



**DOSYA
KONUSU**
Figür Basım
Teknikleri

BLIZZCONLINE

BLIZZARD 30 YAŞINDA!

AYRICA

The Medium | Valheim | King Arthur: Knight's Tale | Little Nightmares II | Humankind
Curse of the Dead Gods | Werewolf: The Apocalypse | Nioh 2 The Complete Edition | Yakuza Tarihi



İLE

LEVEL ATLAYIN!



KODLAMA SETLERİ

ARDUINO®
uyumlu

- 140'dan fazla modül, sensör ve malzeme
- 256 sayfa renkli kitap



AR-2000



- Orijinal modüller



- Pratik montaj

FEN BİLGİSİ DENEY SETLERİ



İlkokul - Ortaokul
Elektrik Elektronik



E-3

TEES ELEKTRONİK GRUP

☎ 0212 270 84 24
☎ 0532 206 33 90





Sevgi Sitesi, Gül Sk. No:1-C
Hacıosman-Tarabya-İstanbul

🌐 www.teesmaxx.com
📱 tees.elektronik



ARDUINO® Arduino LLC firmasının tescilli markasıdır.



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

BANA İYİ BİR BLIZZCON'U TARİF EDEBİLİR MİSİNİZ?

Blizzard destekçileri tüm oyuncular arasında en zor beğenen, en mükemmeliyetçi oyuncu grubu muhtemelen. Buna dergimizin sevgili yazarları da dahil. Haliyle, her BlizzCon öncesi ve sonrasında kılıçlar çekiliyor, bir taraf "yahu muhteşemdi, ağlıyorum" derken diğer taraf "ya bit git allasen" diyerek durumu dengeliyor. Bu artık kanıksanmış bir şey haline geldi bizde. Herhangi bir BlizzCon sonrası dergide bir fikir birliği görmüşlüğüm yok.

Ben mi? Ben pamuk gibi bir insan olduğumdan, bu sene çoğunluğun mutsuz olduğu BlizzCon'dan büyük keyif aldım. Diablo II gibi tüm oyunculuk hayatımın en büyük zaman katiliyle yeniden karşılaşacak olmaktan ve ekranda gördüklerimden son derece memnunum. Diablo IV benim için fazla güzel, çok uzaktaki bir ada, fazla muhteşem bir tatil. Onu, tüm ulaşılmazlığı içinde seviyorum. Diablo Immortal ise her detayıyla beni -aslında çok uzak olduğum- telefonda oyun oynama fikrine alıştıyor. Eh, demek ki benim iyi bir BlizzCon'dan beklentilerim bu kadarmış, dağılılabiriz.

Bu arada, Mart sayımızda dergideki en büyük esprilerden birisinin gerçeğe dönüştüğüne tanık olacaksınız. Her Yakuza oyunu çıktığında Kaan'a yaptığımız "Türkiye'de Yakuza seven tek adam" yakıştırmaları, "bir gün sadece senin okuyacağın bir Yakuza Dosyası yapmak ister misin?" esprileri gerçek oldu ve Kaan, ülkemizde çok az tanınan ancak GamePass sayesinde daha fazla kişiye ulaşmasını beklediğimiz bu güzide seri için şahane bir rehber hazırladı.

Bir diğer konu, şimdiye kadar kendinizi kaptırmadıysanız bile uzaktan uzaktan doğru zamanı kolladığınıza emin olduğumuz 3D yazıcılar ve bu yazıcıları kullanarak basabileceğiniz figürler. Sn. Tan uzun süredir 3D yazıcılar dışında bir şey konuşmak istemediğinden onu zaten kaybetmiştik. Dedik ki en azından bir dosya hazırlasın ve tecrübelerini sizlerle paylaşsın. Çok faydalı bir içerik olduğunu düşünüyorum, belki devam ederiz, kim bilir?

Pandemi oyun takvimini hallaç pamuğu gibi attığından, en çok beklediğimiz oyunlar henüz ortalıkta yok ancak bazı güzel sürprizlerle karşılaştık, The Medium da kalbimizi kazanmayı başardı. Mart ayında da aynı sürprizlerden bekliyoruz yoksa sıkıntıdan bayılacağız. Sevgiyle kalın,

Kürsat Zaman



12 AY
ABONELİK
190,80 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
APEX LEGENDS REHBERİ HEDİYE!
ÜCRETSİZ KARGO İLE ADRESİNİZE TESLİM!

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

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

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

popsci.com.tr/podcast



#289

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 06 Takvim
- 08 Haberler

İLK BAKIŞ

- 14 Valheim
- 16 Humankind
- 18 King Arthur: A Knight's Tale
- 20 Dyson Sphere Program
- 22 ExoCorps

DOSYA KONUSU

- 24 BlizzConline 2021
- 30 Vurdulu Kırdılı Yakuza Tarihi
- 86 Figür Basım Teknikleri

İNCELEME

- 40 Little Nightmares II
- 44 The Medium
- 47 Dead Cells: Fatal Falls
- 48 Werewolf: The Apocalypse Earthblood
- 50 NiOh 2: The Complete Collection

- 52 Curse of the Dead Gods
- 54 Sea of Thieves -Revisited-
- 57 Destruction AllStars
- 58 Gods Will Fall
- 60 Skul: The Hero Slayer
- 62 Call of the Sea
- 64 Turrican: Flashback Collection
- 65 Atelier Ryza 2: Lost Legends & The Secret Fairy
- 66 Olija
- 67 Silver Chains
- 68 Ride 4
- 69 Curious Expedition 2
- 70 TOHU
- 71 Potentia
- 72 Nebuchadnezzar
- 73 Pumpkin Jack
- 74 Field of Glory II: Medieval
- 75 Erzurum
- 76 Viola: The Heroine's Melody
- 76 Cyber Shadow
- 77 Mutropolis
- 77 Super Seducer 3

- 78 Disjunction
- 78 Kinetic Edge
- 79 The Padre
- 79 Degrees of Separation

- 80 Mobil İncelemeler

- 82 Online

84 Hala Oynanır Mı?

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

- 110 Köşe Yazıları

- 114 LEVEL 290

1500R

155HZ

ViewSonic

VX2718-PC-MHD

27" 1MS

www.viewsonic.com/tr | gaming.viewsonic.com



ViewSonic®

* Monitör görseli referans amaçlıdır. Modele göre teknik özellikler değişiklik gösterebilir. Detaylı bilgi için web sitesini ziyaret edebilirsiniz.

Mart

2 Mart

Monster Jam Steel Titans 2 (PC, PS4, XONE, Switch)
Harvest Moon: One World (Switch)
Yakuza: Like A Dragon (PS5)
Maquette (PC, PS4, PS5)
Neptunia Virtual Stars (PC, PS4)

4 Mart

Loop Hero (PC)

9 Mart

Stronghold: Warlords (PC)
Apex Legends (Switch)
Neverwinter: Sharandar (PC, PS4, XONE)

11 Mart

Monster Energy Supercross 4 (PC, PS4, PS5, XONE, XS)
Lust From Beyond (PC)
Doodle Devil: 3volution (PS4, PS5, XONE, Switch)

12 Mart

Crash Bandicoot 4: It's About Time (PS5, XS, Switch)

16 Mart

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
(PC, PS4, XONE, Switch)
Mundaun (PC, PS4, PS5, XONE, XS)
X4: Cradle of Humanity (PC)
Kingdoms Of Amalur: Re-Reckoning (Switch)
Samurai Shodown (XS)

18 Mart

Marvel's Avengers (PS5, XS)

19 Mart

Mr. Prepper (PC)
Plants vs. Zombies: Battle for Neighborville (Switch)
Root Film (PS4, Switch)

23 Mart

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town (Switch)

25 Mart

Yakuza 6: The Song of Life (PC, XONE)

26 Mart

It Takes Two (PC, PS4, PS5, XONE, XS)
Monster Hunter Rise (Switch)
Spacebase Startopia (PC)
Balan Wonderworld (PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch)
Terminator Resistance: Enhanced (PS5)

30 Mart

Evil Genius 2: World Domination (PC)
Drifters (PC, PS4, XONE)

31 Mart

The Binding of Isaac: Repentance (PC)

TAKVİM



31 Mart

The Binding of Isaac: Repentance

X, Y, Z demeden tüm kuşaklara coşkuyu vermek için geliyor!



BORSA İSTANBUL'A YATIRIM HAYATA

yatırım

Gelecek için elinden gelenin
en iyisini yapanlara,
hayata en değerli yatırım
olarak bakanlara...

...Borsa İstanbul

www.borsaistanbul.com

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



**BORSA
İSTANBUL**



KARLI ŞUBAT, TİŞÖRTLÜ FOTOĞRAF

Yazıyı BlizzCon'dan sonra yazayım dedim. Belki konuşacak bir şey çıkardı diye. Kimse kusura bakmasın hayatımda izlediğim en kötü ve boş BlizzCon'du. Tamam anlıyorum, Covid yüzünden bu seneyi stüdyoya sıkışmış şekilde, karşılığında onlara heyecan veren bir hayran grubu olmadan sunmak zorunda kaldılar diyebilirsiniz. Kesinlikle katılmıyorum. Adamlar artık ölmüş ben onu anladım, içlerindeki heyecan sönmüş gitmiş. Konuşması boyunca arka planda çaldıkları dramatik müzikler bile Kotik'in boş gözlerle prompterdan okuyarak yaptığı girişi kurtaramadı. Yıl 2021, bu hale mi geldi Blizzard? Shadowlands'ın harika başarısına rağmen Warcraft'la ilgili bir CGI sinematik görmediğimiz gibi, hikâyenin de Star Wars sendromuna yakalandığını gördük; eski hikâyeyi ısıt ve sun. Overwatch'la ilgili açılış sunumunda hiçbir şey olmaması (her ne kadar artık oyunu oynamasam da) beni hayretler içinde bıraktı. BlizzCon, Blizzard'ın dünyaya yeni ürünlerinin reklamını yaptığı harika bir fırsat ve artık buna zerre özen göstermemeleri üzücü. Bence tek güzel şey Diablo 4'teki vahşet öğelerinden vazgeçemeyip gazı daha da köklemeleri ve 30. yıla özel olarak hazırlanmış Carbot animasyonuydu. Emre'ye sorsanız o bu listeye Hearthstone'u de ekleyecektir (ki haksız da sayılmaz). Ortalığı deprem gibi sallayan haberlerin olmadığı sessiz sakin bir ay geçirdik diyebiliriz. Ama gene de paparazzinin ben sizler için bir şeyler ayıklamaya çalıştım. Hadi bakalım, şimdi kaseti geriye sarıp Şubat ayının başına dönelim ve Gamestop'un isminin dünya ticaret piyasalarına tehdit oluşturabilecek şekilde nasıl karıştığına bakalım. ♦ **Nurettin Tan**



GAMESTOP

Birileri ekonomide “bug” buldu!

Aslında bu haberin biz oyuncularla Gamestop ismi dışında pek alakası yok. Ama bir açıdan interneti çok iyi takip eden yeni neslin kafalarının nasıl ayık olduğunu ve eğer organize olabilirsiniz sistemin hatalarındaki ufak bir çatlağı nasıl yarığa çevirebileceğinizi kanıtlayan gelişmeler yaşandı. Olayı dilim döndükçe size anlatmaya çalışayım. Borsa piyasasında sadece hisse senet değeri yükselen firmalardan para kazanmıyorsunuz. Bir de “Açık Pozisyon ve Açığa Satmak” denen çok çakal ama riskli bir para kazanma yöntemi var. Açığa satmak için elinizde olmayan ama değer kaybedeceğinden emin olduğunuz bir hisse senedini, o hisse senedine aracı kurumlardan bir süreliğine geri vermek/ödemek şartıyla satın alırsınız. Diyelim ki tanesi 50\$'dan 1 milyon hisse senedi aldınız. Düşeceğinden eminsiniz ya anında piyasaya sattığınız ve şu anda cebinizde 50\$ milyon var. Tahminleriniz tuttu ve tam da düşündüğünüz gibi oldu, firmanın hisse senedi 30\$'a düştü. Cebinizde satıştan elde ettiğiniz 50\$ milyonla, piyasadaki bütün hisselerini tanesi 30\$'dan toplamda 30\$ dolar ödeyerek geri satın aldınız. Sonra aracı kuruma gittiniz, “Kardeş bunu senden almıştım ama fiyatı düştü al 1 milyon hisse senedin burada, ama artık değeri 30\$ milyon oldu. Ha şu da aracı kurum faizini” der eline parayı sıkıştırırsınız. Net karınız yaklaşık 20\$ milyon dolar olur.

Gamestop'un zaten iyiye gitmeyen işleri Covid döneminde insanların evlerinden çıkmamasıyla iyice dijital oyunlara dönmesi anlamına geliyordu. Bu yüzden yatırımcılar Gamestop hisselerinin iyice düşeceğini düşünerek milyonlarca hisseyi “Açık Pozisyona” satıp, soteye yattılar. Gamestop hisseleri de 24\$ gibi en düşük seviyesini gördüğü esnarlarda Reddit'te küçük yatırımcıların yavaş yavaş organize olmasıyla rüzgâr açık pozisyona geçenlerin ters yönünde esmeye başladı. Piyasa bulunan milyonlarca açık pozisyondaki hisse küçük yatırımcılar tarafından toplanmaya başladı, bu başlayınca hisse değerleri yukarı çıktı. Diyelim ki siz açık pozisyona geçip 25\$'lar 1 milyon hisse almıştınız. Gamestop 50\$'ı bulduğu anda aracı kuruma geri ödemeniz gereken miktar 50\$ milyon oldu. Paniğe kapılan açık pozisyona geçenler ellerindeki senetleri zararına satmak zorunda kalsalar bile bu satışları Gamestop'un değerini daha da yukarı roket gibi tırmandırdı. Kısacası birçok yatırım şirketi Reddit'teki bu hareketten dolayı başta Melvin Capital olmak üzere aşırı zarar ettiler. Battılar mı? Hayır. Sistem bu hareketle yıkılır mı? Gene hayır. Ama internet çağında insanların ortak bir alanda buluşarak piyasayı darmadağın edebileceğinin kanıtı oldu. Bu yüzden yeni alınacak önlemlerden bahsediliyor. Reddit Wallstreetbets grubunu kapatmadı ama Discord anında alakalı grupları kapattı, bunu da kenara not edelim. ♦



CD PROJEKT RED

Başı dertten kurtulmayan firmaya hırsız girdi!

CD Projekt Red, bahtsız bedevi tadındaki kaderine hız kesmeden devam ediyor. Sanırım Şubat ayının en bomba haberi Hellokitty adlı grubun CDPR sunucularına sızarak Gwent, The Witcher 3 ve Cyberpunk 2077'nin kaynak kodlarını talan etmesi oldu. Firma zaten Cyberpunk 2077'nin yarım yamalak çıkışıyla gelen tepkilere göğüs germekle uğraşırken şimdi farklı bir cephede adamların namusu diyebileceğimiz kaynak kodlarının hacılanmasıyla başa çıkmaya çalışıyor.

Kodu çalanlar CDPR'a 48 saatlik kısa bir süre vererek kendileriyle temasa geçmelerini aksi takdirde kaynak kodlarının satılacağını bildirdi. Adamlar sadece oyunları değil aynı zamanda CDPR'ın bütün yazışmalarını da ele geçirmişti. Bunları da oyun basınına sunacaklarını söyleyerek tehdidin boyutunu arttırdılar.

CDPR sunucularının hacklendiğini kendisi ilk elden duyurdu ve istenen fidyeyi ödemeyeceğini bildirdi.

48 saat sonrasında gelen bilgiler ilginçti. Kaynaklara göre Hellokitty Dark-Web'de 1 \$ milyondan açık arttırma başlatmış ve kaynak kodları toplamda 7\$ milyona satılmıştı. CDPR şirket içi yazışmalarını ve çalışanların özel bilgilerin satılmadığına inandıklarını belirtmişti. İşte bu kısım beni kılandırdı sayın okuyucu. Neden dersenez; CDPR bunu nereden biliyor? Tamam bu tümüyle bir komple teorisi ama internette hatırı sayılır bir kitle bu olayın arkasında CDPR'ın olabileceğini düşünüyor. Bunun adamlara ne gibi bir faydası olabilir? Düşündüğümde sadece Cyberpunk 2077'ye gelen ağır eleştirileri oklarını belki başka bir tarafa yönlendir-

meyi düşünüyorlar diyebilirim, bilmiyorum. Ama bu CDPR'ın ilk hacklenişi değil. Bunu kızgın bir oyuncu topluluğunun da yaptığını zannetmiyorum. Her sene oyuncular dönem dönem büyük oyun firmalarına öfke kusuyor. Eğer üzerine yıldırımları çeken her firma hacklenseydi şimdiye kadar EA'den geriye bir şey kalmazdı. Şahsen ben firmaların başına bir şey gelmesine çok üzülmem. Benim ya da bizim ligimiz değil bu. Sen piyasaya yarım yamalak bir oyun çıkartıyorsan etme bulma dünyası der geçerim. Ama çalışanların kişisel bilgilerinin çalınması benim gibi rahat bir adamı bile huzursuz eder. E bu bilgiler de sızdırılmıyorsa ya Hellokitty çok namuslu bir hırsız ya da bu işte bir bit yeniği var. Bilemiyorum, yorum sizin.♦

```
read_me_unlock - Notepad
File Edit Format View Help
@
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Hello CD PROJEKT !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Your have been EPICALLY pined!!

We have dumped FULL copies of the source codes from your Perforce server for Cyberpunk 2077, Witcher 3, Gwent and the unreleased version of Witcher 3!!!

We have also dumped all of your documents relating to accounting, administration, legal, HR, investor relations and more!

Also, we have encrypted all of your servers, but we understand that you can most likely recover from backups.

If we will not come to an agreement, then your source codes will be sold or leaked online and your documents will be sent to our contacts in gaming journalism. Your public image will go down the shitter even more and people will see how you shitty your company functions. Investors will lose trust in your company and the stock will dive even lower!

You have 48 hours to contact us. |
```




STAR WARS

Lucasfilm, Gina Carano'ya yolu gösterdi!

Star Wars'a ne oluyor derken beşinci günün şafağının ilk ışıklarında doğudan gelen "The Mandalorian" televizyon serisi, son filmlerin batırıldığı SW evreninin şanını tek başına sırtladı. Başrolünü Pedro Pascal'ın aldığı seride Cara Dune rolünü eski MMA dövüşçüsü bugünün Hollywood oyuncusu Gina Carano kapmıştı. "The Force is Female" diyerek SW evreninin nereye gittiğine dair açık tüyolar veren Disney'in Cara Dune karakteri gerçekten çok tuttu. Güçlü, kendi ayakları üzerinde duran, kararlı bir tipti Cara Dune. Ama Gina Carano çok önemli bir kuralı unuttu ve (söylediklerine katılırsınız ya da katılmazsınız bunun önemi olduğuna katılmıyorum) ne düşünüyor sosyal medyada hız kesmeden yazmaya başladı. Covid kurallarını hafife alıyordu ve batıda popüler olma

başlayan cinsiyetsizlik akımıyla dalga geçiyordu. Son olarak Trump taraftarlarının Capitol'u basmasının ardından ABD toplumundaki ayrışmayı Yahudi ve Nazi döneminden örneklemeye çalışınca Lucas Film; "hayır dostum o kadar da değil" dedi ve Carano'ya yolu gösterdi. Gelen bilgilere göre The Mandalorian'da yeni gelişecek olaylar sanki Cara Dune hiç var olmamış gibi devam edecek. Yani Carano'nun yerine geçecek bir aktris şu an için düşünülmüyor. Ama... Son yıllarda her konuda aşırı hassas olmamız ve "Cancel Culture" dediğimiz şey beni artık çok rahatsız ediyor. Öncelikle Carano'nun verdiği örnek kesinlikle ırkçı bir gönderme değil. Ama sırf birisinin konuşma tarzını ve düşüncelerini sevmiyoruz diye susturmaya çalışır ya da işinden ederse sansür uygulanmış oluruz

ve o zamanda karşı olduğumuz faşist Nazi kafasından farkımız kalmaz. Ağır bir Xena ve Sarah Kerrigan hayranı olarak benim güçlü kadın karakterlerle asla bir problemim olmadı. Kimsenin de olduğunu sanmıyorum. Benim sorum Rey gibi mantıksız şekilde güçlendirilen ve üzerine olduğundan fazla önem yüklenen karakterlerin, olmayan bir toplumsal bakış açısına çözülmüş gibi sunulmasıdır. Bu açıdan baktığımızda Gina Carano düşüncelerine katılın katılmayın, sözünün arkasında duran güçlü bir kadın. Ve gerçek bir güçlü kadınla karşılaşınca Lucas ve dolayısıyla Disney ne yapıyor? Onu kovuyor. Haksızlığa ve zorbalığa karşı durmalıyız evet ama aynı zamanda buradaki kurbanları bir pazarlama aracı gibi kullanan firmalara da pay vermemeliyiz. ♦



GRAND THEFT AUTO V

Satışlarıyla düşman çatlatmaya devam ediyor

Şimdi şu yazacaklarımı dikkatle okuyun; Grand Theft Auto 5 dünya çapında şimdiye kadar 140 milyon kopya sattı. Bunda ne var diyebilirsiniz? O zaman durumu şöyle açıklayayım; GTA V 2013'teki çıkış yılı satış rakamlarını 2020'de geçmeyi başardı! Aklınız alabiliyor mu? Çünkü benim almıyor gerçekten. Bir oyun nasıl bu kadar uzun süreli şekilde satış çizgisini hep yukarıda tutabilir inanılmaz.

Hem de bu oyun benim zerre sevmediğim bir oyuna hahaha. Şaka yapmıyorum çünkü favori GTA oyunlarım I ve II'dir. Olaylar ne zaman üç boyutlu hale geldi orada benim ilgim alakam kesildi. Take Two'nun patronu Straus Zelnick "Eğlence sektörünün tarihinde Rockstar Games oyunlarından daha çok sevilen, genişleyen ve otoriteler tarafından iyi notlar alan başka bir oyun olma-

mıştır" diyor. Adamlar resmen darphane gibi çalışıp para basmaya devam ediyorlar. İyice cilalanmış, neredeyse hatasız bir oyun çıkarmak için yıllarca emek harcamak gerektiğinin kanıtı gibi GTA serisi. Bunun karşılığını da fazlasıyla alıyor. Dönüp CDPR'e ve Cyberpunk 2077'ye bakıyorum. Harcanan onca seneden sonra siz nasıl böyle bir şey yaptınız demeden kendimi alamıyorum. ♦

BAU GLOBAL GAME JAM

2021 ve daha fazlası!

Her yıl olduğu gibi bu yılda Global Game Jam deneyiminden geri kalmadık! Evet, belki Covid-19 bizleri dört duvar arasında tıkdı ama Jam'ciler olarak ne yaptık etti, yine bir

araya geldi! 29 Ocak akşamı başlayan ve iki tam gün süren zorlayıcı ama bir o kadar da eğlenceli olan Global Game Jam nihayetinde son buldu. Peki, nedir bu bahsettiğimiz Game Jam? Game Jam'ler genel görüşün aksine bireyler arasındaki rekabete bağlı bir etkinlik değil. Aksine, Game Jam'ler bireylerin omuz omuza verip zamana karşı yarıştıkları bir faaliyet. Katılımcılar, bu kısıtlı süre içerisinde ellerindeki zamana hâkim olmaya gayret ederken projelerini tamamlamaya uğraşırlar. Geçen sene 118 ülkeden neredeyse 50 bin katılımcı bu etkinliğe katılmış ve 934 konumdan 9601 oyun çıkmıştı. Bu sene Türkiye'deki 11 farklı konumdan katılan 800'ü aşkın kişi tarafından 193 tane oyun üretildi. Game Jam'lerin katılımcılara sunduğu hızlandırılmış oyun geliştirme serüveni devam ederken takım arkadaşları arasında bireysel dayanışma hissinin filizlenişini bu oyunların varlığıyla görebiliriz. Bu oyunların arasından 43 tanesi, Bahçeşehir Üniversitesi BUG etkinliği üze-

rinden katılan 95 öğrencinin elinin emeğiyle yapıldı. Katılımcılar etkinliğin temaları olarak alınan kayıp ve buluş kelimeleri üzerine giderek yaratıcı ve ezber bozan fikirler ortaya koydular. Pek çok Game Jam'de olduğu gibi Global Game Jam de 48 saat durmadan devam etti. Microsoft ve Sony gibi sektör devleri etkinliğe katkıda bulunurken Epic Games, Unity Technologies ve Warner Bros New York gibi şirketler de sponsorluk yaptılar. Tüm bu gelişmelerin haricinde, yazarımız ve BUG bünyesinde dersler veren Ertuğrul Süngü'nün Oyun Haberciliği dersi öğrencileri bir araya geldi ve hem bu bülteni hem de etkinlikte olan olayları an ve an takip ederek sizler için kocaman bir içerik videosu hazırladılar. Peki, etkinliği birazcık da BUG öğrencilerinin gözünden görmek ister misiniz? ♦



İzlemek için



SON DAKİKA!

◆ Steam nihayet Çin'e yelken açtı ama nasıl açtı? Satış raflarında sadece 58 oyun ve tartışma forumu olmadan. Yaşasın özgürlük.

◆ Gamestop hisse senetlerinin yükselmesinden dolayı büyük zarar yaşayan Melvin Capital, Cyberpunk 2077 fiyaskosundan sonra CDPDR üzerinden 25\$ milyon kar etti. Zengin yüzü hep mi güler?

◆ Biz League of Legends animasyon serisi beklerken Netflix 25 Mart'ta DOTA animasyon dizisini yayınlacağını açıkladı. Ben şok!

◆ Ortamların milyoner ama şımarık veledi Ninja, yayınlarındaki Stream Snipe olayı bitmezse Fortnite'ı bırakacağını söyledi. Bütün kitlesi Fortnite üzerine kurulu bir yayıncı için cesur sözler.

◆ Christopher Nolan'ın fantastik bilim-kurgu filmi (hahahah öyle ama) Interstellar'dan esinlenen Earth Analog PC'de çıktı.

◆ Gömüyorum falan ama Epic'in yeni Metahuman yani gerçekçi karakter yaratma eklentisi Unreal Engine'i bayağı üst boyuta taşıyacak gibi görünüyor.

◆ Borderlands filminde Claptrap'ı Jack Black'in oynayacağı açıklandı. Tits or Destiny?

◆ 20.000'den fazla Elite Dangerous pilotu bot oyunculara karşı savaş açıp, onları avlamaya başladılar. Keşke WoW'da da yapabilsek.

◆ "Solar Thermal İtki Teorisi"nin boş olmadığı kanıtlandı. Amaç güneş enerjisini kullanarak gezegenler arası seyahat etmek.

◆ BlizzCon'dan bir gün önce World of Warcraft içeriği yanlışlıkla internete verildi. Bu hatayı yapan Blizzard çalışanına yeni iş hayatında başarılar diliyorum.

◆ Kürşat bana BlizzCon bileti almadı.

◆ Nvidia Bitcoin madencilerini oyuncularından uzak tutacak bir yönteme imza attı. Söylenene göre artık ekran kartı üzerinden madencilik yapılamayacak.

◆ Bungie Destiny 2'de kullanılan "Blood and Honor" lafını özür dileyerek kaldıracığını söyledi. Neymiş bu bir Nazi grubunun sloganıymış. O içinde yaşadığınız balon köpüğünü patlatmak istiyorum.



EPIC GAMES

Firma mahkemelere pusu kurmaya devam ediyor!

Tam Epic Games'i ve açtığı davaları unutuyor muyuz acaba derken gelen haberler aksini gösterdi. Piyasanın koca devi Apple'a yasal yolla savaş açan milyon (belki de milyar bilemem) dolarlık kahraman Epic'imizin hile yaptığı için mahkeme koridorlarında sürdüğü 14 yaşındaki çocuğa açtığı dava sonuçlandı sevgili okuyucu. Hatırlarsanız 2017'de daha 14 yaşında olan bu yavrucağ Youtube kanalından Fortnite hack'i nasıl olur onu anlatıyordu. Epic tabii ki boş durmadı ve anında davayı açtı hatta tüyü bitmemiş bu çocuk için "Hile kullanmayan oyuncuların oyun tecrübesini mahvetme" ve "kimse hilecileri sevmez ve kimse onlarla oynamak istemez" sözlerini kullandı. Kusura bakmayın da 14 yaş pek akıllıca hareket ettiğimiz bir dönem değil ve koca koca yetişkin adamların sırf başkalarını korkutmak için örnek olsun diye açtığı bu dava bana göre biraz ağır kaçmıştı. Üç yıllık sinir stresin ardından aile ve Epic Games detayları basına açıklanmasa da iddiaların bırakılması için anlaşta. Bir yandan Apple'la savaşan Epic'in toplumdaki gözünde iyi çocuk rolünü oynaması için bunun peşini bırakmış olması mümkün. Ya da çocuğu üç sene boyunca korkutmanın yeterli bir ceza olacağını düşünmüşlerdir, bilemiyorum.

Öte yandan Apple ve Epic'in Fortnite üzerinden girdikleri it dalaşı Amerika kiti-

sini aşarak Sweeney'nin şikâyet dilekçesi vermesiyle Avrupa'ya da taşındı. Şikâyetin özünde her zamanki gibi "dikkatlice seri şekilde tasarlanmış rekabete aykırı kısıtlamalar" var. Sweeney gene kahraman pelerini takarak "Burada tehlikede olan şey mobil oyunların geleceği," demiş. Tabii ki senin daha fazla para kazanmanla alakası yok bunun Todd, hiç öyle düşünür müyüz?

Kusura bakmayın da multimilyarder bir şirketin multimilyoner bir şirkete dava açması beni hiç ilgilendirmiyor. Bunun karşılığında daha kaliteli ve ucuz oyunlar alacak değiliz, bizim değil Todd'un cebi dolacak. O yüzden patlamış mısırımı elimde almış her şeyi uzaktan izlemeyi seviyorum. Yalnız Avrupa'da hali hazırda Avrupa Birliği standartlarına uymadığı gerekçesiyle Apple'a açılmış bir dava var o yüzden Büyük Elma'nın durumu pek parlak görünmüyor. Hatırlarsanız önceden Avrupa Komisyonu Valve, Bandai Namco, Capcom, Koch Media ve ZeniMax'a toplam 7,8 milyon avro ceza kesmişti. Ha tabii ki bu cezalar bu firmaların dışının kovuşunu doldurmaz. O cezayı öder, yollarına devam ederken daha fazlasını kazanırlar. Yani evet Epic haksız diyemem ama yapış şekli çok yanlış. Sonunun ne olacağını en çok merak ettiğim olaylardan birisi bu. Gelişmeleri detaylıca gelecekteki sayılarımızda paylaşırım tonton okuyucu. ◆

VALHEIM

Fortnite ve PUBG'nin toplamından fazla oyuncuyu bir araya getirebilen oyunu enine boyuna test ettik.

Sayfa
14

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5





Yapım Iron Gate AB Dağıtım Coffee Stain Publishing Tür Hayatta Kalma Platform PC Web www.valheimgame.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Valheim

5 ★★★★★

İskandinav mitolojisinde hayatta kalmak nasıl bir şey?

Kuzey dünyası ve mitolojisi her daim oyuncuların dikkatini çekmeyi başarmıştır. Hatta birçok yazımda da değindiğim üzere, Viking teması ve İskandinav mitolojisinin oyun dünyasında bambaşka bir yeri vardır. Ne Mısır, ne de Yunan temalı oyunlar, gördüğüm kadarı ile, oyuncuları bu kadar etkileyememiştir. Birazdan ilk bakışını yapacağımız Valheim isimli oyunda da muazzam bir Viking dünyasının içerisinde dalyoruz. Savaşta öldürülmüş bir Viking'i canlandırdığımız oyunda, ruhumuz Valkyrie'ler tarafından Valheim'a getirili-

yor. Kuzey Mitolojisindeki onuncu dünya olarak bilinen Valheim, içerisinde kaosu ve Tanrıların geçmişten kalan birçok düşmanını barındıran, korkutucu bir dünya. Böylesine zorlayıcı bir dünyanın en son misafiri olarak devreye girdiğimiz yapımda, bir şekilde hayatta kalmaya çalışıyoruz. Peki, bunu nasıl yapacağız? İşte onu da birazdan anlatmaya çalışacağım...

Hayatta kalmak

Valheim bugüne kadar üretilen birçok hayatta kalma oyununun temelleri üzerinde

yükseliyor. Fakat onu farklı yapan birçok başlık söz konusu... Bunlardan ilki şüphesiz çok ufak bir boyuta sahip olması ve düşük sistem gereksinimlerine rağmen sizi içerisinde hapsedebilecek miktarda görüntü kalitesi ve detaya sunabilmesi. Valheim'a girdiğim anda kocaman bir dünya ile karşılaşacağımın zaten farkındaydım. Bu sebepten erken erişim olmasına rağmen rahatça üs kura-bileceğim ve kendimi geliştirebileceğim bir "Seed" aradım ve internette bolca buldum. Size tavsiyem, rahat bir oyun deneyimi için halihazırda bulunan Seed'ler üzerinden bir dünya yaratmanız.

Eğer mümkünse, bu oyunu en az dört arkadaş birlikte deneyim edebilirsiniz muazzam bir eğlence yaşayacağınızın da garantisini verebilirim. Benim tek kişilik deneyimim esnasında seçtiğim Seed sayesinde hayli rahat ettim ve yavaş yavaş kendimi geliştirmeye başladım. Birazdan anlatacağırmsa bir anlamda başlangıç seviyesine giriş mahiyetinde ele alınabilir... İlk olarak PVP modunun kapalı olduğuna emin oldum zira başkaları tarafından haklanmak işten bile değil. Bu bağlamda açılıp kapanabilen PVP modu harika bir dokunuş olmuş; belirtmek isterim. Akabinde, başladığım yerden çok da fazla uzaklaşmadan, etrafta gördüğüm toplanabilir tüm taş, yiyecek ve odunları topladım. Temel malzemeleri elde ettikten sonra





olmazsa olmaz kategorisindeki malzemelere odakladım. Hızlıca ağaç kesmek için balta, kendimizi savunmak için haydar ve eşya üretmek için balyoz şeklinde sıralanabilir. Bu arada yumruklarımızla da belirli boyutlardaki ağaçları düşürebildiğimizi belirtmek isterim. Ayrıca balta gibi toplama odaklı malzemeler kullanıldıkça eskiyor ve yeniden üretilmesi gerekiyor. Balyozu yaptıktan sonra bir an evvel Workbench kurmak gerekiyor. Workbench'in kullanılabilmesi için üzerinin kapalı olması şart! Bu sebepten topladığımız ağaçlarla minik de olsa bir kulübe yapmak iyi bir fikir olacak ve biz tüm bu işlemleri yaparken akşam saatleri gelmiş olacaktır. Üşümek ve aç kalmak iki korkutucu tehlikeden birisi. Bu sebepten gece boyunca kamp ateşinin yanında olmak şart! Ayrıca bu ateş sayesinde avladığımız hayvanları pişirip yiyebiliyoruz. Islak kalmak ve ıslak halde akşam soğuğuna yakalanmak ise bir diğer ölüm tehlikesi! Aman diyeyim!

Yavaş adımlarla ilerliyoruz

Evet, toplama ve üretme aparatlarımızı elde ettik. Ufak bir ev inşası ve soğuk ile baş edebiliyoruz. O zaman sırada karakterimizi geliştirmek var. Valheim'de kullanılan karakter geliştirme sistemi, aynı işleri yaptıkça ilgili işte daha iyi olma mantığı üzerine kurulu. Misal koştukça daha iyi koşuyor, zıpladıkça daha iyi zıplayabiliyoruz. Aynı mantık savaş yeteneklerimiz için de geçerli. Bu bağlamda ufak ufak etraftaki düşman birimlerine satışmak faydalı olacaktır. Ölmek bir anlık hataya baktığı için öncelikle savaşma mekaniklerine alışmak gerekiyor. Benim bulduğum taktik, düşmanları olabildiğince tek tek yakalamak ve belirli bir mesafeye kadar yaklaşip tam onlar saldırıyorken bir adım geri gidip tek bir geri saldırı yapmak. Bu şekilde hem ölmek çok zor hem de birçok düşmanı alt edebiliyoruz. Tabii oyundaki "Boss" kategorisindeki arkadaşlar hariç! Onlar zaten bambaşka bir dünya! Size tavsiyem, elden geldiğince Boar, Neck ve Greyling gibi arkadaşlara satışmanız. Biraz blok biraz saldırdıdan kaçma gibi hareket

çalışarak kendinizi geliştirebilirsiniz. Bu arada Boss savaşları bir anlamda oyunun en önemli kısmını oluşturuyor onu da es geçmeyelim. Bir anlamda arayıp bulduğumuz Boss arkadaşlar gerçekten de çok ama çok güçlüler. İlk Boss olan Eikthy bile savaş mekaniklerine ve yeteneklerine yeterince hakim olmayanlar için ziyadesiyle ölümcül; benden söylemesi. Karakterimizi ve silahlarımızı geliştirmek içinse demir madeni bulmak şart! Deneyim ettiğim kadarı ile demir olmadan oyunda ilerlemek pek mümkün değil. Demire ulaşmak için de etrafı fazlasıyla kolaçan etmek gerekiyor. Siz siz olun, belli üretimleri yapmadan ilk üssünüzden çıkmayın. Bina ve ürün üretim konusunda birçok esneklik sunulması açısından ve bina üretiminin kolaylığı sayesinde, genelde uzak durduğum Survival oyunlardan çok daha farklı bir deneyim yaşadığımı söyleyebilirim. Yapılan binaların zamanla eskimesi ve tamir edilmesi, birbirinden farklı bina modeli üretilmesi ve kalabalık gruplarla kısa sürede köy hatta kasaba bile kurulabilmesi gerçekten etkileyici. Hatta böylesine ufak bir oyunda o kadar çok ince detay var ki gördükçe şaşırılmamak

elde değil. Üzerimize düşen ağaçların bize zarar vermesi ve hatta altında kalıp ölmek gibi muazzam detaylar var. Oyunun genel olarak fizik motoru o kadar güzel çalışıyor ki insanı defalarca şaşırtabiliyor... Sneak olup düşmana arkadan saldırmak ya da sneak olarak ava çıkmak... Ara sıra ortaya çıkan etkinlikler sebebi ile bulunduğumuz yere düşman yağması gibi birbirinden farklı ve oyuncuyu düzenli olarak "hayatta" olduğuna ikna eden olaylar da cabası. Yazımın genelinden de anlamış olacağınız üzere, Valheim gerçekten de muazzam bir oyun. Pek tabii hayatta kalma oyunlarında sıklıkla karşılaşılan bazı buglar bu oyunda da mevcut ama erken erişimde bile bu kadar stabil ve detaylı şekilde çalışıyorsa, çıkınca neler olacaktır gerçekten merak ediyorum. Siz ne tür oyunlardan hoşlanıyorsunuz bilmem ama Valheim kesinlikle ilginizi çekecek, hem hayatta kalma temasını en üst seviyede bünyesinde barındırmayı başaran hem de oyuncuya düzenli olarak yapacak bir şeyler sunan ender yapımlardan. Böylesine ufak bir boyuta, bu kadar içeriğin yerleştirilmesi de muazzam!

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım Amplitude Studios Dağıtım SEGA Tür 4X Strateji Platform PC Web humankind.game Çıkış Tarihi 22 Nisan 2021

Humankind

5



Bildiğimiz uygarlıklara bağlı kalmadan uygarlık kurma keyfi!

Strateji oyunları, hala PC platformunda oyun oynama sebeplerimden biri. Eskisi kadar PC’de oyun oynamıyorum, gündüz iş başında oturup PC’den bıktığım için boş vaktimde de Switch, PlayStation veya mobil cihazlarla haşır neşirim. İlk Civilization’dan Age of Empires’lara kadar çoğu oyunu uzun veya kısa süreli oynadım ve hala dönüp dolaşıp oynadığım 2003 yılı çıkışlı stratejiler var. Strateji oyunları da nedense beni o yıllara götürüyor hep, PC başında sadece oyuna odaklanabildiğim, kafamı okuldaki derslerden başka bir şeyin bulandırmadığı, oyun oynamayı çok ciddiye aldığım ve bu türdeki oyunlardan aşırı keyif aldığım yıllara...

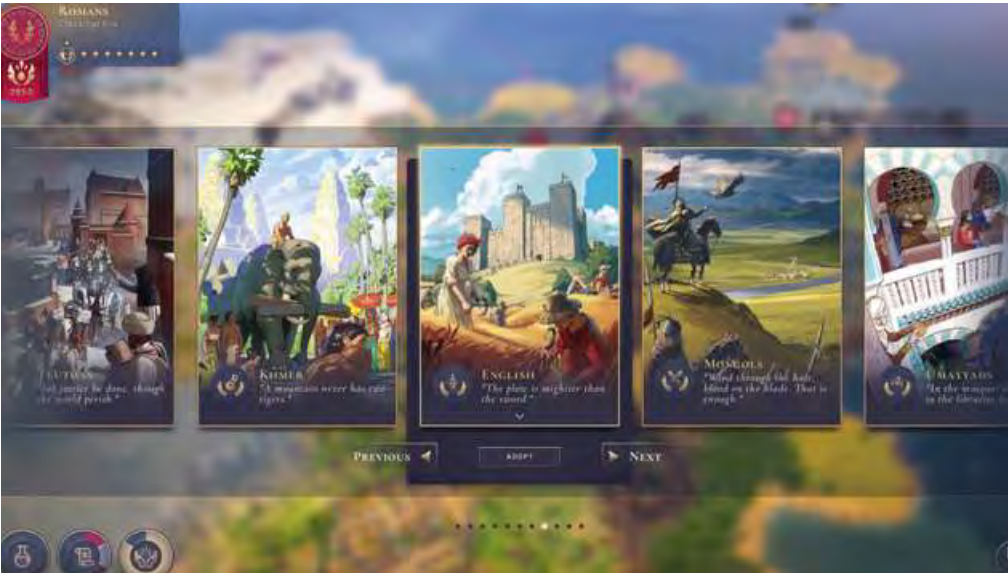
Son yıllarda 4X dediğimiz, Civilization serisinin başı çektiği strateji türü oyunlarda pek sürpriz olmuyor, farkındasınızdır. Civilization serisinin son oyunları da asla Civ3 kadar keyifli olmamıştı bana soracak olursanız. Sonuncusunu Switch’te de denedim, yine devamını getiremedim. Ya ben büyüdüm ya da oyuna adapte olamadım, sıkıldım. 2019’da Almanya-Köln’de Gamescom için bulunduğumuz sıralarda açıklanan Humankind o günden beri beni cidden çok heyecanlandırıyor. İlk duyduğumdan beri geliştirici bloglarını takip ediyorum, bu konuda da tebrik etmek gerek kendilerini; websitelerine girdiğinizde çok detaylı bilgilere ulaşabiliyorsunuz.

Civ katili mi gerçekten?

Amplified Studios ve SEGA’nın iş birliğinde çıkacak olan Humankind, 4X strateji olarak çıkacak ve 4X Endless Space oyunu ile adından söz ettiren Amplified Studios’un bu iddialı oyunu ile belli ki tarihi baştan yazacağız. Civilization’a ciddi rakip olarak görülen Humankind, rakibiyle benzer özellikler taşısa da çok fazla yenilik ve en önemlisi özgürlük vadediyor. Civilization’da hangi uygarlığı seçseniz başında artıları ve eksileri yazar ya hep, bunda o yok; karakteriniz ve

uygarlığı yönetim stratejinizle artılarınızı ve eksilerinizi siz inşa ediyorsunuz. Taş devri sonları, Neolitik dönemden başlayacak olan oyun, (gerçekten karşılaştırma yapma niyetinde değilim ama fikir vermek açısından) Civilization’daki gibi “hemen settler’ı yollayayım da şehir kursun” gibi başlamıyor mesela, birkaç nomad bulduğunuz toprakları tanıyor. Önce onları beslemelisiniz ki şehir kuracak hale gelsinler. İnsanlık tarihi o günlerden 2021’e epey gelişti tabii ki, son açıklanan bilgiye göre





oyun bu zamana kadarki 60 kültür seçeneğini kapsayacak ve oyundaki "özgürlük" dediğimiz şey bu noktada önem kazanıyor; bunların hepsinin birbiriyle etkileşmesiyle 1 milyondan fazla kombinasyonda yeni uygarlık tasarlanabilecek. Osmanlı mı olacaksınız mesela, birden fazla kültürle etkileşim içine mi gireceksiniz geçen yıllar boyunca? Bu da sizi belli kültür kalıplarından, şimdiye kadarki strateji oyunlarından bir adım öne çıkarıyor.

Yayınlanan geliştirici blogları ve açıklanan bilgilere göre her kültür birbirinden farklı olacağı için, oyunun zafer seviyesini belirleyen format "ün" puanlarınız olacak. Bu da yarattığınız avatar ve seçeceğiniz strateji ile çok alakalı. Avatar yaratma ekranı çok detaylı. Kendinizi yer yer The Sims'te daha yoğun olarak da Crusader Kings III karakter yaratma ekranındaymış gibi hissedebilirsiniz. Üç ana özelliğini seçmemiz gerekiyor avatarımızın, birincisi arketipi; yani oduncu da olabilirsiniz, ordu birimi da veya doktor da. Bu da bu alanlarda belli artılar sağlıyor. İkinci özellik güçlü yanları; bilime, savaşa, toprağa ilgi gibi, bunlar da

uygarlığınıza artı puan getirecek adımlar olarak göze çarpıyor, sonuncu özellik ise nelere eğimli olduğunuz. Mimarlık, inşaatçı, sınırları genişletmeye çalışan gibi özellikleri avatarınıza ekleyebilirsiniz. Karakter tasarımı da videolarda detaylı görünüyor. Bununla beraber yaptığımız dünya mirasları, nüfusunuz ve refah seviyeniz de ün puanlarınızı etkileyecek.

Pandemi sebebiyle oyun ertelemeye gitti diğer çoğu oyun gibi, fakat geliştirici bloglarından güzel haberler gelmeye devam ediyor. En son haber çoğumuzun beklediği gibi modlanabilmesiydi. Fakat buna gelmeden önce Game Awards 2020'de oyunu ön satın alım yapan herkesin Lucy isimli bir karakterle oyunu, 40 kültür özelliği ile 150 turn'e kadar test edebileceği açıklandı. Deneyenlerin yorumları müthiş!

Mod desteğine bayılırız!

Modlamaya gelince, çok belli ki oyunun 22 Nisan 2021 tarihindeki çıkışına yetişmeyecek ama modlamanın mümkün olabileceğini detaylarıyla paylaştı geliştiriciler. Oyunun lokalize edilmesinden tutun, 2D



ve 3D assetlerinin kullanılmasına, yapay zekanın özelliklerinin değiştirilmesine, olan veya istenilen haritanın değiştirilmesine ve yaratılmasına kadar bolca seçenek sunacaklar gibi görünüyor. Modlayanların kendi üzerinde Unity tool'larına da erişmesine izin vereceğini belirtmişler. İşin bir de çoklu oyuncu kısmı var, Kaç turn olacak, hangi strateji bazında olacak, bunlarla ilgili çok bilgi yok açıkçası. 2-10 oyuncu arası multiplayer destekliyor gibi görünüyor. İzleyip göreceğiz.

Şimdiye kadar çok fazla 4X strateji oyunu oynadık belki ama bu kez nereye varmak istediğimiz çok da önemli değil gibi Humankind'da. Bütün o avatar özellikleri ve seçebileceğimiz uygarlıklarla belki de istediğimiz gibi bir dünya yaratabiliriz diye düşünüyorum, umarım buna yeterince izin verirler. Yani en azından ben deneyim, Osmanlı olurum, İtalya'nın sevdiğim özelliklerini alırım, karadan denize gemi de indiririm ama bir yandan da güzel mortartlar yapmak istersem, müsait olan uygarlıgın o özelliğinden de yararlanmak isterim, sınırları korumak için. Neden olmasın? Nereye varacağımızın belli olmadığı bir 4X heyecanlandırıyor açıkçası, belli ki yolda çok eğleneceğiz. ♦ **Ayça Zaman**

King Arthur: Knight's Tale

4



Karanlığın pençesinde bir şövalye hikayesi

Bundan birkaç ay kadar önce oyunu-muza ilk bakış atmıştık hatırlayacaksınız. Neyse ki arayı fazla açmadan erken erişimde sürecinde test etme fırsatımız oldu. Geçen üç ay içerisinde pek tabii birçok değişiklik yaşandı. Fakat değişmeyen bir şey var ki o da Kral Arthur mitolojisinin kendisine has çekiciliği.

"Geoffrey of Monmouth" yani İrlanda bölgesinde bulunan Monmouth'lu Geoffrey'in kaleme aldığı ve tarihçiler tarafından birçok farklı tartışmaya sebep olan "Historia Regum Britanniae" isimli kitap, 12. yüzyıldan itibaren Kral Arthur efsanesinin hayat bulmasına ön ayak olmuştur. Bu hikayede Mordred, Kral Arthur'un hain yeğeni olarak resmedilir. Hikayeleri okuyanların iyi bileceği üzere, Mordred Yuvarlak Masadaki birçok Şövalye ile yakın bağlar içerisindedir. Nitekim özellikle Agrava'in yaptığı planlar sonucunda, Kral Arthur'ı ortadan kaldırıp İngiltere tahtına çıkmak istediği de bilinmekte ve bir anlamda "kötü" karakter olarak resmedilmektedir.

King Arthur: Knight's Tale'da ise Mordred'in başrolde olduğu bir oyun deneyimi yaşayacağız. Bu oyunun hikaye akışına göre Kral Arthur ile Mordred'in ölümüne tutuştukları mücadelenin sonunda her ikisi de ne ölüyor ne de tam olarak hayatta kalabiliyor. Aslında oyunun senaryosunu ilginç kılan da birazcık bu tema diyebilirim. Mordred'i kontrol ettiğimiz bu güzde oyundaki tek amacımızsa Kral Arthur'a bir şekilde ulaşip ortadan kaldırmak...

Karanlığın pençesi demişken

Mordred isminin kökeni, yine Geoffrey'in kitabından geliyor. Fakat burada Geoffrey'in "Modredus" isimli Latin kelimenin bir anlamda değiştirilmiş bir şekli olarak "Mordred"i kullanıldığını görüyoruz. Yani aslında Latin olmayan bir kelimenin Latinleştirilmesi gibi bir durum söz konusu ki kelimenin etimolojik olarak kökeni "Moderātus" kelimesine bağlanıyor. Bu kelimenin manasının da "Belirli sınırlar içerisinde", "ölçülü" ve "ılımlı" gibi manalara gelmekte ki bu etimolojik bağlantının oyun ve karakterle olan ilgisini, oyunu oynadıkça görüyoruz...

Karakterimiz ve Arthur mitolojisinin az da olsa tarihinden bahsettikten sonra buyurun gelin, oyunumuzun detaylarına geçelim. Efendim

King Arthur: Knight's Tale sıra tabanlı bir oyun. Bir yandan efsanevi kale Cameloth'u inşa ediyorken, bir yandan da şövalyelerimiz ile maceradan maceraya atılıyoruz. Olaylar bir zindanda başlıyor ve yol boyunca farklı karakterleri saflarımıza ekleyerek ilerliyoruz. Deneyim ettiğim erken erişim versiyonunda toplam yedi adet yan görev ve dört farklı sınıftan toplam yedi adet kahraman bulunuyordu. Her bir görev ortalama 20 dakika kadar sürdü diyebilirim. Daldığımız her görev, beraberinde farklı bir harita ve harita içerisindeki farklı etkinlikleri getiriyor. Verilen görevi tamamlasak bile etrafa bakmakta fayda oluyor zira her harita bir defa ziyaret edilebiliyor ve toplanacak hemen her türlü objeyi toplamak ziyadesiyle fark yaratıyor.



Haritalarda gidilecek yer gösterilmediğinden dolayı farkında olmadan haritanın tüm hedeflerini tamamlasınız bile sağ tarafta bulunan "bölümü tamamla" tuşuna basmadığınız sürece etrafta gezinebiliyorsunuz ki bu da etrafı didikleme için muazzam bir fırsat yaratmış. Haritalar içerisinde birçok eşya bulabileceğimiz gerçekten zorlayıcı ama bolca yetenek puanı sunan etkinliklere denk gelmek işten bile değil. Nitekim belirtmekte fayda var, toplanan eşyalar ve kazanılan yeni seviyeleri ancak bölüm sonunda kullanabiliyoruz. Yani anlık bir gelişme söz konusu değil.

Peki, karakterlerimiz nasıl gelişebiliyor?

Efendim her karakterin dört adet ana puanı bulunuyor. Bunlar Vitality, Hit Point, Armour ve Action Point olarak sıralanıyor. Nitekim bu kısım genel hatları ile otomatik olarak ve birimlerimize verdiğimiz eşyalar ile değişkenlik gösteriyor. Nitekim yeni yetenek öğrenme kısmında iş başa düşüyor. King Arthur: Knight's Tale deneyim ettiğim kadarı ile güzide bir yetenek sistemine sahip. Üç ana kademe halinde kullanılacak yetenekler bulunuyor oyunda. Sir Mordred için ilk kademede dört aktif üç adet de pasif yetenek bulunuyor. Her aktif yeteneğinde dört adet farklı işe yarayan upgrade'i bulunuyor. Bu upgrade'ler bir yetenek puanı isterken, ana yetenekler iki yetenek puanı talep ediyor. Seviye başına iki yetenek puanı aldığımız için ne yönde bir karakter geliştireceğimizden emin olmak şart. Çıkacağımız görevler genelde dört kişilik partiler talep ettiği için farklı sınıflardan birimler seçmenin görece avantajlı olduğunu düşünüyorum zira oyunun genelinde kalabalık düşman birimlerine karşı sadece birkaç şövalye olarak savaşıyoruz.

Çok savaş!

Efendim oyunumuz sıra tabanlı strateji demiştim. Erken erişimdeki versiyonda ilk göze



çarpan, özellikle cover mekanikleri hakkında bazı gelişmeler yaşanması gerektiği yönünde. Ayrıca düşman birimlerinin yapay zekası da bir hayli zayıf. Hal böyle olunca sıra tabanlı strateji oyunlarını deneyim etmek ziyadesiyle kolaylaşıyor. Bu türdeki birçok oyunda olduğu gibi cover, overwatch gibi temel mekanikler bu oyunda da mevcut. Farklı ve ilginç olarak turda harcanması gereken aksiyon puanını rezerv etme mekaniği kullanılması. Saklanan bir aksiyon puanı için takip eden tur fazladan bir puan veren sitem, iki puan için üç, üç puan için de altı aksiyon puanı veriyor. Açıkçası bu mekaniği biraz fazla güçlü buldum. Umarım oyun resmen piyasaya çıktığı zaman bir düzenleme yapılır.

Karakterlerimizin savaşlardan en az yara ile çıkması çok ama çok önemli! Bölüm sonlarında bir şekilde kaybedilen Armour ve Hit Point geri kazanılabiliyorken, Vitality'yi geri kazanmak için karakterlerimizin Camelot'da bulunan hastanede biraz vakit geçirmesi gerekiyor. Vitality kaybetmen demek kimi zaman geri dönüşü olmayan kalıcı hasarlar manasına

da gelmesinden ötürü ne yapıp edip karakterlerimizi korumak şart. Yine erken erişim olmasından dolayı, Camelot'ta bulunan yedi binadan sadece üç tanesi kullanıma açıktı. Onlar da Cathedral, Hospice ve Merchant binalarıydı. İki tanesi yaralılarla alakalı diğeri de alım satım ile alakalı olduğu için, deneyim ettiğim sürece ilerleyişe büyük etki etmediler dersem yeridir. Fakat erişimimizin olmadığı Training Ground'un ne şekilde çalışacağını merak ediyorum zira oyunda düzenli olarak şövalye bulmak zor. Büyük savaşlardan genelde Vitality zararları ile çıkan şövalyeler yerine kendi eğittiğimiz birimleri koyabilecekseniz tüm mekaniğin baştan aşağı değişmiş olur diyebilirim. Tabii bunu şimdilik bilemiyoruz. Benim için oyunun atmosferi gerçekten şahsına münhasır bir yapıya sahip. Karanlık orta çağ temasının bu denli iyi işlediği ender yapımlardan birisi olan King Arthur: Knight's Tale kaliteli bir sıra tabanlı strateji olma konusunda büyük bir potansiyele sahip. Bazı noktalarda düzenlemeye gidildiği taktirde, tadından yenmez bir yapıma olacağı aşikar. ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Youthcat Studio Dağıtım Gamera Game Tür Simülasyon, Strateji Platform PC Web www.gameragame.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Dyson Sphere Program 4 ★★★★★

Enerjisiz medeniyet olmuyor yığdim

Bunca zamandır sayısız bilku filmi seyrettiniz, video oyunları oynadınız, uzay gemilerinizde oradan oraya uçup ciuv ciuv diye sağa sola ateş ettiniz. Stellaris gibi 4X strateji oyunlarında galaksileri kolonileştirdiniz. Peki ama hiç aklınıza geldi mi, bu kadar büyük atraksiyonların enerjisi nereden geliyor?

O devasa uzay gemileri, filolar, Star Wars gibi filmlerde binlerce gezegene yayılmış imparatorluklar... Bunlar benzin mi yakıyor arkadaşlar? Yani kocaman bir Yıldız Destroyer'in komutanı emir alıyor, gidip bilimmem kaç trilyon ışık yılı uzakta bir gezegeni

bombalayacak... Geminin kaptanı, pilota yolda benzin istasyonuna uğrayalım da depoyu fulleyelim mi diyor acaba?

Uzayda merkezi sistem!

Gelecekte nasıl bir enerji kaynağı kullanacağız ve hatta evrenin bir noktasında halihazırda varlığını devam ettirdiği tahmin edilen olası devasa medeniyetlerin ihtiyaç duyduğu enerjiyi nereden bulduğu sorusu, bilim insanlarının zihnini sürekli meşgul ediyor. Belki hatırlarsınız, birkaç sene önce, NASA teleskopları, "çok farklı" mimikler sergileyen uzak bir yıldız keşfetti ve bilim insanları bu-

nun olası bir Dyson Sphere yıldızı olduğunu açıkladılar. Bütün dünya çok heyecanlandı. Büyük tartışmalar çıktı. Peki nedir bu Dyson Sphere?

İlk kez 1937 yılında Star Maker isimli bir bilku romanında bahsi geçen bu konsept, 1960 yılında Freeman Dyson isimli ünlü bir fizikçi tarafından teori haline getirildi. Buna göre, çok aşırı gelişmiş bir medeniyet, uzayda varlığını sürdürmek için ihtiyaç duyduğu enerjiyi, bir güneşin etrafını saran enerji santralleri ile elde edebilir. Ancak dev bir güneşten elde edilebilecek bol ve ucuz enerji, dev bir medeniyetin enerji açlığını giderip enerji kaynağı bulmak için sağa sola saldırmadan huzur içinde, refah bir medeniyet yaratabilir.

Bu teori aynı zamanda, yıldızlar arası yolculuklar yapabilen, gezegenlere, güneşlere hükmedebilen medeniyetlerin barışçıl ve "gözü doymuş" medeniyetler olması gerektiği savıyla da uyuyor. Yani bir düşünün... Sizin elinizde, devasa bir güneşin çevresini enerji santralleriyle kaplayabilecek derecede bir güç var. Bu şu anlama geliyor. Star Wars filmindeki Death Star'ı yaratabilecek kadar güçlüsünüz... Ama orada petrol çıktı, burada doğalgaz çıktı, şurada elmas var, orada altın var diye sağa sola saldırıp diğer medeniyetlerle enerji ve doğal kaynaklar için kavga ediyorsunuz, rekabet ediyorsunuz... Bu kadar büyük güçler rekabete girince, düğmeye bastıkları anda bir gezegen veya bir güneş sistemi yok olur. Yani birbirlerini yok ederler. Kurtuluşu, kaçışı yok, değil mi?





Bu sebeple, çok gelişmiş, çok güçlü medeniyetlerin artık enerji kaynağı bulma konusunda sorununun olmadığı, enerji açlığının olmadığı, bu medeniyetler için enerjinin bedava olduğu düşünülür. İşte o bedava enerjinin de evrende en çok bulunan, en kolay bulunan, en büyük enerji kaynakları güneşler, yani yıldızlar olacağı tahmin ediliyor.

Oyuna gelelim

Sadece 4 kişi tarafından geliştirilmiş başarılı bir Indie oyun olan Dyson Sphere Program, yukarıda bahsini ettiğimiz dev medeniyet olarak ilk Dyson Sphere'inizi kurmanızın öyküsünü anlatıyor. Bu amaçla bir gezegene iniyorsunuz ve size gezegende inşaatlar yapma imkanı veren robotik mekanizla gezegenin kaynaklarını çıkarmaya ve bu sırada bilimsel çalışmalar yapıp gerekli icatları ortaya koymaya çalışıyorsunuz. Oyunun mekanizması, tam anlamıyla Factorio ve Satisfactory oyunlarına benziyor. Ancak bu sefer fabrikalarımızı bir gezegen üzerinde değil de galaksi çapında kuruyoruz. Tabii oyun henüz erken erişim aşamasında olduğu için, yeni eklenecek yetenekler olduğunu da düşünebilirsiniz ancak oyun son derece detaylı ve neredeyse finale yakın durumda görünüyor ve bu haliyle bile oyuna bulaşan insanları anında 50-60-70 saat boyunca esir alıyor. Bağımlılık yaratıyor.

Oyunun çok detaylı bir inşaat, kaynak toplama, araştırma yapma sistemi bulunuyor ancak yapımcılar bu mekanizmayı olabildiğince otomatikleştirmişler. Pek çok detayı, elinizde gerekli kaynaklar oldukça, oyun kendi kendine açıyor ve üretiyor. Böylece çok da fazla mikro yönetim ile uğraşmadan, muzaffer bir komutan gibi, daha çok makro stratejiye odaklanıyor-



sunuz. İnce detayları ise emrinizdeki yapay zekalar, memurlar, subayla hallediyor gibi düşünüyoruz.

Fabrika kurmaya neden bu kadar meraklıyız?

Dyson Sphere Program gibi, türün diğer örnekleri olan, yani kaynak topla fabrika kur oyunları olarak, Satisfactory ve Factorio oyunlarına da gösterilen büyük ilginin anlaşılması için üzerinde biraz düşünmemiz lazım. Teorik olarak içinde sürükleyici bir öykü olmayan, aslında tek düze şekilde sürekli aynı işleri tekrarlayıp üretim yaptığınız bir mekanizmanın insanları yüzlerce, binlerce saat ekran başına toplaması beni biraz şaşırtıyor.

Ama endişe etmeyin, bu abiniz, aklınızdaki sorulara cevap verebilecek deneyimlere sahip bir abiniz, 90'lı yıllarda "The Incredible Machine" gibi oyunların gördüğü büyük ilgiyi de analiz ederken fark ettik ki, insanlar işleyen bir "mekanizma" kurmayı seviyorlar. Bunu doğamızdaki, genlerimizdeki yaratıcılık tutkusunun bir parçası olarak da görebilirsiniz. Tamamen alakasız, tek başına anlamsız bileşenleri zekice çözümlerle bir araya getirip bir mekanizma kuruyorsunuz ve bu mekanizma kendi kendine çalışıp üretimler yapıyor, çözümler sunuyor... Sonra da bunun karşısına geçip, kurduğumuz çözümlerin işleyişini seyretmek bize bir doyum sağlıyor. İşte bu yeni nesil, fabrika çılgınlığı oyunlarına gösterilen büyük ilginin nedeni olarak bu dürtümüzü göz önünde bulundurmalısınız. Diğer bir deyişle, çok daha sadeleştirmek gerekirse, bu oyunlar aslında basit birer bulmaca oyunu. Bir bulmaca çözüyoruz. Bulmacanın çözümüne ulaşmak için bir mekanizma kurmak zorundayız ve o mekanizma bizi çözüme götürüyor. Özet olarak, Dyson Sphere Program, sürükleyici bir bulmaca oyunu. Oyun boyunca bir



sonraki teknoloji seviyesini açmaya çalışıyorsunuz, bir sonraki fabrikayı ve aracı üretmek için gerekli kaynakları topluyorsunuz. Ardından yeni yeni gezegenler ve kaynaklar bulup, o güneşin etrafını saracak devasa enerji santralini kurmak için gerekli olan parçaları inşa etmeye başlıyorsunuz. Tabii ki bu kolay bir iş değil. Dünya gezegeninden binlerce kat büyük olan bir yıldızdan bile etrafını saracak devasa bir yapı yapacaksınız. Yani teknik olarak dünyanın hacminden binlerce kat daha fazla materyale ihtiyacınız var. Bunu da tek bir gezegende elde etmeniz mümkün değil. Evreni keşfedeceksiniz, ihtiyacınız olan malzemeleri bulacaksınız, fabrikaları kurup üretim yapacaksınız ve ürettiğiniz malzemeleri götürüp güneşin etrafında monte edeceksiniz. Hadi bakalım kolay gelsin. ♦ Cem Şancı



Yapım Gingerbred Dağıtım Gingerbred Tür FPS Platform PC Web exocorpsgame.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

ExoCorps 3 ★ ★ ★

Bir hayli hızlı, bir hayli gizli

Daha ilk cümlede belirtmek isterim ki, FPS dediğimiz birinci kişi kamerasından nişancılık oyunlarını oynamayı çok severim fakat oyuncuların oyuncularla kapıştığı online oyunlara çok ilğim yoktur. Bu ilk bakışta “o zaman neden sen inceliyorsun?” gibi olumsuz düşüncelere neden olabilir ama bir de şöyle düşünün; ExoCorps’u diğer multiplayer oyunlarla kıyaslamadan ve kendisini bir bütün olarak inceleme fırsatı veriyor bu bana. ExoCorps’un tek kişilik bir hikaye modu bulunmamakta ve oyun henüz erken erişimde. Yapımcı Gingerbred’in sifhat oyunu olan ExoCorps erken erişimde olduğundan henüz hatalara açık bir oyun ve nihai halini alana kadar sert eleştiriler yapmamamız lazım. Bu küçük hatırlatmayı da yaptıktan sonra Tutorial kısmı ile oyuna başladığımız ve oyunun bayağı hızlı olduğunu belirtmek isterim. Örnek olarak Doom veya Quake oyunlarını verebilirim. ExoCorps o kadar hızlı bir oynanabilirlik sunuyor ki, kapalı alanda gerçekleşen Tutorialde ha bire duvarlara tosladım. Olaylar uzaya, yani açık havaya (açık hava saçma oldu ama anlayın işte) çıktığında oynanış biraz daha rahatlıyor. Sonuçta

çarpabileceğiniz bir duvar yok. Mars benzeri kızıl kayaların ve mavi bir gökyüzünün oluşturduğu haritalar göze hoş geliyor. Bunun yanında ay yüzeyi de gayet güzel tasvir edilmiş. Gelgelelim kontrol ettiğimiz karakterlerin ve botların dizaynına bakacak olursak bayağı sadeler. Hemen herkes aynı ve sadece birkaç renk ve şekil paletleri ile fark yaratılmış. Demek istediğim, biraz daha karakter çeşidi lazım yoksa farklı kıyafetler giymiş bir sürü ikizin birbirini öldürmesi gibi olur. ExoCorps’da üç farklı mod bulunmakta: Herkesin kendi başının çaresine baktığı ölüm modu, ekipler halinde oynanan takım modu ve bayrağı ele geçirme modu. Aslında hiç de yabancı olmadığımız klişe modlar bunlar. Oyunda beş adet arena bulunmakta ve dilerseniz botları da bu arenaya ekleyebilirsiniz. Bot dediğim ise süzülen robotlar. Dilerseniz başka oyunculara karşı oynamadan da sadece botlara karşı kendi başınıza takılabiliyorsunuz. Botlara karşı tek başınıza oynayabilmeniz iyi olmuş çünkü çeşitli silahları burada test edebilme fırsatı yakalyorsunuz. Çünkü Tutorial kısmında sadece temel kontrolleri öğreniyorsunuz ve farklı silahları test etmiyorsunuz. Bot demişken;

botlarla oynamak da aslında gayet eğlenceli ve eğitici. Sırık gibi ortada dikilip ateş etmenizi beklemiyorlar. Oyun hızlı olduğu kadar ilk başladığınızda gizlilik de gerektiriyor. Düşmanın radarına girmek ve gözükmemek için saklana saklana ilerliyorsunuz. Fark eddiğiniz an veya ateş ettiğiniz an ise Rambo’ya bağlıyorsunuz. Bu arada, ExoCorps’da uçabildiğinizi söylemiş miydim? Uçmak derken yakıtınızın el verdiği sürece havada süzülebiliyorsunuz. Exosuit denilen elbisenizin göstergelerine dikkat edin çünkü jetpack’iniz, sağlığınız ve cephanenizi sürekli kontrol altında tutmanız gerekli. Kontrol edebildiğimiz karakterlerin kaplamalarının yanında dikkatimi çeken tek aksaklık seslerde oldu. Bazen gecikmeli çıkıyor bazense, mesela silahı doldururken hiç ses çıkmıyordu. Tabii erken erişimde olduğu için düzeltilme ihtimali her zaman yüksek. Bir de kişisel görüşüm olarak arenaların fazla boş olduğu kanaatindeyim. Harita olarak genişler ve çok fazla açıklık olduğunu düşünüyorum. Genel olarak baktığımızda ise ExoCorps yapmak istediği işi, yani “deathmatch” olayını başarabilmiş gibi gözüküyor. **◆ Rafet Kaan Moral**



TVRM

TRANSMITTABLE VIRUS RISK MANAGEMENT

BULAŞICI VİRÜSLER İÇİN RISK YÖNETİMİ

TVRM COVID-19 SERTİFİKASINI ALAN İLK KARGO ŞİRKETİ



STATEMENT OF CONFORMITY

Sertifika No : 006/SFq420-5
İlk Belgeleme Tarihi : 07.10.2020
Basım Tarihi : 07.10.2020
Geçerlilik Tarihi : 06.10.2021
Revizyon Tarihi / No : 07.10.2020/00

RoyalCert International Registrars, kuruluşun değerlendirildiğini ve ilgili standardın gerekliliklerine uygun olduğunu onaylar.

TVRM Covid-19

Transmittable Virus Risk Management

suratkargo

SÜRAT KARGO KARGO LOJİSTİK VE DAĞITIM HİZMETLERİ A.Ş.

Mahmutbey, Soğuksu Cd. no:31, 34219 Başçılar, İstanbul

Yukarıda belirtilen organizasyonun S.A.F.E (Safety Assessment for Enterprises) TVRM Covid-19 gerekliliklerine göre değerlendirildiğini ve Kargo Hizmetleri kapsamı için gerekliliklere uygun olduğunu tespit edildiğini beyan ederiz.

Operasyon Müdürü
Carolin Höfner



The Certification was conducted in accordance with the RoyalCert testing and certification procedures and is subject to regular surveillance audits.
www.royalcert.com

RoyalCert International Registrars GmbH
Kaiser-Straße 44, D-69127
Frankfurt am Main, Germany
T: +49 (0) 69 25 50 11 F: +49 (0) 69 25 13 00



BLIZZCONLINE

Normalde yıl sonlarında düzenlenen Blizzcon, bu sene pandemi sebebiyle ertelendi ve geçtiğimiz günlerde online olarak gerçekleştirildi. Blizzard'ın 30. yılı olması nedeniyle daha da önemli bir hale gelen etkinlikten beklentimiz elbette büyüktü. Peki isteklerimizi karşılayabildi mi? Gelin hep beraber görelim!



WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

Shadowlands henüz çıktığı için Blizzconline'dan tek beklentim tabii ki 9.1 yamasının detaylarıydı. Yerimiz kısa o yüzden konuya hızlı bir dalış gerçekleştiriyorum, sıkı tutunun! Chains of Domination ismini taşıyan yeni yama ile birlikte Maw'a yeni bir bölge olan Korthia ekleniyor. Maw'ın en büyük bölümünü oluşturacak olan bu bölgede yeni binek ve yeni pet gibi birçok eşya bizleri bekliyor olacak. Yeni yama ile birlikte yeni raid olan Sanctum of Domination'a adım atacağız. Burada Kel'thuzad, Tarragruve gibi bosslara

karşı savaş vereceğiz. Ayrıca Sylvanas da bizi bekliyor olacak ve gerçekleştireceğimiz dövüş sonucu Shadowlands'ın hikayesine doğrudan etki edecek. Merakla bekliyoruz! Tazavesh, The Veiled Market adındaki, sadece Mythic zorluk seviyesinde tamamlayabileceğimiz ve içerisinde sekiz Boss barındıracak olan megaladungeon da 9.1 yaması ile oyuna eklenecek. İçeriden yeni binek ve petlerin yanı sıra yeni silahlar da elde edebileceğiz. Shadowlands'ın temelini oluşturan Covenant'lar için de yeni kozmetik setler

ve görevler ekleniyor. Şimdi sıkı durun! Bu görevleri tamamladıktan sonra önceki eklenti paketleri gibi ne bir reputation ya da başka bir şey kasmaksızın Shadowlands semalarında uçabilme yeteneği kazanacağız! Ama bu biraz sınırlı kalacak gibi görünüyor çünkü bölgeden bölgeye geçiş yapabilmek için uçan bineklerimiz kullanabilmemiz maalesef mümkün olmayacak. Ayrıca son olarak Torghast'a, yeni kanatlar, düşmanlar ve anima power'lar bizleri bekliyor olacak ve kuledeki eziyet devam edecek! ♦ **Emre Öztınaz**

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE CLASSIC

World of Warcraft: Classic'in başarısından sonra bunun gerçekleşmeyeceğini görmek için müneccim olmaya gerek yoktu diye düşünüyorum. Beklediğimiz üzere The Burning Crusade Classic duyuruldu ve hemen bu yıl içerisinde oyuncularla buluşacak. Şimdi bu noktada işler birazcık zıvanadan çıkacak gibi. Bir kısım oyuncu Classic oynamaya devam etmek istiyor ama bir takım oyuncu da Outland'e adım atmak için son derece hevesli. Bunun önüne geçebilmek için iki farklı tipte sunucu bulunacak. Halihazırdaki sunucular The Burning Crusade sunucularına dönüşecekler ama Classic oynamak isteyen oyuncular için de bir seçenek sunulacak. Dileyenler istedikleri karakterleri oyunun Classic sunucularına transfer edebilecekler. Ayrıca üçüncü bir seçenek daha olacak. O da dileyen oyuncular bir miktar para (+ Holoşko?) ödeyerek karakterini her iki sunucuya da kopyalayabilecek ve her iki sunucuda da oynayabilecek. Zaten WoW tutkunları biliyor; Blood Elf ve

Draenei'leri ve haliyle her iki ırka da Paladin ve Shaman sınıflarını kazandıracak olan The Burning Crusade'i anlatmaya çok da gerek yok. Classic'ten sonra Outland'e adım atmak için sabırsızlanıyorum ama bu durum nereye kadar

sürecek merak da ediyorum doğrusu. Yani bundan 10 sene sonra World of Warcraft: Shadowlands Classic'i görecektir miyiz, yoksa bir noktada bu son mu bulacak, bunu elbette zaman gösterecek... ♦ **Emre Öztınaz**



HEARTHSTONE

Önümüzdeki sene Hearthstone için yine dolu dolu geçecek gibi görünüyor. Yıllara bölünen Hearthstone'da Phoenix yılını henüz geride bıraktık ve Gryphon yılını girmiş bulunuyoruz. Önümüzdeki bir sene içinde çıkacak olan üç eklenti paketi ve sayısız yenilik bulunuyor.

Blizzconline'da açıklanan Horde temalı Forged in the Barrens ise bu üç eklenti paketinden ilki. Önümüzdeki eklenti paketlerinden birinin Alliance temalı bir paket (Muhtemelen bir sonraki) olacağını da belirtmek istiyorum.

Hearthstone'un tüm eklenti paketlerini büyük bir merakla bekliyorum ancak bir Horde oyuncusu olarak Forged in the Barrens beni bir başka heyecanlandırdı doğrusu. Bahar aylarında yayımlanacak olan paketin keyword yani anahtar kelimesi; Frenzy. Bu keyword'e sahip olan kartlar, gelen hasar karşısında canlı kalmayı başarabilirler-

se, yeni bir özellik kazanıyorlar. Bunu bir örnekle açıklayalım (Ders kitabı gibi oldu); Razormane Raider isimli 5/6'lık kart eğer bir hasardan canlı çıkmayı başarabilirse, rastgele bir düşmana saldırı gerçekleştiriyor. Yani tam olarak "Kartı öldürmeyen şey güçlendiriyor!" diyebiliriz.

Ayrıca bu eklenti paketi ile birlikte oyunda bulunan eski ve yeni tüm büyüler de birer okula (Büyüler için okul kelimesine bir türlü alışamıyorum...) ayrılıyorlar. Fire, Frost, Holy, Fel gibi... Bu da oynanışta farklı sinerjiler yakalamayı sağlayacak gibi görünüyor. "Holy büyüsü gerçekleştirdikten sonra dost bir karta +2 can ver" gibi çeşitli kartlar da bu sayede oyuna eklenebilecek. Yine büyülerle ilgili bir başka haber daha vereyim. Bazı büyülerin artık seviyeleri bulunuyor. Örneğin bir minion'a ve yanındaki rastgele bir minion'a hasar veren Chain Lightning... Normal şartlarda 2 hasar

veren bu kart biz 5 manaya ulaştığımızda verdiği hasar 3'e, 10 manaya ulaştığımızda ise 4'e çıkarak güçleniyor.

Yenilikler henüz bitmedi. İlk eklenti paketi ile birlikte oyuna "Core Set" formatı altında, yıldan yıla değişiklik gösterecek bir özellik ekleniyor. Nedir bu hemen açıklayayım.

235 kart barındıracak olan Core Set kartlarına erişim tamamen ücretsiz olacak. Her bir sınıf ile 1 ile 10. seviyeler arası seviye atladıkça yeni kartlar kazanılabilecek. Eğer hali hazırda 10. seviyeyi geçtiyseniz de doğrudan bu kartlara erişim sağlayabileceksiniz. Bu 235 kartın büyük çoğunluğu önceki eklenti paketlerinden seçmece olacaklar. Eski olmalarına karşılık bazı kartlar da yenilenerek oyuna eklenecekler. Bu da seneden seneye yeni stratejiler anlamını taşıyor. Güzel bir haber! Eklenti paketi çıktığında daha detaylı bir yazıda görüşmek dileğiyle!! ♦ Emre Öztınaz

BLIZZARD ARCADE COLLECTION

Yahu bu "eski oyunları yenileme" konusu tam duruldu diyorduk, yeni nesil konsollar geldi. Ortalık da tahmin edebileceğiniz gibi daha iki sene önce çıkmış nice oyunun ultra gereksiz remastered versiyonlarıyla doldu. Blizzard ise bu konuda çok daha anlamlı işlere girişmiş durumda. İşte, Diablo II: Resurrected'i gördünüz, neredeyse "daha iyi olamaz" diyebileceğimiz bir özenle yenilenmiş, en azından şimdilik öyle duruyor ve bu büyünün bozulmasını da hiç istemiyoruz. Diğer taraftan Blizzard'ın tek numarası da bu değildi. 90'lı yıllarda çıkan ve zamanında mü-

tevazı bir popülerlik kazanan üç oyun, Blackthorne, Rock & Roll Racing ve The Lost Vikings, etkinlik gecesi duyurulup derhal satışa sunuldu. Bu güzide oyunların ne mekanik ne de tarz olarak günümüze çok uymadıkları malumunuz, diğer taraftan isterseniz normal, isterseniz yenilenmiş versiyonu oynayabilmeniz, dilediğiniz zaman kayıt ve geri sarma özelliği gibi oyun konforunu artıran bazı detaylarla gelmiş olmaları ve konsollara da çıkış yapmaları yüzümüzü güldüren gelişmeler oldu. Belki o zamanlardan hoş bir sada arıyorsunuzdur, kim bilir? ♦ Kürşat Zaman





OVERWATCH 2

Geçen haftanın en fazla konuşulan ve iğnelenen oyununa geldi sıra. Overwatch, bir MOBA-FPS olarak türün zirvesine yerleşip Battleborn gibi rakiplerini aynı hızla sonsuzluğa postalarken kendi kitlesini yaratmış, büyümüş, mutlu etmiş bir oyun. Eklenen yeni herolar, bunların farklı oynanış stilleri derken her şey yolunda sanıyorduk ama Blizzard'ın merkezinde birileri aslında olan bitenden çok mutlu değildi. Blizzard her şeyi doğru yaparken finansal model konusunda yanılmış, Overwatch'ı oyuncuların parasını bir defa aldıktan sonra tutmasalar senelerce devam edecek, fazla iyi niyetli bir

modele dönüştürmüştü. Başlangıçta farklılıkların azlığına dem vurmak için Overwatch 2.0 olarak takıldığımız oyunun ortaya çıkışı da böyle oldu. Gerekli yenilikler, teknolojik açıdan günümüze uyma ve elbette oyuncuların elini cebine sokması için yaratılacak yeni sebeplerle birlikte. O2'nin bu BlizzCon'da çıkış tarihi almasını bekleyenler var mıydı bilmiyorum. Ben 2021 için de umutsuz olduğumdan öyle bir beklenti içinde değildim lakin ana sahneden dışlanıp "şurada da bir O2 videosu olacaktı" diye iteklenmesini de beklemiyordum.

Overwatch 2'nin Jeff Kaplan eşliğinde yeni duyurulan videosunda sevdiğimiz karakterlerin yeni görünümlerini, iki yeni haritayı (New York ve Rome), yepyeni silahları, pek tanıdık mekanikleri ve oyuna eklenen minik minik RPG öğelerini gördük. Kabul edelim, oyun pek heyecanlı bir açılış yapmamıştı ama aradan geçen sürede Blizzard dersine çalışmış ve O2'yi "daha anlamlı, daha büyük" bir şeye dönüştürmeye odaklanmış gözüküyor. Umuyoruz ki makul bir zamanda beta takvimi belirlenir ve ondan sonra geri sayıma başlayabiliriz, nihayet. ♦ **Kürşat Zaman**

DIABLO IMMORTAL

BlizzCon sağ olsun, Diablo Immortal yapımçılarından Lead Game Designer Caleb Arsenaux ve Senior System Designer Kris Zierhut'a soru sorma fırsatını bulduk.

Biliyorum, birçoğunuz Diablo Immortal'ı PC'de oynayıp oynamayacağınızı merak ediyorsunuz. Kesin olarak şimdiden söyleyeyim, böyle bir şey olmayacak. Blizz PC'ye erişimi olmayan oyuncuları Diablo ile tanıştırmak istediğini ve bunun için en iyi yolun akıllı telefonlar olduğunu belirtti. Oyunun hikayesi World Stone'un parçalanmasından sonrasını konu alacak ve gelecek yamalarla Diablo evrenine dair yeni bilgiler öğreneceğimizi söylediler. Oyunun

"end game" içeriğinin halen hazır olmadığını ama bunun çok geniş olduğunu iddia ediyorlar. Benim "Acaba oyunda yeni kötüler göreceğ miyiz?" soruma "Oyunun ismi Diablo" diye cincibir şekilde yanıtladılar. Yani sonunda gene Diablo'nun boynuzlarını kısaltacağız. Lakin hikâye boyunca yeni karakterle tanışacağımızı ve Diablo tarihi hakkında bize daha önceden bilmediğimiz zengin bir içerik sunacaklarını belirttiler. Oyunlar arası ingame goodie'lerden Immortal da nasiplenecek mi sorumuza tam cevap veremediler ama ben bunun iyi bir fikir olduğunu düşündüklerini sanıyorum. Oyunun pay-to-win olmayacağını, bulabileceğiniz eşyaların sadece keseceğiniz

yaratıklardan düşeceğini altını çizdiler. Para harcamak tamamen tercihe bağlı olacak fakat Battle Pass gibi içeriklere dilersek ücret ödeyebileceğimize. Çıkışında sadece 6 sınıf olacak Diablo Immortal'a akıllı telefonlarda oynaması nispeten kolay başka sınıflar da ekleneceğini eklediler. Sizi bilmiyorum ama benim bugünlerde acayip Diablom geldi. O yüzden Immortal falan dinlemem önüme ne gelirse oynarım (Diablo II Resurrected hariç. O zamanında oynandı bitti. Yeniden kurcalamaya gerek yok) (Yok artık! Diablo II tekrar gelecek ve oynamayacaksın? Çıktığında tekrar bir konuşalım. - Emre). ♦ **Nurettin Tan**



DIABLO IV

Diablo 1'in en çok tercih edilen sınıflarından bir tanesi (len, zaten üç tane vardı) olan Rogue, Diablo IV ile tekrar seçilebilir kahraman sınıfları arasındaki yerini aldı. Yeni açıklanacak sınıf kesin Paladin olacak falan derken Blizzard kimilerimizi üzen bir sürpriz ile Rogue sınıfını oyun içi grafikleri kullandıkları leziz bir sinematik ile açıkladı. Açıkçası şahsen Paladin'den çok Amazon'un açıklanmasını istiyordum ben. Çünkü Diablo II'de tekrar tekrar Amazon karakterleri açıp bitiriyordum, çok severim o sınıfı, Diablo 1'de ise bu karakter benim için Rogue sınıfıydı. Dolayısı ile Rogue'u görünce de sevindiğimi dile getirmem gerek.

Diablo IV'ün Rogue'u, Diablo 1'deki orijinal tasarımına da oldukça benziyor. Bunun yanında sadece Rogue değil, bütün karakterlerimizi oluştururken saç ve göz rengi, dövme, savaş boyaları vs. gibi kişiselleştirme şansına sahip olabileceğimizi de öğrenmiş olduk.

Rogue da daha önceden açıklanmış olan Barbar, Sorceress ve Druid gibi kendisine özgü yetenekleri ile geliyor tabii ki. İster yay ve ok ile mesafeli, ister kılıç, bıçak kullanarak yakın mesafeden oynayabileceğimiz karakterimiz aynı zamanda diğer üç sınıfa göre çok daha mobil bir karakter olarak öne çıkıyor. Rogue sadece silahları ile değil ona özel üç farklı oynanış mekaniği, özelleştirmesi ile de farklı bir oynanış tarzlarına da imkan sunuyor. Bunları savaş esnasında hızlı geçişler ile de kullanabiliyoruz, yani herhangi bir kısıtlama bulunmuyor.

Üç farklı Rogue organizasyonu ile yapacağımız sınıf özel görevleri sonrasında elde edeceğimiz bu özelleştirmeler arasında Shadow Realm, Exploit Weakness ve Combo Points yer alıyor. Geliştiricilerin

Shadow Realm için verdiği örnek ile açıklayacak olursam; büyük bir problemi alıyor ve onu daha kolay başa çıkılabilir bir problem haline getiriyoruz. Yani düşman grubu arasına dalarak bir kısım düşmanı Shadow Realm'a çekiyor orada ve işlerini bitirebiliyoruz. Exploit Weakness ise belirli düşmanlara kritik saldırılar ile %60 daha fazla hasar verme şansı sunuyor. Son olarak Combo Points özelliğini kullandığımız zaman temel saldırılarımız ile Combo Point biriktiriyoruz ve bu Combo Point'ler belirli Skill'lerin ekstra özellikler kazanmasına olanak sağlıyor.

Rogue'lar aynı zamanda silahlarını üç farklı şekilde güçlendirebiliyor, geliştiriciler bu özelliği Rogue sınıfına eklerken Diablo II'de paralı asker olarak yanımızda gezdirdiğimiz Rogue'lardan yola çıkmışlar. Diablo II'de yanımıza aldığımız bu karakterler arasında bir seçim yaparken hangi tipte (Fire, Cold, Poison gibi) ok kullanacağını seçebiliyorduk.

Ayrıca Rogue sınıfını geliştirirken ilham

aldıkları sınıf sadece orijinal Rogue'lar olmamış aynı zamanda Diablo II'nin Assassin sınıfını ve Diablo III'ün Demon Hunter sınıfını da kullanmışlar, Bu izleride zaten yakın mesafeli saldırıları ve yetenekleri ile birlikte bir de yere fırlattığı tuzaklarına dikkat ettiğimiz zaman görebiliyoruz. Diablo IV'te bir Rogue olarak oynarken kullanabileceğimiz bu seçimler Frost, Shadow, Poison olarak belirlenmiş durumda, ilerleyen zamanda daha fazlasını göreceğimize şimdilik belli değil. Ayrıca bu üç özelliği karakterimizin bütün yeteneklerin de kullanabiliyoruz. Örneğin Rain of Arrows'a Frost ya da Poison eklemek gibi, haliyle de aldığımız sonuç her biri için farklı olacak. Diablo IV'e elbet daha çok sınıf eklenmeye devam edecek, bu sene sonunda bir Paladin artık görür müyüz bilmiyorum ama son sınıf olmayacak gibime geliyor, sanki Rogue'un da gelişi ile birlikte o kamp ateşi başına sığabilecek halen iki kişilik boş yer var gibi. Bakalım, bekleyip göreceğiz.

◆ Sonat Samir





DIABLO II RESURRECTED

Sonunda! SONUNDA! Aradan geçen 21 yılın ardından gerçekten SONUNDA Diablo II Remastered, yani duyurulan adıyla Diablo II: Resurrected'a kavuşabildik. Beni tanıyanlara uzun zamandır söylediğim şeylerden birisi, her an Diablo II'nin yenilenmiş versiyonunun piyasaya çıkabileceği yönündeydi ve tahminlerimde yanılmadım. Sırada Warcraft 4 haberi var, buraya da yazıyorum, bir sonraki BlizzCon'da görme ihtimalimiz yüksek. Efendim oyun dünyasının en çok bilinen, bir türü alıp bambaşka yerlere götüren, çıktığı dönemde dört milyon satış rakamı ile dikkatleri üzerine çeken ve birçok ödüle layık görülen oyun, sonunda yenilenmiş haliyle karşımıza çıkmak için gün sayıyor. Peki, Diablo II'nin bu yenilenmiş versiyonunda bizleri neler bekliyor? Bu konuda yardım almak için oyunun Lead Designer'ları olan Andre Abrahamian, Rob Gallerani ve Lead

Artist Chris Amaral'ın söylediklerinin peşinden koşarak sizler için birçok bilgiye ulaştım! İşte detaylar! İlk göze çarpan pek tabii yenilenen grafikler. Her ne kadar kullanılan grafik motoru hakkında net bir bilgi paylaşılmamış olsa da 2D modellerin hemen hemen hepsinin 3D olarak yenilendiğini görüyoruz. Chris Amaral'in verdiği bilgilere göre "yüzde 70 / yüzde 30" mantığı üzerine kurulu bir yenileme söz konusu. Yani oyunun yüzde 70'lik kısmı orijinal oyundaki ile aynı. Kalan yüzde 30'luk kısma değiştirilebilen ya da değiştirilmesi gereken kısım. Amaral'a göre orijinal oyunda bulunan ve kullanabilecekleri tüm detayları kullanmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Modellemelerin detaylarına baktığımızda zaten başlı başına yenilenmiş bir oyun olduğunu net bir şekilde görebiliyoruz. Oyunumuz 4K çözünürlük destekleyeceği kesinleşen bilgiler arasında. Ayrıca döneminde 25 FPS olarak tasarlanmış olan Diablo II'nin 60 FPS olarak karşımıza çıkması da üzerinde durulması gereken önemli noktalardan bir tanesi. Rob Gallerani ve Chris Amaral bu konuda büyük bir çalışma yapıldığını, frame rate'in günümüz modern oyunları ile aynı şekilde çalışması için çok fazla detayın elden geçtiğini belirtiyor. Bunların en başında haritadaki akışkanlık ve pek tabii animasyonlar geliyor. Görsellerdeki bir diğer gelişme de dinamik ışıklandırma konusunda olmuş. Bu sayede özellikle içerisine daldığımız

zindanlar çok daha rahatsız edici, daha klostrifik ve gerçekten de Diablo II'nin esas noktası olan karanlık duygusunu harika şekilde sunuyor. Yapılan bir diğer önemli ve orijinal oyunda beni ziyadesiyle rahatsız eden değişiklik, eşya ikonları ile karakter üzerindeki görünümünün artık benzemesi. Nihayet eşya menüsünde gözükken ikon ile giyilen eşya birbirinin aynısı olabilecek! Bu arada eski "Tetris" eşya menüsü aynen devam edecek. Kimileri için büyük bir isyan sebebi olan bu sınırlı menü, benim için olmazsa olmazlardan! Evet, eşya menümüz belki kısıtlı ama uzun yıllardır dramını yaşadığımız Stash kullanımı için muazzam bir yenilik geliyor! Ortak Stash! Aynı oyun modelinde açılmış karakterlerimiz, artık ortak Stash kullanabilecek. Bu sayede oyun esnasında başka sınıfa ait düşen bir eşyayı Stash'e attığımızda, diğer karakterimizle kullanabileceğiz! Mutluluğun resmi bu olabilir... Tüm bu yeniliklerin haricinde başta o muazzam Diablo II sinematikleri olmak üzere, tüm sesler de yenileniyor. Rob Gallerani, yağmurun yağışından içerisine daldığımız ormandaki seslere kadar birçok farklı ses doyasının yenilendiğinin altını çiziyor. Bilinen HUD sisteminin düzenlenmesi, Lord of Destruction eklenti paketi ile gelmesi, açılıp kapatılabilen otomatik altın toplama mekanikleri ve çok daha fazla yeniliği ile Diablo II: Resurrected heyecanımızı tavan yapmaya yetti! Bu arada konsollar için üretileceğini de unutmayın!

◆ Ertuğrul Süngü



Vurdulu kurdulu

YAKUZATM
Tarihî!

Önümüze gelene
bir tekme...



Yakuza O'dan Nishiki (solda) ve Kiryu (sağda). Henüz gençler ve sırtlarındaki dövmelemler renklendirilmemiş

Aslında bir gün bu yazının ele alınacağından emindim. 2005 yılında Japonya'da ve 2006 yılında batı dünyasında Playstation 2 için çıkışını gerçekleştirdiğimde Yakuza'yı ülkemizde eminim kimse bilmiyordu. Tabii, o zamanlar güzide ülkemizde herkes GTA: San Andreas oynamakla meşguldü. PlayStation 2 için çıkışını yapan ve Sega'nın yapımci koluğunda oturduğu Yakuza oyununu benim keşfim de tamamen tesadüf olmuştu. Baktım kabında sırtı dönük bir adam. Sırtında kocaman bir ejderha dövmesi ve tepesinde de kıpkırmızı harflerle YAKUZA yazıyor. Bende o zamanlar 16 – 17 yaşında delikanlıyım, ilgimi çekti tabii. Kabının arkasındaki resimlerde de işte bir adam var milleti dövüyor. Sandım ki milleti dövduğümüz aksiyon yüklü bir oyun bu. Tamam, milleti dövüyoruz da aksiyon yanından çok daha fazlası olduğunu oynadıkça keşfedecektim. Entrikalarla dolu bir senaryo, birbirinden farklı karakterler, yan oyunlar ve gezilecek kocaman bir şehir görünce karşımda Yakuza'ya deyim yerindeyse aşık oldum. Üstelik çevremdeki kimse bu oyunu bilmiyordu bile! Dolayısıyla Yakuza'yı biraz da kendime ait, benim dünyam olarak görüyordum. Eh, çocuk aklı işte. İki sene geçtikten sonra ikinci oyun, üçüncü

oyun, dört, beş, altı, yedi derken Yakuza serisi de kendi içinde büyümeye ve daha fazla tanınmaya başladı. Bu arada ülkemizde "internet" kullanımı da bir hayli arttı ve yurdum oyun severleri de Yakuza'yı geç de olsa tanımaya başladı. Gerek dünyada, gerekse ülkemizde asıl patlamayı ise "Kiwami" adı altında çıkardığı remake'ler ve Steam çıkışı gerçekleştirmesi ile başardı seri. Evet, Sega akıllıca bir hamle yapmıştı ve konsol kitlesinden sonra PC dünyasına da adımını atarak Yakuza evrenini adeta globalleştirmeyi başardı. Özellikle ülkemizde de son birkaç yıldır Yakuza tanınır hale gelmeyi başardı. Sega da boş durmadı tabii. Bir yandan yeni oyunlar, bir yandan remake'ler, HD remastered'lar derken türlü türlü pazarlama teknikleri ile Yakuza oyunlarını ha bire gözümüzün önüne soktular. Artık Yakuza sadece benim evrenim değil-di. Yakuza herkesindi. İşte bu yüzden bu yazının günün birinde ele alınacağından emindim. Bir Yakuza fanı olarak Yakuza dünyasını sizler için ele aldım ve ne kadar geniş olduğunu sizlere göstermek istedim.

Nedir bu Yakuza dediğimiz şey?

Öncelikle Yakuza'yı anlamak için kökenine inmeliyiz. Zamanında Nobunaga Oda... Şaka, şaka. Bu denli detaylı tarihi bilgi için ne zamanımız ne de sayfa alanımız mevcut. Efendim, Yakuza'yı kabataslak Japon Mafyası olarak çevirebiliriz. Tıpkı

İtalyan mafyası gibi ufak aileler vardır ve bunlar büyük yönetici bir aileye bağlıdır. Oyundan örnek verelim; ana karakterimiz Kazuma Kiryu ile ilk tanıştığımızda güçlü Dojima ailesine bağlıdır ve Dojima ailesi de Tojo Klanına hesap vermektedir. Küçük işletme – büyük işletme hesabı anlayacağınız. Tojo veya Dojima gibi isimlerse bu aileleri/organizasyonları kuran kişinin soyadıdır. Kurucu ölse bile yerine geçen kişi bu adı devam ettirir. Yine oyundan güzel bir örnek; Tojo Klanını Makoto Tojo kurmuştur ve vefatından sonra ikinci başkan olarak klanın başına Takshi Nihara ve o da öldükten sonra üçüncü başkan olarak Masaru Sera başkan seçilmiştir. Anlayacağınız kişiler geçici, unvan kalıcıdır. Günümüzde de Japonya'da Yamaguchi-gumi adlı oluşum en büyük Yakuza örgütü olarak görülmektedir. 1915 yılında Harukichi Yamaguchi tarafından kurulmuş ve günümüzde aktif üye sayısı sekiz binin üzerindedir. Her örgütün amacı ve izlediği yol farklı olsa da hepsinin bir ortak özelliği bulunmaktadır: Tüm ruhun ve bedenle bağlı olduğun aileye hizmet etmek ve utandırıcı hareketlerde bulunmak. Yakuza'dan ayrılmak çok zor, hatta imkânsızdır. Eğer size verilen bir görevde başarısız olursanız cezası da görevin büyüklüğüne göre değişmektedir. Mal varlıklarına el konulmasından serçe parmağının kesilmesine, hatta idam edilmeye

YAKUZA™

Oyunları



YAKUZA 0

Her şeyin başlangıcı, adı gibi sıfır noktası. Yakuza 0'da henüz yirmi yaşında genç bir Kazuma Kiryu görüyoruz. O kadar genç ki, sırtındaki meşhur ejderha dövmesi bile daha renklendirilmemiş. Ayrıca serinin bir başka favori karakterlerinden Goro Majima'nın da gençliğine görme, dahası oynama fırsatı buluyoruz. Yani Yakuza 0 bizlere iki farklı şehir ve iki farklı karakter sunmakta.

YAKUZA KIWAMI

Bahsettiğim gibi ilk oyunun remake versiyonu. Daha detaylı mekanlar, geliştirilmiş kontroller ve daha fazla ek içerik sunuyor. Yakuza 0'yı bitirdikten sonra oynamanız gereken oyun ve bu

sefer daha deneyimli, ilk olarak 27 ve daha sonra 37 yaşında bir Kazuma Kiryu sunuyor. Elbette sırtındaki ejderha dövmesi renklendirilmiş ve heybetli bir görünüme kavuşmuştur. Bu oyunda Kiryu tek oynanabilir karakter olmak-

la beraber kan kardeşi Akira Nishikiyama, namı diğer Nishiki ve Haruka adında gizemli bir kızla olan ilişkisine göz atıyoruz.

YAKUZA KIWAMI 2

Bir sonraki durak serinin iki numaralı oyunu. Kazuma Kiryu artık 38 yaşında ve Yakuza suç dünyasından elimi eteğimi çektim derken kendisini yeniden olayların ortasında bulur. Üstelik bu seferki tek ejderha kendisi değildir. Hatırlarsanız Kiryu için Dojima'nın Ejderi demiştik. İkinci oyunda bir başka ejder ile tanışıyoruz: Ryuji Goda. Namı diğer Kansai Ejderi. Tıpkı Kiryu gibi heybetli yapısı ve altın sarısı saçları ile gerek Kiryu gerekse sevdikleri için büyük bir tehdit. Üstelik bu sefer olaylar uluslararası bir hal de almaya başlıyor. Ayrıca Kiwami 2, kısa da olsa ek bir hikaye daha sunuyor: Majima Saga adı altında kısa olsa da tekrardan Goro Majima'yı kontrol etme şansı yakalıyoruz. Burada bahsetmek istediğim bir nokta da oyunun atmosferinin asla randımanını kaybetmemesi. Bakın, üçüncü oyundan bahsediyorum ve Yakuza oyunları üzerine katarak ilerlemeye devam ediyor.



YAKUZA 3

Artık Kiwami'leri geride bıraktık ve üçüncü oyundayız. Yakuza 3'ün orijinali 2009 yılında PlayStation 3 için çıkmış olsa da 2019 yılında PlayStation 4 için ve yakın geçmişte Windows ile Xbox One için de yeniden piyasaya sürüldü. Bu sefer 40 yaşlarında bir Kiryu var karşımızda.



Üstelik bu sefer meşhur Kamurocho'dan sonra Okinawa sahillerinde de gezinebiliyoruz. Kiryu bu sefer kesin emekliyim edalarında gezmekte ve hatta küçük bir yetimhane bile işletmektedir. İlk oyundan beridir tanıdığımız Haruka-chan ile sakin bir hayat sürdürmeye çalışsa da bela çok geçmeden kapısını çalar ve olaylar silsilesi yeniden başlar.

YAKUZA 4

Kronolojik olarak ele aldığımızda beşinci oyun olan Yakuza 4'te içerik biraz daha farklı. Çünkü 41 yaşındaki Kiryu'nun yanı sıra, üç adet yeni ve oynanabilir karakterimiz daha var: Shun Akiyama, Taiga Saejima ve Masayoshi Tanimura. Karakter olarak bambaşka insanlar ve bambaşka hikayelere sahiptirler lakin gelin görün ki hepsinin hikayesi günün birinde keşişecektir. Bakın, Yakuza serisi sıradanlığa asla girmiyor ve bu sefer yeni oynanabilir karakterlerle renk katıyor.



YAKUZA 5

Tıpkı üçüncü ve dördüncü oyun gibi Yakuza: HD Collection'un bir parçası da Yakuza 5 ve tüm platformlarda oynatabilmek mümkün. Benim gözümde Yakuza 5 en acayip ve farklı olanı çünkü tam adı gibi tam beş adet oynanabilir karaktere sahip. Artık 44 yaşında olan Kazuma Kiryu, dördüncü oyunda da bulunan Shun Akiyama ve Taiga Saejima'ya ek olarak ilk oyundan beri bizlerle olan Haruka-chan'ı ilk kez kontrol edebiliyoruz. Ayrıca Tatsuo Shinada adlı yeni bir karaktere de merhaba diyoruz. Burada parantez açmak istediğim konu sevgili Haruka. Tamam, kendisini severiz ama benim





gözümde Haruka'yı oynanabilir karakter haline getirmek bir hata olmuş çünkü Haruka ile tek yaptığımız sahnede şarkı söylemek ve tuşlara basmak. Fark ettiniz mi bilmiyorum ama ilk defa Yakuza'nın eksi bir yönünden bahsediyorum ve o da sensin Haruka-chan.

YAKUZA 6: Song of Life

Garip bir şekilde Song of Life (Hayatın Şarkısı) adında bir alt başlığa da sahip olan Yakuza 6 bir nevi bir öze dönüş oyunu. Bu oyunda yine tek bir ana karakterimiz var ve o da tahmin edeceğimiz zere 48 yaşındaki Kazuma Kiryu. Sega, zamanında Yakuza 5'te Haruka'nın oynanabilir karakter olması üzerine yaptığı eleştirileri duymuş, birkaç kişi işinden kovulmuş ve Kazuma Kiryu yeniden tek oynanabilir karakter olmuş. Şaka bir yana, beşinci oyun aslında Kazuma Kiryu'nun seriye vedasıydı. Evet, yedinci oyunda Kiryu'yu elbette görüyoruz ama oynanabilir karakter olarak son kez karşımıza altınıc

oyunda çıkıyor. Hikaye olaraksa yine her Yakuza oyunu gibi kuvvetli. Anlatamayacağım belirli olaylar neticesinde Haruka ortadan kaybolmuştur ve Tojo Klanı'nda kötü durumdadır. Ortalığı toparlamak elbette kahramanımız Kiryu'ya düşer. Bu oyunu, diğer oyunlardan ayıran bir özellik de birden fazla profesyonel güreşçiye oyuna yer verilmiş olması. Ayrıca Japonya'nın en ünlü isimlerinden birisi olan yazar, yönetmen, yapımcı ve aktör Takeshi Kitano da Toru Hirose adlı karakteri ile oyunda yer alıyor. Yine kendisinin geliştirdiği Beat Takeshi adlı NES oyunu gelmiş geçmiş en garip oyunlarından birisi olarak kabul görüyor.

JUDGMENT

Bi dakika bi dakika... Yakuza oynuyorduk bu da nereden çıktı? Dediğinizi duyar gibiyim. Aslında haklısınız ve Judgment'ın ana seriye dahil olup olmayacağı tartışılır. Hatta dahil değil dersanız bile kabul ederim fakat Judgment'ın de en az Yakuza serisi kadar

önemli olduğu düşüncesindeyim. Bu oyunda şehir aynı, oynanabilirlik aynı, Tojo Klanı mevcut ama karakterler bambaşka. Bu sefer Takayuki Yagami adında eski avukat – yeni dedektif bir karakteri canlandırıyoruz ve Kamurocho'da gerçekleşen bir dizi cinayeti aydınlatmaya çalışıyoruz. Bu oyunu neden Yakuza oynama rehberine ekledim diye soracak olursanız hemen söyleyeyim; şu ana kadar Yakuza evrenine hep Yakuza'ların gözünden veya onlarla iç içe olan insanların gözünden baktık. Judgment ile ise Kamurocho'da sadece gangsterlerin ikamet etmediğine şahit oluyoruz ve bu da Yakuza evrenine yeni bir renk katıyor.

YAKUZA 7: Like a Dragon

Ve Yakuza serisinin son ve en aykırı oyununa geldik. Öncelikle ana karakterimiz artık Kazuma Kiryu değil, Ichiban Kasuga. Bir diğer ilginç yönü ise, ilk orijinal Yakuza oyunundan sonra İngilizce dublaja sahip olması. Asıl bombası ise dövüş sisteminde. Öncelikle hemen belirteyim; Yakuza'ların içeriğine henüz giriş yapmadım farkındayım ama şimdilik tek bilmeniz gereken gerçek zamanlı olarak insanları patakladığımız. Yedinci oyunda ise bambaşka bir dövüş sistemi mevcut: Sıra tabanlı RPG Dövüş sistemi! Şahsen benim için hoş bir değişiklik çünkü sıra tabanlı RPG'leri de çok severim. Yeni Yakuza oyununda dört kişiye kadar oluşturabileceğimiz arkadaşlarla etraftaki nesnelere de etkileşimde bulunarak sırayla birbirimize dayak atıyoruz. Tek değişmeyen unsur ise Yakuza serilerine laik hikayesi arkadaşlar.





Bitti mi kardeş?

Hayır, bitmedi arkadaşlar. Yakuza evreninin bu saydığım dokuz oyuna biteceğini sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Bunların yanında birkaç tanecik daha Yakuza oyunu bulunmakta. Elbette onlara bu denli detaylı girmeyeceğim ama her Yakuza fanının ve fan adayının bu oyunları da bilmesi gerekir!

Fist of the North Star: Lost Paradise

Sakin şaşırmayın ve sakın Kenshiro (Hokuto no Ken) ne alaka demeyin arkadaşlar. Lost Paradise adlı Hokuto no Ken oyunu da halis muhlis bir Yakuza spin-off oyunu. Bunun sebebi ise birincisi aynı yapımcıların elinden çıkması ve aynı mekanikleri kullanması. Üstelik Kenshiro'yu da Kiryu'yu seslendiren Takaya Kuroda seslendirmekte. İçerik olarak itiraf etmeliyim ki, Yakuza evreni kadar geniş ve detaylı maalesef değil. Kendi hikayesine sahip olsa da kaba-çakma bir Yakuza oyunu.

Yakuza Dead Souls

Arkadaşlar bakmayın öyle... Her oyunun zombi modu var da Yakuza'nın neden olmasın? Diye düşünen sevgili Sega, bu oyunda Kiryu, Majima, Goda ve Akiyama'yı alarak zombilerin karşısına koymuş. Üstelik güzelce bir hikayede eklemişler hani. 2012 yılında PlayStation 3 için çıkan Dead Souls, bir müddet sevilmi olsa da yeni bir ana Yakuza oyunun çıkmasıyla beraber unutuldu gitti ve oynayan kimsesi kalmadı.



Yakuza Online

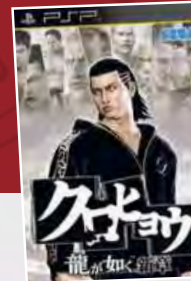
Bedava olarak ister PC, isterseniz Android veya iOS üzerinden oynayabileceğiniz bir Yakuza kart oyunu.

Black Panther: Like a Dragon

Sadece Sony PSP için geliştirilen ve çıkışı Japonya ile sınırlı olan bu oyunda Tatsuya Ukyo'nun hikayesine tanıklık ediyoruz.

Black Panther: Like a Dragon - Ashura Chapter

İlk Black Panther oyununun devamı ve yine tıpkı ilk oyun gibi sadece PSP için Japonya'da piyasaya çıktı



Kim bu dövmeleli adamlar?

Kiryu dedik, Goro Majima dedik ama tam olarak kim bu adamlar? Bu başlık altında biraz önemli karakterlere yer vermek istiyorum. En azından kimin neye benzediğini bilin ve şayet Yakuza evrenine giriş yaptığınızda "a bu karakteri biliyorum, LEVEL'da okumuştum" deyin diye.



Kazuma Kiryu

Boy: 1,84

Kilo: 88

Lakabi: Dojima'nın Ejderi



Goro Majima

Boy: 1,86

Kilo: 80

Lakabi: Shimano'nun deli köpeği



Akira Nishikiyama

Boy: 1,80

Kilo: 79

Lakabi: Nishiki



Ryuji Goda

Boy: 1,91

Kilo: 105

Lakabi: Kansai Ejderi



Shun Akiyama

Boy: 1,78

Kilo: 78

Lakabi: Mr. A



Taiga Saejima

Boy: 1,90

Kilo: 93

Lakabi: Tojo Kaplani



Daigo Dojima

Boy: 1,80

Kilo: 77

Lakabi: Daigo Usta



Ichiban Kasuga

Boy: 1,83

Kilo: 78

Lakabi: Ichi (bir numara)



Takayuki Yagami

Boy: 1,77

Kilo: 73

Lakabi: Tak

GÖNÜL YARASI...

Şimdi bahsedeceğim iki oyun benim içimde kalan bir ukde, bir gönül yarası. Bahsini ettiğim Black Panther oyunlarını da sadece Japonya'da ve PSP için oynayamadım ama çok da önemli değiller. Birazdan değineceğim iki spin-off oyunu ise... En iyisi şöyle bir soru yönelteyim: Samuray döneminde geçen bir Yakuza oyunu oynamak ister misiniz? SAMURAY KIRYU KAZUMANOSUKE'Yİ KONTROL EDEBİLDİĞİNİZ BİR OYUN!!?? Kim istemez ki? Yakuza sevip de kim istemez?? Ama maalesef sadece istemekle olmadığını şu iki oyun ile görmüş olduk: Ryu ga Gotoku: Kenzan! ve Ryu ga Gotoku Ishin! Kenzan olan 2008 yılında PlayStation 3 için ve Ishin olan da 2014 yılında PlayStation 4 için yayınlandı ama sadece Japonya'da. Durun yaranıza biraz daha tuz basayım; ana karakterimiz Kiryu Kazumanosuke takma adı altında yaşayan Miyamoto Musashi ve Sasaki Kojiro gibi ünlü samuraylar oyunda mevcut. İlk oyun olan Kenzan'dan umudu çoktan kestim ama Ishin için hala bir ümit var çünkü Sega Efendi ısrarla günün birinde bu oyunun batıya da geleceğini vurgulayıp duruyor. Tamam da kardeş hangi günün biri? Aradan yedi sene geçmiş? Yahu samuray olduğumuz bir Yakuza oyununu neden bizden mahrum bırakıyorsunuz? Alt tarafı İngilizce bir altyazı ekleyeceksin! Hadi güzel hatıran için Almanca da olur! Nedir bu yani, samuraylar Japonlara özel falan mı demek istiyorsunuz? Neyse, içimizi döktük en azından.



Kiryu 2005 / Kiryu 2016

kadar. Oyun dünyasında ve sıkça anime-lerde karşımıza çıkan Yakuza'lar ilginç tipler olsa da gerçek hayatta Yakuza korkutucudur ve uzak durulması gereklidir. Bu da sosyal mesajım olsun.

Enter the Dragon

Yazıya Bruce Lee'nin 1973 yapımı ünlü filmi Enter the Dragon ile devam etmek istedim. Ne alaka diye soracak olursanız; aslında haklısınız, çok alakası yok ama ana karakterimiz Kazuma Kiryu'nun sırtındaki heybeli ejderha dövmesine bir gönderme yapmak istedim. Birkaç kere adı geçti, kimdir bu Kazuma Kiryu? Efendim, Kazuma Kiryu = Yakuza dersem seriye aşına olanlar sanırım bana katılır. Kiryu, Yakuza evreninin tam ortasındaki adam. 2005 yapımı oyunda ilk kez karşımıza çıkıyor Kazuma Kiryu. Günümüze kadar elbette birçok karakter geldi geçti, oynanabilir farklı ana karakterlere sahip olduk amma velakin hiçbirisi Kiryu olamadı. Yanlış anlaşılmasın, daha sonra değineceğim karakterler de efsanedir ama Dojima'nın Ejderi lakaplı Kazuma Kiryu bambaşka seviyededir. İlk tanıştığımızda 27 yaşında, son gördüğümüzde 50 yaşında, bir ara da 20 yaşında (anlatacağım) gördüğümüz Kiryu'nun neredeyse bütün yetişkinlik hayatına göz atıyoruz.

Nereden başlayacağız?

Şimdi, diyelim ki gaza geldiniz ve Yakuza'ya başlamak istiyorsunuz. Oyunu satın alacaksınız ama o da ne? Zilyon tane Yakuza oyunu var! Ben bu oyuna nereden başlayacağız? Orijinal Yakuza'ya

bakıyorsunuz 2005 yapımı, artık bayat grafikler. Arada bir Yakuza 0 var, o da nesi? Ne yazıyor burada?? Kiwami mi de ne yahu? Yakuza yazdım Judgment diye bir şey çıktı, bu ne? Kafalar iyice karıştı. Ama sakın telaşa kapılmayan çünkü burada Yakuza Türkiye şubesi var! Emin olun, Türkiye sınırları içerisinde Yakuza oyunlarını benden iyi kimse bilemez. Hatta hiç unutmam; Anarşist Sayfasında Türkiye'de oynayan tek kişi olarak lanse edilmişim. Evet, belki Türkiye'de harbiden Yakuza'yı oynayan tek kişi benimdir. Eğer gerçekten öyleyse artık bu oyunu Türkiye geneline yaymanın vakti gelmiştir.

Kiwami nedir?

Öncelikle Kiwami nedir, onu açığa kavuşturalım. Kiwami'yi İngilizceye Extreme, Türkçeye de aşırı olarak çevirebiliriz. Bir nevi daha fazlası anlamında. Bizim bilmemiz gereken ve bizim için önemli olan; Yakuza Kiwami'nin ilk Yakuza oyununun remake yani yeniden yapılmış hali olması. Dolayısıyla Yakuza Kiwami 2 de Yakuza 2 oluyor arkadaşlar. Yani eğer Yakuza evrenine giriş yapmak istiyorsanız eski PlayStation 2 oyunlarını oynamanıza hiç gerek yok. Dahası, Yakuza serisine başlamak için ihtiyacımız olan ne orijinal Yakuza ne de Kiwami. Bize gerekli olan Yakuza 0! Eğer çıkış yılına göre değil de kronolojik olarak seriye giriş yapmak istiyorsanız (benim tavsiyemdir) ilk olarak Yakuza 0 ile Kazuma Kiryu'nun en toy haline merhaba diyebilirsiniz.





Yakuza oyunu sevdalı turistler
Kabukicho'ya akın ediyor

Yeni başlayanlar için Yakuza Rehberi kutucuğunda ideal sıralamayı yazdım. Yakuza 0 ile hem yenilenmiş grafikler ile seriye giriş yapabilir, Kazuma Kiryu'nun yolculuğuna baştan şahit olabilirsiniz. Şimdi; sıralamayı çözdük. Peki, ne anlatıyor bu oyunlar? Oyunlar aslında birbirinin

devamı ve hikaye olarak ayrı konulara sahip olsalar da hepsi bir bütünün parçası. Elbette şimdi derinlemesine hikayelerinden bahsetmeyeceğim. Zaten bunu yapmam bu eşsiz yazıyı okuyup da gaza gelen arkadaşlara haksızlık olur.

Gerçek dünya ile ilişkisi ve etkileri

Biz bu oyunda ne yapıyoruz? Adam pataklaştığımızdan bahsettim. Son oyunda da sırayla patakliyormuşuz, o da tamam. Peki, başka? Bu mudur yani Yakuza? Elbette ki hayır! Başta Kamurocho olmak üzere Yakuza'nın ilhamını gerçek hayattan aldığımız şehirlerde adeta cirit atıyoruz! Öncelikle Kamurocho bölgesi, Tokyo'nun Kabukicho bölgesinden ilham alınarak oyuna uyarlanmış. Daha doğrusu adı değiştirilerek. Burası eğlence mekanı yahut "red light district", yani kırmızı ışıklı bölge olarak da bilinir. Anlamı... anladınız işte, yetişkinlere yönelik eğlenceler.

Yakuza oyunu ile ünlü olan Kamurocho/Kabukicho her yıl binlerce turist ağırlıyor. Tabii bunda Yakuza oyunlarının etkisi tartışılmaz. İyi de biz oyunda burada ne yapıyoruz mübarek? Eee, her şeyi? Ya da şöyle diyeyim; yasal sınırlamaların izin verdiği her şeyi. Sonuçta gerçek Kabukicho'da eminim daha fazlası da vardır ama bizler kırmızı çizgiyi aşmıyoruz. En uç nokta host kulüplerde (hani giriyorsunuz da görevli

ablalar yanınıza geliyor sizle muhabbet edip para harcattırıyor) hoşça vakit geçirmek. Bunun dışında da açıkçası ne ararsanız var. Kumar oynamak, yarışlara katılmak, Sega adlı atari salonlarında eski Sega oyunlarını oynamak, host olarak çalışmak, emlak işine girmek, lokantalarda yemek yemek, barlarda içki içip bilardo oynamak, çeşitli mini oyunlar ve karaoke yapmak... Daha saymamı ister misiniz? Anlayacağınız, adamlar harbi harbi yaşayan bir şehri oyuna entegre etmiş ve geceleri tabelaların saçtığı ışıklar altında kalabalıkta kayboluyor, gündüzleri ise daha sakin caddelerde geziniyoruz. Bu arada, hani internette her yerde gördüğünüz Dame damee, dameyoo şarkısı var ya, hani herkesin suratına uydurulan. İşte o şarkı da aslında Yakuza oyunlarından çıkma. Asıl adı Baka Mitai ve Yakuza oyunlarında karaoke yaparak söyleyebilirsiniz. İşte Yakuza böyle bir evren arkadaşlar ve adam dövmediğiniz zamanlarda emin olun yapacak çoooook iş var. Benim anlatacağım bu kadar. Sınırlı sayfaya mümkün olduğunca şey sığdırmaya çalıştım ve bu yazıyı okuduktan sonra Yakuza evrenine bir kişi dahi kazandırabilirsem ne mutlu bana. Ayrıca bu yazının bir nüshasını da Sega'ya yollayacağız. Artık bir nişan veya plaket bekliyorum. (Sega başkanı: Bu nedir, nece bu? Atın giysin!) ♦ Rafet Kaan Moral



YOK ARTIK, FİLMİ DE Mİ VAR?

Var tabii, filmi de olmaz mı? 2007 yılında Like a Dragon adı altında bir film de mevcut. Film, karakterleri ve mekanı oyun evreninden ödünç alsa da, kendi hikayesine sahip çünkü oyunda hikaye içinde hikaye karşımıza çıktığı için filmde bunu yapmak zor. Peki, nasıl? Açıkçası oyunlardaki tadı kesinlikle vermiyor ama live-action karakterleri görmek de hoş bir duygu.

ALL ABOUT HISTORY

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



Çanakkale
Savaşı
ve
Viking
Seferleri

Sürükleyici hikâye anlatımı,
muhteşem fotoğraflar ve illüstrasyonlarla
GEÇMİŞİ KEŞFEDİN!

Online satın almak için: www.dergiburda.com



İNCELEME

Sayfa
44

★ Altın 9,0 - 10 puan

★ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

★ Bronz 7,0 - 7,9

THE MEDIUM

Biraz Silent Hill, biraz Alan Wake. Bu karışım kötü sonuç verseydi kalbimiz çok kırılırdı.



LITTLE NIGHTMARES II

Korkutucu, acayip ve sinir bozucu bir yolculuğa hazır olun

2017 yılında çıkan Little Nightmares adındaki oyunda sarı yağmurluğu ile küçük, minicik bir kız çocuğu vardı. Kelimelerle ifade edilemeyecek derecede dehşet verici bir dünyada kaçarak ve saklanarak hayatta kalmaya çalışıyordu. Bu kızın adı Six'di ve benim onunla tanışmam biraz zaman almış olsa da benim için hemen ayrı bir yere sahip oldu. Six ufak ve kırılgan kalbi, kapüşonunun altına saklamaya çalıştığı yüzü ve acımasız dünya ile verdiği mücadeleyle beni etkiledi. Bu açıdan baktığımızda aslında Little Nightmares hepimizin hayatını biraz yansıtmıyor mu? Hepimizin kâbusları, mücadeleleri yok mu? Tamam, tamam. Bu ka-

dar dram yeter. Demeye çalıştığım şu: Little Nightmares ve Six sessiz sedasız hayatımıza girince bu çarpık dünyadaki maceraya hayran kalmış, doyamamıştık. Kısa ek paketlerle süslense de bizler daha fazlasını istiyorduk ve bilgiye de açtık. Kim bu Six? Bu dünya neyin nesî? Neden herkes çarpılmış gibi? Sonunda kaçınılamaz olan oldu ve önce demosu ile sonra da tam haliyle Little Nightmares 2'ye kavuştuk. Artık bazı cevapları alabilirdik ama bunun için yine o kâbus dolu dünyaya girmemiz gerekecekti. Kâbus kaldığı yerden devam ediyor fakat bazı cevapları gerçekten alabildik mi?

Mono ile tanışın

Yeni Little Nightmares bizlere yeni bir karakter ile merhaba diyor. Yeni küçük arkadaşımızın adı Mono. Bu sefer bir erkek ana karaktere sahibiz. O da Six gibi bu çarpık dünyada bir nebze "normal" kalabilmiş kişilerden birisi. Gerçi kafasına kese kâğıdı geçirmiş. Bu dünyada ne kadar normal kalabiliyorsa o kadar normal diyelim. Tıpkı ilk oyun gibi bilinmeyen bir yerde gözlerimizi açarak başlıyoruz. Bu sefer ormanlık bir alandayız ve kırık, tüplü bir televizyonun üzerinde uyanarak kontrolleri ele alıyoruz. Çok geçmeden bu karanlık, yeşil ormanın tekin olmadığına farkına varıyoruz. Nasıl mı? Bir tuzağa takılıp kafamıza kütük yiyerek. Yahut gizlenmiş bir ayı kapanına ayağımızı kaptırmak. Oynanabilirlik ilk oyundaki ile aynı. Daha sonra değineceğim birkaç yenilik dışında Six ile ne yapıyorsak Mono ile de onu yapıyoruz. Zıplıyor, koşuyor, bir şeyleri itip çekiyor, objeler taşıyor ve basit bulmacalar çözüyoruz. Tabi bazen zamanlama da hayatı önem taşıyor çünkü bir adım erken zıpladınız mı Mono'ya veda edebilirsiniz. Tıpkı Six gibi Mono ile de birçok kez öleceksiniz. Belki de daha fazla. Tıpkı Six gibi Mono ile de bu dünyadan bir çıkış arayacaksınız ama girdiğiniz her yol, açtığınız her kapı sizleri başka bir kâbusa yönlendirecek. Burası küçük kâbusların diyarı, buradan çıkış yok.



Yapım Tarsier Studios

Dağıtım Bandai Namco

Tür Platform

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

Web bandainamcoent.asia/game/little-nightmares-ii



İlk oyundan farkı nedir?

Oyundaki amaç ilk oyundakiyle aynı. Az önce bahsettiğim gibi hoplayıp zıplayıp bulmacalar çözerek ilerliyor ve aslında içten içe var olmadığını bildiğimiz güvenli bir yer arıyoruz. İlk oyundan Six de oyuna başlamamızdan kısa bir süre sonra karşımıza çıkıyor ve onunla ayrılmaz bir ikili oluşturuyoruz. Mono ve Six beraber kaçıyor, beraber bulmacalar çözüyor, kısacası beraber mücadele ediyorlar. Sakın panikle-meyin! Six'in yapay zekâsı bir hayli iyi. Yani bir engel oluşturmuyor veya yolunuza taş koymuyor. Tam tersine, sanki bir arkadaşınız kontrol ediyormuş gibi nerede ne yapması gerektiğini biliyor. Örneğin, yüksek bir yere mi zıplamanız lazım? Six hemen gelip size omuz veriyor. Mono'nun bir engeli yerinden çıkarmak için gücü mü yetmiyor? Six hemen gelip el atıyor. Kısacası Six daima size destek oluyor. Yani Little Nightmares 2'de, adındaki iki ibaresi gibi iki kişilik bir ekibiz. Bir diğer fark edeceğimiz özellik de Mono'nun anahtarları cebine koyması. Hatırlarsanız ilk oyunda da tokmağında asma kilit olan kapılar vardı. Six ile anahtar bulduğumuz zaman elimizde taşımak zorunda kalıyorduk. Mono ise hemencecik cebe indiririyor. Bulmacalar genel olarak basit, en zoru beş dakikanızı alır. Asıl zorluk

Mono'nun erkeklik gururu ile başa çıkmak. Hani erkek ya, karşı koyacak. Six'in aksine Mono ile elimize bir balyoz alıp bir şeyleri öldürmemiz gerekebilir.

Öldün çıktı!

Little Nightmares 2'de ilkinde öldüğünüzden çok daha fazla öleceksiniz. Bunun sebebi de bazı sahnelerde Mono ile karşı koyabilme imkânı yakalamamız. Karşı koymak derken uzun bir sopa veya balta ile düşmanın kafasını patlatmak ve oyunun üçüncü bölümünde ışıkla verdiğimiz mücadele. Öncelikle Mono ile bir şeylere karşı koyabilmeye çalışmamız güzel ve yerinde bir tercih olmuş. Lakin uygulamada biraz sıkıntı var. Hani bir laf vardır: Teoride okey, pratikte gelişmesi lazım diye. Aynı buna benzer bir durum söz konusu. Özellikle okulda geçen bölümde tıpkı Mono ve Six gibi küçük – porselen arkadaşlar mevcut ama hiç de bizim ikimiz gibi iyi kalpli değiller. Bunu çok geçmeden Mono da fark ediyor ki eline aldığı ilk sert cismi bunlardan bir tanesinin kafasına geçiririyor. Dediğim gibi fikir güzel ve ama uygulaması biraz zor çünkü öncelikle oyunun mekanikleri nişan almaya çok müsait değil. Karşınızdaki düşmana tam olarak değil de biraz sağa veya sola kayık baktınız mı Mono hedefi tutturamıyor. Diyelim ki tam hedefe bakıyorsunuz, bu sefer düşmanınız hareket edip, bir adım geri



atıp sizi şaşırtabiliyor. Siz de o sırada darbeyi çoktan boşluğa indiriniz ve Mono kendisini toplayana kadar düşman üzerine atlayıveriyor. Ee, ne yapsın çocukcağız. Kendisinden büyük çekici kaldırması bile başarı sayılır.

Düzgün tut şu ışığı!

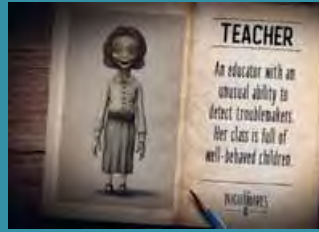
"Işıkla verdiğiniz mücadele" demiştik hatırlarsanız. Oyunun bir üçüncü bölümü var ki, Silent Hill 2'ye taş çıkarır. Oynayan arkadaşlar bilir, orada çarpık çurpuk hareket eden hemşireler vardı. İşte aynı burada da var! Tamam, tamam aynı değil ama bayağı bir benzeri. Kafası olmayan veya kafa yerinde kanca olan, yine çarpık çurpuk cansız mankenler var ve bazıları karanlıkta hareket ediyor! Bizim Mono'nun elinde de bir fener, iler-

RÜYALARA GİRECEK TİPLEMELER!

Mono ve Six'i az çok tanıyoruz artık. Ufaklar, çelimsizler ve rüyalara girecek tiplerden kaçıyorlar. Peki, kaçtıkları tipler nasıl? İlk oyunda mesela açıcılar vardı, hatırladınız mı? Hatta bunlar ikizdi ve her yerlerinden yağ ile deri akıyordu. Little Nightmares II bizlere ne tür musibetler sunuyor? Sizlere hemen baş musibetleri kısaca tanıyalım:

**Avcı Amca**

Little Nightmares 2'de karşımıza çıkan ilk düşman kendisi. Tek başına takılmakta ve ormanı avucunun içi gibi bilmektedir. Paslı pompalı tüfeği ve eski tarz feneri en iyi arkadaşları. Avcı amca, taksidermi'ye (hayvan doldurma) bayılır ve tek amacı Mono'yu da öldürüp kupa gibi sergilemek! Bu yüzden avcı amcadan kaçın ve sakın ışığına girmeyin, yoksa işiniz biter.

**Öğretmen Teyze**

Öğretmen hanım teyze ile oyunun okul bölümünde tanışıyoruz. Eğitimci bir ailenin eğitimci çocuğu olan öğretmen teyzenin sınıftaki her çocuk usludur. Öğretmenin gerektiğinde yaramaz çocukları algılama gibi bir yeteneği var. Uzadıkça uzayan boynu ile sizi girdiğiniz her deliğe kadar takip edebilir!

**Doktor Amca**

Hani ışık tuttuğumuzda duran, karanlıkta peşimize takılan cansız mankenler vardı ya; işte onların bakımını yapan, bir araya getiren doktor amca. Tonton doktor amcanın her derde devası vardır ve ona bir şans verirsiniz sizi bile parçalara bölüp yeniden bir araya getirir! Ha, tavanda ve duvarlarda yürümek gibi kötü bir alışkanlığı var, o kadar.

**İnce Amca**

İnce adam, uzun adam? Slenderman veya orijinal adı ile Thin Man... Siz nasıl adlandırmak isterseniz adlandırın, televizyonun içinden çıkıp sizin için geldiğinde adının bir önemi kalmıyor. Zaman yavaşlıyor, cızırtılar başlıyor ve bir bakmışınız İnce amca sizi kapıvermiş. Televizyon izlemek hiç bu kadar tehlike olmamıştı. Ondan saklanamazsınız. Sadece koşun, koşun, daha çok koşun...



leyebilersen ilerle bakalım. Yahu düşünün; bir odaya giriyorsunuz cansız manken dolu. Takır – tukur sesler geliyor ve siz elinizde fenerle ilerliyorsunuz. Hangisi canlanacak bilmiyorsunuz ve ışığı hepsinin üzerinde gezdirmeye çalışıyorsunuz.

Hadi çocukları geçtik, onları bir şekilde hallediyorsunuz. Asıl problem daha sonra karşınıza çıkacak olan "eller". Yani bildiğiniz el, Addams Family'deki gibi etrafta dolaşan beş parmağı olan bir el. Elleri problem yapan özellikleri ise hızlı olmaları ve "fake" atmaları. Yani sol gösterip sağ vuruyorlar ve iki kere isabet ettiremediniz mi tıpkı Alien serisindeki face hugger gibi üzerinize atlayıp ekranın kararmasına sebep oluyor. Yapmanız gereken düşmanın hareketlerini izlemek, nokta atışı nişan almak, biraz şans ve biraz da dua ile elinizdeki aleti karşıdakinin kafasına indirmek. Olmuyorsa bir daha, yine olmuyorsa tekrar! Bir yerde hiç abartmıyorum en az on kere ölmüşümdür ama eninde sonunda o çekiç o çocuğun yahut elin kafasına (elin kafası?) iniyor! İşte tam burada sıkıntılar da baş göstermeye başlıyor. Birilerinin kafasını patlatma ve ışık fikri kesinlikle kötü değil. Lakin uygulaması cidden zorluyor. Yine bir örnekle derdimi anlatayım. Bu ışıklı bölümün sonlarına doğru geniş bir odaya girmiştim. Etrafta düzinelerce cansız manken. Ben yaklaşıkçka hareket etmeye başlıyorlar. Bir tanesine ışık tutuyorum ve duruyor. Buraya kadar normal. Peki, öbür taraftan gelenler?

Siz sağdakine ışığı tuttunuz, okey ama soldaki gümbür gümbür geliyor. Derken ışığı ona çevirdiniz ve sağdaki hareket etmeye başladı. Anladınız mı şimdi derdimi? Arkadaş, gerilmek desen var, sinirlenmek desen var. Işığı sabit de tutamıyorsunuz, eliniz kayıyor. Cansız mankenlerin sayıları artıyor. Üç oldular, dört oldular geliyorlar. Ben de ne yaptım? Gamepad'ın sağ analog tuşunu çilgıncılar gibi daire şeklinde çevirmeye başladım ve bir seferde işe yaradı! Sonuç olarak: karşınızda bir cansız manken varken problem yok fakat sayıları arttıkça sinir katsayınız da artıyor.

Bu dünyanın derdi ne?

Little Nightmares evreninin genel olarak beni en sinir eden yanı, dünyası hakkında fazla bilgi vermemesi. Hep teoriler, göndermeler veya çeşitli ipuçları mevcut. Mesela Little Nightmares 2 ile televizyon izlemenin sağlığa zararlı olduğunu görüyoruz. Hayır, deyim olarak değil gerçek anlamda. Oyunda da göreceksiniz, devasa bir kule var ve tıpkı Mor-dor'daki Sauron'un gözü gibi tepesinden ışık saçıyor. Anladığımız kadarı ile bu bir sinyal kulesi ve yayılan sinyal televizyonlar vasıtası ile milleti bu hale getirmiş. Ama neden? İnsanlar neden kendilerini öldürme pahasına televizyon izleme derdinde? Çarpık bir hal almalarında bu olayın ne kadar etkisi var? Bu oyunla beraber orman, okul, hastane ve yerleşim alanlarını görüyoruz. Ve hepsi de berbat durumda, çarpılmış, yıkılmış. Üstelik yaşayanları ile beraber. Tüm bu yaşanan olayların içinde bizlerse adeta ufacak bir kum tanesiyiz. Siz bu sorulara cevap araya durun, oyun ortalama altı saatte sona eriyor. Süresi türüne göre yeterli. Bir şeyden eminim ki ilerleyen zamanlarda tıpkı ilk oyuna geldiği gibi Little Nightmares 2'ye de çeşitli ek paketler – ek hikâyeler gelecektir. Bizler şimdilik elimizdeki sömürelim ve tadını çıkartalım.

◆ Olca Karasoy Moral



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Heyecan ve korkuyla oyunu keşfediyoruz

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunu çoktan bitirdiniz, yeniden başlayalım mı?

İlk ay ♦♦♦♦♦

Little Nightmares II cidden buraları görebilecek bir yapım değil.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Anahtar arıyor, hopluyor ve zıplıyor.

%30 Var gücümüzle kaçıyor veya saklanıyor.

%20 Düşmana karşı koyuyoruz.



ARTI

- + Rahatsız edici fakat harika görseller
- + Diyalog olmamasına rağmen başarılı hikâye anlatımı
- + Dövüş mekanikleri farklı bir soluk katıyor

EKSİ

- Bazı yerler kontrollerden dolayı gereğinden fazla zorlaşmış
- Dövüş mekanikleri farklı bir soluk katmanın yanında nokta atışı isabet istediğinden oyunu zorlaştırıyor da
- Finali tartışılabilir

SON KARAR

Başarılı bir konseptin üzerine katılmış, yeni mekanikler denenmiş ve olmuş. Yenilikler biraz zorluk katsa da bir solukta bitirebileceğiniz soluksuz bir macera ortaya çıkmış.

87





Yapım Bloober Team Dağıtım Bloober Team Tür Gerilim, Macera Platform PC, XS Web themediumgame.com

The Medium

Aga, Polonyalılar bu işi biliyor

Durun... Durun... İncelemeye geçmeden evvel dedikodu yapacağım. Getirin kısır tabaklarını ve tavşankanı çayları. Dergi ifşası var (Emre korkma senin hakkında değil. Daha...). Kürşat'la konuşurken ne öğrendim biliyor musunuz (ağzında çekirdek çıtlatıp, kül tablasına atar)? Dergideki bütün yazarlar korku oyunu oynamaya korkuyormuş. Hahaha olm, koca koca adamlarsınız, nasıl korkuyorsunuz? Ben de diyorum neden bütün Resident Evil serilerinin kodu kolayca bana geliyor? Keza AAA oyunları alma konusunda dergide Meksika Çıkmazı yaşanıyor, kan gövdeyi götürüyor ama konu RE serisi ya da benzer bir şey olduğunda oyunu anında kucağımda buluyorum. Dergide dönen, halka sunulmayan gerçekleri size sızdırmaya devam edeceğim sevgili okuyucular. Bu aylık bu kadar...

Silent Hill gibi, değil gibi

Şimdi Medium'a geleyim. Peşin peşin baştan söyleyeceğim, oyun hakkında kötü konuşmayacağım ve yıllardır vermediğim en yüksek notu yapıştıracağım. Oyunun tek eksisi belki, o da biraz, ucundan yani, animasyonları daha iyi ve bulmacaların zorluk seviyesi daha yukarıda olabilirdi. Ama bunun haricinde Alan Wake'den sonra hikâyesi ve atmosferiyle bende sürekli

merak uyandırarak ilerleyen ilk oyun oldu. Geçin aksiyon dolu, rektumundan ve ağzından kan sızan iğrenç canavarları ve onlara roket attığımız oyunları. Veya Outlast gibi her anı grotesk yaratıklarla karşılaşmaktan korktuğumuz yapımları (ki Outlast harbi güzel oyundur, onun altını çizeyim). Ben size burada oyuncuyu korkutarak oynatmaktan bahsetmiyorum, kaliteli bir gerilim filmi izlerken ekran başındakini bıçak sırtında tutan bir oyundan bahsediyorum. Oynayanı ani korku sahneleriyle sandalyesinden tavana zıplatmayan ama sunduğu ortamla omurganızda sürekli soğuk bir el varmış gibi hissettiren bir oyundan bahsediyorum. Hah işte o; The Medium.

Oyunun o kadar çok sevdiğim yanı var ki öncelikle oynanış ve atmosferden gireyim. İlki klasik Resident Evil'dan esinlenmişken ikincisi buram buram Silent Hill kokuyor. Kamera açısı... Aman tanrım sabit kamera açısının iyi kullanıldığı bir oyunu nasıl da özlemişim. 90'larda çoğu macera oyunu teknolojik kısıtlamalardan dolayı sabit kameraya sahipti. O yüzden sadece Resident Evil havası değil beni geçmiş de götürdü. Ama olaya korku oyunları çerçevesinden bakacak olsak, evet, buram buram Resident Evil kokuyor. Oyundaki kahramanımız Marianne bir bu dünyaya bir de Araf'a

geçebilen bir medyum. Silent Hill esinlenmesi de burada devreye giriyor. Araf paslı kokuşmuş değil ama renk paleti ve etrafın çürümüşlüğü açısından bana durmadan Silent Hill'i hatırlattı. Bakın şurası önemli; bunlar sadece esinlenme, kesinlikle kopya-la & yapıştır değil.

Grafikler... Bloober Team korku konusunda zaten ihtisas yapmış bir stüdyo. Layers of Fear ve Blair Witch'le (BW oynamadıysanız mutlaka oynayın) korku konusunda nasıl uzmanlaştıklarını görebilirsiniz. BW'de görsel olarak ne kadar ileri gittiklerini görünce şaşırımsam ama The Medium'la çıtayı en tepeye başarıyla çıkartmışlar. Görsellikten o kadar etkilendim ki oyunun ilk saatinde gördüğüm sahnelerin "olm çok güzel, olm çok güzel," diye diye ekran görüntüsü alarak Kürşat'a Whatsapp'tan yollayıp muhtemelen bir güzel kafasını ütledim. Ve görsellikteki ince detaylar ve ağzımı açık bırakan güzel atmosfer beni hiç şaşırtmadan oyunun sonuna kadar devam etti. Seslendirme ve diyaloglar da ayrı güzel. Marianne gezdiğiniz her noktada kendi kendine konuşuyor ama hiçbiri kulağa abartı ya da sıkıcı gelmiyor. Hatta söylediği sözler o kadar doğal ki öyle bir durumda ben ya da siz kalsanız farklı davranmazdık. İşin ilginç yanı oyunda doğru düzgün müzik



yok. Biterken tatlı bir tını, beni Shazam'dan arat dedirtecek kadar güzel bir şey çalıyor ama o kadar. Heyhat o ana kadar müziğin eksikliğini hiç hissetmedim.

The Medium övüyoruz, gelir misin?

Offfff övmek istediğim o kadar çok şey var ki kafamı toparlayamıyorum. En iyisi sizi daha fazla sıkmadan The Medium'un konusunu anlatayım. Ama kafanızda daha iyi canlanması için ilk yarım saate değinmem lazım. Bunu spoiler olarak görmeyin çünkü bu esnada Marianne kimdir, özel güçleri nelerdir onları öğreniyoruz.

Oyun Marianne'in üvey babasının öldüğü gün başlıyor. Kızı olarak son görevini yapmak için babasını giydirmesi gerekiyor. Daha bu anlarda bile görselliği, şahane kamera açılarıyla ve sürekli değişen sahneleriyle The Medium aklımızı başımızdan alacağını belli ediyor. Açılışın her anında, gezdiğiniz her odada çok sevdiğiniz birini kaybettiğiniz hatıralarla dolu bir evde olduğunuzu iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Aşırı duygusal bu girişten sonra

babanızı morgdan çıkartıyor ve çok sevdiği kravat iğnesini kravatına ilıştırerek onu son yolculuğuna hazırlıyorsunuz. Çalışma odasına girdiğiniz anda oyun boyunca bol bol karşılaşacağınız baş ağrılarından biri beyninize saplanıyor ve Araf'a geçmek üzere olduğunuzu anlıyorsunuz. O an üvey babanız Jack'i çalışma masasının başında telaşlı bir halde buluyorsunuz. Sizin için çok endişelendiğinden bu dünyadan ayrılmak istemiyor. Konuşmalarında bir çocuk masumiyeti var, yetişkin gibi değil. Onu teselli ediyorsunuz ve Araf'tan nereye gittiğini bilmediğiniz yolculuğuna devam etmesi için son bir kez babanıza sarılarak onu ikna ediyorsunuz. Aynı bundan önce birçok zavallı ruha yardım ettiğiniz gibi. Anladığınız üzere Marianne'in olayı bu dünyada kısıp kalmış ruhları son yolculuklarına geçmeleri için teselli etmek.

Bu olayın hemen arkasından Marianne'e bir telefon geliyor. Thomas adında bir adam kahramanımızın çocukluğundan beri gördüğü bir rüyanın ne anlama geldiğini Niwa Hotel'e giderse bulacağını söylüyor.



Özel güçlerimiz olduğunu bilen bu adam sadece bizim ona yardım edebileceğimizi söyleyince yola koyuluyoruz. Asıl olay Niwa Hotel arkadaşlar. Çünkü Bloober Team Niwa Hotel'i Hotel Cracovia denen gerçek bir binadan modellemiş. Koridor koridor, oda oda gezip oyundaki haline uyarlamışlar. Belki de bu yüzden bu kasvetli mekânda gezerken kendimi kaptırdım bilmiyorum. Her şey o kadar yerli yerinde ve gerçekçiydi ki. Otelin gerçek bir mekân olacağına şuradan kıldandım. Cenaze evinden çıktıktan sonra oyunun açılışı bir dizi girişi jeneriği gibi başlıyor. Art arda gerçek fotoğraflar eşliğinde yapımcıların isimleri geçerken, fotoğraflardan birinde cenaze evi olan binanın gerçek bir yer olduğunu görüyorsunuz. Polonya'da Niwa Hotel diye bir yer bulamayınca az Google'ı kuraldım ve Hotel Cracovia karşına çıktı. Sırf bu detay ve emek bile oyunu oynamak için ayrı bir neden.

Oyunu farklı kılan en önemli özelliklerden birisi Araf'a geçtiğiniz anlar. Çünkü bu esnada oyunun ekranı dikey ya da yatay olarak ikiye ayrılıyor. Karakterimizin hareketlerini hem bu dünyada hem de kasvetli Araf'ta aynı anda görüyoruz. Dünyada gördüğümüz bir çiçek orada çürümüş halde karşımıza çıkıyor. Gerçeklikte göremediğimiz eşyaları Araf'ta görebiliyoruz ve onu kullanarak gerçeklikte geçemediğimiz yerleri açabiliyoruz. Bu özellik ilk başta bana biraz yorucu gelmişti çünkü herhangi bir ayrıntıyı kaçırmamak için her iki tarafa da





bakmaya çalışırken şaşkınlık gibi oluyordum. O yüzden size ufak bir tüyo vereyim iki tarafı da aynı anda oynarken yapacağınız şeyler genelde Araf'ta oluyor, o yüzden bu kısma odaklanmanızda bir sakınca yok. Bazı anlarda gerçek dünyadan kopup tamamen öbür tarafa da geçtiğiniz oluyor. Başka zamanlarda ise gerçek dünyada geçemediğiniz bir kapının ötesine gitmek için "Out of body experience" yapmanız gerekiyor. O an karakter iki dünyada birden hareket etmeyi bırakıp, sadece Araf'ta ruhuyla geziniyor bedeni gerçek dünyada kalıyor. Fakat öbür tarafta zamanınız kısıtlı, ruhunuz giderek gerçeklikten siliniyor bu yüzden ne yaparsanız acele etmek zorundasınız. Bazen bir eşya buluyorsunuz ve bunu kurtalarsanız özel gücünüz sayesinde geçmişte yaşanan travmatik bir olay yüzünden o cisimde Araf'a açılan ufak bir çatlak oluyor. Bunu dinleyebilirsiniz ve o mekânda neler döndüğünü anlıyorsunuz.

Oyunda herhangi bir can ya da özel gücümüzü kısıtlayan mana barı gibi bir şey yok. Hatta ölmek çok zor, karşımıza çıkan tek tehdit ise bizi kovalayan ve oyunun sonunda ne halt olduğunu yüzeysel olarak anladığımız büyük kötü bir ağabey. Ona yakalanırsanız doğrudan ölüyorsunuz zaten. Baştan söyleyeyim, herhangi bir silah ya da zaten çok az karşılaştığınız yaratıkları buhar eden doğaüstü güçleriniz yok. Oyunun çoğunda oradan buraya koşarak bulmacalar çözüyorsunuz (ve asıl maalesef yine kolay- bulmacalar oyun sonuna doğru başlıyor). Peki, nasıl eğleneceğiz aksiyon olmadan dersiniz? Aradaki açığı kapatan şey bence çok başarılı işlenmiş olan hikâye örgüsü. Yaklaşık 6-7 saat süren oyunun her anında bir şeyler yaşıyor sizi kesinlikle sıkıyor. Bir olayı çözdüğünüzü düşünüyorsunuz o başka bir gizeme giden yolu açıyor. The Medium'u oynayacaklarınız güzel hikâyesi ve kaliteli bir dizi tadındaki öykü örgüsü için oynamalısınız.

Oyunun birkaç noktasında çıkan ve uzunluğu ile beni sıkmanın aksine önceden dediğim gibi bir dizi sahnesini seyrediyordum hissi yaratan oyun içi ara sahneleri bence çok kaliteli. Kullandıkları kamera açıları her bir detayın oturup düşünüldüğünü gösteriyor. Misal bir adamı iskemleye bağlayıp işkence eden kişi etrafında sürekli yürüyor ve arkasında duruyor. O an olayı işkencecinin gözünden görmeye başlıyorsunuz. Aniden sandalyedeki adamın çene-

sini tutuyor ve kendine çektiği anda kamera o noktaya doğru zoom yapıyor ve sanki adamı siz tutuyormuşsunuz hissi yaratıyor. Bu ve bunun gibi o kadar çok kamera ayarını var ki... Ekranın bir bölümünün yer yer ikiye bölündüğü bir oyunda kamera açısının bu kadar usta kullanılması The Medium'u diğer oyunlardan farklı kılan öğelerden biri. Gerek hikâyesi, gerek görselliği ve gerek özenle hazırlanmış diyalogları, The Medium'u benim için uzun süreden beri oynadığım en iyi gerilim oyunu yaptı. Deli gibi aksiyona gireceğini ya da yüreğinizi ağzınıza getirecek bir korku oyunu bekliyorsanız sizi kolaylıkla sıkabilir. Fakat kaliteli bir gerilim filmi veya dizisinin içinde kaybolmak istiyorsanız The Medium beklentilerinizin çok ötesini karşılayacak bundan emin olun. Fiyatı 210 TL, bugünün şartlarında gayet yüksek farkındayım ama bunu hak ediyor mu? Sonuna kadar... ◆ **Nurettin Tan**

KARAR

ARTI Ustaca kurulmuş kamera açıları, şahane görsellik, iki farklı boyutta oynatabilme ve harika hikâye öyküsü.

EKSİ Animasyonlar bir tık daha iyi olabilir. Bulmacalar laf olsun diye koyulmuş.

91



Yapım Motion Twin Dağıtım Motion Twin Tür Aksiyon, Roguelike Platform PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Android Web dead-cells.com

Dead Cells: Fatal Falls

Adı gibi ölümcül düşürlere sahip şahane bir ek paket!

Dead Cells aramıza 2017 yılında katıldı ve o zamandan beri kendisini haddinden silmeyi bir türlü başaramadık. 4 yıllık bir oyun olmasına karşın popülerliğini de her daim korumayı başarmış, roguelike türünü seven oyuncuların kendilerini bulduğu, defalarca ölmelerine rağmen, defalarca tekrar tekrar oynadıkları bir marka. Oyunun geliştiricisi Motion Twin, Dead Cells için bir devam oyunu planladıklarını daha ilk günden duyurmuştu. Ek paketler ve güncellemelerle, Dead Cells markasını oyuncular için sıcak tutacaklarını belirtmişlerdi. İlk ücretsiz genişleme paketi Rise of the Giant ve onun ardından gelen The Bad Seed ile bu sözlerini tuttular. Ocak ayının sonunda bizlerle buluşan Fatal Falls ile ara verdiğimiz Dead Cells'e tekrar dönme heyecanını yaşadık. Dead Cells'i daha önce konsolda oynamıştım. Üzerinde uzunca bir süre de harcadım. Fatal Falls incelemesi için bu sefer PC başına geçtim. Ancak tahmin ettiğinin üzere tüm ilerlemem konsolda kaldığı için en baştan başlamam gerekiyordu. İyi ki de öyle yapmışım. Roguelike türünde bir oyun olduğu için kendi içerisindeki dinamiklere alışmak biraz zaman alıyor. Birkaç kere değil, defalarca ölüp tekrar bölümleri elden geçirmeniz gerekiyor ki daha da güçlenin. Gerçi hazır ilerlemiş karakterle belki daha hızlı yol alabilirdim ama Dead

Cells'e en baştan başlama, kabul etmeliyim ki fikri hoşuma gitti. Fakat Fatal Falls kısmına gelene kadar biraz fazla zaman harcadım. Fatal Falls, oyunun orta kısmına eklemeye yapıyor. Yani Surlar bölümünün hemen ardından gelen Bahamut isimli arkadaşı indirmeden ek paketin sunduklarına bakamıyorsunuz. Ek paket içerisinde Çatlak Tapınaklar (Fractured Shrines) ve Ölümsüz Kıyıları (Undying Shores) isimli iki yeni bölüm var. Bu ikisini geçtikten sonra Mausoleum (Anıt Mezar) bölümünde Korkuluk isimli yeni boss ile mücadele edebiliyorsunuz. İşin diğer teknik eklentilerinden de bahsedeyim. Fatal Falls, bu iki yeni bölüm ve bir boss bölümü haricinde birçok içeriği de beraberinde getiriyor. 8 yeni düşman tipi getirilen iki yeni bölgede size kök söktürmek için hazırda bekliyor. Aralarında Stone Warden adı verilen Muhafız, mini bir boss görevi görüyor. Onu indirmeyi başarılırsanız bir kapı açılıyor ve hazine odasına dalabiliyorsunuz. Düşmanlar haricinde 7 yeni silah ve tam 10 adet kıyafet var. Kozmetik kısmı seven oyuncular bu 10 kıyafeti toplamak için güzel bir uğraş verecek diye düşünüyorum. Ek paket, isminin hakkını verecek şekilde dizayn edilmiş. Ölümünüze doğru nihai düşürlere geçebileceğiniz platformlarla dolu bölümler var. Bu platformlar üzerinde uzun

süre kalamıyorsunuz çünkü parçalanmaya başlıyorlar. Hele bir de bu yıkılan platformlar üzerinde düşmanlarla mücadele ederken, tuzaklardan kaçmaya çalıştığınızda ortalık tam panayıp yerine dönüyor. Fatal Falls, oyunun ortasına 30-40 dakikalık bir ekleme yapıyor. Tabii bunu söylerken oynama becerinizi ve ekipmanlarınızı da hesaba katmak gerek. İyi bir oyuncusanız belki daha kısa sürede yeni alanları geçip Korkuluk ile dövüşmeye gidebilirsiniz. Motion Twin, Dead Cells oyuncularını tekrar göreve çağıracakları güzel bir ek paket hazırlamış. Ek paketler arasındaki süreyi biraz daha kısa tutsalar ya da içerikleri daha çokluğu verseler, elimizin altında sürekli oynayacağımız bir Dead Cells olabilir. Diğer türlü ek paketten ek pakete Dead Cells'e girmek keyifli olsa da kas hafızamızı yerine oturtmak biraz zaman alıyor. **◆ Özyay Şen**

KARAR

ARTI Oyuna geri dönmek güzel.

Bölüm, düşman ve boss tasarımları. Dead Cells'in o kendisine has zorluğu. Genişleme paketi beleş.

EKSİ Ek paket çıkış süreleri kısaltılabilir. Minik hatalar.

83





Yapım Cyanide Dağıtım Nacon, Bigben Interactive Tür Aksiyon Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS Web werewolf-videogame.com

Werewolf: The Apocalypse: Earthblood

Karanlıklar dünyasına hoş geldiniz!

Saniyorum benim jenerasyonum ve biraz daha öncesi, World of Darkness ile alakalı bir şeyler duyduğu zaman dev heyecan yapıyor. Takip eden neslin bu temaya olan ilgisi nasıldır, gerçekten bilmiyorum ama bizim ekip hep yüksek! Neden mi? Aslında birçok sebebi var ama en önemlilerinden bir tanesi, While Wolf Publishing tarafından üretilen World of Darkness dünyasının kendisine has bir işleyişi olması ve birçok oyundan oluşmasıdır. Aslında Mark Rein-Hagen tarafından yaratılan World of Darkness dünyası, içerisinde Vampire: The Masquerade, Werewolf: The Apocalypse, Mage: The Ascension, Wraith: The Oblivion ve Changeling: The Dreaming isimli birçok oyun barındırır. Özellikle 1991 ile 2006 yılları arasında çılgınca satışı yapılan bu sistemler halen kendilerine has mekanikleri ve yaratılan World of Darkness dünyası içerisindeki konularıyla ilgi çekmeye devam etmektedir. Bu dünyayı tanımlamak gerekirse, adından da anlaşılabilceği üzere bir hayli karanlık (Tabii kimin tarafından baktığına bakar; içerisindeki çoğu karakter için zaten olması gereken bu.) bir anlamda gotik - punk bir tarza sahiptir diyebiliriz. Bilinen dünyaya ziyadesiyle benziyor olsa da içerisinde Kurt Adam ve Vampir gibi farklı

doğüstü güçler barınır. İşte biz de böylesine bir dünyada, elden geldiğince Kurt Adam bir hayat sürerek, bambaşka bir maceranın içerisinde dalıyoruz...

Sürüden kovulanı kurt kapar?

TPS kamera açısından deneyim ettiğimiz W:TAE, Unreal 4 grafik motoru üzerine inşa edilmiş. Açıkçası oyuna girer girmez grafiklerdeki "yapaylık" dikkatimi çekti. Yani her şeyin gereksiz bir kaplama kullanılarak üretilmiş olması, animasyon ve teknik detaylardan uzakta kalması benim için biraz üzücü bir başlangıç oldu diyebilirim. Yine de moralimi bozmadım ve yola koyuldum! Oyunda Cahal isimli, eco-terrorist Kurt Adam olan kişiyi kontrol ediyoruz. Fakat bu arkadaşın ufak bir problemi var; o da sürüden kovulmuş olması. Sebep ise tüm dünyayı kirletmeyi başaran Pentex isimli şirketin yanında duran sürü ile Cahal'ın karşı karşıya gelmesi diyebiliriz... Oyunumuzun odaklandığı Kurt Adam ekibinin adıyla Garou. Kendi içerisinde 13 farklı ulusa sahip olan Garou, Pentex isimli şirkete karşı büyük bir savaş vermektedir. Biz de kısa sürede kendimizi bu ekibin yanında, dünyayı kirletenlere bir "dur" demek için buluyoruz. Gerisi? Gerisi biraz sinsilik, biraz da kan.

Bu noktada ufaktan detaylara girmekte fayda var gibi duruyor... Efendim W:TAE'da iki farklı oyun modeli tek potada eritilmiş. Bunlardan ilki sessizce ilerlemek, ikincisiyse hayatı yok ederek ilerlemek. Temelde, sessiz kalmayı beceremediğimiz anlarda çalan alarm ile zaten otomatik olarak ikinci seçenek ile yüzleşmiş oluyoruz. Tasarlanan haritaların hepsinde farklı stratejiler uygulayarak düşmanları sessizce alt etmemiz söz konusu. Fakat bir kere durumu fark ettiklerinde alarm çalarsa, o zaman şenlikler başlıyor. Bu şenliklerden uzak kalmak için kurt formumuz olan "Lupus"a dönüşüp ilerlemek ziyadesiyle önemli. Bu sayede daha az ses çıkarıp, gözlerden daha da uzak olabiliyoruz. Anlık sessiz saldırılarda karakterimiz otomatik olarak insan formuna dönüşüp düşmanı etkisiz hale getirebiliyor. Bu form ile aynı zamanda normalde giremediğimiz havalandırma delikleri gibi notaları kullanarak farklı yerlere ilerleyebiliyoruz. Kurt formumuz haricinde bir de "The Penumbra Vision" denilen görüş sayesinde haritayı detaylı şekilde okuyabiliyoruz. Bu güç ile düşmanların miktarını, varsa sahip oldukları gümüş mermileri ve etkileşime geçebileceğimiz objeleri görebiliyoruz. Özellikle oyunda bulunan ufak bulmacaları bu güç ile çözmek, hangi



bilgisayarın nereye bağlı olduğunu görmek işleri bir hayli rahatlatmış. Tabii buradaki drama, bu özellik olmadan da aktive edilebilecek hemen her şeyin yanına gelince etkileşim tuşunun beliriyor olması. Yani bu özelliğe çoğu zaman gerek bile olmadan hemen her şeyi yapabiliyoruz. Düşmanları sessizce alt etmek için kullanabileceğimiz bir diğer opsiyon da "Crossbow." Bu silah sadece üç mermi alabiliyor olmasına rağmen uzak menzillerdeki düşmanları sessizce ortadan kaldırmamıza imkan sunması açısından bir hayli önemli. Peki, ya sessiz kalmayı beceremezsek ve o şenlik müziği devreye girerse? Hah işte o zaman The Crinos isimli Kurt Adam formumuz ile tanışmanızı isterim.

Wolfteam mode!

The Crinos gerçekten de aradığımız Kurt Adam olabilir en sevdiğim okur. Öncelikle Agile ve Heavy olmak üzere iki formu var. Birisinde

çok daha çevik, diğerindeyse yavaş ama yıkıcı! Hoş, temelde her ikisinde de çok ama çok güçlü olduğu için ben genel olarak Agile formunu kullandım. Hızlı, ağır ve zıplama gibi üç farklı saldırısı var. Bunun haricinde belirli bir noktaya "fırlama", kendini iyileştirme gibi birçok farklı özelliği de mevcut. Zaten oyunda ilerledikçe kazandığımız Spirit puanları ile yetenek ağacımızdan nasıl bir Kurt Adam deneyim edeceğimizi bir noktada belirlemiş oluyoruz. Özellikle zaman içerisinde topladığı Rage özelliği ile gerçekten hayatı yok edebilecek seviyede güce ulaşabilen bu form, alarm çaldığı anda otomatik olarak devreye giriyor. Yani normal oyun deneyimi esnasında durup dururken bu forma geçilebildiğini görmedim. Tabii çalan alarmlar ile onlarca farklı çeşit düşman birimi devreye giriyor. Kalkanlı ekibe karşı işimiz biraz zor olsa da en büyük tehlike, gümüş mermi kullanan menzilli

silahlar. Aldığımız her gümüş mermi, toplam hayat puanımızın bütününe etki ediyor ve o savaş içerisinde doldurabileceğimiz toplam puanı giderek düşürüyor. Böylece kısa sürede yok olup gidiyoruz. Savaş kısmını bir kenara bıraktığımız zaman, az da olsa kullanılan diyalog sistemi dikkat çekiyor. Yani neden böyle bir işe girişilmiş ben pek anlamadım. Açıkçası oyunda bolca cutscene de var ama bir şekilde ne diyaloglarla ne de bu sahnelerle gereken bütünlük sağlanamamış. Aslında en büyük argümanım, oyunun "görünüşü". Yani bunca yıl World of Darkness oynadım, gözümde hiç bu oyundaki gibi bir deneyim canlanmamıştı. Yapılabilecek onlarca farklı opsiyon arasında eco-terrorist ekolü bir deneyimin seçilmiş olması kesinlikle garip. Yapay zeka tam bir fiyasko. Sizi buluncaya kadar alarm asla çalmıyor ama aramaya da ara vermiyorlar. Garip garip yerlerde "glitch"lenip duvarlara takılıyor ve yürüyemez hale geliyorlar. Alarm için bağırınca kadar da tek tek kendilerini avlamaya devam edebiliyoruz zira oyunda her şey bir acayip çalışıyor. Demem o ki muazzam bir tema, kocaman şekilde harcanmış. WoD seven birisi olarak çok daha iyi bir yapıma ihtiyacımız olduğunu düşünüyorum. ♦ Ertuğrul Süngü



KARAR

ARTI Kullanılan tema. Farklı kurt formları ve oyuna etkileri.

EKSİ Yetersiz yapay zeka. Sürekli aynı şeyi yapmak. Dizi dizi buglar, boy boy glitchler.



Yapım Team Ninja **Dağıtım** Koei Tecmo **Tür Aksiyon**, Soulslike **Platform** PC, PS4, PS5 **Web** teamninja-studio.com/nioh2

Nioh 2: The Complete Edition

“Hikayenin bir saniyesini bile kaçırmam” diyenlere!

Bak en baştan anlaşalım, hemen belirteyim Nioh 2’yi bu Complete Edition çıkana kadar oynamadım ben, o nedenle ‘arada ne fark var Sonat?’ dersiniz, deneyimlediğim bir şeyi anlatmam mümkün değil derim. Hatta dedim bile.

Nioh 2 tarihsel olarak ilk oyundan daha öncesini konu alıyor. Dolayısı ile ilk oyunda tanıştığımız, Geralt cosplayi yapan William ile oynamıyoruz (fakat skin olarak kullanabiliyoruz). Onun yerine muazzam detaylı bir

karakter oluşturma ekranı ile karşılıyor oyun bizi. Şaşılacak bir durum değil, neredeyse her oyunda karşımıza çıkan bir detay haline gelmeye başladı bu. Bu kısımda güzel bi detay var lakin. “Aga ben uğraşmak istemiyorum ama...” diyorsanız internette bir çok karakter kodu bulabilir ve bu kodları kullanarak, başkalarının oluşturduğu karakterler ile oynayabilirsiniz. Tabii ki burada da ünlü oyun karakterlerinden film karakterlerine hatta ünlülere kadar bir çok tip bulmanız mümkün.

Derin mi derin bir arka plan

Neyse uzun uzun karakter oluşturmada da bahsettiğime göre devam edebiliriz. Yarı yokai (ruhlar tarafından ele geçirilen varlıklara yokai deniliyor) bir karakteri oynuyoruz. Babası insan annesi ise bir yokai olan karakterimizin açılış sahnesi, annesinin bir yokai tarafından öldürülmesi ile başlıyor. Sonrasında ise hayatını yokaileri avlayarak geçiriyor. Tabii burada oturup tüm hikayeyi anlatacak ve spoil edecek değilim ama prologue dediğim kısım sonunda Toukichiro adı verilen bir karakter ile karşılaşılıyor, onunla birlikte paralı asker olarak çalışmaya başlıyor, sonrasında ise Nobunaga isimli önemli bir karakterin hizmetine girerek maceramız devam ediyor desem yeterlidir. Lafı çok uzatmak istemediğim bir kısım var o da grafikler ve sesler, ilk oyundan çok da ileriye gitmişler diyemeyeceğim bir kalitede çünkü. Bu elbette oyunun grafiklerini kötü yapmıyor, seslerini de aynı şekilde ancak dediğim gibi, sadece zamanın gerisinde kalmış durumdadır. Oynanış kısmında ise yine silahlı üç farklı tutuş, ki (stamina) ve yetenek ağacı mevcut. Oyunda toplamda 11 farklı silah bulunuyor ve bu silahların her birisi için ayrı bir yetenek ağacı var. Ben kötü bir seçim mi yaptım halen emin değilim ama görünce ‘işte bu’ deyip direkt tercihim olan fist weapon seçtim. Oyunun başlarında



beni ciddi zorlamış olsa da ilerledikçe daha da çoşan bir silah kendisi, her formda farklı bir dövüş stili ortaya çıkıyor, yetenek ağaçlarından bu stillerin farklı yeteneklerini, combolarını vs. açabiliyoruz. Adeta Tekken oynarcasına dövüşüyoruz. Ancak şunu fark ettim ki -demin kötü bir seçim mi yaptım halen emin değilim dememin sebebi- katana falan kullanmak çok daha avantajlı görünüyor, çünkü çok daha yüksek hasarlar çıkartabiliyorsunuz. Şunu not düşeyim tabii, arkadaşımından öğrendiğim kadarıyla end-game civarı fist weapon'lar da dünyaları vurabiliyormuş, ama 'muş' işte.

Silahlar dışında Yokai tarafımız için de yetenek ağacı oyuna yerleşmiş durumda. Şimdi diyebilirsiniz ki 'eh sadece yetenek ağacı mı bütün yenilik?' tabii ki değil, dikkatinizi çekmiştir yokai için de yetenek ağacı bulunuyor dedim. Oyunda yokai formuna geçebiliyoruz ancak bunu öyle her istediğimizde yapamıyoruz tabii ki, önce anima adı verilen enerjiyi doldurmamız gerekiyor. İlk oyundan hatırlayanlar olacaktır Spirit Weapon olarak geçen bir gücümüz vardı, onun adı artık Yokai Shift olmuş ve belirli bir süre için seçmiş olduğumuz üç farklı türdeki Yokai'den bir tanesine dönüşebiliyoruz. Bu formda dövüşürken hasar aldığımız zaman canımız gitmiyor ancak shifting süresinden yiyor, yani ne kadar çok hasar alırsak o kadar süre bu formda kalabiliyoruz. Tabii ki amaç sadece hasar alıp can kaybetmemek değil, aynı zamanda oldukça fazla hasar da vermeye başlıyoruz. Her bir yokai farklı görünüş ve özellikler getiriyor. Yokai form'a geçmek dışında bir de kendi insan formumuzu korurken anlık kullanabildiğimiz Yokai özellikleri de var. Bu özelliklerden en çok kullanacağınız, oyunun parry sistemi olan özellik. Düşmanın üzerimize kırmızı bir aura çıkartarak geldiği saldırısını gördüğümüz zaman doğru zamanda basarak kullanabiliyoruz. Böylece büyük bir açıklık yaratıyor ve ağızına vuruyoruz. Bu özellik bütün yokai seçimleri için aynıken değişiklik gösteren ise ruhlarını topladığımız yokailerin özel hareketlerini kullanmak üzerine kurulmuş durumda. Bu ruhları bir shrine'a



gidip (şu level atlamak için vs. kullandığımız) temizliyor ve kullanmaya başlayabiliyoruz. Her bir Yokai'nin ise kendine özgü bir tane özel yeteneği bulunuyor.

Berber keselim mi?

Bu tür oyunlarda kimi oyuncuların hiç sevmeyeceği ve girişmediği co-op sistemi üç kişiye kadar destekleniyor. Açıkçası ben soulslike oyunları arkadaşlarım ile birlikte oynamayı seviyorum. Her ne kadar tek başına oynarken yaşanan o mücadele ve zorluk hissi ortadan kalkıyor olsa da eğlenceli oluyor. Bunun dışında yine ilk oyunda da yer alan, düşman ya da dost ruh çağırma olayı Nioh 2'de de devam ediyor. Nioh'un ilk oyununda da yaşadığım ve bu ikinci oyunda da yine yaşamış olduğum bir sıkıntı var ki bu serinin beni en çok zorlayan oyun olması gerçeği. Bu oyunun garip bir aurası var arkadaşlar, ben anlamıyorum, Sekiro'da bile bu kadar zorlanmıyordum, kolaydı demiyorum, onda da kontrolçüyü ısırdığım oldu ama Nioh çok ayrı bir noktada. Bu arada evet bu konuyu soulslike oynayan başka arkadaşlar ile konuştuğumda 'git gud' diyen de çok oluyor ama hani yabancıların bir lafı var 'it is what it is' diye, aynen durum bu. Bir de normalde hani oyuna alıştıkça daha kolay gelmesi lazımken bu oyun

gittikçe daha bir zorlaşıyor mu ne? (Defalarca oyunu silmek istedim, bitirmeye çalışmak Suç ve Ceza'yı okumak gibiydi, tatmin hissi de bir o kadar şahaneydi - Kürşat)

Bu arada oyunu zorlaştıran bir diğer mekanik ise Dark Realm diye geçen alanlar. Bizi adeta sürdüren ama düşmanları çoşturan ortamlar bunlar. Hani tam alışıyorsunuz 'tamam bu adam bana bu hasar vurur' diyorsunuz 'hop!' dark realm. İşler hiç beklemediğiniz gibi gidebilir. Bu mekanları yok edebilmek için buna sebep olan asıl Yokai abimiz ya da ablamızı bulup öldürmemiz gerekiyor. Ancak şunu da belirtiyim, Dark Realm içerisindeyken biz de Yokai formuna geçerse işte o zaman şartlar eşitleniyor. Tabii hatırlatmak isterim ki Yokai formunda kaldığımız süre yine kısıtlı. Yine burada Yokai yetenek ağacında dağıtacağınız özelliklere göre işler değişiklik gösterebilir.

Soulslike'tan bahsederken bosslardan bahsetmeden bitirmek de olmaz. Lanet olsun arkadaş, bunlar nasıl boss tasarımları ya. Evet, çok görkemliler, çok güzel ama onlar nasıl dövüş mekanikleri? Bana biraz fazla dengesiz gibi geliyor. Ben galiba bir anlaşmazlık yaşıyorum ben bu oyun ile ama oynamayı da bırakamıyorum bir türlü, zorlarsa da, kontrolçüyü ısırtırsa da bir boss ile 2.5 saat uğraşsam da bir şekilde geçiyor ve devam ediyorum. Ama şunu diyebilirim ki parry ve doğru zamanda yokai form kullanımı resmen işin sırrı, en azından şimdilik öyle.

Özetle arkadaşlar genel olarak ilk oyun ile arasında öyle çok deli büyük farklılıklar yer almıyor olsa da ilk oyunun kopyası olmamayı getirdiği yenilikler ile başarmış ancak ilk oyunun özünü de korumayı başarmış bir Nioh 2 ile karşı karşıyayız. Türü seviyorsanız alın çürüyün.

◆ Sonat Samir

KARAR

ARTI Türün en çok ter döktüren oyunlarından biri olması. Silah çeşitliliği ve yetenek ağaçları.

EKSİ Ayarsız boss fightları.





Yapım Passtech Games **Dağıtım** Focus Home Int. **Tür** PC, PS4, XONE, Switch **Platform** Aksiyon, Roguelike **Web** focus-home.com/games/curse-of-the-dead-gods

Curse of the Dead Gods

Gören dönüp bir daha bakıyor!

Daha önce bu sayfalarda kendisinden bahsetmiştik hatırlarsanız. Kendisini roguelike oyunlar tarafında Darkest Dungeon ve Hades'e olan benzerliği ile öne çıkarıyordu. Tabii ki bu benzerlik halen yerli yerinde, bunlar sonuçta oyunun temel mekanikleri. Hatırlamayanlar 'neydi bu mekanikler?', ilk kez okuyanlar ise nedir bu benzerlik?' diyebilirler. Şöyle ki DD kadar zorlayıcı olmayan ancak onda yer alan lanetlenme mekaniği ile Hades'in pasif yetenekler ile karakteri daha da güçlendirme, bakış açısı ve oynanış stili konusundaki çokça benzerlikler diyebiliriz. Zaten Roguelite'yi artık size anlatmaya gerek yok, bu oyunlar hepsi aynı döngü içerisindedir. Bu döngüye ek olabilecek yeni şeyler katma peşinde olan geliştiriciler de kimi zaman diğer oyunlarda beğendikleri fikirleri kendi oyunlarına yedirmeye çalışıyorlar. Ancak bu formül her zaman tutmuyor, yani mutlak başarıya getirecek, güzel bir oyun

olacak anlamına gelmiyor. Neyse ki Curse of the Dead Gods bu batağa saplanmıyor. Darkest Dungeon ve Hades'i kendi potasında güzelce eritip yeteri sıcaklık ve baharat ile önümüze sunuyor.

Roguelike türünün güzellik kraliçesi! Dediğim gibi, oyun piyasaya çıksa da getirdiği içerikler ile genişlemeye devam eden bir yapıya sahip. Evet, bunu uygulayan ilk erken erişim oyunu değil sonuçta, ancak bunu doğru uygulayan oyunların sayısı az (Siz bu satırları okurken oyun tam sürüm olarak çıkmış olacak). Yine ister istemez Hades'i örnek vereceğim çünkü bu işi en iyi yapan oyunlardan bir tanesi oldu kendisi, uzun bir süreçten geçti ve gelişerek, genişleyerek yaptı bunu. Öyle görünüyor ki Cotdg da bu formülü kendisi için uygun görmüş, eh, zaten kısırı baştan keşfetmeye gerek yok. Hades'te bu formül uygulandı, başarısı görüldü.

Biliyorum biraz Hades övme yazısı gibi oldu ama kabul edersiniz ki önümüzdeki oyuna bakınca Hades'in yansımalarını görmemek imkansız oluyor, hem bunu kötü bir şey olarak söylemiyorum da, duruma gayet olumlu bakıyorum.

Neyse efendim, uzun uzun gereksiz bilgileri verdiğime göre işin vitaminine inelim artık. Önceki yazıyı okumuş olanlar için öyle çok da yeni şeyler olmayacak bu satırlarda, ancak tabii ki ilk defa okuyanları da üzmemek adına ufaktan başlıyorum hazırsak? Indiana Jones kafasında bir karakterimiz var. Ölümün efendilerine kafa tutmak, tapınakların sırrını çözmek, kısacası ya meraktan ya bumerangdan diyerek maceradan maceraya atılan bir karakter kendisi. Konu çok basit, dümdüz aksiyon. Maceramızda genel olarak oda oda ilerliyoruz, her öldüğümüzde ise başa geri dönüyoruz. Her baştan başladığımızda oyun bize ilk kapıdan geçmeden önce sunaklar üzerinde silahlar sunuyor, işte bu kısım oyuna sonradan eklenen yeniliklerden bir tanesi.

Oyunda üzerimizde standart olarak bir yakın ve uzak mesafe için kullanılabilen silah yer alıyor ancak maceraya başlamadan önce sunak üzerinden bunu değiştirebiliyoruz. Artı, bir de ağır silah olarak geçen, iki elle tutup kullanabildiğimiz silahlar yer alıyor. Bunlar arasında fırlatılabilen bıçaklar, kırbaç, tabanca, mızrak, balyoz, pençe gibi çokça çeşit mevcut. Her bir oda sonrasında gidebileceğimiz odalar bir harita aracılığı ile önümüze sunuluyor, istediğimizi seçip oradan devam edebiliyoruz. Bu odalar ise sunak, altın, silah hatta kimisi soru işareti ile gösteriliyor ve yaptığımız seçim odanın sonunda alacağımız ödül ifade ediyor, yaptığımız bir yön seçimi





kısmen de olsa diğer yollara gitmemize tabii ki engel oluyor ve finalde de boss var. Oyun zorlaştıkça ve tapınak uzadıkça içerideki boss sayısı da artıyor.

Bir loot festivali mi?

Oyunun asıl sıkıntı yaratan kısmı her odanın bitişinde ve sunaklarda, çünkü kapıdan geçtiğimiz zaman bulduğumuz sunaklardan altın değil de, kanımızı akıtarak aldığımız eşyalardan yozlaşma geliyor. Yozlaşma seviyesi %100 olduğu anda üzerimize bir lanet çöküyor. Tek tek bu lanetleri sayma şansım yok, fakat bir lanet bize büyük bir eksi verirken yanında ufak da bir artı ile geliyor. Örneğin artık altın aldığımızda yozlaşma olabiliyor ancak aynı zamanda da aldığımız altınlar bize sağlık olarak geri dönüyor, gibi. Oyunda Constitution (can), Dexterity, (saldırı gücü) ve Greed (hazine bulma) olarak belirlenmiş üç stat bulunuyor. Aynı zamanda saldırı, takla atma gibi hareketler ise stamina harcıyor, toplam stamina asla değişmiyor ve beş puan olarak belirlenmiş durumda, her bir saldırı ya da takla, bu stamina puanından aktif olarak harcıyor ve kendiliğinden ya da gerekli kondisyon yerine getirildiği zaman geri kazanılabiliyor. Ayrıca savaş esnasında Greed

Kill adı verilen bir sistem devreye giriyor, adı şekilli olsa da aslında bildiğiniz kombo halinde yaratık öldürme olayı. Çarpan arttıkça ölen yaratıklardan aldığımız altın daha da fazla oluyor ama bununla kalmayabiliyor, çünkü üzerimizdeki Relic'ler her greed kill sonrası can çekmemize ya da başka şeyler olmasına sebep olmaktadır. Ölen yaratıklar, kırılan vazolar ya da sunaklardan da Relic elde edebiliyoruz. Bu Relic'ler ise o tapınak macerası boyunca sağlık kazama ya da saldırılarımıza +%15 Alev hasarı ekleme gibi özellikler kazandırıyor. Kısacası oyunda bolca değişken var. Gelelim karakter geliştirme olayının detaylarına. Burada bize Blessings, Forsaken Weaponary, Weapon Altars ve Divine Favours isimli başlıklar sunuluyor. Bu başlıklar ise kendi içerisinde birçok farklı seçime ayrılıyor. Blessings altında genel olarak pasif yetenekler yer alıyor, bunlar arasından istediğimizi seçebiliyor, her baştan başlayışımızda ise değiştirme şansına sahip oluyoruz. Forsaken Weaponary kısmında ise tapınak içerisinde karşımıza çıkabilecek silahların kilitlerini açıyoruz. Weapons Altar ise biraz daha farklı, tapınak içerisine girmeden önce önümüzde yer alan sunak üzerindeki silahları açmaya ve geliştirmeye yarar. Son olarak ise Divine

Favors altında, bu da baştaki ya da yolda karşımıza çıkan sunaklardaki silahları falan beğenmezsek değiştirebilme imkanı sunuyor. Tapınağın ana giriş kapısına tıkladığımızda giriş yapmadan hemen önce oyun bize Jaguar, Eagle, Serpent ve Events tapınakları altında nasıl bir macera yaşamak istediğimizi seçtiriyor. Örneğin, Jaguar altında kısa, orta ya da uzun bir macera ya da zor, daha zor gibi seçimler yapabiliyoruz (tapınaktaki boss'u kesince benim gibi hemen çıkışa basmayın, nasıl olsa yerdeki malzemeyi verir diyerek, alamazsınız hiçbir şey). Events kısmı ise tahmin edeceğimiz üzere günlük etkinlikler. 1 ila 7 gün arası bekleme süresi ise işliyor, bitirsek de bitiremezsek de bir kere girdiğimizde kapanıyor ve bekleme süresi devreye giriyor. Event'lerin olayı da tabii ki daha fazla malzeme toplama şansı tanıyor olması ve her seferinde rastgele bir özelliğe sahip olması. Örneğin en son yaptığım etkinlikte oyun siyah beyazdı, arayüz tamamen kapalıydı yani ne can barımı görebiliyordum ne de çok uzak mesafeyi seçebiliyordum, siyah beyaz olduğu için karanlık bölgeler normalde olduğundan daha da karanlıktı. İşte böyle böyle bütün tapınakları bitirebilirsek, oyunun son tapınağına ve son boss'una erişebiliyoruz.

Özetle roguelike ya da kimi oyuncu için roguelite kalacak olan bir oyun Curse of the Dead Gods. Oldukça eğlenceli, bolca değişkeni ile tekrar oynamak için türlü sebep sunuyor. Türü sevenlerdenseniz ve yeni bir oyun arayışı içerisinde kaldıysanız, tavsiye ediyorum. Ancak bu tür içerisindeki oyunlara bakınca fiyatı biraz tuzlu gelebilir, acele etmeyip indirim bekleyebilirsiniz. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Yeni bir Roguelike arıyorum diyorsanız düşünmeden alın. Farklı oyun mekaniklerini güzelce yedirmiş olması.

EKSİ Tür içerisinde pahalı bir oyun

86



Sea of Thieves

-REVISITED-

*Dalgalardaki herkes hikâyemizi bilecek
Kıyılarda savaılan şarkıları söyleyin!
Tüm şöhret ve şan bizimle
Birlikte yelken açtığımızda!*

Sea of Thieves oyuncularının duymaktan asla bıkmayacağı "We Shall Sail Together" parçasının serbest bir çevirisi ile giriş yapmak istedim. Çünkü yayınlandığı 2018 yılından bu yana toparlanmamış; içinde yetiştirdiği korsanlara, yoldaşlık şarkıları ve de naraları attırmayı başarmış bir oyun. Rare ve biz küçük korsanları olarak birlikte yelken açtığımızda, sırtımızın yere gelmeyeceğini bu sayede anlamış olduk. Yıl 2018. Microsoft'un kanatları altındaki Rare, bir korsanlık oyunuyla karşımıza çıkıyor. Çıktığı dönemde iyisiyle, kötüsüyle sevgili Cem Şancı güzel bir inceleme kaleme almıştı (Level #255). O yazının sonunda "Rare, aynı No Man's Sky'da gördüğümüz şekilde bu oyunu toparlayabilir mi?" benzerinde bir cümle eklemiş. Buradan sevgili Cem Şancı'ya ve okurlarımıza gönül rahatlığıyla diyebilirim ki Sea of Thieves şahane bir şekilde kendisini toparlamayı başardı.

Hırsızlar denizine dönüş vaktidir!

Sea of Thieves ilk çıktığında, henüz emekleme aşamasında olan Game Pass ile oyuna ufak bir dalış yapmışım aslında. Ancak kılıç arkadaşlarım ve ben, aradığımızı nedense pek bulamamıştık. Karayip Korsanları Üçlemesinin (Başka filmleri de mi varmış? Hadi canım!), Define Gezegeni animasyon filminin

ve One Piece anime/manga serisinin büyük bir hayranı olarak benim de damarlarımda korsanlık akıyordu. Hatta üniversitede, en sevdiğim derslerden biri Akdeniz Denizcilik Tarihi'nin Türk Korsanları ile ilgili olan kısımlarıydı. Yetmedi mi? Hatta ve hatta büyük bir Sid Meier's Pirates! tutkunuydum. Yani önüme bu konuyla alakalı ne versen yemeye hazırdım. Ancak Sea of Thieves ile geçen günlerden mutsuz ayrılmıştım.

Ne zaman ki pandemi kapımızı çaldı ve hepimizi evlerimize kapattı. İşte o zaman bir şans vermenin zamanı geldi diye düşündük.

Game Pass hesaplarımızı yenileyip Hırsızlar Denizine açıldık. Aradığımızdan fazlasını bulduk. Geriye dönmek isteyenler için de müjdeli haberlerle gelmiş bulunmaktayım. 2020 yılı aslında Sea of Thieves'in yılı oldu. Her ay gelen güncellemelerle oyun içerik bakımından zenginleştirildi. Oyunun ilk sürümünde sunulan ana hikaye görevleri (Tall Tales) ve iskeletlerle dolu Fortlar'ı temizleme haricinde çok fazla içerik yoktu. Şimdi yapabileceğiniz onlarca şey var. Bunların üstüne başarma hissiyatı konusunda en tatmin edici oyunlardan biri haline geldi.





Önce oyuna bu süreç içerisinde neler eklendiğinden bahsedeyim. Yeni bölgeler ve adaların haricinde, denizlerde karşınıza çıkıp size musallat olacak dev köpekbalığı Megalodon ve yanında dokunaçlarıyla sizi bir hayli uğraştıracak Kraken geldi. Çeşit çeşit İskelet bossları, ana hikâyeye eklemelerle anlatılan öyküler oynama sürelerini artırdı. Bunların hepsinin ötesinde oyuna gelen iki büyük özellik, Sea of Thieves'in de gidişatını büyük ölçüde değiştirdi. İlki, Emmisary Flag denilen olay. Oyunda birden fazla fraksiyon bulunuyor. Elde ettiğimiz ganimeti, alakalı fraksiyona teslim edince onlarla olan bağlılığımız da artıyordu. Yeni özellik sayesinde bir fraksiyona olan bağlılığınızı gösterebiliyorsunuz. Bu sayede ganimetlerden daha fazla altın toplarken, fraksiyon ile olan bağlılık seviyeniz de hızla artıyor. Ayrıca bayrağınızı beşinci seviyeye çıkardığınızda, o fraksiyonla alakalı büyük görevi yapma fırsatınız oluyor. Eğer biraz rekabetçi yapınız varsa, biriktirdiğiniz puanlar sıralamaya ekleniyor. Böylece dünya sıralamasında kaçınıcı sırada olduğunı görebiliyorsunuz.

Güverte kontrolü yapın!

Sea of Thieves'e gelen diğer büyük güncelleme ise sezonlar oldu. Ocak ayının sonu itibarıyla sunulan sezon güncellemesi, oyuna yeni bir soluk getirdi. Normalde her ay gelen güncellemeler yerini üç aylık güncellemelere bıraktı. Plunder Pass adı verilen sezonluk bileti olarak daha fazla kozmetiğe ulaşma şansınız var. Öte yandan bunu almazsanız 100 ayrı basamağa yayılmış sürüsüne bereket ödüle de ulaşabiliyorsunuz. Genellikle

aksiyon-FPS oyunlarında aşına olduğumuz bu sezon mantığını, Sea of Thieves'e güzel bir biçimde yedirmişler. Yapmak zorunda değilsiniz ancak oyunda bir şeyleri başardıkça, farkında olmadan sezonda sunulan içeriklere de ulaşıyorsunuz. Sezon kısmı, oyunun kendi içerisindeki başarımlarını da doğrudan etkiledi. Günlük, haftalık ve sezonluk görevler yapılmayı bekliyor. Örneğin, ilk sezonun haftalık görevi olarak oyuna yeni eklenmiş olan hayalet gemileri ve iskelet kaptanlarını yok etme süreci vardı. Ben bu yazıyı yazarken gelecek yeni hafta içerisinde de balıkçılığa yönelik bir süreç başlayacak. Yani oyun, size yapmanız için bir sürü içerik sunmaya devam ediyor. Açıkçası kendi açımdan ve üyesi olduğum, kendimizce Karabaş Tayfası (Selim, Kerim, Kayra, Genco, Mert hepimize ayrı ayrı teşekkürler)

adını verdiğimiz grubumuzla, Sea of Thieves'e girdiğimiz her akşam yapacak bir şeyler buluyoruz. Oyuncu sayısının 2020 yılı içerisinde artmış olması da bizi denizlerde yalnız bırakmıyor. Oyun bu arada sadece Microsoft Store ile sınırlı kalmadı. Steam tarafına da (61 gibi çok uygun bir fiyata) giriş yaptı. Eli kulağında olan server kurma güncellemesi de daha fazla oyuncuyu kendisine çekecek gibi duruyor. Ancak oyunun tek başına oynama hissiyatında halen çözülmemiş sıkıntılar var. Tek kişi olarak, tek yelkeli gemide yapacağınız yolculuklar, eğer oyuna aşına değil ya da tüm mekaniklerini çözmediyseniz, sizin için kabus gibi olacaktır. Ben kendi açımdan tek başıma çoğu düşmanlı korsan tayfalarına kafa tutabiliyorum ya da bir şekilde ellerinden kurtulmayı başarıyorum. Fakat beraber





oynayabileceğiniz arkadaşlarınız yoksa, hayatı size zindan edecek oyuncu grupları var.

Tamam, oyun korsanlık oyunu. Herkes potansiyel düşman. Yine de oyunun kendi topluluğu içerisinde artık kemikleşmiş bazı rutinler var. Bunları hiçe sayan oyuncular (Toksik kitle) yeni başlayanlara zor zamanlar yaşıyor. Şöyle bir-iki Sea of Thieves yayını ya da başlangıç videosu izlemeden tek başınıza girmeyin derim. Oyunun size sunduğu tanıtım kısmında, bazı özel bilgiler paylaşılıyor. Sizin keşfetmenizi istiyor. Vaktiniz bunlar için çok değerliyse ama yine de Sea of Thieves'den bir şeyler almak istiyorsanız, ipuçlarına da mutlaka göz atmalısınız derim.

Kuzey-Kuzeydoğu'da üç yelkenli gemi var! Bana ayrılan sayfa sınırına doğru yaklaşırsanız, yukarıda bahsettiğim başarıma hissiyatı üzerinde de durmak isterim. Oyunda birçok farklı fraksiyon ile birçok farklı görev yapabiliyorsunuz. Bize olan en büyük artısı farklı kozmetik ürünlere ulaşabilmek. Eğer siz de benim gibi bu tarz kıyafet, silah rengi ya da özel set hastasıysanız, hoşunuza gidebilecek görevler var. Sonuçta Sea of Thieves, rekabete dayalı da olsa hiçbir silah ya da ekipman bir diğerinden güçlü değil. Pirate Legend olunca herkese +5'er kılıç ya da tabanca verilmiyor. Fakat öyle cafcıflı bir kostüm veriyor ki, sizi gören diğer korsanlar saldırmadan önce bir kez daha düşünüyor. İşte bu başarıma hissiyatı kısmı, oyunun kendi topluluğu içerisinde saygıyla karşılanıyor. Üzerinde Pirate Legend yazan birine saldırmadan önce bir kez daha düşünüyorsunuz. Tam set Legendary kıyafet giyen birisi görünce, anlamadığınız görevleri ya da içerikleri sorabiliyorsunuz. İlk başta bunları yapmak "Grind Etmek" gibi bir algı oluştursa da ilk fortunuzu temizlemek, iskelet kaptanları batırmak ya da efsanevi Shores

of Gold görevini bitirmek, o başarı hissiyatını ziyadesiyle veriyor.

Şu güne kadar erteleyip durduğunuz, "Yahu acaba tekrar denesem mi?" diye çenenizi sıvazladığımız bir oyunsanız Sea of Thieves, artık o düşünceleri bırakıp harekete geçmenin zamanıdır. Sadece balık tutmak, güneşin ufukta yükselişini izlemek ya da dalgaların arasında rotanızı bulmaya çalışmak bile doyurucu bir his sunuyor.

Korsanlık mesleğine giriş

Bu kısımda, oyuna yeni başlayacak miçolara bazı önerilerde bulunacağım. Neler yapmalı, yapmamalı? Yazı içerisinde bahsettiğim o topluluk kuralları nelerdir? Nasıl hızlı hazine toplanır ve gemi yönetimindeki önemli noktalar nelerdir? İşte hepsini burada bulacaksınız. ♦ Oyunda toplamda üç gemi çeşidi var. Sloop, 1-2 kişi ile yönlendirilebilen tek yelkenli, atış gücü düşük ancak manevra kabiliyeti yüksek bir gemidir. Brigante, 3 kişiyle rahatlıkla yönlendirilen, iki yelkenli, kısa güverteli orta sınıf bir gemidir. Galleon ise en iyi biçimde 4 kişinin kullanabileceği, yüksek güverteli, atış gücü yüksek üç yelkenli bir canavardır. Mesela bir Galleon'u iki oyuncu olarak kullanmayı denemeyin, alt katta açılacak tek bir deliği yamamaya çalışmak bile size zulüm olacaktır.

♦ Hangi gemide oyuna başlarsanız başlayın, tayfanızın görevleri belli olsun. Ayrıca bir oyuncuyu kaptanınız olarak seçin ve onun sözünden çıkmayın. Tüm komutayı yönetecek ve son kararı verecek mercii olsun. Yoksa çok seslilikten seri bir biçimdeatabilirsiniz. Görev konusundaysa Galleon'dan örnek vermem gerekirse, sabit bir dümeni şart. Ayrıca her direğin altında bir oyuncu bulunsun ve gelen rüzgarın yönüne doğru yelkenleri ayarlasın. Bir kişi geminin pruva kısmına yakın olmalı, sudaki tehlikelere karşı gözlem yapmalıdır. Alt güverte tamircisi, açısı gibi

yan görevleri de aranızda dağıtın derim. ♦ Düşman oyuncu gemisi sizden çok güçlüyse hiç temasa girmeden kaçmaya çalışın. Hızlı kaçış için rüzgara doğru yönlendirilmiş yelkenler önemli. Ayrıca geminizde bulunan Gunpowder Barrellar ile peşinizdeki geminin rotasına tuzak kurabilirsiniz. Gerçi bu kırmızı intihar bombalarını geminizde bulundurmak pek mantıklı değil. Eğer biri geminize sızarsa, saniyeler içerisinde sizi batırabilir. ♦ Oyuna alışmak için öncelikli olarak ana hikayeleri yapmaya çalışın. Aralarında çok güzel hikayeleri olan ve keyifli bulmacaları olanlar var. Hem ana mekanikleri öğrenirsiniz hem de oyunun dünyasına hızlı bir giriş yaparsınız.

♦ Hızlı altın kasmak için bol bol Gold Hoarder görevi yapabilirsiniz. Mutlaka Emisary Flag çekin. Bir başka yol ise tehlikeli olmasına karşın Reaper's bayrağı çekmektir. Tüm hazinenizi daha yüksek meblağa karşılığında bu fraksiyona satabilirsiniz. Ancak Reaper's tarafı PvP odaklı olduğu için seviyenizi yükseltmek için diğer oyuncularla münakaşaya girmeniz gerekecektir.

♦ Gemiden gemiye top savaşlarında, eğer rakip gemi sizden büyükse Chainshot atarak yelkenlerini indirin. Sonrasında varsa büyü/renkli toplarınızdan birkaçıyla, gemi üzerindeki oyuncuları saf dışı bırakın. Kırık bacak topu, uyku topu ya da dans topu birkaç saniyelik hane hareket etmelerini engeller. Suya yakın yere atacağınız toplar, gemilerin sintine kısmından su almasını sağlar. Güverte üstlerine atacağınız toplar düşmanların size atış yapmasını engellediği gibi ölmelerine de neden olur.

♦ Savaşta avantaj elde etmediğiniz sürece diğer gemiye bordalamaya çalışmayın. Kendi tayfanızdan bir adam eksiltmiş olursunuz. Çıkmayı başarılırsanız da direkt saldırıya girmektense çapalarını atın ve gemide koşturmaya başlayın. Fırsatınız olursa varillerini boşaltın.

♦ Oyundan her çıktığınızda, geminizdeki içerik sıfırlanır. Çıkmadan önce tüm hazinenizi satmayı, bayrağınızı indirmeyi (Bayrak seviyenize göre altın verir) unutmayın. Ayrıca gemi içerisindeki mühimmatı bir Storage Crate içerisine koyup en yakın Outpost iskelesine bırakırsanız, sizden sonra oyuna girecek bir tayfayı mutlu etmiş olursunuz.

♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Oyunu içerik açısından zenginleştirmeyi başardılar. Başarıma hissiyatı.

Yapılacak tonla görev. Görsellik.

EKSİ Tek başına oynaması halen zor. Toksik oyuncular keyif kaçırabiliyor



Yapım XDev Studios Europe, Lucid Games Dağıtım SİE Tür Aksiyon, Yarış Platform PS5 Web playstation.com/tr-tr/games/destruction-allstars

Destruction AllStars

Vur, daha sert vur!

Aranızda Carmageddon'ı hatırlayanlar var mı? 1997 yılında piyasaya çıkan bu sadist oyun, içerdiği şiddet sebebiyle bir hayli eleştirilere maruz kalmış fakat sunduğu eğlence ile yıllara meydan okumuş bir yapımdı. Dönemin kült oyunları DOOM, Duke Nukem, Quake ve türevleriyle benzer düzeyde şiddet unsuru içermesine karşın onu daha sadistik bir yapıma haline getiren ana unsur ise, direksiyon başındaki karakterimizin tavrı ve söylemliydi. Hoş, Destruction AllStars, Carmageddon'a kıyasla çok çok çok minnoş bir yapımdır. Fakat arabayla başka araçları parçalama konusu işlendiğinde, aklıma ilk gelen hep Carmageddon olmuştur. Oynamadıysanız bir bakın derim.

Destruction AllStars'ta da dediğim gibi amacımız, bir arenada rakiplerin araçlarını parçalamak ve liderliğe oynamak. PlayStation 5'in ilk özel oyunlarından biri olan Destruction AllStars, aslında temelde Burnout ve Flatout gibi yapımların, Rocket League, Fortnite ve Overwatch gibi popüler yapımlarla aynı potada eritilmiş hali. Görsel tarz olarak ise tıpkı WWE 2K Battlegrounds'a benzeyen yapımda, (şu an için) 4 arena ve 16 karakter var. Seçeceğiniz karakter ile bu 4 arenada kozlarınızı diğer rakiplerle paylaşıyor ve en çok puanı toplamaya uğraş veriyorsunuz. Bunu yaparken de rakiplerin araçlarına vurmanız, daha sert (!) vurmanız gerekiyor.

Sağ analog ile ne kadar hızlı vurursanız o kadar çok puan topladığınız oyunun mekanikleri bir hayli eğlenceli. DualSense'in adaptif tetikleriyle de eğlence katlanıyor. Gazlarken şiddeti hissediyor ve aracınız parçalanmaya yüz tuttuğunda titremeye başlayan R2 tuşundan, atmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Tabii ki daha önce aracınızı biri ele geçirmesse! Evet, başkaları aracınızı çalabileceği gibi, siz de başkalarının araçlarını çalabiliyorsunuz. Çalmak veya engellemek için doğru tuşlara doğru zamanda basmanız lazım. Mayhem, Gridfall, Stockpile ve Carnado şeklin-

de bulunan arenaların her birinde farklı dinamikler var. Mayhem'de rakip araçları parçalamak zirveye çıkmaya yetiyorken, Carnado'da rakiplere saldırdığınızda dökülen dişlileri toplamanız, Stockpile'de bunları bankalarda biriktirmeniz ve Gridfall'daysa aynı zamanda zemine dikkat etmeniz şart.

Oyundaki her karakterin farklı birtakım yetenekleri var, bu karakterlerin sahip oldukları araçların da aynı şekilde. Bu özellikler çok derinlik olmasa da birbirlerinden farklılar ve oynadıkça daha etkin kullanmayı çözüyorsunuz. Öte yandan karakter ve araçların kozmetik özelliklerini değiştirebileceğiniz bir bölüm de yer alıyor. Kostümler ve ifadelerle karakteri şekillendirebilirsiniz, ancak burada oyun içi satın alım sistemi devreye giriyor ve can sıkıyor. Zira kostüm ve ifadelerin yanı sıra oyuna katılan mini hikaye bölümü de parayla açılıyor.

Destruction AllStars, kuşkusuz çok oyunculu bir oyun. Fakat mini hikaye bölümü diyebileceğimiz Mücadele Serisi de var. Özellikle Multiplayer salonlarına girmeden önce botlarla alıştırma yapmanız ve bu Mücadele Serisi'nin tamamlamanız (en azından birini) hem karakterlerin özelliklerini keşfetmenizde hem de arenaların yapılarını

öğrenmenizde faydalı olacaktır. Bu Mücadele Serisi'nde sadece Ultimó'nun bölümlerini ücretsiz olarak oynayabiliyor, sonrakileri için ne yazık ki para ödemeniz gerekiyor.

Destruction AllStars, keyifli bir yapımdır. Araç kullanımı akıcı, rakip araçlara indirdiğiniz darbeler tatmin edici, karakterinizin çevikliğini kullanarak platformlarda dolaşmak da eğlence unsuru katıyor. Online arenalar çeşitlenecektir kuşkusuz fakat microtransaction içermesi üzücü. Öte yandan maçlarda efektler ve taraftar tezahüratları oyunu dolduruyor, ancak alttan alttan çalacak gaz müzikler de güzel olabilirdi, yok. Yine de çok oyunculu ve eğlenceli bir temayı arayan, rekabet unsuru da seven PS5 sahipleri keyif alacaklardır. Özellikle PS5 parti gecelerini müthiş eğlenceli kılabilir. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Çatır çatır aksiyon. Plus ile bedava. Adaptif tetiklerle uyumu mükemmel
EKSİ Microtransactionlar can sıkabilir. Yeni bir Twisted Metal olmasını bekleyenler üzülebilir.

73





Yapım Clever Beans **Dağıtım** Deep Silver / Koch Media **Tür** Aksiyon, Roguelike **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** godswillfall.com

Gods Will Fall

Boyunuzdan büyük bir işe kalkıştığınızda, başınıza geleceklere hemen fark etmeyebilirsiniz

Farklı ekolleri bir araya getiren oyunları seviyorum. Birkaç yıl öncesinde çıkan Frostpunk, hem strateji türünü hem de hayatta kalma mantığını başarıyla harmanlamıştı. Bugün bile halen Frostpunk'ı anabiliyor ya da canımız çekince indirip oynayabiliyoruz. Bazen de birbirlerine çok yakın iki farklı ekolü birleştiren bazı oyunlar oluyor tabii. Gods Will Fall, hem Roguelike dediğimiz sürekli olarak öler ve her şeye yeniden başlayarak oynadığımız bir tür hem de Soulslike olarak literatüre iyicene oturmuş türün bir harmanı. Bol bol ölüyor, zorlu düşmanlar karşısında doğru zamanda kaçmaya çalışıyoruz. Az vuruyoruz ama öz vuruyoruz. Düşmanlar ise bizi kıstırdı mı aklımıza gelen tüm dualarımızı edip nihai sonumuza kavuşuyoruz. Fikir olarak güzel bir düşünceyle yola çıkmış olsa da pratikte sınıfta kalan bir oyunla daha karşınızdayım. Gods Will Fall, tanrılara isyan eden Celtic klanların bir araya getiriyor. Sonlarını getireceklerinden bihaber klan üyeleri, binlerce yıldır

insanlara zulüm eden Tanrıları alaşağı etmek için amansız bir yolculuğa çıkıyor. Yolculuğumuz sırasında gemilerimiz büyük bir fırtınaya yakalanıyor ve batıyor. Geriye kalan bir avuç maceracı ise düşükleri adada, tanrıları tek tek bulup ortadan kaldırmayı kendilerine görev biçiyorlar. Oyuna başladığınızda hikayesel olarak muhteşem bir içerik sunmayacağını hızlıca fark ediyorsunuz. Sonraki adımlarda işin mekanikleriyle biraz daha oyunun canlanacağını düşünüyorsanız da yanlıyorsunuz. Bu uzun mu uzun girizgahımdan sonra Gods Will Fall'a enine boyuna bir bakalım.

Tanrılar düşün artık!

Oyuna bir sahilde başlıyoruz. Kontrolümüz altında birbirlerinden farklı özelliklere sahip olan 8 kahraman var. Kimisi kılıç, kimisi mızrak kullanıyor. Hepsinin saldırı güçleri, canları ve hızları birbirlerinden farklı. Hepsini eş zamanlı kontrol ederek haritada dolaşmaya başlıyoruz. Geldiğimiz ada, isyan ettiğimiz tanrıların adası.

Adada tam 10 tane tanrı var ve hepsini indirmemiz gerekiyor. Ancak işler hiç de tahmin ettiğimiz kadar kolay değil. Her tanrı bir zindanın içerisinde bulunuyor. Zindanların tasarımları da birbirlerinden farklı. Bu açıdan baktığımda, özgün bir yapıda olduklarını söyleyebilirim. İçerisindeki canavarlar ve düşman tipleri de değişiklik gösteriyor. Tahmin edeceğimiz gibi her tanrının da kendine has görünüşleri ve karakteristikleri var. Zindanın kapısına geldiğimizde, içeride bizi neyin beklediğini bilmiyor ve sekiz kahramandan birini seçerek içeriye





yolluyoruz. Burada kontrol tamamen o kahramana odaklanıyor. Diğerleri dışarıda beklemeye başlıyor. İçerideki düşmanları tek tek temizleyip indirilecek tanrıya ulaşmaya çalışıyoruz.

Burada biraz nefeslenelim ve zindan yapılarından bahsedeyim. Her yeni oyunda zindanın yapısı ne yazık ki değişmiyor. Ancak içerideki güç dengeleri değişebiliyor. Daha öncesinde girip temizlediğiniz zindanda düşmanlar daha azı bilimde üzerinize çullanabiliyor. Zindanda ilerlerken karşınıza çıkanları temizleyerek finalde karşılaşacağınız tanrının da gücünden biraz azaltabiliyorsunuz. Sonunda zindanın tanrısıyla karşılaşmanızda işlerin rengi değişiyor. Gods Will Fall'un öğrenme eğrisi bir hayli dik. Tanrıların saldırıları çok hızlı ya da sert olabiliyor. Her biri farklı demiştim. Onların saldırı şablonlarını öğrenene kadar zaten sizi yok ediyorlar. Kahramanınız zindanın bir yerinde öldüğünde oraya hapsolüyor. Başka bir kahraman ile içeriye girerek zindanı temizlemeniz lazım ki tekrar onu ekibinize katabilesiniz. Ancak bu pek mümkün değil. Tanrılar gerçekten çok zor. Defalarca denemeniz gerekiyor. Belli bir noktaya kadar ilerleyip dışarıya çıkmanız da mümkün değil. Bir kere girince orada kalıyorsunuz ve ölene kadar ya da tanrıyı

ortadan kaldırıncaya kadar mücadeleye devam etmelisiniz.

Marifet oyuncuda

Bu tarz oyunlarda öğrenme eğrisini geçtiğiniz an, oyunun kralı oluyorsunuz. Ama öğrenene kadar geçen süre zarfı sizi oyundan uzaklaştırabilir. Özellikle dövüş mekaniklerinin hantal kaldığını ve istediğimi yapamadığımı gördüm. Her kahramanın farklı silahı var ancak saldırı butonları aynı. Hafif saldırı, ağır saldırı, zıpla ve vur. Ek olarak kaçınma butonu var. Bu kaçınma işini (Dodge) düşmana doğru yaparsanız saldırısını kesebiliyorsunuz (Parry). Fakat o kadar zorlayıcı yapmışlar ki kaç kere kendimi düşmanların ortasına attım sayamadım. Bir anda kendimi suratıma gelen düşman saldırısının içerisinde buldum. Bu açıdan bakıldığında dövüşler çok yorucu. Tanrıya gelene kadar mecaliniz kalmıyor. Zindanlarda bulabileceğiniz ufak tefek eşyalar size mücadelelerinizde yardımcı olabiliyor. Ancak ölürseniz eşya da zindanın içinde kalıyor. Kurtulmayı başarılırsanız bu eşyaları, diğer kahramanlar arasında da paylaşmak mümkün. Gods Will Fall, ilk açıdan bakıldığında keyif alınabilecek bir oyuna benziyor. Tanıtım videolarına bakarsanız, görsellik açısından da doyurucu olduğunu göreceksiniz. Renkli

grafikler, şahane müziklerle birleşince oynama süresine etki edecek gibi. Fakat oyunun temelinde bulunan dövüş mekanikleri hantal kalınca ve öğrenmek için harcamanız gereken süre artınca, bu keyiften mahrum kalıyorsunuz.

Bilemiyorum belki de ben oyunun Soulslike tarafına yatan kısmını beğenemedim. Roguelike türündeki oyunlar her zaman favorim olmuştur. The Binding of Isaac'te yüzlerce saat, tekrar tekrar aynı bosslara karşı, farklı ekipmanlarla hiç sıkılmadan savaştığımı bilirim. Fakat Gods Will Fall, oyunu akıcı hale getirebilecek birkaç yerde noksan kalıyor. Buna ek olarak oyunu bir kontrolcüyle oynamanızı tavsiye ediyorum. Klavye+fare pek etkin değil. Zaten oyunun kendisi de açılırken, en iyi deneyimi bir kontrolcüyle alabileceğimiz konusunda bizi uyarıyor. Bu söylediklerimi hesaba katıp Gods Will Fall'a girişin derim. Yoksa size vereceği keyiften çok azap olacaktır. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Grafikler ve müzikler gayet başarılı
EKSİ Hantal dövüş mekanikleri.
Öğrenme eğrisi çok dik. Bosslar çok zorlu, kazanılan ödül çok az.
Hikaye eh işte

56





Yapım SouthPAW Games Dağıtım NeoWiz Tür PC, Mac Platform Aksiyon Web skulthegame.com

Skul: The Hero Slayer

Kafası şimdi geldi!

Hatırlar mısınız bilmiyorum ama geçtiğimiz sene Mayıs ayında bahsetmiştik Skul The Hero Slayer oyunundan. O zamanlar erken erişim durumundaydı ve arayış çok uzatmadan tam sürüme ulaşmış halde karşımızda duruyor. Bir anti kahraman oyunu olan Skul'da efsanevi kahramanların şeytani bir kral ve onun ordularını tutsak almalarını, ardından Black Quartz adı verilen bir mücevher sayesinde dostlarımızı bize düşman yapmalarını konu alıyor. Biz de eski dostlarımız ile kralı kurtarmak için sevgili cadımızın yardımlarını da alarak maceraya atıyoruz. Bakalım başarılı olup Krallığı o eski görkemli günlerine kavuşturabilecek miyiz? Ekran görüntülerinden de gördüğümüz üzere pixel art tarzında olan Skul The Hero Slayer sizleri hiç şaşırtmayacak bir türün oyunu, roguelite. Pixel art olduğu zaman biliyorsunuz ki roguelite olmak zorunda, üzerine bir de metroidvania tarzını eklediniz mi tamam, mis gibi bir oyun var elimizde. Oyun bir roguelite olduğu için bir seferde ilerleyebildiğimiz kadar

ilerlememiz gerekiyor, bunda yeni bir şey yok zaten. İlerlediğimiz süreç içerisinde ise elde ettiğimiz kazanç gelişmemize olanak sağlıyor. Sene olmuş 2021 ama biliyorum ki birçok oyuncu bu döngüyü pek de eğlenceli bulmuyor. Skul ise metroidvania, roguelite ve pixel art başlıklarını kendi potasında güzelce eritmiş bir oyun, oynarken sıkılmadım, "du bakalım, daha başıma ne işler açacağım" diye yaldır yaldır devam ettim.

Leerooy!!!

Oyunda çok ilginç düşmanlar var, hani şövalyeler vs. bir yana, bölümler ilerledikçe ilginçleşiyor. Şöyle bir örnek vereyim; bir bölümde şato içerisindeki hizmetçi kadınlar ile savaşıyoruz hani şu klasik siyah beyaz önlüklü ablalar ve bu ablaların yakın mesafe saldırısı süpürge, biliyorum şaşırmadınız ama menzilli saldırıları ise efsane, tabak fırlatıyorlar. Muazzam. Standart düşmanlar ve boss fight'ları (Leerooy! Diye bağırıp saldıran boss var ya!)

dışında bir de kahramanlar var ki en sevdiğim detaylardan bir tanesi bu oldu oyunda. Bu arkadaşlar bir büyücü, bir Knight, bir priest gibi farklı kombinasyonlarda, bildiğiniz kahraman partisi olarak geliyorlar ve ekranın sağ üst köşesinde can ve mana barları ile birlikte seviyelerini de görebiliyoruz. Bilmiyorum, benim çok hoşuma gitti bu detay çünkü anti hero bir oyun oynuyoruz sonuçta.

Skul artık tam sürüm!

Erken erişim incelemesinde bahsetmiş olduğum o tutukluk giderilmiş durumda. Hatta oyunun girişine küçük iskelet Skul'in aslında kim olduğunu öğrendiğimiz ufak bir anlatı sinematiği bile eklenmiş. Sonrasında gelen tutorial kısmına da hikaye anlatımı yedirilmiş durumda. Klasik hangi tuş ne yapar eğitimi yani, ancak bu kısımda ilk silahımızı aldığımızda gülmedim desem yalan olur. Şöyle ki savaşta düşmüş iskeletlerden bir tanesi bize neler olduğundan bahsedip 'al saldırmak için bunu kullan' diyor,



siz kılıç falan beklerken çekip bacağına veriyor. Ya oyunun ilerleyen bölümlerinde bir sahne var sahnede Wilhelm Scream kullanılmış, hani oyunun kendini ne kadar ciddiye aldığını anlamışsınızdır diye düşünüyor ve bu konuda ben daha da birşey demiyorum. Oyunu tutorial kısmı oldukça kısa, hemen sonrasında ise asıl döngü başlıyor ve ilk olarak kurtardığımız cadımız ile birlikte güvenli bir noktada oyuna başlıyoruz. Cadı ile konuşarak topladığımız Dark Quartz'ları harcıyor ve karakterimizi geliştirmeye başlıyoruz. Bu geliştirmeler Skull, Bone ve Spirit olarak üç bölüme ayrılmış durumda. Örneğin Skull altında Magic Attack, Bone kısmında fiziksel saldırı, Spirit altında ise Crit rate gibi bonuslar yer alıyor. Sonrasında ise işin içerisinde bones ve gold giriyor, yine bunları da birçok NPC'de harcayarak farklı kazançlar elde edebiliyoruz. Örneğin Bones kullanarak karakterin statlarını yükseltebiliyor ya da gold harcayarak macera boyunca bize yardımcı olacak eşyalar satın alabiliyoruz.

Bu neyin kafası, bu nasıl çeşitlilik?

Karakterin yetenekleri (hatta karakter diyebilirim) ise kafasına göre belirleniyor ve bu kafalar oyun ilerledikçe karşımıza çıkıyor (kafası şimdi geldi... heh heh), yani kafasını değiştirdiğimiz zaman kullandığımız yetenek de değişiyor. Hatta bununla birlikte silahı da değişiyor. Yani oyunda ekipman toplamak yerine kafa topluyoruz. Oyun aynı anda iki kafa taşımamıza izin veriyor ve maceramız esnasında bu kafaları değiştirebiliyoruz. Şimdi 'o ne abi ya?' diyor olabilirsiniz de oyunun en temel mekaniği bu aslında, örneğin karakterin kendi kafasını fırlatabiliyoruz, hasar veriyor, sonra tekrar basarsak, kafaya teleport oluyoruz. Bu kafa değiştirme esnasında kısa süre hasar almamaya yarayan Exoskeleton Reinforcement diye bir geliştirme var misal. Ama tabii, kafa değiştirmenin getirdiği en büyük bonus bu değil, aynı zamanda iki kafa birbirleri ile combo yapmanıza da olanak sağlıyor ve

zaten olay biraz da burada kopuyor. Ancak bu kafaları öyle patır patır değiştirmek en azından en başta pek mümkün değil, geliştirmesini almamız gerekiyor. (Ben burada kahkahalara boğulurken Sonat'ın bu mekaniği böyle ciddiyetle anlatabilmesi... - Kürşat) Ne tip kafalar var dersiniz de örnek vereyim Werewolf, Thief, Ninja ve Rock Star. Misal Rock Star ile saldırı yaptıkça bir bar dolduruyorsunuz. Bu bar tamamen dolduktan bir süre sonra saldırıya devam edersiniz ortam konser alanına dönüyor. Üstelik Common, Rare, Unique ve Legendary olarak da sınıflara ayrılmış durumda otuzdan fazla kafa (karakter) ve her bir kafanın dediğim gibi kendine özgü oynanışı var. Bu arada bütün bu koşuşturmaların arasında yolda NPC'ler ile karşılaşış onlara yardım ederek farklı eşyalar elde edebiliyoruz, bu eşyalar da tabii ki karakterimizi kuvvetlendirmede bize yardımcı oluyorlar. Bir de Quintessence diye bir yetenek daha var, bu yetenekten sadece bir tane taşıyabiliyoruz, özelliği ise hem aktif hem de pasif olarak bize güç sağlıyor

olması, bunlar da kendi aralarında Common, Rare, Unique ve Legendary olarak kalitelerine ayrılmış durumdalar. Sevgili okur o kadar çok şey var ki, tek tek yazmam mümkün değil hani şöyle diyeyim bacak kemiği ile başlayan maceranız sonunda mermiler sıkıp, roketler fırlatılırken ninja yıldızları atmaya kadar gidiyor, yani öyle kolay kolay sıkılacağınız bir oyun değil Skul.

Oyuna toplamda beş farklı temada bölge geziyoruz, rakamsal az gibi görünse de hiç de öyle değil. Haha! Diyip yaldır yaldır giderken beklemediğiniz bir anda aldığımız hasarın sizi tekrar başa döndürüyor olması gerçeği işi ekstra uzatıyor ama eminim bu oyunu da No Hit Speed Run yapan arkadaşlar çıkacaktır elbet, çünkü benzer türdeki her oyunda olduğu gibi Skul'da da düşmanların hareketlerini öğrendiğiniz anda artık tahmin edebiliyor hale geliyorsunuz. Kaldı ki en başta da dediğim gibi roguelike olmaktan ziyade roguelite bir oyun olmuş Skul, yani gözünüz o kadar da korkmasın, biraz alıştığınız zaman türü beceremiyorum diyenler için bile rahatça oynanabilir bir oyun olmuş.

Son olarak diyeceğim şudur ki Skul: The Hero Slayer şu zamanda hazır fazla oyunda yokken uygun fiyatı ile alınarak, bolca vakit ayırabileceğiniz leziz bir roguelite olmuş. Üstelik müzikleri falan da muhteşem. Ancak roguelike arıyorsanız Skul sizi doymayacaktır, dönüp Blasphemous ya da Dead Cells'e devam etmeniz gerekiyor. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Rogue-lite arayanlar için biçilmiş kaftan. Kafa değiştirme mekaniği. Kendisini ciddiye almıyor olması. **EKSİ** İlk başlarda biraz sıkıcı gelebiliyor. Roguelike arayanlar için fazla basit kaçıyor.

88





Yapım Out of the Blue Games S.L. Dağıtım Raw Fury Tür Macera Platform PC, XONE, XS Web www.calloftheseagame.com

Call Of The Sea

Sen ne güzel gözükən bir oyunsun öyle...

Her ay dergimizin kıymetlisi Kürşat ile inceleyeceğim oyun üzerine konuşuruz. Oyun dünyası muhteşem keyifli olsa da ve bizler oyun oynamayı çok seviyor olsak da hepimizin sevdiği oyun türleri/konseptleri farklıdır. Kürşat da bunu bildiği için bize "Bu ay bunu inceleyeceksin." demek yerine "Bu ay bunu incelemek ister misin?" der. Ritüel böyle gerçekleşir. Bu ay da böyle konuşurken bana uygun, sevdiğim tarz oyunların çok kit olduğu dönemde olduğumuza dair kendisine biraz söyledim. O da bana Call of the Sea kodunu gönderip, seveceksin dedi. Sevdim mi? BAYILDIM. Hikayemiz 1934 yılında Norah Everhart adında genç bir kadının, keşif yolculuğuna çıkmış olan kocası Harry Everhart'dan haber alamaması üzerine keşif ekibinin ardından gitmesiyle başlıyor. Norah, kendi aile soyunun yakalandığı, bazıların da bu sebeple öldüğü, tedavisi bulunamayan bir hastalığı vücudunda taşımaktadır. Ellerinde hastalığın lekelerini taşıırken her gece rüyalarında çeşitli kabuslar görmektedir. Kocası Harry de bu hastalığın tedavisinin Tahiti'nin 74 mil doğusunda bulunan bir adada bulunabile-

ceğine inanıyor. Bir süre sonra Norah, içerisinde bazı eşyalar ve adresin yazdığı paketi teslim alarak Kaptan Hodgson önderliğinde bir tekne ile adaya gidiyor. Karakterimiz Norah Everhart, adada kocası ve grubunu ararken bir yandan da bu esrareniz adada gerçekleşen olayları ve hastalığının kökenini, mümkünse tedavisini aramaya başlıyor. Hikaye temelleri oldukça sağlam ki oyuna başlamadan önce Norah ve Harry'nin hikayesini daha derinden anlamak ve ikisi arasındaki bağı hissetmeniz için oldukça yeterli uzunlukta bir mini dizi bile var. En başından söylemeliyim ki Call of the Sea hikayesi ile sizleri etkilemeyi ve başında tutmayı başaracak. Norah'ı birinci şahıs kamera açısından yönettiğimiz oynanış bölümünde, vardığımız adada ipuçlarının peşinden giderek eşimizi bulmaya çalışıyoruz. Yol boyunca kocamızın hastalığımız için tedavi bulmaya çalışırken ilerlediğine dair kanıtları ve nerede olduğuna, grubunun başına gelenlere dair izleri keşfediyoruz. Bütün oynanış da bu merak, keşif ve ipuçlarını bulmak üzerine kurulu. Başımızdan geçen tüm olayları yazdığımız bir

günlüğümüz var. Günlük içerisinde aynı zamanda adada keşfettiğimiz nesnelere çizdiğimiz, oyunun bulmaca kısmı için tasarlanmış not bölümü bulunuyor. Norah, notlarını alıp, çizimlerini yaparak bulmacaların çözümlerine kavuşuyor. Bulduğumuz, gördüğümüz her nesne ile etkileşime geçmeye çalışıyoruz. O nesnelere işimize yarayanları not defterimize çiziyor ve bulmaca için gerekli çözümü anlıyoruz. Şimdi ben böyle söyleyince aklınıza oyunun tekrara düştüğü falan geliyorsa hiç öyle düşünmeyin. Oyunun bizde uyandırmak istediği merak duygusu var. Oyun bu adayı, hastalığı, Harry ve Norah arasındaki bağı keşfetmenizi istiyor. Her bir ipucunu bulduğunuzda ve bulmacayı çözdüğünüzdeki tatmin hissi ve bir sonraki adımda ne olacağına merakı oyunu başından kaldırmaz bir hale getiriyor. Bulmacaların zorluğu da gayet yerinde. Call of the Sea, grafik ve ses konusunda muazzam. Ben bu tarz sulu boya ile yapılmış gibi görünen sanatsal grafik tarzına zaten bayılıyorum. Hikaye gereği bu tarzın seçilmesi de çok uygun olmuş. Detay seviyesi de çok iyi olmasa da fena değil. Ada size canlı olduğunu hissettiriyor. Ses tarafında söyleyecek bir şey yok. Müziklerin oyunun senaryosuna göre girdiği yerler, tonları mükemmel. Özetle, oynasız kaldığımız bu dönemde Call of the Sea oyununa bir şans vermenizi öneririm. Halihazırda Game Pass üzerinde bulunuyor. Steam'de de 32 TL. Fiyatı da uygun. Hikaye odaklı oyunları seviyorsanız Norah'ın yolcuğunu keşfedin! ♦ Tunahan Ertaş

KARAR

ARTI Etkileyici hikaye anlatımı ve senaryo. Müzikler
EKSİ 5-6 saat arası süren kısa oyun süresi. Oynanış daha çeşitli olabilirdi.

All About Space

TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE
ASTRONOMİ DERGİSİ

POPULAR
SCIENCE
EKİBİNDEN
YENİ BİR
DERGİ

**MART
SAYISI**
BAYİLERDE
KAÇIRMAYIN!



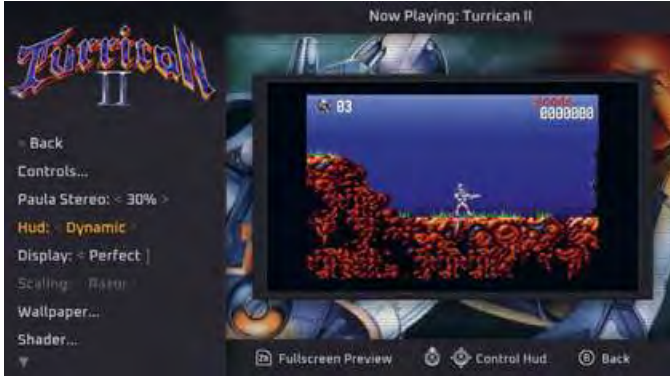
**POSTER
HEDİYELİ**

DÜNYA DIŞI YAŞAM
ARAYIŞI & MERKÜR

Online satın almak için:
www.dergiburda.com



MERKÜR
GÜNEŞ SİSTEMİ'NİN EN KÜÇÜK VE
EN HIZLI GEZEGENİ



Yapım Factor 5 Dağıtım ININ Games Tür Shoot 'Em Up Platform PS4, Switch Web www.inin.games/games/turricon-flashback

Turricon: Flashback Collection

Sene 1990, bizde gözler yaşlı...

Geyik değil bakın, gözlerim ciddiye yaşlı. 10 yaşındayım ve aklımın henüz Monkey Island, Final Fantasy III gibi ağır abilere yetmediği dönemdeyim. Elimden düşmeyen oyunlardan olan Double Dragon, Snow Bros.'larla mutlu mesut yaşarken Almanya'dan sert bir esinti geldi ve Amiga'mı tittretti. Artık evde kaos hakim. En ufak bir can kaybında bile tuş sesleri civarda duyuluyor, ailem de bu sinir harbine kayıtsız kalamayıp bana ortak oluyorlardı. Çok zordu Turricon! Zoru başarmanın keyfini ise sanırım ilk kez bu oyun sayesinde hissetmişim. Hiç can kaybetmeden level atladığımda terli avuçlarıma üfler, ev ahalisine de başarı duyurumu yapardım. Bilenler bilir, 80-90'lı yıllarda Avrupalı yapımcılar resmen çılgın atıyorlar ve piyasaya inanılmaz oyunlar sürüyorlardı. Japonlar şaşkın, Amerikalılar derin uykudaydı. 500cc Grand Prix, Rayman ve Tzar gibi farklı türlerde sayısız oyun Avrupa'nın her köşesinden evlerimize ulaşıyordu. Turricon ise oyun dinamikleri sayesinde pek çok rakibini gölgede bırakmayı başarmış ve kısa sürede hit olmuştu. İnsanoğlu giderek yaşanmaz hale gelen Dünya'dan ayrılıp kolonileşmenin peşine düşmüş ve bu kolonilerden biri Alterra isimli gezegende hayat bulmuş. Her şey mis gibiyken gezegenlere hayat getiren M.O.R.G.U.L. isimli teknoloji bir anda bağımsızlığını ilan etmiş ve insanlar Alterra'dan kaçmak zorunda

kalmış. Tabii ki gezegeni geri alma çabaları hızlıca start almış ancak bu çaba karşısında (Yılmaz?) M.O.R.G.U.L. görünce iyice umudu tükenmiş insanlığın (ilk yazıda yapılmaz aslında bu, basın tokadı bana). İlerleyen teknoloji ise imdada yetişmiş ve genetik bilim sayesinde bir mutant asker yaratılmış. Turricon isimli bu savaşçı yüzyıllardır M.O.R.G.U.L. egemenliğindeki Alterra'yı geri almak üzere gezegene gönderilir. Hikayemiz de tam bu noktada başlıyor zaten.

Almanların ne kadar sert, acımasız olduklarını başka sektörlerden çok iyi biliyoruz ama oyun sektörü için biraz yeniydi bu durum. Run'n'gun platform türünde, özgür harita yapısıyla oyuncuyu keşfetmeye zorlayan, tatmin duygusunu kolayca yaşatan bir oyun Turricon. Bize verilen süre dolmadan her dünyada yer alan haritaları geziniyor, bölüm sonu boss'una ulaşmadan haritaların sağını solunu araştırıyoruz. Bu araştırmanın ödülleri var elbette, kuru kuruya gezinme yok. Ekstra canlar, farklı ateş güçleri saklı haritalarda.

İşin aksiyon tarafı klasik tatlara sahip. Sadece sağ ve sola ateş edebiliyoruz. Öyle altıgen dönmeler, her açığa ateş etmeler yok ama olsa ne de güzel olurmuş. Dönemi için hiç sıkıntı olmayan bu durum, türün yeni nesil oyunlarına alıştıktan sonra biraz bayat bir tat veriyor ne yazık ki. Kontrollerin de günümüze göre hantal kaldığını söyleyebilirim, her açıdan güncelleme

alan bir oyun değil Turricon Flashback. Turricon Flashback'de seriye ait dört oyun yer alıyor; Turricon, Turricon II, Mega Turricon ve Super Turricon. Ufak tefek görsel ve içerik farklılıkları dışında dört oyun da birbirine çok benziyor, bu paketin en büyük sıkıntısı da bu. Aralarında geçiş yaptığınızda belirgin bir yenilik, farklı bir tazelik asla hissetmiyorsunuz. Bu sorunu biraz olsun bertaraf etmek için her oyuna Trophy Challenge modu konmuş. Bu modda zamanı geri sarma özelliği devre dışı kalıyor ancak Kupa kazanabiliyorsunuz. Klasik modun yine de daha keyifli olduğu belirtmeliyim. Seriyeye aşina oyun severlerin arşivinde tatlı bir nostalji olacaktır şüphesiz ancak yeni nesil oyunlara alışmış, eskiyle hiç işi olmayanların da hızlıca burun kıvracağı yaşlı bir güzellik Turricon Flashback. Tüm eksiklerine, yaşına başına rağmen zorluğu ve harika müzikleriyle ilgiyi hak ettiğini söyleyebiliriz.

◆ Hakan Orkan

KARAR

ARTI Dönemine göre yenilikçi yapısı, Zor ama tatmin duygusu yüksek oyun dinamikleri, Müzikleri
EKSİ Çok yaşlanmış olması, Paket içeriğindeki dört oyunun birbirine çok benzemesi

72





Yapım Gust Dağıtım Koei Tecmo Tür JRPG Platform PC, PS4, Switch Web www.koeitecmoamerica.com/ryza2

Atelier Ryza 2:

Lost Legends & The Secret Fairy

“Oysa ufak bir kasabada yaşayan, sıradan bir kızdım...”

Atelier serisi ile mazimiz PlayStation 2 dönemine kadar uzanır. İlk defa Atelier Iris üçlemesi ile tanışmıştım sevimli simyacılarla. Klasik JRPG türünde olmanın yanı sıra, kocaman kazanımızda gerçekleştirdiğimiz simya ile eğlenceli bir oyundu. Simya derken iki veya daha fazla nesneyi bir araya getirip yepisyeni bir nesne elde etmekten bahsediyorum. Yeni formüller, karışık deneyler, güçlendiriciler, kısacası bayağı bir bağımlılık yapan sisteme sahipti Atelier oyunları. Derken Mana Khemia serisi, Atelier Rorona, Meruru, Ayesha derken seri aldı başını gitti ve birçok simyacı arkadaş ile tanıştık. Şimdi ise serinin 22. Oyunu var karşımızda. Üstelik ilk defa bir Atelier oyununa direkt bir devam oyunu (aynı karakterler) olarak.

Sakin kafanız karışmasın. Final Fantasy oyunları gibi düşünün. Her oyun ayrı bir dünyaya, ayrı karakterlere ve hikayeye sahip. Tek ortak noktaları simya yapmamız. Atelier Ryza 2 de

direkt bir devam oyunu olmasına karşın kendi hikayesine sahip olduğundan 2019 yılında çıkan ilkinden bağımsız oynanabilmekte. Direkt devamı derken kastım aynı dünya, aynı hikaye bambaşka bir macera. Atelier Ryza 2’de olaylar ilk oyunun üç sene sonrasında geçmekte. Ryza’nın arkadaşları buldukları küçük adayı amaçları uğruna terk etmiş, bizim küçük Ryza da simya eğitimini tamamlamak için adada kalmıştır. Ta ki macera kapısına gelene kadar.

Fantastik bir dünyada geçmesine karşın, oyunda gerçek dünyamızın da en büyük “nimesi” bulunmaktadır: Para! Başkentte parasız olmaz. Eşsiz maceramızın yanında çeşitli görevler yerine getirerek veya elimizdeki değerli eşyaları yahut fazlalıkları satarak para kazanıyoruz. Bu kötü bir şey mi? Kesinlikle hayır. Tabii simyanın da yeri her Atelier oyununda olduğu gibi büyük. Kimi yerlere ulaşmak için simya yaparak gerekli nesnelere yaratmamız gerekiyor veya bir görev neticesinde nesnelere toplayıp istenilen eşyayı üretmemiz isteniyor. Anlayacağınız, gerek başkentte gerekse bolca gezineceğimiz antik kalıntılarda yapacaklar asla bitmiyor.

Oyunda beni en çok şaşırtan dövüş sistemi oldu. Gelenekçi bir kafaya sahip olan ben, Atelier serisinin klasik sıra tabanlı dövüşlerini severim. Ryza 2’de ise sizi her zaman tetikte tutan, hızlı bir dövüş sistemi bulunmaktadır. Anlatması zor; ekranda bir ilerleme çubuğu

var ve çubukta sırası gelen karakter/düşman hamlesini gerçekleştiriyor. Yani ne tam gerçek zamanlı ne de sıra tabanlı bir sistem. Oyun sizi hızlı düşünmeye sevk ediyor ama bunu zorlayarak da yapmıyor. İlk dövüşteki tutorial size tek tek ne, nedir anlatıyor. Benim tek söyleyebileceğim, benim bile hoşuma gitmesi. Oyunun enfes JRPG grafiklerine değinmeye bile gerek duymuyorum. Harika manzaralar ve farklı kıyafetleri ile anime karakterleri yine sahnede. Tek dikkatimi çeken, yere kareye giren ve garip hareketler sergileyen NPC’ler oldu. Örneğin biriyle konuşuyorsunuz ve arkada bir karakter ekranın ortasına kadar yürüyor, aniden durup başka bir yöne gidiyor. İster istemez gözünüz kayıyor. Eh, her oyunun kusuru keşke bu kadar olsa. Atelier Ryza 2 ülkemizdeki 299 TL’lik fiyatına rağmen (Steam) hem Atelier serisine harika bir ekleme olmuş hem de devam oyunu olarak dört dörtlük bir iş çıkartmış.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Buram buram J-RPG kokan görseller. Hızlı, akıcı ve eğlenceli dövüş sistemi. Etrafı gezinmenin artıları bir hayli fazla **EKSİ** Gelişmiş simya yapmak bazen kafa karıştırıcı olabilir. Görseller harika ama bazen gereksiz dikkat dağıtıyor

85

Olija

Piksel piksel, nefes nefese bir maceranın içinde...

Ocak ayının sonlarında ayında Steam ve birçok platform üstünden oyunculara sunulmuş olan Olija, 8 bit piksel sanatıyla bezenmiş bir aksiyon-macera oyunu. Skeleton Crew Studio tarafından geliştirilmiş olan oyun, Devolver Digital gibi Gris, Hotline Miami tarzı çok konuşulan oyunları yayına sunmuş, bir kısım oyuncunun favorileri arasına çoktan girmiş, yetenek avcısı bir yayıncı aracılığıyla bizlerle buluştu. Hikayede ilk bilmeniz gereken, bir süredir düşüşte olan bir ülkenin lideri olan Lord Faraday olmanız ancak insanlar sizi hala seviyor. Ülkenizin servetini değiştirmek için bir maceraya çıktınız, ancak bunun yerine geminiz batıyor ve siz ve mürettebatınız bir şekilde Terraphage'a getiriliyorsunuz. Yapmanız gereken şey ise sizi Gölge Kapı'ya götüren bir yol aramak. Bu kapı sizi ve tüm ekibinizi evinize geri götürebilir, ancak 3 anahtar ile kilitli durumda. Kapıyı açtığınızda Terraphage prensesi Olija'yı bulacak ve özgür bırakacaksınız. Hikayesi aslında tam anlamıyla ve mantığıyla Mario'yu andırır da içinde bulunduğunuz dünyanın iç karartıcı havası ve derinliği ile karşımızda çok başka bir şey var. Ne demiştik, oyun 8bit grafikte tasarlanmış. Bu nedenle ilk bakışta çok etkileyici olmasa da, o kocaman piksellere gömülmüş detaylarıyla sizi yeterince tatmin ettiğini söylemek gerek. Oyuna bu grafik tarzının seçilmiş olması aslında bende iyi bir his uyandırdı. Oyunun daha klasik, eski tarz bir hikayesi olduğundan grafik tarzı cık

otmuş gibi duruyor. Bu durumda en can sıkıcı olay ise ekranda ne varsa piksel art olduğundan, bazen etkileşimlerin yerlerini göremiyorsunuz ve kaçırabiliyorsunuz. Kapılar, kilitli karanlık odalar gözünüzden kaçabiliyor, arka plan da fazlaca karışıyor gözünüze. Oyunun mekanıği, hiç beklemediğim şekilde tatmin ediciydi. Oyunda fazla bulmaca yok, neredeyse hiç yok. Sadece size verilen skilleri kullanarak nereye gideceğinizi ya da bölümü nasıl tamamlayabileceğinizi anlayabiliyorsunuz. Vuruş hissiyatını güzel bir şekilde hissediyorsunuz. Kan ve güzel combolarla takır takır adam indirirken emin olun fazlasıyla tatmin oluyorsunuz. Oyunda çok az boss savaşına giriyorsunuz, normalde bunun eksikliğini hissetmemiz gerekirken, oyun bir şekilde sizi içine çekip unutturuyor. Dövüşün hissiyatı bölüm sonu canavarlarının azlığını hissettirmiyor. Rahatsız edici değil az olması. Yetenek ve silah olarak oyun size çeşitlilik saplıyor, fazla çeşitlilik yok ancak sizi mekaniksel olarak doyurduğu için fazla hissetmiyorsunuz yokluğunu. Ama seçenek çokluğu olması her açıdan iyi olabilirdi. Oyunda alışveriş yaptığımız bir mekan var, buradan birkaç eşya olarak geliştirebiliyoruz. Ben pek uğramasam da oyunun bunu sağlaması hoş. Oyunun sesleri ve kullanılan müzikler gayet yerinde ne abartılı ne de çok rahatsız eden türden. Oyunda en çok ilgi çeken olay konuşmaların farklı bir dilde yapılması, sanki mırıldanıyor-



lar gibi. Örnek verecek olursak The Sims gibi diyebiliriz aslında, abartmadan. Bu oyuna farklı bir hava katmış. Oyunun gizeminin bu denli devam sağlamasını etkileyen bir unsur olduğunu düşünüyorum. Her ne kadar bunaltıcı gibi gözükse bir oyun olsa da hikaye bakımından da, aksiyon içeriği olarak da doyuran bir yapımla birlikteyiz aslında. Beni 10+ saat boyunca içine çeken, göz kırpmadan oynadığım bir deneyim oldu. Bölüm tasarımları harika, hem bunaltıcı hem karanlık hem de harika diyebileceğiniz bir sanat. Platform oyuncuları, eğer bu yazıyı okuyorsanız deneyim edin derim. **◆ Şeymanur Özgür**

KARAR

ARTI Bölüm tasarımları çok başarılı.

Platform mekanikleri tatmin edici.

EKSİ Grafik tarzı kesinlikle herkese uygun değil. Fazla zorlayıcı değil.

70



Yapım Cracked Head Games **Dağıtım** Headup **Tür** Macera, Korku **Platform** PC, PS4, Switch / XONE (2022) **Web** headupgames.com/game/silver-chains

Silver Chains

Korku sanatı ve bu türün vazgeçemediği malikaneler...

Fırtınalı bir günde arabasıyla kaza yapan Peter, karanlık, ıssız yolda ilerlerken büyük bir bahçenin içinde terk edilmiş bir malikâne görür ve geceyi geçirmek için iyi bir fikir olduğunu düşünür. Silver Chains'in korku oyunu olduğunu bilmesem de böyle bir başlangıcın hayırlı sonuçlara ulaşmayacağını hepimiz biliyoruz.

Peter kafasına aldığı darbe sebebiyle, bulanık zihninde bir kadının onunla konuştuğunu duyarken ayılır ve kendini eski eşyaların olduğu bir odada bulur. Odayı keşfetmeye başlamamızla da korku maceramız başlamış oluyor. Çirkin duvar kâğıtlarını ve her evde olabilecek şifonyer, yatak gibi eşyaları görünce oyun o kadar da korkunç değilmiş derken, yukarıdan sallanan plastik oyuncak bebeklerle karşılaştıktan sonra oyunu hızlı hareketlerle kapatıp sabah oynamaya karar veriyorum.

Eli baltalı katiller, tuhaf yaratıklarla hiçbir sorunun yok ama gözü çıkmış, kolu kopmuş oyuncak bebekler ve kuklalardan hoşlanmadığımı belirtmek isterim. Sizde de bu objelere karşı bir hassasiyet varsa gece oynamanızı tavsiye etmem. İçinde bulunduğumuz malikâne çok büyük ve elimizde herhangi bir harita yok ama çok fazla aynı yerlerden geçeceğimiz için bir süre sonra evi ezberlemeniz mümkün. Klasik bir macera oyunu gibi ilerleyen

oyunda, bazı objelerle etkileşime girip ufak bulmacaları çözmemiz isteniyor. Oyun bize bu konuda çok yardımcı değil bir odaya girdiğinizde işinize yarayacak bir nesne olup olmadığını görmek için yanına yaklaşmalısınız ya da aradığınızı şeyin nerede olabileceği ilgili akıl yürütmelisiniz. Evde neler yaşandığını anlayabilmemiz için ailenin tuttuğu günlük sayfalarını bulup okumamız gerekiyor ve bazı ipuçları Peter'in bu kişilerle bağlantısı olduğu bilgisine ulaştırıyor bizi. Karakterimiz öğrendiklerini hazmetmeye ve anlamaya çalışırken evde korkunç görümlü ve yakalandığımızda bizi öldürebileceğini anladığımız kötü ruhlar olduğunu öğreniyoruz. Oyunun sonunda çıkan tatlı kötü ruhumuz hariç diğerlerinden kurtulmak çok zor değil ama yine de ufak bir panik ortamı yaratıyor.

Silver Chains biraz ilerleyince lunaparklardaki korku tüneline dönüyor. Korku tüneli denen şey hâlâ var mı bilemiyorum ama o tünellerde de toplamda beş yaratık çıkar ama sanki bunu bilerek o tünele girmemişiz gibi her seferinde bir irilmeye sebep olur. Oyunda da aynı şekilde, irili ufaklı kötücül yaratıklar yukarıdan iniyor, kapının arkasında çıkıyor ya da süzülüp gidiyor. Bunun yaşanacağını bildiğim halde hep ürkmem de benim korkaklığım ya da oyunun başarısı diyelim. Tamam, korkaklığım

olduğunu itiraf ediyorum. Oyun oldukça kısa ve sıkılmazsanız bir günde bitirebilirsiniz. Sıkılmazsanız diyorum çünkü Silver Chains koskoca malikânede boş boş gezinmemizi, aksiyona girmemizden daha çok istemiş gibi görünüyor. Karakterimiz kesinlikle konuşmayı sevmiyor arada canı isterse "bunu yaptım, o halde bir yerde kapı açılmıştır" gibi ufak ipuçları vermeyi uygun görüyor. Onun dışında oyunda tamamen yalnızız. Bazı bulmacalar çok klişe, bazılarını üç gün düşünseniz bulamazsınız sanki bunun bir ortası olmalıydı. Tüm odalarda etkileşime girecek eşya olsun demiyorum ama o kadar oda boşuna mı yapıldı? Konusu ilginç ve güzel ama bunu daha fazla bulmacayla pekiştirebilselerdi ve korku faktörünü etkili kullanabilselerdi, karşımızda oldukça başarılı bir korku oyunu olabilirdi. Bu haliyle arada bir ürktüğümüz, basit bir oda oyunu olmaktan ileriye gidemiyor. **◆ Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Grafikler ve sesler, konusu merak uyandırıcı
EKSİ Oyun kısa ve kolay, karakterle oyuncu arasında kopukluk, bulmacalar yetersiz

63



Yapım Milestone Dağıtım Milestone Tür Yarış Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS Web ridevideogame.com

RIDE 4

Keşke garajı kadar etkileyici olabilseydi...

Milestone artık bir nesli büyüttü sayılır. S.C.A.R'dan başlayan hikayelerinde bir düşüler bir kalkılar, belli bir kalite çizgisi tutturdular ve onun üzerine çıkmadıkları gibi altına da inmediler. Geçtiğimiz aylarda çıkan ve şimdiye kadarki en iyi oyunları olduğunu düşündüğüm MotoGP 2020'nin başarısı, kişisel olarak ilgimi çok daha fazla çeken Ride 4 konusunda da beni çok fazla umutlandırmıştı, yalan yok. Neden umutlandırdı peki? Açıkçası yol mo-

torlarıyla pistlerde turlamayı Tourist Trophy günlerinden beri çok sevdim. Bu türde çok fazla oyun çıkmadığından kendimizi Ride serisinin kollarına bırakıp olabileceği kadar eğlendik şimdiye dek. Ancak serinin artık bir ileri adıma, bir silkelenmeye ihtiyacı vardı. Milestone ve yenilik yan yana pek güdük duran kelimeler olsa da bu konuda bir çaba olduğunu söylemem gerekiyor. Milestone bu oyuna gün döngüsü, dinamik hava şartları, dayanıklılık yarışları ve bu yarışlarda ihtiyacınız olacak olan pitstoplar gibi aslında çok önce gelmesi gereken özellikler eklemiş.

Oyundaki modlar tüm yarış oyunlarında bulabileceğiniz modlar, yeni bir şey yok denebilir. Kariyer modu ne iyi ne kötü, yarış oyunda ilerlemeye çalıştığınız, kendinizi ve motorunuzu allayıp pullayabildiğiniz bir bölüm. Aslında bakarsanız garajda geçen vakit gerçekten keyifli. Oyunda geçmişten günümüze gelen 170 farklı motosiklet ve 30 pist bulunmakta. Seçenekler arasında dolaşıp motorları incelerken iyi vakit geçireceğinize eminim. Bir de işin pist kısmı var, orası biraz daha karışık.

Karışık, şöyle ki ben oyunda çevremde yapay zeka olmadığı anlarda sürüşten gerçekten keyif aldım. Tıpkı MotoGP 2020 gibi bu oyunda da frenaj, motor dengesi ve sürücü yardımları üzerine çalışılmış ve sonuç hiç fena değil. Bir kere eski Ride oyunlarının en büyük eksikliklerinden birisi olan motorların karakteristikleri konusunda ciddi gelişme var. Bir Ducati 916 ile Yamaha YZF-6R arasındaki karakter farkını hemen hissedebiliyorsunuz. Motosiklet oyunlarında en büyük sorun olan, işi kaza festivaline dönüştürmeden sürüş yapabilme keyfini yaşatmayı başarmışlar.

Diğer taraftan bu sadece tek başınızdakenden geçerli. Oyundaki yapay zeka sürücülerin durumu içler acısı. Size durmaksızın çarpıyor, itiyor, kaza yapmanıza sebep oluyorlar. Diyelim ki virajda farklı bir çizgi deniyorsunuz ve frene erken bastınız. Arkanızdaki sürücü katıyen buna göre aksiyon almıyor. Daha önceden programlı olduğu noktada frene basmaya çalışıyor ve hop, kaza. Gerçekten 2021 yılında şunları görmek artık bana fenalık getiriyor ve Milestone da artık bu konuya odaklanmak zorunda. Güzelim oyunun potansiyelinin canına okumuş keza bu durum. Bunun dışında grafikler başarılı, optimizasyon da yerinde. Bir diğer sorun girmek zorunda olduğunuz, Gran Turismo tarzı lisans sınavları. Bu sınavlar maalesef keyifli olmaktan uzak, aksine angaryanın dibi. Altınızdaki şey bir motosiklet olunca hata yapmak, yapmasanız bile tam istediğiniz gibi sürmek zor, malum. Ufacık bir hatada kendinizi pist dışında olunca kaskın vizörünü kaldırıp yumruğunuzu havaya sallayasınız geliyor.

Neticede Ride 4 ortalamının üzerinde, kusurları da olan bir yarış oyunu. Ride 3'e sahipseniz almanıza gerek var mı, bilemedim. 77 TL pek fazla değil ama tercih size ait. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI 170 motosiklet ve 30 pist seçeneği. Nihayet gün döngüsü ve hava şartları. Başarılı sürüş mekanikleri **EKSİ** Yapay zeka sizi oyundan soğutacak kadar kötü. Çok fazla yenilik yok.

PERFORMANS TABLOSU

MSI GL75 Leopard

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

Ortalama FPS: 117

1080P – Ultra

RIDE bilgisayarınızın kaynaklarını oldukça efektif kullanan, son derece optimize bir oyun. Kare sayısının düşmesini beklediğimiz yağmurlu havalarda bile önemli bir düşme olmadığı gibi neredeyse hiçbir grafiksel sorunla karşılaşmadık. GL75 Leopard için daha güçlü rakiplere ihtiyaç var kısaca, RIDE 4 alt ve orta seviye sistemlerde bile makul performansta çalışacaktır.





Yapım Maschinen-Mensch Dağıtım Thunderful Publishing Tür Macera Platform PC / PS4, XONE, Switch (2021) Web curious-expedition.com

Curious Expedition 2

Olaysız macera mı? Yok öyle bir şey!

Curious Expedition 2'yi gördüğümde, ilk bakışta bu oyunun çocuklar için sevecen bir macera – kâşif oyunu olduğunu sandım. Çizgi film tadında grafikleri, sevimli karakterleri ile rengârenk, olaysız bir macera olduğunu düşündüm. Lakin hiç olaysız macera olur muymuş? Riskli seçimleri ve biraz yeteneğe, biraz da şansa bağlı oyun mekanikleri ile ağzımın payını aldım. Oyun içerik olarak fantastik diyarlarda geçiyor ama temasını gerçek dünyadan alıyor. 1880'li yılların Paris'inden yola çıkan, Avrupalı kâşiflerin başrolde olduğu oyunda amaç, keşif yapmak. Üç farklı keşif kulübünden alabileceğimiz görevlerle her seferinde farklı bir şekilde oluşturulan adalara ayak basıyor ve verilen görevleri tamamlıyoruz. Oyunda roguelike adı verilen harita sistemi kullanıldığı için hiçbir harita birbirinin aynısı değil. Yani "şurayı aklımda tutayım, bir daha gelirim şuradan giderim" olayı Curious Expedition 2'de işe yaramıyor. Ancak oyunun amacı keşfetmekten ibaret değil. Envanter yönetimi, adanın yerlileri ile ilişkiler veya savaş mekanikleri gibi birçok şeye dikkat etmeniz gerekiyor. Üstelik her adanın tehlikesi farklı ve dolayısıyla farklı bir strateji gerektiriyor. Oyunda farklı türlerin izlenimlerini görebileceğiniz yüzde altmış beşi haritayı keşfetmekle geçiyor. Alıngan karelerden rastgele oluşturulmuş haritada

gezinerek etrafı araştırıyoruz. Bu haritalar bolca orman veya bataklık barındırıyor. Üstelik gezinmesi de öyle beşer değil. "Sanity" yani akıl sağlığı adında bir göstergeniz var ve ne kadar çok ilerlerseniz sağlığınız o kadar düşüyor. Sıfıra düşerseniz ekibiniz hastalanıyor ve deyim yerindeyse kafayı yiyip adadan kaçmanın yollarını arıyorsunuz. Akıl sağlığınızı yüksek tutmak için de çikolata veya viski gibi şeyler tüketmeniz gerekiyor. Başta çocuk oyunu sandığım oyuna bakar mısınız? Akıl sağlığı, viski falan. Neyse, dediğim gibi oyunun büyük kısmı keşfetmekten oluşuyor. Curious Expedition 2'nin en zorlayıcı, sağlam tarafı da bu özelliği. Biraz daha ilerleyebilir miyim? Şu ötede bir şey var mı? Az daha gideyim bir şey olmaz dedirterek merak ettiriyor ve size hayatınızın kumarını (oyunda tabii) oynattırıyor.

Oyunun ikinci aşamasında keşfettiğiniz yerlerde sıklıkla yaralı başka bir kâşif ve yerli halktan birisiyle karşılaşıyoruz. Hepsinin özellikleri ve istekleri farklı olduğundan dengeli bir sohbet kurup en verimli sonucu almaya çalışıyorsunuz. Mesela yerlilere iyi davranırsanız ötedeki düşman kabilenin yerini size söyleyebilirler ve haritanızda işaretlenir. Böylece paldır küldür düşman bölgesine girmezsiniz. Diyelim ki girdiniz ve savaş başladı. Burada şans faktörü de

önemli çünkü sıra tabanlı dövüşlerinizi zar atarak destekliyorsunuz. Her karakterin kendi özelliklerini belirleyen bir zarı var. Zarda gelen ile bu karaktere güç/özellik katarak dönüştürebilirsiniz. Karakterlerin özelliklerini dikkatli ve yerinde kullanın çünkü ölebilirler. Evet, çocuk oyunu sandığım bu oyunda ölüm de var! Bir müddet sonra birlikte takıldığınız karakterler size dost oluyor ve onlara alışıyorsunuz. Derken bir yanlış hamle ile o karakterleri yok edebilirsiniz. Bu yüzden dikkat.

Curious Expedition 2 sevimli ama zor bir oyun. Kıt kaynaklarla en iyi verimi almaya çalışarak adeta iktisatçı oluyorsunuz. Her hamlenizi iki kere düşünün ve asla bodoslama ilerlemeyin. Bu oyunda kaşiflik yaparak cebinizi doldurabilir, ünlü de olabilirsiniz veya balta girmemiş bir ormanda bir sonraki kâşifin sizden arta kalanları bulmasını da bekleyebilirsiniz.

◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

- ARTI** Her türden biraz barındırması. Rengârenk olması.
- EKSİ** Temasına göre zorlayıcı. Kısa oynanış süresi.

74





Yapım Fireart Games **Dağıtım** The Irregular Corp. **Tür** Macera, Bulmaca **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Stadia, Mac **Web** tohu.website

TOHU

Minik bir kız ve güçlü bir robot ile gözlere şenlik bir macera

Görselleriyle ilk bakışta kalbinizi çalmaya aday olan bir oyun var karşımızda ve ilk izlenimde yarattığı beklentiye de büyük oranda karşılama başarıyor. Kısaca oyunun hikaye mekaniğinden bahsedeceksek, The Girl isimli mini minnak bir kıza kontrol ediyoruz. Aynı zamanda da istediğimiz zaman diğer karakter olan Cubus yani robota dönüşebiliyoruz. Bunlar iki ayrı karakter. The Girl, hafif, minik ve çevik; bu yüzden küçük noktalara, kimse-lerin ulaşamayacağı mekanlara bu kızımız ile giriyoruz. Cubus, yani robotumuz ise güçlü ve dinamik. Mekanik arkadaşımız olan Cubus ile ağır nesnelere kaldırabilir ve gerekli bulmacaları onun yardımıyla da tamamlayabilirsiniz. TOHU'nun bulmacalarını çözebilmek için ikisine de ihtiyacımız oluyor.

Hikayenin kendisi ise bir Balık gezegeninde geçmekte. Bir gün yaramaz mı yaramaz bir karakter ortaya çıkıyor ve bizim bulunduğumuz

makineye zarar veriyor. Biz de makinemizi düzeltmek için bir maceraya atılıyoruz. Böylece sürekli bir şekilde yaklaşık 4-5 farklı gezegene komşuluk ediyoruz. Keşfediyor, yardım ararken yeni karakterlerle tanışıp onların dünyalarını görüyoruz. Deniz canlılarının sırtlarına inşa edilmiş çeşitli yerleşimlerde dolaştığımızı hemen fark edeceksiniz. Oyun point and click sistemini benimsemiş. Ok tuşlarını kullanmıyorsunuz. Yani kısacası tıklayarak gezinebilir, nesnelere rahatça etkileşime geçebilirsiniz. Grafikselle olarak çok beğendiğim ve çok canlı bir renk paletine sahip bir oyun olmuş TOHU. Oynarken göz yorabiliyor ama emin olur gerçekten gözlerimize şenlik bir yapıyı bekliyor sizi. Tasarımlar çok yaratıcı. Oyunun türünden gelen yavaşlığı alışık değilseniz can sıkıcı olabiliyor. Karakterleri bir yere yönlendirdiğinizde yavaş yavaş gidiyor. Grafiklere lafım yok, özellikle animasyonlar mükemmel yapılmış, çok beğendim. TOHU, tatlı olduğu kadar da zorlayıcı bir oyun. Yine de mücadele etmeyi sevenler için zorluk seviyesi belki biraz düşük kalabilir. Ses ve genel olarak efektler çok iyi kulanılmış. Oyunda mırıldanmalar var. Bu oyunu daha tatlı hale getiriyor. Minik kızımızın ve robotun sesleri, çevre etkileşimi sesleri atmosfere uyum sağlamış. Beni oyunda tutan diğer bir küçük etken, oyunda koleksiyonlarımız var. Her Dünyada birçok canlıya tıklayarak (ki bunlar gizleniyor da olabilir) onları koleksiyonunuza ekleyebilirsiniz. Genel olarak bakacak olursak, oyunu oynarken

çoğu yerde çuvaldasam da iyi ki oynamışım dedim. Akıllı mini oyunları, çevre yönetimi, animasyonlar ve sesler fazla derece etkileyici. Gözü yoran ama aynı zamanda da gözünüzü ayırmayacağınız kadar güzel ayrıntıların bulunduğu minik bir evren yaratılmış. 2 saatlik bir oynanış süresi için 25 TL vermeye değer mi, orasına siz karar verin. Tatmin edici bulmacalar ve çoğu zaman da zorlayıcı mini oyunlar ile güzel bir oyuna imza atmış Fireart Games.

◆ **Şeymanur Özgür**

KARAR

ARTI Şahane tasarımlar ve sanat yönetimi. Çok başarılı soundtrack **EKSİ** Zorluk derecesi türe alışık olan için çitr çerez kıvamında. Oyun biraz ağır ilerliyor.

75





Yapım Wily Pumpkin Dağıtım Wily Pumpkin Tür Aksiyon Platform PC Web wilypumpkin.com/potentia

Potentia

Savaşın insanlığı öldürdüğü bir gezegende, umudumuzu yaşatmaya çalışmak...

Yerli bir yapımçı olan Wily Pumpkin'in yeni oyunu olan Potentia, 12 Şubat tarihinde Steam üstünden oyuncuların beğenisine sunuldu ve The Last of Us'a benzerliğiyle hem içeride hem de dışarıda tartışmaların odağına yerleşti. Peki nedir Potentia? Oyunumuzun hikayesine kısaca spoilersız değinecek olursak, kutlamaların yapıldığı bir tren istasyonundayız. Kutlamaların sebebi ise savaşın son bulması. Peki, gerçekten savaş son bulmuş muydu? Sahneler ilerliyor, erkek karakterimiz olan Victor'ın beklediği tren, bir anda patlak veren elektrik patlaması ile tren devriliyor. Elbette bu gelişigüzel bir patlamak değil, ülkeler arası anlaşmazlıklar ile çıkan yok edici bir savaşın kurbanı olmaktan son anda kurtulmuşuz meğer.

Bu olayın üstünden 3 yıl gibi bir zaman geçiyor, oyunumuz da burada başlıyor. Her yer mahvolmuş, Dünya resmen son demlerine ulaşmış. İnsanlar grup olarak yemek ve kamp arıyor. Askerler insanları bulup kamplara

tıkıyorlar. Eşimiz olan Anna, bu agresif askerler tarafından kaçırılıyor ve alıkonuluyor. Biz ise, Anna'yı bulunduğu kamptan alıp, ona kavuşmak için çaba harcıyoruz. Hikayenin ileriki noktalarında ise karşılaştığımız, "deli" olarak adlandırılan bir arkadaşımız ile Anna'yı aramaya devam ediyor, arkadaşlıklarımızı da geliştiriyoruz. Aslında asıl yolculuk burada başlıyor.

Oyunun grafikleri güzel ve başarılı şekilde sunulmuş, hikayesi ise sekiz bölümden oluşmakta. Oyuna daha menüden başlayarak fena halde The Last of Us havası var, bunun rastlantısal olmadığı da açık. Animasyonlar hala geliştirilebilir ancak şu haliyle bile gayet yeterli derecede. Beklemediğim kadar güzel bir atmosfer ile karşılaştım, kuşların cıvıltısı, atmosferin size verdiği o yalnızlık ve bunun yanı sıra renklerin cümbüşü gözlerinizi tam anlamıyla bir şölen yaşıyor.

Sesler ve dublaj da gayet güzel. Oyunun Türkçe dublajı da mevcut. Dublajlarda kullanılan

seslerdeki en büyük yoksunluk yazı dili ile konuşmaları. Baya rahatsız ediyor. İngilizce olan dublaj ile oynadım, gayet başarılıydı. Türkçe güzel ancak daha iyi olabilirdi. Atmosfer sesleri efekt olarak çok güzel yansıtılmış yukarıda da bahsettiğim gibi... En büyük artılardan biri de bu diyebiliriz.

Mekanik olarak Potentia gayet basit temel bir oynanışa sahip. Silahlar çok çeşitlilik sağlamıyor, oyun size gerektiğinde silah veriyor. Kafanıza göre seçip alamıyorsunuz. Vuruş ve sekme hissiyatı en çok beğendiğim noktalardan biri. Birini vuruyorken çıkan patlama ve sekme çok iyi yansıtılmış oyuna. Tek sıkıntı hitboxların problemlili olması, ama bu ileriki yamalar ile düzeltilebilir bir şey.

Hikaye bazında çok farklı bir hikayesi yok, ayrıca karakterlerin vermesi gereken tepkiler ya da duygular pek verilememiş. Karakter ile çok fazla bağ kuramadan oyunu bitirdim. Oynanış süresi ortalama 4 saat kadar diyebiliriz.

Oyunda eksik olan en büyük şey, kesinlikle duygu. Ben karakterler ile pek bağlantı kuramadım çünkü onları tanımama pek fırsat bulmadan oyun bitmiş oldu. Ancak oyun mekanik ve grafiksel açıdan çok tatlı gözüküyor. Seslendirmeler başarılı. Hikayesi akıcı ama farklı değil. Karakter dizaynları iyi ancak duygu yok gibi. Potentia özgünlük açısından olmasa da belli yönleriyle firmanın sonraki oyunları konusunda meraklanmamıza yol açtı denilebilir. ♦ **Şeymanur Özgür**

KARAR

ARTI Grafikler ve animasyonlar son derece başarılı. Türkçe dil desteği mevcut
EKSİ Gördüğümüz en özgün oyun değil.
Diyalog ve metinler vasat. Çatışma mekanikleri kötü. Yapay zeka zayıf.



Yapım Nepos Games Dağıtım Nepos Games Tür Strateji, Yönetim Simülasyonu Platform PC Web nepos.games/nebuchadnezzar

Nebuchadnezzar

Mezopotamya'da da şehir kurmadık demeyiz!

Uzun zamandır bu türde ne çıksa tükettiğimden bu oyunu gördüğüm anda heyecanlanmışım açıkçası. Adını okumak zor evet -özellikle de The Matrix izlemediyseniz- ama birkaç kez deneyince oturuyor arkadaşlar. Beni de Banished kısır döngüsünden kurtaracak bir oyun lazımdı zaten. Merakla başına oturdum haliyle; Pharaoh gibi gördü baştan, sonra Nil nehri kıyılarında tarla ektiğim Children of the Nile oyununu hatırlattı, Caesar III'e ve The Settlers'a da göz kırıyor, işin içinde tarih olmasa Banished'i ve savaşlar olsa Age of Empires'ı da benzer oyunların içinde rahatlıkla sayabilirim. Sevdiğim her şeye biraz benziyor!

Klasik ve izometrik görüntüsü yukarıda yazdıklarımın oldukça besleniyor, o retro

havası, müzikleri ve tanıtım videosu ile ilginizi çekiyor en başında. Oyunda Fırat ve Dicle ırmaklarının arasında bulunan Mezopotamya döneminin en önemli bölgeleri Babylon, Ur gibi önemli merkezlerde çeşitli görevler yapmanız gerekiyor. Oyunun Campaign ve Scenario modlarından campaign'i seçtiğimde bizi bir sürpriz bekliyor; Gılgamış! Campaign'de bölümler ve şehirler değiştikçe açılan bina özellikleri ve onlarla yapılacak gelişmeler de artıyor. Bu oyunda haritayı verimli kullanmak en kritik noktalardan biri, unutmayın. Sulama olmayan bölgelere önce su yolu döşemeniz lazım, sonra buğday yetiştireceğiniz tarlayı ona yakın yapmanız lazım. Fırını da tarlaya yakın yapmalısınız ki buğdaylar zamanında yerine ulaşsın. Deponuzun da hem buna hem de süt elde edeceğiniz çiftliğe de yakın olması gerekiyor ki ürünler burada toplansın. Eee, ürünleri burada topladık diyelim, marketinizin de aynı yakınlıkta olması gerekiyor ki atayacağınız 3 dağıtıcı kişi, çanak çömleği, sütü ve ekmeği halka dağıtabilsin.

Haritayı verimli kullanmayı öğrenmek oyunun en çok mikro yönetim gerektiren bölümü. Daha sonra markete yakın olarak evler yapmanız gerek. Yolların çok uzun tutulmadığı, dağıtıcıların ürünleri evlere kolayca ulaştırabileceği bir düzen lazım. Yine bunu da yaparken kirlilik ve prestij limitlerinde dikkatli olmak gerek. İlk evlerde sistemi oturmak zor değil, fakat evlerin de gelir ve refaha göre üç farklı seviyesi var. Villalar için mesela balıkçı yapıp balık ve meyve ulaştırmanız gerekiyor. Bunun dışında prestij için de parklar yapmak zorundasınız etrafına. Biraz daha prestije ihtiyacınız varsa oyun size tapınaklar veya bahçeler yapmanıza el veren bir özellik sunuyor. Tam da bu noktada artık kafalarının üzerinde sularını taşıyan işçilerimiz yetmiyor

ve yapılan tuğlaları çeşitli depolarda birikmiş tuğlalarınızı taşıyacak karavan sistemini oturtmanız gerekiyor. Hazır oluşturulmuş şekilde veya kendi tasarımınızla bu büyük binaları yapabilirsiniz. 700 tuğladan sonra sizin! Buradan bakınca sorun yokmuş gibi değil mi? Bunları inşa etmenize yarayan şey oyundaki altınınız ve bu altın kurduğunuz limanda, diğer şehirlerle gerçekleştirdiğiniz ticaretler sayesinde elde edilebiliyor sadece. Ve inanın o kadar kolay değil! Her seferinde 50 ekmek veya sütü toparlayamayabiliyorsunuz ve bir anda bütçe sıfırda kalınca bazen parayı yükseltmek için yapacağınızı tek şey binaları yıkmak oluyor. Bu da elbette bir mikro yönetim ama çok da iyi kurgulandığını veya oynanabilirliği artırdığını kesinlikle düşünmüyorum. Bir diğer nokta zoom özelliğinin kısıtlı olması. Ya, keşke o binalara biraz daha yaklaşabilseydik veya geçen yüzyıllar içinde inşa ettiğimiz binaların da görüntüsü değişseydi.

Senaryo modu boş, çünkü oyun modlanmaya müsait ve yeni çıktığı için herhangi bir Senaryo bulamıyoruz. Multiplayer zaten yok ve bu dönem alacaksınız, campaign moduyla idare edeceğinizi bilin. Fakat modlanmış benzer türlerinin oyunun çıkışından sonraki gelişimini düşününce Nebuchadnezzar'ın ilerleyen dönemde zengin içeriğe sahip olmaması için hiçbir engel bulunmuyor. **◆ Ayça Zaman**

KARAR

ARTI Mezopotamya ve dönem bilgileri çok kapsamlı. Şahane müzikleri var.

EKSİ Mikro yönetim başarılı değil.

Şehir kendi kendine yaşamıyor.

Savaşlar yok, afetler yok.

Pumpkin Jack

Gelin, kötülüğün balkabağından yapılma prensi Jack'e merhaba deyin

Kişilerden hoşlanmadığımdan mıdır bilinmez, kötülerini yönlendirdiğimiz, sonunda kötülerin kazandığı hikayeler her zaman hoşuma gitmiştir. Bu konuda zirveyi çeken yapımlar ise benim için her zaman Destroy All Humans! ve Overlord serileri olmuştur. Pumpkin Jack de benzer şekilde kötü tarafta yer aldığımız bir yapım. Dünya'da yıllar süren huzurun ardından kötü kalpli bir büyücü inanılmaz bir kaosa sebep veriyor, her tarafı yakıp yıkıyor. İşini bitirdikten sonra da eski bir üçkağıtçı olan Jack'e bu kaos sürdürme görevi veriyor ve ona bir vücut bahsediyor. Tabii buna ne kadar vücut diyebilirsiniz: Jack'i balkabağı, kafalı bir korkuluğa dönüştürüyor! Bolca mizah ve gönderme bulunan oyun inanılmaz bir eğlence vad ediyor.

Az önce de bahsettiğim üzere Pumpkin Jack'te kötü tarafta yer alıyoruz. Temelde öyle çok da havalı özellikleri bulunmayan Jack, oyun ilerledikçe çift zıplama özelliği kazanıyorsa da gerçek anlamda bir süper kötüye asla dönüşemiyor. Onun yerine her alt ettiğimiz bölüm sonu canavarına bağlı olarak yeni bir silah ediniyoruz. Ancak bu silahlar doğrudan

Jack'i güçlendirmekten ziyade oynanış şeklini değiştiriyor. Ben açıkçası henüz ilk bölümün sonunda korkuluğu alt ederek edindiğimiz mızrağı oyun sonuna kadar kullanmayı tercih ettim.

Oyunda düşman çeşitliliği pek fazla olmasa da platform öğelerinin oldukça önde olduğu bir yapım için yeterli denebilecek düzeyde. İlk başlarda olmasa da ilerleyen bölümlerde platform öğeleri ve düşmanların birleştirdiğini de düşünürsek hep aynı düşmana karşı savaşırım hissine kesinlikle kapılmıyorsunuz. Pumpkin Jack temelde bir platform oyunu olduğu için tahmin edebileceğiniz üzere daracık yerlerde yürüyor, oradan oraya zıplıyor ve bu sırada aşağı düşmemeyi umuyoruz. Düşmanlarla savaşırken Jack'in bir can barı var ve eğer göz göre göre bir hata yapmazsanız düşmanlara kolay kolay ölmüyorsunuz. Ne var ki daracık tahtaların üzerinde yürürken durum oldukça farklı, hele ki benim gibi sabırsız bir oyuncuysanız. Çünkü platformlar üzerinde ilerlerken en ufak hatanız sonucunda aşağı düşüyorsunuz ve canınızın ne kadar olduğunun hiçbir önemi yok, kaçınılmaz son belli; ölüm! Yapımcı da oyuncuyu sinir etmek istemiş olacak ki her defasında esprili bir dille kaç kere öldüğünüz ekranda beliriyor. Bu kısmın çevirisini Kürşat Zaman yapmış olacak ki zaman zaman onunla konuşuyordum hissine kapıldım (Kısır lafı mı geçiyor oyunda, hayırdır? – Kürşat). Bize haber vermeden bu işlere başlaması da beni ayrıca üzdü, belirtmeden edemeyeceğim. Şaka bir yana, Pumpkin Jack oldukça iyi bir yerleştirmeye sahip ve oyunun esprili dili etkisini hiç kaybetmeden Türkçeye



çevrilmiş. Bu noktada çeviri ekibini tebrik etmeden geçemeyeceğim.

Pumpkin Jack oldukça başarılı platform öğeleri, dövüş mekanikleri ve esprili dilinin yanında, çizgi roman vari grafikleri ve kulaklarınızın pasını silecek müzikleri ile de oldukça başarılı bir yapım. Tabii kusurları da yok değil. Bunlardan en önemlisi ise zaman zaman olur olmadık yerlerde oyunun kayıt yapması. Jack suya düşmeden tam 1 saniye önce yaptığı bir kayıt vardı ki beni çileden çıkartmayı başarmıştı. Ne yaparsam yapayım kurtulmayı başaramadım. Neyse ki henüz oyunun başındaydım ve geri dönüp tekrar başladım. Bunun gibi bazı günahları olsa da Pumpkin Jack türü sevenler için kaçırılmaması gereken bir yapım.

◆ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Esprili dil. Başarılı oynanış. Grafikler ve müzikler.

EKSİ Türe yenilik getiremiyor. Çeşitli hatalar.

85





Yapım Byzantine Games Dağıtım Slitherine Ltd. Tür Strateji Platform PC Web www.slitherine.com

Field of Glory II: Medieval

Masa üstünden dijital uzanan bir macera

Strateji türünün her türlüüne hastayım. Masa üstünde üretilen ve zaman içerisinde dijital dünyaya aktarılan Wargaming (World of Tanks'ın yapımcısı olan değil!) modeli oyunlarınsa benim için yer bambaşka. Bu ekoldeki oyunlar arasında bugün en çok adını duyduğumuz yapım şüphesiz Warhammer serisidir. Hem Fantasy hem de 40K dünyalarına ait onarca farklı dijital oyuna ulaşmak mümkün. Field of Glory de aslında 2008 yılında "Ancient and Medieval Wargaming" adı ile üretilmiş minyatür savaş oyunun bir anlamda dijitalleşmiş hali. E konu Wargaming olduğu zamanda devreye bolca birim, uzun süren savaşlar ve yüzlerce farklı kural giriyor. Peki, FoG II: Medieval bu konularda nasıl bir iş çıkarmış? Field of Glory serisine baktığımız zaman birçok farklı oyunu olduğunu göreceksiniz. Ekibe son katılan Medieval ise özellikle 1040 ile 1270 yıllarını konu alıyor. Bu dönemde kendisini göstermeye çalışan 29 farklı ulustan birisini kontrol ederek yola koyuluyoruz. Oyunumuz temel olarak savaş odaklı olduğu için

odaklanmamız gereken yegane nokta, kontrol ettiğimiz ulus ve buna bağlı birimler oluyor. Farklı senaryoların bulunduğu oyunda dilersek yapay zekâya, dilersek de başka insanlara karşı savaş deneyimleri yaşamak mümkün. Ordu kurmak istemeyenler içinse önceden hazırlanmış onlarca farklı ordu ve 65 adet önceden hazırlanmış savaş senaryosu mevcut. Ordu kurma ve oyunun temel mekanikleri ise benim gibi eski Warhammer Fantasy oyuncularına için bir hayli tanıdık. Ordu kurma ve akabinde masaya yerleştirme kısmı açık ara oyunun başladığı ve bittiği noktaya diyebilirim. Ordumuzu oluştururken belirli bir puanı baz alarak farklı birimleri teker teker ekibimize ekliyoruz. Benzeri durum düşman birlikleri için de geçerli. Her birimden masaya koyabileceğimiz minimum ve maksimum miktar söz konusu. Yani tüm puanı sadece ağır zırhlı Şövalye birimine basamıyoruz ki bu da kendi içerisinde bir denge yaratıyor. Birimleri seçerken, Type, Points ve Quality gibi üç farklı başlıkta görebiliyor olmak ordu kurma kısmına büyük ölçüde yardımcı olmuş. Düşmanın olduğu taraf belli olsa da ne gibi bir dizilimde olduğunu savaş başlayana kadar göremiyoruz. Bu bağlamda kendi birliklerimizi en "doğru" olduğuna inandığımız şekilde yerleştirmek şart. Birimlerin güçlerini öğrenmeden hareket etmek sanıyorum verilecek en yanlış kararlardan birisi olacaktır. Kimin, neye karşı üstün geldiğini iyi bilmek gerekiyor. Akabinde gireceğimiz savaşların nasıl bir mekanik üzerinden deneyimlediğini anlamadan ilerlememekte fayda var. Prensip, saldırılan birliği bir şekilde kırıp,

kaçmasına sebep olmaya çalışıyoruz. Tabii kaçan birliklerin otomatik olarak kovalanması sonucunda bir anda muazzam birimlerimizin etrafının düşmanlarla sarılması işten bile değil. Saldırıların başarı oranları yüzdelik dilimlerle verilmiş olsa da sanıyorum oyunun en büyük sıkıntısı da burada yaşanıyor. Warhammer'da olduğu gibi belirli zar mekanikleri kullanılsa ya da son kullanıcıya yaşanan arbedenin sebepleri daha matematiksel ya da net şekilde verilebilse, sanıyorum kendisine şu anda olduğundan daha yüksek puan verirdim. Açıkçası FoGII: M, eski bir Warhammer oyuncusu olarak dikkatimi çekti ama yine de detaylardaki yüzeyselliği yüzünden benden bir noktaya kadar geçer not alabildi. Ayrıca savaşların tıpkı masa üstündeki versiyonlar kadar uzun sürmesi de ne kadar mantıklı emin olamadım. Ufak bir oyun olması açısından savaş seslendirmeleri de sürekli kendisini tekrar ediyor ve bu da bir noktadan sonra atmosferi bir anlamda yok ediyor. Wargaming'i dijital ortamda yaşamak için hiç de fena olmayan bir yapım olmasına rağmen, bu ekolü sevenler için herhangi bir albenisi olmadığını belirtmek isterim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Bolca ordu ve birim. Wargaming deneyimi.

EKSİ Mekaniklerin daha açıklayıcı olması gerekiyor. Çok uzun süren savaşlar yoruyor

Erzurum

Karlar düşer, düşer düşer ağlarım...

Kanadalı yapımcı Hinterland Studio'nun 2014 yılında erken erişime sunduğu The Long Dark, yıllar içinde adından söz ettirmeyi başardı. Önce tam sürümün, sonra da hikâye modunun çıkışıyla severlerinin yüzünü güldüren oyun, ülkemizde de sevgili "pinti-panda" Tuna Akşen'in yayınları ile bizleri ekranlarımızın başına kilitledi. Ve nitekim, kurak geçen bir kışın ardından, şubat ortasında Ankara'nın soğuşunu hafifletecek olan kar yağışı, yanında The Long Dark'ın kardaki ayak izlerini takip etmeye çalışan bir sürprizle geldi: Erzurum. Türk bir yapımcının son oyunu olan Erzurum, adını aldığı soğuk coğrafyada tek başına hayatta kalmaya çalışan Taylan'ın kontrolünü bizlere veriyor. Taylan'la olan maceramıza hikâye ve "sandbox" modlarından birini seçerek başlayabiliyoruz. Oldukça kısa olan hikâye modunda Taylan'la meteor düşmesi nedeniyle boşaltılan bir bölgeden kaçmaya çalışıyoruz. Dikdörtgen şeklindeki haritanın her bir köşesine köşegenler üzerinden yolculuk yaptığımız hikâyede, yolculuğumuzun organik olmadığı hissi ağır basıyor. The Long Dark'a göre basitleştirilmiş hayatta kalma mekaniklerinin hikâyenin süresini kısaltmaması için, yolculuk edeceğimiz noktalar özenle birbirinden uzak seçilmiş gibi duruyor. Buna rağmen dört saat olmadan "devam edecek" diye biten hikâyenin örnek aldığı oyunda (The Long Dark) olduğu gibi, bölümler halinde yayınlanacağını düşünebiliriz. Ancak, oyunun sayfasında bu duruma dair herhangi bir ibare bulunmuyor. Oynanış mekaniklerine değinecek olursak, sıcaklık sadece kapalı bir alanda olup olmamamızdan etkileniyor. The Long Dark'ın aksine açık alanda bir ağacın ya da kayanın arkasında olmamız ile tamamen açık-

ta olmamız hiçbir şekilde fark etmiyor. Dahası açık alanlarda ateş yakamıyor olmamız da kapalı alanlardan kapalı alanlara uzanan bir rota çizmeye sebep oluyor. Hava şartlarının doğal olmayan bir şekilde anlık değiştiğini de belirtmekte fayda var.

Karakterimizin birer adet bere, mont, pantolon ve çorap olmak üzere dört kıyafet yuvası bulunuyor. Bu yuvalara koyduğumuz kıyafetler üçüncü şahıs kamera açısından da görebildiğimiz karakterimizin üzerinde görsel bir değişiklik olarak yansımıyor maalesef. Oyunda kıyafetlerimizin ıslanmadığını ve ayı derisinden içlikler yapmanın oldukça kolay olduğunu düşünürsek, kısa bir süre içerisinde soğuk düşmanımız olmaktan çıkıyor. Araçların, silahların ve mermilerin kolayca bulunabilmesi de bu nesnelere üretmeyi ve bunlar için taşınan gereçleri tamamen gereksiz kılıyor. Oyunun animasyon yönünden de kısır olduğunu söyleyebiliriz. Karakterimiz zıpladığında G.O.R.A. filmindeki Arif gibi havada asılı kalıyor ve ateş ettiğinde ne kendisi ne de hedefimiz tepki vermiyor. Temeldeki bu eksiklikler nedeniyle Erzurum bir yürüme simülasyonundan öteye gidememiş. Doğasının sunduğu güzel manzaralar bile -40 santigrat derecede camsız evleri, kardan görsel olarak hiç etkilenmemiş yapıları ve mimarisinin herhangi bir bütünlük barındırmamasıyla bozuluyor. Kendilerini çepeçevre sarıp sarmalayan kara kıştan habersiz gözetleme kuleleri, Amerikan tarzı iki katlı müstakil evi ve tamamen metal yapıları ile bütün olamadığını hissettiriyor. Oyunun sade ara yüzünü genel olarak işlevsel olsa da tek tuşla açılan duraklatma menüsünün aynı tuşla kapatılamaması da hamlığını ortaya koyuyor. Bütün bu eleştiriler ışığında şunu söy-

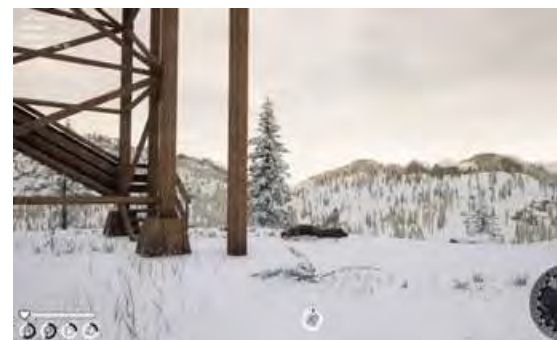
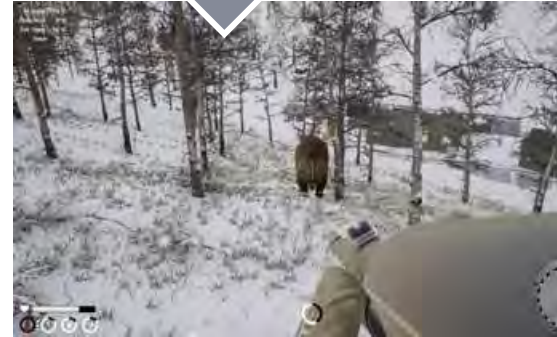
leyebilirim; Erzurum'un Steam'in Erken Erişim sisteminde yer alması daha doğru olurmuş. Bu eleştirilerin büyük bir çoğunluğu özgün fikirler ve mekanikler yerine halihazırda oldukça iyi bir oyunun kardaki belirsiz ayak izlerini takip etmeye ve onun gibi olmaya çalışmasından kaynaklanıyor. Kendi içimizde Türk oyun sektörünün gelişmesi için Erzurum gibi oyunlara ihtiyaç olduğunu biliyor ve yaptıkları işi takdir ediyoruz ancak, bu oyuna para veren bir oyuncunun, The Long Dark'ın varlığında bu bitmemiş oyunu değerlendirirken yapımcısının yaşadığı zorlukları göz önünde bulundurmayacağına da unutmayalım.

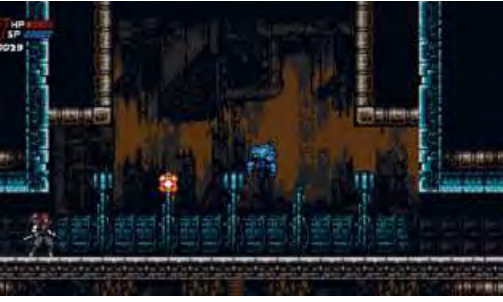
◆ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

ARTI Yapımcısına kattığı tecrübeler
EKSİ The Long Dark'ın basit bir kopyası olması

40





Yapım Aarne "MekaSkull" Hunziker Dağıtım Yacht Club Games Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch Web yachtclubgames.com/cyber-shadow

Cyber Shadow

Hem siber, hem de ninja!

Tek bir aklın emeği olan Cyber Shadow, ilk bakışta çok eski bir oyunun modernize edilmiş bir hali gibi duruyor. Ancak durum hiç öyle değil. Adeta NES döneminden fırlayarak ekranlarımızı ikiye bölen Cyber Shadow, o dönemin 8-bit estetiğini enfes bir şekilde bizlere sunmayı başarıyor. Aarne "MekaSkull" Hunziker isimli oyun geliştiricisinin tek başına yaptığı Cyber Shadow, Metroidvania tadında oyunlardan hoşlananların kaçırması gereken bir başlık. Platform ve aksiyon türünün en güzel örneklerini gördüğümüz 80li ve 90lı yılların bakışıyla vücut bulmuş olan oyun, keyifli bir oynanabilirlik sunuyor.

Dr. Progen isimli manyak bir bilim-insanın yaptığı deneyler sonucunda MekaCity'yi ele geçiren sentetik ordusuna karşı amansız bir mücadeleye verdiğimiz Cyber Shadow'da, yeniyeye dair çok bir şey göremeyeceksiniz. Dediğim üzere o çağın bakış açısıyla hazırlanmış bir oyun. Zıpla, koş ve kes hamlelerini kombine ederek platformlar arasından yolunuzu bulmaya çalışıyoruz. Bölüm tasarımları, müzikleri ve boss savaşlarındaki özgünlüğü sebebiyle kısa sürede sizi bağımlı haline getirebilir. Tabii burada parantez açmakta fayda var. Metroidvania türüne çok bulaşmayan biriyeniz, Cyber Shadow'un zorlayıcı bölümlerinden keyif

almayabilirsiniz. Birkaç vuruştan sonra ölüp haritanın biraz gerisinde başlayarak aynı adımları takip etmeniz gerekiyor. Eh, düşmanların yoğun olarak bulunduğu yerlerde de doğru yerlere kaçıp oluşan aralıklardan saldırmamız gerekiyor. Zaman zaman Ninja Gaiden'in farklı bir sürümünü oynadığım hissettiren Cyber Shadow, çağının gerisinde ama iyi anlamda gerisinde. Düşük sistem gereksinimlerinin yanı sıra 10 saatin üzerinde oynama süresi tanınması sebebiyle türe ilgi duyanların mutlaka üzerine atlaması gereken bir oyun. ♦ Özyay Şen

70

Yapım Jelle Van Doome Dağıtım Jelle Van Doome Tür RPG, Müzik, Platform Platform PC Web www.jvandoorne.com/viola.html

Viola: The Heroine's Melody

Eski usul RPG gibi davranan bir müzik oyunu mu?

Hollandalı oyun tasarımcısı Jelle Van Doorne'un geliştirdiği Viola, keman çalmayı öğrenmeye çalışan şirin bir kızın, üst üste başarısızlıklar yaşadığı bir anda tuhaf yaratıkların yaşadığı fantastik dünyaya hapsolmesini konu ediyor. Nerede olduğunu anlayamayan Viola,

dar, karanlık bir geçitte ilerlerken mavi bir yaratıkla karşılaşılıyor ve yardımına Fenrys isimli mavi gözlü, beyaz bir kurt yetişiyor. Konuşan bir kurdun varlığı her ne kadar Viola'yı korkutsa da bu dünyada tek başına ilerlemenin zor olduğunu düşünüp Fenrys'in peşine takılıyor

ve müzikli maceramız başlamış oluyor. Viola, bol bol hoplayıp zıplayacağını ve aralarda da yaratıklarla savaşabileceğinin bir oyun. İlerledikçe ekibinize flüt çalan Sybil, gülümsemesi en büyük silahı olan şövalye Soleil, arpını bir silah olarak kullanabilen mavi kuş Momo gibi yetenekli kahramanları ekleyebilirsiniz. Karşımıza çıkan yaratıklarla girdiğimiz savaşlarda ok, kılıç dışında müzik aletlerimizi de silah olarak kullanabiliyor olmak oyunun daha eğlenceli olmasını sağlıyor. Savaşlarda karşı tarafa zarar verip yok etmek için, ekranda çıkan tuşlara doğru zamanda basarak başarılı bir sonuç elde edebilirsiniz. Her savaş sonunda da kazanılan deneyim puanlarıyla hem kahramanımızın hem de takımdaki diğer arkadaşlarımızın gelişmesini sağlamanız mümkün oluyor. Bu tür oyunlardan hoşlanıyorsanız, Viola'nın müzikli fantastik dünyasındaki maceralarına göz atmanızı tavsiye edebilirim.

♦ Nevra İlhan

72





Yapım Pirita Studio Dağıtım Application Systems Heidelberg Tür Macera Platform PC Web www.piritastudio.com

Mutropolis

Hiçbir şeyin kolay olmadığı zamanlardan gelmiş gibi

Yıl 5000, dünya ve tarihi tamamen unutulmuş. Dünyanın nasıl olduğunu bilen bir avuç insan kalmış. Onlar da Mars'ta yaşayan arkeolog Henry Dijon ve arkadaşları. Geçmişle ilgili bazı bilgilere sahip bilge profesörleri eşliğinde tarihi araştırmak için dünyaya yolculuk yapıyorlar. Oyun; birbirinden renkli karakterlerden oluşan ekibimizin, mağarada inceleme yaparken, Henry'nin kaybettiği malasını bulmak için arkadaşlarını sorgulamasıyla başlıyor. Ekipteki herkesle konuştuktan sonra çok da zorlanmadan malanın nerede olduğunu bulup şüpheli bir kapının açılmasını

sağlıyoruz ve olaylar bundan sonra karışıyor. O kapıdan içeri girince çıkan arbedede profesör kaçırılıyor ve biz de oyun boyunca onu bulmaya çalışıyoruz. Mutropolis, uzun diyaloglar ve ufak zekâ içeren bulmacalarla bezeli klasik bir macera oyunu. Elle çizilmiş animasyonlar, esprili diyaloglar ve komik karakterlerin olması oyunu, eğlenceli hale getiriyor. Mutropolis grafik tarzı açısından da 90lardaki çok sevilen macera oyunlarına benziyor, bu yüzden de oyunu kendime yakın hissetmiş olabilirim. Profesörün kaçırılmasından sonra kendi üssümüze geri

dönüyoruz ve olayı araştırmaya başlıyoruz. Oyunda hiçbir şeyi kolay elde etmiyoruz, zaten bu yönden de eski oyunlara benziyor. Alkolle beslenen bitkiye, alkol bulabilmek için kırk takla atmamız gerekiyor. İnce ve derinlikli düşünüp ona göre hareket etmelisiniz ama ilerleyen bölümlerde çok fazla zorlandığım yerler de oldu. Eski macera oyunlarını seven kişileri yakalayacağına inandığım Mutropolis'e rahatlıkla bir şans verebilirsiniz.

◆ Nevra İlhan

76

Yapım RLR Training Inc Dağıtım RLR Training Inc Tür Simülasyon Platform PC Web richardlaruina.com

Super Seducer 3: The Final Seduction

Sizi mutluluğa götürmeyecek bir çapkınlık simülasyonu

Kadın erkek ilişkileriyle ilgili yazdığı kitaplarla ünlü olan İngiliz yazar Richard La Ruina, 2018 yılında tecrübelerini oyun haline getirmek istemiş ve Super Seducer serisi de bu şekilde başlamış. İlk iki oyunda kızlarla nasıl konuşulacağını ve harekete geçileceğini öğreten La Ruina, bu oyunda seviyeyi epey yükseltmiş. Başrolü kendisinin üstlendiği oyun,

tamamen gerçek insanlardan oluşuyor ve tanıştığınız kadınlarla konuşurken seçenekler arasındaki doğru cevapları vermeniz ve ilikçi bir üst seviyeye çıkarmanız hedefleniyor. Süpermarket, spor salonu gibi insanlarla tanışabileceğiniz mekânlar seçilmiş. Süpermarket sahnesinden örnek verecek olursam, sebzelerin başında duran hanım kızmıza La Ruina yaklaşarak sohbeti ilerletecek ama tacizci gibi de görünmeyecek, tamamen dostane bir soru sorması gerekiyor. Konuşmayı başlatacak en masum soru da gluten yemeyen misafirleri için tarif istemek oluyor. Masum olmayanları burada söyleyemeyim, akli başında herhangi bir erkek konuşmaya öyle girmez diye düşünüyorum. Yanıtların arasında çok yanlış olmayan ama sizi bir adım ileriye götürmeyecek olanlar da var ama en kötü cevabı verdiğinizde oyun duruyor ve La Ruina, sansür uygulandığı için sadece neredeyse kafalarını görebildiğimiz

kızların olduğu bir odada size öğütler vermeye başlıyor. Oyun olarak eğlenceli ama bir kadın olarak söylemeliyim ki bu tavsiyelerle gerçek hayatta herhangi bir erkeğin başarılı olacağını sanmıyorum. Hayat dersleri almak için değil de oyun amaçlı oynarsanız iyi vakit geçirebilirsiniz.

◆ Nevra İlhan

63





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



Yapım Ape Tribe Games Dağıtım Sold Out Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web disjunction-game.com

Disjunction

Kimse ölmek zorunda değil. Tabii bunun aksini istemiyorsan...

Cyberpunk 2077'nin bizlere yaşattığı karmaşık duyguların ardından, oyuna ismini veren türe ilişkin birçok yeni iş çıkmaya başladı. Bu incelediğim bir başka Cyberpunk temalı yapım olan Disjunction, ufak, basit ama oynaması keyifli bir oyun olmuş. Hikayemiz 2048 yılının New York şehrinde geçiyor. Yaşanan küresel buhrandan ötürü birçok insan evsiz kalmış. Central Park devasa bir gecekondu semtine dönmüş, polis işlevini düzgün biçimde yerine getiremez hale gelmiştir. Önemli bir polis figürünün öldürülmesinin ardından yaşanan olayların arka planını çözmek biz oyunculara düşüyor.

Disjunction, üç farklı karakter üzerinden ilerliyor. Amacımız gönderildiğimiz görev yerinde dilersek gizliliğe dayalı, dilersek de bodoslama dalarak gerekli bilgileri toplamak. Her karakterin farklı özellikleri ve güçleri var. Biri seri hareket edip ağır hasar verirken, bir başka karakter de gizlilik temasına yakışan özelliklere sahip. Oyuna başladığımız Frank isimli özel dedektif bu iki özelliğin tam arasında bulunuyor. Oynanabilirlik açısından ilk bakışta Hotline Miami'yi andırabilir. Ancak onun yüksek temposuna yetişecek tarzda bir oyun değil. Dediğim gibi bölümlere geçmek oyuncunun kendi

oyun tarzına bırakılmış. Disjunction'ın en büyük sıkıntısı, bölümleri ezbere dayalı bir biçimde geçebiliyor olmanız. Diyelim ki bir yerde öldünüz. Tekrar başladığınızda nasıl ilerleyeceğinizi artık biliyor oluyorsunuz. Rastgele üretilmiş bölümlerden bahsedemiyorum. Hikaye açısından eh işte diyebileceğim, ancak Tech-noir/Cyberpunk temasını güzel kullanan bir yapım olmuş. 8-10 saatlik oynama süresi de hesaba katıldığında, oynayacak bir şey bulamayan oyunculara keyifli vakit yaşatabilir. ♦ **Özay Şen**

60

Yapım SCT Dağıtım SCT Tür Platform Platform PC Web store.steampowered.com/app/1347130/Kinetic_Edge

Kinetic Edge

Rekabetçi olmaya çalışan bir platformer

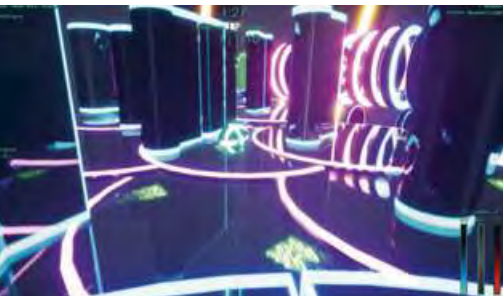
Kinetic Edge'i anlatmanın en kolay yolu sanırım aynı türde başarılı bir yapım olan Tower Unite'ı göstermek olacaktır. Rekabetçi platform olarak tanımlayabileceğim Kinetic Edge, çeşitli şekillere sahip objelere yön vererek parkurlarda birinci olmaya çalıştığımız bir yapım. Oyun beş farklı oyun modunu sunuyor. Bunlardan biri olan Race modunda kontrol ettiğiniz top ile hareketli / hareketsiz platformlar arasında olabildiğince hızlı ilerleyerek bitiş noktasına en kısa sürede ulaşmaya çalışıyorsunuz. Belli checkpoint noktalarına ulaştıktan sonra platformlardan düşseniz bile o

checkpointten devam ediyorsunuz. Bir diğer mod olan Gauntlet modu ise Race'in checkpoint olmayan versiyonundan ibaret. Ha, bu defa süre bitmeden bitiş çizgisinde olmanız gerekiyor ve düşerseniz yarışa en baştan başlıyorsunuz. Maze modunda yine kontrol ettiğiniz bir obje var ancak bu defa girdiğiniz bir labirentte çıkışı bulmak için çabalyorsunuz. Golf modunda birbirinden zorlu golf parkurlarında topu en az denemede deliğe sokmak için çabalyor ve son olarak Arena modunda olabildiğince yeşil alanda kalarak rakipleri saf dışı bırakmayı

deniyorsunuz. Arena sadece multiplayer modlar içinde yer alıyor ancak multiplayerda oynayacak 1-2 oyuncu dahi bulamadım. Öte yandan platformlardaki neon ışıklandırma görselliği başta göze hoş gelse de bir süre sonra gözleri yorabiliyor. Arayüz tasarımındaki özensizlik de dikkatimi çekmedi değil. Kinetic Edge sanki oyun yapmayı öğrenmek geliştirilen bir çalışma gibi olmuş. Belki de öyledir, kim bilir? Öyle olsa dahi oyunun büyük bir eğlence sunmadığını garanti edebilirim.

♦ **Enes Özdemir**

50





Yapım Modus Games Dağıtım Moondrop Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch Web dofsgame.com/us

Degrees of Seperation

Biz ayrı dünyaların insanıyız...

Geçtiğimiz sene yine bir 14 Şubat Sevgililer Günü'nde gün yüzüne çıkan Degrees of Separation, hem ismiyle hem de görüntüleriyle oldukça dikkat çekici bir oyun. Kızımız Amber, güneşli bir günde yatağından kalkar ormanda gezinmeye başlar, ağaçların dallarına süzülerek herhangi bir zorlukla karşılaşmadan ilerlerken bir anda kamera Rime'a geçer. Rime, Amber'ın aksine buzlu bir evrende açar gözlerini. Kraliyetlerinde bir tehlike oluşmuştur ve bunun için birlikte çalışarak sorunu çözmeleri gerekmektedir ve bu sebeple bir köprüde buluşurlar. Rime, tüm nehirleri gölleri dondurabiliyorken, Amber

sıcaklığıyla her şeyi normal haline döndürebilir. İkisinin birlikte hareket etmesi zor gibi görüne de amacımız takım çalışmasıyla bulmacaları çözmelerini sağlamak. Atlama zıplama işleri çok kolay hatta tam da benim sevdiğim gibi usturlu yapmanız gerekmiyor, düşünce de ölmüyorsunuz zaten, daha ne olsun? İnsan yiyen bitkiler, tuhaf canavarlar da çıkmıyor karşınıza, güzel güzel ilerliyorsunuz. Oyunda atkı toplamamız gerekiyor. Evet, yanlış duymadınız atkı, kaşkol artık adına siz ne diyorsunuz. Yaşayabileceğiniz tek zorluk ilginç yerlerde duran atkılara ulaşmak çünkü burada karakter-

leri uyum içinde hareket ettirmeniz gerekiyor. Gözünüzde canlanması için küçük bir örnek vereyim. Atkının olduğu sütuna çıkan yerde sıcak hava üfleyen bir delik var ve bu yüzden Amber geri savruluyor. Rime'ın buz enerjisini öyle bir ayarlamalısınız ki o kısım soğusun ve Amber rahatlıkla yukarıya zıplayabilsin. Degrees of Separation aslında tam anlamıyla sevgilinizle ekran karşısına geçip sıkılmadan, zorlanmadan oynayıp eğlenceli zaman geçirebileceğiniz bir oyun. **◆ Nevra İlhan**

74

Yapım Shotgun with Glitters Dağıtım Feardemic Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web thepadregame.com

The Padre

Kendi sonunu gören Peder!

Oyunu size ilk satırdan özetleme mi ister misiniz? Lovecraft atmosferinde bir Alone in the Dark! Ahan da yazı bitti... Şaka bir yana The Padre uzun süre yapım aşamasında olan ve iki sene kadar önce de piyasaya çıkmayı başarmış, şahsına münhasır bir oyun. İlk bakışta biraz garip gözükülebilir ama siz onu sahip olduğu Voxel

stilindeki grafiklerine verin. Kare kafalı ana karakterimiz aslında intihar etmiş. Fakat ölümünden 12 saat öncesinde yaşanan bazı sıkıntılar söz konusu ki biz de tam olarak bu bölümü deneyim ediyoruz. Yaratılan atmosfer tamamen karanlık ve grafiklerindeki basitliğe rağmen bir şekilde oyuncuyu rahatsız edebilecek seviyede.

Oyuna ufak bir odada başlıyor ve point and click mantığı ile oynandığını öğreniyoruz. İlerledikçe etkileşime geçeceğimiz objelerin sayısı artıyor ve odalar giderek büyüdüğü gibi, birbirleri ile olan bağlantıları da artıyor. Bu da bana fazlasıyla Resident Evil 1 havası almama sebep oldu. Genel olarak nerede, ne olduğunu iyice akla kazımak gerekiyor zira birçok farklı obje topluyoruz. Karşımıza çıkan bulmacalar genel olarak basit. Ayrıca içerisine daldığımız odalarda bulunan ölülerin de her zaman ölü olmaması gibi bir durum var; bilmem anlatabildim mi? The Padre aynı zamanda bolca ipucunu bir araya getirmeyi gerektiriyor. İlerledikçe karşımıza çıkan notları iyice okumak şart, aksi halde boş boş dolaşmaktan başka bir şey yapmayacağınızın garantisini verebilirim. Müzikler ve karanlık teması harika şekilde yansıtılmış olsa da bulmacaların kolaylığı ve etkileşimin azlığı nedeniyle bir defa bitirdikten sonra yeniden baştan başlanacak bir oyun değil. Diğer taraftan Voxel grafikli oyunları severler için de küçük bir başyapıt olmuş diyebilirim. Keşke daha çok etkileşim ve daha fazla içerik olsaydı. **◆ Ertuğrul Süngü**

80





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Bus Simulator
3. Archers.io
4. Project Makeover
5. Among Us

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Messiah
2. Plague Inc.
3. Minecraft: Pocket Edition
4. Bridge Constructor
5. RFS – Real Flight Simulator



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Going Balls
2. Sculpt People
3. Join Clash 3D
4. Girl Genius!
5. Stack Ball

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür Macera Platform iOS, PC, Switch Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz, Steam (32 TL), Switch

NUTS

Doğa fotoğrafçısı olamıyorsak foto kapan kurarız?

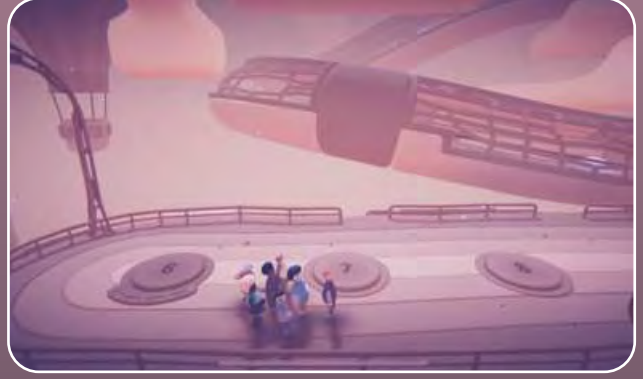
Bir karavanla ormana gitmeniz ve oradaki sincapları gözlemleyip görüntülerini kaydetmeniz istenseydi cevabınız ne olurdu? Doğa ile iç içe olmayı seven bir insan olsam, bundan daha güzel bir iş bulamam diyerek hemen kabul ederdim. Karakterimiz doğasever biri olacak ki görevi kabul edip işindeki ilk günü için karavanın olduğu alana gelmesiyle oyunumuz başlıyor. Görsellerden de anlayabileceğiniz gibi grafikler üç renk kombinasyonlarından oluşuyor. Bu da bize ilginç bir oyun deneyimi sunmuş oluyor. Anahtar ve ilk yapmamız gerekenlerle ilgili notun yapıldığı yeri bulup karavanın içine giriyoruz. Sincap izleme işi için, şehir dışında ormanlık bir alanda olduğumuzdan internet ve mobil hatlar çalışmıyor, bu yüzden de teknolojiye geçmişe gidiyoruz ve faks makinesi ve sabit telefonu kullanıyoruz. Karavanı biraz keşfettikten sonra çalan telefonla, sincap uzmanı Profesör Nina Scholz'ün patronumuz olduğunu ve bize yapmamız gerekenlerde yardımcı olacağını öğreniyoruz. Ufak tefek hazırlıklar ve teçhizatları öğrendikten sonra Nina, deneme amaçlı bir çekim yapmamızı istiyor. Elimizde sincap alıcısı olduğunu düşündüğüm bir alet ve fotoğraf makinesiyle haritada işaretli olan yere gidip makineyi kurup karavana geri dönüyoruz. Bütün gece çekilmiş olan görüntüyü izlerken sincabı gördüğümüz anda durdurup çıktısını alıp

Nina'ya fakslıyoruz. Karavanın çok yakınında ve tek plan olduğu için basit olan bu ilk aşamayı geçtikten sonra Nina bize bıraktığı ses kaydıyla sincap gözlem işini neden yaptığımızı açıklıyor. Bu içinde bulunduğumuz doğal alan yok edilip yerine bir tesis yapılacağı, Nina ve ekibi de bunun olmasını istemediği için sincapların yaşam alanlarını gösterme amaçlı böyle bir şey yapmaya karar vermişler. Görevi öğrenmenin de etkisiyle hemen ilk ciddi sincap bulma işine giriyorum. Haritada işaretli görünüş de doğru açıyı ayarlayıp kamerayı koymak çok uğraştırıcı ve bunca çabaya rağmen karavana dönüp görüntüleri izlediğimizde sincapla karşılaşmamak oldukça üzücü. Oyunda ilerledikçe kamera sayısı da artıyor. Bütün oyun boyunca Nina istediklerini söylüyor biz de büyük bir sabırla kameraları yerleştirip sincapları görüntülemeye çalışıyoruz. NUTS, görseller ve konu anlamında başarılı ama oynanış ve kontrollerde maalesef sınıfta kalmış durumda. Gamepad kullanarak belki daha iyi bir oyun deneyimi yaşayabilirsiniz ya da güncellemelerle iyileştirilebilir. Oyuna başlarken olan heyecanımı ve sabrımı işaretli yere gitmeye ve sincabın görselini almaya çalışırken ne yazık ki kaybettim. Sincaplar özel ilgi alanım ve sonsuz sabır bende diyorsanız NUTS'a bir göz atabilirsiniz.

◆ Nevra İlhan

70





Tür Sonsuz koşu Platform iOS Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

Populus Run ★

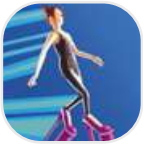
Temple Run'dan sıkılmadığınızı biliyoruz

Sonsuz koşu, telefonda oynamayı en çok sevdiğim tür. İlk çıktıklarında Temple Run ve Subway Surfers'la çok zaman geçirmiştik. Populus Run'ı da gördüğümde onlar gibi olacağını düşündüm ama yanılmışım, çok daha eğlenceli bir oyunla karşı karşıyayız. Kahramanımız Patlıcan ve sebze meyve arkadaşları, insanları donut, cupcake gibi tatlılardan kurtarmak gibi bir görev edinmiş ve bu yüzden de karşısına çıkan insanları, onlara kaptırmadan bitiş çizgisine götürmeye çalışıyor. Oyunda, sadece tek

bir kişinin koşmasını değil, grup halinde zıplamalarını, atlamalarını, engellerden kaçmalarını sağlamak zorundayız. Bir grup insan ve sebze, dev çöreklerin ya da macaronların altında kalmalarını engellemek için elimizden geleni yapmamız gerekiyor. Bölüm sonlarında "özel kişiyi ekibe kat ya da finali en az yedi kişiyle bitir" gibi görevleri yerine getirmemiz isteniyor ama tek kişiyle de bitiş çizgisine gelmeniz diğer aşamaya geçmek için yeterli. İlk beş bölümlük etabı geçtikten sonra ikincisinde bir hayli zorlandım

üstelik belli bir seviyeyi geçtikten sonra açılan hardcore mode'da oynamadığım halde. Bölümlerdeki bütün görevleri yerine getirerek bitirdiğinizde ekibinize hassas çilek, sevimli limon gibi farklı karakterler de ekleyebilirsiniz. Populus Run, grafikleri ve müzikleri ile çok tatlı bir oyun. Özellikle bazı şarkılar o kadar güzel ki oyunu kapattıktan sonra Spotify'da bulunan Populus Run soundtrack'ni dinledim. Sonsuz koşu oyunlarını sevenlerin ilgisini çekeceğine eminim. ◆ Nevra İlhan

85



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

High Heels! ★

Topuklu ayakkabılara özgürlük!

Bu aralar mobil cihazlarımızı elimizden bırakamıyor olmamıza sebebiyet veren oyunlardan biriyle daha karşınızdayız. Kendi adıma Rollic'in, dolayısıyla da Zynga'nın adının geçtiği her oyun aklımı çeliyor ve en son High Heels! ile tekrardan telefona yapışık vaziyetteyim.

High Heels! adından da anlaşılabilirceği üzere topukluların baş rolü oynadığı, topuk ölçünüzü yükselttikçe her bölümün sonunda ödüllendirildiğiniz bir mobil oyun. Hemen özetleyeyim, topuklu ayakkabılarını giymiş bir karakteri canlandırıyoruz ve üçüncü şahıs kamera açısıyla, ekranın alt kısmında sağa sola doğru karakteri yönlendirip hem ödüllerini almaya hem de engelleri aşmaya çalışıyoruz. Engeller bazen çok yüksek oluyor, o sebeple gördüğünüz her ayakkabıyı giymek çok önemli. Ne kadar yüksekse, o kadar iyi. Tek kat topuklu ayakkabıyla başladığımız yolculuğumuz boyunca diğer ayakkabıları alıp, sirklerde çok da bilinen

tahta bacaklar gibi uzuyoruz. Yolda karşımıza çıkan oyun içi para ölçütü elmaslar ve anahtarlar bulunuyor. Elmaslarla oyun içi kıyafetler, karakterler ve topuklu ayakkabıları açabildiğimiz gibi, bölümlerde denk geldiğimiz anahtarları biriktirip üç sandık açıyoruz. Bunlar da genelde elmas veriyor. Edinebileceğiniz karakter, eşya ve ayakkabılar için üç farklı kategori bulunuyor. Birincisi normal seviyedeki eşyalar, diğerleri ise daha fazla elmas ile açabildiğiniz orta seviye ve video izleyerek açabildiğiniz karakterler. Video izlemek oyunun kritik noktalarından biri; bölüm sonunda 3 kat fazla elmas isterseniz o videoyu izleyin derim, pas da geçebilirsiniz. Oyun sarıyor evet, kısa sürede birkaç bölüm geçmek çok mümkün. Belli dönemlerde karakterler ve eşyalara güncelleme ve daha fazla seçenek gelirse oynanabilirliğin iyice gelişeceğini düşünüyorum. Deneyin, kısıtlı vakitlerde güzel vakit geçiriliyor. ◆ Ayça Zaman

70





BLADE & SOUL

Yeni içerik güncellemesi yayınlandı!

MORPG evreni artık tamamen free to play veya buy to play oyunların kontrolünde. World of Warcraft elbette devasa hayran kitlesi sayesinde abonelik sistemi ile ayakta durmayı başarıyor olsa da ona yaklaşabilen ikinci bir örnek dahi yok. Öte yandan çeşitli free to play MMORPG'ler kendine has topluluklarını başarılı şekilde oluşturdular ve yollarına devam ediyorlar. Çok net hatırlıyorum ki bu oyunlardan biri olan Blade & Soul'u son derece heyecanla beklemiş ve çıktığında birkaç ayımı oyuna gömmüştüm. Ancak oyun alışkanlıklarımın da değişmesi her geçen gün MMORPG oyunlara ayırdığım zamanın azalmasına yol açtı ve ben de uzun zamandır B&S evrenine bakmadım. Yine de oyun gelişmeye ve genişlemeye devam ediyor. 17 Şubat'ta

yayınlanan son genişleme Eternal Blade de çok büyük olmasa da oyuncuları sevindirecek içeriklerle dolu. Bir kere benim en dikkatimi çeken yepyeni bir solo zindanın oyuna eklenmesi oldu. Solo zindanlar Blade & Soul'da benim en sevdiğim içerikler olmuştur. Yeni solo zindan Spectral Shrine, Easy, Normal ve Hard zorluk seviyelerinde oynanabiliyor. Ancak zindanın 60. Seviye sınırı da olacak. Yeni zindanın yanında Unity Rank sınırı da 180'den 210'a kadar çıkarılmış durumda. Rank yükselmek için gerekli olan Reputation puanlarını görevlerden, günlük ve haftalık mücadelelerden kazanabiliyoruz. Tüm bunların yanında oyunun bir süre sonra büyük bir güncellemeye hazırlandığına dair içimde güçlü bir hissiyat olduğunu da belirtmek isterim. ♦ Enes Özdemir

PHANTASY STAR ONLINE 2

Yeni sınıf, yeni senaryo...

Geçtiğimiz ay MMORPG oyunları için hareketli geçtiğini söyleyebilirim. Pek çok oyun içeriğini genişletti ve pandeminin özellikle online oyun yapımcılarına yaradığı bir gerçek. Artık sahillerde dolaşmanın kafede oturup yapılacak bir keyifli sohbetin hayalden öteye gidemediği şu günlerde online oyunlar, sosyalleşmek için bir kaçış ortamı olmaya başladı. Batı pazarına gelmesi için 8 yıl kadar beklediğimiz Phantasy Star Online 2 de yeni ve geniş bir içerikle çıkış yaparak Şubat ayını doldurdu.

Yeni içerikle gelen PSO2 yepyeni bir sınıf olan Luster'ı oyunculara sundu. Bu sınıf oldukça yüksek hareket kabiliyeti olan hızlı bir sınıf olma özelliğini taşıyor. Gunblade isimli tüfek/kılıç karışımı bir silah taşıyan Luster'ı oynamak istiyorsanız iki farklı sınıfla en az 75 seviyeye ulaşmış olmanız gerekiyor. Bu arada Luster; Zandi, Fomel ve Baran olmak üzere üç farklı oynanış stiline sahip ve her birinin farklı hissettirdiği iddia ediliyor. Bu sınıfa ait dört farklı özel yetenek olduğunu da eklemem gerekiyor. Yeni sınıfın yanında maksimum seviye 100'e çıkarılmış durumda. Son olarak ise yepyeni bir senaryo bölümünün de oyuna eklendiğini belirtmekte fayda var. PSO2 eğer hala denemediğiniz bir yapım ise birkaç arkadaşınızla bir hayli eğleneceğiniz bir oyun olabilir. ♦ Enes Özdemir





Yapım HES Games Dağıtım Typer Games Tür MMOFPS Platform PC Web www.sabotajoyun.com/tr

SABOTAJ

Ülkemiz topraklarından çıkan yeni(!) bir MMOFPS

Son yıllarda piyasada pek fazla yeni bir MMOFPS oyunu göremiyoruz. Bunun sebeplerinden biri elbette ki 2018 ve sonrasında Battle Royale'in hızlı yükselişi. Battle Royale'in yakaladığı trend oyuncuların hem shooter, hem strateji hem de aksiyon ihtiyacını karşılıyor. Geçtiğimiz ay Steam'de denk geldiğim Sabotaj'ı görünce uzun zamandır MMOFPS oynamamış olmanın verdiği özlemi de katarak bilgisayarıma kurdum ve oynadım. Ne gibi gözlemler yaptığımı merak ediyorsanız buyurun yazıya.

Sabotaj aslında temelde takım tabanlı taktiksel bir FPS oyunu. Klasik formüllerin dışına çıkmadan eğlence sunmayı deniyor. Elbette bu tür oyunlar daima arkadaşlarınızla takım halinde girdiğiniz zaman kolay iletişim kurabildiğiniz için daha eğlenceli bir yapı sunuyor. Sabotaj'da da bu durum aynen geçerli diyebilirim. Halihazırda açık beta da olan yapım, açık konuşmak gerekirse daha önce görmediğimiz hiçbir şey sunmuyor. Yani farklı türde bir FPS arıyorsanız çok büyük bir beklentiye girmeyin. Hatta bu durumda oyun pek de size göre değil diyebilirim. Sabotaj oyunculara 6 farklı oyun modu sunuyor. Bunlar Herkes Tek, Takım Maçı, Sabotaj, İstihbarat, Eleme ve Bölge Koruma.

Bu oyun modları arasında benim en fazla oynadığım iki oyun modu Herkes Tek ve Takım Maçı oldu. Aslında bu konuda pek de fazla seçeneğim yoktu. Zira oyunda genelde oynanan modlara, saydığım bu iki oyun modu dışında bir de Sabotaj modunu ekleyebilirim. Diğer oyun modlarını oyuncu sayısı sebebiyle oynayan bulmak biraz zor oluyor.

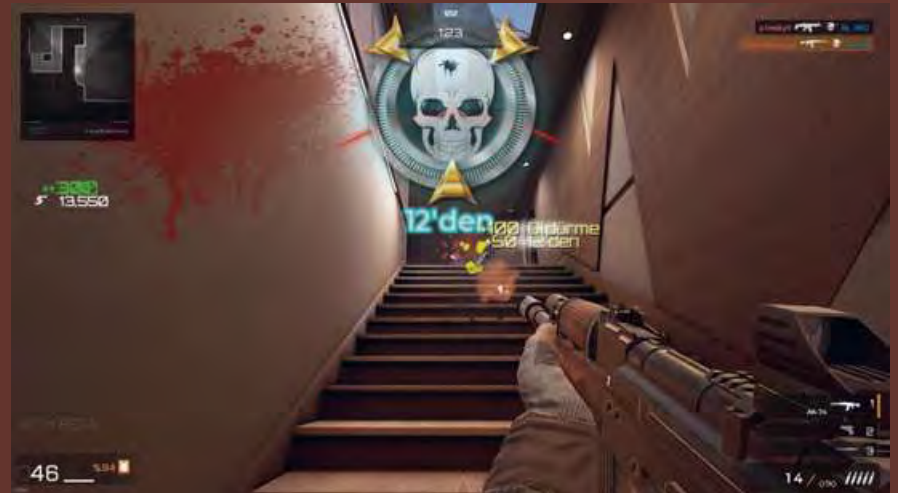
Bu tür oyunların elbette ülkemizden çıkması güzel. Bundan on sene önceyle kıyasladığımızda ülkemizde çok fazla Türk oyun yapımcısı var ve kendi oyunlarımızı üretmeye ufak ufak başladık.

Bu oyunların kalitesinin sektörün kendisi tecrübe kazandıkça gün geçtikçe artacağına emin olsam da orijinallik ve tasarım konusunda aynı iyimserlikle değilim.

Ülkemizden çıkan Sabotaj'ın ve bu tür oyunların Counter Strike formülünü takip ettiği bariz bir şekilde görülüyor. Vuruş hissiyatının zayıf olduğu, animasyonların yetersiz olduğu doğru, yine de bunlar oyun yayınlandıktan sonra geliştirilebilecek durumlar. Ancak harita tasarımlarını gördüğümüz zaman kopyala-yapıştır hissiyatından kurtulmanız mümkün değil. Haritalara göz attığımız zaman ülkemiz mekanlarının temel alınarak tasarlandığını zaten göreceksiniz ama gelin görün ki harita yapılarının pek çoğu karbon kopyadan öteye gidemiyor. Piyasada yer alan her oyunun Dust 2'yi kopyalaması ne yazık ki artık tasarım konusunda ne kadar orijinal olabileceğimizi sorgulatan bir durum. Oynanış yapısı her ne kadar bir türü temsil etse de harita tasarımlarını orijinal yapsak,

özellikle CS'de gördüğümüz haritaların düzenini kullanmak yerine yepyeni bir fikir ile yola çıksak, hatta oyun temasını daha özgün bir hale getirsek daha ilgi çekici olmaz mıydı?

Aslında bu son eleştirilerimi sadece Sabotaj'a indirgemek büyük haksızlık olur. Ne yazık ki gerek mobil oyun sektöründe gerekse PC oyunları arasında ülkemiz geliştiricilerinden pek fazla orijinal yapım göremiyoruz. Bunun elbette çok fazla sebebi var ve sadece bu durum hakkında uzunca bir yazı kaleme alınabilir. Yine de artık bir şeyleri değiştirmenin, genç beyinlerin fikirlerini can kulağıyla dinlemenin, risk alarak yeni düşüncelere yatırım yapmanın vakti gelmedi mi sevgili ülkemiz yapımcıları? Son söze gelecek olursak umarım gelecekte yapılacak güncellemelerle Sabotaj'ı çok daha eğlenceli ve oturaklı görebiliriz. Denemek isteyenler için oyunun Steam'de ücretsiz olduğunu hatırlatmak isterim. ♦ Enes Özdemir



HALA OYNANIR MI?

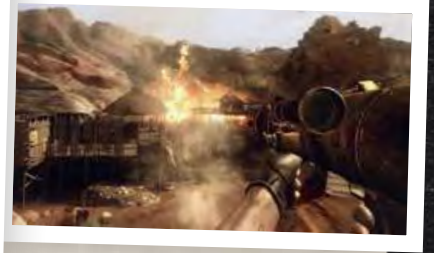
KÜRSAT ZAMAN

Geçen ayki Bioshock dosyası epey ilgi görmüş, epey de muhabbet olmuş. Öyleyse görüp artırıyor ve daha tartışmalı, paçalarına kadar kent hikayelerine bulanmış bir oyunla devam ediyorum, karşınızda CryTek imzası taşımayan ilk Far Cry olan FC2. Far Cry 2'yi geçtiğimiz ay tekrar bitirdim ve açık konuşmam gerekirse tüm ilginç taraflarına rağmen acı verici bir deneyim oldu. Detayları aşağıda bulabilirsiniz. Önümüzdeki ay büyük ihtimalle Gothic 1'i bitirmiş ve acı dolu tecrübelerimi burada paylaşmış olacağım. Hayde bakalım!

FAR CRY 2

Çıkış Tarihi: Ekim 2008
Yapım: Ubisoft Montreal
Platform: PC, PS3, X360

LEVEL Notu: 88 / #141



Ubisoft'un nedense eleştirmenler bazında yanık lastik gibi bir aurası var ve bunun seviyesi bazen herhangi bir ön yargı beslemeyen insanları bile etkiliyor. CryTek'in yarattığı Far Cry serisini üçüncü oyunla beraber bir açık dünya festivaline çeviren, "modern mekaniklere sahip ilk açık dünya FPS oyunu" olarak sağlam bi imza bırakan Ubisoft eller üzerinde taşınacakken bir hata yaptı ve FC3'e gerçekten çok benzeyen bir oyun sürdü piyasaya. FC4 çoğu kişi tarafından beğenilmesine rağmen eli baltalı eleştirmen kitleleri "aynısının dağılısını yapmışlar" diye öyle bir girişmişti ki oyuna, etkilenmedim diyen yalan söylüyordur. Haliyle Far Cry Primal ve sonraki Far Cry 5'i öyle müthiş beklentilerle karşılamadık. E3'te oynadığımızda da "FC3'ün tarlada geçeni"

demıştim bizimkilere FC5 için. Nasıl utaniyorum bilemezsiniz. Far Cry 2'yi de tam bu dönemde hatırladık aslında. Bütün oyun mecaları "Far Cry 2 aslında Far Cry 5'ten çok daha detaylı bir oyundu" videolarıyla doldu. Topuğuna sığıttığımız askerler topallıyor, çalılar öncesinde ve sonrasında görmeyeceğiniz bir harla yanyor, silahlar arıza yapıyor, yapay zeka zirveden zirveye koşuyordu. Bunlar bir video için arka arkaya birleştirildiklerinde hoş gözükebilir ama gelin bir de 2021 yılında bu oyunu oynamak nasıl bir şey, ona bir bakalım. Far Cry 2 bizi cennet sahillerden alıp tozun harman olduğu Afrika topraklarına götürüyordu ve malarya hastalığı yüzünden sık sık ilaç almamız gerekiyordu. Far Cry serisinde bildiğiniz gibi

oynadığımız karakter, karakter-sizliğe teğet geçen, bitirdikten sonra adını asla hatırlayamayacağınız biri olur. Lakin düşmanlar asla unutulmaz. Seed Kardeşler gibi, Vaas gibi. Far Cry 2 bu konuda seriden ayrılan bir oyundu zira ne ana karakterin ne de düşmanlarımızın adı asla akıllarda kalmadı. Far Cry 2 yaşını göz önüne aldığımızda halen yeterince başarılı grafiklere sahip. Özellikle gece gündüz efektleri, Springfield'in namlusundan yansıyan güneş ve hatta düşmanların modellemeleri bile pek göz dağlamıyor. Diğer taraftan geri kalan neredeyse her noktada sorun var ve oyunun oynanmasını değil ama başında durulmasını oldukça güçleştirecek problemler yıllar geçtikçe daha da sivrilmiş durumda.

AKILDA KALANLAR

İki Görev Arası Maraton

Görev mekanikleri ve harita kullanımı ile başlayalım. Far Cry 2 aslında açık dünya gibi gözükse ancak bunu görev yapısına yansıtamamış bir oyundu. Birkaç parçaya bölünmüş olan dev gibi haritada görevin ne olduğunu bulmak, görevi anlamak ve hatta haritanın diğer parçasına geçmek oyunculara işkence olsun diye yapılmış gibiydi adeta. Yeni görevi aldığımızda ise korkunç mesafeler kat etmek zorunda kalıyordunuz. Bu durumu dört beş saatliğine görmezden gelmeyi başarabiliyorsanız kötü haber, önünüzde 25 saat daha var!

Mermi Süngeri Düşmanlar

Aman tanrım, yani Far Cry 2 oynamış bir bireye The Division'ın mermi süngeri düşmanlarından bahsettiğinizde kahkahası yan mahalleden duyulacaktır. Kötü nişan hassasiyeti ve düşmanların mermilere karşı olağandışı direnci yetmezmiş gibi, adamların yüzlerce metreden her atışta sizi buldurması gerçeği de var. Birazcık kalabalık bir üssü bastığımızda kaçacak delik arıyordunuz ancak bu zorluk öyle tatmin eden bir zorluk falan da değildi. Optiği bile olmayan AKM ile beni 500 metreden titreten düşmanın nesinden keyif alayım? (Kızdı)

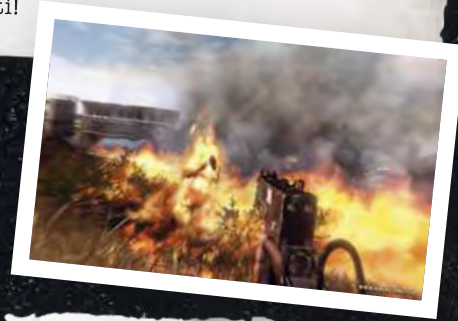


Kontrol Noktaları Kabusu

Bana Far Cry 2'nin onca defosu içinde bir tanesini söyle deseyim tercihim kesinlikle bu olurdu. Oyunda üç adımda bir bulunan kontrol noktalarına Far Cry 3 ve sonrasında olduğu gibi bayrak dikemiyorsunuz. Yani birini boşaltıp bölgeden ayrıldığınızda geri dönmeniz gerekirse (gerekecek) o kontrol noktasını milislerin aynen doldurmuş olduğunu içinizi çekerek fark edeceksiniz. Sadece bu kadar da değil. Yolda sürekli olarak spamlenen devriyele-ri, zombi gibi yeniden karşınıza çıkan düşmanları da eklediğinizde sabır taşı görkemli bir ses çıkartarak çatlayacaktır.

Çalı Yangınları

Askerliğimi yavru vatan Kıbrıs'ta yaptım ve orada geçen altı aylık sürede en fazla ne yaptım diyenlere hep aynı cevabı verdim. Kıbrıs'ın yaz sıcakları çorak arazi ile birleşince öyle bir çalı yangını çıkıyordu ki aklınız şaşar. Hemen kürekler ele, yangın söndürmeye. Far Cry 2'de de durum farklı değil, selfie çekerken bile yangın çıkma riski var. Üstelik bu yangın rüzgara doğru ilerliyor ve diğer Far Cry oyunlarının aksine otlar kuru olduğundan nereye kadar ulaşacağı yangın kardeşin keyfine kalmış. Bunun halen oyunun en iyi çalışan mekaniği olduğunu düşünüyorum. Üsleri ele geçirmekten sıkıldınız mı, çakın kibriti!



UNUTULMAZ AN

Far Cry 2'nin en muhteşem anları oyunun ilk saatleriydi şüphesiz. Bizi içine çekeceğini düşündüğümüz bir hikaye, fraksiyonlar arasında tarafını seçme ve yanımıza silah arkadaşları

alma gibi detaylar maalesef potansiyeli yansıtmaktan uzak olsa da o sırada bunun farkında değildik. Çatışmaların başlarda verdiği keyif, muhteşem manzaralar, düşmanlara tuzak kurabilme, çatışmanın ortasında silahımızın bozulup bizi dımdızlak bırakması, gece gündüz döngüsü, fırtına altında orman yürüyüşleri ve araç kullanımının hiç de fena olmaması sizin oyunun başında geçireceğiniz sonraki beş saati garantilemeniz demektir.



SONUÇ

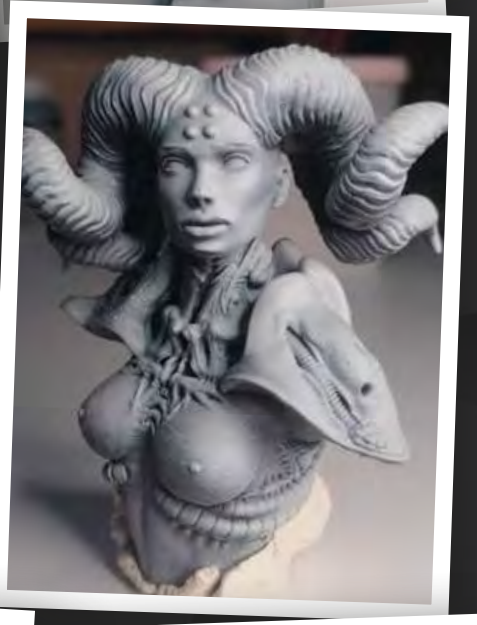
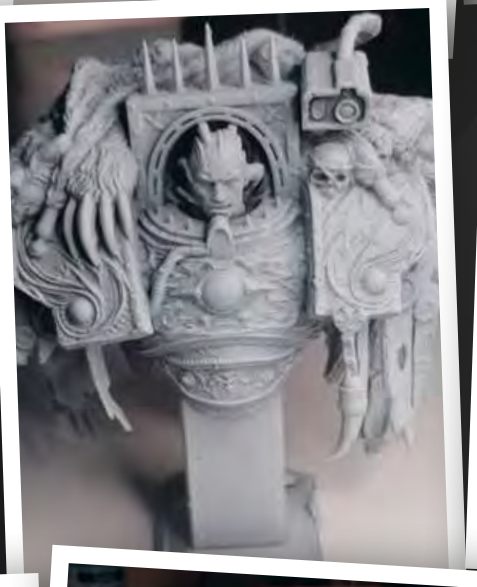
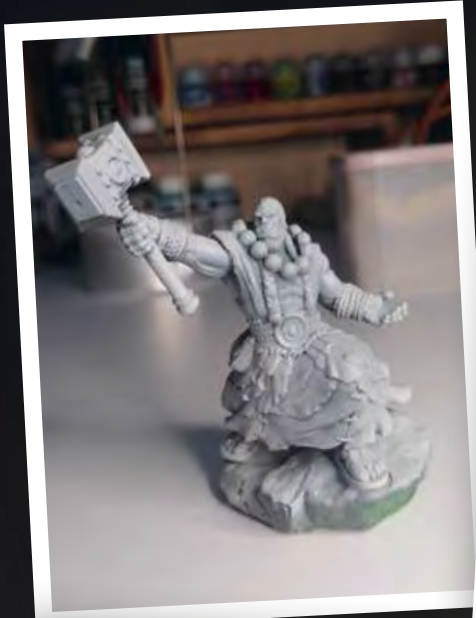
Far Cry 2 bazı ilginç üstünlüklerine rağmen sıkıcı hikayesi, daha da sıkıcı görev mekaniği, bu görevleri yapmanız adına sizden istediği amelelik miktarı gibi sebeplerle günümüzde bitirilmesi, başında durulması çok güç bir oyun.

Hikaye: 2/5

Teknik: 4/5

Oynanabilirlik: 2/5

2021 PUANI: 60



SLA 3D PRINTER İLE FIGÜR BASIM TEKNİKLERİ

Kendi minyatür ordunuzu **kendiniz mi basmak istiyorsunuz?**

Şu ünlü "Astarters"i izledikten sonra işlerin hiç buraya kadar geleceğini düşünmemiştim. Yok efendim Warhammer 40K evreni neymiş, onu merak et. Videolar izlemeye başla, o da yetmezmiş gibi kitapları okumaya sar. Video izlerken figür boyama içeriklerine denk gel, çok lazımmış gibi ağzın açık izle. Bir iki figür siparişi ver ve üç beş boyayla ben bunları boyarım de (hayır boyayamıyormuşuz hahaha). Sonra gene boyama videoları izlerken çok güzel minik heykelcikler ve büstler gör, bunları nereden bulduklarını merak et. 3D yazıcı diye bir şey gör, yavaş yavaş kafayı ona tak, sonra geri zekalı gibi ilk 3D yazıcının siparişini ver.

Yıllar önce ilk defa 3D yazıcı haberleri çıktığında teknolojinin attığı o bebek adımlarında bile "İşte gelecek bu" deyip şaşırmışım. Gördüğüm şahane bir olaydı, birkaç parçanın birleşmesinden oluşan metal bir iskelet karınca gibi çalışıp, cerrah tiftizliğindeki isabetli hareketleriyle minik minik evleri yoktan var ediyordu. Bugün yazıcılar için geçmişte verdiğim tepkiyi, PC oyunlarının yükseldiği ilk dönemde verdiğim hayret dolu bakışlara benzetiyorum. Çünkü bugün 3D yazıcılar öyle bir noktaya geldi ki ilk DOOM'a verdiğim tepkiyle DOOM Eternals'a verdiğim tepki neyse yazıcıların yaptıkları işler arasındaki fark da öyle bir boyuta taşındı.

Peki, bir 3D yazıcıyla neler yapabiliriz? Cevap; her şey... Dijital olarak modellemesi yapılmış her şeyi yazıcıdan çıkarabilirsiniz. Kitaplığınızın rafında Örümcek Adam minyatürü ya da heykelinin mi durmasını istiyorsunuz? Bilgisayar masanızın yanında bir League of Legends karakteri her baktığınızda sizi beklese fena mı olur? Ya da

FRP grubunuz var ve onlara oyun oynatıyorsunuz. Oynattığınız her sınıfın masaüstünde bir minyatürü olsa? Elinde ateş topu tutan bir Mage ya da parlak zırhı içinde iki eli kılıcını savuran bir Paladin? Hatta bunların maceraya atılacakları zindan da olsa oyunlarınız daha şahane olmaz mı? Hele bir de boyamayı seviyorsanız (ki aslında bu tamamen ayrı bir yazı konusu) 3D yazıcılarla bunların hepsini yapabilirsiniz. Yazıcılar ikiye ayrılıyorlar SLA ve FDM yazıcılar, dört sayfanın sonunda ben size SLA yazıcı nedir ve alırsanız nasıl kullanılmalı ve nelere dikkat etmelisiniz onu anlatacağım. Başlayalım...

FDM yazıcılar, bir Türkiye gerçeği...

Anycubic Photon S yazıcıyı aldıktan sonra doğal olarak birçok yerli ve yabancı Facebook grubuna üye oldum. "3D Printer Türkiye" grubu en kalabalık ve aktifte bir soru varsa insanların arasında cevap verdiği çok güzel bir topluluk. Keza yabancı gruplarda da ne zaman herhangi birisi ya da ben soru sorsak grup üyeleri anında çözüm üretiyor ya da problemi çözmek için canhıraş şekilde beyin fırtınası yapıyorlar. O yüzden şunu rahatlıkla söyleyebilirim, internetin birbirine laf sokmak için fırsat bekleyen b. k gruplarının aksine yazıcı toplulukları (ve boyama grupları da buna dâhil) müthiş derecede arkadaş canlısı, bu gruplarda asla yalnız hissetmiyorsunuz ve sorunuzun bir şekilde çözülüyor.

Türkiye grubunda şunu gördüm; bu hobiyeye gönül vermiş büyük bir çoğunluk (neredeyse 90% diyebilirim o kadar büyük) FDM yazıcı kullanıyorlar. FDM yazıcımla ilgili için bu konuda detaylı bilgi veremem ama kabaca anlatmam gerekirse; FDM yazıcılar

aşağıdan yukarıya baskı yapan ve malzeme olarak da filament kullanan cihazlardır. Baskı tablaları çok büyük olduğu için arazi ve bina modellerini harika basarlar. Lakin SLA yazıcılarda gördüğümüz detayları FDM cihazlarda almanız imkânsız. Aynı zamanda bu cihazlar size parça parça geldiği için kendiniz birleştirmek zorundasınız. Kılı tüylü o kadar küçük parçası var ki cihaza hâkim olmak için sağlam bir bilgi ve tecrübeye sahip olmalısınız. Büyük baskılarda bile az ya da çok baskı izleri kalması basacağınız modelin göze hoş görünmemesine neden oluyor. Ha bu noktada zımpara yaparak bu çizgileri yok edebilirsiniz tabii ki ama bu müthiş bir zaman kaybının yanı sıra eğer maske kullanmıyorsanız filament taneciklerini içinize çekeceğiniz anlamına geliyor. Bana kalırsa bu çok sağlıklı bir durum değil. Zımpara esnasında figürün bütünlüğünü de bozabileceğinizi unutmayın. Bu dediklerimden FDM yazıcıların kötü olduğu çıkarımı yapılmasın. Nedenini bilmiyorum ama Türkiye'de çok popüler olduğu için sanırım herkesin ilk tercihi bu oluyor. En kısa zamanda ben de bir tane edineceğim ve nasıl kullanıldığını öğreneceğim çünkü bana kalırsa bina (FRP oyununuz için bir taverna basacaksınız v) ve arazi baskılarında (taşlık bir orman yüzeyi gibi) kullanılabilecek en mantıklı cihaz. Kısacası bu yazıcıların (pahalıları da var tabii ki) ve filament fiyatlarının SLA'a göre daha uygun olması onları popüler kılıyor.

Peki SLA yazıcıların farkı nedir? Buna başlamadan evvel yazıda bol bol duyacağınız birkaç terimi açıklamak istiyorum (fotoğraflarını da Emre sayfanın bir taraflarına fırlatacaktır. (Fırlattım! - Emre)). Bunlar;



Platform, VAT, FEP ve LCD ekran. VAT; baskı için gerekli olan reçineyi içine koyduğumuz haznedir. FEP; VAT'ımızın tabanında gergin şekilde vidalarla tutturulmuş plastik bir yüzeydir. Platform ise mikronluk aralıklar bırakacak şekilde FEP'in üzerine oturan ve UV ışığı yardımıyla sertleşen reçineyi üzerinde tutan tabladır. İşiniz bittiğinde modeliniz hazır şekilde platformun üzerinde kalır. SLA yazıcıların platformları aşağıdan yukarıya doğru baskı yapar ve hammadde olarak filament yerine sıvı reçine kullanır. Reçineye kabaca sıvı plastik diyebiliriz ve hemen şu dakika üstünü kalın kalın harflerle çizmeliyim; zararlı ve tehlikeli bir maddedir. Öncelikle reçineyi VAT'a dökersiniz ve USB yardımı ile SLA yazıcınıza modeli basma emrini verirsiniz. Platform, FEP'le arasında mikronluk boşluk kalacak kadar aşağıya iner ve cihaz LCD ekranınıza basmak istediğiniz modelin ilk tabakasını UV ışığı yardımıyla ekrana verir. Gene UV ışığı sa-

yesinde ekrana çizili olarak verilen bölüme maruz kalan reçine sertleşir. Bu sertleşen bölüm platformunuza yapışır ve cihaz bunu yüzlerce defa yaparak modelinize hayat verir. 5-6 santimlik bir figür yaklaşık 1700 tabakadan (ya da kesitten) oluşur bu da platformunuzun o kadar aşağı ve yukarı hareket etmesidir. Dediğim boyutta bir figürün basımı (cihazların UV ışığının gücüne göre değişir) Anycubic Photon S'te 8-9 saat arası zamanınızı alacaktır. Yeni çıkan Anycubic Mono X'in UV ışığı çok kuvvetli olduğu için basım süreleri yarı yarıya düşmektedir. Konuyu bilenler burada Exposure Time (pozlama süresi) yani reçinenin UV ışığına maruz kalacağı zamanın (ve baskı ayarlarındaki daha başka etmenlerin de) baskı süresini değiştireceğini söyleyecektir ki haklılar. Kullandığınız her reçine markasının farklı formüllerinden dolayı farklı baskı ayarları olduğundan mevzu bahis baskı süremizi etkiler. Test baskısı olarak (her cihazın test

baskı dosyası cihazla gelen USB aygıtında vardır) farklı Exposure Time'larda reçinenin nasıl tepki verdiğine bakarak en iyi ayarı kendiniz seçebilirsiniz. Ya da Google'dan rahatlıkla bulacağınız herkese açık bir Excel dosyasında reçineleri test eden farklı kullanıcıların en uygun olduğunu düşündükleri ayarları görebilirsiniz.

Reçine şaka değildir

Reçineyi nasıl kullanmanız gerektiği sağlık açısından çok önemli bir konu. Reçinenin yaydığı koku ve temizlik zahmeti kullanıcıları SLA yazıcısından FDM'e iten en önemli etmen diye düşünüyorum. Bana sorarsanız bunların hiçbiri dert değil. Baskı reçinesini en basit manada saf sıvı plastik olarak düşünün. Tenle temas etmesini kesinlikle önlemeniz için baskı öncesi ve sonrasında mutlaka kullan & at plastik eldiven takmalısınız. Bir damlası koluma, bacağıma bulaştı diye bu durumu küçümsemeden hemen sabunla yıkamalısınız. Deri altına hızla bulaştığı için orada bırakacağınız bir damla reçine 6-7 saat sonra sizi acil servise götürecektir. Reçineyi dikkatle kullanmanızı ve mümkünse koruyucu gözlük de takmanızı öneririm. Olmaz olmaz demeyin, içgüdüsel olarak elinizin gözünüze gitmesi ya da şişenin elinizden kayarak dökülmesiyle gözünüze gelecek bir damla ciddi sağlık sorunları yaratacaktır. Elinizi hemen yıkayarak sorunu çözebilirsiniz ama gözünüzün maruz kalacağı toksin bir olayda hemen hastaneye gitmelisiniz. Kısacası reçine kullanımı çocuk oyuncakı değildir, kriptonit taşıyan Superman gibi dikkatli olmalısınız. SLA yazıcıların bir diğer sorunu baskı esnasında makinenin egzozundan (diyeyek başka bir şey bulamadım) reçinenin kimyasal dumanının bulunduğu ortama salınmasıdır. Duman dediğime bakmayın gözle görülür bir şey değildir. Ortamda is, leke bırakmaz ama kokusu (kullandığınız reçine markasına göre de değişir) fena şekilde ortama yayılır. Eğer astım gibi kronik hastalıklarınız varsa (ki bende var) koku sizi tetikleyebilir, yoksa bile bunu ciğerlerimize çekmenin pek akıllıca olduğunu sanmıyorum. Şahsen benim baskı makinem farklı bir odada olduğundan herhangi bir havalandırma hortumunu cama bağlayarak kokuyu dışa verme zahmetine girmedim (ama çoğu kişi bunu yapıyor). Baskı bittikten sonra pencereyi açıp odayı havalandırıyorum eğer havalar sıcaksa pencereyi hep açık bırakıyorum. Eğer odada fazla kalmam gerekecekse 3M 6200 serisi yarım yüz maskesi kullanıyorum (Airbrush kullanırken de bu maskeyi hep takıyorum) keza akciğerlerime plastiğin gaz halini çekmek istemiyorum.



İlk başarılı baskımızı aldık? Şimdi ne yapacağız?

Cihazımızı aldık, reçinemize göre kullanabileceğimiz en iyi baskı ayarlarını bulduk ve reçinemizi dikkatle kullanarak ilk baskımızı aldık. Harika bir Doom Guy modeli hatasız şekilde platformun yüzeyine yapışmış şekilde bizi bekliyor. Bundan sonra ne yapacağız? Eldivenlerimiz takılı şekilde platformu makineden söküp ve sadece platformun baskı tablasına gücümüzü vererek ("leveling" ayarını yaptığımız bölüm değil, bunu anlatır mıyım bilmiyorum. Belki başka yazılarda olabilir) elimize alacağımız ince bir metal spatulayla, dikkatle ve platform yüzeyine dik açıyla baskı yapmadan modeli yüzeyden ayırırız. Eminim Youtube'dan birçok video izleyecek ve yeni şeyler öğrenmeye çalışacaksınız. Bazı videolarda modeli platformdan sökme aşamasında jilet kullanıldığını göreceksiniz, kesinlikle kullanmayın! Jilet zaten aşırı keskin bir alet ve reçine rahatlıkla plastik eldivenlerde kaygan hale dönüşebiliyor. Bu yüzden elinizde ya da parmağınızda çok derin kesiklerden sakınmak için asla jilet kullanmayın. Spatulayı çok dik bastırmadığınız sürece hiçbir sorun olmayacaktır ve evet ne yaparsanız yapın platformunuzda ufak çizikler oluşacak. Hiç sorun değil benim platformum üzerinde yüzlerce çocuk buz pateni yapmış gibi çiziklerle dolu. Çizikler derin olmadığı sürece hiçbir sorun teşkil etmiyor, içiniz rahat olsun. Modeli söktük işimiz bitti mi? Tabii ki hayır. Şimdi modelimizi içi İzopropil Alkol (ya da saf Aseton) dolu olan bir turşu kabına koyacağız ve 5-6 dakika boyunca alkolün içine

batırıp çıkaracağız. Bundaki amacımız baskı esnasında modelin derin detaylarının üzerinde kalan sıvı reçineyi modelden temizlemek. İzopropil alkol artık reçineyi çözecek ve modelinizin detaylarını bütün güzelliğiyle ortaya çıkaracak. Bir sonraki aşamaya geçmeden önce model desteklerini anlatmam gerekli.

Destekler? Kahrolası destekler!

Ayaktayken kollarınızı yana açın ve hiç güç vermeyin. Ne olur? Yerçekimine kapılan kollarınız yana düşer. Aynı şey modelleriniz için de geçerlidir ve bu parçaların platforma yapışması için bilgisayarda modele destek (Chitubox, Lychee gibi programlarla) uyguluyoruz. Bazı firmalar modellerini hazır desteklenmiş şekilde verir. Neyse... İzopropil alkolle modelimizi batırdıktan sonra sıcak suya (ama elinizi sokamayacağınız kadar kaynar değil) batırırız. Sıcak suya maruz kalan destekler kolayca ve modeliniz üzerinde hiç ya da çok az iz bırakarak ayrılır. Son adımımız olan kürlenme aşamasına destekleri çıkarmadan girerseniz, güzelim modelin üzerinde birçok iz kalacaktır.

Son adım

Her şey bitti, modelimiz harika çıktı ve desteklerimizi söktük. Her ne kadar reçine katılmış görünse de ona dokunmak halen tehlikeli ve istediğimiz sertlikte değil. Reçineyi iyice sertleştirebilmek ve ona çıplak elle dokunabilmek için yaklaşık yirmi dakika boyunca UV ışığı banyosu yaptırmanız gerekli. Herhangi bir Wash&Cure istasyonu olarak hem yıkama hem de kürlenme aşamasından en güzel sonuçları alabilirsiniz ama makine pahalı diyorsanız onun da çözümü var. Yaklaşık 100 TL'ye satın alacağınız, kadınların kullandığı kalıcı oje kurutma cihazları mevcut, işlevi UV ışığı yaymak. Bu cihazın altına alüminyum folyo koyun ve modeli bunun içine bırakın. 20 dakika sonra baskınızı elinize aldığınızda

sertleştiğini göreceksiniz ve artık ona güvenle dokunabileceksiniz, dilersezeniz olduğu gibi sergileyebileceksiniz, dilersezeniz boyayabileceksiniz. SLA cihaz bulmak kolay ama ülkemizde reçine bulmak bazen çok zor oluyor (aksine FDM yazıcı filamentini her yerde bulabiliyorsunuz). Sıraya Tech gibi güzel markalar ne yazık ki ülkemizde yok ve Amazon'dan getirtmek astarı yüzünden pahalıya geliyor. Anycubic ve Phrozen bulabileceğiniz en iyi yabancı markalar özellikle Phrozen ABS-like Grey reçinesine harika sonuçlar verdiği ve çok az koku yaydığı için hayran kaldım. Başarılı şekilde reçine üreten yerli markalarımız da var Efe Resins ve Alias bunlarından bazıları. Fiyatları yabancı markalara göre bir kademe düşük ama özellikle Alias'ın reçinesini geliştirmesi gerektiğinin çünkü pozlama süresinin çok yüksek olduğunu belirtmem gerekli (pozlama süresi ne kadar uzunsa LCD ekranlı ömrü o kadar çabuk azalır ve değiştirmemiz gerekir). Yeni formüller üzerinde çalıştıklarını biliyorum o yüzden destek verilmesini öneriyorum. Aynı şekilde daha çok dışçiler için yazıcı ve reçine satan Efe Resins'e de ulaşarak, piyasadaki en uygun fiyata yazıcınızı ve reçinenizi alabilirsiniz. Reçine ve yazıcı fiyatlarının ucuz olmadığını düşündüğünüzde fiyatların en ekonomik olduğu noktalara yönelmek gerekiyor. SLA baskıyla, reçine ya da yazıcılarla ilgili sorunuz varsa Instagram üzerinden 3Dprintgurmes hesabından ya da Facebook Nurettin Tan sayfasından bana ulaşabilirsiniz. Seve seve yardımcı olurum çünkü çok güzel bir hobi. Her şeyi anlatamadığım farkındayım. Baskı öncesi, sırası ve sonrasında anlatılması gereken ince detaylar mevcut fakat bana ayrılan yerin sonuna geldiğimden size kabaca SLA baskı nasıl yapılır elimden geldikçe anlatmaya çalıştım. Dediğim gibi herhangi bir sorunuz varsa bana ulaşmaktan lütfen çekinmeyin. Görüşmek üzere. ♦ **Nurettin Tan**



LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
APEX LEGENDS REHBERİ 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

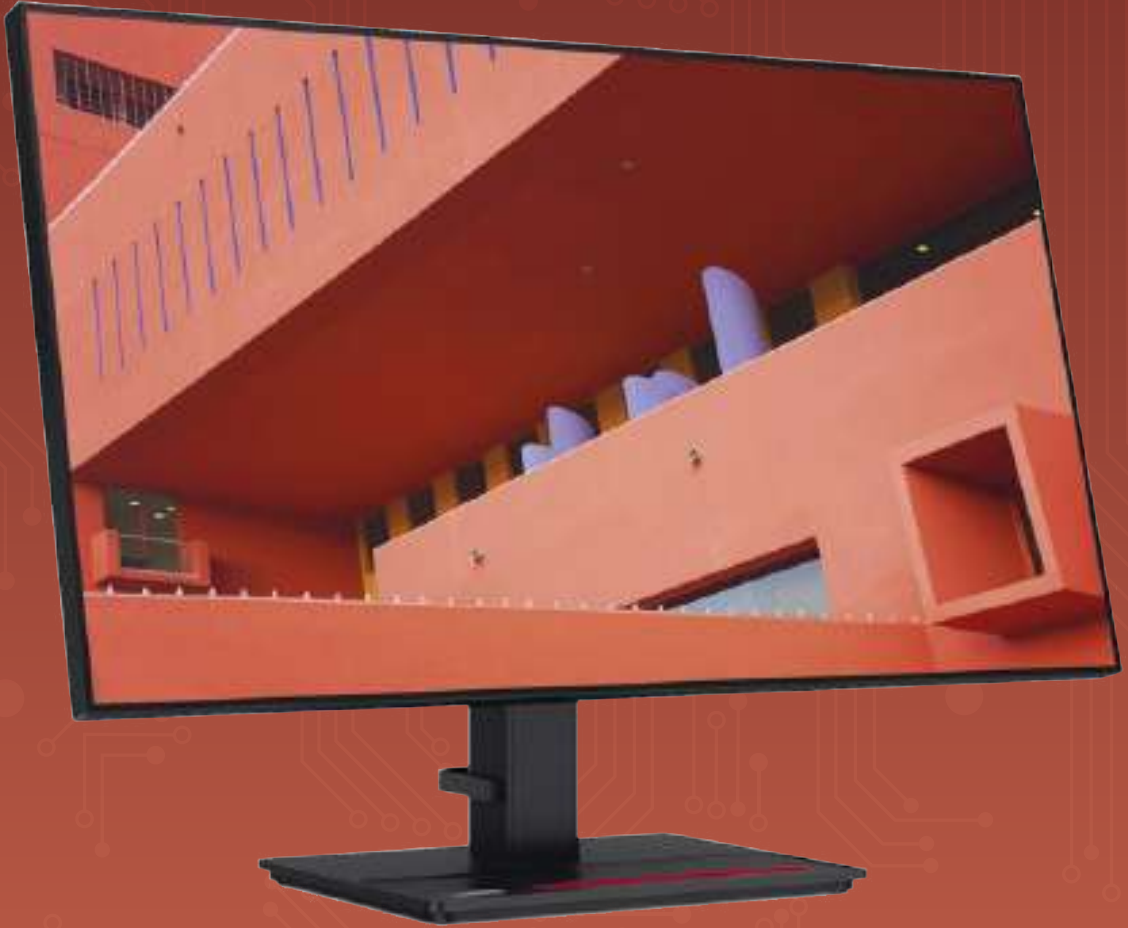


Lenovo

ThinkVision P27h-20

İçerik üreticiler için çok rekabetçi bir ürün

Sayfa
93



DONANIM

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



AOC GK500

Her ihtiyaca uygun, performanslı bir ürün

AOC GK500, mekanik anahtarlara sahip ve elbette RGB yapıyı gözetken bir oyuncu klavyesi. Klavyede yer alan switch'ler OUEMU Red olarak seçilmiş. Hatırlarsanız bir alt modelde mekanik hissiyatlı membran switch'lerin kullanıldığını görmüştük. Daha sonra inceleyeceğimiz bir üst model olan AGK700'de ise OUEMU Blue switch'lere yer veriliyor. Bu anlamda, bu klavyede tam olarak kullanılması gereken anahtarlara yer verildiğini söylemek lazım ki, OUEMU Red switch'ler bu kategoride oldukça popüler. Özellikle hem oyun oynuyor hem de yazı yazıyorsanız.

Kullanılan kırmızı switch'ler mavi switch'lere göre daha az sesli ve geri bildirim hissiyatı da sınıfı için gayet ideal. Anahtarları harekete geçirmek için harcanan kuvvet 47 gram olurken, çalışma mesafesi 2.1 mm, total yolculuğu ise 4 mm şeklinde. Dediğimiz gibi hem oyun hem yazı için gayet dengeli bir anahtar seçimi olmuş doğrusu. Tuşların kullanım ömrü 50 milyon basıma kadar olurken, klavyede kullanılan malzeme de onu uzun kullanım için sağlam kılıyor. Üst malzemesi birinci sınıf alüminyum alaşımdan oluşan klavyede, alt kısımda ise manyetik bir bilek desteği yer alıyor. Böylece hem yazı yazarken hem oyun oynarken, klavye başında uzun süreler geçirdiğinizde bilekleriniz rahat ediyor. Elbette istemezseniz bunu çıkartabiliyorsunuz.

Altın kaplama USB yoluyla bağlayacağınız klavyenin kablosu ise 1.8 metre uzunluğuyla gayet ideal. Kablonun örgülü olması da ayrıca avantaj sağlıyor. AOC GK500, 558 TL gibi bir fiyatla satın alınabiliyor. Daha fazlasını isteyenler ise AOC'nin 700 serisi modellerine yönelebilirler. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Konforlu ve rahat. LightFX ile RGB ışıklandırma seçenekleri. Manyetik bilek desteği. Uygun fiyat
EKSİ -

90



AOC GM500

Şık ve ergonomik bir oyuncu faresi

AOC GM500, tasarımıyla gayet ele oturan, ergonomik bir oyuncu faresi oluyor. Hem sağ ele hem sol ele uygun olarak tasarlanan farenin başparmağın altına gelen alanda 2 kısayol tuşu yer alıyor. Diğer tarafta da yine 2 tuş göreceksiniz. Farenin üzerindeki toplam tuş sayısı ise 8 adet. Bu tuşların hepsini AOC G-Tools App üzerinden rahatlıkla programlayabiliyorsunuz.

GM500'ün sağ ve sol click'leri Omron anahtarlara emanet edilmiş. Bu tuşlar da tıpkı klavye gibi 50 milyon basıma kadar dayanıklı yapıda olurken, kullanılan sensör ise Pixart PWM3325. Bu sensörle 5000 DPI seviyesinde çözünürlük ile beraber 100 IPS ve 20G hızlanma özellikleri ile birlikte seri bir kullanım sağlayabiliyor.

Oyuncular için gayet uygun yapıda olan GM500, az sonra bahsedeceğimiz fiyatıyla da zaten bu kategori için fazlasıyla ideal bir ürün oluyor. Bu arada farenin toplam ağırlığının da 145 gram olduğunu söyleyelim. GM500 oyuncu faresi gibi GK500 oyuncu klavyesi de RGB ışıklandırılmalı yapıya sahip. Faredeki ışıklandırılmış alan scroll tuşu, AOC logosu ve farenin çevresi ile çevrelenirken, klavyede ise tüm tuşlar ayarlayabileceğiniz şekilde ışıklandırılmış yapıda. Bu arada kısa bir süre içinde incelemesini sizlerle paylaşacağımız AOC AG273QX monitörünün de masamızda olmasının sebebi, yine RGB ışıklandırmalara sahip olması. RGB desenlerini arkasında daire şeklindeki alandan yansıtan monitör, böylece ışıklandırma konusunda bu klavye ve fare seti ile beraber bir takım şeklinde davranabiliyor. AOC G-Tools yazılımında Light FX kısmından 3 ürün için de ışıklandırmayı istediğiniz gibi ayarlayabiliyor ve senkronizasyonunu sağlayabiliyorsunuz. AOC GM500 oyuncu faresi şu an piyasada 229 TL fiyatla bulunabiliyor. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Oldukça konforlu ve ergonomik. Fiyat performans oranı yüksek. LightFX desteği. Kaliteli işçilik.
EKSİ PMW3325 sensör yüksek performans beklentisine uygun değil.

90



Lenovo ThinkVision P27h-20

İçerik üreticiler için ideal bir monitör

Lenovo'nun yakın zamanda duyurduğu ve ThinkVision P27h-20 olarak isimlendirdiği bu yeni masaüstü monitörü, önemli özelliklere ev sahipliği yapıyor ve bunlarla beraber klasik monitörlerden farklı bir yere konumlanıyor. Şimdi öncelikle monitörün ekran boyutunun 27 inç olduğunu ve ekran çözünürlüğünün de 2K şeklinde olduğunu söyleyelim. Çoklu monitör kullanımı göz önünde bulundurularak 2 mm'lik ince ekran çerçeveleriyle çevrelenen ekran, IPS panelden oluşuyor. Böylece 178 dereceye kadar görüş açısı sağlanıyor. Bu, çoklu monitör kullanımında oldukça önemli bir nokta. Bir diğeri ise, panelin düz olması. Böylece görüntüyü her bölgesinde net şekilde önünüze getirebiliyor. Özellikle uzun saatlerini ekran başında geçirenler hak vereceklerdir ki, monitörlerde ergonomik özellikler de bir hayli önemli. Bu monitörün ekranını istediğiniz gibi kendinize göre konumlandırabiliyorsunuz. Ekranı 135 mm'ye kadar yükseltebiliyor, 5 ila 35 dereceye kadar öne ve arkaya eğebiliyor, 45 derecelik açılarda çevirebiliyor ve duruma göre dik olarak da kullanabiliyorsunuz. Dilerseniz VESA desteği sayesinde duvara da monte edebilirsiniz pek tabii. Bu arada monitörün tasarımına yakından baktığınızda oldukça sağlam bir profile sahip olduğunu görebiliyorsunuz. Evet, plastik malzemeye sahip, ancak hiç de kötü görünmüyor. Standın arkasında yerleşik kablo yönetimi bulunurken, stand ayağında ise bir telefon tutucusu dikkati çekiyor. Dedik ya, bu monitör özellikle içerik

üreticiler ve iş yapacaklar için diye; monitör bununla işareti veriyor. Çalışırken telefonunuza gelen önemli notları böylece kaçırmıyor ve hatta telefonunuzu bilgisayar olarak kullanacağınız zaman, ekrana bağlarken de böylece esnek bir kullanım sağlıyorsunuz. Tabii ki bu arada telefonunuzu hızlı şarj da edebiliyorsunuz. Elbette monitörün tek avantajı buraya telefon için alan açmak değil. Geniş bir bağlantı desteği de içeriyor. Monitörün arkasına baktığınızda, burada HDMI 1.4 portundan DisplayPort 1.2'ye ve aynı zamanda DP çıkışına ev sahipliği yaptığını görebiliyorsunuz. Böylece çoklu monitör kurulumu için büyük rahatlık sağlanıyor. Yine bağlantılar arasında bir diğer önemli giriş ise, Ethernet portu oluyor. Yetmediyse, burada 4 adet USB 3.1 portu ile USB-C portu da yer alıyor. Böylece Ethernet bağlantınızı, klavye ve fareyi de monitöre bağlayabiliyor ve laptop'ı da monitöre bağladığınız an her şey elinizin altına geliyor. Bu sayede laptop'ı yanınıza alıp gideceğiniz zaman tüm bağlantılardan tek tek koparmanıza gerek yok, tek kabloyu söküp gidebiliyorsunuz. Öte yandan özellikle son zamanlarda piyasaya çıkan laptop'lardaki bağlantı çeşitliliğinin gitgide azalması da bu kullanımın önünü açıyor. Renk ve kontrast değerleri ile performansından da bahsedecek olursak, açıkçası eleştirilecek pek bir yanı olmadığını söyleyebiliriz. Renk ve kontrast oranıyla gayet beğendik. 27 inç ve 1440p çözünürlük yüzde 100 ölçeklendirmeye

çok uyumlu, bu nedenle de ekrandaki her şey okunabilir ve net şekilde görüntülenebiliyor. Ayrıca panel 60Hz tazeleme hızına sahip; bu değer de genelde iş kullanımları için gayet yeterli, zira ekranda çok hareketli görüntülere bakmayan içerik üreticiler, ofis çalışanları, akademik çalışmalarda bulunanlar ve tasarımcıları hedefliyor monitör. Bu nedenle bu monitör için yüksek frekans taraması çok önemli değil. Bu arada monitörün sRGB renk gamutunun yüzde 99'unu, DCI-P3 renk uzayının da yüzde 85'ini kapsadığını söyleyelim. Son olarak ekranda uzun okumalar yapanlar için bir mavi ışık filtresi de elbette özellikler arasında yer alıyor. Sonuç olarak ThinkVision P27h-20 oldukça faydalı bir monitör olmuş. Görüntü performansının yanı sıra özellikle bağlantı çeşitliliğiyle esnek kullanım imkanı sağlamasıyla beğendiğimiz monitör, tam olarak üretildiği segmentin ihtiyaçlarını karşılayacak tipte bir cihaz. Şu an piyasada 3400 TL civarında fiyatlarla bu monitörü bulabiliyorsunuz. Bu tip bir cihaza ihtiyacınız varsa, listeye eklemekte fayda var. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Zengin bağlantı seçenekleri. Sağlam tasarım. Görüntü performansı. Ergonomik özellikler. İnce ekran çerçevesi. Dahili hoparlör. **EKSİ** Plastik malzeme

90



Inca

Lapetos IGK-X10

Düşük fiyat, bolca özellik

Özellikle uygun fiyatlı bir oyuncu kulaklığı satın almak isteyen oyunculara hitap eden Lapetos IGK-X10 modeli, hem konforlu bir kullanım hem iyi performans sağlıyor. 50 mm'lik tam boyutlu kulak yastıkları ile uzun kullanımlarda konforlu bir kullanım sağlayabilen kulaklık, hem kulak yastıklarında hem baş desteğinde kullanılan cilt dostu deri malzeme ile beraber bunu pekiştiriyor. Kulaklığın üzerinde metal kulak köprüsü kullanılmış. Bu metal köprü oldukça sağlam ve esnek. Bu sayede kulaklığı başınıza takarken korkmadan esnetebiliyorsunuz.

Lapetos IGK-X10, 7.1 sanal çevresel ses desteği sağlayabilen bir oyuncu kulaklığı. Bu sayede oyunlarda çevre seslerini rahatlıkla duyabiliyorsunuz. Counter Strike ve PUBG gibi rekabetçi oyunlarda rahatlıkla kullanabileceğiniz kulaklığın üzerinde sabit bir mikrofon da yer alıyor. Bu mikrofonu kullanmadığınız durumlarda gizleyemiyor veya yerinden çıkartamıyorsunuz, fakat çok uzun olmaması, bunu dert haline getirmiyor doğrusu.

Kulaklıkta oyun kefini ve öte yandan müzik dinleme zevkini artıran bir unsur ise cihazın motor titreşimlerle desteklenmiş olması. Kablo üzerinde yer alan uzaktan kumandada göreceğiniz titreşim tuşu ile kulaklığın titreşimi açıp kapatabiliyorsunuz. Titreşimin şiddeti ideal ölçüde ayarlanmış, ne çok yüksek, ne çok alçak; alttan alttan kendini hissettiriyor.

Lapetos IGK-X10, sahip olduğu özelliklerle beraber, oyuncu kulaklığı için yüksek bütçe ayıramayan ve performansıyla bu kategoride mutlu edebilecek bir model arayan oyunculara hitap ediyor. 229 TL fiyatıyla şu an kategorisine uygun davranan Lapetos IGK-X10, 7.1 sanal ses desteği ve titreşim özelliğiyle değerlendirilebilecek bir model oluyor.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Konforlu ve sağlam yapı. RGB ışıklandırma. Tak ve kullan. 7.1 ses ve titreşim desteği
EKSİ Mikrofon ışığı. Yazılım desteği.

80



Asus

RT-AX82U

Oyuncular için ideal bir yönlendirici

Asus RT-AX82U, Rapture ile tamamen aynı ligde olmayabilir, ancak hala geleneksel 802.11ac yönlendiricilerden çok daha hızlı ve tam da oyun severler için tasarlanmış. Wi-Fi 6'yı destekleyen en yeni oyun konsolları ve mobil cihazlar için ideal bir yönlendirici olsa da aslında rekabetçi fiyatı ile oyuncu olmayanlar için de uygun fiyatlı bir yükseltme olarak değerlendirilebilir. Tasarım konusunda ise ROG ürünlerini aratmayacak; düşük profilli, keskin açılı tasarımı, arka panelden çıkan dört büyük antene sahip bir oyun yönlendiricisi için kesinlikle doğru görünüme sahip. Ön panelde yer alan bir çift "göz" şeklindeki iki küçük LED panelde farklı renk dizileriyle yanıp sönen çeşitli "auraları" Asus uygulaması üzerinde ayarlayabiliyorsunuz. RT-AX82U, 5400Mbps (5.4Gbps) hızı ile bu fiyat aralığındaki bir yönlendirici için en iyi seçeneklerden biri. Cihaz bir modem içermediği için mevcut modeminize veya yönlendiricinize bağlanmak için özel bir Gigabit Ethernet bağlantı noktası sağlıyor. Ayrıca, dört ek Gigabit Ethernet bağlantı noktası sunulmuş ve bunlardan biri, bağlı cihazlara göre öncelikli olan oyun bağlantı noktası olarak belirlenmiş. Üzerindeki USB 3.1 bağlantı noktasına evinizdeki depolama diskini bağlamak için kullanabiliyorsunuz. iOS ve Android cihazlar için Asus Router uygulaması ile kurulum çok kolay yapılabiliyor. Ayrıca AiProtection adında, ağınızı bilgisayar korsanlığı girişimlerine karşı izleyen bir güvenlik özelliği de sunuluyor. Asus Router uygulaması, maksimum performans için mobil cihazlara öncelik veren bir Mobil Oyun modu da sağlıyor. Ürünün fiyatı ise 1690 TL civarında.

◆ Mahmut Karşlıoğlu

KARAR

ARTI Wi-Fi 6. Fiyat performans oranı başarılı. Kullanması ve kurulumu kolay.
EKSİ Antenler biraz irice olduğundan her yere sığmayabilir.

90



Sennheiser CX 400BT

AirPods'a çok kuvvetli bir rakip

Kablosuz bluetooth kulaklıklar ile alakalı görüşlerimi geçtiğimiz yıl incelediğimiz Sennheiser True Wireless yazısında paylaşmış, True Wireless'in içindeki o önyargıyı kırıp bir kenara fırlattığından bahsetmişim hatırlarsanız. Söz konusu marka Sennheiser olunca kalite üzerinde çok fazla konuşmak gereksiz ancak firma gerçekten de işçilik ve performans anlamında mümkün olan en üst kalitede bir ürünle çıkmıştı karşımızda. Tabii rakip AirPods olunca daha ulaşılabilir alternatiflere de ihtiyacınız var, CX 400BT'nin kendisini gösterdiği nokta da tam olarak burası.

Peki, en önemli fark ne? Sennheiser bu modelde True Wireless'in dillere destan gürültü engelleme özelliğinden vazgeçerek orta üst sınıfa hitap eden bir ürün çıkartmış ortaya. Tabii ki kullanılan malzeme ve kutu içeriği konusunda da birtakım farklılıklar mevcut. Sürücüler, yine Momentum True Wireless'da olduğu gibi 7 mm'lik full-range dinamik sürücülerden oluşuyor ancak aktif gürültü engelleme özelliği mevcut değil. aptX desteğinin mevcut olduğu kulaklıkta bağlantı Bluetooth 5.1 üzerinden kuruluyor. Android ve iOS telefonlara rahatlıkla

bağlanabilen kulaklığın yönetimini ise Sennheiser Smart Control uygulaması üzerinden yapıyorsunuz. Bu uygulamayı muhakkak kullanmanızı öneririm zira kulaklığın her ayarına anında erişebiliyor, gördüğüm en başarılı EQ ayar modülüyle dinlediğiniz müziği daha da şahane bir hale getirebiliyorsunuz.

Peki, benim bir zamanlar çok korktuğum kulağa yerleşme ergonomisi ne durumda? 37 gram ağırlığındaki kulaklık oldukça başarılı bir ağırlık dağıtımı sayesinde kulağınıza sadece 6 gram yük bindiriyor. Kulağa rahatlıkla oturuyor ve biraz irice olması sayesinde de ufak ayarlar rahatlıkla yapılabilir. Spora, koşmaya uygun değil, hemen belirteyim. IPX4 sertifikasının bulunmaması zaten bu duruma işaret ediyor, ıslanması veya aşırı terleme kulaklığa zarar verebilir.

Ses ayarları, durdurma/devam etme, çağrı yanıtı gibi ayarlar kulaklığın kapasitif yüzeyleri üzerinden yapılıyor. True Wireless'in aksine kulaklığı kulağınızdan aldığınızda bunu fark edip müziği durdurmuyor ama bu fiyat düzeyinde bunu da beklemiyoruz açıkçası.

CX 400BT daha önce de söylediğim gibi çok yetenekli bir yardımcı programa sahip ve aradığınız tınıyı bulmanız çok kolay. Bununla uğraşmasanız bile flat ayarlar ile bas / tiz dengesi oldukça yerinde. Ürünün sahnesi de yeterince geniş.

Sennheiser CX 400BT'nin pil performansı ise şarj kutusuyla beraber yaklaşık 20 saat. Kulaklıklar için fabrika verisi 7 saate kadar olsa da ben aktif kullanımda -yüksek ses seviyesi yüzünden- bataryayı 4 saat içinde bitirmeyi başardım. Neticede Sennheiser CX 400BT çok başarılı bir kulaklık olmuş. Fiyatı da 1470 TL dolaylarında. AirPods için ciddi bir rakip olduğu gibi Android tarafında da çok rekabetçi bir ürün yapmış Sennheiser.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

- ARTI** Çok başarılı performans. Yardımcı uygulama çok yetenekli. Kulağa baskı yapmıyor. Ergonomik.
- EKSİ** Pil ömrü ortalama seviyede. Gürültü engelleme özelliği yok.



Razer Gigantus V2

Hız ve kontrolü bir arada isteyenler için

Razer Gigantus V2, şirketin önemli fare matlarından biri oluyor. Zira hız ve kontrol arasında mükemmel bir denge kurmak için hazırlanmış bir model. Dedik ya, fare matlarında dikişlerin sık olmasının performansa direkt etkisi bulunuyor diye. Hah, Razer Gigantus V2 de bunu karşılayacak ölçüde bir fare matı oluyor.

Razer Gigantus V2'nin dikişlerine kamera ile yakından baktığınızda, mikro boyutta dikişlerin yer aldığını görüyorsunuz. Bu dikişlerin oldukça sık dokunmuş olması, performansa büyük etki sağlarken, kullandığımız süre içinde, oyunlarda hızlı ve kontrollü, genel kullanımda ise doğru ve güvenilir bir fare kullanımı sağladığını söyleyebiliriz.

Razer, bu pedi yüksek yoğunluklu ancak oldukça gözenekli kauçuklaştırılmış bir köpükle hazırlamış. Yandan dikkatli şekilde baktığınızda bu köpük malzemeyi görebiliyorsunuz. Bu köpük malzeme, mikro örgülü üst yüzey ile birleştiğinde özellikle rekabetçi FPS türü oyunları için yüksek hız sağlarken, bu tür oyunlarda nişancı sınıfını tercih edenler için de kontrollü bir kullanım sağlıyor.

Razer, Gigantus V2'nin kenarlarında dikiş kullanmamış. Açık bir tasarım amaçlanmış, bu belki uzun kullanımı olumsuz etkileyebilir, fakat fare matlarında kenara takılanların da çilesi büyük, kabul etmek lazım. Bir diğer tercih ise boyda karşımıza çıkıyor. Razer Gigantus V2, farklı boyut seçeneklerine sahip. 4 farklı boyda temin edilebilen Gigantus V2, M, L, XXL, ve 3XL olarak satın alınabiliyor.

Razer, kaliteli ürünleriyle oyuncuların zaten sevdiği bir marka. Gigantus V2 de bu doğrultuda oyuncuları mutlu edecek bir fare altlığı oluyor. Kaymaz yapısı ve hazırlanan doku kaplaması ile birlikte iyi bir performans sağlıyor. Bizim elimizdeki bunlardan Large modeliydi ve o modeli piyasada 185 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Hız ve kontrol dengesi. Pek çok boyut seçeneği. Kutudan çıkar çıkmaz düz duruyor
EKSİ Yan dikiş yok

90



Rampage Hostage 7.1

Bütçeye uygun oyuncu kulaklığı

Oyunca kulaklıklarında giriş seviyesi modeller arasında ciddi rekabet varken, bu kategoride de fiyatlar yükselmiş durumda. O nedenle bütçeye uygun iyi bir oyuncu kulaklığı satın almak için ince eleyip sık dokumak gerekiyor. Kenarlardaki plastik malzeme biraz sırtıyor olsa da Rampage elinden geldiğince şık bir kulaklığa imza atmaya çalışmış. 50 mm'lik sürücülerin dış yüzeyinin metalik ızgara ile kaplanmış olması ve iç yüzeyde de gökkuşağı desenli RGB ışıklandırmaların tüm yüzeyi kaplaması ise ortaya hoş bir görüntü çıkmasını sağlıyor. Kulak köprüsünün iç yüzeyi yumuşak pedle kaplanırken, üst taraf da ona eşlik edecek şekilde hazırlanmış. Kenarlardaki kırmızı dikişler de kulaklığa güzel bir hava katıyor. Kullandığımız süre boyunca konfor anlamında beklentimizi bir hayli karşıladığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Rampage Hostage'de az önce de söylediğimiz gibi 7.1 sanal ses desteği mevcut durumda. Bu kategoride kullandığımız 7.1 sanal ses sağlayan kulaklıklar arasında gerçekten işini iyi yaptığını söylemek mümkün. Oyunlardaki vuruş sesleri ve patlamalar atmosfere odaklanabilmenizi sağlarken, kulaklığın müzik performansından da bir hayli memnun kaldık. Kulaklığın 2.1 metre uzunluğundaki örgü kablosu üzerindeki kontrol kumandasından sesi ayarlayabiliyor, mikrofonu kapatıp açabiliyorsunuz. Burada ayrıca RGB ışıklandırmayı kontrol edebilen bir tuş da yer alıyor. Kulaklık-taki mikrofonun sabit olmaması ise önemli. Kullanmadığınız zamanlarda mikrofonu çıkartabiliyorsunuz. Sonuç olarak Rampage Hostage 7.1 kategorisi için gayet başarılı bir oyuncu kulaklığı oluyor. Ses performansı ile beklentimizi karşılayan kulaklık, konforlu olması sayesinde uzun kullanımlar için de ideal durumda. 280 TL fiyat etiketinin hakkını veriyor. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Gayet konforlu. 7.1 ses destekli performans. Mikrofon performansı. 2.1m örgü kablo . Fiyatı için uygun performans.
EKSİ Plastik malzeme. RGB LED'ler farklı renklerle değişmiyor.

85



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
98

SWEET HOME

Covid-19 hafif geldiyse bir de bunu deneyin.

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Bu kadar kar yağınca
eve kapılıp bir şeyler
izledik tabii...

ANİME

DARWIN'S GAME

Telefonunuza indirdiğiniz bir oyunun sizi içine çekip gerçek insanları öldürmeye zorladığını düşünün. Oyunda öldürdüğünüz insanlar gerçek hayatta da ölüyor. Öldürmeyi redderseniz, siz öleceksiniz. Ne yapardınız? İşte, Darwin's Game tam olarak böyle bir oyun. Oyunu açtığınızda iki seçeneğiniz oluyor: ölmek veya öldürmek. Darwin's Game 2012'den beri devam eden aynı isimli manganın 2020 yapımı animesi. İlk sezonu 11 bölümden oluşan bu anime bir battle royale. Ben tam bir battle royale delisi olduğum için bu animayı çok sevdim. Kaname Sudo, arkadaşının gönderdiği bir oyun isteğini kabul etmesi ile kendisini Darwin's Game'nin içinde bulur. Oyun her kullanıcıya özel bir yetenek verir ve oyuncuları rakibi ile ölümüne bir düelloya girmeye zorlar. Karakterlerimiz, bu amansız cinayetler ortamında ölümüne savaşarak hayatta kalmaya çalışırken bir yandan da içinde buldukları oyunun büyük gizemini çözmeye ve oyunun gözü dönmüş yöneticisinin kim olduğunu öğrenmeye çalışacaklardır. Sudo'nun ise tek

bir motivasyonu vardır o da insanları zevk için bu cinayet oyununa sürükleyen Game Master'i yok etmek. Akıcı hikâye örgüsü ile sizi içine çeken bu animede karakterler ile birlikte siz de gizemleri çözmeye çalışıyorsunuz. Konu olarak geçen ay bahsettiğim Alice in Borderline'a da benzeyen bu animede de karşımıza ilginç karakterler çıkıyor. Zeka oyunları, silahlı saldırılar gibi aksiyon dolu sahnelerin yanında anime Karino Shuka isimli kızımız ile birazda fan service yapıyor. ◆ **Olca Karasoy Moral**



Dizi

SWEET HOME

Pandemi döneminde hepimiz felaket senaryosu bağımlısı olduk, kabul edelim. Şu korona döneminde zombi, uzaylı saldırısı, dünyayı alt üst edecek doğal afetler gibi şeylere daha çok inanmaya başladık ve bu konular hepimizin gündemi oldu. Durum böyle olunca felaket filmleri, dizileri bir anda çoğaldı. Sweet Home da o felaket dizilerinden birisi. Hadi ama yine mi Kore demeyin! Adamlar çok iyi işler yapıyor nasıl görmezden geleyim? Netflix orijinal dizisi olan Sweet Home, bir webtoon uyarlaması. Diziyi aynı adı taşıyan webtoon 2017-2020 arasında yayınlanmış ve oldukça geniş bir hayran kitlesi kazanmış. Netflix bu popülerliği kaçırır mı, hemen dizisini yapalım demiş. İlk sezonu 10 bölüm olarak yayınlanan dizi, izleyebileceğiniz en sürükleyici macera, hayatta kalma dizilerinden biri. Ailesini trafik kazasında kaybeden Cha Hyun-soo küçük bir apartman dairesine taşınır. İntihar etmeyi düşünecek kadar yalnız

olan Hyun-soo'nun hayatı aniden binada başlayan garip olaylarla daha da beter hale gelir. Gizli arzuları olan insanlar canavarlara dönüşmeye başlarlar. Kısa sürede şehirde yaşam durur. Hyun-soo ve diğer bina sakinleri binanın bir bölümde toplanıp hayatta kalmak için canavarlarla mücadeleye başlarlar. Üstelik içlerinden birisi her an tutkularının esiri olup canavara dönüşebilir. Hayatta kalma mücadelesi veren bina sakinlerinin bu tuhaf salgının sebebi ve Hyun-soo'nun sıra dışı özelliği gibi birçok sırrı çözmeleri gerekecek. İlginç karakterleri (katana ve yakuza abiler (parantezin parantezi: ama Kore'de yakuza yok ki çaktırmayın) favori karakterlerim), şahane CGI canavarları ile Sweet Home sizi içine çekmeyi başaran bir dizi. Üstelik benim gibi bodoslama atlamaz ve dil seçeneklerine bakarsanız Türkçe olarak izleyebilirsiniz. Zira ben dizinin Türkçe dublajının olduğunu son bölümde fark ettim. ◆ **Olca Karasoy Moral**



BELGESEL

İSTANBUL HESABI

Çok kısıtlı bir bütçeyle İstanbul'un tadını çıkaracağız desem ne dersiniz? Cevaplara dair tahminlerimi sıralayayım;

"Kısıtlı bütçe ve İstanbul. Unut onu."

"Ee pandemi? Yasaklar?"

"İyi de ben İstanbul'da bile değilim."

Bu çok bilinmeyenli denklem elbet çözülecek. Kapana kısılmışlık hali bitecek ve hayat bize geri gelecek. Zaten tezimi, bunu fiziksel koşullarda yapacağımızı iddia ederek öne sürmedim. Simülasyon hissiyatına girip, hafif de Polyannacılık katarak bu işi kıvrabilir, İstanbul sokaklarında özgürce dolaşabiliriz bence. Bol kendimizi kandırmalı oyunumuzun geleceğe yatırımları olacağına da ikna olursak, geriye planları favoriyeye atıp beklemek kalır. İşte bizi bu yolculuğa çıkartan, alternatif platformların en yenilerinden biri olan Gain. İçinde bilim, sanat, belgesel vb. ana kategorili çokça içerik var. Radarıma takılan işe; İstanbul Hesabı. Ahmet Mümtaz Taylan, enfes oyunculuğunun yansıması hikaye anlatıcılığı

ve şiirsel aktarımı ile, İstanbul'u adeta ete kemiğe büründürüyor. Temsili bir bütçeyle, belirlenmiş bir bölgede keşfe çıkıyor. Semt dokuları, nefis manzaralar, tarihsel ve yaşamsal detaylar, sokak lezzetleriyle özlemine çektiğiniz ne varsa hafızalarda tazeleniyor. Hayattan keyif almak için, çok da astronomik bütçe gerekmediği kanıtlanıyor ara ara. Her bölüm bir de anlamlı mesaj içeriyor. Kısıtlı maddiyatla bile, dayanışma ile manen çoğalabileceğimizi akıllarda önemli bir not olarak bırakıyor. Bir bölümde İstanbul Sözleşmesi ile kadın haklarının önemini, diğer bir bölümde müzik emekçilerinin tam bir senedir sistemde yok kabul edilmesini, sınırlı kaynağından onlara yaptığı ufak katkıyla ortaya koyuyor. Simülasyon bitip ekranlar kapandıysa reel hislerimize dönebiliriz. Ben genelde her prog-



ram bitişi kendimi buruk bir gülümsemeyle yakalıyorum. Hayal ile gerçek, sıla ile gurbet arası bir yerde buluyorum. Kendi şehrinde mülteci gibi hissetmenin, bu olağanüstü coğrafyanın keyfini sürememenin, düşlerimdeki "Başka Bir Şehir Mümkün"ün ağırlığı çöküyor üzerime. Sonra aklıma Vedat Türkalı'nın şu dizelerini getiriyorum ve üzerimdeki karabasanı yerle bir ediyorum; "Ve uzaklardan seni düşündüğüm bugünlerde Bakışlarımda akşam karanlığın Kulaklarımda sesin Binbir direkli Haliç'inde akşam Adalarında bahar Bekle bizi İstanbul" ♦ Eda Aydın

FİLM

MALCOLM AND MARIE

Tam da narsistik kişilikler üzerine okumalar yaptığım ve etrafındaki herkesi pasifize etmeye yemin etmiş gibi davranan toksik bireyleri enseleyip kaçtığım bir dönemde Malcolm & Marie ile karşılaşmak; algıda seçicilik mi, sıradan bir tesadüf mü bilemiyorum. Fazlasıyla yankı bulan Euphoria dizisinin yönetmeni Sam Levinson ve başrol oyuncusu Zendaya'nın birbirini teşvik ederek kolları sıvadığı film; yaklaşık on kişilik set ekibiyle çekilmesi ve şehrin dışındaki bir evde sadece iki ana karakter arasında geçmesi ile karan-

tina hissiyatına birebir uyum sağlıyor. Kapan simülasyonunda gibi hissettiğimiz bugünlerde, tek mekan unsuruyla izleyiciyi içine çekmeyi başarıyor. Kendi çektiği filme dair övgüleri toplamaktan fazlasıyla memnun Malcolm (JD Washington) ile film sürecinin başından sonuna hayal kırıklıkları yaşayan Marie (Zendaya), filmin galasından geç saatlerde evlerine dönüyor. Malcolm'ın mutluluğu ve yüzüne sabitlenen zafer gülüşü ile Marie'nin huzursuzluğu ve yıkın bakışları arasındaki zıtlıktan, bir terslik

olduğunu anlıyoruz. Bir unutkanlık ve onun bir sonucu olan hayal kırıklığı üzerinden yıllara dayanan ilişki masaya yatırılıyor. Geçmişin kirliliği biriktirileri, ceplerdeki hücum taşları ortalığa saçılıyor. İzleyici çekimli plan ile kendinizi davetli olduğunuz bir evde ev sahiplerinin kavgasının ortasında bulan misafir gibi hissediyorsunuz. Çiftin, tartışmaların şiddetli yerlerinde bile söz kesmeden birbirini dinlemesi; sıra diğerine geçtiğinde uzunca manipülatif sorgulamalar yapan tarafa ikna olmaya her seferinde ramak bırakıyor.

Film boyu süren uzun monolog ve diyaloglarla, birlikteken bile yalnız olma olgusu bünyelere işliyor. Marie, birlikte olduğu kişinin hayatının içinde değil, onun bir eşlikçisi olma hissini her teziyle besliyor. Malcolm ise, haklı çıkma egosuyla Marie'nin karşısında -soğukkanlı şekilde- bildiği tüm yıkıcı sözleri sarf ederken, geçmişteki en kırılan noktaların üzerine basmaktan imtina etmiyor. İç ve karşılıklı hesaplaşma ekseninde giden; güvensizlik, var olmak, yalnızlık, narsisizm, kırılma temaları gayet iyi işlenen psikolojik gerilim filminin üstesinden iki genç oyuncu da hakkıyla geliyor. Filmde rengin siyah beyaz kullanımı ise, bu iki zıt karakterin ilişki durumunun bir metaforu oluyor. ♦ Eda Aydın





Çizgi roman dünyasında
Star Wars!



Vücuduma dövmelelerini yaptıracak kadar çok sevdiğim Star Wars evreni, son yıllarında bizi sürekli hayal kırıklığına uğrattı, ta ki Mandalorian'a kadar. Tabii ki sadece bizi bağlayan görüşlerimizde göre "oldukça rezale!" yeni üçleme ve Kathleen Kennedy'nin yersiz tutumları nedeniyle potansiyelinin yanından geçemeyen SW, Mandalorian'la birlikte mükemmel bir ivme kazandı ve bize spaghatti westernlerin belki de en iyisini sundu! Buradan Favreu ve David Filoni'ye tebriklerimizi sunalım ve bu ayki dosya konumuza geçelim! Tabii ki Star Wars çizgi romanlarının biraz tarihini ve High Republic'le birlikte tırmanışa geçen güncel talebi konuşacağız bu ay!

1977'de ilk filmin çıkmasıyla beraber tabii ki Star Wars okunabilen bir meta olarak da devreye girdi. Tabii ki çizgi roman türü en iyi yansıtabilecek medyumlardan biriydi, nitekim de öyle oldu. 6 sayı planlanan film adaptasyonu tarzındaki çizgi roman, yanılmıyorsam 107 sayı sürdü. 1988'e kadar farklı başlıklarla da hayatına devam eden klasik Star Wars çizgi romanları, genellikle klasik üçlemenin uyarlanmaları olarak öne çıksa da şu an mesela Boba Fett'in ilk görüldüğü çizgi roman oldukça değerli noktalara doğru geliyor. Biz hem kendi kişisel koleksiyonumuza hem de pek çok (bu dergide de yazan, -ismini vermiyorum tacizden korumak için- ama tahmin edersiniz bence – dahil olmak üzere) Phd kullanıcısına Star Wars'un da ilk sayısını getirebildiğimiz için mutlu hissediyoruz. Her SW koleksiyonerinin mutlaka hayatının bir bölümünde arzulaması gerekir bu sayıyı, bana öyle geliyor.

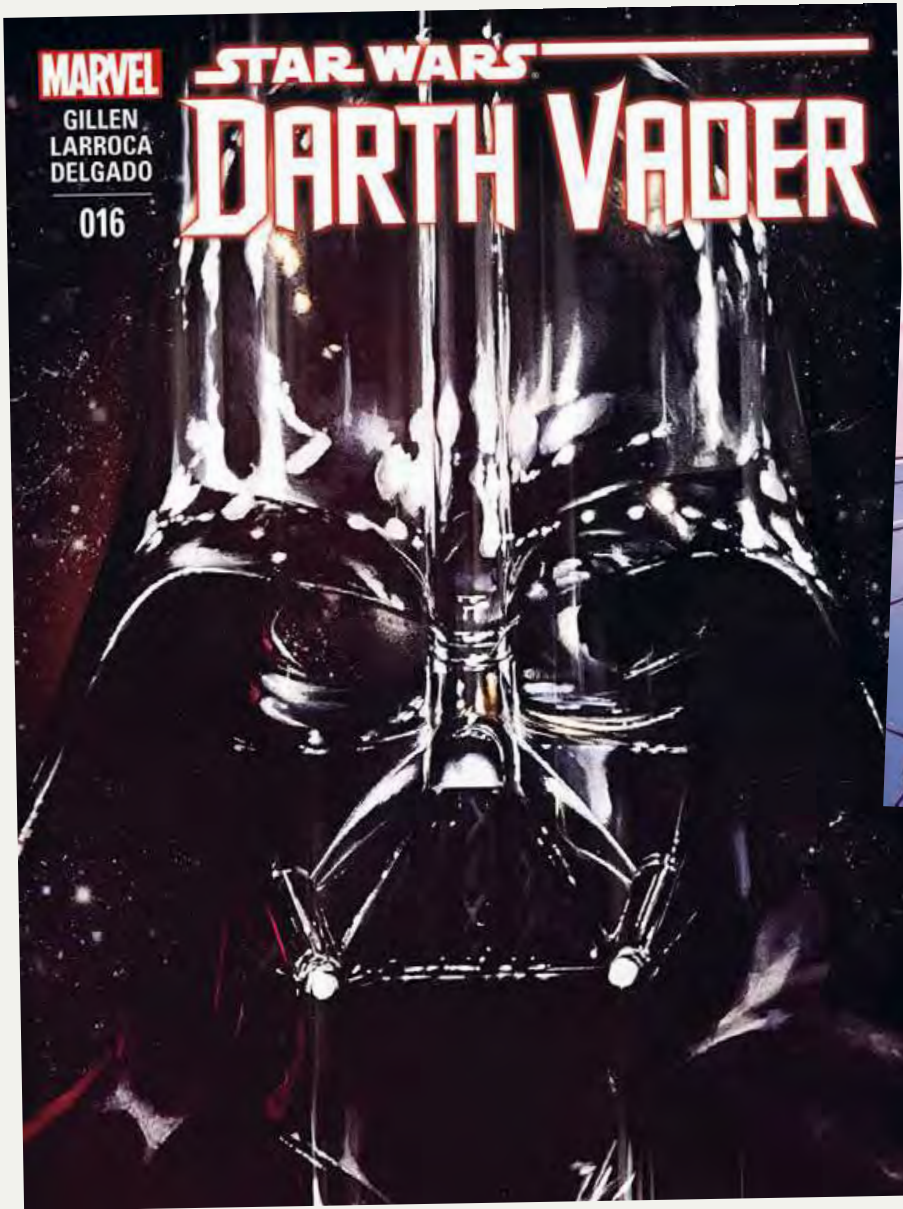
Seriden hikayeler

Bu arada klasik seriyle ilgili şöyle bir şey anlatılır, dönemin Lucasfilm PR'cısı Charles Lippincott, Stan



"Vücuduma dövmelelerini yaptıracak kadar çok sevdiğim Star Wars evreni, son yıllarında bizi sürekli hayal kırıklığına uğrattı, ta ki Mandalorian'a kadar"

Lee'nin ofisine gider ve Star Wars projesini anlatır. Lee'nin film çıkmadan asla kabul etmeyeceğini söylemesiyle birlikte planlar tam suya düşecekken efsanevi Roy Thomas'ın devreye girmesiyle işler tatlıya bağlanır, ama tabii Stan sağlam bir ticari anlaşma (100.000 satış rakamına kadar herhangi bir telif ödememe) yapmayı ihmal etmez, her zamanki gibi. 1990'lara kadar genelde Marvel'da olan haklar ara sıra farklı yayınevlerine de seri tabanlı geçmiş olsa da ilk radikal değişikliğini de belki de franchise'a ilginin görece azaldığı 90'ların başında yaptı. Ve bu değişiklikle Star Wars tarihini bana kalırsa genişleterek muhteşem bir yere taşıyan kitaplar ve çizgi romanlar dönemi başladı! Hakların 1991'de Dark Horse'a geçmesiyle birlikte, X-Wing kadrolarından Thrawn'lara, Dark Side'a geçiş yapıyor gibi yapan Luke'lara, gizli kapaklı Maul hikayelerine ve KOTOR'a kavuştuk. Saymakla bitmeyecek çizgi romanlar arasındaki favorim olan Dark Empire serisi de aslında bir anlamda modern üçlemeye temel olarak alınsa da sonucu biliyorsunuz. Ama Star Wars fanlarının mutlaka okumasını önerdiğim bir seridir Dark Empire. Yazının içinde hemen DE tarafından heyecanlandığımı fark edip farklı bir paragrafa geçmek zorunda hissettim kendimi. Sözün özü, Star Wars haklarının Dark Horse'a geçmesiyle birlikte muhteşem bir ivme ve işleyip işildayan bir makine halini alan SW evreni, sadece filmlerden gelen "hardcore" fan kitlesinin yanı sıra, her hafta bir çizgi romancıya gidip raftan kitap seçen insanların da evine girmeye başladı. Böylece genişleme politikasına da katkıda bulunan Dark Horse, hatırladığım



çizdiği kapaklarının da Camuncoli'nin elinden çıktığı Darth Vader serisi Doctor Aphra gibi daha sonra kendi başlıklarını kazanacak karakterlere de ev sahipliği yaparken, Vader sevenler için muhteşem bir çizgi roman serisi de yarattı. 2016'da sıfırlanan seri şu anda da oldukça iyi devam etmekte!

2020'lere geldiğimizde ise tahmin edebileceğiniz gibi haklar hala Marvel'da ve müthiş şeyler oluyor! Halen bir Mandalorian ve Grogu temalı bir çizgi roman görememiş olsak da günümüzden bir kısım vakit öncesini anlatan ve içinde Yoda'yı görebileceğiniz High Republic serisi bana kalırsa şu ana kadar çok iyi gidiyor! İlk iki sayısı yayınlanan seri, her sayısında yepyeni bir maceraya ve karaktere yelken açarken, Marvel'in bu serinin üstüne yoğunlaşarak yepyeni SW başlıklarını da önümüzde yıllarda piyasaya süreceğinden şüphemiz yok.

Bazen çizgi roman başlamak için en büyük handikaplardan biri hangi sayıdan gireceğini bilememektedir. Eğer imkanınız varsa High Republic sayılarını ulaşabilirken almanızı tavsiye ederim. Marvel'in yanı sıra ülkemize pek getiremesek de IDW'nin de elinden çıkan pek çok yeni daha gençlere yönelik olsa da pek çok SW başlığı mevcut!

Umarız 2021 yılı Star Wars sevenlerini ve çizgi roman aşıklarını bir arada daha çok göreceğimiz yılların habercisi olur ve Dark Horse dönemini ana akımda yaşama şansına sahip oluruz!

Güç sizinle olsun! ♦ Metehan İğneci



AYIN VARYANTI
STAR WARS HIGH REPUBLIC #3
MIKE MAYHEW Exclusive

kadıyla Star Wars Legacy (ki şu sıralar göz gezdirmenizde fayda var) ile 2014 Ağustos'unda yayın hayatına noktayı koydu. Bu dönemlerle ilgili ülkemizde JBC YAYINCILIK'dan çıkan Türkçe ciltlere de bakabilirsiniz. Tabii burada şunu da belirtmekte fayda var, Marvel ve Disney ekmeğinden sütünden de faydalansa Dark Horse dönemini "canon" içinde saymıyor ve elseworld tadında hikayeler olarak değerlendiriyor. Tabii bu da bizi çok üzüyor açıkçası.

Eskiler ve daha yeniler

2015 Yılında Marvel SDCC'de üç adet yeni Star Wars başlığı açıkladı. Star Wars, Vader ve Princess Leia! Bunlara daha sonra Han Solo, Lando, C3PO gibi seriler de eklendi. Tabii Marvel'in bünyesindeki ismi ve işleri büyük yazar ve çizerler de bambaşka bir soluk katarken, SW'nin ilk sayı yaklaşık 15. Basımı gördü. Özellikle, Gillen'in yazıp Larroca'nın

OTAKU CHAN

Bu ay yine güvenli
sulardayız...



Studio Ghibli'nin son filmi *Earwig and the Witch*'i sonunda izleyebildim. Bu sebeple, oğul Miyazaki'nin yönetmenlik koltuğunda oturduğu, Ghibli'nin ilk 3d filmi ni şöyle iyice bir masaya yatıralım. Araya da Masaaki Yuasa'nın 2019'da gözden kaçmış filmi *Ride Your Wave*'i sıkıştıralım.

Herkesin sevdalısı olduğu Studio Ghibli, 2014'te vizyona giren *Marnie* Oradayken filminden beri bir film üzerine çalışmamıştı. Zaten Hayao Miyazaki'nin emekliliği, stüdyonun artık film yapmayacağına dair açıklamaları, Ghibli'de yetişmiş pek çok önemli ismin ayrılması derken hepten umudu kesmiştik. Sonrasında olimpiyatlarla birlikte Miyazaki'nin "How Do You Live?" isminde bir film vizyona sokacağı duyurulmuştu ama oradan da ses seda çıkmıyor.

Earwig and the Witch

Tüm bu çaresizliğin içinde Goro Miyazaki, Japonya'nın en büyük televizyonu NHK ortaklığında Studio Ghibli'nin ilk 3D filmi ni yönetti. Biraz umutlandık haliyle. Pek çok insan Pixar ile Studio Ghibli'yi karşılaştırdı



ama elbette elle çizim ve CGI animasyon arasındaki teknik farklardan dolayı aynı zeminde karşılaştırma imkânı bulamıyorduk. Şimdi bulduk... (da ne oldu, demek istiyorum.)

Earwig and the Witch filminin senaryosu tıpkı *Howl'un Yürüyen Şatosu*'nda olduğu gibi Diana Wynne Jones'un aynı isimli kitabına dayanıyor. Film öncelikle televizyonda yayınlansa da beyaz perdeye de geleceği söyleniyor. Gerçi bir TV filmi olarak kalsa sanki daha iyi. Kısaca hikâyesini bir özet geçeyim. Hikâye de denemez de işte, pek sonuca bağlanmayan, amaçsızca oraya buraya atlayan, karakterlerinin de yüzeysel kaldığı bir film.

Film, baba Miyazaki'nin *Lupin* filmindeki o ünlü araba kovalamaca sahnesini hatırlatan heyecanlı bir kovalamaca sahnesiyle açılıyor. Heveslenerek, biraz da gözümüz CGI'ya alışsın diye bekleyerek izliyoruz. Bir kadın kucığındaki bebeği bu sahneden ardından yetimhaneye bırakıyor ve sonrasında herkesi parmağında oynatabileceğine inanan, pek de sevilesi sayamayacağım ana karakterimiz Earwig ya da Japoncası Aya ile tanışıyoruz. Yetimhaneye evlatlık çocuk bakmak için gelenleri vitrinde mal seçenlere benzeten Aya başta takdirimizi toplasa da hikâye onun evlat edinilmesiyle biraz sarpa sarıyor. Aya'nın üvey ailesi cadılardan oluşuyor. Kendisine de büyü öğretilmesiyle biraz sarpa sarıyor. *Howl'un Yürüyen Şatosu* filmindeki Sophie gibi çalışıp durduğunu görüyoruz ama içten gelen bir hırs veya giderek sevgiye dönen bir istekle değil, kendi bencil sebepleri ve herkesi yetimhanedeki gibi parmağında oynatabilmek için.

Artık son yarım saate gelirken insan bu hikâye nereye bağlanacak diye merak ediyor. Ben mi çok ince eleyip sık dokuyorum, bilemiyorum ama; üstte saydığım hikâye benzerliklerinden tutun da Aya'nın Sophie'nin tıpkısı şapkasına, konuşan kara kedimiz Thomas'ın *Küçük Cadı Kiki*'deki Jiji'nin 3D versiyonu olmasına kadar Ghibli tarihinden minik parçaların alınıp filme eklendiği bir pastiş görüyorum.

3D kısmına hiç girmeyelim bile. Boşuna TV için yapılmış gibi demiyorum. Arada 3D gibi durmayan çok güzel





manzaralar var, mekânların ve şehirlerin tasvirini konusunda da haklarını verelim. Fakat işin içine insanların yüzleri, mimikleri ve hareketleri girince hiçbir duygu okuyamıyorsunuz. Aya şirinlik yaparken kullandığı sırtışı ve sinirliyi kullandığı o kaşları kalkık yüzüyle iki ifade arasında kalmış botokslu birini hatırlatıyor.

Ghibli filmlerinin bir alametifarikası vardır, karakterleri sırf Miyazaki filmlerinde değil diğer yönetmenlerin filmlerinde de (birkaç istisna dışında) tanırız, duygusal açıdan bağlanırız. Bir atmosferi vardır ve bu atmosfer Earwig'de de gördüğümüz renk paletiyle yaratılmaz sadece. Her yönetmenin kişisel bir dokunuşu olur, o dokunuş hem Ghibli'ye has hem de (Ghibli içinde) yönetmen has bir atmosfer oluşturur. Maalesef Garo'dan onu da göremiyoruz. Oturup düşününce Hayao Miyazaki gibi bir babanın oğlu olmak hele bir de aynı mesleği yapmak eminim korkunç zor bir durumdur. Yine de Ghibli'de yetişen ve pişen kişileri düşününce (genellikle onlarca sene çalışıp belki bir defa yönetmenlik yapma imkânı bulabildiler ama Goro'dan iyiydiler) Goro üç Ghibli filminde yönetmenlik yaptığı için çok şanslı. Başka kimseye böyle bir şans verilmedi. Ve bunu da boşa harcanan bir kurşun sayıyorum. Filmin sonunda karakterlerin başından geçenler resimlerle ve bu sefer Ghibli'nin sevdiğimiz çizim tarzıyla gösteriliyor. Yanda isimler akarken bu resimlere, film boyunca güldüğümünden daha çok güldüm. Filmin bir diğer nadir güzel tarafı da müziklerindeydi. Normalde Ghibli filmlerinde denk gelmediğimiz pop-funk türündeki müzikleri keyifle dinlenebilir şarkılardan oluşuyor ayrıca film

boyunca komik sahnelere hakkını vererek eşlik ediyor. Ailecek izlemek isterseniz elbette izlenecek bir film. Ama bir kere izlenip bırakılacağından eminim.

Ride Your Wave

Şimdi ağızımızda kalan bu kötü tadı silmek için, daha önce detaylı bahsedemediğim ve yeni izleme fırsatı bulduğum 2019 yılında vizyona girmiş Ride Your Wave filmine geçelim. Bu köşeyi okuyanlar bilir, Masaaki Yuasa pek beğendiğim bir yönetmendir. Kendisinin Mind Game, Devilman Crybaby, Night is Short Walk on Girl, Eizouken, Tatami Galaxy gibi mücevher film ve serileri vardır. Ride Your Wave bunların içinde yönetmenin belki de en romantik ve dramatik filmi. Kendisinin artık imzası diyebileceğimiz canlı ve neon renklerin, uzun kollu ve bacaklı incecik karakterlerin, ritmi bozulmayan ve sıkmayan senaryonun eşlik ettiği kaliteli animasyonu bu filmde de istisnasız görebiliyoruz. Yuasa'nın kendine has sürreal bir dokunuşu var. Hareketleri canlandırışında, karakterlerinin dış hatlarını koyu değil açık renk çizgilerle çizmesinde bile bu dokunuşu hissedebiliyorsunuz. Hikâyesine gelince izlemek isteyen olabilir diye fragmanda gösterilen bir spoiler dışında konuyu açık etmeyeceğim. Temelde, Japonya'nın artık neredeyse her animeden bildiğimiz "Ganbare-Ganbatte" (mealı dayan, dişini sık başarırısın) meziyetinden beslenen film, ana karakterimiz Hinako'nun hayatının aşkını bulmasıyla başlıyor. Çok uzun tutulmasa da sekansları ve müziğiyle (bu şarkı o kadar çok söyleniyor ki film boyunca, artık ezberledim desem yeridir) aynı duygu-

ları içinizde uyandırıyor. Fakat öyle vıcık vıcık bir romantizm yaşanıyor ki bir noktada "aa bunlardan birinin başına kesin bir şey gelecek" diyorsunuz ve fragmanda gösterildiği gibi geliyor da... Hinako'nun sevgilisi Minato hayatını kaybediyor. Hinako hayatı tek başına göğüslemek, kayıpla yüzleşmek ve kendi ayakları üstünde nasıl duracağını öğrenmek zorunda kalıyor. Bu süreçte kendisine öte dünyaya gidememiş Minato da yardım ediyor elbette. Gözyaşı dökmek elde değil. Hep eğlenceli, aksiyon ağırlıklı ya da kafa yakan animeleriyle bildiğimiz Yuasa'nın farklı türleri de deniyor olması sevenleri için mutluluk verici. Kendini geliştirmekten hiç vazgeçmeyen bir yönetmen çünkü kendisi. Ama bu filmi için bir Devilman Crybaby ya da bir Night is Short Walk on Girl kalitesi bekleyebilir miyiz? Bence bekleyemeyiz. Yine de Yuasa büyük keyifle izlenecek, sevilesi karakterler ve tutarlı, mantıklı bir sona bağlanan bir hikâyeye sunuyor bunu da dediğim gibi o nevi şahsına münhasır görseleliğiyle taçlandırıyor. Son olarak da birkaç gün önce bir başka önemli yönetmenin, Mamoru Hosoda'nın yazın yeni filminin vizyona gireceği haberini aldık. La Belle et La Bête yani güzel ve çirkin hikâyesini animasyon adı da Belle olan filmin otuz saniyelik teaser videosu da yayınlandı. Hosoda'nın son filmleri, özellikle Mirai ve Wolf Children daha dram dolu güçlü aile bağlarının işlediği filmlerdi. The Boy and the Beast filmiyle de pek çok ödül almıştı. Şahsen hâlâ The Girl Who Leapt Through Time filminin üstüne çıkamadığını düşünüyorum ama her halükârda Hosoda filmleri iyi filmlerdir ve izlemek keyif verir. ♦ Merve Çay



Bu ay konduğumuz McFarlane Toys



Figürçünün Seyir Defterinin yepyeni bölümünden hepimize merhabalar! (Youtube videolarımdaki açılışımı hep sevmişimdir eheh.) Nasılsınız bakalım sevgili FSD Ahalisi? Nasıl keyifler? Kargo yolları gözleniyor mu? Ön diparişler verildi, Figürçünün Seyir Defter'nin yeni bölümleri izlendi mi?

Bizi soracak olursanız donuyoruz! İzmir'de palmyelerin altında yürürken totomuzun donmasını, hortumları, sel baskınlarını artık bünyemiz kaldırmıyor. Yine de gözlerimiz kargocu yolu gözlüyor! Umuyorum ki yeni figürlerim bu hafta elime ulaşacak!

Neyse, geçelim bu ayki konumuza. Ocak sayımızda başladığımız koleksiyon ürünleri üreten markalar serisinde bu ay konduğumuz McFarlane Toys.

"Todd McFarlane Strike Again!"

Şimdi sizinle açık konuşacağım. Şahsen Todd McFarlane'ı seven bir insan değilim ben. Ne yaratıcısı olduğu Spawn'ı ne de çizdiği diğer çizgi romanları. Sevdiğim tek şey #423 sayılı Batman çizgi romanı! ve yakın bir zaman da koleksiyonuma da eklenecek olan DC Direct'in çıkardığı #100 numaralı Black&White Batman heykeli. Fakat yığıldı öldür hakkını yeme demişler. Allem etti kalem etti, yine en çok konuşulan markalardan birisi olmayı başardı. Nasıl yaptı bunu, tabii ki DC'nin Mattel'e emanet ettiği ama gerçekten çok kötü devam eden Multiverse serisini ele geçirerek. Todd akıllı bir adam ve çizgi roman köklerine dönerek hem Batman severleri hem de DC Evrenini takip edenleri mutlu edeceğini biliyordu. Tabii ki figürlerin kalitesi tartışılır ama kendi adıma beğendiğim ve satın aldığım birçok figür var. (Çok yakında kanalda izleyeceksiniz.)



Kendisi ile tanışmam ise çizer ve yaratıcısı olduğu Spawn karakterinin 1997 yılında vizyona girmesiyle gerçekleşti. Bu noktadan sonra biraz ilgilim arttı kendisine. Sonrasında çizdiği çizgi romanlar ve tabii ki McFarlane Toys ile iyice kaynaştık. Hatta o dönemler sürekli takip ettiğim NBA maçlarının gazı ile McFarlane Toys'un ürettiği basketbolcu figürleri ile de doldurdum koleksiyonumu... Sonrası da bugüne kadar geldi.

McFarlane Toys ne yapar?

Aksiyon figür dediğimiz zaman akıllara ilk gelen markalardan birisi de McFarlane Toys'dur.

Kurulduğu zamandan bugüne birbirinden farklı konseptlerde birçok karakteri koleksiyoncularla buluşturdular. Korku, spor, video oyunları, anime, müzik, sinema & TV gibi temalarda bir çok karakter ve seriyeye imza attılar. McFarlane Toys figürlerinin kendine has bir yapısı vardır. Mesela eklemleri hep sınırlıdır. Figürler daha çok az hareket edebilen heykeller gibi üretilir. Bu da ben de dahil birçok koleksiyonun ilgisini çeker. Şimdi dilerseiz McFarlane Toys'un geçmişine bir göz atalım. McFarlane Toys'un hikayesi 1994 yılında, çizgi roman çizeri olan Todd McFarlane'in Mattel firması ile çizgi roman temelli karakterlerinin figürlerini üretmek için bir araya gelmesi ile başlıyor. Fakat hemfikir olmadıkları bu durum karşısında Todd'un daha yüksek kaliteli işler çıkartma isteğiyle işler değişiyor. Mattel ile yolları ayıran Todd McFarlane, kendi karakterlerinin haklarını alarak 1994 yılında kendi şirketi olan Todd's Toys markasını kuruyor.

Todd's Toys ismi 1995 yılında McFarlane Toys olarak değişiyor. Şirket piyasaya Todd



McFarlane'in Spawn serisinden oluşan 6 adet figür ile hızlı bir giriş yapıyor. Her figürün yanında da karakterin küçük çizgi romanları dağıtılıyor. Takipçilerinin gönlünü çeliyor tabii ki bu hareketi ile. McFarlane'in ürettiği figürler zamanın üretimlerinden kalite, detaylar ve işçilik bakımından da farklılıklar gösteriyor. Sektörde yarattığı bu başarının ardından birçok farklı lisansı da bünyesine katıyor. 1997 yılında ise McFarlane rotasını müzik dünyasına çeviriyor. KISS, The Beatles, Metallica, Elvis Presley, Freddie Mercury, Jimi Hendrix, Iron Maiden gibi müzisyenlerin ve müzik gruplarının figürlerini de çıkartıyor. Çok yakında incelemesini yapacağım Metallica'nın sahne setuplu seti de bunlardan birisi mesela. 1998 yılına geldiğimizde McFarlane 'Movie Maniacs' isimli seriye başlıyor. Bu seride A Nightmare on Elm Street, The Texas Chainsaw Massacre, Friday the 13th gibi korku filmlerine ait figürler çıkartıyor. Ayrıca Elizabeth Bathory, Dracula, Vlad the Impaler, Attila the Hun gibi zamanının korkutucu ve güçlü karakterlerini de takipçileri ile paylaşırlar. Bir dönem ben de bu serinin koleksiyonunu yapıyordum. Korku olmasa bile Alien ve Predator serileri de epey ilgi çekmiştir. 2001 yılına girildiğinde McFarlane bu sefer rotasını spor dünyasına çevirir. McFarlane Sports Picks adı altında özellikle Kuzey Amerika tabanlı basketbol, Amerikan futbolu, hokey ve araba yarışları gibi alanlardan karakterleri üretmeye başlarlar. Şu anda bile ikinci el sitelerde bolca NBA sporcularının figürlerini bulabilirsiniz. 2007 yılı itibarı ile McFarlane televizyon dünyasına da el atar. Farklı dönemlerde Lost, The Walking Dead, Game of Thrones, Stranger Things gibi yapımların karakterlerini üretirler. Stranger Things benim de çok sevdiğim bir

seridir. The Simpsons, Star Trek gibi geniş kitlelerin takip ettiği yapımlarda da şahane işleri vardır ayrıca. Tahmin edeceğimiz gibi hızını alamayan Todd, tüm hızı ile oyun dünyasına da giriş yapar ve Metal Gear Solid, SoulCalibur II, Halo, Call of Duty, Destiny, Assassin's Creed ve Mortal Kombat 11 gibi oyunların karakterlerini piyasaya sürer. CoF ve Assassin's Creed karakterlerinin ciddi bir takipçisi mevcuttur. Hatta bütün bunlar yetmezmiş gibi anime dünyasına da el atan McFarlane Toys, Attack on Titan, Akira, Naruto Shippuden, Tokyo Ghoul gibi birçok animenin de figürlerini de çıkartmaya devam eder. Bunların dışında McFarlane's Dragons ve McFarlane's Military gibi serileri de takipçileri tarafından beğeni ile kabul görür. 2018 yılında Mattel DC lisansını kaybedince yerine 2019 yılında McFarlane Toys geçiyor. Ve DC Multiverse isimli bir seri çıkartıp yeni DC figürlerini üretmeye başlıyorlar. Geçmişten günümüze birçok harika işe imza atan McFarlane Toys, günümüzde de harika işler çıkartmaya devam ediyor. Tabii şunu da açıkça söylemek istiyorum. Firmanın kalitesi kurulduğu zamandan bu yana -bana göre- giderek düştü. Buna sebep olan şey nedir bilmiyorum ama 2000li yıllarda aldığımız McFarlane figürleri ile son yıllarda üretilen figürler arasında ciddi bir fark var. Bunu siz sevgili okuyucularım ile paylaşmak istiyorum son olarak. Figürünün Seyir Defterini buraya kadar okuduğunuz için hepinize teşekkür ederiz. Youtube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmeyi, Twitch üzerinden yaptığımız haftalık yayınlarımızı katılmayı ve figürünün-seyirdefteri.com'u ziyaret etmeyi unutmayın. Bir sonraki ay görüşünceye kadar kendinize dikkat edin! ♦ Ahmet Gezer



**McFARLANE
TOYS™**

FSD / McFarlane Toys TOP 10 LİSTESİ

Şu anda elimde çok az figürü olsa da bir zamanlar ulaşabilmenin de kolay olması ile epey bir McFarlane figürü biriktirmiştim. Hem elimde olanlardan hem de zamanında koleksiyonuma girmiş figürlerden size karma bir liste hazırladım. Buyurunuz.

- 1-) HELLBAT
- 2-) TALISAC, TORTURED SOULS
- 3-) AKIRA
- 4-) KING CONAN OF AQUILONIA, CONAN 2: HOUR OF THE DRAGON
- 5-) JARETH - THE GOBLIN KING
- 6-) DARYL DIXON & MOTORCYCLE
- 7-) KANEDA & MOTORCYCLE, AKIRA
- 8-) ALIEN QUEEN
- 9-) CLOWN
- 10-) MANDARIN SPAWN

PS: Yine büyük torpil olarak Metallica - Harvesters of Sorrow Band Setini ekliyoruz.



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

The Settlers of Catan



Strateji oyunları, kart oyunlarından sonra masaüstü kutu oyunu sektörünü domine eden yegâne türdür. İyisi ile kötüsü ile birçok örneğini gördüğümüz strateji oyunları arasında birisi var ki; bir masaüstü strateji oyununda olması gereken derinliğe fazlasıyla sahip olarak bu alanda kültleşmiştir. 1995 yılında ilk yayımlanmasından itibaren 40 farklı dilde kendine yer bulan ve 30 milyondan fazla kopya satan bu muhteşem oyun tabii ki "CATAN" dan başkası değil!

The Settlers of Catan nedir?

Alman oyun tasarımcısı Klaus Teuber'in masaüstü kutu oyunu severler ile 1995 senesinde buluşturduğu Catan'ın ilk çıkışı ismi İngilizce olarak "The Settlers of Catan" dır (Almanca aslı "Die Siedler von Catan"). Daha sonradan isim kısaltılmasına gidilerek oyun sadece "Catan" olarak anılmaya ve satılmaya başlanmıştır. Oyunun İngilizce isminden de anlaşılacağı üzere Catan aslında oyunumuzu oynadığımız oyun alanındaki adanın ismi. Oyunda, bu adanın hâkimiyeti için birbirleri ile mücadele eden beylikleri yöneterek adanın tek yöneticisi olmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken de köyler ve şehirler inşa ediyor, kaynak topluyor, ticaret yapıyor ve diğer oyuncuların bunları yapmasını engellemeye çalışıyoruz. Sizi bilmem ama benim kutu oyunlarında en sevdiğim husus arkadaşlarıma bolca pislik yapmak! Catan'da da bunu fazlasıyla yapabileceğinize emin olabilirsiniz. Benim tarzımda bir oyuncu iseniz mutlaka deneyim etmeniz gereken bir oyun kısacası! Yeri gelir hırsız yardımcınıza çağırıp arkadaşlarınızı engellersiniz yeri gelir şövalyeniz ile bunu yaparsınız ya da daha iyisi arkadaşınız yeni bir köy yapmasını diye önemli bir alanı siz kaparsınız!

Hem oynanışı hem de tasarımı ile oldukça detaylı çalışılmış bir oyun var karşımızda! Oyun alanının altıgen şeklinde modellenmiş yapısı da bana kalırsa, strateji türündeki oyunlardaki harita tasarımında en doğru modelleme biçimi. Çünkü bu tasarım oyuncula-



rın oyun alanını rahat bir şekilde takip edebilmesini sağlıyor. Bir oyunda da en önemli unsur bana kalırsa oynanış! Sonuçta ne kadar detaylı olursa olsun karşımızdaki bir oyun. Oynayıp keyif alamadıktan sonra onu oynamanın ne anlamı kalır ki? Şöyle bir örnekle açıklamam gerekirse; bilgisayarınızda ya da konsolunuzda oynamak için muhteşem grafikli ve hikâyeli bir oyun aldınız ve bir baktınız ki oyun bir bugfest olarak çıkmış ve kendini oynatmıyor. Haksız mıyım sayın okur? Şahsen oyun, sizi eğlendirmek yerine karnınıza kramp girmesine sebep oluyorsa iyi bir oyun değildir diye düşünürüm hep! Neyse ki artık devamlı güncellemeler ile bu tip durumlar daha hızlı bir şekilde ortadan kaldırılabiliyor. Buyurun biz konumuza dönelim. Her oyunda belirtmiş olduğum gibi bu oyunda da sanat tasarımına değinmeden geçemeyeceğim. Bu konuda da Catan'ın sizi fazlasıyla memnun edeceği söyleyebilirim. Birçok farklı sanatçı ile çalışılmış



olsa da sanat tasarımı konusunda özellikle Volkan Baga ismi dikkat çekiyor. Bir başka harika ve kült masaüstü oyunu olan Magic: The Gathering'in de sanat tasarımcılarından olan Volkan Baga, tıpkı MTG'de olduğu gibi Catan'da da harika çizimler yapmış. MTG oynayanlar kendisinin çizimlerine zaten aşinadır ama oynamayanların da Volkan Baga'nın çalışmalarına bir göz atmalarını tavsiye ederim.

Oyun mekanikleri

Catan, 3-4 kişi ile oynanabilen ve yaklaşık 60 dk. süren bir strateji oyunu. Biraz önce de bahsettiğim üzere oyun, altıgen şeklinde modellenmiş bir haritada geçiyor. Bu haritanın her bir bölgesi de odun, tuğla, demir, koyun ve buğday kaynaklarından birisini üretiyor. Yalnızca çöl bölgesi herhangi bir kaynak üretmiyor ve diğer oyuncuların kaynak toplamalarını engellemek için kullanacağımız hırsız karakterini üzerinde barındırıyor. Oyuna başlarken Catan adasını rastgele olarak hazırlıyoruz, yani sizin hazırlamış olduğunuz harita ile benimki birbirinden farklı olabilir. Burada bir standart harita bulunmuyor. Sonra üzerine yine rastgele olarak sayıların yazılı olduğu pulları oyun alanımıza yerleştiriyoruz. Bu pullar oldukça önemli çünkü sırası gelen oyuncunun attığı zara karşılık gelen sayının bulunduğu altıgendeki kaynaklar o turda üretim yapıyor. Tahmin edeceğimiz üzere bu da o bölgede köyü veya şehri olan oyuncuların zenginleşmesi anlamına geliyor. Buna ek olarak oyun esnasında diğer oyuncular ile anlaşabildiğiniz ölçüde ticaret de yapabiliyor-

sunuz. Sürekli demir üretirken ister istemez diğer kaynaklara da ihtiyaç duyuyorsunuz ve bunu da bu şekilde karşılayabiliyorsunuz. Diyelim ki kimse takas yapmıyor; üzülmeğin bu sefer de kasa imdadınıza yetişiyor ve kasa ile takas yapıyorsunuz. Bütün bu kaynaklarla da yeni yapılar inşa ederek sürekli beyliğimizi geliştiriyor ve puan topluyoruz.

7'nin lanetli

"7" zarı, oyundaki heyecanı oldukça artıran bir unsur olarak oyuna eklenmiş. Eğer ki bir oyuncu 7 zarını atarsa, bu bütün oyuncuların ellerindeki kaynak kartlarının yarısını oyun kasesine geri iade etmesi anlamına geliyor. Ayrıca bu zarı atan oyuncu çöldeki sevimli hırsız oyun alanında istediği bir noktaya da koyabiliyor ve bu sayede o bölgedeki oyuncuların kaynaklarının çalınmasını sağlayabiliyor. Bitti mi? Tabii ki hayır! Bu arkadaş üstüne üstelik bir de hırsız koyduğu yerdeki oyuncudan bir kaynak kartını çalıyor. 7 atmak için zar tutan arkadaşlarımız oldu gerçekten!

Genişlemeler/ek paketler

Her başarılı oyun gibi Catan da yerinde saymadı ve her geçen sene kendisini bir adım daha ileriye götürecek çeşitli genişleme ve ek paketlerle geliştirildi. Bunlar arasında harita şeklini değiştirenlerden, çeşitli oynanış senaryolarına kadar birçok farklı paket bulunmaktadır. Özellikle biz Türk oyuncular için en çok dikkat çekenler ise oyuncu sayısını 5-6'ya çıkaran ek paket ve "Denizciler" ek paketi. Bu paketlerin bizler için önemli olmasının sebebi

ise tıpkı oyunun temel sürümü gibi bu ek paketler de Türkçe olarak NeoTroy Games tarafından satışa sunulmuş durumda. Bu da biz masaüstü kutu oyunu severlerin yüzünü güldürecek bir gelişme! Hazır ek paketlerden bahsetmişken Türkçe olarak da satışa sunulmuş bu ek paketlere kısaca değinelim. 5-6 oyuncu ek paketi, adından da anlaşılacağı üzere oynadığımız oyunu 6 oyuncuya kadar oynayabilmemize olanak sağlıyor. Denizciler paketi ise gerçekten Catan oyununu alıp seven herkese tavsiye edeceğim bir genişleme paketi. Catan adasının dışında da çıkmamızı sağlayan bu ek pakette öne çıkan unsurlar; yeni birimler olarak gemiler, yeni bir kaynak tipi olarak altın, 9 farklı senaryo ve tabii ki açık denizlerin meşhur haydutları korsanlar!

Fiyatlar?

Catan'ın çok da ucuz bir oyun olduğu söylenemez! NeoTroy Games'in internet sitesi üzerinden temin edebileceğiniz oyun için temel sürümün fiyatı 339.90 TL. Ancak ailenizde veya çevrenizde beraber keyifle oynayacağınız bir arkadaş grubunuz varsa bu fiyat karşılığında alacağınız keyif bence bu fiyata değer. Ek olarak 5-6 Oyuncu ek paketi 239,90 TL ve Denizciler ek paketi ise 339.90 TL fiyat etiketine sahip.

◆ İmge Melisa Şatlı

The Witcher: Old World

Bu dergiyi okuyan herkesin çok yakından tanıdığı The Witcher evreni, kitapları, oyunu, dizisi derken şimdi de bir masaüstü kutu oyununa kavuşuyor. Adından da anlaşılacağı üzere Old World, tarihsel konum olarak Rivyalı Geralt'dan çok daha öncesini temel alacak. Önümüzdeki Mayıs ayında Kickstarter'da kampanyasını başlatacak olan oyun, eğer gerekli desteği görebilirse 2022 Nisan ayında bizlerle buluşacak.



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayde hayran kimliği, hiçbir şeye benzemez.

Hayran kültürlerinde genellikle kurgular, yaratıcı uygulamalara odaklanır. Bu uygulamaları yüceltmek veya onları bir noktada daha geriye itmek de bizim elimizdedir. Hayran olduğumuz kurgusal karakterlerden esinlenerek kendi kostümlerimizi ürettiğimiz cosplay, popüler olsa da aslında üzerinde çok durulmamış bir uygulama. Bu uygulama üzerine Maastricht Üniversitesi ilginç bir yazı paylaşmış.

Hayran kostümleri dört unsurdan oluşur

Bir anlatı, bir dizi kıyafet, izleyicilerden önce bir oyun veya performans ve bir konu veya oyuncu. Bu yazımızda dördüncü öge olan "hayran kitlesi"ne odaklanacağız ve onun kimliğine yakın bir hikayeye tanıklık edeceğiz. Hayranların giyinme geleneği, Star Trek veya Star Wars gibi dizilerden kıyafetler giydiği 1960lar ve 1970lerdeki Amerikan bilim kurgu geleneklerine dayanan uzun bir tarihe sahip. Batı kültüründeki hayran kostümlerinin bir diğer alt türü, Rönesans fuarları ve tarihi canlandırma geleneğinin yanı sıra, meraklıların kostümleri belirli tarihi dönemlere veya türlere dayandırdığı ve bunları performanslarla birleştirdiği canlı aksiyon rol yapma gibi, sonraki uygulamalardan ilham alıyor. Cosplay terimi, 1980'lerde oyun tasarımcısı Takahashi Nobuyuki tarafından Amerika Birleşik Devletleri ziyaretinde Amerikalı hayranların kostüm uygulamalarıyla karşılaştığı sırada bulunuyor ve Japonya'da cosplay çok öne çıkıyor. Bir noktada cosplayi aslında performans olarak düşünebilirsiniz. Zaten bu araştırmanın kaynağını öne çıkartan Nicolle da böyle düşünüyor.

Derine inelim

Birçoğumuzun düşündüğü gibi cosplayde perfor-



mans, sahne gösterilerinde ve defilelerde gerçekleştirilebilir veya bir hayranın sadece kostümü giydiği ve kendi içinde sosyalleştiği daha gündelik bir uygulama olabilir. Giyinmek çoğu toplumda düzenli bir faaliyettir. Cosplay ise bir alt kültürdür, kendi sınırları ve olasılıkları vardır. Japonya'da cosplay, Batı'dakinden daha çok kamusal alanla iç içe. Örneğin, cosplayerlar Tokyo'nun Harajuku semtindeki parklarda toplanıyor. Burada kostüm uygulamaları, tüketim kültürünün bir parçası. Mağazalar, peruklar ve kostümler satıyor. Cosplay restoranlarında garsonlar; hizmetçiler, uşaklar gibi giyiniyor. Kostümün Japon toplumunda Batı toplumundan daha önemli bir role sahip olduğu ortada. Hakim olduğumuz ve bazılarımızın da yer aldığı cosplay yarışmalarında çoğu kongre ayrıca cosplayerların sahnedeki skeçler yaptıkları bir etkinlik düzenler. Cosplay eylemlerinin uzunluğu ve kalitesi değişir. Genellikle 5 dakikadan az uzunluktadırlar, ancak örneğin Alman Animagic kongresinde, belirli grupların bir saat veya daha uzun süre performans sergilemelerine izin verilir. Düşünsenize, tiyatro izler gibi canlı canlı anime/film/dizi sahnesi izliyorsunuz. Diğer bir noktaya parmak ba-



san makeden çok ilginç bir alıntı yapmak istiyorum: "Cosplay bu şekilde sürüklenmeye benziyor. Kendimizi çok sayıda kostüm ve karakterle ifade edebiliyorsak, kimliğimizi bilinçli olarak inşa etmiyor muyuz?" Çok doğru! Birçoğumuzun hakim olduğu drag ve crossplay konusu, buna verilebilecek örneklerden.

Drag Queen nedir?

Cosplay ve drag gibi giyinme biçimleri, kimlik ve oyunculuk duygusunu bir kıyafet giymeyle sergiliyor. Drag konusu çok çok uzun ancak özet tanımlamayı şu şekilde yapabiliriz: İlk olarak 19. Yüzyılda İngiliz tiyatrosunda ortaya çıkan drag queen terimi, kadın kıyafetleri giyen ve kadın davranışı sergileyen, ayrıca bunu şov haline getiren erkekler için kullanılıyor. Drag queen'lik bir noktada meslek olarak tanımlanıyor. Çoğu

yazar, komedyen, müzisyen, oyuncu veya şarkıcı olabiliyor. Sadece erkekler değil, kadınlar da drag queen olabiliyor ve onlara ise faux queen deniliyor. Bu konuyu uzun uzadıya bir başka yazıda hayata geçirmek isterim. Şimdilik cosplay inceliklerine devam edelim. Zaten benim gibi RuPaul's Drag Race takip ediyorsanız, ana fikri anlamışsınızdır. Cosplay'i bir performans biçimi olarak analiz etmek istiyorsak, cosplayer'ın vücuduyla olan ilişkisi çok önemlidir. Butler, Segal ve Osborne (1993) ile yaptığı röportajda cosplay ile alakalı şunları söylemiş: "Vücudun tamamen gerçek dışı bir biçim değiştirme arzusu var." Cosplay sadece beden ve kıyafetle ilgili bir uygulama değil. Önceki yazılarımda değindiğim o sırf lens takamadığı için yerden yere vurulan cosplayer, bu cümleye güzel bir örnek. Şahsen ben bile bu tarz etkinliklerde çok bulundum

ve elbette örnekleri canlı canlı duydum. Siz de muhtemelen denk gelmişsinizdir. Bu nedenle, cosplayerlar genellikle kendi bedenleri hakkında artan bir farkındalık geliştirir veya kendi duruşlarına, kimliğine veya sosyal rollerine uyan bir karakter seçerler. Başarısızlık, bazıları için önemli değildir ve sadece eğlenmeye odaklanırlar. Kimisi ise başarısızlığı, kabul edemez. Bu da bizi cosplaydeki oyuncu ve kurgu arasındaki karşılıklı alışveriş ilişkisine getiriyor. Oyuncular ve onların karakterleri arasındaki ilişkiyi düşünebilirsiniz. Oyuncular, canlandırdıkları karakterleri çeşitli şekillerde tanımlarlar. Bazı ilişkiler çok kişiselken diğerleri daha genel olabilir. Gördüğümüz şey, kurgusal karakterin kimliğinin oyuncunun kimliğine bürünmesidir. Bu nedenle, cosplayde kimlik ve özdeşleşmeden bahsettiğimizde, iki şeyden bahsetmiş oluyoruz. Oyuncular bir yandan bir anlatıyı ve anlamını gerçekleştirirler; bir yandan da aynı şekilde kendi kimliklerini hayata geçirirler. Cosplay farklı bağlamlarda gerçekleşebilir, ancak her durumda karakter ve oyuncu arasında bir ilişki oluşturur. Bu iki yön, cosplayin merkezinde yer alır ve bazen de çatışır. Sonuçta, cosplayerlar malzemeyle farklı şekilde özdeşleşirler. Ne de olsa kostüme onlar hayat verir. Bu nedenle, belirli bir kostümü yaratma ve giyme motivasyonları da aynı oranda değişir. Cosplay sadece günlük yaşamı kurgulayıp ona estetik bir boyut kazandırmaz; aynı zamanda kurgunun gerçeği nasıl şekillendirdiğini de gösterir. Sonuçta cosplay, kimliğin nasıl inşa edildiğinin hayati bir örneğidir. En önemlisi cosplay, hayal edebileceğimizden de fazlasının yanında ve kendimiz hakkında anlatılabilecek leziz hikayelerle süslüdür.

◆ Ceyda Doğan Karış





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✎ Cem_Şancı

Dijital oyun tarihimiz kayıt altında

Tarih ya da sosyoloji derslerinde, medeniyetlerin arşiv tutarak oluşturulduğunu duymuşsunuzdur. Yani bir toplumu bir "kavim" veya kabile olmaktan çıkarıp köklü ve güçlü bir devlet ya da belki doğru ifadeyle, bir medeniyete dönüştüren detaylardan en önemlisi, kültürel varlığını, deneyimlerini, hafızasını arşivlemesidir. Türkiye de bu konuda başarılı olan, dünyadaki sayılı ülkelerden biri. Binlerce yıllık geçmişine, tarihine dair belgelerini arşivleyen bir toplum olarak, şimdi sıra video oyunlarımıza geldi.

Özellikle son 20 yıldır büyük çabalarla, adeta tırmaklarıyla kazıyarak, her türlü engele, küçümsemeye, yok saymaya rağmen ülkenin video oyun sektörünü oluşturan genç insanlar bugün artık ülkeye her sene milyar dolarlar seviyesinde gelir kazandıran, ihracat yapan bir güce

dönüştüler. İlk unicorn bu sektörden çıktı ve bunun ardı arkası kesilecek gibi durmuyor. Video oyun sektörünün devasa bir ticari güce dönüşeceğini, ülkeye çok önemli katkılar sağlayacağını 20 seneden uzun zamandır LEVEL'da defalarca dile getirdiğimizi de mutlaka hatırlayacaksınız. İşte artık, ülkemizin, toplumumuzun bu bilinci kazanmış olmasının mutluluğunu da yaşıyoruz.

Şimdi, Kültür Bakanlığı, Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği ile beraber, ülkemizdeki oyun yapımcılarının ve oyun sektörünün hafızasını arşivleyecek çok değerli bir projeyi hayata geçiriyor. Bu sektöre yeni giriş yapacak oyun yapımcılara, gençlere referans kaynağı da oluşturacak bu proje ile video oyun sektörümüzün net bir görünümü de ortaya çıkmış olacak. Böylece sektörün gelişimine dair çok daha sağlıklı planlamalar, projeksiyonlar ortaya koymak da mümkün olacak. Bir

anlamda, sektöre ivme kazandıracak yeni ve organize girişimler için gerekli alt yapının temellerinin atıldığını da düşünebiliriz.

Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği, bu proje için şu anda hazırlıklarını tamamlıyor ve yakında yerli oyun geliştiricileriyle temasa geçecek ve ürettikleri oyunlar hakkındaki bilgileri paylaşımlarını isteyecek. Eğer siz de bir oyun yapımcısı iseniz, yayınlanmış oyunlarınız varsa, TOGED'in web sayfasını ziyaret etmenizi ve bu proje hakkındaki bilgi formunu doldurmanızı ya da dernekle iletişime geçmenizi tavsiye ederiz. Daha çok gencimizin ve kariyerini oyun yapımcılığı alanına kaydırmak isteyen girişimcilerin bu alanda ürün vermesiyle hem ülkemiz önemli bir gelir kaynağı elde edecek, hem de çok önemli teknolojik avantajlar elde edeceğiz. Gelecekte ten umutluyum. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Carl Sagan ve Gene Roddenberry

İlk defa ne zaman geriye çekilip bir başkasının, sizin oynadığınız oyunda neler yaptığını izlediniz? Benim için çok erken yaşlardaydı. Oyunlar benim için problemleri ailem yüzünden saklandığım yer olduğundan, normal sayılamayacak kadar önemliydi. O dünyada işler iyi gitmeli ve ben en iyi olmalıydım her zaman. Elbette normal değil. Başkaları oynarken izlediğimde çok gergin olurum. Zaman geçmek bilmez ve yaptıkları hatalar beni çılgına çevirirdi. Aynı yerde aynı hataları tekrarladıklarında hakaret ettiğimi dahi biliyorum. Oyunu iyi oynayan ve bana multiplayer esnasında iyi rakip olan, espriler yapan birini ise kolaylıkla iç dünyama kabul edebiliyordum. İnternet öncesi zamandı bu ama sonrasında da aynı oldu. Oyun içinde

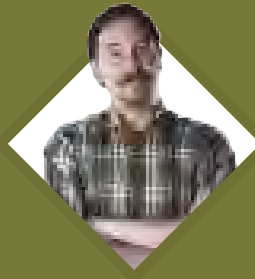
taşıdığı hissi herkese güzel dağıtıyordu. WoW, CoD, CS, SC gibi oyunlarda kurduğum bazı bağları unutmak zor. Ama yan yana oturup kuzenimle oynadığım oyunlar kadar güzel zamanı bana çok az oyun sunabildi. Başka türlü bir bağlantı kurmaya imkân sağlıyordu. Aynı beklentiler, aynı fikirler, aynı eleştiriler ile oynarken sanki o küçük alanımızda bizi boyunduruk altına almış ebeveynlerden kaçmış, sadece kendi bildiğimiz, sırrını kimseye anlatmamızın çok mümkün olmadığı bir şeyi paylaşıyorduk. Bu bağ görüyorum ki üzerinden kırk sene de geçse silinmiyor. Yenilikler ve duygusal dünyamızla kurdukları daha önce görülmemiş bağları kimse inceliyor mu bilmem ama insanların evlerini süpüren robotları tamire verdiklerinde onlara ait olanı özellikle

belirterek geri istemeleri beni gülümsetiyor. Sizi kendine aşık edecek AI yazıldığında yeniden görüşürüz. Bir tek Rasim Mingü, ah bir tek o yenebilirdi beni.

Bu ay, The Station isminde, görmediğim bir oyuna denk geldim oynadım. Senaryo çok iyi, işleniş zayıftı. Uzaya biraz takılı kaldığımı bilirsiniz, oyunda Dünya'ya insanlığın galaktik konseye alınacak kalitede olup olmadığını incelemek için gönderilmiş görünmezlik kalkanını arıza yüzünden kaybedip ortada kalan uzaylı istasyonu konu ve onu/ekibini kurtarmaya giden uzaylıyız. Bu konu üzerinden ne oyunlar çıkabileceğini düşündüm. İnsanlar arasında sıradan bir vatandaş gibi işlenebilir, korku oyunu olarak da artifact kurtarmaya gelen olarak da. Seri oyunlar olarak düşünüldüğü yepyeni Civilization benzeri, olmadı galaktik konsey sonrası 4X uzay stratejisi bile olabilir. Peki ya Alien teknolojisi geldikten sonra Dünya'daki değişimleri ele alsak? Oraya giden insanların Dünya benzeri köle işçi olduğu, uzaylılara mikrop bulaştıran conquistador İspanyol gibi davrandığı oyunlar?

Nasıl da kolayca tasarlıyoruz kötülükleri değil mi? Desem ki Dünya nasıl güzel bir yer olur, yeni bitkiler ürünler gelir, kim tasarlayabilir? Vahşet ise nasıl kolay, içinde boğulacaksınız bir bakın; olumlu yazdığım tüm örnekleri geliştirirken. İşte kültürümüz, güya sanatımız ve hayatımız içinde biz. Ümit olarak yeni ırklar mı demeliyiz, varlıklar mı bilmem, uzaylı-Dünyalı aşkını bence tasarlarız. Carl Sagan'ın Mesajı'nı okuduğunuzda mutlu sonlara nasıl zor ulaştığımız ve eğitilmiş sıra dışı bir aklın düşünce akışını göreceksiniz. Peki ya ilk melez çocuk? Resimlerde daktilosu ile TV dizisi yazarak, diğeri de beyni ile evreni gezen iki büyük insan var. Bir şey keşfetmek yerine keşfedebilmeyi öğretenleri de selamlıyorum. ♦





Bir Sonraki Dünya Dr.Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📱 ErtugrulSungu

Umut

Özellikle Hyper Casual oyunların yaygınlaşması ile birlikte neye "oyun" denildiği hakkında hummalı bir tartışma başladı. Benim gibi hayatını oyunlara vermiş kişiler için "Hyper Casual" başka bir "şey" olarak konumlanıyorken, piyasa için an itibariyle esas "oyun" resmen Hyper Casual mobil oyunlar anlamına geliyor. Pek tabii bu bizi bambaşka bir tartışmaya götürür; benim önerim hangisinin daha oyun olduğunu iddia etmeye çalışmaktansa, her ikisine de farklı sıfatlar vermek. Başka çözüm bulamadım... Tabii yine benim gibi hemen her platformda binlerce oyun deneyim eden insanlar için "oyun sektörü" denen şeyin birkaç başlıktan ibaret olduğu, tek tipleşmenin zirve yaptığı bir on yılı geride bıraktık. Daha evvel akademik ya da genel geçer yazılarımda ziyadesiyle üzerinde durduğum bu durum, benim için "oyunculuk" konusunda kaybedilen değerlerin de olduğu, gelen, hatta çokta gelmiş olan yeniliğin korkutucu çanlarıydı. Nitekim geçtiğimiz ay içerisinde Valheim isimli yapım

kendisini gösterdi. Survival, yani hayatta kalma teması üzerine kurulu olan bu yapım, açıkçası sadece birkaç oyuna gömülmüş olan oyun sektörü için muazzam bir umut oldu. Dergide erken erişimine dair notlarımın da bulunduğu yazıya ulaşabileceğiniz bu muazzam oyun, kendisini gösterdiği sadece iki hafta içerisinde GTA 5, Apex Legends ve hatta PUBG'den bile fazla oynanmayı başardı! Tabii yazı yayımlandığında son durumu daha iyi analiz edebiliriz ama yine de bu muazzam bir başarı en sevdiğim okur. Bugüne kadar birçok hayatta kalma temalı oyun üretilmiş olmasına rağmen Valheim başta kullandığı Viking teması ve bunu oyuna muazzam şekilde yedirebilmesi ile dikkatleri üzerine çekti. Ayrıca sunduğu içerik, görsellik ve oyun dinamiklerine oranla çok düşük sistem gereksinimlerine sahip olması da büyük kitlelere ulaşmasında önemli rollerden birisini oynadı. Kısa sürede 350 anlık oyuncu sayısına ulaşmayı başaran bu güzide oyun, gerçekten de görece farklı türlerdeki oyunla-

rın halen büyük başarılar elde edebileceğinin kanıtı olmayı başardı. Bildiğiniz üzere son on yılda, belli başlı oyunlar haricinde ilk on listesi nadiren değişiyordu. Valheim ise farklı türü ve içeriği ile kısa sürede büyük bir başarı elde etti. Tabii bu bağlamda sektörün ve son kullanıcının ne gibi ihtiyaçları olduğunu da iyi analiz etmek lazım... Öyle görünüyor ki Viking teması tıpkı eskinden olduğu gibi büyük kitlelerin ilgisini çekiyor. Ayrıca ufak boyutlarda ve düşük sistem gereksinimlerine sahip olan oyuncuların da bambaşka bir yeri var. Aslında GTA V oyuncuları ile Valheim oyuncularının kaç tanesinin aynı, kaç tanesinin farklı kişiler olduğunu ya da Valheim oynayan oyuncuların ortalama bilgisayar donanım seviyelerini sunan bir bilgi olsa, sektörün ne şekilde bir ilerleme gösterdiğini harika şekilde anlayabiliriz. Demem o ki Valheim sektör açısından muazzam bir gelişme. Açıkçası bu oyuncu miktarını yıllarca sürdürebileceğini zannetmiyorum ama arz talep analizi için muazzam bir örnek olduğunu da unutmamak gerekiyor. ◆





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📱 cepejleri

Kaybolmuşlar arasına hoş geldiniz

Kütüphanenin tozlu rafları arasında kaybolmayı özledim. Saatlerce oyun oynadıktan sonra günün kalanında yerden yüksek oynamak, ip atlamak, bisiklete binmek ve tabii ki kaldırıma çıkmaya çalışırken düşmek, Şeker Kız Candy izlemek için sabahın köründe uyanmak, telefonda kontör olmazken bile "hadi biraz dışarı çıkalım" mesajını iletmek arkadaşımın telefonunu bir kere çaldırmak ve çok daha fazlası. Yazmakla bitmez özlediklerim. Özlemeye devam ettiklerim. Geçenlerde Netflix'te Crime Scene: The Vanishing at the Cecil Hotel izlerken geldi aklıma özlediklerim. Çok tuhaf bir histi gerçekten. Bu arada belgeselin araştırılan bir ölüm üzerine çekildiğinin notunu düşeyim. Herkesin kaldırabileceği bir belgesel değil. Belgesel, Elisa Lam isimli genç bir kızın Cecil Otel'e gelmesinden kısa süre sonra esrarengiz bir şekilde kaybolmasını konu alıyor. Dört bölümden oluşan belgeselde Elisa'yı tanıırken, yaşadığı korkunç boşluğu gerçek anlamda hissediyorsunuz. Spoiler olmasın diye çok detay vermeye niyetim yok, ancak depresyon belirtileri gösterenlerin uzak kalmasını tavsiye ederim. Böyle bir belge-

selden bu yazıyı neden çıkardım diyenlere cevabımı vereyim, çünkü aranızda güçlü kalmak için çabalayan çok fazla insan var. Olayı sadece maddi veya manevi olarak değerlendirmeden tek bir gözlem yapmanızı isterim: depresyon, delilik değildir. Neredeyse bir yıldan fazla evde kalıp, mutlu olduğu şeylerden uzak kalanların, bunun sonucunda da hiçbir şeyden zevk alamayanların bu duruma düşmesi o kadar normal ve doğal ki anlatamam. Belgeseli izlerken aklıma birçok soru takıldı. Hani olay Cecil Hotel'in geçmişte yer aldığı korkunç olayları bir kenara bıraktım, Elisa'nın ruh hali gerçekten herkese dokunabilecek kadar duygusal aslında. Birçok insanın cesaret edemediği şeyleri yazan, duygularını samimi bir şekilde dile getiren insan sayısı oldukça az. Ölesiye aşık olduğumuz tutunmak, güç geçtikçe zorlaşıyor. Çünkü onların bizi hayata başlayan temeller olduğunu unutuyoruz. Buna eşiniz, kardeşiniz, anneniz, resim yapmanız, müzik dinlemeniz, oyun oynamanız ve dahası eklenebilir. Bir birey veya hobi de olabilir. Bazı insanlar için işi aşktır, işsiz kaldığında yaşadığı boşluğu

dolduracak neredeyse hiçbir şey yoktur. İşte bu boşluk, sizi kaybolmuşların arasına katar ve kendinizi sadece sürüklenirken bulursunuz. Bir insan, size depresyonda olduğunu itiraf edecek kadar cesursa, ona asla nedenini sormayın. Neden sormak yerine, tek yapmanız gereken yanında olmaktır. Etrafımda bu durumda olan birçok insan olduğundan eminim. Cesaretiniz, içinde bulunduğunuz durumu birilerine açıklamaktır. Gerçek dostluklar ancak böyle zamanlarda ortaya çıkar. Böylece hayatınızı, size değer verenlere adarsınız. Hatta bilirsiniz ki bazı dostluklar, size ikinci bir aile verir. Ben önemli biri miyim, bana kim değer verir ki, çok yalnızım gibi olumsuzlukları kenara atmayı deneyin. Atın demiyorum çünkü bu düşünceler aklınızın bir köşesinde yeşermişse, tomurcuklanmalarını engellemek imkansızdır. Ancak kök salmasını ve yayılmasını önlemek de sizin elinizde. Korkmayın, bazen sadece konuşmak size iyi gelecektir. Bu durumda olup da size açılma cesaretini gösteren insanlara karşı da tek yapmanız gereken dinlemek. ♦



Mart ayında
dergiburda.com'dan
fırsat paketleri
Üstelik %15 indirimli!



**SATIN
AL**

*Kampanya detaylarına dergiburda.com'dan ulaşabilirsiniz.



SATIN
AL



*Kampanya detaylarına dergiburda.com'dan ulaşabilirsiniz.

LEVEL

#289 Mart 2021

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Funda Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer
Ahmet Rıdvan Potur
Ayça Zaman
Burak Güven Akmenek
Ceyda Doğan Karas
Eda Aydın
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Süngü
Hakan Orkan
Hasan Elmaz Öfke
İlker Karas
İmge Melisa Şatlı
Mahmut Karslıoğlu
Merve Çay
Metehan İğneci
Nevra İhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltas
Sonat Samir
Şahin Derya
Şeymanur Özgür
Tolga Yüksel
Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtuluş

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: Sezınur Balıkcıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balbey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

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

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

EVIL GENIUS 2:

WORLD DOMINATION

Dünyayı ele geçirmeye giden yol
tek bir adımla başlar!!!

ORTAOKULDAN ÜNİVERSİTEYE
ÜCRETSİZ VE NİTELİKLİ EĞİTİM İÇİN
DARÜŞŞAFAKA SINAVI
30 MAYIS'TA

**Annesi ve/veya babası hayatta olmayan, maddi olanakları yetersiz
4. sınıf öğrencilerinin sınava girmesini sağlayın,
üniversiteye kadar tam burslu eğitim almalarına vesile olun.**

Detaylı Bilgi İçin: 0212 276 55 33 - darussafaka.k12.tr

Darüşşafaka
1863 EĞİTİM
KURUMLARI

logitech® 

ŞAMPİYONLARIN TERCİHİ

G513



G502



PRO X



PLAY ADVANCED