapay zeka-

nın zeka seviyesinin yerlerde oluşu da ciddi bir başka problem. Ayrıca Türkçe alt yazıda kullanılan dilin de eski Türkçeyi anımsatmasını da herkes sevmeyebilir.

### Toparlayacak olursak

Ghost of Tsushima'yı geçtiğimiz yıl oynamadığım için pişman mıyım, hayır. Çünkü bu sayede oyunu en baştan PS5'te oynama fırsatı yakalamış oldum ve yapılan yeniliklerden de oldukça memnunum. Sonuçta 60 fps oynamak gerçekten göze çok daha hoş geliyor. Sırf bu yüzden hala PS5 için 60 fps güncellemesi gelmeyen Horizon: Zero Dawn'ı oynamıyorum örneğin. Sonuç olarak inanılmaz atmosferi, akıcı oynanışı ve keyifli dövüş mekanikleriyle birlikte bu oyunun kaçırılmaması gerektiğini söyleyebilirim. Hele ki benim gibi uzak doğuya gerçekten "uzak" birisine bile kendini sevdirebildiğine göre...

◆ Emre Öztınaz



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %60 Düşmana kılıç sallıyor, saldırılarını savuşturuyoruz.
- %20 Nereye gideceğimizi görebilmek için rüzgarı çağırıyoruz.
- %20 Etraftan ne var ne yok topluyoruz.



## ARTI

- Muazzam atmosfer
- + Keyifli dövüş mekanikleri
- + İki adası
- + Japonca dudak hareketleri
- +4k 60 fps desteği

## EKSİ

- Yapay zeka bazen saçmalayabiliyor.
- Görevler tekrar edebiliyor
- Türkçe alt yazı herkese hitap etmeyecek bir dil kullanıyor

## SON KARAR

Son zamanlarda oynadığım en iyi aksiyon oyunlarından biri. Son derece keyifli dövüş mekanikleri, inanılmaz tabiatı ve beraberinde getirdiği atmosferi ve elbette PS5'e eklenen yenilikleri ile birlikte uzak doğu sevin ya da sevmeyin mutlaka denemeniz gereken bir oyun.

90





Yapım 1 C Entertainment Dağıtım Prime Matter Tür Strateji Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Web [kingsbounty2.com](http://kingsbounty2.com)

# King's Bounty II

Orijinal King's Bounty ile herhangi bir RPG'nin melezi...

Oyun sektörüne tam 31 yıl önce King's Bounty oyununun incelemesini yazarak girmiştim. O zaman 15 yaşındaydım ve böylelikle hayatımdaki ilk paramı kazanmışım. Hatta babam ilk parasını kazandığında yaptığını bana anlattığı için, onu örnek alarak ben de eve bir karpuz alıp gelmişim. İşte bu yüzden bu oyunun yeri bende çok ayırıcıdır. Bu kadar iş yoğunluğumun arasında sırf bu yüzden bu oyunun incelemesini yapmak için oturup günlerimi harcadım. Çünkü tıpkı ilk sevgilim gibi, benim için çok özel bir oyundu.

## Bu King's Bounty değil

Şu konuda baştan anlaşalım ki bu oyun klasik bir King's Bounty değil. Bence oyunun yapımcıları oyunun günümüze adapte edilmesi ve haliyle daha çok satması için yeni bir formül geliştirmişler. Ortaya RPG-Strateji karışımı bir yapım çıkmış. Bu da şimdiye kadar pek denenmemiş cesur bir karar olmuş. Eğer bilmiyorsanız buraya bir parantez açayım. Klasik King's Bounty oyunu tıpkı onu örnek alarak geliştirilen Heroes of Might and Magic serisinde olduğu gibi tüm haritayı üstten gördüğünüz, kalenizi geliştirdiğiniz ve altıgenlerden oluşan savaş alanında birimlerinizi savaştırdığınız bir yapıdadır. Ana haritada görünen atlı karakteriniz ile onu üstten gösteren bir açıdan yönetip gezinerek kaynak toplar, görevler alır, kaynak üreten binaları ele

geçirir ve haritadaki sisi açarak ilerlersiniz. Bu en tipik yapıdır. Bu oyun ise 2008'deki King's Bounty'yi örnek alıyor. İlkyle bir bağlantısı yok. Yeni King's Bounty de The Witcher gibi ilerliyor ama ondaki aksiyon burada yok. Hatta o kadar yok ki karakterinizin zıplama yeteneği bile bulunmuyor! Zaten bu yavaşlığı sizi en kanser edecek yanı olacak. 5 adet birbirinden farklı askeri birimleriniz ve yedeğinizde bulunan tüm birliklerinizi ise adeta arka cebinizde taşıyor ve savaşa girdiğinizde cepheye sürüveriyorsunuz. Şehir dışındayken E tuşu ile bir ıslık çalıp atınızı çağırıyor ve onun sırtında

yolculuk edebiliyorken, şehir içinde ise yürümek daha karlı oluyor. Çünkü nedense şehir içinde atınız sadece tırıs tırıs gidebiliyor! Ama daha hızlı koşabiliyorsunuz. Hatta shift tuşuyla bir yürüme seçeneği de eklemiş de kim neden yürümek ister onu anlamadım. Bu kadar çok git-gel yapacağınız bir oyunda bu yavaşlık adamı çıldırtabiliyor. Uzun mesafeler için ise keşfettiğinizde aktive olan ve "sadece yanına gittiğinizde" kullanabildiğiniz ışınlanma taşları var. Yani bir yerde işiniz bittiğinizde önce bu taşlara yürümeniz gerekiyor ki ondan sonra daha hızlı yol alabilesiniz.





### Her taşın altına bakmak gerek

Peki oyun yapımcıları neden bu uzuzluğu yapmışlar dersenez, sebebi gayet açık. Oyun sizin kaşif yönünüzü ödüllendiriyor. Her ağacın arkasını taramak, her iskeleye inip bakmak, makaranın kayıp kolunu bulup yerine takınca çalışan mekanizmaları harekete geçirmek gibi basit bulmacaları yerine getirip oradaki hazine sandığını almanız için sizi teşvik ediyor. Tabii ki bu arada yapımcıların gerçekten de her detayına kadar keyifle uğraştıkları mekanları görüyorsunuz. Bunlar tamam da dediğim gibi karakterinizin aksiyon yeteneği gerçekten sınırlı ve iki kolunu vücuduna yapıştırıp durmadan koşuyormuş gibi görünen bu atletik maratoncunuz aslında pek de bir yerlere gidemiyor. Bir yerden sonra bu sınırlandırılmış hareket serbestisi canınızı sıkmaya başlıyor. Zıplayamıyoruz, atlayamıyoruz daha ne olsun!

### İçimdekileri döktüm, şimdi anlatılması gerekenler

Oyunda üç ana karakter var ve tahmin ettiğiniz üzere birisi savaşçı, öteki büyücü sonucusu ise paladin. İleride necromancer da gelirse şaşırmam çünkü ana hikayede bunu destekleyen çok ayrıntı var. Her birisinin farklı avantajları var ve hepsi ortak bir yetenek ağacındaki farklı dallarda gelişiyorlar. Oyunda ana ilerleyiş şöyle: Oyunun senaryosunda bir yere kadar geldikten sonra sandbox bir dünyaya salıveriliyorsunuz. Sonra hem ana görevi takip ediyor hem de yan görevleri topluyorsunuz. Bunu yanı sıra kendinize ordu ve zırh vs. alabileceğiniz satıcılar var. Bunlardan da kendinizi toparlayıp ilerlemeye çalışıyorsunuz. Savaşlar bazen görevlerden, bazen de yolda giderken karşınıza çıkıyor. Ana yolda karşınıza çıktığında yanından falan geçmeniz mümkün olamıyor ama bir düşmanla karşılaştığınızda onunla başa çıkmayacağınızı düşünüyorsanız geri çekilebilirsiniz. O düşman orada kalır. Siz yan görevlerle falan kendinizi biraz daha toparlayıp sonra onunla dalaşabilirsiniz.

Karakteriniz level atlıyor. Birlikleriniz de üç seviyeye kadar yükselbiliyor. Birlikleriniz

bulunan asker sayısı, sizin liderlik yeteneğinizle alakalı. Bu yüzden eğer işin uzmanı değilseniz savaşçıyla başlamanızı tavsiye ederim. Ama benim gibi biraz daha tecrübeniz varsa, büyücü ile başlayın. Çünkü büyüler savaş alanında tüm dengeleri değiştirebiliyor. Burada büyülerinizi harcarken ve geliştirirken tek bir mana havuzu kullandığınızı unutmayın. Sonra tüm kaynağınızı büyü geliştirmeye harcıyıp savaşta kullanacak mananız bile kalmadığında beni anarsınız. Oyunda görevler sırasında verdiğiniz kararlar ve birliklerinizin tipleri dört alanda bulunuyor. Order, Anarchy, Power ve Finesse. Bunlar zaten sizin yetenek ağacınızda da var. Aynı görüşteki veya tipteki birimler bir arada olduğunda moralieri yükseliyor ve bazı yetenekleri daha iyi çalışıyor. Ama bir insan askerle iskelet okçuyu aynı anda savaşa sürerseniz ikisi de moralsiz savaşıyor. Bu yapı savaş alanında rakibe karşı kullandığınız birimlerde de benzer bir şekilde kendini gösteriyor. Yani orada da bir kağıt makas yapısı var. Örneğin Void birimlerine karşı Power, Undead'lere karşı Magical birimler kullanmalısınız. İşte bu yüzden ordu stoğunuzda bu tip orduları buldurmanız gerekiyor. Bunlar azaldıkça şehre ya da bunların satıldığı yerlere

gidip stoklarınızı doldurmanız yahut görevleri teslim etmeniz gerekebiliyor. İşte o zaman da birkaç paragraf önce yazdığım seyahat sorunu ortaya çıkıyor.

### Gelelim savaşlara

Savaşlarda her birimin artıları ve eksilerini kapışma öncesi inceleme imkanınız var. Ona göre kendinizi hazırlayabilir ve ordu yapınızı değiştirebilirsiniz. Savaş alanlarında ise iki katlı bir yapı kullanılmış. Yani yüksek alan avantajı kullanılabiliyor. Aynı şekilde tepelikler, saman balyaları, dar yollar vb. engeller mevcut. Yüksekteki okçular daha çok vuruyor vs. Ama siz de bu saman balyaları vs. arkasına saklanabiliyorsunuz. Tabii ki kartallar gibi uçabilen birlikle var vs. Çok çeşitli büyülerle beraber savaş alanında yapabileceğiniz birçok taktik bulunuyor. Bu kısmı sevdim. Yukarıda bahsettiğim taş makas yapısı ve birimlerin seviye olayı da işin içine girince basit ve keyifli aynı zamanda sizi zorlayabilen bir mekanik oluşturulmuş ve ince ayarı da çok iyi çekilmiş.

Basit ve ufak esprileriyle yapılan seslendirmeler sizi havaya sokuyor. Şehir yapısı idare eder, genel senaryo ise vasatın üzerinde olsa da bence bu yeni oyun modeli hoş bir deneme olmuş. Oyun kendisini oynatıyor. Lakin karakterin hareket kısıntısı ve bunun yüzünden belki de oyuna eklenebilecek daha çok detay atlanmış. Oyunun o kısmını da toparlasalarmış yeni bir strateji oyun türüyle karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirdim. Şu haliyle ise biraz garip duruyor. Ama kötü değil. ♦ **Burak Akmenek**

### KARAR

**ARTI** Keyifli stratejik savaş. Kısa, güzel diyaloglar. İyi yazılmış ana senaryo. Keşfedilecek, detaylıca hazırlanmış alanlar  
**EKSİ** Çok git-gel olmasına karşın hızlıca gidilip gelinememesi. Gece gündüz döngüsünün olmaması

78





Yapım Cyan Worlds Dağıtım Cyan Worlds Tür Macera Platform PC, Mac Web [cyan.com/myst](http://cyan.com/myst)

# Myst

Atrus ve hayırsız evlatlarını özlediniz mi?

**M**aalesef macera türüne özel bir tutkunuz yoksa ve kendinizi alt başlıktaki soruya cevap verebilecek yeterlilikte görüyorsanız bir 35 devirmişsiniz demektir. Rakıdan değil, yaştan bahsediyorum. İlk defa 1993 yılında piyasaya çıkan ve üç boyutlu slaytlardan oluşan bir macera oyunu olarak büyük ilgi gören Myst, The Sims gelip onun rekorunu kırana dek, 2002 yılına kadar en fazla satış yapan oyun serisi olmayı başarmıştı. Bunu yaparken de hayatımıza birçok şey kattı veya yaygınlaşmasını hızlandırdı. Zamanı için muhteşem grafikler, CD'ler ve o zaman eşine çok rastlanmamış şekilde, hikayelerin birbirini takip ettiği, uzun mu uzun bir oyun serisi.

Peki, bu 6 milyondan fazla kopyayı bugün satabilir miydi? Cevabım hayır, sebeplerini aşağıda anlatacağım.

## Neden bu kadar önemliydi?

Vay. İşte şimdi, nereden başlamam gerektiğini bilmiyorum. Bir kısmınınza oyuna başladıktan beş dakika sonra iade edebileceğini göze alarak, seneler önce oyunu deneyim ettiğim şekilde mi size anlatmalıyım yoksa şu bilgi çağında, ne olup bittiğinden, ne yapmanız gerektiğinden mi bahsetmeliyim?

Ben bunu düşünürken, gelin size bir hikaye

anlatayım. Çoğumuzun "daha iyi bir vakitte oynamak için" sonraya bıraktığı oyunlar vardır, eminim. Myst benim için biraz öyleydi. Serinin ikinci oyunu olan Riven elime geçtiğinde liseyi yeni bitiriyordum. Riven'ı oynadığımda ise okul çoktan bitmişti, artık bir işim vardı ve hayat hep böyle sürüp gidiverecekmış gibiydi. Myst serisi böyle böyle, hep ileriye atıldı, hep daha güzel bir günde "açılmak" için saklandı. Neticede seriyi bitirdiğimde o muhteşem grafiklerin artık çok bir anlam ifade etmediğine, oyun modelinin korkunç demode olduğuna tanık oldum. Tadım kaçtı, "keşke" dedim, "keşke bu oyunu bizlere teknik bir mucizeymiş gibi geldiği günlerde" bitirseydim.

Neyse ki oyunun yaratıcıları Rand ve Robyn Miller ile firmaları Cyan Worlds serinin ilk oyununu yeniden elden geçirme kararı aldı. Üstelik hep "ne kadar muhteşem olur ama" diye düşündüğüm VR tarafını da güçlü bir seçenek olarak sunarak.

## Neredeyiz biz, ne yapıyoruz?

Öncelikle Myst (2021), teknik açıdan sahnelerin slaytlarla bölündüğü 1993 versiyonu yerine, daha sonra çıkartılan 3D, serbest dolaşımli versiyonu, yani RealMYST'i temel alıyor. Hikaye konusunda ise ilk oyuna bağlıyız. Peki, olayımız nedir?

İşte geldik biraz önce kafamda düşündüğüm sorunun cevabına. Öncelikle karakterimizin ismi Stranger, haliyle bu dünyada bir yeri olmadığını yüz metreden haykırıyor. Küçük, ilginç yapılarla bezeli bir adadınız ve çevremizde bize yardımcı olacak, elimizden tutacak, "hemşerim memleket nire?" diyecek hiç kimse, hiçbir işaret yok. Şalterleri kaldırıp indiriyor, ışıkları açıp kapatıyor, kitapları açıp 70-80 sayfa boyunca devam eden çizimlere bir anlam katmaya çalışıyoruz. Şimdi o çok konuşulan hikaye-lore olayı var ya, Myst bunun tam ortasında duruyor

aslında. Araştırdığınızda eşek yüküyle hikayeye, bilgiye, karakterlerin sevdiği müziklere kadar bulabiliyorsunuz ama Stranger için bunlar yok hükmünde. Haliyle, adada geçirdiğiniz ilk dakikalar, Myst dünyasından tamamiyle kopmanıza yol açabilir. Ben bunu istemiyorum, buraya alışmanızı biraz kolaylaştırmak gayretindeyim.

## Gizemi kendisi çözmek isteyenler bir sonraki alt başlığa!

Stranger'ın üzerine düştüğü ada (Myst) Atrus adında bir adamın çizdiği ve "Ages" olarak nitelendirildiği dünyalardan birisi. Atrus, D'ni adında, kadim bir ırka mensup, kitaplara yaptığı çizimler ile dünyalar yaratabilen, bununla da kalmayıp bu dünyaları birbirine bağlayabilen bir karakter. Atrus yalnız değil elbette, karısı Catherine ve çocukları SIRRUS ile Achenar da var. Biz adaya düştüğümüzde ne yaptığımızı bilmediğimizden, yolumuz bizi merdivenlerin yukarısındaki kütüphaneye kadar getirecek ve orada biri kırmızı, diğeri mavi iki kitap göreceğiz. Bu kitapları açtığımızda kitabın orta yerinde bir media player varmış gibi video oynamaya başlayacak ama ses sürekli kesildiğinden bir şey anlamamız şimdilik imkansız. Kütüphanedeki diğer kitapların onlarca sayfa süren notlarını okumadan da hikayeye anlam verebilmemiz mümkün değil ki sabırlı oyuncu burada sabırsızdan ayrılıyor.

Anlıyoruz ki bu mavi ve kırmızı kitap birer zindan ve iç sayfalardan konuşup bize bir şeyler anlatmaya çalışırlar da Atrus'un bencil ve kötü kalpli oğulları SIRRUS ve Achenar. İkisi de Atrus'un öldüğünü söylüyor ve suçu diğer kardeşine atıyor. Sayfalar eksik olduğu için bizimle daha fazla iletişime geçmeleri ilk aşamada mümkün değil. Peki bu sayfaları nasıl bulacağız? Tabii ki bir bulmaca deryasında seyahat ederek. Myst bu konuda da oyuncuya hiç acımıyor. Bulmacaları çözmek bir yana, onların ne olduğunu anlamak bile ciddi anlamda kafa yormayı





gerektiriyor. Bu dünyalar gemi, ağaç, çark ve ses. Bu dünyalara geçmek de öncelikle Myst'te olan biteni anlamamız ve bulmacaları çözmemizle mümkün.

Peki nasıl çözülecek? Öncelikle kitaplıkta bir resim göreceksiniz ve hemen ardından da bu resimdeki kuleyi çevirebildiğinizi fark edeceksiniz. Kırmızı renkle gösterilen dört yönün her birine çevirdiğinizde kuleden yukarı çıkmanız ve ipucunu almanız gerekiyor. Bundan sonra da işiniz kesinlikle kolaylaşmıyor ancak biraz daha girersem oyunun bütün zevkinin içine edeceğim gibi hissediyorum. Aldığınız ipucunu adada gördüğünüz ilgili noktalara gidip anlamlandırmaya çalışmanızı öneririm. Kolay olmayacak ve muhtemelen sıkılacaksınız ama çözdüğünüzde bunun vereceği keyif çok başka, bana güvenin.

### Gelsin sonrakiler de

Oyunun bir tane sonu yok. Ben yeni versiyonda her birini tek tek deneyemedim ama

eskiden üç farklı sona çıkabiliyorduk verdiğimiz kararlar neticesinde, muhtemelen hala aynıdır. RealMyst hikayeye ufak dokunuşlar yapmıştı ancak bu versiyon özüne sadık kalmayı tercih etmiş.

Peki oyun başarılı bir yenileme geçirmiş mi? Evet, grafikler elden geçirilmiş ve çok detaylı olmasalar da göze hoş geliyorlar. Oyun Epic detaydayken 120fps'yi sürekli tutturmayı başarmasına rağmen bende biraz stuttering yaptı ve oynadığım süreçte buna bir çözüm bulamadım. Yama gerekecek gibi. VR desteği öne çıkartılmasına rağmen bence oyun klavye-fare ikilisiyle de son derece başarılı ve kesinlikle eksik bir deneyim sunmuyor. Myst, hikayeye başladığımız oyun olduğundan önemli ama serinin en iyisi değil elbette. Haliyle Riven veya Myst IV: Revelation'ın acilen yeni nesle kazandırılması gerektiğini düşünüyorum. Zor olması bence kötü bir şey değil, insanlar neler çekiyorlar soulslike oyunlar oynarken yahu.

Macera oyunları eskisi kadar popüler değil, biliyorum. Oyuncu profili de çok değişti. Myst belki bugün çıksa o 6 milyon satışın onda birine bile ulaşamayabilirdi ama açıkçası, bu çok güzel bir hikaye ve URU dahil yan oyunları da eklediğimiz zaman neredeyse epik seviyesinde. Haliyle, bence insanlara ulaşması ve yeni nesle kendisini deneyim ettirmeyi başarması gerekiyor. Ben çok beğendim, çok da güzel nostalji oldu. Sabrınız varsa kaçırmayın.

### ◆ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Muhteşem bir hikayenin ilk bölümü, başarılı grafikler, lore sevenlere kazıp çıkararak bolca bilgi.

**EKSİ** Stuttering problemi var, yamayla düzelebilir. Oyunu ve bulmacaları anlamak en üst derecede zor.



Yapım Luis Antonio Dağıtım Annapurna Interactive Tür Macera Platform PC, XS, XONE Web [twelveminutesgame.com](http://twelveminutesgame.com)

# Twelve Minutes

Hep aynı güne mi uyanıyoruz yoksa günler mi aynı?

**M**erhabalar pek sevgili LEVEL Dergisi okurları. Umuyorum ki keyfiniz yerindedir. Özellikle de Twelve Minutes için iki senedir hayaller kuran, beklentiyi tavana çıkararak okur, umarım senin keyfin süper ötesi yerindedir. Yoksa bir de bozuk moraline yüksek dereceli oyun hayal kırıklığını eklemek istemem. Derinlemesine olarak incelemeye dalmadan önce, Twelve Minutes ile ilgili düşüncelerimi ünlü düşünür Berkay'ın sözleriyle sabırsız okurlarımız için özetlemek istiyorum.

*Hep aynı sahne, hep aynı perde  
Sanki aşkta dejavu*

İleri görüşlü şairimiz Berkay, bugünleri görmüş de yazmış sanki bu unutulmaz cümleleri. Geleneğe dönüşen geyik giriş sekanslarımızdan birini daha yaptığımıza göre, Twelve Minutes incelememize gönül rahatlığıyla geçebiliriz. Yazının başında bahsettiğim iki senedir hayaller kuran, heyecandan kendini kaybeden kişilerden biri de bendim. Ağustos ayı başlar başlamaz Kürşat Bey'e (Dünya üzerinde bana "Bey" diye hitap eden tek kişi Ertuğrul and i think that's beautiful – Kürşat) bu oyunu istediğimi ilettim ve sağ olsun beni kırmadı. E tüm bu heyecanın üstüne bir de derginin sayfalarına bu oyunu benim taşıyacak olmam aşırı derecede beni yükseltti. Yine de bunlara rağmen incelemede objektif ola-

cağıma ve eleştirilerimde bu yüksek beklentinizin izin çok olmayacağına söz verebilirim.

## Aşkın on iki dakikası

İlk olarak hiç bilmeyenler ya da "bu oyun da nedir?" diyenler için birazcık Twelve Minutes'ü özetleyeceğim. Oyunumuz 12 dakikalık bir döngüye sıkışmış ve bu döngüyü tekrar tekrar yaşayarak ortadaki gizemi çözmeye çalışan bir adamı konu alıyor. Eşiyile mutlu bir şekilde yemek yerken evlerine giren ve eşini cinayetle suçlayan bir polisin onları tutuklamaya çalışmasıyla hayatı başına yıkılıyor ve 12 dakikalık sekanslarla bu felaketten kurtulmaya çalışıyor.

Buradan bakıldığında harika konusu ve gizem unsuruyla iştah açmadığını söylemek yalan olur. Heh bir de unutmadan bu iştah açıcı öğelere mükemmel seslendirme kadrosu da eklendiğinde, kolayca "Dünyaya hoş geldin Hype Bebek" diyebiliriz. Daisy Ridley, James McAvoy ve Willem Dafoe gibi çok ünlü Hollywood yıldızlarının Twelve Minutes'ü ileriye taşıyacağından kimsenin şüphesi yoktu. Evet, benim de yoktu ama oyunu bitirmiş biri olarak söyleyebilirim ki bu konuda hayal kırıklığına uğradım. Konusu karmaşık, anlatımın son derece önemli olduğu bir oyunda seslendirme kadrosuna doğal olarak bayağı bir iş düşüyor. Gelgelelim





Twelve Minutes, yıldızlar geçidi kadrosuyla bu işi pek kotaramamış. Oyunun animasyonlarının hantallığından mıdır yoksa diyalog seçimlerinin dengesizliğinden midir bilinmez, karakterlerin sesleri bana atmosferi hissettirmedi. Kendinizi hikayenin akışına bırakmak istediğiniz gerilimli bir anda farklı diyalog seçildiğinde, karakterin o ses tonuna ve psikolojiye hiç girmemiş gibi konuşması beni bu konuda epey rahatsız etti. Dediğim gibi, bu sadece seslendirme kadrosunun değil aslında oyunun genel akışının da bir hatası. Seslendirme ve diyalogların somut olarak hatalı olduğu noktanın yanı sıra, soyut seviyede de birden fazla sıkıntıları var. Ortada devasa bir gizem var ve biz bunun içinde kaybolmuşuz. Aklımıza binlerce soru binlerce çözüm geliyor ama üzülerek söylüyorum ki ne diyaloglar ne de etkileşime geçilebilir objeler buna imkan vermiyor. Bir döngüye girdik, garip olaylar yaşandı, 12 dakika bitti başa döndük ve bir sürü sorumuz var. Yeni döngü başladı eşimizi görür görmez sorularımızı yöneltmek istedik ve o da ne "AYNI DİYALOG-LAR". Yaklaşık 6 saatlik bir oynanış süresi olan Twelve Minutes'ten detaylı diyaloglar beklemek en büyük hakkınız. Fakat bu beklentinizin karşılanmayacağını kolayca söyleyebilirim. Durum buyken, diyalogların kendini çok çabuk tüketmesi ve bir sonraki heyecanlı olaya kadar (yaklaşık 1 saat) yeni seçenekler eklenmemesi, Twelve Minutes için çok büyük bir eksi. Biliyorum sürekli olarak eksilerden bahsediyorum ama üzülerek söylüyorum ki bu yazı sonuna kadar şikayetlerden ibaret olacak.

### Ne kadar da umutluyduk

Oyunla ilgili en büyük şikayetim ise kısıtlı diya-

loglara bir de kötü oyun dizaynının eklenmesi olacak. Biliyorum içinizden aynı 12 dakikayı anlatan bir maceranın en fazla ne kadar çeşitlilik sunabileceğini geçiriyor olabilirsiniz ama elinizde çeşitliliği sağlayacak kadar öge yoksa, o zaman oyunu kesinlikle 6 saate uzatmamanız gerek. Twelve Minutes oyunundaki en büyük dizayn hatası kesinlikle döngüler içindeki çıkmaz sokaklar ve bunların oyuncunun gözünün içine sokulması olmuş. Döngüler içindeki bazı eylemlerin hiçbir sonuç vermeyeceği gayet belli olmasına rağmen onu yapmak zorunda olmanız ve aynı sahneleri tekrar tekrar izliyor olmanız, belli bir süre sonra sizi aşırı derecede sıkıyor (En azından beni çok sıkı).

Oyunun hem hikayesi hem de etkileşime geçilebilir içerikleri de 6 saat için oldukça kısıtlı. Bu bahsettiğim çıkmaz sokaklar ve tekrar tekrar izlediğimiz aynı sahnelerle oyun zoraki olarak uzatılmış gibi duruyor. Oyunda geçirdiğiniz sürenin en az yarısı birbirinin aynısı ve yeni hiçbir şey sunmuyor. Tüm bu eleştirilere son olarak ekleyeceğim yeni madde ise Twelve Minutes'ün sonunun beni tatmin etmemesi olacak. Hem alternatif sonlar hem de ana son hiçbir şekilde beni oyunun içine tekrardan alıp daha önce yaptığımız şeyleri anlamlı kılmaya yetmedi. Bütün sonlar (ve genel olarak hikaye) bana "hadi birazcık insanların kafalarını yakalım ama soru işaretlerini cevaplamayalım" dan ibaret geldi. Tabii ki sizlere spoiler vermeyeceğim ama

oyunun bu minvalde hareket etmesi ve deyim yerindeyse sadece beyin yakmaya odaklanması da beni üzen noktalardan biri oldu. Oyunun başları ilgi çekici gelse de vadettikleri beni heyecanlandırırsa da ilk 1 saatten sonra maceranın sonuna dek sadece sıkıldım. Hele bir de polis gelmeden saklanmanız gerektiğinde karakterinizin hantal animasyonları sizi kesinlikle çileden çıkaracak, onu da söylemeden geçmiş olmayayım.

Benim hayallerimin yıkıldığı ve sizlere bolca yakındığım bir incelemenin sonuna geldik. Biliyorum daha önce hiçbir oyun için önermediğimi söylemedim. En azından türün severlerine özel önerdiğim oyunlar oldu ama bu sefer üzülerek söylüyorum ki ben Twelve Minutes'ü beğenemedim. Bu nedenle de doğal olarak sizlere de tavsiye etmiyorum. Yok efendim ben oynayacağım kendim deneyimleyeceğim diyen varsa sorumluluk kabul etmiyorum. Bir sonraki sayıda görüşmek üzere. ♦ **Ertuğrul Burak Emanet**

### KARAR

**ARTI** İlgi çekici konsept. Karakterlerin işlenişi ve onların canlandırılışı çok başarılı.

**EKSİ** Ruhsuz ve dengesiz diyaloglar, oyunun çok çabuk tekrara binmesi, seslendirme kadrosunun potansiyeli harcanmış.



**Yapım** Ubisoft Montreal **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XSX, XONE **Web** [ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/valhalla](https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/valhalla)

# Assassin's Creed Valhalla: The Siege of Paris

Ragnar'ın izinden Fransa'nın kalbine...

Dünya üzerinde Ağustos ayının en çok konuşulan şehirlerinden biri Paris oldu. Bunun tek bir sebebi var, o da The Siege of Paris... Yok artık, daha neler! Bunun tek sebebi Messi gibi bir dünya yıldızının 21 yıl sonra Barcelona'dan -üstelik bedelsiz olarak- ayrılarak PSG'ye transfer olmasıydı. Bu noktada ise yanan Agüero oldu. Sen git "En yakın arkadaşım la aynı takımda oynamak istiyorum" diyerek Manchester City'den Barcelona'ya transfer ol ama sonra o en yakın arkadaşın finansal sorunlar nedeniyle kulüpten ayrılmak zorunda kalsın... Assassin's Creed, Messi ve Agüero'yu bir şekilde birbirine bağladığımız göre, biz dönelelim konumuza.

## Paris'in gördüğümüz en eski hali

Assassin's Creed ile Paris kelimelerini yan yana görünce, akıllara hemen Unity faciası geliyor. Güzelim şehir, oyunun hatalarla dolu olması sebebiyle heba olup gitmişti.

Hatırlarsanız yüzü olmayan karakterlerden tutun da duvarların içinden geçen insanlara kadar envaiçeşit hatalar birçok oyuncuyu bezdirmişti. Bu eklenti paketi tabii dönem olarak çok daha öncesini konu aldığı için Paris'in Unity zamanındaki gibi gelişmiş ve yapılaşmış bir şekilde olmasını beklememek gerekiyor. Ama itiraf etmeliyim ki haritanın bu kadar da ufak olmasını beklemiyordum. Esas olay -günümüzde Sainte Şapeli ve Notre Dame Katedrali'nin de bulunduğu- Paris'in merkezi olan Seine nehrinde yer alan ufak bir adada yani Ile de la cite'de geçiyor. Surlarla çevrilmiş bir kalenin bulunduğu bu adanın haricinde elbette başka bölgeler de var ancak özellikle bir önceki eklenti paketi olan Wrath of the Druids ile karşılaştığımızda harita hatırı sayılır oranda küçük. Şöyle özetlemek gerekirse, kuzgunumuz ile bir miktar yükseldiğimiz zaman haritanın bir ucundan diğer ucunu görebiliyoruz. Evet belki olay bahsettiğim

ada etrafında dönüyor ama yine de daha büyük olmasını temenni ederdim. Maalesef problem sadece haritanın küçük olmasıyla da sınırlı kalmıyor. Büyük beklentiler içinde sabırsızlıkla çıkışını beklediğim eklenti paketinin hikayesi de oldukça yavan. Yolculuğumuz, tıpkı Wrath of the Druids'de olduğu gibi İngiltere'de yer alan kampımıza birtakım misafirlerin adım atmasıyla başlıyor. Toka isminde genç bir Viking diyar diyar gezip Francia'da olup biten zulüm için yardım bulma derdinde. Peki bilin bakalım bu çağrıya cevap verecek olan kim? Evet! Doğru bildiniz! O kadar Viking klanının içinde yardım etmeyi kabul eden tek klan biziz! Toka ile konuştuğumuzda amcası Siegfried'in Francia topraklarında yardıma ihtiyacı olduğunu, Francia kralı Şişman Charles'ın kendilerini alt etmesi durumunda ise İngiltere topraklarına dayanacağını ve bizim Eivor'un klanının da böyle bir durumda tehlike altında kalacağını öğreniyoruz. Ve hemen pılımızı





pırtımızı toparlayarak Francia'ya doğru yelken açıyoruz. Ayrıca ufak bir not; bu eklenti paketine erişebilmek için karakterimizin güç seviyesinin kaç olduğu önemli değil ama yine de önerilen seviye 200.

Sadece eklenti paketinin değil, oyunun genelinde beni hayal kırıklığına uğrattığı şeylerden biri de bu herkese yardım etme çabasının içerisinde oluşumuz. Oyunun ana hikayesinden tutun da İrlanda'daki kuzenimizden gelen yardım çağırısına kadar kim yardım istediye imdadına koştuk. Ya arkadaş, biz Viking değil miyiz? Oyunun çıkmadan önce yayınlanan trailerlarında acımasızlığı ve yağmalama özelliklerini ön plana çıkarmadınız mı? Neden The Siege of Paris'te yine birine yardım etmeye gidiyoruz? Neden "Paris'te bir sürü ganimet vardır, gidip yağmalayalım." gibi bir hikaye uydurmadınız? Ben bir Viking'i canlandırıyorsam, önüne geleni yakıp yıkan bir hikaye bekliyordum! Ana oyunda sürekli bir müttefik arayışı içerisinde olduğumuz yetmedi, iki eklenti paketinde de benzer senaryolar ile karşılaştık. Üstelik hikaye de o kadar saçma ilerliyor ki. Elimizi kolumuzu sallaya sallaya kaleye girip birileriyle konuşup (Spoiler vermek istemiyorum.) sonra da kampa geri dönüyoruz. Hatta tüm Assassin's Creed oyunları içinde gördüğüm en saçma dövüş sahnelerinden biri de bu oyundaydı...

### Yeni mekanikler mi?

Gelelim farelere. Eklenti paketi ile oyuna eklenen yeni mekaniklerden biri fare istilasası. Özellikle kanalizasyonlarda karşılaştığımız ve sürü halinde dolaşan fareleri öldürmek mümkün değil. Ancak balta ya da meşale sallayarak bu sürüyü bir süreliğine korkutup kaçırabiliyoruz. Sürekli oyunun olumsuz yönlendiren bahsediyorum ama bir diğer anlamsız konu da burada yatıyor. Bu fare sürülerinin neredeyse hiçbir amaçları yok ve zorlama bir görev ve birkaç kanalizasyon

haricinde etkileşime girmek bile gerekmiyor. İsteyenler için fareleri düşmanların üzerine salabileceğimiz bir yetenek mevcut ama açıkçası ben kullanmayı tercih etmedim. Olmasa da olurmuş yani...

Yine eklenti paketi başında at üstünde bize kılıç sallayan düşmanlar ile karşılaşıyoruz ama bunlara da bir daha rastladığımız söylenemez. Yani hem fare sürüleri hem de bu at üstünde koşturan süvariler sanki oyuna sonradan sırf eklenmiş olsun diye eklenmiş gibi duruyor. Wrath of the Druids gibi farklı tipte düşmanlar beklerdim...

İşte şimdi durun! Sonunda olumlu bir gelişme aktaracağım! Assassin's Creed Unity ile oyuna eklenen ve o dönem black box adı verilen suikast görevleri, modernize edilmiş olarak geri dönüyor! Infiltration Missions adı verilen ve bir dizi adımı izleyerek suikast edeceğimiz karaktere ulaştığımız bu görevlerde yolumuzu kendimiz seçebiliyoruz. Yani dilersek birtakım araştırmalar sonucunda gizli bir kanalizasyonu bularak

hedefimize ulaşabiliyor ya da çevredekilerle konuşup kilimli kapıların anahtarları bularak farklı bir yol izleyebiliyoruz. Seçenek çok fazla değil belki ama en azından oyuncuya bırakılmış olması güzel. Bu görevlerden oyun boyunca beş adet bulunuyor. Bir sonraki Assassin's Creed oyununda bu sistemin daha geliştirilmiş ve kapsamlı bir halini görmeyi umuyorum.

### Son sözler

Çok fazla spoiler vermek istemiyorum lakin özellikle eklenti paketinin adını taşıyan Paris kuşatmasının da beni pek tatmin ettiğini söyleyemem. Kuşatma denince böyle akla hemen büyük bir savaş, daha kalabalık bir ordu geliyor ama oynadığınızda göreceksiniz ki herhangi bir raid bile bundan çok daha "kuşatma" havasında geçiyor. Çok daha akıcı, çok daha keyifli bir savaş beklerdim. Wrath of the Druids'i oynadığım dönemde bunun çok daha iyi bir paket olacağını tahmin etmiştim ancak yanıldığımı itiraf etmeliyim.

Yine de seriyi sevenlerdenseniz, yeni eşyaların ve silahların eklendiği, ana görevleriyle ortalama 8-10 saat, yan görev ve toplanabilirlerle de yaklaşık olarak toplamda 13-15 saat sürecek bir Francia macerası sizi bekliyor. "Yok, ben çok hayranı değilim" diye düşünüyorsanız da ne yalan söyleyeyim, benim şahsi fikrim pek de keyif verecek bir eklenti paketi olmadığı yönünde...

◆ Emre Öztınaz

## KARAR

**ARTI** Suikast görevleri, yeni eşyalar, bir eklenti paketi için yeterli uzunlukta oyun süresi

**EKSİ** Hikaye oldukça vasat, harita fazla ufak, eklenen mekanikler yeterli değil

70





Yapım The Farm 51 Dağıtım The Farm 51 Tür Macera, Hayatta Kalma Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web www.chernobylgame.com

# Chernobylite

"Çernobil'i rahat bırakın" deyip ağlayan kız...

Oyun ve sinema dünyası aslında Çernobil faciasının pek de üzerine gitti diyemeyiz. Ülkemizi de etkileyen bu büyük radyoaktif felaketi meşhur dizisinden önce bilen pek fazla Z Kuşağı üyesi bulunmuyordur, eminim.

Çernobil nedir diye merak eden gençler için çok kısa bir bilgi vereyim, bugün Ukrayna'da bulunan ve eskinin Sovyetler Birliği sınırında kalan Çernobil bölgesindeki nükleer santralde yaşanan sızıntı ve ortaya çıkan radyoaktif felaketler bütünü. Bu öyle büyük bir felaketti ki, bölgede yaşayan herkes tahliye edilmek zorunda kalmışken, bugün hala yüksek sıcaklıklarda için için yandığı düşünülen Çernobil nükleer santralinin üzerinde binlerce ton beton dökülerek santraldeki radyoaktif sızıntının atmosfere karışması önlenmişti. Ancak bu operasyon bitene kadar sızan radyasyon nedeniyle tüm dünyaya radyoaktif bulutlar yayılmış, o dönem radyoaktif bulutlardan yağın yağmurlar nedeniyle Rusya'da, Ukrayna'da, Doğu Avrupa'da ve ülkemizde Batı Karadeniz'de, çok sayı-

da insan radyasyona maruz kalmış, kanser olmuş ve hatta yıllar sonra doğan çocuklar bile sakat halde dünyaya gelmişti.

## İmparatorluk yıkan sabotaj mı yoksa aptalca bir kaza mı?

Bugün birilerinin sabotaj olduğunu da iddia ettiği bu kaza sonrasında Sovyetler Birliği çöküş sürecine girmiş, kısa süre sonra da dağılmıştı. Yani büyük bir felaketin ardından dünya düzeninde kökten bir değişim yaşanmıştı.

İşte bu korkunç felaketi konu alan filmler, diziler ya da video oyunları, nedense, son derece az sayıydı. Birkaç sene önce çıkan meşhur HBO dizisini saymazsak, daha önce ses getiren bir sinema çalışması görmemiştik. Ukrayna'da yaşayan bir grup indie oyun geliştiricinin hayata geçirdiği kapsamlı bir proje olan S.T.A.L.K.E.R ise Çernobil bölgesinde ortaya çıkan hayali anomalileri konu alan bir bilimkurgu yapıtı olarak 2006 yılında büyük ilgi görmüş ve milyonlarca satmıştı. Öyle ki, bu başarıyı yakalamaya hazır olmayan yapımcı-

lar, gelen parayı bölüşmek konusunda kavga edince, oyun stüdyosu dağılmış, oyunun merakla beklenen devamı da gelmemişti. Ancak 15 sene sonra, şimdi yeni S.T.A.L.K.E.R 2 oyunu hazırlanıyor. Bu kez, oyunun isminde, harflerin arasındaki noktaları kaldırmalarını umuyorum çünkü gerçekten her defasında oyunun adını yazmak bir işkenceye dönüşebiliyor. Neyse...

Hakkında çok az eser verilen bir konu olan Çernobil hakkında bu kez karşımıza ilginç bir macera oyunu çıktı.

## Bir STALKER değil ama...

Chernobylite, dışarıdan bakınca STALKER oyunlarını anımsatıyor olsa da oyunun içine girenler çok farklı bir mekânla karşılaştıklarını fark ediyorlar. Aslında oyuna karşı aniden oluşan büyük ilginin de tamamen STALKER ile bağlantısı var çünkü 2006'dan beri STALKER lezzetinde yeni bir oyun bekleyen oyun severler, bekledikleri oyunun Chernobylite olabileceğini düşünerek bu oyuna



olağanüstü bir ilgi gösterdiler. Fakat Chernobylite, Çernobil nükleer santralindeki anormal olayları konu alan bir macera oyunu olarak, tamamen farklı bir oynanış ve farklı bir mekanizma sunuyor. Yani STALKER fanları için oyun çok tatmin edici olmayabilir.

Temel olarak, çok sürükleyici bir öykünün peşinde elle yaratılmış küçük haritalarda, görece özgür kaldığımız bazı görevlere çıkıyoruz ve bu görevlerden edindiğimiz malzemelerle hem kendi üsümüzü geliştirirken hem de öykünün bizi sürüklediği düşüm noktalarına doğru ilerliyoruz. Oyun kısaca budur.

Oyunun bize sunduğu içerik ise, biraz korku temalı, biraz gizlilik tabanlı, yarı-açık dünya görünümü, craftinge dayalı bir tür hayatta kalma içeriği olarak da tanımlanabilir. Biliyorum çok karışık oldu ama bu oyunu kısa bir şekilde tanımlamak çok kolay değil.

Yapımcının, dikkat çeken bir Indie ruhuyla, orijinal bir oyun ortaya çıkarmaya çalıştığını da söyleyebiliriz. Biraz ondan biraz bundan katarak farklı bir türler çorbası yaratmaya çalıştığını söyleyebiliriz ama kötü anlamda değil. Neticede sonuca bakacak olursanız, oyun sürükleyici. Elinizde silahla bir tür FPS koşturmacası yaşamazsanız da aksiyon arayanlar için FPS çatışma da var,

macera arayanlar için gizlilik teması ve bilmece bulmaca çözme de var. Tabii oyunu en cazip kılan kısmı ise, öyküsü. Kahramanımız elinde aşık olduğu ablanın bir fotoğrafıyla sağa sola koşarken, bu oyunun altından bir de aşk öyküsü çıkıyor ki işin içine kısa süre sonra hayaletler, farklı boyutlar, boyutlar arası hoplamalar zıplamalar, canavarlar gibi korku öğeleri de giriveriyor, o yüzden öyle tatlısko bir aşk öyküsü arıyorsanız, burada bulamayacağınızın da altını çizelim. Sonuç olarak, Çernobil konusunu irdeleyen farklı bakış açısından bir oyun karşımızda duruyor ve oyun kendini oynatıyor. Güzel bir öykü, fotogerçekçiliği yüksek grafik kalitesi, ilginç bir crafting ve üs kurma mekanizması derken... Böyle acayip acayip oyunlar yapan Indie kardeşlerimizi seviyoruz.

Eğer henüz Çernobil konusunda bilgi sahibi olmayan, o da ne ya diyen ze kuşağı kardeşlerimizden biriyse, tarihin tozlu sayfaları arasında kalmış garip isimli bir olay olarak duyduğunuz Çernobil konusunu incelemek ve öğrenmek için bu oyun size motive edici bir kapı da açabilir. TikTok'da dans eden ekranlarınıza like basmaktan başka konulara zaman ayırmaya pek enerjiniz kalmayabiliyor biliyorum, ama bu Çernobil konusu ger-

çekten yakın tarihin en acayip olaylarından biri. Bu konu hakkında biraz araştırma yaparsanız, arkadaş çevrenizde çok ilgi toplayan sohbetler açıp dikkat çekerek poppi olmanız işten bile değil.

### Çernobil hakkında başka ne bilmemiz gerekiyor?

Yok bu oyun size çok ağır kalıyorsa, STALKER serisi oyunlarına bir göz atmanız da öneririm ama onlar da hafif, tüketmesi kolay yapımlar değil. Üstelik STALKER'ın devam oyunu da yakında piyasaya çıkacağı için, bu ilginç retro deneyimiyle kendinizi yeni oyuna hazırlamış olursunuz zira STALKER 2'ye on milyonlarca insanın akin etmesini bekliyoruz. Öyle böyle değil! Herkesin STALKER'ı konuşacağı bir dönemde sizin bu oyunlar hakkında deneyimli ve bilgi sahibi olmanız da "yav bu STALKER da ne, herkes neden bundan bahsediyor" diyenlere konuyu açıklamak için güzel bir yatırım olabilir. ♦ Cem Şancı

### KARAR

**ARTI** Gelişmiş grafikler. Sürükleyici öyküsü. Sesler ve müzik kalitesi.  
**EKSİ** Görece küçük oyun alanı.  
Kısa oyun süresi.

85





Yapım Nighthouse Games **Dağıtım Versus Evil Tür Platform Platform PC Web** [www.nighthousegames.com](http://www.nighthousegames.com)

# Sockventure

Çorabın tekinin nereye kaybolduğu belli oldu

Çoraplarla ilgili bir oyun ne kadar güzel olabilir ki diye düşünmeyin! Eğlenceli bir platform oyunu arıyorsanız tam yerine geldiniz. Sürekli öldüğümüz için bana Super Meat Boy'u anımsatan (daha soft hali diyelim) Sockventure, kısa da olsa iyi zaman geçirmenizi sağlayacak. Sizin de hiç çorabınızın teki kayboluyor mu? Şahsen bizim evde bu olayın sıkça gerçekleştiğini belirtmeliyim ve Sockventure de tam bu noktaya çorap tutmakta. Oyuna sadece "çocuk" diye hitap edilen bir yenyetmenin konsol oynamasına tanıklık ederek başlıyoruz. Uyku vakti geldiğinden annesi oyunu kapatmasını ve evin her tarafına dağılmış olan çoraplarını toplayıp çamaşır makinesine atmasını ister. Çocuk söylenerek çorapları toplar ve çamaşır makinesi canlanarak tüm çorapları yer! Meğer çamaşır makinesi lanetlidir ve tüm çoraplara el koymuştur! Çocuk elbette endişelidir çünkü annesi bunu öğrenirse çok kızacaktır. Derken bir kahraman çıkar gelir ve çocuğa

tüm çoraplarını sağ salim geri getireceğinin sözünü verir. O kahraman bizizdir! Yedi bölümden oluşan çamaşır makinesinin derinliklerine inip çorapları kurtarmayı sadece ama sadece biz başarabiliriz! Sockventure'a çok kısa da olsa çocuğu kontrol ederek başlıyoruz lakin itiraf etmeliyim ki çocuğu yönetirken hantal kontrolleri görünce birazcık korktum. Derken çorap kurtarıcı kahramana sıra geldiğinde kontroller bir hayli akışkan ve oynanabilir hale geldi. Belirttiğim gibi oyun yedi bölümden oluşmakta. Dolayısıyla zorlarsanız bir oturuşta bile bitirebilmeniz mümkün. Oynanabilirliği arttırmak adına oyun bizlere birkaç mücadele sunmakta. Bunlar: belirli bir sürenin altında bölümü tamamlama, hiç ölme ve tüm paraları toplama. Bölümü tamamlarken gösterdiğiniz başarıya göre de dünya sıralamasındaki yerinizi görebiliyorsunuz. Ben sıralamada kaçınıcı mı oldum? Söylemeyeyim şimdi, geçemezsiniz falan (hihaha). Dediğim gibi oyunda biraz Super Meat Boy havası var. Tabii daha kolay olanı. Oyun her ne kadar hiç ölmemeniz için sizi teşvik ediyor olsa da sayamayacağınız kadar çok öleceksiniz. Ölünce de bulunduğunuz ekranın başından yeniden başlıyorsunuz. Yani bölümün ta en başına gitme gibi bir durum yok. Sockventure, klasik bir platform oyunu. Hopluyorsunuz, engellere yakalanmamaya çalışıyorsunuz, zamanlamayı denk getirip lazerlerin arasından geçmeye, dikenlerin üzerinden zıplamaya, sonsuz boşluğa düşmemeye uğraşıyorsunuz. Zamanlamayı

tutturamadığınız anlarda beyne birazcık kan sıçrasa da imkansız değil. Her bölümde tema değiştiğinden ve yeni bir özellik kazandırdığımızdan oyun kendisini tekrarlamıyor ve asla bıktırıyor. Mesela ilk öğreneceğiniz özellik duvardan duvara atlama ve duvara tutunabilme olacak. İlk bölümde karşınıza düşmemeniz gereken köpükler çıkarken, ikinci bölümde lazerlerle çevrili sıcak bir ortam sizi bekliyor olacak. Sockventure'un grafiklerine ve müziklerine bayıldım. Kahramanımıza topladığımız çorapları giydirebilmemiz de cabası. Ekran rengarenk ve müzikler sizi moda sokmasını çok iyi başarıyor. Tek sıkıntı Türkçe karakterler. Oyun Türkçe değil ama az da olsa yazılar büyük harfle yazıldığından büyük i harfi (I) yerine bir kare görüyoruz. Belirttiğim gibi oyunu etkilemiyor ama olmamasını yeğledim. Oyuna alıştığınızda ve kahramanınız ile tempoyu tutturduğunuzda sizleri kısa da olsa eğlenceli ve mücadelecı bir macera bekliyor olacak. Bakalım sizler sıralamada kaçınıcı olacaksınız. ♦ **Olca Karasoy Moral**

## KARAR

- ARTI** Tempolu ve oynanması kolay. Sevimli grafikler ve uyumlu müzikler. Platform öğeleri zorluyor ama asla bıktırıyor
- EKSİ** Zamanlamayı tutturamamak. Oyunda Türkçe karakter problemi var. Fiyatı bir miktar pahalı.



Yapım Norsfell Dağıtım Gearbox Publishing Tür Aksiyon, Hayatta Kalma Platform PC, PS5, PS4 Web www.tribesofmidgard.com

# Tribes of Midgard

İskandinav Mitolojisi sardı dört bir yanımı...

Bundan birkaç ay önce Valheim isimli, basit görünüşlü ama şahane oynanabilirliğe sahip bir oyunla tanışmıştık. Temeline aldığı İskandinav Mitolojisi'ne sırtını dayamamakla kalmamış, üzerine kendince eklemeler yapmıştı. Saatlerimizi de yemeyi başarmıştı.

Valheim ayarında, saatlerimizi yiyecek yepyeni bir oyuna merhaba demeye hazır mısınız? Tribes of Midgard, hayatta kalma türünü, Roguelite bir havada ele alıp Tower Defense (Kule Savunma) mekanikleriyle birleştiren şahane bir oyun olmuş. Oyunumuz, birçok hayatta kalma oyununda olduğu gibi etraftan kaynak toplayıp üzerimize başımıza sağlam zırhlar giydirip daha iyi ekipman peşinde koştuğumuz bir hayatta kalma oyunu. Bunu dilersek tek başımıza yapabiliyoruz fakat oyunun geliştiricisinin de tavsiye ettiği üzere, birkaç oyuncuyla birlikte bunu yapmak, daha keyifli ve uzun soluklu oynanabilirlik sunuyor. 10 kişiye kadar atılabileceğiniz maceranızda, Midgard'ı korumaya yemin etmiş ve Ragnarök'ün gelişini engellemeye çalışan Einherjarlar'ı canlandırıyoruz. Cesaretle nam salmış savaşçı ruhlarına verilen bu adın

hakkını verebilmek için de canla başla mücadele ediyoruz.

Her oturumda, karakterimize edindiğimiz becerileri, ekipmanları ve malzemeleri kaybediyoruz. Ancak oyuncu seviyemiz baki kalıyor. Oyuncu seviyemiz arttıkça ve oyunda köyümüze musallat olan devleri, yani Jotunlar'ı öldürdüğükçe, kalıcı bazı içeriklere sahip olma şansınız var. Oyuna don-atlet ikilisiyle başlamak yerine, balta, kılıç ve yayla başlayabiliyorsunuz ya da başlangıçta sadece İzci ve Savaşçı sınıfları yerine daha fazla sınıf tercihiyle karşılaşıyorsunuz. Bunları elde edebilmek için benim hiç sevmediğim ama sunulanların bir değeri olduğunu anladığımda müptelası olduğum "grind" işine girmemiz gerekiyor.

Biraz önce bahsettiğim üzere, oyuna bir köyde başlıyoruz ve amacımız, köyün ortasında bulunan yaşam ağacını korumak. Bu ağacı korumak için surları ve kapıları güçlendiriyor yeni okçu kuleleri inşa ediyor ve köyün etrafına serpiştirilmiş maden ocaklarını ve marangozhaneleri yapmamız gerekiyor. Oyundaki ilerleme oyuncu başına bireysel olmasına karşın, köyün gelişmesi

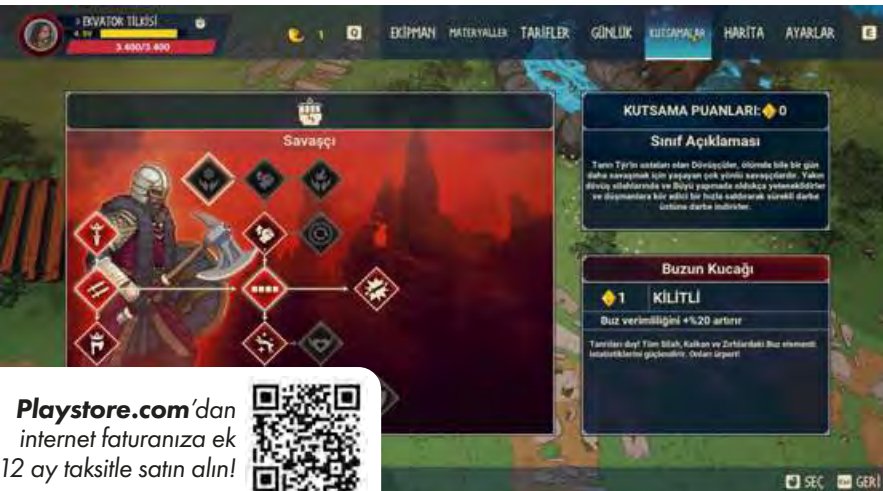
kümülatif birikleme gerçekleşiyor. Yani oyuncular ortaklaşa ahşap, taş ve ruh hibe ederek bahsettiğim alanları geliştirebiliyor.

Bu arada ruh demişken; oyunda topladığımız her materyalin ve öldürdüğümüz her düşmanın bir ruhu bulunmakta. Ruh da oyunda ilerlememiz için yegane parçalardan biri. Hem ekipmanlarımızı iyileştirmek hem de köyü geliştirmek için bol bol ruh toplamamız gerekiyor. Eğer tanıdık bir arkadaş grubuyla Tribes of Midgard'a dalarsanız ve iyi organize olursanız, birçok farklı görevi pay edebiliyorsunuz. Öte yandan tanımadığınız insanlarla girince, işiniz biraz daha zorlaşıyor çünkü tek başına kahramanlık taslayanlarla uğraşmanız gerekebilir. Oyunu tek başına oynamanın da pek bir keyfi olmadığını söylemem gerek. Görsel anlamda biraz zayıf kalması ve bu ufak detayı, gözümü çarpan can sıkıcı durumlar. Bunlara ek olarak oyun, yüzlerce saat oynamaya potansiyeline sahip. Zaten sezon mantığı üzerinden gidileceği için sizi uzun bir süre oyalayacaktır. Gerçi sezonda verdiği içerikler kozmetikten öteye gidemiyor ama topluluğu dinleyen bir geliştirici ekibe sahip olması, kısa vadede oyunu daha ilginç yerlere getirecektir diye düşünüyorum.

Tribes of Midgard, Türkçe dil desteği sunmasının yanı sıra 32 TL gibi uygun bir fiyata sahip olmasıyla ve de düşük sistemlerde de rahatlıkla çalışmasıyla, içeriğinin hakkını sonuna kadar veren bir oyun olmuş. ♦ **Ozay Şen**

## KARAR

**ARTI** Hızlı öğrenme eğrisi. Keyifli oynanabilirlik. Steam fiyatı çok uygun. Düşük sistemlerde rahatlıkla çalışıyor. **EKSİ** Keyif kaçırıcı buglar. Grind kısmı herkese hitap etmeyebilir. Sezon bazlı kozmetik ürünler.



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





Yapım Asobo Dağıtım Xbox Game Studios Tür Simülasyon Platform PC, XS Web flightsimulator.com

# Microsoft Flight Simulator (Xbox)

Türünün gelmiş geçmiş en iyi örneği şimdi konsol sahnesinde!

Microsoft Flight Simulator serisi her zaman türü seven oyuncular için ilk tercih olmuştur. Ne var ki Microsoft Flight Simulator X'in ardından seri uzun süren bir sessizlik sürecine girmişti. Neredeyse 15 seneyi bulan bu sürecin sonunda dönüşü ise dillere destan oldu! Geçtiğimiz sene PC için piyasaya çıkan yapımın Xbox Series konsolların çıkışıyla beraber, konsollar için de piyasaya çıkacağını umuyorduk ki pek de umduğumuz gibi olmadı ve Microsoft Flight Simulator'a konsollarımızda kavuşmamız neredeyse 1 seneyi buldu. Bakalım bu bekleyişe değdi mi?

## Şu bizim ev mi?

Microsoft Flight Simulator'ın PC için çıkışının üzerinden yaklaşık 1 sene geçtiği için açıkçası oyundan uzun uzun bahsetmek istemiyorum. Bunun yerine bu süreçte oyunun nasıl değiştiğini ve konsol sürümünün neler vadettiği üzerine konuşmanın daha yerinde olacağı görüşündeyim. Yine de oyunun belki de en büyük silahı olan haritalandırma teknolojisinden bahsetmeden geçemeyeceğim. Microsoft Flight Simulator tüm Dünya'yı gerçeğine oldukça yakın bir şekilde haritalandıran ve Dünya'nın en ücra köşesindeki, balta girmemiş ormanları dahi gerçeğine uygun şekilde ziyaret edebileceğiniz bir yapım.

Bunu ise Azure AI ve Bing haritalar yardımı ile yapıyor. Kabaca, Bing'in harita uygulamasında kullandığı uydü görüntülerini Azure AI işliyor ve iki boyutlu bu görüntülere derinlik kazandırarak onları üç boyutlu hale getiriyor. Dürüst olmak gerekirse bu konuda oldukça başarılı. Kendi yaşadığım bölgede yaptığım tüm uçuşlarda dağ, tepe, ova gibi coğrafi yer şekilleri oldukça gerçekçi halde karşımıza çıktı. Ayrıca binaların yükseklikleri de gerçeğine uygundu. Microsoft Flight Simulator'da kullanılan hali bile oldukça heyecan verici olan bu teknoloji ile ileride daha neler yapılabileceğini açıkçası oldukça merak

ediyorum. Tüm Dünya'nın olduğu bir GTA oyunu düşlediğimde fazla mı ileri gidiyorum dersiniz?

## Turistik gezi

Microsoft Flight Simulator'ın piyasaya çıktığı dönemde benim için en büyük sorunlarından birisi oyundaki aktivite eksikliğiydi. "Dünya'nın istediğin köşesine gidebiliyorsun daha ne olsun?" dediğinizi duyabiliyorum ki haklısınız. Ancak bunu yaparken oyun her şeyi sizin yapmanızı bekliyordu. Örneğin önceden hazırlanmış bir Barcelona - Monaco uçuşu yapmanızı önerip, Akdeniz'in tadını çıkartmanızı sağlamıyordu.





Eldeki, önceden hazırlanmış uçuşlar olan tek mod "Bush Trip" moduydu ki, bu modun da asıl maksadı navigasyon yeteneklerinizle yolunuza bularak çeşitli mekanları ziyaret etmenizi sağlamaktı. Açıkçası ben yolunu bulmaya o kadar odaklanıyordum ki görülecek yerlerin pek çoğunu kaçıırıyordum. Bu noktada oyuna güzel bir dokunuş gelmiş ve "Discovery Flights" modu oyuna eklenmiş. Çeşitli turistik mekanların bulunduğu bu modda, Kahire'de piramitleri ziyaret edebilir ya da Everest'in zirvesine çıkabilirsiniz. Bu modda yer alan mekanların ayrıca şöyle bir özelliği de bulunuyor: Microsoft Flight Simulator'a çıkışından bu yana "World Update" adıyla anılan 5 farklı harita güncellemesi yapıldı. Bu güncellemeler ile çeşitli şehirler daha ayrıntılı bir hal alırken, bu şehirlerdeki tüm önemli yapılar gerçeğine birebir uygun şekilde oyuna aktarıldı. Discovery Flights modunda ziyaret ettiğimiz mekanlar da işte bu güncellenen şehirlerden oluşuyor. Böylelikle her yeni güncellemede de yeni uçuşlar bu moda ekleniyor. Ancak "World Update" güncellemelerini konsol tarafında da ayrıca oyunun içerisinden yapmak gerekiyor. Oyuna ilk kez giriş yaptığınızda oyun içi mağazayı ziyaret edip bu güncellemeleri almayı unutmayın derim.

### Duvarlar

Microsoft Flight Simulator serisinin en önemli özelliklerinden birisi de yüksek modlanabilirliğidir. Serinin son üyesi için de durum farklı sayılmaz. Oyun içi mağazada çeşitli mod yapımcılarının modları bulunuyor olsa da modlar tarafında asıl kaynağın çeşitli internet

siteleri olduğunu söyleyebilirim. Oyunun konsol sürümünün en büyük iki sorunundan ilki de aslına bakarsanız burada başlıyor. Konsol sürümünde tahmin edebileceğiniz üzere oyunun kendi mağazası dışından mod edinmek mümkün değil. Oyunun kendi mağazasında ise maalesef modlar ve DLC'ler oldukça kısıtlı ve bu DLC'lerin çoğunun fiyatı da inanılmaz yüksek. Bu tarafıyla oyunun konsol sürümünde bir kapana kısılmış hissetmeniz oldukça olası. Oyunun konsol sürümündeki ikinci büyük sorunu ise arayüz tarafında. Microsoft Flight Simulator konsola aktarılırken maalesef arayüz konusunda hiçbir güncelleme yapılmamış ve PC'de olduğu haliyle bırakılmış. Fare ile kullanılmak üzere tasarlanan bu arayüzü kontrolcü ile kullanmak ise adeta bir zulüm. Menüler bir kenara, uçuş sırasında haritaya bakmak adına uçağın tüm kontrollerini bırakmak, onda da haritayı rahat rahat kontrol edememek bile büyük bir sıkıntı ki Navlog tarafına hiç girmiyorum bile. Oyun, konsolda da fareyi desteklediği için bu durumun üstesinden gelmek mümkün gibi gözükse de benim gibi duvara asılı bir TV ile oyunu oynarken fareyi nereye koyup, nasıl kullanabilirsiniz bilemiyorum. Kontroller tarafında bir diğer sorun ise Xbox'ın yalnızca lisanslı joystickleri destekliyor oluşu. Bu durum sebebiyle evde halihazırda sahip olduğunuz HOTAS setlerini maalesef kullanamıyorsunuz. Xbox lisanslı tek HOTAS ise şu an için Thrustmaster T.Flight One. Bu setin şu anki fiyatını da düşününce konsol tarafında oyunu kontrolcü dışında bir aksesuarla oynamak imkansız desem yeridir.

### Göz kamaştırıcı

Microsoft Flight Simulator için grafiksel anlamda yeni nesil hissini sonuna kadar yaşatan ilk yapım tanımlamasını yapsam sanırım kimse buna itiraz etmez. Tabii grafiklerin bu denli iyi olması oldukça yüksek sistem gereksinimlerini de beraberinde getiriyor. Xbox Series X oldukça güçlü bir konsol olsa da küçük kardeşinin neler yapabileceğini ciddi anlamda merak ediyordum ki ortaya çıkan sonuç hiç de fena değil. Xbox Series X'de 4K 30 FPS olarak çalışan yapım, Series S'te ise 1080P çözünürlükte 30 FPS vermeyi başarıyor. İlk bakışta 30 FPS düşük gibi görünse de Microsoft Flight Simulator'ın sakın oyun yapısında son derece yeterli bir sayı. Microsoft Flight Simulator çıkışının üstünden geçen bir yıllık süreçte aldığı güncellemelerle çehresi değişen bir yapım. Bu değişimlerin tamamının iyi yönde olduğunu da gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Ne var ki konsola geçişte birtakım sorunlar yaşadığı da su götürmez bir gerçek. Ancak bu durum oyunun konsol sürümünün de oldukça başarılı olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Microsoft Flight Simulator türle alakası olmayan oyuncuların dahi en azından bir kez deneyimlemesi gereken bir yapım. Türü sevenlerse sırf Microsoft Flight Simulator için bile gönül rahatlığıyla Xbox Series S satın alabilirler. ♦ **Tolga Yüksel**

### KARAR

**ARTI** Mükemmel grafikler. Dünya haritası. Kusursuzca yakın oynanış.  
**EKSİ** Konsolda arayüz kötü. Modlanabilirlik PC'nin gerisinde



Yapım Overseer Games Dağıtım Overseer Games Tür Yönetim Simülasyonu Platform PC Web www.patronnewworld.com

## Patron

Yine bir gün, bir yerlerde köy kuruyoruz...

**B**u şehir, uygarlık geliştirme oyunlarırla kaç saatimiz geçti arkadaşlar? Kimisinde mahallelere odaklandık, kimisinde ulaşım, kimisinde hayatta kalmaya, kimisinde ise sınırlarımızı savunmaya... Patron, aslında benim çokça keyif aldığım şehir kurma ve hayatta kalma oyun türlerinin bir örneği. Hatta şimdiye kadar Age of Empires'tan tutun; The Settlers'ın, Cities Skylines da dahil olmak üzere SimCity'nin ve ANNO'nun çoğu versiyonunu da denedim, en bayıla-

rak oynadığım türler arasında sayabilirim. Şimdiye kadarki en büyük favorimi sorarsanız da Banished, 225 saatimi başında geçirince bu tür hakkında diyebileceğim bir şeylerim olduğunu düşünüyorum affınıza sığınarak. Bu yazıyı yazarken arka plana da Civilization'ın müthiş soundtrack'i Baba Yetü'yu açtım moda girmek için, gözümün önünden şimdiye kadar büyüttüğüm bütün köyler, şehirler ve uygarlıklar bir bir geçiyor... Tam o arada kafamın içinde

Cities Skylines'ta çılgın trafik oluyor, sonra SimCity'de "Mayor, mayor" peşimden koşuyorlar, Banished'te salgın çıkmış; herkes ölüyor falan; mesleki dezenformasyon diyelim... Neyse oyunumuza dönelim.

### Banished klonu mu?

Patron, minnoş halkımızı hayata tutundurma ve onlara görevler atayıp hayatta kalırken bir yandan da köyümüzü büyütme çabası. Overseer Games'in ilk denemesi, Ağustos başında yayınlandı ve Steam sayfasında denemeniz için ücretsiz bir demo da bulunuyor. Beğenirseniz satın almanız için de fiyatı gayet makul tutmuşlar, 32 TL ödeyerek gayet keyifli saatler geçirebilirsiniz. Patron'a girmeden önce birkaç tercihte bulunmamız gerekiyor, ne kadar gerekli bilmiyorum; bence aşırı kozmetik, ilk olarak sancağımızı seçiyoruz. Tree of Life'ı anımsatan dev ağaçlı bir şey seçtim ben; sonra harita özelliğimizi seçmemiz gerekiyor, yanardağ olan adadan tutun da ikiz adalar gibi çeşitli harita seçenekleri var. Bunların da farklı kriterleri var; zorluk, toprak verimliliği, maden zenginliği gibi ve hava durumu gibi. Türe aşınaysanız zorlu bir harita da seçebilirsiniz ama maden konusunda kıtlık çekebilirsiniz falan, malum köyü geliştirirken bazen demir, kömür ve







sonucunda tüm haritayı talan etmeniz gerekebilir ama şöyle bir uyarı da göreceksiniz, "yerleşim yerinden çok uzak". Ortalama şartlarda bir harita en keyiflisi diyelim başlangıç olarak. Sonraki seçim ise oyun tercihleri ile ilgili. Kaç kişi başlayacağını; bu biraz kritik, yetişkin, genç ve çocuk sayısını belirliyorsunuz, bir diğeri ise başlayacağınız ay/mevsim ve kaynaklarla ilgili. İlk çıkan kurallar bence kafi, öyle başlayın derim.

### Ne yapıyoruz, nasıl hayatta kalıyoruz?

Oyun başında herkes köylü sınıfında; kışın yakacak yapmaktan kesilecek oduna, yakalanacak balıktan ekilecek toprağa kadar her şey ile halkınız ilgilenecek. Mutlulukları köydeki temel ihtiyaçlara, barınmaya vs. şartlara bağlı. Ara ara kralımızdan komutlar geliyor, bazılarını kabul edip etmemek size kalmış; belli şartlar altında halkın huzur seviyesi veya inancı düşebiliyor veya köyünüze sığınmak için gelenler oluyor. Köyden çıkıp ufak ufak büyüdükçe ise birçok yenilik yapıl-

mayı bekliyor. Meslek panelleri çok önemli mesela, dengeyi sağlamanız gerek ki zaten iş gücünüz zaten limitli, Banished'in tersine çoğalmak da epey zaman alıyor bu oyunda, 10x hızı alsanız bile gençler zor büyüyor. Bunun için ise belli kanunlar var yönetime ekleyebileceğiniz, yıllık vergilerden gelen veya limanda satışını yaptığınız ürünlerden gelen paraların gelirinden kesiliyor. Bunu göçte teşvik veya bütün binaların bakım seviyesini düşürecek kanunlar seçerek müdahale edebilirsiniz. Aldığınız her karar bir sonraki nesli ciddi etkiliyor olacak. Çoğu benzer tür oyunda olduğu gibi geliştirmeniz gereken bir teknoloji ağacı da bulunuyor. Mesela balıkçı kulübesini yaptıktan sonra kış mevsiminde balık dondurma seçeneği ile kışın insanlarınızın aç kalmasını engelleyebilir ve üretimi arttırabilirsiniz. Hepsinin mikro yönetim mekanikleri çok iyi ayarlanmış. Ya hiç kıyaslamak istemiyorum ama o kadar benzerler ki, işin içine biraz önce bahsettiğim yönetim kuralları da girdiğinden Banished'e kıyasla

bir tık zor ilerliyor, ama yine de rakibinden daha detaylı değil kesinlikle. Grafikleri elbette daha iyi, daha yeni. Banished'in göz dağıdığı hava olaylarında falan daha az göz yoruyor. Etkileşimden bahsetmek gerekirse, insanların üzerine tıkladığınızda direkt bilgilerini alamıyorsunuz mesela. Bunun yerine sağ üstteki menüden kişilerin durumlarına bakmanız gerekiyor. Çok mühim mi, çok da değil. Topraktaki nüfus ve gelişmeler arttıkça sınıflar da değişiyor tabii ki, köylü, işçi, tüccar ve eşraf sınıfları ekleniyor ve hepsinin talepleri ayrı; çok dengeli ve oyunun da istediği gibi biraz yavaşça büyümek lazım. Madenleri, aktarları, avcı kulübesini falan verim getirecek yerlere yapmak lazım ki halk ayaklanmasın, mutlu olsun.

Bu arada oyunu ilk önce İngilizce sonra da Türkçe oynadım, dil desteği müthiş. Oyun gelecek vaat ediyor fakat beni Banished'ten kurtarır mı, samimi söyleyeyim workshop desteği gelirse, onun gücüyle ancak. Zaten bence böyle oyunların en büyük güç kaynağı topluluk ve kullanıcı üretimi olan içerikler. Artısı var kesinlikle ama workshop Banished kadar gelişirse o oynanabilirliği uzatabilir. Bence deneyin, hem ücretsiz demosu varken ve fiyat bu kadar makulken. Derterinizden uzaklaşıp oradaki 15-16 insana odaklanırsınız, iyi de geliyor vallahi. Köylü "mayor, mayor" demeden direkt gidiyor yalnız köyden, haberiniz olsun. ♦ **Ayça Zaman**

### KARAR

**ARTI** Detaylı yönetim şeması. Grafikler türün örneklerine göre başarılı  
**EKSİ** Workshop desteğinin artması lazım.  
Zaman 10x'te bile çok yavaş geçiyor, köyümüz zor büyüyor

75



# The Great Ace Attorney Chronicles

İtirazım var bu zalim kadere hakim bey!

Aranızda avukat olan var mı bilmiyorum ama bu işin aslında ne kadar zorlu olduğunu ve benim asla yapamayacağım bir meslek olduğunu çok iyi biliyorum. Mahkeme salonlarının nasıl işlediğini daha önce o ortamda bulunmadığım için ancak tahmin edebilirim. Diziler ve filmler dışında bu ortamı görmedim. Gelgelelim diziler ve filmlerin dışında oyun sektöründe de mahkeme salonlarında uzun saatler harcadığınız bir marka mevcut. Ace Attorney, benim şu ana kadar deneyim etmediğim bir oyun serisi. Kendisini sadece internet üzerinden denk geldiğim bazı memeler üzerinden tanıyorum.

Açıkçası oyunu merak etsem de belli bir noktadan sonra monotonlaşacağını tahmin ediyordum. Nihayetinde Ace Attorney serisi bir görsel roman arkadaşlar. Mahkeme salonlarında avukatlık yaptığınız ve müvekkiliniz her kimse onu savunmak için sayfalarca diyaloglar okuduğunuz bir oyun. Dolayısıyla oyunun bir süre sonra monoton hale geleceği hissi daha en başta vardı. Oyunu bir süre oynadıktan sonra ise bu durum iyi anlamda değişti. Oyun sizi daha ilk bölümden olayların içine bodoslama atıyor. Daha önce Ace Attorney oynadıysanız ya da bu seriye bir yerinden aşınıyorsanız Phoenix Wright'ı biliyor olmalısınız. Bu güzide avukatımızın

avukatlık yeteneklerinin adeta genetik olduğunu kanıtlar nitelikte olan TGAAC, Phoenix Wright'ın atası olan Ryunosuke Naruhodo'nun macerasına tanık olmamızı sağlıyor.

TGAAC aslında daha önce Nintendo 3DS'e çıkmış olan, The Great Ace Attorney: Adventures ve The Great Ace Attorney 2: Resolve oyunlarının birleştirilmiş bir versiyonu. Artık Switch, PS4 ve PC'de de oynayabildiğimiz bu oyunda Ryunosuke Naruhodo olarak bir anda kendimizi cinayetten suçlanır halde buluyoruz. Bir restoranda elimizde bir silah, karşımızda kalbinden vurulmuş bir öğretmen ve bütün delillerin cinayeti bizim işlediğimizi gösterdiği bir olay yeri... Ryunosuke Naruhodo olarak yapmamız gereken ilk şey, daha avukat bile değilken kendimizi savunmak, suçsuzluğumuzu ispatlamak ve olayın arkasındaki bu gizemi aydınlatmak. İlk defa bir Ace Attorney oyunu oynadığımdan benim için oldukça farklı bir deneyim sağlayan bu oyunda, neredeyse her bir ifade aleyhimize işlerken, rakip avukatla atışmalara giriyor, aleyhimize konuşan tanıklara çapraz sorgulama uygulayarak ifadelerindeki tutarsızlıkları keşfediyor, olay yerinde veya sonradan sunulan deliller ile bu tutarsızlıkları destekliyor ve bir şekilde işin içinden çıkmaya çalışıyoruz.

Oyundaki diğer maceralar da aslında bu formüle uygun işliyor ve farklı davalarda da rol oynuyorsunuz. Mantıksızlıkları bulmak için hiçbir cümleyi kaçırmadan oyunu takip etmek önemli. Ancak görsel roman türünün getirdiği bir durum olarak olaylar uzatılmış diyaloglar nedeniyle fazlaca uzayabiliyor. Aslında her diyalog bir davayı çözmek için gerekli değil ancak ipuçlarını kaçırmamak için bu diyalogları okumak önemli. Böylece delillerinizi buna göre sunabilir, itirazlarınızı buna göre yapabilirsiniz.

The Great Ace Attorney Chronicles, birçok farklı macerası ile benim oldukça sevdiğim bir yapım oldu. Üst üste Ace Attorney oyunları oynamak bir noktadan sonra bunaltıcı olabilir ancak gelecekte farklı Ace Attorney oyunlarına şans vereceğim kesin. TGAAC, Oldukça uzun oyun süresi ile görsel roman oyuncularının yine takdir edeceği bir yapım olmuş. ♦ **Enes Özdemir**

## KARAR

**ARTI** Eğlenceli karakterler, akılda kalıcı davalar ve davalarda yaşanan plot twistler.

**EKSİ** Oldukça yavaş işleyen bir senaryo modeli var.

90



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





Yapım h.a.n.d Dağıtım Square Enix Tür JRPG Platform PC, PS4, Switch Web square-enix-games.com/neotwevy/en-us

# NEO: The World Ends with You

15 sene sonra gelen bir devam oyunu

Ülkemizde JRPG'ler sonradan bilinen bir tür oldu. Özellikle uzak doğu tarafı bu türde oyun kaynarken, Nintendo 64 veya DS gibi konsollar bizde çok yaygın olmadığı ve bir çoğumuz ancak çakma Atari'lerle oynayabildiğimiz için Zelda, Super Mario RPG, Chrono Trigger gibi oyun serilerini pek bilemedik. İnternetin yaygınlaşması, emülatörler, anime kültürüne duyulan ilgi ile beraber bu kültür de yavaş yavaş bize geldi.

The World Ends with You bu süreçte bizim kaçırdığımız oyunlardan biri. Zaten 15 senelik bir oyun. Unutmuş olmanız bile olası. İlk bakışta klişe bir high-fashion'de, urban bir teen drama gibi durmasına rağmen aslında karanlık temalara sahip bir seri TWEWY. Yukarıdaki diğerleri gibi bizde çok duyulmamış olmasına rağmen dünya çapında kült kitlesi olan bir oyun. Kendi kitlesini oluşturduğu için de sürekli bir devam oyunu beklendi ve bu en sonunda gerçekleşti. Yeni oyunun ismi NEO: The World Ends with You. Oyun 15 sene gecikti ama JRPG'lerin ve benzer konseptte yapımların (Netflix'teki Alice in Borderlands) popüler olması sebebiyle günümüzde çıkması oldukça yerinde bir hamle. NEO, gameplay olarak birkaç türün sadeleştirilmiş bir karışımı gibi. İşin RPG kısmı yine uzak doğuda oldukça popüler olan yazı tabanlı hikaye oyunlarına benziyor. Yani aslında siz diyaloglara

pek dahil olmuyorsunuz. Onun yerine karakterlerin iki boyutlu sabit resimlerinin bulunduğu diyalog ekranlarını izliyorsunuz. Bir tür yarı-interaktif roman gibi ilerliyor her şey. Ben bu yazı tabanlı oyun türünü pek anlayamıyorum açıkçası ve bir türlü keyif alamadım ama seveni çok. Belki ben biraz boomer kalıyorumdur bu olaya. Aralarda da oldukça animemsi cut-scene'ler var. Zaten yeni oyunla beraber TWEWY serisinin bir animesi de yayınlandı. Bulursanız izleyebilirsiniz. Ben izleyemedim.

Olay Tokyo'nun alışveriş ve finans merkezi olan Shibuya'da geçiyor. Ana karakter Rindo, bildiğimiz cool ve outcast bir genç. Yakın arkadaşı ile beraber kendisini içinden çıkamadığı Reaper's Game isminde bir oyunda buluyor. Sıradan diğer insanların fark edemediği bu oyunda Rindo ve arkadaşları çeşitli güçler kazanabiliyor ve Noise isminde gizemli varlıklarla savaşarak oyunda yükselmeye çalışıyorlar. İlerledikçe de işin için daha beklenmedik twistler ve karanlık temalar giriyor. NEO çok akıcı bir oyun. Bu kısmı başarılı. Başına oturunca vakit hızlıca geçiyor. Oyundaki karakter ve hikayenin gelişimi çok derin olmasa da ilgi çekici. Oyunun dünyasına kolayca çekiliyorsunuz. Kalan her şey de sade. Haritada gezmek ve belirli noktalarındaki düşmanlarla savaşmak dışında birkaç ufak mekanik var. Dövüş sistemi de yine bence biraz sıkıcı. Klasik JRPG'ler gibi

sıra tabanlı değil. Bu sıra tabanlı dövüş oyununun da çok hayranı var ama aynı şeyleri defalarca yapmak beni sıkıyor. Aksine bu oyunda dövüşler dinamik, hatta fazla hareketli. O kadar hareketli ki kimin ne yaptığı pek belli olmuyor, bir yerden sonra kendinizi sadece amaçsızca tuşlara basarken buluyorsunuz.

Oyunun asıl olayı aslında bir şeyler toplamak. Bu toplanan şeyler kozmetik ürünlerden, size farklı güçler veren rozetlere veya başarımlar delileri için sırf bulması zor objelere kadar değişiyor. Bu kısım da oyalayıcı ve bir şekilde kendi içine çekiyor. Aslında baktığınızda NEO tam bir Switch oyunu. PC ve PS4'te de var ama daha çok elinizde bir konsolla, herhangi bir yerde aşırı konsantre olmadan keyifle oynayacağınız bir oyun. Anime severler ve bu tarz JRPG seveler için uygun bir oyun. Fakat iyi bir aksiyon oyunu arıyor ya da derinlikli bir hikaye arıyorsanız bu oyun çok size göre değil. ♦ Ege Tülek

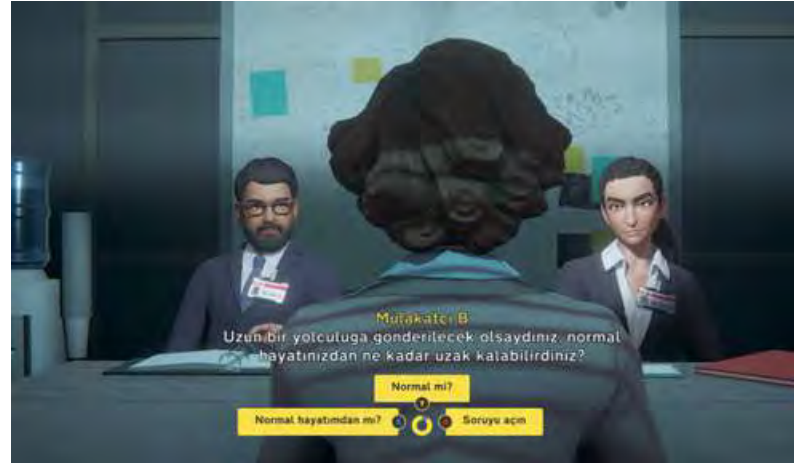
## KARAR

**ARTI** Akıcı ve kendini kolay içine çeken oyun yapısı.

**EKSİ** Kendini tekrar eden gameplay ve genel olarak derin olmayan hikaye.

72





Yapım Variable State Dağıtım Annapurna Interactive Tür Macera Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web variablestate.com/projects/laststop

## Last Stop

Hikaye, tamam! Grafik tarzı, tamam! Müzik ve seslendirme, tamam! Peki ya oyun?

// Mind the gap” (boşluğa dikkat edin), hem yazılı hem de sesli olarak Londra metrosuna binmiş olan herkesin mutlaka dikkatini çekmiş bir uyarıdır. Standart olmayan metro istasyonlarında, tren kapısı ile durak arasındaki boşluğun farklı olmasından dolayı yolcuların olası bir kaza yaşamaması için her durakta sürekli tekrarlanıp durur. Londra’lıların beynine kazınmış bir uyarıdır. İncelemeye bu gereksiz bilgi ile başlamamın sebebi ise Last Stop’un hikayesinin işte tam da burada, Londra metrosunda başlıyor ve geliyor olması!

Oyunda yolları metroda kesişen üç farklı karakterin hikayesine tanık oluyoruz. İlk başta birbirlerine tamamen yabancı gibi dursalar da oyun ilerledikçe ortaya çıkan minik bağlantılar oyunu gerçekten oldukça ilginç kılıyor ve sürükleyici yapıyor. Spoiler olmaması için daha fazla detay vermeyeceğim. Oyunun kurgusu ve hikayesi oldukça benzersiz. Benim gibi düzgün bir hikaye olmadan oyundan zevk alamayan biri için biçilmiş kaftan. Ancak sanki geliştirici Variable State, hikayeye odaklanırken bir oyun yaptıklarını unutmuş gibi duruyor. Oyun, kontrolleri de öğrenebileceğiniz teaser tadında kısa bir kovalamaca sahnesi ile açılıyor. Sonrasında, her biri altı bölümden oluşan üç ayrı hikaye ile devam ediyor. Bir de tüm kurguyu toplayan son bir bölüm daha var. Hikayeleri her

bölüm için istediğiniz sırayla oynayabiliyorsunuz, ama bir sonraki bölüme geçmeden önce üç hikayeyi de tamamlamış olmak gerekiyor. Üç hikaye de Londra’nın aynı bölümünde geçse de, her birinin çok farklı bir havası var. Oynarken bazı karakterlerin birden fazla hikayede yer aldığını fark edeceksiniz. Örneğin bir hikayede ana karakter olan bir doktor, diğerinde kısaca yer alıyor. Ayrıca ana karakterlerin arada bir birbirlerinin hikayelerinin arka planında görünmesi de hoş bir detay olmuş. Ancak hiçbirisi diğer hikayelerde gerçek bir rol üstlenmiyor. Şimdi gelelim incelemenin başında da bahsettiğim eleştiriye. Açıkcası hikayeyi etkilemek için daha fazla şans sunulmasını isterdim. Bizden sık sık bir diyalog seçimi yapmamız istense de gerçekten bunlardan çok azı anlamlı. Birkaç nokta hariç oyun size hikayedeki bir şeyi etkileme şansını çok az veriyor ve bu etkilerin hepsi de çok yüzeysel görünüyor. Hatta bana verildiğini hissettiğim en büyük seçim, her bölümde hangi kıyafetleri giyeceğimdi. Hoş bir detay olmuş ama sadece o kadar. Diyalog seçimleri yapmadığınız zaman çoğunlukla bir bölgeden diğerine sokaklarda yürüyorsunuz. Ancak kontrol pek sizdeymiş gibi hissettirmiyor. Bunun dışında oyunla etkileşime girdiğiniz şeyler çok minimal. Karakterinizin kahvesini karıştırmak için analog çubuğu çevirmek. Bir şeyi çalıştırmak için ileri geri iki düğmeye basmak, yemek için bir çubuğu eğmek gibi. Bunlar içinde piyano çaldığımız ve bir karakterin evini araştırdığımız bölümler gibi birkaç tane anlamlı etkileşimimiz de oluyor elbette. Özellikle TV’lerinin altında saklanan DVD koleksiyonlarını keşfetmekten eğlenceli olmuş. Ama sonuç olarak Telltale oyunlarının bile daha fazla oyun mekaniği sunduğunu belirtsem herhalde yeterli olacaktır.

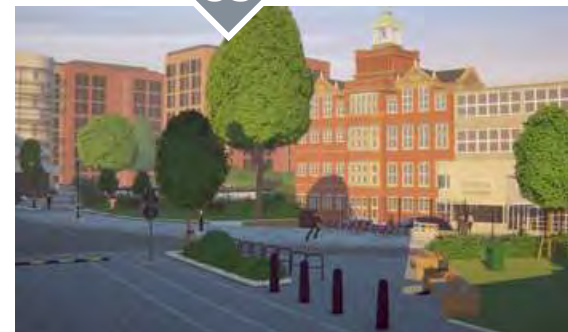
Last Stop, Londra’nın harika bir versiyonunu sunuyor. Farklı geçmişlere sahip çeşitli karakter-

lerle her şey çok gerçekçi duruyor. Karakterler farklı ulusal geçmişlere, cinsel tercihlere, yaşlara ve hatta ekonomik seviyelere sahip. Bu faktörler normalde hayatın bir parçası olsa da, çoğunlukla oyunlarda göz ardı edilir. Ancak Last Stop, doğrudan hikayeye etkileri olmasa da onları oyunun içine yerleştirmiş. Grafikler gerçekçi bir tarzda olmasa da bu detaylar ile oyun mekanı gerçekten Londra gibi hissettiriyor. Sonuçta Last Stop, zaman ayırmaya değer harika bir hikaye anlatıyor. İçinde bir video oyunu gibi hissettiren çok az şey var ve bunların çoğu, oyuncuların yapacak çok az şeyi olmasın diye eklenmiş gibi duruyor. En iyi haliyle, daha çok sağlam bir TV sezonu izlemek gibi denebilir. Elbette bu kötü bir şey değil. Doğru beklentilerle girdiğiniz sürece, sevecek çok şey bulacağınızı düşünüyorum. Üstelik daha önce de belirttiğim gibi Türkçe ve Xbox Gamepass ile de tamamen ücretsiz. ♦ **Mahmut Karşoğlu**

### KARAR

**ARTI** Hikaye anlatımı gayet başarılı, Türkçe desteği  
**EKSİ** Çok fazla müdahil olduğunuzu hissedemiyorsunuz. Hikayelerin ikisi pek başarılı değil.

65



# Labyrinth City: Pierre The Maze Detective

Puzzle kutusu içinde ara parça aramanın güzelliği...

**H**iro Kamigaki'nin bol detay içeren illüstrasyonlu çocuk kitabı serisi Pierre The Maze Detective, 2015'te çıktığında tüm dünyada beğeniyle karşılandı. Where Is The Waldo'ya benzerliğiyle dikkat çeken kitaplar bolca ayrıntı ve detay içeriyor. Fransız şirket Darjeeling de kitapla neredeyse birebir aynı olan, muhteşem çizimler ve animasyonlardan oluşan bu şirin oyunu ortaya çıkarmış. Oyundaki amacımız; Labyrinth City'nin baş kahramanı Pierre'in, tüm şehrin labirentlere dönüşmesine sebep olan taşı çalan, mor smokinli Mr. X'i yakalamasına yardımcı olmak. Pierre ve her türlü yardımına koşan arkadaşı Carmen, tuhaf pazarlardan, müzelere, sokak partilerinden, kalelere kadar, toplam on bölümde Mr. X'i bulmak için bulmacalarla dolu ilginç labirentlerden geçiyorlar. Labirent denince hemen aklınıza klasik düz bir şey gelmesin insanlar, objeler, hayvanlar, merdivenlerle dolu karmakarışık yollardan bahsediyoruz. Bazen önünüzde üç yol olabiliyor ve bunun sadece bir tanesi bizi Mr. X'e götürüyor. Diğer iki yoldan eliniz boş dönebilir ya da ufak oyunlar oynayıp o bölümün ödülünü kazanabilirsiniz. Basit ama yaratıcı olan bu oyunları bulabilmek için üzerinde üç nokta çıkan hayvanlar ya da insanlarla etkileşime geçmelisiniz. Bölüm boyunca bir büyük ödül, dört hazine sandığı, üç yıldız ve Mr. X'in günlüğünün

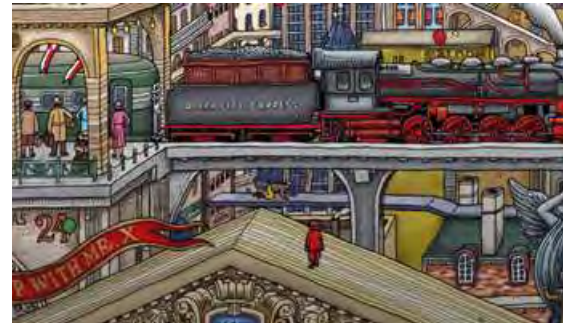
sayfaları gibi koleksiyon ürünlerini de bulmaya çalışıyoruz. Bulmanız şart değil ama oyun çok zor olmadığı için bu detaylarla uğraşmak yorucu olmuyor. Aksine oyunun süresini uzatmış oluyorsunuz. Ben bu nesneleri bulmak için çok uğraşsam da ilk seferde yaklaşık %70'ini tamamladım. Oynanış oldukça kolay, sadece karakteri gitmesi gereken yere yönlendirmeniz ya da klavyedeki yön tuşlarını kullanmanız gerekiyor. Etkileşime geçmeniz gereken objelere de dokunmanız yeterli. Oyunu kapattığınızda tam olarak kaldığınız yerden değil de checkpoint'lerden devam ediyor, bu şekilde olması da daha avantajlı çünkü labirentler kafa karıştırıcı olduğu için aynı yerde sürekli dönerken bulabiliyorsunuz kendinizi. Her bölüm başladığında karşılaştığınız ilk kişi, size kalabalığın içindeki bir sonraki hedefi gösteriyor ve ona ulaşmanın yollarını arıyoruz. Bazen dev bir güvercin bazen de köpek olabilen dört ya da beş hedefe ulaştıktan sonra bölümün finalinde Mr. X'e yaklaşmayı başarıyoruz ama her seferinde bizden kaçmanın bir yolunu buluyor. Yolda karşılaştığımız kişiler, bize nereden gitmemiz gerektiğini ya da yön bilgisi verebiliyor ama oyuna eğer ara verip geri dönmüşseniz doğru yolu bulmakta zorlanabiliyoruz. Zorlanmak derken, çok da gözünüz korkmasın. Labyrinth City kolay bir oyun. Oyunu kısa bir süre içinde bitirdim ve belki iki ya da üç yerde zorlanmışımdır.

Zor olmaması Labyrinth City'yi sıkıcı bir hale getirmiyor, her noktada çöp tenekesinden çıkan maymunlar, konuşan köpekler, komik diyaloglarla eğlenceli bir deneyim sunuyor. Labyrinth City: Pierre the Maze Detective, çocuklara yönelik gibi görünse de huzurlu oynanışı, kolay bulmacaları, çizimlerin ve müziklerin güzelliği sebebiyle hiç sıkılmadan bitirebildim. Bir on bölüm daha olsa oynardım çünkü gayet eğlenceli zaman geçirdim. Bu tarz oyunları sevenler, Labyrinth City'ye bir şans verebilir. ♦ **Nevra İlhan**

## KARAR

**ARTI** Grafikler ve müzikler başarılı, rahat ve keyifli bir oyun deneyimi sunuyor.  
**EKSİ** Kısa sürüyor, yetişkinler için çok da zorlayıcı değil.

75



That purple horror? Oh, yes yes. We did sink that ship.



Yapım Phigames Dağıtım Dear Villagers Tür Macera, Bulmaca Platform PC, PS5, XS Web [recompilegame.com](http://recompilegame.com)

# Recompile

Hak yiyen hack yer mi gerçekten?

Ufaklıktan beri bilgisayar ile pek bir haşır neşirim. Hal böyle olunca kodlama, "Hackerlık" gibi işler gözüme hep bir ilgi çekici gelmiştir. Bunlardan dolayı Recompiled'in oynanışını görünce heyecanlandım. Tür olarak Metroidvania platform diyebileceğimiz yapım olan Recompiled'da, yapay zeka tarafından yönetilen bir bilgisayara sızmaya çalışıyoruz. Kendimi Ajan Smith gibi hissettim. Sizce de kulağa çok hoş gelmiyor mu bu fikir? Peki, nasıl sızıyoruz bu sisteme? Sağda solda koşturarak, butonlara basarak ve türlü bulmacaları çözerek. Tabii sisteme sızmaya çalışıyoruz ama, çevrede bulunan anti virüsler de bize engel olmaya çalışıyor. Oyuna başlar başlamaz zıplama yeteneğini kazanıyoruz ve ilerledikçe güvenlik duvarlarına ve oyunun dünyasına karşı kullanabileceğimiz yeni yetenekleri de elde edebiliyoruz. Çeşitli silahlar veya ışınlanma gibi farklı yeteneklerin yanında, elbette olması gereken hack yeteneği oyuna çok farklı bir hava katıyor. Bununla birlikte bizi takip eden ve silmeye çalışan robotları kendi tarafımıza çekebilir ve bizim yanımızda

savaşması için pek bir ikna edici olabiliriz (WOLOLO). Silahlar demişken, oyunda bu konuda çokça nefret ettiğim bir şey var: Silahı istediğim yüksekliğe doğrultamamak. Uçan düşmanlara silahı doğrultamadığım için, çok kez öldürüldüm. Oyunda 5 adet silah elde edebiliyor, istediğimiz zaman istediğimizi kullanabiliyoruz. Boss savaşları ilk oynadığımda zor gibi görünse de ikinci veya üçüncü denemede artık zayıf noktalarını çözdüğümüz için kolayca geçilebiliyor. Dijital dünyada yaşayan bir hack programı olarak, istediğimiz yere gidebilir istediğimiz yerden başlayabiliriz. Birçok yerde müziğin olmadığını, olsa bile etkin olarak hissettirmediğini söylemeliyim. Bize yardımcı tek karakter olan Janus, bir alana girdiğimizde orası hakkında bilgi veriyor ve mevcut görevimizi söylüyor. Tabii bunu da mesaj yoluyla yapıyor. Her şey konuşmalar üzerinden geçtiği için ortalamanın üzeri bir İngilizce seviyesi gerekiyor. Oyun içerisinde çeşitli bölgelerde konuşmalar ve günlükler buluyoruz. Mürettebat ile Hypervisor adlı yapay zeka asistanı arasındaki diyaloglar hem ilginç ve eğlenceli hem de bizden önce neler yaşandığını öğrenmemizi sağlıyorlar. Zaman geçtikçe Hypervisor'un kararları kendi kafasına göre aldığı ve mürettebatı bu kararlara uyacak şekilde manipüle ettiğini fark ediyoruz.

Kısa ve eğlenceli oyun deneyimi sunan Recompiled'da, bulmacalar biraz karışık olmuş. Türü sevmeyenler için direkt bırakma sebebi olabilir bu. Görüntü olarak da karalık olduğunu söylemeliyim. Çoğu

zaman nereye gittiğimi göremedim ve deneme yanılma yöntemi ile yolumu buldum. Bakın ne yapacağımı çözdüm demiyorum, önümü görmekten bahsediyorum. Bazı yerler ise bunun aksine oldukça parlak. Etraftaki bazı bloklar da yanıp söndüğüce kör oldum diyebilirim. Beni oyundan soğutan bir başka özellikten daha bahsetmek istiyorum. Zıplayacağımız platformlar, yakınına gelene kadar birleşmiyor ve atlamak için birleşmesini bekliyoruz. Yani burada birkaç saniye kaybediyoruz, bu olay başlı başına bir sıkıntı doğurmuyor. Fakat yanlış bir atlayış yaptık diyelim ve boşluğa sürükleniyoruz, bir platforma veya uçurumun dibine gelene kadar etrafı izliyoruz. Bu da tek başına bir sorun gibi gelmeyebilir. Fakat bu iki özellik birleştiğinde, her yanlış hareket sonrası minimum 10 saniye kaybettiriyor.

32 TL'lik fiyat etiketiyle satışa sunulan Recompiled, Metroidvania platform türüne farklı açıdan yaklaşmak ve bulmaca çözmek isteyenleri yarı yolda bırakmayacaktır. Fakat diğer tüm oyun zevkini düşüren etkenleri hesaba kattığımda, keşke olmasın dediğim birçok özelliği barındırıyor. Kesinlikle kötü bir oyun değil, fakat herkese hitap etmediği açık. ♦ Talha Şahin

## KARAR

**ARTI** Atmosfer ve ortam çok iyi, farklı şekilde düşünmeye teşvik ediyor  
**EKSİ** Savaş sistemi pek rahatsız edici, göz yoran tasarımlar

65



Yapım Merge Games Dağıtım Antab Studio Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Web [www.mergegames.com](http://www.mergegames.com)

## Foreclosed

Cyberpunk dünyasında, hayatta kalma mücadelesi

Saniyorum izlediğimiz ya da bildiğimiz Cyberpunk temasına sahip böyle çiçekli böcekli hiçbir içerik bulunmuyor en sevdiğim okur. Yani bu tema devreye girer girmez, hep bir pislik, hep bir hainlik, hep bir hayatta kalma mücadelesi ile karşılaşılıyor. Aslında böyle düşününce bu çok sevdiğimiz settingin de biraz korkunç olduğu gerçeği ile yüzleşiyoruz. İşte tam da bu noktada Foreclosed'un ana karakteri rolündeki Evan Kapnos'un yaşadıklarının bu söylediklerimi ne kadar doğruladığı ile yüzleşiyoruz! Ana karakterimizin bilmediğimiz bir sebep yüzünden kimliğine el konulmuş durumda! İşini, beyin implantını ve içinde yaşadığı şehrin blockchaine olan tüm bağlantılarını kaybeden karakterimizin, kaybettiğini açık arttırmada satılmadan önce yaşadığı kaçış deneyimini yaşadığımız bu farklı oyun, gelin bakın içerisinde ne gibi farklılıklar barındırıyor...

Oyuna başladığımız anda kendimizi bir nevi RGB dünyası içerisinde buluyoruz. Özellikle mor ve pembe tonlarının ön planda olduğu yapım, tam da bir çizgi roman tadında geliştirilmiş.

Özellikle XIII'ü oynayanların çok iyi bileceği üzere, kullanılan çizgi roman panel sistemi sayesinde olan olaylar karşımıza tıpkı bir çizgi roman okuyormuşuz gibi çıkıyor. Hatta panel sistemini bir adım ileriye götürmeyi başaran yapımçı ekip, bu panel geçişleri esnasında oyunu deneyim etmemize de imkan sunmuş. Fakat henüz oyunun ilk başında yaşadığımız kaçma sahnesindeki kamera açıları o kadar kötü tasarlanmış ki inanın yolunu üç seferde bulabildim. Anlayacağınız iyi bir fikir yine teknik sıkıntılar ile zora sokulmuş. Nitekim oyunda kullanılan bu çizgi roman ekolü panel sistemi kesinlikle harika bir anlatı deneyimi sunuyor. FPS kamera açısından deneyim ettiğimiz yapımda, karakterimizi ve oyunun ilk yarım saatinde kavuştuğumuz silahımızı kazandığımız yetenek puanları ile geliştirebiliyoruz. Karakterimizin birçok sibernetik özelliği bulunuyor. Fakat silaha ulaştıktan sonra karakter yerine silahı güçlendirmek çok daha avantajlı diyebilirim. Yine de sadece implantlara odaklanarak "farklı" bir karakter deneyimi yaşamamız da olası. Gerekli geliştirmeleri yapmak içinse

önce birinci seviye, akabinde ikinci seviyeye geçebiliyoruz.

Ana ilerleyiş esnasında bolca koşuşturma ve ateş etme olduğu gibi, bazı bulmacalar da söz konusu. Fakat genel olarak baktığımızda çok fazla "boş" koştüğümüzü görüyoruz. Yani geniş geniş alanlarda oradan oraya gidiyoruz ama o kadar kopuk bir koşturma ki anlata-mam... Bulmacalar da aynı bu koşma hali gibi "kopuk" şekilde karşımıza çıkıyor. Bir anda alakasız bir cyberpunk temalı mekanda kendimizi bulup, rastgele bir bulmaca çözmek zorunda kalabiliyoruz. Silah (Evet, silahlar değil!) ise sahip olduğu beş geliştirme haricinde bir şey vadetmiyor. Ayrıca mermiler o kadar zayıf ve vuruş hissiyatı o kadar yok ki anlatamam... Hatırlayanların bileceği üzere Delta Force isimli oyunda sıklıkla dile getirdiğimiz "Su tabancası" temalı ateş etme hissiyatı ne yazık ki bu oyunun tamamına yayılmış durumda.

Bu arada düşman birimleri de uzun süre birbirinin aynısı olarak karşımıza çıkıyor. Saniyorum 15 dakika, düzenli olarak aynı birimi etkisiz hale getirmiş olabilirim. Yapay zeka tarafı da patates! Düşman bizi bir kere gördüğü zaman, karşımızdaki birimleri etkisiz hale getirip bir yere saklansak bile artık o haritadaki herkes bizi görmüş sayılıyor... Yani 2021 yılı yahu! Tüm bunların haricinde de oyunu sadece üç evet sadece üç saatte bitirdim! Yani 22.95 TL büyük bir rakam değil kabul ediyorum ama halen harcanabilecek daha iyi oyunlar olduğuna eminim. ♦ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Çizgi Roman ekolü anlatı deneyimi. Geliştirilebilir karakter ve silah.

**EKSİ** Kısa oyun süresi. Kalitesiz yapay zeka. Garip kamera açıları. Yetersiz içerik.





Yapım Ronimo Games Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web [www.devolverdigital.com/games/blightbound](http://www.devolverdigital.com/games/blightbound)

# Blightbound

Çıktıktan sonra erken erişimdeki halini aratan oyunlar, vol.156

Bir zindan temizleme oyunu olan Blightbound'u hatırlarsınız erken erişimdeyken incelemiştik, eh madem çıkışını yapmış, tekrar bir ziyaret edelim dedik. Tam sürüm deneyimim çok kötü başladı aslında, şöyle ki, üç arkadaş oyuna girdik, parti davetini attık ama o da ne, herkes "Ready" bastığı anda oyun otomatik olarak hepimizi "Unready" konumunu geri çekiyordu. Bir 5 dakika kadar "eee nasıl olacak bu iş?" derken, çok basit bir çözüme giderek hallettik. Ne mi yaptık? Başkası attı davetleri ve buton çalıştı lol. Hatırlarsanız görsel olarak pek sevgili Darkest Dungeon'ın çizim tarzını anımsatmıştı bize oyun, halen de öyle. Yani ilk bakışta her şey güzel aslında. Hikaye neydi oyunda dersiniz, kısaca hatırlatayım. Büyük bir savaşın ardından Shadow Titan adındaki şeytani varlık (ne kötü bir isim seçimi ya) öldürülüyor ve savaş sona eriyor. Ancak Titan ardında bir sis perdesi bırakıyor ve bütün diyarı sis kaplıyor. Bu sis içerisinde kalan bütün canlılar da çürüyerek ölmeye başlıyorlar, hayatta kalabilmek için en yüksek dağlara yerleşkeler kuruyor ve orada

yaşamaya başlıyor. Oyunda kamp alanımız bir dağın tepesinde ve ufukta ölü titan ve yaydığı sis görülebilir. Hazırlıkların hepsi sığınak bölgesinde gerçekleştiriliyor. Ekipman dizmek, karakterlere seviye atlatmak ve alışveriş gibi. Karakterler arasında savaşçı, büyücü, suikastçı sınıflarından oluşuyor ancak her biri kendi içerisinde farklı karakterlere yer veriyor. Her bir karakteri keyfimize göre kuşandırabiliyor ve tabii ki statlarını dağıtabiliriz. Elder adında bir NPC'miz var, seviyesi ilerledikçe bize farklı çeşitlerde ödüller veriyor. Elder seviyesi arttıkça sığınak bölgesine başka NPC'leri de çağırabiliyoruz, bunlar arasında blacksmith, merchant, artisan gibi NPC'ler var. Oyunda bizi en çok yoran şey crafting oldu, istediği malzemeler o kadar çok ve kimisi o kadar fazla vakit alıyor ki, tadamız kaçmaya başladı bir noktadan sonra, çok oynamak gerekiyor. Oyunun vitamini zindanlarda. Bölgelere ayrılmış durumdadır. Çok karmaşık olmasalar da zindanlarda bulmacalar da yer alıyor. Kimisinin zamana karşı çözülmesi gerekiyor

ki ödülü kapabilelim. Ayrıca belirli bir alanı gezmek ya da kapıyı açmak için yine bunlar ile uğraşmak gerekiyor. Zindan temizlemeye giderken en fazla 3 kişi olabiliyoruz. İsterseniz eşleşme sistemini kullanabilir ya da botlar ile maceraya atılabilirsiniz, biz oyunu üç arkadaş oynadık. Oyun her bir sınıftan bir karakter ile girmeye izin veriyor, yani bir büyücü varsa başkası seçemiyor. Blightbound, erken erişime göre biraz daha zorlaştırılmış, net şekilde fark ettik. Erken erişimde elimizi kolumuzu sallayarak temizlediğimiz zindanlarda dayağımızı yedik. Bir zindanı bitirince oynadığınız karakter kesin seviye atlıyor ve karakterler en fazla level 8 olabiliyorlar. Erken erişimde karakter animasyonlarını çok sevmediğimi dile getirmiştim, şimdi de çok sevdiğimi söyleyemem. Ama en azından, kim ne yapıyor, nerede duruyor, vurabileceğim açıda mı duruyor, bunları rahatça seçebildim. Erken erişimden sonra güzel oyuncuların dinleyip değişiklikler yapmışlar, iyi de olmuş. Şu aralar co-op oyun arayışınız varsa önce bir bakın o animasyonları falan görün, alıp almamaya ondan sonra karar verin derim. Son diyeceğim şudur ki Devolver'ın yayınladığı ve benim çok fazla yükselmediğim nadir oyunlardan biri oldu. ♦ **Sonat Samir**

## KARAR

**ARTI** Co-op oynayınca arkadaşlar ile birlikte birkaç saatliğine eğleniyor. Oyunsuz kaldıysanız gideri var. Karakter ve eşya çeşitliliğinin bol oluşu tekrar oynanabilirliği artırıyor.

**EKSİ** Şu karakter animasyonları çok daha iyi olsa, her şey çok daha farklı olabilirdi gibi hissediyorum. Craft sistemi çok yorucu, çok malzeme gerekiyor ve bunların kimisini toplamak ciddi vakit istiyor



Yapım Studio Fizbin **Dağıtım** Headup **Tür** Macera **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** [www.headupgames.com/game/lost-at-sea](http://www.headupgames.com/game/lost-at-sea)

# Lost at Sea

“Hayat, siz plan yaparken başınıza gelen şeydir.”

John Lennon ne de güzel özetlemiş hayatı, değil mi? Bu güzel sözün en acı tarafı da bizzat kendisinin başına gelmiş olması. Bundan tam 18 sene önce yaşadığım bir acı yüzünden uzun vadeli planlar yapmayacağım sözünü vermiş, 6 ay önce yaşadığım bir diğer acıyla da kısa vadeli de artık çekmeceye kaldıracığım konusunda kendimle sıkı bir pazarlık yapmışım.

Sonrasında oturup şu “Ölüm” denen kavram üzerine derinlemesine düşünme fırsatım oldu. Gidenler için bir anlamı olmayan bu kavramın arkada kalanlar üzerinde bu kadar travma yaratması ne kadar ilginç. Aslında gidenlerimizden ziyade onlarsız kalmanın bizleri ne kadar yıktığı düşüncesi üzerinden yola çıkıp kendimize üzülmeye hali hissedilen bu acı, en azından benim varabildiğim sonuç bu. Lost at Sea sevdiğimizi kaybetmenin acısı ve bu travmanın zaman zaman suçluluk duygusu ile harmanlanıp daha da sert bir boyuta kavuşması üzerine bir oyun. Kahramanımız Anna yaşını başını almış bir kadın, kaybettiği aile fertlerinin (çocukları dahil) acısında kendi

suçu hiç olmamasına rağmen hep bir pay çıkartmış ve yıllarını acı soslu suçluluk duygusu ile geçirmiş.

Düştüğü gizemli adada elindeki büyütlü pusula ile anılarını ortaya çıkartıp acısını hafifletme, durumu kabullenme sürecine giriyor Anna. Bizim yapmamız gereken de bu kayıp anıları ortaya çıkartıp Anna’yı huzura kavuşturmak. Lost at Sea’de anıların çoğuna ev sahipliği yapan dört bölge bulunuyor ve buralarda anılar unutulmuş objeler olarak saklı. Beyaz obje silüetini aldığınız anda pusulada gerçek yeri beliriyor ve oraya gidip o anıyı tam olarak ortaya çıkartıyorsunuz.

Pusula dedik, oyundaki en etkili araç pusula. Lost at Sea’de objeleri hızlıca bulmanın tek yolu bu araç. Pusulanızda iki kısım var, üst bölümünde obje silüetini seçebiliyor, alt bölümde de seçtiğiniz objenin yönünü ok ile takip edebiliyorsunuz.

Objelerin çoğunu alabilmek için ufak bulmacaları çözmelisiniz ama hiçbiri sizi asla zorlamayacak, söz veriyorum (girdik bir topun altına, hadi bakalım). Bu bulmacaların pek çoğu orijinal değil ancak açığa çıkarılacak olan anılarla bağlamaları olduğu için anlam kazanıyorlar. O yüzden bir bulmacayı çözerken yaptığımız eylemi aklınızda tutun derim.

Hava karardığında korku mor bir küre olarak dolaşmaya başlıyor adada, tek yapmamız gereken gözlerinin içine bakmak. Yoksa bizi yutuyor, en yakın kontrol noktasına dönüyor. Hayata karşı ciddi bir öğüt niteliğindeki bu dinamiği pek bir sevdim, ne yalan söyleyeyim. Oyunun atmosferi zayıf görsel ve ses efektleri yüzünden pek bir zayıflıyor. Ses efekti yok gibi,

uzaklardan gelen dalga ve üç beş kuş sesinden ibaret. Anna’nın seslendirmesi çok başarılı sadece. Grafikler de ilk başta göze hoş geliyor ancak gereksiz parlak ışık efektleri yüzünden kendinizi Lestat’ın kuzeni gibi hissedeceksiniz bir yerden sonra.

Lost at Sea, her köşesini karış karış dolaşsanız bile 3 saatinizden fazlasını almayacak bir oyun. Ciddi bir temayı hafif bir anlatım ve renkli görsellikle ele alarak bir şekilde oyuncusunu elde tutmaya çabılıyor. Tökezleyen kontroller, zayıf grafikler ve olmayan ses efektleri tüm bu çabanın önündeki en büyük engeller. Potansiyelini tam kullanamayan bu bağımsız indirim döneminde göz atabilirsiniz. **♦ Hakan Orkan**

## KARAR

**ARTI** Ciddi teması ve anlatım dili, şirin bulmacalar

**EKSİ** Kısa süresi, asla zorlamaması, kötü görsellik ve ses işçiliği. Öyle mi açılır bir oyun?

62





Yapım 3DClouds Dağıtım Team 17 Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.kingofseas.net

# King of Seas

Sea of Thieves yetmediyse, burada bir alternatif var

//Ufukta güneş korsanların yeni bir şafağında doğarken, top atışları yedi denizde yankılanmakta! Başlarınızı bırakın, yelkenleri açın ve imparatorluğunuzu şekillendiren fırtınanın kalbine kendinizi bırakın. Babanızın öldürülmesi affedilmeyecek!" diye bağırarak başlıyoruz incelemeye!

Bu yapımımız 3DClouds tarafından geliştirilmiş ve Team 17 Digital tarafından dağıtılmış aksiyon türünde bir korsanlık oyunu. İçinde hayal gücünüzün sınırlarını zorlayacak kadar rol yapma öğeleri de var diyebiliriz.

Kısaca bahsedecek olursak King of Seas ile birlikte yemyeşil adalara, masmavi denizlere

bir korsan olarak açılıyor. Oyun bize gemi, mürettebat ve yelken açabileceğiniz harika ufuklar veriyor. Oyunun en başında iki seçeneğiniz var; kralın kızı ya da oğlu olmak. Bu seçimden sonra ise 5 adet zorluk seviyesinden size uygun olanı seçip oyuna başlıyorsunuz. Babanız siz bir yolculuğa çıktığınızda öldürüyor ve suç sizin üstünüze kalıyor. Hikaye buradan şekillenmeye başlıyor...

İlk öncelikle şunu belirtelim ki oyunun haritaları rastgele yaratılıyor, yani oyuna ne zaman yeni başlarsanız size en baştan, yeni bir deneyim sunuyor. Yani keşif mekaniği açısından çok tatlı olmuş bu olay. Zaten bu yapımın size sağladığı en büyük imkan özgürce keşif yapmak. Sislerden kaçarken yönünüzü kaybetmekten tutun da fırtınalı bir havada rüzgar yönünü iyi ayarlayıp batmamaya kadar harika detaylar mevcut. Navigasyon sistemi gerçekten çok güzel olmuş. Kendi kartografiniz var. Siz ilerledikçe o da size yeni rotalar çiziyor.

Bunların yanı sıra gemi özelleştirmelerimiz de var. Ekipmanınızı ve kendi beceri/yetenek puanlarınızı geliştirip açtığınız denizlerde daha güçlü bir üstünlük kurabiliyorsunuz. Bu size gerçekten oynadığınızı hissettiriyor. Oyunda toplamda geliştirebileceğiniz 5 adet gemi türü de mevcut. Peki, keşif yapmak ve gelişmek güzel ama savaşlar tatmin edici oluyor mu? Gemi savaşları yapmak bu oyunda gerçekten zor. Geminizin iki tarafındaki güvertelerde sıra sıra toplar bulunuyor. 3 adet mermi tipiniz var. Ancak atışları tutturmak için gerekli pozisyon alıp, bayağı nişan almanız gerekiyor. Hızınızı saldırdığınız gemiye göre belirlemeniz, iskalamadan atmanız ve karşı gelecek saldırıya göre de kaçınma manevrası yapmanız gerekiyor. En başlarda bu

insanın gözünü korkutuyor çünkü oldukça komplice ve yavaş bir sistem ancak alışıkça ve yeni denizlere açılıp geminizi geliştirdikçe çok zevkli bir hale geliyor diyebilirim. Şunu da söylemeden geçmeyelim, her bir savaşı kazandığınızda, başınıza konulan ödül artacak, aman dikkat edin! Oyunun size sunduğu bunlarla da sınırlı değil. Hazine avları ile batık hazinelerin haritalarını bulup keşfetmek çok eğlenceli oluyor. Ayrıca oyunda ticaret sistemi mevcut. Her limanda satın alabileceğiniz şeylerin belli bir fiyatı var ve fiyatlar her limanda değişebiliyor. Bu yüzden bir eşya alırken birkaç yerden fiyat alıp kazınlamanız gerekiyor. Bunların yanı sıra balıkçılık da yapabiliyorsunuz! Evet yanlış duymadınız. Okyanus yüzeyinin altında yaşayan birçok balık var, çoğu zaman bu balıklar haritanızda çıkabiliyor, eğer size yakınsa. Bunları da avlayabiliyorsunuz.

King of Seas her ne kadar basit gözükse bir oyun gibi dursa da içerik olarak çok güzel detaylara sahip bir yapım. Grafiklerin tatlılığı, masmavi denizde açılmak ve yemyeşil adaları keşfetmek oldukça eğlenceli ve harika bir tecrübedir. Eğer siz de oturup saatlerce keşif yapıp biraz da savaşmak istiyorsanız, gözünüzü kapatıp bu oyunu alın derim. Gerisi size kalmış.

◆ Şeymanur Özgür

## KARAR

**ARTI** Grafikler çok hoş, savaşlar detaylı ve heyecanlı, loot peşinde koşmak eğlenceli

**EKSİ** Ticaret sistemi laf olsun diye, hikaye pek sıradan



**Yapım** Rocket-Engine Co. **Dağıtım** United Games Entertainment, Beep **Tür** Shoot'em Up **Platform** PS4, Switch **Web** cotton.iningames.com

## Cotton Reboot

Bu oyunda maşallah herkes pamuk şeker!

İlk olarak 1991 yılında Japonya'da çıkan, 1993 yılında da batıya açılan Cotton: Fantastic Night Dreams'in cilalanmış ve günümüze uyarlanmış halidir Cotton Reboot. Oyunun kahramanı Nata de Cotton tam bir şeker hastasıdır (şeker seven anlamında) ve uçan süpürgesinin üzerinde, Silk adlı bir perinin de yardımı ile şeker avına çıkmıştır. Hikayenin çıkış noktası bu ve şekerleri ele geçirmek sanıldığından da zordur çünkü şeker seven bir tek siz değilsinizdir. Oyun klasik soldan sağa ilerlemeli (side scroller) bir vur&geç oyunu. En kaba ve basit örneği olarak Metal Slug oyunlarını verebi-

lim. Elbette günümüze göre de uyarlanmış durumda. Oyunda seçebileceğiniz üç adet mod bulunmaktadır. İlki, X68000 orijinal modu. Adından da anlaşılacağı üzere orijinal oyunu bu mod aracılığı ile oynayabilirsiniz. İkincisi olan Arrange modunda yenilenmiş grafikler ve çözünürlük içeren yeni halini oynayabilir, üçüncü mod olan Score attack modunda da puanlar toplamaya çalışıp diğer oyuncular arasından kaçınıcı olmuştunuz, ona göz atabilirsiniz. Oyunun 2D grafiklerine ve sevimlilikten kırılan anime benzeri karakterlerine diyecek bir

şeyim yok. Nitekim oynanabilirlik herkese hitap etmiyor. Önünüze gelene ateş ederek ilerlediğiniz oyunda bazen ekran kadar çok karışıyor ve arka plan ile uçuşan nesnelere kadar iç içe geçiyor ki, neyin ne olduğunu çıkaramıyorsunuz. Hatta birkaç kere kendimi bile kaybettiğim oldu. Anlayacağınız, Cotton Reboot her ne kadar pamuk şeker benzese de zorlayıcı yanını asla küçümsemek lazım ve reflekslerinize güvenmiyorsanız hiç bulaşmayın diyebilirim. ♦ **Rafet Kaan Moral**

64

**Yapım** Skyhook Games **Dağıtım** Curve Digital **Tür** Simülasyon **Platform** PC, XS **Web** skyhookgames.com

## Lawn Mowing Simulator

"Ben artık makine izlemek değil, makine kullanmak istiyorum."

Evet yanlış duymuyorsunuz. Çim biçme simülasyonu! En sevdiğim, tamamen rahatlama ve zaman öldürme için birebir olan bir tür. Bu yapım gerçekten güzel ve ince düşünülmüş olsa da ekonomisinin çevresinde şekillenen çoğu yükseltmeyi almanız uzun zamanınızı alıyor. Beni yanlış anlamayın, ben bu çiftçilik oyunlarına hayatımı vermiş biriyim ancak bir oyunda ekonominin bu kadar sıkışması bir süre sonra oyundan sıkılmaya yol açıyor ve o kadar zaman harcamanıza rağmen bir şey elde edemediğinizi görmek, sizi hayal kırıklığına uğrattır. Oyunda anlaşma yaparak insanların bahçelerini

biçiyorsunuz. Yapmamanız gereken şeyleri oyun size en başında incelikte gösteriyor. Örneğin çok hızlı dönerseniz bahçenin toprağına ya da zeminine zarar veriyorsunuz, bu da size ödenecek paradan kesiliyor. Şunu da demeden geçmeyelim, yaptığınız tüm anlaşmalar belirli bir süreye bağlı. Bu süre içinde yapmazsanız başarısız oluyorsunuz. Ayrıca oyun size es geçtiğiniz çimleri gösteriyor ancak emin olun çok kullanışlı değil, özellikle çim biçmenin sizin temel odağınız olmasına rağmen, bu özelliğin iyi çalışmaması canınızı bir noktadan sonra sıkıyor. Es geçip biçmediğiniz noktalar beyaz gösteriliyor, ancak görebilirse-

niz... Eğer çok minik bir noktada çimleri almayı unuttuysanız vay halinize. Tüm bahçede Ctrl tuşuna spam basarak gezmeniz gerekiyor. Ayrıca grafiksel olarak ortalama olan bir oyunun bilgisayarımda 20-25 fps ile düşüşler yaşaması çok rahatsız etti. Optimizasyon kötü. Bu yapım gerçekten güzel düşünülmüş ancak uygulama bazında beni hayal kırıklığına uğrattı. Steam'de her ne kadar olumlu yorumlar görse-niz de benim düşünceme göre bu fiyat düzeyi için kesinlikle yetersiz bir oyundu. Dikkat edelim. ♦ **Şeymanur Özgür**

60





Yapım Jonas Manke Dağıtım Future Friends Games Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web www.playomno.com

## Omno

Fantastik bir evrende süregelen, şahane bir yolculuk

**D**evasa kaplumbağalarla, ışık saçan denizanelerle ve gözleri ile ayakları olan çeşitli büyüklükteki toprakla karşılaşacağımız fantastik bir yolculuk var karşımızda. Hatta yolculuk demişken; oyun Journey'yi bir hayli anımsatıyor. Amaç, tıpkı Journey'de olduğu gibi bir yere seyahat etmek. Yani Omno'da hedef önemli değil, önemli olan yolculuk.

Asa Taşıyıcısı olarak adlandırılan karakterimiz, uzun sürecek bir yolculuğa çıkmaktadır. Bu yolculuk sonunda yüksek bir mertebeye ulaşacaktır. En büyük yardımcısı ise asasıdır. Asa, gerektiği yerlerde gerekli şekillere gire-

bilmekte. Mesela, karlı arazide kullanılmak üzere bir kızağa dönüşebilmekte. Oyunda dövüş, dövüşü geçtim herhangi bir şekilde şiddet katıyan bulunmamakta. Rengarenk ve eşsiz manzaralar eşliğinde gerçekleştirilen bir seyahat bu. Ayrıca ejderhalar tepenizde gezinirken ilerlemek gerçekten nefes kesici.

Omno'da dövüş olmadığı için ölmek gibi bir olay da yok. Gerçi uçurumdan düşebilir veya bataklığa bataabilirsiniz ama on adımda bir checkpoint olduğu için fazla meraklanmayın. Gerçekleştirdiğimiz bu yolculuk platform öğeleri ile süslenmiş

halde. Gerektiği yerde zıplıyor, gerektiği yerde kayıyor yahut taşları yerine itiyoruz. Omno kısa süren sevimli bir oyun lakin daha önce gördüklerimizin üstüne de bir şey koymuyor. Journey ve ona nazaran daha küçük bütçeli birçok yapım zaten bize harika yolculuklar yaşatmıştı. Bununla birlikte, Omno eğlenceli ve kendini oynatıyor. Ayrıca bu oyunun tek bir kişinin, Jonas Manke'nin, elinden çıktığını da belirteyim. Sırf bu sebepten bile şans verilebilir.

◆ **Olca Karasoy Moral**

83

Yapım Kluge Interactive Dağıtım Kluge Interactive Tür VR, Müzik Platform Oculus Rift PSVR Web synthridersvr.com

## Synth Riders

Tekno eşliğinde kilo vermek isteyenleri piste alalım

**M**alum; pandemi dönemi hepimizden bir şeyler götürdü, göbeklere de göbek kattı. Hal böyle olunca, bir nebze de olsa egzersiz yapabilmek için farklı alternatiflere yöneldik. Bunlardan birisi de VR – Fitness oyunları. Beat Saber ve BoxVr bunun en güzel örnekleri. Şimdi bunların arasına Synth Riders'ı da katabiliriz. Gerçi Oculus

Rift için yıllar önce çıkmış olsa da PlayStation sahipleri de konsola kısa süre önce çıkış yapmasıyla Tekno müzikler eşliğinde bolca hareket edebilme fırsatını yakaladık.

Doğal olarak Synth Riders'ı oynamak için VR seti ve iki move setinizin olması şart. Akabinde gerisi kolay. Oyunun size sunduğu ritmik

müziklerden birisini seçip başlıyoruz kolları sallamaya. Elbette şarkı kütüphanesini genişletebilirsiniz fakat kimisi ücretsizken kimisi azıcık para talep ediyor. Oyundaki müzikler gaza getiriyor, içerisine serpiştirilen engeller sayesinde de kolların dışında vücudunuzu da hareket ettiriyorsunuz. Bu çok iyi bir ayrıntı olmasına karşın oyunun can damarı olan vuruş hassasiyeti, ne yazık ki olması gerektiği gibi değil. Move'larınız, yani kollarınız iki farklı rengi temsil ediyor ve gelen toplara doğru kolunuz ile vuruyorsunuz fakat herhangi bir tuşa basmadığınızdan veya sert hareket etme gereği olmadığı için kolları dümdüz ileri tutsanız da aynı işlevi görüyor. Örnek vermek gerekirse BoxVr'da hızlıca ve move'un arka tuşuna basarak yumruk atmamız gerekirken Synth Riders'da böyle bir özellik bulunmamakta. Ha, amacını yerine getiriyor mu? Evet ama bir müddet sonra monoton bir hal almaya başlıyor. Yani kolları sallamak başka, vurmak başka. İşin güzel yanı ise performansınızı dünya genelinde görebiliyor olmanız. Peki, 219 TL'lik fiyat etiketi? Pahalı arkadaşlar...

◆ **Rafet Kaan Moral**

70





Yapım Dinosaur Polo Club **Dağıtım** Dinosaur Polo Club **Tür** Strateji, Simülasyon **Platform** PC, Switch, iOS **Web** dinopoloclub.com

## Mini Motorways

Dikkat! İleri derecede bağımlılık yapabilir

Hem basit hem de çok bağımlılık yapan bir oyun söyle deseler, anında Mini Motorways'i söyledim. Oyunda yaptığımız tek şey yol yapmak. Yollar, köprüler, kavşaklar ve otobanlar kurarak mini minnacık ve renkli arabaların koşuşturmasını seyrediyoruz. Tabii oyun ilerledikçe işler karmaşıklaşıyor ve ne kadar yol yaparsanız yapın, bir yerde lastik patlayıveriyor! Oyunda Los Angeles, Tokyo, Pekin yahut Dubai gibi envaiçeşit şehir bulunmakta ama şehir dediğime bakmayın, sadece tema değişiyor. Hangi şehri seçerseniz seçin önce bir ev ve dükkan ile başlıyorsunuz. Amacımız bu iki yerleşim yerinin arasına yol yapmak. Ne kadar basit değil

mi? Sonrasında harita otomatik olarak evler ve dükkanlar oluşturmaya başlıyor ve doğal olarak sizlerin de inşa etmeniz gereken yollar artıyor. Evlerin oluşturduğu arabalar dükkanlara gidiyorlar. Eğer araba belirli bir süre içinde dükkana ulaşamazsa oyun sonlanıyor. Ayrıca ilerledikçe ev/dükkan renkleri de çoğalmakta. Mesela sarı evler sarı araba üretiyor ve sadece sarı dükkanlara gidebiliyor. Keza aynı kural kırmızılar, maviler veya yeşiller için de geçerli. Oynadıkça gerek renkler gerekse evler ve dükkanlar artıyor ve doğru renkteki arabaların dükkanlara en kısa sürede gitmesi için çaba sarf ediyoruz. Tabii bunun için oyun da size azıcık

yardımcı olmakta. Oyunda günlerin akışını gösteren bir saat var ve her Pazar günü oyun size iki seçenek sunuyor. Örneğin kavşak mı yoksa otoban mı yahut otoban mı yoksa köprü mü gibi. Elbette yol sayımız da sınırlı ve bunlar da her Pazar yenilenmekte.

Oyun sonunda kim hangi şehirde ne kadar ileri gidebilmiş veriler sunulmakta ve dünya genelindeki sıralamanız da açığa çıkmakta. Dolayısıyla "bir dahakine daha fazla dayanacağımı!" diyerekten başlıyorsunuz sıfırdan yolları inşa etmeye. **◆ Olca Karasoy Moral**

90

Yapım Ghost Dog Films **Dağıtım** Wales Interactive **Tür** FMV **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.walesinteractive.com/isawblackclouds

## Night Book

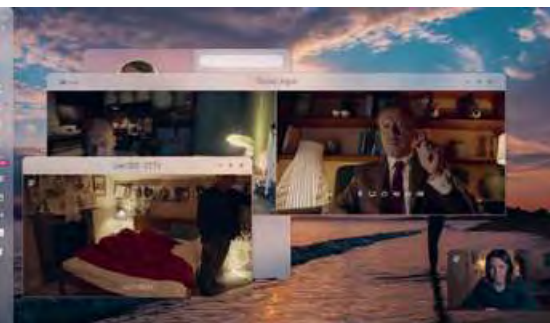
"Okumak salığa zararlıdır"

Tıpkı Late Shift ve The Bunker gibi etkileşimli bir film olan Night Book, önemli kararları sizin verip, sonunu sizin belirlediğiniz türde bir oyun. Gerçek aktörlerin kullanıldığı ve birden fazla sona sahip olan bu tarz oyunları her ne kadar sevsem de Night Book'tan istediğim tadı alamadığımı itiraf etmeliyim. Hikayemizin kahramanı Loralyn hamiledir ve

internet vasıtası ile evden simultane çeviri yaparak, ev ekonomisine katkı yapmaktadır. Kocasını da bir iş gezisindedir ve hamile başına yalnız kalmak yeterince sıkıntılı değilmiş gibi, psikolojik sorunları olan babası da Loralyn'nin yanındadır. Daha ne kadar kötüye gidebilir ki? Bir kitabı okuyarak! Sadece ruhlarla konuşmak için kullanılan bir dilde yazılmış kitabı okuyunca, Loralyn davetsiz misafirleri evine çağırılmış olur. Night Book'ta belirttiğim gibi tek bir hikaye ama farklı sonlar bulunmakta. Yani belirleyeceğimiz seçimler hayatı. Sıkıntı da maalesef burada başlıyor. Oyunda (veya filmde) etkileşim bir hayli az. Bir noktada iki tıklama arasında öyle uzun bir zaman geçti ki artık elimden bile bıraktım. Keza oyunun süresi de hiç yeterli değil. Bu tarz oyunların ortalama süresi bir buçuk – iki saat olur ve Night Book'un sonlarından birine kırk beş dakikada ulaşabil-

meniz mümkün. Bahsettiğim gibi etkileşim de bir hayli az olunca bir daha başlayıp birçok tanıdık sahneye tekrardan izlemek insanı ikinci kez düşünmeye itiyor. Hikaye gerçekten merak uyandırıcı fakat gerek oyun süresi, gerekse etkileşimin az oluşu ne yazık ki oyun zevki birazcık baltalamış durumda. **◆ Rafet Kaan Moral**

66





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. 101 Okey Plus
3. Kelime Savaşı
4. Judgment Day
5. Words of Wonders

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Messiah
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Plague Inc.
4. Hitman Sniper
5. Earn to Die 2



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Fidget Toys Trading
2. Be The Judge
3. Judgment Day
4. Top Moto Bike
5. Race Master 3D

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür MOBA Platform Switch, iOS, Android **Fiyat Ücretsiz**

# Pokémon UNITE

MOBA Pokémon evrenimiz hayırlı olsun!

Geçmişimde DotA başta olmak üzere MOBA'lar az çok yer tutuyor. Bu tür hala hayatta mı diye düşünürken Pokemon UNITE'in önüme düşmesi de isabet oldu. Oynanması kolay, kullanıcı dostu fakat yine de pay-to-win tarafı baskın bir oyun olmuş. Hemen detaylara bakalım! Aeos adasında geçen oyun, profesör ve eğitimcilerin oyunu anlatan oldukça açıklayıcı yardımlarından sonra başlıyor. Aıştığımız dörtgen MOBA haritasından farklı olarak alt ve üst koridorun olduğu bu haritada normal ve ranked mode'da 5v5, quick modda ise 4v4 takımlar olarak bir araya geliyoruz. Norman ve ranked modu 10 dakika sürerken, quick mod oldukça keyifli, 5 dakika kadar sürüyor ve günlük değişen haritalar bulunuyor. 10 dakikanın uzun geldiği zamanlar oluyor, ne yalan söyleyeyim, quick modda daha çok eğleniyorum.

Haritada spawn olan düşman pokémonlar da bulunuyor ve biz bunları öldürdükçe Aeos enerjileri düşüyor. Amaç ise bu enerjileri toplayıp alt ve üst yolda bulunan, karşı takımın kulesi de diyebileceğimiz dairelerin içine hızlıca bıraktıktan sonra bu alanları ele geçirmeye çalışmak. Oyunun içinde dükkan yok, eşyaları maç öncesi yanımıza alıyoruz ve diğer takım arkadaşlarımızınkini de görebiliyoruz. Peki pokémonlar nasıl sınıflandırılıyor, bir de onlara bakalım. Pokémon Go'daki gibi yüzlerce Pokémon beklemeyin; 23 tane var şimdilik. Bunlar da Attacker, Defender, Speedster, Supporter, and All-Arounders olarak sınıflandırılmış. Yakın dövüş, menzilli veya destek rollerinden birini seçip karşılaşmaya girebiliyorsunuz. Oyun sırasında ise

Charmander gibi bazı pokémonlar evrimleşebiliyor. Evrim geçiremeyenlerin ise oyun içinde farklı güçleri açılabilir veya bunlara seviye atatabiliyorsunuz.

Oyunun ödülü ise başlarda bol. Yapılan her görev, günlük hediyeler, trainer seviyesi arttıkça verilenler konusunda oyun pek cömert davranmış. Yine de oyunun kendi mağazası bir noktadan sonra sizi gerçek para harcatmaya itebilir, oyuna girmeden yukarıda bahsettiğim güçlendiriciler ve eşyalar geliştirilebilir ve bunlar Aeos gems denilen oyun içi bir para ile yapılıyor. Battle diye bir sistem de bulunuyor bu arada, ücretsiz hediyeler verdiği gibi, bunu edindiğinizde eşya geliştiriciler, Aeos Gemleri, kıyafet almanıza yarayan Aeos biletleri ve daha çok kozmetik hediyelere sahip oluyorsunuz. Bu ayınkiler mesela Pikachu setleri, kaptan temalı Cinderace vs. Şunu da söylemeden geçemeyeceğim, oyun Eylül ayında, siz bu yazıyı okurken cross-platform olacak ve mobil cihazlarda da Nintendo hesabınızla oynayabileceksiniz. Umarım ilerleyen dönemlerde pokémon sayısına, pay to win seçeneklerine de bu vesile ile bir düzenleme gelir tabi. Yoksa zaten oyun çok keyifli, Switch'le bile saatlerce vakit geçirdim, mobilde dört gözle bekliyorum. ♦ **Ayça Zaman**

80



# ORCS MUST DIE! 3

Yıllardır Ork'lara "dur" dediğimiz seri, artık konsollarla da buluştu.

Sayfa  
86



ONLINE



## VIGOR

# Dokuzuncu sezon bomba gibi geldi!

Bir konsol oyuncusu iseniz Vigor'u duyduğunuzu inanıyorum. Konsollara özel olarak sunulan yapım, aksiyon dolu bir looter-shooter oyunu. Post-apokaliptik bir temaya sahip olan Vigor'da diğer oyuncularla karşılaşırken looting yaparak karakterimizi daha kullanışlı hale getiriyor, hatta sığınaklar inşa edebiliyoruz. Neticede Bohemia Interactive'in oyunu, dokuzuncu sezona merhaba dedi. Peki yeni sezon oyunculara neler sunacak?

Boşuna bomba gibi bir sezon demiyorum arkadaşlar. Yeni güncelleme ile beraber oyuncular artık el bombası kullanabilecekler. (Kelime esprisini kes!) Evet, oyunun ilk çıktığı günden bu yana iki yıl geçmesine rağmen henüz el bombası namına bir şey görememiştik ancak yeni sezonla beraber el bombası sayesinde düşmanlarınızı havaya uçurabilirsiniz. Rakibinizin anında ölmesini sağlayacak olan bu el bombalarından sadece iki tane

taşıyabileceksiniz. Bunun yanında A74-KSU (Bildiğiniz AKS-74U) silahı da oyuna eklenen yenilikler arasında.

Henüz bitmedi! Dokuzuncu sezon ile beraber gaz maskeleri ile dolaşan stalkerlarla da uğraşacaksınız. Bunun yanında teknik anlamda hata düzeltmeleri güncellemede yer aldığı gibi Bohemia Interactive oyunu artık kesintisiz 60 FPS olarak oynayabileceğinizi duyurdu.

◆ Enes Özdemir

## SPACE PUNKS

# Erken erişim için önemli adım!

Space Punks, aksiyonun, bilim kurgunun ve RPG öğelerinin iç içe olduğu bir oyun olması için geliştiriliyor. İzometrik kameradan co-op olarak görevlere çıka-

cağımız oyun şu anda erken erişimde ve ilk büyük güncellemesini yayınladı. Güncelleme pek çok yeni içeriğin yanında çeşitli geliştirmeler de içeriyor.



Bir kere oyunun yetenek sisteminin büyük oranda değişime uğradığı görülüyor. Bir kere yetenek sisteminin üç bölüme ayrıldığı görülüyor. Offensive, Utility ve Defensiv olarak ayrılan bu yetenek sistemine tam tamına 126 adet yeni yeteneğin eklendiğini görüyoruz. Böylece karakterleri özelleştirmenin bir hayli detaylı olacağını söyleyebiliriz. Yapımcıların oyuncuların oynayıp stiline uygun karakterler geliştirebilecekleri bir sistemi oyuna entegre etmeye çalıştıkları açık.

Bu yeniliklere ek olarak oyuna bir upgrade sisteminin eklendiğini görüyoruz. Bu sistemle beraber oyuncular silahlarını Black Market üzerinde upgrade edebilecekler. Elbette bunun bir bedeli olacak ancak yükseltmeler belirli bir sınıra da sahip olacak. Son olarak ise genel oyun düzeninde çeşitli iyileştirmeler yapıldığını ekleyeyim. ◆ Enes Özdemir



# Çeşit çeşit Centurion!

War Thunder'ın en büyük rakibi World of Tanks'e kıyasla farklarından biri, tankları speleştirilmiş olması. Yani aynı tanka farklı taret, farklı top (çoğu büyük hayal ürünü olan) takmak yerine tanklar hizmete nasıl girdiyse, o şekilde oyuna ekliyor. Bunun en önemli örneği de oyunda 14 farklı versiyonu olan Centurion. Hepsini koyacak yerimiz yok ama gelin bakalım neler varmış?



## Centurion Mk.1 (İngiltere)

**Battle Rating:** 6.0  
**Top:** 76mm QF 17-Pounder  
**Delicilik:** 228 mm (APDS)  
Cromwell-Charioteer arası tanklar geri gitmek zorunda kalmadıkları sürece oldukça keyifliydi ama artık yeni nesle yol açmalarının zamanı gelmişti. Sınırleriniz zorlanabilir zira top Comet'ten aynen buraya aktarılmış ve patlayıcı mermi de yok. Ayrıca gun stabilizer olmaması da hareket halinde isabet oranınızı düşürüyor.



## Centurion Action X (İngiltere - Premium)

**Battle Rating:** 7.3  
**Top:** 84mm QQF 20-Pounder Mk1  
**Delicilik:** 285 mm (APDS)  
Almak istediğinizde size yaklaşık 30 dolara mal olan bu tank bir prototip. 50'lerin başında tank taretinin en zayıf yeri olarak gördükleri mantletsiz bir tasarım denenmiş, bu sayede balistik dayanımın artırılması planlanmıştır. Kimi yerlerde 240mm'yi bulan taret zırhı kendinizi savunmanızı kolaylaştıracak.



## Centurion Mk.5/1 (Avustralya - Premium)

**Battle Rating:** 7.3  
**Top:** 84mm QQF 20-Pounder Mk1  
**Delicilik:** 285 mm (APDS)  
Geçtiğimiz Battle Pass'ın büyük ödülü olan bu tank koruma konusunda kendisini geliştirmiş, karşılığında da hareket kabiliyetinden tasarruf etmek zorunda kalmış. Gece görüş sistemi ve ön tarafa eklenen eğimli zırh hayatta kalma yeteneğinizi çok artıracak.



## Centurion Mk.5 AVRE (İngiliz-Premium)

**Battle Rating:** 7.3  
**Top:** 165mm ORD BL 6.5in L9A1  
**Delicilik:** 203 mm (HESH)  
50\$'lık bu acayip Centurion, ROMOR-A ERA reaktif zırhıyla kaplanmış bir Mk.3 pratikte. 165mm'lik topu en son güncellemeden sonra rakip tanımayan bir canavara dönüştü bu arada. HESH mermi vurduğu zırhı delemese bile içerideki mürettebatı adeta yok ediyor.



## Centurion Mk.10 (İngiliz)

**Battle Rating:** 7.7  
**Top:** 105mm Royal Ordnance L7A1  
**Delicilik:** 303 mm (APDS)  
İşte işler güzelleşmeye başlıyor. 105mm L7A1 topuyla beraber savaş alanındaki her tank için ciddi bir rakip ve artık HESH mermilere erişimi de var. Unutmayın, pratikte medium olsa da heavy tank gibi oynamanız gerekiyor bu noktadan sonra.



## Sho't Kal Dalet (İsrail-Premium)

**Battle Rating:** 8.3  
**Top:** 105mm Sharir  
**Delicilik:** 400 mm (HEATFS)  
Benzinli motor yerine dizel motor, Blazer ERA blokları, geliştirilmiş 105mm top, yeni transmisyon, korumalı yakıt tankları ve daha nicesi. İsrail'in Yom Kippur savaşından öğrendiği tecrübelerin yarattığı gerçek bir canavar. Yine de 8.3'te hayatta kalmak kolay değil.



## Strv 104 (İsveç)

**Battle Rating:** 8.3  
**Top:** 105mm Kan Strv 101  
**Delicilik:** 337 mm (APFSDS)  
İsveç'in yıllarca kullandığı Centurion'ların en gelişmiş olanı. Yerli üretim bir top, ERA blokları ve geri gitme hızının ciddi anlamda artırılmış olması. Savunma savaşı için muhteşem bir tank olan Strv 104 maalesef saldırı anlamında çok etkili değil.



## Olifant Mk.2 (Güney Afrika)

**Battle Rating:** 9.3  
**Top:** 105mm GT-8  
**Delicilik:** 436 mm (APFSDS)  
İşte karşınızda Super Centurion! Güney Afrika'nın değişmedik parçasını bırakmadığı bu tank yeni atış kontrol sistemi, elektrik tahrikli taret ve GT-8 topuyla tam bir canavar olsa da seri üretime geçemedi. Kendi sınıfının en iyileri arasında, mutlaka deneyin.



**Yapım** Robot Entertainment **Dağıtım** Robot Entertainment **Tür** Tower Defence **Platform** PC, PS4, XS, XONE, Stadia **Web** robotentertainment.com/omd3

## Orcs Must Die! 3

Taze taze, avlamalık yeni orklar gelmiş!

Orcs Must Die! serisi 10 yıllık bir maziye sahip ve üçüncü oyununu da piyasaya sürdü. Bu serinin oyuncuyu kendine çeken ilginç bir havası var arkadaşlar. Düzenli olarak Orcs Must Die! oynayan

bir oyuncu değilim ama ilk iki oyunu bolca oynamışlığım vardır. Hatta yıllar evvel LEVEL'in YouTube kanalı için ikinci oyunu oynayıp videosunu bile çekmişim. O güzel yıllar geride kaldı ama Orcs Must Die! a

olan sempati azalmadı. Yeni bir Orcs Must Die! oyunu geldiğinde ise buna hayli sevindim. Bu defa umarım daha fazla aman gömebilirim umuduyla oyunun analizini yapmaya koyuldum.

### Orklar mutlaka ölmeli!

Orcs Must Die! a aşına olmayan oyuncular için oyunun temel mantığını anlatmak faydalı olacaktır diye düşünüyorum. Adından da anlayabileceğiniz gibi bolca ork ile savaşış onları kıştır kıştır kestiğimiz bir oyun Orcs Must Die! 3. Özünde bir kule savunması oyunu olan OMD 3!, hem aksiyonu hem de strateji öğeleri bol bir oyun. Orcs Must Die! in ruhuna uygun olarak üçüncü oyunda da üzerimize dalga dalga ork saldırıları yapıyor. Bu saldırıları savuşturmak için hem karakterimizle savaşıyoruz

hem de saldırılardan önce kurduğumuz tuzaklarla saldırıları yavaşlatmaya çalışıyoruz. Tabii bu tuzakları farklı düşman tiplerini doğru noktalarda yavaşlatacak ya da öldürecek noktalara yerleştirmek çok önemli. Siz doğru şekilde tuzakları yerleştirdikten sonra gerisi sizin savaşma yeteneğinize kalıyor. Sadece aynı anda tek bir koridordan ork saldırıları yapılırsa bunları atlatmak oldukça kolay olurdu

ancak orklar farklı noktalardan saldırıya geçtikleri için stratejik düşünerek tuzakları buna göre kurmak oldukça önemli.



### OMD'ın vazgeçilmezi Co-op!

Orcs Must Die! serisinin elbette en eğlenceli tarafı oyunu arkadaşlarımızla beraber oynama imkanı. Fütursuzca saldıran ork

güruhuna karşı bir arkadaşınızla omuz omuza savaşışınızda pek az oyundan bu derece bir co-op heyecanı alabilirsiniz. Dolayısıyla bir arkadaşınızla co-op oynayacak bir oyun arıyorsanız Orcs Must Die! 3! en iyi seçeneklerden biri olabilir. Orcs Must Die! 3 için de co-op heyecanı sürmeye devam devam ediyor. Gerek senaryo modlarını gerekse diğer modları arkadaşınızla beraber deneyim edebiliyor korumanız gereken yarık puanlarını onlara karşı muhafaza edebiliyorsunuz. Bahsi geçmişken bundan da bahsedeyim.

Diyelim ki 20 yarık puanınız var. Bu durumda korumanız gereken yarıktan 20 ork geçerse oyunu kaybediyorsunuz. Dolayısıyla arkadaşlarınızla orkların saldırdığı farklı doğru paylaşmanız, tuzaklara beraberce karar verip oyuna başlamanız oldukça önemli. Orcs Must Die! 3'ün de co-op modunun ilk iki oyunun eğlencesinden eksik kalmadığını söylemek doğru olacaktır. Eminim sizin de sadece OMD oynarken Antep fıstığını çıkaran arkadaşlarınız vardır. OMD öyle bir efsaneydi işte.



## Daha iyi tuzaklarla daha fazla ork avla!

Orcs Must Die! oyunlarında sadece bireysel yeteneklerinize güvenerseniz, ork gürühu sizi kolayca alt edip arkanızdan gülecektir. Bu nedenle oyunun sağladığı en önemli imkanlardan olan tuzakları doğru kullanmak oldukça önemli.

Oyun içerisinde pek çok tuzak ork gürühu koruduğunuz yarığa doğru ilerlerken onları durdurmak için kullanmanızı bekliyor. Bu tuzaklar hem orkları öldürmek için hem de onları yavaşlatmak için çok önemli. Oyunun başında sahip olduğunuz para ile tuzak satın alıyor ve bunları doğru noktalara yerleştiriyorsunuz. Yerlerden aniden kazık çıkaran Dikenli Tuzak ile orklara hem hasar vermeniz hem de onları

biçmeniz mümkün. Daha da iyisi bıçkı sayesinde orkların geçtiği hatta ciddi hasarlar bırakan bir tuzak bırakabiliyorsunuz. Katran Tuzağı sayesinde orkların oldukları yere bir süre yapışmasını sağlarken Arı Kovanı Ağacı ile dikkatlerinin dağılmasını sağlayabiliyorsunuz. Bazı düşmanlar ise orklardan farklı olarak çok daha hızlı olduğundan tuzaklarınızı onları da düşünerek yerleştirmelisiniz. Daha da güzeli tüm bu tuzaklar bir süre sonra upgrade edilebilir hale geliyor. Mesela Ok Duvarı

50 orku biçerse kuru kafalar karşılığında ateşli oklar atabiliyor. OMD3'de tuzaklara iyi çalışırsanız siz de orkların gün yüzü görmesini engelleyebilirsiniz.



## Oyun modları ne durumda?

Orcs Must Die!'in olayı bellidir aslında. Amansız ork akınlarına karşı kuleni koru ve kazan ancak Orcs Must Die! 3 bunu yaparken oyuna yeniden bir senaryo modu ekliyor. İkinci oyundan yaklaşık 20 sene sonra geçen bu senaryo modunu yine çeşitli

bölmelerde kule savunması yaparak geçiyoruz. Eski Dostlar ve Etkili Adımlar isimli iki senaryo modu bulunuyor ve ikincisini açmak için önce ilk senaryo modundaki bölümleri geçmeniz gerekiyor. Yine zaman zaman güleceğimiz ve eğlendirecek bir senaryo olsa

da OMD 3'ün güçlü yanının bu senaryo modu olduğunu söyleyemem. OMD serisi her zaman en çok oynanışa odaklanan ve oyuncuya daha eğlenceli bir oynanış sunmayı planlayan bir seri olmuştur. Senaryonun dışında da oyunda birkaç mod bulunuyor. Bunlardan biri olan Scramble ile çok daha zorlu mücadelelere giriyorsunuz ve oyun size zorluk çıkarmak için her türlü pislği, adılığı yapıyor. Karaktere debuff etkileri uygulayabiliyor ve işinizi zora sokabiliyor. Endless modu ise sonsuza kadar üzerinize ork dalgası yolluyor ve ne kadar dayanabileceğinizi ölçüyorsunuz. Son olarak ise özel tasarım haritalara girebileceğiniz ve haftalık mücadelelerde yer alabileceğiniz bir Weekly Challenge bulunuyor.



## Bu orklar ne böyle?

Orc Must Die! 3 ile beraber yeni düşman türleri de oyuna eklendi. Ancak klasik türde düşmanlar da yer alıyor. Her ne kadar ork katliamı yaptığımız başlıca faaliyet olsa da düşmanlarımız sadece orklardan oluşmuyor. Envai çeşit düşman Orcs Must Die! 3'de yarığımıza saldırmak için üzerinize akın ediyor. Bu düşmanların en sinir bozucularından biri daha oyunun başında karşınıza çıkan ve çok hızlı oldukları için tuzaklardan etkilenmeyen Kabold Runner'lar. Aslında bunları öldürmek oldukça kolay. Tek bir darbeye öteki tarafı boyluyor olsalar da aynı anda birden fazla akınla uğraştığınız zamanlar kolayca aradan sıyrılmayı başarıyorlar. Orkların yanında çeşitli elemental akıncıların da olduğunu görüyoruz. Buna ek olarak ejderhalar dahi orkların yanında savaşıyor-

lar. Ejderhalar uçabildikleri için ciddi tehdit oluşturabiliyorlar. Hellbat veya Frostbat gibi yaratıklar gerçekten de sinir bozucu düşman-

lar arasında. Gel gelelim bu düşman çeşitliliği ve bunlara karşı strateji geliştirmek Orcs Must Die! 3'ün en güzel yanı!





# BUG GAME LAB

OYUNCU OLMADAN OYUN OLMAZ



## ÇAKIR AKER

Pek çoğumuz bir oyunu arkadaşlarımıza anlatmaya çalışırken nelerden bahsedeceğimizi tam olarak bilemeyiz. Oyun dediğimizde aklımıza ilk gelen belki oyunun grafikleri, anlatısı veya oynanışı oluyor. Halbuki asıl olan bunların bir bütün olarak sunduğu deneyimdir. Oyun kavramına çok eski tarihlerden beri baktığımızda hep başrol-

de oyuncuyu görürüz ama oyun dünyası daha yeni yeni oyuncu deneyimi alanına eğilmeye başladı. Pek çok büyük oyun stüdyosu halen oyuncuların yaşadığı deneyime odaklanmadığı için kendi topluluğundan eleştiriler almaya devam ediyor. Oyuncular, oyun stüdyoları ile sıklıkla bu sebeple tartışmalara giriyor ve küslükler yaşan-



yor. Bu durum bir yandan bir eksikliği ortaya çıkarırken bir yandan da yeni fırsatlar sunuyor. Oyuncu deneyimi ve algısı üzerine çalışmalar yapmak ve bu konuya hakim olarak oyunlar geliştirmek, geleceğin oyunlarında oldukça önemli bir kıstas olacak. Bu anlayışla oyuncu odaklı tasarım yapma fırsatını kaçırmamak gerekiyor. Genel bir tanımlama yapmak gerekirse oyun deneyimi, tıpkı diğer interaktif dijital deneyimlerdeki gibi kullanıcı odaklı bir deneyimdir. Oyunlara baktığımızda, değerleri oyuncunun algıladığı ve deneyimlediği kadarıyla limitlidir. "Kullanıcı-odaklı" tasarım süreçleri ve benzeri yaklaşımlar sayesinde günümüz yazılımları çok daha verimli etkileşimler sunabilmekte ve bizler de bu dijital uygulamaları kolaylıkla ve zevkle kullanmaktayız. Günümüz mobil uygulamalarından web uygulamalarına, insan bilgisayar etkileşiminin hakim olduğu hemen her alanda bu tür yaklaşımların hem kullanıcı hem de firma adına başarı getirdiğini biliyoruz. Buna paralel olarak oyun tasarımı alanında da benzer süreçler artık konuşuluyor ve oyuncunun algısı ön plana çıkıyor. Tam da bu sebeple, yıllardır Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde oyuncu psikolojisine yönelik dersler vermekteyim. Bu derslerin bir amacı da oyuncunun algı ve deneyiminin ne kadar önemli olduğunu anlatmak.

#### **OYUNCU NE DERSE O!**

Tekrarlamak gerekirse bana göre iyi bir oyunun sırrı, oyuncunun yaşadığı iyi deneyimdir ve oyuncu, oyunda sunulanın ne kadarını algılayıp deneyimliyorsa, oyunun da değeri o kadardır. Bu yüzden, oyuncunun psikolojisi ve algısını dikkate almak şart. Temelde oyunlar diğer yazılımlardan ve etkileşimlerden farklı olarak bize sanal engeller sunar ve özünde motive edici, eğlenceli ve hatta bazen öğretici deneyimler aktarır. Tam

da bu sebeple oyuncu motivasyonuna bağlı ödül sistemleri gibi pek çok psikolojik ve algısal öğe artık daha oyunlar yapım aşamasındayken kurgulanmaya başlamış durumda. Pek çok araştırmacının ve oyun stüdyosunun da işaret ettiği gibi, ben de derslerimde bu konuya değinip, oyuncu algısına vurgu yaparak oyunları analiz etmenin ve oyuncu deneyimini baştan düşünmenin önemi ne değişiyor. Burada bazı kavramlar ön plana çıkıyor. Bunlardan bir kısmı oyuncunun gördüğü ve işittiği şeyler iken bazıları da motivasyon ve ödül/ceza sistemleriyle oyuncunun duygularını kapsıyor. Oyunun genel kurgusunda tasarımcıların bu konularda bilgi edinmesi çok büyük önem taşıyor. Örnek vermek gerekirse, oyuncunun yalnızca elde edeceği bir ödülün peşinden koşması, iyi bir deneyim yaşayacağı anlamına gelmeyebilir. Düzenli olarak bir ödülün peşinde koşmak, oyun deneyiminin bir noktadan sonra yok olması ve bu deneyim bir "işe" dönüşmesine yol açabilir ki bu durum ne yazık ki birçok oyunun başına geliyor. Eminim pek çoğumuz saatlerce başından kalkmadığımız ama aslında tam olarak eğlenmediğimizi fark ettiğimiz oyunlar oynamışızdır. İşte bu gibi durumlarda oyuncunun motivasyonunu gözlemlemek ve buna göre oyun tasarımında adımlar atmak sorunu baştan çözebilir. İşin sırrı oyuncuyu dinlemekten ve onu anlamaktan geçiyor. Bu sadece geliştiricilerin oyuncu yorumlarını dikkate almasını kapsamıyor, onlara nasıl bir deneyim sunulacağını da önceden planlanması ile ancak başarıya ulaşılabiliyor. Benzer örnekleri çok defa oyun tasarımcıları "bunu oyuncular kesin görecektir" dediği görsel güncellemeler yaptıklarında, fakat bekledikleri tepkiyi alamadıklarında yaşıyoruz. Dikkat, hafıza gibi kavramlar tam da bu anlamda hem derslerimizde hem de sektörde çokça konuşulan konular-

dandır. Kolaylıkla tasarlanabilecek ve oyuncu odaklı arayüzler, oyun içi elemanlar ve benzeri öğeler ile bu gibi yanlış anlaşılımları en baştan düzeltmek mümkün. Eskiden beri yapılan "playtest" dediğimiz oyuncu testleri artık tek başlarına bir önem taşımaya da zamanla kaybedecek. Bu testlerde oyuncular oyunların prototip versiyonlarına girip genellikle yazımsal hatalara işaret edebiliyorlardı. Ancak akademide de çokça konuştuğumuz ve yazdığımız gibi, deneyim odaklı araştırmalar ile oyuncuların deneyimlerini ölçmek ve buna göre oyundaki aksaklıkları daha baştan görebilmek artık mümkün.

#### **GELECEK DENEYİMDE**

Oyunların günümüz dünyasındaki etkisini anlamak için bir yandan piyasanın büyümesini konuşurken, bir yandan da yeni çıkan ve pek çoğu harika görünen oyunların nasıl olup da başarısız olabildiğini düşünmeliyiz. Oyun deneyiminin bir bütün olduğunu atladığımızda, ister en harika grafiklere sahip olsun, ister en iyi oynanış mekaniklerine veya anlatıya, oyun iyi bir deneyim sunmadığında ne olursa olsun başarısızlığa uğruyor. Çok daha az bütçeyle hazırlanan ve belki de kötü grafiklere sahip diyebileceğimiz bazı oyunlar ise sundukları harika deneyimler ile bu sayede göz dolduruyor. Son zamanlarda ödül üstüne ödül alan pek çok oyunun aslında artık büyük bütçeli diye nitelendirmeyeceğimiz oyun stüdyolarından da çıkıyor olması tesadüf değil. Burada sözüm oyun stüdyolarına; emin olun, ilk başta oyuncular değişmekte, onlar da sadece iyi grafiklere veya popüleriteye bağlı olarak oyun seçmeyi bıraktı. Artık oyuncular da kendi arasında nasıl bir oyun deneyimi yaşadığını paylaşmaya başladı. Tam da bu yüzden geleceğin oyun tasarımcıları oyuncu deneyimine odaklanmalı ve oyun geliştirirken veya tasarlarlarken önce oyuncularını düşünmeli. Harika görünen bir mekaniğin veya senaryonun oyuncular tarafından beğenilmemesi onların suçu değil. Bu yaklaşım çoktan değişmeye başladı. Gelecekte çıkacak başarılı oyunlarda ilk olarak göreceğimiz şey de tam olarak bu olacak. Oyuncuyu ve deneyimi ön plana koyan oyunlar kazanacak!





# LEVEL

ABONE OLAN HERKESE\*

**VÜCUDUNUZ NASIL ÇALIŞIR? DERGİSİ HEDİYE!**



12 AY  
ABONELİK  
**190,80 TL**

**ÜCRETSİZ  
KARGO!**

**ÜCRETSİZ KARGO İLE  
ADRESİNİZE TESLİM!**



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dergiburda.com

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



# Logitech G733

Renkli, gençlere özel ve çok performanslı

Sayfa  
95



# DONANIM

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

# Corsair HS80 RGB Wireless

## HS serisine üst seviye kardeş geldi!

Corsair'in HS serisi, teknik açıdan safkan oyuncu ürünlerini barındıran bir aile olsa da biraz farklı bir yerde duruyor ve şimdiye dek iddiasız ama şık tasarımlarıyla kendilerine ayrı bir fan kitlesi yarattı diyebiliriz. Daha önce HS35, HS60 PRO ve HS70 modelleriyle konuştuğumuz olan aileyi çok beğendiğimiz malumunuz. İşte, abartılı renkler ve ışık gösterileri gibi şeylerden hoşlanmayan oyuncuların tercihi olan serinin artık yeni bir top modeli var.

Corsair HS80 RGB Wireless'in farkı ismiyle başlıyor; ilk defa HS serisi bir üründe RGB aydınlatma kullanılmış ama merak etmeyin, bu aydınlatma sadece logoya, oldukça sınırlı tutularak serinin o "piyano gibi şık" havasına zeval getirilmemiş. HS80 tasarım anlamında tamamen yeni bir ürün olsa da serinin genel havasını taşıyor; abartısız, şık ve son derece kaliteli bir hisse sahip. Baş köprüsünde plastik kullanılırken, 90 derece içeriye dönebilen sürücüler köprüye bağlayan kısımlar metal ve oldukça sağlam. 367 gram ağırlığındaki kulaklık "ağırlığını" her açıdan hissettiriyor. Corsair bu modelde arkası kapalı sürücü tasarımı tercih etmesine rağmen kulak yastığı olarak oldukça kalın bir kumaş kullanmış. Bu kumaş yastıklar son derece rahat ve istendiğinde çıkartılıp yıkanabiliyor. Bir eksileri var, kedi besliyorsanız eğer, çok fazla tüy topluyor havadan. Tabii ki bu bir eksi değil, canlarım benim.

Corsair HS80 firmanın ilk headbandli modeli ve baş köprüsünde herhangi bir açıklık ayarı bulunmuyor. Bunun yerine headband'i ayarlayabiliyorsunuz ama ilk seferde başıma göre ayarlamam biraz zaman aldı, yalan yok. Keşke headband için ekstra ayar düzeneği koymak yerine Plantronics RIG500 serisindeki gibi kendi gerginliğini ayarlayan basit bir sistemi tercih etselermiş. Benim kocaman bir kafam var mesela, rahatsız olmaya bir tık mesafedeydim. Yani başınız büyükse (benden büyük değildir bence) Corsair ailesinde sizin için daha uygun modeller mevcut, çok konforlu bir seçim olmayabilir sizin için. Bunun dışında ürün son derece rahat, başınıza göre ayarladığınızda saatlerce rahat ediyorsunuz. Ürün 20 saate pil ömrüne sahip ama benim incelemem dergi sonuna denk geldiğinden yavruca fazla mesai yaptı. Yüksek sesli Discord konuşmaları, pek aksiyonlu oyunlar ve bolca Sabaton'la geçen bir süreçte ulaştığım değer 12-13 saat, bu da fazlasıyla yeterli. Bu arada kumaş kulak yastıklarının dışarıya oldukça az sızdırması ve dışarıdaki sesi süzme konusundaki başarısı da dikkate değer. Beklemiyordum, ne yalan söyleyeyim.

Ne demiştik, 367 gram. Ne ağır ne de hafif. Bu malzeme kalitesindeki bir üründen beklendiği gibi.

Bir ufak eleştirisi, sürücülerin dış kapağı çok fazla parmak izi tutuyor ve temizlemesi güç. Üzeri de öyle düğme falan kaynamıyor. Sol tarafta açma kapama tuşu, ses açma kapama düğmesi ve şarj durumunu da gösteren (yeşil-turuncu-kırmızı) çalışma ışığı mevcut. Ürün sizi açma/kapama, bağlanma ve şarj durumlarında sesli olarak uyarıyor. Aynı uyarı mikrofon için de mevcut.

Ne demiştik, mikrofon. HS80'de çıkartılabilir bir mikrofon tercih etmemiş Corsair. Beni rahatsız etmedi. Mikrofon yukarı katlandığında görüş alanınızdan çıkıyor ve üst/alt noktalarda kendisini açıp kapatıyor. Oldukça esnek olsa da öyle ağızınıza kadar sokamıyorsunuz, zaten yapmayın da. Mikrofon omnidirectional olduğundan çevresel sesleri bir miktar içeri kaçırabiliyor ancak performansı, netliği son derece başarılı. Sadece karşıya verdiği sesin seviyesi bana alıştırdığından bir miktar düşük geldi, oyun grubundaki arkadaşlarım ise bir anormallik sezmedi.

Gelelim performans tarafına. HS80'de kullanılan 50mm neodimyum mıknatıslı sürücüler 20Hz-40KHz gibi oyuncu kulaklıkları için olağandışı kabul edilebilecek bir frekans tepkisi veriyor. Bildiğiniz gibi 20KHz bizim fani bedenimizin algılayabildiği üst sınır ancak bu sınıra yaklaştıkça distorsiyonun miktarı artabildiğinden HS80'in masaya koyduğu özellikler son derece dikkat çekici. Ürün kablolu (USB-C ile 24K 96KHz) ve kablosuz (24K 48KHz) olarak kullanılabilir. Corsair'in Wi-Fi adaptörü biraz irice ama onun da bir sebebi var. Eğer başka Corsair ürünleri kullanıyorsanız (mesela fare, klavye, kulaklık) hepsini tek adaptörle (multipoint) çözebiliyorsunuz, bu da USB slotundan tasarruf demek. Corsair'in Slipstream Wireless teknolojsi 20 metreye kadar bağlantı sağlamayı vadetse de bu biraz da evinizin şekline şemaline bağlı bildiğiniz gibi. Tabii burada devreye Wi-Fi bağlantınızın menzili ve kalitesi de giriyor. Neyse buraya çok girmeye gerek yok, konuyu biliyorsunuz.

Bir diğer konu, Dolby Atmos. Şimdiye kadar test ettiğim pek çok kulaklık Dolby Atmos'a kendisini göstermekte problem yaşamıştı, ben de sonunda gidip uygulamayı satın almıştım. HS80 ise Dolby Access uygulamasıyla en kolay anlaşan ürün oldu. Dolby Atmos sayesinde o an ne yapıyorsanız (film-oyun-müzik) tamamen kendi beğenilerinize uygun bir sanallaştırma performansı yakalayabilirsiniz. Oyunlardaki sanallaştırma performansı alıştırdığımız Dolby

Atmos kalitesinde, müzik konusunda ise ben iCUE'nun standart Flat ayarlarını pek de kendi damak zevkime uygun bulmadım. Biraz zaman geçirdikten sonra ise sahnesiyle, fizlerden baslara kadar sunduğu şahane dengeyle beni etkilemeyi başardı. Money For Nothing'in hakkını verebilen kaç oyuncu kulaklığı var ki şurada? Bir diğer güzel konu, üründe PS5 ve PS4 desteği, kablosuz olarak mevcut. Tek yapmanız gereken Wi-Fi adaptörünü konsolunuza takmak ve birkaç saniye içinde bağlanabiliyorsunuz. Bu kadar. Son olarak üründen verim alabilmek için iCUE'nun yanında Dolby Access de kurmanız gerekiyor. Yani çok taşınabilir bir ürün yok karşımızda, bu da normal. Netice olarak HS80 olmuş arkadaşlar, minik kendine özgüllükleri, minik keşkeleri olsa da gönül rahatlığıyla Editörün Seçimi aldı benden. Yurt dışı fiyatı 149\$ ve ülkemizdeki fiyatı henüz belli değil ancak çok da ucuz olmayacağı ortada. Bütçeniz kaldırıyorsa ve hem konsol hem oyun için üst seviye bir kulaklık arıyorsanız sizi mutlu edecek.

◆ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Üst düzey malzeme kalitesi. Dolby Atmos desteğiyle gelmesi. Başarılı müzik performansı. Konforlu. Uzun batarya dayanımı. Headband güzel seçim.

**EKSİ** Başınız büyükse rahat edemeyebilirsiniz.

90

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ







LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## Logitech PRO X Superlight ✦

F1 aracı kadar hafif ve performanslı!

İnsanların alışkanlıkları nasıl da değişiyor. “Oyuncu faresi” akımı ilk başladığında insanlar daha agresif, daha iri, kavgada silah olarak kullanılacak ürünlere yönelivermişti mesela, derken aradan zaman geçti ve “oyunculara yönelik ürünün” böyle bir şey olmadığı anlaşıldı. Firmalar artık ergonomik, son derece hafif, saatler boyunca sürekli kullanımdan sonra bile bilek yormayan, kablosuz ve uzun batarya ömürlü ürünlere yönelmiş durumda. Tabii bunun da bir bedeli var. Logitech’in safkan oyunculara yönelik olarak tasarlanmış olsa da sektörün her kesiminden beğeni toplayan PRO Wireless oyuncu faresini geçtiğimiz yıllarda incelemiş ve çok beğenmiştik hatırlayabileceğiniz gibi. Son derece minimal bir tasarıma maksimum fonksiyonellik sığdırabilmiş bir üründü, adeta takım elbiseli Superman idi. Şimdi karşımızda PRO Wireless’in takipçisi olan, daha yüksek performansına rağmen %25 daha hafif olmayı başarabilmiş bir ürün var.

PRO X Superlight iki ayrı renk seçeneğine sahip. Siyah ve ilk bakışta THY’nin kullandığı Euro White tonunu hatırlatan, hem mat hem de parlak gibi duran bir beyaz. Tasarım PRO Wireless modeliyle neredeyse aynı, son derece şık, abartısız ve ilk bakışta kasanın altında nasıl bir hız canavarı yattığını kesinlikle hissettirmiyor. 5 adet butona sahip üründen fare tekerleği sağa-sola hareket etmiyor olsa da bunun bir eksi olduğunu söyleyemeyeceğim. Ana düğmeler gayet tok bir tıklamaya ve normal kabul edilebilecek bir sese sahip. Kolay ulaşılabilen

yan düğmelerde ise bir miktar sünger hissi olsa da verdiği his kötü değil.

125.0x63.5x40.0 mm ebatlarında olan ürün elinizin boyutu ne olursa olsun rahat edebileceğiniz ölçülerde. Kasanın tasarımı simetrik olsa da solaklara uygun bir ürün diyemem. Yan tuşların sadece sol tarafta bulunuyor olması eğer solaksanız fareyi verimli kullanmanızı zorlaştırıyor. Farenin ağırlığı sadece 62.8 gram ve kasada delikler açmadan, Barnes Wallis’in geodesic tasarımlarına kaymadan bu ağırlığı tutturalabilmek, üstelik bunu pil ömrü 70 saati bulan bir farede başarabilmek gerçekten takdir edilesi bir mühendislik başarısı olmuş. Farenin hafifliği elbette mobilitesine de olumlu yansıyor. PowerPlay uyumlu olan fareyi hem kumaş hem de sert yüzeyli mouse padlerde denedik ve hepsinde de son derece rahat ettik. Alt kısımdaki gerçek PTFE skatezler pad üzerinde yağ gibi kayıyor. Bu alt kısım aynı zamanda fareyi açma kapama düğmesine (kablololu olarak kullanırken de açmanız gerekiyor) ve içinde ufak Lightspeed Wi-Fi adaptörünü de taşıyabileceğiniz bir kapağa sahip. Farenin geri kalanı gibi, işlevsel ve sade.

Gelelim teknik kısma zira ürün bu konuda da PRO Wireless’tan ayrılıyor. Logitech bu modelde HERO 25K sensörünü kullanmış. 25600dpi’a kadar hassaslığı destekleyen sensör 40G hızlanma ve 400 IPS hızıyla piyasadaki en iyi ürünlerden. Polling rate değeri 1000Hz ve son zamanlarda 8K ürünler gördüğümüzden bu size az gibi gelebilir. Gerçek şu ki 500hz ve 8K arasındaki farkı bile hisset-

meniz pek mümkün değil günlük kullanımda. Logitech’in Lightspeed teknolojisini uzun süredir biliyoruz. Basitçe bu kablosuz teknoloji “Sıfır Takılma” sloganıyla uyumlu şekilde, kablolu ve kablosuz kullanım arasındaki hissedilebilir performans farkını sıfıra indirdiğini çok önce kanıtladı. Bu modelde de farklı bir durum yok, kabloyu kenara atmak eşsiz bir kullanım rahatlığı sağlıyor.

G HUB yazılımı konusunda ise, açıkçası ilk günlerde benim hayatımı kabaşa çeviren bu yazılım artık çok daha stabil hale geldi ve aradan geçen zamanın ardından nihayet “Logitech Gaming Software’i artık aramıyoruz” diyebilirim. G HUB stabil, hızlı ve fareğiniz üzerindeki ince ayarlara hızlıca ulaşmanızı sağlıyor. Peki, PRO Wireless kullanıcıları bu ürüne geçmeli mi? Ben arada bu kadar fark olduğunu düşünmüyorum ama PRO Wireless’in üretiminin de yakında biteceği kanaatindeyim. Haliyle, eğer yeni, hafif ve performanslı bir oyuncu faresi arıyorsanız, 1500 TL’den başlayan fiyata rağmen G PRO X Wireless muhteşem bir seçim olacaktır. Kendi adıma, denediğimiz en iyi farelerden birisi olduğunu düşünüyorum.

◆ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Son derece hafif ve performanslı. Lightspeed teknolojisi çok verimli.

Wi-Fi adaptörü farenin içine taşınabiliyor. Uzun batarya ömrü.

**EKSİ** Fiyatı ülkemizde biraz yüksek.



## Asus TUF Gaming H3

Yükselen fiyatlara harika bir alternatif

Bilgisayar donanımları özellikle 2010 yılından itibaren birçok anlamda değişim gösterdi. Bu değişimlerin en başında pek tabii RGB teması ve bu tema ile birlikte gelen farklı ürünler yer alıyor. Klavyeler mekanik oldu, fareler bambaşka tasarım ve DPI ayarlarına kavuştu, kulaklıklarsa benzersiz teknolojileri beraberinde getirdi. Pek tabii yeni nesil oyunlar, beraberlerinde yeni nesil oyuncu deneyimleri de yarattı. Bu deneyimleri en üst düzeyde yaşamak için de kaliteli bir kulaklık neredeyse "şart" oldu. Geçen yıllar içerisinde birbirinden farklı özellik ile donatılan kulaklıklar, günümüzde muazzam etiket fiyatlarına ulaşabiliyor. Özellikle döviz kurları sebebi ile ülkemizde kaliteli bir kulaklığa ulaşmak bir hayli zor. Fakat Asus TUF Gaming H3 Headset uygun fiyat ile birçok kullanıcıyı mutlu edecek özellikler ile karşımıza çıkıyor.

Öncelikle tasarımdan başlayalım. Görselde de gördüğünüz üzere kulaklığın genel geçer tasarımı bir hayli kaliteli. Askı altı ve kulaklık pedleri ziyadesiyle yumuşak geçişlere sahip. Kafa için ayar yapmaya çalıştığım halihazırda kullandığım kulaklıktan çok daha kolay bir şekilde değişim yapabildiğim gördüm. En büyük dertlerimden birisi uzun süre kullanımda baskı dolayısıyla kulaklarımın ağrıyacak derece zorlanmasıdır. Nitekim Asus TUF Gaming H3 Headset ile yaptığım

uzun süren WoW raid'leri esnasında hiçbir sıkıntı yaşamadım. Kulaklığın bir diğer avantajı da terletmemesi! İlk başta "acaba?" diye düşündüğüm bu rahatsız edici durum ile karşılaşmamak beni ziyadesiyle mutlu etti. Bu bağlamda kulaklıkta kullanılan malzemeler gayet kaliteli diyebilirim. Özellikle kulaklığı taşıyan bağlantının çelik olması büyük bir avantaj...

Ürünün logosunun bulunduğu kısım ise sert plastikten imal edilmiş. Cihazımızın bir de mikrofonu bulunuyor. Açıkçası fiyatına göre böyle bir performans ile karşılaşmayı pek beklemiyordum. Öncelikle Twitch yayınlarımda gayet kaliteli bir ses aldığımı belirtmek isterim. Mikrofonun çoklu noktalardan ses alabilmesi sayesinde rahatlıkla konuşabildim. Yani iyice ağızma yaklaştırmak zorunda kalmadım. Kullandığım haftalar boyunca herhangi bir cızırtı ile de karşılaşmadım. Mikrofonun çok uzun ya da kısa olmaması da ergonomik bir avantaj sunmuş. Pek tabii birçok üst seviye kulaklıkta bulunan mikrofon çıkarıp takma opsiyonu bu cihazda bulunmuyor. Sol kulaklık altında bulunan bir tuş yardımı ile cihazı tamamen kapatabiliyor ya da ses seviyesini ayarlayabiliyoruz. Özellikle giriş seviyesindeki birçok kulaklıkla olmayan bu ufak ama etkili özellik de kesinlikle fark yaratıyor.

Cihaz 3.5 mm sabit Jak çıkışına sahip. Bu özelliği

sayesinde PS4, PS5, PC ve Switch gibi cihazlarla da uyumlu şekilde çalışabiliyor. Kutu içerisinde 1.3 metre uzunluğunda bir kablo ve bu mesafeyi daha da uzatmak isteyenler için harici olarak 1.3 metre uzunluğunda başka bir uzatma kablosu da çıkıyor. Cihazın teknik özelliklerine baktığımızda 50mm sürücüler ve 32 Ohm Empedans değer verdiğini görüyoruz. Ürünün kulaklık frekansı standart kabul edebileceğimiz 20 Hz ile 20KHz arasındayken, mikrofon frekansı da 50 Hz ile 10KHz arasında değer sunuyor. Asus TUF Gaming H3 Headset an itibariyle farklı firmalarda 400 ile 500 TL bandı arasında satılıyor. Sunduğu özelliklere ve etiket fiyatına baktığımızda, gerçekten de kaliteli bir fiyat / performans ürünü ile karşılaştığımı belirtmeliyim. Yaklaşık bir ay boyunca aktif olarak test ettiğim bu ürün, özellikle giriş - orta seviye kulaklık arayanlara tavsiye ediyorum.

◆ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Kaliteli tasarım. Kafa ve kulak ağrıtmayan yumuşak malzeme. Temel ihtiyaçların üzerinde teknolojik içerik.

**EKSİ** RGB arayanlara hitap etmeyecektir. USB çıkışının bulunmaması.



# Logitech G733 Lightspeed

Renkli ve performanslı bir kablosuz kulaklık arayanlara

Logitech'in marka olarak kaliteyi simgelediği malumunuz. Seneler içinde OEM'in her çeşidi için birbirinden başarılı ürünlerle çıkagelen markayı eleştirebileceğimiz bir şey varsa, o da ürün gamı içindeki "genç" ve "cıvıl cıvıl" ürünlerin eksikliğiydi. Şimdiye dek bu ihtiyaca yönelik olarak giriş seviyesi ürünleri G230/430 ve G231/431'i sunan Logitech bu defa daha yetenekli, daha iddialı bir modelle karşımızda. Hemen belirtelim, G733 yukarıda saydığımız modellerin varisi değil zira orta/üst segmentte bir ürün. İlk görüşte oyuncuların hemen fark edebileceği cıvıl cıvıl renkleri ve tasarımıyla Logitech'in diğer ürünlerinden biraz daha farklı bir yere konumlanmış durumda. Logitech bu ürünü dört farklı renk seçeneğiyle kullanıcılara ulaştırıyor ama ülkemizde nane yeşili renk şimdilik mevcut değil. Tasarıma baktığımızda Logitech'in bu parlak renkleri 16.8 milyon renk destekleyen bir RGB şerit ile zenginleştirdiğini görebilirsiniz. Ben çok beğendim, son derece hoş ve kaliteli duruyor. G733'ün kasası plastik, kaliteli ve sağlam bir his veriyor. Çok esnek olmasa da öyle çıkırdım falan değil. Sürücüler arkası kapalı tasarım olmasına rağmen kumaş kulak yastıkları sebebiyle içeriye ve dışarıya bir miktar ses kaçırıyor. İzolasyon elbette kumaş yastıkların çok kuvvetli olduğu konulardan birisi değil ama konfor öyle. G733'ün çift katmanlı hafızalı köpük kullanan kulak yastıkları gayet

rahat. Baş köprüsünün açıklığı ayarlanabiliyor, ilave olarak Logitech bu modelde headband de kullanmış. Headband iki ayrı açıklık ayarına sahip, rahatça ayarlanabiliyor, renkli bir tasarım var ve kaliteli. İki bir araya gelince ürünü başınıza göre ayarlamakta hiç zorlanmıyorsunuz. 288 gramlık ürün oldukça hafif, bu da kullanım konforunu artırıyor.

Peki performansı nasıl? Logitech bu modelde PRO-G sürücüler kullanmış. Sahnesi gayet başarılı, tizlerde biraz boğuk bilsam da genel dengesi gayet yeterli. Üstelik G HUB programı üzerinden etkinleştirebileceğiniziz DTS Headphone:X 2.0 desteğine de sahip. Bu da oyunlarda sanallaştırma performansını (Windows Sonic'e göre) ve yer doğruluğunu artırıyor. Ben genel olarak hem oyunlarda hem de müzik dinlerken ürünü oldukça başarılı buldum. Kulaklığın frekans tepkisi sektör standartlarında, 20Hz-20KHz, 39 Ohm empedansı var ve hassasiyeti 87.5db. Kullanılan 6mm kardiyolit (tek yönlü) boom mikrofon söküp takılabiliyor ve performansı gayet yeterli. 100Hz-10KHz arasıda frekans tepkisi olan mikrofon sınıfının en iyisi değil ama performansı son derece başarılı. Logitech bu modelde Bluetooth desteği sunmuyor ve kablosuz bağlantıyı Wi-Fi adaptörü üzerinden yapıyor. Gövde renginde gelen adaptör ufak sayılmaz ve kulaklığın içinde taşınmıyor. 20 metreye kadar bağlantıyı sağlıyor olsa da bu

rakam çok değişken, özellikle de evinizin şekline ve evinizdeki kablosuz bağlantının odalar arasındaki performansına çok bağlı.

Logitech bu üründe %50 ses ve RGB aydınlatma kapalıyken 29 saat gibi çok başarılı bir pil ömrü vadediyor. Ben ürünü dergi sonunda inceledim ve bolca yüksek sesli müzik, oyun üzerine RGB'yi de gelin arabası gibi yakarak kullandım. Bu durumda bile 12-15 saat arası bir dayanıma ulaştım ki son derece başarılı.

Logitech G733 Lightspeed rekabetin çok yoğun yaşanmadığı bir pazarda sıvırlan ürünlerden bir tanesi. Orta-üst sınıftaki kulaklık hafifliği, başarılı performansı, tasarımı ve konforuyla yeni nesli hedefliyor ve görünüşe göre bunu başarmış da.

Fiyat konusunda ise dövizin ve piyasanın malum durumundan ötürü çok yorum yapmak istemiyorum. 1342 TL fiyatla bulunabilen G733 bizim beklentilerimizi fazlasıyla karşılamayı başaran, iyi bir ürün olmuş. **◆ Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Renkli ve dikkat çekici tasarım, son derece hafif ve konforlu, RGB desteği, uzun batarya dayanımı, DTS Headphone:X 2.0 desteği

**EKSİ** Ses izolasyonu konusunda pek iddialı sayılmaz. Fiyatı ucuz değil.



## Amazfit Neo

Retro görünümlü sporcu saati

**B**elli bir yaşı geride bıraktıysanız Casio F91W ismi sizin için çok fazla şey ifade edecektir. Bir nesli dijital saatlerle tanıştıran, büyüten ve orta yaşa doğru yolcu eden bu model halen üretiliyor olsa da artık popülerliğini daha yetenekli ürünler olan smartwatch'lara bıraktı. Amazfit de son derece geniş ürün gamı içinde adeta F91W'ye bir saygı duruşu niteliği taşıyan Neo ile duygularımıza ve kalbimize hitap eden bir ürün yapmış.

Gri, siyah ve kırmızı olarak üç farklı renkte sunulan Neo'nun olayı elbette tasarımda bitiyor. 80lerin sonunda piyasaya çıkan bir dijital saat görünümüne sahip olan ürünün kasasının altı ise fiyatına oranla oldukça dolu. Neo'nun ekranı dokunmatik değil ve monokrom. Fazla bilgi vermeyeceğini düşünüyor olabilirsiniz ama Amazfit bu alanı dolu dolu kullanmış. Zepp uygulaması üzerinden yönetebildiğiniz saat kalp atış hızı takibi ve uyku takibi yanında adım vs. gibi klasik fitness özelliklerini destekliyor. 50 metreye kadar su geçirmezlik özelliğine sahip (3 metreye kadarını test ettim), sürekli açık ekran durumunda da 28 güne kadar bataryaya dayanımı vadediyor. Ben tüm özellikleri açık kullanımda 21 güne ulaşabildim, bu da son derece iyi bir değer.

Neo oldukça rahat bir saat, kolunuza iyi oturuyor, tahriş etmiyor ve koşarken sallanıp sizi rahatsız etmiyor. Fazla oturma uyarısı, sizin ayarlayabildiğiniz kalp atış uyarısı gibi detaylara da sahip ancak stres takibi ve kanda oksijen ölçümü yapamıyor. Bu da fiyatı göz önüne alındığında normal.

Amazfit Neo'nun fiyatı 358 TL'den başlıyor. Bu fiyata Band 5 gibi daha teknolojik oyuncaklar da alabilirsiniz ama şu retro görünümünden elbette vazgeçmeniz gerekir. Tarzınıza uyuyorsa harika bir ürün olmuş. **◆ Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Retro ve yakışıklı tasarım. Uzun bataryaya dayanımı. Rahat ve spor aktivitelerine uygun.

**EKSİ** Zepp uygulaması yamadan yamaya problem çıkartabiliyor.

88



## Monster Bukra V1

Suya dayanıklı bir yol arkadaşı

**S**ürekli oyun içeriği de bir yere kadar. Pandemi günlerinin hareketlerimizi nispeten daha az kısıtladığı zamanlardayız artık, dışarı çıkmak, sahilde hoşbeş etmek, müzik dinlerken dans etmek istiyoruz. Monster Bukra V1 de tam bu amaçla tasarlanmış bir yol arkadaşı aslında.

Tasarımdan başlayacak olursak, Bukra klasik, artık "Monster yeşili" diyebileceğimiz renklerde geliyor. Yaklaşık 500 gram ağırlığındaki ürünü taşımaya kolay. IPX7 sertifikalı (Suya düşmeye, kısa süreli suda kalmalara karşı dayanıklı ama 30 dakikaya kadar) gövdesi ise plastik ve %100 polyester örgüden oluşmakta, göze hoş geliyor ve ele aldığınızda oldukça kaliteli hissettiriyor. Monster bu modelde 20W ses çıkış gücünde, 100Hz-17KHz frekans tepkisine sahip sürücüler kullanmış. TWS sayesinde iki adet Bukra'yı Stereo olarak kullanmanız mümkün. Ayrıca cihazın üzerinde dahili mikrofon mevcut, böylece telefonunuza bağlıyken konferans görüşmesi yapabiliyorsunuz. Ses kalitesi çok yüksek değil (sahnesi vasat, baslar dengersiz ve tizler çok eziliyor) ama fiyatı göz önüne alındığında verdiği performans son derece kabul edilebilir seviyede. 2200mAh'lık bataryasıyla 12 saate kadar müzik dinlemek mümkün, gayet güzel değerler. Sahilde bir günü rahat çıkarır. Cihazın iki türlü kullanım seçeneği var. Birincisi Bluetooth 5.0 üzerinden bağlantı (10 metreye kadar), diğeri ise dahili MicroSD kart yuvası üzerinden lokal olarak. Bağlantı konusu sorunsuz, saniyeler içerisinde telefona bağlamanız mümkün.

Bukra V1'in fiyatı 314 TL'den başlıyor ve biz fiyat/performansından memnun kaldık. Aradığınız bu tipte bir ürüne gönül rahatlığı ile edinebilirsiniz. **◆ Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** IPX7 sertifikalı gövde, uzun bataryaya dayanımı, MicroSD yuvası, şık tasarım.

**EKSİ** Ses performansı hassas kulakları memnun etmeyebilir.

80



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
100

## **BATMAN: DÜNYA**

Bu ay PhD sayfalarında çok yetenekli bir konuğumuz var. Batman: Dünya'nın ve bu ay hediye ettiğimiz Ghost of Tsushima posterinin çizeri Ethem Onur Bilgiç.

KÜLTÜR  
SANAT  
KÖŞESİ

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

## ANİMASYON

## WHAT IF...?

Marvel çıldırdı! Süper kahraman filmleri çok fazla tuttu ve ucundan bile projelere dahil olan herkes zengin ve popüler oldu. Paraya doymaz. Hal böyle olunca etinden, sütünden her şeyinden faydalanalım işine döndü olay. Düşünün, Marvel ile ilgili her türlü eşya bulma şansınız var. Çizgi romandan bahsetmiyorum ha! Kalem, yastık, yorgan, makyaj malzemesi, kulak çubuğu (yuh artık)... Sonu yok! Disney+ aracılığı ile sadece bu sene daha önce yan karakter diyebileceğimiz üç karakterin kendi dizileri yapıldı ve daha bir sürü dizi, film, animasyon projesi de gelecek. What If de onlardan birisi. What If dizisinde, The Watcher bizi evrenin sonsuz ihtimallerine doğru güzel bir yolculuğa çıkarıyor. Aynı isimli çizgi roman serisinden uyarlama ve 9 bölümden oluşacak olan bu animasyon dizisi özellikle Örümcek Adam:

Örümcek Evreninde ve Loki dizisi ile aşına olduğumuz alternatif evrenlere götürüyor bizi. Ufacık bir hata veya değişiklikle Kaptan Amerika kadın olsaydı, Spiderman, Mary Jane yerine Black Cat ile evlenseydi, Iron Man hiç var olmasaydı, Thor bir tavşan olsaydı neler olurdu? Merak mı ettiniz? What If bunu sizin için cevaplayacak. Bu arada tavşan Thor cidden görür müyüz bilmiyorum ama bence sevimli olurdu. Kısacası diziyeye kaynaklık eden What If çizgi roman serisi

"Böyle olsaydı, ne olurdu" ek-seninde farklı zaman kırılmaları sonucunda yaşanabileceklere ya da olasılıklar odaklanıyor. Animasyonun ikinci sezonunun da gelmesi bekleniyor. Son olarak 30'ar dakikalık bu seri oldukça keyifli ve merak uyandırıcı. Süper kahraman severler ve kendini süper kahraman gibi hissedenler kaçırmasın.

◆ Olca Karasoy Moral



## FİLM

## THE FOREVER PURGE

İlk olarak 2013'te başlayan Arınma Gecesi macerası beşinci filmi ile tam gaz devam ediyor. Üstelik bu sefer işler iyice karışmış durumda. Serinin genel teması: 12 saat boyunca devletin hiçbir olaya müdahale etmediğini ve bu süre zarfında herkesin her türlü suçu işleyip ceza almadığını düşünün. Canın ne isterse yapıyorsun; cinayet, hırsızlık, katliam ve ceza almadan hepsinden sıyrılabilirsin. Amaç; insanlar içindeki nefreti kussun sonra da bir yıl uslu uslu durup diğer arınma gecesine kadar sorun çıkarmasın. Birbirinden bağımsız filmlerin hepsinde farklı kişilerin Arınma Gecelerinde hayatta kalma mücadelelerine tanıklık etmiştik. Arınma Gecesi Sonsuza Dek filminde de Meksikalı göçmen bir çiftin büyük umutlar ile Amerika'ya kaçıp geldikleri gibi büyük bir dehşetle "Meksika çok yaşa, taşın toprağın altınmış Meksika" dermişçesine yanlarındaki Amerikalılarla Meksika'ya geri kaçmaya çalışmalarını izliyoruz. Düşünün Amerikalılar, Meksika'da mülteci olmak için mücadele veriyorlar. Lakin bu Arınma Gecesini diğerlerinden farklı kılan bir tarafı var. Bu gece bitmiyor! Evet, sonsuz bir arınma süreci başlıyor. Psikopatlar, katiller, ırkçılar, Arınma Gecesi bitmesine rağmen durmuyorlar ve katliamlarına devam ediyorlar. Polisler, askerler bir tarafta, yaşamak için mücadele veren insanlar bir tarafta, arınma gecesi çeteleri diğer tarafta. Bu sefer işler cidden çığırından çıkıyor. Daha önceki filmleri izleyip beğendiyseniz bu filmi daha çok seveceğinize eminim. ◆ Olca Karasoy Moral



# MASTERS OF THE UNIVERSE: REVELATION

Eminim He-Man fanları bu diziyi çoktan izlemiştir. Kainatın Hakimleri yani Masters of The Universe, Netflix tarafından Masters of The Universe: Revelation olarak (Türkçe adı ile Kainatın Hakimleri: Keşif) izleyiciye sunuldu. İlk sezon beş bölümden oluşuyor. Seslendirme kadrosunda Ünlü Luke Skywalker'ımız ve Joker'in meşhur sesi Mark Hamill, Chris Wood ve Kevin Conroy gibi isimler yer alıyor. Masters of The Universe: Revelation'ı Kevin Smith'in yazıp yönetiyor.

Sonda söylemem gereken şeyi şimdi söyleyeyim: Bu dizi hiç de fena olmamış. Evet dizinin ilk versiyonundaki naifliği, çizimleri, basit ama heyecan dolu hikayeleri yok lakin düşünüyorum da zaten yapılmış varken, neden yeni bir şey denenmesin ki? Netflix'te zaten olan şeyleri alıp bambaşka bir hale getirmesi ile meşhur. Yapımcılar da böyle düşünmüş olmalı ki yepyeni bir Masters of The Universe hikayesi oluşturmuşlar. Dizide ölenlerin de olduğunu düşünürsek bu serinin eskisinden bambaşka olduğu daha net anlaşılıyor. Nitekim orijinal seride He-Man'ın kılıcını yaşayan hiçbir kimseye sapladığını hatırlamıyorum. Keza ezeli düşmanı İskeletor bile bir kez olsun He-Man'ın güç kılıcının tadına bakmadı.

Masters of The Universe: Revelation, orijinal dizinin kaldığı yerden devam ediyor. Ancak daha farklı bir hikaye ve çizimlerle. He-Man ve İskeletor arasındaki, Eternia için verilen şiddetli savaştan sonra Adam'ın sırrı ortaya çıkar. He-Man ve İskeletor ölür, Eternia'ya hayat veren büyü gücü ortadan kalkar. Büyünün ortadan kalkması ve İskeletor'un ölümüyle ortaya çıkan Triclops, teknolojiyi kullanarak daha da büyük bir güç sahibi olur. Ayrıca büyü ortadan kalktığı için büyücüler de bir hayli bitiktirler. Teela ise kandırılmanın (Adam'ın He-Man olduğu gerçeğinin kendisinden saklanması) verdiği ağırlıkla yeni general olma görevini kabul etmez ve kraliyet hizmetinden ayrılarak para karşılığında sağda solda işler yapmaya başlar. Tabi bir yere kadar çünkü kader onu yine beklenmedik bir maceranın içine çekecektir. Bu arada dizide Orko'nun geçmişini, geldiği yeri, isminin kaynağını da öğreniyoruz. Günümüze uyarlanan

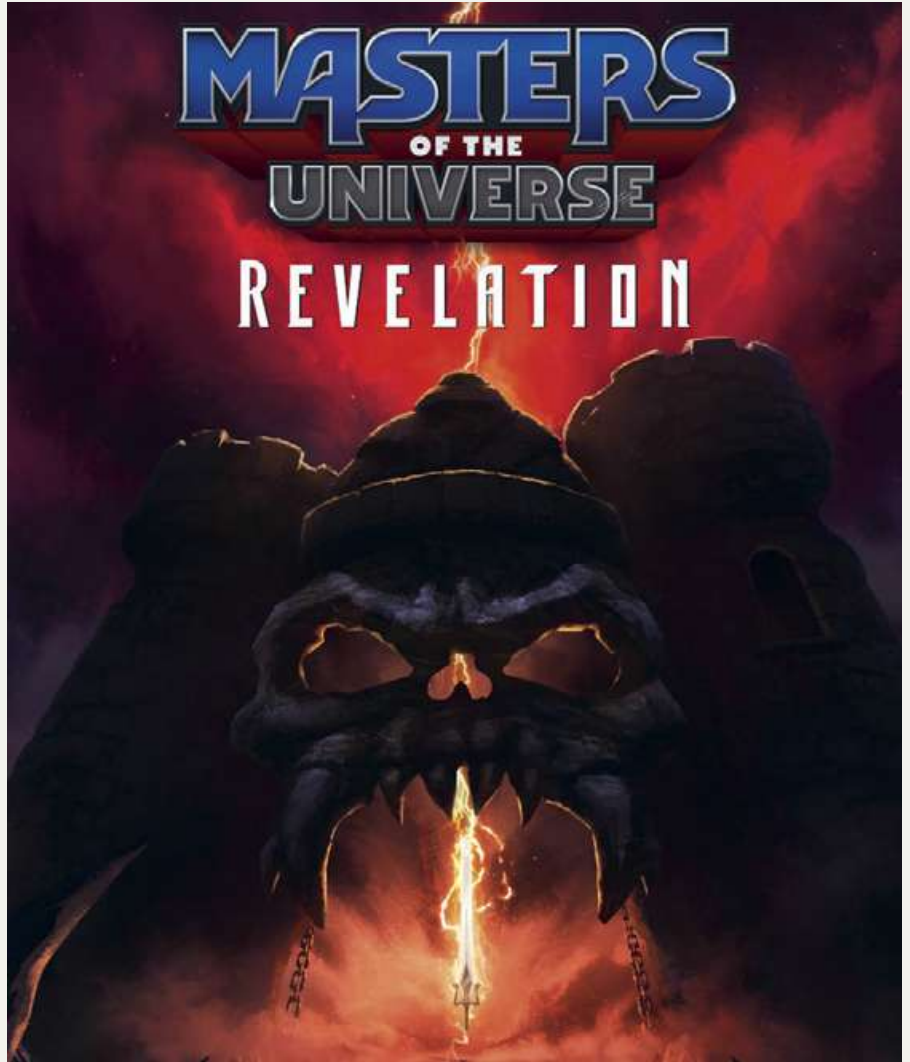
çizimlerinin de cuk oturduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Hem eski nostaljik havasından dışarı çıkmamış hem de çağımıza ayak uydurmuş.

Birçokları "Bu He-Man değil, Teela hikayesi" dese de aslında bu hikayenin kahramanı, iyisiyle kötüsüyle Eternia halkı. Ama hikayeyi götüren de Teela. He-Man ve Prens Adam dizinin ana eksenini kursa da pek görünmüyorlar. He-Man gibi ismi ve cismi ile maskülenlik sembolü bir kahramanın başlattığı maceraların, Teela'nın başını çektiği bir dizi ile devam etmesi çok sıra dışı. He-Man'ın dizide olmayışı pek çok kimseyi kızdırmış. İnternette tepki dolu yazılara videolara rastlamak mümkün. Bu arada Prens Adam da orijinal hikayeden çok farklı. Orijinal hikayede adeta Clark Kent gibi

korkak/beceriksiz taklidi yaparak kendisini gizlemeye çalışan Adam gitmiş, gerçekten güçsüz, hatta feminen bir karakter gelmiş. Dizi, Powerhouse Animation Studios'un bir yapımı. Bu firma daha önce de Netflix için Castlevania, Blood of Zeus ve Seis Manos'u yapmıştı. Bu arada dizinin orijinal He-Man müziklerini kullanmadığını belirtelim. Yeni serinin müziklerini yapan Bear McCreary, bir röportajda birtakım sözleşmelerden dolayı eski müziğin kullanılamaz olduğunu belirtiyor.

Diziyi izleyenler hasretle şöyle bir "Güüç bende artık!" diye bağıraramamış olsa da -orijinal diziyi bir tarafta tutarak - genel itibari ile keyifle izlenebilecek bir yapım olduğunu söyleyebilirim.

◆ Olca Karasoy Moral





## BATMAN DÜNYA! – BÖLÜM 2

**G**eçen ay bu sayfalarda son zamanlarda bizi en çok heyecanlandıran çizgi roman projesi olan Batman Dünya'nın yazarı Ertan Ergil'le birlikteydik. Bu ay ise Türkiye'nin bana kalırsa en yetenekli modern dönem sanatçılarından Ethem Onur Bilgiç'le birlikteyiz. Kendisi Batman'î Türkiye sınırlarında çizerek tarihe önemli bir not düşü. Projenin çizerinin kendisi olduğunu duyduğumda oldukça heyecanlanmışım.

Kendisiyle röportajımıza geçmeden önce son kez Batman Dünya'dan da bahsedelim, geçen ayı kaçırarak okurlarımız için. Batman Dünya, DC Comics'in Dünya genelinde pek çok ülkede, o ülkenin kültürel yapısı göz önüne alınarak, bölgeye özgü bir hikaye geliştirme hevesiyle ortaya çıkmış, çizgi romanda "toplama" diye adlandırabileceğimiz farklı ülkelerden farklı yazar-çizer kadrolarının hikayelerini bize getirecek. Bu hikayelerde ilgili ülkenin güncel ya da tarihi folkloru, kültürü ve sosyolojik yapılarına özen gösterilerek, karanlık şövalyemiz ve "entourage"ı yerleştiriliyor. Pek çok ülkeyi tanıyacağımız, farklı şeyler öğreneceğimiz ve en önemlisi Batman'î Gotham dışında bir yerde görmek heyecan verici olacak. Son söylediğimi seven okuyucular ise daha önce Grant Morrison'ın yazdığı Batman Incorporated serisine göz gezdirebilir. Türkiye hikayesine şöyle bakabilmiş biri olarak samimiyetle ve gerçekten çok güzel olduğunu söyleyebilirim. Yarın öbür gün üstüne devam eden bir hikaye gelirse, hiç şaşırımam. Ethem Onur'da bu panellerde -ilk geniş çaplı çizgi roman işi olmasını da düşündüğümüzde- muhteşem bir performans gösterdi. Ayrıca Türkiye özel kapağının da çizeri kendisi. Türkiye'de satın alacak koleksiyonerler hem Lee Bermejo'nun ana kapağını hem de sevgili Ethem Onur Bilgiç'in Türkiye



özel kapağını mutlaka satın alsınlar. Şu ana kadar gördüğümüz paneller de en başta kendisinin çizeceği açıklanınca ortaya çıkan heyecanımızın hiç de yersiz olmadığını göstergesi! Bir diğer not, bu ay derginizin yanında hediye olarak verilen Ghost of Tsushima posterini de yine kendisinin eseri. Şimdi gelin bakalım, sözü Ethem Onur'a bırakalım ve Türkiye'de Batman çizmek nasıl bir şey onu öğreneelim!

**Sevgili Ethem Onur, öncelikle yoğun programında bizi kabul edip sorularımızı cevapladığın için çok teşekkür ederiz! Socrates için yaptığın afişlere de kişisel olarak bayıldığımızı söyleyerek, izninizle hemen sorulara geçiyorum! Sanırım milyonlarca yürek tek soru şudur, Türkiye'de geçen bir Batman hikayesi çizmek ne kadar "cool" bir şey? :) Bu teklif ilk geldiğinde ne hissettin?**

Öncelikle merhaba. Benimle bir söyleşi yapmak istediğiniz için de çok teşekkür ederim. Soruna gelince;





çalgınca bir şey! Çocukluğumdan beri hayranı olduğum, fanartlar yaptığım bir kahramanın resmi bir hikayesini çizmek, bu hikayeye kapak yapmak ve dünyaca ünlü çizerlerle aynı antolojide olmak gerçekten çok mutlu ediyor beni. Sanırım hayatım boyunca anacağım bir proje oldu.



**Ertan Ergil'e de aynı soruyu sormuştum; Batman gibi, dünyanın her yerinde herhalde en çok sevilen kahramanlardan birini çizmek büyük bir sorumluluk. Aklında panellerin oluşma süreci nasıl gelişti? Zorlandığın ya da bu projenin seni bir sanatçı olarak geliştirdiği bir yön oldu mu?**

Zorlandığım oldu. Yapım zamanlaması konusunda biraz daha geniş olmak isterdim ama şartlar böyle gelişti. Elimden geldiğince kendimi zorladım, paneller için değişik kadrajlar denedim. Bu süreç kendi adıma çok eğitici ve geliştirici oldu. Tabii son yorum okuyucunun olacak ama elimden geleni yaptım diyebilirim.

**Yazarın da ilk çizgi romanı olmasına rağmen aranızdaki kimya müthiş gözüküyor, senin açımdan durum nasıldı?**

Ertan Ergil'le çalışmak benim adıma keyifli ve güzel oldu. Karşılıklı fena anlaşmadık bence. Kafasındakileri anlayıp eskizliyor, sonra da sayfalara geçiyordum. Bazen onun kafasındakilerden başka anlatımlar denediğim de oldu ve anlattığımda bunlara katı yaklaşmadı. Benim de ilk büyük ölçekli çizgi roman denemem bu oldu ama birbirimizi anladık. Çizgi roman deneyimi benden çoktu ve ben de buna hep saygı duydum.

**Batman Dünya'nın dışında yine çizgi roman temelli bir sorum var. Kişisel olarak beğendiğin ve takip ettiğin çizgi roman çizerleri ya da yazarları var mı? Varsa**

**bizimle biraz nedenlerinden de bahsederek paylaşabilir misin?**

Çok fazla isim var, ilk aklıma gelenler: Ashley Wood, Dave McKean, Jock, Greg Capullo, Goseki Kojima, Katsuhiro Otomo, M.K. Perker, Yıldray Çınar, Mahmud A. Asrar.

**Eminim Batman inanılmaz bir köşe taşı kariyerinde, ama şunu merak ediyorum? Bir çizgi roman daha çizmek istesen bu hangi karakterin hikayesi olurdu?**

Popüler serilerden olacaksa sanırım yine Batman olurdu. Bunun dışında X-Men hikayelerini de oldukça ilginç buluyorum.

**Ethem Onur, çok çok teşekkür ederiz beni kırmayıp röportaja vakit ayırdığın için! Bir çizgi roman koleksiyoneri olarak da kişisel olarak bu çalışmadaki emeğin için de sonsuz teşekkürler! Yolumuzun kesiştiği pek çok işte görüşmek dileğiyle gelecekte de :)**

Beni davet ettiğiniz için size, bu yazıyı okudukları için de sayın okuyucuya çok teşekkür ederim. Umarım başka projelerle de karşınızdadır. Çok sevgiler.

Köşemizin sonuna gelirken iki ay süren Batman Dünya maceramızda bizimle birlikte olan herkese teşekkür ederiz. Batman Dünya bu ay JBC etiketiyle Türkçe satışta olacak, İngilizce dilindeki çizgi roman ise çok yakında bizim dahil olduğumuz çizgi roman mağazalarında satışa sunulacak! Bu tarihi işi kaçırmayın! **◆ Metehan İğneci**

# OTAKU CHAN

Bu defa değişiklik yapalım,  
konumuz Evangelion.

1995 yılında anime dünyasını değiştiren bir seri başlamıştı: "Şin Seiki Evangelion". Gundam'la ünlünen meka serilerinin açtığı yolda psikoloji, dram ve kıyameti tek kotada eriten bu seri, anime fanlarını pek çok kez böldü, birleştirdi, değiştirdi. Farklı farklı sonlara sahip olsa da nihayetinde seriye kesin nokta kondu.

Söze nereden başlasam bilemiyorum. "Evangelion: 3.0 + 1.0"ı sonunda Amazon Prime üzerinden izleyebildik. Serinin sonu, ardından gelen "End of Evangelion" filmi ve yeniden düzenlenen hikâyesiyle yayınlanan dört film... Farklı farklı sonlar. Sizi biliyorum ama benim içime de bir nokta konmuş, buruk bir veda etmiş gibi hissediyorum.

## Anno'nun hikayesi

Evangelion'u, yönetmeni ve yaratıcısı Hideaki Anno'dan ayırmak imkânsız. Hristiyan imgelerinden müthiş robot savaşlarına, gizli planlardan çeşit çeşit kıyametlere, farklı telden çalan pek çok notayı harmoni içindeki bir senfoniye dönüştüren bu hikâye -temelde insana ve insanın psikolojisine dayandığı için- bir o kadar kişisel ama bir o kadar da evrensel. Sanki her karakter üzerinden Anno'ya farklı bir bakış atıyorsunuz. Bir yandan röntgencilik yapıyormuşsunuz gibi hissettirecek kadar mahrem, bir yandan da sanki yönetmenin kendisine çiçek dürbününden bakıyormuşsunuz gibi farklı açılar ve renkler sunan bir bakış bu. Katman katman ilerleyen hikâyeyi her karesi, repliği, geçirdiği her değişim üzerinden incelesiniz gideri var. Sayfalar, kitaplar yazılır, öyle bir derya deniz. Ama bu yazıda seriyi ya da yeni filmleri bilmeyenleri hüs-rana uğratan spoilerlar vermeden biraz hikâyenin arka planına ışık tutmaya çalışacağım.

Anno daha üniversitede anime sektörüne adım atmıştı ama adından bahsedilmesi, Miyazaki'nin "Nausicaa" ya da ülkemizde "Rüzgârlı Vadi" adıyla bilinen filmiyle oldu. Miyazaki, Japonya'nın önemli televizyonlarından NHK'ye "Nadia" serisini önerdiğinde serinin yönetmenliğine pek çok problemin ardından körpe Anno getirilmişti. Animasyon, özellikle de 90lar düşünüldüğünde tamamen el çizimi üzerinden



ilerlediği için, çok pahalıya patlayan ve emek isteyen bir iş. Anno'nun şirketi Gainax deliler gibi para kaybederken serinin 23. bölümüne gelindiğinde üstündeki baskıya dayanamayan Anno seriyi bıraktı. Serinin (bozulan hikâyesiyle) gerisi bizi çok da ilgilendirmiyor...

Anno boşuğu depresyondan elinde Evangelion'la çıktı. Serinin bölüm isimlerine bile bakınca adamcağızın bir yandan depresyonla boşuğurken bir yandan da psikoloji üzerine okuduğunu anlayabiliyorsunuz. Hani sanki kendi derdine çare arıyormuş, kendi yarasını yalamaya çalışıyormuş gibi. Kendisi de her daim "otaku" olan bu kardeşimiz, "otaku" hayat tarzına dair de inancını yitirmeye başlamıştı tam bu sıralar. Serinin ana karakteri Shinji'yi aslında hem yönetmenin kendisi hem de onun gözündeki bir "otaku" gibi düşünebilirsiniz. Anno'ya göre Shinji (çok acımasızca olacak ama) kendine acıyan, iletişim kuramayan, zorluklarla yüzleşmek yerine kaçan biri. Hangi Eva hikâyesi (manga, anime, oyun) olursa olsun bu değişmiyor. Bunun içinde demin de söylediğim gibi farklı katmanlar var, Japon toplumunun bireye-gençlere yüklediği (ve aslında bizim ülkemizde de gördüğümüz) baskı gibi...

Ana serinin sonu biraz parasal kısıtlar, biraz da hikâyenin yönünü tam kestiremeyen Anno yüzünden ana karakterin zihniyle ilişkili iki bölümle bittiğinde, yönetmen ölüm tehditleri almaya başlıyor. Benim düşünceme göre serinin sonu tamamen psikolojik bir tonda ilerlediği, fanlar da daha çok aksiyon istediği için geliyor bu tehditler. Dört senelik depresyon, ekonomik kısıtlar, kerânden şüphe ve



baskı... Anno, fanların ısrarlı isteği sonucunda yepyeni bir son yazıyor. Ve elimizde nur topu gibi (içinde tekrarlar barındırsa da) iki film: "Death & Rebirth" ve "The End of Evangelion".

"The End of Evangelion" serinin sonunda izlediğimiz Shinji'nin aksine daha bir sınırlı, daha bir isyankâr bir Shinji'ye (bir Anno'ya) sahip. Biliyoruz zaten seri her daim seksle, aileyle (özellikle de Freud'un bahsettiği anneyi babadan kıskanmak, anne rahmine geri dönmek, bir anlamda kendi bireyselliğinden vazgeçmek gibi konular üzerinden işleniyor bu mevzu), iletişim kurmakla, yüzleşmekle problemleri olan bir seriydi. Ama sanırsınız Anno fanlara, "siz istediniz bunu!" der gibi bol aksiyonlu ama daha atarlı bir cevap vermeye çalışıyor. Artık otuzlarının sonunda Anno.

Ve aradan on sene geçiyor. Yeni film serisi başlıyor. Bu süre zarfında Anno, "Kare-Kano" gibi parasal eksikliklere rağmen farklı animasyon teknikleri ya da basit anlatımlar kullanarak insanın kalbine işleyen seriler yönetmiş (bir anlamda "cheat code" bulmuş). Anime üzerine çalışmak isteyenleri özellikle parayı düşünmeden özgürce kısa filmler yapmaları için destek-

lemiş. Kişisel hayatı değişmiş... Bir anlamda her şey yoluna girmiş, depresyonu aşmış, dışarıya açılmış, kendi özgüvenini pekiştirmiş. Peki bu bizi niye ilgilendiriyor? Sonunda geldik dört filmlik seriye...

### Nereden başladık, nereye gidiyoruz

İlk film zaten hikâyenin yeniden anlatılması gibi işlerken, ikinci filmde itibaren Evangelion'un hikâyesi değişiyor. Yeni karakterler, var olan karakterlere yazılan bambaşka geçmişler... Ama temelde son film bize daha olgun bir bakış, bir son sunuyor. Shinji, "The End of Evangelion"un aksine, birilerini boğazlamak yerine sağlıklı bir iletişim kurmayı, yüzleşmeyi seçiyor. Yönetmen sanki "çevrenize bir bakın, pişman olmayacaksınız, kabuğunuzdan çıkın" diyor.

Shinji kendisine acıyan, baskı gören ve terk edilmiş genç olmanın ötesine geçerken, insanın çocukluk masumiyetini koruyan, kendini tanımaya çalışan ve aksiyon sahneleri dışında müthiş bir karakter gelişimi yaşayan Rei, Shinji'nin o insani bağı kurması, depresyonunu aşması için bir katalizör görevi görüyor. Öncesinde Shinji ve Asuka müthiş bir toksik ilişki

içindeyken birbirlerine hak veriyor, sevginin temelini kavıyor, anlayışlı davranan insanlara dönüşüyorlar. Filmin son savaşı ana serinin psikolojik ilerleyişine gönderme yapar gibi zihinsel dekorlar içinde, kameraların varlığı gösterilerek (Truman Show misali) hem anılar, hem yapaylık hem de gerçeklik üzerine tezatlar kurarak ilerliyor. Ve film foto-realistik bir sonla, Anno'nun memleketinde bitiyor. (Hele de bu sonun ardından kimse bana bu hikâye, Anno açısından kişisel değildir demesin...) Ben bu karakterlerin hepsini Anno'nun birer parçası, zamanla yaşadığı değişimin birer yansıması olarak görüyorum. Hangi sonun diğerinden daha iyi olduğunu söylemek bana düşmez, kendi içimde bile buna karar verememiş değilim. "Monster" ve "Ghost in the Shell" gibi "Evangelion" da ayrı bir yere, tekrar tekrar izlesem de farklı hisler uyandırabilme gücüne sahip. Elbette "Evangelion"un bu özel hâli sadece hikâyesinin karanlık atmosferinden, katman katman işlemeden, dönemine göre karamsar bakışından ya da (çok sevdiğim için) psikoloji temelli ilerlemesinden kaynaklanmıyor. Yönetmen olarak Hideaki Anno, animasyona Satoshi Kon gibi gönül vermiş biri. Yönetmen koltuğuna her oturduğunda (hızlı ve fabrikasyon şekilde TV serisi bölümleri üretirken bile) bize animasyonun kendisine dair yeni bir şey gösterebiliyor. Bu, farklı "kamera" açıları, çizim teknikleri, CGI kullanımının yeri ve zamanı gibi teknik pek çok konuyu barındırıyor içinde. Evangelion'un hikâyesinde Ryu Murakami'nin, Arthur C. Clarke'ın, pek çok sinema filmi ve anime serisinin izini gördüğümüz gibi, kurduğu Stüdyo Khara'nın desteklediği genç yönetmenlerin kısa filmlerindeki teknik yaklaşımların da izini görüyor insan. Ama asıl iş, bunların yamalanmış parçalar gibi değil de bir bütün olarak sunulması zaten. İşte tam da bu noktada yeteneğini gözler önüne seriyor Hideaki Anno.

◆ Merve Çay





Bu ay konumuz DC Direct'in, Black & White heykel serisi



Geçtiğimiz gün yeni Suicide Squad filmi izledim. James Gunn keyifli bir film çıkarmış ortaya, ben çok beğendim. Spoiler vermemiş ama benim için filmin en keyifli karakteri kesinlikle King Shark oldu. İzlemenizi öneririm. DC tarafında eli yüzü düzgün yapım sayısı ne yazık ki yok denecek kadar az. Ayrıca birçok marka da peşi sıra hem aksiyon figür hem de heykel formatında Suicide Squad karakterlerini yayınlamaya başladılar. Takip eden arkadaşlar bu haberleri figürcününseyirdefteri.com'dan alabilir.

### "Batman'a, Bruce Wayne'den fazla yatırım yapmak"

Evet yanlış duymadınız sevgili ahali, bunca yıllık Batman koleksiyonerliğimde Batman kardeşimeze yaptığım yatırımla Bruce kardeşimizin işine bakmasına sebep olmuş olabilirim. Diyeceksiniz ki; "karşılığında ne aldın Ahmet Efendi?" Cevap veriyorum: Tutku, mutluluk ve sonsuz keyif.

Bunca yıla yayılan Batman koleksiyonerliğimde elimden birçok marka geçti. Beni bilenler bilir ki bizim eve Batman kolay girer ama zor çıkar. Fakat zaman içerisinde şunu anladım ki seçici olmak ve ne istediğini bilmek önemli. Birçok marka, model, ölçek arasında seçim yapmak zor olsa da tecrübe ede ede öğreniyorsun. Bu ayki konumuz da işte bu süzgeçten geçmiş ve beni koleksiyonumda en mutlu eden marka ve serilerden birisi olan güncel adı ile DC Direct'in, Black & White heykel serisi. Siz de benim gibi çizgi romanları seviyorsanız, bu serinin sizi %100 tatmin edeceğini adım

gibi eminim. Batman tarihinin hemen hemen her döneminin ve birçok farklı sanatçının izlerini bu seride bulmanız mümkün. Her ne kadar DC Direct artık kapalı bir marka durumuna gelmiş olsa da McFarlane'den gelen haber ile serinin devam edeceğini duyduk. Zira Multiverse serisini de devam ettiren Todd, bir anda ortalığı nefis ve zengin çeşitlilikle figürlerle doldurmuştu. Heykel konusunda nasıl bir iş çıkartacaklarını çok merak ediyorum...

### Batman: Black And White serisi nedir? Nasıl başladı?

DC Direct'in Batman: Black & White serisi, tüm zamanların en uzun süredir devam eden koleksiyon serilerinden biridir. Batman: Black & White serisi seneler 2005 yılını gösterdiğinde, Eduardo Risso'nun Batman çiziminden ilham alınarak, Tony Cipriano tarafından sculpt edilen ilk limitli heykel Batman severler ile buluştu. Piyasaya çıktığı gibi oldukça beğenildi ve hızlıca tüm satış noktalarında tükendi. 15 yıllık bir külliyyatın temelleri de atılmış oldu. Birbiri ardına başarılı heykelleri takipçileri ile buluşturan DC Direct, serinin 25. heykeli olarak David Mazzucchelli çiziminden ilham almıştı. Aynı yıl serinin ilk Batman dışı heykeli olarak Jim Lee'nin Jokeri seçildi. Joker heykeli satışlarda rekor kırarak Batman'ı arkasında bıraktı. Serinin 50. heykeli Sean Murphy imzası ile görüncüye çıktı. Hemen bir yıl sonra ise yine ironik bir şekilde serinin tüm zamanların en çok satan heykeli Bruce Timm'in Harley Quinn'i, fanlar ile buluştu.

75 numaralı heykele geldiğimiz de ise Frank Miller efsanesinin rüzgarları esiyordu. Zaman içerisinde Babs Tarr ve Bruce Timm imzalı Batgirl, Carmine Infantino ve Frank Quitely'in çizimlerinden can bulan Robin ve bu karakterler arasındaki popüler isimlerden birisi olan Jim Lee - Nightwing Batman: Black&White serisindeki yerlerini aldılar. Son 15 yılda Batman: Black & White serisi, sanat tarzlarının genişliği ve çeşitliliği ile her zaman ilgi çekmeye devam etti. Sadece iki renk yarattıkları muazzam seri hayranları için daha uzun yıllar gözde olmaya devam edecek gibi.

### Fiyat, performans ve kaliteyi bir araya getiren seri

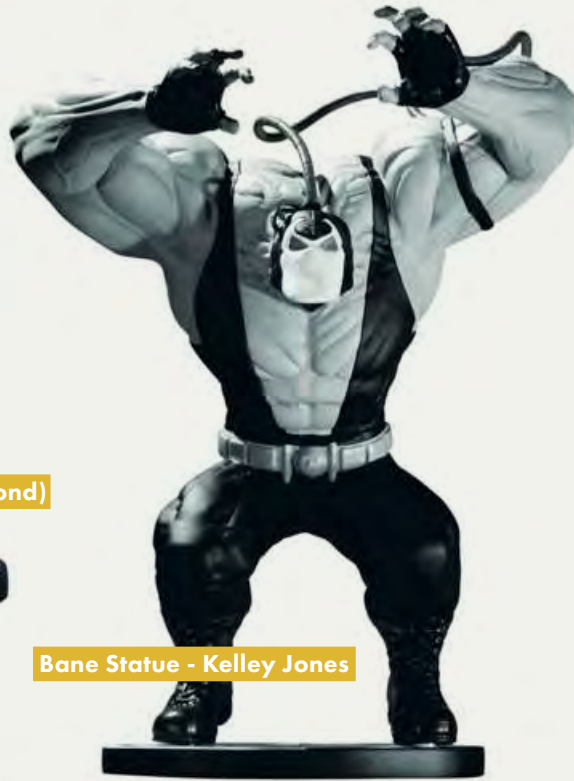
Tabii ki her seride olduğu gibi talep gören ve aşırı beğenilerek hızlıca tükenen nadir ürünler olduğu gibi, beğenilmeyen ürünler de oldu. İlk olarak 2005 yılında 45 dolara çıkan heykeller bugün 90-130 dolar arasında bir fiyattan çıkıyor. Seride yer alan ve bulması gerçekten zor olan 8 tane ürün sizlerle de paylaşmak istiyorum. Bu ürünleri Türkiye'de bulmak aşırı zor olsa da şanslıysak yurt dışı kaynaklı alışveriş sitelerinde bazen görebiliyoruz. Figürcünün Seyir Defterini buraya kadar okuduğunuz için hepimize teşekkür ederiz. =) Youtube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmeyi, Twitch üzerinden yaptığımız haftalık yayınlarımıza katılmayı ve figürcününseyirdefteri.com'u ziyaret etmeyi unutmayın. Bir sonraki ay görüşünceye kadar kendinize dikkat edin!

♦ Ahmet Gezer

# EN NADİR BATMAN: BLACK&WHITE HEYKELLERİ:



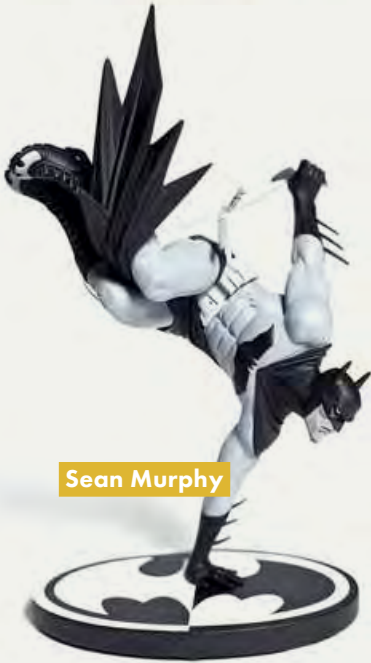
Dustin Nguyen (Batman Beyond)



Bane Statue - Kelley Jones



Tony Daniel



Sean Murphy



Todd McFarlane



Sam Kieth



Man Bat Statue - Neal Adams



Bruce Timm



## BOARD GAME TALK

### ROLL THE DICE

Kıyamet sonrası senaryoları, kutu oyunları için de benzersiz bir cevher!



**M**erhabalar değerli okur. Yer yer bunalıcı noktalara varan yaz sıcaklarının yanında bir de üstüne güzel yurdumuzun dört bir yanından gelen yangın haberleri ile pek de iç açıcı olmayan bir ayı daha geride bıraktık. Tabii geçen seneden beridir hayatımızı kuba çeviren Covid-19 salgını ve varyantları familyasını da unutmamak gerek! Bu iç karartıcı tabloda canla başla çalışan itfaiye ekiplerimize, tarım ve orman bakanlığı personeline, sağlık çalışanlarına, Mehmetçliğimize ve adını anmadığım diğer tüm görevlilerimize ve vatandaşlarımıza saygılarımı gönderiyorum.

Oyunlarla arası iyi olan bizlerin çok iyi bildiği üzere kıyamet sonrası senaryoları dijital oyunlarda çok nadide eserlere sahip. Post apokaliptik olarak tabir edilen bu temada şöyle hızlıca bir beyin fırtınası yapsak birçok oyun aklımıza gelecektir. Resident Evil, Metro, Doom, Half Life, State of Decay, Plague Inc. aklıma gelen oyunlardan sadece bazıları... Zombi istilaları, uzaylı akınları, nükleer felaketler, salgın hastalıklar gibi çeşit çeşit senaryo üretilebilecek bir alan post apokaliptik tema. Doğal olarak böylesine zengin bir içeriğin kutu oyunlarında da kullanılması kaçınılmaz oluyor. Bu ay da sizlere deneyim edebildiğim post apokaliptik temaya sahip kutu oyunlarını listeledim. Keyifli okumalar.

#### 10) Metro 2033

Dmitri Glukhovsky'nin "Metro" edebiyat serisinden uyarlanan 2010 yapımı oyun, nükleer felaket temalı bir post apokaliptik dünya deneyimi sunuyordu. Kutu oyununda ise bir istasyonun yöneticisi olarak rol alıp puan toplayarak rakiplerimizden önce 10 puana



ulaşmaya çalışıyoruz. Maalesef kutu oyunu, arkasına aldığı güçlü markaya rağmen çok da başarılı olamayan bir deneme olarak tarihe yazıldı.

#### 9) Posthuman

İnsanoğlu, doğal aşamalarla evrim geçirip posthuman denilen ayrı bir forma kavuşmuştur ve Dünya'nın yeni baskın ırkı posthumanlardır. Oyun içerisinde bir avuç kalmış eski insan ırkından birisi olarak güvenli olduğu iddia edilen bir bölgeye doğru yolculuğa çıkıyoruz. Çok klişe bir fikir olarak görünebilir ama hiç de fena olmayan bir oyun Posthuman.





### 8) Saltlands

Mad Max'i kim sevmez ki değerli okur? Saltlands'de Mad Max benzeri bir dünyada tekil olarak başlayıp bir çete liderine dönüşen yolculuğumuzda, herkesten önce oyun alanının sonuna ulaşmaya çalışıyoruz. Esinlenmeyi kendine has bir şekilde başaran Saltlands, ayrıca oldukça güzel oynanış mekaniklerine de sahip.

### 7) Fallout

Post apokaliptik bir listede olmazsa olmaz nedir dersiniz ben direkt Fallout derim. Bethesda'nın güzide eserinin kutu oyunu uyarlamasında da birbirinden farklı hazırlanmış senaryo ve haritaları araştırarak kendimizi geliştiriyoruz. Şahsi olarak başarılı bulduğum uyarlamalardan olan bu oyuna eğer seriyi de seven biriyseniz bakmanızı tavsiye ediyorum.

### 6) Outlive

Tanıdığımız Dünya artık hatıralarda kalmıştır. Vahşi ve ilkel durumuna bürünen bu yeni dünyada ise hayatta kalmak için eldeki bütün kaynakları kullanmak gerekiyor. Altı gün ve geceden oluşan oyun boyunca sürekli olarak topluluğumuzu geliştirip diğer oyunculara yenmeye çalışıyoruz. Oldukça keyifli bir hayatta kalma oyunu olan Outlive, size gerçekten harika bir deneyim sunuyor.

### 5) Dead of Winter: A Crossroads Game

Crossroads oyun serisinin bir üyesi olan Dead of Winter'da Outlive gibi bir hayatta kalma oyunu. Oyunda herkesin gerçekleştirmesi gereken bir gizli göreve ek olarak ortak yerine getirmemiz gereken bir görev daha bulunuyor. Ortak görevi yapmak için çalışırken içten içe kendi ihtiraslarımızla da hareket etmek çok keyif verici bir deneyimdir.

### 4) Maximum Apocalypse

Şahane oyun figürleri ile dikkatleri üzerine çeken bir oyun Maximum Apocalypse. Harika oynanış mekanikleri ile birlikte, hayatta kalma, roguelike ve RYO unsurlarını tek



potada eritebilmeyi başarabilmesinin yanı sıra bir de bütün bunları post apokaliptik temada yapıyor. Daha ne isteriz ki? Bu oyuna kesinlikle göz atınız sevgili okur!

### 3) Across the Dead Earth

Across the Dead Earth, yitip gitmiş eski dünyanın harabelerinde birbirleri ile kıyasıya mücadele eden çeteleri yönettiğimiz bir oyun. Strateji oyunları masaüstünün RYO'lar ile birlikte en baskın türü. Birçok örneği olan bu türde de başarılı bir oyun ortaya çıkarabilmek için yenilikçi olmak şart. İşte AtDE, post apokaliptik temada geçen bir strateji oyunu olarak bunu güzel bir şekilde başarıyor.

### 2) Gaslands: Post-Apocalyptic Vehicular Combat

Post apokaliptik bir dünyada geçen bir yarış oyunu dijital olarak olabilir ama masaüstünde nasıl olacak ki? Bu tarz bir dü-

şüncedeyseniz Gaslands'e kesinlikle bakın derim. Mad Max'in dünyasında Twisted Metal ve Carmagedon tarzı yarışları ile bu oyun fikrinizi kesinlikle değiştirecek!

### 1) Fallen Land: A Post Apocalyptic Board Game

Geldik listemizin ilk sırasına! Fallen Land, birçok türü bir araya getirip oldukça başarılı bir şekilde harmanlanmış bir oyun. Bir strateji oyunu olmasının yanı sıra içerisinde RYO ve card building türlerini de içeriyor. Bunu da o kadar güzel yapıyor ki listedeki yerini sonuna kadar hak ediyor. İlerde detaylı bir incelemesini de yapacağım Fallen Land'i deneyim etmenizi kesinlikle öneriyorum!

Bu aylık da bu kadar sayın okur. Önümüzdeki ay tekrardan görüşmek üzere kendinize çok iyi bakın, sağlıcakla kalın.

◆ İmge Melisa Şatlı



# COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayde kişilik uyumu

Cosplay, hayatınızı farklı yönler çekse de amacınız bellidir. Cosplay Dünyasının hiç kuşkusuz en çok tartışılan konularından biri de cosplay'e tam olarak ne adadığınızdır. Olay, para veya ruhsal doyuma alakalı değil. Konu, kişiliğinizi ortaya çıkararak kostüm çalışmalarını ve sizin bu konuda ne düşündüğünüzü. Ne zaman bir kostüm çalışması yapmaya karar verseniz, aslında olmayı hayal ettiğiniz karaktere bürünürsünüz. Ancak diğer taraftan kişisel davranışlarınıza tamamen aykırı bir karakterin kostümünü giymek de sizi iyi hissettirir. Çevresel faktörler ve arkadaşlarınız veya sosyal medyadaki yorumlar da cosplay çalışmalarınızı etkiler. İnsanlar size "bu karaktere çok benziyorsunuz!" diyebilir ve bunun sonucunda sırf o insanları mutlu etmek için o kostümü giyersiniz. Amacınız sadece mutlu etmek için değildir elbet. Bir noktada siz de benzetilen karaktere baktığınızda, aslında detaylar hoşunuza bile gitmeye başlar. Kendinizi belki de hiç izlemediğiniz filmi/animeyi/diziyi takip ederken bulursunuz. Farkında olmadan yapıma hayran kalırsınız ve zincirleme olarak yepyeni kurgular öğrenirsiniz. Aslında cosplayin temel olarak baktığınızda hayatınıza yeni güzellikler kattığını fark edeceksiniz. Bazı cosplayerlar "mükemmel kişilik uyumu" karakterlerini seçmezler. Çoğunlukla cosplay için daha sakin, sessiz veya ciddi karakterler seçme eğiliminde olabilirsiniz çünkü bu sizin "normal kişiliğinizdir" ve bunlar genellikle size daha çok hitap eder. Ara sıra iyi kalpli ama yine de onurlu karakterleri seçersiniz çünkü bu sizin kişiliğinize daha yakındır. Yani bazı cosplayerlar ilişki kurabilecekleri karakterlerin cosplaylerini tercih ederken, onların ruh hallerine rahat bürünebilecekleri konumları tercih ederler. Çünkü o karakterler gibi davranmak ve rol yaparken de vücut dilini kullanmak, daha kolaydır. Bunun yanında fotoğraf ve video gibi



çekimlerde o karakterin pozlamasını daha temiz hayata geçirirsiniz. Ne de olsa giydiğiniz kostümün ait olduğu karakter, sizinle büyük benzerlikler taşır. Bunun yanında birbir benzemeseniz bile minik detaylar da o kostümü güzelleştirmeye yeter. Karakteriniz ve siz, tatlı düşkünüsünüzdür. Ya da her ikiniz de aynı yaşta ve saç rengindedesinizdir. Bir noktada o karakterin cosplayini yapmak istediğinizde, başlamak için bahane bulmanız kolaydır. Diğer tarafta kişiliğinizle alakası olmayan kostümleri giymek, rol yapmanızdaki üstünlüğünüzü ortaya koyar. Kısacası sahneye oynarsınız. Sessiz, sakin kişiliğinizin aksine gürültücü (Black Clover Asta gibi) karakterler, içinizdeki cevheri ortaya çıkarabilir. Onlar gibi poz vermek, onlar gibi davranmak belki de en büyük arzunuzdur. Tamamen kişilik unsurunuzun dışında kalan bir karakterin cosplayini yapmak da eğlenceliyken, normalde yapmayacağınız şeyleri yaparsınız ve kendinizi farklı bir şekilde ifade edersiniz. Bu da sizin gerçek kişiliğinizi





de güzelleştirir aslında. Bunu, tam tersi durumlarda da düşünebilirsiniz. Üzücü de olsa ne yazık ki herkesin sizi sevmesini, davranışlarınızı onaylamasını bekleyemezsiniz. Günün sonunda birçok arkadaşınız olabilir ancak dostlarınızın sayısı azdır. Ve inanın öylesi daha iyi. Kişiliğinizi geliştiren bu tarz cosplay seçimleri, hayal gücünüzü de eş oranda yükseltir. Daha iyi bir insan olursunuz ve yapabileceklerinizin sınırlarını aşarsınız. Aslında yapamayacağım dediğiniz eylemleri hayata geçirirsiniz ve olabileceğini fark ettiğinizde, Dünya sizin için daha güzel bir yere dönüşür. Birisi kostüm, cosplay gibi isimleri ilk kez gözlemlediğinde, benzer hobilerle uğraşan insanları düşünür. Ve çoğunun da benzer kişiliklere sahip olduğunu varsayar, ne de olsa görünüşte benzerlikler vardır. Bu, tabii ki doğru değil. Belki yüzlerce Star Wars cosplayi görmüş olabilirsiniz ve hepsi birbirinin aynısı olabilir. Ancak günün sonunda o kostüme hayat veren her cosplayer, farklı bir bireyi temsil eder. Fotoğrafta gördüğünüz ve gülümseyen bir Leia Organa cosplayeri, aslında Naruto

delisi bir hatun olabilir. Cosplayerlar bu nedenden çok yargılanırlar. Bir anime cosplayi yapan cosplayerın, sadece o alanda iyi olduğunu düşünürler veya sadece o temada kostümle yetinmesini isterler. Yüzündeki sevimli bakışlar, ciddi karakterlerin cosplayine izin vermeyebilir diye düşünülür. Oysa cosplay, çok çeşitli ve sınırları zorlayan bir hobidir. Kısacık boyunuzla Hobbit cosplayi yapmak yerine gayet de Darth Vader cosplayi yapabilirsiniz. Genellikle topluluklarda periyodik olarak patlak veren çatışmayı ateşlemeye veya katkıda bulunmaya yardımcı olan kişilik tiplerindeki bu farklılıklardır. Gerçek aslında oldukça basittir: Tartışmaya dahil olan kişilerin kişilik tiplerine yakından bakın. Tabii her teoride kişilikler değişir. Değişen kişiliklerin davranışları da buna eş oranda farklılıklar gösterir. Ve sonunda onların cosplaye verdiği değer veya tepki de ayardır. Cosplay seçiminde bazen kıyafetler harika olduğu için ya da içinde biraz iyi görünebileceğinizi düşündüğünüz için bir karakterin cosplayini yapmaya karar

verebilirsiniz. Bunda kesinlikle utanılacak bir durum yoktur. Sosyal medyanın ne kadar acımasız olduğunu hepimiz biliyoruz. Bu nedenden önlemlerinizi almakta hiçbir sakınca yok. Genel olarak size iki seçenek sunmuş gibi görünebilirim, ancak ortada bir de gizli bir seçenek var. İsteddiğiniz her cosplayi yapabilirsiniz. Bukalemun gibisinizdir. Her renge uyum sağlayabilir ve tek istediğiniz arkadaşlarınızla güzel zaman geçirip, en tatlı halinizle kostümünüzü sergilersiniz. Hatta sırf cosplay gruplarının bir parçası olmak size yettiği için çok alakasız, hiç bilmediğiniz bir karakterin kostümünü giyebilirsiniz. Diğer tarafta kardeşiniz, ablanız veya kuzeniniz, hatta sevgiliniz veya eşiniz de sizin gibi cosplay sever. Siz de sadece birbirinizi tamamlayan çift cosplayleri veya uyumlu cosplayler sevebilirsiniz. Cosplay seçiminiz kişilik tipinizi gizlemenizde veya ortaya çıkarmanızda kullanılabilir. Önemli olan sonuçta sizi o kostümün nasıl hissettirdiğidir. Sorularınız için beni sosyal medyada cepejederiler olarak bulabilirsiniz.

◆ Ceyda Doğan Karas



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem\_Sanci

# NMS'da daha neler göreceğiz?

**5** yıl önce başlayan No Man's Sky macerasını çoğunuz takip ediyor olmalısınız. İlk duyurulduğunda büyük heyecan yaratan ancak piyasaya çıktığında aslında vadettiklerinin çok azını verdiği için ağır eleştiri alan oyunu biz çok beğenmiş, yapılan hataları deneyimsiz yapımcının heyecanına vermiş, oyunun yıllar içinde kendini çok geliştirmesini beklediğimizi de vurgulamıştık.

Gerçekten de oyunun öyküsü tam olarak böyle gelişti çünkü yapımcının oyununu anlatırken nasıl büyük bir heyecan duyduğunu, nasıl büyük bir tutkuyla oyununa bağlı olduğunu görünce, oyunun yayıncıların baskısıyla erken piyasaya çıkmasının yapımcının hatası olmadığını anlayabiliyorsunuz.

No Man's Sky bizi yanıltmadı ve piyasaya çıkmasının üzerinden geçen 5 senede kendini çok geliştirdi. Eksiklerini giderdi, daha önce hiç duymadığımız eklentilerle oyuna sürekli yenilikler kattı. 5 sene sonra bugün, No

Man's Sky artık çıktığı günden çok farklı, çok zengin, çok sürükleyici bir oyuna dönüştü.

Ancak 5 yıldır bu oyunla uzun zamanlar geçirmemi engelleyen bir detay var ki, onun artık önümüzdeki haftalarda açıklanmasını beklediğimiz sürpriz eklenti ile giderileceğini umuyorum: Frontiers.

Beni oyundan uzaklaştıran detayın, oyundaki çatışma eksikliği olduğunu söylemem lazım. Evet oyun sürükleyici, keşfetme duygusunu tatmin ediyor ve sürekli yeni keşifler yapmak için yeni teknolojiler geliştirip yeni gezegenler keşfedip galaksinin merkezine doğru ilerlemeye ve bu sırada oyun için hazırlanmış öyküyü de oynamaya devam ediyorsunuz.

Elbette oyunda, elinize silah alıp çatışabileceğiniz gezegen muhafızı robot kardeşlerimiz de var ama bu çatışma öyküsünün beni çok da tatmin etmediğinin yine altını çiziyim. Uzaydaki gemileriyle yaşanan uzay kapışmaları ise bir süre sonra rutine bağlıyor. Bu kadar büyük bir oyun evreninde, bir yerlerde "düşman" ırkların,

tehlikeli misyonların, savaşların, çatışmaların, düşman strongholdlarının ya da bunlara eşdeğer tehlikeli görevlerin olmasını bekliyor insan.

İşte yeni gelecek Frontiers eklentisi ile oyunun bugüne kadar çizilmiş sınırlarının ötesinde, yeni medeniyetler, yeni düşmanlar, yeni çatışmaların ortaya çıkacağını umuyorum çünkü No Man's Sky, keşif duygusunu tatmin etmek adına yapılacak her şeyi yaptı. Sanki artık bu kurguya çok detaylı bir çatışma öyküsünün, donanma ve ordu birliklerinin, askeri görevlerin girmesi gerekiyor.

Frontiers eklentisi konusunda henüz hiçbir detay açıklanmadı. Sadece yapımcının paylaştığı bir videonun sonunda beliren Frontiers logosu var elimizde. Dolayısıyla şimdilik sadece uçuk kaçık tahminler yapabiliyoruz ama bakalım yeni içerik tanıtıldığında karşımıza ne çıkacak. Zira, bu kış zaman ayırıp oynamak istediğim oyunlar arasında, 5 sene sonra artık No Man's Sky da var. ♦





## Level Me Up Şahin Derya

✉ [sicherheits@gmail.com](mailto:sicherheits@gmail.com)

### Lars

Sene 1991. Süper mutluyuz. 64ler yok satıyor. Derginin içi cıvıl cıvıl. Ben 17 yaşımdayım. Benden daha genç yeni yazarlar gelmiş. Bahar tam bir bahar. Murat (MAC) ile Ortaköy civarındayız sürekli. Ortaköy deyince sanmayın ki bugünkü gibi. Her yer hayatımda gördüğüm en entelektüel, en çeşitli gelir dağılımından insanlarla dolu. Kitaplar adeta fıskırıyor. Kasetler çekiliyor, CD yeni ve artık elimizde. Ses kalitesine inanmıyoruz.

Dergiden yürüyerek gidiyoruz. Taksiye binmiyoruz, asiyiz. Nükleer santral karşıtı toplanan imzaya biz de imza atıyoruz. Yolda Honda CRX görüyoruz, ikimizin de ağzını sulandırıyor. Haya-limiz için bile pahalı.

Zaten biz daha çok kitap ve CD peşindeyiz. İlk kez Neuromancer okuyorum. Murat'ın elinde de yine sahaftan aldığımız, expat çıkması kitaplar var. Komik notlar, telefon numaralarına denk geliyoruz bazen. Taksim'de de turluyoruz, jetonu minicik vapura atlayıp karşıya Akmar'a gidiyoruz. Kafamıza esiyor, bir bakmışsın Karaköy'ün terk edilmiş, yüz yıllık binalarından birinde müzik yapıyoruz. Bisiklete biniyoruz, umutluyuz, mutluyuz belki biraz da.

Metallica albüm çıkaracak, konu hep bu. Bir türlü çıkmıyor. Benim damarımı kessen Lars olacak. O denli delisiyim. Ortaköy yolculuklarında asıl sebep albüm geldi mi diye bakmamız zaten. Öylesine yüksek beklentilerim var ki bir daha asla olmayacak öylesi. Ağır ve mağrur duruşumuz biraz da aykırı olmaktan, çünkü Metallica bize öyle bir poz veriyor her nedense. Diğer her şey, hele pop müzik çok acınası.

Annemlere yalvarıyorum ufaktan, Lars davulu istiyorum. Alım gücü böyle bir hayale izin veriyor. Annemin emekli aylığını altı ay biriktirerek alabiliyoruz. Daha iki sene sürececek almak ama haberim yok. Bir cumartesi kutlu haberi alıyoruz. Beyler albümü çıkartmış. Enn kaliteli Chrome Maxell kasete çektirip bize Jethro Tull öğreten entel abilerin önünden elinde muzla geçen maymunlar gibi dönüyoruz. Ben çok ciddiym, eve gidip kritik dinlemem lazım.

Orhan Cevher ve ben akşam hazırız, teybe koyuyoruz ve başlıyoruz. Murat galiba çok kötü demiş, ben "o saf ne anlar" diyerek, biraz da bizim antrenman seslerine kahkaha attığı için onu ciddiye almıyorum. Faith No More dinlesin o hâlâ. Kuşadası'na kaçırılmış kaseti, hala bende dinleyemez.

Yani resmen oturduğum yerde çabalıyorum, davula kulağı kabartmışım. Çok kötü. Aptala dönüyorum. Orhan "bir de bunu aldım" diyerek zırva isimli bir kaset takıyor. Bu inanılmaz. Sonradan kült olacak Sepultura / Arise. O kadar iyi ki yarama merhem oluyor.

Yıllar geçmiş, geçen ay otuz yıl olmuş o günün

üzerinden. Sonradan çok irdeliyorum "neden" diyerek. Lars ve Cliff yer değiştirmiş aslında. Danimarka tembel ekolü koca Hetfield'i tasmaya almış. Ama neye sevinyorum, Lars o çalmayı istemediği, sonunu getirmekte zorlandığı şarkıları otuz yıldır eksiksiz çalmaya mahkum.

Müzik tarihi onu Metallica'yı mahveden adam olarak yazacak. Grupla birlikte tüm metal camiasını da kırılma noktasına nasıl getirdiğini söyleyecek. "Back to old days" diye diye otuz senedir nasıl bir enkazı üzerimize bıraktığını. Some kind of monster'da Lars'ın babasının Hetfield'in kayıtlarıyla dalga geçtiği sahneyi iyi izleyin. Her şey orada. RIP Kurt Cobain. ♦





## Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📷 ertugrulsungu

# Oyun ve tasarım

Üniversite sınavlarına girildi, tercih yapıldı ve siz bu satırları okuyorken hangi üniversite ve bölümlere yerleştiğiniz kuvvetle muhtemel belli oldu. Kimileriniz bilerek ve isteyerek mezuna kaldı, kimileriniz de tercih sonucunda bir bölüme yerleşemeyecek... Amansızca verdiğiniz bu mücadelenin her halükarda en güzel şekilde sonuçlanmasını umuyorum. Bu ay birazcık hem Dijital Oyun ve Tasarım Bölümünün ne olduğunu hem de kimlerin başvurmasının "doğru" olacağını yazmak istedim. Tercih dönemlerin de birçok akademisyen gibi ben de okulumu ve bölümü tanıtmak için ter döktüm. Bu esnada onlarca farklı öğrenci ve veli ile tanıştım. Pek tabii velilerin aklında evlatlarının geleceği, öğrencilerin aklında da bu bölümde ne gibi dersler olduğu yer alıyor. Öncelikle bu bölümün bir "tasarım" bölümü olduğu belirtmekte fayda var. Genelde İletişim Fakültelerinde yer alan DOT bölümleri, (Ki bazı okullarda Güzel Sanat gibi

farklı fakültelerde de olabiliyor.) Fen puanı ile öğrenci alıyor. Bu durum Türkiye'de bir ilk olarak tarihe geçti. Fakat işin içinde Fen olması, sadece matematik odaklı bir bölüm olduğu anlamına gelmiyor. Aslında DOT bölümleri yapısı gereği "disiplinler arası" bir konumda. Misal, BAU BUG DOT bölüme gelen bir öğrenci, ilk sınıfta Oyun Tarihi ve Analizi, Oyun Tasarımına Giriş ve C# olarak bilinen kodlama derslerini alıyor. Sadece bu üç ders bile bölümün ne kadar farklı alanlardan beslendiğini göstermeye yetiyor. BAU BUG DOT içerisinde ilk iki yıl temel dersler ve devamları gibi bir yapılanmadayken, üçüncü sınıfta seçeceğiniz farklı seçmeli dersler ile kendinize bir yön belirliyorsunuz. 2D, 3D, C#, Unity, Unreal Engine, Işıklandırma, Karakter Tasarımı, Oyunlar ve Felsefe gibi birbirinden farklı noktada kendinizi geliştirmeniz mümkün. Son yıl ise iki seçmeli dersinizin yanı sıra ilk dönem Junior, ikinci dönem de Senior bitirme

projeleri yaparak mezun oluyorsunuz. Tüm bunlar anlatmanın en önemli sebebi, oyun oynamanın yemek yapmaya benzemesidir. Peki bu ne demek? Öncelikle oyunları tanımak, bilmek gerek. Özellikle belli oyunlara takılı kalıp sadece onları deneyim edenlerin ve etmek isteyenlerin bu bölümde çok zorlanacağını belirtmek isterim. Eğer sürekli aynı yemeği yerseniz, başka bir tat algınız oluşmaz. Hal böyle olunca da rutin döngüden çıkamazsınız. Aynı şey oyunlar için de geçerli. Bizler çok oyun oynuyoruz, evet ama sadece tüketmek için değil, bir yandan oyunda olup bitenleri analiz ederek deneyimlemek için. Bu analizi onlarca yüzlerce oyuna yaparak kelimizi geliştiriyoruz. Aksi halde "yeni" bir şey üretmek imkansız olurdu. Bu bağlamda DOT bölümü seçecek aday öğrencilerin farklı oyunlar oynayarak kendilerini geliştirmelerini ziyadesiyle tavsiye ederim. Bir diğer tavsiyem de Game Jam deneyimleri olacaktır. Üniversitelerin DOT bölümde okuyun ya da okumayın hiç fark etmez, eğer bu alanda kendinizi geliştirmek istiyorsanız hem yeni insanlar tanımak hem farklı tasarım yaklaşımları görmek hem de kendinizi geliştirmenin en önemli yöntemlerinden bir tanesi, olabildiğince Game Jam'e katılıp üretimde bulunmaktır. Oyun pazarı gerçekten büyük ama halen az miktarda insanız. Diğer iş kollarına kıyasla az sayıda bulunan insan havuzuna girip hızlı şekilde networking yapmak size büyük avantajlar sağlayacaktır. Bu bağlamda son tavsiyem de elden geldiğince sosyal olmak. Biliyorum, kimileri için bu zor bir durum olabiliyor ama DOT alanında az da olsa sosyal olmak size büyük bir avantaj sunacaktır... Herhangi bir bölüme yerleşen arkadaşlar şimdiden tebrikler! Seneye hazırlanıp sınava girmeyi planlayan arkadaşlara da kolaylıklar diliyorum! Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyun Tasarım Bölümünü kazanıp hazırlığı atlayan arkadaşlarla da Ekim ayında Oyun Tasarımına Giriş dersine görüşmek üzere! ♦





## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejderi

# WoW tahtını Final Fantasy'ye mi bırakıyor?

**B**eni tanıyanlar, Final Fantasy serilerini ne kadar sevdiğimi çok iyi bilirler. Tıpkı Assassin's Creed'in tarihini saatlerce konuşmak, Orta Dünya'nın güzelliğini defalarca vurgulamak gibi, FF konusunda da benzer hastalığım var. Bir süredir "WoW'u bırakma" konusu -eğer benim gibi 15 yıldan fazladır oynuyorsanız- sizin de kafanızı kurcalamıştır. Olay sadece Blizzard'ın çalışanları zor durumda bırakan çalışma şartları değil. Bu konu zaten fazlasıyla hassas ve konuyu bilmeyen yok. Bu yazıda insanları değil, sistemi konuşacağız.

WoW, birçoğumuzun hayatına dokunmuştur. Yeni arkadaşlıklar, yabancı dilimize olan katkısı, hikayesi ve dahası. Azeroth, hepimizin evi olmuştur. Her boş vaktimde PC başına geçer, Team Speak'i açar ve online arkadaşlarımla muhabbet ederken onlarla bilgi alışverişi yapardım. İşin güzel kısmı, tek ortak noktamız WoW ile sınırlı kalmayınca, muhabbet daha çok sarmaya başlıyor. Ardından hayatlarınız birbirine ulaşıyor ve yeni aileye merhaba diyorsunuz. WoW, son zamanlarda "iş" gibi gelmeye başlasa da asla hakkını yiyemem. Bana çok güzel şeyler kattı ve hala aktif bir guildde kalmaya, en azından raidlere katılmaya devam ediyorsam bunun nedeni bulunduğum guildi sevmemdir. Belki çok uzun süredir oynamak yordu, belki de "grind" sistemi artık çok baydı. M+ deseniz eskisi gibi zorlayıcı gelmiyor. Belli puana ulaşıncaya ucundaki binek hediyesi tam rezalet zaten, o konuya değinmiyorum bile. 9.1'deki shard sistemi olmamış. Sırf bir şey koyalım da zaman geçsin havası var. Ve en önemlisi Sylvanas. O hikâyeye hiç girmeyecektin Blizzard. Olmadı. Geçenlerde Naoki Yoshida bir röportajında "World of Warcraft olmasaydı, A Realm Reborn olmazdı" dedi. Sadece Final

Fantasy XIV Online değil, birçok MMO olmazdı. WoW, son zamanlarda hepimizin iki kere düşündüğü oyunlardan biri de olsa, oyun dünyasına kattığı güzellikleri görmezden gelmek imkânsız. Ne zaman yeni bir MMO çıksa, ister istemez WoW ile kıyaslırsınız. FF, WoW'u alıp onların eksikliğini tamamlayıp devasa bir Dünya yaratmış durumda.

FFXIV Online, süper bir oyun mu? Hayır. Elbette eksiklikleri var. Ve en önemlisi WoW'un token sistemine sahip değil, yani parasını verip oynamaktan başka şansınız yok. Sınıf sistemi farklı, meslekler çeşitli, sosyal aktivitesi fazla ve sıkılmanız neredeyse imkânsız. Ayrıca tek karakterle hemen hemen her şey olabiliyorsunuz. Bu, bir MMO için büyük avantaj. Daha birçok leziz detayla FFXIV Online, bu aralar zamanının çoğunu yiyen oyunlar-

dan. Zaten yıllardır gözüm üzerindeydi, ancak iki MMO olmaz diye girmemişim. Keşke daha önce başlasaymışım diyorum şimdi. Gayet de oluyormuş. Çünkü FFXIV Online, sizi WoW gibi güncelle yapışmaya zorlamıyor.

Kolunda kocaman Illidan Stormrage dövmesi taşıyan ben, WoW'u bırakmaya yakın da olsam ne zaman sinematiklerini görsem ya da bana kattıklarını düşünsem, hala içimi kıpır kıpır eder. Hayır, oyundan nefret etmiyorum ancak geldiği noktadan sıkıldım. Günün sonunda ben bir müşteriyim. Gerçeği kabul etmek gerek, her efsanenin sona ereceği bir gün vardır. WoW, tüketildi. Güzel olan her şeyini, ekmek arası bol soğanlı köfte gibi löp löp yedik. Yanında da ayran içtik. Üfff canım çekti... Eh hepimize afiyet olsun. Hadi o zaman tatlıya geçelim. ♦



## 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

## GÖSEL 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

Eda Aydın

Ege Tülek

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Burak Emanet

Ertuğrul Süngü

Hakan Orkan

Hasan Elmaz Öfke

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 Balıkçioğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey

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: Turkvaz 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 İlsansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

NEXT LEVEL

DEATHLOOP

Yılın en iyilerinden biri olma potansiyeli var,  
peki bunu başarabilecek mi?

# 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](http://www.tegv.org)

#EğitimVarsaGelişimVar



hızlı,  
destek  
kodu





# ThinkVision M14t MOBİL MONİTÖR

Her yerde verimli çalışmak isteyen profesyoneller için tasarlandı.

Lenovo



Daha fazla bilgi için  
[lenovo.com.tr](http://lenovo.com.tr) adresini ziyaret edin.

    LenovoTürkiye