

#285 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Kasım 2020 / 11 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



www.level.com.tr
9 477130 121316
KKTTC Fiyatı: 16,50 TL

#285 LEVEL

BALDUR'S GATE III

KASIM 2020



Baldur's Gate

AYRICA

Mafia: Definitive Edition | Among Us | FIFA 21 | Torchlight III
Star Wars: Squadrons | Genshin Impact | Hades | Resident Evil: Village

JBL QUANTUM



Vodafone
Online Mağaza



Oyundan alınan
zevki 100 kat
fazla yaşayın



Oyundan daha fazla keyif al diye,
JBL kulaklıklar peşin fiyatına
12 taksitle Vodafone Online Mağaza'da.

Hazır mısın?

 **vodafone**



editor@level.com.tr



@apeiron



@tunasentuna



/tsentuna



YENİ NESLE MERHABA

İşte o ay geldi çattı.

Kasım'ın ortası itibarıyla yeni nesil konsollara ulaşabileceğiz. İkisi de birbirinden şişman gözükse de bu iki konsol, görüntülerinin hakkını verecek derecede de güçlüler fakat asıl performanslarını sanıyorum ki biraz daha geç çıkacak oyunlarda göreceğiz. Önceki nesildekinden farklı olarak, bu defa büyük bir zıplama söz konusu değil. Evet, eğer bir 4K televizyona sahipseniz artık tüm yeni nesil oyunlarını bu kalitede oynayacaksınız fakat vaktinde PS1'den PS2'ye, 3'e, 4'e geçerken yaşadığımız şaşkınlığı bu defa görmeyeceğiz. Zaten fark etmişsinizdir, çoğu oyun yeni nesil için "yükseltme" sunuyor. Bu da bizi eski ve yeni nesil arasında bir yerde bırakacak gibi gözüküyor.

Konsolları satın alıp alamayacağımız konusuna da daha önce değindik. PS5'in fiyatı da geçtiğimiz ay açıklandı ve görüyoruz ki iki konsol da gerçekten çok pahalı. Bu pahalılığın nedeni sağlayıcı firmalar değil, ülkenin içinde bulunduğu durum. Maa-lesef yeni nesil bir lüks olarak geliyor; oyunlar da düşünmeden alınamayacak kadar pahalı olacak. Hele ki birkaç tane oyun alıp deneyeyim demenize neredeyse imkan yok.

Yeni nesil ile ilgili tecrübelerimizi de gelecek ayın sayısında görebileceksiniz diye umuyoruz; şayet ki konsollar zamanında elimize ulaşırsa...

Bu ayki kapak konusuyla ilgili de birkaç kelime etmek istiyorum. İlginç bir kararla, son dakikada kapak konumuzu değiştirdik çünkü ilk seçeneğimiz Star Wars: Squadrons'un yeterince tatmin edici bir oyun olmadığına kanaat getirdik. Baldur's Gate III ise bizi çok etkiledi, daha saygın bir kapak olacağına karar verdik. Herkese yeni nesille haşır neşir olabileceği bir ay diliyorum. Görüşmek üzere!

Tuna Sentuna

**ÜCRETSİZ
KARGO!**



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

139 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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



POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını
KAÇIRMA!



**TIKLA
& İZLE**

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

popsci.com.tr/podcast

THE WEEK
Junior

Science+Nature

ÇOCUKLAR İÇİN BİLİM VE DOĞA

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



POPULAR
SCIENCE
TÜRKİYE
EKİBİNDEN

Online satın almak için: www.dergiburda.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

ALL ABOUT HISTORY

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



**KİTAP
HEDİYELİ!
BAYİLERDE!**

Sürükleyici hikâye anlatımı,
muhteşem fotoğraflar ve illüstrasyonlarla
GEÇMİŞİ KEŞFEDİN!

Online satın almak için: www.dergiburda.com





#285

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
05 Takvim
06 Küheylan
08 Haberler

İLK BAKIS

- 14 Resident Evil Village
16 Second Extinction
17 Call of Duty: Black Ops – Cold War (Beta)
18 Circadian City
19 Democracy 4

20 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 22 Baldur's Gate III

30 Anarşist

İNCELEME

- 34 Star Wars Squadrons
40 Mafia: Definitive Edition

- 44 Hades
48 Among Us
50 FIFA 21
52 Genshin Impact
54 Torchlight III
56 Port Royale 4
58 Amnesia: Rebirth
60 Crash Bandicoot 4: It's About Time
61 9 Monkeys of Shaolin
62 Art of Rally
63 Serious Sam 4
64 Squad
66 Frostpunk: On the Edge
67 Spelunky 2
68 Aquanox: Deep Descent
69 Remothered: Broken Porcelain
70 Age of Empires III: Definitive Edition
72 Pendragon
74 Going Under
75 Ben 10: Power Trip
76 Space Crew
77 Spiritfarer

- 78 Train Sim World 2
79 Hotshot Racing
79 As Far As The Eye
80 Raji: An Ancient Epic
81 The Uncertain: Light at the End
81 Cook, Serve, Delicious! 3

82 Mobil İncelemeler

85 Online

91 Donanım

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

110 Köşe Yazıları

114 LEVEL 286

Kasım

3 Kasım

Jurassic World Evolution (Switch)

5 Kasım

Breathedge (PC)

6 Kasım

Dirt 5 (PC, PS4, XONE)

Need For Speed: Hot Pursuit Remastered (PC, PS4, XONE, Switch)

10 Kasım

Assassin's Creed Valhalla (PC, PS4, XONE, XSX, Stadia)

10 Kasım

Xbox Series S, Xbox Series X

Devil May Cry 5: Special Edition (XSX)

Dirt 5 (XSX)

Enlisted (XSX)

Evergate (XSX)

Forza Horizon 4 (XSX)

Gears 5 (XSX)

Gears Tactics (XONE, XSX)

Grounded (XSX)

NBA 2K21 (XSX)

The Falconeer (PC, XONE, XSX)

Warhammer Chaosbane (XSX)

Watch Dogs: Legion (XSX)

XIII (PC, PS4, XONE, Switch)

Yakuza: Like A Dragon (PC, PS4, XONE, XSX)

12 Kasım

Assassin's Creed Valhalla (PS5)

Astro's Playroom (PS5)

Bugsnax (PC, PS4, PS5)

Demon's Souls (PS5)

Marvel's Spider-Man: Miles Morales (PS4, PS5)

Destiny 2: Beyond Light (PC, PS4, PS5, XONE, XSX)

Devil May Cry 5: Special Edition (PS5)

Dirt 5 (PS5)

Godfall (PC, PS5)

Just Dance 2021 (PS4, XONE, Switch, Stadia)

NBA 2K21 (PS5)

Observer: System Redux (PS5)

Planet Coaster Console Edition (PS4, PS5, XONE, XSX)

PlayStation 5 / PlayStation 5 Digital Edition

Sackboy: A Big Adventure (PS4, PS5)

Watch Dogs: Legion (PS5)

13 Kasım

Call of Duty: Black Ops Cold War (PC, PS4, PS5, XONE, XSX)

Kingdom Hearts Melody of Memory (PS4, XONE, Switch)

19 Kasım

Cyberpunk 2077 (PC, PS4, XONE)

20 Kasım

Hyrule Warriors: Age of Calamity (Switch)

Katamari Damacy REROLL (PS4, XONE)

24 Kasım

Football Manager 2021 (PC)

Just Dance 2021 (PS5, XSX)

TAKVİM

19 Kasım

Cyberpunk 2077

Yıllar süren bekleyiş nihayet sona eriyor ve biz halen ibrak edebilmiş değiliz.

KÜHEYLAN

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



Kasım geldi hoş geldi. İyi mi etti, etmedi mi, çok da fark etmiyor aslında. Salgın aynı gaz devam ama nihayet havaların soğumasıyla artık evde oturmak da çok koymayacak. Zaten Kasım ayı öyle bir oyun ayı ki... Yeni konsolların çıkmasıyla birlikte büyük şenlik yaşanacak. Tabii o konsolları alabilecek miyiz sorusu da gündemde ve kolayına da incek gibi gözüküyor. Bir yayıncı da sağ olsun 10.000 TL altında olduğu için sevinmiş. Zenginlik böyle bir şey arkadaşlar, haberiniz olsun.

Bir de işin şu boyutu var, büyük ihtimalle çoğunuzun evinde halen 1080p televizyonlar bulunuyor. Şimdi onları da 4K'ya taşımak lazım, yoksa yeni nesle geçmenin anlamı da yok. Öyle böyle derken oldu mu size masraf 15.000 TL? Oldu. Neyse bu ayı da para konuşarak kapatalım, bir daha bu konulara girip moral bozmamaya çalışacağız, kederden feleğimiz şaşıtı...

Geçen ayın hiç olmamış olayları!

- Sony ve Microsoft dergiye ikişer, yok yok üçer tane PS5 ve Xbox yolladı. Evet, hem dijital sürümlerinden, hem de diskli olanlarından. Öylesine bir bolluk oldu ki ofiste oturacak yer kalmadı.
- Kürşat evlendi ve iki çocuk sahibi oldu. Hepsi bir ay içinde...
- Tuna geçirdiği Covid-19'dan sonra süper güçler geliştirdi. Artık istediği zaman virüs üretip başkalarının üzerine salabiliyor!
- Emre'nin FIFA 21'e olan tutkusu EA'nin dikkatini çekti ve ona istediği 10 futbolcuyla tanışıp halli saha maçı yapma şansı tanındı. Maç Çorum, Kubatlar Hali Saha'sında gerçekleşecek.
- Açtığı YouTube kanalıyla bir anda patlama yaşayan Enes, YouTube'un Amerika ofisine davet edildi ve som altından bir plaketle ödüllendirildi. Enes'in gelecek yıl Golden Globe sunucusu olarak boy göstereceği söyleniyor.
- Unreal Engine'le aşk yaşayan Sonat'a da bir teklif Epic'ten geldi. Unreal Engine 5'in yaratıcı direktörü olması için teklif sunuldu, Sonat da elbette kabul etti.
- Kürşat'ın sahip olduğu iki çocuğa isim olarak Airbus A380 ve Lockheed Vega 5b koyduğu öğrenildi.
- Tüm bunlar ve daha fazlasının LEVEL MAGAZİN adı altındaki yepyeni bir haftalık dergide yer alacağı açıklandı.

Çok LEVEL'dan zarar gelmez ▶▶▶▶▶

"Merhabalar ben Egehan Korkmaz. LEVEL Derginizi karantinanın başlangıcından beri takip ediyorum ve çok seviyorum ve arkadaşlarıma öneriyorum. Ekim ayının sayısı da bana 1 Ekim'de doğum günü hediyesi gibi geldi, tüm LEVEL ekibine teşekkür ederim." diyerek salgını bizim sayemizde biraz daha keyifli geçirdiğini belirten Egehan. Nice salgınla- Hayır! Nice LEVEL'li günlere, bizi takibe devam!





Kaan ve dergileri

Bizi üç aydır takip ettiği, elindeki üçlüden belli olan sevgili Kaan şöyle demiş: "Selam, ben Kaan Ege. Derginizi 3 aydır beğenerek okuyorum. Derginin yeni sayıları çıktığı anda sabırsızlıkla araştırıyorum. Umarım Türkiye'nin en iyi dergisine çıkarım. Tüm LEVEL ekibine iyi çalışmalar diliyorum." Biz de seni ve enteresan perdelerini dergiye konuk etmekten gurur duyuyoruz Kaan, görüşmek üzere...



İsyan devam ediyor

Merhaba gençliğini Türkiye'de tüketmek zorunda kalan umut dolu arkadaşlar. Geçtiğimiz ay çok iyimser bir tablo çizip Xbox Series X'in 7500 TL'den satışa çıkacağını söyleyip bir de pahalı bulmuştuk. Dergi baskıya gittiği için düzeltmedik ama Microsoft bu fiyatı hemen geri çekti, yenilenmiş fiyatla küçük çaplı bir deprem yarattı. Yeni etiket 9300 TL'yi gösteriyordu, herkes şoka uğramıştı.

Çok geçmeden Sony'den de PS5 fiyatı geldi. PS5'in Türkiye satış fiyatı 8300 TL olarak açıklandı. Dijital sürümünse 2021'de geleceği belirtildi. Peki biz, oyun oynamayı seven gençler olarak nerede hata yaptık? Ne günah işledik de başka ülkelerde maaşın üçte birine satın alınabilen bir cihazi biz maaşımızın iki katına almak zorundayız?

Size söyleyelim; bir kere suç Microsoft veya Sony'de değil. Ülke ekonomisi o kadar berbat bir durumda ki her şey ancak ve ancak taksitle veya aylarca para biriktirerek alınacak hale geldi.

Ve işin daha kötüsü buna alıştık. Araba, televizyon, beyaz eşya, bilgisayar, telefon... Teknolojik ne almak istersek büyük bir borca girmek zorundayız.

Şimdi görün PS5, XSX fiyatları da kısa sürede nasıl artıyor; oyun konusuna hiç girmiyoruz bile...

Yaz Vs. Kış

Bu kışı ve soğuk, kasvetli havayı seven arkadaşları anlamıyoruz. Neden seversin arkadaşım kapalı havayı? Her an kafana yağmur yağabilir, iki dakika yürümek istesen donarsın, saklanacak yer ararsın. "Üşüdük ya şurada oturalım mı?" der bir de bu adamlar. Hiçbiri de hak etmez o sıcak mekanları; hepsini bırakacaksın dışarıda, al sana kış diyeceksin. Yaz ise ne güzeldir... Kıyafetler renklenir, bir şort, bir tshirt ile rahat rahat dolaşırın, buz gibi içecekler içip renkli renkli dondurmalar yersin. Gezmek keyiflidir, deniz şahanedir, müzikler coşkuludur. Kışın giyiyorsun kazağı, üstüne kocaman montu atıyorsun, yok atkısı, beresi, botu. Ne oldu, dışarı çıkıyoruz. Ha sonra o üstündekiler terletir, montu çıkartmak istersin, bu sefer üşürsün falan derken, hop hastalık... Böyle cam önünde oturmuş, elinde kahvesi, kitabı, dışarıda yağmur yağıyor şeklinde romantizm kokan görseller var ortalıkta; onlara da hiç kanmayın. Gerçek hayatta nerede oturuyorsun öyle? Ya gündüz iştesindir, hafta sonuysa da yapacak bir ton iş vardır, öyle bir zaman yoktur. Bu vesileyle hepimizi ilkbahar-yazcı olmaya davet ediyoruz. Katılın bize, hayatınızı yaşayın!

Sessizlik

İşte güzel bir koleksiyon, işte yakışıklı bir okur. "Resimdeki arkadaş gördüyseniz, lütfen polisi arayın. Onu yanındaki LEVEL dergilerinden ve posterlerinden tanıyabilirsiniz." diye bir ilan vermemize de ramak kaldı zira bu fotoğrafın sahibinin ne adını biliyoruz, ne de bize iletmek istediği bir mesajın olup olmadığını. İsim başlığında sadece Karma Gamers yazıyordu, buradan da arkadaşımızın Amerikan göçmeni olduğunu anlıyoruz. Öyle ya da böyle, gayet şık bir foto olmuş, ellerine sağlık Karma!





EXTEN CONSTR

Quarters must be
to an existing one
exploit all the adj
tiles.

Please note the S
mean that at least
adjacent tile will
new Quarter's pro

Left-click on a sy
construct your Q
benefit from the

Left click on a valid tile to p
Right click to quit th

HUMANKIND

Civilization'a büyük rakip geliyor

Aslında gelmeliydi bile... Normalde bu yıl içerisinde çıkması planlanan Humankind, önce zamansız bir erteleme olarak 2021'e ötelendi. Geçtiğimiz ay ise oyunun Nisan ayında çıkacağı açıklandı, her şey daha gerçekçi bir hal aldı. Civilization'a net bir rakip olarak hazırlanmakta olan Humankind, 4X strateji türüne giriyor ve oyunu belki de şimdiye kadar belki de oynadınız bile; yapımçılar birkaç kez oyunu denemek için imkan sundular.

Taş devrinden başlayıp altı farklı çağa geçeceğimiz oyun, bizi yarı yolda uygarlık seçimiyle buluşturuyor. (Her çağ için 10'ar taneler.) Her ne kadar her uygarlığın farklı bir tarzı olsa da da komşularımızın hangi uygarlıklar olduğuna göre de ilerleyiş farklılaşıyor.

Kendi uygarlığımızı sıfırdan kurduğumu için, tarihteki önemli imparatorlardan birine de komuta etmeyeceğimiz açıklanıyor. Bu da tamamıyla kendimize özgü bir karakter yaratabileceğimiz anlamına geliyor.

Ve fakat Humankind'ı kendine özgü bir hale büründüren ve Civilization'dan ayıran en büyük özellik, oyunun kazananının olmayacak olması. Şöyle ki her çağda toplamda 21 tane yıldız kazanabileceğiz. Bir çağı atlamak içinse yedi tanesi yeterli olacak. Amacımızsa en fazla yıldızla son çağa ulaşmak; yani ünlü olmak. Bu da bizi sürekli savaşmaya, başka uygarlıkları yıkmaya çalışmaktan uzaklaştıracak –ki gerçekten iyi düşünülmüş bir sistem gibi gözüküyor.

Humankind ile ilgili geniş bir dosya yapmanın vakti geldi de çattı. Siz de eğer oyuna ilgi duyuyorsanız, mutlaka internette videolarına göz atın. ♦

ADJACENT PRODUCTION



placed adjacent
e. They will
adjacent unbuilt

Synergies. These
st one unbuilt
augment your
roduction.

nergized tile to
quarter and
bonus.

Place the Commons Quarter.
is placement mode.



GUILTY GEAR STRIVE

Dövüş oyunu beklemek ister misiniz?

Ne zamandır Guilty Gear'in yeni oyununu buraya konuk etmiyorduk, güzel bir fırsat yakaladık. 2021'e ertelenip çıkış tarihi konusunda bilgi verilmeyen oyun, nihayet ne zaman piyasada olacağını gösterdi: 9 Nisan 2021. Evet, daha bir hayli bir süre var ama ufukta başka beklenecek bir dövüş oyunu olmadığına göre, tüm enerjimizi Strive'a yatırabiliriz.

Gelen son bilgilere göre oyunda toplamda 15 tane karakter olacak. Sol Badguy, Ky Kiske, May, Axl Low, Chipp Zanuff, Potemkin, Faust, Millia Rage, Zato-1 ve Ramlethal Valentine açıklanmıştı ve onlara geçtiğimiz aylarda Leo Whitefang ve Nagoriyuki katıldı. Guilty Gear Xrd Sign ile hayatımıza giren Leo Whitefang, aslana benzeyen görüntüsü (İsmi de oradan geliyor) ve çift kılıcıyla tekrar aramıza dönüyor. Dövüş stili olarak çok etkileyici sayılmaz ama özellikle yakın dövüşte bolca kontur atak hareketi bulunuyor.

Nagoriyuki ise aynen şöyle oluşturulmuş; bizim Big Boss'taki patron gibi bir adam yaratmış belli ki. "Yeni karakterin adını Japon ismi koy, uydur bir şey. Şimdi Asyalı gibi gözükmeyen, siyahi bir karakter yarat. Rasta koy. Eline kocaman bir kılıç tutuştur. Yüzüne de teknolojik bir maske ayarla. Ha bir de, bu karakter vampir olsun." Bravo, aklınıza gelen tüm kelimelerle bir karakter yarattınız. Her ne kadar saçma sapan bir sürü kavramın bir araya gelmesiyle oluşmuş olsa da, Nagoriyuki çok karizmatik bir karakter ve oynanışı da hayli keyifli gözüküyor. Geçtiğimiz ay açıklanan Giovanna da en az Nagoriyuki kadar ilginç. Bir melezlik olduğu her halinden belli olan kırmızı saçlı kızımız, Taekwondo'cu ama etrafına sarılı bir kurtla savaşıyor. Evet, kurt bir evcil hayvan gibi yanında dolaşmıyor, resmen ona sarılı

bir şekilde yaşıyor. (Çünkü bir ruh!) Üstelik rengi de yeşil... Giovanna'nın dövüş stili gayet hoş ve bu yeni karakteri denemek için sabırsızlandığımızı söyleyebiliriz. 2021'in hemen başında açıklanacak olan 14. karakter ise Anji Mito olarak belirlenmiş durumda. Bu da dönüş yapan karakterlerden ve onu mavi rengi ve yelpazeleriyle hatırlayabilirsiniz.

15. karakterin ise kim olacağı henüz belirsizliğini koruyor. Tahminimiz That Man yönünde. Guilty Gear Xrd REV 2'nin sonunda nihayet maskesiz olarak görebildiğimiz That Man, Guilty Gear tarihçesinde yavaş yavaş kendini belli eden bir karakter olduğu için, Strive'da artık oynanabilir bir karakter olarak yer alabilmesi de mümkün geliyor. Karakterler dışında oyunda bir visual novel tipinde hikaye modu bulunacağı söyleniyor. Bolca diyaloga hazırsanız, hikaye modu için de heyecanlanabilirsiniz.

Oyunun açıklanan iki versiyonundan Deluxe olanında ilk sezonun DLC paketi (5 yeni karakter), iki ek bölüm, bolca renk paleti ve birkaç ekstra hikaye kısmı yer alacağı belirtiliyor. Ultimate versiyonunda ise bunlara ek olarak soundtrack ve dijital art book yer alacak.

Sadece PS4 ve PS5 için geliştirilen oyun, tüm dövüş oyunu fanatiklerinin tartışmasız satın alacağı bir oyun, şimdiden söyleyelim...♦



MORTAL KOMBAT 11

Yeni karakterler, yeni heyecan!

NetherRealm Studios MK11'i uzun soluklu bir dövüş oyununa dönüştürmekte kararlı gözüküyor –ki bu çok doğru bir karar. Oyunun eklentilerine son verip MK12'yi açıklasalar çok sakil dururdu ve kimse de ilgilenmezdi. Var olan sağlam oyunu geliştirmekse 11 numara (!) bir karar. Kombat Pack 2 adıyla gelecek olan yeni güncelleme, oyuna herkesin Ed Boon'dan istediği Mileena'yi, Rain'i ve konuk oyuncu koltuğunda da Rambo'nun İlk Kan versiyonunu getirecek.

Mileena'ya MKX'in sonunda ne olduğunu gördükten sonra oyuna nasıl dahil olduğunu merak ettik ve cevabımızı aldık: Kronika onu zamanda geriye giderek günümüze taşımış. Eh, işin içinde zaman yolculuğu varsa zaten her iş kolaylaşıyor. Mileena sahip olduğu Sai'lerinin yanında bir çift de pençeli eldivene sahip ve bu sayede ölümcül kombokalar yapabilecek.

Rain, isminden ve eski halinden bildiğimiz üzere su bazlı saldırılar yapacak ama eski Rain'e göre çok daha fazla hareketi ve kombosu olacağını zaten tahmin etmişsinizdir. Terminator'a benzeyeceğini düşündüğümüz Rambo da bizi adeta 80'lere götürüyor. Çok akıcı bir oynanışa sahip olmasını beklemiyoruz Rambo'nun ama onu oyunda kanlı canlı görmek pek güzel olacak.

Kombat Pack 2, bu ayın 17'sinde MK 11 Ultimate Edition ile aynı anda yayımlanacak. MK 11'in bu, "her şeyi içeren" paketinde Kombat Pack 1 ve 2'nin yanında Aftermath eklentisi de bulunacak; eğer oyunu satın almadıysanız bu versiyonu tercih edebilirsiniz. Ve beklendiği üzere MK11 de yeni nesil konsollarda 4K çözünürlük ve hızlı yükleme gibi özelliklerle oynanabilecek. ♦



XIII

Çizgi-roman tadında bir FPS

Zamanında PS2 ve o dönemki konsollar için piyasaya çıkan çizgi-roman uyarlaması XIII, remake olarak bu ayın 10'unda oyuncularla buluşmayı hedefliyor.

Eski dönemki basitlikte bir FPS olan XIII, hafızasını yitiren bir adamın kurtuluş mücadelesini anlatıyor. Senaryo önünüzde yavaş yavaş

netleşirken zaman zaman şaşırtıyor, bolca da aksiyonun dibine vuruyorsunuz.

XIII'ü radarınıza almak için birkaç nedeniniz var. Bunlardan ilki oyunun görsel tarzı. Tabii artık cel-shade grafik tekniği pek revaçta değil ama çizgi-romana dayanan bir temeli olduğu için cel-shade tekniği oyuna gayet yakışmış durumda ve atmosferi çok kuvvetlendiriyor. Oyunun çizgi-roman havasını sağlamasındaki bir diğer etken de konuşma balonları, yazılı efektler gibi öğelerle bezenmiş olması. (Bunların nasıl gözüktüğünü oyunun fragmanını izleyerek görebilirsiniz.)

XIII'ü iyi bir oyun yapacak gibi gözükten bir diğer etken de basit ve eğlenceli bir aksiyon sunması. Bir dolu gösterge yok, şarj olan güçler yok, bulmacalar, değişik mekanikler, hiçbirisi XIII'te yer almıyor. Onun yerine farklı farklı

silahla, birkaç değişik ekipmanla önümüzdeki engelleri aşmaya çalışıyoruz. Eğer oyun ilgini çektiyse, çizgi-romanın da ülkemizde bir dönem yayımlandığını hatırlatmak isteriz. (Hala satışta mı emin değiliz ama ikinci elleri vardır.) Çizgi-romanı tecrübe edip oyuna dalmak çok daha sağlam bir heyecan olacaktır... ♦



SON DAKİKA! ⚡

◆ Adamlar ne kadar tam bir oyun yaptıysa, Square Enix'in Final Fantasy VII Remake'ine geçtiğimiz ay ilk yama geldi. 1.01 yaması oyundaki ufak hataları düzeltiyor ve düşünün bunların ne olduğu bile açıklanmadı.

◆ Yeni nesil konsolların çıkış oyunlarından biri olmayı hedefleyen Marvel's Avengers, 2021'e ertelendi. Oyunu yine de yeni nesil konsollarınızda, geriye uyumluluk modunda oynayabileceksiniz.

◆ Çıkışından 10 yıl sonra Starcraft 2'nin artık daha fazla yeni içerik almayacağı açıklandı. Buna denge güncellemeleri ve espor kısmı dahil değil.

◆ Hem salgının etkisi, hem de dijitalleşen dünya nedeniyle, tarihte ilk defa bir FIFA oyunu, FIFA 21 dijital olarak, kutulu versiyonuna oranla daha iyi bir satış yakaladı.

◆ Rockstar, Crackdown 2'nin yapımcısı Ruffian Games'i satın alarak ismini Rockstar Dundee olarak değiştirdi. Acaba yeni GTA için bir destek kuvveti mi olacaklar?

◆ Amazon'un iddialı bedava online oyunlarından Crucible, Mayıs 2020'deki çıkışının ardından, yaklaşık 6 ay sonra iptal edildi. İptal kararında oyuncu sayısındaki düşüklük etkili oldu.

◆ PC versiyonunda aylık ortalama 1000-2000 arası oyuncu sayısına düşen Marvel's Avengers'la ilgili yapımcı ve yayıncı ümitli; oyuna gelecek olan içeriklerle oyuncuların tekrar döneceğini söylüyorlar. (Zor.)

◆ Mega Drive Mini ve Game Gear Micro'nun ardından, Sega'nın Dreamcast Mini hazırlığında olduğu söyleniyor. Eski Dreamcast fanatiklerinin konsolu anında alacağından emin olabilirsiniz.

◆ Sony'nin gamepad'leri Japonya'da farklı bir uygulama görüyordu, belki duymuşsunuzdur. X ve O tuşları, batıdan farklı olarak X Cancel, O Confirm olarak kullanılıyordu zira Japonlar doğru olan şeyleri işaretlemek için daire çizerler, X ile yanlışları işaretleyip "dame" sözünü söylediklerinde de elleriyle X işareti gösterirler. Ne var ki PS5 ile birlikte artık Japonlar da batı sistemine geçiyor ve çoktan isyan başlatmış durumdadır.

◆ Final Fantasy hayranlarına güzel haber! FFXVIII'in remaster versiyonunu PS4'te kutulu olarak da satın alabileceksiniz. Buyurun bu da kapak görseli.



JACK WALKER: ETHEREAL

Kim demiş bu topraklardan VR oyunu çıkmaz diye?

Yerli geliştiricilerimizden ROG Studios'un mutfağından çıkan ve VR tabanlı bir Aksiyon / RPG oyunu olan Jack Walker: Ethereal oldukça tutkulu ve iddialı bir proje gibi gözüküyor. En ilginç özelliklerden birisi de aynı bilgisayarda iki kişi tarafından, iş bölümü ile deneyim edilebilmesi. Oyuncularından birisi VR gözlüğü ile aksiyondan aksiyona koşan, kelle avcısı Jack Walker'ın rolüne bürünürken, diğeri de klavye / fare üzerinden yönetebileceğiniz Frosty. Unity ile geliştirilen oyun ilk aşamada Oculus Rift ve HTC Vive ile deneyim edilebile-

cek, ayrıca kablo yardımıyla Oculus Quest üzerinden de oynanabilecek. İki uyarı var, birincisi oyunun VR mekaniklerini sonuna kadar zorlaması sebebiyle daha önce VR oyunlarını denememiş veya sorun yaşamış insanlara önerilmiyor olması. Beynimizin henüz VR cihazlara tam anlamıyla uyum sağladığı söylenemez, Motion Sickness da bildiğiniz gibi şaka değil ve birkaç gününüzü mahvedebilir.

Steam üzerinden satışta olan ve henüz Türkçe desteği bulunmayan oyunun fiyatı ise 30 TL. ◆

BEŞ BÖLÜM OLDU BİLE!

LEVEL UP! sohbetleri tam gaz devam ediyor

LEVEL ve Digitale Gaming ortaklığındaki LEVEL UP! sohbetleri tüm hızıyla devam ediyor. Konsollar, konsol ve oyun fiyatları, espor üzerine güncel muhabbetler ve nicesiyle dolu dolu beş bölüme ulaşan LEVEL UP!, yakında başka sürprizlerle de sizinle buluşmaya devam edecek.

LEVEL UP! 'ta Kürşat'a Digitale Gaming'den sevgili Doğan Dirim ve Master of Gamers'ın Oyun ve Espor sorumlusu sevgili Kudret Co-ruk eşlik ediyorlar. Gündeme göre aramıza katılacak konuklar da cabası.

Akşam eve döndüyseniz ve canınız oyunlar üzerine biraz sohbet çektiyse bize katılın, aklınızdaki sorular, eleştiriler ve önerileriniz

için yazmaktan çekinmeyin. LEVEL Online ve Digitale Gaming Youtube kanallarında görüşmek üzere. ◆



CALL OF DUTY COLD WAR

Call of Duty ismi hala içinizde bir şeyleri harekete geçiriyor mu gerçekten?

Sayfa
17

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



Yapım CAPCOM Dağıtım CAPCOM Tür Korku, Hayatta Kalma Platform PC, PS5, XSX Web 2021 Çıkış Tarihi www.residentevil.com/village

Resident Evil Village



CAPCOM ne zaman markadaki "Resident" kısmından vazgeçip işin "Evil" kısmına odaklanmaya başladı, işte o zaman seri yeniden şahlandı.

Tarihler 2017 yılını gösterirken CAPCOM beklenmedik bir hamle yaparak, o zamana kadar -çoğunlukla- üçüncü şahıs kamerasını tercih etmiş olan Resident Evil serisini, birincil kişi kamerasıyla değiştirmeye karar verdi. RE: Gun Survivor gibi hilkat garibelerini saymazsak, ilk defa bu bakış açısı tercih edilmişti ve serinin hayranları duruma şüpheyle yaklaşıyordu.

Ancak Resident Evil 7: Biohazard beklenmeyeni yaptı ve düşüşe geçmiş olan markayı kurtardı. Resident Evil, adeta bir zombi gibi öldüğü yerden kalkarak oyuncuların üzerine

korku salmayı başardı. İlginçtir ki 2017 yılından sonra serinin ana oyunlarına yönelik bir çalışma yapılmadı. RE2 ve RE3, birer yıl arayla elden geçirilerek tekrar oyuncularla buluştu. RE Engine sayesinde, o klasik hayatta kalma-korku oyunu başarılı bir şekilde oyuncuların karşısına çıktı. Ama yeni oyun bir türlü gelmedi.

Gençleştikçe gençleşen bir seri
Burada CAPCOM'un ticari başarısı ve geleceğe yönelik akıllı adımları ağır basmış olacak. Onlar da biliyordu ki yeni nesil

konsollar kısa bir süre sonra gelecekti. Bu yüzden ara dönemi yeniden yapımlarla geçerek zamanın akmasını sağladılar. Böylece Resident Evil 8: Village ortaya çıktı. CAPCOM'un Resident Evil Village üzerinde 2017'den beri çalıştığı söyleniyor. Yani aslında RE7 piyasaya çıktıktan bir müddet sonra serinin devamına yönelik çalışmalara başlanmış. Nasıl ketum bir tavır sergilemişlerse artık, geçen yaz aylarında düzenlenen PlayStation 5 Showcase etkinliğine kadar bu oyunu duymamıştık bile.

RE Village, markanın onuncu fakat ana hikayeyi takip eden serinin sekizinci oyunu olacak. Hatta tanıtım fragmanlarında dikkat ettiyseniz Village kelimesi içerisine Romen rakamlarıyla gizlenmiş "VIII" bulunuyor. Işık, kaplama ve modelleme konusunda başarılı bir performans sergileyen RE Engine ile tasarlanan Village'ın yeni nesil konsollara yönelik hazırlandığı açıklanmıştı. Ancak bu açıklamaların hemen ardından oyunun yapımcısı Tsuyoshi Kanda, tüm beklentinin yeni nesle göre hazırlanmaması gerektiğini ekledi. Yani aslında Village, hem yeni nesle hem de şu anki nesle uygun olarak hazırlanacak. Çıkış tarihi yaklaştıkça platformlar arasında PS4 ve Xbox One eklenirse şaşır-mam. Fakat kafamı karıştıran kısım, oyunun tanıtım fragmanlarındaki sinematiklerin ve





oyun içi görüntülerin çok iyi durması. Zaten RE Engine'in asıl performansını bu oyunda görecekmiz. Örneğin, oyunda hiçbir yüklem ekranı olmayacakmış.

Kötülük kuytuda bekler

Şimdi gelelim Village'in hikayesine. Aslında fragmanlarda firma çok bir şey anlatmıyor. Basın açıklamalarından ve sızıntılardan öğrendiklerimi sizler için derleyip Village'da neler göreceğimizi paylaşayım. Hikaye, Biohazard'ın birkaç yıl sonrasında geçecek. Ana karakter olarak yine Ethan Winters'ı canlandıracağız. Ethan, yaşadığı olaylardan sonra eşi Mia ile inzivaya çekilip normal bir hayat yaşama derindedir. Ancak eski bir dost ya da baktığınız açıya göre bir düşman olan Chris Redfield'in bizi kaçırmasıyla hayatımız yine alt üst olacaktır. Burada Chris Redfield'a ekstra bir parantez açmak isterim. Önceki oyunlarda inek yalamışçasına geriye yapıştırılmış sarı saçları ve siyah gözlükleriyle aklımızda yer edinmiş Chris, daha yabani ve karanlık bir görünüme sahip. Yani karakteri yeniden modellemişler ve iyi ki de bunu yapmışlar. O 2000ler Matrix kötüşü görüntüsünden uzaklaşmış olması güzel bir haber.

Neyse efendim, hikayeye devam edelim. Ethan, bu kaçırılma olayının ardından kendini Avrupa'nın ücra köşesindeki bir köyde bulur. Karlarla kaplı bu köyün tepesinde de devasa bir şato bulunmaktadır. Ethan, kısa süre içerisinde fark edecektir ki yine saçma sapan bir ortamın içerisine girmiştir. Köy, bir tür okült tarikatın kontrolü altındadır. Buradan kurtulabilmek ve biricik eşine ulaşabilmek için hem köyün gizemlerini çözmeli hem de hayatta kalmalıdır.

Yapımcıların açıklamasına göre Village, hayatta kalma temasına yeni bir bakış açısı getirecekmiş. Nasıl ki Resident Evil, bu türün yaratıcılarından biriyse, bu türü değiştirecek olan da oymuş. Yani bu tabii onların açıklamaları. Oldukça iddialı olduklarını kabul etmek gerek.

Village, seriyi biraz farklı bir alana çekecek gibi gözüküyor. Biohazard'da da bunu görmüştük. Zombi teması yerine biraz daha yerel korku folkloruna sırtını dayayan bir oyuna dönüştü. Bundan yana oyuncuların sıkıntısı yok. Çünkü seri cidden daha iyi bir yere gidecek gibi duruyor.

Merakımız ve korkumuz büyürken

Bu oyunda da benim hissettiğim biraz Balkan/Slav korku öğelerinden beslenilmiş. Köyün tepesinde duran o dev şatoda, bir Dracula ya da bir Strahd edasıyla yaşayan Alan R. isimli bir kont yaşıyormuş. Alan, köyün kontrolünü kurduğu tarikat sayesinde sağlıyor.

Bu tarikat, The Mold adı verilen bir süper organizmaya tapmakta. Mold ise köye ve çevresine çeşit çeşit garabet yaratıklar üretiyor. Yani ondan yana olursanız sıkıntı yaşamazsınız. Ancak bu bir Resident Evil oyunu. Yani The Mold ve onun tohumlarına karşı mücadele edeceğiz.

Fragmanda dikkatimi çeken detaylardan biri de kurtadam benzeri bir yaratık oldu. Zombi benzeri uzaktan kontrol edilebilen varlıklar dışında kurt adama benzeyen bir düşmanımız da olacak gibi. Bunu niye söylüyorum? Çünkü ilk fragmanda Van Helsing benzeri

bir abi ekrana bakıp gülümsüyor ve birkaç saniye sonra bahsettiğim canavar ortaya çıkıyor. CAPCOM, araştırmasını bahsettiğim coğrafya üzerine yaptıysa, düşmanlarımızdan biri ya da birkaçı da kurt adam olacak gibi duruyor.

Village tema olarak bir korku oyunu olacak ancak halüsinasyon mekanikleri de bulunacakmış. Oyuncu olarak neye ve kime inanmamız gerektiğine dair korkulara sahip olacakmışız. Belki de The Mold adı verilen bu süper organizma sadece canavar üretmekle kalmıyor, aynı zamanda zihnimize de oynuyor olabilir.

Resident Evil Village hakkında aşağı yukarı bilinen temel bilgiler bunlar. Çıkış tarihi 2021 olarak lanse ediliyor. Bu tarihin yıl sonuna esneyeceğini düşünmüyorum. İlk çeyrek içerisinde, konsolların satışlarının daha da arttığı bir dönemde pazara giriş yapılabilir. Bunlara ek olarak bir de sızıntı bilgi var ki biraz şüpheli. Ama aktarmadan da geçmek istemiyorum.

Biliyorsunuz ki serinin en uzun oyunu ortalama 21 saatlik süresiyle Resident Evil 6'ydı. Village'in bir önceki RE7'den daha uzun olacağı ama RE6 uzunluğunda olmayacağı söyleniyor. RE7, iyi bir tempoyla 8 saatlik sürede bitirilebilen bir oyundu. Aslında bu iki oyunun ortalamasını almaya çalışsak ortaya 14-15 saatlik bir oynama süresi çıkıyor ama kimsenin bu kadar uzun sürecek bir korku, gerilim oyunu oynayabileceğini düşünmüyorum. Tek bir köyde ve çevresinde geçeceği söylenen bir oyun için, hele ki açık dünya olmayan bir oyundan bahsediyoruz, bu kadar uzun sürebilecek olması pek akla yatkın değil. Benim tahminim 10 saati aşmayacak bir oyun olacaktır.

CAPCOM, markanın görünüşünü değiştirerek çok akılcıca bir hamlede bulundu. Yeni nesil konsollardaki performansını da oldukça merak ediyorum. Seriyi yakından takip eden ama oynamaya cüret edemeyen (Korkuyorum işte) bir oyuncu olarak, Resident Evil'in kaybolan oyunlardan biri olmasına çok seviniyorum. ♦ **Özay Şen**





Yapım Systemic Reaction Dağıtım Systemic Reaction Tür MMOFPS Platform PC, XONE, XSX Websecondextinctiongame.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

Second Extinction 3 ★ ★ ★

Dünya yine işgal altında ve son umut elbette biziz...

Avalanche Studios'a bağlı olarak çalışan Systemic Reaction, geçen yıl denediği Generation Zero konseptini elden geçirerek farklı bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Hazırlanıyorum diyorum çünkü Second Extinction erken erişim sürecine devam etmekte.

İlk oyunlarıyla o kadar da olumlu yorumlar toplamaları da, Second Extinction ile oyuncuların beğeni topladıkları kesin. Yine de -açık konuşmak gerekirse- Second Extinction'ın da çok iddialı bir yapım olduğunu söyleyemeyiz.

Second Extinction, üç oyuncuyla beraber oynanabilen bir aksiyon oyunu. Amacımız dünyayı işgal etmiş dinazorları temizlemek. Fakat sıkıntı şu ki, dinozorların hepsi mutasyona uğramış ve envaiceşit güçlere sahipler. Dört farklı sınıftan birini seçiyor ve gezegene inip görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Bu konsepti aslında bahar aylarında bu sayfalarda incelediğim Predator: Hunting Grounds'a oldukça benzettim. Harita sabit

kalsa da görevler her seferinde değişiklik göstermekte. Bazen bilgi aktarımı yapmanız gerekiyor, bazen de dinozorlar tarafından ele geçirilmiş bir karargahı temizliyorsunuz. Bir yandan da haritada bulduğunuz yan görevleri tamamlayarak, oyun sonunda elde edeceğiniz kaynaklara yenisini ekliyorsunuz.

Kaynaklar sayesinde, hoşunuza giden sınıfın ekipmanlarını geliştirebilme şansına sahipsiniz. Diyelim ki bir bomba uzmanı olan Amir ile oynamak hoşunuza gitti. El bombası atan silahını geliştirebilmek için hem dinozorlardan düşen parçaları toplamanız gerekiyor hem de bilim puanı toplamanız lazım. Yani bir görev içerisinde ne kadar çok etrafta etkileşime girerseniz, karakterinizi geliştirme hızınız da o kadar artıyor.

Öte yandan Second Extinction'ın erken erişim sürecinde çözmesi gereken büyük sorunları var. Co-op kısmına sırtını dayamış olmasına karşın serverlarda oyuncu bulmak bir hayli zor. Steam üzerinde binlerce olumlu yorum almasına karşın, yeri geldiğinde 10-15 dakika

arası oyuncu bulmak için bekledim. Bulduğunuzda da işiniz çözülüyor, çünkü oyuncular bazen kaçıp gidiyor. Tam üç kişilik bir grup oluşturduğum diye seviniyorsunuz; bir bakıyorsunuz diğer iki oyuncu haritanın zıt köşelerine koşmaya başlıyor. Şimdilik oyun içi chat ekranı ya da sesli iletişim imkanı yok. Sadece sağa sola ping atılabilir. Bu da oyun içerisindeki iletişimi çok fazla sıkıntıya düşürüyor. Kendi başına Rambo'luk yapmak isteyen oyuncular da bolca olunca, görevleri düzgün bir biçimde yapabileceğiniz kalmıyor.

Oyunun olumlu yorum toplamasını anlayabiliyorum. Çünkü aksiyon kısmı oldukça keyifli. Dört sınıf ile farklı oynama stilleri sunuluyor. Hepsinin kendine has özel güçleri de bulunuyor. Bir keskin nişancı olan Jürgen, kendini gizleyebilme ve dinozorları şaşırtma olanağına sahip. Biraz önce bahsettiğim Amir ise yörüngedeki platform üzerinden atış yardımı alabiliyor. Kalabalık alanların kontrolü hayati önemde olduğundan her sınıfın mühimmatı sağlamsa. Fakat tek başına oynanabilecek bir oyun değil. Görevler zorlaşmaya başladıkça daha güçlü ya da daha kalabalık halde gelen dinozorlarla uğraşmak can sıkıya başlıyor. Yapay zeka çok iyi olmasa da, karşımda 30 tane Velociraptor görünce mühimmatın yetmeyeceğini anlamam 10 saniye sürd.

Buna karşın dinozorların tasarımlarında kendince bir özgünlük var. Kitaplarda, filmlerde gördüğümüz gibi düz sıradan dinozorlar değil. Daha renkli tasarımlara ve sizin canınızı sıkacak güçlere sahipler. Asit atanı, görünmez olanı derken sahneye daha büyük olanların, mesela T-Rex gibi dinozorların girmesiyle çarşı pazar karışıyor.

Second Extinction'ın çözmesi gereken hataları fazla değil ama daha dinamik bir yapıya kavuşturabilmesi ve oyuncu topluluğunu artırması için daha çok çalışması gerekiyor. **Özay Şen**





Yapım Treyarch Dağıtım Activision Tür FPS Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX Web www.callofduty.com Çıkış Tarihi 13 Kasım 2020

Call of Duty: Black Ops Cold War (Beta)

4 ★★★★★

Heyecanlanan var mı? Şüphesiz ki evet!

Call of Duty serisi oyunculuk hayatımda en sevdiğim FPS serisidir ve yeri her zaman ayrı olmuştur. Serinin en kötü oyunu olan Infinite Warfare bile keyif almamı engellememişti. Black Ops serisi de gerçek tarihi zamanlarda ve olaylarla işlenmesiyle özellikle birinci oyunda beni kendine hayran bırakan oyun olmuştur. Tabii ben Call of Duty yapımlarını hep hikaye modunda değerlendirmiş, çok oyunculu modunda fazla zaman geçirmemişim. Bu büyük Black Ops 4'te bozuldu ve o sene en çok oynadığım oyunlardan biri oldu. MW oyununda da uzun saatler geçirdim ama neticede oyun yine aklımda hikaye moduyla yer edindi.

Peki benim gibi bir "hikaye modu adamı" Cold War'ın kapalı betasından keyif aldı mı? Evet. Dağılılabiriz. Arkadaşlar oyun olmuş, bir hafta sonu oynadım ve net olmuş. Hadi bakalım! Kapalı betada oyunun Multiplayer moduna erişebiliyorsunuz. Multiplayer modu her sene olduğu gibi oynadıkça seviye atladığımız, silahlarınızı geliştirdiğiniz ve çeşitli modlarda savaştığımız kısım. Burada her modu açmamışlar, altıya altı konum ele geçirme modlarında oynayabiliyorsunuz. Kısıtlı ama oyun hakkında bize fikir verme konusunda bence yeterliydi. Betada karşımıza üç harita çıktı, karlı harita, ormanlık harita ve gemide olduğumuz üçüncü harita.

Bu sene eklenen en büyük yeniliklerden biri artık motosiklet kullanabiliyor, üzerinde ateş bile edebiliyoruz. Özellikle haritanın büyüklüğü sayesinde motorla uzun süreler geçirdim ve çok keyifli anlar yaşadım. Motor üstündeki ateş etme mekanikleri, üstüne Cold War'ın gerçekçi oynanışı formülü tutmuş bu sene. Yine

bu sene eklenen bir diğer ve çok tartışılan yenilik de şu; artık düşmanların can barları da görülebiliyor. Ben bu olayı sevmedim. Oyunu bir yandan gerçekçiliğe en yakın şekilde yapmaya çalışırken bir yandan RPG oyunlardaki can bari göstermesi o gerçekçiliği zedelemiş. Beğenmedim.

Modern Warfare'da olan ama bu sene Cold War'da olmayan sinir bozucu bir özellik ise kapı açamamak. Evet, kapı açıp kapatamıyoruz. Küçük gözükabilir ama baya faydalıydı. Oynanış mekaniklerine geldiğimizde ise vuruş hissiyatı çok başarılı. Silahlar soğuk savaş döneminin gerçekçiliğini yansıtabiliyor, daha yavaş kullanılıyor ama bunlar hissiyatta birleşince size o tatmin duygusunu verebiliyor. Koşarken silahları bir anda nişan alıp ateş etmeye başlamak nispeten daha zor olmuş. Bence daha oturaklı bir yapı kurulması istenmiş. Çevre etkileşimi her COD oyununda olduğu gibi bir yerlerden atlamak ve tırmanmak dışında çok efektif değil. Silah çeşitliliği kapalı betaya göre gayet yeterliydi ki oyunun tam çıkışında daha da yenileri eklenecektir. İki günde kullanmadığım bir sürü silah oldu. Her silah değişiminde sadece görünüşün değil oynanışa da etkinin ciddi anlamda farklılaştığını hissedebiliyorsunuz. Bu kısımda birçok oyuncunun eleştiriyi yaptığını gördüm, silahların eski olmasından, hissiyatından. Sevgili okurlar, oyunun geçtiği tarihe ve yapısına göre

lütfen bu oyundan MW hissiyatı beklemeyin. Görünüş menü arayüzü tanıdık geliyor ama karşımızda savaşın içine girince bambaşka bir yapım duruyor. İki gün çok keyifliydi, uzun saatler geçirebiliriz.

Oyunun grafik ve ses tarafına gelirsek de ben oyunu RTX 3080 ekran kartı ile oynadım (Yazarlarımızın tamamı çok zengin insanlar. – Kürşat). 4K 60 FPS alsam da ağırlıklı olarak 2K 130 FPS civarlarında oynadım. Değerler muazzam, optimizasyon konusunda hiçbir sıkıntı yaşamadım. Grafikler RTX teknolojisi ile birleşince mükemmel gözüküyor. Multiplayer modda çok dikkat edilemeyen bu grafiklere hikaye modunda daha da hayran kalacaksınız. Sesler konusunda özel çalışılmış, silah ve çevre sesleri için de kısaca başarılı diyebiliriz. Call of Duty: Black Ops - Cold War 13 Kasım'da PS4, PS5 XONE, XSX ve PC için çıkış yapacak. Yeni nesil konsollara da gecikmeden gelecek olan yapıyı tam sürüm olarak deneyimlemek için heyecanlıyım. ♦ Tunahan Ertaş





Yapım Nowhere Studios **Dağıtım** Way Down Deep **Tür** RPG Platform PC Web www.circadiancity.com **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Circadian City

3 ★★

Monochroma'nın yapımcıları hayatta kalma simülasyonu işine girirse...

Evet, gerçekten de öyle. Bu oyunun türü nedir diye soran olursa, verilecek cevap tam olarak hayatta kalma simülasyonu olacaktır. Indie bir yapım olan Circadian City, uzun süredir takipte olduğumuz yapımlardan biriydi. Erken erişime girmesiyle birlikte soluğu başında aldığımız bu minnak mı minnak oyun, içerisinde kocaman bir dünya barındırıyor diyebilirim. Görünüşe aldanmamanın tam olarak imzası diyebileceğimiz bu güzide yapım, aynı zamanda son zamanlarda düşüşe geçtiğini düşündüğüm indie oyun dünyası için de dikkat çekici bir oyun olacak gibi duruyor. O zaman daha fazla vakit kaybetmeden geçiyorum oyunun detaylarına!

Monochroma ile tanıdığımız yerli oyun geliştiricisi Nowhere Studios'un elinden çıkan Circadian City, beraberinde iki farklı dünya getiriyor. Oyuna başladığımız anda karşılaştığımız tatlı grafikler, çok light tutulmuş bir senaryo başlangıcı ile hemen dikkat çekecek. Her ne kadar biraz sıkıcı başlasa da yaptığımız bir iki hareketin ardından detaylı bir RPG oyununa adım atacağımızı anlamış buldum. Oyunda bulunan hemen her NPC ile konuşmak mümkün. Sadece diyaloglar bile karşımıza başka görevler çıkarabildiği gibi, bir de direkt "görev" veren NPC'ler bulunuyor. An itibarıyla tasarlanan görev modeli birazcık çizgisel olsa da oyun günden güne gelişiyor, haliyle tam sürümde bu durum değişecektir.

Pek tabii oyuna alışmak için belirli bir çizgisel gerektiğini de unutmamakta fayda var. Ne demiştik, temelde oyunumuz iki bölüme ayrılıyor. The Daylife denilen gündüz kısmı ve The Dreamworld denilen uyku kısmı. Gündüz başlayan oyunumuzda, bir yandan temel ihtiyaçlarımızı karşılayarak hayatta kalma peşinde koşarken, bir yandan da yeni arkadaşlar ediyoruz. Yapmamız gerekenlerin başında beslenmek yer alıyor. Belirli bir açlık seviyesine düştüğümüzde, NPC'lerle bile konuşamaz hale geliyoruz. İlgi alanlarımızı sürekli geliştirerek de hayata tutunuyoruz. Zaten bunları yaparken yeni arkadaşlar ediyor ve stresimizi kontrol altına alıyoruz. Temelde bir macera oyunu deneyim ediyoruz diyebilirim. Fakat uykuya daldığımızda işler değişiyor. İçerisine daldığımız The Dreamworld, bir anlamda "craft"lar dünyası diyebilirim. Burada yapılabilecek yüzlerce farklı şey var. Temelde ekim yaparak işe başlıyoruz ki aslında oyunun bu bölümü için hazırlanmış bir tutorial kısmı diyebilirim bir ekim dikim işine. Verilen görevler genelde ekme, biçme ile başlıyor ve zamanla dallanıp budaklanıyor. Tabii işin güzel yanı, ufak tefek cihazlardan, daha önce görülmemiş fantastik cihazlara kadar uzanan objeler yapabileceğimiz olması. Hatta ve hatta kendi evinizi oluşturmak bile mümkün. Tabii tüm bunları yaparken benliğimizden de birazcık veriyor olabiliriz. Aslında bu iki dünya

arasında oradan oraya koştururken, aldığımız kararlar ile bir anlamda karakterimizi geliştirmiş oluyoruz. Baktığınız zaman biraz Sim, biraz RPG biraz da macera türlerinden harmanlanmış bir oyunun hazırlandığını rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunun bugün itibarıyla en rahatsız edici kısmı, şimdilik fare desteğinin olmaması. Özellikle klavye kullanım kısmı bir hayli rahatsız edici ki yapım ekibi de bunun farkında. Gelen son açılımlara göre fare kullanımını üzerinde de çalıştıklarını öğrendik. Genel olarak baktığımızdaysa böylesine düşük bütçeli bir indie yapımın, içinde ne gibi yenilikler ve farklılıklar barındırdığını görmek her anlamda çok heyecanlandırıcı! Bakalım finalde nasıl bir oyun ile karşılaşacağız?

◆ Ertuğrul Süngü



Democracy 4

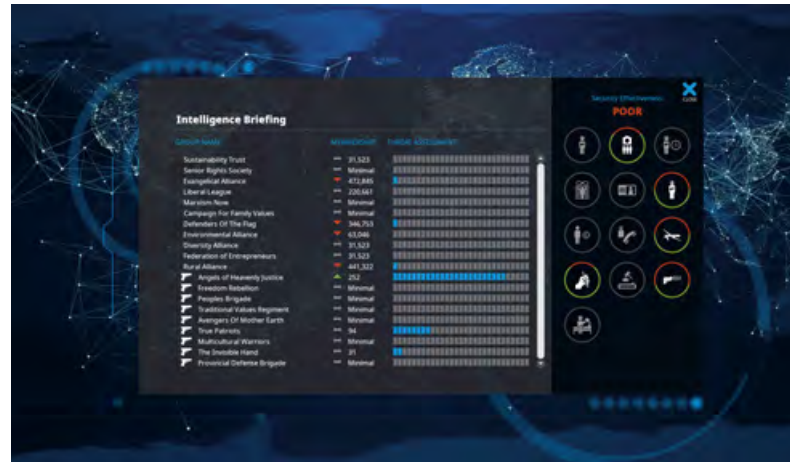
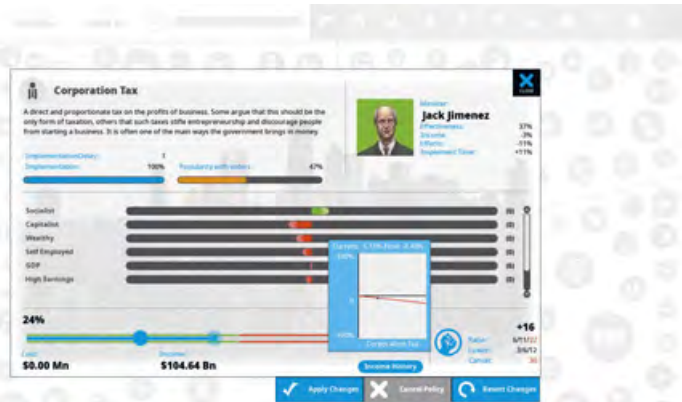
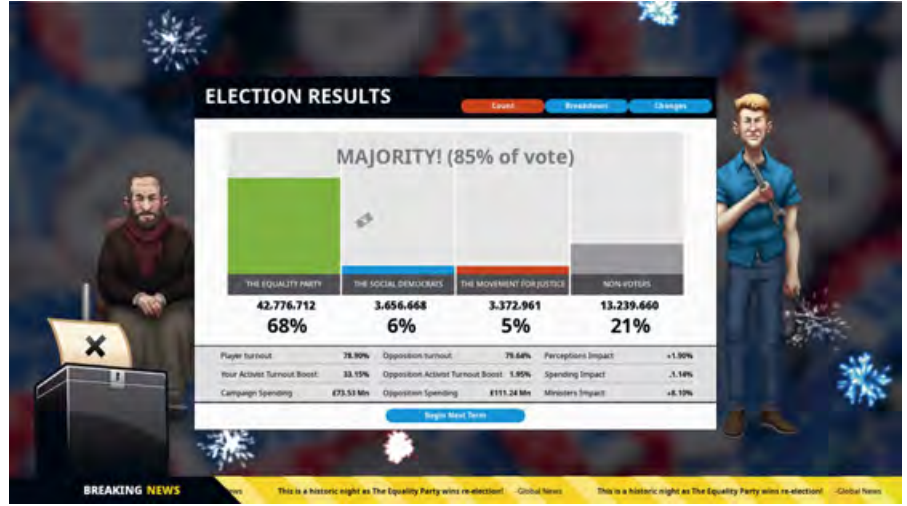
3 ★★

Haydi bakalım, biraz da demokrasi!

Oyun dünyası birazcık şey gibi, nasıl desem, hani her şeyin turşusu yapıyor ya, birazcık öyle bir havada. Yani bir fikir varsa, hemen oyununu yapmamız meselesi. Bunu eleştiri için söyleyemiyorum. Yani tabii ki yapılıns ama bazen de öyle isimler ve oyunlarla karşılaşıyoruz ki "Bunun da oyunu olmaz işte aga ya!" diyoruz. Nitekim Democracy temelde "Her şeyin oyunu olmasın be abi" ekolünde bir isme sahip olsa da gerçekte "Oha bu turşu da oluyormuş lan!" dedirtecek bir seri diyebilirim. Eğer herkesin canı yeterince turşu çektiyse, oyunumuzun detaylarına doğru ilerleyebiliriz. (Turşu suyu da olsa iyiydi ha!) İsminden de anlayabileceğiniz üzere, serinin dördüncü oyunu ile karşınızdayım; ama erken erişimi ile! İlk olarak 2005 yılında piyasaya çıkan yapım, akabinde 2007 ve 2013 tarihlerinden ikinci ve üçüncü yapımları ile şahsına münhasır oyun yapısını beğenimize sunmaya devam etti. Dördüncü oyunla da "farklı" mekaniklerini bir anlamda iyiden iyiye detaylandırmayı hedefleyen yapımda, tam olarak bir diplomat rolünü üstleniyoruz. Yapmamız gereken, olabildiğince fazla oy toplayıp başkan olabilmek. Tabii bu pek de kolay bir yol değil zira memnun etmemiz gereken bolca fraksiyon var. Democracy 4 tam da bilinen dünyadaki siyasi dengeleri taşıyan ve kullanıcıya en ince ayrıntısına kadar vermeye çalışan bir yapım. Bir yandan milliyetçiler, kapitalistler, sosyalistler, liberaller, diğer yanda aileler, bireyler, sivil toplum kuruluşları derken aslında bir politikacının ne kadar da farklı fraksiyonla anlaşması gerektiğini görüyorsunuz. Oyunun erken erişim versiyonuna Amerika, İngiltere, Fransa, Kanada ya da Almanya'dan birisini seçerek başlıyoruz. Görebildiğim kadarı ile tam sürümde açılması beklenen üç ülke daha mevcut. Karşımıza çıkan ekran bir önce oyuna göre hayli sadeleştirilmiş. Özellikle arka planda çalışan çok fazla mekanik

olmasından dolayı, bir önceki oyuna göre anlamlı durumu çok daha net anlatan bir arayüz kullanılmış. Bu arayüz sayesinde hangi başlıkların, kimlerle ve nelerle eşleştiğini anlamlı olarak görmek mümkün. Kendi içerisinde muazzam bir açık dünya oyunu diyebileceğim Democracy 4, dikkat edilmesi gereken birçok hususu gözler önüne seriyor. Bunlar arasında her yılın çeyrek dönem raporu, GDP adı verilen gayri safi yurt içi hasıla, sağlık, eğitim, işsizlik, suç ve fakirlik başlıkları yer alıyor. Oyunumuz temelde sıra tabanlı şekilde çalışıyor. Her tur yapabileceğimiz belirli hareketler var ve bu hareketleri "Political Capital" denilen puan ile yapabiliyoruz. Fakat elimizdeki bu sınırlı kaynağı doğru yerlere yatırmamız çok önemli. Bunu yapmadan önce de ne gibi bir politik yönelimimiz olacağını önceden belirlemek şart. Sizlerin de bildiği üzere, alacağımız bir karar, bir yerden oylarımızı yükseltirken, bir yerden azaltacaktır. Bu sebepten aжданımızı iyi belirlememiz gerekiyor.

Aslında verilebilecek çok fazla örnek var. Misal, polis birimlerinin silah yerine şok silahı kullanmaları, aynı anda hem liberallerden gelen desteği artırıyor hem de suç ve şiddetli suç işleme oranını belirli ölçüde azaltıyor. Benzeri şekilde ekibimizde olan diğer politikacıların da farklı etkileri bulunuyor. Önemli olan, tüm bu etkileri, belirli bir ideoloji etrafında toplamak... Ha, bir de bunu yapıyorken diğer ülkelerle de aramızın iyi tutmak, oralarda ne olup bittiğini takip etmek gerekiyor. Aslında Democracy 4 baya BAYAĞI takip gerektiren, ince eleyp sık dokunması gereken, çok ama ÇOK detaylı bir oyun. Herhangi bir 3D animasyon bekleyenlerdenseniz zaten size göre bir oyun olmayacağını ekran görüntülerinden de anlamışsınızdır. Bu oyun kesinlikle şahsına münhasır ve gerçekten de harika oyun mekaniklerine sahip bir yapım olacağına benziyor. Görsel yerine oyun mekaniği beğenenlerdenseniz ve daha önce denemediyse, seriye başlamak için harika bir nokta olacak diyebilirim. Takipte kalın efendim. ♦ Ertuğrul Süngü



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE



Merhabalar LEVEL okurları. Sonunda efsanenin sahalara döneceği Kasım ayına girdik. Ne alakaysa geçenlerde rüyamda atari salonundaydım. Doksanlı yılların başı. Street Fighter II oyunu salona ilk defa gelmiş. Herkes oyunun başına üşüşmüş. Kendimden emin adımlarla "açılın" dedim ve çocuklara aduket ve aryuket (hadouken ve shoryuken) çekmeyi öğretiyordum. Tam popüler olmuştum ki uyandım. Not: önceden yazmış olabilirim. Edremi't de Street Fighter EX Plus oyununda gizli ölüm (LP/LP/-> /MK/HP unutmamışım sanırım) yapmayı Altınoluk'a oyun geldiğinde millete ben öğretmiştim. Sanırım High Score adlı belgeselin etkisinde kalmışım. PS5 mevzusuna geri dönmek gerekirse harçlıkları biriktirerek ya da karne parası ile aldığımız paralarla en fazla PS5 oyunu alabiliriz gibi gözüküyor artık.

Playstation ile Değişen Oyun Dünyası

Konami, Capcom ve Square gibi firmalar Playstation 1 için exclusive yani özel oyunlar yapan öncü firmalar olmuştu. Daha o zamanlar Naughty Dog, Nintendo'nun Mario'suna rakip olmaya çalışan platform oyunları yapıyordu. Contra, Castlevania, Sunset Riders (kovboy), Aliens ve Ninja Turtles gibi arcade oyunlarından tanıdığımız Konami, gerek Metal Gear Solid gerek, gerek Silent Hill, gerekse Winning Eleven gibi oyunlarıyla bilmeden de olsa efsaneler

üretmeye başlamıştı. Street Fighter, Final Fight (Haggar), Cadillacs and Dinosaurs (Mustafa), Mega Man ve R-Type ile logosuna aşına olduğumuz Capcom ise Resident Evil 2/3, Dino Crisis, Rival School ve Street Fighter EX plus gibi popüler oyunları ile Sony Playstation için önemli oyunlar üreten bir firma olmuştur. Square firması ise başlı başına Final Fantasy VII ve VIII serileri ile kendi fanlarını çoktan can evinden yakalamıştı. Önceki sayılarda yazdığım birçok özel Playstation oyunu da konsol dünyasını derinden etkileyecek bir değişime götürecekti. Tekrar PS5'e dönecek olursak,

PS4'teki dönüşüm aslında yeni konsoldaki Remake yani yeniden yapımları bize armağan edecek gibi. Neden mi? Öncelikle, her Playstation kendi efsane oyununu ya da devam oyununu yaratmış. PSX ya da PS 1, Metal Gear Solid, Silent Hill ve Final Fantasy VII oyunları ile klasik haline gelmiş özel oyunlar, bu ilk konsol için piyasaya çıktı ve çok sattı, PSX'in en önemli özelliği PC oyunları ile paralel gitmemesiydi. Zaten o dönemde de PC için oyun üreten, konsol için oynanması pek mümkün olmayan strateji ve FPS oyunları üretiyordu. Sonrasında



bir diğerkonsolefsanesiPS2doğduki görüntü kalitesi ve oyunları ile benim gözümde halen en büyük devrimi yapmış konsol durumundadır. Metal Gear Solid efsanesi 2 oyunla devam etti ki çoğu otoriteye göre en iyi MGS oyunu olan MGS 3: Snake Eater PS2'de oyun severlerle buluştu. Yine Konami'nin bir diğerevilen oyunu Silent Hill tam 3 oyunla raflardaki yerini aldı. Yine çoğu otoriteye göre en iyi Silent Hill oyunu olan ikinci oyun bu konsola çıktı. Capcom, Resident Evil 4 ile oynanış ve oyunlardaki uzunluk klişelerini altüst edecek harika bir oyuna imza attı. Kişisel fikrim, RE 2 ve RE 4 firmanın en iyi iki Resident Evil oyunu olmuştur. Daha durun, bitmedi. SIE Santa Monica Studio kimsenin ismini duymadığı God of War I ve sonrasında GOW II oyunlarını üretti. 3 Konsolda da hakimiyet kuracak bir devin adımlarıydı bu. SIE Japan Studio boş durmamış, ICO ve Shadow of the Colossus gibi devrim niteliğindeki oyunlarını bizlere muştulamıştır. PS2, saymakla sayfaların yetmeyeceği oyunlar çıkarmaya devam ederken, PC artık PS2'nin oyunlarını bilgisayara taşımaya ağırlık vermiştir. PS3 ile, Uncharted serisi başlarken, konsol dünyasının ilk on oyunu arasına girecek Last of Us ve Red Dead Redemption oyun tarihine adlarını altın harflerle yazdırmıştır. GTA serileri, Final Fantasy'ler de cabası olmuştur.

Sonsuz Döngü: Remastered ve Remake

PS3 çoğu PS2 oyununu oynamamıza olanak sağlayacak koleksiyon mantığıyla hareket etti. PS2'deki Silent Hill ya da Metal Gear Solid oyunlarının hepsini oynama imkanı doğdu ancak; PS4 devrim niteliğinde iki yeniliğe ağırlık verdi: Remastered ve Remake oyunları. PS3 oyunları için Remastered çok bir şey ifade etmese de, PS2 oyunları açısından başarılı işler ortaya çıktı. Örneğin, Shadow of the Colossus remaster oyunu grafik olarak son derece göz doyurucuydu. Dark Souls'lar da göz doldurucuydu. Remake oyunlara gelecek olursak Resident Evil II ve Final Fantasy VII eski oyunların bile üstüne koyan, adeta farklı efsaneler olarak biz oyun severleri mutlu etmiştir. PS4 için özel oyunlara baktığımızda, God of War, eski oyunlarını yerden yere çarparacak, Red Dead Redemption serinin ikinci oyunuyla adeta ilk oyununu 8-bit oyun yerine koyacak ve MGS V, oynanış ve açık dünyası ile serinin eski oyunlarına göre çok daha iyi bir oynanış sunacak efsaneleri beraberinde getirmiştir. Uncharted 4 ile de bir efsaneyi en güzel şekilde sonlandırmışlardır. The Last of Us Part II ile de çok eleştirilse de görsellik, oynanış ve yapay zeka olarak oyun dünyasını çok ileriye götürecektir hepsi de eski oyunlarını geçen ya



da onlarla yarışan klasikleri firmalar bizlere armağan etmiştir (Pazarlamıştır da diyebiliriz). SIE Japan Studio The Last Guardian oyunu ile de Ico ve Shadow of Colossus'un yolundan gitmiştir. Horizon Zero Dawn, Bloodborne ve Ghost of Tsushima ile de özgün oyunlarını piyasaya sürmüştür.

PlayStation 5 ve Beklenen Oyunları

Bu mantıkla PS5'te çıkacak oyunları tahmin etmek pek zor olmasa gerek. Ne yapmıştı PS4 çoğunlukla PS1 ve nadiren de olsa PS2 oyunlarını Remake olarak yani yeniden sıfırdan yaparak bizlere sunmuş, PS3 oyunlarını ise Remastered yaparak yani bir nevi makyaj yaparak yeni konsolu için hazırlamıştı. Bu mantıkla ve umarım, yeni bir Resident Evil 4 Remake gelebilir ki çok iyi olur. Metal Gear efsanesinin devam oyunu gelmeli ancak başında Kojima olmalı. İlk kasetli konsollardaki oyunu çıkabilir hikaye olarak. Ya da Solid Snake'e çok uzak kaldık denilerek ilk oyun Remake olarak çıkabilir (Snake Eater hiç fena olmaz). SIE Japan Studio'dan beklentim de ICO'nun devam oyunu gelmeli. İlk oyunla birleştirilirse de tadından yenmez. P.T: Silent Hills projesine kesinlikle dönülmeli. Ya da Konami yeni bir Silent Hill oyunu yapmalı. Hatta bu oyun serinin ikinci oyunuyla bağlantılı olmalı. Yeni bir Max Payne de hiç fena olmazdı ne dersiniz? God of War 4 grafik motoruyla hazırlanmış olgun bir Prince of Persia da bizleri çok mutlu etmez miydi? Yazı sırasında adı pek geçmese de yeni bir GTA gelmeli. Rockstar Games RDR2'den dolayı çıtayı daha yüksek seviyeye taşımak zorunda artık. Yeni seride sanal zamanlı gerçek bir dünya bekliyorum. Görevleri yapmak için belli haffaların ayların

verildiği, kışın geldiği, karın yağdığı, kalabalıkların yeni yıl kutladığı ya da korkunç maskeleri ile cadılar bayramı, festivallerin olduğu bir dünya (görevler de vampir ya da Noel Baba maskesi ile yapılabilir). Ayrıca ilk iki oyundaki kuşbakışı kamera özellikle araba kullandığımızda kullanılabilir.

Yazımın son kısmında sizlere bir dahaki yazımda daha çok resim ve video oyunlarındaki, boss, canavar tasarımları, mekan tasarımlarındaki etkileşimden bahsedeceğimi belirtmek isterim. Aynı zamanda sinemanın da oyunlar üzerindeki etkisinden bahsedeceğim. Görünen o ki PS5'te yeni oyunlar oynamadıkça -ki Horizon Zero Dawn'ın devam oyunu 2021'de gelecek oyun dünyasından bahsetmem pek mantıklı olmayacak gibi. Bu zaman sarfında, yeni aldığım ve alacağım Days Gone, The Last of Us Part II, Sekiro, Ghost of Tsushima, Assassin Creed serisi ve Dark Souls serisi üzerine incelemelerde bulunacağım.

Not: Oyun videolarını izlemeyi pek mantıklı bulmuyorum. O anı yaşayarak hissetmek ayrı bir heyecan. Pasif izleyici olduğumuz sinema ve dizi furyası zaten yeterli kadar dünyamıza girmiş durumda değil mi?

Kendinize çok iyi bakın. Ve oyun almadan iyice inceleyin ki bu konuda LEVEL yıllarca deneyimiyle ve devamlılığıyla bunu çoktan ispatlamış bir dergi.

(Tuna için not: bir ara bütün yazar arkadaşlarla birlikte sizi Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde bekliyorum dostum. Bu not Küheylan kısmına cevaben yazılmıştır ve 5 dakika içinde kendini yok etmeyecektir.)

Zaman çabuk geçiyor bundan bir sene önce doçentliğimi almıştım ve dergide 2. seneme doğru hızlıca yol alıyorum... ♦



Baldur's Gate

MENZOBERRANZAN ZİNDANLARINDAN, BALDUR'S GATE'E DOĞRU BİR YOLCULUK...

Yıl 1998. Arka planda deli gibi C&C: Red Alert ve bilumum Lucas Arts macera oyunu deneyim ediyorum. Geçmişten gelen bir Pool of Radiance deneyimi var. Hatta bir dönemler Unutulmuş Diyarların (Forgotten Realms) bir anlamda başlangıcı sayılan Anayurt isimli kitapta adı bolca geçen Menzoberranzan adında bir oyun da oynamışım. Arada Heroes II deneyim etmiş, beğenmişim. Televizyonda Xena ve Hercules var. Anlayacağınız her bir yanım Fantastik dünyalar ile çevrilmiş. Tabii 80'li yılların getirdiği bilim kurgulardan bahsetmiyorum bile. Oraya girersek zaten çıkamayız.

SIHIR CAFE

Tam da Sihir Cafe'nin açıldığı yıla tekabül ediyor ilk Baldur's Gate oyununun piyasaya çıkışı. "Sihir Cafe nedir abi?" diye soracak olursanız, buna da ayrıca bir dosya konusu yapmak gerek. Fakat İstanbul Beşiktaş'ta bulunan ve FRP başta olmak üzere Magic the Gathering ve akabinde Warhammer oynanan, Nerd dolu bir kitapevi - cafe gibi düşünebilirsiniz. İşte böylesine aktif FRP oynanan, ülkemize sürekli FRP ile alakalı malzemenin girdiği ve takip eden yıllarda Unutulmuş Diyarlar, Ejderha Mızrağı ve Ravenloft gibi TSR isimli firmaya ve aynı zamanda modern fantastik edebiyata mal

olmuş roman serilerinin Türkçeye çevrileceği bir dönemden bahsediyorum. Bir yandan masa üstü FRP oynanıyor, bir yandan deliler gibi fantastik edebiyat kitabı okuyor bir yandan yan kitaplar da kayboluyor ve akabinde bilgisayarda tüm bu deneyim ettiklerimizi tek potada eriten bir yapımla karşılaşacağız! İnanılmaz! Tıpkı masa üstünde deneyim ettiğimiz gibi D20 zar sistemi kullanıyor; hikâye romanlardan aşına olduğumuz yerlerde geçiyor ve dahası, tanıdığımız karakterlerle karşılaşabiliyoruz! Hikâye anlatımı epik ve tam da istediğimiz gibi; her yer diyalog dolu. Hani bugün Baldur's Gate serisi neden bu kadar önemli, nedir bu tantana diye soran arkadaşlar olacağına eminim; önden bir açıklama yapmak istedim. Anlayacağınız Baldur's Gate, masa üstü D&D 2nd Edition deneyimini, birçok anlamda ilk defa bilgisayar mecrasına nakleden yapımla olduğu için bu kadar önemlidir. Akabinde, 2000 yılında piyasaya çıkan Baldur's Gate II ise bugün her yıl devam oyunu çıkan yapımlardan çok daha derin, çok daha detaylı bir içerik sunmayı başararak BG adını oyun dünyasına altın harflerle yazdırmayı başardı. Peki, sonra ne oldu da üçüncü oyunun piyasaya çıkması 20 yıl kadar sürdü?

Aslında mevzu biraz karışık gibi dursa da tamamen "duyusal". Kısaca, ana oyun BioWare ve Black Isle Studios tarafından geliştirilmiş,

Interplay Entertainment tarafından da dağıtılmıştı. Oyunu üretmek için de döneminde D&D 2nd Edition kuralları ve genel olarak da Unutulmuş Diyarlar dünyası telifli olarak kullanılmıştı. İkinci oyun ile birlikte yine benzeri bir şekilde tasarlanan Icewind Dale, akabinde üretilen Planescape: Torment oyunları büyük ses getirmişti. 2003 yılındaysa, Baldur's Gate III: The Black Hound isimli oyunun duyurusu yapılmış olmasına rağmen, dağıtımca Interplay büyük maddi sorunlar yaşamasından ötürü Black Isle stüdyosunu kapatıp oyunu da rafa kaldırdı. Bu esnada D&D lisansını da Infogrames'a (Sonraları Atari) kapırdığı için eli kolu bağlandı. Infogrames / Atari ise CRPG severlerin yakından tanıdığı, ilk oyunuyla D&D 3rd Edition, ikinci oyunuyla da 3.5 Edition kural sistemini kullanan Neverwinter Nights (Yine Bioware tasarladı) ve NWN 2 (Obsidian) isimli oyunları yayınladı. Bu esnada, 70'li yıllardan beri fantastik edebiyat ve D&D'nin babası konumundaki TSR isimli firma, Magic the Gathering'in üretici ve dağıtıcısı olan Wizards of the Coast tarafından çoktan satın alınmıştı. Tabii takip eden yıllar içerisinde de bugün bildiğimiz D&D 4th ve 5th Editionlar piyasaya çıktı. Her ne kadar D&D ile alakalı fikri haklar birçok firmaya satılmış olsa da bildiğiniz üzere piyasaya çok da elle tutulur bir oyun çıkmadı. Nitekim 2014 yılında Divinity: Original Sin ile adını oyun camiası-

na duyurmayı başaran Larian Studios, Baldur's Gate'e yeni bir oyun yapma fikri ile WoC'un kapısına dayandı ama yeni bir ekip oldukları için istediklerini alamadılar... Ta ki 2017 yılında Divinity: Original Sin II'nin çıkışına kadar! Yazılarımı ve dergimizi takip edenleri çok iyi bileceği üzere, bu oyun hakkındaki incelememde, Baldur's Gate II'yi sonunda geride bırakacak bir efsane ile karşılaştığımızı belirtmişim. WoC ekibi de aynı düşüncede olacak ki oyunun başarısı ardından BG3'ün haklarını Larian Studio'ya satma kararı aldı ve işte buradayız en sevdiğim okur! Birazdan okuyacağınız dosya konusu ise hem masa üstü FRP, hem de başlı başına Baldur's Gate III'ün erken erişiminde bize sundukları hakkında kapsamlı bir dosya konusu olacaktır. O zaman, öncelikle gelin biraz FRP'den, biraz Unutulmuş Diyarlardan da bahsedelim. Oyun kaçmıyor nasıl olsa!

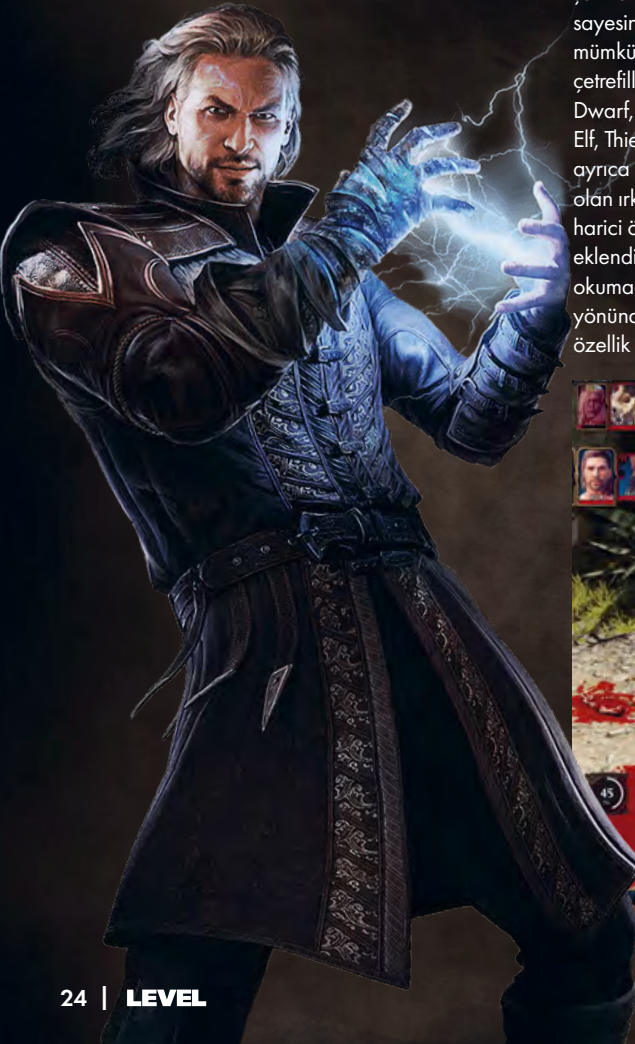
ORADAN ORAYA KOŞTURMACA

Üçüncü oyun ile birlikte aslında bize çok da yabancı olmayan bir düzene uyanıyoruz. Baldur's Gate II: Shadows of Amn'den 100 yıl sonrasını konu alan oyunda, karanlık güçlerin yükseldiği bir dönem anlatılıyor. İlk tanıtım videosundan ve kitapları okuyanların ziyadesiyle aşına olduğu Mindflayer isimli yaratıklar (Aynı zamanda "Illithid" olarak da adlandırılırlar.) tarafından kaçırılan bir karakteri canlandırıyoruz. Faerûn

dünyasına bir anlamda istila başlatan bu güzide yaratıklar, sahip oldukları Illithid larvaları ile kaçırıldıkları herkesi belirli bir süre içerisinde kendilerinden birisine dönüştürme gücüne sahipler. Henüz demo esnasında bize ve bizle birlikte kaçırılan bir grup kişi üzerine larvalar nakledilirken, içerisinde bulunduğumuz gemi Githyanki savaşçıları tarafından saldırıya uğruyor. Kaçış esnasında içlerinde Avernus ve Nine Hell gibi domainlerin de bulunduğu farklı dünyalara teleport olup, tekrardan Faerûn'e dönüş yapıyoruz. Geminin düşüşünün ardından tek yapmak istediğimiz, kafamızda dolaşan paraziti etkisiz hale getirmek; aksi halde biz de kısa sürede bir Illithid olacağız. Oyuna başladıktan kısa süre sonra dört kişilik bir parti elde edebiliyoruz. Zaman içerisinde tanıştığımız ekip arkadaşlarımızı Astarion, Shadowheart, Gale, Lae'zel ve Wyll olarak sıralanıyor. Buradan sonrasıyla artık size kalmış. Tanıştığınız ekip arkadaşları ile ne kadar beraber takilabilirsiniz, ne kadar sizden nefret ederler sizin bileceğiniz iş... Oyunun detaylarına daha da fazla girmeden, birazcık karakter yaratma menüsünden bahsetmek istiyorum zira bir RPG oyununun en detaylı noktalarından birisini bu ekran oluşturur. Karakter yaratma menüsünde altı ana başlık bizleri karşıyor; Origin, Race, Appearance, Class, Skills ve Abilities. Origin kısmı bir nevi karakterimizin nereden geldiğini, bugüne kadar yaşadıkları sonucunda dönüştüğü şekli anlatıyor. Buradan elde edeceğimiz bilgiler sayesinde farklı "Proficiency"ler elde etmek mümkün. Irk tarafına geldiğimizdeyse iş bir hayli çetrefilli hale geliyor. Seçilebilir ırklar arasında Dwarf, Elf, Halfing, Human, Githyanki, Half-Elf, Thiefling ve Drow bulunuyor. Her ırkın da ayrıca bir alt sınıfı mevcut... Zaten hali hazırda olan ırkların özellik bonusları ve ırklarına özel harici özellik bonuslarına, bir de alt sınıfların eklendiği için size tavsiyem tüm detayları iyice okumadan bir sonraki basamağa geçmemeniz yönünde olacak. Özellikle hangi sınıfların, hangi özellik puanlarını bonus olarak kullandıklarını

anladıktan sonra ırk ve sınıf seçimi yapmak gerekiyor. İleri seviye CRPG'çiler için bu belki dert olmayacaktır ama özellikle türe yeni başlayan oyuncular için dikkat edilmesi gereken bir husus. Bu bağlamda D&D'ye ait olan Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom ve Charisma özelliklerinin ne şekilde çalıştığını anlamak ziyadesiyle önem arz ediyor. Aksi halde hangi sınıf + ırk kombosunun ne gibi bonuslarla aksiyon aldıklarını bilmenin imkanı yok. Ayrıca karakterimizi ne şekilde geliştireceğimizi de çok daha iyi anlamış oluruz.

Gelelim sınıflara... BG3, altı temel D&D sınıfı ve bu sınıflara ait farklı alt sınıflar ile karşımıza çıkıyor. Temeli, Cleric, Fighter, Ranger, Rogue, Warlock ve Wizard oluştursa da birçok farklı alt sınıfla karşılaşmak söz konusu. Karakterimizin hangi alt sınıfı seçeceği de genel anlamda yapabileceklerini büyük ölçüde değiştiriyor. Hatta Wizard tarafından, sekiz farklı büyü okulu olduğu için, nasıl bir yol çizeceğinizi önceden belirlemek şart. Tabii işin iyi tarafı, seviye atlama anında gideceğiniz yöndeki alt sınıfın size ne gibi yenilikler sunacağını önceden görebilmeniz. Bu arada erken erişimde Barbarian, Bard, Druid, Monk, Paladin ve Sorcerer sınıflar gözüküyor olmasına rağmen tam sürümde oyuna eklenmeleri işten bile değil. Özellik puanları an itibarıyla önceden belirlenmiş şekilde karşıma çıktı. Her özelliğin en yüksek değeri zaten belirlenmiş. Bir özellikten puan eksiltsem bile, başka bir özelliği yükseltmiyordum. Belki bu durum tam sürümde değişiklik gösterir. Yetenek kısmındaysa, karakterimizin bu noktaya kadarki yaratım sürecinde elde ettiği ve kullanabildiği birçok başlıktan, yine karakterimiz izin verdiği kadarını seçip yola devam ediyoruz. Biraz uzun oldu ama herhangi D&D temalı CRPG oyunda, öylesine karar yaratmak diye bir şey söz konusu değil. Hatta tam tersine, içerisinde kaybolmak gerekiyor ki BG3 erken erişimde sunduğu karakter yaratma menüsü ile bile beni kendisine çekmeyi başardı. Peki, şimdi nereye? Madem karakterimizi





yarattık, gemimiz de düştü; artık mücadeleye başlayabiliriz.

UZUN VE PEK ÇETİN BİR YOLCULUK

Evet, düşen bir gemi enkazından çıktık. Artık sırada şu kafamızdaki yumuşakçadan nasıl kurtulacağımızı bulma konusu yer alıyor. Zaten esas görevimiz de bu. Yine de parçalanmış devasa gemi içerisinde sağlam bir araştırma yapmak gerekiyor. Etrafta o kadar çok toplanabilecek eşya var ki almamak olmaz. Özellikle ölmüş Illithid'lerin cesetlerini araştırmadan geçmeyin derim. Üzerlerinde bulunan "Caustic Bulb" ve "Void Bulb" gibi ütopyik bombalar, ilerleyen safhalarda hayatınızı kurtarabilir. Ayrıca BG3 içerisinde araştırdıkça ortaya çıkan birçok gizli obje ya da nokta söz konusu. Bir defa gemi enkazından çıkıp etrafa baktığınızdaysa, ilk olarak oyunun ne kadar güzel gözüktüğünü fark ediyorsunuz. Bundan önceki koşuşturmada tam olarak gözümü yansımayan grafik ve tasarım güzelliği, açık alana çıkar çıkmaz beni benden aldı. Yeni Divinity 4.0 grafik motoru üzerine inşa edilmiş olan yapım, oyuncuyu bambaşka bir yere ışınıyor. Yansımalar, ışıklandırma, su ve kalan tüm modellemeler gerçekten harika! Ayrıca tüm bunların, çok az loading'e sebep olan devasa, yekpare bir harita üzerinde bulunuyor olması da cabası. Grafik motoru ve beraberinde getirdiği fizik detaylarıysa Divinity II'den alıştığımız ve hatta biraz daha geliştirilmiş durumda. Ateş, su ve hava gibi elementlerin rolü büyük yer teşkil ediyor. Özellikle Ateş ve etraftaki patlayabilir variller ile aklınızın alamayacağı büyüklükte zararlar vermek mümkün. Bu da savaş haritasındaki taktik anlayışı baştan aşağıya değiştirmiş; ama merak etmeyin oraya da geleceğim... Oyunumuz klasik CRPG'lerde olduğu gibi muazzam bir diyalog akışına sahip. Yani iki defa aynı NPC ile konuşarak, üç dört farklı sonuca gidebiliyoruz. Ayrıca konuşmalar esnasında, yine Divinity'den hatırladığımız ve belirli

özelliklerimizi kullanarak cevap verme opsiyonu söz konusu. Fakat! Fakat bu sefer devreye D&D sisteminin ana mekaniği olan D20 zar giriyor. Ekranın önünde beliren zar atma kutusu, aynı zamanda geçmemiz gereken zorluk seviyesini de belirtiyor. Tıpkı masa üstü RPG'lerde olduğu gibi atılan zar sonucuna göre diyalog devam ediyor ve geri dönüşü olmuyor. Diyaloglar esnasında seçebileceğimiz birçok farklı güç söz konusu ama sadece iyi olduğumuz konulardan bonus aldığımız seçenekleri seçmek, konuşmanın gidişatını her daim olumlu etkilemiyor. Bu bağlamda da iyi bir İngilizcenin şart olduğunu belirtmek isterim. Diyaloglar esnasında karşınıza çıkan tüm NPC'lerin kendilerine has sesleri olması da cabası! Bu arada, yahu arkadaş neredeyse oyundaki tüm NPC'ler konuşuyor ve kendilerine ait sesleri var. Bu, uzun zamandır görmek istediğimiz bir detaydı. Ayrıca jest ve mimikleri muazzam şekilde işlenmiş. Ayrıca konuşma esnasında olan olayları anlatan bir dış ses de mevcut. Aldığımız kararlar ya da karşımızdaki NPC'nin ne düşündüğü, kısaca durumu anlatan, tıpkı masa üstündeki DM gibi bir dış ses olması da BG3'ün büyük ölçüde masaüstü FRP deneyimi sunan bir oyun olmasını sağlamış. Hatta NPC'lerin sesleri, hal hareket ve tavırları konuşmanın nereye gideceğini çok iyi belirttiğinden, durum analizi yaparak cevap vermek de mümkün. Bu bağlamda yapıcı ekibe dev tebrik! Tabii hal böyle olunca, etrafınızda sadece yapay zeka değil, birçok birey olduğu hissini de yaşayabiliyorsunuz ki daha evvel bunu yapabilen bir CRPG olmamıştı.

DURDURUP VURMAK MI YOKSA SIRA SIRA VURMAK MI?

Gelelim savaşa efendim. BG3 hakkındaki detaylar ortaya çıkmaya başladığından beri, belki de en çok konuşulan konulardan bir tanesi savaş mekaniğiydi. Deneyim edenlerin iyi bileceği üzere, eski BG ve türevi CRPG'lerde, "pause & play" mekaniği bulunmaktaydı. Yani



ROMANLAR ROMANLAR

Benim küçüklüğümde ve gençliğimde, Conan'ın hemen arından, Ejderha Mızrağı, Unutulmuş Diyarlar ve Ravenloft isimleri çok okunur, çok sevilirdi. Özellikle FRP oyunlarının ve fantastik edebiyatın yükselişte olduğu bu dönemde, o kadar farklı roman yazıldı ki anlatmakla bitmez. Birçoğunuzun bildiği üzere 2001 yılında beyazperdede kendisini gösteren Yüreklerin Efendisi filmleri ve Harry Potter filmleri sayesinde, fantastik edebiyat bir anda her yerimizi sardı. Fakat yazımda da belirttiğim üzere, TSR isimli firma sadece D&D oyunlarını değil, aynı zamanda yaratılan fantastik dünyaların romanlarını da basarak, bu türe her anlamda hayat verdi. Düşünün, Unutulmuş Diyarların 200'den fazla romanı var ve halen üretilmeye devam ediyor. Keza Ejderha Mızrağı serisi de yüz elliye yakın romana sahip. Nasıl bir dünya? Nasıl bir bilgi birikimi... Açıkçası vakti zamanında 88 tane Ejderha Mızrağı kitabı okumuştum. Özellikle okuduğum, bir anlamda deneyim ettiğim hikayelerin, yan senaryolarını da okuyabiliyor olmak, Nerd tarafımı acayip tetikliyordu. Bugün sadece bir roman, belki bir üçleme okuyup, tüm olan biteni anlamaya çalışıyoruz ama 80'li yıllardan 2000'li yılların ortasına kadar üretilen fantastik romanlarda, en ufak detaya kadar bilgi almak mümkündür. Unutulmuş Diyarlar tarafındaysa özellikle Buzeli Vadisi ve akabinde gelen Kara Elf üçlemesi, kesinlikle Unutulmuş Diyarlar okumak için harika bir başlangıç. Bir anlamda bu dünyanın marka yüzü olan Menzoberranzan ve Drizzt Do'urden karakterini daha yakından tanımak ve bir yolculuk hikayesi deneyim etmek isteyen herksin okuması gerektiğini düşünüyorum. Ne yazık ki bu eski ama halen var olan dünyalar birazcık arka plana itildi ama inanın, okudukça bugün üretilen dizi ve romanların, ne kadar da çok geçmişten kopyala yapıştır yaptığını anlayacaksınız.



KÖKLERİ TANIMAK

FRP DEDIĞİN BİRAZ VURDU, BİRAZ KIRDI

Bugün Türkçede FRP dediğimiz (Bu arada bizden başka neredeyse kimse böyle bir tabir kullanmıyor zira adı RPG.) masa üstü rol yapma oyunlarının kökeni, birçok araştırmacı ve akademisyene göre satranca kadar gidiyor. Bunun sebebiyse temellerinin Wargaming olarak adlandırılan "Savaş Oyunları" üzerinde yükseliyor olmasından

kaynaklı ki onların da bağlandığı temel nokta, strateji oyunları. Özellikle Legend of the Five Rings isimli FRP sistemi ile tanınan John Wick'e göre, Satranç oyunundaki Şah, Vezir, fil, at ve piyon gibi taşlar (Ki tabii bunların İngilizce isimleri esas farkı yaratmaktadır; King, Queen, Rooks, Knights ve Pawn) belirli karakteristik özellikler taşımaktadır. Wick'e göre bu bağlamda FRP oyunları da temelde, insanların içerisine rol yapma

unsuru kattığı, komplike savaş simülasyonlarıdır. Aslında ben de bu konuda kendisine katılmadan edemiyorum zira gerçekten de FRP dediğimiz "şey" aslında belirli kurallar çerçevesinde, bir kişinin oyunu yönettiği ve belirli miktarda insanın da oyuncu olarak bu "deneyime" dahil olduğu, kendi kuralları olan bir sistemdir. Tabii ki tarihsel dönüşümün büyük bir kısmı 20. Yüzyılda gerçekleşmiştir. Her ne kadar bugünün modern oyuncusu FRP deyince ilk olarak Dungeons and Dragons'u düşünüyor olsa da aslında her şeyi başlatan, bir adım öncesinde bulunan Chainmail isimli minyatür savaş oyunu sistemidir. Chainmail, tamamen orta çağ temalı bir minyatür savaş oyunudur. Akabinde D&D'yi üretecek beyinlerden birisi olan Gary Gygax ve arkadaşı Jeff Perren tarafından üretilmiştir. Biraz daha geriye gittiğimizdeyse bu oyunun da kökeninin, 1967 yılında Henry Bodenstedt tarafından üretilen minyatür savaş oyunu olan "Siege of Bodenburg"dan esinlendiğini görürüz. İlk versiyonu 14 sayfa olarak üretilen Chainmail içerisinde, kahramanlar, süperkahramanlar, büyücüler, fantastik yaratıklar olan Elf, Ork ve Ejderha gibi yaratımlar da bulunmaktaydı. Pek tabii bu kitap referans olarak J. R. R.





Tolkien, Robert E. Howard, Poul Anderson ve Michael Moorcock gibi isimleri de almıştı ki bu isimler bir anlamda fantastik edebiyatın kurucu babaları olarak düşünülebilirler. Chainmail'i takip eden birkaç yıl içerisindeyse Gary Gygax, bu sefer de Dave Arneson ile bugün bildiğimiz Dungeons & Dragons oyunu ile karşımıza çıktı. Her ne kadar temelde Chainmail mekanikleri üzerine yoğunlaşmış olsa da minyatürler yerine, kişilerin bizzat oyuna dahil olmalarını gerektiriyordu. Daha evvel de bahsettiğim üzere, Dungeon Master (DM) ya da daha modern adıyla Game Master (GM) olarak isimlendirilen, oyunun kurallarına hakim, senaryo yazabilen, hitabeti güçlü yüksek ve her türlü rolü o ya da bu şekilde oynayabilecek bir kişi tarafından yönetilen ve önceden belirlenmiş miktarda insanın, yarattıkları karakterleri ile dahil oldukları bir oyun diyebiliriz.

DUNGEONS & DRAGONS

D&D'nin temelinde, dört, altı, sekiz, on, on iki ve yirmilik olmak üzere altı farklı zar bulunur. Bu zarlar farklı amaçlar için kullanılır. Temel zar yirmi yüzlü zardır ki zaten D20 (D = Dice = Zar) sistem adı verilir. Bugün D&D'nin en son 2014 yılında üretilen 5. edisyonu bulunuyor. Fakat bundan öncesinde 11 tane sistemi kitabı yer almaktadır. Temelde kullanılan kitaplarsa Advanced D&D (1977), AD&D 2nd Edition (1989), 3rd Edition (2000), 3.5 Edition (2003), 4th Edition (2008) ve 5th Edition (2014) olarak sıralanmaktadır. Özellikle bugün dönüp bakıldığında, ilk iki versiyon çok hantal bulunmaktadır ki ben de döneminde 2nd Edition oynatırken o TACHO kuralına acayip ayar olurdum. 3rd Edition büyük oranda modern ve farklı bir yapı ile üretilmiş olsa da aslıdan 3.5 Edition ile tam da olması gereken D&D deneyimini sunulmuştu diyebilirim. 4th Edition, döneminde WOW

ve genel olarak MMORPG etkisiyle üretilmiş ve firmaya büyük zarar vermiş bir sistem olarak tarihe geçmiştir. 5th Edition ise tam da zamanı yakalamış, ne bizim dönemimizdeki kadar çılgın okuma ve öğrenme istemiş, ne de 4th Edition gibi dijital oyun tabanlı bir yapı sunmayarak, tam "tadında" bir kural sistemi olarak karşımıza çıkmıştır. Üretilen her sistem, farklı bir CRPG'ye kural sistemi olmuştur. Yazımın başında belirttiğim gibi ilk iki Baldur's Gate oyunu 2nd Edition, Neverwinter Nights 3rd Edition, NWN 2 3.5 Edition, Dragon Age: Origins 4th Edition ve birazdan bahsedeceğimiz Baldur's Gate 3 ise 5th Edition kural sistemi baz alınarak üretilmiş yapımlardır. Yani halihazırda FRP deneyime edenler için BG3 oynamak, bilmeyenlere göre çok daha kolay ve ilgi çekici bir deneyim olabilir. Diğer taraftan oyun içerisindeki tutoriallar o kadar detaylı ve oyun için o kadar çok tutorial videosu yayınlandı ki zaten en ince detayına kadar öğrenmemenin imkanı yok! Evet, biraz da size FRP ve D&D'nin kökenleri ve hızlı yolcuğundan bahsettim. Şimdi nereye? Şimdi de ufakta Baldur's Gate deneyimime doğru ilerleyeyim...

UNUTULMUŞ DİYARLAR

Elbette Unutulmuş Diyarlardan da bahsetmek gerekiyor. Unutulmuş Diyarlar (UD), aslında D&D için üretilmiş, kendisine has dünyası olan bir başlık diyebilirim. Aynı önem üretilen Ejderha Mızrağı, Ravenloft, Dark Sun, Planescape: Torment gibi birçok D&D tabanlı dünya söz konusudur. Nitekim UD ve Ejderha Mızrağı bunlar arasında en çok romana ve dolaylı olarak hikaye ve materyale sahip olan iki büyük başlık olarak karşımıza çıkar. UD, ilk olarak yaratıcısı ve camianın en çok tanınan isimlerinden birisi olan Ed Greenwood'un çocukluk anılarından esinlenerek, 1967 yılında ortaya çıkmış bir fikir diyebiliriz. Nitekim başlı başına bir

ürün olarak üretilmesi ise ilk olarak 1987 yılına tekabül etmektedir. Bu dünyanın başarısının arındaysa, şüphesiz R. A. Salvatore isimli yazar bulunmaktadır. İçlerinde Star Wars: The New Jedi Order'ın da bulunduğu birçok muazzam esere yazarlık yapan Salvatore, en çok da UD'nin bir anlamda reklam yüzü olan Drizzt Do'Urden karakteri ile bilinmektedir. Özellikle 1990 ile 1991 yılları arasında yayımlanan ve üç kitaptan oluşan Kara Elf Üçlemesi ile bir anlamda hem kendisini hem de UD dünyasını meşhur etmeyi başaran yazar, beraberinde, daha önceden kaleme aldığı Buzyeli Vadisi Üçlemesinin de önünü açmayı başarmıştır. Akabinde üretilen kitap sayısının haddi hesabı yoktur diyebilirim. Özellikle yan kitapların bol olduğu bu seride 200'den fazla kitap bulunmaktadır. Serinin son kitabı olan "Relentless" ise Temmuz 2020'de piyasaya çıkmıştır. Kitapların haricindeyse birçok dijital oyunda kendisine yer bulmuştur. UD'nin ilk kullanıldığı oyun, benim de severek deneyim ettiğim 1988 yılında üretilen "Pool of Radiance"dır. BG3 ile toplamda 35 farklı oyunun dünyası olarak karşımıza çıkmıştır. Bu isimlerden en meşhurlarından bazıları da Pool of Radiance, Eye of the Beholder, Menzoberranzan, Baldur's Gate, Neverwinter Nights ve Neverwinter gibi yapımlar olacaktır. Özellikle dünyanın kapsamlı ve hikayelerin geniş olmasından dolayı, hemen her türlü oyunu ile dikkat çekmeyi başarmıştır. Nitekim BG serilerinin beraberinde getirdiği oyun mekaniği ile birlikte, dijital dünyanın da vazgeçilmezlerinden birisi olmuş ve bugün bile kendisinden söz ettirmektedir. O zaman gelin, artık yavaşta BG3 ile bu güzide dünyanın içerisine giriş yapalım.





savaşlar gerçek zamanlı ama kendi içerisinde bir sıra tabanı sunuyordu. Bu mekanik Divinity gibi daha yeni üretilen yapımlarla yerini sıra tabanlı mantığına doğru yönlendirdi. "Real Time with Pause" dan "Turn Based" mantığına farklı bir geçiş yaşayan BG3'de, temelde 1 Action, 1 Bonus Action ve hareket etme şansımız var. Action kisvesi altında saldırıdan, obje kullanımına kadar uzanan bir skala söz konusu. Bonus Action sırasındaysa düşmanı itmek gibi daha farklı hareketler bulunuyor. Yapılan saldırıların sonuca varma ihtimalinin yüzde ile belirtilmesi güzel bir detay. Ayrıca bir defa base-contact yani bir birimle yakın dövüşe giren herkes, yakın mesafeden çıkmaya çalıştığı anda rakibe bir adet bedava saldırı hakkı tanıyor. Bu sebepten kime saldıracağımızı da iyi belirlemek gerekiyor.

Bazı yetenekler her "rest" yani dinlenmeden sonra belirli miktarda yapılabilir ki bu da klasik D&D'nin oyundaki yansımalarından. Özelliklerimize ulaşmak içinse arabirim büyük oranda değiştirilmiş. Pre-Early Access'i deneyim edenler, eski kullanıcı arabiriminin fazlasıyla Divinity'e benzediğini hatta oyunun genel olarak Divinity kopyası olduğu hakkındaki eleştirileri hatırlayacaklardır. İşte bu UI yeni erken erişim ile tamamen ortadan kalkmış ve yerine, biraz daha sıkış tepiş diyeceğim bir kullanıcı arabirimi gelmiş. Burada Action Bar, Bonus Actions Bar ve Movement Bar olmak üzere üç ana başlıkta kullanılacak özellikler yer alıyor. Movement tarafı bence oyundaki esas farkı yaratıyor. Misal, uzak mesafelere yol kat etmek için "Dash" özelliğini kullanabiliyoruz. Evet, böyle yapınca saldırı hakkımızı

kaybediyoruz ama stratejik olarak muazzam hamleler yapabiliyoruz. Zıplama opsiyonunun da savaşlardaki etkisi gerçekten muazzam! Fakat belirli bir yükseklikten yapılan atmaların, ölüm ya da sakatlıkla sonuçlanabildiğinin de altını çizmek isterim. Birimleri itme opsiyonuyusa sanıyorum en çok kullandığım aksiyon oldu. Özellikle yüksek mesafelerden düşmanı itmek büyük avantaj sağladığı gibi, düşükleri mesafeye göre normal bir saldırıdan daha fazla zarar verebilmeyi sağlıyor. Benzeri şekilde halihazırda yanan ya da asit dolu bir yere doğru itirmek de büyük avantaj sağlayabiliyor. Düşmanlara saldırdığımız açının da düşman ve saldıranın sınıfına göre farklılık yarattığını belirtmek isterim. Özellikle arkadan yapılan saldırıların vurma

oranı daha yüksek oluyor. Savaşlar başlamadan önceyse bizim görmediğimiz bir zar atılıp, klasik D&D usulü inisiyatif sırası belirleniyor. Bu hesaba her karakterin Dexterity puanı üzerinden bir bonus ekleniyor. Anlayacağınız Dexteryan karakterlerin ilk hamleleri yapması daha olası.

Yüksekte olmanın saldırılara bonus avantajı var. Oyun içerisinde birçok düşmanın bulunduğu noktaya gitmenin zorluğundan dolayı, düzenli olarak bir şekilde kendilerine en yakın noktadan savaşlara başlamaya çalıştım. Bu bağlamda hafif bir Anakin vs Obi-Wan High Ground draması yaşadığım doğrudur. Ayrıca büyüler! Efendiler bu oyunda büyüler de hak ettikleri yeri almış diyebilirim. Özellikle





hangi okuldan büyüü, kime yaptığımızı dikkat etmek gerek zira resistlenme ihtimalleri yüksek olabiliyor. Düşmanı uyutmak ya da saldırı gücünü düşürmek gibi debuff büyülerinin, ARPG oyunlara kıyasla ne kadar güçlü olduğunu bir kez daha hatırladım. Bir ünitenin tek turluğuna bile sırasını kullanamaması, tüm savaşın kaderini değiştiriyor. Oyunda herhangi bir cover sistemi an itibarıyla mevcut değil ama menzilli saldırı ve tek hedefe büyü yaparken, düşman biriminin net şekilde görülmesi ve önünde bir engel olmaması gerekiyor. İlginç bir şekilde betada olmamıza rağmen, yüksekte duran birimlerinin önünün açık olduğu rahatlıkla hesaplanabiliyor. Yani birazdan sayacağım buglardan soran bu duruma neden şaşırdığımı anlayacaksınız. Özetlemek gerekirse an itibarıyla kullanılan savaş sistemi ve oyunun fizik motoru muazzam bir iş çıkartacak gibi gözüküyor. Elementlerin savaşlara etkisi, zıplama, düşmanı itme gibi farklı opsiyonların bulunması ve tüm bunların sıra tabanlı bir mekanikle yapılması, savaşları bir hayli eğlenceli ve taktiksel hale getirmiş. Tabii geliştirilmesi gereken noktalar var ama zaten ince detaylardan önce düzeltilmesi gereken koskoca bir oyun söz konusu!

BUG FEST'E HOŞ GELDİNİZ!

Ben bu yazıyı yazarken, oyunu oynayamıyordum. (Ne biçim gömdüm!) Şaka bir yana uzun süredir Pre-Early Access'de olan oyunumuz, Ekim ayı itibarıyla resmen erken erişime açıldı. Açıldı ama beraberinde birçok sorunu da getirdi. İnternet üzerinden bakanlarınız, birçok fantastik hata raporu ile karşılaşmıştır ama ben deneyimlerim sonucunda direk olarak başıma gelenlerle sınırlı kalacağım. Öncelikle grafik motorunun sapıtmalarından başlayalım. Bir yere zıplamak suretiyle haritadan tamamen kaybolan karakterim oldu. Gerçekten de "Last Leap" deyip aramızdan olaysız ayrıldı; güldüm. Akabinde, kayalık bir yerde kale kapısına tırmanan ama yürüme mesafesi yetmediği için tam taşın üzerinde kalan karakterimin olduğu yerde bir yukarı, bir aşağı noktaya gidip gelmek suretiyle döngüye girmesi

yaşandı. Hayır, zaten karakter sivrisinek gibi hızlı bir döngüde gözüm acıyor, bir de olması gerek yer üst taraf. Eğer alttaydı savaş kaybediyordum; benim derdim başka! Zaten tur ona geldiğinde hareket komutu almadığı için rahatça yok olup gittik. Hani hem görsel hem de oyunun gidişatını yok eden bir bug deneyimi oldu. Benzeri şekilde, kamera da arada olmayan yerleri gösterebiliyor. Özellikle gruptan uzak yerlere bakmaya çalıştığımda karşıma çıkan bu hatada, köprü üstlerinden geçerken bir anda köprünün altını gördüğüm anlar oldu. Bir de bazı savaşlarda, uzak mesafedeki birimi göstermek yerine, son savaş noktasını gösteriyor. Kim, nereye, ne yaptı göremiyorum. Bildiğin hile ya! Yine üst kat, alt kat mevzusu olduğu zaman yaşadığı takılmalar da cabası.

Ayrıca ilk loading'den sonra haritanın render işlemi 200 yıl falan sürüyor. Etrafın tam olarak oyuna bürünmesi kimi zaman bir dakikayı buluyor. Diyaloglar muhteşem dedim, harika dedim! Dedim ama bazen NPC'ler ağızlarını oynatmayı unutuyor. Böyle olduğunda da baya komik bir görüntü ortaya çıkıyor. Umarım tez zamanda düzeltilir. Ha, beni esas deli eden, düşmanların kendi turlarında AŞIRI yavaş hareket etmeleri... Özellikle kalabalık savaşlar resmen bitmeyecekmiş gibi sürüyor ki bu da CRPG bir oyun için

çok rahatsız edici. Tamam, anlık da olmasın ama sadece bir Goblin hareket edip ok atacak diye 20 saniye beklemeyelim.

Bir de bana mı öyle geldi bilmiyorum ama düşman birlikleri sürekli avantajın en çok onlarda olduğu ve ulaşılması güç noktalardan bizi tuzağa düşürüyorlar. Bu yapılanma da beni rahatsız eden, sırf zorluk çıkarmış olmak için yaratılan bir sistemmiş gibi geldi bana...

Son olarak da önce garip formlara dönüşen ve akabinde uzayıp, kimi zaman ekranı kaplayan, kimi zaman da uçarak yok olup giden ölü bedenleri unutmamak lazım. Açıkçası kendi deneyim ettiğim bu sorunlar bile herhangi başka bir oyunu yok etmeye yetecek nitelikte ama BG3 o kadar başarılı bir oyun yapısı sunuyor ki birçok CRPG hayranı az önce bahsettiğim hatalardan arınmış hali için ellerinden ne geliyorsa yapacak. Unutmamak lazım ki yapımca ekip, takipçilerden gelen hata raporlarını bir hayli yakından inceleyip sık sık güncelleme yayımladı ve yayımlamaya devam da edecek. Bu bağlamda Ekim başında deneyim ettiğim BG3 ile Ekim sonuna doğru deneyim ettiğim oyun arasında bile büyük farklar söz konusu. Tüm bu anlatının sonunda pek tabii herkesin merak ettiği, "Bu oyunu oynamaya, erken erişimine girmeye ve talep ettiği paraya vermeye gerek var mı?" şeklindeki sorulara cevap vermek lazım. Açıkçası evet, evet, evet! Her ne kadar tam anlamıyla bir "Bug Fest" olsa da tüm bu hatalarına rağmen muazzam bir CRPG alt yapısına sahip. Görsel olarak muazzam ve D&D deneyimini 2020 yılında yaşamak için harika bir mekanik sunuyor. Özellikle fiyatına oranla erken erişimden oynamaya başlamak ve günün sonunda şaheser olma potansiyeline sahip bir yapıma destek vermek de bana çok doğru geliyor. Dediğim gibi bu bir süreç ve bug görmeye, sürekli save / load yapmaya dayanmam diyorsanız biraz daha bekleyin. Tabii halen erken erişimde olan bir yapım hakkında karar vermek pek kolay değil ama ben bu oyunu dört gözle bekliyorum. Bakalım hatalarından arınmış şekilde piyasaya çıktığında nasıl bir deneyim sunacak. ♦ Ertuğrul Süngü



AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

STAR WARS: SQUADRONS

Yemin ederim bu LEVEL denen derginin başındakiler dangalak. Oğlum bu oyunu neden kapağa koydunuz; başka oyun mu kalmadı lan? Simsiyah uzayda minik minik noktalara ateş etmeye çalışmak size nasıl bir zevk verdi? Diyeceksin ki VR da bilmem ne... Kimde VR var oğlum? Ülke batmış gitmiş, millet bin liralara teknolojik kasklara mı harcasın? PSVR denen çağ dışı cihaza sahip olan üç beş kişi de PS2 grafikleriyle uzayda uçtuklarını sandı, onların da oyundan bir halt anladığını sanmıyorum. Bir de bu Electronic Karts (Kartladılar anlamında.) adındaki firma, oyuna eklenti gelmeyeceğini açıkladı, herkesi ortada bıraktı. Ha yap The Last of Us gibi oyun,

patlat senaryoyu, o zaman kimse de ek beklemez ama tutorial kıvamında, uyduruk bir senaryo koyup da insanları multiplayer'a mahkum edersen, eklenti de yapacaksın. Hem de güzel periyotlarla, bedava yapacaksın; o kadar parayı mezara götürmeye niyetin yoksa tabii! Evet arkadaşlar; siz LEVEL'in ne dediğine de bakmayın, bu oyuna oyun bile demeden kafanızı çevirin. Colony Wars vardı ilk PlayStation'da, o daha güzel, onu oynayın.

Not: Oğlum bunlar benim yazıları önden okuyorlar, şimdi anladım. İsyanımı duyup kapağı değiştirmişler, iyi mi!

MAFIA DEFINITIVE EDITION

Oğlum valla sizde kafa yok ya. O kafanın yerinde kocaman bir balon duruyor; üzeri puantiyeli. Lan hiç mi bir yol planı oluşturmadınız şu oyunu yeniden yaratmadan önce? Bak koyacaksın oraya tahtayı, yazacaksın.

1. Grafikleri geliştir.
 2. Şehir bomboş, içini görevle doldur.
 3. Senaryo falan zaten müthiş, oyunu sattı bil.
- Ama sen ne yapmışın canım kardeşim; tüm ekibi bina modelleme işine vermişsin, kalanlar da evlerinden arabaları falan yeniden modellemiş, oyunun gerisini ellemeden paketleyip koymuşsun satışa. Şu devirde, her yeni açık dünya oyunu bir-

biriyle doluluk adına savaşırken sen kozmetik bir şehirle nereye varmaya çalışıyorsun? Senaryon iyi diye seni bağrımıza mı basacağız ey Mafia?! Zaten çatışmalar da b@# gibi olmuş, hedef alacağız diye parmaklarımız dolama oluyor, oradan da zevk alamadık. Bari bıraksaydın da şehri keşfetseydik. Ulan hiç görev de koyma vazgeçtim; böyle şehrin orasına burasına kafasında ünlem olan adamlar dik, gidip konuşalım, şehirle ilgili bilgi versinler, senaryonun arka planını anlatsınlar, şehirde dolaşmanın bir anlamı olsun. Ama işte vizyon sahibi olmak çok ayrı bir şey. Herkeste olmuyor. Paran olsa da olmuyor...

GENSHIN IMPACT

Sevgili Çin Halk Cumhuriyeti oyun alanında atılımlarına devam ettiğini bu bedava RPG oyunuyla gösterdi, tüm oyun basını, "Aoooooovvvvvv!" diye naralar attı. Hepsisi de oyunun Breath of the Wild'in (Zelda kısaca) müthiş bir çıkması olduğunu biliyordu üstelik. Tamam, oyun bedava falan ama bir yandan da o kadar boş ki... Görşellik almış başını gitmiş, hiç lafım yok. Gerisi ise tam bir fiyasko. Oyun zaten aşırı kolay. Karakterler müthiş sıradan. 1980'de çıkan element teması üstüne dönüyor her şey. Yok neymiş, su ile ateş birleşirse buharlaşma hasarı verirmiş. Yok ya! Git kimya oku geri zekalı; buharlaşma hasarı diye bir şey mi var! (Su hasarı da

yok ama tazyikli olursa feleğin şaşar.) Ha buhar işine sıcak mıcak dersin de ateş zaten sıcak... Öf, uzattırdın bak bana konuyu!

Bu adamlar herkesi nereden tavladı söyleyeyim mi; görşellikten. Gerçekten anime gibi grafik var oyunda ama gerisinde hiçbir şey yok. Hayatında hiç oyun oynamamış insanlar dışında şu oyunu beğenmek için gerçekten çok sıkılıyor olmak lazım. Bence bedava olmasını bile göz ardı edin, zamanınızı başka şeye harcayın. (Bu oyuna para harcayanlar da acilen psikologlarına koşsunlar; bende alışveriş hastalığı var, neye para harcadığımı hiç bilmiyorum diye feryat etsinler.)

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN
Gençlik Dergisi

50 POSTER + 50 STICKER HEYGIRL

2 DEV POSTER + 4 TELEFON AKSESUARI
6 KİTAP AYRACI + 2 KAPI ASKISI + HEDİYE DEFTER

KASIM 2020 NO: 11 FİYATI 4:22.00

HEMEN İNDİR

SELENA
AŞK DERSİ

SHAWN
KAŞIF OLDU

MELANİ
OKULDAN SONRA

CONAN
RADARIMIZDA

MARCUS & MARTINUS
OLGUNLUK ÇAĞINDALAR

LİV
FRANSIZ KALMA!

www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi

t twitter.com/heygirlonline

ig instagram.com/heygirlonline

İNCELEME



Sayfa
44

HADES

Yılın en iyi, en nitelikli oyunlarından birisi karşınızda

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



STAR WARS SQUADRONS

SONSUZ
UZAY,
SINIRLI
EĞLENCE

Yapım Motive Studios

Dağıtım EA

Tür Aksiyon / Simülasyon

Platform PC, PS4, XONE

Web a.com/games/starwars/squadrans

Son üçlemeyle yaşadığını belli etmeye çalışıp tekrar ölen ama The Mandalorian gibi bir diziyeye hayat vererek, doğru ellerde halen iyi iş yapabileceğini gösteren Star Wars, oyun camiasında da uzunca bir süredir Electronic Arts'ın ellerinde pişiyor. Örneğin Star Wars Jedi: Fallen Order da EA'nın The Mandalorian'ı oldu; bir süredir ortalama oyunlarla karşımıza çıkan Star Wars, Fallen Order'la birlikte müthiş bir tecrübe sundu.

EA'nın Squadrons ile bizi X-Wing Vs. Tie Fighter zamanına götürmesini de asla beklemiyorduk aslına bakarsanız. Simülasyon türü artık hiç de revaçta olan bir tür değilken EA'nın böyle bir adım atması bir hayli ilginçti. Oyunun tümünü sanal gerçeklik cihazlarıyla oynayabileceğimizi söylemeleri de işin tuzu biberi oldu, heyecan bir anda tavan yaptı. (VR'da Tie Fighter kokpiti görmekten daha iyi ne olabilir? Tamam, çok da düşülmeyin!) Velhasıl-ı kelam, Star Wars uzun süredir görmediğimiz bir formatla karşımızda ve hakkında neler düşündüğümü uzun uzun anlatmaya hazırım. Başlıyorum!

Vanguard Vs. Titan!

Death Star'ın Alderaan'ı coz diye patlatmasından sonra (Ne kötü anlattım.), Darth Vader kaçma olasılığı olan tüm gezegen sahiplerinin bulunmasını ve buldukları yerde de ortadan kaldırılmasını emrediyor. (Ruh hastasına bak.) İmparatorluk güçleri gezegen gezegen, uzay uzay (Bu olmadı.) kaçak ararken kameralar Kaptan Lindon

Javes'e çevriliyor. Helix Squadron'u komuta eden Kaptan Javes kontrolümüze bırakılıyor ve kaçakları bulduğumuz anda işler bir anda karışıyor.

"Ben savunmasız mültecileri öldürecek biri değilim; bunun için kaptanlık yapmıyorum." diyerek aniden aydınlanan Javes, mültecilerin kaçmasına yardımcı oluyor ve dört sene sonrası ekranlara geliyor.

Artık Kaptan Javes New Republic için çalışıyor ve Vanguard Squadron onun yönetiminde.

Konu kısa sürede New Republic'in Starhawk projesine ve Galaktik İmparatorluğun bu projeyi keşfine varıyor; Vanguard Squadron'un azılı bir rakibi onlara karşı görevlendiriliyor: Titan Squadron! Evet arkadaşlar, daha önceki Star Wars oyunlarında da gördüğümüz bir temada, hem Vanguard, hem de Titan tarafından olayların gidişatında rol alıyoruz. İki taraf da kendince haklıymış gibi konuşmalar eşliğinde savaşıyor ama bence Titan tarafı çok daha karizmatik. Adamların hangarları simsiyah renklere donatılmış, bembeyaz ışıklar ortamın atmosferini güçlendiriyor, Tie Fighter'lar, Tie Bomber'lar tüm karizmalarıyla sahneyi tamamlıyor... Muhteşem. Bir taraf Starhawk projesini tamamlamaya çalışıyor, bir taraf da buna engel olmaya. Bize de bu hikayeyi değerlendirmek kalıyor fakat açıkçası, senaryonun işleniş pek vurucu olmamış. Çoğu senaryo görevi bir çeşit tutorial gibi ilerliyor. Örneğin bir görevin, alakasız bir





YA KAPAK OLSAYDI?

Yılların verdiği tecrübeyle artık kapağa hangi oyunu koyacağımıza aylar öncesinden bile karar verebiliyoruz. %99 ihtimalle de kapakta, bu karar verdiğimiz oyun oluyor.

Star Wars: Squadrons da önceden karar verdiğimiz, Star Wars ismi yüzünden de marketlerde gayet ilgi çekeceğini düşündüğümüz bir kapak konusuydu. Lakin oyunu oynadıkça, senaryodan çıkıp multiplayer'a sapıp aradığımızı bulamayınca ve tüm bunların üstüne bir de EA'nın ek içerik çıkartmayacağını açıklamasıyla verdiğimiz kararı sorgulamaya başladık. Dedik ki Mafya mı olsa... Sonra onun da değmeyeceğini düşündük. Bu beyin fırtınası dönerken Baldur's Gate kendi fırtınasını yaratınca, "Neden olmasın?" dedik ve Emre'nin çoktan hazırladığı bu kapağı da size göstermeden edemedik. Eğer EA daha iyi bir oyun ortaya koysaydı, şu anda LEVEL'in kapağı bu şekilde olacaktı...

kısmında gemimizle nasıl "drift" yapacağımızı öğretiliyor. Bunu başardıktan sonra da rakip gemiler beliriyor, bir anda onlarla it dalaşına giriyoruz.

Yine de senaryonun ilerleyişi beni çok da mutsuz etmedi. Takibi kolay, sıkıcı sayılmaz. Ortalama diyelim, ortalama olsun.

X-Wing ile uzay qeyfi

Görevlere bölünmüş olan oyunda, elbette her görevde bir şeyler patlatıyoruz, tüm olay bunun üzerine kurulu. Bu rakip bir uzay gemisi olabilir, bir Star Destroyer olabilir, bir takip gemisi olabilir...

Tüm görevler de uzayın tam ortasında geçiyor. EA burada şöyle bir çakallık yapmış; her görev alanının arka planına güzel bir gezegen yerleştirmiş, bazen bulutlar koymuş, olmazsa parçalanmış gemi kalıntıları serpiştirmiş ve biz de bu tabloların önünde savaşıyoruz.



Her görev de aslında birkaç bölüme ayrılmış. Mesela bir göreve, takımdaki birini takip ederek başlıyoruz. Sonra bir anda rakip gemiler ortaya çıkıyor, onları indiriyoruz. Ardından yeni bir görev tanımı geliyor: Şu bölgeyi koru. Onu korurken elbette yine rakip gemilerle savaşıyoruz ve bunu da tamamladıktan sonra ya yeni bir talimat geliyor, ya da görev sonlanıyor. Görevlerin neredeyse hiçbiri sıkıcı olacak kadar uzun değil veya hevesimizi kursağımızda bırakacak kadar kısa. Denge iyi sağlanmış.

Benim hikaye görevleriyle ilgili en büyük sıkıntı, yaratıcılık anlamında pek bir şey düşünülmemiş olması. Elimizin altında, aslında çok da hızlı giden uzay gemileri bulunuyor ama bunu kullanacağımız bir görev yapısı oluşturulmamış. Her görev de bu bağlamda birbirine benziyor. Bazen strese sokan görevler karşımıza çıkıyor, o adrenalin biraz yükseltiyor. Örneğin kaçırdığımız bir Star Destroyer'ı ele geçirmek için yollanan gemileri durdurmaya çalışmak... Bu görev sayesinde konsolumuzda yer alan mini haritayı da nasıl kullanacağımızı öğreniyoruz zira bu gemilerin nereden geldiği, nereye gitmekte olduğu ancak haritadan takip edilebiliyor. Ayrı ayrı yönlerden gelen gemilerin peşine düşmek ve yakalamaya çalışmak da sıradan gemi patlatma görevlerine kıyasla daha büyük bir mücadeleye sahne oluyor. (Bahsettiğim görevi üç denemede geçemedim; adamları hafife almışım.) Genel olarak görevler zor değil; dikkatsiz

olursanız elbette ölmeniz mümkün ama bu pek gerçekleşmiyor. Zaten büyük ihtimalle tüm görevlere tamir kitini alarak çıkacaksınız ve bunun sayesinde geminizi ara ara tamir etme imkanı buluyorsunuz. Yetmezse ekip arkadaşlarınızdan da yine belirli aralıklarla yardım talep edebilirsiniz. Bu yardım neticesinde hem geminiz tamir oluyor, hem de roketlerimiz, füzelerimiz yenileniyor. Anlayacağınız savaşlarda ölmek pek kolay değil. Bunu başarmak için –eğer görev içerisinde yer alıyorsanız– büyük gemilere yanaşmanız ve atışlarına fazlasıyla maruz kalmanız gerekiyor. Nadiren de bir düşman gemisi peşinize takılıp sizi yamuktana kadar ateş ediyor. Hele ki arada roketlerine de maruz kalırsanız, yandınız.

Sen A-Wing'i al, ben Tie Fighter deneyeceğim

Toplamda sekiz tane gemiye ev sahipliği yapıyor oyun. Dördü New Republic, diğer dördü İmparatorluk tarafına ait. New Republic'in sahip olduğu gemiler T-65 X-Wing Starfighter, BTL Y-wing Bomber, RZ-1 A-wing Interceptor, UT-60D U-Wing Support Craft olarak sıralanıyor. Karanlık tarafta ise TIE/LN Fighter, TIE/SA Bomber, TIE/RP Reaper ve TIE/IN Interceptor yer alıyor.

Her geminin kullanım amacı ve sahip olduğu donanım farklı. Bunlara değinmeden önce iki taraf arasındaki en büyük farkı söyleyelim: İmparatorluk tarafının gemileri



kalkana sahip değil. Bu da alacağınız hasarın direkt olarak gemiye yansımına neden oluyor, gemi sağlık puanınız hızla düşüyor. New Republic tarafı ise kalkanlara sahip gemilere komuta ediyor. Hatta bu kalkanları geminin farklı kısımlarına yönlendirebiliyorsunuz. Bir görevde, bir Star Destroyer'a dümdüz saldırmanız gerekiyorsa kalkan yoğunluğunu ön tarafa alarak atışlardan daha az etkileniyorsunuz. Bir Tie Fighter arkanızdan mı kovalıyor; kalkanları arka tarafta yoğunlaştırarak atışlarından daha az etkilenebilirsiniz. Kalkanların zamanla kendinden şarj olması da sanki New Republic tarafını biraz daha avantajlı konuma getiriyor.

Ana senaryoda bu gemiler genellikle seçime uygun olarak sunulmuyor. X-Wing'ise X-Wing, A-Wing'ise, A-Wing şeklinde, bize verilen gemiyle göreve çıkıyoruz. Tahmin edeceğinize üzere bir X-Wing (Karşılığı Tie Fighter), her anlamda en dengeli gemi. Ne hantal, ne çok hızlı. Ne çok iyi atışlar yapıyor, ne çok kötü. Buna karşın bir A-Wing hızıyla dikkat çekiyor ve asıl amacı rakiplerini yakın mesafede, hızlı ve yoğun atışla ortadan kaldırmak. (A-Wing'in karşılığı Tie Interceptor.)

Y-Wing'ler ve Tie Bomber'lar, ağır hareket eden ve bomba bırakma amacıyla üretilmiş modeller. Bunları da bazı görevlerde kullanıyoruz.

Support sınıfında ise U-Wing ve Tie Reaper bulunuyor. Tie Reapaer'lar kalkanlara sahip olan nadir gemilerden ve bu iki geminin de



amacı diğer takım üyelerini kollamak. Oyunda bu gemilerin ve sınıfların yer almasının asıl nedeni ise multiplayer kısmı. Yoksa bana kalsa tüm ana senaryoyu tek bir gemi tipiyle tamamlamak da mümkün olurdu.

Sanal mısın, gerçek mi?

Kısaca araya oyunun VR kısmını da sıkıştırayım çünkü bu konu mühim. Ben oyunu PS4'te, PSVR ile tecrübe ettim ama görsel olarak oyunun PC VR sistemlerinde daha iyi olduğunu öğrendim. (Yalnız oyunda daha fazla teknik problem olabiliyormuş, onu da not edin.)

Televizyon ekranında oynamadan, oyunu direkt PSVR ile deneyip büyük keyif aldıktan sonra, bir de TV ekranını deneyeyim dedim ve neye uğradığımı şaşırđım; oyun resmen 1990 yılına döndü. Demiştım ya bölümler uzayın ortasında geçiyor diye; işte TV ortamında simsiyah arka planda küçücük gemilerin peşine düşüyormuşuz gibi garip bir etki oldu. VR'da ise tüm kokpit etrafınızı çevirirken hedefleri de daha iyi görüyorsunuz, uçma hissini de daha iyi alıyorsunuz.

Ülkemizde PC VR sistemlerinin çok yayıldığıni düşünmüyorum ama bir şekilde PS4 ve PSVR sahibiyse, oyunu kesinlikle bu platformda tercih edin.

Dev gemilere karşı topyekûn savaş

Gelelim oyunun çok kişili kısmına zira senaryoyu tamamladıktan –veya yarıda bıraktıktan- sonra oyuna verdiğiniz paranın karşılığını ancak bu kısımdan alacaksınız. Multiplayer iki oyun modundan oluşuyor: Dogfight ve Fleet Battle.

Dogfight'ta beşer kişiden oluşan iki takım, aynı bir Team Deathmatch mantığında birbiriyle savaşıyor. Burada başarılı olmak için gerçekten geminizin kontrollerine çok iyi hakim olmalısınız çünkü mutlaka birileri işi çözmüş oluyor ve siz daha dönmeyi beceremezken iki arkadaşınızı art arda indirebiliyor. (Gemilerinize hakim olmak için



HANGAR MANZARASI

Görev aralarında, gemimizi park ettikten sonra soluđu hangarda alıyoruz. Hem Vanguard, hem de Titan için durum aynı. VR için tasarlandığı gün gibi ortada olan bu hangar kısmında, maalesef gezinmek mümkün değil ama dediğim gibi eđer bir VR cihazına sahipseniz, durduğunuz yerde tüm alanı etrafınızda dönerek tecrübe edebilirsiniz.

Etrafa bakınmak dışında yapabileceğiniz yegane şey –eđer izin verildiyse- çeşitli karakterlerle konuşmak. Bazen bu zorunlu tutuluyor, bazen de seçeneğe bağlı bırakılıyor. Bu NPC'lerle konuşmak da senaryoyla, karakterlerin arka plan hikayeleriyle ilgili ufak bilgiler veriyor. Hangarda işimiz bittikten sonra da briefing odasına geçiyor ve görevimizi dinliyoruz. Ardından yeniden park alanına geçiyor ve bu defa da gemimizi seçiyoruz; dilersek içine girip etrafa bakıyor, dilersek de yakınına gidip gemiye yakından göz atabiliyoruz.

Göreve çıkmadan önce gemimizin ekipmanlarını seçmek de mümkün olabiliyor. (İlerleyen bölümlerde.) Ana silahlar, roket ve gemi tamir kiti, motorlar ve daha fazlasıyla ilgili farklı seçimler yapabiliyorsunuz. Genellikle tüm parçalarda bir şeyler artarken bir şeyler azalıyor; örneğin çok daha güçlü olan bir lazer silahı, az cephaneyle geldiği için ancak kısa süreli atışlar yapabiliyorsunuz. Bu işi de hallettikten sonra, "Haydi göreve!" seçeneğini seçip kendinizi uzayda buluyorsunuz.

Harita

Düşman gemilerini sürekli bu alandan takip edeceğinize emin olabilirsiniz.

Lazer limiti

Gemilerin silahları elbette ısınma problemiyle karşı karşıya. Bu alanda ısınmaya ne kadar yaklaştığınızı görebiliyorsunuz.

Mühimmat

Geminizin tamir kiti, bombalarınız, roketleriniz bu kısımdan takip edilebiliyor.

Gemi durumu

Geminizin ne durumda olduğunu görmek, kalkanları ve sağlık derecesi için bir gözünüz hep burada olmalı.

Hız göstergesi

Geminin gücünü hıza yönlendirince turbo barınızın ne aşamada olduğunu buradan görebilirsiniz.

Güç yönetimi

Geminizin enerjisini silahlarda mı, kalkanlarda mı yoksa hızda mı kullandığının bilgisi bu alanda yer alıyor

Çatışma göstergesi

Çatışmalar bu göstergede gösteriliyor.

de senaryo kısmını bayağı bir oynamanız lazım.)

Fleet Battle ise multiplayer kısmının asıl modu diyebiliriz. 30 dakikayı aşan maçlardan oluşan bu modda da yine bir takım mantığı benimsenmiş. Amacımız karşı tarafın capital ship'ini havaya uçurmak ama bunu, direkt olarak gemiye saldırarak yapmıyoruz. Ara görevlerle, yavaş yavaş ilerleyen bir yapı var.

Burada en önemli konu takım arkadaşlarınızla iletişim halinde olmak. Kendini görevine adanmış beş kişinin, aylak aylak dolaşan bir takımı yenmesi o kadar kolay ki... (Tabii 10 kişinin de gerçek oyuncu olduğu bir takımı toplamak pek kolay değil.) Fleet Battle'ın birkaç oyunu gerçekten eğlenceli geçiyor ama bir CoD maçı gibi art arda oynamak pek istemeyebiliyorsunuz. Bunda oyunun yavaş temposu ve koordine olmanın zorluğu büyük etken oluyor.

Daha hızlı, daha eğlenceli

Sanıyorum ki oyunu yeterli miktarda anlattım, sizin de kafanızda bir şeyler şekillendi. Şimdi gelelim bu oyunu neden çok beğenmediğime...

Squadrons ile ilgili anlamadığım ilk nokta,

bu oyunun neyi ve hangi kitleyi amaçladığı. Simülasyon sevenler için hafif kalıyor, aksiyon sevenler için de durağan. Desek ki geliştirile geliştirile şahane bir uzay savaşına dönüşecek, öyle bir geleceği de yok. Star Wars hayranları amaçlansa, dörder tane gemi konulmaz, etraf SW evreniyle dolup taşardı. Böyle her şeyden biraz mantığında, garip bir hal...

İkinci konu da oyunun zamanlaması. Filmlere, dizilere referans veren, onlardan

referans alan yapımlar bence merakla beklenen yapımlara denk getirilmeli. Kimsenin bir uzay savaşı beklemediği, Star Wars ile ilgili tek yapımın The Mandalorian'ın ikinci sezonunun olduğu bir dönemde Squadrons ne alaka? Devir maalesef "hype", yani pazarlama ile güçlendirilerek heyecan yaratan yapımlar yaratma devri ve Star Wars gibi popüler bir isim de bundan yararlanmalıydı diye düşünüyorum.

Ha, eğer hiçbir yerden referans almadan





bir oyun hazırlayacaksanız da böyle basit kalmış bir oyun yapamazsınız. Bir kere oyun gereğinden fazla yavaş. Hiçbir gemide, hızla gidebilen bir uzay gemisinde olduğumuz hissi oluşmuyor. Hatırlasanıza, filmlerdeki X-Wing, Tie Fighter kışımlarında aslında araçların ne kadar hızlı ilerlediğine ağzımız açık, heyecanla bakardık. İşte o his kesinlikle bu oyunda yok. Hedef alma işi zaten zor olduğu için genellikle neredeyse gemiyi durma konumuna getirip önümüzdekini vurmaya çalışıyoruz ve bu da bir tarafa oturup düşman avlıyor etkisi yaratıyor. CoD: Infinite Warfare oynamış olanlar oradaki birkaç tane uzay savaşını hatırlar. Bence bu kısimlar gayet heyecan verici ve eğlenceliydi. Bir geminin anında peşine takılabilmek özelliğiyle çok hoşuma gitmişti çünkü hem bir şeyler yapıyor, başarılı oluyor hissini yakalıyordunuz, hem de hızı hissediyor ve gerçekten heyecan verici bir takipte olduğunuz hissine kapılıyordunuz. Squadrons elbette böyle basite indirgenmiş bir aksiyon olmak istemiyor ama hayal ediyorum, aynı Infinite Warfare'daki mekanikle bir X-Wing olarak Tie Fighter'ın peşine düşebilseniz,

onu indirdikten sonra bir loop atıp yine hızı sonuna kadar hissederek başka bir geminin peşine takılsak, daha çok eğlenmez miydik? Böyle gökten düşme bir oyun olarak oyunda daha fazla "arcade" hissiyatı olmalıydı; daha hızlı, daha fazla –belki de SW gerçekliğine çok uygun olmayan- aksiyon sahnesi, daha vurucu bir senaryo... Hayır, "one shot" adıyla tabir edilebilecek, tek atımlık bir oyun yapıyorsun madem, bas aksiyonu, eğlenceyi, herkes mekanıği hafif ama son derece eğlendiği bir 5-6 saat geçirsin. Hevesini alamayanlar da ayısına multiplayer'da devam etsin. Hatta koy seçenek, "Simulation or Arcade?" diye sor multiplayer maçlarının başında; seçeneğe göre abartılı hareketleri ya iptal et, ya da mevcut bırak. Devir eğlence, hızlı tüketim devri... Sen eğer Star Citizen gibi bir oyun yapmıyorsan, böyle her şeyin yarım olduğu, düşük aksiyonlu ve sıkıcı olmaya daha yakın bir oyun yapamazsın. Yaparsan da sana ancak, "Star Wars isminden yararlanmışlar" diyebiliriz.. ♦ **Tuna Şentuna**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Eğer oyunu VR ile oynuyorsanız baş dönmeye karşı çareler nelerdir diye bir Google araması yapıyorsunuz, diğer türlü de düşük aksiyonda oyuna almaya çalışıyorsunuz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Çok kişili oyuna adım atacağınız bu zaman dilimi, oyunu sevip sevmediğinizin de kanıtı olacak.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Ek oyun modları, gemiler ve başka heyecanlar olmayacağı için oyundaki multiplayer eğlencesi de düşüyor ve oyunu rafa kaldırıyorsunuz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Düşmanı hedeflemeye çalışıyoruz.
%20 Ateş ediyoruz.
%10 Kokpitleri inceliyoruz.



ARTI

+ Sanal gerçeklik ile güzel bir heyecan yaşanıyor
+ X-Wing'ler, Tie Fighter'lar görmek pek güzel

EKSİ

- Senaryo hiç tatmin edici değil
- Multiplayer da pek tatmin etmiyor
- Aksiyon biraz düşük

SON KARAR

Açıkçası şu dönemde bu kadar tutuk bir oyun piyasaya sürmek pek akil karı değil. Geçmişte ortam aksiyondan alev alev yanımadığı için bu oyunları seviyorduk fakat kırk yılın başı çıkan bir Star Wars uzay aksiyonunun da daha akılda kalıcı, daha aksiyon dolu ve heyecanlı olması gerekirdi.

İNCELEME



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





Yapım Hangar 13 Dağıtım 2K Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web www.mafiagame.com

MAFIA

DEFINITIVE EDITION

1930'LARIN HAVASINI JAZZ EŞLİĞİNDE SOLUMAK İÇİN...

Oh, bu remake'ler sayesinde artık rahatça," Vaktinde çok iyi bir oyun vardı..." diyebiliyoruz, dede imajımızdan biraz kurtuluyoruz. 2020 tam bir remake yılı oldu, klasik isimler bir bir yenilenmiş halleriyle karşımıza çıktılar. Bazıları iyiydi, bazıları fazla iyi, bir kısmı ise çok iş yapamadı.

Mafia da bu kervana aslında bir üçlemeyle katıldı. Mafia 2 ve Mafia III, remaster versiyonlarıyla yeniden piyasaya sürüldü; serinin en iyi oyunu olarak kabul edilen Mafia ise baştan aşağı bir yenilenmeye gitti. Ekran görüntüleriyle bizi resmen büyüleyen oyun, gerçekte nasılmış, size anlatmak için sabırsızlanıyorum.

Lost Haven, kucakla bizi

Orijinal oyunu hatırlayanlar bilir... diyeceğim ama bu derginin okurlarından sadece üç kişinin bu gruba girdiğini düşünüyorum. 2002'de çıkan Mafia'yı aklı selim bir halde oynayıp da halen hatırlıyorsanız, high five çünkü aynı yaştaız muhtemelen.

Her neyse, orijinal Mafia vakti için neden çok iyiydi, bir özet geçelim. O dönemde her oyunda yeni bir teknoloji deniyor, amacı o yönde olan her oyun, daha geniş bir oyun alanıyla oyuncuyu özgür bırakma hedefindeydi. Haliyle içi dolu dolu olan, görselliği ve detayı üzerinde emek sarf edilmiş olan oyunlar da oynanışa bakmaksınız dikkat çekiyordu. Mafia, 1930'ların Amerika'sını, o atmosferi tutturarak sağlam müzikler ve sağlam bir görsellik karşımıza çıkartınca çok beğenmiştik. Aslında oyunda araç sürüşü iyi sayılmazdı, şehir sadece kozmetik olarak güzeldi, kocaman şehirde ana görev dışında yapacak bir şey yoktu, çatışmalar heyecan verici olsa da oynanış açısından dönemin gerisinde kalıyordu. Fakat dediğim gibi atmosfer ve senaryo o kadar iyiydi ki oyunun

başına oturup da kalkabilmek pek mümkün olmuyordu.

Şayet ki Mafia, remake değil de remaster olarak çıksa yüzüne bile bakmazdık ama yapımcılar oyunu baştan aşağı yaratmak için gerçekten sağlam bir emek sarf etmiş. Oyunda yenilenmemiş tek bir bina, mekan, araç, karakter yok.

Lost Haven artık daha canlı; nüfusu artmış, araçlar cıvalı kaportalarıyla caddeleri dolduruyor. İç mekanların hepsinde inanılmaz bir detay söz konusu. Adamlar resmen oturmuş Sims'de ev döşer gibi tüm mekanları mobilyalarla, aksesuarlar, duvar, zemin, tavan kaplamalarıyla özene bezene donatmış. Bu anlamda oyun, görsel olarak çoğu dönem oyunundan ileride bile diyebiliriz. Zaten biliyorsunuz; artık ileri seviye grafik adındaki konu, yapımcıların emekleriyle doğru orantılı. Aynı grafik motorunu kullanıp God of War'u çok daha kötü yapmak mümkün; detayları azaltırsın, mekanları boş bırakırsın, modelle-

meleri baştan savma yaparsın, aynı ışıklandırma, aynı oynanışla çok daha kötü bir oyuna ulaşırsın. Bu dönemde görsel olarak büyülemek istiyorsan, zaman harcıyıp oyun alanını detaya boğacaksın. Gerisini RTX zaten hallediyor...

Taksi şoförlüğünden mafyaya hızlı geçiş

Kahramanımızın adı Tommy Angelo ve kendisi aslında bir taksi şoförü. Bir gün mafya üyelerine yardım edince aralarına katılabileceklerine dair bir sinyal alıyor ve diğer gün, rakip mafya kendisine saldırınca en güvenli yeri Don Salieri'nin mekanı olarak buluyor, mafya macerası başlıyor.

Tommy'nin Salieri'nin hızla güvenini kazanması ve daha büyük işlerde görev alması kısmı biraz apar topar gerçekleşse de hikaye çok çabuk sarıyor. Diyalogların hiçbir zaman çok uzun olmaması, hikayede yaşanan iniş çıkışlar, oyunu bıraktığınızda geri dönmenizi tetikleyen önemli unsurlardan.





Ana görevler genel anlamda olabildiğince çeşitlilik katılarak hazırlanmış. Hiçbir zaman A noktasına varıp oradaki herkesi öldür gibi bir kurgu olmuyor. Araba takipleri, gizlilik gerektiren görevler, fark edildiğinizde çıkan çatışmalar vb. durumlar görev yapısını hareketlendiriyor.

Çatışmalar siper mantığı üzerine kurulu. Açıkta durup birilerini öldürmek neredeyse imkansız. Teke tek çatışmada bile ölmeniz işten bile değil.

Yanınızda bir adet tabanca, bir de tüfek taşıyabiliyorsunuz. Bunların arasında geçiş yapmak mümkün ama iki farklı tüfek taşımak imkansız. Dolayısıyla yerde bir pompalı tüfek, bir de dönemin makineli Tommy Gun dururken hangisini seçeceğinize size kalıyor. Ateşli silahların yanında el bombası ve molotofkokteyli biçimlerinde, alan etkili iki de güzel yardımcımız var. Ne var ki bunlara pek az sahip oluyoruz, keyiflerini istediğimiz gibi süremiyoruz.

Oyunun PS4 versiyonunu deneyimlediğim için çatışma ortamıyla ilgili de bir kötü eleştiri yapacağım. Aim assist adında, hedef almayı kolaylaştıran özelliği açmadığınız takdirde çatışmalar büyük bir eziyete dönüşüyor. Hedef almak zor, nişan işareti de kafam kadar. Zaten kahramanımız birkaç kurşunda ölüyor, işleri zorlaştırmaya hiç gerek yok; açın Strong Aim Assist, bakın keyfinize.

Genel anlamda çatışmalar da yine atmosferi sayesinde keyifli olmuş, oynanışta pek bir numara yok. Yapay zeka ise çoğu oyundan iyi. Siperleri kolayına terk etmiyorlar ve fırsat bulurlarsa sizi saklandığınız yerde gafil avlamak için farklı yerlerden yaklaşmaya çalışıyorlar. Oyunda, "keşke çatışma olsa!" diye pek beklemiyorsunuz ama işler kızıncıca da silahınızla kaç kez headshot yapabileceğinizi deniyorsunuz.

Smith Luxe

Dönem bir hayli eski olunca neredeyse ilk arabaları kullanma şerefine nail oluyoruz. Smith, Shubert, Bolt gibi garip araba marka-

ları görüyoruz ve aslında bunların bilinen markaların lisanslarından uzak durmak için atılan bir karar olduğunu anlıyoruz. (İnternet sağ olsun, yoksa anlamazdım.)

Eski dönem arabalar da gelişmekte olan bilgisayar ve telefon teknolojisi gibiydi. Mesela tuşlu telefonlar kullanılırken dokunmatik ekranlar da vardı ve aralarında uçurum söz konusuydu. O dönemde de bazı arabalar –misal Bolt- kağını hızında giderken, Smith'in bir modeli resmen uçuyor. Bu da oynanışta, daha doğrusu araç sürüşünde çok büyük fark yaratıyor. Bazı arabalar virajları alamıyor, bazıları asla hızlanmıyor, bazıları çamurdan bile kurtulamıyor. (Oyundaki bir görevde çamurlu bir yokuştan inip polislerden kaçtım ve aynı araçlar yokuşu geri çıkamadım.) Görevlere çıkarken garajınızdan iyi bir araç seçmenizi öneririm. Polislerden kaçmanız gerektiğinde de yine hızlı bir araç tercih edin; en yakındaki yavaş aracı çalıp eziyet çekmeyin.

Kart topla, çizgi-roman biriktir

Gelelim büyük eleştiriye. Bir oyunu remake adıyla "yeniden yapmanın" birkaç yolu var. Bunlardan bir tanesi, oyunun yapısını aynen koruyup sadece tüm görselliği değiştirmek.

Bir ilerisi kamera kontrolünü iyileştirmek, ara sahneleri de daha sinematik hale getirmek. Bunlardan daha güzeli oynanışa dokunup, kontrolleri güncellemek, belki yeni oyun mekanikleri eklemek.

Bir de FFVII Remake'te olan biten var. Adamlar oyunu bambaşka bir hale getirdi. Oynanış da değişti, mekanlar da, oyunun ortası da, sonu da... Açıkçası Mafia'da FFVII örneğindekiyle olmamasını beklemiyordum ama oyunun remake olarak hazırlandığını duyduğum ilk andan beri aklımda şu soru vardı: O kocaman şehri yan görevlerle dolduracaklar mı?

Her ne kadar ilk Mafia'yı çok sevmiş olsam da artık açık oyun alanı sadece teknolojik bir atılım olarak görülemiyor. Hangi açık dünya oyununda sadece ana görev yapısı var? Vaktinde güzel modellenmiş bir açık alan bulduğumuzda ortama hayran kalıp gerisini düşünmüyorduk ama o zamanlar geride kaldı. Belki AC Odyssey'deki gibi görev manyağı olmak da istemiyoruz ama bomboş bir oyun alanı çağ dışı bir kavram.

Maalesef bu anlamda Mafia çok büyük çuvallıyor. Hele ki tüm şehri bu kadar detaylı bir şekilde yeniledikten sonra bu kadar amaçsız kalması akıl alır gibi değil.

Size durumu şöyle anlatayım; Lost Haven'ı sadece görev sırasında kullandığımız bir asfalt olarak değerlendiriyoruz. Eğer görev izin veriyorsa inmek ve dolaşmak serbest. Hatta bir göreve başlamadan önce de gezintiye çıkabilirsiniz ama bunu yapmanın, şehri görmekten başka hiçbir amacı yok maalesef. Burada es geçilen konu, tam anlamıyla bir vizyonsuzluk bana sorarsanız. Bu oyunu remake olarak hazırlarken sadece görsellik düşünülmüş, geriye kalan konular direkt olarak göz ardı edilmiş.

Ben olsam en basitinden, oyuncuyu oyalayacak bir karakter geliştirme sistemi koyardım. Daha fazla sağlık, belki daha iyi nişan alma, silahlarda daha fazla şarjör, fazla bomba taşıyabilme vb. ufak geliştirmeleri de yan görevlere bağlardım. Hepsi tamamıyla opsiyonel... Hayır bir de mafya gibi müthiş bir tema var;





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Size oynanış mekaniğini, osunu busunu öğretmediği için kendinizi bir anda ana oyunun içinde buluyorsunuz ve heyecan her tarafınızı sarıyor

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Senaryoyu merak içinde takip edeceğiniz bir haftalık oyun süresi, oyunu tamamlamanız anlamına da geliyor.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Her ne kadar Freeride modu olsa da oyunu bitirdikten sonra Lost Haven, adı gibi bir hayalet kasabaya dönüşüyor...



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Bir noktadan diğerine gitmek için araç kullanıyoruz.

%30 Ateş ediyoruz.

%10 Oyunda keşke yapacak başka işler olsa diye düşünüyoruz.



ARTI

- + Lost Haven baştan aşağı yenilenmiş, müthiş bir atmosfer sağlanmış
- + Senaryo sürükleyici
- + Müzikler çok güzel

EKSİ

- Ana görevler dışında yapacak bir şeyin olmaması
- Çatışmaların pek keyifli geçmemesi

SON KARAR

Atmosferi ve senaryosuyla gerçekten çok tatmin edici bir remake olmuş. Hele ki oyunun ilk saatlerinde ekrana büyülenmiş gibi bakacaksınız ama oyuna bir kez alıştıktan sonra, şehri keşfetme isteğiniz arttıkça, yapacak herhangi bir işin olmaması nedeniyle hevesiniz kursağınızda kalacak.

77



doldur yan görevi... Haraç alma olsun, rakip mafyayı sabote etme olsun, değerli bir aracı çalip garaja ekleme olsun, koy da koy... Hatta bu yan görevleri ufaktan ana görevlerle bağlantılı yap... Dev gibi şehri bu kadar detaylı bir şekilde yeniden ayağa diken ekip şu kadarını da yapardı bana sorarsanız.

Oyunu oynarken bir konu daha dikkatinizi çekecek muhtemelen. Birçok görevde sanki bir seçim yapabileceğimiz gibi bir durum oluyor. Hazır oyunu yeniden yapıyorken, birkaç göreve seçim şansı da ekledim. Buradaki seçimler de bize yan görev olarak dönerdi. Örneğin bir görevde birisinin yaşayıp yaşamamasına karar veriyoruz; orada arkadaşşı öldürürsek yakınları intikam için peşimize düşebilirdi, öldürmezsek de bizim peşimizden gelmesine neden olacak bir görev ortaya çıkabilirdi.

Yani şurada iki dakikada bunları düşündüysem, bir oyunu baştan aşağı yenilemeyi kafaya koymuş ekip de az daha zaman harcayarak şunları yapabilirdi. Kimse Mafia'nın yenilenmiş hali çıksa da oynasak diye delirmiyordu ki; altı ay sonra çıksa yine oynardık.

Bu kısmın spotuna gelecek olursak, oyunda "yan iş" olarak yaptığımız tek şey, girdiğimiz mekanlarda, orada burada duran kartları, çizgi-romanları toplamak. Müthiş bir heyecan, değil mi?!

Mafyadan çıkış olmaz

Mafia'yı oynarken, yukarıda uzun uzun anlattığım mantıksal durum beni sürekli dürttü. Açıkçası remake furçasının ilk oyunlarından olsa, FFVII Remake daha dünyaya gelmemiş olsa belki bu düşünceleri daha arka plana iterdim ama o kocaman ve güzelim şehrin sadece çevreyolu gibi kullanılıyor olmasına kalbim yine de pek dayanmazdı. Bu önemli kısmı göz ardı edersek, orijinal oyunun aynen yükseltilmiş olması açısından oyun kesinlikle başarılı. Bu çerçevede sanırım daha iyisi olmazdı.

Ben oyun süresi boyunca, 2002'deki oyunun da büyük bir kısmını unutmam sayesinde (O sürekli geçtiğimiz köprüyü asla unutmadım.), oyundan gayet keyif aldım.

Hele ki radyoda çalan müzikler... Sırf o müzikleri dinlemek için boş boş araba kullanmışlığım oldu –ki zaten gerçek hayatta da ha bire dinliyorum.

Atmosfer ve görsel açıdan büyüleyici olan, senaryosuyla da sürükleyen iyi bir mafya macerasına hayır demeyin, bu oyuna şans verin. Puandaki düşüklüğün tek nedeni de bahsettiğim, önemli bir konunun es geçilmiş olması; yoksa heyecan ve keyif büyük...

♦ Tuna Şentuna



HADES



Supergiant Games'in ustalık eseri

Hades'i daha önce duymayanlar el kaldırsın. Supergiant Games'in elinden çıkan yapım yaklaşık 1.5 senedir erken erişim sürecindeydi ve her ne kadar hikaye ve oyunun mekanikleri tam olarak bitmemiş olsa da, yine de ara ara açıp oynamaya devam ettim. Yani oyunun daha ilk yayınlandığı dakikadan şimdiye kadarki sürecini -çok sık şekilde olmasa da- ara ara takip etme ve birinci elden deneyimleme şansına sahip olmuş oldum. Oyun erken erişim sürecine biliyorsunuz ki Epic Games'in Epic Store'u duyurması ile girdi ki benim de Epic Store'dan satın aldığım ilk oyun olmuştu. Ancak şu anda Steam üzerinden ve hatta Nintendo Switch üzerinden bile erişilebilir bir oyun haline geldi, kısaca belki de yapımcının bile planlamadığı bir hızla multi-platform bir oyun konumuna erişmiş oldu. Supergiant deyince diğer oyunlarını hatırlayanlar elbet olmuştur, ancak 'neydi ya, dilimin ucunda!' diyenlere hemen hatırlatalım. Bastion, Transistor, Pyre desem herhalde tamamdır. Özellikle ilk oyun olan Bastion ile birçok oyuncu için unutulmaz bir deneyim yaşatmıştı. Supergiant Games bu sefer kendi yarattıkları bir evren çerçevesi içerisinde oyun geliştirmekten ziyade, Antik Yunan mitolojisini ele almak istemişler. Ancak bunu yaparken temelde bu mitoloji üzerine oturtulmuş Tanrılar ve karakterleri kullanmış olsalar da bazı dokunuşlar yapmayı ihmal etmemişler. Bu arada Hades'in bir roguelike (ölmeli oyun) olduğunu da belirtiyim.

Oğluna söz geçiremeyen bir Hades

Hades'te oyuna da adını veren Hades'in oğlu Zagreus'u oynuyoruz. Zagreus artık Tartarus'tan bıkmış ve Olympus dağına ulaşarak diğer tanrılar ile birlikte yaşamak istemekte (burada annemiz ile ilgili bir konu da var, fakat spoiler olmasın diye bahsetmeyeceğim) ancak Hades oğlunun yanından ayrılmasını istemiyor, zaten henüz Tartarus'tan kaçabilen de olma-

mış. Ancak Hades oğluna direkt olarak bir engel koymuyor, sadece 'başarabilirsen git' diyor. Bu arada başlarda Zagreus'tan haberi olmayan Olympus Tanrıları, Zagreus'un Underworld'den kaçma çabalarını görünce ondan haberdar oluyorlar. Ardından da ona 'Sen bir Olympus tanrısın orada olmaman gerekiyor' minvalinde konuşarak iyice gazı veriyor ve bu konuda bize yardımcı olmaya karar veriyorlar. Tabii Zagreus'un her başarısız kaçış denemesinde geri dönmesi sebebi ile Hades ona boşuna uğraştığını sarkastik bir şekilde hatırlamaktan ve Olympus tanrılarına da laf yerleştirmekten geri kalmıyor. Zagreus ise Tartarus'tan tekrar tekrar kaçmaya çalışıyor.

Hades, izometrik kamera açısı kullanan ve yazımın başında da dile getirdiğim üzere Roguelike tipinde bir oyun. Oyunda mitoloji ile ilgilenenlerin hemen hatırlayacağı birçok bölge yer alıyor. Tartarus'tan başlayan macera Olympus dağına kadar uzanıyor. Savaşlarda odalar rastgele oluşturuluyor ve öncelikle oyunun başına geri dönüyoruz, ancak bütün kazanımımızı kaybetmiyoruz. Kaybettiklerimiz sadece ilerleme süreci boyunca diğer tanrıların bize bahsettiği güçler ve silahlar oluyor. Bahsedilen güçler ve silahlar demişken, bir ya da bazen iki tanrı bize güç ya da silah lütfunda bulunabiliyorlar, bu lütuflara ise Boon deniliyor. Boon'lar ile ilgili detaya da yazımın ilerleyen kısımlarında değineceğim. Kaybetmediğimiz şeyler ise anahtarlar ve karakter gelişimi için topladığımız mor renkteki darkness adı verilen malzeme. Böylece tekrar babamızın yanına dönmüş olsak bile, her bir yeni denemede daha güçlü şekilde oyuna başlamış oluyoruz. (Öldürmeyen Underworld güçlendirir? Sustum, tamam. - Kürşat) Merak etmeyin, bu konunun detayına birazdan geleceğim. Biz geriye döndüğümüzde hikaye daha da açılmaya devam ediyor, her seferinde yeni karakterlerin etrafta belirdiklerini görüyoruz. Bunlar arasında Achilles gibi kahramanlar da yer alıyor ve bu karakterlerden annemiz hakkında da bilgiler

Yapım Supergiant Games

Dağıtım Supergiant Games

Tür Aksiyon, Roguelike

Platform PC, Switch

Web supergiantgames.com/games/hades





edinyoruz. Kimi karakterlere hediyeler veriyor, onlarla daha yakın ilişkiler kurup daha fazla bilgi edinebiliyoruz, tabii ki onlarda bize kaçışımızda işe yarayacak hediyeler vermekten geri kalmıyorlar. Diğer karakterler ile konuşmanın yanında bir de üç başlı köpeğimiz Cerberus'un başını sevebiliyoruz. Bütün bu konuşmalar, notlar, bilgiler, hepsi Codex of the Underworld adı altında birikiyor bu sayede istediğimiz zaman açıp okuyabiliyoruz.

Yukarı satırlarda her ne kadar oynanışa değinmiş olsam da çok derine inmemişim, şimdi isterseniz Tartarus'un derinliklerinden çıkmaya çalışırken, bir yandan da oynanışın derinlerine inelim. Oyun Hades'in taht odası diyebileceğimiz ana bölgede başlıyor, hemen sağ tarafından ilerlediğimiz zaman Zagreus'un odasına erişiyoruz. Bu odanın en önemli özelliği, içerisinde bulunan Mirror of Night aslında. Nyx'in bize vermiş olduğu bu ayna sayesinde Zagreus'un pasif özelliklerine puanlar dağıtıyoruz bunun için de biraz önce bahsettiğim darkness adı verilen malzemeyi kullanıyoruz. İstersek bu özellikleri kendi içerisinde değiştirme şansına da sahibiz. Nasıl, kafalar karıştı mı?

Hemen bir örnekle açıklayamam gerekirse, düşmanlarımıza arkadan saldırırken belirli yüzde aralığında daha çok hasar vermeyi sağlayan Shadow Presence ve hiç hasar almamış düşmana ilk hasarı daha çok verdiren Fiery Presence arasında geçiş yapabiliyoruz. Yani ikisi arasında bir seçim yapmak ve ona göre darkness harcamalarımıza dikkat etmemiz gerekiyor. Bir tanesine harcanan darkness diğerine etki etmiyor.

Tartarus'a doğru!

Odamızdan çıkıp, Tartarus'un taşlı yollarını aşındırmadan önce, bir de Kehanet Kitabı ile ilgilenmekte fayda var. Bu kitap oyundaki challenge-ların yer aldığı kitap ve bunları tamamlayarak birçok ödül kazanabiliyoruz. Ödüller arasında darkness, gem stone, ambrosia gibi sürüsüyle malzeme bulunuyor. Artık odamızdan çıkabiliriz. Odamızın hemen yan tarafında ise silahlarımız ve Skelly adında tatlısı bir iskelet bulunuyor. Skelly direkt olarak silahların kombolarını üze-

rinde denememiz için bize hizmet ediyor. Aynı zamanda da cephaneliğimiz burası diyebiliriz. Anahtarları kullanarak kilitlerini açtığımız altı adet silahımız burada yer alıyor, eğer bir silah uzun süre kullanılmazsa etrafından darkness yaymaya başlıyor. Bu da demek oluyor ki eğer bu silahı kullanarak savaşsaksak daha fazla darkness kazanacağız. Açıkçası bu fikir hoşuma gitti, böylece oyun sürekli olarak aynı silahla değil farklı silahlarla oynamaya itti beni bu da her ne kadar favori silahımı bırakmama sebep olsa da beni konfor alanımdan çıkartıp farklı bir deneyime sürüklemiş oldu. Her ne kadar silahı iyi kullanamadığım için başarılı bir ilerleme sağlayamamış olsam bile, kazandığım ekstra darkness yanıma kâr kalmış oldu. Silahlarımızın hemen yanında bir de dolap yer alıyor. Bu dolap ise keepsakes adı verilen, üzerimizde taşıdığımız sürece bize farklı pasif özellikler veren eşyalar diyebiliriz. Hemen örnek yapıştırıyım, benim gibi savaşırken kaçmayıp düşmana kafa atan bir oyun tarzına sahipseniz (yapmayın) Lucky Tooth adı verilen eşya çok işe yarıyor, ölürsem beni bir defaya mahsus tekrar tam canla geri canlandırıyor ancak tam canla canlandırması için de geliştirmiş olmamız gerekiyor. Bu geliştirmeleri yapmak için ise eşyanın açıklaması altında yazan gereksinimi yerine getirmek gerekiyor bu gereksinimler kimi zaman 3 bölge temizlememiz isterken kimisi 25 isteyebiliyor, gibi gibi. Peki bu eşyalar nerden geliyor? Keepsakeleri NPC'ler ile konuşarak alıyoruz. Hani demiştim ya, onlara hediyeler veriyor, hikaye ya da başka karakterler hakkında daha çok bilgi ediniyoruz diye. İşte, verdiğimiz hediyein adı Nectar. Nectar veriyor keepsakeleri kazanıyoruz. Aslında hediyeleri asıl verme amacımız bu keepsakeleri toplamak ancak Supergiant'ın bunu hikaye anlatımına bağlamış olması muazzam güzel bir detay olmuş bana kalırsa.

Dışarı çıkıp kaderimizle yüzleşme zamanı!

Tartarus'tan çıkmak için kapıdan dışarıya adım attığımız anda oyun bize her seferinde rastgele

olarak bir boon ya da silah veriyor. Yazımın başlarında tanrıların bize sunduğu lütuflar var diye bahsetmişim zaten, işte geldik bunların detay kısmına. Boon'lar her bir tanrının kişisel özelliklerine göre tematik olarak değişiyor. Aphrodite, düşmanları zayıflatan ya da onları büyüleyen lütuflar sunarken, Artemis kritik hasarı artıran, Hermes daha hızlı hareket etmemizi sağlayan, Zeus düşmanların üzerine yıldırımlar salmamızı sağlayan özellikler veriyor mesela. Ancak burada dikkat etmemiz gereken bir nokta var. Her bir tanrı bu lütufları sunarken üç seçenek sunuyor ve biz bir tanesini seçebiliyoruz. Unutmadan ekleyeyim, eğer üzerimizde bir tanrı tarafından verilmiş keepsake varsa, ilk seferde olmasa da bir sonraki boon onun tarafından gelebiliyor. Bu durum ne kadarlık bir şansa bağlı onu bilmiyorum ancak kesin olmadığını da biliyorum. İlk seçimi yaptıktan sonra artık geri dönüşü sadece ölecek gerçekleştirecek olan kaçış maceramız başlıyor. Oyunda savaştığımız bölgeler odalar halinde hazırlanmış. Her zaman için bu odalar rastgele olarak önümüze geliyor. Sadece belirli bölgelerin tasarımları değişmiyor ki buna örnek olarak yolda karşılaştığımız tüccar ya da boss mekanlarını verebilirim. Her bir oda temizlendikten sonra oyun bize geçmemiz için kapı seçeneği sunuyor. Bu kapıların üzerinde ise bir sonraki odada alacağımız ödülü görebiliyoruz, böylece eğer canımız azsa can ödülü olan odayı seçebilir ya da Nectar mı varmış, hiç düşünmeden o odaya kafa atabiliriz. Lakin şöyle bir durum var ki bazen odayı temizlediğimizde yerde bir delik açılıyor ve içerisinden karanlık sızıyor. Bu geçidi kullanarak her şeyin ilk yaratıcısı, tanrıların babası Chaos'un yanına gidebiliyoruz. Tahmin edeceğinize üzere Chaos'un lütfü diğer tanrıların lütfüne göre çok daha kuvvetli oluyor fakat bunun bir bedeli var, o da bu geçitten geçmek için +25 can ödemek. Chaos çizimi, seslendirmesi ve diyalog metinleri ile apayrı bir noktada ve bunu çok güzel hissettiriyor. Yine üçlü bir lütfü sunumundan istediğimizi alıyoruz ancak Chaos'a ödenecek olan borç sadece +25 can ile bitmiyor. Bir de bu seçtiğimiz lütfün özelliğinin aktif hale gelmesi önce biraz acı çekmemiz gerekiyor. Örneğin üç oda boyunca Dash özelliğimiz %50 mesafe kaybediyor ancak daha sonra Cast özelliğimize belirlenmiş yüzde oranında düşmanlara daha fazla hasar verme ekleniyor. Ve tabii ki Dash özelliğimiz





de eski haline geri dönüyor. Chaos'un mekânından çıkışta da yine kapı seçimi yapıyoruz ve buna göre gittiğimiz odayı temizleyerek bir ödül kazanıyoruz.

Lütüflar konusunda son olarak eklemem gereken iki şey daha var. Bazen iki tanrı aynı anda lütüfla bulunuyorlar, işte o anda bir seçim yapmak zorunda kalıyoruz. Bazen ise iki tanrı verdikleri güçleri birleştirerek Zagreus'u daha da çoşturabiliyorlar ve Pom of Power adındaki eşya, bu eşya aldığımız lütüfların daha da kuvvetlenmesine sebep oluyor. Yine kimi zaman bunu oda temizlediğimizde elde edebiliyor ya da Charon'dan ücreti mukabilinde alabiliyoruz. Bu arada Daedalus'un çekicinden bahsetmem gerekiyor çünkü saldırı geliştirmemizi bu sayede yapıyoruz. Burada yine üçlü lütüfla sistemi devreye giriyor. Kullanmakta olduğumuz silah için geliştirmeler sunuyor kendisi. Çekiç ya oyunun başında ilk odada geliyor ya da Temple of Styx öncesinde karşılaştığımız Charon'dan 200 Obols karşılığında alınabiliyor. Obols tahmin edebileceğiniz üzere Charon'un kabul ettiği para birimi. Filmlerden dizilerden, kitaplardan falan bilenleriniz vardır. Charon tarafından Styx nehrinden geçebilsinler diye ölümlerin gözlerine iki adet madeni para yerleştirilir ya, hah işte oyuna bu şekilde yedirmişler.

Dash dedin, cast dedin ama bahsetmedin dediğinizi duyar gibiyim. Aslında tam olarak da düşündüğünüz gibi, dash hızlıca kaçma, cast ise mesafeli saldırılar yapmamızı sağlayan yeteneklerimiz. Dash'i istediğimiz kadar atabiliyoruz üstelik dash yaptıktan sonra saldırı yaparsak bu saldırı Dash Attack olarak geçiyor, Dash Attack yine lütüflar ile geliştirilebiliyor ve daha çok hasar vermesi sağlanabiliyor. Cast sınırlı, yani sınırlı derken tekrar toplanabilir mermi sınırı var kendisinin. Basıyoruz cast tuşuna şöyle alana doğru bir ok salvosu yapıyoruz, fena da hasar vermiyor hani. Bir düşmana değdiği gibi minimum 50 hasar veriyor ve ölse yere mermi düşürüyor ancak elimizi çabuk tutmamız lazım çünkü mermi bir süre sonra kayboluyor. Tabii şöyle de bir durum var, Stygian Soul kullanıyorsak düşmanlar yere mermi düşürmüyor ama zaman içerisinde kendiliğinden doluyor.

Geleyim son yeteneğimiz olan Call (Wraith) yeteneğine. Bu yetenek God Gauge barımız dolduğunda kullanılabilir. Bu bar biz hasar verdikçe ya da hasar aldıkça doluyor. Bunda şöyle ufak bir detay var, istersek tam dolmadan kullanabiliriz ancak tabii ki tam dolu kullanırsak daha bir çılgın oluyor. Yine bu yetenekte diğerleri gibi lütüflar ile daha da kuvvetli hale getirilebilir.

Şu koltukları diğer tarafa mı çeksek?

Artık anlatacağımın sonuna gelirken House Contractor olayına ve Wretched Brooker'a değinip son düşüncelerimi de yazarak, Hades incelemesini yazı teslim tarihinin son dakikasında Kürşat'a şifreli olarak Megaupload ile göndereyim. Şifre için gerekli bulmacayı da WhatsApp'tan atarım artık! (Sonat'ın yazılarını normal yollardan göndermekle alakalı sorunları var. – Kürşat)

Neyse efendim, ne diyordum, hah! House Contractor aslında adından da anlaşılacağı üzere kısmen ev düzeni ile alakalı. Buradan açtığımız özellikler kaçış maceramız boyunca farklı şekillerde bize yardımcı oluyor. Wretcher Brooker sayesinde bir materyal karşılığında istenilen başka materyal ile değiştirmemize olanak sağlıyor. Yani eldeki fazla malzemeyi az olanlar ile ya da acil lazım dediğiniz malzemeyi değişik tokuş yapabilirsiniz.

Oyun görsel olarak yine Supergiant tarzını yansıtıyor, çizimleri, renk paleti ve animasyonları ile önceki oyunlarının üzerine koymayı başarmış firma. Görselliği bir yana yine müzikleri akılda kalıcı olacak bundan birkaç yıl sonra bile bir an duysanız 'Hades'in müziğiydi bu' dersiniz. Hele ki seslendirmeler, oyunda bütün diyaloglar seslendirilmiş arkadaşlar. Bu satırlarda bunun kalitesini anlatmak gerçekten çok zor, en azından Youtube'dan açıp bir görün derim. Her bir karakter için bir ton diyalog özenle yazılmış ve bir o kadar da özenle seslendirilmiş. Bu tür oyunlarda genelde ana karakterler dışında hiçbir şeyin seslendirilmediğini düşündüğümde, bu yazıyı klavyeyi bırakıp yapımcıları ayakta alkışlayarak bitirmek istedim. ♦ Sonat Samir



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Muhteşem renkler, içine çeken bir hikaye ve sizi bekleyen kocaman bir macera.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oynama tarzınıza göre Hades 18 ile 30 saat arasında tüketilmiş olacak. Çoğumuz hala buralardayız

İlk ay ♦♦♦♦♦

Oyun her seferinde yeniden oluşturulan haritalarda geçse de çoğu kişi ayrıldı bile.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Underworld'den kaçmak kolay değil.

%30 Muhteşem renk paletine bakakalıyoruz.

%20 Mitoloji bilgimizi geliştiriyoruz.



ARTI

- + Supergiant oyunu olması kafadan artı zaten
- + Grafikleri, sesleri, seslendirme ve müzikleri
- + Bitirseniz bile tekrar oynatıyor

EKSİ

- Roguelike türünü sevmeyenler için yeni bir şeyler sunmuyor

SON KARAR

Efsane firmaların doğuşuna ve yükselişine tanık olmak ne kadar büyük bir keyif. Şimdiye kadar birbirinden düzgün oyunlarla karşımıza çıkan bir firmayı alıp Süper Lig'e yükselten bu muhteşem oyunu sakın kaçırmayın.

95

AMONG US

Bir sen eksik kalmıştın el atmadığımız...



Kaan

Aslında 2018 yılında piyasaya çıkmasına rağmen popülaritesini 2020 yılında yakalayan ve her beş kişiden altısının oynadığı Among Us, itiraf ediyorum bize yabancıydı. Gerek PC / Mobil oluşu ve gerekse bizlerin Fall Guys tayfasından oluşu da bunda en büyük etkenlerden birisiydi. Uzaktan görüyordum hep. Bir tane "imposter" denilen sahtekar rengarenk kardeşlerinin arasına saklanmış milleti kesiyor, millet de sahtekarı bulmaya çalışıyor. Tabii sosyal medyada caps (ya da meme mi diyeyim) mevzuları da almış başını gidiyor şu sıralar. Derken Among Us'un mobil platformunda da bulunduğunu öğrendikten sonra bana dediler ki; şunun mobilini oyna da bir şeyler yaz. Görüleceği üzere kabul ettim ve önce ben sonra da Olca Among Us ile tanıştı. Oyuna başladım, bir odaya girdim ve beni saniyede birisi kesti. Evet, öldüm, ruha dönüştüm Fatiha'm okundu bitti. Birkaç deneme ile alışsam da hala acemi kategorisinden çıkamadım.



Olca

Benim için de durum pek farklı değildi. Meğer biz hariç herkes oynuyormuş. Benim kardeşim, Kaan'ın kardeşi herkes Among Us'ı biliyor. Merak edip indirdiğimde hiçbir şey anlamadım. Birileri koşuyor, sonra

toplaniyoruz, sahtekarı bulmak için oy veriyoruz falan bir bakmışım ölüyorum. Among Us benim için bir Fall Guys değil lakin oynadıkça ve öldükçe sürekli geri gelip oynatmaya iten bir yanı var. Özellikle Kaan'la beraber oynuyor olabilmemiz eğlenceli. Bak işte bu Fall Guys'da yok. Genelde beraber takılıyorz ve sahtekarı bulmaya çalışıyoruz. En azından Kaan'ın sahtekar olmadığını biliyorum. Yoksa... öyle değil mi...



Kaan

Mobil sürümde ilk dikkatimi çeken rahat kontroller olmuştu. Oyunun orijinal ayrı olan isterseniz ekranın sol altında bulunan joystick ile, isterseniz dokunmatik olacak şekilde oynayabiliyorsunuz. Tek eksisi, ekran biraz küçük. Gördüğüm kadarı ile bilgisayarda daha fazla alana hükmederken mobil cihazınızda harita daha dar karşınıza çıkıyor. Durum böyle olunca akıllı olmak gerek çünkü oyunda crossplay, yani platformlar arası oynayabilme mevcut ve PC monitöründe oynayan vatandaş bir nebze daha büyük bir alana hakin oluyor.



Olca

Oyunun amacını bilmeyen yoktur. Normal mürettebat üç farklı haritada rutin işlerini halletmeye çalışırken bir yandan da sahtekarın kimliğini tespit etmeye çalışıyor. Sahtekarın görevi ise mürettebatı sırası ile avlamak. Her ölü beden bulunduğu toplantı düzenleniyor ve bir yandan bunu kimin yaptığı tartışılırken bir yandan da sahtekarı bulmaya yönelik oylama yapıyoruz. Doğru bilerseniz kazanıyorsunuz, bilemezseniz bir masumun günahını alıp onu uzaya gönderiyorsunuz. Ben iki kere sahtekar oldum ve itiraf edeyim, oyun bozan olmak çok eğlenceli. Hatta Kaan'ı da yanımda gezdiriyordum ve kimse benden şüphelenmiyordu. Yine Kaan'ın dediği gibi kontroller basit. Yeni başlayanlar için tek sıkıntı oyunu bilmemeleri.

İçeriğe hakim olabilmek için biraz zaman ayırmaları gerekli.

Kaan
Neyse ki biz sabırlı insanlarız da çok yetenekli olmayıp birçok oyunda ölsek de eğlenceye ortak olmayı başardık. Genelde kendi oyunumuzu kurup ikimiz giriyorduk ve milletin katılmasını bekliyorduk. Mobil sürümde de bir oyuna katılmak gayet basit. Kendi internet ağınızda oynayacaksanız ekrandaki Local ve genel kitle ile oynayacaksanız online'a tıklıyorsunuz. Online'da kendi oyununuzu kurabilir, özel veya herkese açık bir oyun kurabilirsiniz. Tabi yukarıda Player yazan yere isminizi girmeyi unutmayın. Bizler ismimizi de-ğiştirebildiğimizi çok sonradan keşfettik :D Sürekli Player 7 veya Player 3 gibi unvanlarla oynuyorduk.

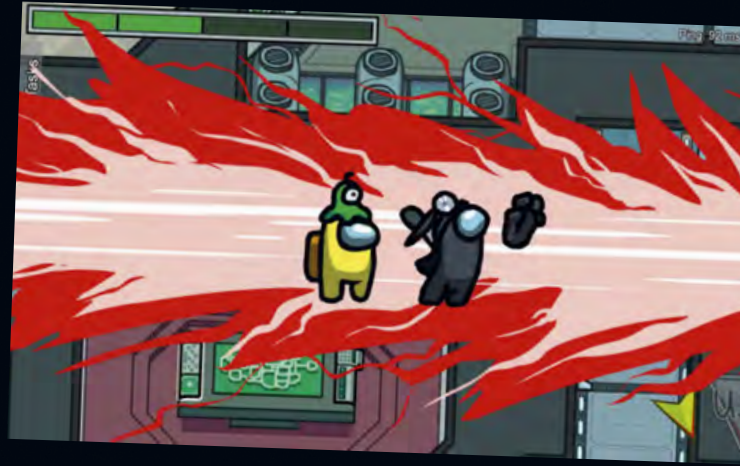
Olca
Oyunu oynadığımız insanların kibar ve kurallara riayet eden kişiler olmaları dikkatimi çekti. Fall Guys'ı sevsem de oyunda pislik yapan insan çok. Bazı oyuncular sürekli birilerini tutup ya diğerlerinin dengesini bozma ya da bitiş çizgisinden geçirme peşinde. Adamlar bundan zevk alıyor. Among Us'da ise kötü huylu oyuncularla karşılaşmadık. Ayrıca oyunda bir hayli Türk arkadaş var ve "Türk var mı?" sorusunu birçok lobi konuşmasında görebilirsiniz.

Kaan
Mobil sürüm ile PC sürümü arasındaki en büyük fark, PC sürümü Steam'de 10,50 TL, mobilde ise ücretsiz. Tabii ücretsiz oluşunun "reklam" gibi eskisi de var ama zırt pırt karşınıza çıkan türden değil. Oyun içerisinde kozmetik eşyalara para akıtılabileceği mümkün. Bu fiyatlar ise 6 TL'den başlıyor ve 20 TL'ye kadar çıkabiliyor. Mobilde olmanın bir yan etkisi de klavyenizin olmayışı. Yani PC'de daha hızlı yazabiliyorken mobilde doğal olarak daha yavaşsınız. En azından ben öyleyim. Bir de edindiğim bilgilere göre PC oyuncuları arkadan Discord çalıştırıp sesli tartışıyorlarmış. Bizim böyle bir lüksümüz olmadı, fazla da gerekmedi ama.

Olca
Öncelikle mobil cihazlarda yazarken ben bayağı bir hızlıyım. Yani benim için bir sıkıntı olmadı. Küçük bir ekleme de ben yapmak istiyorum. Windows sürümünde bilgiler üçüncü kişilere aktarılmazken mobil sürümde yapımcılar bu bilgileri

elde ediyor. Gizliliğine önem veren on lirasına kıyacak ve bilgisayar sürümünü alacak. Mobil sürümün en büyük artışı ise insanları Among Us oynamaya teşvik etmesi. Oyunun mobil olmasıydı emin olun ne Kaan ne de ben oynardık. Bizim için güzel ve eğlenceli bir tecrübe oldu.

Kaan
Olca'nın dediği gibi bizim için güzel bir tecrübe oldu ve olmaya da devam ediyor. Canımız sıkıldıkça telefonları elimize alıp oynuyor, haini bulmaya çalışıyoruz. Biraz daha ustalaştıktan sonra şahsen ben PC'ye geçebilirim. Bir yandan da tereddüt ediyorum ama çünkü fazla vaktimi yiyecek. Bir de bu yazıyı beraber hazırlamamız da ayrı bir değişiklik oldu bize. Among Us'un mobil sürümünü ikimizden birisinin yazması önerilmişti ama sayın editörümüzü "ikiniz de oynarsınız" sözü üzerine "o zaman ikimizde yazarız!" gibi parlak bir fikre kapıldım ve ortaya böyle bir bulamaç çıktı. Neyse, artık bulamaç ama eğlenceli olduğunu düşündüğüm bu yazıyı toparlamak istiyorum; Among Us'u merak edenler ama meraktan öteye gidemeyenler için Mobil sürümü bir fırsat arkadaşlar. Herhangi bir akşamda kanepenize uzanmış günün yorgunluğunu atarken Among Us'u indirip bu garip eğlenceye ortak olabilirsiniz. Bahsettiğim gibi de mobil olduğu için her yerde oynama imkanına da sahipsiniz. Otobüste, öğle molalarında ve hatta tuvalette! Artık mobil sizi kesmemeye başladığında ise bilgisayara upgrade yapıp hünelerinizi



büyük ekranda gösterebilirsiniz. Mobil sürümü bir nevi demo gibi. Beğenirseniz PC sürümünü de alırsanız, şayet beğenmezseniz (ihtimal düşük) uygulamayı telefonunuzdan siler ve hayatınıza geri dönersiniz.

Olca
Son sözüm şu: Among Us eğlenceli ve bağımlılık yapan bir oyun. Dolayısıyla bizler gibi mobilci tayfaya katılıp tadını çıkarın! Sonra bir bakmışsınız, kardeşleriniz, arkadaşlarınız tüm çevrenizle Among Us geceleri düzenliyorsunuz. Bir oda dolusu insan – herkesin elinde telefon/tablet ve aranızdan birisi sahtekar!!! İyi eğlenceler.
♦ Olca Karasoy Moral & Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI İstediyin zaman – istediğin yerde oynama imkanı. Mobilde ücretsiz oluşu. Platformlar arası destek sunması
EKSİ Mobil versiyonda bazen ekran yetmiyor

92

Impostors: 1
Emergency Meetings: 1
Discussion Time: 15s
Voting Time: 10s
Player Speed: 1x
Crew Light: 1x
Impostor Light: 1.5x
Kill Cooldown: 15s
Kill Distance: Normal
Common Tasks: 1
Long Tasks: 1
Short Tasks: 2





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



Yapım EA Sports **Dağıtım** EA Tür Spor **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, PS5, XSX **Web** www.ea.com/tr-tr/games/fifa/fifa-21

FIFA 21

2021 görünümlü 2020 model FIFA...

2020'yi öyle ya da böyle geride bıraktık sayılır. Hepimiz için oldukça zorlu geçen senede, karantina süreci sebebiyle bol bol oyun oynayacak zaman bulduk. Açıkçası ben o dönemde de ana oyun olarak FIFA 20 oynamaya devam ettim. Bunun sebebiyse FIFA 20'nin mükemmel bir oyun olmasından ziyade spor oyunlarına olan sevgimdi. "E Tolga FIFA 20'ye geçen sene 87 vermiştin, nasıl mükemmel değildi oyun?" diyecek kadar iyi bir hafızaya sahipseniz hemen bu durumu da açıklayayım, genellikle FIFA ay sonu çıkış yaptığı için incelemeyi oynula yüzlerce saat geçirme şansımız olmadan yazabiliyoruz, buna bağlı olarak da oyunun tüm eksiklerini ve yamalar ile gelecek yeni yeni eksiklikleri görmemiz mümkün olmuyor. Kötüden ziyade oyunun iyi yönlerine odaklanıyoruz ki tüm oyun basınının aynı dertten mustarip olduğunu düşünüyorum. Bu sene ise durum farklı, bu yazıyı hazırladığım sırada sadece Ultimate Team modunda bile 100'ün üzerinde maçı geride bırakmıştım. Bu sebeple oyunun az sayıdaki iyi yönlerinden ziyade, bol miktardaki kötü yönlerinin üzerinde dura-

cağım. Zaten siz bu yazıyı okuduğunuz sırada oyunun piyasaya sürülmesinin üzerinden bir aya yakın bir süre geçmiş, hardcore FIFA oyuncularını da çoktan oyunu edinmiş olacak. Bu sebeple daha casual olan oyunculara bir şeyleri anlatmaya çalışacağım bir yazı olacak. Buyurunuz efendim, FIFA 21'i hemen yerden yere vurmaya başlayalım.

Üvey evlat

EA'in -geçen seneki Volta eklentisini bir kenara bırakırsak- Ultimate Team dışındaki modlara üvey evlat muamelesi yaptığı su götürmez bir gerçek. Gelenek bu sene de bozulmamış ve Ultimate Team dışındaki modlara sadece "lafta" yenilikler yapılmış. Özellikle lafta dedim çünkü yenilik olarak sunulan içeriğin yenilikle uzaktan yakından alakası yok. Bunlardan ilk üstünde durabileceğim sözde yenilik kariyer modunda. Artık simüle ettiğiniz maçları iki boyutlu şekilde izleyebiliyor ve istediğiniz zaman o noktadan maça dahil olabiliyorsunuz. Bu eklenti FIFA 20 ile kıyaslıyorsanız bir yenilik olabilir. Lakin bu özellik aslında yıllar öncesinde FIFA'da

vardı ve eğer yanılmıyorsam FIFA 08 ile kaldırılmıştı. Daha önceden kaldırılan bir özelliğin seriye eklenmesine yenilik demeyi doğru bulmuyorum, hatta bana sorarsanız bu insanlarla alay etmekten başka bir şey değil. Bir diğer sözde yenilik ise Volta'ya eklenen, arkadaşlarınızla bir takım oluşturup diğer oyuncularla oynayabilmeniz. Cümle halinde söylenince karışık gibi dursa da temelde bu eklenti Pro Clubs modunda olduğu gibi takım halinde diğer oyuncularla mücadele etmeye olanak tanıyor. Buna da sözde yenilik diyorum çünkü halihazırda Pro Clubs'ta yer alan bir içeriğe yenilik gözüyle bakmak mümkün değil. Bu sene Ultimate Team tarafındaki yenilikler de sorunları beraberinde getiriyor. Bunlardan ilki menüler. Ultimate Team'in menüleri ve arayüzü yeniden tasarlanmış durumda, lakin yeni tasarım sebebiyle artık takımınızda yer alan oyuncu ve diğer eşyalara doğrudan ulaşamıyorsunuz. Bunun yerine "Transfer Listesi" menüsü aracılığıyla adeta bu eşyayı listeleyecekmiş gibi arama yapmanız gerekiyor ki bana sorarsanız oldukça büyük bir külfet. Ultimate Team oldukça kolay



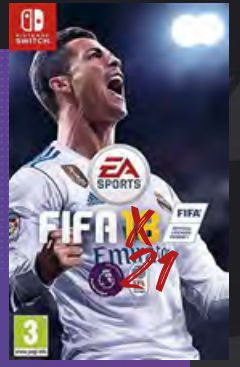
ve kullanışlı bir arayüze sahipken neden bu tercih yapılmış, anlaması oldukça güç... Yazının başından itibaren FIFA 21'in modlar tarafındaki yetersiz yeniliklerinden bahsettiğimin farkındayım. Tabii ki EA'in bu tarafta yaptığı doğru hamleler var. Lakin bu hamlelerin tamamı Ultimate Team tarafında. Diğer modlara yapılan kötü muamelede bir değişim katien yok. Ultimate Team'deki en önemli yenilik bana sorarsanız stadyumunuzu gönlünüzce kişiselleştirmenizi sağlayan "FUT Stadyumu". FUT Stadyumu sayesinde standınızın genel mimarisinden tutun, tezahüratlara, file ve çizgi renklerinden, gol sonrası çalınacak şarkıya kadar kişiselleştirme yapmanız mümkün.

FIFA Street yeşil sahalarda (!)

Gördüğümüz üzere modlar tarafında FIFA 21 "fiyasko" denebilecek kadar kötü durumda. Ne var ki oynanış tarafında FIFA 21'in daha derli toplu bir oyun olduğunu söylersem yanlış olmaz, tabii bu demek değil ki kusursuz bir oyunla karşı karşıyayız. Lafı daha da uzatmadan anlatmaya başlamakta fayda var. İlk olarak savunma tarafında yapılan yeniliklerden bahsetmek istiyorum. FIFA 21'de FIFA 20'ye göre daha çok oyuncunun eline bakan bir savunma sistemi var. Özellikle top kaparken bilgisayar oyuncuya neredeyse hiç yardım etmiyor. Eğer doğru zamanda müdahale etmezseniz oyuncunuz bir anda

boşa çıkıyor. İlk bakışta oyuncular arasındaki yetenek seviyesini belirleyecek bir durummuş gibi gözükse de oyunda geçirdiğiniz süre arttıkça defans sisteminin sorunları da ortaya çıkıyor. Savunma tamamen size bırakılmış olduğu için rakibiniz anlamsız yetenek hareketleri yapıp topu üstünüze sürdüğünde dahi müdahale tuşuna basmadan topu kapamıyorsunuz. Bu yetenek hareketleri arasında da doğru zamanda müdahale etmezseniz genellikle ya rakibinize kolay bir fırsat doğuyor ya da aleyhinizde çalınan bir faul düdüğü ile oyunun duraklamasına sebep oluyorsunuz. Ayrıca araya atılan paslarda da genellikle oyun size yardımcı olmuyor ve sizin müdahale etmeniz gerekiyor. Bu yüzden de Alex Teixeira gibi 79 OVR bir adam, 93 hızı sayesinde oyunun ilk günlerinden beri hemen her takımın forvetinde ilk tercih oluyor. Hızlı oyunculara doğru zamanlama ile müdahale etmek de oldukça zor olduğu için, oyuncuların çoğu çareyi "geriye yaslan" savunma sistemini seçmekte bulmuş durumda. Tahmin edebileceğiniz üzere bu sistem ile "Jose Mourinho" aynı yavanlık düzeyine sahip. Savunma sisteminin gelecek güncellemeler ile biraz daha oturaklı bir hale gelip, FIFA 20 ile 21 arasında bir noktaya oturtulacağını umuyorum. Eğer ki bu yapılmazsa yay kontrolçülerimizin haline.

Oynanış tarafındaki benim için en dikkat çekici değişiklik ise gol yollarındaki çeşitliliğin artırılmış olması. FIFA 21'de uzaktan çekilen şutlar ve kafa vuruşları ile de gol bulmak mümkün. Ayrıca omuz omuza mücadelelerde FIFA 20'de öncelik verilmiş olan "denge" yeteneği yerine, oyuncuların "güç" yeteneği öncelikli pozisyonda. Bu sayede Lukaku, Lewandowski, Kane gibi oyuncular da hücumda etkili olabiliyor. Bunun yanında uzaktan şutlar da etkili olduğu için geriye yaslanan rakiplere karşı Casemiro gibi uzaktan etkili şutlar çekebilen oyuncular kilidi açmakta oldukça önemli bir role sahip.



EA'in daha önce eski nesil konsollar için uyguladığı sadece kadro güncelleyerek FIFA serisini sürdürme geleneği maalesef Nintendo Switch tarafında da devam ediyor. Bu durumdan tüm oyuncular ve basın rahatsız durumda. Bu konuda IGN oldukça güzel bir hamle yaparak FIFA 20 incelemesini noktası, virgülüne dokunmadan FIFA 21 incelemesi olarak da yayınladı. Aslında bunu bir adım öteye taşıyarak FIFA 18 incelemesini de kopyala yapıştır yapabiliyorlardı. Çünkü Nintendo Switch'e ilk olarak FIFA 18 ile adım atan seri üç oyundur el değmeden piyasaya çıkmaya devam ediyor. Hem de 50 Dolarlık fahiş fiyat etiketiyle...

Oynanış tarafında son olarak hakemlerin üzerinde durmak istiyorum. FIFA 21'de oldukça sert hakemlerle karşı karşıyayız. FIFA 15 kadar olmasa da FIFA 21'de de penaltı ve sarı kart kararları oldukça kolay çıkıyor. Güncellemeler ile bu durumun düzellebileceğini sanmıyorum, oldukça kolay alınmış ikinci sarı karttan gelen kırmızı kartlara ve saç baş yoldurtacak kırmızı kartlara hazır olmanızı öneririm.

Boş sene

FIFA 21, yazı boyunca eksiklerinden bahsetmiş olsam da hala oynayabileceğiniz en iyi futbol oyunu. Ne var ki tam oyun fiyatın ufak tefek yeniliklerle satılan bir yapım olması ve EA'in artık bunu alışkanlık haline getirmesi sebebiyle 20 puanını kırdım. Eğer ki FIFA 20'ye sahip değilseniz alıta gördüğünüz puana 20 ekleyebilir ve oyunu gönlü rahatlığıyla edinebilirsiniz. Son olarak, ayrıntıları açıklanmamış olsa da FIFA 21 yeni nesilde farklı bir sürümüne sahip olacak. Bu sene için bu yenilikler PC tarafına gelmeyecek ve sadece yeni nesil konsollar yeniliklerden faydalanabilecek. FIFA 21'in yeni nesil versiyonu gerçekten "yeni nesil" olabilecek mi 10 Kasım'da göreceğiz. Gelecek ay yeni nesil FIFA 21 incelemesinde görüşmek dileğiyle..

◆ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Akıcı oyun. Gol çeşitliliği oldukça artmış.

EKSİ Yenilikler yetersiz. İnanılmaz hatalar var. FIFA 20'de düzeltilen hatalar geri gelmiş.

60



Yapım miHoYo Dağıtım miHoYo Tür RPG Platform PC, PS4, iOS, Android Web genshin.mihoyo.com/en

Genshin Impact

Zelda'nın izinde, ücretsiz bir macera!

Bazen beklenmedik bir zamanda, beklenmedik bir oyun ortaya çıkar ve bir de bakmışsınız, geceniz gündüzünüz o oyuna ayrılmış. Genshin Impact işte böyle bir anda geldi ve günler boyunca beni kendine bağlamayı başardı. Oyun yapısına detaylıca gireceğiz girmesine ama öncesinde biraz ön bilgi vermekte yarar var. Geliştirici firma miHoYo, aslında 2010'ların başında indie olarak kurulan bir mobil oyun firması. Ufak tefek mobil oyunlar geliştirdikten sonra zamanla işleri büyüten miHoYo, ilk büyük projesi olan Honkai Impact 3rd'ü 2018'de yayınladıktan sonra, Genshin Impact'e odaklandı ve Eylül ayının sonunda oyunu oyuncularla buluşturdu. Genshin Impact'in çıkışıyla beraber ortaklık karıştı zaten, sonrasında gelin beraber bakalım.

Biraz fazla mı Zelda acaba?

Açıkçası çıkışından önce Genshin Impact çok dikkatleri üzerine çeken bir yapım durumuydu. Öyle ki oyunu gördüğümü hatırlıyorum hatırlamasına ancak aklımda hep oyunun bir MMORPG olacağı izlenimi vardı. Haberlerini bile es geçtiğim yapımın çıkışından sonra uzakdoğu temalı bir ARPG oyunu ilk karşılaşmak beni çok şaşırttı. Genshin Impact (GI) geniş bir içeriğe sahip, ARPG- JRPG karşımı bir oyun. İşin ilginç

yanı PS4, PC, iOS ve Android'e çıkan GI ücretsiz olarak oynanabiliyor. Elbette oyun içi satın alımlarla gelişiminizi destekleyebileceğiniz bir yapım; ancak bu durum o kadar da oyuna etki etmiyor. En azından benim oynadığım süre boyunca öyleydi. Tabii 47 bin dolar harcayan abilerin haberlerini de duyuyoruz bir taraftan. Ha bir de oyunun yakın gelecekte PS5 ve Switch için yayınlanması da planlanıyor. Yavaş yavaş oyunun içeri girmekte fayda var ve senaryo ile giriş yapmak sanırım doğru olacaktır. Genshin Impact, Tevyat isimli bir dünyada geçiyor. Birbiri ile güçlü bağları olduğunu daha ilk andan anladığımız ikiz kardeşler Tevyat semalarında vakit geçirirken, bir anda ortaya çıkan gizemli bir tanrının saldırısına uğruyorlar. Bu noktada ise GI, bize oyunu hangi karakter ile oynayacağımızı seçmemiz için iki kardeş arasında seçim yaptırıyor. Seçmediğiniz karakter, düşman tanrı tarafından bilinmeyen bir kadere yolculuk ederken, seçim yaptığınız karakter yüzüne yollanıyor ve macera başlıyor. Burada yaptığımız seçim, senaryo açısından bir fark sunmuyor ve oynanışı da fazlaca etkilemiyor. GI'in zayıf yönlerinden biri burada ortaya çıkıyor. Diyalog seçimleri oyuna pek etki etmediği gibi hikayenin oyuncu üzerinde

güçlü bir etkisi yok. Aslında hayatınızda hiçbir anime izlemediyseniz ya da JRPG oynamadıysanız, Genshin Impact'in hikayesi ilginizi çekebilir. Ancak zaten bugüne kadar bunu yapmadıysanız GI'i beğenmeniz düşük ihtimal. Öte yandan bu konseptle tanıştıysanız, oyunun hikayesi ve karakterlerin birçoğu klişe gelebilir, böyle de bir şey var.

Şahane renkler, el çizimi grafikler

Oyunun temelini açık dünya ve bu dünyada bizi bekleyen görevler oluşturuyor. Oyunda farklı görev türleri yer alıyor ve ana görevin yanı sıra yan görevler de bir hayli uğraştırabiliyor. Ana görev olarak geçen Archon görevlerinin yanı sıra, oyundaki diğer karakterleri keşfedebileceğiniz Story görevleri bulunuyor. Story görevleri aynı zamanda senaryoyu tamamlayıcı rolde. Öte yandan haritayı gezerken tanışabileceğiniz NPC'lerden World görevleri de alabiliyoruz. Son olarak Adventurer Book sayesinde çeşitli günlük görevler, boss savaşları yapabiliyor ve başarımlar elde edebiliyorsunuz. Oyun görevlerin dışındaki başarımlar ise açık dünyadaki etkileşimlerle oldukça ödüllendirici bir içerik sağlıyor. Archon ve Story görevlerinin bir kısmını -ana hikaye ile ilişkili olduğu için- belirli bir Adventure Rank'ın altındayken yapıyorsunuz. Örnek vermek



gerekirse, oyunun başındaki ana görevi tamamladığınızda, bir sonraki ana görevi aktif etmek için Adventure Rank'ı 15'e yükseltmeniz gerekiyor. Story görevler için de benzer sınırlamalar bulunuyor. Bu noktada Adventure Rank olgusuna ve karakter gelişimine detaylıca değinmek doğru olur diye düşünüyorum. Genshin Impact, dört kişilik parti kurabildiğiniz ve bu dört karakter arasında anlık olarak geçiş sağlayarak oynayabildiğiniz bir oyun. Ancak bu durum Final Fantasy VII Remake'de olduğu gibi işlemiyor. Yani halihazırda yanınızda savaşan karakterlere geçiş yapmıyorsunuz. Bunun yerine tek tuşla oynadığınız karakterin yerini, farklı özelliklere sahip ve partinizde yer alan diğer karakter alıyor. Her bir karakteri 50. Seviyeye kadar geliştirebiliyorsunuz ancak 20. ve 40. Seviyelerden daha ileri geçebilmek için bu seviyelerde belirli materyalleri elde etmeniz gerekiyor. Silahlarda ve giyilebilen diğer eşyalarda da aynı durum var. Adventure Rank ise bir nevi profilinizin seviyesi manasına geliyor ve hemen hemen yaptığınız her hareket bu seviye için tecrübe puanı demek. Karakter seviyelerini patır patır yükseltebilirken Adventure Rank'ı geliştirmek için bir hayli vakit harcamanız gerekiyor. Pek çok fonksiyonu açabilmek ve ana senaryoda ilerleyebilmek için de bu seviyeyi geliştirmeniz şart.

Bedava oyun baldan tatlı

Açık dünya etkinlikleri, görevler, zindanlar ve çeşitli challangelar Adventure Rank'ı geliştirmenizi sağlıyor. Bu noktada açık dünyaya biraz değinmekte fayda var. Genshin Impact açık dünya konusunda Legends of Zelda: Breath of the Wild'dan bir hayli, hatta fena halde etkilenmiş. Zaten ilginç bir şekilde GI'n çıkışı Breath of the Wild'ı (BotW) oynadığım bir dönemin üzerine denk gelince oyunun ilk birkaç

saatinde deja-vu yaşadım desem abartmış olmam. Hatta karakter animasyonlarına kadar çeşitli benzerliklerden söz etmek mümkün. Aynı BotW'da olduğu gibi bir stamina barınız var. Bu stamina barı, savaşırken olduğu kadar seyahat ederken de oldukça önemli. Oyun mekanikleri yine BotW'da olduğu gibi staminanız yettiğince her yere tırmanmanıza izin veriyor ve görebildiğiniz her noktaya tırmanabiliyorsunuz. BotW'da yer alan ve havada süzülmenizi sağlayan glider, Genshin Impact'te yerini arkanızda beliren kanatlar şeklinde ortaya çıkan farklı bir glidera bırakıyor. Glideri kullanırken de yine staminanız kadar uçabiliyorsunuz. Zelda'ya benzer bir diğer açık dünya elementi ise toplayıcılık. Açık dünyada birçok madeni, çiçeği, meyveyi toplayabiliyor, hayvanları avlayabiliyor, belirli sandıkları koruyan canavarlarla savaşabiliyor veya çeşitli bulmacalar çözerek sandıklar açabiliyorsunuz. Topladığınız malzemelerle sağlığını yenileyen ya da buff elde etmenizi sağlayan yemekler hazırlayabiliyorsunuz. Her bir karakter belirli elementlerde uzman ve savaşlarda karşılaştığınız düşmanların her biri de çeşitli element kullanıcıları olarak karşınıza çıkıyor. Bu yüzden her bir elemente karşı güçlü olan başka bir element bulunuyor. Dolayısıyla güçlü rakiplerle savaşırken doğru elementi seçmek bir hayli önemli. Savaş sisteminde ise oyunun yavan olduğu bir nokta çıkıyor. Oyun boyunca her bir karakter farklı yeteneklerle göz önüne çıksa da, her bir karakterin sadece iki yeteneğini kullanabiliyorsunuz ve bu da bir süre sonra aynı tuşlara basmanın sıkıcılığını yaşıyor. Tabii bu durum bir miktar oyunun aslında mobil oyun temelli yapıya sahip olmasının bir sonucu. Hem arayüz tasarımı hem de upgrade sistemi daha önce pek çok mobil oyunda gördüğümüz bir yapıyla sunuluyor.



Dolayısıyla PC veya PlayStation 4 üzerinde oynanış deneyimini bazı noktalarda yavan bırakıyor.

Genshin Impact eksikliklerine rağmen kendini oynatabilen bir yapıda ve oynadığınız süre boyunca zaman hızla akıp gidiyor. Sonuçta açık dünya aksiyonları bol olan bir oyun olarak şu görevi de yapayım şuraya da gideyim, buradaki waypointe gidip haritanın şu bölümünü de açayım derken saatler geçmiş oluyor. Senaryoyu bitirseniz bile seviye seviye zorlaşan pek çok mücadele, zindan vb. etkinlik kendini tekrar oynatabiliyor. Üstelik oyun gelecekte yeni güncellemelerle genişleyecek. Sizi oyun içinde para harcamanız için zorlamayan bir kazanç sistemine de sahip olan oyuna şans vermemeniz için bir neden yok. ♦ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Ücretsiz bir oyun için oldukça geniş bir içerik sunuyor, açık dünya etkinlikleri bir süre oldukça keyifli, değiştirilebilir karakter sistemi savaşları kotarıyor.
EKSİ Senaryo etkileyici değil, diyaloglar etkisiz, zamanla monotonlaşıyor.



Yapım Echtra Games **Dağıtım** Perfect World Entertainment **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.torchlight3.com

Torchlight III

Diablo'yu aldattığımız eski dostumuz Torchlight geri döndü!

Serinin ilk oyununa ilişkin pek hatıram yok fakat Torchlight II'nin çıktığı dönemi çok iyi hatırlıyorum. Yıllardan 2012 ve Diablo 3 sorunlu bir şekilde pazara sürülmüştü. Server problemleri, oyun içi hatalar, online pazardaki dengesizlikler, oynanabilirlik sorunları derken, Diablo 3 oyuncuları birkaç ayı topallayarak geçirmişti. Sonra beklenmedik bir anda Torchlight II piyasaya girdi ve Diablo oyuncuları akın akın bu yeni oyuna geçmeye başladı. Diablo'nun o günlerde sunmadığı o acıklığı, dinamik dövüşü, orijinal karakterleri ve renkli dünyayı önümüze getiriyordu. Oyun o kadar büyük ses getirdi ki Perfect World Entertainment, önce

oyunun geliştiricisine yatırım yaptı sonra da onu satın aldı. Ancak aradan seneler geçti ve Torchlight markası sessizliğe büründü. Bundaki en büyük etmenlerden biri Runic Games'in kapatılması olabilir. Firma dağılınca kemik kadrodan bir kısım Double Damage Games'i kurarken, kalanlar Perfect World altında Echtra Games'i kurup yeni Torchlight oyunu üzerinde çalışmaya başladı. Serinin üçüncü oyununu 2018 yılında duyumuştuk. Firma farklı bir yön takip ederek seriyi MMO arenasına taşımayı planlıyordu. Oyunun ismi Torchlight Frontiers olarak duyurulsa da geliştirilme sürecinde yaşanan sıkıntılar ve problemlerden sonra Torchlight III ismine

döndüler. Oyun da haliyle bir anda MMO'dan aksiyon-RYO türüne geri döndü.

Bizim diyara dönüş

Yine sizleri bir oyun tarihi hikayesiyle esir aldıktan sonra asıl konuya gelelim. Yani Torchlight III'ün incelemesine. Oyunumuz Novastraia isimli bir diyarda geçiyor. Netherim adı verilen işgalci güçler diyarı ele geçirme derdindedir. Biz de yalnız bir kahraman olarak, bu işgalci güçleri geriye püskürtmek için kollarımızı sıvırız.

Torchlight III'te ilk dikkatimi çeken yine orijinal sınıf tercihleri oldu. Oyunda dört adet sınıf bulunuyor ve biri hariç diğerleri çok özgün biçimde tasarlanmış.

Sharpshooter sınıfı bildiğimiz okçu sınıfı. Sağa sola oklar yağdırıp uzak mesafeden düşmanlarımızı avlıyoruz. Bu en standart olan sınıftı. Dusk Mage olarak adlandırılan sınıf ise bir büyücü fakat aydınlık ve karanlık taraf güçlerine sahip. Bunları kombine ederek ortaya farklı etkileri olan büyüler çıkarabiliyoruz. Yetenek ağacını mıncıklamak bir hayli eğlenceliydi. Forged ise imbiğe benzeyen bir ölüm makinesi. Yani bir robot. Hem yakın mesafe hem de uzak mesafeden düşmanlarını boğabiliyor. Seri saldırılarıyla en sevdiğim sınıflardan ikincisi oldu. Oyunda uzun süre vakit harcadığım ve özgünlüğüne bayıldığım Railmaster ise bir katliam treniyle beraber dolaşılıyor. Evet, yanınızda sizinle birlikte hareket edecek, kendi raylarını döşeyen bir treniniz var, yeteneklerinizi geliştirdiğiniz





bu trene yeni eklemeler de yapabiliyorsunuz. Oyuna nereden başlayacağınızı bilemiyorsanız ilk tercihinizin Railmaster olmasını öneririm. Bu noktadan sonra beş farklı Relic'ten yani karakterimize özel elemental ya da saldırı tekniği kazandıracak gücümüzü seçiyoruz. Tahmin edeceğimiz üzere buz, elektrik ya da ateş gibi özellikler var. Bu kısımda çok özgün bir durum yok. Son olarak da bir adet hayvan yoldaş seçerek oyuna başlıyoruz.

Buraya özel olarak yer ayırmamın nedeni, oyunun geri kalanında hoşuma gidecek çok fazla bir şey bulamamış olmam olabilir. Sınıfların özgünlüğü, oyunu biraz daha oynanabilir kılıyor. Öte yandan hikaye, sunum, oynanabilirlik açısından Torchlight III'ün, önceki oyunlarının üzerine koyduğu pek bir şey yok.

Kes, topla, temizle, devam et

Torchlight III, bir dungeon crawler (zindan temizleme) oyunu. Yani haritada gezerken üzerinize çullanan envaî çeşit yaratığı, elimizdeki tüm büyüler ve güçlerle temizlememiz gerekiyor. Torchlight, önceki oyunlarda sunduğu bu dinamik yapıyı ne yazık ki pek devam ettirememiş. Bölüm tasarımları birbirinin kopyası. Haritada ilerleseniz de kopyala-yapıştır alanlara sıklıkla giriyorsunuz. Ayrıca canavar çeşitliliği de yine kısıtlı. Sadece renkleri ve güçleri değişiyor. 2020'yi bitirmeye yaklaştığımız şu günlerde, bu kadar kısıtlı canavarla karşılaşmak oyun deneyimini de baltıyor.

Ancak oyun hızlı bir biçimde ilerliyor. Aynı bölgede sıkışıp kalmıyorsunuz. Kısa sürede seviye atlayıp yeni bölgelere de geçebilirsiniz. Fakat burada da tekrara düşen görevlerle karşılaşıyorsunuz. "Git madenlerdeki X Canavarını kes" görevi o kadar sıklıkla karşıma çıktı ki sadece oyunun buna göre dizayn edildiğini düşünmeye başladım. Renkli grafikleri ve biraz olsun eğlenceli dövüş mekanikleri sayesinde tahammül edebildiğimi söyleyebilirim. Yoksa oyunun tasarımı günümüz mobil oyunlarından hallice tasarlanmış.

Bunların yanı sıra oyuna eklenen bir özellik de kendi kalemizin olması. Oyuna başla-

dıktan kısa bir süre sonra bu kaleyi alıyor ve içerisini kendi isteğimize göre dizayn etmeye başlıyoruz. Bunun için de etrafta taş, metal, odun gibi kaynakları topluyoruz. Görevlerde de ilerledikçe yeni yapıları öğrenip kaleye koyabiliyoruz. Ancak kalenin tek işlevi, elimizdeki silahları biraz daha güçlendirebilmek ve yetenek ağacımızı sıfırlamaktan öteye gitmiyor. Sadece kozmetik. Keşke daha aktif bir hale getirebilseydik.

Yetenek ağacı demişken, bundan da bahsetmek isterim. Oyunda birden fazla yetenek ağacı var ve hepsine tek bir puan üzerinden geliştirebiliyoruz. Yani seviye aldıkça bir puan artırılabilir. Buradaki sıkıntı, seçeneğin çok olmasına karşın hangi yolu tercih edeceğinize en başta karar verememek. Mesela diyelim ki, en başta buz Relic tercihinde buldunuz ama karakterinize uymadığını düşündünüz. Bunu sıfırlayıp ateşe geçemiyorsunuz. Yeni bir karakter yaratmanız gerekiyor. Oyunda belli bir noktaya geldikten sonra en azından Relic kısmını sıfırlama gibi bir özellik getirilseymiş.

Renkli ama ruhsuz

Geçen ayın sayısında sevgili Ertuğrul Süngü, Torchlight III için bir ilk bakış hazırlamıştı. Eğer oraya göz atarsanız, gelişmelerden ötürü ne

kadar gergin olduğundan ve oyuna alakalı korkularından bahsetmişti. Sevgili Ertuğrul, buradan söyleyebilirim ki tüm korkuların doğruymuş. Erken erişim sürecinde elde ettikleri geri bildirimleri pek yerine getirememişler. Orada doğan sorunlar, oyunun tam sürümünde de devam ediyor. Mesela karakterle yoğun dövüş anında bir yere sıkışıp kalabiliyorsunuz. Buna benzer olarak karakterin saldırı animasyonu başladığında bunu yarıda kesip kaçınma hamlesinde bulunamıyorsunuz. Boss savaşlarında bu hamleleri yapamayınca canınız bir hayli yanıyor.

Boss savaşları da pek tatsız bu arada. Hepsi birbirine benziyor ve hiçbir albenisi yok. Kafadan düşmana dalıp görevi tamamlayabiliyorsunuz. Biraz daha Borderlands serisi kafasında, her boss alanının özel tasarlanabilmesini isterdim. Hikaye yokluğunda en azından dövüşerek arayı kapatabilirdik.

Son olarak bahsedeceğim konuyu, oyunun Multiplayer kısmı. Pek randıman alamadığım bir alan oldu. Çünkü serverlarda ping ve bağlantı sorunları mevcut. Tanımadığınız oyuncularla keyfini çıkarabileceğiniz maceralara çıkamıyorsunuz.

Torchlight III, ne yazık ki ilk iki oyunun ruhunu yansıtmayı başaramıyor. İlk birkaç saat çok eğlenceli geçse de sonradan fark ediyorsunuz ki aslında hep aynı şeyleri yapıyorsunuz. Renkli bir arayüzü olduğu doğru ama hikaye konusunda yetersiz kalması, erken erişim sürecindeki hataların devam etmesi gibi sebeplerden biraz ortalama kalmış. Belki yakın arkadaşlardan oluşturulacak ufak bir grup ile daha keyifli olabilir ama şu haliyle oyuncuya işkence dışında başka bir şey değil. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Renkli tasarım ve özgün sınıflar.

EKSİ Bölümler ve dövüşler tekrara düşüyor. Erken erişimdeki hatalar devam ediyor. Düşman çeşitliliği az. Boss savaşlarının albenisi yok. Hikaye yok.

61



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



Yapım Gaming Minds Dağıtım Kalypso Media Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.kalypsomedia.com

Port Royale 4

Şimdi Karayipler'de olmak vardı be arkadaş...

Pandemi nedeniyle evlerimize, şehirlerimize kapanmak zorunda olduğumuz, dünyanın güzel köşelerine erişimimizin virüs ve bulaş korkusuyla kısıtlandığı bir dönemde, video oyunlarının neden büyük ilgi gördüğünü tahmin etmek zor değil. Dışarı çıkıp arabasına binip şehirler arası direksiyon sallayamayan adam yarış oyunlarına, gezmeyi tozmayı sevip otellerde kalmaktan çekinenler de açık dünya oyunlarına verdiler kendilerini. Port Royale 4'ü elime ilk aldığımda da aklımdan geçen ilk detay, "şimdi Karayipler'de olmak vardı" oldu. Yani, Dünya genelinde psikolojimiz hiç sağlıklı değil.

Neyse, oyuna dönelim. Seksenli yılları hatırlayanlar, ki biliyorum hatırlamıyorsunuz çünkü doksanlardan sonra doğdunuz, Sid Meier isimli bir abimizin yaptığı Pirates isimli bir oyunu hatırlayacaktır. Commodore 64 ve Amiga sistemleri üzerinde çıkan oraya oyun, Karayipler çanağında oradan oraya dolaşıp, şehirden şehre mal taşıyan, ticaret yapan, korsanlarla savaşan hatta kasabalara, şehirlere saldırıp işgal edip yağmalayan o dönemin denizcilerinin öyküsünü anlatıyordu. Bu oyun, seksenlerin abidik gubidik oyun dünyasında derinliği ve detaycılığı ile o kadar sevildi ki, hepi topu

64Kb hafızası olan dönemin bilgisayarlarında çalışabilen en etkileyici oyunlardan biri olarak hatıralarımızda yer etti. Üstelik, oyunun deniz savaşları bölümü de ayrıca bir klasik haline geldi ve yelkenli savaş gemileriyle yapılan deniz savaşlarını konu alan tüm oyunlar Pirates'tan ilham alarak hayata geçti desek de abartı olmaz.

Ötedeki güzelliklere yelken açmak

Port Royale'i ilk kez oynadığımız 2000'lerin başında, Pirates oyununun 2000'lerin imkanlarıyla yeniden hayata geçmiş bir klonu olduğu yorumunu yapmıştık. Emin değilim ama o yılların LEVEL'inde oyunu ben yazmış olabilirim, zira bu tür oyunları severek yazıyordum. Şimdi açıp baksak, o zaman da oyunun Pirates'tan ilham aldığını dile getirmişimdir. Hatta hatırlıyorum, sizin dergide yıllarca futbol turnuvalarından hatırladığımız, LEVEL'in Yayın Yönetmeni Gökhan, ilk Port Royale'i görünce Pirates gibi oyun yapmışlar diyerek oyuna gömüldü, uzun süre de oyunun peşini bırakamadı. İşte, dergicek çok beğenerek oynadığımız Port Royale serisinin dördüncüsü nihayet elimize ulaştı. Bu kez karşımızda, grafik kalitesiyle de kendini geliştirmiş bir oyun duruyor. Öncelikle şunun altını çizeyim, çok

detaylı bir oyunla karşı karşıya kalacaksınız. Dolayısıyla, oyuna başlamadan önce mutlaka tutorial görevlerini yapmanızı tavsiye ediyorum. Zira karmaşık, detaylı, derin bir içeriğe sahip oyuna kafa göz daldığınızda pek çok detayı fark edemeyeceksiniz ve başarılı da olamayacaksınız.

Port Royale 4, önceki oyunlara göre özgürlük hissini biraz kısıtlamış olmasıyla bizi üzdü. Artık oyuna, İspanya adına çalışan bir tüccar/korsan olarak başlamak durumundayız ve İspanya'nın verdiği görevleri yerine getirerek oyunda ilerliyoruz. Ancak tabii ki, açık dünyada kendi menfaatlerinizin peşinde koşmanızın önünde bir engel yok.

Para kazandıkça yeni gemiler alacak, gemilerinizi donatacak, filolar kuracak ve hem ticaret yapacak, hem de düşman gemileriyle savaşacaksınız. Rakip devletlerin gemilerini soyarak korsanlıktan da büyük bir kazanç elde edebilirsiniz. Bu sırada, bu korsanlık meselesinin, tarihteki en büyük terör operasyonlarından biri olduğunu da hatırlamak lazım. Zira her devletin, kendi koruması altına aldığı korsanlarla rakip devletlerin gemilerine saldırması çok bariz bir devlet destekli terör operasyonudur. Ancak tarihte korsanlığı bir devlet kontrolü



altına girmeden, bağımsız şekilde yapan kaptanlar olduğunu da biliyoruz. Bunların bazılarının, Orta Çağ'a ve Yeni Çağ'a hükmeden imparatorlukların/kraların baskısı altından kaçarak kendi özgür topraklarını kurmak isteyen özgür ruhlar olduğuna dair öyküler de okuduk. Hatta, televizyonlarda fırtına gibi esen Black Sails dizisinin de, İngiliz kraliyetinin köleliğinden, baskısından kaçıp kendine özgür bir dünya kurmak isteyen bir İngiliz donanma subayının korsana dönüşme öyküsünü anlattığına şahit olabilirsiniz. Eğer Black Sails dizisini henüz seyretmediyseniz ve korsanlar/deniz savaşları konularına meraklıysanız, mutlaka tavsiye ederim.

Port Royale 4 de elbette sadece oradan oraya mal ve yolcu taşıdığınız bir oyun değil. Dönemin acımasız bir gerçeği olarak, denizde sık sık korsanlarla ve düşman devletlerin çatışmaya hazır gemileriyle karşılaşacaksınız. Bu da sizi sıra tabanlı deniz savaşına götürecektir. Savaş sırasında, gemilerinizin belli bir aksiyon puanı var. Bu puanları bitirene kadar hareket edebilirsiniz veya ateş edebilirsiniz. Klasik sıra tabanlı çatışma mantığı burada da işliyor. Ancak ayrıca her geminin, farklı kolonilerden ve görevlerden kazandığı bazı taktikler

bulunuyor. Bu taktikleri kullanarak savaşta avantaj elde edebilirsiniz. Ayrıca gemi kaptanlarınızı da geliştirdiğinizde, savaş etkileri değişiyor. Bu noktada çok hafif de olsa bir RPG lezzeti bulunuyor.

Kendi koloninizi kurun

Neyse ki oyunda sadece oradan oraya yelken açmıyoruz. Daha domestik bir yaşam sürmeyi seven arkadaşlarımız için de koloni yönetimi imkanı bulunuyor. Ticaretin geliştikçe, "ben neden el alemin malını oradan oraya taşıyıp milleti zengin ediyorum ki, alıcılar zaten benim elimde, malı da ben üretim satırım, ooh, mis!" gibi bir düşünce içine giriyorsunuz, ki bu mantık bugün süper marketlerde sık gördüğünüz, marketin kendi markasıyla ürettiği ürünlerin de var olmasının ardındaki düşünce yapısının aynısını işaret ediyor. Neyse, kısacası, oyun içinde eninde sonunda kendi koloninizi kuruyorsunuz ve kolonide üretim binalarınızı inşa edip ürettiğiniz malları sağa sola satmaya başlıyorsunuz. Artık tam anlamıyla bir sanayi devi oldunuz. Ayrıca askerleriniz var, silahlı gemileriniz var, silah gücünüz var... O zaman sadece sanayi devi değilsiniz, kendi çapınızda küçük bir şehir devletisiniz. Yarın, bağlı olduğunuz



İspanya Kralı gelip, bana %50 vergi ödeyeceksin dediğinde, hadi lan oradan deyip, çok daha karlı iş yapacağınız İngiltere'ye katılmaktan artık sizi kimse alıkoyamaz. Ama tabii İspanya Kralı, vay sen bana lölö mü yapıyorsun diyerek dev donanmasını üzerinize sürdüğünde İngilizlerin gelip sizi koruyacağından da emin olmalısınız. Dolayısıyla dünyanın bugünü şekillendirmiş siyasi temellerin oluşumunu da ince ince fark ediyorsunuz bence artık. Gördüğünüz üzere, tamamen para üzerine kurulmuş bir dünyada yaşıyorsunuz.

Port Royale 4, bir dönem dünya ticaretinin merkezi konumuna gelmiş olan Karayipler'de dönen dümenleri bize anlatan sürükleyici bir oyun olarak karşımızda duruyor. Bu bölgede ticaret ve para bu kadar büyük olmasa, insanların birbirilerinin denizin üzerinde böyle hevesle kestikleri zalim korsanlık olaylarını yaşamayacağımızı tahmin edebilirsiniz. Bir görüşe göre korsanlar çağı artık bitti ama bir yerde para büyüyünce, insanların da birbirini kestiğine ne yazık ki hala şahit oluyoruz. Bankadan biraz yüklüce para çekip cebinize/çantanıza koyup yürüyerek evinize gitmeye çalışın, bakın o bitti sandığınız korsanlar nasıl bir anda canlanıyorlar. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Çok detaylı ve derin içeriğe sahip bir oyun. Geliştirilmiş güzel grafikler. Güneşin batışına karşı yelkenli gemi manzaraları.

EKSİ Sıra tabanlı taktik savaş yeterince detaylı değil. Ticaret mekanizması çok derin değil. Tek bir senaryo hazırlanmış.



Yapım Frictional Games **Dağıtım** Frictional Games **Tür** Korku, Gerilim **Platform** PC, PS4 **Web** amnesia rebirth.com

Amnesia: Rebirth

Klostrofobisi olanlar, aman dikkat!

Elinize bir sopa dahi alamadığınız, sadece kaçmanızı ve saklanmanızı gerektiren korku – gerilim oyunlarını çok severim. Sebebi, -kesinlikle- FPS tarzı oyunlarda “nişan alamamam” değil. Daha gerçekçi bir korku yaşattıkları için. Hiçbirimiz Rambo veya koca kayalara yumruk atan Chris Redfield değil ve “kapının ardında bir şey mi var?” “ya da “köşeden bir şey mi geçti” gibi aslında günlük hayatta da yaşayabileceğimiz durumları bir oyunda yaşamak beni daha çok cezbediyor. Karakter ile daha fazla bağ kurabiliyorsunuz. Elbette adrenalinin de etkisiyle bu karakterler kaçmak yerine olayların üstüne gitse de (kaçsa zaten oyunun başlaması ve bitmesi bir olurdu), bu tarz oyunlar insanı daha fazla geriyor. Bu oyunların içinden benim favorim Outlast serisi. Bilen bilir, ilk oyunda akıl hastanesinde yaşananlar ve ikinci oyundaki ürpertici tarikat nefes kesiciydi. Yapımcı Frictional Games de bu tarz oyunları geliştirmekte usta bir firma. En eski serileri olan Penumbra, Penumbra’dan daha iyi olan Amnesia ve hem korkutan hem de düşündürülen oyunları Soma ile iyi işler çıkarttılar. Şimdi ise Rebirth başlıklı son oyunları Amnesia ile bizlere sarı renklere bürünmüş çöl mağaralarını, kapalı ve zifiri karanlıkta kalma korkusunu ve en önemlisi de takip edilme korkusunu iliklerimize kadar hissettirmeye geliyor.

Karanlıkta ve kulaklık ile

Amnesia: Rebirth’te kontrol ettiğimiz karakterin adı Tasi Trianon. Tasi, eşi Salim ile beraber Cezayir’de çölün üzerinden uçarken

uçakları arızalanır. Tasi pencereden bakar ve her şimşek çaktığında sanki dünyanın değiştiğini görür. Derken korkulan olur ve uçak düşer. Tasi kendisine geldiğinde uçakta kimsecikler yoktur. Ne Salim, ne pilotlar ne de başka birisi. Tasi, uçaktan çıkıp izleri takip eder. Bir şeyler hatırlamaya başlar ve Tasi’nin kafası karışırken bizim de kafamız karışır. Tasi’nin bulunduğu izler ve dokümanlar onların zaten burada olduklarını göstermektedir. Bu yoldan geçmişler, bu mağaralara girmişlerdir. Peki, neden? Neden uçağın düştüğünü hatırladı da çok daha önce düşmüş uçağın enkazında gözlerini açtı? Salim nerede? Korktuğunda ve kalp atışları

hızlandığında kendisine neler oluyor? Bileğindeki pusula da neyin nesî? Kısacası bol soru işareti ile kafamızı allak bullak ettikten sonra dalıyoruz klostrofobik mağaralara ve gizemi çözmeye çalışıyoruz. Oyunun hikâyesi açıkçası ilk başta epey bir kafa karıştırıyor. Uçak düşüyor tamam lakin kronolojik sırayla olaya baktığımız zaman bu uçak zaten düşmüş ve yaşananlar yaşanmış bile. Durum böyle olunca Tasi’nin hatıralarına ve etrafta bulunan dokümanlara bir hayli dikkat etmemiz gerekiyor. İpin ucunu bir yerde kaçırdınız mı hikâyeyi toplamak epey bir zahmet gerektirecek. Yani nasıl desem; Hikâyeyi A – B – C olarak düşünün





mesela. Oyun size ilk olarak B'yi sunduğu için siz A sanıyorsunuz ama sonradan B olduğunu öğreniyorsunuz ve A'ya dönüşüyorsunuz. Kafa karıştırıcı, değil mi. Nitekim bir müddet sonra taşlar yerine oturunca hikâyeden de zevk almaya başlıyorsunuz. Dolayısıyla oyuna başladıktan sonra iki – üç saat mühlet verin. Sonrasında mutlaka rayına oturuyor.

Söylediğim gibi, Amnesia, düşmana karşı koymadan, saklanıp gerektiğinde koşup kaçarak oynanan tarzda bir oyun. Yani elimizde bir silahımız, bıçağımız, roketatarımız falan yok. Birazdan değineceğim bir pusula, sanki karneyle dağıtılmış gibi sayıyla verilen kibrit ve oyunda biraz ilerledikten sonra bulacağımız bir el lambası başlıca nesnelimiz. Özellikle karanlık mağaralarda ilerlerken en ufak bir ışık huzmesi çok büyük bir nimet. Bu mağaralar genelde zifiri karanlığa yakın ve ışık kaynağınız yoksa körlemesine ilerliyor, ileride gördüğünüz en zayıf ışığa sinek misali yol alıyorsunuz. Oyundaki kibritler ortamı aydınlatmanız için değil, etraftaki meşale tarzı ateş kaynaklarını alevlendirmeniz için. Yani elinizde kibrit ile gezebileceğiniz maksimum on saniye. Dolayısıyla biraz ilerledikten sonra bulacağınız el lambası büyük bir kolaylık fakat o da sınırsız çalışmıyor. Bu yüzden idareli kullanın. Pusulaya gelirse; bu pusula, ilk olarak bir yol gösterici (e haliyle), ikincisi ise başka bir dünyaya açılan kapıların anahtarı. Pusulayı doğrulttuğunuzda döndüğünüz yol, doğru yol ise ışık saçıyor. Yani pusulanın ışığını takip edebilirsiniz. Acayip bir şekilde parlamaya başladı mı bilin ki bir yerlerde geçit var. Bu geçit ile karanlık ve bambaşka bir dünyayı köprü olarak kullanarak, diğer çıkış noktasından gerçek dünyaya geri dönüyoruz. Pusulayı veya lambayı kullanmadığımız zamanlarda ise ya saklanıyoruz ya da kaçıyoruz çünkü bu tarz oyunların



duayen kötü adamları olan yaratıklar yine sahnede demektir! Yakından gelen bir takırtı, hafif gerilimli müzik ve Tasi'nin korku faktörünün artması alarm sinyalleri zaten. Her Amnesia oyununda olduğu gibi görünmemeye çalışıp usul usul yolumuza devam etmeye çalışıyoruz. Görülürsek de bildiğimiz tüm duaları edip saklanacak bir yer arıyoruz. Oyundaki tek düşmanımız bu yaratıklar da değil elbette. Tasi'nin kendi korkusu ve hayal dünyası da ona karşı. Korktukça Tasi'nin korku katsayısı artıyor ve ekranın yanından siyah damarlar çıkmaya, Tasi hayal görmeye ve adeta korktuğu şeylerden birine dönüşmeye başlıyor. Outlast'ta mesela kaçardınız ve saklanırdınız, iş biterdi. Amnesia ise kesinlikle daha fazlasını sunuyor bu hususta. Sadece kaçıp saklanmakla bitmiyor. Tasi'nin kendi şeytanlarını da yenmesi lazım.

Herkese göre mi? Muhtemelen hayır

Tarz olarak oyuna genelde, çölde geçtiği için, sarı renkler hâkim. Güneşli ve kavurucu çöl, karanlık mağaralar ve belli başlı yapılar oyunun ana mekânlarını oluşturuyor. Yani tek bir mekânda, örneğin mağaralarda oyun geçmiyor. Mekân sayısı bakımından çeşitlilik bol ve hepsi de ayrı güzel tasarlanmış. Sarı kumlarda bıraktığımız ayak izleri ve güneşten korunmak için aradığımız gölgeler, apaydınlık çöle zıt olarak irili ufaklı geçişleri ile mağaralar gerçekten oradaymış hissi uyandırıyor. Mağaralara değinmişken; özellikle el fenerini bulana kadar gereğinden fazla karanlıkta ilerlediğimizi düşünüyorum. Elbette, mağara dediğin karanlık olur lakin o dar geçitleri, nefes almayı zorlaştıran yerleri görmedikten sonra? Dediğim gibi kibritler de pek işe yaramıyor ve oyunun başı çoğunlukla karanlıkta geçiyor. Aydınlat-

ma açısından kapalı yapıları daha başarılı buldum ama onlarda da o dar yollar yok. Bu arada, oyunda küçük de olsa buglar mevcut. Ben bu yazıyı kaleme aldığım da oyun henüz çıkışını gerçekleştirmediği ve oyun çıkmadan oynayan şanslı birkaç kişiden biriyim. Dolayısıyla çıkışı gerçekleştikten sonra eminim düzeltme güncellemeleri de gelecektir. Peki, nedir buglar? Kamera açısını ayarladığınızda duvarın ötesini ve yol olup olmadığını görebiliyorsunuz mesela. Tek yapmanız gereken duvara veya kapıya yapışın ve açığı ayarlayın. Bir de Tasi'nin çıkamaması gereken yerlere ardi ardına zıplama tuşuna basarak çıkmayı başardım. Hatta bir yerde yolu uzatmadan çıkmam gereken yere biraz da şans yardımıyla çıkıntılara zıplaya zıplaya çıkmayı başarmıştım. Bu küçük teknik aksaklıkları saymazsak Amnesia: Rebirth göze oldukça hoş gelen bir oyun. Keza seslendirmelere de bayıldım. Fransız aksanlı İngilizce diyaloglar çok şirin.

Rebirth, ilk başlarda kafanızı mikser gibi karıştırabilir lakin sabrettiğiniz zaman kafanızdaki soru işaretleri tek tek cevaplanıyor ve hikayenin gidişatı merak uyandırmaya başlıyor. Oyunun başındaki hikâye karışıklığını ve kapkaranlık mağaralarını alt ettiğiniz zaman, üstelik en büyük korkularınızdan kaçmaya başlayacağınız zaman, korkunun tüm vücudunuzu sardığını hissedeceksiniz.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Cezayir çölünün tasviri ve mağaralar, farklı mekânlar. Senaryo ilk başta kafa karıştırıcı da daha sonra merak uyandırıyor

EKSİ Bazı teknik aksaklıklar. Gereğinden fazla karanlıkta kalıp körlemesine ilerliyoruz.

Crash Bandicoot 4: It's About Time

Turuncu dostumuz bir nesli daha çıldırtmak için geri döndü

PlayStation 1'in gözde maskotu Crash Bandicoot'u hepimiz hatırlıyoruzdur. Platform oyunlarının popüler olduğu, canımız tükendiğinde gözümüzün yaşına bakılmadan oyunun başına ışınlandığımız o yıllarda Crash Bandicoot, türünün en zor örneklerinden biri olsa da ilginç bir şekilde kalplerimizde bir yer edinmişti. Yıllarca tilki olduğunu sandığımız Crash'ın sonradan bandikut faresi olduğunu öğrenmem de benim için büyüme anlarımdan biri olmuştu. Şimdi, uzun bir aradan sonra, bu turuncu arkadaşımızı peyeni ve eskisi kadar olmasa da hala yeterince zor bir oyunla karşıyoruz.

Aslında 2017 yılında Crash Bandicoot N. Sane Trilogy adı altında seriye bir geri dönüş yapılmıştı. Nintendo'nun da Mario ve Pokemon oyunlarında benzerini yaptığı şekilde, bu oyun sevilen üçlemenin bir yeniden yapılmasıydı. Bu defa ise Crash Bandicoot 4: It's About Time ile hikaye kaldığı yerden devam ediyor.

Şöyle baktığınızda bile yeni oyunun, serinin ilk üç oyununun izinden gittiğini rahatlıkla görebilirsiniz. Genel olarak Crash Bandicoot 4, gerek karakterler gerekse üç boyutlu platform mekanikleriyle klasiklerin eksikliğini aratmıyor. Eski oyunları oynayanlar üç boyutun ortaya çıkardığı zorluğu hatırlayacaklardır. Yeni yapım da bu açıdan en az eskileri kadar zorlayıcıydı. Bununla birlikte, yeni oyuncuları -ve benim gibi beceriksizleri- düşünen yapımcılar,

biraz halden anlayarak, ufak kolaylıklar da sağlamış.

Mesela bu kolaylıklardan biri, oyunun başında Retro ve Modern modlardan birini seçerken karşımıza çıkıyor. Retro modda, eski oyunlardan hatırlayacağınız gibi her bölümde üç can hakkımız bulunuyor. Bu canları kaybettiğimizde gözlerimiz yaşlı bir şekilde ta bölümün başına dönüyoruz. Modern modda ise ne kadar ölürseniz ölümleniz sadece o bölümde topladığınız elmasları kaybediyorsunuz.

Crash Bandicoot 4: It's About Time'in bence ilgi çeken diğer bir yeni mekanıği ise, oyunun asıl amacı olan, toplamaya çalıştığımız dört adet maske. Üçlemenin sonunda geçmişe hapsedilmiş olan kötü karakterlerimiz Uka Uka, Neo Cortex ve N. Tropy bu oyunda, kafa kafaya verip zamanda açılan bir geçitle özgürlüklerine kavuşuyor. Ne yazık ki tahmin edersiniz, bu noktada uzay zamanda düzensizlikler ortaya çıkıyor ve işin içine kuantum maskeleri giriyor. Tilkiye benzeyen ama aslında fare olan dostumuz Crash'in de farklı boyutları içeren bu macerada bu maskeleri bulması ve 20 yıllık düşmanlarını bir kez daha alt etmesi gerekiyor.

İşte, bu maskeleri topladığımız bölümlerde oyuna, onları kullanmamızla ortaya çıkan yeni

mekanikler ekleniyor. Eğer onları saymazsak, eski oyunlardan hatırladığımız zıplama, kendi etrafında dönme gibi klasik Crash Bandicoot oynanışıyla karşılaşıyoruz. Kısacası, Crash Bandicoot 4: It's About Time'in tam anlamıyla eski üçlemenin bir devamı olduğunu söyleyebilirim. Yine de daha uzun bölümler, geliştirilmiş mekanikler ve yıllar içerisinde değişmiş karakterler, bu oyunu hem eski oyuncular hem de seriyi ilk kez oynayacaklar için keyifli hale getirmiş. Tabii oynarken insanı çileden çıkarıyor mu? Çıkartıyor. Yine de eskilerden -birazcık- özlediğimiz bu mücadele gerektiren platform oyununu yeniden konsollarda görmek güzel.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Oynanabilir karakter çeşitliliği. Çok başarılı grafikler. Yeni, oyunu günümüze uyarlayan mekanikler
EKSİ Her oyuncuya uygun değil. Zorluk seviyesi halen pek yüksek.

83





Yapım Saboka Studio Dağıtım Buka Entertainment Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.9monkeysofshaolin.com

9 Monkeys of Shaolin

Shaolin rahiplerinin yardımıyla, büyük bir intikam mücadelesine çıkıyoruz!

Şaka yaptım ortada büyük olan hiçbir şey yok. Mücadele ufak, aksiyon sıradan, oyun, eh...

Şimdi incelemeye böyle girince de devamını niye okuyasınız... Ama detayları bilmeden oyunu niye sevmeyeceğinizi bilemezsiniz.

Aslına bakarsanız oyun videolarda falan gayet iyi gözüküyor. Eski tipte, Final Fight tarzı bir beat'em up söz konusu. Üstelik kahramanımız dövüş sanatlarında iyi, Bo ile savaşan bir dövüşçüden başkası değil. Kahramanımız elindeki sopayla üç farklı saldırı yapabiliyor, bir de sağa sola elsiz parende (Au sem mao derdik buna, pehey...) atarak kaçabilme hareketine sahip. İlerleyen kısımlarda Qi kullanarak gerçekleştirdiği güçlü saldırılara da ulaşıyoruz ve hatta bir noktada ölümsüze yakın bile olabiliyoruz –ki bu oyunun iyi test

edilmediği anlamını taşıyor bence. Her ne kadar karakterimizin hareketleri çok akıcı olsa da dövüşlerde bir gariplik var. Düşünün 100 yıl öncenin Final Fight'ı, Captain Commando'su bu anlamda daha oturaklı geliyor. Bence karakterlerin havada kalma süresi biraz fazla yüksek tutulmuş ve bu yüzden de sanki yer çekimi düşük bir ortamda savaşıyorumuz gibi gariplik bir his oluyor. Bu da bana çok tatsız geldi, ne yalan söyleyeyim... Yaklaşık 25 bölümden oluşan ve her bir bölümün 10 dakika kadar sürdüğü oyun, bölüm aralarında bizi, karakterimizi geliştirebileceğimiz Shaolin kasabasında ağırlıyor. (Bu arada ismimiz Wei Cheng, ailemiz ve arkadaşlarımız öldürülüyor, biz de ölümün eşliğindeyken kurtarılıyor; aynı Ghost of Tsushima'daki gibi.) Shaolin kasabasında kahramanımızın yeteneklerini

geliştirmek, yeni bir silah, zırh ve ayakkabı alabilmek mümkün. Başka da pek bir şey olduğu yok.

Açıkçası dövüş mekanikleri iyi işlese, oyunu eğlenceli ve alınası sınıfına anında koyardım. Lakin bu halde parasını tam hak etmiyor –ki daha size co-op modunu anlatmadım. Oyunu bir arkadaşınızla birlikte oynamak mümkün ve tahmin edersiniz ki sırt sırta dövüşüp düşmanları pataklamak çok zevkli olacaktır. Ne var ki oyunda gariplik mekanikler benimsenmiş. Mesela dairesel bölümlerde kamera sadece ilk oyuncuyu takip ediyor, diğer zavallı da kadrajda kalacağım diye koşuyor da koşuyor. Birisi yanlışlıkla boşluğa düşerse, ekranda bir yerlerde yenden belirmiyor, onun yerine ekran kararıyor ve bölümün bir yerinden yeniden başlıyorsunuz.

Anlayacağınız ortamda bir amatörlik söz konusu. Orijinallik zaten yok ama ben eğer oynarken eğlenemiyorsam, o oyunla uğraşmayı da pek düşünmem. Keşke daha oturaklı bir dövüş sistemi geliştirselerdi, o zaman UE4 motorunun faydalarıyla güzelleşen grafiklerin de tadını çıkartırdık. Eğer yine de bu oyunu deneme niyetindeyseniz, bence biraz bekleyin, fiyatı düşsün, kampanya olsun, Epic Games haftalık bedava oyunlarının arasına eklesin, o zaman oynarsınız... ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Yeni yetenekler kazanınca oyunda aksiyon güzel bir boyuta ulaşıyor.

Görsellik hiç fena değil

EKSİ Dövüşlerde bir bayağılık var.

Oyun süresi kısa. Co-op oyun modunda can sıkacak hatalar var.



Yapım Funselektor Dağıtım Funselektor Tür Yarış Platform PC, Mac Web artofrally.com

Art of Rally

Motorsporlarının en zor dallarının birisinden ASMR materyali yaratmak...

Ralli, yarışması olsun, izlemesi olsun zor bir spordur. Özel seyirci etapları dışında kapalı pistlerde koşulmaz, izlemek için keçilerin bile girmeyeceği orman arazilerinde dolaşır, telefonun çekmediği, itin kurdun cirit attığı patikalarda kaybolur, eğer şanslıysanız araçları güzelce görebileceğiniz bir yere tüner, beklemeye başlarsınız. Allah'ın yağmuru üzerinize yağar, hava sıcaksa su birikintisine dönersiniz. Sivrisinekler tarafından kevgire çevrilir, dondurucu soğukta hayatı sorgular, araçlar üzerinize toz veya çamur püskürttüğünde evinizin koltuğunda sıcak bir fincan kahve içmenin hayalini kurarsınız. Öyle kız arkadaşınızı alıp "bak seni bir yere götüreceğim" cümlesindeki "yer" değildir ralli. Ralli ve sanat? Üzerine düşünebiliriz ama herhangi bir ralli etabında bulunan herkesin hemen katıldığı üzere oyunun en dikkat çekici tarafı, böylesine "esaslı" bir sporun içindeki güzelliği görebilmesi. Bize birbirinden şahane manzara- lar ve şirin low-poly grafiklerle ulaştıran yapımcı Funselektor bu açıdan övgüyü hak ediyor. Yapımcı bize çok yabancı değil, beş sene kadar önce Ertuğrul onları Absolute Drift oyununu incelemiş ve pek memnun kalmıştı. Bu sefer sırayı devraldım, beklentimi de düşük tuttum ve gördüğüm hemen her şey de beni mutlu etti. Art of Rally, uzak takip kamerası ile arka/

kuş bakışı kamera arasında, ciddi oyunlarda göremeyeceğiniz açılardan oynanan, düşük poligonlu grafik anlayışını benimsemiş bir oyun. Değişik bir espri anlayışı var. Oyunda ilk aracımızı seçince bir Buddha heykeli bize, rallinin geç kalmamak için ormanın ortasından yardım etmek zorunda kalan bir Finli tarafından keşfedildiğini söylüyor mesela. Dört ana dönemi konu alan yapım, 1967 model Ford Escort RS Mk1600'den (Lisans problemi sebebiyle isimleri uydurma ama otomobillerle ilgisi olan herkes tüm araçları bir görüşte tanır) 1996 model Mitsubishi Lancer Evo V'e kadar 50'den fazla araca yer veriyor. Gerçek olmasından ziyade güzel olmasına dikkat edilmiş 60'tan fazla etap da oyunda mevcut.

Grafikleri görünce gerçekçilik açısından bir Richard Burns Rally beklemediğinizi tahmin ediyorum. Olayımız rahatlamak, olayımız eğlence. Şahane müzikler etrafında özgürce takılabileceğiniz bir pist açıp dakikalarca keşfetmek, güneşin batışını, aracın ceylan gibi kendisini virajdan viraja atışını izlemek. Oyunda 3-5 araçla beraber start alabileceğiniz bir RX modu yok, rallilerde usulünce tekli olarak start alıyor ve yaptığınız dereceye göre hem sezon içinde hem de tüm oyuncularla kıyaslanıyorsunuz. Kariyer, zamana karşı etap ve ralli modları sizi

zorlamaktan ziyade ustalaşmaya itiyor çünkü hemen fark edebileceğiniz gibi oyunda gerçekten hızlı gitmek hiç de kolay değil aslında. Bu aşamada oyuna Mini Cooper gibi boyundan büyük işler başarsa da rahatça kontrol altına alınabilen araçlarla başlamanın sonsuz faydasını görüyoruz. Oyunda bolca lafı geçen Grup B'ler tıpkı gerçekteki gibi hiç de kolay kullanılabilen araçlar değil. Gerçek hayatta üçüncü viteste bile patinaj yapan 800 beygirlik bir canavar ne kadar ehlileşebileceğiniz ise yeteneğinize kalmış.

Sonuç olarak Art of Rally, en acımasız, en zor sporlardan birinden bile ASMR materyali çıkartılabileceğinin kanıtı adeta. Tüm deneyim adeta bir zen öğretisi gibi, rahatlatıcı, kafa boşaltıcı. En azından bu amaçlanmış ve takdir etmem gerekiyor, başarmışlar da.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Huzur verici, rahatlatıcı bir deneyim. Başarılı kontrol hissi. Şahane müzikler ve grafikler.

EKSİ RX modu yok, beraber oynamak isteyenler DiRT'e devam.

83



Yapım Croteam Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon Platform PC Web www.croteam.com/serious-sam-4-planet-badass

Serious Sam 4

Haydi arkadaşım, haydi canım, dön kendi dönemine...

Sürekli bahsederiz, teknolojinin çok daha hızlı ilerlediği bir dönem vardı. O dönemde de kim, ne kadar yaratıcı olursa, olanakları ne kadar zorlarsa, o kadar başarılı oluyordu. Oyunlar da bu durumdan faydalanıyordu elbette. 486'lerden Pentium'lara mı geçildi mesela; o Pentium işlemcinin tüm sınırlarını zorlayacak oyunlar ortaya çıkar ve kapsamı genişlemiş

bu oyunlara hayranlıkla bakardık. Serious Sam de böyle bir dönemde ortaya çıkmıştı. Normalde FPS'lerde 3-5 düşmanla uğraşırken, Serious Sam bu sayıyı 10'la çarpmış, sanki bir shoot'em up oyunundaymış gibi sayısız düşmanla baş etmeye çalışmıştık. Oynanış muazzamdı, görsellik de renkli ve akılda kalıcıydı. Haliyle Serious Sam de büyük bir ün kavuşup tüm oyuncuların aklında yer etti.

Serinin devam oyunları pek tutmadı ve yapımcılar da üçüncü oyundan sonra 10 yıllık bir ara verip geçtiğimiz ay dördüncü oyunu bizimle buluşturdular. Keşke bunu yapmasalardı...

Son derece uyduruk bir konuya sahip olan oyun, zaten konusu yüzünden oynanmayacaktı ama oynanış da bir şeye benzemeyince dikkatimi çeker oldu. Bir çeşit Kutsal Kase'nin peşinde koşuyoruz, onu bilin yeterli...

Demıştim ya onlarca düşmana karşı baş etmeye çalışıyoruz. Aslında oyun yine bunu yapmaya çalışıyor ama ilk bölümlerde kalitesizlik o kadar büyük bir tokat gibi suratınıza iniyor ki, ilerleyen kısımlarda coşan aksiyonu görmeye enerjiniz kalmıyor. Sam elindeki tabanca ve pompalı tüfeğiyle sanki sıradan bir FPS gibi iki üç düşmanla uğraşiyor, kocaman bölümlerde boş boş dolanıyor, yaratıcılıktan aşırı uzak düşmanlara kafa tutuyor ve bunu yaparken, "Dünya bin tane daha iyi oyunla dolu, ben bu oyunu niye oynuyorum?" diye düşünüyorsunuz.

Bu kısımları atlatsanız, ileride aksiyon kısmı çok daha artmış olan bölümlere adım atıyorsunuz

ama burada da başka bir problem ortaya çıkıyor: Envanterinizdeki silahların dandikliği. Sanki gerçekçi bir FPS oynuyormuşuz gibi silahlarımız tabanca, tüfek, makineli, roketatar gibi sıradan silahlardan oluşuyor. Sadece kocaman bir top sallayan Cannonball eğlenceli anlar getiriyor ama sırf o yüzden de bu oyunu oynamaya çalışmak bence saçmalık.

Yapımcılar bu oyunda şunu yapmalıydı: Daha ilk bölümden önümüze bir dolu düşman fırlatmalı, ardından eğlenceli silahlara kavuşacağımızı sinyali veren birkaç değişik silahı elimize tutuşturmalı ve nefes almamızı engelleyecek anlar hazırlamalıydı. Tüm bunların yerine oyun o kadar düz ve o kadar sıkıcı ki... Görsellik deseniz zaten yerin dibine batmış. Bana özel mi oldu bilmiyorum, görüntü ayarlarında antialiasing'le oynayınca oyun kililenip kendini de kapattı, hepten tepem attı.

Evet, artık eski günlerde değiliz. Elimizi sallasak elli tane irili ufaklı iyi oyuna çarpıyoruz. Doğalısıyla Serious Sam 4'ü de ciddiye almamız gereken bir durum ortada yok. Seni sevmiştik Serious, ama ömrünü tamamladın. Güle güle...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Gerçekten yok.

EKSİ Oynanış sıkıcı, mekanlar sıkıcı, düşmanlar sıkıcı, görsellik kötü.

40



Yapım Offworld Industries Dağıtım Offworld Industries Tür FPS Platform PC Web joinsquad.com

Squad

Bu ordunun bir parçası olmaya, manganla omuz omuza, düşmana karşı göğüs germeye hazır mısınız?

Her ay aynı durumdan bahsediyorum, farkındayım sevgili okur. Erken erişim olarak piyasaya çıkıp asla tam sürüme ulaşamayan oyunlar hakkında bıkmadan usanmadan kötü şeyler söylüyorum. Çünkü ilk etapta büyük bir fırsatmış gibi gözükten bu uygulamaya, zamanla "fırsatçı" yapımcıların oyuncuları dolandırmak için kullandığı bir tuzağa dönüştü. Her gün yarım yamalak piyasaya çıkan oyunlardan tutun da asla tam sürüme ulaşamayan oyunlara kadar pek çok faciayla karşı karşıya kalıyoruz. Squad da erken erişim olarak Steam üzerinden satışa sunulalı tam olarak 5 sene geçmiş. O dönem ön incelemesini de yazdığım oyunun varlığını neredeyse unuttuğum. Bunun sebebiyse genel hatlarıyla takım oyunu gerektiren yapısı

ve oyunu beraber oynayacak kalıcı bir ekip bulamamamdı. Bu sayede oyunun başında geçirdiğim sürede, 5 sene önceki haliyle kıyaslama ve iyi gözlemlene şansım oldu. Lafı daha fazla uzatmadan, Squad erken erişim sisteminin bize sunduğu bir nimet mi; yoksa oyuncuların heyecanından yararlanan başka bir facia mı oldu, geçtiğimiz beş senede ne denli değişim yaşadı gelin beraber inceleyelim.

Emir demiri keser

Daha önce adını duymayanlar için: 50'şer kişilik iki ordunun mücadelesine ev sahipliği yapan Squad, taktiksel yapısı ile dikkat çekiyor. Oyunda asıl amacımız düşman öldürmekten ziyade hedefe yönelik şekilde takım halinde hareket edebilmek. Tahmin edebileceğiniz üzere bunu 50 kişilik büyük -en azından bir oyun için- bir ordunun kendi halinde başarmasını beklemek çok da gerçekçi olmaz. Bu sebeple iki ordu da hemen oyunun başında küçük mangalara bölünüyor ve mangadaki her bir oyuncunun farklı rolü oluyor. Bir oyuncu mangan lideri olup mangayı yönlendirmeye çalışırken, diğer oyuncular nişancı, savaşçı, mühendis gibi farklı rollere bürünüyor. Açıkçası bu rolleri tek tek anlatmaya kalkarsam sayfalar yetmeyeceği

için yalnızca mangan lideri üzerinde durmak istiyorum çünkü en önemli ve benzersiz rol mangan liderine ait.

Mangan lideri en sade hali ile mangayı yönlendirmek ve diğer mangalarla iletişime geçip mangasını tüm ordunun organizasyonuna dahil etmekle sorumlu. Oyunla uzun süredir haşır neşir olan oyuncuların oluşan mangalarda genellikle ciddi sorunlar olmuyor çünkü tüm mangan takım oyununun önemini çoktan kavramış ve oyun hakkında gerekli bilgiye sahip oluyor. Ne var ki mangaya yeni oyuncular geldiğinde durum tam tersine dönüyor. Deneyimli oyuncularla uyum içinde çalışan bu oyuncular bir anda küçük canavarlara dönüşüp yeni oyuncuyu hakarete varacak seviyede yerden yere vurmaya başlıyor. Özellikle oyunu başında geçirdiğim ilk birkaç saatte bu sorunu bir hayli yaşadım. Oyuna yeni başladığı ve yalnızca temel bilgiye sahip olduğumu söylediğimden beni mangasında, hatta sunucuda istemeyen oyuncularla karşılaştım. Elbette tutumu böyle olmayan oyuncular da olsa da özellikle ülkemiz sunucularında ciddi anlamda zorlandığımı söyleyebilirim. Üzülerek söylüyorum, oyuncu kitlesi şu an için Squad'ın önündeki en büyük engel gibi gözüküyor.



İnşaat işleri

Squad'da stratejik anlamda önemli olan tek nokta manga içi dağılım ve iletişim değil. Bunun yanında özellikle sıcak çatışma bölgelerine, doğru yapıları inşa etmek ve kaynak yönetimi oldukça önemli. Oyunda bol miktarda yapı bulunuyor, ne var ki bu yapıları istediğiniz gibi inşa edemiyorsunuz. Her bir inşaat için belirli miktarda yapı materyaline ihtiyaç duyuyorsunuz. Merak etmeyin bu materyalleri elde etmek için çatışmaya girmenize gerek yok. Ne var ki, her iki takımın da sonsuz miktarda sahip olduğu bu materyallerin ana üsten savaş bölgelerine çeşitli araçlarla taşınması gerekiyor. Bu araçlarla yapı materyallerinin yanında ayrıca mühimmat taşımak da mümkün. Ancak tahmin edebileceğiniz üzere her bir aracın belirli bir kapasitesi bulunuyor ve ne kadar mühimmat, ne kadar materyal taşıyacağınıza iyi karar vermeniz gerekiyor. Eğer askeri simülasyonlara yabancıysanız neden mühimmat taşıdığımı düşünüyor olabilirsiniz, bunun sebebi oyun süresince aslına bakarsanız çok sık ölmüyor olmamız ve çatışmaların oldukça uzun sürüyor olması. Bu sebeple manga içerisinde birisinin devamlı olarak lojistik destek sağlamasında fayda var.

Savaşın farklı yüzleri

Şu ana kadar anlattığım içerik tamamıyla geçtiğimiz 5 senele oyuna eklenmiş olmasa da, erken erişime açılan ilk versiyonun oldukça ilerisinde. Özellikle lojistik, sınıf çeşitliliği ve takım oyununda yapılan eklentiler çok önemli. Bunların yanında, oyuncuya zaman zaman bambaşka bir oyun oynuyormuş hissi yaşatan mod çeşitliliği de Squad'da geçtiğimiz dönemde oldukça ileriye taşınmış. Oyunda 7 farklı mod bulunuyor. Bunlardan en önemli olanı Advance and Secure modu. Belirli bir sırayla çeşitli bölgeleri ele geçirip elde tutmayı amaçlayan bu modda bir yandan savunup, bir yandan saldırmak



gerekiyor. Yapılan her bir doğru hamlenin ödülü olduğu gibi; her hata da ceza puanı almanıza sebep oluyor. O Puanı ilk düşen tarafa savaşın kaybedeni oluyor. En yaygın olan mod olan ve görece uzun süren Advance and Secure'un alternatifi -benim de oyunda geçirdiğim sürede en çok sevdiğim- mod ise Skirmish. Küçük ölçekli bir Advance and Secure olarak tanımlanabilecek bu modda oldukça küçük bir haritada çatışmaya giriyorsunuz. Ayrıca başlangıçta sahip olduğunuz puan da daha az. Bu sebeple oyun hem daha kısa sürüyor hem de oyunun başındaki çatışmadan uzak ve sessiz geçen süreç daha hızlı atlatılıyor. Benim gibi askeri simülasyon oynarken zaman zaman sıkılıp doğrudan aksiyona dalmak isteyenlerdenseniz Skirmish ana modunuz olacaktır. Squad'da şu an için 20 kadar farklı harita bulunuyor. Dünyanın farklı yerlerinden esinlenerek oluşturulan bu haritaların her biri farklı doğal, beşeri ve fiziki yapıya sahip. 5 Sene öncesinde yalnızca Afganistan'da geçen oyunun tüm

Dünya coğrafyasına yayılmış olması oldukça güzel olmuş.

Squad, oynanış noktasında bir askeri simülasyondan bekleneceği üzere oldukça gerçekçi bir yapıdır. Onlarca mermi isabet etmesine rağmen çatışmaya devam eden ya da öldükten yalnızca saniyeler sonra tekrar doğan askerler Squad'da yer almıyor. Düşmanınızı düşürmeniz için yalnızca 1-2 isabetli atış yeterli oluyor. Ancak bu, düşmanınızı öldürmeye yetmiyor. Yere düşen düşman takım arkadaşları tarafından hayata döndürülebilir. Tabii bu noktada da risk/ödül sistemi devreye giriyor. Sonuçta takım arkadaşınızı hayata döndürmeye çabalayacak düşmanınız için de orada hazır bekliyor olacaksınız.

Küçük ve emin adımlar

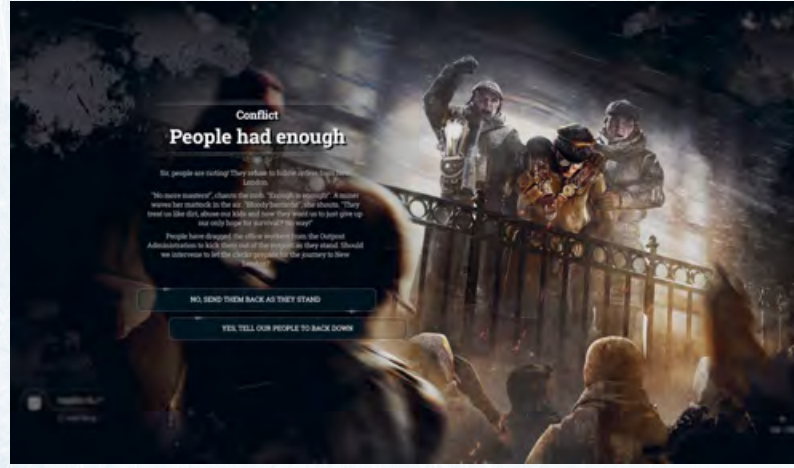
Tüm yazıyı okumaya üşenip yazının doğrudan son paragrafına atlayanlar için durumu hızlıca toparlamak gerekirse: Squad, Arma 3 ile Insurgency arasında bir noktada bulunuyor. Geçtiğimiz 5 seneyi kapsayan erken erişim süresini de oldukça iyi geçirmiş gibi gözüküyor. Türü sevenler için biçilmiş kaftan olan yapı, grafik ve sesler konusunda iyi bir iş başarıyor olsa da bir başyapıt olmaktan çok uzak. Bu sebeple yazıda grafik ve seslerden bahsetmeye gerek duymadım. Eğer türü seviyorsanız Squad'ı kaçırmayın derim. Eğer türe karşı nötr olan oyuncular derseniz de Squad'a şans verebilirsiniz. Squad, 80 liralık fiyat etiketinin sonuna kadar hakkını veren bir yapıdır. ♦ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Taktiksel yapı. Harita ve mod çeşitliliği. Zaman zaman gerçek bir asker gibi hissetmeniz dahi mümkün.

EKSİ Herkese hitap etmiyor. Oyuncu kitlesiyle ilgili ciddi sorunları var.





Yapım 11 Bit Studios Dağıtım 11 Bit Studios Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE Web frostpunkgame.com

Frostpunk: On The Edge

Frostpunk'ta daha nasıl çaresiz hissederim diyorsanız, alın size DLC...

iki sene önce (hatta neredeyse üç olacak) Frostpunk'un basın sürümü kopyasını oynamıştım. "Harika oyun fakat çok kolay ilerliyorum yahu! Ne kadar zekiyim, krizi ne kadar kolay yönetiyorum," falan olmuşum. Sonraki aylarda oyunun tam sürümünü oynayınca meğerse basın sürümünün "geri zekalı zorluk seviyesinde" gönderildiğini anladım. Oyunun son ek paketi olan On the Edge'i oynamadan evvel de arada sırada Frostpunk'a girip, oyunu bildiğimi sanmama rağmen halen zorlanırım.

Frostpunk için bir şehir kurma oyunu diyebilir miyiz? Bence kesinlikle evet ama hikâyesi bu kadar güzel ve yıllardır kendisini oynatabilen başka bir benzeri var mı? Yok. Great Storm'dan sonra dünyanın halini "Ezilenler" tarafından görmek istiyor musunuz? O zaman On the Edge'de New London'a bağlı yerleşimlerinden biri olmaya hazır olun. New London dünyanın bu zor zamanlarında size sıcak bir ana kucacı açacak, zaten yok olmanın eşiğinde olan insanoğlunu korumak için yerleşkenize her türlü yapacak... Diye düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Yerleşkeniz New London için sadece bir kaynak noktası, istediklerini verdiğiniz sürece New London'ın merhametine kalacaksınız.

Yerleşkenin yakınlarında hiçbir yiyecek kaynağı olmadığı için yemek konusunda göbekten New London'a bağlıyız. Onlara ihtiyaçları olan kaynağı bulduğunuz sürece yiyecek akışı devam ediyor. "Tabii bunda ne sorun var, hallederim," diyebilirsiniz ama asıl sorun New London'ın giderek açgözlü şekilde daha fazla kaynak istemesi. Daha fazla kaynak daha fazla insan demek, daha fazla insan hastalık ve yemek ihtiyacı demek... On the Edge'i özel yapan şey, biz her ne kadar yerleşkenin yöneticisi olsak da herhangi bir kanun geçiremiyoruz, aksine New London bize geçiriyor. "Nasıl?" dersiniz. Şimdi, kanun geçiremiyorsunuz ama New London'dan yardım talep edebilirsiniz. Bu da kulağa

güzel gelse de sürekli yardım taleplerinde ana şehrin daha acımasız davrandığını ve karşılığında sizden daha fazla kaynak istediğini fark edeceksiniz. Yani New London'a el çamak yapacağınız en son şeylerden biri olmalı. Neyse, diyelim ki işçi sayınız yeterli değil ve London'a bu durumu bildirip, yardım talep ettiniz. Onlar sizin yerinize bir kanun çıkarıp, "Kardeşim madem işçin yok, çocukları çalıştır kaynağımı bana getir. Beni ilgilendirmes, hadi canım" diyor. Yani aramızda resmen matine işletmecisi ve mafya arasındaki, pek de çift taraflı sayılamayacak bir ilişki var. Peki çıkış yolumuz var mı? Hep New London'ın şamar oğlanı mı olacağız? Hayır. Etrafı keşfedip başka şehirler ve yerleşkeler buldukça onlarla anlaşmalar yapıp ticaret yolumuzu değiştirebiliriz. New London dışındaki mekânlar o kadar talepkar olmadıkları için nefes almamız biraz daha kolaylaşıyor. Ama nihayetinde hep bıçak sırtında yaşıyoruz, hep yaşamla ölüm arasındaki o keyifsiz, buz gibi dünyada yaşam mücadelesi vermeye çalışıyoruz.

Kanun çıkarma kabiliyetimizin olmaması oyuna burun kıvrmanız için bir sebep olabilir. Nihayetinde kriz anlarında şehrimizi nasıl yöneteceğimize bu şekilde karar veriyorduk. Lakin New London'ın demir yumruğu altında ezilerek yaşama tutunmaya çalışmak da oyuna ayrı bir zorluk seviyesi ve çaresizlik hissi kattığı için bu eksiklik beni çok rahatsız etmedi. Bence On the Edge, Frostpunk efsanesine çok güzel bir ekleme olmuş. Fiyatı da öyle deli bir şey değil, o yüzden farklı bir tecrübe yaşamak istiyorsanız 18 lira verip, çelik gibi olduğunuzu sandığınız sinirlerinize biraz daha eziyet edebilirsiniz. **◆ Nurettin Tan**

KARAR

ARTI Kendimizi nasıl daha çaresiz hissettirebilirler sorusunun cevabını yüzümüze çarparak vermişler.
EKSİ Benim için değil ama bazılarının için kanun kararlarını kendimizin alamaması can sıkıcı olabilir.

75





Yapım Mossmouth, BlitWorks Dağıtım Mossmouth Tür Platform Platform PC, PS4 Web www.mossmouth.com/spelunky2

Spelunky 2

Belki de mağaralara geri dönmenin vakti gelmiştir.

Yaklaşık sekiz sene önce çıkan Spelunky'nin her öldüğünüzde kafasına göre değişen haritası ile birçok gizemin sırrını çözmüş, düşman pataklamış ve pataklanmıştık. Uzun yıllar sonra Spelunky, ikinci oyun ile aynı formülü alıp cilalamış ve ortaya ilkini aratmayan ve bağımlılık yapan bir devam oyunu çıkıvermiş. Spelunky 2'ye Ana olarak başlıyoruz ve aya giden Ana'nın amacı ilk oyunda da bahsi geçen gizemli bir Olmek parçasını bulmaktır. Belirli hikaye parçaları oyun içerisinde serpiştirilmiş olan parşömenlerle bizlere sunuluyor fakat Spelunky oynamış birisiyseniz bu oyunda önemli olanın ölmek, araştırmak, ölmek, keşfetmek ve daha çok ölmek olduğunu bilir. Devam oyunumuz ilk oyunun mekaniklerini korumuş ve elden geçirek bizlere sunmuş. Zıplayabiliyor, kamçılatabiliyor, ip veya taş atıp kaçabiliyoruz. Diğer her şey – yetenekler oynadığımız bölümde keşfedeceklerinize ve ölmeden bunları ne kadar kullanabileceğinize bağlı. Öldüğünüzde topladığınız her şeyi kaybettiğiniz gibi bölümlerin şekli de değişiyor

(Roguelike) ve sıfırdan yeni maceraya atılıyor-sunuz. Bu macerayı yaşarken isterseniz ekran simgelerini tamamen kapatabilmeniz mümkün. Ayrıca evcil hayvan avatarınızın görünümünü ve tüm kontrolleri kendi zevkinize göre döşeyebilirsiniz. Oyunda sizin en büyük yardımcınız yine siz kendiniz olacaksınız. Akıllıca yapacağınız tahminler ve stratejilerle düşmanları alt edip ilerleyeceksiniz. Karşınıza sürekli yeni bir şeyler çıkacak ve sürekli ölüp (sinirlenip) baştan başlayacaksınız ama küllerinden doğan anka kuşu misali, her ölüm sizleri bir sonrakinden daha güçlü yapacak. Nasıl mı? Bir kere düşmanı tanıyacaksınız ve tuzaklarla haşır neşir olacaksınız. Tuzak demişken, ayı tuzaklarına dikkat edin. Birçoğu görülmüyor bile ve bu tuzaklar yetmiyormuş gibi sevimli görünen bitkiler de Azrail'iniz olabilir. Kısacası nefes alan her şey dikkat edin arkadaşlar.

Spelunky 2, ilk oyununun cilalanmış hali diye bahsetmiştim. Bu yüzden ilk oyunu oynadıysanız daha avantajlı olacaksınız çünkü oyunun dünyası size tanıdık gelecek. Yeni başlayanları ise biraz daha sabırlı olması lazım. İlk oyuna göre ikincisi görsel olarak elbette çok daha üst seviyede ve grafiklerin yanında müziklerin de üzerinde durulduğu belli. Hepsi birbirinden güzel, gaza getirici ve eğlenceli. Oyunun ana modu sizi zaten saatlerce alıp götürcek. Klasik modun yanında belirli bir zindanda oynama, günlük meydan okuma ve dört kişiye kadar oynanabilen dövüş modları da mevcut. Tabii bir de online modlar var ama standart modun yanında pek bir özellik vaatmediği gibi rekabet etme potansiyeli de göremedim. Yani

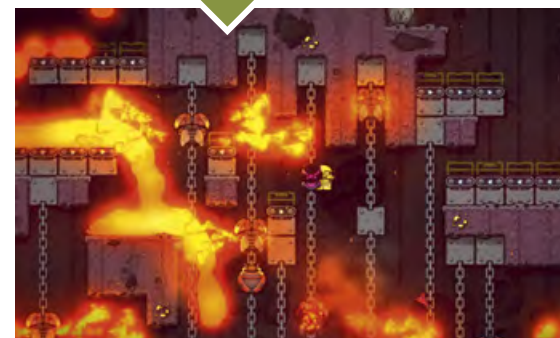
tek başınıza, kendi dünyanızda daha rahat edeceksiniz. Spelunky 2 başarılı bir devam oyunu ve birçok özelliğini koruması benim için bir artı. Gerçi yenilik getirmedi – eski formülü yeniden ısıtıp karşımıza çıkarmış diyenler de olabilir ve haksız da sayılmazlar fakat hani bir söz vardır; çalışıyorsa bozma diye. Bu durum Spelunky 2 için de geçerli. Değişken haritaları, zorlu düşmanları ve bolca gizemi ile türü seveni bağımlı edecek bir oyun. İlk defa oynayan arkadaşlara ise muhakkak zor gelecektir ama her zorluğun bir de ödülü vardır, bunu unutmasınlar.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI İlkini aratmayan tanıdık kontroller. Sırları ve gizemleri ile bağımlılık yapan içerik. Eklenen yeni özellikler ve mekanlar
EKSİ Bazılarına zor gelebilir. Online tarafında pek bir numara yok.

90





Yapım Digital Arroq Dağıtım THQ Nordic Tür Aksiyon Platform PC Web www.aquanox.com

Aquanox: Deep Descent

Biz Archimedean Dynasty 2 bekliyorduk ama olsun, sen de hoş gelmişsin

Liseye yeni başlamıştım. 15 yaşındaydım ve yaz aylarımı geçirmek için muhteşem bir uğraşım vardı. Tatlı su balıkçılığı! Dört beş arkadaşlık. Yazın başında birkaç tane irice Turna balığı tutmuş, kendimize güvenimizi tazelemiş ve -kendimizce vurgun yapmak için- artık kurumak üzere olan bir dereyi çamurdan inşa edeceğimiz barajla keserek, oradaki tüm balıkları avlamak gibi naif, salakça bir plan yapmıştık. Suyu kesmeyi başaramadık, balıkları da tutamadık. İki gün uğraştık, dedik geri dönelim. Arkadaşlarımı beklerken, tarlada gördüğüm, çalışmayan su pompasının kayışına el attım ve sol elim kasnakla kayış arasına giriverdi. Dünyam bir anlığına karardı, yerini acı aldı. O tarladan nasıl çıktım, o acıyla eve nasıl sürdüm hatırlamı-

yorum ama o yaz balıkçılık günleri sona erdi benim için. Evdekilerin tepkisi ayrı, sol elimi bir süre kullanamamam ayrı. Bunu anlattım çünkü bu sayfada okuyacağınız yapımın kronolojik olarak ilk oyunu diyebileceğiniz Archimedean Dynasty, çoğunlukla hiçbir şey yapmadan geçen, arkadaşlarımın da birer birer taşınmasıyla iyice çekilmez hale gelen o yaz beni oyalayan oyunlardan birisi olmuştu. Anlamsız bir kargo görevinin tüm hayatımızı değiştirmesi üzerine kurulu şahane bir hikayesi, hayli derin 4X oynanış mekanikleri ve zamanı için başarılı bir oynanışı vardı. Daha sonra gelen Aquanox serisi hikayeyi takip etmesine rağmen tüm detaylardan arındırılmış, basit bir aksiyon shooter oyununa dönüştürülmüştü. Hikaye aşkına oynamaya devam ettik işte. Muhtemelen bu oyunlar (Aquanox 1-2) hakkında iyi şeyler hatırlayan az kişiden birisi olabilirim.

Aquanox: Deep Descent'in yapılacağını duyp da yapımının geçişine baktığımda beklentimi düşük tuttuğumu itiraf etmeliyim. Maalesef THQ bu "unutulmayan unutulmuş seriler" koleksiyonunu yeniden diriltirken süreci korkunç yönetiyor, yakında piyasaya süreceği ve bence orijinalinin korkunç sığ bir suretinden başka bir şey olmayan Comanche'de bunun en açık örneğini görmüştük. Hikayenin eski oyunlardaki akışı takip etmeyeceğini öğrendiğimde de biraz daha endişelenmiştim. Buna göre yeryüzü, kontrolden çıkan nükleer kirlilik ve buglarını kapatmayı beceremediğimiz nano robotların bize baş kaldırmalarıyla suyun altında hayata yeniden başlamak zorunda kalan insanoğlu, bir taraftan nükleer atıklarla DNA'sını şaşırmış yaratıklar, bir taraftan da kendi içinden çıkan yağmacı, bencil ve vahşi fraksiyonlarla uğraşmak zorunda kalmış. Oyun grafiksel açıdan bir sanat eseri olmasa

da su altı atmosferi konusunda çıkarılan iş son derece başarılı. Poligondan yoksun tasarımları, efektleri bir yerde kanaksıyor ve rahatsız olmuyorsunuz. Burada beni en çok rahatsız eden şey ise maalesef çatışmaların 2003'ten fırlamış gibi gözükmesi. Ne karşınızdaki gemiler, ne yaratıklar ne de sizin silahlarınız akıcı, gerçekçi bir deneyim sağlamıyor. Mekanikler konusunda iyi haber, Archimedean Dynasty seviyesinde olmasa da 4X mekanikleri oyunda bulunuyor ki kesinlikle doğru yönde bir adım olmuş. Ayrıca kendi başına "indie" takılabileceğiniz gibi birbiriyle kanlı bıçaklı olan fraksiyonlara da katılabiliyorsunuz. Burada yakalanan tat-dilimi ısıtırıyor- neredeyse Freelancer seviyesinde, ben beklediğimden fazlasını buldum.

Oyunun ilginç yönlerinden birisi de ana hikayenin dört kişi co-op deneyim edilebilmesi. Hatta oyun tasarlanırken direkt olarak bu hedeflenmiş zira size sürekli olan üç "wingman" eşlik ediyor görevlerde. Yapay zeka muhteşemlikten uzak olsa da işlerini gördüklerini söyleyebiliriz.

Aquanox: Deep Descent'in indirimsiz Steam fiyatı 135 TL, konsol versiyonları ise daha piyasaya çıkmadan iptal edildi. Bu eski oyunları bilip nostalji yapmak istemeyenler için caydırıcı bir sebep olabilir lakin indirimde alınabilecek bir ürün. Hikayesiyle ve nadir gördüğümüz su altı ortamlarıyla göz ucunda tutulması gereken bir yapım. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı hikaye ve bu hikayeyi dört kişi deneyim edebilmek. Oyunun atmosferi bir hayli başarılı.

EKSİ Savaş mekanikleri çok eski duruyor ve grafikler detaydan yoksun.

Yapım Stormind Games **Dağıtım** Modus Games **Tür** Korku, Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** remothered.com/media/remothered-broken-porcelain

Remothered: Broken Porcelain

Şu hikâyeyi tadında yaşayabilseydik...

Remothered serisi, daha ilk oyunu çıkma-
dan dikkatleri çekmeyi başarmıştı. Başta
tamamen 2D ve Clock Tower serisine ithafen
geliştiriliyordu lakin bu fikirden vazgeçildi ve
üçleme olacak şekilde, 3D ve daha sinema-
tik bir hal aldı. Serinin ilk oyunu Tormented
Fathers beklenmedik bir başarı göstermiş,
birçok kaynaktan (benden de) olumlu
dönüşler almıştı. Bundan iki yıl sonra ise, tam
da Cadılar Bayramı yaklaşırken serinin ikinci
oyunu Broken Porcelain ile Remothered
evrenine kısa bir dönüş gerçekleştiriyoruz.
Broken Porcelain teknik bakımdan bayağı
sıkıntılı bir çıkış gerçekleştirdi. Neredeyse
her gün bir güncelleme ile çeşitli bug ve
performans sorunları giderilmeye çalışılıyor.
Sıkıntılıların büyük bir sorunu çözülmüş
durumda. Geriye ufak tefek aksaklıklar kaldı
ve bu aksaklıklar da oynanabilirliğe eskisi
kadar gölge düşürmüyor.

Remothered serisinin en büyük kozu
hikâyesi. Broken Porcelain, ana hikâyeyi
devam ettirirken çeşitli yenilikler sunuyor.
Ayrıca ilk oyunu oynamayanlar için kısa
bir özet de ihmal edilmemiş. Dr. Rosemary
Reed'in yanında oynanabilir yeni bir karakter
olan Jennifer'ı kontrol ediyoruz. Ashmann
Hanında arkadaşı ile birlikte kalacak ve
burada çalışacak olan Jennifer, kendisini
neler beklediğini henüz bilmemektedir. Arka
plandaki hikâye hakkında bilgiler sunulan
bölümlerde ise Rosemary olayların fitilini
neyin ateşlediğini bulmaya çalışmaktadır.
İçeriği bakımından bolca gizlenme, bulmaca
çözme ve az biraz da dövüş içeren Broken
Porcelain, oynayana şüphe ve gerilim
duygusunu her daim yaşatmayı başarıyor.
Ara sahneleri ile hikâyeye destek veriliyor

ve grafiksel olarak da ürkütücü ortam
oyuncuya yansıyor. Fakat karakter model-
lemelerindeki sıkıntılar ilk oyundaki gibi
hala devam ediyor. Modellerde problem
yok ama bazen karakterlerin dudakları
ve dedikleri uymuyor veya garip, o ana
uymayan mimikler yapıyorlar. Bunları es
geçersek Broken Porcelain, göze hoş gelen
bir oyun. Bir de müzikler ve ses efektleri
başarılı olunca birçok sahnede gerçekten
yerinizden sıçırıyorsunuz.

Oyunun esas amacı saklanmak ve sizi
takip edene yakalanmamak. Gelgelelim
oyunun en iyi yönü olması gereken bu
mekaniklerde aksama var. Özellikle oyun
ilk çıktığında bir dolaba saklanmak bile
işkenceydi. Gerekli tuşa basmanıza rağmen
Jennifer saklanmıyor veya saklanma
animasyonunu yarım bırakıp olduğu yerde
duruyordu. Ayrıca çeşitli nesnelerin içinden
geçebiliyordunuz. Aynı şekilde sizi kova-
layan karakterler de nesnelerin içinden
geçebiliyordu. Dediğim gibi bu sorunların
çoğu giderilmiş durumda fakat hala
etrafta asılı duran tabak çanaklar görmek
mümkün. Karakterlerin fazla hantal olduğu
da dikkatimden kaçmadı. Yani düz bir
yolda kaçsanız muhakkak yakalanırsınız.

Jennifer'dan keskin dönüşler beklemeyin
sakin. Bazen su içinde yürüyormuş gibi
hissediyorsunuz. Dolayısıyla saklanmak
hala çocuk oyuncu değil. Broken Porcelain benim
beklediğim devam
oyunu değildi. Hikâyesi hala iş görmekte
fakat özellikle incelediğim PC versiyonu
hala geliştirilmeye açık. Bu saatten sonra
tek yapabileceğimiz üçüncü oyunun özel-
likle teknik bakımdan sorunsuz bir şekilde

karşımıza çıkmasını dilemek. Tüm zorluklara
rağmen oyun güzel korkutuyor, tabi bu
zorlukları çekmek isterseniz.

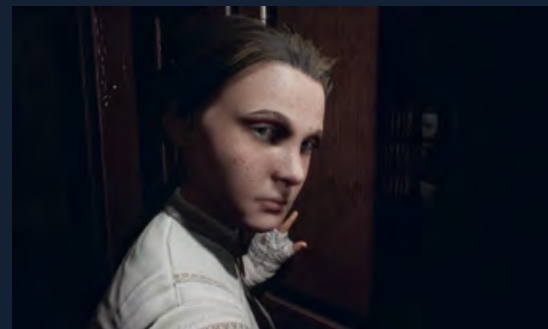
◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Hikâyenin devam edişi. Müzikler ve
seslendirmenin oyuna etkisi.

EKSİ Oyunun kontrolleri hantal ve
saklanmak bir hayli zor. Buglar ve
performans sorunları. Karakter
animasyonları hala garip

65





Yapım Forgotten Empires, World's Edge Dağıtım Xbox Games Studios Tür Strateji Platform PC Web www.ageofempires.com

Age of Empires III: Definitive Edition

Hala Age of Empires II'nin gölgesinde mi?

Eski bir dostunuzla uzun zaman sonra karşılaşmak her daim mutluluk verir. Benim için de böyle bir tecrübe oldu. 2000'li yılların en hızlı yayılan akımlarından olan internet kafelerin olmazsa olmaz üç oyununu saymak istersek bir tanesi mutlaka Age Of Empires olacaktır. Birden fazla neslin, sıkılmadan saatlerini geçirdiği, savaşlar yaptığı efsane seri bir süredir üzerindeki kabuğu atmaya, yenilenmeye çalışıyor ve karşımızdaki oyun da bu çabanın üçüncü ürünü.

Age Of Empires serisinin oynanışı hemen herkes tarafından bilindiği için çok fazla bu kısma girmek istemeyip, daha çok karşımızdaki kocaman paketin içeriğinden, hikayelerinden bahsetmek istedim. Başlangıçta oyun size hangi versiyonu oynamak istediğinizi soruyor. Varsayılan, Definitive ve Klasik olmak üzere üç farklı oyun içi arayüz seçeneğimiz var. Hikaye, Tarihi savaşlar, çarpışma ve çok oyunculu olmak üzere dört farklı, her birini uzun uzun oynadığımız oyun modu bulunuyor. Bu modlar bize Azteklerden Osmanlılara toplam 16 farklı medeniyet seçeneği ile sunulmuş. Oyunun grafikleri elden geçirilmiş, günümüze uydurulmuş ve mevcut haliyle göz okşayan bir kıvama getirilmiş. Yine de oyunun 15 yıllık olduğunu unutmamak gerekiyor.

Oyunda çoğunuzun alışık olduğu, savaşçı birliklerin yükseltile, ağaçlara ya da binalara sıkışıp kalmasına neden olan ufak tefek buglar mevcut. Oyun içi menüsü ise çok fazla detay verdiği için biraz karışık görünüyor. Ben bu menüde sadelikten yanayım. Örneğin Age Of Mythology'nin oyun içi menüsü hayli sade ve kullanışlıydı. Geçiş videoları oldukça güzel hazırlanmış. Renkleri gözü çok yormuyor ve rahatsız etmiyor.

Hikaye modu altında "Kan, Buz ve Çelik", "Ateş ve Gölge" ve "Asya Hanedanları" olmak üzere üç farklı seçeneğimiz var. Yaklaşan kış günlerinde, bir bardak kah-

ve alıp bu tercihlerin bizleri Sekigahara Muharebesi'nden Otuz Yıl Savaşları'na uzanan tarihi olaylara şahit olma fırsatını veriyor. Bu maceralar sırasında Napoleon Bonaparte, Kraliçe Elizabeth ve Kanuni Sultan Süleyman gibi kişilerle karşılaşırız. Yani tarihe ilgi duyan oyuncular için çok büyük bir ziyafet söz konusu.

"Kan, Buz ve Çelik", bir Osmanlı hücumu ile Malta'da başlayıp, Yeni Kıta olan Amerika'ya kadar uzanıyor. St. John şövalyeleri, Kızılderililer, Karayip korsanları ve daha pek çok zenginleştirici unsurlar bizlere eşlik ediyor. "Ateş ve Gölge" eklentisinde Kızılderililerin hayatta kalma mücadelesinde buluyoruz kendimizi. "Asya Hanedanları" paketinde ise Japonya, Çin ve Hindistan başlıkları bulunuyor. Bu kısımda Japonya'dan başlayarak kendimizi Asya'nın siyasi olaylarını yaşadığımız bir hikayeler bütününe içinde buluyoruz. Sakuma Kichiro önderliğinde yürüttüğümüz savaşlarda, elde ettiğimiz bilgiler, oyunda olmayıp gerçekte olan büyük olayların arka planını anlamamıza yardımcı oluyor. Çin kısmında ise kendimizi bir ticari sefer hikayesinin ortasında buluyoruz. Çin - Hindistan ticareti sırasında doğal afet - ihanet arasında gidip gelirken kendimizi çok yabancı topraklarda buluyoruz. Gerçek hayatta da pek çok rivayete konu olan bu hikayenin bir parçası olmak oldukça keyifli. Son olarak Hindistan kısmı, bir isyanın fitilini ateşleyecek ilk kıvılcımı konu alıyor. George Edwardson tarafından komuta edilen Doğu Hindistan Ticaret Şirketi'nin, Hintliler üzerindeki baskıları ve zalimlikleri üzerinden yaptıklarına teredditle yaklaşan Teğmen Nanib Sahir'in çelişkileri dolu

hikayesi bizlere sunulan. Genel olarak bu tarz yeniden yapılan oyunlarda beklentiyi düşük tutarak, eleştirel olmaktan çok işin keyif kısmına odaklanmayı seviyorum. Eski bir dost ile karşılaştığında, onu bugün ile değerlendirmeye çalışmak maziye saygısızlık gibi geliyor. Bu tip yeniden buluşmalarda yapmamız gereken daha çok nostalji yapıp, geçmişe yad etmek. Age Of Empires'in en büyük avantajı, hali hazırda çok geniş bir hayran kitlesinin oluşu ve bu kitlenin nostalji yaşama isteği. Eğer eskiden oynama şansınız olduysa ne güzel, gelin bir nostaljiye buyurun. Hiç oynamamış olanlar da serinin en parlak oyunu olmasa da en yeni oyununun bu güncel versiyonunu denemek isteyebilirler.

◆ Ahmet Can Balkır

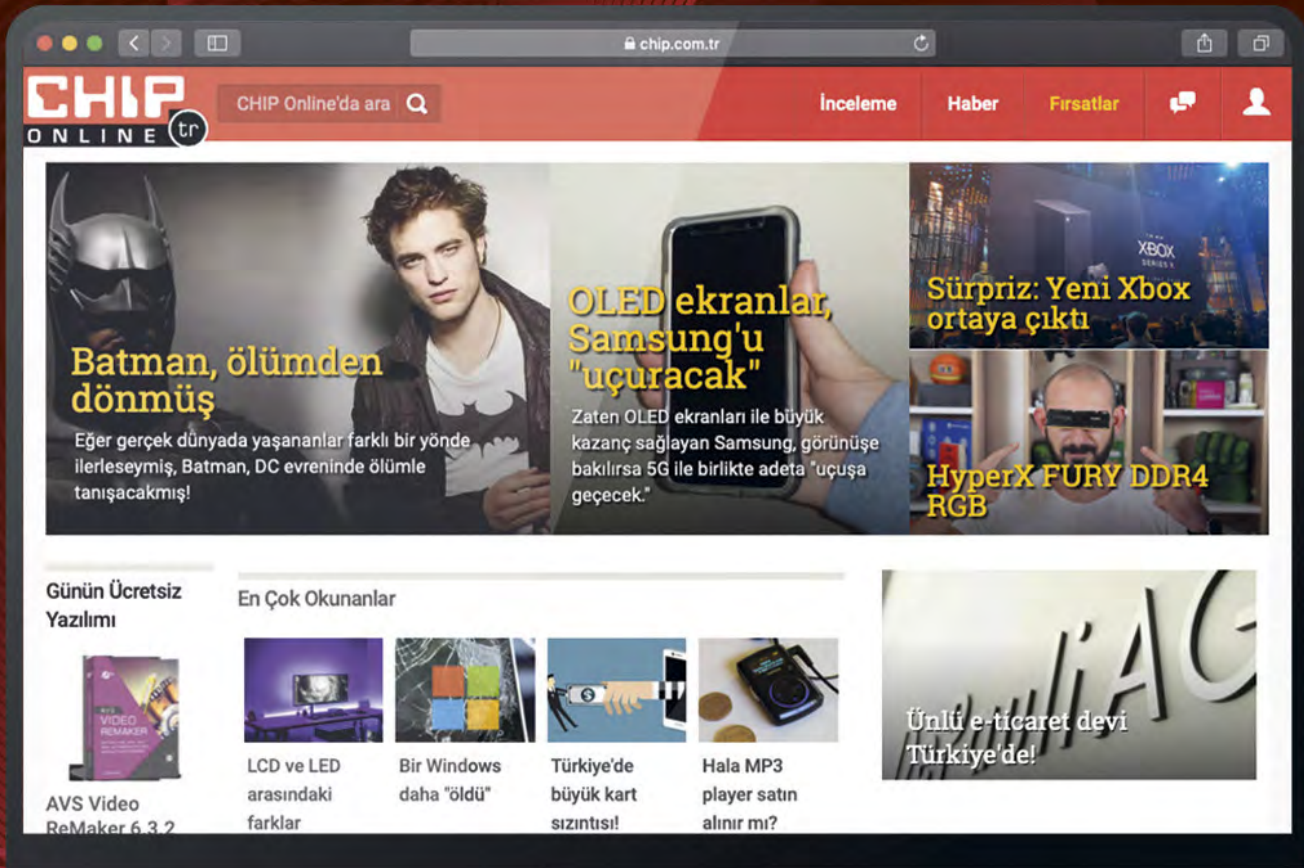
KARAR

ARTI Elden geçirilmiş grafikler ve arayüz. Paket içeriği oldukça kuvvetli. Gamepass'e dahil. Türkçe desteği mevcut. **EKSİ** Yapay zeka hala çok zeki sayılmaz. Grafik hataları oldukça mevcut. Oyun modeli günümüz için biraz demode kalıyor.

75



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres



www.chip.com.tr



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR



Yapım inkle Ltd Dağıtım inkle Ltd Tür Strateji Platform PC, Mac Web www.inklestudios.com

Pendragon

Biraz fantastik, biraz da gerçek bir tarih macerası

Tarih dediğimiz şey başlı başına bir mevzu en sevdiğim okur. Ne kadar doğru ne kadar yanlış, herkesin kendi içerisinde yorumladığı, kimilerinin yazılı metinlere bağlı kalarak inandığı, kimilerinin de hikayelerden dinlediklerinden yola çıkarak kendi doğrusunu bulduğu bir olay. Özellikle konu fantastik İngiliz Krallarından Arthur olduğu zaman, tarih başlığı da bir hayli eğrilip bükülüyor. “Efsanevi” kategorisine giren ve birçok İngiliz tarihi hikayesine konu olan Kral Arthur hakkında birçok hikaye olmasına rağmen gerçekten yaşadığına ya da kim olduğuna dair hiçbir bilgi bulunmamakta. Tüm bunlar nereden çıktı diyorsanız, sadece oyunumuzun adı bile yeterli diyebilirim. Pendragon, yani Uther Pendragon ki kendisi Efsanevi Kral Arthur olarak da bilinen şahıstır. Birazdan dalacağımız hikaye de tamamen bu efsane etrafında geçmekte olduğu için, tarihsel karakterleri az da olsa bilmekte fayda olacağını düşünüyorum.

Macera gibi macera

Evet, bu oyuna başladığınız andan itibaren kocaman bir maceraya dalacak, gerçekten de “ilginç” oyun mekanikleri deneyim edeceksiniz. Oyunumuz tek kelimeyle açıklamanın imkanı yok. Bu oyun temelde taktik harita üzerinde deneyim edilen, hikaye anlatımı odaklı bir yapım diyebilirim. Oyuna Arthur hikayesinden tanıdığımız Queen Guinevere ve Sir Lancelot Du Lac’ten birisini seçerek başlıyoruz. Biz oyunda ilerledikçe, farklı zorluk seviye-

leri ve seçilebilir diğer yedi karakter de zamanla kullanılabilir hale geliyor. Tabii bu opsiyonlar için gerçekten ilerlemiş olmamız gerekiyor. Biz ilerledikçe yeni zorluk seviyeleri kendisini göstermeye başlıyor. Bu zorluk seviyelerini deneyim edebilmek için de önce ölmek gerekiyor. Zaten oyunun mekaniklerini tam anlamıyla çözünceye kadar birkaç kere ölecek bu seviye barını yakinen görebileceğinizden şüpheniz olmasın... Peki, nasıl ilerliyoruz? Aslında oyunumuz, içinden geçip gitmemiz gereken birçok irili ufaklı haritadan ibaret. Her haritanın çıkış noktası, başladığımız noktanın en uzak köşesinde yer alıyor. İlk haritayı tamamladığımız anda, karşımıza devasa bir harita çıkıyor. Burada

birçok noktaya ilerleme opsiyonumuz var. Klasik RPG oyunlarındakinin aksine, dilediğimiz aman dilediğimiz yere gitmekte özür olduğumuz gibi, herhangi bir seviye zorluğu da çekmiyoruz. Her harita ayrı bir macera en sevdiğim okur. Bir kare ileri adım attığımızda karakterimiz düzenli olarak duygu ve düşüncelerini belirten diyalog balonlarını üzerimize salıyor. Karşımıza çıkan NPC’ler de benzeri şekilde bizimle iletişime geçiyorlar. Bu iletişim aynı zamanda oyundaki ilerleyişimizi de belirliyor diyebilirim. Yani kendilerine verdiğimiz cevaplar, ne şekilde bir karakter olarak gelişeceğimizin de yolunu yapıyor. Hatta bazı noktalarda, karakterimiz kendi





kendine konuşurken cümlesinin sonunu, bize sunulan iki seçenektен birisi ile tamamlayıp yola devam ediyoruz. Temelde, elden geldiğince savaşa girmeden, NPC'ler ile ortak yolu bularak aralarından sıyrılmak geliyor. Yani savaş genelde iyi bir fikir olmayabiliyor. (Bana hiç olumlu bir dönüşü olmadı ya! Hep dayak yedim!) Bu noktada NPC'lerin hal hareket ve tavırlarını iyi anlamak lazım. Oyunun henüz başındaki üzerimize saldıran kurtlardan, harita üzerinde belirli hamleler yaparak kaçmak mümkün. Bu taktiği oyunun geneline yedirmek, şüphesi en önemli hareketlerden birisi.

Yüksek yüksek tepeler

Karakterimizin yapabildikleri arasında dört ana yön ve çapraz yönler ile ilerlemek yer alıyor. Bunlara da "stance" adı verilmiş. Her stance'in farklı özellikleri bulunuyor. Adım attığımız karelere verdiğimiz kırmızı renk sayesinde, buraları bir anlamda sahiplenmiş oluyoruz; ta ki düşman birimi işgal edinceye

kadar. Normalde tek kare ilerleyebiliyorken, sahip olduğumuz kareler boyunca uçtan uca ilerlemek mümkün. Ayrıca "high ground" olarak belirtilen noktalarda durduğumuz sürece, tüm noktalara doğru ilerleyebiliyoruz. Yani harita kısmını bir nevi satranç gibi düşünebilirsiniz. Attığımız her adımda bir konuşma balonu çıktığı için yönettiğimiz karakteri ve anlık olarak içerisinde daldığımız durumu çok iyi seçebiliyoruz. Hal böyle olunca da duruma göre hareket etmek bir hayli kolay oluyor. Özellikle düşman birimlerinin bir şekilde yanından geçip gitmek ya da kendimizi unutturmak, oyunun temelinde yatan en önemli özelliklerden bir tanesi, bu kısım gerçekten çok önemli! Tekrar söylüyorum, bu oyun kaba kuvvet kullanmaktan ziyade karşımıza çıkan sorunları en "taktiksel" şekilde çözmeye dayalı! Belirli bölümlerin sonunda da farklı iki özellikten birisini seçerek yolumuza devam edebiliyoruz. Misal, bir kareyi zıplayarak bir sonraki kareye geçme özelliği büyük bir

avantaj sağlıyor diyebilirim. Elde ettiğimiz özelliklerin oyuna etkisi çok büyük. Bu sebepten elden geldiğince kullanmayı ihmal etmemek gerekiyor. Oyunu baştan sona etkileyen bir diğer özellik de ekranın sol üstünde bulunan moral barı. Aldığımız karar ve aksiyonlara göre karakterimizin morali artıyor ya da azalıyor. Misal, taktik haritadaki en iddialı stratejik hareket beklemek zira böylece düşmanın ne yapacağını daha iyi anlayabiliyoruz. Fakat beklediğimiz her tur, karakterimizin morali biraz daha düşüyor ve belirli bir seviyeye geldiği zaman da haritadan kaçıp gidiyor. Bu sebepten moral barımızı iyi takip edip, birazdan başımıza gelecek olaylara göre doğru şekilde kullanmamız oyunun tüm gidişatına baştan aşağıya etki ediyor...

Pendragon gerçekten de şahsına münhasır bir oyun olmuş ama "şans" faktörü etkisinin gereğinden fazla olduğunu düşünüyorum. Yani karşımıza çıkan NPC'lerin ne yapacakları bazen o kadar belirsiz ki gerçekten durup dururken öldüğüm anlar oldu. Yani kaybetmenin mantığı kimi zaman hiç olmuyor ve bu da oyuncuyu aşırı rahatsız edebiliyor. Ayrıca öldüğümüz anda en başa dönmek de birçok oyuncuyu rahatsız edecektir. Fakat Pendragon gerçekten de hikaye anlatımı ve oyun mekanikleri açısından muazzam bir yapım. Özellikle anlatı ve orta çağ temalarını seviyorsanız, düşünmeden alın derim!

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam hikaye anlatımı. Farklı oyun mekanikleri ve ilerleyiş. Tekrar oynanabilirlik.

EKSİ Yüksek İngilizce seviyesi ihtiyacı. Ne olduğunu anlamadan ölmek işten değil. Aralarda kayıt yapamamak can sıkıcı.





Yapım Aggro Crab Dağıtım Team 17 Digital Tür Roguelike Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.team17.com/games/going-under

Going Under

Hayatta stajyer olmaktan daha kötü bir şey var mı?

Hayatımda en çok oynadığım oyunun Worms serisi olduğunu söyleyebilirim, bu yüzden de Team17 ne yaparsa yapsın, pozitif yaklaşımdan edemiyorum. Going Under, çok tercih ettiğim bir tür olmasa da oldukça eğlenceli bir oyun. Distopya bir şehir olan Neo-Cascadia'da, Fizzle isimli bir teknoloji şirketinde ücretsiz çalışan stajyer olarak işe başlıyoruz. Hiç stajyer olduğun mu bilemiyorum ama bir şirketteki aklınıza gelebilecek her işi yapmanız istenir. Going Under da bu yoldan giderek şirketin bütün kirli işlerini size yaptırıyor. Rogue benzeri oyunlara aşınaysanız yadırgamayacağınız bir akışı var, size verilen görevleri yapmak için gittiğiniz yerlerde ölürseniz tekrar başa dönüyorsunuz.

Çalıştığımız şirketin patronu Marv, başarısız olmuş teknoloji startuplarının harabelerini keşfedip onları yok etmemiz için karakterimiz Jackie'ye görevler veriyor. Fizzle'in içinde eski startup şirketleri; Joblin, flört uygulaması Winkydink ve kripto para ile ilgili Styxcoin

isimli üç tane zindan var. Bizim görevimiz de bu zindanları temizlemek. Marv'ın verdiği bu ana görevin dışında, diğer çalışanlar da sizi yakaladıkları anda, "on tane bilgisayarı parçala, kahve makinesi satın al, yirmi objeyi ateşe ver" gibi isteklerde bulunabiliyorlar. Joblin, en basit ve başlangıç seviyesinde olan zindan. Joblin'e indiğinizde, odalarda size saldıran eski startup çalışanları oluyor, siz de elinize geçirdiğiniz klavye, kaktüs, zimba gibi gördüğünüz her objeyle onları yok etmeye çalışıyorsunuz. Odalarda bulabileceğiniz silahlar da var, daha güçlü ve etkililer ama onların bile belli bir dayanıklılık süresi var, üç dört darbeden sonra yenisine geçmeniz gerekiyor. Kontroller oldukça basit, silahla direkt müdahale edebiliyor ya da uzaktan nişan alarak öldürebiliyorsunuz. Zindanların içinde eşyalar satın alabileceğiniz ya da karakterinizi geliştirecek güncellemelerin olduğu odalar da var. Odalarda başarı sağladıkça bir alta iniyorsunuz, dört kat inince bölüm sonu canavarı ile karşılaşır onu da yendiğinizde bölümü tamamlamış oluyorsunuz. Dördüncü katta öldüyseniz oyuna yeniden birinci bölümden başlamak sinir bozucu ama her seferinde başka düşmanlar ve başka güncellemelerle karşılaştığınız için aynı bölümü tekrarlamış gibi olmuyorsunuz. Bildiğiniz Roguelike mekanikleri yani.

Diğer elemanların verdiği görevlerde eğer sekiz objeyi yaktıysanız, baştan başladığınızda o kaldığınız sayıdan devam ediyordunuz.

Aldığınız güncellemeyi kazanmak için beş birim gerekiyorsa ve ikisini almışsanız, o da yine başa dönüyor. Oyunda bunun gibi özelliklerin olması en azından bir ilerleme duygusu hissettiriyor. Her başladığınızda da ofis çalışanları size yeni görevler verebiliyor. Üç zindan denince oyun hemen bitecekmış gibi görünse de, en basit olan Joblin'de bile bölüm sonu canavarının olduğu dördüncü kata inene kadar çok defalar ölüp en başa geri döneceksiniz, benden söylemesi. Elinizde basit bir klavye varken bir anda yedi sekiz düşmanla karşılaşmak de çok moral bozucu olabiliyor.

Nitekim o tatlı, şeker pembesi görüntüsünün altında zor bir oyun Going Under. Grafikleri, karakterleri, diyalogları ile şirin bir o kadar da eğlenceli. Aynı bölüme sekizinci kez baştan başlasanız bile sıkılmadan tekrar başlama hissi yaratıyor. Tüm zorluğuna rağmen oldukça kısa maalesef, daha siz sıkılmadan bitiyor. İleride güncellemelerle başka görevler eklenir mi bilemiyorum ama bu haliyle fazla kısa bir deneyim sunuyor. Roguelike benzeri oyunlar ve Team 17'ye karşı özel bir sempatiniz varsa Going Under'a bir şans verebilirsiniz. **◆ Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Karakterler, hikayesi ve görselleri oldukça başarılı.

EKSİ Kısa olması, dövüş sistemindeki sorunlar.



Yapım PHL Collective **Dağıtım** Outright Games **Tür** Macera, Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** outrightgames.com/games/ben-10-power-trip

Ben 10: Power Trip

Her şey gerçekten o uzay gemisinde mi başladı?

Eğer erkek kardeşiniz varsa mutlaka Ben 10'i biliyorsunuzdur, hatta belki birkaç bölümünü de izlemiştir. Türkçe açılış nakarati zaten hala ezberimizde. 2005 yılından beri dünyamızın bir parçası olan Ben 10'in türlü serilerinin yanında PlayStation 2 döneminden bu yana türlü oyunları da mevcut. Bunlardan şimdilik sonuncusu inceleme konumuz olan Power Trip. Üstelik bu oyunu diğer Ben 10 oyunlarından farklı kılan; açık dünyaya sahip olması!

Kahramanımız Ben Tennyson, Gwen ve gençlere taş çıkartan Büyükbaba Max, Avrupa tatilleri için karavanlarına atlamış ve yola koyulmuşlardır. Elbette bu yolculuk güllük

gülistanlık geçmeyecektir çünkü kötü kalpli büyücü Hex'in ajandasında başka planlar yazmaktadır. Hex, dört gizemli kristalin gücünü açığa çıkarıp canavarları meydana salıverir. Şimdi Hex'in kötü planlarını kim çökecek? Sevgili Ben ve arkadaşları elbette. Hikayenin özeti kısaca sunduktan sonra söyleyebilirim ki Ben 10: Power Trip (veya bizdeki adı Güç Yolculuğu) genç arkadaşlara hitap eden (çocuk oyunu diye medi - Kürşat) bir oyun fakat biz ihtiyarlar da gayet tadını çıkarabiliriz. Bahsettiğim gibi açık dünya stilinde olduğu için görevler arası gezintiye çıkıp etrafı keşfedebilir ve çeşitli karakterlerle iletişime geçebiliriz. Klasik beat 'em up, yani vur-geç türünden açık dünyaya geçiş yapan oyunun haritası beklenmeyecek derecede geniş. Elbette bir Rockstar oyunu değil ama şaşırtıcı derecede büyük ve yapılacak birçok görev – yan görev bulabilirsiniz. Tabii kameraların el verdiği sürece. Hızlı dönüşlerde kamera çoğu zaman geç kalıyor ve platform öğelerinde illa ayar gerektiriyor. Neyse ki oyunda ölme diye bir şey olmadığı için sonsuzluğa düşerseniz düştüğünüz yerden yeniden başlayabiliyorsunuz. Bu arada, kontroller birazcık hantal. Nasıl desem...

Lego oyunu oynuyormuşcasına his veriyor ama negatif eksende. Bir de Ben'in çeşitli formasyonlara girmesi ve farklı şekillerde oynamak zevkli olsa da neredeyse her düşmanı hafif yumruk – hafif yumruk – ağır yumruk kombosu ile yıkmak mümkün:) Yani başına çocuk... Pardon gençlere hitap eden oyun demedim. Ölmüyorsunuz ve oynayanı zorlayan bir durum yok. Ben kardeşimiz her daim bir adım önde. Oyunun rengarenk hem çok sevimli hem

de çirkin bir tarzı var. Arada yaşanan frame rate düşüşlerinden başka gözümü çarpan bir aksaklık olmadı. Sadece grafikler bir 2020 oyununa yakışmayacak şekilde demode. Demek istediğim şu; tabii ki de her oyun şahane görsellere sahip olmak zorunda değil, retro bir tarzda da bürünebilir fakat Power Trip bildiğiniz PS3 oyunu gibi. Retro değil grafikler, eski. Tamam, rengarenk ortamlar sevimli ama gerek karakterler gerekse her girinti – çıkıntı köşeli. Ayrıca açık dünyası gereğinden fazla boş olduğundan ruhsuz hissettiriyor. Örneğin kocaman ağaçlık bir alandınız ama sizden başka kimse yok.

Oyunun ilk başlarını geçtikten sonra ekibe Kevin da dahil oluyor ve kendisi geldikten sonra oyun split screen şeklinde iki kişilik de oynanabiliyor. Yalnız dikkat, Ben ölürse Kevin da ölmüş sayılıyor. Almanya kaybedince bizim de kaybetmemiz hesabı. Oyunun Steam fiyatına baktığımızda makul diyebilirim fakat aynı PSN Store için maalesef geçerli değil. Yani o fiyat bu oyuna değmez arkadaşlar. Tüm bunları bir kenara koyarsak, sizin biraz da olsa keyifli vakit ve küçük kardeşinizin ise bayağı iyi vakit geçireceği bir oyun Ben 10: Power Trip.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Açık dünya bir Ben 10 oyunu. Gerçekleşirebileceğimiz çeşitli dönüşümler ve platform elementleri.

EKSİ Açık dünya olmasına karşın içi fazla boş. Kamera açıları bazen can sıkabilir. Rengarenk olmasına karşın çirkin grafikler.

Space Crew

Ekip çalışması, kapının dışında oksijen yokken daha da önemlidir

2017'de piyasaya çıkan ve çok sevilen Bomber Crew oyununu hatırlıyor olabilirsiniz. İkinci Dünya Savaşı'nda ABD bombardıman uçaklarının ekibini yönettiğimiz (Uçaklar İngiliz Avro Lancaster olsa da) oyun, aslında FTL ile önu açılan gemi mürettebatı yönetme oyunlarının orijinal bir varyasyonuydu.

O oyunu hazırlayan ekip şimdi yine şahsına münhasır tarzlarıyla, bir uzay gemisinin ekibini yönetme simülasyonu hazırlamışlar ki, aynı Bomber Crew'da olduğu gibi tatlış mi tatlış, minnoş bir oyun karşımıza çıkmış. Ancak, oyunu minnoş buldum diye de yanıltıcı olmasın, gayet detaylı bir oyun var karşımızda. Space Crew ile güneş sistemini istila etmeye kalkışan utanmaz uzaylılara karşı görev çıkararak bir ekibi yönetiyoruz. Dünya yörüngesinde yer alan uzay istasyonunda gemimize atılıyor ve kah oraya, kah buraya koşturup görevlerimizi yerine getiriyoruz. Görevlerden elde ettiğimiz başarılar ve lootlar ile de hem gemimizi hem de ekibimizi geliştirip zafere doğru yol almaya devam ediyoruz. Mizahi bir dil ve tarz kullanan oyunda ismi geçerse de Star Trek dizilerini hafif ti'ye aldıklarını da görmeniz mümkün ki oyunun tanıtım videolarından biri de zaten Star Trek filmleri gibi başlıyor. Hatta dikkatinizi çekecektir, oyunun afişi de inceden Star Trek mürettebatını anımsatan minnoş abilerimizle organize edilmiş. Oyun, aslında temelde, FTL'in üç boyutlu desek, abartmış olmayız. 3D grafiklerle hazırlanmış, FTL tarzında bir oyun oynuyoruz ancak bu sefer peşimizden koşturan uzay-

lılardan kaçmıyoruz, aksine güneş sistemini uzaylılara karşı savunuyoruz. Elimizde, XCOM oyunundaki ana üsse benzer bir uzay istasyonumuz var. Burada da savunma görevlerini organize ediyor. Komutanlar görev yapıyor ve sizin ekibiniz de bu üste konuşlanmış durumda. Görev aralarında onları eğitiyorsunuz, geliştiriyorsunuz. Seçiyorsunuz ve göreve atıyorsunuz. Hatta bazı görevlerde bazı mürettebatınız hayatta kalmak için gemiden kapsülle kaçmak zorunda kalıyorlar. Eğer gidip onları da kurtarabilerseniz, deneyimli mürettebatınızı kaybetmemiş oluyorsunuz ki, oyunun ardından da anlayacağınız üzere, tüm oyun mekanizması mürettebat üzerine kurulu olduğundan, deneyimli mürettebatınızı kaybetmemenizi tavsiye ediyorum.

Oyunun çok zor olduğu konusunda da şikayetçi olabilirsiniz. Evet, zor, çünkü edepsiz uzaylılar güneş sistemini istila ediyorlar. Takdir edersiniz ki, koca güneş sistemini üç beş tane adamla istila etmeye gelmeyecek kadar akıllılardır. Haliyle, Dünya'nın elindeki az sayıda kahramanlardan oluşan ekibinizle bu ezici güce karşı savaş vermek zorunda kalıyorsunuz. Klasik bir FTL-gibin oyunda olduğu gibi, bu oyunda da geminizde sürekli yangınlar çıkıyor. Hasar oluşuyor. Hatta haddini bilmez düşmanlar geminize çıkarma yapıyor ve onlarla da göğüs göğşe savaşmak zorunda kalabiliyorsunuz. Tüm bunlarla uğraşmak için ekibinizi doğru konumlandırmalı, doğru işe doğru adamı atmalısınız. Space Crew, FTL benzeri oyunların arasında

dikkat çeken güzel bir çalışma olmuş. Özellikle bu türü sevenlerin, oyundaki mizahi tarzı da beğeneceğini ve hoş vakit geçireceğini düşünüyorum. Hatta daha önce oynamadıysanız, Space Crew'den sonra Bomber Crew'u da bir denemenizi tavsiye ederim. Yok daha önce FTL'i bile oynamadım, bu tarza çok yabancıyım diyorsanız da... Artık bi zahmet FTL türevi oyunlara da başlayın, en azından bi bakın, bi tadın. Yıl olmuş 2021. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Acımasız düşmanlar, derin çatışmalar. Farklı çözüm olasılıkları. Mizahi tarz. Minnoş grafikler.

EKSİ Bazen çok orantısız bir güce sahip düşmanla çatışmak zorunda kalmak. Görece kısa kalan senaryo.

85





Yapım Thunder Lotus Games **Dağıtım** Thunder Lotus Games **Tür** Macera, Yönetim Simülasyonu
Platform PC, PS4, XONE, Switch, Stadia, Mac **Web** thunderlotusgames.com/spiritfarer

Spiritfarer

Olağanüstü bir macera ve uzun süre unutulmayacak bir duygu şöleni

Spiritfarer, Thunder Lotus Game tarafından geliştirilmiş, günümüzün rekabetçi, savaşlarla dolu ve bir o kadar da stresli oyunlarından uzak, macera ve seçenekleri oldukça bol olan bir inşa etme oyunu. Ayrıca tam anlamıyla bir "kahveni yap ve yağmurlu havada oyna" oyunu. Uzun zamandır böyle güzel, dokunaklı karakterlerle dolu tatlı bir oyun yüzüme gülmemişti, hemen yazının başında belirtmiş olayım. Spiritfarer'dan biraz bahsedelim. Oyunun hikayesinin kökeni, en azından temeli Yunan mitolojisine dayanıyor. Mitolojiye göre, ölen kişinin ruhu Hades'e, yani Ölüler Dünyasına gönderilir. Ancak ruhların bu dünyaya geçebilmeleri için çok tehlikeli bir nehri geçmeleri gerekiyordu. Ruhların bu köprüden geçmesini sağlayan kişi ise Charon'dur. Spiritfarer da bu hikâyeden esinlenilerek geliştirilmiş bir oyun. Spiritfarer denilen kişi, ruhların bu yolculukta yanında olup onları "Everdoor" adı verilen Dünya'ya; yani ölümler dünyasına geçişini sağlıyor. Oyunun başında yaşlı bir Spiritfarer bize kendi işini devrediyor ve oyun burada sorumluluklarımız ile başlıyor.

Karakterimiz Stella ve yanımızda dolaşan kedimiz Daffodil ile ruhları minik gemimizde misafir edip onları diğer dünyaya götürürken bir o kadar da duygulu ve asla ayrılmak istemeyeceğiniz karakterlerle karşılaşacağız.

Oyunun en önemli yanlarından birisi, tarla kurup ekip biçebileceğiniz, değişik balıklar tutabileceğiniz, iğne-iplik yapabileceğiniz, odun kesip işleyebileceğiniz, yeni yemekler keşfedip pişirebileceğiniz, maden kazabileceğiniz ve bunların üstüne de geminizi geliştirip misafirlerinizi daha iyi ağırlayabileceğiniz seçenekler sunuyor olması. Ayrıca gemiyle seyahat ediyor, yeni adalar ve yerler keşfedip farklı ruhlarla tanışıyorsunuz. Tanıştığınız ruhları geminizde misafir ederken onların açıklıkları, mutluluk durumları ve bu anlamda kazandıkları bazı perkler, yani nitelikler de mevcut. Örneğin bir ruh çok mutlu ise size odun toplamaya gidebiliyor. Bazı ruhlar da vegan olup et ve et ürünü yemeyebiliyor, onun için farklı yemekler bulup pişirmek durumundasınız. Bu tarzda size bazı sorumluluklar bindiriyor oyun. Ancak oyun süresi boyunca sizi hikâyeden asla sizi kopartmıyor. Tanıştığınız her bir ruhun sizi duygusal bir moda sokması kuvvetli bir ihtimal. Her ruhun eşlik edebileceğiniz farklı bir hikayesi var. Oyun sizi içine o kadar çekiyor ki, bir süre sonra bu yol arkadaşlarına veda etmek zorunda kalmak, zamanla zorlaşıyor. Her daim yanınızda olan kediniz Daffodil de size bu yalnızlığı bir nebze de olsun unutturacaktır.

Grafikler muazzam, renk paleti ile gözünüze şenlik yerler var. Animasyonlar tam anlamıyla

görsel şölen. Oyundaki sesler o kadar tatlı ve doğal ki. Ruhlar konuşmuyor ama mırıldanıyor. Size huzur veren köşelerden biri de bu zaten. Müzikler özenle hazırlanmış ve tam olarak bu oyun tecrübesi için yaratılmış türden. Dinlendirici ve bir o kadar da duygu seline iten bir musiki. Oyunun tek kötü yanı teknik açıdan biraz sıkıntılı olması. Tuşlar çoğu zaman takılıyor, karakter dümdüz koşabiliyor ya da oyun takılmış gibi durduğu yerde durabiliyor. Bir de merdivenlerden iniş çıkışlarda buglar yaşanabiliyor. Onun dışında oyunda eksi olarak gördüğüm hiçbir yön yok denilebilir.

Sonuca gelelim, Spiritfarer ortalama 25 saatlik bir oynanış süresi sunuyor ve her anı muazzam bir tecrübedir. Spiritfarer dokunaklı; duygu yüklü hikayesi ile yol gösterdiğiniz ve bu yolda onlara dost olduğunuz ruhlar ile onlarla beraber yarattığınız anılara veda etmeyi zor da olsa öğreneceğiniz bir sanat eseri, şaheser.

◆ **Şeymanur Özgür**

KARAR

ARTI İçinize dokunan hikaye ve diyaloglar. Özenli, kendine özgü grafikler. Şahane müzikler.

EKSİ Can sıkıcı teknik problemler.

90





Yapım Dovetail Games Dağıtım Dovetail Games Tür Simülasyon Platform PC, PS4, XONE Web live.dovetailgames.com/live/train-sim-world/about-trainsimworld

Train Sim World 2

İsmi yeni, kendisi bildiğimiz, sevdiğimiz gibi

Dovetail son zamanlarda beni en çok korkutan firmalar arasında. Train Simulator gibi, simülasyon dünyasına adını altın harflerle kazımış bir oyunu senelerce yaşatan, "koca koca adamlara bir dijital treni 40 dolara satıyorlar" diye kakhahaların havalarında uçtuğu geyiklerde çokça lafi edilen, oyuncuların çok da bayılmadığı DLC'ler söz konusu olduğunda "onu da çıkartın, şunu da çıkartın" diye kıyameti kopartan, çoğu geliştiriciye nasip olmayacak bir kitleye sahip bu firma, maalesef aldığı bazı kararlar ile tüm bu DLC çılgınlığının kendisine yetmediğini ispatlamaya çalışıyor gibi. Ya da duruma kuş bakışı baktığımızda öyle gözüküyor. Peki, pratikte bir önceki oyunun hemen hemen aynı olan Train Sim World 2 niye var, niye yeni bir oyun kisvesi altında bizlerle? Train Simulator bildiğiniz gibi 2009 yılında başlayan ve yüzlerce DLC'ye uzanan hikayesini düşük frekansta da olsa halen devam ettiriyor. Diğer taraftan firmanın ana önceliği

2018 yılında bizlerle buluşan ve tıpkı Train Simulator gibi her yıl yeni versiyona ulaşan Train Sim World'e kaymış durumda. Train Simulator oldukça eski ve optimizasyondan uzak bir grafik motoru kullandığından "eh" denilebilecek grafikleri yaratmak için günümüzde bile oldukça yüksek bir sistem istiyordu. Haliyle, firmanın 2018 yılında piyasaya sunduğu ve Unreal Engine 4 üzerine geliştirdiği Train Sim World bir zorunluluktu. Eski oyun yavaş yavaş bir kenara koyulmalıydı ve öyle de oldu. TSW, iki yılın ardından toplam değeri 1100 TL olan 27 adet DLC'ye kavuştu. Böyle devam eder derken hop, karşımıza Train Sim World 2 çıktı. Peki nedir bu TSW 2?

Lafi uzatmadan belirtelim, pratikte aynı oyun. TSW 2 aynı grafik motorunu, TSW 1 (Steam'deki adıyla TSW 2020) için satın aldığımız tren setleri ve rotaları ücretsiz edinmenizi sağlayan Preserved Collection özelliğini ve aynı mekanikleri kullanıyor. Toplam üç önemli değişimden bahsetmek mümkün diğer taraftan.

Bana göre en önemli yenilik UE4'e artık SimuGraph fizik motorunun eşlik ediyor olması. SimuGraph sayesinde wheelslip ve diğer mevsim etkilerinin oyunda çok daha gerçekçi şekilde kurgulanması mümkün olmuş. Serinin yumuşak karnı olan gökyüzü de 4K kaplamalarla daha gerçekçi bir hale bürünmüş. Ayrıca kendi skinlerinizi tasarlamayı sağlayan ve hayli pratik bulduğum Livery Designer, kendi senaryolarınızı oluşturmanıza izin veren Scenario Planner gibi becerikli bazı modlar da oyuna dahil edilmiş durumda. Bu senaryoları henüz insanlarla paylaşmanız mümkün değil, üzerinde çalışılan Steam Workshop özelliği bekleniyor.

Oyunda dikkate değer bir diğer değişiklik ise HUD kullanımı konusunda. Bildiğiniz gibi TSW, son derece pratik olan Train Simulator HUD'ı yerine, "aynı anda sağ oka basarken R1'e basılı tut ki tren kapıları açılsın" tarzı pratik olmayan bir karmaşa

sunmuştu bizlere. En azından bu yönde doğru bir adım atılmış.

Eski nesil düz konsollarda (Xbox One ve normal PS4) grafikler ağılasa da PC'de her şey muhteşem gözüküyor. Özellikle yağmur ve karlı bir senaryoyu oynarken manzaraya dalıp gitmeniz çok olası.

Peki eski rotalarımızı ücretsiz alabiliyoruz dedik, 50 TL'lik pakette neler var ona bakalım. İlki 1906 yılında açılan İngiltere'deki Bakerloo hattı. Neredeyse birebir modellenmiş olan bu hatta sık sık yolcu indirip bindirmeyi sevenler mest olacak. Kargo taşıyıcıları için ise Sand Patch Grade oyunda yerini almış durumda. Burada 4400hp gücündeki CSX AC4400CW ve daha küçük kardeşleri ile onlarca vagonun oluştuğu yükünüzü sonsuzluğa doğru çekeceksiniz. Son olarak Köln-Aachen rotası da oyuna iki ayrı tren setiyle eklenmiş durumda. İlki Almanya'ya giden herkesin kesin binmiş olduğu Talent'lar, diğeri ise 250km hız yapabilen ICE3M trenleri.

Sırf bu üç rota bile fiyatın uygunluğunu gösteriyor ancak bir önceki oyundan farklı bir deneyim istiyorsanız satın almanız için yeterli sebep yaratmıyor. Bir de UE4 ile rotaların detayı arttıkça rotaların kısalmasından şikayetçiyim. Train Simulator'de 100-150km'lik sürüsüne bereket rota varken burada gördüklerimiz 27-40km arasında maalesef. Not etmiş olalım.

Fiyatı uygun ama halen buharlı trenleri görmedik. Yenilikten beklentiniz yeni rota ve tren setleriye almayla değer. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok başarılı grafikler. Özenli rotalar ve tren modelleri. Eski DLC'leri yeni oyuna taşıyabilme.

EKSİ Optimizasyon sorunları aynen devam. Rotalarda çok fazla hata mevcut, bazıları ilerlemenizi engelliyor. Neredeyse hiçbir önemli yenilik yok



Yapım Unexpected Studio **Dağıtım** Goblinz Studio, Maple Whispering **Tür** Strateji **Platform** PC **Web** en.unexpected-studio.com/as-far-as-the-eye

As Far As The Eye

Altıgenler ve renklerin içinden, dünyanın merkezine...

Daha ilk görsellerdeki altıgen şeklindeki kutucukları gördüğümde kendime dedim ki; sevgili Kaan, bugün programda sıra tabanlı bir strateji oyunu var. Nitekim haklı da çıktım ve rengarenk dünyası ile ilk başta karmaşık gelen ama çok geçmeden alışacağınız kontrolleri ile keyif tavanı yüksek bir macera başlamış oldu. Hani derler ya, rüzgârın götürdüğü yere git diye. Bir deyim misali oyunda biz rüzgârız ve Pupils adı verilen sevimli hayvancıklara dünyanın merkezine doğru yaptıkları yolculuklarında yardımcı oluyoruz. Bunları yaparken kaynaklarını kontrol altında tutuyor, yapılarını inşa ediyor ve hayatlarına yön veriyoruz. Ama-

cımız dünya sular altında kalmadan zanaat olsun, bilim olsun veya en olmadı maneviyat bakımından olsun Pupillerin gelişmelerini sağlamak ve yolculuklarında yardımcı olmak. Oyuna ilk girdiğinizde dikkatinizi adeta sonbahar mevsimini andıran renkler çekecektir. Köyü sırtlarında taşıyan öküzler ve pelerinleri ile sevimli Pupiller de ayrı bir tatlılar. Ayıya benzeyenler mi dersiniz, kuşa - tilkiye mi? Ortak özellikleri ise sevimli olmaları. Dediğim gibi kontroller ilk başta yabancı gelse de oyunun hazırlık bölümleri sizi tam anlamıyla hazırlıyor ve roguelike olarak adlandırılan, yani tamamen rastlantısal gerçekleşen olaylar

ve haritaları ile her defasında farklı bir macera sunuyor. Sıra tabanlı olduğu için de bir turda komutlarınızı tamamladığında turu bitirerek komutlarınızın gerçekleşmesini ve dış dünyanın size sunacaklarını izliyorsunuz. Her ne kadar haritalar ve yaşananlar tesadüfi olsa da çeşit az olduğundan fazla sürpriz ile karşılaşmıyorsunuz. Sizler Pupillerinizin ihtiyaçlarını dengeli bir şekilde karşıladığınız sürece As Far As the Eye'in size kötü sürpriz yapabilme ihtimali çok az.

◆ **Rafet Kaan Moral**

82

Yapım Sumo Digital, Lucky Mountain **Dağıtım** Curve Digital **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** curve-digital.com/en-us/games/featured/49/hotshot-racing

Hotshot Racing

Gençliğini Out Run'da tüketenler için özel tarife.

İlk gördüğümde bana atarilerde oynanan eski yarışları anımsatan Hotshot Racing, retro tarzı ile özellikle yetişkin kitlelere nostalji yaşatmayı hedefleri arasına koymuş bir oyun. Abartı hızla gittiğimiz rengarenk pistleri, yine rengarenk arabaları, çeşitli modları ve en önemlisi bolca drift ile kısa da olsa keyifli vakit geçiriyor. Hotshot Racing, ister tek başınıza, ister

arkadaşlarınıza online veya offline olarak oynama imkanı sunuyor. Öncelikle kendimize farklı ülkelerden farklı tiplerde bir yarışçı seçiyoruz, akabinde de yarışmak istediğimiz arabamızı. Elbette arabaların özellikleri farklılık gösteriyor. Kimisi çok hızlı ama hakimiyeti zor, kimisi tam tersi, kimisi ile yağda kayar gibi drift yapılabilirken kimisi dönüşlerde sorun çıkartıyor. Aracımızı belirledikten sonra ister takılabileceğimiz tek sürüş deneyimleri veya isterseniz Grand Prix modu ile turnuvaya katılabiliyorsunuz. Tek kişilik modlarda ise zamana karşı yarış gibi tanıdık bir modun yanında "sür ya da patla" ve "hırsız - polis" gibi modlar da bulunuyor. Sür ya da patla modunda belirli bir hızın altına düşüğünüzde patlıyorsunuz. Hırsız - polis modunda ise sizi polis kovalıyor ve yakalanırsanız siz de polise dönüşüyorsunuz.

Oyun, ilk başta bahsettiğim gibi kısa ama sağlam bir eğlence sunuyor. Açıkçası her şeyi keşfettikten sonra daha ne kadar oynarsınız, orası sizin zevkinize kalmış. Zaten bir oturuşta hatmedebileceğiniz tarzda küçük ama içi dolu bir oyun. Bu arada, zorluk seviyesini normalde tutmanızda fayda var, aksi halde haşatınız çıkabilir. ◆ **Rafet Kaan Moral**

76





Yapım Nodding Heads Game Dağıtım Super.com Tür Aksiyon, Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch Web rajithegame.com

Raji: An Ancient Epic

Hinduizm'den kopup gelen bir masal

Oyunlarda ilk izlenim her zaman pek mühim. İlginç bir şekilde indie oyunlar bu "ilk karşılaşma" anlarını AAA akrobalarından çok daha iyi şekilde kotarıyorlar. E3 2015 fuarında gördüğümüz devleri binlerce saat oynadıysak da hepimiz Firewatch'ın o muhteşem ilk videosunu hatırlıyoruz hala. Peki ya Adrift? Huzur içinde uzay boşluğunda sürüklenen o astronotun, evi yerine koyduğu istasyonun tuzla buz olmasına tanık olduğu o sahneler? Açık bir şekilde indie oyunlar ve bu oyunları tasarlayan dahi beyinler bazı şeyleri diğerlerinden daha iyi görebiliyorlar. Bu sayfalarda konuk ettiğimiz Raji de gerek ilginç teması gerek grafikleri gerekse oynanışıyla, konuyla alakalı herkese hitap eden bir yapım.

Raji oyununu ilk gördüğümde hemen dikkatimi çekmişti çünkü barındırdığı tema Hinduizm efsaneleri ve tanrılarıydı. Elbette Hindistan'a gitmiş birisi olarak oynamayı ipe çekmiştim. Oyunu kurduktan sonra bir hata yüzünden iki gün geç başlayabilsem de (yapımcılar sağ olsun bir güncelleme getirdi) geç olsun güç olmasın sözünü hatırlayarak antik destana kendimi bırakıverdim. Hikâyede, ana karakterimiz Raji'nin kardeşi Golu, şeytani kral Mahabalasura tarafından kaçırılmıştır. Raji kardeşini kurtarmak için yollara düşer. Bu tehlikeli macerada ona savaş tanrıçası Durga ve Vişnu gibi Hint tanrıları da yardım edecektir. Raji: An Ancient Epic'de platform elementleri ve bulmaca çözümlerinin yanı sıra, çeşitlilik

gösteren birçok düşmanla da boy ölçüşüyor. Maymun gibi hızlı hareket edenlerden iri ama yavaş olanlarına kadar birçok düşman oyunda mevcut. Keza platform öğeleri gibi dövüş sistemi de basit, kullanımı kolay ve eğlenceli. Gerçi zıplamalarda bazen sıkıntı yaşasam da (zıplayacağım yeri tutturamama gibi) bir – iki deneme ile geçilemeyecek yer yok. Assassins Creed oyunlarında bir çıkıntıya sıçramak isterken zıplayıp intihar ettiğinizi düşünün. Az da olsa bu tarz durumlarla karşılaşacaksınız. En çok hoşuma gidense oyunun sunduğu dünya oldu. Oyunun sunumuna bir hayli özen gösterilmiş. Hindu mitolojisi hakkında da bolca şey öğreniyorsunuz. Bu arada, oyun Türkçe arkadaşlar. Yani gerçekten öğreniyorsunuz. Oyunun gölge oyunu tarzındaki ara videoları daha gösterişli olabilirdi lakin oyun içerisinde sunulanlar ile bu durum telafi ediliyor. Kısacası Raji: An Ancient Epic, platform öğeleri ile bazen sizi sinayacak ama beş – altı saatliğine de olsa sizleri bambaşka bir dünyaya götürecektir.

◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Hint mitolojisine ait nadir oyunlardan. Platform mekanikleri eğlenceli. Oyunun dünyası çok özenli. Türkçe desteği.

EKSİ Halen bazı teknik sıkıntılar var. Bazen zorlayıcı olabiliyor.



Yapım Vertigo Gaming Inc. Dağıtım Vertigo Gaming Inc. Tür Yönetim Simülasyonu Platform PC, PS4, XONE, Switch Web cookservedelicious.com

Cook, Serve, Delicious! 3

Hamarat beyleri ve hanımları sahneye alalım!

Yıl 2042, savaş yüzünden ABD bölünmüş, restorana da roket isabet ettiği için yerle bir olmuş. Yapay zekalı yardımsever robotlar, Whisk ve Cleaver yardımımıza koşarak, restorana yiyecek kamyonuna çevirmeyi teklif ediyorlar. Bu iki robot arkadaşımızın hedefi, Iron Cook Food Truck yarışmasına katılıp, şampiyon olmak. Boise, Idaho'da başlayan rotada, dokuzuncu bölge Mississippi'ye kadar geldim ama hemen uyarayım, erken erişime çıktığı Ocak ayından beri oynuyorum. Toplamda 380 bölümden oluşuyor. Kolay kolay bitecek bir oyun değil, bir de üstüne altın madalya kazanma hirsında olursanız uzun

saatler boyunca oynayabileceğinizi söyleyebilirim. Baklavadan, hamburger, sushiden, kebaba kadar 200'den fazla yiyeceği yapabileceğiniz oyunda, her yemeğin zorluk derecelerini gösteren 0'dan 5'e kadar seviyeleri var. Sadece kızartarak hazırlayabileceğiniz bir yemek 0 oluyorken hem hazırlama sırasında hem de sonrasında çok uğraştırıcı bir yemek 5 puan oluyor. Cook, Serve, Delicious'ı standart ve chill modunda oynayabiliyorsunuz. Chill'i seçtiğinizde süre sıkıntısı olmadan, müşterileri kaçırmadan, sakın bir şekilde yemekleri yapabiliyorsunuz. Standart modu oldukça zor, kolay tabakları da

seçerseniz, bir yemeği bile yanlış hazırladığınızda altın madalya hakkını kaybediyorsunuz. Chill modda oynar, hiç kendimi sıkmadan, gümüş madalyayı kazanırım diye düşündüğüm için standart haliyle çok az oynadım. Chill de bir süre sıkıcı olabiliyor. Bu ikisi dışında başka modlar da olsaydı keşke. Yanınızdaki arkadaşınızla oynama seçeneği de var ama çok ilgi çekici olacağını sanmıyorum. Neticede yemek yapma ve restoran oyunlarını sevenleri mutlu edecek bir oyun. ♦ Nevra İlhan

84

Yapım New Game Order Dağıtım META Publishing Tür Macera Platform PC Web theuncertaingame.com

The Uncertain: Light At The End

Düşük bütçeli bir distopya hikayesine ne dersiniz?

2016 yılında çıkan The Uncertain: Last Quiet Day'in devamı niteliğindeki Light At The End, insanların sonunun geldiği, robotların yönetime geçtiği post apokaliptik bir dünyada geçiyor. Bol diyaloglu, aralara sıkıştırılmış bulmacalarla bezenmiş bir macera oyunu var karşımızda. Geriye kalan bir avuç insan ve Emily'nin hayatta kalma mücadelesine yardım etmeye çalışıyoruz. Yaşadıkları sığınakta, mutfak işlerinden anlayan şefkatli bir teyze, huysuz ama sürekli bir şeylere ihtiyaç duyan bir adam, yeni bebeği olmuş genç kadın ve bu saydıklarımın kıyasla daha işe

yarayan iki genç adamdan oluşan bir grubumuz var. Oyunun ilk açılışı, kahramanımız Emily ve genç adamın, yağmalanmış bir ilaç deposunda, bazı ihtiyaçları toparlamaya çalışmasıyla başlıyor. Etkileşime geçebileceğimiz objeyi ancak çok yaklaşırsak görebiliyoruz ve bu yüzden, bulunduğunuz odanın her yerine -ayrıntılı bir şekilde- bakmanız gerekiyor. Hedefler ya da görevler gibi bir liste sunulmuyor ama kızımız kendi kendine sürekli konuştuğu için ne yapılması gerektiğini anlayabiliyoruz. Objelerle etkileşime geçip aldığınızda onu kullanacağınız yer menüde gösterildiği için nerede

kullanacağınız ile ilgili çok problem yaşamıyorsunuz. Aksiyon da kendi çapında yok değil. Macera oyunu gibi ilerlerken bir anda yanlışlıkla alarmları çalıştırınca, arkadaşımız silahlı bir robotla karşı karşıya kalıyor. Burada size seçenek sunuluyor "kaç ya da kurtar." Sonucu etkiliyor diyemem. Oyunun genel olarak görüntüsünde, kontrollerinde, oynanış tarzında eski bir hal var ve bunu özellikle yaptıklarını düşünmüyorum. Yine de fiyat, performans açısından bakınca, bu türü sevenleri mutlu edebilecek bir oyun. ♦ Nevra İlhan

75





Tür Üçlü eşleştirme Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Harry Potter: Puzzles & Spells

Elbette bu oyunu oynamadan geçmeyeceğiz.

Komik ama, bu yazıya nasıl başlayacağım konusunda çok arada kaldım. "Bir insan mobil oyun anlatacakken neden ikilem yaşar ki?" dediğinizi duyar gibiyim; ama bu yazı gerçekten bana bunu yaşattı. Çünkü Harry Potter: Puzzles & Spells, sevdiğim iki şeyin, Harry Potter ve üçlü eşleştirme türünün bir araya geldiği bir gerçeklik sunuyor. Sonuç olarak, ben de bu ikisinden birini ne kadar sevdiğimi anlatarak duygulu bir şekilde yazıya girmek istedim, ancak hangisi olacağına karar veremeyince boş boş ekrana bakmaya başladım. Doğrusu bu oyun henüz yeni duyurulduğunda bile ufak bir heyecan yaşamıştım. Bu sevdiğim bir yapımın koleksiyon ürününe sahip olmak gibi bir şeydi. Yine de ister istemez oyunun vasat olma ihtimali sebebiyle çok da beklentiye girmemeye çalışıyordum. Neyse ki sonuç hiç de korktuğum gibi olmadı, Harry Potter: Puzzles and Spells, tam da boş zamanlarımda sıkılmadan oynayacağım bir üçlü eşleştirme oyunu olarak telefonumda yerini aldı. Oyunun sizi Hogwarts koridorlarında hissettirdiğini, adeta büyü dünyasının içi-

ne daldığınızı söyleyemeyeceğim. Zaten bana sorarsanız bunu bir mobil oyunla yapmak çok da mümkün değil. Yine de oyun içindeki üçlü eşleştirme mekanikleri, güçlendirmeler ve kulüp yarışları tam da bir hypercasual oyundan beklenen şekilde kendinizi kaptırmanızı sağlıyor. Aşağı yukarı bu tarz oyunlar -haliyle- birbirine benziyor olsa da Puzzles and Spells'e eklenmiş pek çok yeni mekanik onun benzerlerinden ayrılmasını sağlamış. Burada da elbette temelde, dört binayı temsil eden renkteki mücevherleri bir araya getirerek bölümleri geçmeye çalışıyoruz. Bununla birlikte, kimi bölümlerde, Lumos gibi büyüleri yapmamızı sağlayan baloncukları da birleştirmemiz ya da ekranın ortasında sağa sola atlayıp hamlelerimizi engelleyen dev çikolata kurbağaları yok etmemiz gerekiyor. Bu ve bunun benzeri tüm unsurlar, başlangıçta alışması zor geldiyse de ne olduğunu anlamadan her gün girip oynamaya başladığımı fark ettim. Ayrıca her ne kadar bana çok da gerçekçi bir Harry Potter macerası yaşatmamış olsa da, oyundaki en küçük ayrıntının bile gayet başarılı bir şekilde Harry Potter ev-

reninden alınmış olduğunu itiraf etmeliyim. Daha maceraya başlarken kendi karakterimizi yaratıp bir de binamızı seçebiliyoruz. Ardından bölümleri geçtikçe topladığımız yıldızlarla kendi hayvanımızı da alarak (evet, beyaz bir baykuş bile var) tam bir Hogwatslı gibi yeni eğitim öğretim yılımıza hazır hale geliyoruz. Bundan sonra kendi büyü maceramızı oluşturacağımız bir ilerleyiş yok, ama en azından, bölümler arasındaki ilerlememiz sırasında, kitaplar ve filmlerden aşına olduğumuz ikonik sahnelerle karşılaşacağız. Ara ara Malfoy çıkıp "Kimlerle arkadaş olduğuna dikkat et," gibi sinir bozucu cümleler kuruyor ya da Hermione "LeviOsa değil, Leviosa," diye uyarıyor. Bu gibi sahneler, ben hırslı hırslı bölümleri geçmeye çalışırken biraz odağımın dışına kaldı. Yine de aralara serpiştirilecek kadar üzerine düşünülmüş olması oyun adına artı bir puan sağlıyor. Sizi keyifli bir hypercasual oyunu olarak mı yoksa bir Harry Potter öğeleriyle mi etkiler bilemiyorum, ancak ne olursa olsun Harry Potter: Puzzles and Spells türünün başarılı örneklerinden biri gibi görünüyor.

85

◆ Berçem Sultan Kaya





Tür Bulmaca **Platform** Apple Arcade, Steam, itch.io **Fiyat** Apple Arcade ile ücretsiz, Steam (32 TL)

A Monster's Expedition

Sevimli mi sevimli bir kıyamet sonrası hikayesi

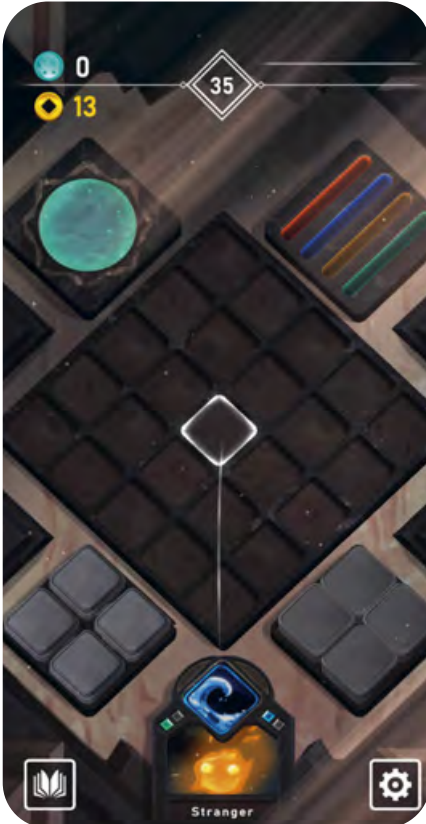
A Monster's Expedition, dünyanın sonunun geldiği, insanlığın yok olduğu bir zamanda geçiyor. Oyunda sırt çantalı bir canavarın, masmavi bir suyun üstünde yer alan minik adalardaki macerasına yardımcı olmamız gerekiyor. Bu adaların birbirleriyle herhangi bir bağlantısı yok, çoğunlukla ağaç ya da başka objeler yardımıyla geçiş sağlayabiliyorsunuz. Ağaca dokunduğunuzda kökünden ayrılıp kütük haline geliyor, onu da suya attığınızda karşıya geçebilirsiniz. Bu şekilde anlatınca çok kolay gibi görünse de daha ikinci adadan kütüğü yuvarlayıp yan düşmesine sebep olunca, geri alma ve reset

tuşlarının varlığını öğrendim. Kütüğün bir anda yuvarlanıp suya düşmemesi için, bu kayalıkları iyi kullanmanız gerekiyor. Oyunun bulmaca tarafı çok zekice hazırlanmış. Kütüğü hem indireceğiniz yeri hem de yönünü çok iyi düşünüp karar vermelisiniz yoksa bol bol reset kullanmanız gerekeceğini söyleyebilirim. Bulduğumuz yerin, biraz ilerledikten sonra Englandland isimli bir açık hava müzesi olduğunu öğreniyoruz. Bu küçük canavarın asıl amacı, adaların üzerinde yer alan, insanlık ile ilgili ipuçlarının olduğu yapılara ulaşabilmek. Fotoğraf, bisiklet, meyve, çalar saat gibi nesnelere sergileniyor ve her birinin altında

o eserle ilgili de esprili bir dille açıklamalar yazıyor. Oyunun Türkçe dil seçeneği var ama bu yazılar bazen fazla İngiliz kültürüne dair olunca anlaşılabilen noktalar olabiliyor. Posta kutusuna ulaştıkça, tüm adaları yukarıdan görme şansınız oluyor ama henüz geçiş yapmadıklarınız sisle kaplı olduğundan onları göremiyorsunuz. Ağaç hışırtıları, kuş sesleriyle huzurlu bir bulmaca oyunu A Monster's Expedition. Oyun size herhangi bir yönlendirme sunmuyor ama hem kontrolleri çok kolay hem de yapmanızı gerekenleri içgüdüsel olarak buluyorsunuz.

◆ **Nevra İlhan**

74



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

Elementis

Elementlerin hâkim olduğu bir puzzle oyunu...

Elementis, yıllardır içimizde olan ve çoğu kişinin de yakından tanıdığı Multiplayer ekibi tarafından kurulan Mayaworks firmasının bizlere ulaştırdığı bir bulmaca oyunu. Zaman öldürmek isteyenler ve yapboz tarzı oyunların delisi olanlar bu oyunu ilk andan itibaren seveceklerdir. Oyunun kısaca mantığından bahsedecek olursak; başında da dediğimiz gibi, elementleri bir araya getirerek (stack) yeni element ya da doğa olayı oluşturduğumuz bir masa oyunu gibi düşünelim. Örneğin üç adet ateş taşını yan yana koyduğunuzda, "büyük ateş" oluşturuyorsunuz. 3 adet suyu birleştirirseniz büyük su, aynı şekilde hava için de büyük hava yapıyorsunuz. Birbirini bozan eller de mevcut. Desteniz siz level atladıkça daha da büyüyor. Level düzeni gayet güzel duruyor. Tier olarak gözükken bölümlerde size klasik bir bulmaca oyununun verdiği bazı görevleri veriyor. Örneğin, 300 ruh toplayınca size

15 taş hakkı vermesi gibi. Ruh dediğimiz ise elementleri birleştirdiğimizde bize verilen puan. Büyük desteleri birleştirdiğinizde taşlar kırılıyor ve size 5 ruh hakkı veriyor. Bu ne demek? Bu yapacağınız 5 taş hakkında fazladan ruh puanı verilecek demek. Oyun zaten size her şeyi anlatıyor, benim de özellikle detaylı anlatmaya gerek yok. Hikâye modu altında oynanabilir bir oyun. Diğer bulmaca oyunlarından farklı mı? Hayır. Mantık her zaman aynı. Ama çeşitlilik bakımından bence gayet başarılı. Sesler ve müzikler iç açıcı değil, hatta oyunda beni gereksiz geren birçok müzik oldu. Farklı bir hava katmış diyebiliriz müzikler için. Ama bir bulmaca oyunu için fazla gergin seçimler yapılmış. Oyun belki türe yenilik katmamış ancak zekâ oyunu sevenler için birebir ilaç gibi oyun yapılmış. Emeğe sağlık. Umarım daha güzel işler de görürüz.

◆ **Şeymanur Özgür**

70



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Among Us!
2. Demolish!
3. PUBG Mobile
4. Dr. Driving
5. Braindom

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Başkanlar
2. Plague Inc.
3. Earn to Die 2
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Monarşi



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Among Us!
2. Cube Surfer!
3. Brawl Stars
4. Join Clash 3D
5. Demolish!

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. RFS: Real Flight Simulator
3. Earn to Die
4. Construction Simulator 2014
5. Karar: Virüs



Tür Görsel Roman Platform iOS, Steam Fiyat iOS (46.99 TL), Steam (22 TL)

If Found

Eşine nadir rastlanır özgünlükte bir görsel roman

If Found, Cassisopeia isimli bir astronotun, kara deliğe yaklaşması ve dünyayla iletişim kurmaya çalışmasıyla başlıyor. Fantastik bir bilimkurgu hikâyesiyle mi karşı karşıyayız derken, 20'li yaşlarındaki İrlandalı genç kız Kasio ile tanışıyoruz. İkisinin arasındaki bağlantıyı oyunun ilerleyen sayfalarında anlayabileceksiniz. Sayfalar diyor çünkü If Found elle çizilmiş, muhteşem renk ve görsellere sahip bir görsel roman ve bizden istenen de Kasio'nun anılarını, hatırladıklarını okuyup silmemiz.

Elimizde sadece bir silgi var ve onu ve yaşadıklarını anlayabilmemiz için kötü hatıralarını silip, iyi anılara ulaşmamızı istiyor. 1993 yılında İrlanda'dayız. Kasio, Dublin'de iki üniversiteyi bitirip mezun olduktan sonra bir süreliğine çocukluğunu geçirdiği, arkadaşlarının ve ailesinin yaşadığı ülkenin en büyük adası Achill'e dönüyor. Kasio'nun adada kaldığı 28 günde neler yaşadığını öğrenebilmemiz için günlüğünü okumaya başlıyoruz. Ailesi, çocukluğu, arkadaşları o adadaki yaşantısıyla ilgili ufak ipuçları verdikten sonra döndüğü o ilk günü, 3 Aralık'ı anlatıyor. Annesiyle yaptığı tartışma, arkadaşının evine gitmesi ve hissettiklerini yazılar dışında görsellerle de zenginleştiriyor.

Çizimler bazen çok profesyonel bazen de sanki karalanmış gibi ama hep doğal bir görüntüsü var. Arkadaşı Colum ve onun erkek arkadaşının The Screaming Bandshees isimli bir punk grubu var.

Bizimki de onlarla birlikte konsere gidiyor. Bakın mesela bu konser, müzikler ve verdiği duygular o kadar gerçekçiydi ki oyunun hem en sevdiğim bölümü oldu. Bu noktadan sonra oyunun hakkını teslim etmeye başladım.

Oyunda ne olduğuna çok anlam veremediğim için başlangıçta silme işlemi çok da önemsemeden yaptığımı itiraf edebilirim. Hikâyenin derinliğini hissedince daha özen göstererek her söylediği, yazdığı cümleyle dikkat ederek silmeye başladım. Hatta bitirdiğimde ilk 2-3 bölümü tekrar oynadım. Diyaloglar, yazılar kolay anlaşılabilir bir İngilizce ile ifade edilmiş ama araya İrlanda'ya özgü kelimeler sıkıştırılmış. Craic, chipper gibi sadece orada kullanılan kelimeler olabiliyor, bunları da anlayabilmemiz için ekranda bir işaret çıkıyor. Ona tıkladığınızda craic kelimesinin eğlenceli, chipper'in da fast food anlamına geldiğini öğreniyoruz. Kasio'nun ailesi ya da arkadaşları ile yaşadığı sorunların asıl sebebinin ne olduğunu, oyunun büyüsunü kaçırmamak için söylemiyorum. Cassisopeia da oyun boyunca bağlantı kurmaya çalışıyor. Oyunu yaklaşık iki saatte bitirebiliyorsunuz ve mutlaka sesli oynamalısınız, müzikleri çok güzel. If Found'un soundtrackine dijital müzik platformlarından ulaşabiliyorsunuz. Görsel roman sevenlerin kaçırmayacağını düşünüyorum ama hiç bu türde oynamamış olan varsa aranızda If Found'a bir şans vermenizi isteyebilirim. ◆ Nevra İlhan

80



SPELLBREAK

"Sabahtan akşama kadar büyü yapсам bıkmam" diyenler istedi, Proletariat yaptı.

Sayfa
88



ONLINE



HEARTHSTONE

Rexxar bugünlere nasıl geldi bir bakalım

Hearthstone'un geçtiğimiz ay yayınlanan ek paketi olan Scholomance Academy ile birlikte oyuna eklenen Book of Heroes macerası tüm hızıyla kaldığı yerden devam ediyor. Hearthstone'un her bir kahramanının geçmişten günümüze gelene kadarki başına gelmiş ilginç ve önemli olayları konu alan bu maceranın bu ayki konuğu Rexxar. Bu macerada Rexxar'ın yanından bir an bile ayırmadığı tüylü dostu Misha ile karşılaşmasından tutun da Orgrimmar'da Thrall ile ilk kez karşılaşmasına kadar sekiz farklı challenge biz oyuncuları bekliyor. Her tamamlanan aşama sonrası kahramanımız Rexxar'ın biraz daha güçlenişine tanık oluyoruz. Yine her tamamlanan aşama sonrası destemiz de geliyor ve daha zorlu düşmanlar ile

karşılaşmamızda konusunda bize yardımcı oluyor.

Açıkçası hem Jaina'nın hem de Rexxar'ın challenge'larını tamamlarken pek zorlandığımı söyleyemem. Biraz daha zorlayıcı ve çekişmeli geçen maçlara sahne olsaydı daha heyecanlı olabilirdi diye düşünüyorum. Yine de sırf kahramanların hikayelerine tanık olmak ve öğrenmek adına mutlaka her Hearthstone oyuncusunun oynaması gerektiği kanaatindeyim.

Unutmadan, yeni bir sınıf ile sekiz challenge'ı ilk kez tamamladığınızda, o sınıfa ait bir kart paketi sizi bekliyor olacak. Herkese keyifli oyunlar diliyor, geçtiğimiz günlerde tanıtılan Madness at the Darkmoon Faire eklenti paketini sabırsızlıkla bekliyorum!

◆ Emre Öztınaz

EVERQUEST

Veteran yapım genişlemeye doymuyor!

MORPG evreninde bazı eski yapımlar var ki büyük bir saygıyı hak ediyor. Runescape, Ultima Online, Lineage ve Everquest gibi yapımlar uzun yıllardır önemli oyun kitlelerine hitap etti ve bunu yapmaya devam ediyorlar. Elbette bu listeye WoW'u da katabiliriz ama popülerite olarak o zaten farklı bir kulvarda yer alan unutulmaz bir ikon olmayı başardı.

Veteran yapımlardan Everquest 27. genişleme paketini duyurdu. Claws of Veeshan isimli yeni paket Torment of Velious hikayesini devam ettiriyor. Altı yeni bölge ile gelecek olan pakette, Velious ejderhalarının kontrol ettiği bölgelerde maceralara çıkabileceğiz. Henüz fazla bir bilgi verilmese elbette birçok yeni görev oyuna dahil olacak. Tam sayısını bilmesek bile yeni raidlerin de oyuna geleceğini görüyoruz. Üstelik karakter bazında da gelişmeler yaşanacak. Geliştirici ekip yeni büyülerin ve savaş yeteneklerinin oyunda yer alacağını doğruladı.

Muhtemelen grindin dibine vurup gerekli gerekli her eşyanın toplanacağı Dragon's Hoard'un yanı sıra yeni koleksiyonlar da

oyuna eklendi. Bakalım bu sonu gelmeyecek gibi görünen macera nereye kadar devam edecek. ◆ Enes Özdemir





Yapım Nimble Neuron Dağıtım Nimble Neuron Tür MOBA, Battle Royale Platform PC Web playeternalreturn.com Çıkış Tarihi 2021

ETERNAL RETURN: BLACK SURVIVAL

Kendi halinde bir MOBA'nın Battle Royale'e evrimi

Eselden her gün yeni bir MMO oyunun çıkış haberini gördüm ve çoğunu oynamaya sıra gelmezdi. Şimdilerde bu durum mobil oyunlarda etkisini gösterse de PC için yeni bir MMO görmek giderek zorlaşıyor. Geçtiğimiz koca ayda sadece iki oyun dikkatimi çekmişti. Geçtiğimiz ay Steam'e gelen RuneScape ile Eternal Return: Black Survival. RuneScape daha detaylı ve uzun uzadıya denenmesi gereken bir oyun olduğunu düşündüğüm için, bu ay MOBA/Battle Royale karışımı bir yapım olan Eternal Return: Black Survival (ER:BS)'i denemeye karar verdim. Ufak tefek ücretsiz oyunlar yayınlayan Nimble World isimli küçük bir firmadan çıkan ER:BS, şu anda Steam'den ulaşılabilir bir şekilde erken erişimde. Elbette bu oyun da firmanın önceki oyunları gibi ücretsiz yayınlanıyor. Black Survival takısı, aslında daha önce yaptıkları aynı isimdeki farklı bir oyundan geliyor. Yapımcı firma yeni oyunlarını hazırlarken aynı evrenden yürümeye devam etmiş. Lafı daha fazla uzatmadan oynanış kısmına geçebiliriz. Battlerite'in Battle Royale oyun modunu biliyorsanız, ER:BS'nin de oldukça benzer bir yapıda olduğunu söyleyebilirim. MOBA kontrol mekaniklerini ve izometrik kamera açısını kullanan ER:BS, oynanış olarak Battle Royale yapısı sunuyor. Lumia isimli ıssız bir adada takım halinde ya da tek başınıza hayatta kalmaya çalışıyor, haliyle bu sırada rakiplerinizi

saf dışı bırakmaya çalışıyorsunuz. ER:BS, 15 farklı karakter içeriyor ve her bir karakter farklı yeteneklere sahip. Görevleri tamamlayarak oyun içi para birimi kazanabiliyor ve oyunun başında birçoğu kapalı olan bu karakterleri açabiliyorsunuz. Bu karakterler farklı silahlar kullanabiliyor. Elbette oyuna girerken bu karakterlerden birini seçip haritaya giriş yapıyorsunuz. Amacınız seviye atlamak, hayatta kalmak ve rakiplerinizi yok etmek. 18 oyuncu olarak giriş yaptığınız haritada seviye atlamak için farklı etkinliklerde bulunuyorsunuz. Oyun rakiplerinizin yanı sıra yapay zekanın kontrol ettiği ve avlanmanız gereken düşmanlar da sunuyor. Bunları avlamak elbette çok da zor değil. Ancak yine de seviyenize bağlı olarak hangisine saldıracağınızı bilmeniz önemli. Seviye atlamanızla beraber sahip olduğunuz yetenekleri geliştirebiliyorsunuz. Geliştirebileceğiniz beş yeteneğin biri temel saldırı yeteneğiniz iken diğer dördü, aynı bir MOBA oyununda olduğu gibi QWER tuşlarını kullanarak kullandığınız aktif yetenekler. Bu yeteneklerden R tuşundaki yetenek, yine bir MOBA oyununda olduğu gibi ulti yeteneğinizi oluşturuyor. Ancak sadece yetenek ve seviye atlamak yetmiyor. Aynı zamanda karakterinizi daha güçlü kılmak adına bazı eşyalar kuşanmalısınız ve bunu da çevrede dolaşarak bulacağınız eşyalarla yapıyorsunuz. Çevrede dolaşarak, kutuları sandıkları karıştırarak, av

hayvanlarını avlayarak birçok farklı materyal elde edebilirsiniz. Giyilebilir eşyaları ilgili eşyaları bulduktan sonra craft yaparak geliştirebiliyor ve daha güçlü eşyalara yükseltebiliyorsunuz. Tabii mor eşyalar yapabileceğiniz en iyi seviyedeki eşyaları oluşturuyor. ER:BS'nin beni en rahatsız eden yönü ikinci sınıf animasyonları oldu. Elbette yapımcı firma küçük bir firma ve beklentileri yüksek tutmak gerçekçi olmaz ama hareket animasyonlarındaki hantallık kontrollerin rahatsız hissettirmesine yol açtı. Ayrıca sadece bir haritanın ve oyun modunun varlığı şu anda oyunun ömrünün bir hayli kısaltıyor. Gelecekte yapılacak güncellemeler ile ne derece oynanabilir olur bilemem ancak şu anda oyunu birkaç günden fazla oynamak pek de mümkün değil gibi. Yine de MOBA mekaniklerine sahip ücretsiz bir Battle Royale deneyimi yaşamak isterseniz şans verebilirsiniz. ♦ Enes Özdemir





SPELLBREAK



Geçtiğimiz ay rekabetçi online oyun dünyasında dikkatleri üzerine çeken oyun hiç şüphesiz Spellbreak oldu. Hem PC ve de Switch versiyonunu deneyim ettiğim yapım, aynı zamanda PlayStation 4 ve Xbox One'da da yer alıyor. Crossplay'i de destekliyor ve PC'de Epic Games tarafından sunuluyor. Oyunun tüm platformlarda ücretsiz olduğunu da eklemekte fayda var.

Büyücüler savaşı

Spellbreak, büyülerin ve büyücülerin kol gezdiği bir oyun. Hatta buna elementallerin kol gezdiği bir oyun demek daha doğru olabilir aslında. Battle Royale tabanlı bu oyunu kazanmak için büyü kullanımı ile rakiplerinize saldır-

malısınız ve yine büyü yeteneklerinizi güçlendirerek hayatta kalmalısınız. Kullandığımız büyüler büyük oranda çeşitli doğa elementlerinden meydana geliyor. Bu büyülerin kullanımı için ise çeşitli eldivenle kullanıyoruz.





Büyü çeşitleri

Bir önceki başlıkta da belirttiğim şekilde, oyundaki büyü güçleri daha çok elementlerden oluşuyor. Oyuna girerken seçtiğiniz element eldiveni ile aslında sınıfınızı da seçiyorsunuz. Conduit

(Elektrik), Frostborn (Buz) Pyromancer (Alev), Tempest (Rüzgar), Stoneshaper (Toprak), Toxicologist (Zehir) eldivenlerinden birini giyebiliyor ve oyundaki temel yeteneğinizi belirliyorsunuz.

Büyü kombinasyonu

Spellbreak'in öne çıktığı en önemli noktalardan biri de oyuncuya göre büyü kullanımının çeşitlenmesi. Aynı anda oyundaki büyülerden iki tanesini kullanıma açabiliyor ve bu iki

büyüyü birbiri ile kombo oluşturacak şekilde kullanabiliyorsunuz. Böylece oyuncular tek bir oynanış stiline bağlı kalmadan kendi oyun tarzlarını geliştirebiliyorlar.



Rün güçleri

Oyunda bulabildiğiniz rünler, karakterinize ekstra özellikler katıyor. Aslında bu rünler tek bir amaç için kullanılıyor, o da hareket kabiliyetinizi artırmak. Rünlerin her bir türü farklı nadirlikte aşamalara sahip ve elbette bir rünün en nadirini, yani

turuncu rengini elde ettiğinizde en güçlü halini elde etmiş oluyorsunuz. Kimisi sizi seçtiğiniz noktaya ışınlarken kimi oldukça yükseğe zıplamanızı sağlıyor, kimiyle ise hareket yönünüze doğru uzunca bir dash atabiliyorsunuz.

Büyülerde ustalaşmak

Oyunu ne kadar oynarsanız sizi o kadar ödüllendiriyor. Daha önce de belirttiğim gibi, her bir sınıfın ustalık seviyeleri mevcut. Burada her biri için ayrı ayrı ustalık geliştirdiğiniz zaman oyun sizi çeşitli şekillerde

ödüllendiriyor. Badge, profil görünümü vb. ödüller elde etmek mümkün. Elbette bir oyunda ne kadar kill alırsanız ve bir oyunu kazanmaya ne kadar yakın olursanız ustalığınız da o kadar artıyor.



Zengin hikaye deneyimi

Spellbreak evreni parçalanmış bir dünyanın üzerinde yer alıyor. Oyun dünyası, gökyüzündeki kara parçaları ile Bioshock: Infinite'i hatırlatsa da kendine has bir yapısı mevcut. Özellikle kara parçalarının üzerin-

deki antik kalıntılar büyük dikkat çekiyor. Yapımcı ekip ise bu konuda oldukça iddialı ve yeni güncellemeler ile senaryoya dair yeni detaylar keşfedeceğimizi, oyunun lore kısmı üzerine eğileceklerini belirtiyorlar.

LEVEL

ÜCRETSİZ
KARGO!

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN
SADECE **139 TL**



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

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

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



Cooler Master Mastermouse MM711

Rekabetçi oyuncular için Honeycomb tasarımı ve
60 gramlık ağırlığıyla çok hızlı bir fare.

Sayfa
98



DONANIM

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



Acer Nitro 5 AN515-44 (NH.Q9HEY.002)

Nvidia ve AMD arasındaki en kısa mesafe!

Geçtiğimiz ay Nitro 5'in en son revizyonunu incelemiş, hayli memnun kalmış ve yeni AMD işlemcili modelleri de merakla beklediğimizi söylemiştik. Bu ay bize ulaşan ve detaylıca test ettiğimiz AN515-44 modeli basitçe AMD'nin Ryzen 5 serisiyle Intel'in ekran kartlarının bir bileşkesinden oluşan, oldukça ilgi çekici, yine performansı ve daha ekonomik bir model.

Öncelikle AMD'nin bu modelde çok başarılı CPU'sundan bahsedebiliriz ama ekran kartı olarak GTX 1650 yerine GTX 1650Ti'ni tercih edilmesinin son derece olumlu olduğunu belirterek başlayalım ve dilerseniz yine önce tasarımla başlayalım. Acer bu modelde geçtiğimiz ayki modelde kullandığı RGB klavye yerine kırmızı arka ışıklı bir klavye tercih etmiş. En azından şimdilik ülkemize giren modeller içinde şimdilik sadece GTX 1660Ti'li modellerde RGB klavyeye yer verildiğini belirtelim.

Acer yeni model yılına eskisinden 2mm daha ince bir gövdeyle giriyor, yeni gövdenin yüksekliği sadece 24mm. Tasarım anlamında ürün oldukça kaliteli gözükken bir plastik kasaya sahip, arka kısımdaki kırmızı panel ve ışıklar yanmasa bile kırmızı bir fona sahip olan klavye de karşınızdaki bir oyuncu bilgisayarı olduğunu belli eden işaretler. Plastik kasanın tasarımı oldukça şık ve kapağın bir öncekinin aksine tek elinizle kolaylıkla açılabilmesi de Acer'in dersine iyi çalıştığını gösteriyor. Kompakt boyutlara sahip ürünün ağırlığı ise 2.40kg. Acer Nitro 5 farklı konfigürasyonlara sahip bir ürün. Bizdeki AN515-44 modeli 15.6 inç FullHD, 60Hz IPS panel ile beraber geliyor ve ince çerçeveler (7.02mm) sayesinde %80'lik bir ekran / gövde oranına sahip. Hatırlayabileceğiniz gibi geçen ay incelediğimiz üründe 144Hz IPS 3ms bir panel kullanılmaktaydı. Bu elbette performans kadar fiyatı da aşağı düşüren bir tercih. Acer'in bu modelde kullandığı 6 çekirdek 12

izleli Ryzen 5-4600H işlemcisi 3.0Ghz çalışma hızına sahip ve kendisini 4.7Ghz'e kadar hızlandırabiliyor. İşlemcinin performansı Core i7-9750H işlemcisine neredeyse denk hatta çoğu zaman daha iyi denilebilir, ayrıca daha ekonomik. Cinebench R15'te yaptığımız testlerde tek çekirdekle 179 puan alarak 9750H'in hemen arkasına yerleşen 4600H, çok çekirdekte 1354 puan alarak rakibini rahatlıkla geride bırakmayı başardı. Buna ilave olarak Nvidia GeForce GTX 1650Ti 4GB ekran kartı ve 8GB 3200Mhz DDR4 RAM ile donatılan üründe RAM miktarını 16GB'a çıkartmayı kesinlikle öneriyoruz zira BFV'den başlayarak yeni çıkan çoğu oyunda RAM miktarını tüketip darboğaza düşmeniz mümkün. Laptopun desteklediği maksimum RAM miktarı ise 32GB. Depolama tarafında ise çok iyi haberler var. Test ürünümüzde 512GB SSD bulunmakta ve en güzeli, fazladan bir 2.5inç HDD + bir adet de M.2 NVMe slotu da boşta bulunuyor. Böylece depolama alanınızı genişletmeniz mümkün.

Acer bu modelde CoolBoost soğutma teknolojisini kullanmış ve tüm detayları Nitro Sense programı üzerinden size kontrol etme fırsatı sunuyor. Daha önceki yük altındayken ciddi bir gelişme göremediğimden bahsetmiştim, AMD işlemcinin ne fark yaratacağını da merakla bekliyordum. Yük altındayken gürültü seviyesi 47-48db'e kadar yükseldi ki bu da şunu gösteriyor, diğer oyuncu laptopları gibi Acer Nitro 5 de yük altında gürültülü bir ürün. Peki soğutma konusunda durum nasıl?

AMD işlemci ve 1650Ti geçtiğimiz ayki çifte göre bir derece daha serin bir ikili oldu. İşlemci ısısı yük altında 85 dereceye (i7-9750H ile 88 görmüştük), GPU ısısı ise en fazla 73 dereceye (1660Ti ile 80 görmüştük) kadar yükseldi. Bunlar hiç fena rakamlar değil ama mucizeler de yaratmıyorlar. Olumsuz olarak söyleyebilecek bir şey yok. Acer Nitro 5'in sıkıntılı taraflarından birisi

hoparlörlerin ses çıkış gücünün zayıflığı ve sistem yük altındayken kulaklık takmadan bir film takip etmeyi veya oyundaki konuşmaları dinlemeyi zorlaştırması. Bunun dışında sahnesi, bas/tiz oranı son derece yerinde ve kaliteli söylediğim, tıpkı geçen ay söylediğim gibi. Üründe kullanılan Killer E2600 Ethernet de Intel AX200 kablosuz ağ bağdaştırıcısı ile (Wi-Fi 6) ile tamamlanmış. Bu nereden bakarsak bakalım etkileyici bir paket. Laptopun yanında 135W'lık bir adaptör geliyor, batarya kapasitesi ise 57Wh. Bu da 6 saatlik bir internet kullanımına izin veriyor demek, elbette oyun oynarken bu süre dörtte birine kadar düşebilir. Gelelim performansa, PC Mark 10 testlerinde 4785 puan alan laptopu birkaç farklı oyunda test ettik. The Witcher III'te High ayarlarla 70fps alan ürün, Battlefield V'te Ultra ayarlar ile 50fps, Red Dead Redemption 2 ve Control'de ise High ayarlar ile 33fps gibi değerler elde etti. Görüldüğü üzere GTX 1650Ti yeterli bir ekran kartı olsa da test için tercih ettiğimiz sistem canavarları ile 1080p/Ultra seviyesinden itibaren zorlanmaya başlıyor ve ayarları biraz kısmak gerekiyor.

Gelelim fiyata. AN515-44 geçtiğimiz ayki ürüne göre daha ekonomik bir ürün ve 9100 TL fiyatla bulunabiliyor. Ayrıca dilerseniz işlemci olarak Ryzen 7-4800H kullanan başka bir konfigürasyonu daha mevcut. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Ryzen 5 işlemci son derece başarılı ve Intel'den daha serin. Ekstra M.2 slotu mevcut. İşçilik kalitesi çok başarılı
EKSİ Ses çıkış gücü düşük. Yük altında gürültülü çalışıyor. RGB klavye yok.



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Asus ROG Theta 7.1 ✦

Kulaklık başına 4 dev sürücü ile gerçek surround ses

Surround yani çevresel ses sunan oyuncu kulaklıklarının özellikle FPS oyunlarında yarattığı olumlu fark su götürmez bir gerçek. Ancak pratikte yaratılan etki elbette bu çevresel sesi nasıl duyduğunuz ile de değişiyor ve bunda kafanızın ve kulaklarınız şekli bile etkili oluyor. Çoğu bu tip kulaklıkta HRTF ile yani stereo hoparlörden çıkan sesin manipülasyonu ile sanal bir çevresel ses elde ediliyor. İncelediğimiz ROG Theta 7.1 'de ise kulaklık başına 4 adet olmak üzere toplamda 8 sürücü ile gerçek bir çevresel ses vaat ediliyor. Bu özelliğin denediğimiz oyunlarda düşmanın yerini gözü kapalı bile hissedebilmemizi sağlayarak kendini kanıtladığını söyleyebiliriz. Ancak elbette bu avantaj kafanıza (650gr) ve tabii ki cüzdanınıza normalden biraz daha fazla yük oluyor. ROG Theta 7.1, dört ESS Sabre 9601 anfini besleyen üst seviye ana kartlarda görmeye alıştığımız ses çözümlerinden olan SupremeFX S1220A ses codecinin özelleştirilmiş bir sürümüne sahip. Daha fazla çevresel etki için rakiplerinden daha büyük kullanılan 4 Essence sürücü nedeniyle mecburen bir bas sürücüdün feragat edilmiş. Bu da elbette stereo modda (telefon ve PS4 için) müzik dinlerken benzer fiyat aralığındaki sanal çevresel ses sunan kulaklıklara göre daha düşük bir bass anlamına geliyor. Yine de

deneyimlerimizde tüm frekanslarda çok temiz ve doğal bir müzik dinleme keyfi sunduğunu da ekleyelim.

Tasarıma gelince tüm bu teknik detaylar kulaklığın boyutunu büyütmüş. Ürünün geneli plastik malzeme ile kaplı olsa da mat görünüşü çok elit bir hava veriyor ve iki yandaki Auro RGB ROG logosu da 4 farklı aydınlatma efekti ile bir amiral gemisi kulaklık imajını pekiştiriyor. Mikrofonun ihtiyacınız olmadığında ayrılabilmesi güzel bir özellik. Ucundaki kırmızı led ise açık olup olmadığını anlamanızı kolaylaştırıyor. Diğer taraftan Asus'un kulaklık içi kablo kopmasını engellemek için yaptığını düşündüğümüz her kulaklık için ayrı kablo kullanımı, ürünün ömrünü belki uzatacak olsa da özellikle boynunuzun altında ya da göğsünüzün üzerinde duran nispeten hantal çoklayıcısının bir süre sonra rahatsızlık verdiğini de eklemekte fayda var. Kullanım süresinden bahsetmişken alüminyum alaşımli kulak yatağı ve üst bant tasarımı da bunda büyük etki yaratacaktır. Kulaklık ile birlikte gelen ve yazlık ve kışık olarak da tanımlayabileceğimiz iki farklı kulaklık pedi çok iyi bir ayrıntı ve her ikisi de gözlükle birlikte çok rahat kullanılabilir.

Son olarak ROG Theta 7'nin yapay zekâ ile güçlendirilmiş gürültü engelleyici mikrofonunu

da unutmayalım. Özel bir işlemci içeren mikrofon, klavye tuş sesleri ve fare tıklamaları gibi rahatsız edici sesleri başarılı bir şekilde engelleyebiliyor. Hatta biraz fazla sessiz olduğunu da ekleyelim. Asus, 50 milyonun üzerindeki arka plan gürültüsü tipini %95 oranında ortadan kaldırdığını de iddia ediyor. Ancak elbette tümünü deneme şansımız olmadı.

Rog Theta 7.1, amiral gemisi kulaklıklardan biri, etkileyici ve başarılı. Sunduğu özelliklerine bağlı olarak fiyatı da elbette oldukça yüksek, tam 3200 TL. Çevresel ses bir numaralı önceliğiniz değilse böyle bir yatırım yapmadan önce Microsoft'un yazılımsal çözümlerini stereo kulaklıklarınızda deneyip sizde ne kadar işe yarayacağını önceden kontrol etmekte fayda olabilir. Severseniz işte o zaman maksimum deneyim için bu kulaklık tam size göre.

◆ **Mahmut Karşoğlu**

KARAR

ARTI Muhteşem ses performansı. RGB aydınlatma. Dört adet ESS Sabre 9601 anfi

EKSİ Son derece ağır. Ses çoklayıcısının kullanımı rahat değil.

90

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Razer Deathadder V2 Pro

10 milyon satışın ardından kendisini yeniledi

Tıpkı otomobil dünyasında olduğu gibi oyuncu ürünlerinde de sizi asla yarı yolda bırakmayacak, her zaman "mantıklı seçim" olarak görülecek bazı ürünler var. Bu ürünler genellikle en çekici, en teknolojik veya en f/p oranı yüksek ürünler değil ancak aldığınızda "paramı doğru yere harcamışım" hissini vermek konusunda son derece başarılılar.

Bu saydığımız tanıma direkt olarak uyum sağlayan Razer'ın Deathadder serisi bir nevi oyuncu farelerinin Volkswagen Golf'ü diyebiliriz. Piyasaya ilk kez çıktığı 2006 yılından bu yana sürekli en çok satan, en çok beğenilen fareler arasında yer alan bu seri, genel tasarım anlamında köklü değişikliklerden kaçınsa da, kabuğunun altındaki teknolojiyi zamana uydurmayı bildi.

Deathadder V2 Pro, dış tasarım anlamında hemen dikkat çekecek bir model değil ve daha önceki modellerden de ufak detaylar ile ayrılıyor. Standart V2 ile kendisini ayırtıran şey ise kablosuz bir fare olması. 61.7mmx42.7mm ebadında olan ürün çok ufak sayılmaz, elleriniz çok küçükse belki Deathadder Mini'yi tercih etmek isteyebilirsiniz. Tabii serinin alametifarikası olan sağ el ergonomik tasarım ve hafifçe yüksek sırt kamburu da yerinde duruyor.

Razer bu modelde Razer Focus+ optik sensörü tercih etmiş ki, bu sensör performans sözü konusu olduğunda zirvede yer alan bir ürün. 20.000dpi'a kadar çözünürlük desteği yanında 50G hızlanma ve tam 650 IPS hız değerleriyle performans arayan oyuncuların tüm beklentilerini karşılamaya muktedir. Ayrıca Razer bu modelde sadece hızıyla değil, kablosuz bağlantı performansı ile de iddialı. HyperSpeed Wireless teknolojisi sayesinde bazen kablolu kullanımdan bile daha iyi gecikme değerlerine

ulaşmak mümkün, şaka değil. Razer ayrıca kablosuz cihazların ve diğer elektronik eşyaların yoğun olarak kullanıldığı "kirli" ortamlarda bile 1000Hz polling rate değerini neredeyse tam verimle sağlayabildiğini belirtmiş. Belki küçük ama kullanıcı deneyimini ileriye doğru götüren güzel detaylar bunlar. Sadece 88 gramlık ağırlığı ise rekabetçi oyuncular tarafından tercih edilmesini sağlayacak bir diğer özelliği.

Elbette ürünün genel kalitesinden de bahsetmek gerek, Deathadder V2 Pro oldukça kaliteli, mat bir plastikten üretilmiş ve iki yönünde tutuşu iyileştiren, elinizi terletmeyen pürüzlü lastik yüzeyler var. Toplam sekiz programlanabilir tuşu bulunan farenin tekerleği pürüzlü bir yüzeye sahip ve oldukça sessiz sayılır. 70 milyon tıklama ömürlü ikinci jenerasyon Razer Switch (Purple) sadece 0.2ms gecikme süresine sahip ve yeterince sessiz. Yan düğmeler de sünger hissi vermiyor, gayet tok ve hassas olduklarını söyleyebiliriz. Cihazın alt kısmındaki PTFE skatezler hemen her yüzeyde son derece iyi kayıyor, pürüzlü değil ve bir yere takılmıyorlar.

Peki ürünün kablosuz olması RGB kullanımını kısıtlamış mı? Deathadder'ın bu serisinde RGB çok baskın bir şekilde kullanılmıyor, bu modelde de tek bölge RGB aydınlatma mevcut ve Razer Synapse 3 üzerinden dilediğiniz gibi ayarlanabiliyor. Batarya süresine etkisi bu şekilde minimuma indirilmeye çalışılmış.

Ürünün alt kısmında 5 ayrı profil arasında geçiş yapmanızı sağlayan bir düğme ve daha önemli farenin bağlantı prensibini seçebileceğiniz bir diğeri yer almakta. Buradan USB kablosu ile bağlantı (Off), Bluetooth veya 2.4Ghz seçeneğini tercih edebilirsiniz. İyi haber, Deathadder V2 Pro'nun ufak kablosuz vericisi farenin altındaki

bölmede taşıyor. Batarya dayanımı ise 2.4Ghz modunda 70 saat (RGB kapalıyken), Bluetooth modunda ise 120 saate ulaşıyor ki bu kadar performanslı bir ürün için müthiş değerler. Ayrıca teknolojik oyuncakları seven okurlarımız için Razer Dock Chroma şarj desteği de bulunuyor. Gelelim yazılım tarafına. Razer Synapse 3 artık korktuğumuz bir program değil. Seneler sürse de Razer programın ötesini berisini, kaşını gözünü düzeltti. V2 Pro da Synapse 3 üzerinden yönetilebilir bir ürün. RGB kontrolünden online profillere, hatta değişken lift-off yüksekliğine kadar (En az 2.4mm) bir sürü keyifli ayarı kurcalamanız mümkün.

Bu yazı hazırlandığı sürede ürün ülkemizde stoklara girmemişti ancak yurt dışı fiyatı 130\$. Bu da ürünün Türkiye fiyatını rahatlıkla 1000 TL+ seviyesine yükseltecektir, haliyle hiç de ucuz sayılmaz. Aynı modelin kablolu versiyonunun da 700 TL'ye satıldığını hatırlatalım, kablosuz teknoloji sizin için olmazsa olmaz değilse rahatlıkla tercih edebilirsiniz.

Neticede Deathadder V2 Pro, oyuncular başta olmak üzere herkes tarafından sevilcek ve kullanılacak bir model olmuş, bizden de hakkıyla Editörün Seçimi ödülünü kaptı.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok hafif ve ergonomik, çok başarılı kablosuz bağlantı, oldukça küçük 2.4Ghz vericisi, çok yüksek performans, iyi malzeme kalitesi. Uzun batarya dayanımı.

EKSİ Kablosuz modeli biraz pahalı. Ek ağırlık vs. gibi lükslere sahip değil.

Corsair HS75 XB Wireless

Xbox'a özel çok başarılı bir kulaklık

Corsair'in HS serisi farklı modelleri ve revizyonlarıyla bir süredir hayatımızda. HS35'ten tutun da HS70'e kadar pek çok modelini test ettiğimiz bu seri bizi her seferinde çok memnun etti. Halen, orta üst sınıf oyuncu kulaklıkları arasında HS60 PRO, orta-üst sınıf kablolu kulaklıkları arasında ise HS70 ilk önerdiğimiz modeller arasında kendilerine rahatça yer bulabiliyor. Belki Corsair Void gibi bir bakışta ilginizi çekebilecek agresif tasarımları yok ancak gerek müzik gerek oyunlardaki performansları, sağlam yapıları ve malzeme kaliteleri ile kendi fiyat düzeylerinin en iyileri arasındalar. Bu kadar başarılı bir serinin evrimi de elbette burada bitmeyecekti. Yalnız, Corsair bu defa oldukça ilginç, hatta "niche" diyebileceğimiz bir ürünle çıkmış karşımıza. Öyle ki daha Xbox Series S/X gelmeden, Xbox Exclusive kulaklık geldi bile diyebiliriz!

HS75 XB tasarım anlamında HS70'e bir hayli benziyor, hatta sadece detaylarda birbirinden ayrıldıklarını bile söyleyebiliriz. HS75 XB'de siyah/beyaz/gri renklerin tercih edildiği bir tema kullanılmış ve kendi adıma oldukça beğendim. Ürünün kulak yastıklarını destekleyen metal iskeleti baş köprüsü boyunca devam ediyor ve üzerine alüminyum ile de güçlendirilmiş. HS75 XB kafanıza rahat oturuyor, rahatlıkla ayarlayabiliyorsunuz ve hafızalı süngerden yapılabildiği gibi deri ile kaplanmış kulak yastıkları da uzun kullanımlarda bile sizi yormuyor. Konfor konusunda söyleyebileceğimiz her şey çok olumlu. HS75 XB'de sağ tarafta on/off tuşu ve kulaklığın en önemli özelliklerinden olan Chat Mix ayar düğmesi yer almakta. Böylece oyunun ses ayarlarıyla dakikalarca uğraşmadan arkadaşınızın sesi / oyunun sesi arasındaki dengeyi kolaylıkla ayarlayabiliyorsunuz. Sol tarafta ise çıkartılabilen mikrofon portu (kapak ile kapatılabilir, böylece toz kapmıyor), ses açma kapama düğmesi ve mikrofon mute düğmeleri var. Her birine erişmek kolay, tuşlar birbirine karışmıyor. Ürünün en yeni özelliği Xbox konsolları için özel olarak geliştirilmiş olması. HS75 XB herhangi bir ek adaptör kullanmadan Xbox One ve yeni çıkacak Xbox Series S/X konsollarına birkaç saniye içinde bağlanabiliyor. Xbox'ın hantal menüsüne rağmen normal hoparlörlerden kulaklığa geçmek de yine birkaç saniyenizi alıyor. Bu noktada maalesef olumsuz bir durum da var, HS75 XB bilgisayarınıza bağlanmak için Xbox Wireless Adaptörüne ihtiyaç duyuyor. Kutu içeriğinde bulunmayan bu ürünün fiyatı ise yaklaşık 140 TL. Eğer bilgisayarınızda da kullanmak istiyorsanız

bunu göz önünde tutmanızı öneririz zira USB-C kablosu sadece şarj için, HS75 bilgisayarınıza kablolu olarak bağlanmıyor. Bu noktada böyle pahalı bir üründen Xbox Gaming Adapter'e ihtiyaç duyulmamasını, en azından kablo ile bağlantı seçeneği olmasını tercih ederdim. Çok teknik bilgi olmayan birisi için bu güzelim kulaklığı alıp PC'ye bağlamaya çalışırken bir sürprizle karşılaşmak isten bile değil. Peki performansı nasıl? Müzik performansı HS70'ten alışageldiğimiz üzere çok çok başarılı. Hatta tüm oyuncu kulaklıkları içinde sahne, bas/tiz dengesi ve netlik anlamında en iyilerden biri olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Özellikle kendi sınıfında müthiş bir alternatif. Klasik diyebileceğimiz 20Hz-20Khz arasında frekans tepkisi olan (109db hassaslık) 50mm neodimyum mıknatıslı sürücüler oyunlarda da oldukça başarılı bir performans vad ediyor, tabii Dolby Atmos'un da katkısıyla. Xbox'a indirebileceğiniz Dolby App sayesinde ekolayzır ayarlarını da yapabilirsiniz. Aynı şekilde PC'de de mümkün (Yine belirtelim, bahsettiğimiz adaptör şart) HS75 XB çok başarılı bir doğruluk, netlik ve nihayetinde ses kesme özellikli mikrofuyla da net bir iletişim sağlıyor. Mikrofon gördüklerimizin en iyisi değil belki ancak performansı kesinlikle beklenen seviyede.

Kablosuz kulaklık olunca elbette başka detayları da konuşmak gerekiyor. HS75 XB'nin kablosuz menzili çok uzun sayılmaz, evinizin yapısına göre 9-11 metre arasında bağlantısını kaybetmiyor. Tam şarjda kullanım süresi ise fabrika verisine göre 20 saat, bir iki aksilik neticesinde tam rakam tutamadık ancak bu veriyi doğrulayan bir pil ömrü olduğunu söyleyebiliriz. HS75 XB'nin ağırlığı ise yaklaşık 330 gram. Bu elbette çok hafif sayılmaz ancak ürünün malzeme ve işçilik kalitesini gördüğümüzde, elinize alıp şöyle bir baktığınızda bunu pek dert etmiyorsunuz. Bu defa farkındaysanız iCUE'dan bahsetmedik. Corsair HS75 XB basit ayarları tamamen Dolby Atmos uygulamasına itelemiş durumda, PC'den kullansanız da durum bu şekilde. Elbette kişiselleştirme olanakları daha sınırlı ancak yine de yeterli. Neticede Corsair bizi bir kez daha mem-

nun eden bir ürün yapmış. Elbette ürün Xbox konsoluna arkadaş olmak için tasarlanmış ve bu konsola sahip olmayanlar için çok fazla şey vadetmiyor, Corsair'in diğer platformlara özel başka ürünleri var neticede. Keşke fiyatı 2501 TL (yurt dışında 149\$) olmasaydı ancak dolar ve gümrük vergilerini göz önüne alınca fiyat konusunda çemkiremiyoruz bile. Yazının burasını gördüğünüze göre ürünün size uygun olup olmadığını da artık biliyorsunuz. Xbox sahibiyse sizi çok mutlu edecek bir yapım, geri kalan herkes için Corsair'in daha uygun modelleri var. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Xbox Series S ve X desteği. Şahane oyun ve müzik performansı. Uzun batarya dayanımı. Chat Mix özelliği. Uzun kullanımlarda bile çok konforlu.
EKSİ Fiyatı olağanüstü yüksek. PC'de kullanmak için Xbox Wireless Adapter şart.

90

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ





Razer Raion Fightpad

Dövüş oyunu tutkunlarına özel

Aynı anda klişe olup durumu da bu kadar iyi özetleyen bir alt başlık olamazdı herhalde. Oyun tarihine adını altın harflerle yazdıran, kendi kitlelerini yaratan dövüş oyunları günümüzde ana akımlardan birisi değil maalesef. Street Fighter ve Mortal Kombat önderliğinde yollarına devam ediyorlar ve eli yüzü düzgün oyun serilerinin toplamı en fazla yedi-sekiz civarında. Bir nevi herkesin oynadığı, keyif aldığı ama herkesin oynamak için çaba göstermediği yapımlar. Oyunu hayatlarının merkezine almış insanların bulunduğu şu dergide yaklaşık 15 kişiye ve dövüş oyunlarına özel ilgi gösteren sadece iki bünye (Tuna ve Berçem) var.

Diğer taraftan tıpkı simülasyonlar gibi dövüş oyunları da bu sektöre zaman kadar para akıtan oyunculara sahip. Daha önce Panthera serisi şahane Fight Stick'leriyle sektöre yatırım yapan Razer da bunu görmezden gelmemeyi seçmiş ve bu defa karşımızda hayli ilgi çekici bir Fightpad ile çıkmış.

Peki Fightpad nedir, niye gamepad demiyoruz? Fightpad basitçe doksanların altı vuruş tuşlu dövüş makinelerini modern bir yaklaşımla oyunculara sunan, analog kollardan yoksun gamepadlere verilen isim. Her ne kadar diğer oyunlarda da kullanılabilirler de tamamen dövüş oyunlarına ve bu oyuncuların ihtiyaçlarına göre şekillendirilen bu donanımlar, nereden bakarsanız bakın "niş" cihazlar.

Razer'ın bize sunduğu çözüm, ilk bakışta analog kolları olmayan bir Raiju'yu andırıyor lakin biraz daha yakından bakınca neredeyse hiçbir ortak noktası olmadığını fark edebilirsiniz. Ürünün ön yüzünde PlayStation temasını hemen seçebileceğiniz vuruş tuşları var ancak dört değil, tam altı tane. L1/R1 ve R2/L2 tuşları da yerlerini koruyor ancak bu tuşlar sadece dokunsal (tactile) hisse sahip, yani mesela bir otomobil yarışında gaz/

fren olmaya hiç uygun değil. Raiju Ultimate'de iki mod arasında geçiş yapabilmeyi sağlayan düğme de Raion'da bulunmuyor. Kısaca, karşımızda gerçekten belli bir konuya odaklanmış, belli oyunlarda verim alabileceğiniz bir ürün var. O yüzden ne istediğinizi bilmeniz çok önemli. Raion'un ön yüzünden devam edelim. Tuşların klasik Dual Shock / Raiju çizgisine göre daha büyük veya aralarının açık olduğu hemen dikkatinizi çekecek. İlk başta bir garip gelen bu tasarım dövüş oyunlarında komboları parmaklarınızı birbirine dolaşmadan yapabilmeye olanak sağlayan şahane bir inovasyon. Ayrıca bu tuşlarda kullanılan Razer Yellow Switch, tamamen performans için yaratılmış, sessiz ve hızlı bir anahtar. 45cm'lik çalışma ağırlığına ve sadece 1.2mm'lik çalışma noktasına sahip olan tuşlar son derece hassas ve gelen her komutu anında algılayarak oyuna iletiyor. Bu tuşların tam 80 milyon basım ömrü olduğunu da belirtelim.

Ayrıca D-Pad de ilk bakışta standart gelse de gayet ilginç bazı özelliklere sahip. Öncelikle resmi adıyla Razer Mecha Tactile D-Pad alışlageldiği üzere dört değil, sekiz eksenli. Yani çapraz bir hareket yapmak için + şeklindeki tuşun iki yönüne aynı anda basmanız gerekmiyor, bu da kontrol hassaslığını ciddi anlamda geliştirmiş. Ayrıca Razer sürekli dövüş oyunu oynamak isteyenleri de düşünmüş. Alt sol kısımdaki anahtardan D-Pad'i isterseniz sol / sağ analog yerine çalışacak şekilde tanımlayabiliyorsunuz. Alt sağ kısımda ise bumper anahtarı var. Buradan dilersezdik öndeki ekstra R1/R2 düğmesini devre dışı bırakmak mümkün. Buna göre tetik tuşlarını standart L1/L2-R1/R2 veya L3/R3-L1/L2 formatında çalıştırabiliyorsunuz.

Son olarak PS4 touchpad de ön yüzeyde yerini almış durumda. Raiju Ultimate'dan farklı olarak cihazda RGB desteği yok ve cihaz sadece kablolu

olarak PS4 ve PC'de kullanılabilir. Hangi platformda kullanacaksınız cihazın altındaki düğmeyi ilgili platform üzerine getirmeniz mümkün.

Güzel bir özellik daha, fightpad'e 3.5mm jack üzerinden kulaklık / mikrofon bağlayabiliyor olmanız. Maalesef bu jack sadece PS4'te çalışıyor, PC'de bağlanamaz mümkün değil. Ses ve mikrofon mute tuşları da yine ön yüzeyde bulunmakta. Gördüğümüz gibi Razer bir sürü ayarı ve değişikliği pek de kalabalık gözümmeden Raion'un üzerine sığdırmayı başarmış. Bu aynı zamanda Razer Synapse'e olan ihtiyacınızı da ortadan kaldırıyor. Eğer beraber oynamak istiyorsanız aynı PS4'e tam dört tane Raion bağlamak mümkün. Artık yapar mısınız, bilemiyorum ama düşünülmüş olması güzel.

Raion tüm bu özellikleri eklerken ulaşılabilir kalmaya da çalışan bir fightpad. Bu yüzden RGB, taşıma çantası, değiştirilebilir tuşlar gibi donanımlar dışarıda bırakılmış. Fiyata gelirse, ülkemizde şu sıralarda stoklarda bulunmasa da yurt dışındaki fiyatı 100\$. Bu Panthera serisi Fight Stick'lerin yarısı demek ancak standart gamepad ile de oynayabileceğiniz bir dövüş oyununu Raion ile oynamak için bu parayı gözden çıkarır mısınız, işte bu tamamen zevkler / renkler tarafını ilgilendiriyor. Raion oldukça niş bir ürün ve kendi odaklandığı işi de yapmakta son derece başarılı.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Piyasadaki en gelişmiş ve ulaşılabilir fightpad. Sekiz eksenli D-Pad ve ön yüzde ekstra vuruş tuşları.

Yazılıma ihtiyaç duymadan farklı konfigürasyonlara geçiş yapabiliyor.

EKSİ Dövüş oyunlarına ölüp bitmeyen herkes için çok gereksiz.

HyperX Cloud Stinger Core Wireless + 7.1

Piyasadaki en kolay erişilebilir kablosuz kulaklıklardan birisi

Döviz şakası yapmadan bir inceleme girişi yapabilmek ne kadar da zor bu günlerde. HyperX'in oldukça rekabetçi bir giriş seviyesi kulaklık olarak kanallara ettiği bu modeli inceledikten sonra, her zaman yaptığım gibi güncel fiyatına baktım ve çok değil, kısa bir süre öncesine de bu fiyata orta-üst sınıf kablosuz modellere erişebildiğimizi fark ettim. Maalesef durum bu, alım gücümüz zayıflıyor ve neyse ki karşımızda dövize rağmen rekabetçi kalmaya çalışan, eli yüzü düzgün bir ürün var.

Kablosuz kulak üstü kulaklıklar bir süredir hayatımızda ve ne mutlu ki üst seviye ürünlerden giriş seviyesi ürünlere doğru evrimi hızla tamamladılar. Oyuncular da kablolarla yeterince vakit geçirdiklerine artık ikna olmuş durumdadılar, maalesef. Bu durum elbette SteelSeries gibi HyperX'in de iştahını kabartmış durumda. Geçtiğimiz ay incelediğimiz Cloud Stinger serisinin baz modeli Core'un kablosuz bağlantı ve 7.1 çevresel ses sistemiyle tanışmış olması da özgürlüğün tadını çıkartmak isteyen ancak bütçesi sınırsız olmayan oyuncular için iyi haber. Peki, kablosuz bir ürünü bir HyperX Cloud Alpha veya Corsair HS60 Pro fiyatına almak için vazgeçtiklerimize değer mi, gelin yakından bakalım.

Cloud Stinger Core, geçtiğimiz ayki incelememizden de anlattığımız gibi HyperX'in giriş seviyesini temsil ediyor. Standart modelden farklı olarak içte doğru dönmeyen (swivel) 40mm sürücülere (ufak bir esneme payı var) ve deri yerine benim biraz sert ve tahriş edici bulduğum kulak yastıklarına sahip. Core serisine eklenen son iki ürün ise 7.1 ve bu sayfada incelediğimiz Wireless + 7.1 modelleri.

Plastik, hafif ama kaliteli hissettiren bir kasaya sahip olan ürünün köprüsü çelik desteklenmiş, kafanızdayken bile rahatça ayarlanabiliyor ancak küçük yapısı gereği kafanız benim gibi büyükse rahat edemeyebilirsiniz. 245 gramlık ağırlığı ile oldukça hafif olan ürünün sert kumaş kaplı kulak yastıkları biraz rahatsız etse de ergonomi ve kullanım konforu yeterince iyi. Sol taraftaki on/off ve ses ayar düğmelerine rahatça erişebilirsiniz. Kablosuz bir ürün olduğunda herhangi bir RGB aydınlatmaya sahip olmaması normal, kumaş ses yastıkları ise arkası kapalı tasarıma rağmen hem içeri hem de dışarı bir miktar ses kaçırıyor. Bunun dışında tam şarjda 17 saatlik kullanım süresi vadedilen ürünle sürekli oyun oynayarak 15 saate ulaşmayı başardım ki bu oldukça tatmin edici. Bir sıkıntı var, normalde şarjın bitmesine 3-5

dakika kala başlaması gereken bip bip uyarı tam yarım saat önce başlıyor ve olması gerekenden önce kabloyu nereye koydum diye aramaya başlıyorsunuz.

Mikrofonun performansı son derece başarılı. 50Hz-18Khz frekans aralığında çalışan mikrofon sesi gayet net bir şekilde iletiyor ve ortamda kıyamet kopmadığı sürece ses kesme özelliği de iyi çalışıyor. Yalnız mikrofonun açık / kapalı olma durumu ışık veya sesle belirtilmemiş, en yukarı kaldırdığınızda kapalı moda geçiyor ancak kulaklık veya kablo üzerinde mikrofon sesi ayarı yok. Ürünün sadece USB kablosuz adaptör vasıtasıyla (boyutu yaklaşık olarak herhangi bir kablosuz Wi-Fi adaptörü kadar) PC'de kullanılabileceğini de düşündüğünüzde çok da büyük bir eksiklik sayılmaz. Maalesef minik USB-C kablosu sadece şarj için, data bağlantısı sağlamıyor.

Peki ürünün ses performansı nasıl. Cloud Stinger Core'da kullanılan 20Hz-20Khz frekans aralığına sahip 40mm sürücülerin müzik performansını pek beğenmediğimi geçtiğimiz ay yazmıştım. Yıllardır testler için aynı şarkıları kullanan ben nedendir bilinmez bu sefer o kadar hoşnutsuz kalmadığımı fark ettim. Basslar halen zaman zaman boğulabiliyordu ancak tizler ve sesin netliği ilk dakikalarda oldukça başarılı geldi ki "acaba hakkını mı yedim?" diye sormadan edemedim kendime. Lakin liste ilerledikçe sorunun tizlerin tutarsızlığı olduğunu tekrar hatırladım. Maalesef şarkıdan şarkıya aldığınız keyif çok değişiyor ve sahne de geniş olmadığından tadınız kaçabiliyor. Oyunlarda ise durum son derece tatmin edici. HyperX NGENUITY yazılımı üzerinden çevresel sesi açıp kapatabiliyorsunuz ve Escape From Tarkov gibi yön doğruluğunun hayati olduğu bir oyunda kulaklığın performansını oldukça beğendiğimi söylemem gerek. HyperX NGENUITY üzerinden maalesef ekolayzır ayarı yapmak mümkün değil, hazır profiller de yok. Açıkçası flat ayarlarda durum hiç kötü değil ama kişiselleştirilebilirlik adına eksiklik olmuş. Kablosuz tarafta ise 2.4Ghz bağlantısının kalitesi son derece tatmin edici. Herhangi bir gecikme yaşamıyorsunuz ve ürünün kablosuz menzili tam olarak ölçemediysem bile 2+1 evimin

tüm odalarında kopmadan ve cızırtı yapmadan çalışmasına yetecek kadar iyi, 12 metre+ diyelim. Bu konuda üstün olduğu ürünler arasında iki katı fiyatında olan ürünler de var.

Kablosuz ve kaliteli bir kulak üstü kulaklık size hiç de ucuza patlamıyor maalesef. Yurt dışında 80\$ olan ürünün ülkemizdeki fiyatı 840 TL civarında ve kendi sınıfında en ekonomik alternatiflerden birisi. Kablosuz rakipler arasında kendisinden daha üstün olan Corsair HS70'in fiyatının 1100 TL, ilave olarak mobil cihazlarınızda da kullanabileceğiniz SteelSeries Arctis 1 Wireless'in ise 1000 TL civarında olduğunu düşünürsek hedef kitlesinin dikkatini çekecektir. Diğer taraftan kablosuz olması sizin için önemli değilse, aynı fiyata çok başarılı kablosuz ürünler olan HyperX Cloud Alpha veya Corsair HS60 Pro alabileceğinizi de göz önünde tutmanızı öneririm. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Kendi sınıfında en kolay erişilebilir ürünlerden. Mikrofon performansı çok başarılı. 17 saat çalışma süresi.

EKSİ Başlı büyük kullanıcılara uygun değil. Basslar bulanık ve tizler tutarsız. Sadece Wi-Fi modunda kullanılabilir.

81





Cooler Master MM711

Bal peteği dokusuyla sadece 60 gram!

Rekabetçi oyunlar artık iyiden iyie oyuncuların ve donanımlarının sınırlarını zorlamaya başladı. Artık rakibine karşı ufak bir avantaj elde edebilmek adına yeni donanımlar tasarlanıyor, ar-ge çalışmaları yürütülüyor, oyuncular eski donanımlarını daha hafif ve daha hassas cihazlarla değiştirmek adına büyük paralar harcıyor. Cooler Master'ın ultra hafif oyuncu faresi pazarına sunduğu MM710 ve MM711 de bal peteği (Honeycomb) tasarımları ve "gerekli her şey var, gereksiz hiçbir şey yok" konseptleriyle oldukça iddialı ürünler.

Bu sayfada MM711'i inceliyoruz ve MM710'dan tek farkı RGB aydınlatma desteği. Tabii bir de bunun getirdiği 7 gram fazla ağırlık. 7 gram deyince aklınıza bir şey gelmesin, fare sadece 60 gram! Farklı renklerde sunulan ürün 115mm boy ve 39mm yüksekliğiyle oldukça küçük bir fare. Eliniz büyükse size uygun olmadığını hemen söyleyebilirim. Malzeme kalitesi yeterince iyi, honeycomb gövde sayesinde elinizi de terletmiyor ve kavrama hissini de artırıyor. Ürünler beraber yedeği de gelen PTFE skatezler her yüzeyde son derece kaygan ve hoş bir sürüklenme hissine sahip, özellikle

de kumaş yüzeylerde. Yanda bulunan ekstra tuşlar ise biraz sünger hissiyatına sahip, bu kadar rekabetçi bir fareden beklediğimiz hassasiyette değil. Biraz sertçe olan fare tekerleği RGB ile aydınlatılmış durumda, üzerindeki dolu yeterince kavrama hissi veriyor ve oldukça sessiz. MM711'de kullanılan 20 milyon tıklama ömürlü Omron anahtarlar ise hayli tok bir sese sahip, çoğu oyuncu sevecektir. Ürünün en sevdiğim özelliğine gelelim. MM711'de kullanılan 1.8m'lik Ultraweave kablo elinize aldığınızda tam bir ayakkabı bağcığı hissi veriyor. O kadar yumuşak ve kullanımı o kadar konforlu ki "bir kablo nasıl bu kadar yumuşakken dayanıklı olabilir?" diye soruyorsunuz ki Cooler Master bu konuda da iddialı. Kendi adıma, şimdiye kadar bir oyuncu faresinde görüp en çok beğendiğim kablo oldu. Ufak masam sebebiyle her faredede yaşadığım kablo konumlandırma sorunlarını yaşamadım. Ürünün kablo ile gecikmesi 15ms civarında, birkaç sayfa önce incelediğimiz Deahadder V2 Pro kadar başarılı değil ancak bu da oldukça başarılı bir değer, arada üç kat fiyat farkı olduğunu da hatırlatmak gerek.

Bu ufak fare hız konusunda da her oyuncunun ihtiyacını karşılayacak düzeyde. Çoğu üst seviye faredede gördüğümüz Pixart PMW3389 optik sensör 16.000dpi'a kadar çözünürlük desteğine, 400 IPS hıza ve 50G hızlanma değerlerine sahip. Artık piyasanın en hızlısı değil belki ama halen en iyilerden biri. Aynı zamanda ürünü ofis çalışmalarına uygun kılmayan sebeplerden birisi zira cam üzerinde çalışmıyor.

Peki oyuncular için bu performansın maliyeti ne? Ülkemizde 450 TL fiyatla satın alınabilen ve dört farklı rengi arasında tercih yapılabilen MM711 oldukça güçlü bir alternatif. Özellikle performans konusunda sinekten yağ çıkartan bir oyuncuysanız değerlendirmeniz gereken bir ürün. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI 60gr, son derece hafif. RGB desteği. Son derece performanslı. Kullanımı oldukça konforlu. Ultraweave kabloya bayıldık. **EKSİ** Her ele uygun değil. Yandaki tuşlar sünger hissiyatında.



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
101

THE HAUNTING OF BLY MANOR

Korkacađız derken duygusal dramın içine düřtük...

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Bu ayı gerilim ve korku ayı ilan ediyoruz; sadece Enes'in eğlenceli YouTube kanalı bu havayı dağıtabilecek...

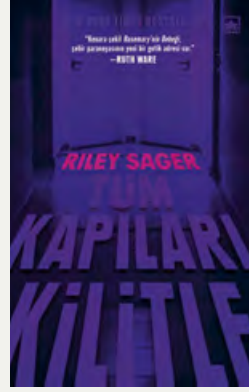
KİTAP

TÜM KAPILARI KİLİTLE

Su gibi akan kitapları seviyorum. Yavaş ilerleyip sağlam bir etki bırakanlar elbette favorim ama çerezlik kitaplar da iyi bir film izlemiş etkisi bırakabiliyor. Riley Sager'ın yazdığı Tüm Kapıları Kilitli, filmi olsa heyecanlı izlenebilecek bir gerilim romanı. Kitabın kahramanı Jules Larsen, New York'ta yaşayan, işinden ve sevgilisinden yeni ayrılmış bir kadın ve nasıl geçineceğini düşünürken inanılmaz bir iş olanağı yakalıyor. Buna göre New York'un en ünlü apartmanlarından biri olan Bartholomew'daki bir dairede, üç ay yaşarsa çok güzel bir para alabilecek. Jules da elbette bu teklifi kabul ediyor ve dayalı döşeli apartman dairesinde yaşamaya başlıyor. Ne var ki bu apartman

maalesef bazı felakete de sahne olduğu için hakkında bir dolu da şehir efsanesi gelişmiş. Apartmanın lanetli olduğundan, hayaletli olduğuna kadar birçok hikaye internette ve sosyal medyada dolanıyor. Jules her ne kadar bu söylentilere kulak asmaya da apartmanda garip bir şeyler olduğunu kısa sürede anlıyor, hayalini kurduğu maceranın karanlığa gömülmeğe olduğunu hissediyor.

Bir oturuşta 100 sayfayı rahatça yutabileceğiniz, sıkı bir gerilim romanı arıyorsanız Tüm Kapıları Kilitli'yi tavsiye ederim. Yalnız konu, ismini vermeyeceğim bir filme çok benziyor. Şayet ki o filmi izleyip unutmadıysanız, kitabın daha yarısına gelmeden olayları anlamanız işten bile değil –ki bu da benim için heyecanlı büyük ölçüde baltaladı. ◆



Dizi

TO THE LAKE

Gerçekten iyice popüler kültür adamı oldum. Hatta bir şeyleri kendi kendime keşfetmeyi de bıraktım, Netflix bana, "Bak yeni ne geldi!" dediğinde heyecanla oraya koşuyorum. (İki çocuğunuz olsun da görün.)

Rus yapımı bir gerilim dizisi olan To The Lake de böyle karşıma çıktı. Afişi de çok havalı bence; kırmızı gözlü bir kızcağız oturuyor yerde.

Dizinin senaryosuna göre Moskova'da bir salgın başlıyor ve kolayca bulaşabilen bu virüs, insanları saldırganlaştırıp gözlerini de kırmızı hale büründürüyor. En azından olay böyle lanse ediliyor...

Moskova'ya giriş ve çıkışlar yasaklanırken şehir de bir anda yağmacılarla dolup taşmaya başlıyor.

Dizi genel olarak durumu anlatmıyor elbette, bizi bir aileyle baş başa bırakıyor. Bu aile salgından çok eli silahlı yağmacılarla mücadele ediyor ve amaçları da elbette güvenli bir bölgeye gitmek; gölün kenarındaki bir eve...

Bir zombi hikayesi izleyeceğimi düşünürken enteresan bir şekilde daha değişik bir gerilimin içinde buldum kendimi ve bu da diziyi beğenmemeye yol açtı. Bir yandan salgını, bir yandan da odadaki karakterlerin nasıl kurtulacağını merak ediyorsunuz ve dizi akıp gidiyor. Bence izlenesi olmuş. ◆





FİLM

AMERICAN MURDER: THE FAMILY NEXT DOOR

Skandal belgeselleri izlemeyi çok sevdiğimi fark ettim. Fyre Festival fiyaskosu misal; ilk izlediğimde çok etkilenmişim. Güzel başlayan olayların tepetaklak olup bir felakete dönüşmesi garip bir etki bırakıyor ve yapımcılar da bunu biliyor, belgeselleri bu şekilde kurgulayıp ilgi çekmeyi başarıyorlar.

American Murder elbette katılımcıların hiçlikle bulunduğu bir festivalden çok daha dramatik ve spoiler vermemek adına olayı çok genel anlatacağım.

Amerika'da 2018'de gerçekleşen bu olay, Chris ve Shannan Watts adındaki çift ve iki çocuklarıyla ilgili. Bir gün üçüncü çocuğuna hamile olan Shannan ve iki çocuğu ortadan

kayboluyor ve Shannan'ın arkadaşları duruma endişelenip polisi arıyor. Polisin yaptığı soruşturma kısa sürede olayı aydınlatıyor ve biz de kadına ve çocuklara ne olduğunu anlamaya çalışırken, gerçek kamera kayıtlarında (polis kamerası, sorgu odası kamerası vb.) olayın gelişimini hayretle takip ediyoruz. Ben size anneye ve çocuklarına ne olduğunu söylemeyeceğim. Kimlerin olaya dahil olduğunu da zira bu belgeseli hiçbir şey bilmeden izlerseniz, etkisi de o kadar güçlü oluyor.

Aslında söylenecek çok şey var; bayağı tepkili bir konuşma yapabilirim ama olayı spoiler'a boğmamak için susuyor ve sizi bu belgeseli izlemeye davet ediyorum. ♦

DİZİ

THE HAUNTING OF BLY MANOR

A çıkçası bu diziyi buraya konuk bile etmeyecektim lakin serinin ilk kısmı, The Haunting of Hill House o kadar tutmuştu ki herkesin ikinci sezona da akın edeceğinden emindim. (Ben de öyle yaptım.)

Bly Manor adındaki devasa köşke iki çocuğun bakıcısı olarak gelen Dani adındaki kadın, olayların başrolünde... gibi gözükse de dizide birkaç bölüm ilerleyince aslında herkesin, en az Dani kadar ön planda olduğunu görüyoruz. Çocuklardan bir tanesi Flora bence dizinin en sağlam karakteri. Aksanı ve konuşma stiliyle kolayına aklınızdan silinmeyecek. Flora'nın ağabeyi Miles'da da bir numaralar olduğu hemen anlaşılıyor keza onun da oyunculuğu çok iyi. Owen, Hannah Grose, Peter Quint... Birçok karakter ve birçok hikaye barındıran dizi elbette selevi gibi bol da hayalet barındırıyor. Hatta "ghosts of bly manor" diye bir arama yapıp hangi bölümde, hangi sahnede bir hayalet gözüküyor, takip edebilirsiniz. Dizi Hill House'a göre çok daha derin bir kurgusu olduğu aşikar ama gerilim ögesi bu nedenle bir hayli arka planda kalmış. Daha çok karakterlerin hikayeleriyle bezeli, duygusallığın ön planda olduğu karanlık bir hikaye söz konusu. Ha, izlenmez değil ama şöyle sağlam bir korkalim diyorsanız, aradığınızı burada bulamayacaksınız. ♦



YOUTUBE

KOYUNLAR

Dergi yazarlarımızdan bazılarında YouTube denemeleri olmuyor değil. Bunların en yeni üyesi Enes oldu ve Koyunlar adındaki kanalda arkadaşı Mertcan ile birlikte oyunlarla ilgili hoş muhabbetler yapıyor.

Yaklaşık üç ay önce başlayan bu macera, Enes'in oyunlarla ilgili bir portal kurma düşüncesiyle ateşlenmiş. Oyun haberleri, oyun eleştirileri, oyun dünyasının genel anlamda insanlara tanıtımı, oyun dünyasının evrimi gibi konularda içerik üretmek isteyen Enes, arkadaşının da konuya sıcak bakmasıyla konuya start vermiş, YouTube kanalını açmış. Henüz başlangıç aşamasında olduklarını söylüyor Enes ve yakında teknoloji konusunda da videoların kanalda olacağını belirtiyor. Her yeni başlayan macera gibi elbette Enes'in ve Koyunlar'ın da desteğe ihtiyacı var. Şu da bir gerçek ki ilgi arttıkça motivasyon da artıyor, buna bağlı olarak kalite de. Yani ne kadar çok takipçi, o kadar iyi içeriğe sahip videolar.

Koyunlar'ı YouTube'da takip etmek için bit.ly/37p5i2q adresini ziyaret edebilir veya YouTube aramasına Koyunlar yazıp, filtrelerden kanalları listeleyebilirsiniz.

Yolunuz açık olsun Enes ve Mertcan, LEVEL'dan size tam destek! ♦





Yastık altında çizgi roman nasıl saklanır?



Action Comics #1 milyon dolara satıldığı gün dünyada çizgi romana bakış açısı kökten değişti. Bir okuma eyleminden finansal bir emtiyaya evrilen çizgi romanların, onlara karşı olan tutumumuz söz konusu olduğunda da köklü değişikliklere ihtiyacı var. Tabii ki, değerlenen bir meta olması ondan aldığımız keyif için bir amaç değil araç olmalı ancak pek çok koleksiyonerin ortak fikri, aldıkları çizgi romanların değerlenmesinin keyif verici ve tatmin edici olduğu yönünde. Peki çizgi romanları saklamak ve onlara iyi bakmak konusunda ne biliyoruz, konuya ne kadar hakimiz? Çünkü elinizdeki her çizgi roman gördüğünüz fiyatlara satılan değerlerde olmayabilir!



Öncelikle kondisyon

Facebook ve Instagram gruplarında ya da web sitelerimizde hep kondisyonu tanımlayan tanımlamalar görürsünüz. Bu aslında çizgi romanın 10 üzerinden kaç puan aldığını gösterecek ve size çizgi romanın fiziki anlamda yapısal bütünlüğüyle ilgili fikir verecektir. CGC, CBCS ve benzeri firmalar bu çizgi romanları "gradeleyerek" yani puanlandırarak zaten bu işi kurumsal ve hakem gözüyle yapmakta. Ancak her çizgi romanı bu tarz kuruluşlara göndermek mümkün bir durum olmadığı için, aynı orantısal sistemi kullanıp çizgi romanımızın kondisyonunu belirleyebilir ve satarken de doğru fiyatı talep edebiliriz. Kondisyon değişkenleri 0.1'den 10 puana kadar gitmektedir. Açık bir şekilde 10 en iyi durumdaki çizgi roman olurken mükemmel kondisyonda 0 hatalı demektir ve oldukça ama oldukça nadir bir durumdur. Çünkü çizgi romanların yüzde 95'ine yakını NEAR MINT (neredeyse kusursuz) dediğimiz 9.8-9.2 aralığında baskıdan çıkarak koleksiyonere ulaşır. Bu bağlamda



NM kısmını ne belirlerserseniz, tepelerdeki küçük beyazlamalar, kıvrık ya da yırtık yaratmış hasarlar, mikro çizikler, omurgadaki çok hafif hatalar gibi değişkenleri içeri katabiliriz. Very Fine (çok iyi) dediğimiz çizgi romanlar ise genelde 9.0 puanla 7.0 puan arasını kapsar ve bu bölümde hasarlar birazcık daha gözle görünür, hafif renk kayıpları ya da küçük kıvrımlar gibi hataları da içine almaktadır. Pek çok VF çizgi roman uzaktan bakıldığında gayet iyi durumdadır, markette de en çok bulunan çizgi romanlar bu aralıktadır. Özellikle Türkiye'de genç arkadaşların garip ve bilgisizlikle ilgili bir kondisyon takıntısı var, araştırmaları ve iyi okumaları kendilerine bu konuda sürekli dert çıkarıp aldıkları hazzın etkilenmesini de engelleyecektir. VF gerçekten iyi bir gradedir!

Bundan sonra ise pek modern çizgi romanda rastlamadığımız ama geçmiş tarihli sayılarımızı değerlendirebilmemiz için hayati önem taşıyor. Özellikle 1970 öncesinden kalmış çizgi romanlar o dönemde daha sonra bahsedeceğimiz Comic - Care yani poşet ve kartonla saklama pratiği olmadığından genelde zarar görmüş ve ciddi hasarlara sahip çizgi romanlar olup aslında bir anlamda güzelliği de buradadır. Açıkçası zaten Golden Age döneminden NM bir kopyayı bulmak neredeyse imkansızken, yaşanmışlığı da ortadan kaldıracığını düşünenlerdenim. 6 ila 4 arasında Fine (iyi) olarak değerlendirilen çizgi romanlar genellikle sayfaları çevrilmiş okunmuş ve doğal olarak hasar görmüş çizgi romanlardır. Yırtıklar, farklı boyalar ve izler, boya kalkmaları, sayfalarda sararma bu puanda beklemeniz gereken şeylerdir, eklediğimiz Action Comics fotoğrafı 4.5-5 sınırlarındaki bir çizgi romana fena olmayan bir örnektir.



Peki gelelim en riskli yere, yani yırtık pırtık çizgi romanların olduğu, okumanın bile güç olduğu ama hala bankaya götürseniz hoş geldiniz diyecekleri çizgi romanlara! Artık bulunması oldukça güç ve 1930-1950 arası yayımlanmış çizgi romanlar genellikle bu gradelerdir (notlardır). Zaten o tarihte daha üst bir grade çizgi romana sahipseniz, hiç de fena olmayan değerlerde bir çizgi romanınız var demektir. 4-0.1 arasındaki notlar Good ve Fair (iyi ve idare eder) olarak geçmekte. Yani burada aslında esas olgu, çizgi romanı zarar vermeden dikkatle okuyacak yani sayfalarının kopmasının engelleyebilecek seviyede olması ve o çizgi romana sahip olma isteğidir. 2-2.5 gibi oranlar sözün gelimi 2-2.500 TL'lik bütçesi olan bir koleksiyonerin geçmiş tarihli iyi değerli bir Örümcek Adam alabilmesi için yapması gereken bu oranları kovalamak olmalıdır.

Çizgi romanı saklamak

Peki kondisyonu belirledik, şimdi ne yapıyo-



ruz? Türkiye'de PhD olarak biz bütün çizgi romanlarımızı satışlarımızda Comic-Care yani karton ve poşetle gönderim yapıyoruz. Pek çok diğer dükkân da bu yolu benimsedi, bazı dükkanlar ise ayrı olarak da poşet ve karton satışı yapıyor. Peki neden poşet ve kartona ihtiyacımız var! İlk fotoğrafta görebileceğiniz gibi çizgi romanların poşet ve kartonla saklanması hem güneş ışıklarından (küçük bir parantez açalım, asla çizgi romanlarımızı doğrudan güneş ışığına maruz bırakmayın, yeterli sürenin sonucunda çizgi romanınızın kapak renginin bambaşka bir duruma geleceğini görürsünüz), ıslanma gibi hareket bazlı tehditlerden korunken aynı zamanda yıllar içinde oluşabilecek asit bombardımanından korumaktadır. Yalnız tabii ki çizgi romanlarınızı poşetleyip unutmak da doğru bir strateji değil. Ben kişisel olarak 7 yılda bir değiştirmem de pek çok otorite bu konuda doğru sürenin 4-5 yıl içinde yeni CC'lere geçmek olduğunu söylüyor. Peki çizgi romanlarımızı poşetleyip kartonladık, nerelerde nasıl saklayacağız?

Kutular ve çerçeveler

Tıpkı plaktaki gibi üst üste çizgi roman koymak oldukça yanlış bir hareket. En alttaki çizgi romana gereğinden çok daha fazla bir baskı yaparak kondisyonun zarar görmesine neden olabiliriz. Bu yüzden kutular kullanmalıyız. Long Box olarak isim verilen bu kutular içerisinde 250-300 çizgi roman hatta daha fazla olarak çizgi romanlarınızın dik ve belirli bir sırada durmasını sağlar. 4-5 longboxlık çizgi romanı olan koleksiyonerlere en büyük önerim, alfabetik bir sırayla ve yayımcıya göre kutulara ayırmaları. Böylece aradıkları çizgi romanları hızlı ve efektif bir şekilde bulurken, diğer çizgi romanları karıştırmak suretiyle onların da zarar görmesini engellerler.

Top Loader ve Mylar

İnternette dolaşırken ya da sözün gelimi PhD sitesinde karşılaşabileceğiniz, koleksiyoner arkadaşlarınızdan duyabileceğiniz en önemli iki koruma yöntemi içinde Mylar ve Top Loader da mutlaka adı sayılması gereken ürünler. Mylar aslında bir tür naylon kaplama malzemesi olup normal naylondan daha gösterişli ve sağlam bir yapıya bürünür. Uzun yıllardan beri güneş filtrelerine kadar pek çok alanda kullanılan Mylar, özellikle o çizgi roman saklama ürününe verilen bir isim değil ancak alışkanlıktan öyle kullanılıyor. Buradan da her gün yeni bir bilgi tadında Mylar'ın aslında bir kaplama ve farklı tarz bir materyal olduğunu da öğrendik!



Top Loader ise genellikle değerli sayıları saklamak için kullanacağımız ve üst kısmı açık bir çerçeve olarak hayal edebilirsiniz. Sert plastikten yapılan, çizgi romanınızın içinde hareket etmemesini sağlayan ve görsel açıdan da çekici gözükken bu ürün özellikle yurtdışında çokça tercih ediliyor. Ülkemizde ise değerli çizgi romanların alım-satımı oldukça yeni olduğundan, ek ürünlerin bulunması biraz güç. Ancak hepimiz dükkanlarımızda yer vermeye gayret ediyoruz. Top Loader'ın bir diğer güzel özelliği ise çeşitli yöntemlerle farklı sergileme şekillerine olanak tanınması.

Gördüğüm bir koleksiyoner top loaderlarını mandalla tutturarak çizgi romanlarını fotoğraf stüdyosu gibi odasına asmıştı, böylece mandalın ya da tutturduğu materyalin çizgi romana CC üstünden bile olsa direk temas sağlamasını engelleyerek asabilmiş oldu. Başka bir yöntem ise, ayaklı çerçeve gibi kullanmak. Aşağıdaki fotoğrafta Top Loader kullanımına bir PhD koleksiyonerinden örnek verdim. Berkay'a bu güzel fotoğraf için teşekkürler! Bu ay köşemizde çizgi roman nasıl saklanır konusunu kısıtlı yer altında anlatmaya çalıştık. Tabii ki daha uzun ve detaylı bir konu bu konuda merak ettiklerinizi bize ulaşarak sorabilirsiniz. Herkese sevgiler. ♦ **Metehan İğneci**



OTAKU CHAN

Japonya'nın Stephen King'i kabul edilen Hideyuki Kikuçi'nin teknolojiyi gotikle birleştiren dünyası ve D karakterini ölümsüz hale getiren Yoşitaka Amano'nun çizimleriyle kültleşen light novel serisi Vampir Avcısı D'nin ilk kitabı sonunda Türkçel!

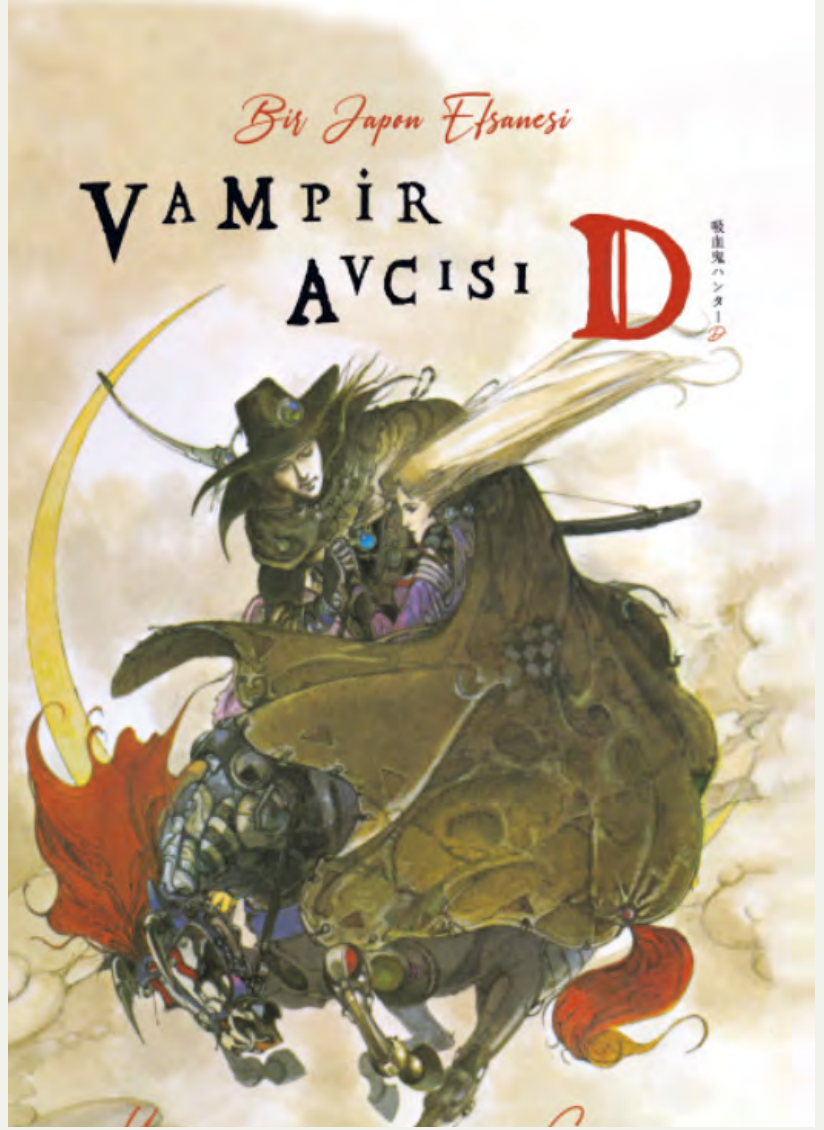
Ja Vampir Avcısı D anime filmleriyle damağımızda müthiş bir tat bırakan eserlerden biri. Senelerdir kitabı da ülkemizde basılsa da okusak derdim, sonunda nasip oldu. Animesine laf ediyorum gibi düşünülmesin ama kitaptaki detaylar sayesinde dünyanın büyüklüğünü ve güzelliğini, aslında ne kadar komplike bir hikâye olduğunu daha iyi anladım.

Ufaktan hikâyesine bir giriş yapalım şimdi. Ve çok alışık olmadığımız resimli roman (light novel) tarzının bu dünyada özellikle Amano'nun çizimleriyle nasıl daha iyi işlediğinden bahsedelim.

Bu kitabın edebiyatta demsell in distress yani başı dertteki genç kız denen karakteri Doris. Doris, Ransylva kasabasının girişinde gizemli bir avcıya rastlar. Başı dertte dedik ama güçlü, kuvvetli, savaşmayı bilen biridir ve şimdiye kadar meydan okuduğu herkesi yenmiştir. Kendinden daha güçlü birini aramaktadır ve bulduğu da gizemli D'dir. Doris, Asilzadenin Öpücüğü'ne maruz kalmıştır bu sebeple insanlığını yitirmeden önce kendisini ısırıp vampiri (asilzadeyi) yok etmesi gereklidir. Hikâye buradan ilerleyedursun D'nin içinde yaşadığı dünya bilimle mitolojiyi ve fanteziyi bir araya getiren bir yerdir. Bu açıdan bana China Miéville'in kitaplarını hatırlattı.

Gelecek

Sene olmuş MS 12.090! Dünya büyük bilim atılımları görmüş ama yaşanan felaketlerle insanlık o bilimin Atlantis gibi yok olduğuna da şahitlik etmiş, nasıl kullanılacağını, ne işe yaradıklarını unutmuş. Bilimle yeniden yaratılan fantastik yaratıklar binlerce yıldır dünyada gezinen mitik kökenleriyle bir araya gelmiş. Beslenme



piramidi gibi, zekâ, güç ve teknoloji açısından da en üst sırayı asilzadeler yani vampirler almış. Gotik şatolarında gündüzleri tabutlarına çekildiklerinde onları koruyan teknoloji de aslında onlar gibi eski ama görüp görülecek en güçlüsü.

Dünya sadece teknoloji alanında değil iklim gibi ekolojik konularda da pek çok badireler atlatmış. Doris'in çiftliği, "Dünyayı Yeniden Modelleme Projesi ile kalıcı olarak verimli hâle getirilmiş yeşil çayırarla çevrili bir çiftlikti. Ahşap ve güçlendirilmiş plastikten yapılmış ana binanın etrafında, protein sentezleyen bitkilerin yetiştirildiği, güçlendirilmiş su geçirmez levhalara tutturulan termo-regülatörlerle donatılmış bahçeler, ağaçlar ve ahırlar bulunuyordu. Yalnızca bahçeler iki hektarlık bir alan kaplıyordu ve sentezlenen proteinlerin hasadından ikinci el robotlar sorumluydu. Paketlemeyi ise insanlar yapıyordu." Hideyuki Kikuçi bize robotlar, elektroman-yetik bariyerler, insan gücünü artıran zırhlar verirken bir yandan da güve adamlar, kurt adamlar, iblisler ve periler hakkında da yazmış.

Elbette aksiyon ağırlıklı olarak vampir kont ve D arasında sürerken fantastik yaratıklarla ilgili çok bir bilgi edinemiyoruz ama teknolojik detaylar yu-

karıdaki paragrafta da gördüğünüz gibi uzun uzun anlatılıyor. Bu durum aslında kitaba daha bir bilim kurgu havası verse de Amano'nun çizim tarzının organikliği ara ara karşınıza çıkan karakter çizimleriyle fantezi duygusunu güçlendiriyor. Amano daha Art Nouveau ve Superman çizgi romanlarında da gördüğümüz Art Deco tarzında çizim yapan bir illüstratör. Ağırıklı olarak da karakter çizimleri yapıyor ama yüz ifadelerinden kıyafet detaylarına kadar her şeyi minik minik işliyor. İllüstrasyonlarına Sandman'de, Final Fantasy'de ve efsane Elric serisinin kapaklarında (Michael Moorcock) denk gelmiş olabilirsiniz. Hatta YouTube'da 1001 Nights Amano diye aratarsanız, kısa Binbir Gece Masalları animasyonunu izleyebilirsiniz.

Kitabın hikâyesi giderek kararlar ile-
dikçe baştaki bilim kurgu tonu Amano'nun çizimlerinin de etkisiyle gotikleşiyor hatta korku ve gerilimin alanına giriyor. Gerçi filmi izlemiş olanlar hikâyeyi biliyordur ama ben yine de "spoiler" vermeyeyim. Özetle filmi izlemiş de olsanız kitap size çok daha büyük bir dünya sunuyor. Bu ay içinde kitapçılarda bulabileceğiniz kitap Bang! Çizgi yayınevinden çıktı. Zamanında, Made in Abyss mangasını basmaya başladıklarında onlardan kısa da olsa bahsetmişim. Şimdi biraz daha derinlemesine tanıyalım istedim ve bu kitap vesilesiyle kısa da bir röportaj yaptım.

Öncelikle sizi kısaca bir tanıyalım. Yeni sayılabilecek bir yayınevisiniz, neler basıyorsunuz? Nasıl bir yayın çizginiz var?

Merhabalar, ben Bang! Çizgi ekibinden Sarp. Dediğiniz gibi henüz küçük bir yayıneviyiz, elimizde şu an ondan az seri olmasına rağmen yine de ülkemize farklı bir kültürü getirmekten fazlasıyla mutluyuz. Güncel serilerimiz sırasıyla Made in Abyss, Gangsta ve Vampir Avcısı D. İlk iki serimiz manga olmasına karşın yeni serimiz Vampir Avcısı D bir roman. Hem de öyle böyle değil, tam bir kült haline gelmiş bilim kurgu-fantastik tarzda bir roman! Manga serilerini üç ayda bir, bir cilt düzeniyle basmaya özen gösteriyoruz lakin korona salgını patlak verdiği için yayın takvimimiz biraz gecikti. Bunun için tüm okurlarımızdan özür diliyoruz. Daha duyurmadığımız yeni serilerle onların kalplerini fethetmeyi planlıyoruz.

Made in Abyss, Gangsta ve Vampir Avcısı D farklı türlere ait, genelden bir çerçeveden bakarsak karanlık atmosferli eserler. Basacağınız eserleri neye göre seçiyorsunuz?

Güzel bir soru. Türkiye'de oldukça fazla shonen seri çıktığını fark ettik. Kitap raflarında farklı türlerde mangalar görmek istediğimize



karar verdik bu yüzden Türkiye'de çok tanınmayan türlere öncelik verdik. Tabii ki her serimiz böyle olacak diye bir söz veremeyiz ama ilk serilerimizde özellikle buna dikkat ettik.

Dediğiniz gibi Vampir Avcısı D, kültleşmiş bir roman serisi Japonya'da. Bu eseri basmaya nasıl karar verdiniz? Nasıl bir süreç yaşadınız?

Aklımızdan bir Japon romanı basmak geçiyordu, biz de "Ne basarsak güzel bir adım atarız?" diye düşündük. Aklımızda birkaç isim vardı ama en son Vampir Avcısı D'ye karar verdik. Çünkü Türkiye okuyucu kitlesine daha çok hitap ettiğini ve Hideyuki Kikuçi'nin son derece akıcı bir dili olduğunu düşündük. Umarım okuyucularımız da bizim kadar beğenirler.

Serinin devamı gelecek mi ve başka resimli romanlar (light novel) da basmayı düşünüyor musunuz?

Vampir Avcısı D'nin serinin yazarı Hideyuki Kikuçi'nin elinden çıkma 31, yan serilerle birlikte toplam 44 cildi var. Yavaş yavaş da olsa hepsini basmadan bu seriyi bırakmayı düşünmüyoruz. "Light Novel" diyemeyiz ama Japon edebiyatına ait yeni projelerimiz olduğunu söyleyebiliriz.

O zaman hem edebiyat, hem resimli roman (light novel) hem de manga-

larla kataloğunuzu genişleteceksiniz. Peki bu bahsettiğiniz Japon edebiyatı eserlerinin yanında yayınevinden yeni mangalar çıkacak mı?

Kesinlikle! Şu anda duyurmadığımız serilerimiz var. Zamanı geldikçe onları da paylaşacağız. En yakın zamanda basacağımız serimizin Made in Abyss ile pek çok ortak özelliği olduğunu söyleyebiliriz hatta.

Son söz

Bang! Çizgi'ye bu yazı için kitap piyasaya çıkmadan önce kitabı okumama imkân sağladıkları ve illüstrasyonların bir kısmını burada sizinle paylaşmama izin verdikleri için teşekkür ederim. Arka kapağın da bir kısmını ekleyerek bu ayki yazımı noktalayayım:

Asilzade'nin Öpücüğü'ne maruz kalan Doris, Sınır'daki küçük bir köy olan Ransyla'ya giden yolda bir vampir avcısı aramaktaydı. Sene MS 12.090. Uzun zamandır insanlara hükmeden vampirlerin soyları tükenmek üzere olsa da yarattıkları korku insanların ruhunda yer etmişti. Yalnızca en üstün yeteneklere sahip olanlar vampir avcısı olabiliyordu. Doris'in nihayet karşılaştığı "D" adındaki avcı ise, geniş kenarlı gezgin şapkası takan çok yakışıklı bir adamdı. Vampirlerle savaşta neredeyse efsane haline gelen bu genç avcının yüreğinin derinliklerinde ise kimseyle paylaşmadığı karanlık bir sır vardı. ♦ Merve Çay



Bu ay konumuz "birinci el" figür piyasası!



Figürkünün Seyir Defterinden herkese merhaba! Geçtiğimiz ay sizlerle birlikte ikinci el koleksiyon ürünlerini nasıl ve nereden alabilirsiniz hakkında konuşmuştuk. Bu ay ise sizlerle bana sıklıkla sorduğunuz "Ahmet abi, sıfır ürünleri nereden alıyorsun?" sorusunun cevabını konuşacağız.

Eskiden sıfır ürün alırken -yerli mağazadan ya da siteden ise- maliyet, kargolama şekli, müşteri iletişimi gibi bana güven veren konular hakkında ufak bir araştırma yapıyordum. Tabii ki zaman içerisinde artık favori yerlerim belli oldu. Ama bazen bir fırsat çıktığında bu saydıklarımı hala bir gözden geçiriyorum.

Bir koleksiyoncu olarak en çok keyif aldığım şey, koleksiyonuma katmak istediğim ürünleri satın almadan önce görüp inceleyebilmektir. Böylelikle ürünün detaylarını, varsa fabrika hatalarını, ya da -aldanmaya müsait olduğumuz- ürün tanıtım fotoğraflarına ne kadar benzer olduklarını görmüş olurum. Tabii takipçisi olduğum ve sevdiğim bu kültürü de yerinde yaşamak ayrı bir keyif verir bana. Dilerseniz şöyle bir listemize bakalım.

Jedbang

"Türkiye'nin En Kahraman Mağazası" sloganıyla her koleksiyonerin hayatına kıyısından köşesinden girmiş, 15 yıldan uzun süredir Türkiye'de bu işi gerçekten çok kaliteli yapan hem web sitesi hem de Ankara'daki fiziksel mağazası ile koleksiyoncuların başucu markalarından birisi olmuş, sevgili Ertan Ergil abimizin güzide işletmesi. Ayrıca Sideshow, Kotobukiya, Hot Toys, Prime 1 Studio ve Dc Collectibles gibi markaların

Türkiye resmi distribütörüdürler. Gözünü kapalı alışveriş yapabilirsiniz.

The Dreamers Figure

Sanıyorum ki Türkiye'deki en geniş ürün gamına sahip mağaza ve sitelerin başında geliyor Dreamers Figure. Uzun yıllardır hizmet veren eski toprak olarak, birçok markadan figürler, heykeller, proplar, bustler aklınıza gelebilecek hemen hemen her tarz ve ölçekte ürün var. Üstelik Alp abinin müşterilerine karşı gayet sıcak yaklaşımları da cabası. İsterseniz web üzerinden, isterseniz İstanbul'daki mağazaya giderek alışveriş yapabilirsiniz.

Arkabağçe İzmir

İzmir'de en sevdiğim yerlerin başında gelir. Ağırlığı çizgi roman da olsa, genellikle farklı farklı markaların figürlerini de bulabilirsiniz. Şehrimizin geek/nerd kalesidir diyebiliriz. İzmirli birçok koleksiyonerin de ortak noktasıdır adeta. Raşit abimize çok selamlar.

Pan Kitapevi

İzmir'in en eski kitapevlerinden birisi olmasının yanı sıra, 1/1 life size Neca Batman heykeli barındıran, çok ilginç bir yerdir. Youtube kanalında videoları mevcut. Merak edenler oradan izleyebilirler. İzmir için büyük şans. Tabii biraz fiyatları düzenlemeleri şart.

Zuzu.com

Daha önce birçok ürün satın aldığım, güvenilir ve ürün gamı bir hayli geniş olan bir

e-ticaret sitesidir. Bir özelliği de Neca, Iron Studios, Nlitzway, Dark Horse, Mezco, 3A ve birçok markanın Türkiye resmi distribütörüdürler.

Amazon.com

Sanıyorum ki hepimiz en az bir kere kullanmış yahut adını duyup kullanmayı düşünmüşüzdür. Senelerdir güvenle sıfır sorun ile kullandığım bir site. Problem yaşadığımda bile inanılmaz hızlıca çözümler ile sorunumu çözüyorlar. Bugüne kadar başıma kötü bir şey getirmemiş dev bir firma kendileri. Ürünleri Amazon üzerinden almaya bakmanızı öneririm zira satıcılarının kendi kargoları çok pahalı oluyor.

Ebay

Ahh ah eskiden Paypal ülkede kullanılmıyor diye üzüldük şimdi ise iyi ki kullanılmıyor zira döviz kuru aldı başını gidiyor diye seviyoruz. Ebay'i yurtdışında tanıdığı olanlar kullanabilir. Ama ilanları dikkatle takip etmekte ve araştırmakta fayda var. Ben zaman zaman arkadaşlarım vasıtası ile buradan alım yapıyorum.

Benim şimdilik kullandığım siteler ve mağazalar bunlar arkadaşlar. Bu seriyi bir sonraki aylarda da hortlatman ve sizler için özellikle yurtdışı alışveriş rehberleri hazırlamak istiyorum. Umarım verdiğim liste işinize yarar. Bir sonraki ay görüşünceye kadar hoşça kalın!

◆ Ahmet Gezer



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Bir hastalık yeterince kötü
iken, aynı anda dört tane ile
uğraşmak!

Pandemi günleriniz nasıl geçiyor sevgili okur? Sizler de benim gibi kendinizi evinize kapatmış, gerek dijital olsun gerek masaüstü olsun oyunlarla gününüzü gün ediyorsunuz değil mi? Özellikle oyuncular olarak her zaman istediğimiz neydi? Bir şey olsa; işe gitmesek, okula gitmesek de hep evde kalıp sürekli oyun oynayabilsek... Her ne kadar istediğimiz şey olmuş olsa da, istediğimiz şekilde olmadığı kesin! Umuyorum ki bir an evvel bir çözüm bulunur ve tekrardan normal yaşantılarımıza kavuşuruz! Bu kasvetli girişin ardından gelin biraz da bu ay sayfamızı süsleyen oyunumuzu konuşalım. Oyunumuzun adı "Pandemic". Nasıl, çok hoşunuza gitti değil mi? Sanki yeterince duymadığınız bir kelimeymiş gibi, bir de aldık oyunu bu sayfaya taşıdık. Aferin bize!

İşin şakası bir yana gerçekten karşımızda şahane bir oyun var arkadaşlar. Hatta yayınlandığı 2008'de yılın oyunu ödülünü bile almış bir oyun. Matt Leacock tarafından tasarlanıp Z-Man Games tarafından yayınlanan oyunumuzda, Dünya haritasının başına geçip birer pandemiye dönüşen dört adet hastalığa çare bulmaya çalışıyoruz. Evet, bir hastalık da değil tam dört adet hastalık! 2-4 kişi ile oynatabileceğimiz oyunumuza Atlanta'da konuşlu bulunan CDC (Centers for Disease Control and Prevention- Hastalıkları Kontrol ve Korunma Merkezi)'nin birer mensubu olarak başlıyoruz. CDC içerisinde ise doktor, karantina uzmanı gibi 7 farklı rolden birisini temsil ederek oyunu oynuyoruz. Oyun kooperatif bir oyun; yani ya hep beraber kazanıyoruz ya da hep beraber kaybediyoruz. Aldığımız rollere göre bize sağladıkları özel yetenekler de oyunu kazanmamıza büyük oranda etki ediyor. Açıkçası şu yaşadığımız günlerin etkisinden dolayı da kazanmak için daha hırslı oynayacağınızı düşünüyorum.

Farkındaysanız üç aydır sizlere sunmuş olduğum oyunlar ülkemizde yayınlanmamış oyunlardı. Bu ay bu geleneği de kırmış olduk sevgili okur. Oyunumuz Türkçe olarak NeoTroy Games tarafından satışta. NeoTroy Games'in internet sitesi üzerinden satın alabileceğiniz Pandemic, 319,90 TL fiyat



etiketine sahip. Evet, fiyatının biraz yüksek olduğunu kabul ediyorum. Ancak firmanın yapmış olduğu kampanyaları takip ederseniz oyunu çok daha uygun fiyatlara satın alabilirsiniz. Bunun dışında çoğu kutu oyununun dijital versiyonu olduğu gibi Pandemic'in de Steam üzerinden oynanabilir bir dijital versiyonu bulunuyor. Fiyat etiketi de oldukça makul. Buraya da bir göz atabilirsiniz. Sözlerimi sevgili Tuna Şentuna'nın Nisan sayısında Contagion filmi ile ilgili söylediği ve çok hoşuma giden sözleri konumuza uyarlayarak bitirmek istiyorum. (Not: 2011 yapımı bu filmi henüz izlemeyenler için kısaca yaşadığımız şu günlerin daha ileri bir versiyonunu bize sunuyor diyebilirim.)

Bu tip felaket oyunlarını oynarken hep düşünürüz ya, "Neyse dışarıda hayat normal." diye... İşte masadan kafayı çevirip bir bakıyoruz ki pencereden dışarı, aynı problem şu anda gerçekte de var. Ve tabii ki bu hiç de iyi hissettirmiyor.

O yüzden maske, mesafe ve temizlik üçgenine sonuna kadar uyuyoruz ve uymayanları da uyarmaktan çekinmiyoruz sevgili okur! **◆ İmge Melisa Şatlı**

Sürekli aynı oyun mu?

Oyunun "setup" dediğimiz hazırlık aşamasında enfeksiyon kartlarını karıştırarak yerleştiriyoruz. Bu nedenle her oyuna başladığımızda biz Atlanta'da olmamıza rağmen enfeksiyonlar farklı şehirlerde başlıyor. Bu da oyunun her defasında farklı bir deneyim sunmasını sağlıyor ve tekrar oynanabilirlik artıyor.



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay, sadece fuar alanını dolaşp kendinizi kongre alanına kapatabileceğiniz bir hobiden fazlasıdır. Cosplayin asıl ilgi çekici olduğu nokta ise “fark yaratmak”.

Hayatınızda çok sayıda film izlediniz, anime takip ettiniz, kitap okudunuz veya dizilere daldınız. Her birinde hayal gücünüz biraz daha genişledi ve bazen kendinizi onların yerine koydunuz. İşte tam burada cosplaye ilk adımınızı zaten atmış olduğunuz. İkinci adım çok kolay ve daha önemlisi hayatınızı “iyi” anlamda değiştirebilecek güzelliklerle dolu. Yılda belki de defalarca izlediğiniz bir film veya dizi bölümünü düşünün. Kalp atışlarınız hızlanır, istemsiz gözleriniz dolar veya o kadar mutlu olursunuz ki yüzünüzdeki gülümseme korkutucu boyutlara ulaşabilir. Her Yüzüklerin Efendisi izlediğimde veya Star Wars’un ikonik melodisini duyduğumda bana uyandırdığı his aynı bu şekildedir. Kitaplarını okuduğumda da aynı şeyleri hissederim. Veya Geleceğe Dönüş, Matrix, E.T., Terminatör, Hayalet Avcıları, Bettelgeuse ve daha çok sayıda kalbimi ısıtan film.

Örnekler çoğaltılabilir ancak konumuz bu değil. Hayatınıza giren her gerçek veya fantastik yapımlar, sizleri kendi dünyasına çeker. Çekildiğiniz dünyada farklı bir kahramana veya kötüye dönüşürsünüz. Ne zaman Frodo’nun o güzeller güzeli Shire’da kitabına daldığı sahneyi görsem muazzam mutlu olurum. Gandalf’ın neşeli melodisine çekilir ve sarıdıkları an müziğin derinliğini daha net bir şekilde hissederim. Belki bazılarınız için Rivendell ya da Moria. 2012 yılında Orlando Bloom’un Magnum reklam çekimi için İstanbul’a geldiği dönemde kendisiyle tanışma fırsatına erişmiştim. O zaman kafamda beliren net resim, Legolas portresi. Ben her zaman bir hobbit insanı oldum. O rahatlık, hayatın tadını her şeyiyle çıkarma ve kimi zaman kendi kalıbından çıkabilmeye cesaret edip, biraz da macera peşinde



Çılgınca sevdiğimiz temayı cosplaye uyarlayabilirsiniz.

koşma. Ne yazık ki bir hobbit kostümü yapacak zamanım olmadığı için minnak boyumla “elf olayım” bari moduna girmiştim. Muhtemelen top 10 sıralamasında ilk üçe giren Yüzüklerin Efendisi’nin bir karakteriyle tanışacak olmanın verdiği heyecan, bambaşka kapıları aralıyor. Hatta hala bazılarımız uzun süredir beklediği film vizyona girdiğinde, sinemaya sevdiği karakterin kostümüyle gidiyor.

Bir amaç uğruna cosplay yapmak

Harry Potter severlerin gitmek istediği birçok mekan vardır değil mi? Mesela İngiltere, Alnwick Kalesi (muazzamdır bu arada!) veya Londra, King’s Cross İstasyonu gibi. Bu mekanlara gitmeye karar verdiğinizde kafanızda yığınla plan belirir. O anları ölümsüzleştirmek, mükemmel açıyla fotoğraf çekebilmek, o fotoğrafı renklendirecek yığınla craft derken kendinizi bir Harry Potter kostümü içerisinde bulacaksınız. Başlangıçta belki sadece asa diyerek başlayacağınızdan hiç şüphem yok. Ardından planlar sıralandıkça belki bir atkı, hatta öğrenci gibi görünmek için cübbe gibi maddeler halinde kostümünüz tamamlanmış olacak. Bunu kötü bir plan gibi düşünmeyin. Aksine, hayatınızda belki de ilk defa gideceğiniz ikonik mekanları, kendi yüzünüzle süslemek kadar eğlencelisi yoktur. Mesela benim için Londra denildiğinde aklıma Friends dizisinden Joey (how you doin?) karakterinin “London baby” sözleri gelir. “The One with Ross’s Wedding” bölümünde Londra’ya giden ekibin hikayesi anlatılırken tabii ki Joey’in çılgın komikliklerini de unutmamak gerek. İlk defa Londra’ya gittiğimde (izleyenler bilir) hani Chandler’ın Joey’e “o şapka’yı halk içinde

takmakta ısrarcı olursan bütün öğleden sonrayı tek başına geçireceksin” gibisinden söylediği bir söz vardı, ona ithafen de o şapka şu an inanılmaz popüler. Hatta Londra’da o şapka “Joey’s London Hat” veya “Joey’s Hat” olarak satılıyor. Evet, ben de bir tane aldım çünkü LONDON BABY! Anlatmak istediğim cosplayin özellikle bir amaç uğruna yapıldığında çok daha eğlenceli olduğu. Dahası sosyal medyadaki hiçbir eleştiri bir noktada umurunuzda olmuyor. Şişmanmış, yok makyaj olmamışmış, peruk rengi farklıymış, lensiz cosplay mi yapılmış ve dahası. Kimse sizin yaptığınız kostümün detayına bakmayacaktır o anda zaten. Bakıyorsa da kendisini az ötede yok olmaya davet ediyorum. Düşünsenize hayatınızda ilk defa Michael J. Fox (Marty McFly) ve Christopher Lloyd (Dr. Emmett Brown) ile tanışma fırsatı yakalıyorsunuz. O gazla Marty McFly kostümü yapıyorsunuz, belki de birçok eksiği oluyor ancak turuncu yeleşine kadar ikonik olan birçok şeyi düşünüp giyorsunuz. Yüzsüzün biri ama Marty McFly saçını kısa diyor. “Arkadaş, Michael J. Fox var orada. Senin takıldığın şey bu mu?” derler adama. Bir fuara gittiniz ve Games of Thrones hayranısınız. Meşhur tahtı görünce, siz de bir fotoğraf çekirmek istersiniz değil mi? Ben şovu hiç sevmedim ama benim bile Gamescom’da görünce hatıra niyetine çektiğim fotoğraflarım vardır.

Karakterleri tanım

Tahtta poz verirken karaktere bürünürsünüz. Belki yanınızda pelüş bir ejderha vardır, omzunuza yerleştirirsiniz yani o karakteri hayata geçirmek için elinizden geleni yaparsınız. İşte burada cosplayi bir amaç



Cosplay hayatın her yerinde size yardımcı olabilir

uğruna yapmış oluyorsunuz ve bu noktada cosplayiniz sizi iyi hissettirdiği sürece gerisi çok da önemli olmuyor. Gamescom 2016, Chromie cosplayim tamamen bir amaç uğruna hayata geçmiş kostümlerdendir. Heroes of the Storm’un günümüze oranla biraz daha popüler olduğu zamanlar. Blizzard ile röportaj yapma fırsatı var ve amacım da HotS ile alakalı ekibi sıkıştırmak. Başka bir amaç uğruna yapılan kostümüm Cyberpunk - Ciri’dir mesela. Hem CD Proje RED ekibiyle tanışma fırsatı benim için çok özeldi ve onları soru yağmuruna tutmak eğlenceliydi, hem de Maul Cosplay ve Maja Felicitas’ın çalışmalarını yakından

görme imkanına sahiptim. Başarılı bir kostüm değildi elbet. Sonuçta Gamescom’a eğlence amaçlı gittiğim hiçbir yıl yok. Genelde bu fuar benim için önce iş sonra eğlenceden ibaret oluyor. Doğal olarak kendime pek zaman ayıramıyorum. Ancak vermek istediğim mesajı anlatırım.

Gideceğiniz veya gitmeyi amaçladığınız bir fuarda, etkinlikte hayranı olduğunuz temaya hayat vermek, özel bir duygudur. Hayatınızda fark yaratmaya devam edin ve cosplayi “hemen hemen” her yere dahil edebileceğinizi unutmayın, anılarınızda her şeye yer açın. Anılar, sizi özel kılar.

◆ Ceyda Doğan Karas





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Cyberpunk 2077 ayına girdik

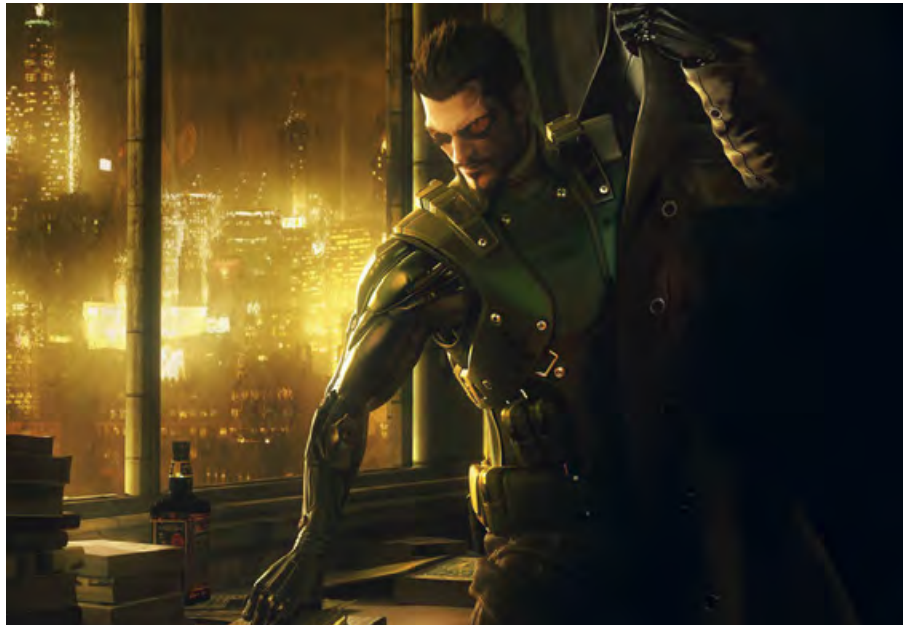
Kasım 2020'yi hepimiz merakla bekliyorduk. Çünkü, biliyorsunuz, yıllardır merak içinde takip ettiğimiz Cyberpunk 2077 için duyurulan çıkış tarihi 19 Kasım 2020 idi. Şimdi oyunun çıkışı çok yaklaşmışken, bütün bu geliştirme sürecini takip ederek fark ettiğim birkaç detayın altını çizmek istiyorum.

Yaklaşık sekiz senedir geliştirilen oyun, Polonyalı yapımcı CD Projekt Red'in The Witcher serisiyle kazandığı başarı, deneyim ve özgüvenin ardından karşımıza çıktı. Açıkçası ben, The Witcher gibi Orta Çağ temalı bir oyunun ardından çok iddialı bir bilim kurgu dünyası yaratmaya kalkışmalarını biraz garipsemiştim ama oyunun detayları ortaya çıktıkça gözüme çarpan bir şey oldu. Biz bu oyunu 2011'de büyük sansasyon yapan Deus Ex: Human Revolution oyununun ardından duyduk. Deus Ex, ilk defa 2000'lerin başında karşımıza çıkmış ve çok beğenilmişti. 10 sene sonra oyunun devamı piyasaya çıktığında da büyük bir coşku yaşanmıştı. CD Projekt Red'in yöneticilerinin de çok yoğun oyun oynayan oyun severler olduğunu tahmin etmek zor değil ve 2011'de Deus Ex'in aldığı onca ödül ve övgünün ardından benzer bir bilim kurgu dünyası yaratmanın ticari olarak da başarı kazanacağını tahmin etmiş olduklarını düşünüyorum. 2012'deki ilk tanıtım videosundan birkaç sene sonra oyun hakkındaki ilk görüntüler ve detaylar ortaya çıktıkça, Deus Ex ile benzerlikler de daha fazla dikkatimi çekmeye başladı ve açıkçası artık Cyberpunk 2077'nin, Deus Ex'ten ilham alarak geliştirilmiş bir oyun olduğunu düşünüyorum. Tam olarak piyasaya çıktığında bu konuda bazı yorumlar göreceğimizi de tahmin ediyorum. Ancak yanlış anlaşılmasın, bunun bir "kopyalama" olduğunu söylemiyorum, aksine, bir eserden etkilenip daha güzel bir eser yaratan sanatçılar gibi, CD Projekt Red'in çok başarılı bir oyun çıkaracağına inanıyorum.

Oyun hakkında duyduğum endişe verici bir detay da var... Ekim ayında yapımcı şirketin içinde küçük bir tartışma yaşandı. Şirketin ortakları, çalışanları daha fazla mesaiye zorlamak konusunda bir tartışma yaşadılar ve son 6 haftada hafta sonu izinlerinden birinin kaldırıldığını duyurdular. Yani haftada 5 gün çalışacaklarına 6 gün çalışmaya başladılar. Üstelik, mesai saatlerinin de çok yoğun ve esnek olacağı konusunda uyarılar aldılar. Oysa, 8 yıldır geliştirilen bir oyunun, piyasaya çıkmasına 6 hafta kalmışken artık her detayın tamamlanmış, son testlerin yapılıyor olması gerekiyordu. Oyunu yetiştirmek için acele acele uykusuz çalışmaya kalkışmak demek, 19 Kasım'a yetiştirmesi zor olan bazı sorunların hala oyunda yer ettiğini düşünüyor bana. Dolayısıyla oyun piyasaya çıktığında ciddi buglarla karşılaşacağımızdan şüpheleniyorum. Ancak yapımcının yeteneklerinden ve disiplininin şüphem yok, eninde sonunda oyunu güncelle güncelle

çok temiz ve başarılı bir oyuna dönüştürebeklerine eminim. Benzer bir durumu, No Man's Sky için de yaşamıştık. O oyunda yapımcı çok deneyimsiz ama yetenekli bir ekipti. Acemiliklerine geldiği için oyunda söz verdikleri her şeyi, söz verdikleri tarihe yetiştiremediler ama oyunu zaman içinde geliştirmeye devam ettiler ve bugün No Man's Sky, dünyada eşi benzeri olmayan çok acayip ve başarılı bir oyun olarak hayatımızda yer alıyor. Üstelik giderek de gelişiyor. Cyberpunk 2077'nin de önümüzdeki yıllarda çok önemli geliştirmelerin karşımıza çıkacağına ve oyunun çok güçlü bir şekilde hayata tutunacağına eminim.

Bakalım, sekiz yıldır beklediğimiz bu oyun artık karşımıza çıktığında, oyun dünyasını nasıl değiştirecek? Çünkü Cyberpunk 2077'nin başarısı, aynı zamanda diğer oyun geliştiricileri için de örnek oluşturacak ve aynı şekilde detaylı, derin, sürükleyici oyunlar hazırlamaya girişeceklerine inanıyorum. ♦





Level Me Up Şahin Derya

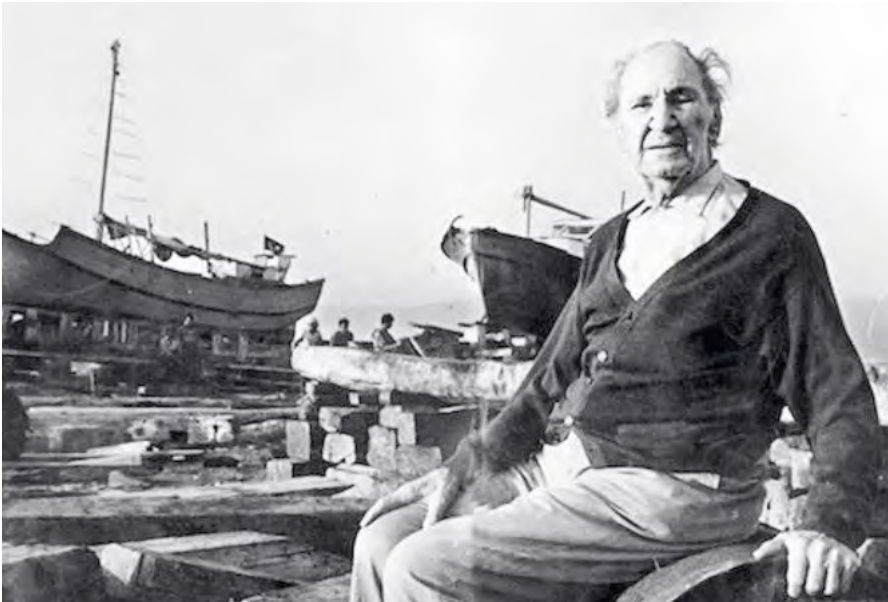
✉ sicherheits@gmail.com

Halikarnas Balıkçısı

Kimi yazarlar tıpkı Dante'nin Virgil'i kullandığı gibi, rehber olarak kendi hayalindeki karakterleri -adeta bir hayalet gibi- okura kılavuz yapar. Ben her zaman bir kişiyi bu role -kendi ülkem için oturtabilmişimdir kendi kafamda. Bu ay aslında sizlere Exorcist, Salem's Lot ve birkaç başka kitabı okuduğumu, aslında ne kadar filmi çekilemeyecek baş yapıtlar olduklarını, dinemaya aktarılırken kurgularının nasıl mahvolduğunu, okumanızı hatta mümkünse İngilizce orijinalinden okumanız gerektiğini anlatacaktım. Lakin hepsinden kıymetlisi ve beni okuduğumda daha ilk kitabı olan Mavi Sürgün'den itibaren alt üst eden; bu toprakların yetiştirdiği en büyük yazarlardan olan, okullarda okutulmuyor olmasına hayretler ettiğim, bu vatana ve toprağına, denizine hayran dev Halikarnas Balıkçısı, bu sayfalarda anılmaya çok daha layık. Aldığı mahkumiyet cezasını sürgünde, Bodrum kasabasında geçirme cezasına

çarpıtıldığında kendisi de nereye gideceğinden bihaberdir aslında. Uzun yolculuğu sonunda daha oraya iner inmez karşılaştığı maviлик onu büyüler. Kasaba ve yaşayanlar zaten çok umurunda değildir. Onlar uykularda gezinmektedir, bugün olduğu gibi. Zamanla kültürü ve üstün zekası sayesinde kimsenin göremediklerini ya da çok uzak çağlarda kalmış ayrıntılarını fark etmeye başlar bu küçük kasabanın. Eski isminin Halicarnassus olduğunu öğrenir ve çağlar ötesinden gelen Mausoleum'un yani Kral Maolosos'un mezarının burada olduğunu keşfeder. Kentler birliğinin başkenti olduğunu anlaması da uzun sürmez. Anılar olarak başlayan yazımında, zaman ilerledikçe neredeyse Bodrum'un taşına toprağına nasıl aşık olduğunu, Anadolu'nun atan kalbini, bugüne dek gördüğüm herkesten çok nasıl hissettiğini ve savunuşa geçtiğini, anlatma derdiğine girdiğini görebilir okuyanlar. Ben hiç Akdeniz'e aşık olup şiirler yazan, onu bereket dolu tanrıça

olarak gören, bir kadın gibi algılayan ve ihtişamını kaleme alma ihtiyacı hisseden birini görmedim. Sonrasında da olma ihtimali yok gibi. Denizinin dibindeki süngerini anlatırken kahraman yapar kasabalıyı ve Bodrum'un efsanelerinden sadece biri olan Hermafrodit'in ne olduğunu ben ondan öğrendim. Hermes ve Afrodit'in, birbirine yasak aşkla tutulmuş iki insanın nasıl tek vücutta birleştiğini, Afrodit'in onları nasıl tek yaptığını. Ama yine üzülerek gördüm daha onun zamanında üzerinde saçma bir turistik tesis olduğunu bu doğa anıtı sayılabilecek özel noktanın. Hüzün hep karışır çünkü yazdıklarına. Bir keresinde oturup Bodrum adına, British Museum'un müdürüne mektup yazar ve "Bu toprakların anıtlarını geri verin! Onların vatani burasıdır ayrı koyamazsınız! Bu maviликlerdir onların sahibi" der. Ukala İngiliz ise "Merak etmeyin, onların salonunun duvarlarını maviye boyatacağım." der. Bir yandan oraya gelenlere rehberlik yapar. Anlatır sanki kendi evini misafirlere acar gibi. Yorulmadan anlatır, sirenlerin kayalıklarını, Turgut Reis'in hikayesini. Piri Reis'i ve daha nicelerini. Yine ondan okudum bu dev insanları. İspanyolların gelip Bodrum ahalisini esir alıp gitmeye çalıştıklarını ve merdiveni çekilen iki katlı evin nasıl bu yüzden doğduğunu. Turgut ve arkadaşlarının namus ve can belasına, bu ağacı bile olmayan topraktan kendilerine gemi yapıp tek başlarına nasıl karşı koyduklarını merakla öğrendim. Cevat Şakir Kabaağaçlı gibi bir isme artık onun ihtiyacı kalmamıştır. Ait olduğu yeri yeni hayatında, bir kez daha doğduğunda bulan kralıdır belki Halikarnas'ın. Sanki orada yüzlerce kez doğmuş gibi aşiktir. Okumayanın kaybı çok ama çok büyüktür. Kurduğu akıl bağlantıları ile Anadolu'nun mirasının tüm eski Dünya'ya nasıl yayıldığını öğrenmelisiniz. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

Bilinmemek

Sanıyorum 2010 yılıydı. Bu streamer işlerinin patlayacağını önceden gören bir grup insan yönünü bu tarafa çevirmişti. Pek tabii sektörde olan kişilerden birisi olarak bana da yayıncı olman yönünde teklif gelmişti. Temelde eğlenceli bir iş olacağını farkındaydım ama akademik kariyer yapacağımı bildiğimden dolayı işi riske etmek istemedim. Sonrasındaysa en azından "farklı" olduğunu düşündüğüm oyunlar hakkında yayıncı yapabileceğimi düşündüm. Fakat artık çok geçti. Yıl 2015 olduğunda zaten kimin ne oynadığı, daha doğrusu ne oynaması gerektiği ve dolaylı olarak insanların da ne izlemesi gerektiği ile ilgili genel resim çoktan çizilmişti. Benim hedefimse özellikle bilinmeyen ama gerçekten de oyun mekanikleri

açısından çok şey vadeden ancak benim gibi oyun sektöründen para kazanan insanların dikkatini çekebilecek yapımları, diğer oyuncular ile buluşturmaktı. O dönemler aklımda en çok Majesty isimli oyunun yayını yapmak vardı. 2000 yılında üretilen oyunu, bence oyun dünyasının en büyük efsanelerinden birisi olan MicroProse tarafından geliştirilmişti. Döneminde kimsenin aklına bile gelemez bir oyun mekaniği sunuyordu. Aynı zamanda strateji oyunu elementleri ile RPG dünyasını da bir araya getirmekteydi. Akabinde, aradan geçen dokuz yılın sonunda ikinci oyunu üretilmişti. Çevremde gerçekten bu oyunu deneyim eden çok az insan vardı. Tavsiye ettikten sonra deneyim edenler de istisnasız çok

beğendiler. Peki, sorun neredeydi? Sorun reklam ve tanıtım olmamasındaydı. Sanıyorum bu satırları okuyanların büyük bir grubu da Majesty ismini yeni duyuyorlar. Ana akım oyun reklam bütçeleri ve yayıncıları oyun piyasasında o kadar büyük bir yer teşkil ediyor ki arada çıkan oyunların hiçbirinden haberimiz olmuyor. Bunları yazmamın en büyük sebebiyse bu ay piyasaya çıkan Pendragon isimli oyun oldu. Ay başında tek sayfa olarak incelemeyi düşündüğümüz bu oyunu, oynadıkça ne kadar da muazzam olduğunu fark ettim. Hatta şöyle bir internet araştırması da yaptım ama gerçekten de ana akım oyun dünyasında ne fark edilmiş ne de doğru şekilde yorumlanmıştı. Bu ay iki sayfa ayırdığımız bu oyun pek tabii sadece bir örnek.

Belki her ay değil ama genelde bu tarzda çok fazla oyun, "bilinmediği" için hak ettiği değeri göremiyor. Oyunlar kendi başına halen ana akım bir kültür ya da yapıya sahip değil ama ana akım oyun tüketimi, kesinlikle oyun dünyasına ve kültürüne büyük bir darbe vuruyor. Tabii buradan yapılan bir serzeniş ile düzelecek bir durum da olduğunu düşünmüyorum ama en azından LEVEL dergisi ve yazarları olarak elimizden geldiğince adı duyulmamış olmasına rağmen deneyimlerimiz sonucunda dikkate şayan oyunları paylaşmaktan da mutluluk duyuyoruz. Hatta şahsım adına özellikle ufak bütçeli ama muazzam içerikler sunan oyunları ön plana çıkarmaktan ayrı bir haz aldığımı belirtmeliyim. Bu çok uzun lafın kısası, sizler de sadece ana akım oyun medyasına takılıp kalmayın. Farklı türlerde ve şekillerde üretilen binlerce oyun var ve inanın bunlardan birçoğu hak ettiği yeri bulamıyor. Umuyorum hep birlikte bu ana akımcılığın yanına ufak ama şahsına münhasır oyunları da ekleyebileceğiz. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejleri

Animasyonlar çok güzeller bence

Sabah 08:00 gibi uyan, elini yüzünü yıka, dişlerini fırçala, çayı demle, kahvaltayı hazırla, PC başında hızlıca yemeğini ye ve kalan çayı çalışırken içmeye devam et. Birkaç aydır durumum sadece bundan ibaret. Belli saate kadar PC başında oturduğum sürede sadece çalışıyorum ve bazen gözlerim İMDAT diye çığlık atıyor. Hani sağ ve sola sekmeler başlıyor falan. Eh gözlük takmamın nedenlerinden biri de bu zaten. Diğeri de fazla kitap okumak ama öyle normal mesafeden değil. Sayfa kokusunu hissedecek kadar yakından okumak.

Çocukken çok tuhaf alışkanlıklarım varmış. O konuya hiç bulaşmıyorum. Başka zaman ne kadar tuhaf olduğumu konuşuruz. Malum siz de bendensiniz, yoksa buralara kadar okumazdınız. Neydi bu yazının konusu: Animasyonlar. 15:00 gibi evde sporumu yaparım, üzerine yağurdumu yerim ve çalışmaya devam ederim. Günün en güzel kısmı benim için akşam 17:00'de başlar. O saatten sonra işler bayağı azalır çünkü. 18:00'e kadar da durulur ve artık zaman benim için durur. Akşam yemeği

hazırlıkları ve yemek sırasında keyfimi yerine getirecek bir film. Tuhaftır ki son zamanlarda eski çizgi film ve animasyonlara sardım. Hadi ama, hanginiz animasyon izlemedi? Gerçekçi olalım. Aslan Kral, Treasure Planet, Brother Bear, Tarzan veya Lilo and Stitch gibi çizgi filmlerden bahsetmiyorum. Onlar zaten bebek ve örnekleri de bir hayli çok. Daha 3D, hani Big Hero 6, UP, The Incredibles, Shrek, Ice Age (özellikle Türkçe dubajına hastayım), Ratatouille, Inside Out, WALL-E, How to Train Your Dragon, Spider-Man: Into the Spider-Verse, Corpse Bride, Home, Toy Story, Madagaskar, Despicable Me, Boss Baby, Kung Fu Panda (skadoosh!), Wonder Park, Abominable, Onward, Monsters vs. Aliens, Megamind, Robots, Rio, Hotel Transylvania, Shark Tale, Happy Feet, Wreck-It Ralph, Zootopia, Cloudy with a Chance of Meatballs ve yığınla örnek olan animasyonlardan bahsediyorum. Kendimi rahatlatmak adına ne kadar izlersem izleyeyim, her gün bir animasyon veya çizgi film izlemeye karar verdim. Düşünsenize her gün bir Ice Age filmi izlemek istesenez, beş tane

var. Kısa filmleri de dahil eğlenceli birkaç yapımı mevcut. Shrek, Boss Baby (Netflix dizisi de mevcut) veya Kung Fu Panda gibi yapımlar tutunca, onlara da mini diziler, kısa filmler yapıldı. Serilerin hayranıysanız çok başarılı olmasa bile kafa dağıtmak, zaman geçirmek adına tatlı oluyor. Bu animasyonların çoğu içerisinde özel bir mesajı barındırıyor. Öyle çok beklenmedik olaylar yaşanmıyor belki ama verdiği mesajlar yaşınız kaç olursa olsun kalbinize işliyor. Tabii herkese hitap etmeyen animasyonların bazılarının sadece zaman kaybı olduğunu da belirtmem gerek. Mesela The Emoji Movie nasıl iğrenç bir animasyonsa Coco da bir o kadar mükemmeldir veya Kubo and the Two Strings ise bir başyapıttır. Bazı animasyonlara hayran kalmak ve belli noktalarda o karakterler gibi kendinizi duygu seline kaptırmak gibisi yok. Belki siz de benim gibi yapmalısınız. Başarılı film bulmak bir noktada kolay, eskiler her zaman orada. Animasyonlara ve çizgi filmlere de şans verin derim. Kim bilir, belki onların renkli dünyasından kendinize güzel bir ders çıkarırsınız. ◆



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztmaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer
Ahmet Rıdvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Burak Güven Akmenek
Ceyda Doğan Karaş
Cumhur Okay Özgör
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Süngü
Hasan Elmaz Öfke
Gizem Kiroğlu
İlker Karaş
İmge Melisa Şatlı
Mahmut Karslıoğlu
Merve Çay
Metehan İğneci
Nevra İlhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Ömer Mert Savcı
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Şahin Derya
Şeymanur Özgür
Tolga Yüksel
Tunahan Ertaş

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

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça
Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, Işıl Baysal Turan
Satış Koordinatörü: Burcu Keşer Karaçam
Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezginur Balıkcıoğlu
Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey
Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka
Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdür: Dilek Ünlü
Tel: 0 212 336 53 72 Faks: 0 212 336 53 91

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 - Fax: (0216) 365 99 07-08 - www.bilnet.net.tr
Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

AC: VALHALLA

Son yıllarda görmüş olduğumuz en iyi
Assassin's Creed oyunu olabilir mi?

CANIM ÖĞRETMENİME EN ANLAMLI HEDİYE.

Öğretmeninizin adını taşıyan bu sertifikayla
eğitime destek olun, öğretmeniniz sizinle gurur duysun!

e-sertifikamızla
hediyenizi
anında gönderin:
www.tegv.org



Basılı sertifika için: kaynak@tegv.org / Telefon: 02162907084



25. Yıl

TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

PRO X 7.1 HEADSET



50mm PRO-G
Sürücüleri



DTS Headphone:
X 2.0 Teknolojisi



BLUE VOICE Yazılımı ile
Özelleştirilebilir



Çıkarılabilir
Mikrofon

