

HERKESE 4 DEV POSTER FAR CRY 6, NEW WORLD, GRAND THEFT AUTO IV, MAX PAYNE 2

#297 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Kasım 2021 / 11 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



LEVEL

#297 LEVEL

FAR CRY 6

KASIM 2021

FARCRY6

New World | Diablo II: Resurrected | Battlefield 2042 | Back 4 Blood
Alan Wake Remastered | Metroid Dread | TDP: House of Ashes ve fazlası...

UNION



BİR NETFLIX DİZİSİ

ARCANE

LEAGUE OF LEGENDS

NETFLIX | 7 KASIM

©2021 RIOT GAMES, INC.



kursat@level.com.tr

@kursatzaman

@kursatzaman

/kursatzaman

Değişim

Bu ay konular birikmiş. Şöyle bir oturup yazmaya başladıkdan sonra Editörden sayfası için ayırdığımız karakter limitinin dışına çıktığımı fark ettim. Bilgisayarın başından kalktım, kış çayı demledim, kulaklığımı taktım ve yeniden yazının başına oturdum. Kısaca gündemden bahsettikten sonra sizi fazla tutmadan bu keyifli sayıyı keşfetmeye bırakmak istiyorum.

Birinci konu, oh be kardeşim, gözümüz oyun gördü nihayet. Biliyorsunuz, kapak konuları bizim için çok önemli. O ay hangi oyunu kapak yapacağımıza gerçekten çok fazla özeniyoruz ve pandemi süreci boyunca oyunların sürekli ertelenme sürecine girmesi yüzünden "bu ay ne yapacağız?" diye kara kara düşündüğümüz aylar oldu. Bu ayla beraber bu garip dönemin bir perdesi daha kapanıyor ve birbirinden hype oyunların birbiri ardına çıkacağı yeni bir döneme girmiş bulunuyoruz. Far Cry 6 da bu ayın kapak konusu ve inanın, size çok ama çok keyifli bir 50 saat vadediyor. Günün sonunda eğlenmek için oyun oynuyoruz hepimiz, lütfen sinizmi bir kenara bırakın ve Ubisoft'un "sonraki oyunda elle tutulur değişikliklere gitmesini umarken" bu şahane yapımın tadını çıkartın.

Ve diğer konu.

Seneler önce Sinan Akkol, yine böyle bir Editörden köşesinde Berker Güngör'ün ayrılığını duyurduğunda içimde bir şeyler kırılmıştı bir okur olarak. Böyle duyurular maalesef bana kaldı ve gördüm ki bu tarafta olmak, en az okur olmak kadar zormuş.

Geçtiğimiz ayın sonunda dergimizin 13 senelik Görsel Yönetmeni Emre "ben artık sayfa tasarlamak değil, oyun yapmak istiyorum" dedi ve ruhunu kattığı 147 sayının ardından, en az LEVEL kariyeri kadar başarılı olacağına emin olduğumuz başka bir maceraya yelken açtı. Küheylan'ı bu ay çoğunlukla kendisine ayırdığımızdan çok uzun tutmayacağım. Yolu açık olsun, çok mutlu olsun.

Bir sonraki sayıda görüşmek üzere, sağlıcakla kalın.

Kürsat Zaman



12 AY
ABONELİK
190,80 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL

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

ÜCRETSİZ KARGO İLE ADRESİNİZE TESLİM!

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

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

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



POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını

KAÇIRMA!



**TIKLA
& İZLE**

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

popsci.com.tr/podcast

#297

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
05 Takvim
06 Küheylan
08 Haberler

İLK BAKIŞ

- 14 Battlefield 2042
16 Timemelters
17 Oxenfree 2: Lost Signals
18 Stellar Warfare
19 Timberborn

RÖPORTAJ

- 20 Alexander Oltner /
Crusader Kings III

DOSYA KONUSU

- 22 Oyunu Değiştirenler:
Unutulmaz Strateji Birimleri

İNCELEME

- 34 Far Cry 6
40 Alan Wake Remastered
42 New World

- 48 Diablo II: Resurrected
52 Back 4 Blood
54 Metroid Dread
56 Life is Strange: True Colors –
Wavelengths
57 WRC 10
58 The Dark Pictures Anthology:
House of Ashes
60 Medieval Dynasty
61 The Signal State
62 JETT: The Far Shore
63 Hot Wheels Unleashed
64 Hell Let Loose
66 AWAY: The Survival Series
67 Artful Escape
68 eFootball 2022
70 Castlevania:
Advance Collection
71 Xuan-Yuan Sword VII
72 Youtubers Life 2
73 Tennis Manager 2021
74 Grime
75 Bonfire Peaks
76 Crysis Remastered Trilogy

- 78 Nuclear Blaze
78 The Plane Effect
79 Golf Club Wasteland
79 Song in the Smoke
80 The Big Con
80 Gas Station Simulator

- 81 Online

86 BUG Game Lab: Bir Akademi Macerası

- 89 Donanım

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

- 110 Köşe Yazıları

- 114 LEVEL 298



TAKVİM

Kasım

2 Kasım

Unpacking (PC, Switch)
World War Z (Switch)

3 Kasım

Bloodshores (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch, iOS, Android)

4 Kasım

Just Dance 2022 (PS5, XS, XONE, Switch, Stadia)
The Binding Of Isaac: Repentance (XS)
Where Cards Fall (PC, Switch)

5 Kasım

Call of Duty: Vanguard (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Let's Build a Zoo (PC)

9 Kasım

Forza Horizon 5 (PC, XS, XONE)
Football Manager 2022 (PC, XONE)
Jurassic World Evolution 2 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Airborne Kingdom (PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
Disney Classic Games Collection (PC, PS4, XONE, Switch)

11 Kasım

Grand Theft Auto: The Trilogy - The Definitive Edition (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
Star Wars: Knights of the Old Republic (Switch)
The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (PS5, XS)

12 Kasım

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

Shin Megami Tensei V (Switch)

16 Kasım

Sherlock Holmes: Chapter One (PC, PS5, XS, XONE)
The Waylanders (PC)
The Wild At Heart (PS4)

18 Kasım

BloodRayne 2: ReVamped (PS4, XONE, Switch)
BloodRayne: ReVamped (PS4, XONE, Switch)

19 Kasım

Battlefield 2042 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Pokémon Brilliant Diamond (Switch)
Pokémon Shining Pearl (Switch)

22 Kasım

Farming Simulator 22 (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch, Stadia)

23 Kasım

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

30 Kasım

Beyond a Steel Sky (PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
Evil Genius 2: World Domination (PS5, PS4, XS, XONE)



KÜHEYLAN



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

Bu sayfayı ilk defa düşündüğümüzde kendimizle dalga geçmeyi hedeflemiştik ve bazen "komik şeylerden bahsetme" kaygısı ve "komik şeylerden bahsedecek kadar keyfimiz olmaması" sebebiyle kenara ittiğimiz oldu. Neden kendimizi böyle zorladık bilmiyoruz? Ve tabii, bu ay sayfanın esas oğlanı Emre. Son son kaçamadan iki çekiştirelim de, keyfimiz yerine gelsin.

Ayin yazarı: Emre Öztınaz

Şimdi çok uzak bir geçmişe altmış gibi geliyor ama (belki de öyledir gerçekten) vaktiyle sadece debug makinelerde çalışan ve onlarda incelenmesi gereken konsol oyunları vardı. Bu nadide makineler öyle çantaya atılıp götürülemeyecek kadar kıymetli olduğundan, firmaların erken erişim sağladığı oyunları incelemek için LEVEL ofisine gelir, yetmiyorsa birkaç gün sonra tekrar gelir, oynayabildiğimiz kadar oynayıp incelemesini yazardık. Emre o zamanlarda benim için Fırat ile FIFA oynayan sarı bıyıklı adamdı. Ben Resident Evil Revolutions arası verdiğimde sandalyenin yanına ikincisi çekilir. Şefik-Emre-Gökhun-Fırat dörtlüsü ikilli kombinasyonlar halinde birbirine girerdi yeşil sahalarda. Sonrası tarih zaten.

Be arkadaş, derginin boyutu değişti, kadrosu değişti, poster sayısı değişti, fiyatı değişti, masası değişti, bu herifin FIFA tutkusu değişmedi. EA Sports'un başındaki birileri ailelerini FIFA oyunu yüzünden kaybetmişler de alayımızı bu oyundan nefret ettirmeye yemin etmişler gibi gözüküyor zamanlarda bile Emre çilginlar gibi FIFA oynamaya devam etti. Hadi yine iyisin Emre, burada adı geçip de çapraz ateşe tutulmayan ilk kişi olmak üzeresin.

Neticesinde Emre 150.sayıyla tam zamanlı olarak başladığı Görsel Yönetmenlik macerasını 296.sayıyla beraber sonlandırdı ve yine çok yetenekli olduğu bir diğer alana, oyun geliştiriciliğe odaklanmaya karar verdi. Yalan söylemeyelim, biz tahmin ediyorduk adamın son aylarını normalde yanından geçmeyeceği Ghost of Tsushima ile geçirmesinden. "Emre sen hayırdır? Japonya falan?" dedik ama sonra unuttuk. Yosii Kohen esprisi yapmayacağım, kahvem bitmiş.

147 sayı veya 13 sene, dile kolay. Hangisini söylesek daha uzun geliyor, karar veremedim. Her neyse, Emre tüm bu sayılara yeteneğini ve ruhunu yansıttı. Hiçbir şey yazmadığı sayılarda bile dergideki pozitif enerjinin sizlere ulaşabilmesi için gecesini gündüzüne kattı. Herifi tebrik etmeyeceğiz de kimi edeceğiz. Yürüdedir be herif!



Emre neleri sevemedi?

Uzak Doğu kültürü: Adami Hazar'ın doğusuna geçiremedik arkadaş. Ne oynadı ne yazdı ne dinledi. Övmeyin o yakındayken şu diyarları, yeminle selam sabahı keser.

Hideo Kojima ve gözlüklerini: Niye sevmiyor hala bilmiyoruz ama Death Stranding oynarken göz yaşlarının gamepadine aktığını görenler var.

Ani bastıran dolu yağışı: 27 Temmuz 2017 dolu yağışında Emre'nin Clio'sunun halini görseniz hak verirdiniz. Ay yüzeyi gibiydi yavrucağın kaportası. Battaniye o günden beri standart donanım.

Dövüş oyunları: Niye bilmiyoruz? Bir defa "şiddeti bir cevap olarak görmüyor herhalde" diyecek olduk, akşamına çıplak elle boss kesti World of Warcraft'da.

Bobby Kotick: Açıkça söylememiş olsa da kendisinin fotoğrafını gruba her attığımızda saatlerce ortadan kayboluyor. Emre git konuş istersen?

Bennett Foddy: Kendisinin oyun yapımcılığına Foddy'nin firmasını satın alıp kapatmak için girdiğini düşünüyoruz bazen. İsmi ne zaman geçse çayı lukur lukur götürüyor.





Emre'yi nasıl hatırlayacağız?

Trump AVM'deki dandik pizzalı mısırla

Hayır, katiyen yanlış yazmadık, fotoğraf da asla temsili değildir. Trump AVM'de Emre'nin üstün çabalarına rağmen tutunmayı başaramamış bir pizza dükkanı vardı vaktiyle. Adam buradan öyle bir pizza sipariş ederdi ki, keşke orada olup görebilseydiniz. Mısırlı pizza değil, pizzalı mısır mübarek. Bunu bir dönem afiyetle mideye indirdikten sonra pizzacı battı da midesine iki farklı şey sokmaya ikna edebildik.



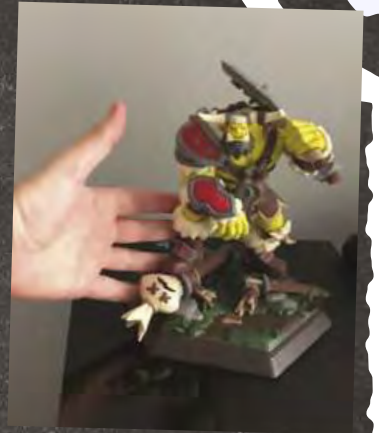
Agüero'nun golleriyle

Keşke FIFA serisi de Emre'nin FIFA Ultimate Team kadroları kadar istikrarlı olabilseydi. Emre sezona erken başlar, gecenin üçünde uyanıp ucuza oyuncu bağlar, öğleden sonra yüksek fiyattan satar ve bir ay dolmadan da Agüero'yu forvete çekerdi. Bunu başardıktan sonra da rahatladığını görmedik. Agüero ile FIFA'da attığı her golü izlemiş olabiliriz, kaçırdıkları varsa da sehven olmuştur.



Blizzard tutkusuyla

Ah be Blizzard, World of Warcraft'ta 17 bin saat gömen şöyle bir adama bile "Diablo II Resurrected hiç ilgimi çekmiyor" dedirttin ya. Biz sana ne diyelim? Şaka yapmıyoruz, Emre demek Blizzard demekti bizim için. Blizzard yükseklerden yuvarlanmaya başladığında açıkça eleştirse de içinin acıdığını çok yakından hissettik.



"Kalın Adam" ile

Bu espri ilk nereden çıktı bilmiyoruz, CHIP'e sorduk onlar da bilmiyor. Son yıllarda WhatsApp üzerinden yaptığımız her konuşmaya bir şekilde dahil olmayı başardı bu paskalya heykeli smileyleri. Hangi laflardan sonra eklendi dersiniz, tarif etmek zor, saat 03:36 ve ben de yaşlı bir adamım.



#levelher yerde

"Bazı oyunların kitaplar gibi güzel hikayeleri ve efsanevi karakterleri vardır. Tüm LEVEL dergisi yazarlarına Adana'dan selamlar." Demiş sevgili Kadir Kıvanç Çuhadar.

Bazen şu an oturduğum eve ilk taşındığım günü, kitaplığımı dizdiğim anları hatırladığım oluyor. İlk fark ettiğim şey seneler

önce boyuta, yazara veya renge göre sıralarken, son yıllarda bunu "okumayacaklarımı sola, okuyacaklarımı sağa" formatıyla değiştirmem olmuştu. Sevgili Kıvanç nasıl dizdi acaba?

Ve tabii Half-Life 2. Herhalde Makine'nin hazırladığı Half-Life Belgeseli: Öngörülemeden Sonuçlar'ı hepimiz izlemiş-

sinizdir. Eğer izlemediyseniz, koşun, mutlaka bu güzel çalışma için iki saatinizi ayırın. Bize vaktiyle ağızlarına geleni söylemişlikleri olsa da iyiye iyi demekten çekinmeyiz.





HAYATIM OLMUŞ NEW WORLD

Şu oyunu ne zamandır bekliyorum. Çıktığı gün yengeniz geldi, doğal olarak oynayamadım. Akabinde üç hafta izinsiz çalışmak zorunda kaldım. Sonra toplu izinlerimi kullanma zamanım geldi, bir baktım yazıları yetiştirmem gerek. Cureshut'tan rica ettim, "Etme" dedim "Eyleme" diye ağladım. "Şu izin günlerimde bana yazı yazdırma, maksimum teslim tarihi ne zamansa o zaman vereyim yazıları" dedim. Sağ olsun kabul etti ve ben de şu an sabahın 03:46'ısında haberleri giriyorum. Uyumamak için işte başladığım kahve içme festivaline şu anda da devam ederek tuşlara basıyorum. Uykum yok ve haberleri girmeye çok pis bilendim.

Bu ay ne yaptım? Boş bulduğum her an New World oynadım, çok da eğlendim. Hatta yazıya başlamadan evvel oyuona girip koyduğum mallar satılmış mı ona baktım. Dizi ve film bile izlemedim hatta iyi hatırlattınız, The Foundation'ın yeni bölümlerine bakmam gerekli. Biraz 3Dprint yaptım. Hatta şahane bir Diablo IV Lilith heykeli bastım. Minyatür boyadım, Pegasus Oyuncak'ı biraz daha zengin ettim (merhaba Yusuf heheh). Fazla oyun çıkmayınca, sektörde de deli dumrul, bomba haberler çıkmıyor ne yazık ki. Blizzard'ın yeni rezillikleri ve her geçen gün güzelim WoW'u giderek soyтары şovuna çevirmeleri gibi... Ama her zaman olduğu üzere içerlerinden en ilginçlerini bularak size derlemeye çalışıyorum. Bunların yanı sıra üzücü bir haberim var, hatta bu ayın en bomba haberi LEVEL'da diyebilirim. Koskoca bir 13 yıldan sonra Emre geçtiğimiz ay dergiden ayrıldı ve kendi kanatlarını açarak daha büyük işlere giriyor. Kim bilir kaç yazımı güzelim tasarımlarıyla sizin elinize ulaşacak şekilde hazırlamıştır, saymakla bitmez. Hayatımın en kötü haberlerinden birini onunla Starcraft oynarken aldığım için hatıralarıma asla çıkmayacak şekilde kazıdı kendisini. Ama iyi ki her zaman vardı, kötü günlerimde benim için endişelenerek birbirimizden uzaklarda olsak da arkadaşlığını hep yanı başımda hissettirdi. Yolun açık olsun Emre, şunu bütün kalbimle söylüyorum; her şeyin en güzeline layıksın.



MASS EFFECT 3

9 yıl aradan sonra, dedikodular sürüyor

Siz de Mass Effect 3'ün sonundan mustarip misiniz sevgili okuyucu? O zaman toplanın etrafıma, dedikodu yapacağız. Suskunluğunu bozan yapım grubundaki bazı isimsiz çalışanlar öfkelerini yıllardır içlerine atmış olacaklar ki sonunda eteklerindeki taşları dökmüşler. Hatırlayacağınız üzere Mass Effect 3'ün sonu oyuncuya seçme şansı veriyormuş gibi yapıp aslında vermiyordu. Hikâye seçimlerine rağmen BioWare'in istediği şekilde bitiyordu. Bütün bunları sineye çekip belki sonraki oyunda işler düzeldi derken bir de üzerine Mass Effect: Andromeda faciasıyla sarsılmıştık. ME3'ün tırışkadan sonu yüzünden tabii ki kendine "hayran" diyen kitleden ipini koparmış bazı kuduruklar, yapım ekibindeki elemanlara ölüm tehditleri yollamışlar. Cureshut aslında şu konu hakkında bir yazı dizisi yazabiliriz farkındasın değil

mi? (Bir bakmışın Müge Anlı gibi program yapmaya başlamışız – Kürşat) Neyse... Bunun üzerine ekip oyuncuları tatmin edecek bir dördüncü son üzerinde çalışmışlar ve bunu bitirmişler. Ama tabii ki BioWare ne yapmış? İnsanları fazladan saatlerce çalıştırmasına rağmen bu sonu yayınlamamış. Hatta yapımcıların dediğine göre bir yandan yeni Dragon Age oyununu üzerinde çalışırken bir yandan bu alternatif son üzerinde mesai tüketiyorlarmış. BioWare'in çalışanlarını uzun saatlerce çalıştırdığı zaten ayyuka çıkmıştı. Firma "Bu kabul edilemez düzeni bozacaklarını" bildirmişti. Abicim, o zaman neden basına düşmeden evvel bunu yapmadınız? İnsanlar eşek gibi sizden gizli mi çalışıyordu haberiniz yoktu? Sinirlendim bak şimdi ve ayrıca şu alternatif sonu çok merak ettim. Keşke onu da açıklasalarmış... ♦



GOLDEN JOYSTICK 2021

Bu senenin adayları belli oldu!

Benim en sevdiğim oyun ödülleri, joystick'in artık sadece simülasyon oyunlarında kullanıldığı şu çağda halen Golden Joystick tarafından dağıtılıyor. Bu senenin adayları belli oldu ve içlerinde Deathloop, Resident Evil ve Returnal'ın olduğu gayet çekişmeli bir liste oluştu diyebilirim.

En İyi Hikaye Anlatımında: Life is Strange: Colours, Psychonauts 2 (Nea? Ciddi misiniz?), Wildermyth, 12 Minutes, Chicory: A Colorful Tale ve Tale of Arise bulunuyor. Şurada resmen Psychonauts 2 ne alaka demeden geçemiyorum.

En İyi Çoklu Oyuncu Kategorisinde: Deathloop, It Takes Two, Chivalry 2, Back 4 Blood, Valheim ve Naraka: Bladepoint var. Bence burada Back 4 Blood ve Valheim arasında kanlı bir mücadele söz konusu olacak gibi.

En İyi Görsel Tasarım Bölümünde:

Ratchet&Clank: Rift Apart, Psychonauts 2 (tadını tuzunu kaçırdınız), The Artful Escape, Little Nightmares III, Hitman 3 (öh) ve Genesis Noir var. Arkadaşım seremoni jürisindeki Psychonauts hayranı kimse öne çıksın tokatlayacağım onu. Ratchet&Clank ve Little Nightmares kafa kafaya gider diye düşünüyorum.

En İyi Indie Oyunda: Death's Door, Chicory: A Colorful Tale, Old World, Wildermyth, Bonfire Peaks ve Sable var. Ya kusura bakmayın da buraya tonla oyun eklenebilir PC kategorisinden. En manasız liste bu diyebilirim.

Birçok kategoriyi atlayarak **Yılın PC Oyunu Ödülüne** gelelim. Wildermyth (jüride kesin fanboylar var, resmen saçmalık), Chivalry 2 (yok artık), Old World (ya yürüyün gidin), Hitman 3 (daha neler), Pathfinder (bu kulağa daha iyi geliyor) ve

The Forgotten City var (iyice saçmaladınız). Birbirinden rezalet oyunları Yılın PC Oyunu ödülüne ekledikleri için kendilerine fikir engelli ödülünü veriyorum.

Yılın PlayStation Oyunu Ödülü:

Returnal, Deathloop, Ratchet&Clank, Resident Evil: Village, Death Stranding Director's Cut ve Kena: Bridge of Spirits var. PC adaylarına baktığınızda çok daha güzel bir liste.

Bir de **Yılın En Manyak Oyunu** kategorisi var PC, Xbox, Nintendo, PlayStation hepsini harmanlamışlar. İçinde Psychonauts 2, Wildermyth, Hitman 3 falan var. Tam bir absürtlük kreşendosu.

Valla özellikle PC adaylarında bu kadar saçmalayabildikleri için jüriyi tebrik ediyorum. Golden Joystick böyle devam ederse güzelim etkinlik zamanla kötü bir şakaya dönüşecek gibi duruyor. ♦

PAYDAY 3

Eski bir tanıdıktan size selam var!

Şu oyunun sonucusu çıkalı ne ara 10 yıl oldu, inanılır gibi değil. FPS oyunlarını sevmeme rağmen kendileri benim pek ısınmadığım lakin hayranlarını deli gibi oynadığı bir oyun olmuştur. Hatta Payday'in başarısına rağmen çıkardıkları The Walking Dead oyunuyla Starbreeze az kalsın iflas bayraklarını çekiyordu. Mecburi işten çıkarmalar ve bazı telif haklarını elden çıkarttıktan sonra Starbreeze bir şekilde ayakta kalmayı başardı. Nihayetinde Koch Media ile Payday 3'ü çıkarmak için 50 milyon avroluk bir anlaşma yaptılar ve oyunun çıkışı resmen garantilendi diyebiliriz. Yeni oyun New York'ta geçecek ve aynı çetemiz suç hayatından emekli olmuş şekilde başlayacağız. Starbreeze'in söylediğine göre şehir bayağı büyük ve içinde hayat

olan bir mekân olacakmış. Dolayısıyla Payday 3'ün biraz Cyberpunk kafasında bir yapıya dönüşeceğini söylemek yanlış olmaz sanırım. Ortada halen bir gameplay olmadığı için tahmin yürütebiliyorum. Oyun Payday 2'den bir süre sonrasında geçecekmiş ve oyunun dünyası artık dijital çağa eviriliyormuş. Yani dünyanın ekonomisini artık yazılım devi şirketler yönetiyor. Kripto para, karanlık net ve insanların Büyük Birader tarafından sürekli izlenmesi artık olağan karşılanan durumlar olmuş. Oyunun bu şekilde

geleceğe ayak uydurarak muhtemelen bizi dijital hırsızlık yapmaya yönlendirecek olması değişim açısından kulağa gayet güzel geliyor. Peki ben halen oynamaz mıyım? Evet, oynamam ama hayranları adına en az onlar kadar sevdim (cidden). ♦



BLOCKCHAIN

Steam NFT out, Epic NFT in!

BeHadi bakalım bu konuda uzun uzun konuşayım şimdi. NFT nedir öncelikle? NFT blockchain teknolojisini kullanarak dijital bir resmin haklarının dijital bir dünyada tamamen sizin olmasına deniyor. Bunun ateşini yedi ay önce Beeple (dijital sanat konusunda bilinen bir isim) eserini 69\$ milyona satarak ateşledi diyebiliriz. O gün bu gündür kripto dünyasının NFT alım satımları girdi. Dönen üç boyutlu küp animasyonuna milyonlarca dolar veren adam mı ararsınız vs... Bana sorarsanız bu daha çok kara para aklamak için harika bir yöntemken aslında o kadar itici bir kavram değil. Misal ünlü bir sanatçının sadece sizin için ürettiği Mona Lisa kıymetinde bir NFT'ye sahip olmak anlamlı olabilir ama bir salatalık fotoğrafına milyon dolar saymak aptallıktır.

NFT'nin ne olduğunu anladıysak oyun dünyası açısından duruma bakalım. Şu sıralarda NFT desteğiyle birçok mobil oyun çıkıyor ve kripto borsalarında kendi-

lerini temsil ediyorlar. Oyun içinde kendi karakterinize özel NFT eşyalar düşürebiliyorsunuz ya da satın alabiliyorsunuz gibi bir mantığı var. Oyuncu sayısı arttıkça, NFT'ler çoğaldıkça temsil ettiği kripto para da borsada değer kazanıyor.

Steam ise kendisiyle partner olmak isteyen oyun stüdyolarıyla yaptığı anlaşmaya yeni bir madde ekleyerek "Blockchain teknolojisi ile kripto para veya NFT değiş tokuşu yapmaya imkan veren ürünleri kabul etmediğini" açıkladı.

Bana sorarsanız çok salakça bir karar çünkü kendi oyunu Counter Strike kaplamaları üzerinden dönen bahis (yani kumar, keza çünkü borsa kumar değildir bana sorarsanız özellikle kripto borsaları. Buna karşı çıkanlarınız olacaktır. Ama haksız olduğunuzu uzun uzadıya kanıtlayabilirim) sitelerine izin verirken oyun sektörüne çok güzel uyum sağlayabilecek NFT'lere dur demek, geleceğe karşı direnmekten başka bir şey değil.

Öte yandan Epic Games'in babışkosu Tim Sweeney, NFT'ler için vaktinde "karman çorman bir dolandırıcılık" demesine rağmen (ki haklı sayılır) şimdi gelecekte NFT ve kripto para içeren oyunları ileride kabul edeceklerini açıkladı. Ama bunu yaparken çok dikkatli davranacaklarını ve yapımcılarla çok yakın temas halinde çalışacaklarını belirtti. Doğru olan yaklaşım tarzı bu zaten...

Herhangi bir regülasyondan uzak dönen kripto ve özellikle NFT piyasasında da elbette her yerde olduğu gibi dolandırıcılar var. Asla merkezi bir sisteme bağlanmaya çağrı için de olmaya devam edecekler. Lakin bütün bu olumsuz yanları blockchain'i geleceğin teknolojisi olmaktan çıkaramayacak. Epic'in Steam karşısında hiç şansı yok demişimdir şimdiye kadar fakat Epic blockchain'e adapte olabilirse Gabe baba hiç beklemediği bir günün bir sabahında artık piyasa devinin kendisi olmadığı gerçeği ile uyanabilir. ♦



LEAGUE OF LEGENDS

Toksiklik olayını çözdüler (Bravo!)

Sizin de LoL TR sunucusunda oynarken tüm sevdiğinizlere küfür ediyorlar mı? 2015'te oyunu bıraktığımda bir oyuncu bana komboyu çekmişti ve küfürün içeriğinde yok yoktu. Kendi kendime dedim ki; "Ben bu oyunu sinir oluyorsam neden oynuyorum? Eğlenmem lazım değil mi?" ve sildikten sonra beş yıl bir kere bile geri yüklemedim, arkama bakmadım. Ta ki en yakın arkadaşım beni tekrar batağa çekene kadar. Bakınız aradan koca bir beş yıl geçmiş.

Geldim gördüm ki durum o kadar değişmemiş. Ben de zaten artık en fazla arkadaşlarla muhabbet ederken ARAM dönmek için oyuna giriyorum. Hatta TR sunucusu o kadar kötü bir halde ki Silver oyuncuların bile dakikalarca oyun beklemediğini takip ettiğim Twitch yayıncılarından duyuyorum. Riot sonunda baktı, küfür eden oyuncularla banlamak dışında başa çıkamıyor (Banlamak da istemiyor tabii ki yoksa kim alacak o kostümleri? Nasıl dolacak kasa?) marjinal kararın dibine vurup ALL CHAT'i yasaklama kararı aldı.

Yalnız şöyle bir sorun var kendi oyununa çok uzak Riot'cuğum. Asıl toksik bataklık, insanların kendi takım chat'inde dönüyor. İnsanlar daha nadir karşı takıma bindiriyorlar çünkü kendilerine bindirmeyi daha çok seviyorlar. Aklımın almadığı nokta bu kadar çözümden uzak, bu kadar kasapvari bir kararı alma cesaretine girişmiş olmaları. Mesela şey yaparsanız? Botların, rapor eden oyuncu sayısına bakarak karar aldığı otomatik cezalandırma sistemi yerine bu yargıyı gerçek insanlara bıraksanız. Nihayetinde dünyanın en çok oynanan oyununuz ve tonla para kazanıyorsunuz, bunu karşılayabilirsiniz. Eskiden ne güzel, her ofis çalışanınin günde 10 rapor cevaplaması gibi bir kural vardı. Ve biraz para kaybetmeyi göze alıp insanları gerçekten banlamaya başlasanız? Bu da bir fikir mesela, gözünün yaşına bakmadan, gerçek, etli butlu insanların çalıştığı oyuncu destek departmanı, küfür eden tek hücrelinin gözünün yaşına bakmadan güzelim oyundan kovsa mesela? Bak nasıl dut yemiş bülbüle dönüyor oyuncular.

Ama hayır ALL CHAT'i yasaklayalım ve orman yangınına bir kova suyla söndürmeye çalışalım kulağa daha mantıklı geliyor. Habere göre TEAM CHAT'i de kapatmayı düşünmüşler ama vazgeçmişler. Hahaha güzel, o kadar sağduyunuz kalmış demek ki.

Tabii ki ALL CHAT'in kapanacak olması oyuncular tarafından hoş karşılanmadı. Riot ise geri adım atmadı ve en azından bu sansürü deneyerek oyundaki toksiklik seviyesini düşürüp düşürmeyeceğini görmek istediklerini belirtti.

Beni duyduğunuzu biliyorum sevgili Riot! Harika bir evrene, harika bir altyapıya ve muhteşem bir bütçeye sahip stüdyosunuz. Güzelim Arcane'in çıkmasına günler kala, onun sayesinde dünya çapında yapacağınız reklamla oyuncu sayınıza oyuncu ekleyecekken lütfen marjinal kararlar almak yerine sert ama sonuç getiren adımlar atın. League of Legends harika bir oyun, stüdyonuz en sevdiğim (ve gömdüğüm) stüdyolardan biri. LoL daha iyisini hak ediyor. ♦

SON DAKİKA! ⚡

◆ Call of Duty Warzone yapımcıları kampçılara "korkak" dedi. Yıllardır oyunlarından hileyi engelleyemeyen adamlar için çok cesur laflar bunlar hahah. Adam hileciyi öldürmek için kamp kuruyor olabilir mi acaba e çocukken anasının ekmele besledikleri?

◆ Bu ay da Blizzard türlü saçmalık yaptı ama en güzelini buraya yazayım. Artık kurgusal bir ırk olan Orklara oyunda "Greenskin" yani "Yeşilderili" diyemeyeceğiz. Neyi neye benzettiğimizin farkında mısınız bir. İkincisi olm bunlar kurgusal karakterler, n'apalım Orkları "Sayın beyefendi," diye mi çağıralım. Aman Games Workshop duymasın bu arada.

◆ Activision Warzone için Kernel seviyesinde anti-cheat koruması sağlamak üzere bilgisayarınıza program yükleyecek. Bilgisayarım zaten yol geçen hanı, Valorant gelsin bir şey yüklesin, Doom Eternal sağ yanağımdan öpsün, Genshin Impact şuramdan Kernel'i yüklesin. La yürüyün gidin.

◆ Sizin heyecanla beklediğiniz (benim beklemediğim) Lord of the Rings dizisi aktörlerinden birisi tv serisinin çok kültürlü (Hintlisi, Çinlisi, Ortadoğulusu), çeşitli (cinsel yönelimleri kastediyor) ve güçlü kadın karakterleri öne çıkardığını söylemiş (olm ben Xena ile büyümüş adamım Lucy Lawless posterlerinden odamdaki duvarlar görünmüyordu). Güzelim eserin de orta yerine pislediniz gene Woke tayfası. Umarım dediği gibi değildir, öyleyse durum kötü. Hintli Feanor görürüz belki ya da Japon Fingolfın.

◆ Diablo II: Resurrected çıktı ama tabii ki Blizzard'dan geldiği için sunucu dengesizlikleri, görünmeyen karakterlerle, masaüstüne çökmelelerini beraberinde getirdi. Siz bu remake dolmasını yediğiniz sürece Blizzard ne yeni oyun yapar ne de bu derlerden kurtulursunuz. Tahminimce zaten beş yıla Blizzard diye bir şey kalmayacak.

◆ Buradan Twitch hayaliyle yanıp tutuşan ve ailesini yayıncı olmak için ikna etmek isteyen arkadaşlara sesleniyorum. Yapmayın, olamazsınız. "Hayallerimin peşinden gitmemi engelle..." Sus şşşşş... Dene ama hobi olarak dene, sana asıl para kazandıracak yeteneklerini geliştirmeyi unutma keza Twitch'ten iyi para kazanmak için bütün yayıncılar arasında %0.01'in içinde olman gerektiği ortaya çıktı.

◆ Twitch'e sağlam bir rakip çıktı keza, muhtemelen dekolte yaşağı falan dinlemeden katılımcılarına istedikleri gibi oyun oynamalarına izin verecek güzelim site Chaturbate kendini artık video oyunlarına açtı. Oyun oynayan ablanın dikkatini donate atıp titleştirerek dağıtmak mı istiyorsunuz. Hayalleriniz gerçek oldu.



F1 2021

İstanbul Park'tan F1 geçti, F1 2021'den İstanbul Park geçemedi!

Formula 1'in ilk defa Türkiye'de yapılabildiğinin resmi olarak dile getirildiği günü dün gibi hatırlıyorum lakin üzerinden 18 sene geçmiş. Yedi sene boyunca (ilk iki ve son yıl hariç) birbirinden boş tribünlerde birbirinden güzel yarışlara ev sahipliği yapan İstanbul Park, dokuz senelik aradan sonra geçtiğimiz yıl takvime, yedek yarış olarak da olsa geri dönmüştü. Bu sene de süreç bir "geçici iptal" ve bir "oynat devam" kararı ile tekrarlandı, bu kez seyircili olarak ve çok şükür, son derece iyi izleyici rakamlarıyla.

Peki İstanbul, on sene önce Formula 1'e göstermediği ilgiyi neden bu soğuk, yağmurlu hafta sonunda gösterdi? Elbette pek çok sebebi var ve Netflix'in Drive to Survive belgeselinin yeni nesle F1 sevgisini aşılaması bunda aslan payına sahip. Bir diğer etken de pandemi sürecinin bize sosyalliğin her boyutunu dibine kadar özletmesi ve insanların "bir daha ne zaman izleyeceğiz kim bilir?" düşüncesiyle piste akın etmesi.

Peki işler ne kadar yolundaydı? Öncelikle pistin içinde her şey yolunda gitti, emeği geçen herkese teşekkürler. İzleyiciler anlamında da tesisin içinde önemli bir sıkıntı yaşanmadı ancak güvenlik güçlerinin piste ulaşımı habersiz olarak kesmesi, VIP konuklara ulaşımında öncelik sağlandığı söylentileri ve kötü havanın birleşimi maalesef piste ulaşım ve pistten ayrılma noktasında sonsuz sıkıntılar yaşattı katılımcılara. Oldukça erken çıkmamıza rağmen yarışa bir saat kala piste giriş yapabildik ve gelirken beş, dönerken beş

km olmak üzere, aracı bıraktığımız yer ile pist arasında ciddi anlamda trekking vaziyetlerine girdik.

F1 izlemek hiçbir zaman dünyanın en konforlu işi değildi, hiçbir zaman da olmayacak. Lakin pist içindeki başarılı organizasyonun pist dışındaki aksaklıklarla gölgelenmesi üzücüydü. Gelelim oyun tarafına. Red Bull'un Türkiye GP'de görücüye çıkan Honda'ya veda liverysini arayışta açmadan F1 2021'e eklenirken, İstanbul Park maalesef bunun dışında kaldı. Oyunun yapımcısının geçen sene pisti yetiştirememiş olmasını anlayabiliyordum ama bu sene de aynısının tekrarlanması artık tembelikten başka bir şey değil. Anlıyoruz, bu pisti en son F1 2011'de kullandınız ve artık tamamen yeniden modellenmesi gerekiyor ama yani, bir el atın artık. İnsanlar hala Assetto Corsa'da yapılmış iki fan yapımı versiyona mahkum, Romain Grosjean kendi Youtube kanalında F1'de pilotların yarışacağı pisti serinin resmi oyunu yerine Assetto Corsa'da gösteriyor falan. ◆



BATTLEFIELD 2042

Muhteşem sunumun ardından beta süreci ve gerçekliğe sert bir dönüş...

Sayfa
14

• İLK BAKIŞ

5 ★★★★★

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz



Yapım EA DICE **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** ea.com/games/battlefield/battlefield-2042 **Çıkış Tarihi** 19 Kasım 2021

Battlefield 2042

5 ★★★★★

Fırtınam, esaretim, hasretim...

Hemen önümde, 140 metre ileride duran C noktasını almak üzere ekibimle koşuyorum. Bu stratejik noktayı almamız ki, diğerlerine hızlıca dağılabilelim. Düşman her köşeden sıkışmış gibi, güzel. Artık o ölümcül saldırıya başlayabiliriz. Arkamdan gelen o ürkütücü gümbürtüye aldırış etmiyorum, birileri bir yerleri patlatıyordu. İstemsizce ekranın sol alt köşesindeki haritaya bakan gözlerim kırmızı, devinerek ilerleyen bir halka görüyor. Tam "Bu da nedir?" dediğimde ayaklarım yerden kesiliyor ve gökyüzüne doğru fırlıyorum. Tropik bir hortum çıkmış, önüne geleni silip süpürüyormuş meğer. Ölümü kabullenmişken başka insanlar görüyorum, paraşüt açmışlar ve havada çatışmaya bile girişmişler. Başlığı laf olsun diye atmamız güzel olur, canım okur. Fırtına ve ardından kopan hortum artık benim hasretim, göz bebeğim oldu. Yolunu gözledim her maça, göbeğine kendimi atıp havada düşman öldürmeye çalışmak, olmayacak uzaklıktaki noktalara

hızlıca ulaşmak bir takıntı oldu bende resmen. Açık betadaki Orbital haritasında bu hissi yakaladıysam, şimdiden diğer haritaların neler sunacağını fena halde merak etmekteyim. Seriyeye yeni dahil olacak olan dinamik hava özelliği ile belli ki sürekli evrilen, üstelik görsellikten ibaret olmayan değişimler yaşayacağız. 25-30 dakikayı bulan maçların hiç de sıkıcı geçmeyeceğini bu özellik müjdeliyor bizlere.

128 oyuncu olayı

Betayı PS5'de deneyimlediğim için şu 128 oyuncu olayından bahsedeyim ilk, bir tarafım şişmesin. Bu sayı beraberinde ne getiriyor, biliyor musunuz? Total kaos! Evet, harita devasa olduğu için 1-2 dakikayı bulan sessiz yürüyüşlere de hazırlıklı olun ancak sıcak çatışma olan bölgelerde yaşan kaos anlatılmıyor, yaşanır. Betada sadece meşhur Conquest modunu oynuyoruz, yani verilen noktaları ele geçirip tutmaya çalışıyoruz. Tasarımdaki ince

tercihler sayesinde sırtınızı yaslayıp düşmanı karşılama lüksünüz kalmıyor. İnanın, her yerden kurşun yağıyor. Unutmadan; bu rakamı hızlıca tutturmak için yapay zekalı askerleri oyuna atıyor Battlefield 2042. Kimin gerçek, kimin yapay olduğunu kolayca anlıyorsunuz ne yazık ki ancak oyuna dahil olan her oyuncu sayesinde yapay zekalı arkadaşlarımız bir bir oyunu terk ediyorlar.

Takım oyunu her zamanki gibi oldukça ön planda. Bütün noktaların düşmanda olduğunu düşünün. Tüm takım arkadaşlarınız da öbür tarafta. Bu durumda hiç çatışmaya girmeyip saklanın ve arkadaşlarınızın sizin üzerinizden doğmasını sağlayın. İşte size oyun değiştirebilen hamle! Aksi takdirde herkes ebe örekesinden doğarak toplu küfür yollayabilir. Orbital'in boyutu bize Battlefield 2042 haritaları hakkında genel bir fikir veriyor, stratejik noktalardan doğmadığınız takdirde cidden uzun ve sıkıcı yürüyüşler yapacaksınız.



Battlefield'ı rakiplerinden ayıran özelliklerden biri de parçalanabilir çevredir. Burada işi biraz daha abartmış DICE ve büyük patlamalarda değişen zemin özelliği ile görsel dili iyice zenginleştirmiş. Battlefield V'de de vardı benzer özellik ama bu boyutta değildi. Büyük bir bomba düştüğünde açılan krater bir anda sizin siperinize dönüşebiliyor, böylece görsellikten çıkıp oynanabilirliğe de etki etmeyi başarıyor. Tüm bunları bir araya koyduğumuzda maç başı ve sonunda haritalarda olacak değişiklikleri varın siz hayal edin.

Görsel olarak yaşanan gelişme ortada tabii ki. Tertemiz planlar, detaylı mekanlar derken "Aaa yavaştan yeni nesildegiz" diyorsunuz ister istemez. Tam sürüm olmadığı için burada detaylı bir muhabbet çeviremeyeceğim ama hatalardan, kusurlardan dem vurmam gerek. Karakter animasyonları beklediğimin altındaydı betayda. Koşutururken falan sorun yok ama öldüklerinde sergiledikleri şov "Bizimla değilsin" dedirtti. Onu geçtim, ragdoll efekti de sırtıyor yahu. Sağlam bir tank atışı ile ölen askerler insandan ziyade peluş bebek gibi havaya fırlıyor. Bunlar kısa sürede düzeltililecek şeyler de değil ama DICE bu, belli olmaz.

Betada 4 Specialist'i de (Uzman) deneyimleme şansımız oldu. Her biri kendine has

özelliklere sahip ve silah sınıflarından ayrı tutulması hoşuma gitti. Yani siz Saldırı sınıfını seven bir oyuncusanız, sevdiğiniz silahları seçerek istediğiniz Uzman'ı kullanabiliyorsunuz. Son dönem Call of Duty oyunlarından inceden ayrılan bu sistemin tanıdığı esneklik gayet yerinde. Uzman'ların kendine has yeteneklerinin oyuna çok fazla etki etmemesi kısmını da çoğunluğun aksine çok beğendim. Tek bir sınıfın öne çıktığını, ekstra yetenekleri ile sanki hile yaptığını hissettiğim oyunlardan hemen soğuyorum açıkçası. Burada silahlar üzerindeki beceriniz, nişancılığınız hep en ön planda. Uzman yetenekleri oyuna renk katan ekstralar sadece.

Silahlarımız betada kısıtlanmış eklentilere sahip. Burada kullanılan Plus isimli sistem ise oynanabilirliğe iki gömlek sınıf atlatmış bana sorarsanız. Artık L1 tuşuna basılı tutup aksiyon tuşlarına bastığımızda silah eklentileri arasında geçiş yapabiliyoruz. Örnek vereyim; makinalı tüfeğiniz var, kısa mesafe dürbününe sahipsiniz. Uzaklarda bir düşman gördünüz. L1'e basılıyken Üçgen tuşu ile uzak dürbününe hızlıca geçiş yapabiliyor ve bir anda uzaktaki düşmanları avlayabili birine dönüşüyorsunuz.

BF4'ü unutturur mu?

Bir Battlefield oyununun olmazsa olmaz-

ları araçlardır. Burada bol bol tank, uçak, helikopter emrinize amade. Detayları tam sürüm incelemesine saklayalım ama burada ufak bir yenilik var, ondan bahsetmek için açtım konuyu. Battlefield V'te bir özellik vardı hatırlarsanız; her ekibin bir lideri olur ve toplanan puanlar sayesinde nokta atışı bomba saldırısı çağırma gibi yetenekler elde ederdi. Burada da benzer bir durum var. Takımlar puan topladıkça özel helikopterler, arazi araçları ve hatta kendi başına takılan robot saldırı köpeği gibi araçları sahaya çağırabiliyorlar. Sayıları oldukça az oluyor genelde, oyunun suyunu çıkarmıyorlar. Temiz bir özellik, değil mi?

Bir oyundaki hataları beta testine bakarak yorumlamak çok sağlıklı değil ama Battlefield 2042 sayısız hatayla dolu be kardeşim! Tek bir mod, tek bir harita var zaten, biraz daha eli yüzü düzgün olamaz mıydı? Zaten hikaye modu da olmayacak, tam sürüm için biraz endişelenmeli miyiz yoksa? 32 dakikalık tek bir maçta havada asılı kalan jet mi görmedim, kullandığım helikopterin pervanesinde ayakta durup zıplayan iki asker ile şoka mı uğramadım, yoksa epilepsi krizine sokan beyaz flaşlar yüzünden balkondan mı atlamadım? Hepsi oldu, inanmayana alçılı bacaklarının fotoğrafını atabilirim. İşin kötüsü, ses konusunda eşe dosta övmekten dilimin keçeye dönüştüğü DICE burada da ilk başlarda sorun yaşatacak gibi. Bir anda kesilen ses efektleri veya ansızın kulağınızın dibinde gümleyen çatırtı gibi pek çok ses sorunu da hayat buldu beta süresince. Umarım 19 Kasım'a kadar tüm bunların üstesinden gelecek kadar fazla mesai yapıyorlardır.

Tüm sorunlarına rağmen, bunun bir beta olmasını sindirerek şunu söyleyebiliriz; akıcı aksiyonu ve takım oyununa önem verenleri ödüllendirme şekli ile fena halde Battlefield 3 ruhu yakaladım bu oyunda. Tam sürümü deneyimlediğimde bu özel ve güzel ruh hala benimle mi, göreceğim ama ilk başlarda biraz sıkıntılı anlar sunacak olsa da belli ki yıllar boyu oynanacak bir hit olacak Battlefield 2042. ♦ **Hakan Orkan**



Yapım Autoexec Games Dağıtım Autoexec Games Tür Aksiyon Platform PC Web www.autoexec-games.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Timemelters 4 ★★★★★

Zamanın içinde kaybolmak

Bir dönemin bilge insanları olan cadılar hakkında eminim ki birçok farklı şey okumuş ya da izlemiştir. Bilinen dünya tarihinde "kötülük" ile bir tutulan Cadılık, pek tabii bir dönemin bilge insanlarına verilen ad olduğu yüzyıllar sonra anlaşılmiş ve kabul edilmiştir. Timemelters isimli oyunumuzda mistik bir yer olan Hogendale'da geçiyor. 16. yüzyılda İskoçya'sında yaşanan Cadı yargılamaları dönemini baz alan oyun, nihayetinde kendisine özel bir dünya yaratmayı başarmış. Oyuna başladığımız an, etraftaki tüm köylerin yıkıldığı ve köylülerin de Dark Puppeteer tarafından kontrol edildiği bir ortamda buluyoruz kendimizi. Amacımız ise zamanda bir şekilde geriye doğru yolculuk yapıp, her yerin Dark Puppeteer tarafından yıkılmadan önceki yıllarına dönmeye çalışmak. Peki, böyle bir şey mümkün mü?

Efendim öncelikle oyunumuzun tüm mekaniklerini deneyim edeceğimiz bir adet ücretsiz Steam demosu mevcut. Bu demo içerisinde hem tek kişilik hem de co-op oyun deneyimi yaşamak mümkün. Eylül ve Ekim ayları içerisinde Kickstarter'a çıkan Timemelters, aradığı bağış miktarına ulaşmayı başardı... Oyunumuzu TPS kamera açısından deneyim ediyoruz. Temeldeki amacımız, karşımıza çıkan tüm düşman birimlerini onlar bizi yok etmeden ortadan kaldırmak. Eğer bir kere yakalanırsak, anında ölüyoruz. Yani yakın mesafe dövüşü ya da yakalanma esnasında bir mücadeleye söz konusu değil... Fakat yakalanmamak için kullanabileceğimiz birçok büyü söz konusu. Temel saldırımız kullanıcı arabiriminin ortasında bulunan güç ile belirleniyor. Ardı ardına yapılan saldırılar gücümüzü kısa sürede tüketiyor. Bu sebepten kesik kesik saldırı yapmak çok daha verimli.

Kalan tüm yeteneklerinse talep ettiği bir mana ve kullanım ardından belirli bir CD'si bulunuyor. Zaten büyüleri alıştıktan sonra yapmamız gereken en önemli hareket, bu CD'leri takip ederek duruma uygun şekilde kendilerini kullanmaktan ibaret. "Space" tuşu ile ruhlar alemine geçiş yapıp tüm harita üzerinde gezip, mana gerektiren büyüleri yapabilmek mümkün ama düşmanlardan çok uzak bir yerde olduğunuzda emin olun derim. Büyüler arasında birbirinden farklı etkinlik mevcut. Misal "q" tuşu ile haritanın çok uzak mesafesindeki düşmanları bile düşürmeyi başaran bir enerji dalgası yayabiliyoruz. Infuse Spirit ile haritada bulunan ağaç vb. Canlıları düşmana saldıran "Ent"lere çevirebiliyoruz. Earth Spirit ile belirli bir noktadaki düşman grubunu resmen yere çivileyip hareket etmelerini engelleyebiliyoruz. Fire Spirit ile düşmanlara ateş yağdıran bir varlık çağırabiliyoruz... Açıkçası oyunda bolca farklı büyü mevcut. İşin güzel kısmı

zaman içerisinde bu büyüleri geliştirebiliyor da olmamız. Tabii en önemli büyü, şüphesiz teleport. Bir yere bıraktığımız teleport noktası sayesinde ya düşmanlar bizi hakladığında ya da kendi isteğimizle bu noktaya ışınlanabiliyoruz. Ayrıca zamanı geri alma hareketi ve teleportun birleşimi sayesinde bir yandan geçmişte yaptığımız hareketlerle ilerleyen karakter haritadayken, biz de farklı bir şekilde haritada koşurabiliyoruz. Yani bir anlamda özümüzün fiziksel bir manifestosunu yaratabiliyoruz. Bu sayede aynı haritada bir anda birkaç tane "bizden" olabiliyor. Umarım açıklayıcı olmuştur... İşte bu zamanla oynama sistemi beni gerçekten eğlendirdi. Bir noktada klasik bir horde mode ama yapabildiklerimiz sayesinde de bambaşka bir oyun deneyimi yaşıyorum diyebilirim. Tabii net bir şey söylemek için henüz erken ama animasyonların biraz daha iyileşmesi ve daha farklı efektlerin eklenmesi durumunda gerçekten de kaliteli bir oyun ile karşılaşmamız işten bile değil. ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Night School Studio Dağıtım MWM Interactive Tür Macera Platform PC, PS5, PS4, Switch Web nightschoolstudio.com/oxenfree-ii Çıkış Tarihi 2022

Oxenfree II: Lost Signals

5 ★★★★★

Yok olmaya yüz tutmuş türün cevherleri bunlar!

2016 senesinde çıkan ilk Oxenfree oyunu, gerek indie oyunları piyasası gerekse "adventure games" olarak tabir edilen macera oyunlarının en iyi örneklerinden birisi olmayı başarmıştı. Macera oyunları bile 3D grafikler ve klavye & mouse kontrolleri ile yolunu bulmaya çalışırken Oxenfree türün köklerine sadık kalmış, bununla da yetinmeyerek hem görsellik hem de oynanabilirlik açısından macera oyunlarının hala giderinin olduğunu üzerine basa basa kanıtlamıştı. Böyle başarılı bir oyunun devamının geleceğini az çok hepimiz tahmin ediyorduk. Ha bugün, ha yarın derken tam beş sene sonra Lost Signals adı altında ikinci oyun bizlere göz kırptı. Kendine has grafiksel tarzı ve renkli konuşma baloncukları ile Lost Signals'da karşımıza yeni bir kadro çıkacak. İlk oyunda yaşanan olayların üzerinden yaklaşık beş sene geçmiştir. Bu seferki ana karakterimiz ilk oyundan tanıdığımız genç Alex değil. Karakterimizin adı Riley. Bir çevre araştırmacısı olan Riley uzun bir aradan sonra evim dediği Camena kasabasına geri dönmüştür. Amacı buradaki gizemli radyo sinyallerini araştırmaktır. Bu radyo

sinyalleri diğer elektronik ekipmanların düzgün çalışmamasına sebep olmaktadır ve Camena halkı da bundan bir hayli sıkıntı çekmektedir. Riley arkadaşımız da bu sorunu çözmek istemektedir lakin umduğundan çok daha fazlasını bulacaktır. Zaten bulmasa oyun olmaz ama di mi? Camena yakınındaki Edwards adası bu olaylarla bağlantılıdır ve bu ada, öyle sıradan bir ada değildir. Hayalet söylentileri zaten meşhurdur ve Riley de bu adanın doğaüstü ve ürkütücü olaylarının içine çekilecektir. Bir de zaman yolculuğu var tabii. Bir dakika... Zaman yolculuğu mu? Alırım azıcık... Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi Lost Signals da sadece hikayeye odaklanan bir yapım olmayacak. İnsan ilişkilerinin de bu serideki önemi azımsanamayacak kadar büyük. Riley ile uzun süredir görüşmediği erkek kardeşi Jacob'ı ele alalım. Birbirlerine yakinken Riley'nin şehir dışına çıkarak uzaklaşmaları, dolayısıyla soğuyan ilişkileri ve tekrar bir araya gelmeleri gibi etmenlerin de oyundaki yeri önemli. Ve diyalog seçimleri. İster istemez her oyunda artık bunlardan sıkça görüyoruz. Karşılaşacağınız karakterlere farklı cevaplar verebileceksiniz ve

yaşayacağınız deneyim seçimlerinize göre değişecek. Mesela vereceğiniz bir cevapla yeni bir yan hikaye açarken bir başka hikayeyi tamamen kaybedebilirsiniz. Durum böyle olunca oyunun yeniden oynanabilirliği de artıyor. Aynı şekilde ikinci oyunda gitmek isteyeceğiniz yere farklı yollardan ulaşabilme imkanınız olacak. Tabii her güzergahın kendisine has artılarının ve eksilerinin olduğunu unutmayalım. Bunu bir örnekle taçlandırmak gerekirse; varmanız gereken yere Riley olarak Jacob ile uzun yoldan gidebilir veya Jacob'ın yanından ayrılarak tehlikeli patikadan tek başınıza ilerleyebilirsiniz. Seçim sizin. Oxenfree serisinin ilk oyunu görebileceğiniz en tatlı macera oyunlarından birisi. İkinci oyun Lost Signals'ın da ilk oyunun çizgisinden yürüyeceğini, hatta üzerine katacağını tahmin ediyorum. Özellikle zaman yolculuğu teması ile geçmiş – gelecek ilişkileri içinde oynayabileceğimiz bir ortamın bizlere sunacaklarını düşündükçe sabırsızlanmıyorum değilim. Tam bir çıkış tarihimiz olmasa da Lost Signals'ın 2022 yılında karşımıza çıkacağını biliyoruz. Şimdilik yapmamız gereken beklemek. ♦ **Olca Karasoy Moral**



Yapım Tense Games Dağıtım Tense Games Tür Strateji Platform PC Web www.stellarwarfare.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Stellar Warfare



Fethet fethet bitmeyen uzayda, yeni bir macera

20 sene süren bilimkurgu oyunlarına olan açlığımız neyse ki son 4-5 senedir iyice giderildi. Bağımsız oyun geliştiriciler güçlendikçe ve tabii dijital oyun dağıtım kanalları yaygınlaştıkça, daha önce bilki oyunlarına pek de vize vermeyen dev oyun dağıtımçıların engellerini geçip elimize ulaşan oyunların sayısı arttı.

Steallar Warfare, bir süredir sosyal medyadan takip ettiğim, "one man team" olarak çalışan bağımsız bir yapımcının üzerinde üç yıldır uğraştığı bir strateji oyunu. Patreon üzerinde kendine güzel bir kitle bulan yapımcı, onların da desteği ile oyununu uzun bir zamandır geliştiriyor. Elbette yapımcının ilk oyunu (Büyük

ihtimalle yapımcı arkadaş oyun geliştirmeyi de bu proje ile öğrendi.) ancak ortaya çıkan sonuç hiç fena görünmüyor ve bir süredir erken erişimde olan oyun, uzayda geniş filo savaşları yapmaya izin veren, umut vadeden bir RTS olarak dikkatimizi çekiyor. Aslında teknik olarak, klasik bir RTS oyunundan bildiğimiz her klişeyi içeriyor. İlk oyunların zaten böyle bir dezavantajı vardır. Oyun geliştiricileri o ilk oyunlarında yeni bir "keşif yapmak" yerine, daha önce yapılmış türleri taklit ederek kendilerini geliştirmiş olurlar. Açıkçası Stellar Warfare'den beklentilerim de bu tür acemiliklerle karşılaşacağımız yönündeydi ancak erken erişime açıldıktan sonra anlaşıldı

ki, oyun çok ciddi bir potansiyele sahip. İlk aşamada standart bir RTS oyunu gibi, çevredeki kaynaklara "harvester" gemilerinizi gönderiyorsunuz ve onlar kaynak toplarken siz de ufak ufak filonuzu inşa etmeye başlıyorsunuz. Ancak oyun burada bir ters köşe yaparak detaylı bir gemi konfigürasyon sistemi sunuyor ki, bu sayede farklı stratejiler kurmak için birçok seçeneğe sahip oluyorsunuz. Üstelik oyundaki bu uzay savaşları da neredeyse bir film gibi, çok güzel görünüyor. Tabii bu başarının sırrı, roketlerin arkasındaki alevlere verilen güçlü flare efektleri. Sonuçta o roketlerin uzay gemisinden fırlayıp rotasına girene kadar hafifçe yalpalaması ve sonra hedefe kilitlenip hızlanarak yol alması gibi ince detaylar, yapımcının roket rotalarını kodlarken bile ince detaycılığa girdiğini bize anlatıyor. Kendi adıma, bir uzay savaşı sırasında dikkatimi çeken ilk nokta budur. O roket, uzay gemisinden çıkıp doğruca hedefine mi gidiyor, yoksa kilitlenme ve rota arama sürecinde sağa sola kaçıp döne döne oyun alanında hedefini mi arıyor... Çok ince bir detaydır. Programlama aşamasında da geliştiriciye ekstra yük çıkaran bir işlemdir.

Oyun üç yıldır geliştirilmesine rağmen henüz çok erken bir aşamada ancak bittiğinde, RTS alanında klasikler içine girmemesi için hiçbir sebep görmüyorum. Tabii önümüzdeki yıllar içinde devam eden gelişimde başka hangi detaylar bu oyuna dahil edilecek, görmeyi merakla bekliyorum. ♦ Cem Şancı



Timberborn



İnsanlar yerinde kunduzların olduğunu düşünün. Harika bir hayal değil mi?

Bildiğimiz dünyanın sonu geldi. Gerçek hayatta öyle olmamış olabilir (bilmiyorum aslında, belki de çoktan olmuştur) ama bu ayki oyunumuz Timberborn'un dünyasında durum böyle. Oyunumuzda dünyanın sonunun nasıl geldiği çok önemli değil. Zaten dünyanın çeşitli felaketlerle bittiği pek çok oyun var. Nükleer savaş? Meteor? Zombi istilası? Herhangi birini seçin. Timberborn da heyecanlı ve önemli olan bu sondan sonra neler olduğu. Ne olduğunu ben size mutlulukla söyleyeyim: Kunduzlar. Evet, kunduzlar. Hatta: OLEY KUNDUZLAR!!! Bir oyunda kunduzların olması benim o oyunu oynamam için yeterli bir sebep. Oyun olmasına gerek de yok. Film olsun, kitap olsun yeter ki içinde kunduz olsun. Ne güzel ki Timberborn da kunduzların medeniyet oluşturduğu post-apokaliptik bir şehir yapma / yönetim oyunu. Bu yüzden seve seve oynadım. En son ciddi oynadığım yönetim oyunu Frostpunk'tı ve onun anksiyetesini gerçekten kaldıramıyordum. Zaten bu tarz oyunlarda aşırı keyif alsam da hiç başarılı olamıyorum. Bu yüzden bana tam olarak Timberborn gibi sakin, çok zorlamayan ve iç açan bir oyun gerekiyordu. Biliyorum geçen ay da Townscaper incelemiştim ve onun da aşırı rahatlatıcı bir şehir yapma oyunu olduğunu yazmıştım ama unutmayın ki Townscaper'in bir yönetim kısmı yoktu. Timberborn aslında tam olarak klasik bir şehir yönetme oyunu. Ufak bir popülasyon ve amiyane tabir ile bir adet ana binamız var. E ne yapmamız gerekiyor? Tabii ki ağaç toplamamız. Ağaç toplamak için ormanın yanına bina kurmamız gerekiyor. Bu binanın işleme

için ana binaya bağlantılı bir yollarınız olması. Peki bu çok sevimli çalışan kunduzlar nerede yaşayacak? Topladığımız ağaçlardan kurduğumuz evlerde. Oyunun kalanının işleyişi de bu şekilde ilerliyor. Onu yapayım, onu yapmak için buna ihtiyacım var, bunu yapayım ama bunun için şuna ihtiyacım var derken bir bakmışsınız saatler geçmiş elinizde de kocaman bir şehir olmuş. Steam'de böyle yüzlerce oyun var elbette yok değil. Ama tekrar söylüyorum işin içinde KUNDUZLAR ve beklendiği üzere baraj yapmak var. Baraj yapmak çok keyifli bir şey değil mi? Çocukken gördüğünüz en ufak su birikintisine siz de baraj yapmıyordunuz? Hayır mı? Doğru haklısınız bir çoğunuz doğadan kopuk bir çocukluk geçirdiniz. Olsun üzülmeyin. Timberborn'da yaparsınız. Sadece kuru kuru yapmıyorsunuz bu barajları çünkü oyunun kendine has bir su mekaniği var. Ara ara oyundaki nadir aşmanız gereken durumlardan biri olan kuraklık geliyor. Bu kuraklığı aşmak için de barajlar oluşturup gerekli suyu kendinize sağlamanız gerek. Fakat gerek olmasa bile baraj yapın. Çünkü kunduzsunuz siz... İşiniz bu.

Öncelikle fark ettiğiniz üzere Timberborn bir erken erişim oyunu. Erken erişim demek? İçerik azlığı ve bug çokluğu demek. Timberborn'da ilginç bir şekilde çok fazla bug ile karşılaşmadım. Belki benim şansımdır. İçerik sıkıntısı ise kendini çok belli ediyor. Yani hatta oyun erken erişimden bile öncesi gibi duruyor bu konuda. Yapacak çok fazla şey var gibi görünse de şu an oyun kendisini kolay tüketiyor. Çok uzun bir zaman almadan şehrinizi ve

düzeninizi kuruyorsunuz sonrasında ise yapacak bir şey kalmıyor. End game'i oyalayacak şeyler lazım. Ek olarak da pek çok animasyon eksik. Kunduzların yürümek ve beklemek dışında animasyonları yok neredeyse. Ben o küçük elleriyle yemek yediklerini görmek istiyorum. Onu geçin ağaç toplama, çiftlikte ürün hasat etme gibi animasyonları bile yok. Bu konuda oyunun çok ama çok ilerlemesi gerekiyor. Timberborn aşırı keyifli olabilecek fakat üzerine çok daha fazla çalışılması gereken bir oyun. İçerik eksik. Menüler ve kontroller şu anda çok kullanışlı değil. Doğası gereği zamanla kendi komünitesi ile beraber gelişecek bir oyun. Size önerim Timberborn'u kesinlikle takibe almanız ve çıktıktan bir süre sonra, oyun daha da geliştirildiği zaman hemen kapmanız. Yapımcılar doğru bir şekilde ilerlerse çok çok keyifli bir oyuna dönüşeceğinden eminim.

◆ Ege Tülek





Röportaj Var!

Alexander Oltner / Crusader Kings III
Tasarım Direktörü

Crusader Kings III tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük ilgi gördü. Royal Court eklentisi merakla beklenirken biz de oyunun tasarım direktörü Alexander Oltner ile keyifli bir röportaj yaptık. Keyifle okuyacağınızı umarız.

Crusader Kings 3, türün hayranları için en çok beklenen oyunlardan biriydi. Oyunun çıkış tarihinden itibaren işler nasıl gitti? Taraftarların ve oyunla henüz tanışan yeni oyuncuların tepkisi nasıldı?

Oyunun hem serinin fanları hem de yeni oyuncular tarafından karşılama şeklinden çok memnun kaldık. Oyuncuların sosyal medyaya yükledikleri inanılmaz karakter ve aile hikayelerini okumaktan asla bıkmıyoruz. CK3 için tasarım hedeflerimizden biri, serinin takipçilerine bekledikleri derin büyük strateji oynanışını sunarken, yeni oyuncuların da bu

dünyanın içine girmesini kolaylaştırmaktı. Bu göz korkutucu bir görevdi ve yapmak istediğimiz son şey, eski veya yeni herhangi bir oyuncuyu yabancılaştırmaktı. Ekibimizin bu çizgiye dikkat etmek ve orta çağ tarihine ilgi duyan herkesin keyif alabileceği bir oyun yaratmak konusunda harika bir iş çıkardığımı düşünüyorum.

Pandemi sizi ve Crusader Kings III ekibini nasıl etkiledi? Bunun için tüm yapıyı değiştirmeniz gerekti mi? Yoksa idare etmesi kolay mıydı?

Oyun birkaç yıldır geliştiriliyordu ve duyurusunu da pandemiden sadece birkaç ay önce, Ekim 2019'da yapmıştık. Sonuç olarak en büyük etki, duyurusundan oyunun çıkışına kadarki birkaç ayda hepimizin oyunu bitirmek ve piyasaya sürmek için evden çalışmak zorunda kalmamız oldu. Lansmandan önceki ve sonraki aylarda yapılması gereken çok şey vardı ve yalnızca çevrimiçi olarak organize olmak kolay de-

ğildi, bu da elbette ekip için birçok zorluk anlamına geliyordu. Ama birlikte çalışmak için iyi bir altyapımız vardı, bu yüzden her şey yolunda gitti.

Northern Land içeriğini yayınladıktan sonra yeni genişlemeyi duyurdunuz; Royal Court. Bu eklentinin arkasındaki ana ilham kaynağı neydi?

Daha önce bir Crusader Kings oyununda hiç yapmadığımız bir şeyi yapmak istedik ve aradığımız ilham doğrudan Orta Çağ'dan geldi. Bir hükümdarın maiyeti, siyasi meseleleri, entrikaları ve dramaları ele aldıkları tüm güçlerinin merkezi demektir. Crusader Kings oyunları uzun zamandır bu maiyete ve içinde olan bitene atıfta bulunuyordu, ancak hiçbir zaman kelimelerden ve referanslardan fazlası olmamıştı. Bu genişleme ile sarayı, maiyetin yaşadığı ve sanat eserlerinizin sergilendiği gerçek bir yer haline getirmek istiyoruz.



Taht sistemi nasıl işleyecek? Oyunu oynayan insanları nasıl ödüllendirecek?

Ana fikir, kendinizi krallığınızın sorunları ve talepleriyle ilgilenen bir kral gibi hissettirmek. Hayalimiz her zaman, önünüze gelecek konularıyla, lehinize diz çökenleriyle kendinize ait bir taht odasına sahip olmanızdır.

Taht odası ve maiyet etkileşimleri, yalnızca Krallar ve İmparatorlar tarafından kullanılabilir. Bir nevi oyuncular için birer ödül diyebiliriz. Daha düşük seviyeli soylular bunlara sahip olmayacak, bu yüzden bir kez güce kavuştuğunuzda, daha fazla sorumluluğu olan birine uygun yeni seçenekleriniz olacak. Büyük bir maiyete sahip olmak, sizi yeni eylemlerin kilidini açmaktan, etkinliklere ve eserlere kadar birçok yönden ödüllendirecektir.

Kültürel hibrid sistemin yeni yapısı, oyuncunun iki kültürü bir araya getirmesini sağlıyor. Bunun için herhangi bir sınırlama var mı? Yoksa sonsuz formlarda kullanabilir miyiz? Hibrid kültürden bahsederken, tarihi doğru şekilde mi yansıtır yoksa bu, oyunun sınırlarının farkına varma tarafında değerlendirebileceğimiz bir şey mi?

Sistemin doğal sınırları var. Hibrid kültürler yaratmak için belirli koşulları karşılamamız gerekiyor ve bunu yapmak size çok fazla prestije mal olacak. Bu sayede, melezler her yerde karşınıza çıkmayacak.

Ama tarihsel olarak bu gerçekleşti! İspanyolca, İngilizce, Sicilyaca... bunların hepsi diğer bölgesel kültürlerin melezleridir. Hatta bu tarihsel kültürlerin bazılarının, oyun içindeki gelişimini teşvik edeceğiz.

Oyunda istediğinizden fazla melez olduğuna düşünürseniz, oyuna başladığınızda kural ayarlarından kültür değişikliklerinin frekansını ayarlayabilirsiniz.

Hükümdarın envanterinde Crusader Kings 2 ile karşılaştırıldığında ne gibi farklar var?

Birçok fark var, ancak en önemli iki tanesi, sanat eserlerinin bir dayanıklılık puanına sahip olması ile karakterler ve hanedanların bu eserler üzerinde hak iddia edebilmesi. Dayanıklılık, bir antikacı tarafından iyi bakılmadığı ve kötü durumdayken yeniden dövülmediği zaman eserlerin kırılmasına neden oluyor. Eserler üzerindeki hak talepleri, karakterleri geri almak için savaşa, plana veya düelloya gitmelerine izin veriyor.

Türk oyunculara söylemek istediğiniz bir şey var mı? (Hala dil desteğini görmek için sabırsızlanıyoruz!)

Crusader Kings 3'e olan tutkunuzu seviyoruz! Oyundan keyif almaya devam edeceğinize inanıyor ve yakında Royal Court gibi ek içeriklerin gelmesini dört gözle beklediğinizi umuyoruz. ♦

RAKAMLARLA CK3'ÜN BİR YILI!

- ♦ 334 milyon çocuk doğdu.
- ♦ 18 milyon evlilik ve nişan gerçekleşti.
- ♦ 4 milyon karakter stres yüzünden kötü duruma düştü.
- ♦ 4 milyon evcil hayvan sahiplenildi.
- ♦ 1 milyon mahkum kaçtı.

Bir yıl boyunca oyuncu alışkanlıkları ve tercihleri de şekillenmeye başladı:

- ♦ En popüler başlangıç bölgesi Britanya oldu.
- ♦ En popüler inanç ilkesi Warmonger oldu.
- ♦ En popüler yaşam tarzı Vekilharçlık / Mülk oldu.
- ♦ Pagan dinleri 1 milyon kez reforme edildi.
- ♦ Roma İmparatorluğu 190.000 kez eski gücüne kavuşturuldu.
- ♦ Büyük Bölünme 220.000 kez iyileştirildi.
- ♦ Yamyamlık 14.000 kez benimsendi.



OYUNU DEĞİŞTİRENLER

STRATEJİ OYUNLARININ EN UNUTULMAZ BİRİMLERİ

Ben savaşırken herkes taktiklerimi görebilir; fakat hiç kimse asıl zaferin kaynağı olan stratejiyi göremez - Sun Tzu

Strateji oyunlarının geçmişini, 20. yüzyıl başlarında savaş oyunlarına merak salan aristokrat sınıfa borçluyuz. Meşhur bilimkurgu yazarı H.G. Wells, sırf bunun için bir kitapçık hazırlamış, kendisinden sonra gelecek masaüstü kutu oyunları için kuralların temelinin atılmıştı. Hatta belki de farkında olmadan, rol yapma oyunları için de bir basamak çıkmıştı.

Satranç gibi doyuruculuk seviyesi çok yüksek bir strateji oyunundan sıkılıp "Şuraya at yerine top, buraya fil yerine tank" atalım diyenler olmasaydı, satranç tahtası savaş oyunlarına, o masaüstü oyunlar da dijital oyunlara evirilmeyecekti. Bizler de o dijital dünyaların savaşlarında beraber cenk edeceğimiz bu arkadaşları bulamayacaktık! Bu güzel anları da yaptığımız stratejilere ve kullandığımız birimlere borçluyuz. Dergimizin bu ayında ilginç bir dosya konusuna da imza atmaktan heyecan duyuyorum. Çünkü sadece strateji oyunlarını değil, o oyunların içerisine en akılda kalan, en havalı birimleri araştırdık. Sandığımdan daha sancılı bir süreçti. Fakat şu bir gerçek ki, strateji tutkunlarının mutlaka bir favori oyunları ve o favori oyunlarında da en sevdikleri bir birim mutlaka vardır.

Strateji oyunları eski olduğu için dijital tarihin tozlu savaş alanlarında gezerken birçok eski dostla karşılaştım. Sıralamayı yaparken de herhangi bir etkiyi, güç sıralamasını ya

da popülerliği göz önünde bulundurmadığına da eklemek isterim. Sonuçta her strateji oyunu, kendi güç dinamiklerine sahip. Örneğin AoE 2 içerisinde fillerden oluşmuş bir orduyu gördük mü, önce bir elimiz ayağımız birbirine giriyordu. Ama sonrasında temizinden 10-15 tane mızraklı askeri basıp durumu kontrol altına alıyorduk. Burada Farşların fillerini ve Starcraft'tan Terranların Battlecruiser'ını kapıştırma gibi bir amacımız yok. Onu en baştan diyelim de sonra dergi binasına "rush" atmayın.

Frost Wyrms Warcraft III

Tabii strateji oyunları denilince akla gelen ilk firmalardan biri Blizzard oluyor. Listede Starcraft'tan da bir örnek bulunuyor ama Warcraft serisini de es geçemedik elbette. Serinin üçüncü oyununda İnsan ve Ork



Frost Wyrms

ırlarının yanı sıra yepyeni bir ırkla tanışmıştık. Oyunun dinamiklerini de büyük ölçüde değiştiriyor ve savaş alanını kendi kontrolü altına umarsızca alabiliyordu. Elbette başlıktan da anlayacağınız üzere Undeadler'den ve onların Frost Wyrms isimli belalarından bahsediyorum.

Bırak sadece bir Ejderha olmayı, bu birim hem ölüydü hem de etrafa buz üflüyordu. Düşman birimlerini dondurup oldukları yere mihladiği gibi aynı durumu düşman binalarına da yapabiliyordu. Aslında Warcraft III konusunda aklıma ilk gelen Mountain Giant idi. Fakat bu birim sadece yere vurabiliyordu. Havadan gelen saldırılara karşı açıkta kalıyordu. Frost Wyrms, tüm özelliklerinin yanı sıra havadan havaya ve havadan yere de saldırı yaparak oyundaki tüm planlarınızı alt ediyordu.

Bu birimin elbette karşınıza çıkarabileceğiniz bir baş düşmanı vardı. Havadan havaya Hippogryphs ya da yerden havaya büyüsel saldırılara karşı dayanıklı olan Dryads size çözüm sunuyordu. Frost Wyrms üretmesi pahalı olan birimlerin başında geldiği için yok edildiği takdirde de düşmanın ekonomisini kısa süreliğine çökertebiliyordu. Bu yüzden kontrol sahibi oyuncunun dikkatli davranması ve en doğru strateji ile düşmanlarının üzerine bu buz kusan ölüm makinelerini salması gerekiyordu.



Kirov Airship

Kirov Airship Red Alert Serisi

Birimin ismini gördüğünüz gibi kafanızda, baskın bir Rus aksanıyla "Kirov Reporting" sesi yankılandı. Akabinde de tüm tüyleriniz diken diken oldu, biliyorum. Red Alert 2 içerisinde, şahsi favorim olan ve oyunculara azap çektiren yegane ünitelerin başında Sovyet Rusya'nın Kirov isimli zeplin birimi geliyordu. Aslında oyunda birçok sıra dışı birim bulunuyordu fakat Kirov Airship'in yerinin ayrı olduğunu hepimiz biliyoruz.

Düşmanın mekanize ordusuna kök söktüren ve birkaç salvoyla binalarını yerle yeksan edebiliyordu. Eğer havaya karşı çözümünüz yoksa, çok üzgünüm ama birkaç dakika içerisinde yok olmaya mahkum oluyordunuz. Niye dakika diyorum. Çünkü Kirov Airship, üç yıldız alana kadar inanılmaz yavaş hareket ediyordu ve o yavaşlığı hem saldıran, hem de savunan taraf için can sıkıcı olabiliyordu. Sadece Sovyetlerin değil, oyunun en yavaş birimi olması pek tercih edilmediğini size düşündürebilir. Fakat LAN gecelerimizde ya da internet kafe-

lerdeki kavgamızda beni çok fazla ipten çevirdiğini bilirim. Keza, düşmanımın 3 yıldızlı Kirov Airship'inin tek başına beni yeryüzünden sildiğini de çok iyi bilirim.

Battlecruiser Starcraft Serisi

Yine havadan yeryüzüne ölüm kusan birimlerden bahsedeceğim. Girizgahi bu şekilde yaptık ama sonrasında biraz toparlanacak merak etmeyin. Starcraft konusunda aslında örnek verilebilecek çok fazla birim var. Hatta sadece Starcraft birimlerine bile kocaman bir dosya konusu yapabiliriz. Hangisini alsam dediğim iki birim ağır bastı ve Battlecruiser'da karar kıldım (Diğeri de Carrier'dı. Onun da hakkını yemeyelim elbette). İşini bitirmiş, ekmeğini mandalinasını almış bir baba edasıyla göklerde süzülen ancak evlatlarına yamuk yapıldığında onların canını fena sıkın bir birim. Öyle ki, 500 hasarlık canıyla nükleer saldırıya karşı ayakta kalabilen tek birimdir. Birçok birimi tek ya da birkaç vuruşta indirebilme özelliğinin yanı sıra çok pahalı olmasıyla ünlüydü. Eh, en ünlü özelliklerinden

birinden de bahsetmeden geçmeyelim. Yamato Gun isimli, tüm lazer bataryalarını boşaltmasına yarayan müthiş saldırısıyla da tozu dumana katıyordu. Lise döneminde, birçok akşamımızı yiyen Starcraft maçlarımız esnasında kendimize koyduğumuz kuralların odak noktalarından biriydi Battlecruiser. Eğer bir oyuncu Terran olursa Battlecruiser basamıyordu ya da bassa bile Yamato Gun kullanması yasaktı. Tüm dengeleri altüst ettiği sarsılmaz bir gerçek.



Teutonic Knight Age of Empires II

En korkulan AoE 2 birimlerinin başında Teutonic Knight geliyor olabilir. Filler, Paladinler, Wooden Raiderlar, Longbow okçular bir tarafa; Teutonic Knight bir tarafa. Sadece Teuton uygarlığı tarafından, sadece kalede üretilen bu birim, eğer oyunun dinamiklerine geç kaldıysanız başınıza bela olmaya hazır bir şekilde ortalıkta dolanmaya başlıyordu. Birkaç tanesiyle bile başa çıkamazdınız.

Castle Age sonrası Imperial Age döneminde yapacağınız güçlendirmeler ile Teutonic Knightlar'ı oyunun en güçlüsü haline getirebiliyordunuz. Full artı full bir Teutonic Knight, yine aynı şekilde full artı full, Paladinleri, Halberdierleri ve atlı birliklerin hepsini alaşağı edebiliyordu. Okçulara ve keşişlere karşı güçsüz kalsa da istatistiksel açıdan oyunun en güçlü birimiydi. Son yıllarda çıkan yeni ek paketler ve Definitive Edition ile güçlerinde ve hızlarında bazı ufak değişiklikler yapıldı. Gerçi bu oynanabilirliği doğrudan bozmuyor. Bana kalırsa bu yıkılmaz şövalyeler halen oyunun en iyileri arasında geliyor. YouTube'da yapacağınız birçok AoE2 birim karşılaşmasından zaferle ayrıldığını rahatlıkla görebilirsiniz.

British Infiltration Commandos Company of Heroes 2

İkinci Dünya Savaşı'nı büyük ölçekte,

Battlecruiser



British Infiltration Commandos



Pharaoh's Bowmen



Artillery

müthiş stratejik dinamiklere sahip olarak oyunculara sunan CoH2'den bir üniteye yer vermemem, sanırım sevgili İlker Kardeşime hızlı bir operasyon düzenleyebilirdi. Bu operasyonu da tertemiz yapabilmek adına İngilizlerin meşhur Commandos birliğini tercih ederdi.

Oyunun en güçlü yakın çatışma birimi olan Commandos, hızlı hareket etmeleri sayesinde de düşman hatlarının arkasına geçip tüm altyapıyı çökertebiliyordu. Ufak bir birliğin neler başarabileceğini görseniz aklınız çıkar.

Yakın ve orta mesafede etkili oldukları kadar, hareket halinde de inanılmaz işler çıkarıyorlardı. Pusu özellikleri sayesinde yakınlarına giren düşmanlarını da hızlıca temizliyorlardı. Üretimi çok meşakkatli ve pahalı olan Commandos, adı aldığı gerçek komandoların hakkını veren bir birimdi. Doğru kullanıldığında, baştan sona kadar hayatta kalabilirler ve düşmanın fark etmediği kritik noktaları temizleyerek size oyunu kazandırıyorlardı.

Pharaoh's Bowmen Total War: Rome

Rome: Total War oynarken Mısır ile karşılaşan birçok oyuncuya azap çektiren yegane birimlerin başında Pharaoh's Bowmen yani Firavun'un Özel Okçuları gelebilir. Hem yakın hem de orta mesafede attıklarını vurarak savaş sahasını domine etmeyi başarabilirler. Yeterli zırh kapasiteleri sayesinde de yakından dövüşen birliklere de kök söktürürler. Bu yetmiyor mu gibi istatistiksel açıdan, bazı yakın dövüş birimlerini de yakın mesafede yok edebiliyorlardı.

Düzenli bir strateji ile yaklaşmazsanız bu okçular, lejyonlarınızı çekirdek çitler gibi ayıklamayı başarır. Roma atlı birlikleri oyunun iyilerinden kabul edilse de bu okçulara karşı hiç şansları yok diyebiliriz. Önce saflarını dağıtıp sonra yaklaşmak her zaman için en mantıklısı oluyordu. Total

War: Rome Remastered'ın piyasaya çıkışı şerefine eskinin kurtları, bu okçuların nasıl kontrol edileceğini ya da nasıl egale edileceğini tekrar anlatmak durumunda kalmıştı.

Artillery Civilization Serisi

Civilization 3 döneminden beri, sıklıkla kullanılan ve Multiplayer alanlarda karşınıza çıktığında canınızı sıkan bir taktik vardır. "Artillery Rush" adı verilen bu taktikte, oyuncu en kısa yoldan Endüstriyel Çağ'a ulaşip bolca Artillery birimi üretir. Tabii haritanın dağılım alanlara, ormanlık arazilere sahip olması ve şehirlerin de birbirlerine yakın olması çok önemli. İşte bu Artillery saldırıları ile çok kısa sürede, belki 5 tur içerisinde çok büyük şehirleri ele geçirme şansız oluyordu. Üç adım uzaklığa saldırıda bulunabilen topçu birliği sayesinde ne düşman birliği ayakta kalabiliyor ne de şehirler. Öyle ki eğer düşmanınız sizden bir çağ geride kalmışsa, yenilgiden başka hiçbir çaresi kalmıyordu. Bu saldırgan tavra benzer şekilde defansif

bir seçenek olarak da Artillery en önemli gücünüz haline gelebilir. 4X Strateji oyunlarına yüzlerce, binlerce saatini gömmenin faydaları da böyle incelikleri keşfedebilmek olsa gerek.

Mammoth Tank Command and Conquer Serisi

C&C serisi ile özdeşleşmiş, artık onun imzası haline gelmiş birçok birimi mevcut. Bu tarz unutulmayan mekanize birimlere bakalım, Mammoth Tank'ı da listeye almamız diye düşündüm. Evet, RA serisinde Apocalypse Tank da bir seçenekti ancak bir tank seçecek olsam Mammoth Tank daha mantıklı gözükürdü.

Seride bir tek Tiberian Sun oyununda yer almayan Mammoth Tank, 120 mm'lik çift namluya sahip devasa gövdesi ve karakteristik tasarımıyla C&C serisinin de en sevilen birimlerinden biriydi. Ağır zırhı ona ağır bir hareket veriyordu ama attığını vurmaması sayesinde bu büyük bir problem teşkil etmiyordu. GDI'nın ikonik tankı sayesinde, kara savaş-



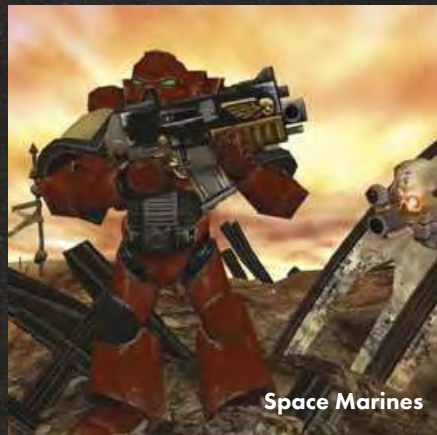
Mammoth Tank



larınin da en güçlüsü olup çıkıyordunuz. Pahalıydı, üretimi uzun sürüyordu fakat hem yürüyen birliklere karşı hem de mekanize birliklere karşı en önemli aracınız oluyordu. Yani kısaca Mammoth Tankı olan oyuncunun sırtı öyle kolay kolay yere gelmiyordu.

Space Marines Warhammer 40K Dawn of War

Sadece Warhammer oyunlarından birine isim babalığı yapmakla kalmayan, aynı zamanda markanın da yüzü olan Space Marines birimi. Adeptus Astartes adıyla da bilinen bu yürüyen tanklar, insanlığın gördüğü en kudretli savaşçılar olmakla bilinir. İmparator'un insanlığa en büyük armağanıdır! Aksini söyleyen de heretiktir!



Space Marines

Korku nedir bilmeyen Space Marineler, piyade sınıfı olarak karşımıza çıksa da bir tank kadar yüklü mühimmata sahiptirler. Kalın zırhları birçok farklı saldırıya karşılayabilir ve içindeki savaşçıyı nefes aldığı sürece korumaya devam eder. Serinin en keyifli ve en unutulmaz oyunlarından biri olan Dawn of War'ın belki en güçlüsü, en yenilmez birimleri değillerdi fakat bir başkaydılar gerçekten de. Bir yerden eli, kulağı Warhammer 40K evrenine değmiş her oyuncu Space Marineler'in ne kadar tehlikeli olabileceklerini, neler yapabileceklerini çok iyi bilirler.

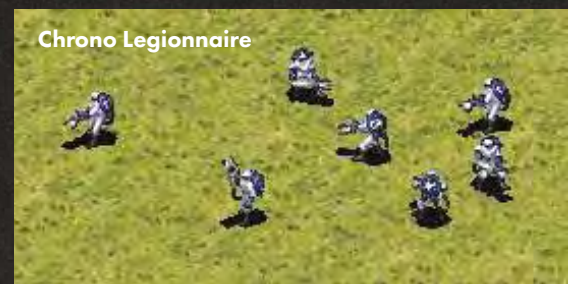
BM-13 Katyusha Rocket Truck Company of Heroes 2

Aynı oyundan birkaç farklı birim almayacağım diye kendime söz vermiştim. Fakat en saçma gözükene ama en efektif birimi düşünürken aklıma Katyusha kamyonetleri geldi. İkinci Dünya Savaşı'nda mücadele veren bir asker olsam ve bu kamyoneti görsem, büyük ihtimalle ilk başta gülmekten karnıma ağrımlar girerdi. Ancak roketlerini ateşlemesiyle en yakındaki deliğe girip orada bir hobbit gibi sonsuza kadar yaşamaya karar verirdim. Yokluğun ve yetersizliğin kol gezdiği Sovyet topraklarının, savaş alanlarına hediyesi olan BM-13 Katyusha Rocket Truck, bir kere roketlerini ateşlemeye başladığında önünden çekilmek için çok az zamanınız var

demektir. Yüksek mobilitesi ve ağır saldırı gücü sayesinde en çok tercih edilen Sovyet birimlerinden biri olsa gerek. Yaratacağı roket barajıyla piyade sınıfını haritadan silme gücüne sahiptir. Ancak özünde bir kamyonet olması, onun çok çabuk sahadan yok olmasına neden olmakta. Bu yüzden Katyusha meraklıları bilir ki, sıcak çatışma alanında roketlerini salladığın gibi gerisin geriye bu birimi kaçırmak gerekir.

Chrono Legionnaire Red Alert 2

Bu birimin nasıl bir bela olduğunu, örnekler anlatmaya çalışayım. Red Alert 2 oynamaya ilk başladığımda Chrono Legionnaire biriminin ne işe yaradığını bir türlü anlayamamıştım. Allied Forces'in bu zamanda oynayan ve gerçeklik algılarını bozan biriminin işe yaramadığını düşünüp asla ama asla üretmezdim. Bir arkadaşla oynadığımız Red Alert 2 maçı sırasında, sürekli olarak



Chrono Legionnaire

karargahımın arkasına sotelediğim nükleer santralimin yok olduğunu fark ettim. Etrafta patlama efekti de olmadığı için oyunda bir bug olduğunu düşünüp kendi kendime hayıflanıyordum. Meğerse arkadaşımın üç adet Chrono Legionnaire askeri tarafından dalga konusu haline getirilmişim.

Fikir olarak da çok şahane duran bu askerler, ellerindeki en sert bilimkurgu filmlerinden fırlama bir silahla, düşmanlarını yeryüzünden silebilirler. Yürümek yerine ışınlanmaları ve her mesafe için şarj olmaları yüzünden, çok kısa sürede ölmeleri en büyük sıkıntıları. Ancak kısa alanlar arasında ışınlayıp düşman karargahının öte köşesinde kalan birimlerini ya da binalarını ortadan kaybedebilirsiniz.

Ön tarafa ayak takımından oluşan bir piyade birliği yollayıp düşmanın kafasını karıştırırken, hoop arka taraftan Chrono askerlerinizle mekanı basıp birçok binanın yok olmasını sağlayabilirsiniz. Bu sihirbazlık değil de nedir?

Pathfinder (USA Sniper)

Command and Conquer: Generals

Düşmanlarınızı onlar sizi fark etmeden indirmek istiyorsanız ve o sırada bir başka C&C oyunu olan Generals'ı oynuyorsanız, tercihiniz Pathfinder olacaktır. Birkaç dakika

Pathfinder (USA Sniper)



içerisinde 20 tane piyadeyi indirebilir ve hiçbir generalin de bundan haberi olmaz. Aynı şekilde Pathfinder ile birçok generali temizleyebilirsiniz. Hareket etmediği sırada görünmez olan Pathfinder, haritada hızlıca yer değiştirerek stratejik avantaj sağlayabilir. Elbette elindeki Heckler&Koch MSG-90 tüfek olduğu için binalara ve mekanize araçlara karşı hiçbir etkisi bulunmuyor. Ancak oyundaki en uzun mesafelere erişebilen ünite olması, düşmanınızı huylandırmadan temizlemenize yarayacaktır.

AT-AT

Star Wars: Empire at War

Konu Star Wars olunca çok fazla ikonik karakterle karşılaşırız. Empire at War bile bunların hepsini bir araya getirememiş. Piyadelerden, uzay gemilerine kadar geniş bir skala sunan Empire at War'daki, en unutulmaz birimlerin başında AT-AT gelmeli diye düşünüyorum. Star Wars evrenindeki şahısımca en ikonik savaş makinelerinden biri olan ve uzun adıyla All Terrain Armored Transport isimli AT-ATler, savaşı bitirecek kapasiteye sahip devasa mühendislik harikaları (Buraya

BOZUK AMA KEYİFLİ OLANLAR!

Shelby Cobra

Age of Empires II

Düşünsenize, Orta-Çağ'ın en kanlı savaşlarından birinde kılıç tutacak bir askersiniz. Etrafınızda insanlar bağırp çağırıyor, tepenizde mancınklar vasıtasıyla dev kayalar fırlatılıyor, filler çimlerin üzerinde tepişiyor, mızraklar saplanıyor, oklar atılıyor. Bir de bakıyorsunuz ki o çayır çimenin üzerinden mavi üzerine beyaz şeritli bir Shelby Cobra, sürücüsüz bir şekilde ateş ederek geliyor.

Tabii ki o aracın bir Shelby Cobra olduğunu anlamayacaksınız. Çünkü daha üretilmemişti. İşte zaten bunun birçok farklı açıdan komik yapan durum da bu! Age

of Empires 2'de bir görevde takıldığınızda ya da biraz eğlenmek istediğinizde mesaj ekranına "how do you turn this on" yazıyordunuz ve bir Shelby Cobra peydahlanıyordu.

Çok seri bir şekilde hareket edebilen Shelby Cobra'nız sayesinde, kaleleri saniyeler içerisinde yıkabiliyor; düşman ordularını yok edebiliyordunuz. Bunlara ek olarak Siege Workshop üzerinden yapacağınız teknoloji yükseltmeleriyle de aracınızı güçlendirebiliyordunuz. Çünkü araç, oyunun dosyalarında bir Siege Weapon olarak geçiyordu.

Geliştirilme sürecinde hangi akli başından uçmuş gitmiş geliştiricinin aklına geldiğini bilmiyorum fakat oyun tarihinin en orijinal hile kodu Shelby Cobra olabilir.

Tom Bombadil

LOTR: Battle for Middle Earth II

J. R. R. Tolkien'in benzersiz eseri Yüzüklerin Efendisi romanında yer alan ve iyi ki de filmlerde yer almamış dediğim bir karakter: Tom Bombadil. Birçokları karakterin sinema perdesinde de boy göstermesi gerektiğini düşünse de evrene hakim olmayan birçok izleyici için sindirmesi zor bir karakter

olacaktı. Hatta biz Yüzüklerin Efendisi romanlarını ve onun ötesinde yazılan yazıları okuyup yemiş bitirmiş olanlar için bile anlandırılması zor bir karakter. Öyle ki Tek Yüzük'ü parmağına geçirdiğinde hiçbir etki hissetmemiş birinden bahsediyoruz.

İşte böylesine güçlü bir karakteri Battle for Middle Earth II'ye koyma fikrini de alkışlıyorum. Men of West ya da Dwarves fraksiyonlarına ait Tom Bombadil, ortalıkta taş üstünde taş bırakmıyordu. Şarkı söyleyerek ve dans ederek etrafa güç dalgaları yayan Bombadil, yanına yaklaşan tüm düşmanları, hayvanları ve de canavarları itebiliyordu. Hatta oyunun en kallavi canavarlarından biri olan Cave Troll birimini bile uzaklara fırlatıyordu. Öyle neşeli neşeli etrafta dans ettiğine bakmayın. Bu listedeki tüm birimleri tek kalemde harcayacak bir canavar...





AT-AT

hemen bir Snowspeeder halatı çekelim). Sadece üç tanesiyle, gereğinden fazla uzayan bir savaşı büyük bir gürültüyle kapatabilirsiniz. Ağır saldırı gücü ve sağlam zırhının yanı sıra, her bir AT-AT biriminden Stormtrooper basabilme şansınız var. Böylece yüzeyde ayak bağı olacak İsyancıları da bir güzel temizlemenize olanak sağlıyor. Eh, yukarıda da yazdığım gibi, en büyük sıkıntısı devasa uzunluktaki bacakları. Halat gerip kendilerini kolayca alt edebilirsiniz.

Rohirrim

LOTR: Battle for Middle Earth

Düşmana korku, dosta güven salan birimlerden biri daha! Rohirrim, efsane savaşçıları ve yolculuk nedir bilmeyen atlarıyla önüne gelen her birimi darmaduman eden bir güce sahip. Serinin ilk

oyununda oldukça uygun fiyata edinebildiğimiz Rohirrim askerleri sayesinde haritayı geze geze temizleyebilirsiniz. İlk oyunda ahırdan Rohirrim Warriors olarak basabildiğiniz bu birimi, serinin devam oyununda değiştirmişlerdi. Rohan tarafının oyundan kaldırılmış olmasından dolayı sadece Men of the West fraksiyonunda, ahırları ikinci seviyeye getirdiğinizde kontrol edebiliyorsunuz.

Peashooter Plants vs. Zombies

Tanklardan, atlardan bahsettikten sonra bir anda bezelye tüküren bir bitkiye gelince şaşırınız değil mi? Tower Defense mekanikleri de olsa sonuçta Plants vs. Zombies bir strateji oyunu değil



mi? Ufacık bir firmadan çıkan ve sonrasında EA markası altına girip devasa bir marka haline gelen Plants vs. Zombies'in ikonik karakterini eklemekten olmaz dedim.

Belki bilmeyenleriniz vardır; Plants vs. Zombies, şimdiki haline evrilmeden önce çok basit ama delicesine bağımlılık yapan bir oyundu. Oyunun en başında kontrolümüze verilen bitkilerden biri de Peashooter isimli bu arkadaştı. Kendisi en basit ve en az hasar veren bitkilerden biri. Peki niye en unutulmaz birimler listemize aldım?

Çünkü bu zamana kadar bize zombilerle savaşan kişileri Woody Harrelson, Milla Jovovich, Dave Bautista gibi güçlü insanlar olarak gösterdiler. Bu minnoş bitki zombilere karşı bezelye atarak sahibinin evini korumaya ant içmiş. Sizce de alınmaya değer değil mi?



Rohirrim

Tanya Red Alert Serisi

Saniyorum ki 90'lı yıllarda oyunlarla haşır neşir olmaya başlayan beyefendi neslimizin ilk aşık olduğu oyun karakterlerinin başında gelir. Diğeri de Tomb Raider olmalı diye düşünüyorum. Red Alert'in ilk oyunundan bu yana serinin demirbaşlarından biri haline gelen Tanya, ABD Ordusu ve Allied Forces fraksiyonu için mücadele veren özel bir asker; hatta komando desek tam olur. Çift tabancası ve patlayıcılarıyla düşman hatlarını yarıp geçen Tanya, oyunun hikayesinde de önemli bir yer tutuyordu.



Tanya

İstihbarat birimi ve özel hareketler için çalışan Tanya ile zorlu görevlere çıkıyorduk. Multiplayer arenasında pek iddialı bir birim olmasa da ana hikayedeki görevlerde kontrol etmesi en eğlenceli birimlerden biriydi. Tabancaları sayesinde, orta mesafeden tüm piyadeleri avlayabilen Tanya, elindeki patlayıcılarıyla da binaları havaya uçurabiliyordu. En büyük sıkıntısı çok az canı olması ve mekanize araçlara karşı hiçbir etkisinin olmamasıydı.

Seraphim Experimental Bomber Supreme Commander: Forged Alliance

Belki bu sayfaları okuyan okurlar arasında da Supreme Commander hayranı bulmak zor olabilir. Ben de kendi açımdan pek de bu strateji oyununa aşına olan biri değilim. Ancak uzun süren araştırmalarım



Rocket Cart

arasında sürekli gözüme çarpan Ahwassa kod adlı Seraphim Experimental Bomber isimli uçağı es geçemedim. Büyük bataryaları sayesinde hiç yakıt ikmali yapmadan göklerde süzülen Seraphim, yüksek atış gücü sayesinde koca karargahları yok edebilecek güce sahip bir birim olarak ön plana çıkıyor. Üzerindeki negatif enerji yüklü bombayı bıraktığında ufak bir karargahı ya da ufak bir birliği tek seferde ortadan kaldırabiliyor. Oyunun dinamikleri açısından baktığımızda, en büyük sıkıntısının çok pahalıya mal olmasını da buraya ekleyebilirim.

Rocket Cart Humankind

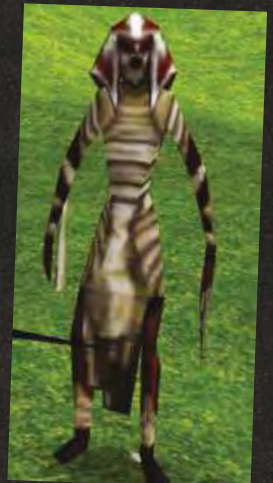
Yeni çıkan strateji oyunlarına da yer vermek lazım. Bir an sadece nostalji yaşıtıyor muşum gibi hissetmenizi de istemedim. Son dönemin en çok beğenilen strateji oyunlarından biri

olan Humankind içerisinde kendisine has çok özel birimler var. Her bir uygarlığa ait bu özel birimler sayesinde, oyun sürelerinin önemli anlarında beklenmedik avantajlar sağlayabilirsiniz. Ming uygarlığının başlarında elde edebileceğiniz Rocket Cart, henüz gelişmekte olan komşularınıza zor anlar yaşatabilecek kapasiteye sahip bir birim. Barutun geçmişi net olarak bilemesek de Çin'den çıktığı ve yayıldığını çok iyi biliyoruz. Rocket Cart belki tarihi doğruluk olarak biraz fantastik kaçıyor ama Humankind içerisinde kullanmamızda bir sakınca görmüyorum. Rocket Cart sayesinde düşmanlarını 8 Hex mesafeden vurabiliyor. Tabii önünde bir engel olmaması şartıyla. Buna ek olarak roket barajı yağdırarak düşmanın gücünü anında düşürüp bir sonraki turda hareket etmelerini engelleyebilirsiniz. Çok kritik bir bölgeye yerleştireceğiniz Rocket Cart sayesinde birliklerinizi komşularınızın topraklarına rahatlıkla sokacağınızın garantisini veriyorum.

Mummy Age of Mythology

"Mumyalara gelene kadar daha başka bir sürü birim vardı be Özay kardeş" diyorsunuz ama yanılıyorsunuz. Açık ara oyunun en bozuk ve düzgün ellerde kullanıldığında en tehlikeli birimi Mummy idi. Gerçi Mummy, Titanlar ile boy ölçüşemiyordu fakat alt seviyedeki rakipleri arasında ne Anubite ne Sphinx ne de Wadjet Mummy'nin gücüne erişemiyordu. Belki Avenger, o da belki. İlk bakış oldukça güçsüz gözüktüğünü kabul ediyorum. Saldırı istatistikleri oldukça düşük. Ayrıca hem pahalı hem de üretildiğinde beş kişilik kaynak götürüyordu. Ancak özel saldırısı sayesinde, ki bu saldırı siyah bir ölüm bulutuydu, kalabalık grupları rahatlıkla süpürüyordu. Üzerine bir de aralarından bir tanesini çürütüp yerine bir mumyacık yaratıyordu. Kısa süreliğine de olsa ordunuzda kontrol edebileceğiniz yeni bir kuklanız oluyordu. Özel saldırısını öyle bir ana saklayıp salmanız gerekiyordu ki, rakibinizin en güçlü birimini alt edebilesiniz. Bu hamleyle çok fazla arkadaşımın canını sıktığını, yapay zekayı kandırdığını hatırlarım.

◆ Özay Şen



Seraphim Experimental Bomber



Tayfun Ceylan ile **Dijipin** üzerine...

Merhaba. Gelin derseniz röportajların o kaçınılmaz ilk sorusu ile başlayalım ve sizleri tanıyalım.

Selamlar! Ben Tayfun Ceylan. 1990'da Samsun / Bafra'da doğdum. Evli ve iki çocuk babasıyım. Uludağ Üniversitesi İşletme Bölümü'nden de mezunum. Tutkunu olduğum oyun sektöründe de yaklaşık 15 yıldır bulunmaktayım. Oyun sektöründe çalışmanın yanında, bir o kadar zamandır da oyuncuyum diyelim. Oyunların bana verdiği bu tutku sayesinde, bu sektörde çalışmak benim için harika bir memnuniyet. Dijipin'den önce ilk olarak, küçük ama dinamik ekiple beraber bir bilgisayar atölyesinde başladık maceramız. Türkiye genelinde yazılım pazarlama ile birlikte çok büyük şirketlere açıldık. Kendi oyun tutkumla beraber bir şeyi fark ettim. İnternet kafelerde oyun oynadığımda, oyuncuların oyun içi kredileri satın alma ihtiyaçlarının olduğunu gördüm. Bunu keşfetmem ile beraber yepyeni bir sektöre adım attım. Bu noktadan sonra, 15 yıl boyunca birçok farklı ve büyük şirketlerde yöneticilik rolünü üstlendim. Bu yıllardan edindiğim tecrübe ve ekip arkadaşlarımla, 2021'de Dijipin'i kurduk! Oyunlara olan ilgimden dolayı; Dünya'da yapılan birçok oyun etkinliğine, hatta neredeyse hepsine katıldım. Buradan edindiklerimizle Türkiye'de bu kültürü geliştirmek ve etkinlikler düzenlemek için çalışmalara başladık.

Dijipin'i ve işin profesyonel tarafını konuşacağız ama gelin biraz oyunlar üzerinde konuşalım. Oyun oynamaya ne kadar zaman ayırabiliyorsunuz?

İşlerim her ne kadar çok yoğun olsa da her gün en az 1-2 saat ekiple beraber rekabetçi oyunlar atıyoruz. Oyunlar benim için stres atmak ve farklı bir dünyaya kaçış anlamında. Eve geldiğimde ya da ofiste toplanıp beraber oyun arayıp, saatlerce oynadığımız olmuyor değil! En başta da söyledim, Dijipin, oyuncular tarafından kuruldu. Oyun-suz bir gününün geçmesi kesinlikle imkansız!

Dijipin'i kurma fikri ortaya nasıl çıktı? Şimdiye kadar hangi noktada olmayı hedefliyordunuz, neler yapıyorsunuz ve hedeflerinizin ne kadarına ulaşabildiniz?

En başta bu fikir 15 yıllık bir tecrübenin doğduğu bir projeydi. Ekip arkadaşlarımla beraber ortaya çıkardığımız bir fikirdi. Dijipin'i kurmadan önceki hedefimiz, Türkiye'de e-ticaret sektörünü oyun kültürü ile harmanlamaktı. Hali hazırda faaliyette bulunduğumuz 5 ülke bulunmakta. Bununla beraber Dijipin'le, Türkiye'de 500.000 civarında üyeye sahip bir marka haline geldik. Şu an hedeflerimizden biri, bir yıl içinde faaliyette bulunduğumuz ülkeleri iki katına çıkartmak. Sürpriz olarak bir espor takımı oluşturup turnuvalarda başarı üstüne başarı katmak ve aklımızdaki birkaç oyun fikrini uygulamaya dökmek gibi düşüncelerimiz ve atılımlarımız var.

Yakın zamanda "Yılın En İyi E-Ticaret Platformu" ödülünü aldınız. Dijipin'i kurarken bu kadar kısa zamanda böyle bir başarıya ulaşacağınızı düşünüyor muydunuz?

Tabii ki inancımız tamdı. Yanımda benimle birlikte yürüten ekibimle hiçbir şey imkansız değil bizim gözümüzde. Bu sektörde en büyük artımız oyuncu oluşumuzdan kaynaklanıyor. O ödülü tüm ekip arkadaşlarımla adına ben aldım. Yıl boyunca yapmış olduğumuz işi ve emeği, ödülle taçlandırmak bizi çok onore etti. Ancak biliyoruz ki Final Boss'a daha çok var ve devamı gelecek başarılarında daha nice ödüller göreceğiz...

Rekabetin oldukça yüksek olduğu bir sektöredesiniz. Dijipin burada hangi yönleriyle fark yaratıyor?

Aslında biz rakip olarak kimseyi görmüyoruz. Aynı sektörde olduğumuz herkes, bizim yol arkadaşımız. Türkiye'de bu sektörün gelişmesine yardımcı oluyorlar. Tatlı bir rekabet diyelim. Ancak "BİZİM" en önemli özelliğimiz sosyal med-

yadaki durumumuz diyebilirim. Diyeceksiniz ki, ne alaka? Instagram, Twitter, Discord, Twitch derken bir bakıma tüm mecralarda bizi görebilirsiniz. Her türlü desteği 7/24 tüm platformlarımızdan alabiliyorsunuz. Bu sosyal yerlerde ise tamamen doğal ve oyuncu kimliğimizle varız. Bizi, E-pin kodu satan bir firma değil de mizah sayfası gibi görüyorlar. Kısacası, en başta, oyunculara kulak veriyoruz. Çünkü, biz de oyuncuyuz. Oyuncunun halinden oyuncu anlar. Dijipin, oyunculara değer veren bir marka. Zaten sloganımız da buradan geliyor. "Senin" Dijital Platformu!

Dijipin'de neredeyse tüm popüler oyunlara dair pin alabilmek mümkün. Peki ileride direkt olarak oyun satışları ve bundlelar yaratmak gibi planlarınız var mı?

2022 için harika planlarımız var! Şu anda bulunan kataloğun dışına çıkarak, oyunculara kutulu oyunlar ve konsol oyunlarını da sunacağız. Şu an halihazırda bundle tarzı hediyelerimiz oluyor. Bizi sosyal medyadan ve siteden takip etmeleri yeterli.

Oyun sektörünün pandemiden sonraki durumunu nasıl görüyorsunuz? Bu süreci ne kadar verimli geçirebildik sizce?

Aslında Türkiye'de internet kullanıcılarının %80'i oyuncu diyebiliriz. Pandemi ile birlikte oyun sektörünün önemi biraz daha arttı. İnsanlar evde kaldıklarında vakitlerini geçirebilecekleri çok fazla aktivite yoktu, bunun için oyunu tercih ettiler. Özellikle bu gelişme mobil alanda da çok önemli bir artış gösterdi. 2020 ve 2021'in büyüme grafiğini az çok hepimiz biliyor ve görüyoruz. Biz de bunun için çalışmalarımızı sürdürerek insanlara, evde geçirdikleri vakitlerin daha keyifli olmasını sağladık ve bunun için çalıştık.

Bu keyifli röportaj için teşekkür ederiz! ♦



Senin Dijital Platformun

OYUNDAN, EĞİTİME, SPORDAN, DİZİYE ARADIĞIN DİJİTAL ÜRÜNLER BURADA



Hızlı Teslimat

7 gün 24 saat boyunca satın almış olduğunuz ürünleriniz anında teslim edilir.



Güvenli Alışveriş

3D ve SSL güvencesiyle dilediğiniz ödeme yöntemini kullanabilirsiniz.



Uygun Fiyat

İndirimli ve en uygun fiyatlarla alışverişin keyfini sizde çıkarın.



Müşteri Memnuniyeti

Müşterilerimize kaliteli hizmet vermenin mutluluğunu yaşıyoruz.



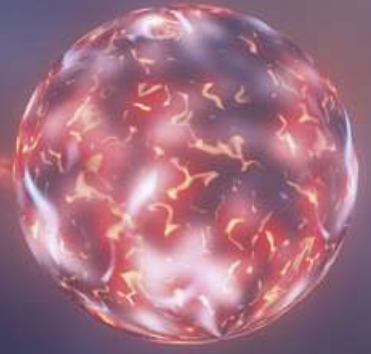
dijipin.com

www.dijipin.com



#dijilove

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE



Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler,
birbirinden ilginç görseller,

**POPULAR SCIENCE KASIM
SAYISINDA SİZİ BEKLİYOR.**

Online satın almak için: www.dergiburda.com



İNCELEME



Sayfa
34

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

FAR CRY 6

Ubisoft'un beş oyundur devam ettirdiği formüle -umuyoruz ki- şık bir veda...





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür FPS Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web www.ubisoft.com/en-gb/game/far-cry/far-cry-6

FARCRY6

Çok uzaklardan, çok tanıdık bir macera

Far Cry Primal'ın çıkmaya hazırlandığı günlerdi. Çıkışından bir iki hafta önce Güneşli'nin balta girmemiş, betondan sokaklarına yolculuk edip oyunu denemiş, dönüşte Emre ve Tuna'ya daha sonra üzerime yapışacak o sözleri söylemişim. "Eski oyunun bir moduymuş gibi duruyor ama ben bu formattan çok keyif alıyorum. Bende üç oyunluk daha kredisi var, sonrasında seri yeni bir yola gitmezse keyfim kaçar." Far Cry 3'ün açık dünya FPS oyunları tarihine ismini altın harflerle yazdığı, bu türün o ana dek çıkmış en iyi üyesi olduğu malumunuz. Adamlar kah kendi oyunlarından, kah piyasadaki diğer yapımlardan tırtıklaya tırtıklaya ortaya muhteşem bir oyun çıkartmıştı, hala da oynanır. Ubisoft kutlamaları bitirip iş başı yaptıktan sonra bu açık dünya oyun modelini giderek geliştirdi demek isterdim ama maalesef bu konuda tembel davranı ve ufak makyajlarla günümüze kadar getirdi. Kredisi benim kadar olmayan oyuncular çoktan homurdanmaya başlamışken Far Cry 6, benim için, bu giderek eskiyen formatın değişmeden -ve iç baymadan- uyarlanabileceği son oyundu. Demiştim ki bu oyunu da "değişmedi, yine aynı" diye çok eleştirmeden çılgınlar gibi oynayacağım. Bakalım bu ne kadar mümkün olabilmış?

Güç zehirlenmesi

Far Cry 6, Karayipler'de yer alan hayali bir adada, Yara'da geçiyor. Eğer soğuk savaş yıllarında olan bitenler hakkında bir şeyler okuduysanız Yara'nın hikayesi size son derece tanıdık gelecektir. Bu güzel ama bölünmüş

adanın yakın dönem tarihi, yozlaşmış diktatörler ile asiler arasında bölünmüş durumda ve adayı daha iyi anlamak için hikayeye Yara'yı demir yumrukla yöneten kişiden, yani Anton Castillo'dan (Giancarlo Esposito) başlamak gerekiyor. Anton'un bildiğimiz hikayesi 13 yaşındayken başlıyor, yani adanın eski diktatörü olan babası Gabriel Castillo isyancılar tarafından devriliş gözlerinin önünde öldürüldüğü gün. Anton o gün hapse atılıyor ve sonraki 15 senesini de isyancılar tarafından verilen zorunlu hizmet cezasını, tütün tarlalarında çalışarak çekiyor. İçindeki kını asla kaybetmeden ve aksine, günden güne büyüterek. Anton'un gözünde babası güce aşık bir diktatör değil, tam tersine Yara'yı cennet bahçesine çevirmeyi hedefleyen bir vizyoner. Bu düşüncesi, isyancılar tarafından oturmaya çalışılan yeni yönetim (İki tarafın yönetim tarzlarının gerçek hayatta neye benzediğinden bahsetmeyeceğim, Ubisoft özellikle bundan kaçınmış ama anlamanız üç dakika sürmüyor) fena halde çuvallayıp tüm adayı açlık sınırına sürüklediğinde daha da kemikleşiyor. Anton kendisini geliştiriyor, atılması gereken adımları atıyor ve 13 yaşındayken olanları asla unutmadan, bir zamanlar ken-

disini tütün tarlalarında çalıştıran insanları yönetmek için ülkenin başına geçiyor. Bundan sonrası bilindik hikayeler, Tom Robbins'in Far Cry 5 yazısına girerken kullandığım satırlarını aynen burada da kullanabiliriz. "Ezilenler güce ulaşır ulaşmaz onu kaybetmemek için ezenlere dönüşür" demişti Tom Robbins, öyle de oluyor zaten. Anton ülkedeki tüm karar mekanizmalarını kısa sürede kendisine bağlıyor ve ne kadar muhalif varsa üzerlerinden silindir gibi geçip çalışma kamplarına göndermeye başlıyor. Bunun sonucunu biliyorsunuz, giderek artan dış baskıları yaptırımlar izliyor ve zaten meteliğe kurşun atan Yara halkı iyiden iyiyeye homurdanmaya başlıyor. Sosyal patlama noktası ise kansere iyi geldiği iddia edilen Viviro adlı ilacın hammaddelerinin üretiminde çalışmak için -lafta- rastgele olarak yurttaşların seçilip tarlada görevlendirileceğinin duyurulması oluyor. Tahmin edebileceğiniz gibi kuradan sadece fakirler ve muhalifler çıkıyor ve Castillo'ya bağlı rejim muhafızları ansızın (FND) kapıları çalıp istediklerini götürmeye başlıyorlar. Direnenler ise gözlerinin yaşına bakmadan infaz ediliyor. Bu, girişte bir kadın veya erkek olmasına karar verebildiğimiz ana karakterimiz Dani Rojas'ın da hikayesinin başlangıç noktası.

Nisa Gündüz

Eğer oyunun başında Dani'nin cinsiyetini kadın olarak tercih ederseniz sizi bir sürpriz bekliyor. Kanada doğumlu ve Türkiye kökenli bir aktör olan Nisa Gündüz, Dani'ye hem ses hem de yüz olmuş. Belki bu bile oyun başınızdaki seçiminizi etkileyebilir.

U OR DIE

steal the depleted uranium

I have to infiltrate Fort Quito's armory to get it

T



Silik bir ana karakter daha, başka ne var?

Far Cry serisi birbirinden iyi yazılmış kötü adamları ve birbirinden silik ana karakterleri ile meşhurdur bildiğiniz gibi. Şimdi Vaas desem montunuzun önünü açıp tişörtünüzü gösterirsiniz ama eminim, FC3'ün ana karakterinin ismi neydi desem çoğunuz internete bakmadan cevap veremez. Çok normal, sizin hatanız değil. Bu, Ubisoft'un olayı işleme şekli ve görünüşe göre bundan zevk alıyor ya da bizi trollüyorlar. Bunları anlattım zira Dani de eskilerinden farklı değil, kısa süre sonra adını unutacağınız bir karakter. Baştan söylemiş olayım.

Far Cry 6'nın başlangıç sekansını oldukça beğendim. Kontrollden çıkmış, şiddetin esir aldığı bir şehir, parkour sekansının ardından Miami'ye kaçmak için bindiğimiz botun durdurulması, Anton ile ilk karşılaşma, bottaki yolculardan birisinin Anton'un babasını pek tasvip etmeyen oğlu Diego olması, muhafızlar tarafından yaylım ateşine tutulmak ve hayatta kalan tek kişi olarak Yara'nın açıklarındaki, asilerin sığınak olarak kullandığı bir adanın sahillerinde uyanmak...

Far Cry 6'nın önceki oyunlarla olan benzerliklerinden bahsetmek kolay. 88 kilometreka-relik kocaman bir harita, alabildiğine özgür bir oynanış, sayısız yan görev, bolca plot twist. Diğer taraftan yeniliklerden bahsetmek de gerek zira rastladığımız eleştirilerde

genelde göz ardı edildiklerini gördüm. Bu yeniliklerin tamamının iyi yönde olduğunu söyleyemem, bazıları oyunu berbat etme noktasına kadar getirmiş zira.

Kaleyi aldık, hani bayrak?

İlk eleştirimle başlayayım, Far Cry 6'nın görev sisteminden menü dizilimine, görev yapısından skill ağacına kadar neredeyse tüm detaylarında eskisine oranla bir dağınıklık, bir Just Cause'laşma, bir basitleştirme var. Hiç hoşuma gitmedi. Eskiden gayet derli toplu olan görev menüsü basitleştirilip belli başlı görevler haricinde harita

üzerinde takip etmeniz gereken simgelere dönüştürülmüş durumda.

Bir diğer eleştiri, oyunun en sevilen ve en fazla eleştirilen bölümü olan outpostların evrimi. Bu outpostlar eskisi gibi işliyor işlenmesine ama FC5'te zirveye ulaşan "ele geçirdikten sonra sahip olma" hissi yeni oyunda kuşa dönmüş zira haritadaki stratejik değeri en büyük yapılar olan kalelerin bir kısmı, ele geçirildikten sonra özgürleştirilemiyor. Aksine yeniden düşmanlar spawn olup duruyor, tüm bölge hakimiyetinizde olsa bile. Spawn oluyor derken, neredeyse Far Cry 2'nin tüm oyun deneyimini rezil





eden o spawn olma hızından bahsediyorum. Bu konu o kadar rahatsız edici ki mutlaka bir patch ile düzeltilmek zorunda (oyunu çıkışından önce oynadık), burada bahsetmeden geçmeyelim.

Bir diğer değişiklik skill sisteminde yapılmış. Eskiden bildiğiniz gibi daha fazla mermi almak, daha sessiz hareket etmek, daha fazla skill taşımak için pek de fonksiyonel sayılmayacak bir skill ağacından seçim yapmamız gerekiyordu. Bu defa üzerimizdeki kıyafetlere iliştiirilen (daha hızlı koşturun ayakkabılar vs.) skill sistemine muhteşem bir oyuncak eşlik ediyor: Supremo!

Muhteşem bir mucit olan Juan Cortez'in beyninden çıkma bu demir düzen aparatları sırtımızda taşıyoruz ve düşmanın üzerine güdümlü roketler yağdırmaktan tutun da başka bir silaha iliştiirdiğinizde ortalığı cehenneme çevirmeye kadar, savaş alanındaki dengeleri fena halde değiştiren maharetlere kavuşuyoruz. Şimdilik oyunda yedi adet Supremo var. Bunların bazıları savaş alanını topçu roketi bombardımanına tutuyor, bazıları zehirli gaz saldırısı yapıyor, bazıları da EMP ile ortalığı aydınlatıyor. Triador gibilerininin La Varita gibi bir tüfekle birleşince neler yapabildiğini de analiz sayfasında açıkladım. Crafting sistemi bu oyunda bilindiği şekliyle yer almıyor. Artık silahlarınız için yeni parçalar yaratmak adına bunları kullanıyorsunuz para dökmek yerine. Bu parçalar yeri gelince oldukça komik. Akvaryum filtresi ve kolonya şişesinin birleşiminden susturucu yapmak kimin aklına geldi acaba? Silahlar için tıpkı eski oyunlarda olduğu gibi skinler ve optikler satın almak mümkün.

Birtakım yeni denemeler

Far Cry 6 şimdiye kadarki en büyük Far Cry haritasına sahip. 88 kilometrekare ve yedi farklı bölgeye bölünmüş durumda. Bir defa anakaraya ayak bastıktan sonra nereye öncelik vereceğiniz de tamamen size kalmış,

tıpkı Far Cry 5'teki gibi. Ubisoft'un bu haritadan bahsederken en fazla bahsettiği konu coğrafi çeşitlilikte aslına bakarsanız ama ortada Wildlands gibi, Forza Horizon 5 gibi rengarenk bir harita yok. Elbette her bölgenin kendine özgü yapısı var ancak her bölgede yeni bir deneyim beklemeyin derim.

Bir de bu bölgeleri konuşmuşken söyleyelim, rank & rep sistemi gelmiş. Bir nevi Assassin's Creed serisinin Assassin's Creed olduğu zamanlardakine benzediğini söyleyebiliriz. Bu reputation sistemi haritanın ilgili bölgesinde şiddetin dozunu kaçırırsanız eğer halktan da bunun karşılığında birtakım tavır görmeniz üzerine kurulu. Bu sistemin hiçbir zaman fanı olmadım, hiçbir zaman da düzgün çalıştığını görmedim. Buradaki etkisi de minimal seviyede.

Bir diğer konu, Camp Facilities. Ubisoft elbette piyasadaki iyi fikirleri sünger gibi emme konusunda şanı önden giden bir firma. Nasıl AC Valhalla'da RDR2'den bazı elementler kullandıysa, buraya da Camp Facilities sistemi gelmiş. Bu sistem kurduğunuz tesislerde topladığınız nevaleler karşılığında hızlı seyahat, avlanırken işinize yarayacak bazı perkler, yetenek setleri, yanınızda taşıdığınız bomba sayısı vs. gibi upgradeler yapabilmeyi mümkün kılıyor. Bu tesislerde kameranın TPS'ye döndüğünü de belirtelim. Hayırdır? Bir şey mi deniyoruz sevgili Ubi?

Silah cepte gezme seçeneği nihayet oyuna eklenmiş. Böylece gizlilik gerektiren görevlerde elde kocaman Tostador ile kasabada gezmek zorunda kalmıyorsunuz. Oyunda belli istihbaratlar almak için holster seçeneğini kullanmak zorunlu. Delik deşik ediyorlar vallahi adamı.

Son olarak, aralarında en garibine geldik; oyuna neden katıldığını ve ne kattığını anlamadığım Los Bandidos. Nasıl dersenez, Football Manager'da kontrolü asistan me-

AMIGOS NO MORE TEARS!

Far Cry 6'da Fangs for Hire sisteminin yerini Amigos alıyor! Hemen fark edebileceğiniz gibi yanınıza alabildikleriniz sadece hayvan dostlarımız. Şimdilik sayıları beş ancak üçünden bahsetmeden geçemedim ki bahsetmediklerimden birisi Far Cry 5'ten tanıdığımız en iyi dostumuz Boomer.



Guapo

Türkçesi "yakışıklı". Kendisi zihni sinir mucidimiz Juan Cortez'in en yakın dostu ve boyutundan beklenmeyecek ölçüde süratli, son derece sadık ve mermiye kafa atacak kadar da korkusuz. Yanına çabucak gitmeseniz bile ölmemesi ve yaralandığında kendisini iyileştirebilmesi sebebiyle size çok yardımcı dokunacak. Yine de çabucak etkisiz kalabiliyor, yalnız bırakmayın.



Chorizo

Benim güzel, koca yürekli Dachshund'um. Kalp. Chorizo arka bacakları felç olduğu için bir arabacıkla hareket edebilen dünya tatlısı bir çocuk ve bu tatlılığı sebebiyle düşmanların dikkatini dağıtıp onları gafil avlamaları için muhteşem fırsatlar sunuyor bizlere. Ayrıca arkasında taşıdığı arabacık içinde silah parçaları taşıdığını da belirtelim.



Chicharrón

FND'nin korkulu rüyası punk horozumuz. Daha oyun çıkmadan meşhur olan Chicharrón horoz dövüşlerinde yenilmezliğini kanıtlayınca şansımı bir de FND'nin üzerinde deneyeyim demiş olmalı. Beraber çok güleceksiniz, garanti veriyorum. Düşmanın üzerine gönderin ve gürültü patırtıyı seyredin, eşsiz. Kim düşündüyse selamlarımı iletiyorum.

RESOLVER WEAPONS

Far Cry 6'da şimdilik 32 farklı klasik silah yer alıyor ve bu da Far Cry 5'in başta sunduğundan yüksek bir rakam. Lakin bu kadarla sınırlı değilsiniz. Bazı "özel kaplamalı" modlanmış silahların yanında bir de Resolver Weapons olayı var. Topladığınız parçalarla geliştirebildiğiniz bu silahlar birbirinden eğlenceli olsalar da açıkçası oyunun dengesini sizin lehinize bozuyorlar, tıpkı Supremo gibi. Gelin en önemlilerine bakalım.



Tostador

Alev üfürüyor!

Bildiğiniz Flamethrower'ın eğlenceli bir versiyonu diyebiliriz. Kısa menzilli ateşinin yanında ikinci ateş modunda uzun mesafeye napalm saldırısı yapabiliyor. Ben bu silahı bizi otomatik söndüren eldivenlerle beraber kullanmanızı öneririm. Ortalığı alevle boğup içinden canlı çıkmanız mümkün.



El Susurro

Düşmanı duvara çiviliyor

Ah F.E.A.R ah! Tipine bakınca bir tabanca ile MP-40'ın çocuğu gibi duran bu silah, kocaman çivilerle düşmanı perişan eden bir icat. Çoklu ateş modu olsa da yakında yama yemesi oldukça muhtemel zira laf olsun diye yapılmış. Orta menzilde susturucu tabanca kullanır gibi kimseyi uyandırmadan sık sık gidebilirsiniz.



Zeusito

EMP saldırısı can yakar

Adı üstünde, yüksek voltajla düşman kızartan bir icat. Görüntüsü de şahane. Volta Supremo'ya kıyasla menzili daha uzun ve araçlara karşı kullanıldığında da olağanüstü etkili. Buna kilitli kapılar ve tanklar da dahil. İçindekileri aynı hızla dışarı çıkartıp eşit şartlarda haklayabilirsiniz. Şarjörü de araba aküsünden bozma ahahaha.



Pyrotechno

Yasa dışı gösterilerin favori silahı!

Oyunun geçtiği politik ortama muhteşem uyum sağlayan bir diğer silah. Pyrotechno'yu ilk gördüğünüzde birkaç dakika güldükten sonra orta mesafede çok etkili olduğunu fark edeceksiniz. Havai fişekleri tek tek veya toplu halde düşmanın üzerine gönderebilen bu silahı ateşleyin ve ortalığın nasıl bayram yerine döndüğünü seyredin.



Discos Locos

Macarena Gun işte!

Oyunun açık ara en geyik silahı. Atış moduna göre diskleri kırıp şarapnel gönderen veya diski komple fırlatan bu silah USB olarak bulduğunuz şarkıları takmadığımız sürece kesintisiz bir Macarena lezzeti sunuyor lakin bunun için Audio Mode geliştirmesini açmanız gerek. Çok etkili değil ama çok geyik, sırf bu yüzden elimden bırakamadım.



La Varita

Triador Supremo'nun ekürisi

Yazıda Supremo'ları silahlara iliştiirdiğimizden bahsetmiştik. Triador Supremo da La Varita'yı eli yüzü düzgün bir piyade tüfeği olmaktan çıkartıp bir ölüm makinesi haline getiriyor. Bölgedeki tüm düşmanları duvarların arkasından görebilen Triador bağlantısı malum, buna bir de La Varita'nın duvarların arkasından düşmanları indirebilmesini ekleyin. Bunun ne anlama geldiğini biliyorsunuz. Hile gibi.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Muhteşem grafikler, etkileyici bir giriş ve gayet başarılı gunfight mekanikleri. Tam istediğiniz yerdesiniz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunun ana hikayesini bitirenlerle her tepeye çıkıp her kutuyu açanların oranı aynı seviyede olmalı.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Ana oyun çoktan bitti muhtemelen. Yavaştan yeni içerikleri bekleme ve biraz daha eğlenme vakti.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Güzel manzaralarda koşturuyoruz.
- %40 Adayı diktatörden kurtarmaya çalışıyoruz.
- %20 Yan görevlerde vakit geçiriyoruz.



ARTI

- + Son derece başarılı grafikler
- + Hikayenin sunumu oldukça başarılı
- + Supremo ve Resolver Weapons
- + Optimizasyon gayet iyi

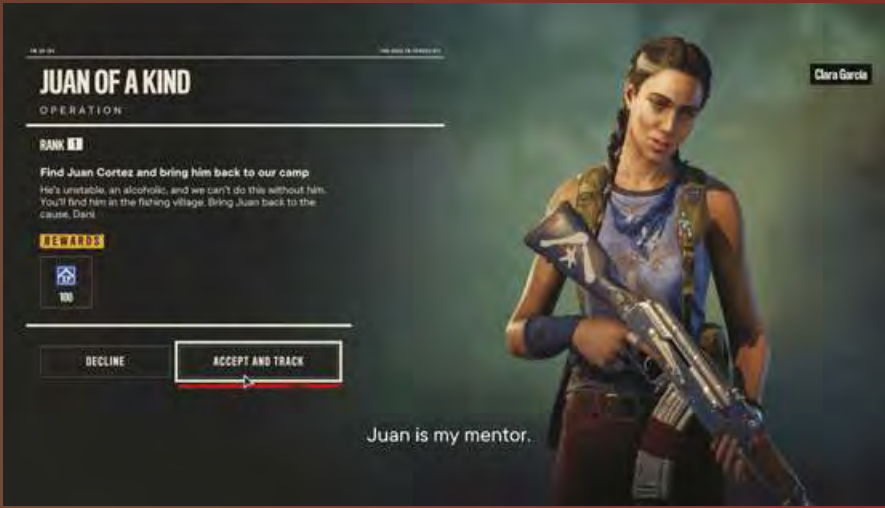
EKSİ

- Oyunun görev ve skill sistemi sadeleştirilmiş
- Çok fazla spawn oluyor düşmanlar. Yama şart.
- Yenilik bekleyenler için çok farklı bir deneyim vaatmiyor.

SON KARAR

Far Cry 6 eleştirilmesi gereken tarafları olan son derece eğlenceli bir oyun. 50 saati aşkın süre size iyi vakit geçirecek.

82



najere bırakıp tatile gitmek gibi diyebilirim. Bu operasyonlarda bizzat rol almıyorsunuz ama sizin için çalışan, o ana dek topladığınız ekibi belli görevler için sahaya sürüyorsunuz. Bu görevlerin başında elinizde sadece başlarda tanışacağınız Benito var, sonra ise Yaran Stories görevlerini yaptıkça yeni liderlere kavuşuyorsunuz. Görevleri nasıl yapacağınız, liderin kim olacağı size kalmış. Eğer başarısanız yeni silahlar ve kaynaklara kavuşabiliyorsunuz. Ne yalan söyleyeyim, o görevi yan görev olarak görmeyi ve bizzat katılmayı tercih ederdim. Silent Storm oynamıyoruz.

Teknik taraf de diğer notlar

Far Cry 6 grafiksel açıdan gözlere şenlik bir oyun. Far Cry 5'te kullanılan gerçekçi, abartıdan yoksun grafik efektleri bu oyunda kontrolden çıkmış. Denizin rengi, güneşin parlaklığı, gökyüzünün rengi, hepsi abartılı ve hepsi cennetten çıkma gözüküyor. Oyunu MSI GL75 Leopard'da deneyim ettik ve RTX 2060 Ultra detayda oyunun hakkından gelmeyi başardı. Ufak bir not, HD kaplama paketini yüklerseniz (ücretsiz - 44GB) oyun 6GB VRAM talep edecek aksi taktirde "detay kısın" diye ciyak ciyak başlıracaktır. Ben Fidelity FX özelliklerini

açmanızı öneririm (Nvidia kullansanız bile) ki bunlar CAS ve FSR. Biri anti aliasingden sonra kaybedilen keskinliği geri getirirken diğeri oyunu daha düşük çözünürlükte görüntüleyip mevcut çözünürlüğe upscale ederek önemli performans kazancı sağlıyor. Görüntü açısından hissedilebilir hiçbir fark yaratmadığını düşünürsek, mutlaka kullanmanızı öneririm.

Neticede oyunda bahsedilebilecek irili ufaklı binlerce şey var. Açılıştan anlatıktan sonra Anton'a hiç değinmediğimi fark etmişsinizdir. Bir kere Vaas gibi aktif bir düşman değil Anton. Erişmesi zor, herif ülke yönetiyor ve daha stabil bir duruşu var. İşinde gücünde bir diktatör. Bir de hikayeye dair yeterince şey paylaştığımı ve gerisini bizzat deneyim etmeniz gerektiğini düşünüyorum.

Far Cry 6 serinin seviyesini tutturabilen bir oyun olmuş. Oyundaki yenilikler oyunun derinliğini azaltmamış, basitleştirmemiş olsa Far Cry 5'e yakın bir puan alabilirdi benden. Lakin bence oyunun hakkı bu ve bence iyi bir puan. 50 saate ulaşabilen süresiyle çok eğleneceğinize eminim yine. Tabii bu Ubisoft'un sonraki oyunda ciddi anlamda yeniliklere gitmesi gerektiği gerçeğini değiştirmiyor. ♦ **Kürşat Zaman**



Yapım Remedy Dağıtım Epic Games Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web www.alanwake.com

Alan Wake Remastered

Alan'ın kabusları artık 4K kalitede ve yeniden bizlerle!

Remastered oyunlar hakkında ne düşünürseniz düşünün, bu yola gireceğini öğrendiğinizde asla itiraz etmeyeceğiniz yapımlar var. Mesela, Quantic Dream'ın Omikron'u ve Fahrenheit'ı benim için böyle. Hele hele Silent Hill veya Fallout 1 ve 2 yeniden yapılacak deseniz, elimdeki kısırı bırakır uzaklara doğru, neşe içinde koşturmayı başlarım, o derece. Bir de duyduğunuzda "ne gerek vardı?" dedirtenler oluyor ki Alan Wake Remastered, maalesef benim için bu sınıfa giriyor. Yine de seneler önce bitirdiğim ve dergi olarak hakkını yediğimizi düşündüğüm bu oyunun Remastered versiyonunu bizzat incelemek istedim.

Alan Wake çıktığı zaman için oldukça riskli bir seçim sayılırdı aslına bakarsanız. Max Payne 1 ve 2 gibi muhteşem yapımların ardından herkes üçüncü oyunu beklerken Remedy çok başka bir yola gitmiş, daha az aksiyona ve daha derin anlatıma dayalı, döneminde çok da ana akım olmayan bir türe kaymıştı. Alan Wake yine de son derece başarılı oldu, oyun basınının geneli tarafından beğenildi ve son bir iki senede de gerek bundlelar, gerekse Epic Games gibi dijital dağıtıcılar tarafından hediye edilmesinin etkisiyle neredeyse her eve girdi. Haliyle, karşımızda gerçek bir sorun var. Remastered ne kadar yeni ve oyunu bitirmiş olanlar için ne ifade ediyor?

Yazar yazamazsa ne olur?

Oyundaki kahramanımız Alan Wake, tarz olarak Stephen King'in sidekick'i Richard Bachman'a benzer öyküleriyle üne kavuşmuş ama son birkaç yıldır Writer's Block sebebiyle (geçtiğimiz aylarda Editörden yazımın konusuydu) bırakın romanı, Ramazan manisi bile yazamaz hale gelmiş, kendisini sorgulamaktan gözünün ferî kaçmış bir yazar. Alan sadece yazamamakla kalmıyor, ona bu konuda yardımcı olmaya çalışan herkesi fena halde bezdirmiş durumda. Eşi Alice bakıyor adamın kendisini düzelteceği yok, iş iyice çığırından çıkmaz halde, bunu "göl manzaralı hafta sonu kaçamağı" diye kafalayarak Bright Falls'a getiriyor. Washington'ın bu küçük kasabası Cauldron Lake'in kıyısına kurulmuş ve bizim Alan sanıyor ki iki kafa dinleyecek, rahatlayacak, güzel fotolar falan çekip mutlu mesut şehre geri dönecek. Oysa Alice artık Alan'ın kabuslarından, aksiliğinden yılmış halde ve buraya gelirken en büyük umudu psikolog Emil Hartman'ın ona yardımcı olabilesini ummak. Bir şeyler ters gitmeye tam bu aşamada başlıyor. Alan yolculuk sırasında bir rüya görüyor ve bu rüyada, bitiremediği romanlarından birinde yarattığı baltalı bir katille dövüşmek zorunda kalıyor. Gaipten gelen bir ses Alan'a bu düşmanlarla savaşabilmesinin tek yolunun ışığı takip etmesi olduğunu ve elindeki fenerle düşmanın gardını düşürebileceğini anlatırken bizimki uyanıyor. Alan





bu aşamada evin kahyasından anahtar almak için bir restorana giriyor ama burada katakulli ile kendisine başka bir evin anahtarları veriliyor. Buyurun bakalım, hayırlı işler.

Tadında aksiyon, sağlam hikaye

Remedy'nin tüm oyunlarını düşünürsek, Alan Wake aralarında en fazla Quantum Break'e benziyor aksiyon dozu açısından. Ne Max Payne serisi kadar maceralı, ne Control kadar gösterişli. Hikaye daima ön planda, size yazarın ağzından birinci tekil şahısta anlatılıyor ve bolca da gerilim öğeleri mevcut. Oyunda silah haznemiz çok geniş sayılmaz. Bize öğretildiği şekilde, ışığı ve silahlarımızı kombin ederek düşmanlarımızı faka bastırmaya çalışıyoruz. Oyun altı bölümlük ana hikayesinin yanında her biri ikişer saat kadar vaktinizi alacak olan The Signal ve The Writer gibi iki eklentiyle beraber geliyor. Tüm bunları düşündüğümüzde Alan Wake Remastered rahatça 15 saatinizi yiyecektir ve kendi adıma, eğer daha önce oynamadıysanız hikayenin çok hoşunuza gideceğini

düşünüyorum. Oynayanlar için ise şunu belirtebilirim, yeni bir son veya görevler bulunmuyor, sadece birkaç easter egg, o kadar. Nasıl bitirdiyseniz öyle. Aklınıza hemen American Nightmare versiyonu gelecektir. Bu pakette bulunmadığı gibi ileride de ayrıca Remaster edilmesi beklenmiyor. Seveni çok yoktur ama haberiniz olsun.

Ne kadar yenilenmiş?

Oyunu bitireli neredeyse on sene olacak ve açık konuşayım, ilk kez açtığımda grafiksel açıdan arada pek fark varmış gibi gelmedi. Farkları görebilmek ve takdir edebilmek için karşılaştırma videolarını izlemek zorunda kaldım. Peki elimizde neler var? Bir kere oyunda karakter modellemeleri ve mekanlar elden geçirilmiş, 4K çözünürlük desteği eklenmiş ve tüm ışıklandırma efektleri de günümüze uydurulmuş.

Ben oyunu PC'de deneyim ettiğimden remastered versiyonunun konsoldaki durumu hakkında da bir iki kelime etmem gerekiyor. PS4 versiyonu 1080p/30fps, PS4 Pro, PS5 ve XS 4K/60fps verebilirken, Xbox One 900p çözünürlükte 30fps sunuyor. Hiçbirinde HDR veya Ray Tracing desteği mevcut değil. Bu arada PC'de optimizasyonu gayet başarılıydı, herhangi bir performans problemi veya önemli bir program hatası görmedim.

Tüm bunların grafik motoru değişmeden yapılmış olması dikkat çekici ama yine de grafiksel açıdan öyle devrimsel farklar beklemeyin derim. Mesela karakter animasyonlarının yetersizliği oyunun 2010'dan

kaldığını fena halde göze sokuyor. Işıklar, renkler, yeniden yapılmış ara sahneler ve genel anlamıyla hareket etmeyen her şey ise yeterince güzel gözüküyor, bu açıdan bir sıkıntı görmedim.

Oyun da genel anlamda hikayesini hiç sıkmadan anlatabilen bir yapım. Eğer aksiyonu geri planda tutuyorsanız, hiç anlamadan kapılıp gidebilirsiniz. Eğer oyunu daha önce bitirdiyseniz, Remastered versiyonunu satın almanız savurganlık olacaktır. Remedy oyunu daha kapsamlı şekilde ele almak yerine basit güncellemeler ile bizlere ulaştırmış, belli ki hedef daha ziyade yeni oyuncular. Bunu düşünerek tercihinizi yapmanızı öneririm, yoksa oyun güzel. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Elden geçirilmiş ışıklandırmalar ve ara sahneler. İki eklenti de pakete dahil.

Başarılı hikaye anlatımı.

EKSİ Animasyonlar yaşını belli ediyor. Hikaye çok kişiye klişe gelebilir, yalan yok.

80



İNCELEME

Yapım Amazon Games
Dağıtım Amazon Games
Tür MMORPG
Platform PC, Mac
Web www.newworld.com





NEW WORLD



MMORPG'ler için yeni bir dünya mümkün mü?

Makas yememek için artık National Geographic tarzı başlıklar atıyorum. "MMORPG'ler için yeni bir dünya mümkün mü?" Bunu yazarken kusuyordum az kalsın (gerçi fena durmadı). Yazının üçüncü cümlesi de Cureshut'a itiraf olsun. Bu yazıyı yazmaya başlamadan evvel Star Metal rotamda kırk dakika koştum ve yazının hemen yetişmesi lazım heheheh. N'apayım? Gem ve Icha zaten sürekli geç yazı veriyormuş, vagona ben de katılayım dedim. Hem bütün bu New World emeklerim sizin için tonton okuyucu yoksa oyunu sevdiğimden değil (kuyruklu yalan).

Aranızda halen New World almamış, oyun ilk çıktığında gelen olumsuz haberlerden etkilenmiş ve Final Fantasy ve Elyon anime bataklığına aklı kaymış oyuncular varsa şu an itibari ile NW ne âlemde onu anlatayım. Oyuncu sayısı biraz azaldı ama an itibari ile (şu cümleyi yazarken) Steam'deki oyuncu sayısı 707.000 yani bir milyona halen yakın, yani o kadar düşü denemez. O ilk günlerdeki cehennem gibi saatlerce sıra bekleme olayı bitti. Sunucu kapasitesi 1000'den 3000 oyuncuya yükseltildi yani hiç beklemeden oyuna girebiliyorsunuz. Amazon Games'e bu konuda biraz hak vermek lazım keza oyunun betasında sunucuları test etmek için gördükleri oyuncu sayısıyla oyun çıktığında gelen talep tahmin edilebilir cinsten

değildi. Gene de sıra bekleme olayını bir hafta gibi kısa bir sürede çözdüler. Asıl soru ve yazı boyunca değişeceğim konu şu; The New World uzun soluklu bir MMORPG macerası olabilir mi? Bahsedeceğim çeşitli nedenlerden dolayı benim cevabım evet. Hatta oyuna erkenden başlamanız gelecek için size yatırım bile olacaktır. Yazıyı başlıklar halinde yazacağım ve ikinci başlık olan "Ekonomi" kısmını anlatırken bu yatırım muhabbetine değineceğim. Ama önce siz nasıl bir oyuncusunuz ve New World size göre mi, ona bakalım.

Kimsin? İn misin cin misin?

Ne tarz bir oyuncusun? Bence bu soru New World oynamak istiyorsanız çok önemli. Yalnız bir kurt musun? Yoksa Discord'da bağlanıp arkadaşlarıyla beraber muhabbet ederek oynamayı mı seviyorsun? Eğer tek başına takılmayı seven bir tipten New World tam olarak sana göre bir oyun olmayabilir... Ama olabilir de... Burası biraz ikircikli çünkü New World (şanırım ilk başlarda PVP tabanlı olarak tasarlandığı için) ağırlıklı olarak oyuncuların birbirleriyle yardımlaşması üzerine kurulu bir oyun. Öncelikle her MMORPG'de olduğu gibi mutlaka bir guildiniz olmalı. Bu hem oyunu sosyalleşerek oynamanızı hem de gerektiği noktalarda (ki gerekecek) ar-

kadaşlarınızdan yardım isteyebilmeye neden olacak. İşin içine factionlar da girdiğinden (Marauder, Syndicate, Covenant) dolayı guildlerin bile birbirine destek olarak oynaması gerekiyor. Çünkü oyundaki bölgeleri factionlar elinde tutmaya çalışıyor, şehirleri elinizde tutarsanız daha güçlü bir ekonominiz oluyor. Off, yazdıkça konu konuyu açıyor ama beni lütfen takip etmeye çalışın, benimle kal, uyuma (Dedi, yazıyı gecenin beşinde yazan yazar – Kürşat)... Örnek vermek gerekirse; neredeyse her sunucuda Syndicate nüfusu çok fazla. Marauder olarak biz ve Covenant (onların daha da düşük) sayısı az. O yüzden bizim guildimiz Covenant'ın şehirlere sahip guildleriyle konuşup, bir süreliğine ateşkes anlaşması yaptık. Böylece birbirimizi yemek yerine birlik olup Syndicate'e saldırıyoruz, Syndicate bize zombi sürüsü gibi saldırdığında da birbirimize savunma için destek oluyoruz. Verdiğim şu kısa örneklerden sonra oyunun nasıl sosyalleşme üzerine kurulu olduğunu anlamışsınızdır. Lakin tek başına oynamayı seven biriyse New World halen sizi dışlamıyor. NW'ün eşya üretme ve toplama mekaniği bir bakıma Albion Online'a benzerken onun gibi cezalandırıcı değil. Albion Online'da (yanlışım yoksa) Tier 5 materyal ve üstünü toplamanız için PVP



bölgelerine girmez ve guild arkadaşlarınızın sizi koruması gerekiyordu çünkü tek başınıza giderse-
niz düşman gelip maden çıkarmak için kullandığı-
nız kazanmanın sapını sizin üzerinizde kullanıyordu.
New World'de PVP'yi kapatabiliyorsunuz dolay-
ısıyla dilediğiniz gibi materyal çıkarabiliyorsunuz
ve bunları hem çıkarırken hem de bunlardan eşya
üretirken tecrübe puanı kazanabiliyorsunuz. Bu
neden önemli? Çünkü oyundaki bütün ana ve yan
görevleri yaparsanız bile seviye 60 olamıyorsunuz.
Tek başınıza takılan biriyse bir yandan görev
yaparken bir yandan da üretim yaparsanız rahat-
lıkla 60 olabiliyorsunuz (benim gibi ama ben tek
başına takılmıyorum). Oyunun gayet aktif bir chati
var dilediğiniz zaman bir gruba katılıp Corruption
Run veya Dungeon yapabilirsiniz. Yani o kadar
da yalnız değilsiniz, kale savunmalarına katılmak
istemiyorsanız bile guildinizin iyi zanaatkarlarla
ihtiyacı olacağı için onlara yardım edebilirsiniz.

Ekonomi

New World'ün ilk bakışını yazarken NPC'lere
eşya satamamanın iyi bir şey olduğunu çünkü
oyundaki paranın değerini arttırdığını söylemiş-
tim. Oyuncular parayı kazandıkları görevlerden
ve ürettikleri eşyaları satmaktan kazanıyorlar.
İlk başlarda ne koysanız çok çabuk satılıyordu
çünkü bir grup oyuncu hızla seviye 60'a vurmak
istedikleri için ihtiyaçları olan her şeyi satın alma
yoluna gidiyorlardı. Fakat oyuncuların gelişimleri

devam ettikçe, ekonomi oturmaya başladı
ve satılabilecek mallar feci şekilde azaldı (bu
arada ekonomi halen oturmuş denemez). Para
kazanmak iyice zorlaştı. Halen NPC'lere ürün
satmamanın iyi bir fikir olduğunu düşünüyorum
lakin düşürdüğümüz eşyaları parçalarlar
kazandığımız paranın biraz arttırılmasının iyi
olacağını fikrindeyim.

Bunun sebebi şu; artık herkes crafting yani eşya
üretimine yoğunlaşmaya başladı ve oyunun bu
kısmı çok zor değil. Sağlam zaman ayırdığınız
taktirde istediğiniz her şeyi kendiniz üretebili-
yorsunuz. Buna rağmen nasıl para kazanabile-
ceğinizden bahsedeceğim. Bunun için oyunun
oyuncuya sunduğu zayıf noktaları görmemiz
gerekir.

Bölgeler

Her bölgede her eşya çıkmıyor. Bazı eşyaları çı-
karmak için haritanın bir ucuna gitmeniz gerekli
ve seyahat özgürlüğümüz Azoth'la kısıtlandığı
için (sağa sola ışınlanmanızı sağlayan madde)
oyuncular oraya koşarak vakit kaybetmek
istemeyeceklerdir. Eşya kıtlığı çeken bölgelerin
en güzelini Weaver's Fen diyebilirim. Burası bolca
bataklık olduğu için Oil için iyi bir toplama
merkezirken Tann'nın unuttuğu bu Godforsaken
mekânda gram demir, altın, gümüş bula-
mazsınız. Hatta kesecek Mature Tree'ler bile
haritanın bir ucunda olduğundan bu maddelere

ihtiyacı olan oyunculara okutabilecek en güzel
mekândır. Ya da şöyle demek daha doğru
olur, örneğin Star Metal'i ya da Iron Wood'u
Cutless Key'de satılabileceğiniz para ve miktar
"ihtimali" Weaver Fen de daha yüksektir.

Satılabileceğiniz eşyalar

Gene oyunun oyunculara çok fazla sunmadığı
seçeneklere yönelmeye çalışın. Sonra size bu-
nunla alakalı bir hikâye anlatacağım. Yaratık
kestikçe ya da görev yaptıkça bolca silah ve
zırh düşecek, bunlar herkesin sahip olduğu o
kadar değersiz varlıklar haline geldi ki (Bitcoin
oynamaktan konuşma dilim ona benzedi) fena
halde ucuz satılıyorlar. Ama oyun size neyi
çok düşürmüyor; Takılar. Yani, yüzük, kolye ve
küpele. Takılar oyunculara çok iyi özellikler
katarken eksik kalan karakter güçlerini
(Constitution gibi) bunlardan tamamlıyorlar.
Oyun çok iyi takılar atmadığı için bunları silah
ve zırhlara nazaran daha iyi fiyata hızlı şekilde
satabiliyorsunuz. Bunun için biraz Arcana ve
çokça Stonecutting ve Jewelcrafting yardı-
malısınız.

Ayrıca yüksek seviyede eşya üretmeye çalışan
oyunculara düşük seviyeleri materyalleri
de kaktırabilirsiniz. Bunlar gibi tipler düşük
bölgelerde, düşük seviyeli yaratıklardan keserek
zaman kaybetmek istemeyeceğinden satın
alma yoluna gideceklerdir. O yüzden seviye
bir Raw Hide'in fiyatı seviye üç Thick Hide'dan
daha fazladır.

Hikâyemize gelelim; bizim sevgili guild
liderimiz Fuat (evet Türk guildindeyim ve
tahmin edebileceğiniz gibi her Türk guildi gibi
şu an bir drama döneminden geçiyoruz) epik
eşyalar üreterek zengin olabileceğini düşündü.
Bunun için sahibi olduğumuz Cutless Key'de
Armor Smith ve Smelting güçlendirmelerine
önem verdi (bu diğer işlere odaklanan oyun-
cuları geri bıraktı). Deli gibi Mining yaparak
bunu 175'e dayadı ve Orichalcum Ore toplama-
maya başladı. Velhasıl sonunda istediği eşyayı
üretmeyi başardı ama eşyanın üzerinde "Bind
on Pickup" yazıyordu yani satılabilir cinsten
değildi. Bu hem Fuat'ın hayallerini yıktı hem
de şehir gelişiminde bir süre bizi geride bıraktı.
Hikâyeden çıkarmanız gereken küssadan hisse;





bir şey üretmeyi ve satmayı düşünerek uzun vadeli zamanınızı buna ayıracağınızı ürettiğin şeyin satılabilir olduğundan emin olun.

Toplayıcılık nasıl hızlı kasılır?

Eşya üretip satabilmek için materyal toplamanız gerekli. Oyunu oynayanlar bilecektir en belalı toplama becerileri Logging (ağaç kesme) 50 – 100 ve 100 – 175 arası, Mining (maden çıkarma) 100 – 175 arası ve Harvesting 100 – 175 arasıdır. Benden size tavsiye doğrudan 60'a hızla geçmek için karşınıza çıkan şeyleri toplamadan gitmeyin. Hem 60 olunca bunları baştan kasmak için çok sıkılırsınız hem de bunları toplayarak kazanacağınız paradan olursunuz. Bu üç toplayıcılık içerisinde bence en önemlisi Mining çünkü yukarıda belirttiğim gibi eğer takı eşyaları yaparsanız maden kazarken düşecek değerli taşlara ihtiyacınız olacak.

Oyunun başında görevlere vesairelere fazla takılmadan Mining'inizi 30 yapın böylece at koşturacağınız noktalardaki demir ve gümüş noktalarını kazanabilirsiniz. Sağda solda gezerek ve demir madenlerini toplayarak özelliğinizi 100'e kadar çıkartın. Bundan sonra eziyet başlıyor yani 175'e kasma kısmı. Herkesin farklı bir rotası var ama benim rotam size aynı zamanda bol miktarda gümüş ve altın da toplatacağınız için eğer Jewelcrafting gideceksiniz gayet faydalı bir yol olacaktır. Cutless Key'in kuzeyinden dışarı çıkın, sola baktığınızda bir dağ sırasının başladığını göreceksiniz, buraya tırmanın ve aşağı bakın, ortalarda bir yerlerde iki Silver Node göreceksiniz toplayın. Biraz ilerleyin büyük bir Silver Node göreceksiniz, toplayın ve ilerleyin. Üçlü Lodestone göreceksiniz, toplayın ve Brighteye Den'e kadar ilerleyin, içerideki kapları kesin ve mağarada ne kadar Silver Node varsa

toplayın. Bunları yaparken hep dağın kenarından aşağıda yürüyün ve bunu takip ederek hemen yakındaki Rothoard Hollow korsan mağarasına varın. Mağaranın hemen girişinde sağda altınları topladıktan sonra içeri girin. İçerişi altın ve Star Metal kayıyor. Hepsini toplayıp çıkın ve Cutless Key çok yakın olduğu için ister hemen üretime geçin ister eşyalarınızı satın ama bunu yaparken çantanızda yer olmasına dikkat edin. Mümkünse Encumbrance Potion gibi belirli bir süre taşıma kapasitenizi arttıran iksirlerden yanınızda bulundurun.

Ağaç kesmek yani Logging tartışmasız oyundaki en büyük eziyet. Çünkü üçüncü seviye Wyrwood kesmeniz için yeteneğinizin 100 olması gerekli ve ağaç kesmek çok az tecrübe veriyor. Öncelikle kullanacağınız baltada materyal toplarken fazladan tecrübe puanı verme özelliği olduğundan emin olun. Eğer bunu kendiniz üretemiyorsanız mutlaka açık arttırmadan satın alın. 50'den 100'e Mature Tree'nin çok olduğu bir yeri bulun (bunu siz yapabilirsiniz özel bir yer söylememe gerek yok) ve 100'ü vurun. Eziyet şimdi başlıyor çünkü Wyrwood Tree 175'e kadar kasma için haritada bol bol bulunmuyor (en azından seviye 50 altı oyuncular için). O yüzden bolca zamanınız (ve sabrınız) olduğu bir gün Brightwood'a ısınlanın. Eğer daha açmamışsanız bu bölgenin hemen sağ alt tarafında Alchemist's Shrine diye bir ısınlanma noktası var, bunu aktif edin (çünkü buradan gidip geleceksiniz). Sonra buranın hemen yanında Bronzegrove diye bir büyümlü bahçe var, girin ama kuzeye en yakın bölgesine gidin. Kuzey girişinin sağında ve solunda dört tane Bronzegrove Terrawolf (isminin böyle olması lazımla) yaratık doğar. Sağ ya da sol tarafı seçin ve

bunları kesin. İki tanesi yeterli çünkü birini kesip 10 saniye bekledikten sonra diğer doluyor. Bu yaratıkların derisini yüzmüyorsunuz, tahtadan canlılar olduğu için baltayla kesiyorsunuz ve Logging yeteneğiniz artıyor. Bunları saatlerce kese kese 175'e ulaşıyor ve sonunda IronWo-od ağaçlarına girişebiliyorsunuz.

Deri yüzmeye yani Skinning'in en kolay kasma yolu ise şu; Restless Shore'a gidiyorsunuz. Haritanın ortalarında bir yerlerde Boarsholm var. Zannederseniz bu domuzların derisini yüzmek için 100 yetenek puanı istiyordu. Burası acayip popüler bir yer, domuzlar o kadar hızlı doğuyorlar ki oyuncular burada hem yeni silahlarını belirli bir seviyeye kadar hızla kasabiliyorlar hem de Skinning'lerini 200'lüyorlar. Yaklaşık iki saatte yeteneğinizi kökleyebilir 200 olana kadar derisini yüzdüğünüz her domuzdan tecrübe puanı alarak güzelce seviye kasabilirsiniz. 200 olduktan sonra bu tecrübe puanını alamayacaksınız. Yeni bir silah kasmak istediğinizde geleceğiniz ilk mekân bu olmalı.

Harvesting için ne yazık ki önerebileceğim çok efektif bir yer yok. Zaten ortalık hasat edilecek bin bir türlü çiçekten geçildiği için zamanla kendiliğinden artıyor. Ama ben hemen 175'e kasıp Fire Fiber çıkartmak istiyorum diye inat ediyorsanız size biraz yardımcı olabilecek bir yer önerebilirim. Weaver Fen'in güneyinde Pestilence Shrine diye bir ısınlanma noktası var, buraya gidip biraz aşağısına indiğinizde bir sürü Silk Weed olduğunu göreceksiniz. O kadar fazlalara ki siz toplamaya devam ederken yenileri spawn oluyor. Bu noktada sabırla takılarak Harvesting yeteneğinizi kasabilirsiniz. Hangi toplama yeteneğini kullanıyorsanız kullanın bunları kökleyene kadar cihazlarınızda



mutlaka fazladan toplama tecrübe puanı ve nadir eşyalar düşürme ihtimali veren özelliğin bulunduğundan emin olun. Ayrıca çanta seviyenizi arttırarak odaklanacağınız toplama yeteneğinin materyallerini çantanızda daha az yer tutacak şekilde özellikler veren çantalar seçin. Sonrası sizin ayıracağınız zaman ve sabrınıza bakıyor. Balık tutmak vesaire gibi şeylere girmiyorum çünkü onlara da girerse yerim kalmayacak.

PvP ve PVE

Öncelikle biraz PvE'ye değinelim çünkü oyunun zayıf noktası olduğu düşünülen kısmı bu. Sezar'ın hakkını gene kendisine verelim çünkü sadece PvP ağırlıklı olarak tasarlanmış bir oyuna son anda PvE mekanikleri eklenmiş şekliyle bile tatmin edici bir tecrübe sunuyor. Oyunculardan gelen talebi düşündüğüm zaman bu kısmının zamanla cıllanacağına güvenim tam. Neyse PvE dediğimiz olay şu an World Boss, dungeonlar ve Corruption Run'lardan ibaret. Önce Corruption Run'a değinelim çünkü bu kısmı bence önemli. Oyunda factionların sahip olduğu şehirlerden bahsetmişim. Doğal olarak factionlar bu şehirleri alabilmek için sürekli birbirlerine savaş açıyorlar. Ama tek tehdit bu değil çünkü arada sırada Corrupted Invasion saldırıları da olabiliyor. Bu saldırılarda şehrinize akın akın girmeye çalışan, bilgisayar yönetimindeki yaratıkları durdurmaya çalışıyorsunuz. Çalışıyorsunuz diyorum çünkü şu ana kadar başarısını görmedim. İşin kötü yanı başarısız olduğunuz zaman şehirde bulunan Workshop'larınızın bazıları Downgrade yiyor. Mesela Engineering Table'nızı 4 ise 2'ye düşebiliyor. Bu saldırıları yememek için sahip olduğunuz bölgeye musallat olan Corrupted Area'ları temizlemeniz gerekiyor buna da Corruption Run deniyor. Corruption Run'ların vücuda birçok

faydası var. Birincisi güzel tecrübe puanı veriyor eğer 60'a kasmak istiyorsanız bu gruplara girebilirsiniz. İkinci faydası her temizlediğiniz noktadan Corrupted Shard düşürme ihtimaliniz var, bunları birleştirerek Orb yapıyorsunuz ve dungeonlara bu Orb'lar sayesinde giriyorsunuz (WoW'daki gibi grubum hazır şu dungeonı 100 defa döneyim gibi bir seçenek yok). Üçüncü faydası biten her bölgeden sandık düşüyor ve içinden güzel eşyalar düşme ihtimali oluyor. Son olarak da şehrinize yapılacak saldırıyı engelliyor ve böylece çalışma alanlarınızın yağmalanmasını durdurmuş oluyorsunuz. Dungeonlar görev ve eşya kasabilmek için güzel noktalar ama dediğim gibi Tuning Orb'a ihtiyacınız olduğu için kafanıza estiği an girmiyorsunuz. Eğer tank ve özellikle healersanız Orb'unuz olmasa bile chat'te adam arayan bir gruba rahatlıkla katılabilirsiniz. Benim gibi DPS'ler kolay yer bulamıyor ancak guildiniz bu konuda size yardımcı olabiliyor. Dungeon'da

olan yaratıkları kesmek fazla tecrübe puanı vermiyor, iyi puan alabilmek için dungeonı tamamen bitirmeniz gerekiyor. Eşya düşme olasılığının da çok iyi olduğunu söyleyemem. Oyunun PvP kısmı eğlenceli ve bence bunun en büyük nedenlerinden birisi silahların çok fazla yeteneğinin olmaması. Basit ve kullanışlı, önemli olan bu... WoW'daki gibi 50 tane büyüün içerisinden sürekli 3-4 tanesini kullanmak yerine, işinize yarayacakları seçip onların pasiflerini geliştiriyorsunuz. Önümüzdeki yamalarla silah sayısının da artacağını düşünürseniz bayağı eğleneceğiz gibi. Arkadaşlarınızla PvP bayrağınızı açarak dünyaya bu şekilde açılıp diğer factionları avlamaya çalışabilirsiniz. Bir noktadaki ufak bir itiş kakış sonrasında koca koca guildlerin geldiği meydan muharebesine dönüşebiliyor. Ayrıca başka şehirleri almak için diğer factionlara savaş açabilir onların kalelerini almaya çalışabilir ya da kendinizinkini savunabilirsiniz.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

MMORPG'lerin ilk saatleri köyden indim şehre kıvamında geçer. Burada da biz neyiz burası neresi derken hızlıca vakit geçecek.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Artık guildlere katılmış, dünyayı dolaşmış, oyunun her tarafından birazcık tat almış olmanız gerek.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Bu nokta oyunu beğenip beğenmemenize bakıyor. WoW tarzını seviyorsanız gittiniz, yoksa buradasınız.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %50 Amazon'un yeni dünyasında dolaşmama.
- %30 Guild ile beraber işler güçlerle uğraşmama.
- %20 Mining, harvesting ve skinning.



ARTI

- + PvP düzenlemesi
- + Şehir savaşları
- + Oyuncu odaklı ekonomi sistemi
- + Eşya üretme mekanikleri ve öküç gibi potansiyelinin arkasında dünyanın en zengin firmalarından birisi olması.

EKSİ

- Kale savaşları lag'ları
- Yama notlarının doğru düzgün açıklanmaması
- Görevlerinin birbirine çok benzemesi.

SON KARAR

Benim gibi kaliteli MMORPG oynamayı özlemişseniz ve anime tarzı Final Fantasy'dir Elyon'dur sizi açmıyorsa bence The New World'e erkenden başlayın çünkü kasmanız gereken çok şey var.

90



niz. Kale savaşlarında şimdilik nedense gereksiz bir lag oluyor ama Amazon Games bunun da farkında ve sorunu kısa sürede çözeceklerinden eminim.

Kale savaşları şöyle oluyor; saldıracak taraf öncelikle saldıracığı bölgedeki PvP görevlerini bitirerek o şehirdeki nüfuzunu yükseltiyor. Yeterli nüfuzla sahip olunca savaş açabiliyor. Savaş açıldığında her factiondan bir guild rastgele seçilerek Vanguard olarak belirleniyor. Bir guild o bölgede ne kadar aktifse Vanguard seçilme şansı o kadar artıyor. Vanguard olarak seçilen guildin liderleri de saldırıya ya da savunmayı yapacakları 50 oyuncuyu belirliyorlar. Savaş savunma yapacak guildin seçeceği zamanda gerçekleştiriliyor fakat bu saat olarak seçilebiliyor gün olarak değil. Dolayısıyla aktif savunma yapan bir guildle birden fazla saldırı olduğu zaman çok zor durumda kalabiliyorlar. Eğer saldırı taraf kazanırsa o şehri alıyor ve bütün vergileri ve gelirlerinin üzerine konuyor.

Azoth

Hayır kısa süre içinde oyuna binek hayvan gelmeyecek. Çünkü oyunun yeni içeriğini hazırlarken Amazon Games bize olabildiğince oyunda koşturarak zaman kaybettirmek istiyor. Zaten şu an binek gelmesi demek haritayı çok hızlı şekilde dönmek demek ki bu da oyunun Azoth üzerinden dönen ışınlanma sistemine bir hayli aykırı. Yeni ek paketler gelir, harita iyice büyür ve Azoth'la hareket etmek iyice pahalı hale geldikten sonra binekler de gelecektir. Azoth kasmanın en güzel yolunun da Corrupted Run'lar olduğunu bilin. Eğer bunlara katılmıyorsanız kırmızı kırmızı parlayan Corrupted yaratıklardan Azoth düşme şansı daha fazla. Ayrıca malzeme toplamak için kullandığınız alet edevatta da Azoth düşürme şansı özelliği olursa iyi olur.

Nihayetinde oyunun geleceği ne olur?

Bir milyon dolarlık asıl soru bu bence; oyunun geleceği var mı? Nihayetinde WoW'un tepetaklak olduğu bir dünyadayız ve bana sorarsanız WoW önümüzdeki beş sene içinde

eriyerek yok olacak. Hatta Blizzard diye bir şey kalacağını düşünmüyorum bile. Kral devrildiği için yerine birisinin geçmesi gerekiyor ve bence şu an en iyi aday The New World.

Bunun en büyük sebebi oyunun muazzam çıkış başarısı ve arkasında Amazon gibi bir devin olması. İnsanların bu ilgisi devam ettiği sürece oyunun geliştirilmesi için ayrılan bilanço arttırılacaktır. Ve şurası bir gerçek oyunun gelişebileceği o kadar fazla yön var ki...

Çünkü oyunun temelleri doğru şema üzerine kurulu gerek PvP gerek PvE ve hatta ekonomisi. Fiyatının uygun olması ve aylık ücret istememesi ayrıca bir artısı... Muhtemelen aynı Elder Scrolls Online gibi sadece ek paketlere ücret vereceğiz. Ağır olarak kozmetikten para kazanmaya çalışmaları da bence pozitif çünkü Cadılar Bayramı için parayla satılan kozmetiklere baktığımda gayet iyi iş çıkardıklarını söyleyebilirim. Oyun Amazon Games'in olunca da dükkân için belirlenen fiyatlar ülkemiz düzeyinde gayet uygun.

Eksilerinden bahsetmek gerekirse... Öncelikle PvE kısmı sonradan eklendiği için görevler kısmı acayip derecede zayıf. Yaptığınız görevler hep birbirinin aynısı. Aslında WoW'da da durum farklı değil ama araya birkaç farklı görev tipi ekleyerek Blizzard bu sıradanlığı kırmayı biliyordu, oyuncuya hissettirmiyordu. The New World'de böyle bir durum yok aynı şeyi uzun uzadıya yapıyorsunuz ama ilginç bir şekilde sıkıyor. Aynı zamanda kestiğiniz yaratıkların tipleri hep aynı. O kadar az çeşit var ki insanın inanası gelmiyor ve belirli bir noktadan sonra bu sıkıya başlıyor. Aynı yaratıkların rengi değişmiş şekilde karşınıza çıkıyor.

Özellikle kale savaşlarındaki lag sorununa bir çözüm bulmaları lazım. Bu bilinen bir problem olmasına rağmen Amazon Games'ten konuyla alakalı hiçbir şey duyuru şimdiye kadar yapılmadı. Ama ne olursa olsun bana sorarsanız oyunun geleceği bayağı bir parlak. Gerek oyunun potansiyeli olsun gerekse arkasında dünya devi Amazon Games olsun bence parlak. ♦ Nurettin Tan

İNCELEME

Yapım Vicarious Visions, Blizzard Entertainment

Dağıtım Activision Blizzard

Tür RPG

Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch

Web diablo2.blizzard.com



DIABLO®

RESURRECTED™



Bazı oyunlar var, yerine başka oyunları koymaya çalışsanız da gün geliyor tekrar kurup tekrar oynuyorsunuz, bazılarını da zaten kaldırmıyorsunuz bile, bir köşede kurulu kalıyor. Diablo II de yıllardır o oyunlardan bir tanesi oldu benim için. Bir de Doom ve Fallout 2 var ama onlar belki bir gün başka bir yazının konusu olurlar.

Diablo II: Resurrected için kesinlikle karışık duygular yaşıyordum. Bir taraftan aşka oyunlar oynuyor, onlara da vakit ayırmaya çalışıyorum ancak bu aralar sürekli olarak o oyunları kapatıp Diablo II: Resurrected'a geri dönüyorum. Bir tarafta da hepimizin çok iyi bildiği, yıllardır canımız çiğlerimiz deyip bir çoğumuzda çok özel bir yeri olan bu firmanın içine düştüğü durum var. Yaşanan olaylar sebebi ile sessiz kalmak elde değil, sussan zaten gönül razı değil. Diablo II çıkmış yenilenmiş hali ile tekrar önüme gelmiş, oynamamak elde değil. Bir de o kadar fiyaskonun, sıkıntın falan arasında canını dişine takıp böyle güzel bir remaster'ı piyasaya sürmüş bir geliştirici ekip var, bir yanım onların da hakkını yememem gerektiğini söylüyor.

Neyse efendim, ister bana kızın, ister az önce dediklerimi anlayıp hak verin, orası artık size kalmış. Ben D2R ile yaşadığım deneyimi de size bir aktarayım da günün sonunda alıp almama kararı zaten sizde.

Çukura dönüş

21 yıl önce oynadığınız Diablo II'yi hatırlıyorsanız şunu rahatlıkla dile getirebilirim ki, ruhundan hiçbir şey kaybetmemiş bir oyun sizleri bekliyor. Warcraft 3: Reforged faciası akla geliyor ama diyebilirim ki kesinlikle uzaktan yakından bir alakası yok, mis gibi bir remaster yaptılar bu

sefer. Eh tabii işin teknik tarafına bakınca zaten halen arka tarafta çalışmakta olan LoD 1.14d olduğunu görüyoruz, yani aktif şekilde takip ediyordum ben oyunu diyorsanız, bunu bildiğinizi de tahmin ediyorum. Temelinde klasik Diablo II barındırıyor olsa da oldukça güzel yenilikler var, daha doğrusu oynamayı kolaylaştıran, QoL dediğimiz yenilikler var. Tabii bunun yanında erişilebilirlik tarafında da oldukça geliştirmişler Resurrected'ı. Birkaç örnek ile açıklamam gerekirse, yerden altınları otomatik toplamak, haritanın yerini ve opaklık derecesini değiştirmek, isterseniz kontrolcü bağlayarak oynamak gibi bir çok şey eklenmiş. Bunun dışında oynanış kısmında da güzel dokunuşlar yapılmış, basit bir örnek ile Cow King'i verebilirim. Cow King'i kesmekten kaçınırdık ki tekrar portal açabilelim Cow Level'a ancak artık böyle bir derdimiz yok, tekrar tekrar açabiliyoruz o zorluk seviyesinde. Bilenler vardır oyun açılıştan Ladder sistemi kapalı şekilde geldi, hatta ben bu satırları yazarken halen daha açılmadı, lakin eskiden sadece Ladder'da yer alan Runeword'ler artık ister single player ister online tarafta olsun -yani Ladder karakteri olmasa da- kullanılabiliyorlar. Bence benim gibi Ladder oynamaya vakit ayıramayacak, "birkaç kalıcı karakter ile gidebildiğim kadar gideyim, bunu da istediğim zaman yapayım" diyenler için muhteşem bir gelişme. Tabii ki olay sadece Runeword'ler değil end game dediğimiz Uber boss'lar gibi etkinlikler de erişilebilir durumda.

Oyunda yer alan sınıflar, düşmanlar, ekipmanlar, NPC'ler, her şey bildiğiniz yapıda duruyor. LoD 1.14d yamasında en son dengeler ne ise Resurrected'da da o şekilde geldi. Yani

x bir silahın vurduğu hasar, x bir skill'in kaç puan basıldıysa yarattığı etki ve sinerjileri değiştirilmemiş durumda. Bilmiyorum oyunun görselliğinin muhteşemliği, sinematiklerin yeniden yapılmış olması gibi muazzam işlerden ekstra bahsetmeme gerek var mı ama şunu dile getirmek istiyorum, açıkçası ben sinematikleri yapay zeka kullanarak rescale ederler diye düşünürken, sinematik ekibi oturmuş baştan yapmış hepsini. Vallahi helal olsun muazzam görünüyorlar gerçekten.

Ah unutmadan oyun konsollarda da var, ben oynamadım ama PC'de kontrolcü ile denedim, oldukça da rahat, lakin bir kere alışmışım klavye fare ikilisine, yerini tutmadı benim için. Bir de bildiğim kadarıyla PC'de lobi kurabiliyor ve lobi seçip girebiliyorken konsol tarafında bu iş eşleştirmeler ile gerçekleşiyormuş, bir değişikliğe gidecek mi geliştiriciler bu konuda bir bilgim yok şimdilik.

Peki en çok merak edilen şeylerden bir tanesi Diablo II: Resurrected'ın nasıl hayatta kalacağı. Açıkçası 21 yıl boyunca kitlesini elinde tutan, "ana oyunum Diablo II'dir abicim benim" dedirten yayıncıları falan olan bir oyundan bahsediyoruz. Özetle bir 20 yıl daha gider bu oyun, üzerine ek yeni içerik gelmeye bile. O yeni ek içerikten kastım da hani Path of Exile gibi genişlemeye devam etmesi anlamında, yoksa şu an klasikten tek eksikliği Ladder olmaması. Şunu da biliyoruz ki geliştirici ekip orijinal oyundan kopmak istemiyor. Evet, oyun yeni içeriklere de açık, bunu da dile getiriyorlar ama ne kadar gelir, neler olur bekleyip görmekten başka şansımız da yok gibi. Hani dengeleme yamaları



vs. bunlar elbet gelecektir, onları bu konunun dışında tutuyorum tabii ki.

Ancak oyunda her şey güllük gülistanlık değil. Maalesef önceki ayın 23'ünde, yani yazılmanın teslim gününde çıktığı için kendisi yeterli kadar deneyimleyip, sonra da matbaaya dergiyi yetiştirmek gibi bir şansımız yoktu (lanet olsun dostum kapak olabilirdik yine! lol). Ama bir yandan da iyi oldu, neden mi? O zaman incelemiş olsam, tıkr tıkr çalışıyor falan diyebilirdim ama şu son birkaç haftadır af edersiniz burnu bataktan çıkmadı oyunun. Her gün ama her gün oyun bakıma mı alınır arkadaş? Saatlerce kapalı kaldı serverlar ve -bana denk gelmedi ama- rollback yani geri almalar yaşandığı için insanlar Twitter ve oyunun forumlarında isyan ediyorlardı. Neyse, şimdi yiğidi öldür hakkını yeme, şu an ben bu satırları yazarken o problem de giderildi, o kötü dönemi atlattık gibi. Şimdi böyle dedim ya kesin yine bozulur, sonra bana gelip 'lan bozuk oyun övdün bize!' demeyin diye yazıyorum bunları.

Yeni başlayanlar için Uber Tristram

Sevgili okur öncelikle geçmiş olsun, dipsiz bir kuyuya düşüyorsun diye tahmin ediyorum. Çünkü, kaptırsan gidiyor, bak bize 21 senedir buradayız. Peki, "Endgame ne var ağa bunda? Uber dedin, Ladder dedin?" diye sorduğunu hissediyordum gibiyim. Madem öyle, açalım biraz; Az öncede anlattığım gibi artık Ladder dışında da erişebildiğimiz ve Pandemonium Event diye geçen ama oyuncuların azına pelesenk olmuş 'Uber Tristram girek abi' işi biraz zahmetli. Şöyle ki belli başlı bossları önce oyunun en zor seviyesi olan Hell'de kesiyorsunuz ve anahtar topluyorsunuz. Kendileri, The Summoner, The

Countess ve Nihlathak oluyorlar bu arada, sonra bakıyorsunuz ki düşmemiş anahtarlar, tekrar deniyorsunuz. Her birinden üçer set anahtar düşükten sonra, Harrogath'a gidiyoruz. Bu anahtarları Horadric Cube'de birleştiriyoruz ve portallar açılıyor. Bu arada bu işi tek tek de yapabilirsiniz ama aynı portaldan tekrar açılma ihtimalinin önüne geçmek için böyle yapıyoruz biz, yani bir portal zaten açıksa tekrar açılmaz ama kapanmışsa, anladınız işte yahu.

Portallardan geçiyor ve üçer boss ile kapışyorsunuz, olur da başarabilir ve keserseniz kendilerinden Prime Evil'lara ait parçalar düşecek ve onları toplayacaksınız. Bu eşyalar ise Diablo's Horn, Baal's Eye ve Mephisto's Brain diye geçiyorlar, bunları da alıp iyice pemb... Tamam, taaaamam. Horadric Cube'ün içinde birleştiriyor ve Uber Tristram'a girişi açıyoruz. Demin zorlanmış mıydınız?

Güzel şimdi daha da zorlanacaksınız, inim inim inleyecek, satır satır, dize dize söveceksiniz buradaki boss'lara çok yüksek olasılık ile. Neden mi? Çünkü Baal, Mephisto ve Diablo aynı anda geliyorlar. Hadi kolay gelsin. Peki bu kadar uğraşın sonunda ne mi elde edeceksiniz. Torch, ama bu öyle sıradan bir Torch değil, isimli unique bir Torch ve +3 to All Skills veren bir charm kendisi, çantanızda taşıyorsunuz ve keyfini sürüyorsunuz.

Bir de Uber Diablo konusu var

Uber Diablo ise oyunda Stone of Jordan adında unique bir yüzük ile çağırılıyor. Online tarafta bir serverda (bunun mekanizmasını anlatmam çok uzun sürer) 70-120 arasında SoJ satılınca Uber Diablo spawn oluyor (Single playerda 1 tane satmanız yeterli). Uber Diablo'yu kesebilirsiniz +1 to all Skills, +10 to 20 All Attributes & Resistances veren bir charm atıyor, adı da Annihilus. Online





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Cehennemde geçen ilk saatler daima sıcak ve eğlencelidir. Biraz sıcak ama girince alışıyorsunuz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Ana hikaye bitti mi bilemiyoruz ama canınız isteyince cehennemden çıkmak yok. Hep beraber yanacağız.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Ne sandınız? 21 senedir çekiyoruz biz bu illeti. Öyle bir ayda sıkılmak, olmadık Diablo kopyalarına bulaşmak yok.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %50** Burada dehşet var dehşet!
- %40** Loot peşinde koşuyoruz.
- %10** Oyuna girmek için sıra bekliyoruz!



ARTI

- + Diablo II severek oynadıysanız, ruhundan hiçbir şey kaybetmemiş bu remaster'a bayılacaksınız..
- + Baştan yapılmış sinematikleri ile 60 fps Diablo II keyfi.
- + Diablo II oyuncularının istekleri doğrultusunda geliştirilmiş olması.

EKSİ

- 2021 yılında yaşanmaması gereken bağlantı sorunları, Ladder'ın halen açılmamış olması.
- Bazı mekanikler özüne sağdık kalmalarını gerektirdiği için çok arkaik kalmış durumda.

SON KARAR

Neticede karşımızda şahane bir remaster duruyor. Tek dezavantajı maalesef dolarla beraber fiyatının uçup gitmiş olması, özellikle de PC tarafında.

90



tarafında lobilere bakarken Anni Run falan isimli oyunlar görürseniz oradan anlayınız efemim. Heyecanlı tarafı geçtiyse biraz da daha az heyecanlı tarafından bahsedeyim sizlere. Sevgili okur, şimdiye kadar bu tip oyunlarda rahatlıkla skill/attributes (stat) resetleme yapmış olabilirsiniz ama bunu unut. Diablo II'de o iş o kadar kolay değil. Oyun temelde oyuncuya üç kere reset hakkı veriyor, bu hakların her birini de her bir zorluk seviyesinin ilk görevini tamamladığımız zaman ödül olarak veriyor, iyi değerlendirin derim. Peki başka yok mu? Tabii ki var, ancak bunu da yapmak öyle pek kolay değil. Token of Absolution isminde bir eşya ile tekrar yapabiliyoruz. Bunun için ise esanslar toplamanız gerekiyor. Demiştim öyle kolay değil diye. Esanslar ise Hell zorluk seviyesinde bosslardan rastgele olarak düşüyor. Topluyor, Cube'de birleştiriyor ve Token elde ediyoruz. Bunu istediğiniz zaman kullanabilir ya da takas edebilirsiniz, size kalmış. Attribute ve Skill konusuna gelecek olursak; bu dağılımları ilk oynadığınızda kafanıza göre yapabilir ama sonunda duvara toslayabilirsiniz. Deneyerek görmek istiyorum diyenler için eğlenceli olacaktır. Ha, "benim vaktim yok" ya da "bir karakteri birden fazla kez kasmam, min max istiyorum hemen" diyorsanız internet üzerinde bulabileceğiniz rehberlere bakmanız iyi olacaktır diyeyim. Çünkü az önce de anlattığım üzere bir karakterin Attribute ve Skilllerini tekrar dağıtmak öyle kolay değil. En azından şunu ekleyeyim, oyunda yetenek dağıtma kısmı aslında biraz illüzyon gibi. Oyunda min-max yapan bütün sınıflar günün sonunda full Vit, zırh silah giymeye yetecek kadar str/dex veriyorlar, enerjisi ise sıfır. Leveling yaparken mana sıkıntısı çekerseniz verirsiniz, zaten o reseti belirli bir seviyeye erişince kullanmak isteyeceksiniz.

Cow Level konuşalım

Ah, doğru. Ondan da bahsetmeden kapatmak olmaz. Çok özetle Cow Level, eşya, Rune, Gold farm için en güzel en rahat yerlerden bir tanesi, içeri girdiğiniz koca bir

haritada üzerinize akın alın elinde halbertlar ile koşturup 'MOO!, MOO!' diye bağıran inekler ile kapışacaksınız, yalnız dikkat edin elleri ağır, inek diyoruz diye alttan almayın, yığılırsınız oraya.

Şimdi belki de sizler için çok saçma görünen bu Cow Level'in çıkışına da birkaç satır ayırmam lazım. Şöyle ki 96 yılında Diablo 1 ilk çıktığında, söylentiler doluyordu ortalıkta. Tristram köyündeki yerde yatan ineğe belli sayıda tıklarsak, ellerinde halbertlar ile bizi kovalayan ineklerin olduğu bir yere bizi ışınıyor muydu oyun. Ancak bu söylenti tabii ki gerçek değildi, lakin dilden dile de yayıldı. Eh o eski güzel Blizzard'da boş durmadık ve Diablo II'de bunu gerçeğe dönüştürdük.

İyi güzel de oraya nasıl gideceksiniz? Şöyle, Act 1'da Cain'i kurtardığınız yerde, yani Old Tristram'da haritanın en soluna doğru giderseniz Writ's Leg'i düşüreceğiniz bir ceset göreceksiniz, bunu alın. Rogue Encampment'a dönün, Cube içerisine Tome of Townportal ve tahta bacağı yerleştirip birleştirin, işte bu kadar. Cow Level'a portali açtınız. Tome of Townportal'da yine Act 1'da Akara'dan Rogue Encampment içerisinden en sağda kendisi, alabilirsiniz.

Artık Rune ve Runeword konusuna da değinip ufaktan yazıyı bitirmemin ve oyuna dönmemin vakti geldi diye düşünüyorum. Rune'lar, Runeword sistemi Diablo II'nin Lord of Destruction ek paketi ile birlikte oyuna dahil edildi. Aslında bakarsanız karakter kasma süresince oldukça işimize yarayan bu sistem, oyunun end game kısmında da büyük rol oynuyor. Olayı ise özetle şu; belirli soket sayısına sahip olan gri renkteki zırh ya da silahlara doğru sırası ile Rune'ları dizip Runeword oluşturduğumuzda isimli, özel bir ekipmana dönüşüyorlar. Hemen bir örnek vereyim, hem de mini bir başlangıç rehberi olmuş olsun elinizin altında. Tabii ki daha fazlasına ister internette hatta şuradan <https://d2runewizard.com> adresinden erişebilirsiniz. Hatta Discord grubuna gelin oradan haberleşelim. ♦ **Sonat Samir**



Yapım Turtle Rock Studios Dağıtım Warner Bros Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web www.back4blood.com/tr-tr

Back 4 Blood

Left 4 Dead 3 mü? Alırım bir dal!

Back 4 Blood'u Level'in #295 sayısında ilk bakışta değerlendirmiş ve beklenti puanı olarak 2 yıldız vermişim. Çokça Left 4 Dead ile karşılaştırmış, artlarına ve eksilerine oyunun bize verdiği imkân kadar değinmişim. Kendince sürprizleri olacağını, bunların da bizi şaşırtıp şaşırmayacağını merak ederek yazımı sonlandırmışım. Bakalım Back 4 Blood bizi ters köşeye yatırmış mı?

Left 4 Dead serisinin geliştiricilerinden biri olan Turtle Rock Studios, bu oyunun daha planlama aşamasında "Ya biz Left 4 Dead 2 gibi yapalım, ama daha iyisi olsun" diye yola çıktığına yemin edebilirim. Birkaç farklı dokunuş dışında her şeyinin aynı olduğunu

söyleyebilirim. Oynanış L4D ile tamamen aynı. Bir hikâye üzerinde, bir güvenli bölgeden diğerine gitmeye çalışıyoruz. Giderken de türlü enfekte ve onların farklı yeteneklere sahip gelişmiş mutasyonluları yolumuza taş koymaya çalışıyor. Bazen bir yerleri havaya uçuruyoruz, bazen de bir yeri korumaya çalışıyoruz.

Ne kadar farklı, ne kadar yeni?

Back 4 Blood'da lobi diyeceğimiz kısım çok hoşuma gitti. Arkadaşlarımızla bir oyuna girmeye çalıştığımızda bazı oyunlarda olduğu gibi sadece boş ekrana bakmıyoruz. Haritada istediğimiz şeyi yapabiliyoruz. İstersek silahları deneyebiliyor, istersek kartlarımızı ayarla-

yabiliyoruz. Bu noktada silah çeşitliliğini ve özelleştirme kısmını çok beğendiğimi söylemeliyim. Birçok seçenek var elimizin altında. Özelleştirme kısmında ise üzüldüğüm bir şey var. Güvenli bölgeden çıkmadan hemen önce haritada bulduğumuz bakırları kullanabileceğimiz bir mağazaya giriyoruz. Silah için sadece iki adet özelleştirme var burada. Yani bu iki özelleştirme dışında farklı bir şey ekleyemiyoruz. Sadece rastgele olan o mağazada ne varsa sadece onları kullanıyoruz. Aldığımızda yeni bir şey ile yenilenmiyor. Yenilenmesi için diğer güvenli bölgeye gitmemiz gerek. Biraz önce aldıklarımızın bir üst modeli de olabilir, hayallerimizin dürbünü ve şarjörü de olabilir. Oyuna başladığımızda çevrede bakır paraların olduğunu göreceksiniz. Bunu aldığınızda tüm gruba dağılıyor ve bu parayı diğer güvenli evde sağlık ekipmanı, mermi, silah, el bombası gibi maceramızda bize yardım ve yataklık edecek malzemeler alabiliyoruz. Silahımızın gücüne güç katacak eklentiler, takımımıza iyilik olsun daha fazla zombi öldürsünler diye tüm takım için satın alabileceğimiz eklentiler de yine bu para ile alınabiliyor. Güvenli bölgeden adımımızı attığımızda atmosferin ve bölüm tasarımlarının ne kadar iyi olduğuna şahit oluyoruz. Adeta bizi oyunun içerisine alıp "Bir şekilde hayatta kalın" diyor.

Gambit misali kart çekiyoruz

Oyunun en dikkat çekici yanı kartları ve karakterleri. Zaten en iddialı tarafları da bunlar. İlk bakışta da söylediğim gibi L4D serisinde hangi karakteri seçeceğimizi, nasıl göründüğüne göre karar veriyorduk. Bu oyunda ise karakter-





lerin kendilerine has üç özelliği var. İkisi kendisine diğeri ise gruba özel. Örneğin Holly karakterini seçersek, bir parazitli öldürdüğümüzde 10 enerji yeniliyoruz. Hasar direnci de diğer karakterlere göre %10 daha fazla oluyor. Tüm takıma %25 de ekstra enerji sağlıyor. Bu şekilde 8 oynanabilir karakterin de farklı özellikleri mevcut. Yani bu noktada hem kendinize göre, hem de grubunuza göre hareket etmeniz gerekiyor. Yine kart seçim aşamasında, sadece sizi etkileyen kartlar da var, takımınızı pek bir önemli. Oyuna başlarken bir kart destesi hazırlıyor ya da hazırlardan kullanıyoruz. Toplam dört kategori altında onlarca kart var. Bunlar refleks, kas gücü, şans ve disiplin. Her biri bir diğerinden daha benzersiz özellikler veriyor ve oynanış stilimize göre seçim yapılabiliyor. Her güvenli bölge çıkışında bir kart seçip kendi destemizi hikâye modunda oluşturabiliyoruz. Yeniden başladığımızda her şey sıfırlanıyor tabii ki.

İlk bakışta da belirttiğim, oynarken baya bir eğlendiğim oyun modu olan Sürü beklediğini veriyor. L4D'de bu modu çok fazla oynamıştım, o yüzden bu oyun modunda inanılmaz eğlendim. İki takımda toplam 8 kişi oluyor ve 4'e 4 kapışıyoruz. Önce bir taraf temizlikçi oluyor ve dayanabildiği kadar enfektelere karşı dayanıyor. Daha sonra ise takımlar değişiyor. 2 raunt üzerinden oynanan bu oyunda en uzun süre zombilere karşı dayanan takım kazanıyor ve 1 puan alıyor. Fakat bu noktada yine bir sıkıntı var. Eğleniyorum diyorum ama, yarım kalan bir eğlence. L4D2'de sağ kalanlar olarak hikâye üzerinde ilerlemeye çalışıyorduk. Yani bir güvenli bölgeden diğer bir güvenli bölgeye gitmeye çalışıyorduk ve diğer takımın da olduğu zombiler bizi aynı şekilde durdurmaya çalışıyordu. Tabii Sürü moduna benzer mod L4D2'de de var. Fakat burada sadece belli



bir bölgede zaman geçirmemiz gerekiyor. Uzun bir oynanış görmüyoruz dolayısıyla açlığımızı tam anlamıyla bastıramıyoruz. Her bölüm sonunda ikmal puanı denilen puanları kazanıyoruz. Oyun içinde çevrede bulduğumuz bakırlar, oyun sonunda ise bu ikmal puanları ile alışveriş yapıyoruz. Yeni kartlar, yeni silah görünümleri ve kıyafetleri bu para ile elde ediyoruz. Yalnız ufak bir uyarı, solo oynarsanız ikmal puanı kazanmıyorsunuz.

Değişiyor mu?

Steam'de 249, PlayStation ve Xbox tarafından 599 TL gibi bir ücrete satılan Back 4 Blood, tek başına değerlendirildiğinde güzel bir oyun fakat sevgili okur, ne yazık ki tek başına değerlendirilemiyor. Çünkü hemen yanı başında Left 4 Dead ve geçtiğimiz aylarda ücretsiz verilen World War Z geçişi var. Çok daha ucuza neredeyse aynı şeyleri sunan diğer yapımlar bana daha mantıklı geliyor. Yeni bir hikaye deneyimlemek, çok daha fazla kan, farklı özelleştirmeler,

yeni nesil görüntü, silahlarda esneklik gibi özellikler istiyorsanız oyundan zevk alacağınızı kesin, buna kesinlikle şapka çıkarırım. Oyunu yeniden ve yeniden oynamamız için en büyük sebep yeni oyun stillerini ve yeni kartları denemek. Fakat diğer bir tarafta L4D, World War Z aklıma gelince, ne yazık ki türe ölüp bitmiyor-sanız konsol fiyatına almayı önermiyorum. Yukarıda saydığım birkaç özellik dışında, bu fiyatı vermeye değercek bir şey göremiyorum ne yazık ki. Hele ki bir başka amiral gemisi alternatifi varsa.

◆ Talha Şahin

KARAR

ARTI Atmosfer, çeşitlilik, farklı oynanış stili, ateşleyici müzikler
EKSİ Yüksek ücretine rağmen bir fark yaratmıyor, solo oynanışta ilerleyemiyoruz

75



Yapım Mercury Steam, Nintendo EPD Dağıtım Nintendo Tür Metroidvania Platform Switch Web metroid.nintendo.com

Metroid Dread

Eskinin kahramanı, yeni maceraların peşinde...

Çiçeği burnunda bir Nintendo Switch sahibi olarak şunu söyleyebilirim ki, bu dünyaya girmek için çok ama çok geç kalmışım. Çocukluğumda Gameboy hastası bir velleken ne kadar eğleniyorsam, koskoca evli-barklı bir adam olarak da aynı hissiyatı yaşıyorum. Nintendo'nun nevi şahsına münhasır oyunlar yaptığını ne kadar çabuk unuttuğum öyle...

Eh, haliyle 2017 yılında çıkan bu konsolun keşfedilmeyi bekleyen kütüphanesi benim için derya deniz halinde. Henüz keşif macerama yeni başlamışken, Kürşat'ın mesaj kutumu yeşillendirmesiyle Switch'in son oyunu Metroid Dread ile de yakın temasa girdim. Metroid Dread'in tek özelliği Switch için çıkan son oyunlardan biri olması değil. Aynı zamanda, Switch OLED modelinin de bir nevi tanımını sırtlanıyor ve bunu müthiş bir şekilde başarıyor. Ben tabii oyunu OLED modelinde deneyimleme şansı bulamadım. Ancak Metroid Dread'in akıcı oynanabilirliği, yağ gibi akan platform bölümleri ve gizli hikayesiyle OLED parlaklığında beni kendisine kaptırmayı başardı.

Tanışma vakti

Hemen, her standart inceleme rutininde olduğu gibi Metroid Dread'in derdi neymiş, onu anlatmaya koyulalım. Metroid Dread, bir aksiyon ve de macera oyunu. Metroidvania olarak bildiğimiz türün de kurucu babalarından biri. Diğeri de bildiğiniz üzere Castlevania. Yani belli ekipmanlar ve güçler kazanarak haritada gördüğümüz ama ulaşamadığımız yerlere geri

dönüp yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Hikayenin başında da zaten bu durumun kılıfını hemen uyduruyorlar.

Metroid Dread, hikaye olarak Metroid Fusion'ın sonrasında geçmekte. Galaktik Federasyon, X adı verilen bir tür parazit ile mücadele etmektedir. Ortadan kaybolduğu sanılan X parazitiine ait son kalıntıların ZDR isimli bir gezegende olduğunu fark ederler. Gezegen yedi adet araştırma robotu gönderilir ancak kısa süre sonra sinyaller kesilir. Haliyle tüm iş Samus ablamıza düşer. Galaksinin en azılı kelle avcısı ve savaşçısı olan Samus, gemisiyle ZDR gezegenine gelir. Akabinde adının Raven Beak olduğunu öğrendiğimiz bir savaşçıyla

mücadeleye girer ancak savaş kazanamaz ve gezegenin alt katmanlarındaki araştırma üssüne postalanır. Tahmin edeceğimiz üzere Samus'un tüm güçleri ve becerileri de elinden alınır. Amacımız yeryüzüne ulaşmak ve bunu yaparken de parazite ait bilgileri toplamaktır. Elbette oyunda başımıza musallat olacak araştırma robotlarından da kaçmamız gerekiyor ki bana kalırsa çok basit ama acayip eğlenceli bir mekanik olarak oyuna yedirilmiş.

Dread, kendi oyun tarzını akıcı bir dinamiklikle oyuncuyla buluşturuyor. Tek tabanca olarak başladığımız oyunda edineceğimiz yeni silahlar ve güçler sayesinde, hepsi arasında yağ gibi akıp geçiyorsunuz. Samus Return ile seriye





eklenen yakın dövüş mekaniğinin de efektif bir biçimde oyunda kullanıldığını göreceksiniz. Düşmanların saldırı biçimlerini iyi takip ederek, ekrandaki ışıldamayla eş zamanlı olarak yakın dövüş butonuna basarak, tahmininizden daha hızlı ilerlemeniz olası. Zaten bu yakın dövüş mekaniği, gezegene gönderilen motoru bozmuş robot EMM'ler'e karşı en önemli silahımız. Çünkü mühimmatımızdaki hiçbir silah EMM'leri durdurmaya yetecek güçte değil.

"Çıkart bakayım Switch'ini!"

EMM'ler, harita içerisinde volta atan ve Samus ile karşılaştığında "ZDR cennet gezegen, hiç kıymetini bilmiyorsunuz" ya da "Çıkar cebindeki Omega Blaster'ı göster" diyen, kontrolünü kaybetmiş robotlar. Uzun adıyla "Extraplanetary Multiformal Mobile Identifiers" robotları, bizi gördüğümüz yerde kısırmaya çalışıyor. Gezegenin alt komplekslerinde yolumuzu bulmaya çalışırken köşe bucak EMM'lerden kaçmaya çalışıyoruz. Sadece çok kısa bir anlığına ki kas hafızam bunu öğrene kadar belki onlarca kez öldüm, yakın saldırı yapıp kaçacak bir aralık yakalayabiliyoruz. Sadece Omega Blaster ile EMM'leri yok etmek mümkün. Bu güçlü silahı da sadece bir kez kullanabiliyoruz yani elde etmesi de ateş etmesi de oldukça zor. Ancak her EMM'i yok ettiğinizde Samus'a yeni bir güç kazandırılıyorsunuz.

Oyunun başında bana azap çektiren EMM'ler, ile ilginç bir kedi-fare oyunu hissiyatı yaşadım. Korktuğum başıma gelmedi ve oyuna ekstra bir

derinlik getirdi. Sadece platformlar arası sıçrayıp yeni güçlerle girilemeyen alanlara ulaşmaya çalışmadım. Metroid, bu alanda kendini yenilemekten hiç çekinmemiş. Sonuçta bu türden etkilenip üzerine daha fazlasını koyan oyunlar gördük ve Metroid, şu dönemde sadece bu mekaniklerle, ilkel bir hava sunabilirdi. Aksine dersine iyi çalışmış ve en iyi yaptığı işleri halen iyi yaparak, üzerine çıkmayı başaran bir oyun olmuş.

Bırcı bırcı aksiyon

Oyundaki boss savaşlarının keyfi bir yana EMM'ler ile yaşadığınız kısa köşe kapmacalar bile inanılmaz bir dinamizm sunuyor. Hal böyle olunca defalarca ölseyiz bile hiç usanmadan tekrar tekrar deneyimlemek istiyorsunuz. Öte yandan şu an kaşlarınızı kaldırıp, "Hmm burada sıkıntılı bir taraf yok mu?" diye bana soruyor olabilirsiniz. Evet, size hak vereceğim sevgili LEVEL okuru. Metroid Dread, oyuncuya biraz fazla sabır işi yüklüyor. Ancak keyifli oynanabilirliğiyle de dengeyi güzel koruyor. Ben açıkçası daha önce hayatımda Metroid serisine girmemiş biri olarak, beni böylesine içine çekebilmiş olmasına şaşıyorum. Belki ilk saatim içerisinde kıvrınmaya başlayacaktım ama inceleme süreci boyunca akşamlarıma neşe katan oyunlardan biri haline geldi.

Bu arada oyunun performansından da bahsetmek isterim. Oyunun Switch OLED modelinin bir nevi tanıtımını yaptığını söyleyebiliriz. Ancak ne standart modelde ne de Lite modelde gözle görülür bir fark yaratmıyor. Karanlık alanların ya

da ışıklandırmaya dayalı bölümlerin olduğu gerçek ancak öyle güzel bir ayar çekilmiş ki, 2017 yılında çıkan bir konsol için, o dönemin donanımsal mimarisine rağmen, oyun akıyor gidiyor arkadaş. Yahu hiç mi FPS sıkıntısı yaşatmazsın? "Belki," dedim, "belki, performans taşınabilir moda oynayınca düşer." Yok, yine düşmedi. Evdeki televizyonum 4K olmasına ve oyun bu desteği sunmamasına karşın ve keyfime daha fazla keyif kattı. Oynanabilirliğin akıcılığını, performansla birleştirdince zaten müthiş bir uyum ortaya çıkmış oluyor.

Metroid Dread, elbette kusursuz bir oyun değil. Sinematikler ve bölüm arasında anlatılmaya çalışılan hikaye sanki geri planda kalmış gibi. Hikayenin zayıf olduğunu söylemiyorum bu arada. Bir Alien, bir Event Horizon olmasa da o ayarda bilim kurgu soslu korku tonuna sahip. Zaten oyunun yapımcısı Yoshio Sakamoto, Dread projesini ilk defa 2005 yılında dile getirmiş. Nintendo DS için hazırlanması planlanmış fakat dönemin teknolojik altyapısı, EMM benzeri robotların takip olayına pek hazır değilmiş. Bir de elbette Sakamoto, oyunun odağında korku olmaması gerektiğini düşünüp projenin üzerinde yıllar boyunca çalışmış. Hani acele işten hayır gelmez derler ya, sakın kafayla yaparak, bozarak sonra tekrar yaparak kurgusal açıdan güzel bir oyun ortaya çıkartılmış. Fakat dediğim üzere hikaye, oynanabilirliğin arkasında kalmış. Bazı yerlerde, "Ben niye buradayım ya" diye düşündüğüm, Samus'un güdülerine ayak uydurmaya ama özdeşlemediğim anlara tanıklık ettim. Benim gözüme çarpan en dikkat çeken kısım bu olabilir. Yoksa Metroid Dread'in noksan kısmı tırmalasam da aklıma gelmiyor. Metroid Dread, Switch sahibi herkesin mutlaka kütüphanesinde olması gereken bir oyun olmuş. Zorlayıcılığı karşılığında ödülünü de verecek şekilde ayarlanmış. Anlatımında sakın yerler kalmış olsa da yağ gibi akan çatışma mekanikleri, Samus'un ilk kontrol ettiğiniz andan son ana kadar sizinle beraber ilerleyecek. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Akıcı oynanabilirlik. Kendine yenilik getirmesi. Takip edilme hissi dozunda ayarlanmış
EKSİ Hikaye geriye itilmesi

Yapım Deck Nine **Dağıtım** Square Enix **Tür** Macera **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch
Web lifeisstrange.square-enix-games.com/en-gb/games/life-is-strange-true-colors

Life is Strange: True Colors Wavelengths

Tanıştığımızı çok memnun oldum Steph!

Life is Strange: True Colors'ın üzerimde bıraktığı etki daha henüz geçmemişken ve tanıdıklara durmaksızın önermeye devam ediyorken hemen arkasından oyunun eklenti paketi geldi. Wavelengths hakkında detayları iletirken öğrendiğimce titiz olmaya çalışacağım spoiler vermemek açısından. İlk oynadığı Life is Strange oyunu True Colors olanlar için Steph Gingrich, Haven Springs'teki plak şirketini işleten ve yerel radyoda yayın yapan, enerjisi ile takdir ettiğimiz şahsına münhasır bir kişilikti, oyunun ana karakteri Alex Chen ile de tanışıklıkları daha ilk gün başlıyordu. Fakat daha önceden Life is Strange: Before the Storm'u deneyimlemiş olanlar kendisini Arcadia Bay'den hatırlayacaktır. Eklenti başlangıcında önceki süreçle ilgili soruyu zaten oyun size soruyor. Önceki oyunları oynadıysanız kararınızı

buna göre vermeniz gerekiyor. Sonuçta Steph eski oyunlardan bilinen bir karakter ve yeni oyun True Colors'ta Steph yine yan karakter. Bu eklenti ile de Steph'in hikayesine yoğunlaşıyoruz. Arcadia Bay sonrası neler yaşadı ve Haven Springs macerası nasıl başladı, detaylıca öğreniyoruz. Steph'in hikayesine bu eklentiyle odaklanılması beni mutlu etti açıkçası, başrolde olduğu bir paket nihayet çıktı. Önceki seriyi oynamamış olanlara özellikle belirtmek istiyorum ki, oyun sizi geçmişin o derin noktalarında uzun süre boyunca tutmuyor. Steph'in Haven Springs'teki ilk günlerinden başlıyor hikaye, Haven Springs yepyeni bir yer onun için, baterist olarak grubuyla turdayken burasını görünce etkisi altında kalıyor. Yakın arkadaşının da desteğiyle buraya yerleşiyor. Haven'daki plak dükkanında işe başlıyor ve işvereni ona günlük yapılacaklar listesi yolluyor. Bir yandan da yukarıda dediğim gibi kasabasının radyosunu yönetiyor. Tam 90'lar radyoları; belki hatırlayanınız vardır; arayanlar istek şarkı istiyor, bazen fikirlerini soruyor; bizim masaüstü oyunlara ilgili karakterimiz Steph, d20 zarını atıp onlara sayıların yüksekliğine göre olumlu veya olumsuz cevap veriyor. Bu süreçlerde inanın başka hiçbir karakter yok oyunda, tek başına plak dükkanında yapılması gerekenleri yapıyor. Radyoda reklamları oku; dükkanı düzenle, plakları diz gibi. Yeni bir kasabada partner arama uygu-

lamasına da kayıt oluyor, onlarla yazışıyor. Alışmaya başladıkça önce Pride ayı düzenliyor, nasıl rengarenk; nasıl güzel oluyor dükkan. Daha sonra Xmas, sonraları yine mahalledeki rol yapma, hediye avına denk geliyor. Günleri böylece geçiyor. Geçmişle ilgili Mikey var hep, geçmişle yüzleşmeye çalışıp kendine çektiği eziyet son bulsun diye çabaladığı günler de oluyor. Haven Springs'te günler onun için ne kadar keyifli olacak, kendisi nasıl daha iyi hissedecek diye düşünürken True Colors'ta Alex için verdiğim kararları kendisine de uyguladım ben biraz, siz nasıl ilerletmek isterseniz hikayeyi artık, gerisi size kalmış. Ben Steph'i daha yakından tanımaktan çok mutlu oldum, onun da mutlu günler geçirmesi için elimden geleni yaptım. O artık birinci yıldı; True Colors'ta Alex'le tanıştığı gün, Haven Springs'teki DJ odasında kendi başına dans ederken ayrıldık. Steph'in çaldığı şarkılar çok güzeldi bir de. Bugünlerde onları dinliyorum, tekrar görüşmek üzere! **Ayça Zaman**

KARAR

ARTI Steph'in de artık kendi başrolü var! Şarkı seçimleri çok başarılı
EKSİ Günlük görevler çok tekrara giriyor. Steph dışında kasabadaki kimsenin oyun-da fiziksel etkileşimi yok



Yapım Kytotonn, KT Racing Dağıtım Nacon, Bigben Interactive Tür Yarış Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web www.wrcthegame.com

WRC 10

Seri, bir sene aradan sonra yine yolda durmakta zorlanıyor...

WRC malumunuz, ralli denilen olayın Formula 1'i sayılır. En iyi organizasyon, en pahalı araçlar, en iyi ralli pilotları derken maalesef serinin lisanslı oyunu için aynı şeyi söylemek mümkün olmuyor yıllardır. Üzücü çünkü öyle elinizi çarpsanız ralli oyununa denk gelme şansınız yok. Ya WRC oynayacaksınız ya Dirt Rally. Ağzının tadını bilen herkes için de Dirt Rally fersah fersah önde. En azından WRC 9 bu konuda ciddi bir ileri adım atmıştı geçtiğimiz yıl ve Codemasters'ın F1 serisinin kariyer modunun bir benzerini oyuna düzgünce entegre ederek bizlere koca bir ralli takımını yönetmenin ne demek olduğunu hissettirmişti. WRC 10 bu açıdan beklentilerin fazla olduğu

bir oyundu zira artık sağlam bir temel üzerine kurulu olmasından dolayı oynanış ve teknik tarafındaki eksikliklere daha fazla odaklanacaklarını düşünmüştük. Aradan yaklaşık bir yıl geçti ve maalesef beklediğimi bulamadım. Kytotonn gelişime çok açık olan oyunda, geçtiğimiz yılı WRC'nin 50.yılı içeriklerine odaklanarak geçirmiş.

50.yıl içerikleri ne dersiniz, oyunun bilindik modları ve hemen hemen hiç geliştirilmeden gelen kariyer modu haricinde, tarihi araçlarla tarihi ralli etaplarını oynayabilmek diyebilirim. Bu ralliler birer etapla canlandırılmış bu arada, tam bir yarış bekleme. İnsanların Grup B'lerin ne kadar korkutucu olabileceğini ilk kez anladığı 1984 Monte Carlo Rallisi, 1973 yılındaki ilk WRC sezonunda Alpine A110 ile arkayı savura savura gitmek gibi atraksiyonlar var. Bu yarışlarda kenar reklamları ilgili yıla göre düzenlenmiş ve San Remo gibi etaplarda güvenlik önlemleri hak getire olduğundan seyircilerin yolun 50cm kenarından sizi takip ettiklerini görebilirsiniz. Ben Metro 6R4 ve Ford RS200 gibi eksiklere rağmen bu modda oldukça iyi vakit geçirdim. Bir şikayetim yok.

Şikayetim, oyunun geri kalanının neredeyse aynı kalmış olması. 2022 yılındaki üç WRC aracı (Toyota Yaris, Hyundai i20, Ford Fiesta) dışında WRC2 ve WRC3 araçları da oyundaki kariyer modunda kendisine yer buluyor. Dönem dönem klasikleri de kullanabiliyor ve diğer markalarla test sürüşlerine çıkabiliyoruz. Grafikler ve araç detayları hala göz doldurmaktan uzak. Hasar modellemesi ve araçların ağırlık değişimlerine verdikleri tepkiler de Dirt Rally kadar kontrol hissi vermiyor. Özellikle pist dışına çıktığınızda çözünürlük çalı çırpı çözünürlüğü o kadar düşüyor ki, yolu tekrar bulmanız tamamen hislerinize kalıyor.

WRC 10 en azından içerik anlamında üç aya yayılan bir plan açıklamış durumda. Geçtiğimiz günlerde gelen güncelleme ile Fiat 131 Abarth, Ford Escort MK2 ve Ogier'in Ford Fiesta WRC 2017'si oyuna eklenmiş durumda, ayrıca co-pilot modu elden geçirildi ve Ypres Rallisi içeriğe eklendi. Kytotonn önümüzdeki ay yeni bir araç, yeni bir parkur ve beş tarihi eventi, Ocak ayında ise Online Championship Mode'u devreye alacak. Oyunu o zamana kadar oynayan kaç kişi kalır, emin değilim.

Bu oyunun elinde kapı gibi WRC lisansı varken ciddi bir potansiyel ziyarı olduğu kanısındayım ben. Yüzlerce aracı, WRC tarihinden onlarca parkuru çatır çatır oyuna ekleme şansları varken, "idare ettiği kadarıyla" yetinmeyi tercih ediyor yapımcı yıllardır. Ne sürüş fizikleri konusunda ne de grafikler ve modellemeler anlamına ciddi bir adım atılmış değil. Tam bir gelişim görüyoruz, sonraki sene tekrar "idare etme" moduna dönüyor Kytotonn.

Ralli konusunda simülasyona çok tutkunsanız hala Richard Burns Rally oynuyor veya Dirt Rally'den şaşmıyor olabilirsiniz, iyi de ediyorsunuz. Dirt serisinin "Rally" olmayan tarafı Dirt 5 ile iyice hokkabazlığa döndüğünden, insan elinde daha iyi seçenekler olsun istiyor ama WRC 10'un size verebilecekleri yazıda anlattığım kadar. Kötü bir oyun değil ama harcanmış bir potansiyel. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Lisanslı parkurlar, araçlar ve sponsorlar. 50.yıl modu oldukça keyifli.

EKSİ Geçen yılın üzerine pek bir şey koyulamamış. Kontrol hissi zayıf ve grafikler vasat.

70



Yapım Supermassive Games Dağıtım Bandai Namco Tür Macera Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web thedarkpictures.com/house-of-ashes

The Dark Pictures Anthology: House of Ashes

Beş karakter, iki yazar ve bir lanet

KAAN: Until Dawn ile adından bir hayli söz ettirmiş ve etkileşimli macera oyunları piyasasında "Quantic Dream'in yanında biz de varız" demişti Supermassive Games. Akabinde gelen Hidden Agenda ve The Inpatient gibi yapımları orta şeker tadında olsa da The Dark Pictures Anthology ile yine türe damga vuracaklarını sandık. "Sandık" diyorum çünkü kişisel olarak biz çok sevsek de eleştirilenlerden idare eder not almanın ötesine geçememişlerdi. Gerek Man of Medan gerekse Little Hope güzeldi ama sonuçta bir Until Dawn değildi. Amma velakin antolojinin yeni halkası House of Ashes'ı merakla bekliyorduk çünkü kan-koca olarak oynayabileceğimiz ender oyunlardan birisi ve iki kişi oynayınca aldığınız zevk de doğal olarak ikiye katlanıyor. Derken oyun önümüze sıcak sıcak sunuldu ve karakterlerimizi seçip yeni bir korkutucu maceranın kapısından geçtik!

Akad İmparatorluğundan Saddam'ın sarayına!

OLCA: Oyuna başlamadan önce her The

Dark Pictures oyununda olduğu gibi kontrol edebileceğimiz beş karakteri aramızda bölüştük. Yine karakterlerden üçü benimdi. Karakterler şöyle: benimkiler CIA saha ajanı Rachel, Yarbay Eric ve Çavuş Nick. Kaan'ın iki karakteri ise Teğmen Jason ve Iraklı Teğmen Salim'di. Askerler, Iraklılar falan derken savaş oyunu mu oynuyoruz diye sorabilirsiniz kendinize. Hem evet hem hayır. İlk olarak olayların çıkış noktasını anlatayım. Milattan önce 2250 yılında kendisini tanrı-kral ilan eden Akad İmparatoru Naram-Sin, fetihleri sırasında Sümer inancında yeryüzü tanrısı Enlil'e ait bir tapınağı yerle bir ettirdiği için tanrılar onun krallığına savaş, açlık ve veba getirmiştir. En azından insanların inandığı budur. Naram-Sin de kendisini affettirmek ve lanetin kalkmasını sağlamak için yeni bir tapınak inşa ettirmiş lakın başarılı olamamıştır. Nereden geldiği belli olmayan canavarlar (Akadlılara göre tanrılar göndermiştir) önüne kattığı herkesi yok etmiş ve hem Naram-Sin ölmüş hem de Akad düşmüştür. Af dilemek için yapılan gösterişli tapınak ise günler geçtikte çöl kumlarının

arasında kaybolup gitmiştir. Ta ki binlerce yıl sonra yeniden keşfedilene kadar! House of Ashes'in çıkış noktası kısaca bu şekilde. Üstelik bunun aslında gerçek bulgulara dayandığını bilmek durumu daha da bir tüyler ürpertici hale getiriyor. "Akad'ın Laneti" adı altında bulunan şiirlerde Naram-Sin'in gerçekten Nippur'da (Irak'ın güneydağusu) bir tapınağı yerle bir ettirdiği ve tanrıların gazabını üzerine çektiği yazmakta. Durum böyle olunca insan ister istemez bir tuhaf oluyor. Gelelim günümüze. Az önce saydığım karakterler ne iş ve biz ne yapıyoruz? Günümüzde dedim fakat aslında 2003 yılındayız. Amerika, Irak'a demokrasi getirmiş ve Saddam'ın sarayını üs edinmiştir. Herkes "Saddam'ın altından tuvalet kapağını eve nasıl götüreceğim?" ya da "Saddam'ın iki tır dolusu dolanını İstanbul'dan nasıl geçirim?" derdine düşmüşken göklerden adeta zembille inmişcesine Yarbay Eric gelir ve küçük bir ekibi toplayarak yeni görevleri hakkında briefing verir. Görev aslında basittir: Uyduda Saddam'ın nükleer silah üssü olabilecek bir silo saptanmıştır ve burayı ele geçireceğizdir.



Lakin o da nesi!? Silo yok! Yaşanan çatışma neticesinde yer yarılar, kendimizi Naram-Sin'in tapınağının içinde buluruz. Tabii Yarbay Eric küplere binmiştir. Silo yok, kendimizi Iraklı askerlerle çatışmada bulduk, adam kaybettik ve bu garip yere düştük. Ah Eric'ciğim, keşke bu kadar olsa. Bu karanlık ve unutulmuş tapınakta uyuyan ve asla dışarı çıkmaması gereken şeyler var ve sizler az önce onları uyandırdınız.

KAAN: Olca'nın dediği gibi House of Ashes'in çıkış noktası aslında bir hayli iyi. İmparatorluklar ve lanetler derken kendimizi Saddam dönemi Irak'ta bulmamız açıkçası biraz ters tepti diyebilirim. Neden mi? Çünkü bir saatin üzerinde askeri işler – güçlerle meşgul oluyoruz, çatışmaya giriyoruz da ondan. Beyond Two Souls oynadıysanız oradaki askeri çatışmaların olduğu bölüm gelsin aklınıza. Neredeyse aynı burada da mevcut, oysa biz bu oyuna korku oyunu diye başlamıştık? Neyse ki bir müddet sonra karanlığa düşünce tekrar "korku" rotasına giriyoruz ama bu sefer de iki farklı musibet yakamızı bırakmıyor. Bunlardan birincisi Eric – Rachel – Nick aşk üçgeni. Yahu ölüme hiç bu kadar yakın olmadınız, bırakın bu işleri! Tamam, oyunun başında biraz bir şeyler oldu ama bitirin artık. Oyunun sonuna kadar Amerikalı askerlerin Behlül – Bihter aşkını da çekmek zorunda kalıyoruz. İkinci sıkıntı ise teknik yönden. Öncelikle kaplamalar biraz geç geliyor. Biz oyunun PlayStation 4 sürümünü oynadık (Piyasada PS5 bulsak alacağız...) ve diğer iki The Dark Pictures oyununa nazaran daha fazla teknik sıkıntının olduğunu fark ettik. Oyun genelde dar koridorlarda geçtiği için, kamera açıları da bazı anlarda sorun oldu. Yandaki karakter önüne geçiyor veya kamera istediğin gibi dönmüyor. Üstelik kamerayı ilk defa bu oyunla beraber

kontrol ediyoruz. Normalde ilk iki oyunda kamera sabitti ve karakter ile elindeki feneri kontrol ederdik. Burada ise kamera da bizim kontrolümüzde ama olmasa da olurmuş gibi. Kaplamaların geç gelmesi dışında bu kamera sıkıntıları oyunun zevkini fazla etkilemiyor ama yine de olmaması gerekirdi. Bunları saymazsak adamlar on numara mekan ve atmosfer oluşturmuş diyebilirim. Özellikle ses efektleri ve her adımda bir şey fırlayacak hissi sizi diken üstünde tutuyor. Oyunun sonu bana göre biraz sapıtsa da askerli, Call of Duty'li kısmı geçtikten sonra macera bayağı güzelleşiyor. Sonunda ne mi oluyor da sapıtıyor? Bunu öğrenmek için oynamanız gerekecek.

Hadi baştan bir daha!

OLCA: House of Ashes'i ortalama altı saat içinde bitirebilirsiniz lakin bu "bitti hadi silelim" anlamına gelmiyor. Sonuçta bu, seçimlere dayalı bir oyun. Hem gidişatı belirlemek hem de kimin hayatta kalıp kimin kalmayacağını tayin etmek sizin elinizde. En ufak bir yanlışınız yahut tepki gösterememeniz birisinin ölümüne yol açabilir. Mesela bizde sadece Yarbay Eric öldü (en sevdiğim karakter oydu oysa ki). Peki, ya Eric o an orada ölmeseydi ne olurdu? İşte sırf bu yüzden bile oyunu bir kez daha oynayabilirsiniz. Yani yapacağınız seçimlere, karakterlerle olan ilişkilerinize ve QTE'lere (Quick Time Event) dikkat edin. Bir de bu sefer oyuna Curator's Cut diye bir bölüm eklemişler. Bu bölümde aynı sahneleri farklı karakterleri kontrol ederek oynayabiliyoruz. Mesela, diyelim ki bir sahnede Eric ve Nick var ve normal oyunda Eric'i oynuyoruz. Curator's Cut'ta ise bu sefer o sahnede Nick'i kontrol etme fırsatı yakalıyoruz. Yani bir nevi bakış açısı değişiyor ve oyun size tamamen yeni bir deneyim sunuyor.

KAAN: House of Ashes daha yeni çıkmışken bizler bir sonraki The Dark Pictures oyununu beklemeye başladık bile. Evet, devamı hız kesmeden gelecek ve yeni oyunun adı da belli bile: The Devil in Me. Bana soracak olursanız House of Ashes daha iyi olabilirdi. Özellikle hikayenin çıkış noktası ve elinizdeki materyal bu kadar zenginken. Nitekim oyun, karakterleri açısından serinin en zayıfı çünkü hepsi birbirine benzer nitelikler taşımakta. Hatta bazı sahnelerde Nick ile Jason'u birbirine karıştırdık desem? Salim ise adamımdı. Sonuç olarak The House of Ashes fena bir oyun değil ama çok daha iyisi olabilir. Bir sonraki karı&koca yazımızda görüşmek üzere!

◆ Olca Karasoy Moral & Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Yer altında geçen mekanların atmosferi. Ses efektleri ve her an bir şey fırlayabilir hissi. Hikayenin başlangıcını gerçek tarihe dayandırmaları

EKSİ Oyunun ilk saatleri tarzına uygun değil ve sıkıcı olabiliyor. Aşk üçgeni olayı gereksiz gibi. PS4'te kaplamaların geç gelmesi

77





Yapım Render Cube Dağıtım Toplitz Tür Hayatta Kalma Platform PC Web www.toplitz-productions.com

Medieval Dynasty

Orta Çağ'da yaşamak isterdim diyenlere...

Film, dizi ve kitaplardan etkilenip, özellikle Orta Çağ döneminde yaşamak isteyen çok fazla insan olduğunu biliyorum. Bir dönemler beni de kendisine ziyadesiyle çeken bu dönemin (ki Orta Çağ denildiğinde de çok uzun bir dönem işaret ediliyor. Hani her şeye Orta Çağ diyoruz resmen.) zaman ilerledikçe gerçekten de yaşanamayacak kadar zor bir hayat deneyimi sunduğuna emin oldum. Şöyle bir baktığınızda 10 - 16. yüzyıl aralığında 30 yaşındaki bir bireye yaşlı gözüyle bakıldığı, içecek temiz su bulunamamasından dolayı mayalı içecekler üretildiği, soğuk bir kış esnasında kuvvetle muhtemel insanların öldüğü, tuvalet akabinde sabun kullanmadığı, genel anlamda mikropların yaşandığı dönemden bahsediyoruz. Her ne kadar Pompeii'deki lav örtüsü altında sabun kalıpları bulunmuş olsa da modern sabunun 19. Yüzyılda ortaya çıktığını unutmamakta fayda var. İşte en sevdiğim okur, al sana hayatta kalma oyunu yapacak muazzam bir dönem! Hem de en ince ayrıntısına kadar!

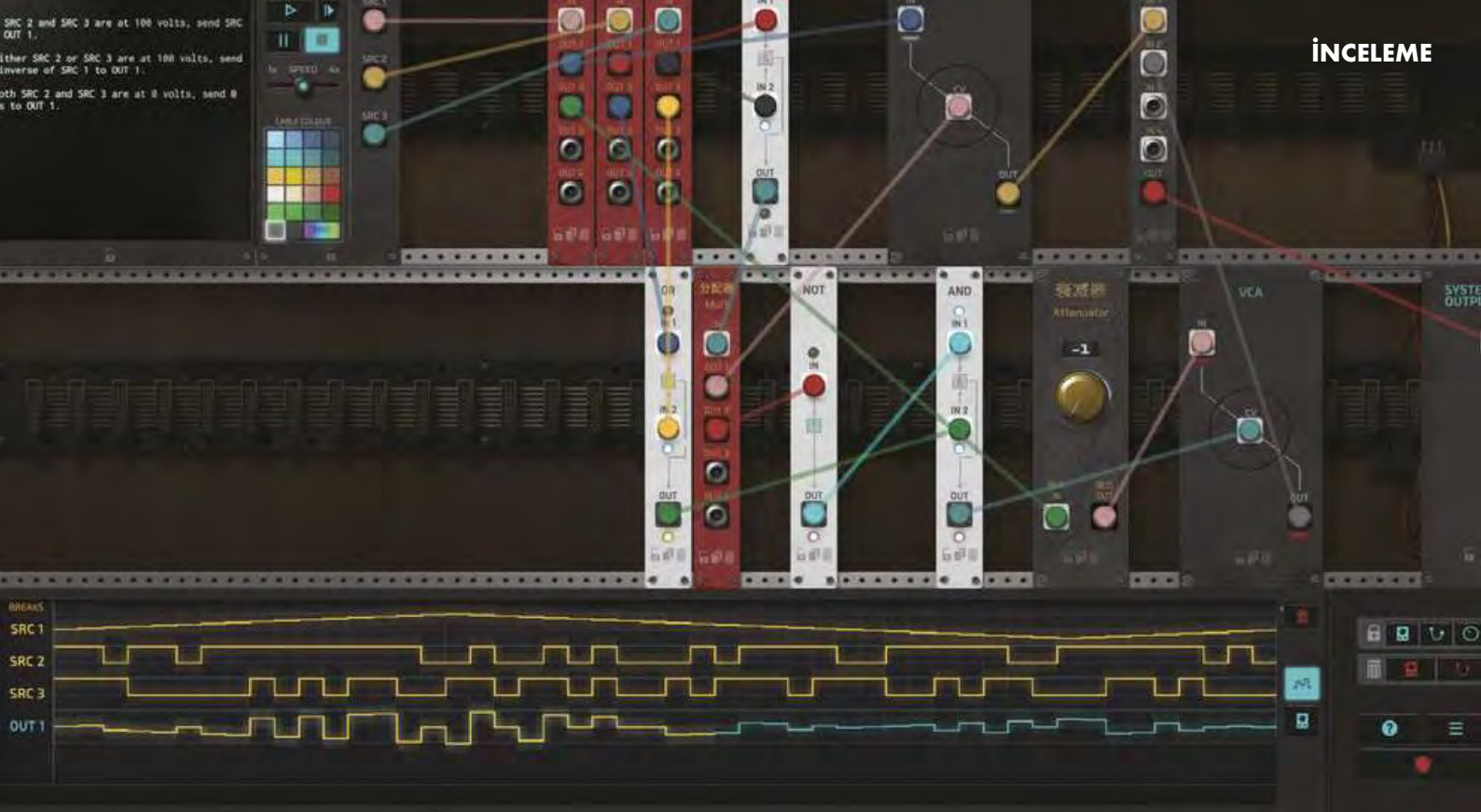
Medieval Dynasty, FPS kamera açısından deneyim ettiğimiz bir hayatta kalma oyunu. Eğer daha önceden bu ekolde bir isim deneyim ettiyseniz temelde çok da zorlanmayacaksınız diyebilirim. Oyun içerisinde genel olarak hayat puanımız, açlık ve susuzluk gibi üç ana kategoriye dikkat etmemiz gerekiyor. Bu üç başlığı bir şekilde halledebilsek gerisi kolay... Oyunumuz savaştan yorulan ve artık kendisine bir hayat kurmaya çalışan bir karakterin gözünden deneyim ediyoruz. İlk yapmamız gereken şey, pek tabii hayatta kalmak. Bunun için de bazı alet edevatlarına sahip olmamız gerekiyor. Etraftan toplanabilecek temel malzemeler ile ilk eşyalarımızı üretmeye başlıyoruz. Yaptığımız balta ile ağaçları kesmek suretiyle kütüklere kavuşuyoruz. Akabindeyse adım adım gerçek oyuna giriyoruz. Fark ettiyseniz bu noktaya kadar yazdığım hemen her şey klasik bir hayatta kalma oyunundakinden farklı değil. Farklı olan kısım biz adım attıkça karşımıza çıkıyor. Öncelikle bu oyunda takip edebileceğimiz bir ana hikaye söz konusu. Dileyen oyuncular bu hikaye üzerinden farklı bir deneyim yaşayabiliyorlar dileyen oyuncular da devasa harita içerisinde kaybolabiliyor. Harita üzerinde dolaşma genel anlamda tehlikeli diyebilirim. Etrafta bulunan Kurt ve Ayıların haricinde bir de ekip olarak gezinen haydutlar söz konusu. Pek tabii gerekli teçhizat ile avlanmaya çıkmak da bambaşka bir keyif. Etrafta bulunan NPC'lerle etkileşime geçmek ve zaman içerisinde karakterimizi tıpkı bir RPG oyun oynuyor gibi geliştirebilmek de cabası. Tüm bunların haricinde kurabileceği-

miz ev ve takip eden sürede yaratabileceğimiz köy ile gerçekten de Orta Çağ temasını zirvede yaşamak mümkün. Bu bağlamda döneme ait birçok farklı eşyanın da oyunda bulunduğunu unutmamakta fayda var. Şimdilik oyun da toplam 60 farklı üretilebilir eşya bulunuyor. Ayrıca birbirinden tamamen farklı 18 bina söz konusu. Unutmadan, oyunda ilerledikçe fark edeceğinize üzere sabah ve akşam döngüsünün yanı sıra dört mevsimi de deneyim etmek mümkün. Tüm bunların haricinde karakterimizi geliştirme esnasında kullanabileceğimiz detaylı bir yetenek ağacı olduğunu da belirtmek isterim. Son olarak, aldığımız tüm kararların oyunun gidişatına direkt etkisi bulunmakta. Hatta zaman içerisinde değişen unvanımız, Kral üzerinden gelen farklı görev ve etkinliklerin tetiklenmesini sağlıyor. Temelde klasik bir hayatta kalma oyunu olması açısından genel geçer sıkıcı noktaları söz konusu. Ayrıca grafik optimizasyonları da insanı biraz yoruyor. Oyundaki temelleri anladıktan ve hayatta kalma kısmını çözdükten sonra da biraz kendisini tekrarlıyor diyebilirim. Yani temelde çok iyi bir oyun olmasına rağmen kesinlikle daha fazla içeriğe ihtiyacı var. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kaliteli atmosfer ve tema kullanımı. Alınabilecek görevler ve NPC etkileşimleri

EKSİ Bir noktadan sonra kendisini tekrarlıyor



Yapım Reckoner Industries Dağıtım The Iterative Collective, indienova Tür Bulmaca Platform PC, Mac Web signalstate.io

The Signal State

Küçükken kumandayı söküp içini inceleyenler buraya

Ben mühendislerden çok korkuyorum. Sebebini bilmiyorum. Teknik konulara olan hakimiyetleri beni ürkütüyor sanırım. Yanlış anlamayın, ben de çok meraklı bir çocuktum. Elektrikli cihazların nasıl çalıştığını merak eder, kendimce kafa yorardım ama içini açıp öğrenmeye çalışmaz veya o şeyin nasıl çalıştığının tam bilgisini de edinmek istemezdim. Bir şeylerin kafamda gizemli ve büyüğü kalmasını seviyorum. Hayal gücüne biraz yer ayırmak istiyorum. Mesela uçaklar, hala benim için aynı şekilde büyüleyici. O kadar büyük bir demir kütesinin nasıl uçtuğuna hayret ediyordum. Mühendis arkadaşlarımla seyahat edince ise çok sıkıcı oluyor çünkü bana uçağın tüm prensiplerini açıklıyorlar. Ben uçak yapmaya-çağım ki niye öğretiyorsunuz? Bırak benim için bir şeyler gizemli ve eğlenceli kalsın. İşte bu yüzden mühendislerden korkuyorum. Her şeyi biliyorlar... Bilmeyin.

The Signal State mühendislerin seveceği türden bir oyun. Bir de son 10 yılda müzikte modüler synthesizer tutkusu geri döndü, ona kafa yoranlar da bir bakabilir. Modüler ne demek, bunun tanımını yazardım ama yine mühendisler beni eleştirir o yüzden siz en iyisi Google'dan bakın. Temel olarak The Signal State bir bulmaca oyunu. Bir yandan da temel bir sinyal işleme eğitimi gibi bir şey. Elinizde bir elektrik kaynağınız var. Oradan çıkan

elektrigi doğru bir şekilde hedefe iletmeniz gerekiyor. Bunu neden yapıyorsunuz? Çünkü oyunda sebebi bilinmeyen teknolojik bir felaket yaşanmış ve dünyadaki elektrikli tüm aktivite durmuş. Böyle olunca da bildiğimiz dünya sona ermiş ve yeni bir hayat başlamış (Fark ettiniz mi bu ay incelediğim ikinci post - apokaliptik oyun. Diğeri için bkz. Timberborn). Siz de kalan medeniyetteki topluluğunuz için bir çiftliğe gidiyor ve oradaki cihazları çalıştırarak orayı yaşama uygun bir hale getirmeye çalışıyorsunuz. Oyun bu arada bölüm arasındaki diyaloglarla kurduğu evreni geliştiriyor ve işin içine biraz hikaye eklemeyi de başarıyor. Bu güzel bir şey ve bunu başarılı bir şekilde yapıyor.

Nedenini öğrendik peki bu cihazları nasıl çalıştıracamız? İşte The Signal State'in olayı burada başlıyor. Kaynağınız var dedik. Buradan bir sinyal geliyor. Bu sinyali çeşitli modüller kullanarak doğru bir akımda hedefe ulaştırma-ya çalışıyorsunuz. Bazen sinyaliniz dalgalanmalı, bazen açılıp kapanmalı, bazen birden fazla sinyal üretilebilmeniz ve onlar arasında etkileşimli bir ilişki kurabilmelisiniz. Oyun bu anlamda ilk bakıldığında çok karmaşık görünüyor. Gördüğünüz ekran karşısında içinizde usta çağırma isteği uyanabilir. Gerçekte olsa ben böyle yapardım. Oyunda olunca yapmıyorum. Oyunun bana verdiği tutorial

ile hızlı bir şekilde ilerleyebildim. Bir şeyleri beceriyor olmama kendim bile şaşırdım. Yeniden sınava hazırlanıp mühendislik mi yazsam diye düşündüm. Sonra sınavı düşündüm... Sonra mühendisleri düşündüm... Vazgeçtim.

Kıscası bulmaca çözmeyi seven, biraz bu işin nerdü veya bir mühendisseniz (çünkü onlar her şeyi bilmek ve çözmek isterler) size hitap edebilecek bir oyun. Benim gibi bir şeyleri olduğu gibi bırakmaktan yanaysanız, o zaman bir ucundan şöyle bakabilirsiniz. Oyun kendi içerisinde yapması gerekeni çok temiz bir şekilde yapıyor o yüzden korkmanıza gerek yok. Hem eğlenceli hem öğretici. Tabii ki ben oyundaki karakter olsam o makineleri çalıştırmaz "Ya biz bir kere bu makineler yüzünden bir felaket yaşamışız ne gerek var tekrar aynı hatayı yapmaya" deyip geri bıraktırdım. İşte herkes öyle yapmıyor. Belki siz de yapmazsınız ve The Signal State'e bir bakarsınız. **◆ Ege Tülek**

KARAR

ARTI Zor bir konuyu çok basit bir şekilde öğretip eğlenceli bir oyun haline getirebiliyor. Bunun yanında oyunun kendine ait bir dünyası ve hikayesi de var

EKSİ Devre çözmek herkese göre olmayabilir

70



Yapım Superbrothers, Pine Scented Software Dağıtım Superbrothers, Pine Scented Software Tür Macera Platform PC, PS5, PS4 Web www.jett.fyi

JETT: The Far Shore

Orada bir köy var uzakta!

Merhabalar pek sevgili LEVEL Dergisi okurları. Sanki uzun süredir bu sayfalarda size seslenmemiş gibi hissediyorum. Sanırım sizi biraz fazla sahiplendim ve özlemeye başladım. (Benim bu sorunumu gidermek için dergiyi haftalık mı çıkarsak acaba?) Bu ay karşınıza, sizi sakin ve içten içe korkutucu bir yolculuğa davet eden JETT: The Far Shore ile çıkıyorum. İnsanlığın dünyadaki kaynakları tüketmesi ve yeni yaşam yerleri araması gibi klasikleşen bir hikaye ile arz-ı endam eden oyunumuzda Mei isimli bir karakteri yönetiyoruz. Mei, oyununda ismini aldığı "JETT" lakaplı uzay gemisinin sürücüsü ve bir kaşif. Mei'nin amacı JETT ile uzak diyarları keşfederek kendisi ve insanlık için en uygun yaşam alanını bulmak. Kısaca özetlediğim hikayenin yanı sıra yaratılan mistik ortam ve ilkel çağlarla uzay gemisi gibi teknolojilerin harmanlanması ilk başta bana çok ilgi çekici gelmişti ama gelin görün ki işin içine girince, olayın uzaktan görüldüğü kadar da ilginç ve güzel işlenmediğini fark etmem çok uzun süremi almadı. Oyunda işlenen tema ve yaratılan atmosferin yanı sıra oynanışa geçmeden önce beni JETT: The Far Shore oynarken en çok zorlayan şeyden bahsetmek istiyorum. "KONUŞMALAR!". Gerçekten oyundaki insan ırkına nasıl özgün bir dil yaratılmaya çalışılmışsa iş özgünlükten sinir bozuculuğa doğru baya

bir kaymış. Şimdi bunu okuyunca saçmalama diyebilirsiniz ama yaratılmaya çalışılan güçlü atmosfer, bilinmez gezegenlerdeki gergin hava; Mei'nin yanındaki arkadaşımız konuşmaya başladığında yok olup gidiyor. Oyunun atmosferinden tamamen bağımsız bu seçim hem diyalogları sıkıcı yapmış hem de atmosfere odaklanmayı bir o kadar zorlaştırmış. Neyse ki oyunun genelinde diyaloglar fazla yer kaplamadığı için, zor da olsa göz ardı etmeyi başarabildim. Oynanışa geldiğimizde ise memnuniyetsizliğim yine aynı şekilde devam ediyor. Oyunda genel olarak oynanış uzay gemimizi kontrol etmekten ibaret. Her ne kadar zaman zaman JETT'imizden inip yayan olarak dolaşabilsek de bu sekanslarda pek fazla bir şey yaptığımızı söyleyemeyeceğim. Uzay gemisinin kontrollerine geldiğimizde ise tabi ki iş daha fazla detaylanıyor. Gemimize çeşitli akrobatik hareketler yaptırabiliyor ve JETT'in seçtiğimiz özel yeteneklerini keşiflerimizde kullanabiliyoruz. Özellikle kancamızı aktif olarak keşiflerde kullanmamız oynanışta bana en güzel hissettiren element oldu. Bu kısmın tek kötü tarafı ise keşfettiğimiz her canlıya da ögeyi kancamızla alamamamız olmuş. Böyle anlarda oyun bizi tamamen serbest bıraksa bence keşif temalı oyuna

çok daha fazla yakıştırdı. Bir de buna ek olarak zaman zaman kontroller sapıtıyor ve JETT'in gideceği yönü belirlemek oldukça zorlaşıyor. Sadede gelmek gerekirse bence JETT: The Far Shore potansiyelini harcamış bir yapılmış. Vadettiği her şeyi azar azar yapan ama hiçbirinde ustalaşamayan oyun benim ağızda kekremesi bir tat bıraktı. Bir de söylemeden geçmeyeyim PS5 üzerinde oyunun en iyi yönü kesinlikle Adaptive Trigger'ların kullanımı olmuş. Hem JETT'i sürerken hem de motorun bozulduğu anlardaki sertleşmesi ve kontrolü zorlaştırmasıyla oyun boyunca benim en çok hoşuma giden şey oldu. İncelemeyi bitirirken söylemeden de geçmeyeyim, JETT: The Far Shore genel oyuncu kitlesine çok önereceğim bir yapılmış olsa da keşif temasını sevenlerin mutlaka bir şans vermesi gerektiğini düşünüyorum. Bir sonraki sayıda görüşmek üzere pek sevgili LEVEL okurları...

◆ Ertuğrul Burak Emanet

KARAR

ARTI Mistik Atmosfer, PS5'te Adaptive Trigger oldukça iyi kullanılmış
EKSİ Keşif hissi sınırlı, Oynanış dengersiz ve zaman zaman sapıtıyor, Kötü diyaloglar

65





Yapım Milestone S.r.l. Dağıtım Milestone S.r.l. Tür Yarış Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Web hotwheelsunleashed.com

Hot Wheels Unleashed

Avcı – Toplayıcı - Yarışçı!

Özellikle son zamanlarda bir oyunda aradığım en önemli özelliklerden biri, kendini tanımlama şekli oluyor. Belki denemek, belki alıcıyı cezbetmek, belki de 'yaptık oldu' mantığı ile adeta kumpir gibi oyunlarla karşılaşabiliyoruz. Hot Wheels Unleashed ise bizi bu konuda hiç yormuyor. Açıldığı ilk saniyeden Arcade olduğunu bağırarak bir oyun ile karşı karşıyayız. Milestone S.r.l. tarafından geliştirilip yayınlanan, üçüncü şahıs kamera açısına sahip HWU, özellikle serinin sevenlerine açılışından beri çok güzel anlar yaşıyor. Hot Wheels'in, gerçek arabalardan Batman araçlarına, yan konmuş bir soda şişesinden tamamı hamburger olan bir araca kadar, tüm model yelpazesinden bir parça kullanılmış. Nasıl ki gerçekte ufak bir hobi olarak başlayan şey büyüyebilir ise, HWU da tıpkı gerçek hayattaki gibi, oyunu açar açmaz ağzınıza bir parmak bal çalıyor. Oyunun modları ne az ne çok. Tek kişilik senaryo diyebileceğimiz City Rumble'da bir haritada yarışları bitirmeye çalışırken, Quick Race'de aksiyona hemen dalabiliyorsunuz. Oyunun hem yerel hem de çevrimiçi çoklu oyunculu modları var. Oyunun yapay zekası ise özellikle zorluğun artmasıyla size karşı elinden geleni yapıyor.

Oyunun başında verilen rastgele kutulardan çıkan bir adet Fiat 500, Winning Formula ve Rip Rod ile başladığım yolda, Winning Formula açık ara en çok kullandığım araç oldu. Araçlar kendi aralarında güzel bir dengeye sahip. Örneğin, Winning Formula aracımın hızlanması iyi olsa da frenleme ciddi bir problem idi. Aynı zamanda diğer araçlara nazaran hafif olduğum için rampalarda daha fazla savruldu. Oynayıp stiline göre bir araç bulmamız çok mümkün. Daha çok araç elde etmek için ise yarışlardan kazandığınız kutuları veya direkt olarak dükkânı kullanabiliyorsunuz. Arabaları geliştirmemiz de mümkün, bunu da fazla gelen araçları parçalayarak veya yine yarışlardan elde ettiğimiz parçaları kullanarak yapabiliyoruz.

Yarışları yaptığımız pistlerin çevresi, bir oda, bir garaj veya mutfak olabiliyor. Pistlerin görünüşleri ve detayları (bağlantı yerleri gibi) oldukça hoş. Pistlerin tasarımında ise genel olarak tüm araçlara hitap eden bir yol izlenmiş. Pistlerin bazıları yerçekimine meydan okuyan halkalar, uzun atlayışlar (düşüşler?), sizi yola sabitleyen mıknaatlı parçalardan ve tuzaklardan (sizi bir süre sabitleyen örümcek ağları gibi) oluşabiliyorlar.

Oyunun özelleştirme kısmı ise gereksiz derecede çok detaylı. Bahsettiğim oda, garaj, mutfak alanlarını duvar rengi, materyali gibi detaylardan rafındaki aksesuara kadar düzenleyebiliyoruz. Çok detaylı bir pist ve araç desen editörü olduğunu da belirtelim. Kontrollerine biraz alıştıktan sonra kafanızdaki şeyi birebir uygulayabiliyorsunuz. HWU, başlangıcından sonuna kadar her ne kadar çok farklı bir mekanik sunmasa da öğrenmesi kolay ustalaşması zor türde. Oyunda drift yaptıkça aracınızın boost'u

daha hızlı doluyor. Daha hızlı olmak kesin sonuç getirmiyor. Nerede hızlanacağınızı içgüdüsel olarak belirlemeniz gerekiyor. Yanlış bir hızlanmada pistin dışına uçabiliyorsunuz. Havada olduğunuz sürede araç hakimiyetiniz devam ettiği için, pistin dışına da uçsanız geri dönme şansınız var.

HWU'nun belki tek büyük eksiği ses konusu, oyunun motor ve atmosfer sesleri yerinde, ancak arka planda çalan birkaç yarıştan sonra tekrar ediyor. Müzikler, pek albenisi olan türden de değiller.

Genel olarak HWU, serinin sevenlerini üzmeyecek, Arcade yarış severler için ise oldukça tatmin edecek bir yapım olarak bizleri karşılıyor. Bana daha fazla pist, daha fazla araç, daha fazla içerik verildiği sürece bu 1:64 dünyada kalabilirim.

◆ Mehmet Nalçakan

KARAR

ARTI Atmosfer oldukça başarılı. Çeşitlilik güzel. Uzun oynama süresi.

EKSİ Müzikler tekrar ediyor. City Rumble görevleri daha çeşitli olabilirmiş. Lootbox herkese hitap etmeyebilir. Fiyatı yüksek.

85





Yapım Black Matter Dağıtım Team 17 Tür FPS Platform PC, PS5, XS Web www.hellletloose.com

Hell Let Loose

Savaş çift taraflı bir cehennemdir

İkinci Dünya Savaşı'na olan düşkünlüğüm sanıyorum bir hayli "gereksiz" seviyede. Hatta çevremde benimle birlikte büyüyen nerd kesimin hemen hepsi, en az oyunlar kadar İkinci Dünya Savaşı hakkında da bilgiye sahipti. Bugün yaşadığımız dünyaya bir anlamda son şeklini veren bu devasa savaş, beraberinde hem sosyolojik, hem ideolojik hem de teknolojik anlamda insanoğlunun yaşadığı sıçrama noktalarından birisi olarak da kabul edilebilir. 1939 ile 1945 yılları arasında vuku bulan bu kanlı savaş, 1989 yılında Berlin duvarının yıkılması ve 1991 yılında Sovyetler Birliğinin dağılmasına

kadar uzanan bir Soğuk Savaş dönemi takip etmiştir. Bu savaş özellikle beyaz perde The Bridge on the River Kwai (1957), Saving Private Ryan (1998), Dunkirk (2017) ve benzeri birçok farklı film ile karşımıza çıkmıştır. Yapılan filmler, savaşın birçok farklı açısını ele almıştır. Benzeri bir durum oyun endüstrisinde de yaşanmıştır. Her ne kadar 90'lı yıllarda da birçok farklı İkinci Dünya Savaşı temalı oyun üretilmiş olsa da 2003 yılında üretilen Call of Duty, temayı en iyi ve en "gerçekçi" şekilde kullanan oyun olarak bilinmektedir. İşin strateji boyutunda 1998 yılında üretilen Commandos büyük bir farklı

kendisini gösterirken, özellikle hikaye anlatımı ve FPS kamerasında taktik oyun deneyimi açısından da Brothers in Arms: Hell's Highway ön plana çıkmaktadır. Pek tabii asla eskimeyecek olan bu savaş ve beraberinde getirdiği tema, uzun zaman sonra, ilk defa hak ettiği detayda karşımıza çıkıyor!

Gerçeğe yakın

Hell Let Loose, FPS kamera açısından deneyim ettiğimiz, ziyadesiyle "gerçekçi" bir yapım. Bu oyunda öyle etrafta zıplaya zıplaya koşmak yok, haritada ezbere ilerlemek yok, nasıl olsa düşmanın silahını alırım diye etrafa sıkı sıkı takılmak yok... Bu oyun baştan aşağıya, bugüne kadar deneyim ettiğim en gerçekçi savaş stratejisi mekaniklerinden birisine sahip. (Akıllarda her daim ARMA!) Hemen altını üstünü çizelim; eğer mikrofon ve kulaklığınız yoksa ve rahat şekilde İngilizce konuşup anlayamıyorsanız bu oyun kesinlikle size göre değil arkadaşlar! Neden mi? Çünkü ölmek çok kolay ve tüm takımların koordineli olarak hareket etmesi ve farklı görevleri yerine getirmesi gerekiyor da ondan... Öncelikle temelden başlayalım. Toplamda üç farklı ana başlık altında bir rol seçiyoruz. Infantry, Armor ve Recon olarak bölünen bu üç başlığın en tepesinden de tek başına bir "Commander" bulunuyor. Infantry altında, Officer, Rifleman, Assault, Automatic



Rifleman, Medic, Support, Machine Gunner, Anti-Tank ve Engineer bulunuyorken, Armor başlığı altında Tank Commander ve Crewman var. Recon ise Spotter ve Sniper'dan oluşmakta. Pek tabii Armor ve Recon başlıklarında iki ya da üç kişi bulunabiliyor. Yani etrafta onlarca tank asla gezmediği gibi, onlarca kesin nişancının arasında hayatta kalma çabası içerisinde bulunmuyorsunuz. Bu açıdan oyunda güzel bir denge var diyebilirim. Karakterimizi ve kullanılabilir yeni cihazlara ulaşmak için de karakterimizin seviye atlaması gerekiyor. Birçok farklı başlıktan yetenek puanı alındığı için illa da maçları kazanmak zorunda değilsiniz. Fakat içerisinde bulunduğunuz maçı çıkar ya da oyundan düşerseniz tüm kazandığınız puanlara elveda diyorsunuz.

Oyundaki haritalar çok ama ÇOK büyük en sevdiğim okur. Genel geçer amaçsa stratejik noktaları ele geçirip düşmanı ortadan kaldırmak. An itibarıyla içerisinde Omaha Beach, Utah Beach ve Stalingrad gibi haritaların da bulunduğu savaşa yön veren 11 bölge söz konusu. Bu haritalarda bir noktadan diğerine koşmak çok zor olabiliyor. Bu sebepten her an dikkatli olmak gerekli. Mümkün mertebe topluca hareket edilmesi gereken oyunda, olabildiğince motorlu bir taşıt ile hareket etmek hız anlamında büyük fark yaratıyor. Mekanize tarafa baktığımızda Tank, Truck, Recon Vehicles gibi üç ana başlık ile karşılaşıyoruz. Tanklar Light, Medium ve Heavy olmak üzere üç ana kategoriye ayrılıyor ve üçünde de üç kişilik yer bulunuyor, evet, Tiger I dahil. Truck tarafındaysa Transport ve Supply Truck olmak üzere iki segment mevcut. Tüm bunların haricinde bir diğer dikkat edilmesi gereken husus da Ammo Type'lar. Armor Piercing (AP), High-Explosive (HE) ve Smoke olarak üçe bölünen mermi çeşitlerinin ne şekilde kullanıldığına dikkat etmek büyük fark yaratıyor. Merminin gerekli mühimmat takviyesi alınmadığı taktirde kısa sürede bittiğini unutmamak lazım. Mekanize birliklerin en büyük destekçisi pek tabii Engineer sınıfı.



Her ekipte bir tane bulunmasının büyük farklar yarattığına tanıklık ettim. Tabii hayatta kalabildikleri sürece...

Fezadan sıkılan mermiler

Efendim bu oyunda tek başınıza hareket etmenizin imkanı yok. Yani deneyenleri gördüm; iki dakikada patates oldular. Bu oyunun en güzel yanı, içerisinde bulunan birbirinden farklı savaş cihazı sayesinde kişisel yeteneğin bir noktaya kadar ön plana çıkmasını sağlaması. Bir defa iki tarafın da çok uzak mesafelerden ateşlenen ağır topları bulunuyor. Bu yaylım ateşleri kısa sürede karşı tarafa büyük zarar verebiliyor. Ayrıca düşman birimlerini görmek GERÇEKTEN ÇOK ZOR! Yani dürbünle bakınca evet, rahat şekilde ayırt edilebiliyorlar ama harita üzerinde koştururken çok zor gözüküyorlar. Birkaç video izleyerek ne demek istediğimi daha iyi anlayabilirsiniz. Yani bu da hem aşırı konsantrasyon, hem de takım çalışması gerektiriyor. Oyun haritası etrafında birbirinden farklı Supplier'lar bulunmakta. Mühimmat, mayın, el bombası ve daha niceleri... Yani amacımız sadece düşman avlamak değil; takım ile düzenli

şekilde hareket ederek stratejik noktaları ele geçirmek. Zaten bu noktaya odaklandığımız zaman düşmanla da bir şekilde çatışmaya başlıyoruz. Açıkçası ben her daim keskin nişancılığı sevdim. Eğer girdiğiniz sunucuda bu spotta yer bulursanız hemen dalın derim. Bu arada sunucular 100 kişilik ve maçlar 50'ye 50 şeklinde gerçekleştiriliyor. Ben bu satırları yazarken onlarca farklı sunucu vardı ve hepsi de ağzına kadar doluydu. Bu manada da çok eğlenceli maçlar yapıldığını belirtmek isterim. Yapımcı ekip oyuna fazlasıyla destek veriyor. An itibarıyla konsol tarafında olmasa da, PC tarafında bazı sıkıntıları var. Kimi buglar ve sistemi yoran bir optimizasyon vaziyeti söz konusu. Fakat siz de göreceksiniz ki ekip harıl harıl çalışıyor. Bilgisayarınızda en azından GTX 1070 ekran kartı olmadan iyi bir performans almanız pek mümkün değil zira oyunda çok fazla texture var ve haritalar gerçekten aşırı büyük. Benim hem 1070 hem de 3070 ile test etme fırsatım oldu. Gerçekten de atmosfer ve oyun deneyimi konusunda muazzam bir deneyim farkı olduğunu belirtmek isterim. Piyasadaki etrafa "sık sıkı koşmalı" oyunlardan sıkılıyorsanız, biraz daha gerçekçi ve taktiksel bir oyun deneyimi arıyorsanız, aynı oyunun kopyala yapıştır versiyonlarına 400 - 500 TL vermek yerine, Hell Let Loose gibi harika bir deneyime 150 TL vermek on kat daha doğru geliyor bana. Ekim ayı içerisinde 112.50 TL gibi bir fiyata da düşen bu güzide yapım, İkinci Dünya Savaşı deneyimini açık ara en iyi şekilde yansıtan oyunlardan birisi olmuş. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam atmosfer. Devasa haritalar. Savaş deneyimini silahlardan mermisine yaşayabilmek
EKSİ Bazı buglar. Sistemi yoran optimizasyon sıkıntıları



Yapım Breaking Walls Dağıtım Breaking Walls Tür Macera Platform PC, PS5, PS4 Web www.awayseries.com

AWAY: The Survival Series

Rastlayabileceğiniz en naif kıyamet sonrası hikayelerinden

Evet... Geldik birkaç yıldır beklediğim oyun olan Away'in incelemesine. Kısaca ön bilgi geçelim. Kanadalı bir oyun stüdyosu olan Breaking Walls tarafından geliştirilen bu yapım, nihayet geçen ay piyasaya sürüldü.

Oyunun ortamı sakın ama bir o kadar acımasızlıkla dolu. En başta söylemek gerekirse, bir uçan kuskussunuz. Evet. Yanlış duymadınız. Away: The Survival Series, ailesini kurtarmaya çalışan bir uçan kuskusu oynamanıza izin verirken, tanıdık tehlikeler içeren kıyamet sonrası bir dünyada bu hissi biz oyunculara aktarmaya çalışıyor. Away'in en ilgi çekici yanı, insan nüfusunu ortadan kaldıran iklim değişimlerinin harap ettiği bir dünya teması üzerine kurulması olduğunu düşünüyorum. Bu dünyada seyahat ederken paslanmış uçaklar, eski işaretler ve hatta hologramlar şeklinde insanlığın geride bıraktığı kalıntıları görebiliyoruz. Bu da tüylerinizi diken diken ediyor. Oyunu oynamaya başladığınızda sizi Nat Geo ve Discovery Channel tarzı bir belgesel seslendirmesi karşılıyor. Sanki doğa belgeseli izliyormuş gibi oyuna giriyorsunuz. Çatışmalar, müzikler, anlatıcı, tüm her şey şov gibi görünüyorsa da ne yazık ki bu serinin kendi ayaklarının üzerinde durabilmesi için büyük bir iyileştirmeye ihtiyacı var.

Yukarıda da bahsettiğim gibi "oynanabilir bir belgesel" olarak oyun, uçan kuskuların biyolojisi ve ekosistemiyle ilgili bir bölümün parçası olduğunuzu hissettirmek için harika bir iş çıkarmış.

Genel ses tasarımında ise bir belgeselin özünü gerçekten yakaladığını ve bu doğanın dünyasını canlandırmasının ne kadar başarılı olduğunu görebiliyoruz. Uzaktaki şellere, ağaçlardan gelen cıvı cıvı sesleri ve yanlarından geçerken yaprak ve çimenlerin hissettirmesi harika bir his.

Oyuna ilk girdiğimde dikkatimi çeken ve bir hayli rahatsız eden şey kullanıcı arayüzüydü. Değiştirebileceğiniz taş çatlasa dört beş ayar var. Oyunda iki adet de zorluk seviyesi bulunuyor. Kolay ve orta derece. Grafik ayarlarını sadece düşük, orta, yüksek ve çok yüksek, ultra gibi ayarlara getirebiliyorsunuz. Ancak özel ayar yapamıyorsunuz. Bu beni en çok rahatsız eden kısım oldu. Günümüz oyunları grafik konusunda bu kadar acımasızken kendi ayarlarımızı yapamamak, büyük bir hayal kırıklığı yarattı daha en baştan.

Bunların yanında ise size verilen kontrollerin azizliğine uğrama şansınız çok yüksek. Oyunun en büyük problemlerinden biri olduğunu düşündüğüm hantal oynanış, oyunumu gerçek anlamda etkiledi. Tüm olayınızın

uçmak, kaçmak ve pençelerinizle saldırmak olduğu bir oyunda bu kadar kötü bir kontrol olması affedilebilir gibi değil. Ayrıca oyunda birçok bug mevcut. Daha ilk oynamaya başladığımda ilk saldırımı akrep ile yapacaktım. Saldırı tuşuna bastım ve oyun öyle kaldı. Sanki zaman durmuş gibi. Bunu oyunda çoğu kez yaşayıp baştan başlatmak zorunda kaldım. Her ne kadar gezmek, dolaşmak ve yeni topraklar görmek harika bir keşif olsa da, oynanış bu keşfinize tamamıyla engel oluyor diyebilirim. Kağıt üzerinde harika görünen bu oyunun ciddi anlamda hala çalışması gerektiği konular var. Film müzikleri gibi sesler, anlatım, atmosfer ve gezdiğimiz dünyanın ayrıntıları gerçekten çok hoş. Bu nedenlerden dolayı tecrübe edilesi bir oyun. Fiyat performans diyemeyeceğim, indirimde yakalanabilir.

◆ Şeymanur Özgür

KARAR

ARTI Oldukça farklı bir teması var.

Müzikler ve anlatım başarılı.

EKSİ Kontrol hissi çok kötü.

Hızlı bir şekilde tekrara giriyor.

Çok fazla bug var.

60





Yapım Beethoven and Dinosaur Dağıtım Annapurna Interactive Tür Macera Platform PC, XS, XONE Web theartfulescape.com

The Artful Escape

Müzik ve uzaylılar hakkında, ilgi çekici bir hikaye

The Artful Escape, Avustralyalı müzik grubu The Galvatrons'un solisti Johnny Galvatron'un yarattığı bol renkli ve güzel müzikli bir macera oyunu. Oyunu seslendirenler arasında Lena Headey, Jason Schwartzman, Michael Johnston gibi çok ünlü oyuncular var. İlk olarak 2017'de duyurulmasına rağmen yaşanan aksaklıklardan dolayı ancak geçtiğimiz Eylül ayında yayımlanabildi. The Artful Escape, oynanıştan çok hikâyesi, grafikleri ve müziği ile ön plana çıkan bir oyun. Oyunu oynarken arkadaki detaylara bakmaktan gözlerinizi alamayacağınızı söyleyebilirim.

Gelelim hikayesine. Folk müzik efsanesi Johnson Vendetti'nin doğduğu kasaba olan Calypso'da, 1970'lerde çığır açmış albümünün 20. yılı şerefine bir festival düzenlenmektedir. Kahramanımız Francis, ölen amcasının gölgesinde kalmış genç bir müzisyendir ve bu festivalde sahne alacaktır. Konsere bir gün kala, kasabada gezinirken Violetta isimli bir kızla tanışır. İlginç ve çalgın bir kız olan Violetta, amcası gibi folk müzik

yapmakta iddialı olan Francis'i, gitarıyla mucizeler yaratacağına inandırmaya çalışır. Birlikte biraz zaman geçirdikten sonra, eğer onu bulmak isterse Lightman's denen yere gelmesini söyler. Doğma büyüme Calypsolu olan Francis, burayı hiç duymamış olsa bile, festivali merakla bekleyen halkla hoşbeş edip Lightman's denen yeri bilip bilmediklerini sorar. Hiç kimsenin böyle bir yerden haberi yoktur. Hayal kırıklığıyla eve döner ve plaklarını dinlerken kapı çalar. Sonradan isminin Zomm olduğunu öğreneceğimiz uzaylı görünümlü bir yaratık, Lightman'ın Francis'i beklediğini söyler ve maceramız başlar. Lightman başka bir dünyanın çok ünlü bir müzisyenidir, vereceği konserde Francis'in açılış sanatçısı olmasını istediğini söyler ve yeteneğini görmek için nasıl gitar çaldığını duymak istediğini belirtir. Lightman gitar çalmaya başladığında biz de aynı notaları çalmaya çalışıyoruz. Ben bilgisayarda oynadım, oyunun başlangıcında en iyi deneyim için gamepad'le oynayan uyarısı yapıyor ama klavyede de çok sorun yaşamıyorsunuz.

nuz. Başarılı bir şekilde gitarımızı çaldıktan sonra galaksiler arası yolculuğa başlıyoruz. Lightman ve diğerlerinin bizi yönlendirmeleri sonucu birbirinden renkli manzaralar eşliğinde, elimizde gitarımızla dağları bayırları aşarak ilerliyoruz.

Oynanış oldukça basit, koşma ve zıplama dışında bizden beklenen başka bir hareket yok. Bazı yerlerde gitar çalarak çevredeki nesnelerin aydınlatmasını sağlıyorsunuz ama bunu yapmasanız da olur oyuna herhangi bir katkısı yok. Diyaloglar için de aynı şeyi söyleyebilirim. Üç seçenek sunuyor ama hangisini seçerseniz seçin bir değişiklik olmuyor bu yüzden doğru cevabı bulmaya çalışmanıza gerek yok. Koşma ve zıplama dışında doğaçlama konserler vermek oyunun en eğlenceli kısmı. Klavyedeki beş tuşu kullanarak bizden önce çalınan kombinasyonları tekrarlamaya çalışıyoruz. Sonsuz yanlış yapma hakkınız olduğu için bir kere de tamamlamanız gerekmiyor. Bu konser bölümleri oyunda daha fazla olsa iyi olabilirdi. Oyunda en zevk aldığım bir başka bölüm de Francis'in kıyafetlerini, saçını ve takılarını seçtiğimiz kişiselleştirme kısmıydı. Hiç zorlanmadan ilerlendiği için yaklaşık 4-5 saat gibi bir oynanış süresi var. Müzikleri ve görselleri iyi olan oyunları oynamayı sevenler için The Artful Escape şahane bir oyun ama çok da heyecanlı bir oynanış sunmuyor.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Grafikler, hikâye ve müzikler çok başarılı

EKSİ Diyalog seçmek çok anlamsız oyuna herhangi bir etkisi yok, gitar çalma sahneleri daha çok olabilirdi





Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch, Mobil Web www.konami.com/efootball

eFootball 2022

PES'e veda, hem de böylesi bir felaket uğruna...

Açık konuşmam gerekirse video oyun sektöründeki tekelleşmeden inanılmaz rahatsızım sevgili okur. Bu tekelleşme sebebiyle yalnızca ismindeki rakamların değiştiği, birbirinin aşağı yukarı aynı olan oyunlar görmeye başladık. Bunların başında ise net şekilde spor oyunları geliyor. Futbol dışında kalan hemen her spor oyununda geçtiğimiz yıllarda rekabet sona ermişti bildiğiniz gibi. Futbol tarafında ise tam anlamıyla duraklamaya giren FIFA serisine karşılık Konami ve PES serisi ciddi anlamda hareketlenmeye başlamıştı, özellikle serinin bir önceki ve PES ismine sahip son sürümü olan PES 2020, FIFA'ya çok ciddi bir alternatif olma özelliğini taşıyordu. Ne var ki Konami beklenmedik bir hamle yaptı ve PES 2020 ile birlikte seriye son verdi. Geçtiğimiz seneyi ufak bir güncelleme ile geçiren Konami, iki sene boyunca eFootball 2022 için hazırlandı ve -en son söylenecek şeyi başta söyleyeyim- bugüne kadar böylesine hayal kırıklığına uğradığım bir oyun daha hatırlamıyorum...

Cross-platform

eFootball 2022 ile birlikte Konami'nin en büyük hedefinin daha geniş bir kitleye hitap etmek olduğu su götürmez bir gerçek. Konami'nin Fox Engine'ı bir kenara bırakıp Unreal Engine'a geçmesinin temelinde de bu istek yatıyor. Buna göre eFootball 2022 yeni nesil konsollardan

tutun da mobil cihazlara kadar aklınıza gelebilecek tüm platformlar için piyasaya sürülecek platform ayırt etmeksizin tüm oyuncular birbirine karşı mücadele edebilecek. Gelecek zamanlı konuşuyorum çünkü eFootball 2022 piyasaya çıkmış olsa da oyunun mobil sürümü piyasaya çıkmış değil. Ayrıca platformlar arası eşleştirme özelliği de henüz oyunda bulunmuyor. Yani eFootball 2022 en temel vaadini henüz gerçekleştiremedi. Kış aylarında mobil sürümünün çıkışıyla bu vaadin ne denli yerine getirilebileceği de şimdilik meçhul. Daha da önemlisi, tüm platformlarda aynı deneyimi sunma hedefi se-

bebiyle eFootball 2022 oldukça kısıtlanmış ve özellikle yeni nesil oyunları düşününce oldukça çağın gerisinde gözükten bir yapımdır. Özetlemek gerekirse oyunun en büyük vaadi, aynı zamanda en büyük handikabına dönüşmüş durumda. Hatta Konami kendi kazdığı kuyuya düşmüş dahi olabilir.

Buz pateni

PES serisinin kronikleşmiş lisans sorunu sebebiyle rakibi FIFA'ya üstünlük kurmak için en önemli aracı her zaman için oynanış olmuştur. Bu bağlamda Konami, oynanışa her zaman maksimum





özeni gösterip, oyunu olabildiğince simülasyona yaklaştırmaya çalışmıştır ki serinin efsaneleştiği 2000'li yıllardaki başarısını da buna borçludur. Ne var ki eFootball 2022 ile birlikte oynanışa gösterilen özenden eser dahi kalmamış. Bunu fark etmek için oyunun başında uzun saatler geçirmeniz de gerekmiyor. Özensizlik santra vuruşu ile birlikte göze çarpmaya başlıyor. En dikkat çekici olan durum ise futbolcuların verdiği tepkiler ve animasyonlar tarafında. Yürümek yerine Michael Jackson'a göz kırpan ve moon-walk yapmayı tercih eden oyuncular, ayak içi bir pasla kolaylıkla pas atmak varken ayağının üstünü kullanabiliyor, savunmada üstüne gelen toplara hamle yapmak yerine aheste aheste koşmaya devam ediyor, hamle yaparak yetişemeyeceği ve rakibini takip etmesi gereken toplarda ise hamle yapıyorlar. Ayrıca verdiği komutları da oldukça gecikmeli ve hantal şekilde uyguluyorlar. "Ben bu şutu çekmedim, oraya pas vermedim, hadi koş artık!" gibi tepkileri sık sık vermeniz işten dahi değil. Kısacası oynanış tarafında eFootball 2022 neresinden tutsanız elinizde kalıyor, saç baş yoldurtuyor, FIFA'ya rahmet okutuyor...

Su topu

"Yeni bir motor, cross-platform yapım, olması gerekenden erken çıktı..." gibi çeşitli hafifletici sebepleri ortaya koyup eFootball 2022 oynamaya devam ettiğinizde ise bu sefer grafikler ve fizikler devreye girip insanı oyundan biraz daha uzaklaştırıyor. Grafiklerin aklınıza gelebilecek hemen her kötü sıfatı hak ettiğini söylesem sanırım yeterli olacaktır. Kaldı ki eFootball 2022'nin çıkışıyla birlikte grafikler konusunda o kadar çok geyiği yapıldı ki eminim korku filminden fırlamış futbolcu yüzleriyle sosyal medyada karşılaşmışsınızdır. Fizikler tarafında ise iki farklı sorundan söz etmek mümkün. Bunlardan ilki oyuncuların saçma sapan hallere giren uzuvları. Kalecinin göğsünün içinden geçen bir kol yahut ters dönmüş bir bacak görürseniz şaşırmayın. Tüm bunlar eFootball 2022 için oldukça olağan durumlar. Oyuncu fiziklerinin yanında top fizikleri de tek kelimeyle felaket. Oyuncunuzun gerile gerile vurduğu bir topun tıngır mıngır yuvarlanmasına alışsanız iyi eder-

siz çünkü oyundaki topların içi adeta su dolu! Anlayacağınız PES serisinin yıllar önce hallettiği sorunlarla tekrar karşı karşıyayız...

İçerik fakiri

Açıkçası normal şartlarda eFootball 2022'nin oynanış tarafında böylesine kötü olması benim için kabul edilebilir bir durum değil. Ancak bu noktada da Polyannacılık yapacağım ve zaman içinde düzelebileceğini umup oyun modları tarafına geçeceğim. Daha doğrusu geçmeye çalışacağım. Çünkü eFootball 2022 adı altında henüz, normalde ancak PES 2020'nin demosa karşılık gelebilecek bir oyun var. Oyunda şimdilik yalnızca 9 takım bulunuyor ve standart maç modu dışında herhangi bir mod bulunmuyor. Bu ay içerisinde PES'in MyClub'ünün eFootball versiyonu olan, ismi henüz belli olmayan bir mod oyuna eklenecek. Lakin Master League ya da Become a Legend modlarından henüz ses seda yok. Söylentiye göre bu modlar ücretli güncelleme olarak oyuna eklenecek. Eğer bu durum doğruysa Konami "PES yerine eFootball var ve artık ücretsiz" derken tam anlamıyla oyuncuların akıllarıyla dalga geçmiş demektir. Zaten geçtiğimiz yıllarda PES Lite adı altında bir oyun piyasaya sürülüyordu ve eFootball'da ücretsiz sunulan tüm içeriğe sahip oluyordu. eFootball, oynanış, grafikler ve fiziklerden sonra oyun modları noktasında da -maalesef- sınıfta kalıyor.

Cenaze

Yazının neredeyse sonuna geldik ve eFootball hakkında "iyi" diyebileceğim tek bir kelime bile etmediğim farkındayım. Normal şartlarda beğenmediğim oyunların incelemelerinin son kısmında az sayıda da olsa oyunun sahip olduğu pozitif yönlerden bahsederim ancak üzülerek söylüyorum ki eFootball 2022 için bunu yapamayacağım. Çünkü oyunun maalesef PES 2020'den daha başarılı olduğu hiçbir nokta bulunmuyor. Hatta şunu söyleyebilirim ki, eFootball 2022 yerine Sensible Soccer ya da New Star Soccer oynamak bile daha mantıklı seçimler olabilir. Daha eli yüzü düzgün, ücretsiz bir oyun arıyorsanız da FIFA Online 4'e göz atabilirsiniz. Bu haliyle eFootball 2022 yüzüne bakmaya değecek bir yapım olmaktan çok uzakta ki Steam'de bugüne kadarki en düşük puan ortalamasını tutturmuş oyun olması da bunu kanıtlar nitelikte. ♦ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Ücretsiz. Cross-platform desteği eklenecek

EKSİ Yıllar öncesinden kalma grafikler. Felaket oynanış. Yetersiz içerik

30





Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Aksiyon, Platform Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch
Web www.konami.com/games/castlevania/advance_collection/us/en-us

Castlevania Advance Collection

Lanetlenmek için çok muhteşem zamanlar...

Game Boy Advance'ı elime hiç almamış olsam da orijinal Game Boy'da çok oyun oynamışım. Super Mario, Tetris, Double Dragon II, Wario Land ilk aklıma gelenler. O dönemler bana bu oyunları kocaman televizyonunda pil/şarj derdi olmadan oynayacaksın deseler belki de inanmazdım. Gelgelelim şimdiki zamanda her şey mümkün ve 1995 – 2003 arası çıkan, minicik ekranlarda oynadığımız GBA oyunlarını artık devasa ekranlara taşıyabiliyoruz. O zaman eskiyi yad etmek isteyenleri ve nostalji severleri şöyle, şu köşeye alalım. Castlevania Advance Collection benim 3+1 şeklinde nitelendirdiğim dört adet oyun barındırıyor. Bunlar 2001 yapımı Circle of the Moon, 2002 yapımı Harmony of Dissonance ve 2003 yapımı Aria of Sorrow. Bu üçü GBA oyunu ve dördüncüsü ise 1995 yılında SNES için çıkışını gerçekleştiren Dracula X. Dilediğiniz oyunu seçmeden önce hikayesine ve karakterlerine genişçe göz atma fırsatınız bulunmakta ve akabinde oyunlardan birisini seçerek maceraya giriş yapıyorsunuz. Üstelik yapımın sundukları sadece oyunlarla sınırlı değil. Elbette süslemek de gerek. Benim ilk dikkatimi çeken ansiklopedi kısmı oldu. Karakterler, geçtiği dönem, canavarlar ve hatta silahlar hakkında epey

bir bilgi edinmeniz mümkün. Öyle ki, sıkı bir Castlevania hayranı iseniz bilgilerinizi tazeleyebilir, benim gibi üstün körü bilgiye sahipseniz (sonuçta bir Yakuza değil) Castlevania dünyası hakkında gayet doyurucu bilgiler öğrenebilirsiniz. Ansiklopedi dışında resim galerisi ve müzik kütüphanesi de göz atmaya değer. En ilginçime gelense yapabileceğiniz ROM seçimi oldu. Yani oyunun Amerikan mı, Avrupa mı yoksa Japonya sürümünü mü oynamak istiyorsunuz, siz seçebiliyorsunuz. Gerçekten ilk defa gördüğüm bir özellik oldu bu. Bunun yanı sıra "Rewind" özelliği de can simidi olmuş. Malum, oyunlar eski arkadaşlar. Bu ne demek? Öyle Easy – Normal falan yok. Doğrudan Hard! Zaten mekanikler de eski olduğundan ilk başladığınızda bayağı bir kanınız akacak. Durum böyle olunca yapımcılar bizlere ufak bir kolaylık sağlamış. Rewind, yani geri sarma özelliği ile yaptığımız hamle hoşumuza gitmiyorsa geriye alabiliyoruz. Açıkçası ben bol bol kullandım. Tabii bir de canınızın çektiği zaman kayıt etme özelliği de günümüzden gelen bir ayrıntı. Oyunların kontrollerine alışmak biraz zamanınızı alabilir. Malum, tuş kombinasyonları yirmi sene öncesinden. Fakat bahsettiğim

gibi yanlış yaptığınızda geri sarma özelliği ile hatanızı telafi edip farklı alternatiflere yönelebilirsiniz. Az önce can simidi dedim ya bu özellik için, gerçekten öyle arkadaşlar çünkü Castlevania oyunları gerçekten zordur ve bu özellik olmasa ben de dahil birçok oyun sever çoktan başka oyunlara yönelmişti. Keza grafikler de ilk başta itici gelebilir ama bana soracak olursanız büyük ekranlara on numara port edilmiş. Elbette kare ekran oynuyoruz (boşluklardaki arka planı ayarlayabiliyorsunuz) ama buna rağmen günümüz birçok yapımının veremediği atmosferi Castlevania kolaylıkla sağlayabiliyor. Özellikle eski oyunları seviyor ve koleksiyoncu bir yanınız varsa yahut sadece eskiyi deneyim etmek istiyorsanız Castlevania Advance Collection sizin için büyük bir fırsat. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Dört Castlevania oyununun bir arada olması. Müzikler ve özel hazırlanan Castlevania ansiklopedisi. Rewind olayı **EKSİ** Kontroller eski olduğundan alışmak birazcık zaman alıyor. Grafiksel olarak herkese hitap etmeyebilir

85





Yapım SOFTSTAR, DOMO Studio Dağıtım SOFTSTAR, DOMO Studio Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, XONE Web swd7.cn

Xuan-Yuan Sword VII

Çin işi aksiyona ön yargıyla yaklaşanlar için iyileşme reçetesi...

Taishi Zhao, dağ yamacındaki köyünde ailesiyle birlikte yaşamaktadır. Bir gece kimliği belirsiz kişilerce saldırıya uğrarlar ve annesi ölür. Taishi, bebek kız kardeşini de alıp saldırganlardan kaçarak başka bir kasabaya gidip yerleşir. Aradan yıllar geçer. Para kazanmak ve kız kardeşine bakmak için paralı asker olur. Kasabada günlük rutin bir kontrol esnasında, doğaüstü yaratıkların saldırısına uğrarlar ve kız kardeşi çok ağır bir şekilde yaralanır. Taishi onu kurtarmak için evelden beri gizli tuttuğu büyümlü güçlerini, hapsedilmiş bir tanrının yardımıyla geri çağırır. Kız kardeşi o an için iyileşir ama ruhu ile bedeni ayrılmıştır. Tekrar bütünlüğünü sağlamak için bazı büyüler bulması gerekiyordu ve arayışımız başlar. Gördüğümüz gibi fantastik bir filmi andıran hikâyesi ve müzikleriyle oldukça heyecanlı bir giriş yaptığımız oyun Çin mitoloji üzerine yükseliyor. Tayvanlı şirket DOMO Studio'nun ilk kez 1990 yılında geliştirdiği, RPG türünde olan Xuan-Yuan Sword, serideki İngilizceye çevrilen ilk oyun olması ile de dikkat çekiyor. Açık dünya oyunu gibi görünse de yapacağınız tüm hamleler ve görevler sınırlı. Bu bir anlamda sıkıcı gibi görünse de derli toplu bir oyun deneyimi sunuyor diyebilirim. Oyunda Taishi ve kız kardeşinin derin ve duygusal ilişkilerine tanık olduğumuz uzunca diyaloglar ve animasyonlu geçişler var. Animasyonlar sıklaştıkça oyunun akışını bozuyor gibi görünse de hikâyeyi de

derinleştiriyor aynı zamanda. Başlangıçta, çok basit düşmanlarla karşı karşıya kaldığınız için bu oyun kolay deme ihtimaliniz yüksek ama ilerledikçe bölüm sonu canavarları ya da daha güçlü yaratıklar ortaya çıktığında savunma ve saldırıdaki bütün yeteneklerinizi kullanmanız gerekiyor. Bu anlamda biraz The Witcher 3'e benzetebiliriz ama o kadar da başarılı bir dövüş tekniği beklemeğin. Güçlü düşmanlarla savaşırken özellikle takla atarak kaçma ve savunmayı iyi kullanmanız gerekiyor. Oyunda kullanabileceğiniz çeşitli yetenekler var. Karşınızdaki yaratığı saldırı yapamaz hale getirmek ya da tüm düşmanları aynı daireye toplamak gibi, ilerledikçe kazanabileceğiniz çok fazla sayıda yetenek var. Düşmana zarar verdikçe yetenek barınız doluyor ve savaşta avantajlı hale gelebiliyorsunuz. Kahramanımız Taishi, bu açıdan bakıldığında çok yetenekli gibi görünse de oynanış tarafında yeniler için tuhaf bir durum var, hamleyi yaptıktan sonra etkileşim tuşuna basmanız gerekiyor. Zıplayacağımız yerlerde renk farkı var, solda bir yere atlayacaksınız yönü belirliyorsunuz ve o uygun pozisyonu alıp gayet yavaş bir şekilde ilerliyorsunuz. Bu sistemin, oyuncuya rahatlık sağlayacağını düşünmüş olabilirler ama benim hiç hoşuma gitmediğini söyleyebilirim. Oyunun içinde bulmacalar da var ama benim gibi uğraşmak istemiyorsanız yapmadan da geçme tercihi tanınmış. Bulmaca

sevmeleyen biri olarak sırf bu yüzden oyuna fazladan iki puan ekleyeceğim. Hem otomatik hem de manuel kaydetme seçeneği olan oyunda, Zhuolu Chess denen de bir oyun var Çin satrancıyla benzerlikler taşısa da sadece Xuan-Yuan Sword VII için geliştirilmiş. Kasaba merkezinde her zaman bu oyunu oynayabileceğiniz kişiler olabiliyor. RPG ve Çin kültüründen hoşlanan kişilerin radarına alabileceği ilgi çekici bir oyun. **◆ Nevra İlhan**

KARAR

ARTI İyi yazılmış ana karakterler ve hikâye, müzikler

EKSİ Düşman çeşitliliği zayıf, grafikler bazı yerlerde çok kötü, dövüş sahnelerinde dengesiz durumlar var

72





Yapım U-Play Online Dağıtım Raiser Games Tür Simülasyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.youtuberslife.com

Youtubers Life 2

Aranızda Youtuber olmayan kaldı mı?

Bu aralar Youtuber olma hevesi kalan kaç kişiyiz merak ediyorum. Eminim hala çok fazla insan Youtuber olma hayalleri kuruyordur ancak büyük bir Youtuber olma hayalinin gerçekleşme ihtimali artık eskisinden çok daha zor. Yüzbinlerce Youtuber'ın arasından sıyrılıp kendinizi gösterebilmek için uzun süre boyunca, sıkı bir disiplinle video çekmeye devam etmelisiniz ve içeriklerinizin de ilgi çekici olmalı. Bu aşamalardan ben de geçtiğim için, özellikle birden fazla çalıştığınız konu başlığı olduğunda, Youtuber olmak için zaman ayırmanın çok zor olduğunu iyi biliyorum. Eh, o halde bunun yerine Youtubers Life ile bir oyunun içinde hedeflerinize ulaşmanın ne sakıncası var ki?

Geçmişte ilk Youtubers Life oyununu oynamış hatta eski Youtube kanalında bu oynanışı yayınlamıştım. Yıllar sonra geliştirilen ikinci oyunla beraber bir kez daha Youtuber olmanın peşinde koşmaya başladım.

Youtubers Life 2, ilk oyuna göre çok daha kapsamlı bir yapı. Hatta o günden bugüne Youtuber kavramı değiştiği için aslında oyunda bir Youtuber olmaktan ziyade bir influencer ol-

maya çalışıyorsunuz diyebilirim. Bunun yanında karakterinizin Youtuber olmak için NewTube City isimli bir şehre yerleşiyor ve YL2'nin ilk oyundan ayırdığı en büyük farklardan biri de bu. Üç farklı bölümden oluşan bu şehirde diğer insanlarla etkileşime giriyor ve onlarla olan ilişkilerinizi de artırmaya çalışıyorsunuz. Hatta görev icabı PewDiePie dahi oyuna konuk oluyor. Bunun için Stardew Valley'de olduğu gibi karakterlerle çeşitli şekillerde iletişim kurmalı veya onların verdiği görevleri tamamlamalısınız. Eskiden de farklı karakterlerle etkileşim mevcuttu ancak ikinci oyunla beraber genel konsept yaşam simülasyonuna doğru kaymış biraz.

Yenilikler bununla da sınırlı kalmıyor. İlk oyunda hatırlarsanız oyuna başlamadan önce Youtube kanalınızın temasını seçiyordunuz. Oyun kanalı mı olacaksınız yoksa moda kanalı mı olacaksınız? Yoksa kafanızda farklı bir konsept mi yer alıyor? Artık Youtubers Life 2 ile bir kategori seçmek zorunda değiliz ve daha fazla türde içerik üretebiliyoruz. Gamer yayınları yapabiliyor, reaksiyon videoları çekebiliyor veya şehrin çeşitli noktalarından canlı yayınlar yapabiliyoruz. Bu-

nun dışında Instagram benzeri bir uygulama ile oyun içinde trendlere göre fotoğraflar yayınlatabiliyorsunuz. Zaten yapacağınız içeriklerde her gün değişen trendleri takip etmeniz olabildiğince yeni takipçi kazanmanız için oldukça önemli. Tabii takipçi sayınızı artırmak için farklı içerikler üretmeye başlamamız önemli. Bunun için de yeni ekipmanlar veya geliştirmeler almanız gerekiyor. Görevler de genelde tam bu noktada devreye giriyor diyebiliriz. Görevlerle para kazanabiliyor veya oldukça değerli eşyalar elde edebilirsiniz. Ana görevler biraz çeşitlilik gösterse bile özellikle para kazanmak için yaptığınız yan görevler maalesef çok kısa bir sürede tekrara düşüyor. Bir paketi alıp başka bir karaktere taşıyor veya belirli bir trendi yakalamak için Instagram'ı temsil eden Instalife uygulamasında fotoğraf çekip paylaşıyorsunuz. Görevlerle ilgili daha genel bir değerlendirme yapmam gerekirse çeşitlilik konusunda oldukça kısırlı yapıdadır ve bunun çözülmesi şart.

Youtubers Life 2'nin çözmesi gereken konulardan biri buglar ve glitchler. Zaman zaman garip durumlarla karşılaşmak şu an için mümkün. Tabii bunlar siz yazıyı okuyana kadar bir patch ile düzeltililebilir. İlk oyunun sahip olduğu sorunlardan olan oyunun tekrara bağlama sorunu olmasa Youtubers Life 2 için çok daha olumlu konuşabilirdim. Oyunun fiyatının 139 TL olduğunu düşününce bence merak ediyorsanız bile indirim bekleyin derim. **◆ Enes Özdemir**

KARAR

ARTI İlk oyuna oranla daha geniş dünya, Artık bir Youtuber değil içerik üreticisi olmanız

EKSİ Tekrara düşen oynanış, buglar, video kaydetme sekanslarında yeterli yenilik yok.





Yapım Rebound CG Dağıtım Rebound CG Tür Spor Platform PC Web www.tennismanager.com

Tennis Manager 2021

Menajerlik tutkunları şimdi de kortlarda buluşuyor!

Menajerlik oyunu denince hemen herkesin aklına ilk olarak futbol menajerlik oyunlarının geldiğine eminim. Bunun ilk sebebi tabii ki futbolun hem Avrupa'da hem de ülkemizde en popüler spor konumunda olması. İkinci sebep ise diğer sporlar için Football Manager seviyesinde menajerlik oyunları göremiyor oluşumuz. Tabii ki bu düzeni bozup, futbolun dışına çıkan başarılı menajerlik oyunları da yok değil. Bunlardan en yenisi ise isminden de anlayabileceğiniz üzere tenisi merkeze koyan Tennis Manager 2021.

Tennis Manager 2021'e giriş yaptığınız andan itibaren kendinizi oyunun ortasında buluyorsunuz. Karakter yaratma ekranı ile oyuncuyu selamlayan oyunda, iki farklı seçeneğiniz bulunuyor. Bunlardan ilki, daha önceden hazırlanmış olan akademilerden birinin başına geçmek ya da sıfırdan bir akademi oluşturmak ki benim size önerim ilk etapta hazır bir akademi almanız yönünde. Oyunun başında bir süre geçirip uzmanlaştıktan sonra tabii ki diğer tercihle başlamak daha keyifli olacaktır. Takım seçiminin ardından doğrudan takım yönetim ekranı karşılıyor bizi. Diğer menajerlik oyunlarına benzer bir menü tasarımı olsa da Tennis Manager 2021 oldukça ayrıntılı bir oyun olduğu için, insan ne tarafa bakacağını şaşırıyor. Yeri gelmişken, hemen oyunun içeriğinden bahsetmek istiyorum. Tennis Manager 2021'de bir tenis akademisinde yönetici koltuğuna oturuyor ve

akademideki sporcuların gelişiminden tutun da mali işlere varana kadar akademiyle ilgili her şeyle ilgilenmeniz gerekiyor. Özellikle sporcularla ilgili kısımda aklınıza gelebilecek her ayrıntı oyunda yer alıyor. Örneğin sporcunun ihtiyaç duyduğu gelişime uygun antrenörlerle çalışmalarını sağlamanız gerekiyor ve antrenörler oldukça farklı alanlara ayrılıyor. Örneğin sporcunuza iyi antrenman yaptırıp gelişimini hızlandıracak bir antrenörle çalışmasını da sağlarsanız, maç içinde ona gerekli direktifleri veren antrenörünüz yeterli seviyede değilse eğer, bu sporcunuz başarılı olamıyor. Antrenör yönetimi başarıya giden yolda oldukça önemli bir rol oynuyor. Oyunda antrenör atayarak gelişimini sağladığınız sporcuların yanında, bir adet sporcunun tüm hareketlerinden bizzat siz sorumlu oluyorsunuz. Bu sporcunun günlük programı, müsabaka stratejileri ve hatta sponsorluk anlaşmalarının tamamında söz hakkı size ait. Bu sporcunun özellikle müsabaka sırasındaki stratejilerini de belirlediğiniz için sonuçlara doğrudan etki etme şansınız daha yüksek oluyor. Maç içi stratejiler de oldukça ayrıntılı ve etkili. Rakibinizi iyi analiz ederek zayıf yönlerinden faydalanabilir ve kimi zaman sporcunuzdan çok daha üstün rakiplere karşı galibiyet alabilirsiniz.

Takım yönetimi ve içerik tarafında Tennis Manager 2021 ne kadar başarılıysa, sunum

tarafında da bir o kadar başarısız bir yapımdır. Özellikle oyunda müzik bulunmaması büyük bir eksik. Tennis Manager 2021 ile geçirdiğiniz süre boyunca arkada size arkadaşlık edecek bir podcaste ihtiyaç duyabilirsiniz. Bunun yanında maç içi grafikler vasatın oldukça altında. Çok rahatsız edici olmasa da oyunda çeşitli hatalar bulunduğunu da belirtmekte fayda var. Tennis Manager 2021 geniş kitlelere hitap eden bir oyun olmasa da tenis severler için kaçırılmaması gereken bir yapımdır.

◆ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Oldukça ayrıntılı. Maçlara anlık müdahale mümkün. Uzun oyun süresi.
EKSİ Grafikler kötü. Çeşitli hatalar.

70



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



Yapım Clover Bite Dağıtım Akupara Games Tür Aksiyon, Platform Platform PC Web www.grimegame.com

Grime

Canı Dark Souls çekenler beri gelsin!

Bir oyunun zor ya da çok zor olduğunu nereden anlarız? Oyun zorsa eğer, hiç uzatmadan "zor" deriz lakin "Bu oyun Dark Souls gibi" denirse bilin ki çok zordur ve işin ucunda sinir, stres, gözyaşı da vardır. İşte konu başlığımız Grime da ikinci kategoriye giren bir yapım. Soulslike denilen, yani bir hayli zor düşmanlara sahip olduğu söylenmek istenen oyun zoru sevenleri mutlu ediyor ancak benim gibi fazla zora gelemeyenleri de tebessüm ettiriyor. (Sol şakakta damar patlar!)

Grime'a ilk giriş yaptığınızda dikkatinizi çeken kesinlikle grafikleri olacaktır. Hem ürpertici arka plan hem de düşmanları ile oyun bize görsel bir şölen sunuyor. Yine tıpkı Souls oyunlarında olduğu gibi oyuna başladığımızda bırakın konunun ne olduğunu bilmeyi, ne yapacağımızı bile kendimiz çözüyoruz. Akabinde oyunda ilerledikçe bizlere gerek dünyası gerekse hikayesi hakkında bilgi kırıntıları vererek, ufak çaplı aydınlanmalar yaşamamızı sağlıyor. Yani oyunu tam olarak

bitirene kadar senaryoya hakim olamıyoruz. Daha açılış sahnesinde insan benzeri iki figürün birbirlerine yakın davranmalarından sonra adeta taş ve topraktan yaratılarak kontrolleri ele alıyoruz. Daha sonrası tabii kontrolleri öğrenmekle geçiyor ve kafamızın yerinde bulunan siyah karadeliğin ne işe yaradığını öğreniyoruz. Grime'ın platform öğelerine alıştıktan sonra sıra, sayısı otuz küsurdan fazla olan silahlara geliyor. Topuz ve kılıç çeşitlerinin oluşturduğu bu silahlardan kendinize uygun olanı seçmenizde fayda var. Hatta benim tavsiyem; daima iki – üç silahı hazırda tutun çünkü düşman çeşitliliğinden dolayı her silahın yaptığı etki ve elde ettiği tepki farklı. Ayrıca oyunda ilerledikçe hem silah toplamının hem de kendinize yeni özellikler katmanın önemi bir hayli büyük. Sağlık olsun, güç olsun, dayanıklılık olsun, topladığınız deneyimlerle (oyundaki adı ile mass) oyunda karakterimizi geliştirebiliyoruz. Yine tıpkı Dark Souls'un bonfire'ları gibi Grime'da da oyunu kaydetmek

için belirli aralıklarla karşımıza çıkan kristalleri yumrukluyoruz. Tabii her kayıta daha önceden öldürdüğümüz her canavar geri geliyor. Yani sürekli kaydetmenin de dezavantajı yok değil. Bu durum özellikle oyuna yeni başladığımızda canınızı sıkabilir çünkü oyunda gidebileceğiniz belirli yön yok ve genelde aynı koridorlarda gezineceğinizden yapacağınız her kayıt, öldürdüğünüz her canavarı geri getirecek.

Oyundaki dövüş sistemi eğlenceli ve zor arasında gidip gelmekte. Özellikle düşmanların da birden fazla saldırı tekniğine sahip olması ilgi çekici. Alacağımız iki darbeyle ölmenize sonuçlanacak teknikler bunlar. Düşmanınızı tanyacak, saldırılarını tahmin edecek ve ona göre hamlenizi gerçekleştireceksiniz. Tüm gücünüzle girişmek metodu burada ne yazık ki işlemiyor. Tabi bir de defalarca öleceğiniz boss'lar meselesi var. Elbette boss'lar güçlü olacak ama bazıları gerçekten abartılı hamlelere sahip. En azından benim gözümde. Gelgelelim bu boss'ları yenmenin en güzel yanı da verdikleri puan ve eşyalar. Yani zafere ulaştığınızda gerçekten bir "oh" çekiyorsunuz lakin o zafere ulaşana kadar da ecel terleri döküyorsunuz. Her ne olursa olsun, Grime zoru sevenler için hoş bir meydan okuma. 2D Dark Souls olarak adlandırabileceğim bu yapımın sonsuz gibi görünen koridorlarında hayatta kalanları şimdiden tebrik ederim. ◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Harika level tasarımları.

Platform öğeleri zevkli.

EKSİ Bazı boss dövüşleri gerçekten sabrı zorluyor, inatçı biri değilseniz oyun size göre değil.



Yapım Corey Martin Dağıtım Draknek Tür Bulmaca Platform PC, PS5, PS4, Nintendo Switch Web bonfirepeaks.com

Bonfire Peaks

Küpleri taşı taşı nereye kadar?

Bazı oyunlar vardır, hiçbir zaman silmezsiniz ancak çok yoğun bir şekilde de oynamazsınız. Bilgisayarınızda öylece durur. Benim için bulmaca oyunları genellikle bu şekilde işliyor. Oynuyorum, oynuyorum... Nihayet çözemediğim bir bulmacaya denk geliyorum, uğraşıyorum çözemiyorum ve oyunu kapatıyorum. Belki aylarca oyunun yüzüne bakmıyorum ancak sonunda oyunu tekrar açıyorum ve kaldığım yerden bulmacayı çözmeye çalışıyorum. Bulmacayı çözüp ilerledikten sonra sıkılırsam ya da yine çözemediğim bir bulmaca ile karşılaşsam bu döngü bu şekilde devam ediyor. Bonfire Peaks, ahanda böyle bir bulmaca oyunu ve Corey Martin isimli tek bir geliştiricinin tornasından çıkma. Bir oyun geliştirmek gerçekten de kolay değil ve tek bir geliştiricinin elinden çıkan bu tür oyunları gördüğüm zaman hemen denemek için sabırsızlanıyorum. Eh, oyun gelime geçince ben de daldım içine. Bulmacaların içinde kayboldum. Hatta zaman zaman kafayı yiyecek noktaya dahi geldim ancak pek çok bulmacadan alınının aklıyla çıktım.

Bonfire Peaks, voxel tabanlı bir tasarıma sahip. Yani küplerden oluşan bir evrendesiniz. Karakterinizin zaman geçirebildiği iki farklı dünya. Bunlardan ilki bulmacaları seçip girmenize yarayan Overworld, bir diğeri ise bulmacaları çözdüğünüz bulmaca dünyası. Overworld'de oyuna başladığınız zaman çevrenizde birçok kamp ateşi görüyorsunuz.

Bu kamp ateşleri karakterinizi çözmeniz gereken bulmacalara götüren bir geçit gibi işliyor. Her bir kamp ateşi ile bulmaca çözebileceğimiz bir odaya giriyorsunuz. Overworld ise kat kat bir dünya. Daha üst katlara ulaşabilmeniz için bulunduğunuz katta yer alan kamp ateşlerini aktif ederek bulmacaları çözmeniz gerekiyor. Çözdüğünüz bulmacalar üstüne çıkabileceğiniz kutular sağlıyor. Bu kutular ile Overworld'de yer alan daha üst katlara ulaşarak yeni bulmacalara erişebilirsiniz. Her bir katta genelde 1-2 bulmaca çözmeniz üst katlara ulaşmanıza yetiyor olsa da amaç zaten bulmaca çözmek olduğundan ve yapacak başka bir şey olmadığından diğer bulmacaları da çözebilirsiniz.

Bulmacaların amacı ise eşyalarının olduğu bir kutuyu tepede yer alan ateşin üzerinde yakmak. Bunun için çevrede yer alan taşınabilir küpleri doğru noktalarda konumlandırmanız ve tepede yer alan ateşe ulaşmanız gerekiyor. Tabii bu anlattığım kadar kolay olmuyor. Zaman zaman üstüne bir kez bastığınızda yok olan küpler, büyüklü küçüklü kutular kafaları karıştırıyor. Bir kutu elinizde iken sağa sola dönmenize mani olan engelleri de hesaba kattığınız zaman tepedeki ateşe giden yolu bulmak bazen gerçekten çok zor hale geliyor. Zaman zaman eşyalarının olduğu kutuyu da bir basamak olarak kullanmanız ve daha sonra dönüp tekrar kutuyu almanız gerekmesi gibi

çözümler olabiliyor. Aslında oyun çözüm yolu bulmayı tamamen oyuncuya bırakıyor. Çözüm üretebileceğiniz çeşitli mekanikleri doğru sıralarda kullanmanız lazım ama bu mekanikleri kendiniz keşfediyorsunuz. Yani oyun size böyle bir mekanik var diye bir tutorial sunmuyor. Mesela oyundaki taşınabilir kutuları kullanarak diğer taşınabilir kutuları hareket ettirebildiğimi tamamen rastgele bir deneyim sonunda öğrendim. Bu mekanikleri bulmak bazen şans bazense zaman gerektirdiğinde çözülemeyen uzun süre çözülemeyen bulmacaların olacağına emin olabilirsiniz. Öte yandan keşke çözdüğümüz bulmacalar Overworld'e geçtiğimizde daha fazla yenilik sunsalar. Overworld'de yukarıya tırmanabilmek adına daha fazla mekaniği açabildiğiniz bir sistem daha iyi olabilirdi. Oyunun bulmaca mantığını yeteri kadar anlatamaması ve bir noktadan sonra tekdüze hale gelmesi en büyük iki sorunu olsa da çok büyük sorunlar değil. Üstelik uygun fiyatlı bir yapım olan Bonfire Peaks'i merak ediyorsanız, bulmaca türünü seven oyunculara tavsiye ederim. ♦ Enes Özdemir

KARAR

ARTI Eğlenceli bulmaca mantığı, hoş görsel tasarım
EKSİ Zamanla tekdüze hale gelmesi

82





Yapım Saber Interactive, **Crytek Dağıtım** Crytek **Tür FPS Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** crytek.com/games/crysisremasteredtrilogy

Crysis Remastered Trilogy

“Bana Prophet derledi. Beni unutma!”

Selamlar pek sevgili LEVEL Dergisi sakinleri, nasılsınız? Umarım keyifleriniz yerindedir. Bu ayki ikinci incelememde (eğer bu daha önceyse bir de Jett: The Far Shore var pek sevgili okuyucum) oyun dünyasında çok güzel izler bırakmış bir serinin, yeniden düzenlenmiş versiyonu ile karşınızdayım. Senelerce oyun severlere benim bilgisayarım bunu kaldırır mı diye sordurtan Crysis üçlemesi, Crysis Remastered Trilogy adıyla tekrardan bizleri selamlıyor.

Doğrusunu söylemek gerekirse, döneminde çığır açan grafiklere sahip bu oyunların tekrardan grafiksel olarak düzenlenmesine gerek var mıydı diye sorgulasam da üçlemeyi oynamaya büyük bir iştahla oturduğumu söylemeden geçmeyeyim. İlk oyunun üzerinden dahi çok uzun yıllar geçmediğinden seriye eskimiş demek doğru olmaz. Bu nedenle

yeniden düzenlemeyi yapan ekibin işi kolay olmamıştır. Benim bu sürümle ilgili aklımdaki en büyük soru işareti de hala ultra ayarlarda göz kamaştırıcı grafikler varken bunun üzerine neler eklenebileceği.

Dilerseniz her oyunu sırayla kendi içinde inceleyip en son da sizlere genel olarak üçleme paketiyle ilgili fikirlerimi anlatayım. Unutmadan söyleyeyim, bu incelemede Crysis serisinin hikayesinin ya da oynanış mekaniklerinin ne kadar kaliteli olduğuyula değil, karşımıza çıkan Remaster paketiyle ilgili fikirlerime yer vereceğim. Yani bu sayfalarda genel olarak klasik üçlemeye oranla Crysis Remastered Trilogy’de şu an neler değişmiş ve bizlere neler vadedi-yor sorusuna cevap arayacağız.

Crysis

Öncelikle üçlemenin en yaşlı oyunu olan ilk

yapım ile başlayalım. Grafiksel değişimlerin en kolay şekilde, çıkışının üzerinden uzun yıllar geçen Crysis’te fark edilebileceğini düşünüyorum. Serinin ilk oyununda hem kaplama ve gölge detayları hem de uzak çizim mesafeleri gözle görülür şekilde kalitesini yukarıya taşımış durumda. Klasik Crysis’in grafiklerinin günümüzde hala iş görebileceğini düşünsem de minik dokunuştan öteye gidilerek oynayanı memnun eden bir değişim yapıldığını söyleyebilirim. Hem açık hem de kapalı alanlardaki detay artışı gözünüzden kaçmayacak bir seviyeye çekilmiş. Görsel düzenlemeleri bırakıp ses dizaynına geldiğimizde ise burada işler biraz farklı işliyor ve benim birkaç şikayetim olacak. Evet ilk oyuna göre hem silah hem de çevre sesleri gerçekten gelişme göstermiş ama hala eksik bir şeyler var gibi. Özellikle silah sesleri beni tatmin edemedi ve bu durumun düzeltilmemesi de beni üzen detayların başında geliyor. İlk oyunun yeni versiyonunda son olarak bahsedeceğim şey ise vuruş hissiyatı olacak. Gerçekten epik bir hikaye, harika müzikler ve iddialı bir çevre tasarımına sahip Crysis’in en ama en büyük eksisi kesinlikle silahların vuruş hissiyatı olmuş. 2007’de bu durum bir nebze tolere edilebilir olsa da 2021’de çıkan sürümde hala çözülmemiş olması beni oldukça rahatsız etti. Biliyorum bu bir yeniden yapım değil ama yine de oyunun kalitesini bu denli arttıracak detaylar es geçilmemeli diye düşünüyorum. Bütününe baktığımda zaten sevdiğim Crysis deneyimini biraz daha ileri taşıyan bir yapım olan Crysis Remastered, vuruş hissiyatını da kotarabilseydi beni daha fazla memnun edebilirdi.





Crysis 2

Eksileri olsa da bana güzel bir deneyim sunan ilk oyundan sonra Crysis Remastered Trilogy'deki en beğendim oyun olan Crysis 2'ye geçmek istiyorum. Üçlemenin ikinci üyesinde hem grafiksel düzenlemeler hem ses dizaynındaki geliştirmeler hem de vuruş hissiyatı aşırı iyi bir şekilde ayarlanmış durumda. Crysis serisinin bizlere sunmaya çalıştığı destansı hikaye ve Hans Zimmer'ın ellerinden çıkmış tüyleri diken diken yapan müzikler bu sefer hak ettiği düzenlemelere tam anlamıyla kavuşmuş diyebilirim. Tabii ki grafiksel artırımlar ilk oyundaki kadar göze çarpmasa da bir bütün olarak bakıldığında oyuna seviye atlatmayı başarıyor. İlk oyundan bahsederken dediğimi burada da söylemeden geçmeyeyim; halihazırda zaten belli bir seviyenin üstünde olan Crysis 2 grafikleri, şimdi biraz daha güzel. Oyunun klasik sürümünü de gözlerinizin pasını silmeye yetecektir diye düşünüyorum. Grafiklere ek olarak ses dizaynındaki değişimler de dağlar kadar fark yaratmıyor. Yine de bence ikinci oyunda hem görsel hem de ses tasarımı yapılan düzenlemelerle tam olarak zirve bulunmuş durumda. Paragrafın başında da dediğim gibi, Crysis 2 Remastered'daki vuruş hissiyatını da çok beğendim. Bu düşüncemde özellikle ilk oyundan direkt buna geçmemin de belli seviyede bir katkısı olduğunu düşünüyorum. Genel olarak Crysis Remastered Trilogy alınmaya değer olup olmadığıyla ilgili yazının sonunda bahsedecek olsam da eğer bu üçlemenin tek bir oyununu alacaksanız size tavsiyem kesinlikle Crysis 2 olur.

Crysis 3

İştahlı iştahlı anlattığım ikinci oyunu bir kenara bırakıp da son oyuna geldiğimizde ise burada Mafia 3'ün başına gelen durum hakim. Zaten oyun günümüze yakın bir çıkış tarihine ve şu an ki oyunların grafikleriyle yarışır bir görselliğe sahipken, ortada "Remastered" sürümünü için söylenecek çok da fazla bir şey kalmıyor.



Oyunun görsellerinde değişim var tabii ki ama burada iki sürümü yan yana koyduğunuzda bile fark etmesi zor bir gelişme söz konusu. Bu durum yeni sürümün başarısızlığı mı yoksa eski sürümün kalitesi mi dersiniz ben oyunu eski sürümün kalitesi lehine kullanırım. Zaten kendisini grafiksel olarak kanıtlamış serinin en yeni üyesi bence klasik halıyla de hala taş gibi bir durumda. Üçüncü oyundaki ses dizaynına geldiğimizde ise burada da güzel bir iyileştirme söz konusu. Hem silahların hem de çevredeki unsurların sesleri iyi bir şekilde kotarılmış ve atmosferi güçlendirmeyi başarmış. Silahların vuruş hissiyatı ikinci oyundaki tokluğu burada da koruyor ve oynayanı memnun etmeyi başarıyor. Oynanış ise Crysis 3'ün klasik sürümündeki gibi gayet akıcı durumda ve pek de fazla yenilik barındırmıyor. Sadede gelmek gerekirse Crysis 3, Remastered Trilogy'deki en az yenilik barındıran oyun olarak karşımıza çıkıyor. İncelemenin sonuna gelirken yeni nesil Crysis üçlemesinden memnun kaldığımı rahatça söyleyebilirim. Klasik üçlemeye göre çok fazla artışı olmasa da bir bütün olarak deneyimlemeye değer bir yapım olduğunu düşünüyorum. Tıpkı klasik üçleme gibi Remastered Trilogy'de bir

süre kendisinden "acaba bu bilgisayar çalıştırır mı" diye söz ettireceğe benziyor. Ama bu sefer iş grafik kalitesinden öte biraz optimizasyondaki bozukluklara uzanıyor. Her ne kadar güzel görselliğe sahip olsa da Crysis oyunlarının Remastered versiyonlarının karşımıza çok daha optimize olarak çıkartılabileceğini düşünüyorum. İsterseniz son olarak da bu paket alınmalı mı alınmamalı mı konusuna gelelim. Epic Games Mağazası'ndaki 109 liralık fiyatıyla ülkemiz standartlarına göre uygun bir durumda. Crysis Remastered Trilogy'yi daha önce bu seriyi deneyim etmemiş oyunculara rahatlıkla öneririm. Oyunları daha önce oynamış ya da eski sürümlerine sahip okurlarımızın ise çok da fazla bir şey kaybetmediklerini söyleyebiliriz. Bir sonraki sayıda farklı oyunlarla görüşmek üzere... ♦ **Ertuğrul Burak Emanet**

KARAR

ARTI Özen gösterilerek düzenlenen grafikler
EKSİ İlk oyunun vuruş hissiyatı, bazı yeniliklerin yetersiz kalması



Yapım Deepnight Games Dağıtım Deepnight Games Tür Aksiyon Platform PC Web deepnight.net/nuclear-blaze

Nuclear Blaze

Yangın olur biz yangına gideriz!

Dead Cells'in geliştirici ekibi Motion Twin'de çalışmaları ile tanınan Sebastien Benard'ın eseri olan Nuclear Blaze, oyuna başlarken bizi helikopter ile alana atıyor. Görevimiz çok basit, bölgede çıkan yangını söndürmek. Yangını söndürürken, daha derinlere giriyor ve aslında buranın haritalarda görünmeyen gizli bir tesis olduğunu anlıyoruz. Oynanış kısmı süresine göre oldukça çeşitli. Yangın söndürüyor, elektrik panellerini kapatıyor, bulmacalar çözüyor ve kapıları açmak için gerekli kartları ve anahtarları buluyoruz. Oyunda ilerledikçe yukarıya doğru su atma,

merdivenden su atma gibi özellikleri elde ediyoruz. Oyunda sevmediğim en büyük nokta kayıt noktaları. Öldüğümüzde başladığımız yer bazen o kadar geriye gidebiliyor ki, birkaç yerde çileden çıktım. Hatta o öfke ile oyundan çıktım. Girdiğimde daha da geriden başlattı oyun. Oyun adeta ceza verdi "Sen nasıl çıkarsın" diye. Nasıl kurtuldun dersiniz, ayarlardan zırh seviyemi artırarak geçtim bu bölümlerden. Nuclear Blaze'e çocuk modu ekleyen Sebastien Benard, bunu 3 yaşındaki oğlu için yaptığını yazmış. Bu modda ise özel

yapılmış bölümlerde oynuyoruz. Suyumuz hiç tükenmiyor ve ölmemiz mümkün değil. Suyu göndereceğimiz yeri ise otomatik olarak karakter hedef alıyor. Görevimiz ise o bölümdeki tüm kedileri kurtarmak. Anlaşılan o ki, oğlu kedileri çok seviyor. Toparlamak gerekirse, birkaç saatte bitirilebilen Nuclear Blaze vakit geçirmek için oynanabilir bir oyun. Daha fazla aksiyon görsek, hikaye biraz daha uzatılsa ve daha çeşitli bir oynanış sunsa, çok daha eğlenceli geçecekti

◆ Talha Şahin

80

Yapım Mighty Yell Dağıtım Skybound Games Tür Macera Platform PC, XS, XONE Web www.mightyyell.com

The Plane Effect

Söz uçuyor, yazıyı da uçak yapmışlar

Çocukken uğraştığım Origami sayesinde, kağıttan neler yapılabileceği hakkında ufukum oldukça genişlemişti. Yine bir Origami severin düşüncesi olduğuna inandığım The Plane Effect (TPE), kağıt bir uçakla ve neredeyse gereksiz derecede mutlu bir karakter ile açılıyor. Karakterimizin mutlu olduğundan çok, tehdit edildiğine inandığım giriş sinematığından sonra, tabii ki "gülürsek başımıza bir şey gelir" inancı galip geliyor ve oyun bir anda çok ağır ve karanlık bu

maceraya bizi itiyor. Burada deneyimin kendisinden çok nasıl hissettirdiğinden bahsetmek istiyorum ki oynamayı düşünenler için olumsuz bir etkisi olmasın. TPE'nin üstte bahsettiğim açılışında, ofiste belli ki gece mesaisine kalmış olan karakterimizin eve gitme serüveni ile başlıyoruz. Oyunun sizi ilk yakalayan kısmı görselliği oluyor. İzometrik açıdan sunulan, biraz karikatürize ama çok gerçek dışı havada olmayan bir görsel tasarım var. Çok başarılı diyemem ama müziklerle beraber sizi bir havaya sokabiliyorlar. Oynanış olarak ise maalesef iyi haberlerim yok. TPE, doğru sırayla bir şeyleri çözdüğünüz bulmacalara sahip. Bu aslında çok da kötü bir durum değil, ancak karakterimizin gereksiz ağır hareket etmesi bu durumu bir şeyleri çözmekten öte eziyete dönüştürebiliyor. TPE, buradaki sorunun farkında olmalı ki, oyuna üç farklı seviyede ipucu sistemi eklenmiş. Hikâye

anlamında oyun size bir şeyler anlatıyor ancak bu, benzer görsel anlatıma sahip Inside veya Limbo'daki kadar kuvvetli değil. Bir şeyler oluyor bitiyor ve sizin bunu anlamanız yerdeki bazı fotoğraflar ile olabiliyor. Deneyim olarak ilginç de olsa, kötüsüyle iyisi neredeyse eşdeğer olan TPE'ye, merak ediyor veya türe çok ilgi duyuyorsanız, yakından bakabilirsiniz.

◆ Mehmet Nalçakan

65





Yapım Demagog Studio Dağıtım Untold Tales Tür Platform, Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch Web golfclubwasteland.com

Golf Club: Wasteland

"Hikayeli golf" diye bir şey yaratmış adamlar...

Tanıyanların bildiği üzere oyunlardaki hikaye ve genel anlamda "lore" konusuna fazlasıyla takık bir insanımdır. Hatta işin içinde Wasteland teması varsa işler iyice ciddiye biner. Malum, hakkında çok fazla yazılıp çizilmiş bu konsept hakkında ne gibi yenilikler olduğunu görmeyi hep merak ederim. Golf Club Wasteland'in adını ilk duyduğumda açıkçası tüm bu isteklerimin bir arada bulunabileceği, böylesine ufak bir yapım ile karşılaşmayı beklemiyordum. Aslında oyunumuz tam da adının işaret ettiği gibi felaket senaryosu sonrasında deneyim ettiğimiz bir golf oyunu. Fakat oyun hem mekanik açısından hem de hikaye

bakımından fazlasıyla zengin... Mekaniklere baktığımız zaman "sürükle bırak" mantığı ile çalışan bir vurma sistemi söz konusu. Vuruşları yaparken hem güç hem de yön vermek gerekiyor. Side-scrolling şeklinde tasarlanmış olan oyunda, yukarı, ileri ve geri yönlerine vuruşlar yapabiliyoruz. Topa ait fizik motoruysa şaşırtıcı şekilde kaliteli tasarlanmış. Şaşırtıcı diyorum zira 18.50 TL'lik diğer oyunları düşününce, insan şaşırmadan edemiyor... Konsept konusunda da harika bir iş çıkararak yapım ekibi, son olarak harita bölüm tasarımlarını da işin içine katarak gerçekten de eğlenceli ve oyuncuyu kendisine bağlayan bir yapım

üretmeyi başarmış. Tüm bu oyun mekaniğin arkasında, bir de akan hikaye durumu söz konusu. Böylesine karanlık bir dünyada neden golf oynandığını merak eden herkesi adım adım içerisine çeken, uzun mu uzun bir hikaye bulunuyor. Bir yandan oyunu deneyim ederken bir yandan da hikayenin anlatılması gerçekten çok keyifli bir deneyim ortaya çıkarmış. Müziklerse cabası! Bazı bölümleri geçmek gerçekten zor; onu da belirteyim. Haricinde fiyat etiketine oranla harika iş çıkararak ender işlerden bir tanesi diyebilirim. ♦ Ertuğrul Süngü

85

Yapım 17-Bit Dağıtım 17-Bit Tür VR, Macera Platform PSVR, Oculus Web www.songinthefog.com

Song in the Smoke

Sanal gerçeklikte hayatta kalabilir misiniz?

Hayatta kalma mekaniklerini, yani yemek bul, ateşi yak yahut silah üret gibi etmenleri VR âlemine taşıyan bir oyun var karşımızda. Hemen belirteyim; Song in the Smoke'u oynamak için iki adet de Move'a da ihtiyacınız olacak. Yani bazı VR oyunları gibi sadece Headset ile gamepad bu oyunu oynamak için yeterli değil. Eğer ekipmanlarınız tam ise kuşanıp dalıyoruz vahşi doğaya.

Hikaye olarak Song in the Smoke fazla detaylı bir sunum gerçekleştiriyor. Gerçek de yok çünkü milattan önce zaman diliminde geçen ve hayatta kalmaya çalışan bir abiyi yönetiyoruz. Yemyeşil ama genelde köşeli olan ormanlık ve kayalık alanlarda ekmeğimizin peşinden koşup mağara adamımıza iyi bakmaya çalışıyoruz. Zaten oyunun ilk bir - iki saati kocaman bir tutorial. Yiyecek toplama, malzeme edinme,

bu birleştirme, yürüme - zıplama ve silah üretip avlanma gibi hayatta kalmamızı sağlayacak tüm önemli noktalar bizlere tek tek anlatılıyor. Çalılardan yemiş alıp ağızma götürüp yemesi olsun, bir şeyleri kaptan ezip yeni malzemeler elde etmek olsun açıkçası beklediğimden daha eğlenceliydi. Bir de etrafta gezinen gerek nesli tükenmiş gerekse devasa hayvancıkları adeta aynı ortamdaymış gibi izlemesi de gayet zevkli fakat yorucu. Oyunda birçok etkileşimde bulunduğumuz için (yürümek, haritayı incelemek, zıplamak, avlanmak gibi) ister istemez VR sizi yoruyor. Yani gerçekten bir hayatta kalma söz konusu.

Avcıyken ansızın ava da dönüşebileceğiniz Song in the Smoke, deneyimlediğim en farklı VR oyunla-

rından birisi oldu. Evet, belki en iyisi değildi ama hayatta kalma temasını VR ortamında oynamak gerçekten acayip bir deneyim oldu çünkü yönettiğiniz karakter ile beraber siz de yorulup acıkabiliyorsunuz.

♦ Rafet Kaan Moral

80





Yapım DRAGO Ent. Dağıtım Movie Games, HeartBeat Games Tür Simülasyon Platform PC Web store.steampowered.com/app/1149620/Gas_Station_Simulator

Gas Station Simulator

Eller çalışırken akıl huzur bulmuş

PlayWay'in havadaki nemden simülör yaratma işinin suyunu çıkarttığı bir gerçek. Evet trenleri, tankları tamir edip restore etmek bana gayet keyifli geliyor ama arkadaşlar, bir mola, bir nefes yav. Yetmedi, başka firmaları da cesaretlendiriyorsunuz. Gas Station Simulator da Movie Games'in PlayWay'e cevabı diyebileceğimiz, "mahallede bu kadar karpuz satılabiliyorsa biz niye yokuz?" kafasındaki bir yapım. Yapımcı Drago'yu, bizzat benim incelediğim Treasure Hunter Simulator oyunundan tanıyorsunuz. Gas Station Simulator da ismini duyup ufak bir sıtıttıktan sonra -eğer

ilginizi de çekiyorsa- bilgisayarınıza kurup en az 3-4 saat başından kalkamayacağınız bir yapım. İlginç olan bunu sonsuz tekrarlarla, kötü grafiklerle ve benzin istasyonu yönetmek gibi kimsenin çocukluk hayali olmayan bir temayla başarıyor olması. Gas Station Simulator'da dayımızdan bize bir benzin istasyonu kalıyor ama bu dayının öyle tonton falan değil, bayağı mafya olduğunu hikayenin en başında anlıyoruz. Yaptığınız şeyler bu türde alışık olduğunuz, kimisine ASMR etkisi yapacak basit eylemler. Binaları boyamak, yerleri süpürmek, çöpleri toplayıp dışarıya çıkartmak, yetmediyse basit

araç tamirleri yapmak ve hala yetmediyse istasyondaki minik yarış parkurunca RC araçlar yarıştırmak gibi şeylerden bahsediyorum. Daha önce de belirttiğim gibi, oyun pratikte çoğumuzun iş hayatının da temelini oluşturan gündelik tekrarlar ve rutinler üzerine kurulu. Ne bir eksik ne bir fazla. Haliyle, bunları bir eksi olarak değerlendirmiyorum. Konseptten bıkmadıysanız ve "benzinlikcilik" ilginizi çekiyorsa, Türkçe desteği ile gelen bu oyuna bir şans verebilirsiniz.

◆ Kürşat Zaman

65

Yapım Mighty Yell Dağıtım Skybound Games Tür Macera Platform PC, XS, XONE Web www.mightyyell.com

The Big Con

Buram buram doksanlar kokan bir güzellik

Çocukluğu doksanlarda geçmiş birisi olarak The Big Con'u gördüğümde aklıma gelen ilk şey Nickelodeon çizgi filmleri oldu. Rengarenk ortamlar, yeni popüler olmaya başlamış alışveriş merkezleri ve acayip doksanlar havası! Karakterimiz Ali (hayır, bildiğimiz Ali değil; Ali Larter gibi Ali) bir lise öğrencisidir. Ali kızımızın

amacı Amerikan duble yollarını arşınlayarak bir uzun yol yolculuğuna çıkıp annesinin video (evet, hani dikkörtgen kaset giren) dükkanı elden gitmesin diye gereken parayı bulmak – gerekirse çalmaktır. Elbette bu düşüncesi yanlış olsa da, iyi bir şey için kullanmak istediğini de göz ardı etmeyelim. Sonuç

olarak ister doğru deyin ister yanlış, amaç milletten para tırtıklamak. Arka ceplerden cüzdan aşırmadan kılık değiştirip dolandırıcılığa kadar bayağı bir geniş yelpaze sunuyor oyun. The Big Con'da ilk dikkatinizi çekecek olan grafikleri olacak. Dedğim gibi Nickelodeon çizgi filmleri tadında bir havası var. Acayip renkli ortamlar ve renkli karakterleri ile gayet güzel bir ambiyans oluşturulmuş. Oyunu hem klavye kontrolleri ile hem de bir gamepad aracılığı ile oynamak mümkün. Üstelik ikisiyle de oynamak rahat. The Big Con'u ayakta tutan şüphesiz mizahi tarzı. Hikayesi de fena olmasa da bir süre sonra sürekli aynı yerlerde koşturmak biraz sıkılaşmaya başlayabilir. Özellikle sürekli yapmaya başlayacağınız yankesicilik aktiviteleri bir süre sonra gerçekten bayıyor. Bence yapım göz atmaya değer ve Steam'de 25 TL'lik uygun fiyatı ile beş – altı saate kadar eğlenceli ve ilginç zaman geçirebilirsiniz. Tabii benim jenerasyondansanız nostaljisi de cabası. ◆ Rafet Kaan Moral

80

BRAWLHALLA

Uzun süredir uğramadığımız diyarlar için analiz zamanı.

Sayfa
84



ONLINE



BLESS UNLEASHED

Konsollar için yeni güncelleme!

MORPG oyunlarının asıl kitlesi genelde PC oyuncuları olsa da konsol oyuncuları arasında da bu türde yüzlerce saat gömmüş, azımsanmayacak bir kitle var. Bless Unleashed yapımcıları da kendi konsol oyuncularına yeni içerikler üretmeye devam ediyor. Geçtiğimiz ay yayınlanan Awakened güncellemesi ile beraber yeni içerikler konsol oyuncuları için oyuna dahil oldu. Güncelleme ile beraber oyundaki yetenek-

ler ve kutsamalar artık tamamen birbirinden ayrılacak. Yapımcı ekip bu durumun oyuncuların daha fazla kombo yapmasını, daha çeşitli yetenekler kullanmasını ve oyunun daha geniş bir yetenek seti sunmasını sağlamayı hedeflediklerini açıklıyor. Ancak endişelenmeyin, bu yetenekler ve kutsamalar yine olacaklar. Sadece bağımsız mekanikler haline dönüşüyorlar. Diğer yandan yeni güncelleme ile beraber oyuncuların karakter özelleştirme

seçenekleri de çeşitlendirilmiş olacak. Bana kalırsa güncellenmenin en heyecan verici yanı, var olan bossların artık daha zor versiyonlarının gelecek olması. Bunlar semi-elite bosslar ve twisted bosslar olarak adlandırılacaklar. Rastgele spawn olacak olan bu bossları yenmek için zaman limitleri olacak. Son olarak ise silahlar için yeni fusion sisteminin eklendiğini ve eşleştirme sisteminde geliştirmelere gidildiğini ekleyeyim. ♦ **Enes Özdemir**

PATH OF EXILE

Scourge hakkında yeni bilgiler geldi!

Aslında siz bu satırları okurken belki de yayınlanmış olacak yeni Path of Exile paketinin oyuna neler sunacağı açıklandı. Scourge isimli yeni genişleme paketi 3.16

güncellemesini oluşturuyor ve gelin beraber bu güncellenmenin neler sunduğuna bakalım. Yeni genişleme paketi ile beraber karak-

terler Blood Crucible isimli aygıtı karakterlerine takabilecekler. Bunu bir kere aktif ettiğinizde Wraeclast isimli paralel dünyaya geçiş yapabileceksiniz. Ancak burada elinizi çabuk tutmanız gerekiyor. Burada geçirdiğiniz her bir dakika yaratıklardan daha fazla hasar almaya başlıyorsunuz. Tamamen yaratıkların elinde bulunan bir bölgede olduğunuzu düşünürsek, olabildiğince hızlı kombolar yapmakta fayda var. Ayrıca Scourge ile savaştığınız sürece Blood Crucible seviye atlayacak ve yeni yetenekler kazanacak. Yani bu eşya, sadece bir anahtar görevinden daha fazlası demek. Scourge güncellemesi ile beraber yeni skill gemleri göreceğimiz gibi, birçok pasif skill de elden geçecek. Scourge genişleme paketi siz bu satırları okurken çoktan çıkmış olacaktır ve özellikle geçmişte PoE'yi deneyim etmiş olan oyuncular için yeni deneyimler elde etme fırsatı olabilir.

♦ **Enes Özdemir**





Yapım Spotted Kiwi Interactive Dağıtım Spotted Kiwi Interactive Tür Hayatta Kalma Platform PC Web xeragame.com

XERA: SURVIVAL

Ölüm kalım mücadelesinde yeni perde!

Ücretsiz olarak sunulan ve genellikle battle pass gibi kazanç yöntemleri ile çalışan oyunlar o kadar arttı ki artık isimlerini duyduğum zaman hangisi hangisiydi anlamak için görüntülerine bakmam gerekiyor. Bu furyanın son üyelerinden biri de XERA: Survival oldu. Spotted Kiwi Interactive tarafından geliştirilen XERA Survival, erken erişim aşamasında oyunculardan ücret istese de tam sürümü ile beraber ücretsiz oldu. Ben de geçtiğimiz ay oyunu detaylıca oynayarak neler sunduğuna göz attım.

XERA: Survival oyuna girmeden önce Battle Royale havası aldığım bir yapım. Yine de daha çok H1Z1 ve World War Z'den etkilenen bir yapım olduğu açık. Açıkçası son zamanlarda bu tür survival yapımların çok da popüler olmadıklarını, hem canlı yayın izlenmeleri ile hem de bu oyunların çok fazla piyasada tutunamamaları ile görüyoruz. Bu oyunların başarılı olmaları

için artık var olan klasik yapıdan uzaklaşarak daha orijinal oynanış mekaniklerine gitmeleri gerekiyor. XERA: Survival'ın da büyük sorunu oyuncuya ilgi çekici, "Aaa bu da neymiş?" sorusunu sorduran bir yönünün olmaması. Öte yandan bir oyunun kendini çok iyi açıklayamıyor olması yeni oyuncuların tutması açısından çok riskli bir durum. XERA: Survival'ın da bu yönden oldukça problemleri bir yapım olduğu, oyunu oynadığınız ilk saatte anlaşılıyor.

45 oyuncuya kadar destekleyen sunuculardan birini seçip hiçbir şeyiniz olmadan oyuna giriyor ve olabildiğince loot yaparak kendinizi geliştiriyorsunuz. Topladığınız eşyalar yeni aletler, silahlar ve barınak inşa etmeniz için gerekli malzemeleri craft etmenizi sağlıyorlar. Bunları toplarken ya da craft ederken çeşitli görevleri tamamlayabiliyor ve ödüller kazanabiliyorsunuz. Aslında bu görevler, oyunu öğrenebilmeniz

için de en iyi yol.

Elbette tüm bu craft ve eşya toplama işlerinin bir amacı var ve o da hayatta kalabilmek. Girdiğiniz sunucuda elbette ki diğer oyuncular sizi öldürüp üzerinizdekileri almak isteyecekler. Bu nedenle haritada gezdikten sonra özellikle önemli eşyalarınızı haritanın dört köşesine dağılmış çeşitli güvenli alanlarda depolamanız şart. Oyun içerisinde zaman zaman telsizle gelen görevlerden her oyuncu haberdar olabildiğinden bu görevlere sağlam bir cephaneyle gitmek son derece önemli. Bu görevlerin bir kısmı elbette daha az riskli iken bir kısmı çok daha tehlikeli görevler. Bu görevlerde tek düşmanlarınız diğer oyuncular olmuyor ve zaman zaman yapay zekanın kontrol ettiği oyun dünyasına ait çeşitli düşmanlar da yer alıyor. Aslında yeterli cephane varsa yapay zekaya ait bu rakipler çok zorluk çıkarmıyorlar ancak kısıtlı kaynaklarla biraz uğraşmanız gerekebiliyor.

XERA: Survival, açıkçası piyasanın kalından daha geniş bir içerik sağlamıyor. Şu anda tek bir haritanın olması elbette oyunun ömrünü kısaltan etkenlerden biri. Dolayısıyla 20-30 saatlik bir oynanış sonrasında oyunun tekrara binmesi ve sıkılmanız muhtemel. Tabii gelecekte yeni güncellemeler bunun bir nebze önüne geçebilir ve takip etmekte yarar var. Açıkçası kurduğunuz barınaklar, binalar şu anda çok fazla işleve sahip değiller ama bu tür sistemler her zaman gelişime açık bir yapıdadır. Şu an için ise bu sistem oyunda biraz amaçsız görünüyor. Yine de XERA'yı merak ettiyseniz Steam'den oyuna ücretsiz olarak ulaşabileceğinizi hatırlatmak isterim.

◆ Enes Özdemir





Yapım Blue Mammoth Games **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Dövüş **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Mac, iOS, Android **Web** www.brawlhalla.com

Brawlhalla

Taze taze, avlamlık yeni orklar gelmiş!

Dövüş oyunları, türe yenilik getirmek için oldukça zor bir oyun türü. Mortal Kombat, Tekken, Street Fighter, King of Fighters ve daha fazlası... Türün en popüler oyunları olan bu oyunlar, zamanla kendi içinde evrilseler de geleneksel oynanış sistemlerini kurduklarını söyleyebiliriz. Öte yandan 1999 yılında piyasaya sürülen Super Smash Bros.

dövüş oyunlarına bence oldukça başarılı bir alternatif oynanış sistemi getirdi. Ülkemizde çok fazla bilinir olmasa da bu yeni platform-dövüş mekaniği dünyada sevilen bir konsept oldu. Buna rağmen bu oyun türünde gördüğümüz çok fazla oyun yok. Brawlhalla işte bu türe odaklanarak free-to-play oyun deneyimi sunan bir yapım.

Esasen ilk olarak 2015 yılında açık betasını deneyim ettiğim yapım 2017 yılında tam sürüme geçti ve o günden bugüne birçok yeni dövüşçü ile kadrosunu güçlendirdi. Online bir mücadele üzerine odaklanan Brawlhalla hala çokça oynanıyor. Biz de bu güzide oyuna yıllar sonra bir analiz geçmesek olmazdı, değil mi?

Platform-dövüşün free to play hali!

Brawlhalla neredeyse her platformda bulabileceğiniz bir platform-dövüş oyunu. Oynaması ücretsiz olan yapım elbette oyun içi satın alım içeriyor ancak bu durum oynanışı etkilemiyor. Sadece kahramanlar, silahlar ve benzeri içerikler için, kozmetik ürünler üzerinden bir kazanç söz konusu ama bu konuda lafı fazla uzatmadan temel oynanış mantığını size aktarayım.

Brawlhalla klasik bir platform-dövüş mantığında oynanış sunuyor. Oyuna bir dövüşçü seçip girdiğiniz zaman sağlığınız geleneksel

dövüş oyunlarındaki gibi hasar aldıkça azalan bir barla değil, renklerle ifade ediliyor. Beyaz renk karakterin hiç hasar almadığını gösterirken hasar aldıkça sağlık barı yavaşta renklenmeye başlıyor. Artık kırmızı olduğunda ise arenadan uçurulmak için bir darbe yetiyor. Evet, uçurulmak! Klasik bir platform dövüş oyununda olduğu gibi Brawlhalla da hızlı dövüş mekaniğine sahip ve belli bir noktaya kadar rakibe hasar verdikten sonra güçlü bir darbe ile onu arenanın dışına atmanız gerekiyor. Arenanın

dışına atılan oyuncular hemen oyuna tekrar dahil oluyorlar. Arenanın dışına attığınız her rakip için puan alıyor arenanın dışına uçan siz olursanız puan kaybediyorsunuz. Elbette en yüksek puanı alan oyuncu oyunu kazanmış oluyor.



Yüksek aksiyon dozajı!

Brawlhalla oldukça hızlı bir oynanışa sahip. Bir dövüş oyununda bildiğiniz gibi biraz dikkatli olmanız rakipten gelen saldırılara karşı gard almanız gerekebilir. Brawlhalla ise bir

platform-dövüş oyununa uygun olarak sürekli hareketli olmanızı gerektiren bir yapım. Karakterler hafif ve ağır olmak üzere iki saldırı yeteneğine sahip ve bunları isabet ettirmek başta oldukça zor gelebilir. Yine de bir süre sonra hangi saldırıyı hangi mesafeden yapmanız gerektiğini kavriyorsunuz. Zıplarken yapabileceğiniz saldırılar, yere düşerken yapabileceğiniz saldırılar vb. hareketlerle çeşitli kombolar yapabilmemiz mümkün. Bunun yanı sıra oyunda arenaya sürekli olarak yeni silahlar düşüyor. Her karakter kendine has iki silaha sahip ve yerden

aldığı silahlar da karakter -hangi iki silah kullanıyorsa- onlardan birine dönüşüyor. Bu silahların fonksiyonları da aslında çıplak el dövüşten farksız olarak hafif ve ağır saldırı olarak çalışıyor. Bunun dışında rakibin üstüne bu silahları fırlatabiliyorsunuz. Ayrıca sadece fırlatmaya yarayan eşyaların yanı sıra rakiplere alev topu yollamanızı sağlayan bir borazan kullanabiliyorsunuz. Tüm bu komboları kullanırken platformlardan aşağı düşmemeniz, çift zıplama hakkınızı ve tırmanma yeteneklerinizi iyi kullanmanız, hızlı oynanışa uyum sağlamanız gerekiyor.



Oyun Modları

Oyun modu yelpazesi yeterli seviyede olan Brawlhalla'da dereceli oyunlar da bulunuyor. Yine de ondan önce ne tür modlar olduğuna şöyle bir göz atalım. Dereceli olmayan oyun modlarına göz attığımız zaman Free-for-all modunun benim en çok vakit geçirdiğim oyun modu olduğunu söyleyebilirim. Bu oyun modunda dört oyuncu arenaya giriyor ve birbirleri ile savaşmaya başlıyor. Oldukça kaotik bir oyun modu olmasına rağmen en çok eğlendiğim oyun modu oldu. Strikeout modunda ise oyunlar teke tek gerçekleşiyor ancak üç farklı kahraman seçebiliyorsunuz. Rakibin seçtiği üç kahramanı sırayla arenanın dışına uçurmanız halinde oyunu kazanıyor-

sunuz. Friendly 2v2 ise bir arkadaşınızla beraber ikiye iki maçlara katılabileceğiniz bir oyun modu. Öte yandan oyuna getirilecek çeşitli içerikleri de deneyebileceğiniz bir deney modu da bulunuyor. Son olarak ise dönem dönem farklı kurallara sahip etkinlik oyunları da bulunuyor. Brawlhalla offline olarak oynayabileceğiniz oyun modları da barındırıyor. İsteddiğiniz zaman Offline Play menüsüne girerek arkadaşlarınızla aynı ağ üzerinden maç düzenleyebilirsiniz. Bunun dışında yapay zekaya karşı turnuva düzenlemeniz de mümkün. Zurnanın zırt dediği yer olan

dereceli oyunlarda 1v1 veya 2v2 oyunlara dahil olabiliyorsunuz. Hatta 1v1 Morph isimli diğer iki oyun modundan farklı bir dereceli sıralamaya sahip olacağınız bir oyun modu da bulunuyor.



Popüler kültür esintileri!

Brawlhalla, "kahraman" olarak geçen karakterlere sahip. Her bir karakterin kendine has silahları bulunuyor. Asında oynanış tarzı olarak karakterlerde büyük farklar

hissedilmiyor ancak yine de minimal de olsa farklar var. Vuruş hızı ve mesafe ayarı en temel farkları oluşturuyor. Brawlhalla da ilk dikkatimi çeken nokta, popüler kültürden çok fazla karakter barındırması oldu. Oyunu ilk oynadığım dönemlerde, yani 2015 civarında Brawlhalla belki de şu ankinin yarısı kadar sayıda karaktere sahipti ve bunların her biri oyunun kendi karakterleriydi. Geçen yıllar oyuna bir hayli yaramış. Oyundaki karakterleri incelediğim zaman bir de baktım ki

çok sevdiğim birçok popüler kültür karakteri Brawlhalla'da kendine yer bulmuş. "Neler var?" dersiniz sizin için Brawlhalla'nın kendi karakterlerini dahil etmeden ufak bir liste yapayım. Ninja Kaplumbağlar'daki dört kabuklu dostumuz; Adventure Time'dan Finn, Jack, Princess Bubblegum; WWE'den John Cena ve Undertaker dahil olmak üzere birçok güreşçi; Ben Ten'den, Kung-Fu Panda'dan ve hatta The Walking Dead'den popüler karakterler, Rayman, Lara Croft, Shovel Knight gibi oyun dünyasının diğer isimleri, Hellboy ve çok daha fazlası bu platform- dövüş oyununda kendine yer bulmuş durumda. Tabii bu karakterlerin pek çoğu aslında belirli etkinlikler ile gelmiş ve bazılarını almak için o etkinliklerin tekrar başlamasını beklemeniz gerekebilir.



Espor ve Brawlhalla

Platform-dövüş oyunları bana kalırsa espor için en heyecanlı oynanışı sunan yapımlar. Tabii ki bu fikrime katılmayan çok olacaktır ancak ne zaman, hangi karakterin platform dışına uçacağını bilemediğiniz, oldukça hızlı bir oynanışa sahip bu espor karşılaşmalarını izlemeyi deneyin derim. Özellikle Super Smash Bros. bu konuda oldukça başarılı organizasyonlar düzenliyor ve gerçekten heyecanlı oyunlar yaşıyor.

Brawlhalla organizasyon olarak daha ufak çaplı işler çıkarsa da eğlence olarak Super. Smash Bros.'dan çok da aşağı kalır yanı yok. Gerçi profesyonel oyuncuların becerilerini görünce ve kendi becerilerim aklıma gelince bir damla gözyaşı pit olsa da karşılaşmaları yiyecek içecek ile heyecanla takip ettim. Eğer esporun bu yönü ile ilgileniyorsanız Brawlhalla'nın Twitch hesabını da takip etmenizi öneririm.





BUG GAME LAB

ANLATI ODAKLI DERSLER: BİR PROFESÖRÜN DENEYİMLERİ



Barbaros Bostan
Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı lisans programının birinci yılının ikinci döneminde verilen ve oyunlarda hikâye anlatımının temellerini anlatan proje odaklı bir lisans dersini nasıl kurgularsınız? Öğrenciler oyun motorları ve oyun programlama konusunda yeni yeni dersler almaya başlıyor,

bu yüzden pratik değil teorik bir ders vermek zorundasınız. Bir dönem boyunca teorik sunumlarla geçen bir dersin de ne kadar sıkıcı olabileceğinin farkındayım. Öncelikle, bu öğrenciler gelecekte oyun tasarlayacaksa, bu dersin içerisinde oyun da oynamalı ve derste anlatılan konuları oynadıkları oyunlar çerçevesinde analiz edebilmeli. Hikâye anlatımı ve kurgusal dünyalar ile ilgili en başarılı örnekler diyebileceğiniz filmleri ve romanları da

deneyim edebilmeli. Bir oyun hikâyesi yazacaklarsa, bunu çok farklı bir kurgusal dünyada, hayal güçlerini zorlayacak ve keyif alacak bir şekilde yapmalı. Oynamak, okumak, araştırmak, seyretmek, deneyim etmek bu ders için olmazsa olmazlar. Oyun oynamayı dersin bir parçası haline getirmemin önemli bir sebebi var. Bölüme gelen öğrenciler genelde sadece belirli türde veya yakın zamanda çıkmış oyunları oynuyor, oysa geleceğin oyun tasarımcıları ola-

deneyim edebilmeli. Bir oyun hikâyesi yazacaklarsa, bunu çok farklı bir kurgusal dünyada, hayal güçlerini zorlayacak ve keyif alacak bir şekilde yapmalı. Oynamak, okumak, araştırmak, seyretmek, deneyim etmek bu ders için olmazsa olmazlar. Oyun oynamayı dersin bir parçası haline getirmemin önemli bir sebebi var. Bölüme gelen öğrenciler genelde sadece belirli türde veya yakın zamanda çıkmış oyunları oynuyor, oysa geleceğin oyun tasarımcıları ola-

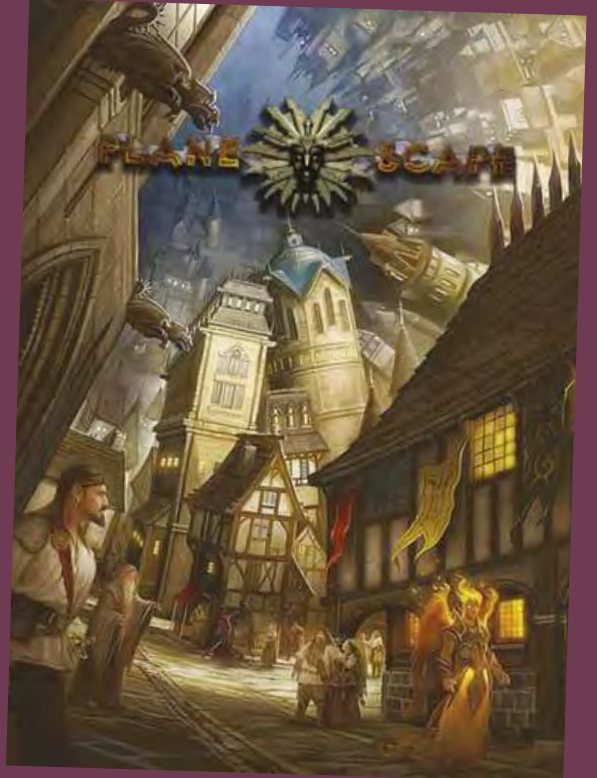


rak mezun olana kadar çok farklı türlerde oyunları ve kurgusal dünyaları deneyim etmeleri gerek. Bu yüzden dersin içerisinde üç tane oyun deneyimi/anlatı raporu yazmalarını istiyorum ve her bir rapor için de benim belirlediğim oyunlar arasından bir seçim yaparak, seçtikleri oyunu belirli bir süre oynamaları gerekiyor. Bu raporlarda anlatıyı tek başına analiz etmek çok mantıklı değil çünkü anlatı oyun deneyiminin bir parçası ama oyun deneyiminin kendisi değil. Dolayısıyla, oyun deneyiminin analiz etmek için oyun deneyiminin altı bileşenini kullanmalarını istiyorum: Anlatı, Görsel Estetik, Kullanılabilirlik/Oynanabilirlik, Ses Estetiği, Eğlence ve Kişisel Tatmin. Örneğin, 2021 Bahar dönemindeki derste ilk rapor için sunduğum oyun alternatifleri şunlardı: Sherlock Holmes: The Devil's Daughter, Bioshock Remastered ve Fallout: New Vegas. Bu oyunlardan birini 5-10 saat oynadıktan sonra oyunun anlatısını eleştirel bir yaklaşımla değerlendirmelerini ve diğer beş oyun deneyimi bileşeniyle birlikte analiz etmelerini istiyorum. Oyunun güçlü ve zayıf olduğu oyun deneyimi bileşenlerini belirlemelerini istiyorum, bir nevi SWOT analizi. Bu dersin içerisinde, her öğrenciden bir oyun hikayesi yazmasını bekliyorum ama ilk karar verilmesi gereken şey, hikâyenin nasıl bir kurgusal dünyada geçeceği. Öğrencilerden yeni bir kurgusal dünya yaratmalarını beklemek çok fazla olur çünkü kurgusal dünya yaratmak, önemlik ayrı bir ders olabilecek kadar kapsamlı bir iş. Bu yüzden de burada masaüstü rol yapma oyunları devreye giriyor. Seçtiğim kurgusal

dünya, Cyberpunk 2020 gibi yüksek teknolojinin egemen olduğu bir kurgusal dünya da olabilir, Planescape gibi Zindanlar ve Ejderhalar için tasarlanmış en kapsamlı kurgusal dünya derlemesi de olabilir. Bir masaüstü rol yapma evreni seçmenin avantajı, o kurgusal dünyanın her detayıyla düşünülmüş ve tasarlanmış olması. Ama tabii ki öğrencilere okumaya ve araştırmaya nereden başlayacaklarını söylemek gerek. 2021 Bahar dönemindeki dersim için Planescape kurgusal dünyasını seçtim ve öğrencilere okumaları için verdiğim ilk kitap 32 sayfalık Boyutlar İçin Oyuncu Kılavuzu kitabı. Hikâye yazmaya başlamadan önce çoklu evren kavramını, farklı evrenlerde ne tür varlıkların yaşadığını ve farklı felsefi görüşlere düzenlenmiş hizipleri veya fraksiyonları anlamaları gerekiyor. Tabii ki, Planescape kadar kapsamlı bir masaüstü rol yapma oyununda çerçeveyi biraz daha daraltmak gerekiyor. 2021 Bahar döneminde öğrencilerin iki seçeneği vardı, hikâyeleri ya Arborea'da ya da Dokuz Cehennem'de geçecek ve yazacakları olaylar örgüsü de seçtikleri evren ile uyumlu olacak. Tabii ki bu evrenlerin ne olduğunu anlayabilmek için okumaları ve araştırmaları lazım. Ancak ileride mezun olduklarında ve bir oyun firmasında çalışmaya başladıklarında, o firmanın oyunlarında kullandığı kurgusal dünyayı da muhtemelen tanımıyor veya bilmiyor olacaklar.

Yine okumak, araştırmak ve öğrenmek zorunda kalacaklar. Benim de istediğim şey bu, daha önce hiç duymadıkları bir kurgusal dünyada hayal güçlerini zorlayarak bir hikâye yazmaları.

Romanları veya filmleri dersin içerisinde nasıl entegre edeceğiz? Dönem boyunca verdiğim ödevlerin bir kısmını belirli bir roman veya belirli bir film çerçevesinde cevaplamaları gerekiyor. Dönem başında açıkladığım üç roman oluyor, her birini okumaları için dört hafta vakitleri ve her roman ile ilgili teslim edilecek ödevleri var. Örneğin, 2021 Bahar döneminde seçtiğim üç roman: Kara Elf Üçlemesinin ilk kitabı olan Homeland, Ejderha Mızrağı Destanı Üçlemesinin birinci kitabı olan Dragons of Autumn Twilight, ve Kadim Kanunlar Üçlemesinin birinci kitabı olan The Blade Itself. Kara Elf Üçlemesinin ve Ejderha Mızrağı Üçlemesinin benim jenerasyonum üzerinde etkisi çoktur; rol yapma oyunları veya fantezi romanları ile ilgilenen herkes için unutulmayan eserlerdir. Kadim Kanunlar Üçlemesi ise olaylar örgüsü ve ilgi çekici karakterleri ile ön plana çıkan, çok keyif alarak okuduğum kitaplardı. Bu yüzden öğrencilerimin de bu kitapları okumalarını ve analiz etmelerini istiyorum. Seçtiğim kitaplar her dönem değişebiliyor ama amacım hikayesiyle farklılaşan ve okuyucusunu etkilemeyi başaran eserleri deneyim etmeleri. Drizzt Do'Urden, Sturm Brightblade ve Sandan Glokta gibi karakterleri okumadan olmaz!





LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
MUHTEŞEM ARAÇLAR DERGİSİ HEDİYE!



12 AY
ABONELİK
190,80 TL

ÜCRETSİZ
KARGO!

**ÜCRETSİZ KARGO İLE
ADRESİNİZE TESLİM!**



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dergiburda.com

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



Glorious Model O

Dünyayı honeycomb tasarıma alıştıran fareyi nihayet
ülke sınırları içinde test ettik!

Sayfa
92



DONANIM

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



Philips 328E1CA

Yüksek çözünürlükte geniş renk desteği

Bu ayın ilk incelemesinde konuştuğumuz Philips'in 328E1CA modeli. Çerçevesiz tasarımı, 1500R yarıçaplı kavisli paneli ve 32 inçlik geniş ekranı ile modern çalışma ortamları için uygun bir monitör. Renk derinliği, yüksek çözünürlüğü ve öte yandan Adaptive Sync özelliğine sahip olması gibi özellikleriyle de dikkat çekiyor.

Elbette ilk söz cihazın tasarımına yönelik olacak. Philips 328E1CA, zahmetsiz bir kurulumla sahip, sadece ayak kurulumunu kolayca yapacağınız ve böylece hemen masanıza yerleştirebileceğiniz bir tasarımı benimsiyor. Sonrasında ise ister arkasındaki HDMI 2.0 portları ister DisplayPort 1.2 üzerinden bilgisayarınızı bağlıyor ve karşısına geçiyorsunuz. Elbette, duvara sabitlemek isteyenler için VESA montaj imkanının bulunduğunu da söyleyelim.

Philips 328E1CA'nın çerçeveli standı sağlam görünürken, standın arkasına konulan kablo tüneli de kablo karmaşasını gizlemek için iyi bir seçim. 3 yandan çerçevesiz tasarıma sahip olması da cihazın görselliğine ilişkin önemli detaylar. Elbette buna dev ekranın kavisli olması da dahil. Monitörün ekranı ölçüldüğünde 31.5 inç olarak çıkıyor, ancak bu boyutla 32 inç sınıf kategorisine giriyor demek mümkün. 1500R gibi oldukça makul yarıçap değerinde kavisle beraber ne çok sıkı ne de kendini hissettirmeyen bir kavis eğrisine sahip olması da cihazın güzel bulduğumuz noktaları arasında.

Philips 328E1CA'nın menü butonu ekranın sağ alt kenarında kendine yer buluyor. Hem erişim hem kullanımı oldukça kolay olan bu menü butonu ile cihazın ayarlarını kolaylıkla yapabiliyorsunuz. Dil desteği arasında Türkçe'nin bulunması da işleri kolaylaştırıyor. Bu arada ayar demişken, bazı monitörler gibi kutudan ilk çıkarttığınızda görüntüyü düzeltmek için pek çok ayar yapmanıza bu

modelde gerek yok. Monitörün fabrika ayarları gayet temiz bir görüntü sağlıyor. Elbette yine de yapmak isterseniz, burada bulunan SmartImage menüsünden bol bol yararlanacaksınız. Kontrast, renk, doygunluk ve keskinlik ayarlarını buradan yapıyor veya hazır modları kullanabiliyorsunuz.

Monitörde Adaptive Sync desteğinin bulunduğunu söylemiştik. Böylece oyun oynamak için de kullanılacak olan Philips 328E1CA'da FPS, Racing, RTS ve Gamer modları bulunurken, yine uzun çalışma saatlerinde göz yorgunluğunu azaltmak için LowBlue modunun seçenekler arasında yer aldığını da söyleyelim.

Peki, şimdi gelelim Philips 328E1CA'nın diğer özelliklerine ve performansına ilişkin notlarımıza. Dediğimiz gibi, Philips 328E1CA, 32 inç ebadında, kavisli bir monitör ve 4K çözünürlüğü destekliyor. Monitörün boyutunun büyük olması ve çözünürlüğünün yüksek olmasıyla beraber özellikle aynı anda birden fazla pencerede çalışmayı sevenleri bir hayli memnun edeceğini söyleyebiliriz. Net ve parlak bir görüntü sunan monitörün en-boy oranı 16:9 şeklinde olurken, 4K çözünürlükte 60 kare görüntü elde edebilirsiniz. 4ms tepki süresi, 250 kandela parlaklık seviyesi ve 2500:1 kontrast oranı gibi teknik değerlere sahip olan monitörde, SmartContrast özelliği de önemli bir yeri kaplıyor. Bu arada her ne kadar kağıt üzerinde 250 kandela gibi bir parlaklık değeri yazsa da, bunun üzerinde oynayarak 300 nit civarına çıkarmanızın mümkün olduğunu da söyleyebiliriz.

sRGB renk gamunun yüzde 122'sini kapsayan monitör, karşısında çalışmak için ideal olsa da elbette eğlence vakitlerinde de keyif verecek bir model olmuş. Büyük ve kavisli bir monitörde film izlemenin ne kadar keyifli olduğunu bu deneyimi

yaşamış olanlar bileceklerdir. Bu arada monitörün üzerinde 3 watt gücünde çift hoparlöre yer verildiği ve bu hoparlörlerin gayet dengeli ses sağladığı bilgisini de paylaşalım.

Oyun noktasına dönecek olursak, elbette 4K çözünürlükte oyun oynamak için iyi bir sistem ve tabii ki ekran kartı gücü gerekiyor. Monitörde yer alan Adaptive Sync özelliğinden hem AMD hem NVIDIA ekran kartlarında faydalanabiliyorsunuz. NVIDIA GTX 10 serisi sonrası ekran kartı sahiplerinin G-Sync'i aktiflemesi için bunu NVIDIA Control Panel'inden etkinleştirmesi gerektiğini de belirtelim.

Monitörün oyun performansını da beğendik. İncelediğimiz süre içinde bol bol Battlefield V oynama imkanı bulduğumuz monitörde, böylece iş ya da ders sonrası oyun oynamak isteyenlerin değerlendirilebileceklerini de söyleyebiliriz.

Evet, sonuç olarak değerlendirecek olursak, Philips 328E1CA, 32 inçlik bir ekranda geniş bir çalışma ortamı yaratan, geniş renk gamına sahip, yüksek çözünürlük içeren ve iş sonrası oyun oynamak isteyenler için ideal bir monitör oluyor diyebiliriz. Genel çerçeveye bakacak olursak Philips 328E1CA, yüksek çözünürlükte canlı bir görüntü elde etmek isteyenler için uygun bir seçim olacaktır. Philips 328E1CA'yı şu an 4835 TL fiyatla bulabildiğinizi de belirtelim. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Geniş renk desteği. 4K çözünürlük. Kavisli tasarım. Görüntü performansı. Adaptive Sync desteği. Kurulumu kolay.

Kablo yönetimi. Hoparlör var.

EKSİ Yeni nesil konsollar için 120Hz desteği yok



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

AOC AG273QXP

Oyuncular için harika bir seçenek

AOC AGON AG273QXP, önden bakıldığında diğer AGON serisi modellerinden aşına olduğumuz gibi tanıdık, temiz ve modern bir tasarıma sahip. Arka tarafında daha önce incelediğimiz AGON AG273QX monitörü gibi daire şeklinde RGB alana sahip olan modelde, ayrıca ekran kalkanlarının bulunması da harika bir eklenti olmuş. Görüntü kalibrasyonunu ayarlamak için kullanılan bu kalkanları, yansımaları engellemek için takabiliyor ve böylece özellikle gündüz oyun oynarken görüş netliğini optimuma ulaştırabiliyorsunuz. Fazlasıyla iyi düşünülmüş bir özellik. Öte yandan kalkanları bir kere taktığınızda, çıkartmak isteyeceğinizden de şüpheliyiz, zira odak artırıcı bir özelliği var ve bu sayede gündüz ya da gece fark etmez, tamamen ekranla baş başa kalmanızı sağlıyor. Öte yandan oyuncuların monitörde aradığı bir diğer özellik olan kulaklık askıları da monitörde yer alıyor. Hem sağ hem sol tarafa yerleştirilmiş bu askıları da kulaklıklarınızı asmak için kullanabiliyorsunuz.

Monitöre önden baktığınızda oldukça ölçülü bir tasarıma sahip olduğu kanısına varıyorsunuz. İnce kenar çerçevelerin yer aldığı ekranın altında kırmızı bir AGON logosu bulunurken, ekranın kenarındaki menü komutlarını kontrol edebileceğiniz joystick'in ışıklandırılmalı tasarlanmış olması da güzel bir diğer detay olmuş. Işıklıdırma demişken, monitörün arkasındaki RGB daire de özellikle karanlık ortamda güzel bir görüntü sağlıyor. Light FX olarak isimlendirilen bu ışıklandırmaları kontrol edebiliyor ve istediğiniz rengi seçebiliyor, diğer kullandığınız AOC klavye ve fare gibi aksesuarlarınız varsa, onlarla senkronize edebilirsiniz.

Peki, şimdi gelelim bu monitörün sahip olduğu görüntüleme noktasındaki yeteneklere. AOC AG273QXP, 27 inç büyüklüğünde bir ekrana

sahip ve bu ekran 2560x1440 piksel çözünürlükten oluşuyor. 27 inç boyutlu 1440p monitörler, yüksek kare hızları elde etmenin en makul seçimi olurken, bu model 170Hz tazeleme hızına sahip olmasıyla öne çıkıyor. Öte yandan 1 ms tepki süresine sahip olması da muazzam bir performansa kucak açıyor demek mümkün. Monitörün paneli de buna önyak olacak şekilde hazırlanmış. Klasik IPS panellerde genellikle 9 ila 25 ms arasında olan tepki süresi bu modelde 1 ms olarak karşımıza çıkıyor. Zira ekranda, LG'nin Nano IPS teknolojisi kullanılıyor. Bu sayede monitörün griden griye tepki süresi 1 ms'ye kadar inebiliyor ki, bu da muazzam bir skor. Öte yandan standart bir IPS ekrana göre farkı yalnızca tepki süresinde değil, görüntüde de fark edebilirsiniz. Nano IPS ile birlikte DCI-P3 renk alanının yüzde 97'sini, AdobeRGB renk uzayının yüzde 98'ini ve sRGB'nin de yüzde 133'ünü kapsayan bir renk skalasına sahip olan AOC AG273QXP, böylece gerek yanıt süreleri gerek resim kalitesiyle geleneksel bir IPS ekrana göre çok daha iyi bir görüntü sağlıyor. AOC AG273QXP'nin genel resim kalitesi için mükemmel diyebiliriz. Kutudan çıkarttığınız anda herhangi bir özel ayar yapmadan bunun karşılığını alabiliyorsunuz. Elbette yine tercihinize göre monitörde 6 farklı oyun modu sunulmuş durumda. FPS, Racing, RTS, Game1 ve Game2 hazır modlarının yanında bir de kendini için ideal kaydedebileceğiniz ayarlardan birini seçebilirsiniz. Böylece oyun türünden türüne ya da film izleyeceğinizde veya çalışacağınızda, modunuz hazır durumda.

Monitörün parlaklık seviyesi varsayılan modda yaklaşık 380 kandela olarak ölçülürken, bu değer en aydınlık odalar için fazlasıyla iyi seviyede. Kaldı ki ürünün teknik özelliklerinde de parlaklığının 400 kandela olduğunu yazıyor;

aldığımız sonuçla da bunu karşıladığını bu anlamda söyleyebiliriz. Kaldı ki ayarlarda biraz oynadığınızda 430 kandela parlaklık seviyelerine de ulaşabiliyorsunuz. Monitörün kontrast oranı ise 1000:1 seviyesinde olurken, HDR400 sertifikasının bulunduğunu da söyleyelim. Bu noktada iyi HDR uygulamasıyla ünlü Battlefield V'i denedik ve HDR'ı etkinleştirdiğimizde renk canlılığında keskin bir gelişme yakalayabildik. AOC AG273QXP, her ne kadar günlük kullanımda ya da karşısında çalışırken seveceğiniz bir monitör olsa da en nihayetinde bir oyuncu monitörü. Bu nedenle monitörde FreeSync Premium ve G-Sync uyumu da unutulmamış. Böylece her 2 markanın ekran kartına sahip olanlar ekran kartı ve monitör senkronizasyondan faydalanabiliyorlar. Monitörde yer alan 2 adet HDMI 2.0 portundan bağladığınızda 144Hz'e kadar hız alabilirken, DisplayPort 1.4 portları üzerinden bağladığınızdaysa bunu 170Hz'e değin ulaştırabiliyorsunuz. Bu tür yüksek hızlar elbette Valorant ve Apex Legends gibi hızlı oyunlarda el kazandıracak ölçüde fayda sağlıyor.

AOC AG273QXP sahip olduğu özelliklerle oyuncuların fazlasıyla sevecekleri türden bir monitör olmuş. Oyuncular, performans ve görüntü kalitesi anlamında bu modelden gayet tatmin edici sonuçlar alacaklardır. Öte yandan yine günlük kullanım ve oyun dışı eğlence zamanları için de öyle. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Şahane renk desteği. Üst seviye tepki süresi. Nano IPS panel teknolojisi. Keskin 1440p görüntü. 170Hz tazeleme hızı
EKSİ Hoparlör yok

95

LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Glorious Model O

Bal peteği tasarımını popüler yapan fare!

Gaming ürünleri artık donanım ürünleri piyasasında çok ciddi bir paya sahip. Senelerdir piyasaya hakim olan büyük firmalar da sadece gaming ürünleri çıkartmakla kalmıyor, gaming ürünlerine özel alt markalarını son derece agresif stratejilerle besleyerek oyunculara sunuyorlar. Tıpkı BMW veya Mercedes'in spor otomobilleri gibi düşünebilirsiniz. Bir de tamamıyla oyunculara odaklanan, belli ürünler üzerinde uzmanlaşan ve çap olarak kendilerinden çok "iri" firmalara yol gösteren donanım üreticileri var. Honeycomb tasarımı ve ultra hafif FPS fareleriyle bir trend yaratıp neredeyse tüm "ağabeylerine" yol gösteren Glorious da böyle bir firma.

Glorious Model O, firmanın her iki el kullanımına da uygun (ambidextrous) ailesini temsil ediyor. Beyaz ve siyah renklerde üretilen fareyi mat boy (birkaç gram daha hafif) veya saten boy ile satın alabiliyorsunuz. Yine de belirtmek gerek, fonksiyon tuşları sadece sol tarafta olduğundan solaklar kullanırken tam verim alamayabilir. Glorious deyince elbette akla bal peteği (Honeycomb) tasarımı geliyor. Son dönemde pek çok oyuncu faresinde görmeye başladığımız bu akımın çıkış noktası da Glorious firmasından başkası değil. Bu sayede farenin ergonomisini azaltmadan, ağırlığını ciddi şekilde azaltmak mümkün olmuş ve Model O da -benim kullandığım Glossy White versiyonu ekstra birkaç gram ağır olmasına rağmen- kablo hariç 67 gram. Farenin üzerindeki "delikleri" kullanımda pek hissetmiyorsunuz, Glorious bu deliklerin çevresini gayet güzel yuvarlatmış, benim kullandığım Glossy versiyonlarda ise kenarları hissetme problemi minimumda.

Model O'nun biraz irice bir fare olduğunu (128x66x37.5mm) kabul etmek gerekiyor. Eğer küçük bir eliniz varsa 58 gramlık ağırlığa sahip Model O- modelini tercih etmenizi öneririm. İnsanın tabii aklına farenin içine toz kaçır mı sorusu geliyor. Evde iki kedimle beraber yaşadığım için bu benim de merak ettiğim bir konu zira Model O'nun sadece üst kasası değil, alt kasası da bal peteği tasarımından nasibini almış. Haliyle, içine toz veya tüy kaçmaması mümkün değil bana sorarsanız. Glorious ise bu konuda oldukça relax, hava üfren herhangi bir temizlik tabancası ile temizlediğimizde ilk günkü kadar temiz olacağı kanısındalar.

Model O, RGB destekli bir ürün. Farenin tekerinde ve iki taraftaki şeritlerin yanında, kasanın içinden de yansıyan ışık sayesinde özellikle düşük ışıkta şahane bir görseleliğe sahip. Bu ışıklar ve DPI ayarları, Model O'nun yazılımı üzerinden yönetilebiliyor. Basit bir yazılım ama kesinlikle fonksiyonel. Farenin üzerinde DPI tuşu ve sol tarafta fonksiyon tuşları var. Bu fonksiyon tuşlarına erişim kolay ve pek sünger hissi vermiyorlar, bu da artı puan. Model O'nun 20 milyon tıklama ömrüne sahip Omron anahtarları ise biraz gürültülü ancak oldukça tok bir tıklama hissine sahipler. Sol taraftaki logo da artık Glorious'un simgelerinden birisi, göze hoş geliyor.

Teknik kısma geçerseniz, Model O'nun üzerinde yakın zamanın en hızlı ve en çok kullanılan sensörlerinden birisi var. PixArt PMW 3360. 12000 dpi'ya kadar destekleyen bu sensör 50G hızlanma ve 250 IPS hızıyla her oyuncuyu tatmin edecek kadar performanslı. Polling Rate ayarı yapılabi-

liyor, maksimum yenileme hızı ise 1000Hz. Altta DPI göstergesi görevini gören bir LED var, bunun rengi o sırada seçtiğiniz hızınızı işaret ediyor ve bunu program üzerinde kendinize göre değiştirebiliyorsunuz. Lift-Off yüksekliği ise 1.2mm ancak isterseniz programdan bu değeri yükseltmeniz mümkün.

Glorious'un ürünle beraber gelen G-Skates skatezleri 0.81mm kalınlığında Virgin Grade PTFE'den yapılmış ve her türlü zeminde yağ gibi kayıyor. Ben profesyonel oyuncular dahil performansını beğeneceğimizi düşünüyorum ancak bu da yetmezse G-Floats teflon skatezleri 15\$'a satın alabilirsiniz.

Bir diğer konu, ultra esnek kablo. 2 metre uzunluğundaki kablo son derece esnek ve her durumda muhteşem bir rahatlık sağlıyor. Aynı zamanda son derece hafif.

Netice olarak Model O özellikle profesyonel esporcular ve FPS oyuncuları için son derece uygun bir fare. İlk modellerin tekerleklerinde yaşanan lastik kısmın dönüp tekerleğin dönmemesi problemi de artık geride kalmış gibi gözüktüğünden rahatlıkla önerebilirim. Ürünün Türkiye fiyatı ise 500 TL'den başlıyor. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Son derece hafif. RGB aydınlatma çok hoş. Yüksek performans. G-Skates skatezler. Ürün güzel ve kaliteli gözüküyor. Flex kablo çok başarılı.

EKSİ Eli küçük olanlar için uygun değil.



Huawei MateView

Sıradan monitörlerden sıkıldıysanız

Huawei MateView, şirketin son zamanlardaki çevre ürünleri atağının yeni bir halkası. Evet, Huawei, bundan sonra monitör kolunda da yeni modellerle sahne almaya devam edecek. Bunlardan ilki, masamızdaki MateView olurken, Huawei, oyuncular için de ayrıca MateView GT isimli bir diğer monitörünü de tanıtmıştı. 165Hz tazeleme hızına ve üzerinde Soundbar'a yer veren o model yakında konuşulacak, bu yazıyı okuduğunuz sıralarda LEVEL Online'da okuyabileceksiniz.

MateView, farklı bir monitör. Önce dilerse bu, güzel tasarımıyla söze başlayalım, sonrasında da MateView'un özelliklerine doğru devam edelim. Huawei MateView, elegan ve minimalist tasarım çizgisine sahip oldukça şık görünen ve yakından baktığınızda, dokunduğunuzda da bunu size kullandığı malzeme kalitesiyle hissettirebilen bir monitör. Gerçekten çok güzel görünüyor; tasarım detaylarına baktığımızda da görselliğiyle fazlasıyla tatmin edici bir model olduğu kanısına varıyorsunuz.

MateView, ergonomik özellikler de içeriyor. Stant yardımıyla ekranı 110 mm yüksekliğe ayarlayabiliyor, ön ve arkaya 5 ila 18 dereceye kadar eğebiliyorsunuz. Böylece uzun süreler karşısında çalışmak için ideal. Huawei MateView'un ekranı 28.2 inç büyüklüğünde. Ancak ekran kenar çerçevelerinin ince olması ve görüntüleme oranının da 32 formatında tercih edilmesi sebebiyle daha büyük görünüyor. Öyle ki zaten monitörün ekran – gövde oranı da yüzde 94 seviyesinde. Böylece karşınızda gerçekten geniş bir görüş alanı mevcut.

Ekranın 16:9 formatında değil de, 3:2 formatta hazırlanmış olmasının esprisi, dikey düzlemde ekrana daha fazla içerik sığdırabilmek. Böylece çalışma sayfalarına bakarken, web sayfalarında gezinirken, dikey düzlemde yüzde 18.5'a kadar

daha fazla içerik görüntüleyebiliyorsunuz. Öte yandan 3:2 formatında olmasının bir diğer güzelliği, Huawei'nin diğer 3:2 en-boy oranına sahip dizüstü bilgisayarlarıyla birebir eşleşebilmesi. Böylece bu monitöre bir MateBook bağladığınızda, görüntü yayılmıyor, kenarlardan kesilmiyor; MateBook ekranının devamı niteliğinde, gayet estetik bir görünüme kavuşuyorsunuz.

Bu arada MateView'un ekranı 4K+ çözünürlüğünde. Standart 4K çözünürlük 3840x2160 piksel olurken, MateView'un ekranı dikey boyutta daha fazla piksel içerdiği için 3840x2560 piksel çözünürlükten oluşuyor -ki bu da az önce bahsettiğimiz dikey düzlemde daha fazla görüş alanı sunmasının bir diğer ifadesi olurken, öte yandan yaklaşık 10 milyon piksel anlamına geliyor.

MateView'un ekranının tazeleme oranı 60Hz; standart ekran yenileme hızında. Ofis işleri ve genel kullanım için bu zaten yeterli seviyede. Oyuncular için de söylediğimiz gibi 165Hz'lik MateView GT bulunuyor; o da yakın zamanda Türkiye'de satışa girecektir diye düşünüyoruz. Ekranla ilişkin diğer özellikler arasında, 1200:1 kontrast oranı, HDR 10 desteği, 500 nit parlaklık seviyesi bulunurken, özellikle bu monitörü grafik işleri için kullanacak olanları ilgilendiren önemli nokta ise renk gamutunda yatıyor.

Geleneksel monitörlerden alıştığımız menü tuşlarını, Smart Bar ile dokunmatik bir yüzeye aktaran Huawei, daha monitörü ilk açtığımızda sizi bu sezgisel bölge ile tanıştırıyor. Ekran Projeksiyonu konusu ise, az önce de bahsettiğimiz monitörün stant tabanında gizli. Artık biliyorsunuz, Huawei akıllı telefonları ve dizüstü bilgisayarları arasında Çoklu Ekran İş Birliği olarak da bilinen bir kullanım şeklini benimsiyor. Daha önceki incelemelerimizde de sık sık bundan bahsetmiştik. Huawei akıllı telefonu, MateBook'a dokunduruyor ve böylece telefonu direkt olarak MateBook'un

ekranına aktarabiliyorduk. Şimdi bunu benzer şekilde MateView ile de yapabiliyoruz. Üründe 5W'lık 2 hoparlör bulunurken, ayrıca hoparlörde 2 mikrofon da mevcut durumda -ki bu mikrofonlar, gürültü azaltma algoritması içeriyor ve 4 metre mesafeye kadar net ses alabiliyor. Bu da evde ya da ofiste çalışırken, görüntülü görüşmeler için bilhassa önemli bir detay. Evet, Huawei özellikle son birkaç yıldır çok güzel işler yapıyor. Markayı akıllı telefonları ile zaten yıllardır tanıyor, biliyoruz; ancak dizüstü bilgisayar serisi, tablet, kulaklık, hoparlör, akıllı saat, bileklik ve diğer kategorilerinin de oluşması ve genişlemesiyle beraber kendi ekosistemini artık kurmayı başardı diyebiliriz. Bunun son halkası bir işletim sistemiydi ki, şirket yakın zamanda HarmonyOS işletim sistemini de kullanmaya başladı zaten; ilk örneklerini görmeye başladık. Bunlar gerçekten fark yaratan önemli adımlardı. Öte yandan şimdi artık monitör tarafı da hazır diyebiliriz. Huawei MateView gerçekten bu ekosistem içinde kendine güzel bir yer buluyor. Premium tasarımı, görüntü kalitesi ve bahsettiğimiz yenilikçi özellikleriyle birlikte ilimizi bir hayli çekti. Bu anlamda eğer bu tatta, farklı bir monitör arıyorsanız yakından incelemenizi tavsiye ederiz. MateView'un fiyatı ise 5999 TL.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Elit tasarım. Malzeme kalitesi. Görüntü performansı. 4K+ çözünürlük & 3:2 en-boy oranı. Smart Bar. Kablosuz projeksiyon özelliği. Hoparlör performansı.

EKSİ 3:2 oranı ve 60Hz desteği sebebiyle oyuncular MateView GT modelini tercih etmeli.



Earfun Air Pro 2 True Wireless

Uygun fiyata ANC'lı ve rekabetçi bir çözüm

2018 yılında Çin'de kurulan Earfun oldukça genç ve tutkulu bir firma. Birbirinden ilginç kulak içi kulaklıklarıyla dikkat çeken firma, Edifier ile yaptığı iş birliği neticesinde geliştirdiği Air Pro modelinin başarısının üzerine, aynı modelin ikinci neslini de müzik tutkunlarıyla buluşturdu.

Air Pro 2 TWS, bir önceki neslin aksine oldukça akışkan, daha "ince" bir tasarıma sahip. Sadece parlak siyah renkte üretilen model oldukça hoş duruyor ancak kulağa oturma anlamında biraz kafanızı karıştırabilir. Yanlış anlamayın, öyle kulaktan falan düşmüyor, aksine yerinde sağlam duruyor. Diğer taraftan "sanki tam olarak oturmuyormuş" hissi alıyorsunuz başlarda ama kısa sürede geçiyor ve hafifliği sayesinde oldukça da rahat ediyorsunuz.

Earfun bu modelde 10mm'lik Titanyum kompozit sürücüler kullanmış. Kulaklığın üzerindekiyle beraber farklı boyutlarda altı set kulak lastiği de geliyor, haliyle size en uygun olanı rahatlıkla bulabilirsiniz. Tabii ürünün en önemli özelliklerinden birisi de aktif ses kesme (ANC) özelliğine sahip olması. Earfun, QuietSmart 2.0 olarak adlandırdığı bu ANC teknolojisiyle 40db'e kadar dış ses kesmeyi başarabildiğiniz söylüyor ve açıkçası performansı oldukça etkileyici. Ayrıca Transparent Mode sayesinde dilediğinizde dış sesleri de duymanız mümkün. Bu modlar arasında geçiş yapmak için sol kulaklığa dokunup parmağınızı iki

saniye orada tutmanız yeterli.

Ürünün bana göre en büyük eksisi bir uygulama desteğine sahip olmaması. Bu elbette maliyeti düşüren bir seçim ve Air Pro 2'nin dokunsal yüzeyleri de hiç fena çalışmıyor. Sadece sesi artırmak için basılı tutmak yerine tek tek basmanın gerekmesi çok konforlu bir seçim olmamış. Elinizi dokunsal yüzeyde tuttuğunuzda telefonun sesli asistan hizmeti açılıyor ve kapatmanın bir yolunu bulamadım.

Cihazın üzerindeki mikrofonlar üzerinden çağrılarını cevaplayabildiğinizi ve mikrofon performansının da hiç fena olmadığını söylemem gerek. Çağrılarını cevaplamak için iki kulaklığa birden aynı anda dokunmak çok rahat sayılmaz ama alışıyorsa ve zorluk çekmiyorsunuz.

Earfun bu model için tam şarjda 7 + 27 saat (şarj kutusuyla) şarj ömrü vadedmiş. Ben yüksek sesle müzik dinleyen biriyim ve altı saatlik dayanıma ulaşabildim ki çok başarılı buldum. Şarj kutusunun kapağı biraz ince ve çok fazla hor kullanımı kaldırmayabilir. On dakika şarjla iki saate yakın müzik dinleyebileceğinizi de belirteyim.

Gelelim müzik kalitesine ki burada genelde iyi şeyler söyleyeceğim. Air Pro 2'nin EQ desteği olmaması ve ürünün flat EQ'sunu çok beğenmemiş olmam dışında, ürünün tiz ve midlerde son derece başarılı olduğunun, yüksek seslerde distorsiyona düşme eğiliminin düşük olduğunun ve bass doğruluğunun

da son derece iyi olduğunu söylemem gerek. Kulak içi bir kulaklıktan beklenebileceği üzere sahnesi kuvvetli değil. Keşke, keşke uygulama desteği de olsaydı.

Air Pro 2'nin In Ear Detection teknolojisi de oldukça iyi çalışıyor. Bir kulaklığı çıkarttığınızda ikisi birden durduğu için tek kulaklık takılı müzik dinleme işini unutun, bunun için Transparent Mode var. Ayrıca IPX5 uyumlu rezistansı da sadece basit su sıçramalarını değil, bir yönden gelen tazyikli suyu da engelleyebilir. Bu da her ne kadar bu iş için yapılmasa da spor ve yağmurlu hava yürüyüşlerini bir problem olmaktan çıkartıyor. Bir uyarı, genellikle gözden kaçabiliyor.

Air Pro 2'de çoklu eşleşme desteği olmadığından aynı anda yanınızdaki iki cihaza birden bağlanamıyor. Cihazların birindeki bağlantıyı kesmeniz şart.

Earfun Air Pro 2 oldukça başarılı bir ürün olmuş. Gördüğümüz en iyi ANC performansını sunmasa da 595 TL'lik fiyatıyla AirPods gibi ürünler için ciddi bir alternatif.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI ANC desteği. Dokunsal kontroller iyi çalışıyor. Fiyatı uygun. Hafif ve konforlu. Uzun pil ömrü.

EKSİ Uygulama desteği yok. Çoklu eşleşme desteği yok.



Razer BlackShark V2 X

Giriş seviyesinde beklentileri aşan bir ürün

Razer'ın BlackShark serisi, kendisine özgü bir tasarım çizgisine sahip olan, diğer Razer kulaklıklardan bir bakışta ayrılabilen ürünler. Tasarım anlamında Vietnam çağı helikopter kulaklıklarını kendisine örnek alan bu seri, V2 versiyonuyla yıllar sonra yeniden doğdu ve farklı modelleriyle giriş ve orta seviyesi yanında, high-end kulaklık pazarında da kendisine yer bulmuş durumda.

Şimdi V2 X için tabii giriş seviyesi diyeceğiz ama burayı biraz toparlamak lazım. Razer'ın ürün gamında giriş seviyesini temsil eden bu ürün, ülkemizde fiyat ve performans olarak rahatlıkla orta sınıfa dahil edilebilir. Üstelik bu sınıfta da tutunmasını sağlayacak bazı maharetlerle geliyor. BlackShark V2 X'in en belirgin özelliği tasarımı demistik, devam edelim. V2 X modeli siyah ve Razer Green olmak üzere iki farklı renk seçeneğine sahip. Helikopter pilotlarının kullandığı kulaklıkları andıran oval bir tasarıma sahip ve sürücülerini baş köprüsüne oldukça kırılğan gözükten metal çubuklarla bağlanmış durumda. Kulaklığı başınıza göre ayarlamak konusunda hiçbir zorluk çıkartmayan bu metal bağlantılar üzerine oturmak veya haddinden fazla eğmek gibi aksiyonlara pek dayanıklı gözüküyorlar, baştan uyarılmış olayım. Bunun dışında çoğunlukla plastikten üretilen gövdenin malzeme kalitesi iyi, baş desteği oldukça rahat ve 240 gramlık ağırlığı sayesinde boynunuza ekstra yük bindirmiyor. Üründe herhangi bir ışıklandırma mevcut değil ve sadece 3.5mm jack ile bağlantı seçeneği sunuluyor. 3.5mm jack'in avantajı tabii ki kulaklığı tüm konsollarda kullanılabilir kılması. Bu noktada V2 X'i V2'den ayıran özelliklerden

de bahsetmek gerekecektir. V2'de bulunan USB ses kartı, çıkartılabilir mikrofon, FlowKnit hafızalı köpükten kulak yastıkları, Razer SpeedFlex kablo, THX Spatial Audio desteği ve USB bağlantı seçeneği bu modelde bulunmuyor. Razer'ın 50mm Triforce sürücülerini de V2'de Triforce Titanium versiyonuyla satılmakta.

Bu noktada Razer HyperClear Cardioid mikrofondan da biraz bahsetmek gerekecektir. Mikrofon gerçekten de son derece başarılı bir performans sunuyor. Sesi net, berrak ve istenilen seviyede karşı tarafa iletebiliyor. Tek problemi çıkartılamıyor olması ki bu da BlackShark V2 X'in dışarıda kullanılabilmesi önündeki en ciddi engel. Mikrofonun üzerinde açık veya kapalı olduğunu gösteren bir ışık yok ancak sol sürücünün arkasındaki düğmeden mute edilebiliyor. Başlarda mute konumunda mı değil mi anlamak güç (basılı olduğunda mute) ve düğme de oldukça ufak. Biraz ergonomi sorunu var burada. Ürün kontroller açısından oldukça mütevazı bu arada. Mikrofon açma kapama düğmesi hariç kulaklık üstündeki tek kontrol, nostaljik ses açma kapatma düğmesi. Verdiği o "kemikli" hissi beğendim ben, sonsuz dönmüyor olması da ayrıca hoşuma gitti. Ne demistik, modelde Razer Triforce 50mm sürücüler kullanılıyor. V2 X modelinde nefes alabilen standart hafızalı köpükten kulak yastıkları kullanılmış. Oldukça pufuduk ve rahatlar. Yan kısımları deri olmasına rağmen kulağa temas eden kısımlarının kumaş olması da hem nefes alabilme hem de dayanıklılık anlamında bir artı gibi gözüküyor.

Peki ses kalitesi nasıl? Windows Sonic desteğiyle 7.1 Surround destekleyebilen ürün oyunlarda

oldukça konforlu, patlama efektlerini boğmuyor ve yön duygusu konusunda da donanımsal olarak çevresel sesi destekleyen ağabeylerini aratmıyor. Windows Sonic'i bir kez daha tebrik etmek gerek ama hatırlatalım, Razer'ın kendi Surround yazılımı da beta sürecinde, indirip deneyebilirsiniz. Müzik performansı konusunda ise genellikle olumlu şeyler söyleyeceğim. Bass performansı oldukça iyi olan ürün midlerde de son derece net ve temiz. Sadece tizlerde ürünü tutarlı bulmadım. Bazen tizler çok kulak tırmalıyor ve ürün gözük kullanırken kulağınıza tam oturmadığında tizler ve baslar konusunda daha da tutarsız hale geliyor. Neticede bunları eksi olarak görmemek lazım ancak müzik dinlerken de kullanacaksanız, aklınızda olmasında fayda var. Ürünün Synapse 3'ü desteklemediğini de belirtelim, bu da flat ekolayzır ayarlarına mahkumsunuz demek. BlackShark V2 X kendi fiyat düzeyinde oldukça iddialı bir ürün olmuş. Biraz narin yapısı (kablo ve metal bağlantılar) ve mikrofonunun çıkmıyor olması mobil kullanımını kısıtlasa da şık, konforlu ve yeterince performanslı bir ürün. Ülkemizdeki fiyatı ise şu anda 510 TL'den başlıyor, kısıtlı bütçelerle kaliteli bir ürün arayanlar için tercih sebebi olabilir.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Şık tasarım. Yeterli performans. Mikrofon gerçekten başarılı. Konforlu ve hafif. Fiyatı uygun.
EKSİ Kırılğan bir yapısı var. Mikrofonu çıkartılamıyor. Synapse desteği -haliyle- yok.

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Predator

Apollo DDR4 RGB RAM

Siberpunk tarzı RGB RAM arayanlara!

Apollo DDR4 RGB RAM kiti, yüksek frekans değerlerine ulaşıyor ve bunu düşük gecikme süreleri ile elde ediyor. Bunun arkasında ise Samsung üretimi B-Die çipler bulunurması yatıyor. Evet, pek çok performans fetişinin aradığı B-Die kalıplı RAM kitleri, yüksek hız aşırma senaryolarına yatkın olan kullanıcılar tarafından oldukça rağbet görüyor, ancak piyasada çok kolay bulunamayabiliyor. Bunun dışında RAM kitinin yüksek profilli olmasının bir sorunu yok. Hatta çok da kalıplı ve güzel görünüyor. Üzerindeki RGB ışıklandırmalarıyla birlikte siberpunk tarzında bir görsellik sağlayan Apollo DDR4 RGB RAM kiti, şirketin de ilk üst düzey RGB hız aşırıtmalı bellek modülü olarak dikkat çekiyor.

3200 MHz hızında çalışan Predator Apollo DDR4 RGB RAM kiti, hız aşırma işleriyle oynamayı sevenler için ideal bir RAM kiti olurken, belleklerin frekansını 4000 MHz'e kadar taşıyabiliyorsunuz. CL16-18-18-38 zamanlamasına sahip olan bellekler, Intel XMP 2.0 yoluyla tek tıkla hız aşırıtmaya uğratılabilir ve zamanlama değerlerini bu yolla güncelleyebilirsiniz. Öyle ki, halihazırda CL16-18-18-38 değerlerini CL14-14-14-34'e çekebiliyor veya RAM kitini 3600 MHz'e güncelleyerek de yine CL14-15-15-35 değerlerini elde edebiliyorsunuz.

Soğutma bloklarının da etkisiyle birlikte hız aşırma yapmanız da RAM modülleri serin çalışabiliyor. Buna etki sağlayan en önemli noktalardan biri, alüminyum soğutma bloğunun 1.2 mm kalınlıkta olması diyebiliriz.

Bu şekilde her ne kadar kapasite ve frekans değeri aynı olsa da tek kanal belleklerden daha yüksek performans elde edeceksiniz. Ve son olarak Predator Apollo DDR4 RGB RAM kitini piyasada 1300 TL fiyatlarla bulabileceğinizi de söyleyelim. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Yüksek performans. Samsung B-Die. Şahane görünüyor. Geniş soğutma blokları. Malzeme kalitesi
EKSİ Yüksek profil

93

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Kingston FURY

Renegade DDR4 RAM

Tanıdık marka yeniden performans kulvarında!

Sizi bilmem ama seneler seneler önce, kendime aldığım ilk üst düzey RAM markası olarak bende ayrı bir yeri vardır Kingston'ın. Son yıllarda performans kulvarını HyperX'e bırakarak kurumsal çözümlere yönelen firma nihayet ait olduğu yerde, oyunculara dönük ürünlerle karşımızda. Beast, Renegade ve laptoplar için üretilen Impact serisi ürünlerle bizlere ulaşan FURY serisinden ilk konuştuğumuz da Renegade.

FURY Renegade firmanın yeni ürünlerinden bir tanesi ve dilerseniz RGB'li seçeneği de bulunuyor. 8-16-32GB modüllerde üretilen kitlerde, 2666Mhz-5333Mhz arasında seçeneklere sahip olan Renegade serisi test için gelen 1x16GB 2666Mhz modül ise CL13-15-15 gecikme değerlerine sahip (1.35V XMP) ve abartısız ancak son derece kaliteli hissettiren bir soğutucu ile geliyor. Siyah renkteki soğutucu gayet sık, üzerindeki FURY yazısı da göze hoş geliyor. Soğutucunun yüksekliği 42.2mm, genişliği ise 8.3mm, yani çok yüksek ve geniş sayılmaz, her soğutucu ve anakarta uyum sağlayacaktır diye düşünüyorum. Kendi adıma biri stok fan diğeri Corsair A500 ile soğutulan iki ayrı işlemciye takarken hiç zorluk çekmedim. Soğutucuları çıkartmak isterseniz, bu biraz meşakkatli.

Intel Extreme Memory Profile (XMP) ile tam uyumlu olan modül Ryzen'in yeni nesil işlemcileriyle tam uyumlu olarak geliyor, ayrıca dilerseniz tek, dual veya quad olarak satılıyor. Dual Channel kullanmak istiyorsanız önerimiz elbette 2x8GB tercih etmeniz yönünde olacaktır.

Renegade hemen her bütçeye ve performans beklentisine hitap eden modelleriyle Kingston'ın oyuncu piyasasına sık bir şekilde dönüşünü müjdeleyen bir ürün, bizim test ettiğimiz modelin (KF426C13RB1/16) fiyatı ise 833 TL'den başlıyor. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık ve yüksek performanslı, malzeme kalitesi yüksek.
EKSİ Case modderlar için RGB'li versiyon daha uygun olabilir.

91



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
98

STAR WARS VISIONS

Disney+'ın ağır topu Mandalorian kadar sevinecek mi? (Sanmıyoruz)

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

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

ANİME

STAR WARS: VISIONS

Her birini farklı bir anime stüdyosunun yönettiği dokuz farklı Star Wars hikayesi desem ilginizi çeker mi? 22 Eylül itibarıyla Disney+ platformunda sevenlerinin karşısına çıkan ve süreleri 13 dakika ile 23 dakika arasında değişiklik gösteren dokuz bölümlük seri, izleyiciler tarafından genel olarak olumlu karşılanmış durumda. Özellikle Akira Kurosawa'nın Yedi Samuray tadındaki ilk bölümü benim favorim oldu. Dediğim gibi her bölüm bizlere farklı bir hikaye sunmakta ve yapımcı stüdyolar da değiştiği için her bölümde serinin tarzı da çarpıcı bir biçimde değişiklik göstermekte. İlk bölümde siyah – beyaz renkler hâkimken (sadece ışın kılıçlarının

renkli olması da ayrı bir güzelliği) ikinci bölümde karşınıza "chibi" bir Boba Fett çıkabilir. Hikayelerin geçtiği periyodlar da farklılık göstermekte. Yani belirli bir hikayeyi takip etmiyor, her bölüm bize kendine özgü karakterleri ile yeni bir hikaye sunuyor. Bölüm uzunlukları da çok fazla olmadığından bir oturuşta bitirebilmek

mümkün. Peki, olmuş mu? Yani izlemeye değer mi? İşte bu konuda sizlere net bir cevap veremem arkadaşlar. Misal ilk bölümü ağızım açık izlemişken, ikinci bölümde açıkçası biraz sıkıldım. Yani Star Wars standartları için fazla "anime" buldum. Dolayısıyla sizler de belki ilk bölümden sıkılabilir ve ikinci bölümden hoşlanabilirsiniz.

◆ Olca Karasoy Moral



FİLM

UNDERTAKER: LANETLİ EVDEN KAÇIŞ

WE hayranı olun ya da olmayın, şu isimleri muhakkak tanırırsınız: Dwayne Johnson, namı-diğer The Rock, John Cena, Hulk Hogan (en sevdiğim) ve elbette konu başlığımız The Undertaker. Özellikle tarzı ve fantastik elementleri ile Undertaker gerçekten apayrı bir konu. Gerçi 2000li yılların başında bir ara motorcu Amerikalı bir kişiliğe bürünse de tutmamış olacak ki orijinal kişiliğine çok geçmeden geri döndü. Sonuçta Ölüm

Vadisi'nden gelen, külleri güç kaynağı olan Urn'da (ölülerin küllerinin saklandığı kap) bulunan ve gerektiği zaman aniden ringde beliriveren bu 2.08 metrelik doğa üstü güreşçinin yerini başka ne tutabilir ki? Bu macerada Undertaker "sevimli" malikanesinde vakit geçirirken Kofi Kingston, Big E ve Xavier Woods adındaki kanka güreşçiler eve gelip Taker'ın meşhur Urn'unu ele geçirip güçlerini ödünç almak istemektedirler. Bizler de ekran karşı-

sından çeşitli müdahalelerde bulunup ekibin bunu başarabilmesini ve Taker'a yakalanmamasını sağlamaya çalışıyoruz. Gerçi ben Taker'ın tarafındaydım ya, neyse. Gelgelelim Lanetli Evden Kaçış'ta Undertaker'a rağmen çok aradığımı bulamadım. Yani bir Black Mirror: Bander-natch değil arkadaşlar. Yine de efsane isim Undertaker hatırına bir saatinizi ayırın ve korkutmayan bu korkunç interaktif filmi deneyimleyin. ◆ Olca Karasoy Moral

FİLM

DUNE

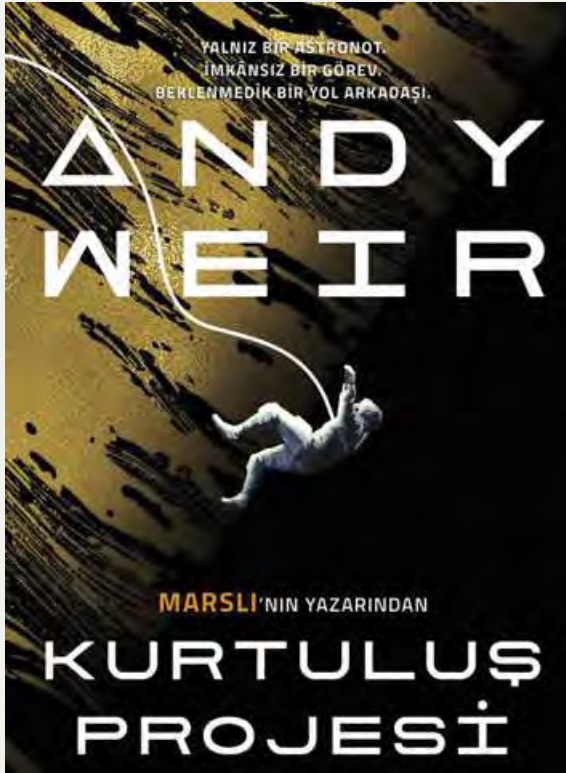
Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter, The Godfather gibi sayısız okuyucuya ulaşmış, zihinlerinde görselleşmiş eserlerin altına elini sokan yönetmenlere selam olsun, iyi ki varlar. Denis Villeneuve de büyük veya uyarlanması zor gözüken eserleri adapte etmenin riskini bilen ve bu zorluğu seven yönetmenlerden. Frank Herbert'in ilki 1965 yılında yayınlanan Dune serisi genel kabule göre sinemaya hakkıyla uyarlanamayacak eserlerden. Bunun sebebi içinde yatan inanılmaz zenginlik. Politika ve dine göndermeleri, mesih kavramına yaklaşımı, ekoloji ve insanoğlu arasındaki gergin ilişki, ırklar arası çekişme gibi konuları detaylıca ele alması ve hatta bunlara felsefi bir bakış açısı getirmesi sayesinde zamansız bir eser Dune.

Film bittiğinde en çok dikkatimi çeken şey şu oldu. Romanda olan pek çok kavram ve gönderme filmde yok. Yakalanan sinema diline bakılınca da bu "ana akımlaştırma" gayet mantıklı bir tercih olmuş. Dune yalın anlatımı estetik ile birleştirerek güçleniyor ve 1984'te David Lynch'in en affedici tabirle "ilginç" denilebilecek Dune uyarlamasına dikiz ayna-

sından el sallıyor. Bu arada linç yemeyeceksem Lynch versiyonunu da eğlenceli bulurum (hayır, kelime oyunu yapmıyorum). Dune'u bilmeyen izleyiciler için uzun tutulan ilk 45 dakika biraz sıkıcı gelebilir, burada da filmin imdadına Villeneuve'un alameti farikasına dönüşen epik setler yetişiyor. Mekan tasarımları, araçlar inanılmaz. Arrakis başta olmak üzere gezegenlere atfedilen renk paletine bakıp hayran kalmamak imkansız. Evrene yerleşen umutsuzluğun hayat bulmuş hali gibi her yer, kasvetli ve boğucu. Oyuncu tarafında da işler yolunda gitmiş; yeni yetme soylu Paul'ü başarıyla canlandırmış Timothee Chalamet. Herkes tamam ancak reklamlarda bol bol kullanılan Zendaya'nın ikinci filme saklandığını, rolünün toplanması 10 dakikayı geçmediğini görmek şaşırttı. Sevgili Hans Zimmer, bu kez olmadı. Tribal bir müzik yaratayım derken kafa ütöleyen, sahneleri baltalayan bir işe imza atmış ne yazık ki. Bir ara öyle bir sinirlendim ki, "Getirin o Hans'ı buraya!" diye bağırdığım esnada seyirciler devreye girip beni zor sakinleştirdiler. Finalin aslında her şeyin başlayacağı yerde



bitmesi, hikayenin askıda kalması Dune'un en büyük problemlerinden. Harika bir dünyayı inşa etti bizlere Dune: Part 1 ancak sonrası soru işareti. Tek seferde çekilen ve birer yıl arayla piyasaya sürülen Yüzüklerin Efendisi gibi bir durum yok ortada. Kim bilir ikinci filmi ne zaman göreceğiz? Bu endişe kokan soruyu bir kenara bırakırsanız, harika bir serinin temelini temiz bir şekilde atan sıkı bir film duruyor karşımızda. ◆ Hakan Orkan



KİTAP

KURTULUŞ PROJESİ

Marslı filmini izlemiş miydiniz? Hani şu Mars'ta patates yetiştiren adamın filmi? Bu filmin aslında Andy Weir'in aynı adlı kitabından uyarlandığını sanırım biliyorsunuzdur. Andy abimizin Marslı'nın yanında 2017 yılında çıkardığı Artemis (onun da filmi gelecek) ve son olarak 2021 Eylül ayında ülkemizde de yayınlanan Kurtuluş Projesi, orijinal adı ile Project Hail Mary adında nur topu gibi bir kitabı daha var. Tabii hemen alıp sayfalarını tek tek yalayıp yuttuk. Sonuç mu? Açık konuşacağım; Marslı'yı büyük bir zevkle okumuştum. Artemis de fena sayılmazdı ama Kurtuluş Projesi? SOLUKSUZ OKUDUM! O kadar iyi, o kadar merak uyandırıcıydı ki, bir sayfa daha bir sayfa daha derken sabahı ediyordum. Ve benim gözümde Marslı'dan da çok daha iyi bir kitap olmuş. Peki, bu kadar beğendiğin kitap ne anlatıyor diye soracak olursanız; gözünüzü bir açıyorsunuz ve her tarafınıza kablolar, tüpler girmiş. Bunlardan kurtulup

etrafı inceliyorsunuz. Sizin gibi iki kişi daha var ama çoktan ölmüşler. Yer çekimi normalden ağır. Neden mi? Çünkü uzaydasınız. Üstelik kendi güneş sisteminizde bile değilsiniz. Çok uzaklarda, yaklaşık 12 ışık yılı uzaklıktaki Tau Ceti sistemindeyiz. Tüm bunlar yetmezmiş gibi hafızanız da doğru düzgün çalışmamakta ve olayları, neden burada olduğunu hatırlayamıyorsunuz. Tüpler ürpertici değil mi? İşte kitabın ana karakteri Ryland Grace'in de başına gelenler tam olarak bunlar! Tabii bir de flashback kısımları var. Yani Grace'in hem uzaydaki yaşamına tanıklık ederken hem de yavaş yavaş geri gelen hatıralarında daha önce yaşadıklarını tanıklık ediyoruz. Arkadaşlar, bu kitabı alın okuyun, okutturun. Ben bitirmemin üzerinden zaman geçmesine rağmen hâlâ arada oturup gerçekte olabileceğini düşünmeden edemiyorum. Hele bir de zaman genişlemesi olayı yok mu...

◆ Olca Karasoy Moral





Peki ya rüyalar da biraz gerçekse?

//...hikayeyi anlatana değil, sadece hikayenin kendisine güvenmelisin..."

Kimi insanlara göre mucize tıpkı isminin önerdiği gibi, sıra dışı ve oldukça nadir rastladığımız bir şeyken, bazılarımıza göre de günlük hayatın içinde belki de kelimenin ağırlığından çok daha hafif. Sandman, ne kadar ağır bir buluştur bilemem ama bana göre bir mucize olduğu kesin. Çünkü kendine özgü. Çünkü nadir. Majestik ve etkileyici. Bir o kadar da sizinle yan yana yürüyebilecek kadar mütevazı bir arkadaş.

Aslında biraz daha üstüne konuşabiliriz. Neden raflardaki yüzbinlerce yazımın dışında bir eser bazıları tarafından bu kadar yüceltiliyor, yere göğe sığdırılmıyor?

Sandman, bakış açınızı değiştiriyor ve kendinizi rüyalarınıza yeteri kadar bırakırsanız, bunu sizin için pek çok farklı katmanda yapıyor. Genel olarak çizgi romana bakış açınızı değiştirecek kadar kendine özgür bir şey Sandman, belki de sadece içerisinde



geçen "insanlar sadece ölmek zorunda olduklarını hissettikleri için ölüyorlar" gibi bir cümleyle hayata bakış açınızı değiştirebilecek bir mucize.

Yakında dizisi de gelecekken gelin bu ay bu köşede pek çok kez referanslarını verdiğimiz ve bahsettiğimiz Sandman'ı derinlemesine incelemeye çalışalım.

Sandman üzerine

Her şeyden önce bilmemiz gereken tek bir şey var; Sandman bir çizgi roman. Eğer bunu şu an ilk kez öğreniyorsanız mutlaka -en azından ilk cildine- bir şans verin. Çünkü, İngiliz istilasını denenen dönemin en önemli isimlerinden olan ve halen edebiyat dünyasında oldukça saygın bir yere sahip Neil Gaiman'ın pek çok takipçisine göre ustalık işi. Dünyada pek çok insanın, çizgi roman olduğu bilgisine nail olduktan sonra şaşkınlığını gizleyemediği, kocaman, kalın bir klasik roman sandığı Sandman, hepimizden uzun süredir etrafta olan, ölecek ilk şeyin doğmasıyla doğan bir ailenin, daha doğrusu yedi kardeşin hikayesini konu alıyor. İlginç bir nokta; hepsinin adı D harfi ile başlıyor: Death (Ölüm), Destruction (Yıkım), Despair (Keder), Desire (Arzu), Delirium (Hezeyan), Destiny (Kader) ve ana kahramanımız, Yunan mitolojisinin rüya tanrısı Morpheus'a bağırarak bir referans ile Dream (Rüya).

Sandman'ın konusundan bahsetmek aslında mümkün değil çünkü geleneksel anlamda konusu diyebileceğimiz tek şey, rüya avatırı Morpheus'un başına gelenler ve onun ilişkileri ancak Gaiman'ın mucizesi de tam da burada saklı. Aslında çağlarca sürececek bir orta yaş



krizindeki kahramanımız, karanlık bir kült tarafından esir edildikten sonra ihtiyacı olan üç şeye ulaşarak kendi tridentini kurmak zorundayken, hepimizin hayatına öyle güzel dokunuyor ki gece rüyalarınızda dolaştığınız yerlerin bir sahibi olabileceğini düşünerek uyanıyorsunuz.

Gaiman'ın ilk sayısı 1988 yılının soğuk bir sonbahar günü çıktı. Pek çok yerde

haklı olarak kapakları için Dave McKean yüceltilse de – ki haklıdır, ben de şu an paragraflarca yapmışım, kabul edelim – ilk beş sayıda seriye sağlam bir doku oturtacak olan Sam Keith ve devamında gelen Mike Dringenberg ve Malcolm Jones III, artistik dokunuşları ile bu evreni büyüten ve bu kadar büyüleyici hale getiren kişilerin başında geliyor.

Sandman'ın konusunu anlatmak oldukça zor çünkü binlerce konusu var aslında. Bunlardan biri batı sömürgeciliği, açgözlülük, İslam felsefesi ve sorumluluk üstüne kurulmuş bir klasik olan Sandman #50'dir. Başka bir deyişle, Ramazan sayısı. Aşırı "doğulu" olması nedeniyle Batı'da eleştirilen Gaiman'a bu çizgi romanda eşlik eden Craig Russell; Sandman külliyatında sadece bir sayıda çalışmıştır. O sayı da çizgi roman tarihinin en eşsiz işlerinden biridir. Rüya aleminin 49 sayılı doku şemasına tamamen farklı ama bir o kadar da tanıdık bir tecrübeydi Sandman #50. Belki de bu topraklarda büyümemin ve bu kültürü bilmemin de etkisi vardır ama bu bile, ana akımını kendi yaratan bir çizgi romanda tanıdık şeyler görmenin güzelliği olabilir olsa olsa. Umarım ilk kez Sandman okuduğunuzda benim gibi 50.ye geldiğinizde büyülenirsiniz...

Sandman bize ne sunuyor?

Sandman aslında bir anlamda insanoğlunun bugüne kadar hayal ettiği her şeyden esinlenen hatta onlardan çalan bir çizgi roman. Okurken "bu benim aklıma niye gelmemiş" dedirtecek kadar kolay ama işte, yine mucizesinin saklı olduğu bir muamma



daha! Gaiman, yer altına ve yer üstüne o kadar hakim ki kendinizi popüler kültür problemleriyle boğuşan bir ölümsüzün düşünceleriyle empati kurarken bulabilirsiniz! Sanırım, yazarın da zaten hikaye boyunca hedeflediği bu; okuyucuya sınırları olmayan bir empati kurdurmak. Tam da bu sebeple, edebi eserler içinde yaratılmış en sempatik "ölüm"le Sandman'de tanışırınız. Aşık olabileceğiniz kadar tatlıdır ölüm. İyi huylu, mantıklı, sabahları uyanınca görmek istediğiniz türde bir kadın, ya da her sırrınızı verebileceğiniz iyi bir arkadaş. Ama en nihayetinde o ölümdür ve evrendeki her ruh kendi doğasını yerine getirmelidir. Bazen kendinizi bir Shakespeare referansını anlamak için zorlarken, bazen de Fransız İhtilalinde geçen bir hikayenin neden bu kadar garip hissettirdiğini anlamak için araştırma yaparken bulursunuz kendinizi. İlgi çekici olmasının yanı sıra şaşırtıcıdır, "yok artık bu adam da tarihi bir figür olamaz" dersiniz. Bir bakmışsınız hakikaten vardır tozlu sayfaların birinde. Ya da Gaiman'ın bir başka kitabının önerdiği gibi biz inandığımız için oradadır.

Bir nevi, Sandman aslında popüler kültür, din, mitoloji, tarih ve sosyal toplumun güncel sorunlarından çalar; Sandman, orijinal bir karakter bile değildir. 70'lerden kalma bir yeniden diriltimedir. Yine de şöyle takdir etmeliyiz dehayı; Gaiman belki de bir daha kimsenin görmeyeceği bir karakteri alıp kültür fenomenine dönüştürdü. Evet, belki de Batman dünyadaki herkes tarafından tanınan bir karakter ve Morpheus ne olursa olsun bu raddeye ulaşamayabilir ancak Sandman, tüm diğer çizgi romanların başaramadığı bir şeyi başarmıştır. Okuyucularının çoğunluğunun üniversite öğrencisi kadınlar olduğu bir popülasyonu, asla geleneksel bir çizgi roman satın almamış, hayatın her alanından insanı bir çizgi roman dükkanına sokmuştur. Çizgi roman tarihçisi Les Daniels; Sandman için şöyle demektedir: "Büyüleyici. Ondandır hiçbir çizgi roman korku, fantazi ve ironik mizahı bu denli bir potada eritemedi" Doğal olarak, bu kadar çok insana do-



kununca 75 sayıda sona eren Sandman'ın hikayesi orada bitmedi, pek çok "spin-off" ve "tie-in"le evren genişlemeye devam edip DC'nin dünyasına mükemmel bir şekilde eklendi. Bugün dizisini izleyebildiğimiz, pek çok kişinin bir çizgi roman olduğundan haberi olmayan "Lucifer", "Dead Boy Detectives", Final Fantasy'nin yaratıcısı Yoshikata Amano birlikte yaptıkları "The Sandman: Dream Hunters" ve Matt Wagner'le "Midnight Theatre" bunlardan bazıları. Aynı zamanda DC evrenine eklenmesiyle birlikte en son Scott Snyder'ın "Metal" serisinde de kendisini görebiliyoruz.

Tıpkı yeni bir Sandman okuyucusunun her şeyi kavraması kolay olmayacaksa, Netflix ekibinin de işi hiç kolay değil. Çünkü Sandman, sadece iyi bir şehir çizimine sahip muazzam hikayesi olan bir eser değil. Size sayfalarında deliliği, kaderi, arzuyu, kederi, ölümü, yıkımı ve rüyayı hissettirmeyi başaran bir görsel tecrübe. Siz yine de hikayeyi anlatana değil, hikayenin kendisine güvenin ve Sandman'ı kendiniz okuyun!

◆ **Metehan İğneci**



OTAKU CHAN

Film Ekimi'nde Belle (Ejderha ve Çilli Prenses) filmi izledik. Fırsat bu fırsat, Mamoru Hosoda'yı masaya yatıralım dedik.



Mamoru Hosoda, Japonya'nın önemli anime yönetmenlerinden biri. Genelde foto-realistik arka planlarla daha karikatürize karakter tasarımları kullanan, fantastik dünyalarında da bol bol renk tercih eden bir yönetmen. Filmografisine baktığımızda hikâyesine de dokunabildiği filmler arasında bir kitap uyarlaması ve bence hâlâ en iyi filmi sayılan *The Girl Who Leapt Through Time* (2006) başı çekiyor. Ardından Film Ekimi'nde de yayınlanan ve bildiğim kadarıyla Başka Sinema'dan da vizyona girecek Belle ile pek çok ortak nokta barındıran *Summer Wars* (2009) geliyor. Sonrası ise *Wolf Children* (2012), *The Boy and the Beast* (2015), *Mirai* (2018).

Bu filmlerin (kitap uyarlaması olduğu için *The Girl Who Leapt Through Time* hariç) hepsinin ortak noktası olarak aile temasını merkezine oturttuğunu görüyoruz. Belle de bu konuda farklı sayılmaz. Hosoda, ağırlıklı olarak Japon toplumunda gördüğü aile ya da mahalle bağlarını, belli bir dramatik ya da trajik olayın ardından güçlendirerek hayata bağlanabileceğinizi, büyük bir sorunu aşabileceğinizi, pek çok soruna çözüm yolu bulabileceğinizi gösteriyor. Sırtınızı dayayabileceğiniz birilerinin bulunmasının insana nasıl bir güç ve dayanıklılık verdiğini anlatmaya çalışıyor.

Summer Wars üzerine çalıştığı sıralarda verdiği bir röportajda "Sadece ailenin dışında bir kötü adam olmasını istemedim. Bazı aile üyeleri de kendi başlarına yeterince sorun çıkarırlar. Politik değilim, sadece yerel ve küresel meseleleri ve aile içindeki sorunların yakınsamasını karşılaşıyordum. Yani 'ailemiz' zaten sahip olduğu sorunlarla başa çıkamıyorsa, çevresindeki dünyanın sorunlarıyla nasıl başa çıkabilir?"

İşte tam bu soruya Belle filminde yeniden dönüyor Hosoda. *Summer Wars*, (neredeyse her şeyi kontrol eden) dünyanın kötücül bir yapay zeka tarafından ele geçirilmesi yüzünden dünyada baş gösteren problemleri, geniş ailenin tüm güçlerini ve tanıdıklarını bir araya

getirerek çözüme girişimini anlatıyordu. Belle'de ise çok daha gerçekçi bir soruna eğiliyor Hosoda: Sosyal medya mecralarında sık sık gördüğümüz zorbalıklar.

Belle ne anlatıyor?

Yine sanal bir dünyadayız. Sevilen karakterlerin pohpohlandığı sevilmeyen karakterlerin ise her türlü sanal şiddete mağdur kaldığı, dışarıdan yani sadece görsel açıdan şölen misali bir dünya burası. Gerçek hayatta aile içi şiddete mağdur kalan bir karakterimiz de var. Ve Hosoda biraz naifçe de olsa sevgi bağı bir kere kuruldu mu, güven bir kere sağlandı mı her yaraya merhem olacağını söyler gibi. Hatta buna bir ek yapıyor, şarkılarla türkülerle –ve tabii filmimiz Japon filmi olduğu için– J-Pop ile dünya kurtarılabiliyor diyor. Keşke o kadar kolay olsaydı Hosodacığım. Belle, özünde, "Güzel ve Çirkin" gibi eski mi eski bir hikâye ile henüz icat edilmemiş teknolojinin çılgın bir birleşimi – *IndieWire*'da bu konuda güzel bir tespit vardı: "Herkesin görünür olmak için çaresiz olduğu, ancak görülmekten derinden derine korktuğu bir dünyada geçen bir hikâye" diyorlardı.

İşte tam bu noktada ana karakterimiz devreye giriyor. Kendisi gerçek hayatta bile görünmez olan 17 yaşındaki Suzu. Suzu hâlâ annesinin ölümünün şokundadır ve en yakın arkadaşı hacker Hiroka ondan ayın karanlık yüzü diye, yani gizemli biri gibi bahsetmektedir. Mızımız Suzu, bu kadar şatafatlı terimlerle tanımlanmayı hak etmediğini düşünüyor; annesi rastgele bir çocuğu nehrin kabardığı bir gün boğulmaktan kurtarıp kendisini feda ettikten beri Suzu sesini bulamayan eski bir müzik âşığıdır, kendini "gölgelerde şarkı söyleyen bir çan cırcırböceği" olarak düşünüyor (Suzu da zaten Japoncada çan demek, İngilizcedeki Bell gibi). Hayatın Suzu'ya verebileceği çok şey vardır ama pek de ilgili gözükmemektedir kendisi. İçine kapanık ve duygusal olarak uzak kalan babası da bu konuda Suzu'ya pek yardımcı olmayacaktır. Sanki annesi aileyi birbirine bağlayan bağıdır ve onun vefatının ardından bütün aile dağılmış



gibidir. Düşününce karısını kaybetmiş babasına nasıl da soğuk kaldığını, onun iyiliğini isteyen arkadaşlarının tüm yardım tekliflerini reddettiğini gördükçe, Suzu'nun pek de sevilesi bir karakter olmadığını düşünmeye başlıyoruz ciddi ciddi. İşte tam da bu sıralarda Suzu, arkadaşı Hiroka sayesinde "U" dünyasını keşfediyor. İlginçtir, Suzu, insanları içsel güçlerinin biyometrik analizleriyle belirlenen avatarlar olarak yeniden doğmaya davet eden, acayip ünlü bir sosyal medya platformundan (beş milyar kullanıcıyla!) hiç mi hiç haberdar değil. Zaten bu sanal gerçeklik dünyası hakkında da hiçbir bilgi verilmiyor bize. Hosoda'nın Summer Wars'taki OZ'un dijital dünyası ile Inception filmindeki en alt kademe rüyaların bir karışımı denebilir burası için. U dünyası, içsel güçler üzerinden biyometrik taramalarla insanlara avatar yaratadursun, biz garip denizyıldızlarından beyaz süper kahraman kıyafetleriyle kendilerini polis ve yargıç ilan eden bir ekibe kadar, ilginç ilginç karakterlerle

tanışırız bu dünya içinde. Ve film birden aile dramından aksiyona dönüş yapar, "Canavar" denilen bir ejderin "suçlu" misali arandığını, bu trajik kahraman ile Belle arasında bir aşkın çiçek açtığını görürüz. Hosoda sanal dünyanın "Canavar"a yaptığı zorbalığı gösterdikçe buranın da çirkinliği gün yüzüne çıkar. Ama Hosoda, insan ilişkilerinin yıkıcı olabileceği kadar yapıcı olabileceğini de göstermek için Belle karakterini, dış dünyada da Suzu'nun yakın çevresindeki insanları kullanır. Maalesef Suzu'nun aile trajedisinden "Canavar"ın sanal polislerce aksiyon dolu kovalamaca sahnelerine, yeşeren aşk ilişkisinden gerçek hayatta Suzu'nun annesinin yaptığı fedakârlığı –yani tanımadığınız birinin hayatının da sizinki kadar önemli olduğunu– anlayıp "Canavar"ın gerçek kişiliğini bulma ve ona yardım etme serüveninde kopuk kalan noktalar var. Kâğıt üzerinde buradan sonra bu gelecek yazılmış, göze güzel gelmiş de uygulamaya

konduğunda o kadar da birbirine bağlanamamış gibi duruyor filmin anlatısı. Sanki bu bir film değil de seri olsaydı, bol bol vakit verilerek Belle ve "Canavar" arasındaki ilişki öyle geliştirilseydi izleyicilerin de kalbinde yer edebilirdi geliyor. İki saat gibi uzun bir anime film için çok fazla mini hikâye, bağlantısız ve cevapsız bırakılmış çok fazla soru var.

Ne kadar iyi?

Tam da bu anlattığım sebeplerden Hosoda'nın hâlâ en iyi filminin kitap uyarlaması The Girl Who Leapt Through Time olduğunu savunuyorum. Filmin görselliğine edilecek bir laf yok elbette. Hosoda'nın isim yaptığı kaliteden ve şölen havasından gıdım geri düşülmüyor. Ayrıca Suzu'dan dolayı bol bol şarkı dinlediğimiz film için seçilen müziklerin de pek keyifli ve akılda kalıcı olduğunu da eklemek lazım. Gerçi bir ara not olarak şunu da söylemem gerekir: CGI iyi kullanılmış yine de bazen rahatsız edici anlar olmadı değil, The Boy and the Beast'in o el çizimi estetiği korunaymış daha da güzel olurmuş. Bir son ekleme de Film Ekimi için yapmak gerekiyor sanırım. Twitter'da da başka insanların çok dert yandığını gördüm. Altyazıların senkronunun kayması, bazen perdedeki Japonca yazının altyazısının donup da o anda dönen yığınla konuşmanın çevrilmemesi, ayrıca çevirinin İngilizceden yapıldığının bariz belli olması, filmin deneyiminden çok şey götürdü maalesef. Diğer filmlerin durumu daha iyi miydi, bu konuda bir şey diyemem. Ama Belle için biraz baştan savma bir iş yapıldığı belli. Umarım "Başka Sinema" gösterimleri çok daha iyi olur. Gerçi "daha iyi bir altyazıyla da illaki beyaz perdede izlemeniz gereken bir film mi?" diye sorsak, ekranda da hayli hayli izlenir. Ama Hayao Miyazaki ya da Satoshi Kon filmleri gibi her yeni izleyişte ayrı bir tat alacağınız, yeniden keşfedebileceğiniz bir şey yok.

◆ Merve Çay





Sideshow DC Universe Premium Format heykeller üzerine

Merhabalar sevgili FSD Ahalisi, nasılsınız? 20 yıla yaklaşan koleksiyonculuk geçmişimin en keyifli zamanlarından birisini yaşıyorum. Hazır fırsatını yakalamışken bir kez daha sevgili dostum/kardeşim Çato'ya yıllardır peşinde koştuğum figürü koleksiyonuma kattığı için teşekkür edeyim! Teşekkürler Çato! (Hemen yan tarafta hangi figürden bahsettiğimi görebilirsiniz bu arada.) Hem keyifle hem de imrenerek kaleme aldığım "Sideshow Marvel Universe Premium Format" yazımdan sonra sizlerden çok minnoş geri dönüşler aldım. Hatta bazı FSD okuyucusu dostlarımız, rızklarını bu listeden bazı heykellere harcamışlar. Üzülüm mü? Tabii ki hayır! Amacımız bu. Şunu itiraf etmem gerekiyor, DC listesi yaparken her sırayı Batman ile doldurmamak için çok uğraştım. Marvel Listemden sonra, şimdiye kadar çıkmış ve çıkışı duyurulmuş DC Universe Premium Format heykeller arasından seçtiklerimle oluşturduğum listem sizlerle. Keyifli okumalar diliyorum.

Sideshow DC Universe Premium Format Heykeller:

1-) Superman Red Son: Batman

Efendim, Amerikan süper kahramanı Kal-El, namı diğer Superman, Kansas'a değil de Rusya'ya inseydi ne olurdu? Mark Millar tarafından yazılan bu çizgi romanda, tam da bu sorunun cevabını öğreniyoruz. Tabii ki Superman'ı durdurmak için sevgili Batman görev başında, hikayemizde bize eşlik ediyor. Çizgi romandaki Batman tasarımından esinlenen heykel, benim de koleksiyonumun en sevdiğim parçalarından birisi! Modellemesi, boya işçiliği ve tasarımı şahane bir heykel. Hem çizgi romanı hem de heykeli kesinlikle öneriyorum.



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

2-) The Joker

Premium Format serisinde birçok Joker heykeli var. Hepsini de birbirinden güzel ama benim tercihim tasarımı Joe Allard'ın yaptığı müthiş detayları olan çizgi romanvari bu heykel. Kumaş kıyafeti ve modelleme işçiliği ile diğer heykellerden hep bir adım önde benim için. Bu arada serideki her bir heykel el ile boyanmış. İnanılmaz bir efor! Eğer 1/4 ölçekte bir Joker arıyorsanız işte karşınızdaki!



3-) Robin

Her zaman söylediğim bir şey var. Heykellerde beni en çok çeken şey kesinlikle karakterin dinamizmi. Robin heykeli, bu kriteri mükemmel şekilde karşılıyor benim adıma ve listeme girmeyi hak ediyor. 48 cm boyu ile diğer Premium Format heykellerin arasında biraz kısa olsa da, iki farklı kafa modellemesi ve kumaş





Ne aldık: Hot Toys - DX08 The Joker

Koleksiyonumun 89 Batman ile birlikte en değerli (Manevi) figürü Hot Toys - DX08 The Joker! 2012 yılından beri beklenen figür sonunda koleksiyona katıldı! İnanılmaz bir modelleme, boya ve terzi işçiliği! Hayaller gerçek oldu efendim mutluyuz!

Ne bekliyoruz: Batman: Black And White Batman (Mike Mignola Gotham by Gaslight)

Hot Toys, DC Direct gibi farklı markaların farklı serilerini topluyorum malumunuz. Batman B&W Line da en sevdiğim serilerden birisi.

Şu anda ön siparişi açık olan Batman: Black And White Batman (Mike Mignola Gotham by Gaslight) koleksiyonuma katılması için beklenen ürünlerden birisi. Gotham by Gaslight çizgi romanını ve animasyon çizgi filmini kesinlikle okuyun ve izleyin derim.



karakterin köklerine bağlı kalınmış. İkonik kıyafeti ve exclusive versiyonunda gelen baltası ile, sergilemesi aşırı keyifli bir heykel. Ayrıca Batman, Superman ve Wonder Woman'dan oluşan Trinity serisinin de bir parçası kendisi.

10-) Scarecrow

En başta Gotham çevresinden uzaklaşıp biraz farklı heykeller ile yola devam etmek istiyordum ama liste benim kişisel beğenilerimden oluştuğu için Scarecrow ile devam ediyoruz cicim. Heykeli bir kenara bırakalım o zaten çok güzel ama Dr. Jonathan Crane'nin, Jason Todd'un mezarından fırlayan hali fikri mükemmel değil mi? Hem modellemesi, tasarım konsepti ve boya işçiliği müthiş hem de exclusive versiyonda gelen ikinci kafa modellemesi şahane. ♦ Ahmet Gezer

pelerini ile mükemmel yakın bir iş kesinlikle. Üstelik diorama tarzında oluşturulan taban çalışması da müthiş. Heykelin tasarımcısı Kucharek Brothers'ı muhakkak takip etmenizi de ayrıca öneririm. Sektörde muhteşem işlere imza atıyorlar.

4-) Superman™: Call to Action

Listeme Superman'i dahil etmeseydim olay çıkar mıydı bilemiyorum ama benim için zaman zaman yıldızımın barıştığı bir karakter olarak kalmaya devam edecek kendisi.

Buna rağmen Superman™: Call to Action heykeli, karakteri en iyi ifade eden heykellerden birisi. Clark Kent'in Superman'e dönüşümünü yansıtan heykel aynı zamanda kumaş kıyafete sahip. Gerçekten ikonik bir iş. Eğer bir gün Superman heykeli almak istersem, seçimim belli!

5-) Bane

Tüm Batman villainları arasında en sevdiğim karakterlerden birisidir Bane. Koleksiyonumun içerisinde birkaç tane Bane ürününe sahibim ama uzun zamanlar hayalini kurduğum bir heykel olduğunu ikrar etmem gerekiyor.

Konsept ve tasarımına bayıldığım 60 cm'lik dev ebattaki heykele dair en sevdiğim şeylerden birisi de karakterin öfkesini ve gücünü müthiş yansıtan, üzerine basıp parçaladığı Bat-Signal taban çalışması. Bane severler, kesinlikle listenizde olması gereken bir iş. Şiddetle öneriyorum.

6-) Mr. Freeze

"Threats are meaningless to a man who has lost everything." Mr. Freeze karakterinin motivasyonunu çok net bir şekilde gösteren bir replik değil mi? Gotham kötülerini arasında hikayesine en çok ısındığım karakter kesinlikle. Müthiş bir tasarıma sahip olan heykelin özellikle kafa modellemesindeki fanus bölümü çok hoşuma gidiyor. Ayrıca seçilen renk tonlarını da çok başarılı bulduğumu ifade etmek isterim. Victor Fries'in botlarının altındaki Batman'e ait pelerin kalıntısı ve Batarang detayı da

çok tatlı. Eğer Exclusive versiyonunu satın alırsanız kaybettiği eşi Nora Fries'in fanus içindeki küçük heykeli de geliyor. Nefis bir detay.

7-) Lobo

Galaksinin gördüğü en büyük anti-kahramanlardan birisi karşınızda efendim! Superman'i her yıl ziyaret ederek ifadesini alacak kadar deli üstelik! Sideshow'un kesinlikle en güzel işlerinden birisi olduğunu söyleyebilirim Lobo heykeli için. Lobo'nun kafa modellemesi karakterin manyaklığını nefis gösteriyor. Ayrıca elektro gitar şeklindeki silahı ve üzerine bastığı yaratıklardan oluşan taban diorama çalışmasına da bayılıyorum. Exclusive versiyonunda rastalı saç içeren ek kafa modellemesi de geliyor. Çizgi Roman köklerine dibine kadar bağlı kalmış bu heykeli ve eğer hala okumadıysanız Lobo'yu almayı kesinlikle unutmayın.

8-) Batman Who Laughs

Bu listeyi yaparken, Marvel listesinden çok daha fazla zorlandığımı ifade etmeliyim. Zira Batman Who Laughs yerine Huntress karakterini 8 numaraya alıp almama konusunda kendimle çok mücadele ettim ama kazanan belli. Çizgi roman bağlantılı nefis bir heykel var karşımızda. Bruce Wayne ve Joker'in çok daha zalim bir karışımı Batman Who Laughs. Bu zalimliği heykele de yüzdeki Joker gülüşü ile çok iyi yansıtmışlar. Karakterin tasarımı çok çok iyi olmuş.

Ön siparişi açık heykelin Exclusive versiyonunu alırsanız farklı bir kafa modellemesi daha geliyor. Hem seriyi hem heykeli herkese tavsiye ediyorum.

9-) Wonder Woman

DC Evrenin zaman zaman ısındığım zaman zaman soğudum karakterlerinden birisi olmasına rağmen özellikle Premium Format heykellerinin her zaman hayranı olmuştumdur Wonder Woman'ın. Themyscira'nın prensesinin modellemesi inanılmaz hoşuma gitti. Özellikle taban diorama tasarımı ile



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

İncelemelere yeniden kısa bir ara. Röportajımız var.



Bu ay sizler için Türk kutu oyunu sektörünün altın isimlerinden Nezh Savı ile sohbet tadında bir röportaj yaptık. Keyifli okumalar!

1) Röportaj teklifimizi kabul ettiğiniz için çok teşekkürler. Biz sizleri tanıyoruz ama yeni tanıyacak okuyucularımız için biraz kendinizden bahseder misiniz?

Herkese merhabalar, adım Nezh, 34 yaşındayım, kutu oyunu tasarımcısıyım. 30 seneden fazla süredir oynayabildiğim her platformda oyunlar oynuyorum. Küçükken çoğumuz gibi sokak oyunları oynadım, günümüzde artık olmayan atari salonlarında oyunlar oynadım, sonrasında konsol ve PC oyunları evlerimize girdi, son yıllarda mobil oyunlar yaygınlaştı, VR setleriyle de oyunlar oynadım. Kısacası, platform ayırımı yapmayan bir oyun severim. Şu an mobil oyunlar yapan bir şirkette oyun tasarımcısı olarak çalışıyorum, bir yandan da kendi kutu oyunlarımı tasarlamaya devam ediyorum. "Kutu Oyunu Falan" adı altında, durmadan kutu oyunu anlatımı ve oynanış videoları paylaştığımız minik de bir YouTube kanalımız var. Amacımız bu hobiyi tüm ülkeye yaymak.

2) Kutu oyunları ile tanışmanız nasıl oldu ve bağlantılı olarak oynadığınız ilk kutu oyunu neydi?

Ben de herkes gibi, küçükken Monopoly ve Risk gibi tamamen şansa dayalı oyunlar oynamaya maruz kaldım. Ortaokul ve lise yıllarımda benim için kutu oyunu demek satranç ve Reversi gibi geleneksel soyut strateji oyunları demektir. Üniversiteden mezun olduktan sonra Çin'e gittim, orada Mahjong (bizdeki Okey'in atası ve daha karışık kuralları olan versiyonu) ve Xiang qi (Çin satranç) öğrendim ve



uzun yıllar bu oyunları oynadım. Yedi sene kadar Çin'de yaşadıkdan sonra Türkiye'ye döndüm, çok geçmeden yine benim gibi oyuncu bir hatunla -şimdiki eşimle- tanışma fırsatı buldum. O noktadan itibaren oynadığımız oyunlar tek kişilik oyunlar değil, eşimle birbirimize karşı oynadığımız rekabetçi oyunlara dönüştü. Move or Die, Overcooked gibi bulabildiğimiz tüm "couch" oyunları oynadıktan sonra Steam'de kutu oyunları kategorisi gözümüze çarptı. 95 yılından sonra çıkan kutu oyunlarına modern kutu oyunları dersek, ilk modern kutu oyunum Carcassonne idi, önce Steam'de oynayıp çok beğendik, daha sonra kutudaki halini satın aldık ve masada da deneyimledik. Sonra da yeni satın almaların ve yeni kutu oyunları denemelerinin önünü alamaz olduk.

3) Kutu oyunu tasarımcısı olmaya nasıl karar verdiniz? Tasarımcı olma hayalindeki okuyucularımıza verebileceğiniz tavsiyeler nelerdir?

Aslında küçükken okey taşlarıyla ya da iskambil kartlarıyla kendi koyduğum yeni kurallarla minik tasarımlar yapmıştım. O zamanlar kimse bana oyun tasarımcısı olabilirsin demedi, oyun tasarımcılarını kimse tanııyordu, şu an bile Monopoly'nin, Risk'in tasarımcısının kim olduğunu o oyunları sevenler bile bilmiyor. Video oyunları yapmak isterdim fakat hayalimdeki oyunları dijital platforma aktarmamın tek başıma yapabileceğim bir iş olmadığını düşündüğüm için ben de çoğu kişi gibi gerçekten istediği mesleği yapmayarak düzene ayak uyduran bir beyaz yakalı oldum. Carcassonne ile tanıştıktan hemen sonra "bunu kim yapmış?" diye araştırırken boardgamegeek.com adlı, tabiri caizse kutu oyunlarının lmbd'sini keşfettim. İlk 100 oyundan başlayarak, kim, hangi oyunu yapmış, nasıl yapmış, tasarımcıların ve yayımcıların geçmişlerini okuyarak nasıl kutu oyunu tasarımcısı olunur öğrendim. Tek başıma bu işi yapabileceğimi artık biliyordum. Hani bazen, "keşke şöyle bir oyun yapsalar da



oynasak" derler ya, ben bunu çevremde çok duydum, artık başkalarını beklemek yerine kendi oynamak istediğim oyunları tasarlamaya başladım. Öğle tatillerinde yemek yemek yerine oyun tasarlıyordum, akşamları TV karşısında film izlerken bile kendi kafamın içinde yeni mekanikler test eder hale geldim. Yaptığım oyunları önce yakın çevreme ve iş arkadaşlarıma oynatmaya başladım. Çok sevilerken oynadığını görünce de bu oyunları çeşitli uluslararası tasarım yarışmalarına gönderdim ve hiç beklemediğim şekilde birinci ve ikincilik ödülleri aldım. Hiç tanımadığınızı insanların, sizin yarattığınız bir dünyada, sizin koyduğunuz kurallarla oyun oynaması ve arkadaşlarıyla iyi vakit geçirmesi paha biçilemez bir duygu. İşimi bu yüzden çok seviyorum. Tasarımcı olmak istiyorsanız, öncelikle çok oyun oynamanız gerekir. Zack Hiwiler'in "The Game Designer's Playlist" isimli bir kitabı var, yeni bir oyun tasarlamaya başlamadan önce oynamanız gereken tüm oyunları ve kullanılan farklı mekanikleri detaylarıyla anlatıyor. Tasarımcı olma hayalindeki herkese şiddetle tavsiye ederim. En önemlisiyse bu işi para kazanmak için yapmayın, seviyorsanız yapın. Satış odaklı tasarımlar zaten kendini belli ediyor ve büyük çoğunluğu kötü oluyor, tutkuyla yapılan oyunların yeri bambaşka.

4) Tasarımcılığın yanı sıra aynı zamanda bir koleksiyonersiniz. Koleksiyon yapma konusunda neler söylemek istersiniz?

Koleksiyonerlik biraz da eşimin baskısıyla

oluşan bir durum aslında. İşimi daha iyi yapabilmem için devamlı yeni oyunlar oynamam gerekiyor, bu yüzden de bir sürü yeni oyun satın almamız gerekiyor. Şimdiye kadar 800'den fazla oyun evimize girdi ve bunun sadece 200 kadarı halen raflarımızda. Benim koleksiyonumda tutmak istediğim oyunlar ya özel bir anısı olan oyunlar ya da kaç yıl geçerse geçsin yine de oynanacağını düşündüğüm, hiç eskimeyen oyunlar. Eşimse bazen sırf çizimleri ya da parçaları çok tatlı diye oyunlar koleksiyonumuzda dursun istiyor. Bu yüzden koleksiyonumuz her geçen gün büyüyor, oyunları yakın zamanda sigortalatmayı düşünüyorum. Zaten pahalı olan bir hobi son yıllarda ne yazık ki inanılmaz pahalılaşmış, oynadığımda çok beğendiğim ve koleksiyonuma eklemek istediğim bir oyunu koleksiyonuma ekleyebilmem bazen 1-2 seneyi buluyor. Türkiye'de yeni kutu oyunları alabilmek keşke bir kitapçıya gidip kitap almak kadar kolay olsa ama ne yazık ki öyle değil. Yurtdışından Türkiye'ye gönderim yapan satış sitelerini ve gümrük mevzuatını iyi bilmeniz gerekiyor.

5) Peki favori kutu oyununuz nedir ve neden?

Bu soruya cevap olarak tek bir oyun adı vermem artık çok zor. Ama düşününce, yüzlerce farklı oyun oynamama rağmen bir gün içerisinde üst üste üç kere oynadığım iki oyun var; Reiner Knizia'nın tasarladığı Tigris & Euphrates ve artık yeni oyun tasarlamayan Karsten Hartwig'in oyunu

Chinatown. Chinatown kurallarını 5 dakikada anlatarak yeni oyuncularla oynamaya başlayabileceğiniz, etkileşimin çok yüksek olduğu bir "pazarlık yapma" oyunu. Oyunda herkes Çinli bir esnaf, 6 yıl sonunda en çok para kazanan oyunu kazanıyor. Anlatması bu kadar basit ve de eğlenceli bir oyun. Tigris & Euphrates ise stratejik derinliği olan zor bir strateji oyunu. Bir oyuncunun yaptığı hamle diğer herkesi etkiliyor, o yüzden oyuncular tüm oyun boyunca "oyunda" olmak zorunda. İki favori oyunumun da ortak noktaları, herkesin aynı anda oyunda olması, etkileşimin yüksek olması ve oynanış süresinin bir saati geçmemesi.

6) Şu anda duyduklarımızdan ve oynadıklarımızdan başka tasarım planlarınız var mı?

Yeni tasarım planları olmazsa olmaz. Hollanda, Almanya ve İngiltere'de çeşitli yayımcılar tarafından halen değerlendirme aşamasında olan oyunlarım var. Bu sene Japonya'da bir firma ile anlaştık, önümüzdeki sene Japonya'da çıkması beklenen minik bir kart oyunum var. Neotroy Games ile Wombat Kombat adlı yeni bir oyun yapıyoruz, ilk çıkan oyunumun aksine bu sefer çok tatlı bir teması var. Bunların dışında yaklaşık 50 adet oynanabilir prototipi olan tasarımlarım var, bittiğini düşündüğüm tasarımları boardgamegeek'e koyuyorum, isteyen herkes ücretsiz indirip, bastırıp oynayabilir.

Bu keyifli sohbet için çok teşekkür ederiz. ♦ İmge Melisa Şatlı

COS- PLAY REPUBLIC

İçinizdeki canavarı uyandırın!

Yılın en güzel zamanlarından birine geldik. Cadılar Bayramı her zaman gizem, sihir ve batıl inançlarla dolu bir tatil olmuştur. Genel olarak birçok insanın dikkatini çeken ve aslında tarihte oldukça ürkütücü olaylara eşlik etmiş Cadılar Bayramı, cosplay tarafını canlandıran özel günlerden biri. Hoş, istediğimizde bize her gün Cadılar Bayramı moduna girmemiz de mümkün ancak özellikle yılın bu zamanlarına daha özel kostümler ayırdığımız da bir gerçek.

Nedir, ne değildir?

1900'lerin başında siyah beyaz fotoğraflardan, sıvı lateksle yaratılan mucizelere kadarki süreçte Cadılar Bayramı'yla süslenen cosplay, maskelerin detaylarıyla süslenen güzelliklerden biri. Tarihten yazılanlara göre bu olay, Amerika'nın kırsal kesimlerinde yüzünde ürkütücü bir maskeyle görünen bir kadınla başlıyor. Bu fotoğraf karesi tabii ki tek bir kadından ibaret değil. 1930'dan kalma bir diğerinde, uzun boylu bir figür, beyaz bir çarşaf ve siyah bant gibi görünen bir şeye sıkıca sarılmış bir alanda dururken, 1938'de bir görüntü, saçlarını kaldıran kafatası maskeleriyle bir partiye giden üç kişiyi gösteriyor. Olay Cadılar Bayramı olanca sadece korkunçluk ana fikir olarak alınıyor. Tabii zaman geçtikçe, günümüzde bu kulvar biraz daha farklı konulara kaymış durumda. 20. Yüzyılın ilk yarısındaki Cadılar Bayramı, gerçekten korkunçtu. Önceden insanlar "ölümü kovalamak" için kostümlerine sarılırken artık günümüzün kültüründen esinleniyorlar. Bazı insanlar Cadılar Bayramını gerçekten gelenekleriyle yaşıyor bile. Cadılar Bayramı kostümlerinin doğuşu muhtemelen 2.000 yıldan daha eski. Tarihçiler, Britanya Adaları'nda yazın sonunu ve yılın "karanlık" yarısını başlangıcını belirleyen Kelt pagan Samhain festivalini



tatilin habercisi olarak görüyorlar. En azından yayınlanan makalelere göre işin kötü burada başlıyor. Festival sırasında tanrıların dünyasının insanlara görünür hale geldiğine ve doğaüstü olaylara yol açtığına inanılıyor. Bazı insanlar tanrılara ikramlar ve yiyecek sunarken, diğerleri ise hayvan derileri ve kemikleriyle süslü kıyafetlere bürünmüş, böylece gezgin ruhlar onları kendilerinden biri sandıklarına inanılmış. Biraz işin dini kısmına girmek olacak ancak başlamışken sonunu da getirelim. Orta Çağ İngiltere ve İrlanda'da insanlar, ölümleri ruhlarını simgeleyen kıyafetler giyerler, onlar adına ikramlar toplamak için evden eve giderlerdi. 15. yüzyılın sonlarından itibaren, insanlar kış veya kötü ruhlarını uzaklaştırmak için ürkütücü kıyafetler giymeye başladılar ve yemek karşılığında ayetler, şarkılar ve söylediler. İrlandalı ve İskoç göçmenlerin ilk dalgası 18. yüzyılda ABD'ye gelmeye başladığında Cadılar Bayramı batıl inançları, gelenekleri ve kostümleri onlarla birlikte göç



etti. Böylece Cadılar Bayramı popülaritesi hızla yayıldı. 1920'lerde ve 1930'larda, insanlar çeşitli mekanlar kiralarak hem yetişkinlere hem de çocuklara yönelik yıllık Cadılar Bayramı maskeli baloları düzenliyordu. Bannatyne'e göre kostüm hazırlıkları bazen Ağustos gibi erken bir tarihte başlamış. İşin içerisinde ufak yaşta çocuklar girince tabii gelenekler ve kostümler zamanla daha yumuşatılmaya başladı. Zaten böyle bir sondan kaçmak imkansız. Yerel ve ulusal yetkililer, cezai zararı önlemek amacıyla tatili yeniden düzenlemeye ve küçük çocuklara yönelik bir etkinlik olarak giyinmeye çalışmışlar.

Cosplay tarafında yansımaları

Chicago Kent Konseyi, 1942'de Cadılar Bayramı'nı kaldırmak ve bunun yerine 31 Ekim'de "Koruma Günü" kurmak için oy kullanmış. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra, TV pop kültürü ailelerin evlerine taşıdı-ça, Amerikan Cadılar Bayramı kostümleri giderek daha fazla süper kahramanların, çizgi roman karakterlerinin örnek alınmasına dönüşmüş. Her ne kadar kostümler ve popüler kültür birbirinden etkilense de John Carpenter'ın "Halloween"inden Wes Craven'in "A Nightmare on Elm Street"ine kadar 1970'lerde ve 80'lerde ortaya çıkmaya başlayan bir dizi korku filmi tarafından teşvik edilen korkutucu kıyafetler için hala bir yer vardı. Korkunçluktan evrimleşmeye Cadılar Bayramı, insanların hayal güçlerinden kurtulamayınca ortaya çok sayıda fikir ve hatta daha açık kostümler bile çıktı. Bu kostümler anime, film karakterlerinden manga kahramanlarına bile dönüştü. Durum böyle olunca Cadılar Bayramı kültürü an itibarıyla ikiye bölünmüş durumda. Bir taraf Cadılar Bayramı ruhunu gerçekten korkunç detaylarıyla sunmak istiyor ve geçmişteki gelenekleri yaşatmak için elinden geleni yapıyor. Diğer taraf ise bu kültürün

artık günümüzde herkes tarafından benimsenebilmesi adına "her türlü" kostümlerle sadece eğlenmek istiyor. İki tarafın da ortak noktası belli "eğlenmek ve o kültürü yaşamak". İnsan insana benzemek ne de olsa. Cosplay için de aynı durum geçerli. Hobi olarak korku kitabı okumak yerine sadece fantastik içeriklere yönelebilirsiniz. Cadılar Bayramı kültürü de artık bu şekilde ele alınıyor. Bazılarımız korkunçluğa katlanamıyor ancak bu kültürün de bir parçası olmak istediği için kendi yoluyla kutlamalara katılıyor. Sadece Cadılar Bayramına özel yazılan filmler, diziler, kitaplar ve dahası içinizdeki canavarı her zaman uyandırmanız mümkün. Cadılar Bayramıyla uyanan şanslı kaçırın siyah kedi, evde şemsiye açmama ve merdiven altından geçmeme gibi çeşitli uğursuzluk hikayeleri de minik tatlar

aslında. Bu hikayelerin yanına eklenebilecek birçok minik detay ve inanış var. Genç bir kadın Cadılar Bayramı gecesi yatmadan önce ceviz, fındık ve hindistan cevizinden yapılmış şekerli bir karışım yerse, gelecekteki kocasını rüyasında görmüş. Daha ilginç bir inanış ise genç kadınlar, elma kabuklarını müstakbel kocalarının baş harfleri şeklinde yere düşmesini umarak omuzlarının üzerinden atarlarmış. Bazı Cadılar Bayramı partilerinde, kestane avı yapılmış. Bu avlarda elbette sonuç evliliğe kadar gidermiş. Gördüğümüz gibi Cadılar Bayramı gelenekleri oldukça çığgın. Bazıları kendi inanışıyla bu korkunçluğa farklı tatlar eklemekten geri kalmıyor. Sizin Cadılar Bayramı havanız nasıldır bilmem ancak benim gönlüm ürkütücü kostümümle süslü bir korku filmi gecesini kapsıyor. Şimdiden korku dolu geceler sizlerin olsun. ♦ **Ceyda Doğan Karas**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Pixel Art'a dönüş durdurulamıyor

Video oyun dünyasına hükmeden 3D oyunlar hepimizi çok eğlendirip hoş zaman geçirirse de 80li yıllardan kalan Pixel Art, yani pikselize olmuş grafik tarzıyla tasarlanıp hayata geçirilen oyunlar artık durdurulamaz şekilde yaygınlaşıyor. 3D oyun motorlarının ortaya çıkmasının ardından küçümsenip ötelenen ve kimsenin de pek oynamak istemediği bu oyunlar yeniden moda oluyor ve bence çok da güzel oluyor. Aslında temel olarak, bugün 2D oyunlar diye geniş bir yelpazenin altında topladığımız oyunların neredeyse tamamı, "pixel grafik" tarzıyla hayata geçiyor. Ya da şöyle söylemek lazım, Unity'nin 2D motoru veya Game Maker, Godot gibi 2D oyunların geliştirilmesini kolaylaştıran oyun motorları, oyunların grafiklerini pixel pixel işleyerek onları oynayabileceğimiz oyunlara dönüştürüyorlar. Elbette her gördüğümüz sprite'ın pikselize olması da gerekmiyor. Farklı stillere sahip 2D görselleri de 2D oyun motorları pixel hesabıyla

işleyerek oyunlara dahil ediyorlar. Diğer bir deyişle, piksellere hükmetmek, video oyunlarının temelini oluşturuyor. 80li ve 90lı yıllarda, dijital çizim araçları zaten o dönemde bilgisayarla haşır neşir olan insanlara ancak piksel bazlı çalışma sunuyordu. Foto gerçekçilik kavramıysa 90ların ortasında geniş kitleler için yaygın şekilde kullanılmaya başlamıştı. Dolayısıyla, benim jenerasyon, pixel tarzı grafiklere hem aşına hem de bu tarzı seviyor. Ne yazık ki, 90ların sonunda ve 2000lerin ilk 15 senesinde, 2D ve üstelik de pikselize oyunları şiddetle öteleyen bir oyun dünyasına şahit olmak zorunda kaldık ancak bu dönem artık geride kalmış gibi. Bugün cep telefonlarında oynadığımız çoğu oyun da aslında 2D grafiklerle oluşturulmuş oyunlar ve geliştiriciler bu grafiklerle piksek piksel uğraşarak oyunu hayata geçiriyorlar. Yani, farkında olmasanız da pikseller hala sizin oyun/eğlence dünyanızın içinde önemli yer kaplıyor olabilir. Ben genç oyun geliştiricilerinin, özellikle de

one-man/lone wolf geliştiricilerin, çok pahalı ve yoğun emek isteyen 3D grafiklere enerjisini akıtması yerine, piksel tarzını keşfederek 2D oyunlarda deneyim kazanmasının faydalı olduğunu düşünüyorum. Olur da aranızda oyun yapımı için nereden başlayayım diye soran, soruşturan varsa diye söylüyorum... "Pixel Art" tarzını keşfetmeden ve bu oyunlara hükmetmeden, 3D'ye atlamak için çok acele etmeyin derim. Çünkü orada, karşınıza çıkacak dev AAA stüdyolarıyla 3D grafiklerinizi yarıştırmalısınız çok mümkün değil. Elbette gönül ister ki Türkiye'den bir AC: Valhalla çıksın, etkileyici doğanın içinde dolaşalım, savaşalım, maceradan maceraya koşalım, suyun içinde balık avlayalım ama... Bu oyunu geliştirmeye milyonlarca dolarlık emek ve nakit akıtamayacağınıza göre, bu işlere yönelmek isteyen genç kardeşlerimize Pixel Art tarzını ve 2D oyunlarda kullanılabilecek diğer sanatsal tarzları detaylıca bir incelemelerini tavsiye ediyorum. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Bilgi otoyolu

Buralarda internet zordur. Biraz bahsedeyim. Yaklaşık yirmi beş sene evvelsi, her nedense Müjde Ar ilk internet kullanıcılarından ve o sıralarda pek popüler. Garip gazete yazıları çok gizemli bir şeymiş gibi saçmıyor. Ben ve arkadaşlar (ki çoğu şimdilerde çok efendi insanlar olduklarından isimlerini anlayalım) BBS denilen ortamdayız. Cracklenmiş oyunlar, swapping ve daha garip şeylerle uğraşıyoruz. BBS, ana bilgisayar yani büyük ihtimalle Amiga üzerinde çalışan nefis bir yazılım ve adanmış telefon hattından ibaret. Yegane korsan yazılım aracı. BBS'in sahibi master gart nickli biri var diyelim. Onunla chat ediliyor, rütbelerimiz var, erişim bazı yerlere limitli ve upload-download belirli seviyede. Çünkü çoklu kullanıcı dediğimiz şey henüz modem sayısı ve adanmış hatlar ile sınırlı. U.S. Robotics Courier modem kara şimşeğe benziyor ve gördüğüm en iyi donanımlardan biri. İnternet de tabii, bizi sürekli içine çağırıyor. Yahoo ne ya diyoruz, saçma sapan bir şeyler. Win95 ile girmek için küçük bir kodlama gerekiyor. Yapıp girmeden önce IBM binasına gidip başvurarak kendimize internet çıkartıp eve sağ salim dönmek de lazım. İnternet hatları 0800lü numaralarda ve tüm gün hattı

meşgul ederek, evdekileri delirtiyor. Bize layık görülen internet bant genişliği o kadar minik ki online olarak tanıştığımız insanlar, mesela Japonlar ve Amerikalılar bizimle hem ping time hem de ödediğimiz ücret yüzünden alay ediyorlar. Çoğu onda birimiz kadar ödüyor. StarCraft oynuyoruz, ama ne mümkün. Ping o kadar kötü ki ancak kurban rolü bize düşüyor. Bezos'un Amazon reklamları banner olarak her yerde. Üniversite kitaplarını oradan alıyorum. Bir tanesi azıcık hasarlı geliyor. TAK! diye ayınsından gönderiyorlar. Henüz sadece kitapçı ama hizmet inanılmaz. Forumlarda gördüğümüz bilgiler ve insanların nasıl paylaşımcı olduğu, bildiğimiz insan kavramına boyut atlatıyor. Ciddi ciddi elektronik öğreniyorum. Vietnam gazisi bir abi bana ilk ölçüm mikrofonu kitimi bedavaya hediye ediyor. Chat bile çok güzel, Microsoft comic chat denen bir şey var. Çok komik. mIRC ve ötesi daha karanlık, dal.net ve buradaki aidata. net serverları merakımız. Buluşmalar oluyor, herkes ne hoş. Sonra chat yüzünden ilk cinayetlerden birini işliyor garip tipler. Gittikçe kötüye gidiyor. İlk dolandırıcılar, ilk scamler, ilk spamler, ilk

rezilliklerle bugüne doğru geliyoruz. Benim anlamadığım şu, artık genç değilim ama 25 sene sonra hala nefin değerini biliyorum. Durmadan okuyorum, paylaşıyorum ve bunu insanlık adına bizleri birbirimize benzerliğimizi göstere göstere barıştıracak bir buluş olarak görüyorum. Dünya hiç bu derece birbirinden haberdar olmamıştı. Anlamadığım, eskiden yaşayan insanların -özellikle çok saygı duyduklarımızın- nasıl ve ne zorluklarla okutulmuş, çağlar ötesinde kervanlarla bilinmeyenlere gönderilmiş, evini ailesini geride bırakarak öğrenmek adına nelere katlanmış olmaları. Cahillik bir zehir, onu kanından çıkart canım kardeşim. Bırak başkalarının hayat tecrübeleri sana hız katsın, doğruyu eleyerek bul, iyiyi kötüyü üç sokak öteden değil, çağların getirdiği ve yaşadıklarından öğren. Bu bir nimettir, bu bir mucizedir. İnan, aksine davranmak günah. Nimeti elinle itme, cebinde hayatın anahtarı duruyor. Dil öğren, dert edin, hele gençsen derdini anlatmak için akıl daha bir fazla çalışır. Yaparsın! Aynı sokakları, aynı hataları tekrar karış karış bedel ödeyerek gezme. Bizler gibi, erken doğduk, keşke icat olmuş olsaydı diye dövünme! ♦





Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📷 ertugrulsungu

Yeni Dünya

Sanıyorum uzun süredir adını duyduğunuz bir oyun var: New World. Hele bir de MMORPG seven bir arkadaş grubunuz varsa demek ki Ağustos ayından beri bu oyunla yatıp kalıyorsunuz demektir. Uzun süredir üzerinde çalışılan bu güzide yapım, önce teknik alfa, akabinde beta ve nihayet Ekim ayı içerisinde tam sürüm olarak piyasaya çıktı. Çıktı ama hakkında bu kadar konuşulan bir oyun olarak acaba ne kadar başarılı oldu? Açıkçası konu MMORPG olduğu zaman başarı ölçümünün aylar hatta kimi zaman yıllar alması mümkündür. Nitekim New World benim için "kendi çapında" iyi bir oyun olabildi. Yani kötü bir oyun olmadığı aşikar ama MMO ve Open World kelimelerine

sahip olunca gerçekten "iyi" olması bir hayli zor. Neden mi? Çünkü bu işi yapmak gerçekten de zor! Bugün oyun tasarlayan hemen herkesin başındaki en büyük belalardan bir tanesi multiplayer oyun tasarlamaktır. Tek kişilik, senaryo odaklı bir oyunun üretimi teorik olarak multiplayer denklemlerin işe girdiği noktaya kadar daha kolay denilebilir. MMO olma haliyse başlı başına karışık bir işlemdir. Hele bir de bunu "Open World" ekolü üzerine oturtmaya çalıştığınızda işler iyice birbirine girer. İşte New World de biraz işlerin birbirine karıştığı bir ilk ay geçirdi diyebilirim. Her ne kadar oyun temelde eğlenceli olsa da uzun vadede ne kadar ayakta kalabilecek inanın merak

ediyorum. Hali hazırda olan sorunlarının yanı sıra benim için önemli olan şeylerden bir tanesi yenilik ve "lore" başlıklarıdır. MMO'larda yenilik resmen Ultima Online ile başladı ve bitti dersem çok da abartmış olmam. İlla ki 1999 - 2004 arası MMO'lar da bir şeyler katmıştır ama o kadar. Core Mekanik olarak hepsi birbirinin aynısı...

İşte hal böyle olunca, zaten yenilik tarafında büyük işler yapmak hem zor hem de "gereksiz" gibi durduğu için bu sefer de işin içine "lore" kısmı giriyor. Şöyle bir geçmişteki MMO'lara baktığımızda birçoğunun hikaye, karakter ve olay örgüleri ile de gündemde olduklarını görüyoruz. En basitinden Ultima Online da bile bir Lord British vardı... Fakat World of Warcraft ile bu iş muazzam bir hal aldı. Düşünsenize, ilk Warcraft 1994'de piyasaya çıktı ve o günden bugüne kadar uzanan bir dünya yaratıldı. Warcraft III ile senaryo ve "lore" iyice bilinir hale geldi ve bugün dünyada milyonlarca insan sevsin ya da sevmesin Warcraft dünyasına ait birçok bilgiye vakif. İşte böylesine büyük ve güçlü bir MMORPG olmak için (Blizzard'ı savunmuyorum; olaya tamamen dünya yaratımı üzerinden bakıyorum.) atılması gereken çok fazla adım var. New World'e baktığımdaysa "lore" tarafı hakkında hiçbir ilginç başlık göremediğim gibi, sanki konu hakkında çok da fazla uğraşmayacaklarmış gibi hissediyorum. Özellikle oyun içerisindeki PvE mantığının neredeyse "yokmuşçasına" bir mekanik üzerinde duruyor olması da argümanımı ziyadesiyle destekliyor. Herkesin sağa sola vurduğu, açık dünya konsepti altında devasa bir Battle Royale'den ne şekilde sıyrılıp, ilerleyen yıllarda da bilinen bir yapım olmayı nasıl başaracağını inanın çok merak ediyorum. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejderi

Zaman dediğin nedir ki, geçer...

Son zamanlarda iş gücü ve oyun arasındaki ince çizginin bayağı birbirinden uzaklaştığını hissetmeye başladım. Sosyal medyadan uzak kalmak (istemeyerek), telefonu belki de günlerce çalmadığı sürece ele almamak ve dahası. İlginç bir hayata dönüştü yeni alışkanlıklarım. Hani illa sosyalleşmekse olay, arada Final Fantasy oynadığım insanlarla 5-10 dakika muhabbet dışına çıktığım pek görülmedi. "Pray Yoshi P" (anlayan anlamıştır). Eh bu durum doğal olarak kimin başına gelse "hayırsız" etiketini yer. Zaman nedir bilmem aile kavramının sadece kan bağından ibaret olmadığını belirtmişim. İnsan, kendi ailesini kurabilir, en yakın dostları onun için aile olabilir. Ne de olsa olay, paylaşmak ve hayatınızı olabildiğince kendi kurallarınızla, en tatlı şekilde yaşamak aslında. Her gün konuştuğunuz insanlar, ailenize dönüşmeye başladığında veya bunlara yenileri eklediğinizde daha fazla rengi görmeye başlar gözleriniz. Bu zaman diliminde gerçekten merak edip, size ulaşmaya çalışan biriciklerinizin değerini bilin. Onlar, gerçek dostlarıdır. Tabii herkesin sorunu kendine büyük muhabbetini de unutmamak lazım ya da araya giren zaman diliminize rağmen, kesilmeyen bağlar da ayrı tatlıdır hani. Bu yazdıklarım, etrafımda denk geldiğim birçok insanın "sorunu" veya "çözümü". Olay kurgusunun iki kısmını da incelediğinizde veya bakış açınızı değiştirdiğinizde, ne demek istediğimi anlayacaksınız. Kimi zaman birkaç ay, belki de yıl her insanın kendisine özel ayırmak istediği zamanı vardır. Bu zaman, sadece PC başında saatlerce veya günlerce insanlardan uzak kalarak takılmak olabilir. Ya da iş yorgunluğunu tamamen yok etmek adına penceresinden görebildiği kadarıyla manzarayı izleyebilir. Belki de sadece TV başında uyuklayabilir.

Her insanın kendisine has, özel zaman akışı mevcuttur. Bu zamanı nasıl geçirmek istediğiniz, tamamen size kalmış elbet. Herkesten uzak kalmak, sosyalleşmeyi kesmek, "kendi" isteklerinize öncelik vermek ayıplanacak bir şey değil emin olun. Özellikle hayatımızın çok farklı yönlere kaydığını düşünürsek ve zaten alışkanlıklarımızı, yeni hayatımıza göre sınırladığımız istesek de istemesek de o değişimler bir şekilde yerini alıyor. Yemek yeme saatinizden tutun, uyuma düzeniniz bile değişebiliyor. Önceden 8 saat uykunun bayıla bayıla tadını çıkarırdım ben şimdi 3-4 saat uyuyabilirsem "eh dinlendim galiba" moduna girer oldum. Buna iş stresi mi dersiniz yoksa "mevsimsel" mi dersiniz bilmem. Ben de bilmiyorum zaten ancak

etrafımda kiminle konuşsam, herkeste ilginç sorunlara denk geliyorum. Büyüğü küçüğü olmaz elbet sorunun. Size göre küçük, bir başkasına göre çok büyük olabilir. Bu nedenden her ne kadar bazı insanlarla iletişiminiz aniden kesilse veya onların "yalnız" kalma isteklerini yadırgasanız bile olabildiğince empati göstermeye çalışın. Tek söylemeniz gereken "ihtiyacın olursa buradayım" demek. Siz mesajı iletin, kalanı kendiliğinden gelir zaten. Önemli olan anlayışlı olmak, ne kadar zaman geçerse geçsin arkadaşlarınızın ve ailenizin tadını çıkartmak, sahip olduklarınızın değerini bilmek. Fazlasını istemek zaten huyumuz, önce var olanı koruyalım da fazlası çalıştıkça kazanılır zaten. ♦



LEVEL

#297 Kasım 2021

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürsat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Funda Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer
Ahmet Rıdvan Potur
Ayça Zaman
Burak Güven Akmenek
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Burak Emanet
Ertuğrul Süngü
Hakan Orkan
İlker Karaş
İmge Melisa Şatlı
Mahmut Karşoğlu
Merve Çay
Melihan İğneci
Nevra İlhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Şahin Derya
Şeymanur Özgür
Talha Şahin
Tolga Yüksel
Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM

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

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü: Aysel Şener

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkcıoğlu
Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey
Tel: 0 312 577 31 56

REKLAM TEKNİK

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

REZERVASYON

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

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

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Türkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

NEXT LEVEL

FORZA HORIZON 5

İngiltere'nin yağmurlu sokaklarından Meksika'nın
değişken doğasına akıyoruz!

Öğretmenler Günü hediyesi ile BİR ÇOCUK DEĞİŞİR, TÜRKİYE GELİŞİR!

Öğretmenler Günü'nde öğretmeninizi
TEGV Eğitime Destek Sertifikası ile sevindirin.
Sertifikanızı basılı ve dijital olarak almak için
sitemizi hemen ziyaret edebilirsiniz.

www.tegv.org



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

www.tegv.org



hızlı,
destek
kodu



BİR NETFLIX DİZİSİ

ARCANE

LEAGUE OF LEGENDS

NETFLIX | 7 KASIM