

#291 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Mayıs 2021 / 05 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



www.level.com.tr  
9 477130 121316  
KKTCC Fiyatı: 19,50 TL

#291 LEVEL

DIABLO II: RESURRECTED

MAYIS 2021

# LEVEL

# DIABLO

## RESURRECTED™

AYRICA

Age of Empires IV | Elite Dangerous: Odyssey | Outriders | Monster Hunter Rise  
Oddworld: Soulstorm | Evil Genius 2 | En iyi 15 CRPG oyunu

# KUR RİSKİNİ YÖNETMENİN EN RİKSİZ HALİ

Şirketlerin kur risklerini daha rekabetçi, güvenli ve şeffaf bir platformda yönetmelerine imkân sağlayan Borsa İstanbul Vadeli İşlem ve Opsiyon Piyasası'na gelin, Merkezi Karşı Taraf güvencesi altında risklerinizi yönetin.



[www.borsaistanbul.com](http://www.borsaistanbul.com)

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



**BORSA  
İSTANBUL**



kursat@level.com.tr

@kursatzaman

@kursatzaman

/kursatzaman

## Karantina günlerinde dergicilik

Aslında bu ayın editörden yazısı için aklımda başka bir konu vardı ama son bir hafta içinde o kadar çok kişiden “dergicilik nasıl gidiyor?” soruları geldi ki pandemi altında geçen bir senemizi, kısaca özetlemek zorunda hissettim kendimi.

Öncelikle şanslıydık diye başlayayım çünkü çalıştığımız kurum, ülkemizde ilk vakanın rastlandığı gün hepimizi eve gönderip işlerin bir süre bu şekilde yürütülmesini, vakaların seyrine göre ofis durumunu yeniden gözden geçireceğini söyledi.

Yazı işleri için evden çalışmak, takdir edersiniz ki yeni bir şey değil. Okuduğunuz derginin büyük kısmını evden yazıyor veya hazırlıyorduk şimdiye dek zira dergi sonu yoğunluğu dediğimiz şey, ofiste mesai saatlerine sığdırılabilecek bir çılgınlık olmadı hiçbir zaman. Haliyle, bence işin bu tarafında anlatacak yeni, ilginç bir şey yok. Her şey eskiden olduğu gibi, sadece ofis muhabbetlerimizi çok özledik.

Bizim için yeni olan şey, kitlemizin önemli bir bölümünü oluşturan (13-18) yaş grubunun sokağa çıkışının kısıtlandığı gün başladı. Evet, kemik kitlemiz olduğu için şanslıydık ama insanların dergiye erişimini de kolaylaştırmamız gerekiyordu. N11, Amazon.com.tr ve Dergiburda.com üzerindeki mağazalarımızdan derginin evlere gönderilmesini teşvik ettik, hatta kargoyu da biz karşıladık. Derginin dijital versiyonlarına gelen ilgi de bu süreçte arttı. Yine de bildiğiniz gibi, geçtiğimiz yıl Mayıs ayında sokağa çıkma yasaklarının takvimi o kadar yoğundu ki tarihte ilk kez bir LEVEL sayısı (#279.5) sadece dijital olarak yayınlandı.

Ayrılık uzun sürmedi zaten. Sadece bir ay sonra, 2020 yılı Haziran ayında tekrar basılı olarak sizlerle tekrar buluştuk ve dergiye gelen yoğun talep de kaldığı devam etti. Neticede 14 ay sonra, pandemi sürecini sizlerle beraber omuzlamaya devam ediyoruz. Artan maliyetler, kağıt fiyatları, matbaa tarihlerinin hafta sonu yasakları sebebiyle geriye çekilmesi, en çok beklediğimiz oyunların devamlı olarak ertelenmesi bile sizlerle kurduğumuz muhabbeti, o gizemli bağlantıyı kesintiye uğratamadı. Umuyoruz ki hepimiz iyisinizdir ve büyüklerinizi bu hastalıktan korumaya devam ediyorsunuzdur. Dışarı çıkamasanız bile derginizin kapınıza kadar geleceğini unutmayın, dergiburda.com adresinden bize ulaşmanız yeterli.

İtiraf edelim, evde vakit geçirmeyi seven bizler bile bu durumdan sıkıldık. Umuyoruz ki yakında bu süreç geride kalacak ve yine umuyoruz ki aşılama tamamlandığında eski hayatlarımıza, kısmen de olsa geri döneceğiz. Son boss'a kadar geldik, buradan bırakmayız artık.

*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 YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



**TIKLA!**

Hemen üye ol  
her hafta harika  
bilim videolarını

**KAÇIRMA!**



**TIKLA  
& İZLE**

# POPULAR SCIENCE



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



TIKLA  
& DİNLE

Apple



TIKLA  
& DİNLE

Spotify



TIKLA  
& DİNLE

Google

# POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**

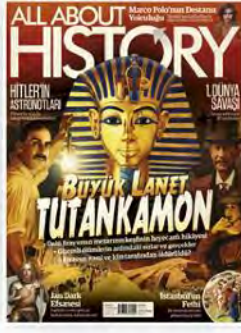
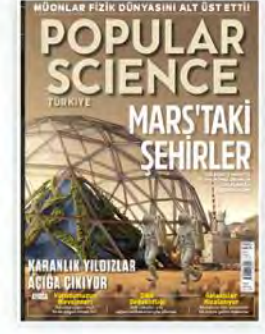


**Dr. Umut Yıldız ile dev teleskoplar ve uzaylı arayışı üzerine.**



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

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



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

MAYIS AYINDA  
**DERGIBURDA.COM'DAN**  
YAPILAN ALIŞVERİŞLERDE  
BULMACANIZ  
**HEDİYE!**

84 SAYFA **TEMPO DOLCE VITA** SADECE **9<sup>₺</sup>.90**

**KARE**  
**BULMACA**  
TİRYAKİLİK YARATAN EĞLENCE

**TAM**  
**89**  
**BULMACA**

ISSN 2147-5706  
TEMPO DOLCE VITA  
0 772147 576007  
TİRYAKİLİK YARATAN EĞLENCE

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGI

\*Dijital ve basılı abonelik siparişleri kampanyaya dahil değildir. Kampanya stoklarla sınırlıdır.

# #291

## İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden  
06 Takvim  
08 Küheylan  
10 Haberler

### İLK BAKIŞ

- 16 Age of Empires IV  
18 Elite Dangerous: Odyssey  
20 Rustler  
21 The Elder Scrolls Online: Blackwood  
22 First Class Trouble

### DOSYA KONUSU

- 24 Diablo II: Resurrected  
36 En İyi 15 CRPG Oyunu

### 34 Hala Oynanır Mı?

### İNCELEME

- 46 Outriders

- 50 Evil Genius 2:  
World Domination  
52 It Takes Two  
54 Monster Hunter Rise  
56 Oddworld: Soulstorm  
58 Tasomachi: Behind the Twilight  
60 Narita Boy  
61 Lost Words: Beyond the Page  
62 Ashwalkers: A Survival Journey  
63 Euro Truck Simulator 2: Iberia  
64 MotoGP 21  
65 Balan Wonderworld  
66 Genesis Noir  
67 Buildings Have Feelings Too  
68 Monster Energy Supercross 4  
69 Before Your Eyes  
70 Quantum League  
71 Primordials: Battle of Gods  
72 MLB The Show 21  
73 Fishing: North Atlantic  
74 Shadow Man: Remastered  
75 Stellaris: Nemesis

- 76 Trials of Fire  
77 Dead Age 2  
78 Mobil İncelemeler  
81 Online  
88 **BUG Game Lab:  
Bir Akademi Macerası**  
91 Donanım  
98 Film, Kitap, Müzik  
100 Ph.D  
102 Otaku-chan!  
104 Figürçünün Seyir Defteri  
106 Board Game Talk  
108 Cosplay Republic  
110 Köşe Yazıları  
114 LEVEL 292



# 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](http://www.dergiburda.com) sitemizden yapılan satışlar için geçerlidir

# Mayıs

## 4 Mayıs

Sayri: The Beginning (PC)  
The Colonists (PS4, XONE, Switch)

## 6 Mayıs

Skate City (PC, PS4, Switch, XONE, iOS)  
Highrisers (PC)

## 7 Mayıs

Resident Evil Village (PC, PS4, PS5, XONE, XS)

## 10 Mayıs

Hood: Outlaws And Legends (PC, PS4, PS5, XONE, XS)  
Project Elysium (PC)

## 13 Mayıs

Assassin's Creed Valhalla: Wrath of the Druids DLC  
(PC, PS4, PS5, XONE, XS, Stadia)  
Monster Harvest (PC)

## 14 Mayıs

Mass Effect Legendary Edition (PC, PS4, PS5, XONE, XS)  
Before We Leave (PC)  
Famicom Detective Club: The Missing Heir (Switch)  
Subnautica (Switch)  
Subnautica: Below Zero (PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch)

## 18 Mayıs

Days Gone (PC)  
Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice  
(PC, PS4, XONE, Switch)  
SnowRunner (Switch)

## 19 Mayıs

Aerial\_Knight's Never Yield (PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch)

## 20 Mayıs

The Amazing American Circus  
(PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch)  
Grand Casino Tycoon (PC)  
Akiba's Trip: Hellbound & Debriefed (PS4, Switch)

## 21 Mayıs

Rust (PS4, XONE)  
Knockout City (PC, PS4, XONE, Switch)  
Miitopia (Switch)

## 25 Mayıs

Biomutant (PC, PS4, XONE)  
Shin Megami Tensei III Nocturne HD Remaster  
(PC, PS4, Switch)  
King of Seas (PC, PS4, XONE, Switch)  
Maneater (Switch)

## 27 Mayıs

Warhammer: Age of Sigmar – Storm Ground  
(PC, PS4, XONE, Switch)  
Earth Defense Force: World Brothers (PC, PS4, Switch)  
The Idolmaster: Starlit Season (PC, PS4)

## 28 Mayıs

World's End Club (Switch)

# TAKVİM



## 25 Mayıs Biomutant

Sana çok ümit bağladık,  
inşallah çuvallamazsın...

# Acer Predator Triton 300

İnce, şık ve çok performanslı!

Söz konusu performans olunca, oyuncuların laptoplardan beklentileri yüksek. Etkileyici bir tasarım, başarılı soğutma özellikleri, yüksek performans gibi beklentilerin ortaya çıkarttığı iri ve hantal oyuncu bilgisayarları artık geride kaldı. Acer Predator Triton 300, şık tasarımı ve hafifliğiyle rekabetçi oyuncuların masaüstü seviyesinde yüksek performans ve üstün oyun deneyimini gittikleri her yere götürmesini, her an rekabete hazır olmasını sağlıyor. Predator Triton 300'ün sadece 19.9mm inceliğindeki alüminyum kasası, performans beklerken hafiflikten ve tasarımdan ödün vermek istemeyen oyuncuların ihtiyaçlarına göre şekillendirildi. Bu mat siyah ve mavi ışıklı kasanın içinde ise tam bir performans canavarı yatmakta.

## Çok yüksek performans

Gücünü 10. Nesil Intel Core™ i7-10750H işlemciden alan Triton 300, NVIDIA GeForce GTX 2070 grafik kartı ve 16 GB DDR4 (32 GB'a kadar yükseltilebilir) bellekle donatıldı, ayrıca oyuncuların mümkün olan en geniş oyun seçeneği özgürlüğünün keyfini çıkarabilmesi için 1 TB SSD depolamaya sahip. Killer E2600 Ethernet, Killer Wi-Fi 6 AX1650i ve Kontrol Merkezi 2.0 ile Killer E2600 Ethernet Kontrolörü, Killer Wi-Fi 6 AX1650i ve Kontrol Merkezi 2.0 ile online oyunlardaki rakiplerinizi hezimeteye uğratacak, kak ettiğiniz düşük gecikme süresi ve güvenilir bağlantıyı Killer ağlarıyla elde edeceksiniz.

Tüm bu hızın keyfini çıkartabilmeniz ve oyunların gözünüzün önünden akıp geçmesi için de İnce çerçeveli tasarıma sahip 15,6 inç Full HD IPS ekran, 144 Hz yenileme hızı ve 3 ms tepki süresiyle sizleri bekliyor. Triton 300 aynı zamanda oyuncuların bayılabacağı, muhteşem bir ses sistemine sahip. Buna ek olarak DTS:X® ULTRA teknolojisi ile, kullanıcılar herhangi bir kulaklığı veya hoparlörü üst düzey bir 360° ses sistemine dönüştürebiliyorlar.

## Yüksek beklentiler için yaratıldı

Dört bölge RGB aydınlatma ile gelen Predator Triton 300, uzun oyun seansları için son derece kuvvetli bir soğutma donanımına

sahip. Bu eşsiz tasarım, Acer'ın 4. Nesil AeroBlade 3D metal fan teknolojisini kullanan bir çift fan, CoolBoost™ teknolojisi, üç adet soğutma borusu ve en verimli şekilde konumlandırılan hava çıkış kanallarından meydana gelmekte.

AeroBlade 3D fanlarda kullanılan 59 biyomik kanadın her biri yalnızca 0,1 mm kalınlığında, tamamı metal ve denge sağlayan çift oluklu tasarıma sahiptir. Fan kenarının üst ve alt kısmında bulunan küçük kanatlar ve iç kanattaki kıvrımlı kuyruk, türbülansı daha da azaltır ve bu da size yüksek bir soğutma performansı sunarken gürültünün de azaltılmasına yardımcı olur.

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük ilgi gören Acer Predator Triton 300 dizüstü bilgisayarlar, taşınabilirliğe ve performansa önem veren oyuncuları mutlu etmek için sizleri bekliyor. ◆



# KÜHEYLAN

Yayımlanmasını istediğiniz fotoğrafları [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine gönderin, eğlenceye siz de katılın!



Bu ay zor geçti ya, o kadar alışmışız ki oyunsuzluğa, üç beş tane eli yüzü düzgün yapım görünce kendimizi kaybettik, dergi zor yetişti vallahi. Hindi gibi gulu gulu diye evde dönüp durduk son günlerde. Çok güldük, bazı badireler atlatık ama neticede sağlıklı ve keyifli şekilde karşınızdayız. Mayıs ayı oyunlar hafiften bir yağmaya başlayacak, yani önümüzdeki ay nice maceralara gebe. Beklemede kalın.

## Ayın yazarı: İlker Kardeş

Namı diğer Razorblyat Eğlenceli adamdır İlker, çok. Espor gurusudur, hasta Beşiktaşlıdır, Wehrmacht deyince yüzünde güller açar. Beraber bir oyuna girecekseniz ve o ekibin içinde İlker varsa gülmekten oynayamayacağınızı garanti edebiliriz. War Thunder'da oyuna girersiniz mesela, Panzer IV'ün içinde köşeye sıkışmışsınızdır. Karşıdan yaklaşan Tiger II eninde sonunda işimizi bitirecektir. Stres içinde kaçınılmaz sonu beklerken İlker'in davud sesi duyulur, "Tankı geçtim, içinden iki adam çıksa işimiz yine bitik", koparsınız.

Strateji oyunu verirsiniz incelesin diye, "müdür" der, "bu oyunu yazarsak Türkiye-Suriye savaşı çıkar, bizi de artık hangi zindana atarlar belli değil". Oyun incelenir, hakikaten de oyunda öyle metinler vardır ki, şok geçiririz, dergi resmen direktten dönmüştür (Oyunun adı bizde saklı). İlker omuzlara alınıp derginin içinde dolaştırılır.

Ha, bir de yazıları geç gönderme konusu var. İlker bu sorunun çözümünü yazıları hiç yollamayıp bulduğu için ortada sorun falan kalmadı hamdolsun, iş çok ciddiye bindiğinde de üzerine Ceyda'yı salıyoruz artık. Ne yapalım? Netekim, İlker dergide tanımanız gereken en eğlenceli adamlardan biridir, bu yazdıklarımız inanin hiçbir şey. Şimdiye kadar incilerinden oluşan bir video nasıl yapılmadı hayretler içindeyiz. Mehmet Nalçakan görevle!

## Emre'nin odasından bile daha RGB'li bir oda!



"Evimin en sevdiğim köşesinde siz varsınız. Puzzle'in tamamlanmasına az kaldı." demiş sevgili Gökhan Yazgaç. Haliyle, macera oyunları ile ömür tüketmiş bünyeler olarak oturduk resimdeki puzzle'ı çözmeye çalıştık. Yetmedi, bu oyunların ustası Kaan'ı yardıma çağırdık ama kendisi sokağa çıkma yasağına takılınca cebindeki (ve ATM'deki) yüklü miktarda paradan oldu. Neticede, puzzle'ı öyle güzel bir yere gizlemiş ki sevgili Gökhan, derginin dengelerini ve ekonomisini alt üst etti, pes ettik. Odadaki RGB yoğunluğu ise Emre'yi bile kıskandıracak seviyede, bazılarımız fotoğrafı bakınca epilepsi krizi geçirdi bile.





## LEVEL yazarları ne oynuyor?

**Kürşat:** En son günde 12 saat War Thunder oynayıp bir etkinlikten tank kazanmaya çalışıyordu. Bu dergi matbaaya altı saat geç gittiyse sorumlusu bizzat kendisidir. Enes, sakın bu herifin "gel müfreze atak!" teklifini kabul etme.

**Emre:** Kojima'dan nefret ederek geçen yılların ardından kendisi kameralara Death Stranding oynarken ve gözyaşları DualShock'a düşerken yakalandı. Grupta ne zaman oyunun adı geçse böyle bir mahzunlaşıyor.

**Cem:** Dünyanın en kibar, en tane tane konuşan insanı olan Cem, Elite Dangerous: Odyssey'in alfasına giriş hakkı kazandığımızı duyunca soğukkanlılığını yitirip WhatsApp'tan dans eden muz emoji gönderdi.



**Dr. Ertuğrul:** Binlerce yıl Diablo II: Resurrected bekledikten sonra yoğunluktan ancak üçüncü gün yayın açabildi. Millet oyunu iki kere falan bitirdikten sonra. Çayını bitirmeden teknik alfa sona erdi zaten. Hala "niye az kişi izledi anlamadım abi" diye ortalıkta dolaşıyor.

**İlker:** Ne oynadı bilmiyoruz ama kainatın herhangi bir yerinde piyasaya çıkmış bir İkinci Dünya Savaşı oyunu varsa, İlker onu bulmuş ve Kürşat'a "yazıyor muyuz müdür?" diye yollamıştır.

**Enes:** Bu adama bir şeyler oldu. Eskiden oyunları "Kötü ama emek var, kıyamam" diye şefkatle okşayan Enes, bulabildiği her boşlukta Tasomachi yeriyordu.

**Özay:** Kendisinden bu ay çok haber alamadık ama yazarları WhatsApp'tan sıkıştırıp "Genesis Noir övüyoruz, gelmek ister misin?" diye silkelediği yönünde duyular var.

**Sonat:** Adam tam Destiny'ye benzeyen bir oyun buldu diye seviniyorduk, böyle kilo aldı, serpildi falan. Sonra Outriders'in PC versiyonu patates çıktı, adamın envanteri falan sıfırlanmış. Hala bileklerini ovuyoruz.

## Geçmiş olsun Burak! kalp

Bu bölümü sizden gelenlere yer vermek ve kendimizle dalga geçmek için de kullanıyoruz bildiğiniz üzere. Bu seferki konu hiç komik değil ancak sevgili Burak öyle hafif atlattı ki, ne kadar şanslı olduğunu düşündükçe mutlu oluyoruz, elimizde değil.

Şimdi diyeceksiniz ki sevgili Burak Akmenek neden birkaç aydır dergide yok? Çünkü hepimiz 2021'e büyük umutlarla girerken pişmiş tavuğun başına gelmeyen Burak'ın başına geldi. Aslında her şey, Şubat sayısında verdiğimiz yemek tarifleri kitabıyla başladı. Güneşin pencerelerden Kings of Convenience şarkıları eşliğinde süzülüşü bir Mart akşamı karni acıkan Burak, "aa şunlardan birisini (Fireball Burger?) deneyeyim" deyip ocağı yaktı, tavayı önceden ısıttı. Malzemeleri büyük bir keyifle (Burak hep keyiflidir) birer ikişer tavaya katarken, tava bir anda tutuştu ve Burak yılların RPG oyuncusu olmanın verdiği tecrübeyle tavayı kaptığı gibi apartman boşluğuna doğru (45 derece analog + R2) savurdu. Fireball Burger havada pervasızca uçup yolculuğuna apartman boşluğunda son verirken Burak da maalesef bir iki yara bere ile bu şanssız durumu atlattı. Çok şükür, şu anda gayet iyi. İşin daha da şanssız kısmı ise Burak'ın nasıl olduysa bu deneyimi, üzerine Covid pozitif olarak atlatması oldu. Elbette dağ gibi char'a Covid de bir şey yapamadı, iyileşti bile adam, turp gibi.



## Seni kapak yapacağız ufaklık!

"Bannerlord. 0 posteri dört gözle bekliyorum." demiş sevgili İsmail Toptaş ve arkası da bir hayli sağlam görüldüğü üzere. Maşallah, ısırırız o burnu. İsmail haksız sayılmaz, tam Bannerlord posteri verecektik ama +279.5 sadece dijital olarak çıkmıştı ve "biz de posteri ileride vereceğiz, söz" deyip kayıplara karışmıştı. LEVEL Bey söz verdiyse tutar arkadaşlar, o Bannerlord posteri gelecek.





## DENİZE KARŞI

Şu an size doğduğum, büyüdüğüm şehir İzmir'den bildiriyorum. En az iki sene de bir geliyorum şuraya ve şehrin bugün geldiği betonarme hali gördükçe içten içe ağlıyorum. Trafığı hiç saymıyorum bile. İnsan Marmaris'teki sessizliğe alıştıktan sonra büyük şehir tam bir çekilmez curcuna haline geliyor. Neyse, yarın benim için önemli bir gün. Doktorlar tekrardan boynumdaki bir lenf nodülünden kıldılar. Dün PET taramasına girdim, yarın sonucu alacağım. Umarım sonuçlar düzgün çıkar yoksa ameliyat ve sonuçlara tekrar bakış. Eğer o da kötü çıkarsa 11 yıl önce gördüğüm tedaviye baştan sarış. Ne yalan söyleyeyim şu an acayip stresliyim, bu ruh hali yazı tonuma yansır, şimdiden affola. Bunun haricinde hepimiz evlere kapandık, vaka sayıları roket yapmış vaziyette ve her şehir potansiyel "ground zero"ya döndü. Çok yakınımdaki insanlar teker teker hastaneye yatmaya başladı, aman dikkat sevgili okuyucu.

Oyun piyasasının çok durgun olduğu şu sıralarda evlere kısıtlı kalmak nasıl bir kör talihtir anlamıyorum. Ama haberler konusunda o kadar talihsiz değiliz, ortalığı kasıp kavurmasa da beş şiddetinde sarsacak ufak tefek olaylar patladı. ♦ **Nurettin Tan**

## GRAND THEFT AUTO

# Avustralya, erkek şiddetinin sorumlusunu buldu!

Bugünlerden Avustralya'da cinsiyet eşitsizliğine dair büyük tartışmalar kopuyormuş. Nedense şaşırmadım keza o kadar hödüğün bir araya nasıl geldiğini anlamadığım kara parçalarındanır Avustralya. Neyse efemim, öküzer erkekler neden ülkede yaygın diye ihtimalleri bir masaya yatırılarken Aile Bakanlığı'ndan Peter Dutton, sorunlardan birinin GTA olduğuna karar vermiş. Paşazade şöyle buyurmuş; "13 yaşında GTA oynuyorsanız, bu oyunda arabaları fütursuzca kullanabilir, kucak dansına gidebilir ve polisi vurabilirsiniz. Bu yüzden çevrimiçi oyunlarda aile koruması uygulamaları üzerine daha fazla düşmeliyiz." Öncelikle on üç yaşındaki çocuğuna GTA

alan anne babanın bilinçlenmesi lazım keza oyun +18 yaş üzerine satılıyor. ERSB bunun için var o yüzden kalkıp da oyuna ikinci bir ateş duvarı örmenin manası yok. Yav, kanguru gördüğünüzde yumruklayan memleketin insanısınız siz, oyunlara gelene kadar eğitim sisteminize bir göz atmanızda fayda var. Valla sizi bilmiyorum canım okuyucu ama ben artık her yıl dünyadaki şiddetin sorumlusu olarak GTA ya da bilgisayar oyunlarının gösterilmesinden bıktım. Şunu da hatırlatmakta fayda var; daha geçen sene 21.000 kişinin üzerinde yapılan araştırmada savaş oyunlarının oyuncuları şiddete yönlendirdiğine dair hiçbir kanıt bulunamamıştı. Günah keçisi arayan oyunlara sarıyor, durum budur. ♦



## JUSTICE LEAGUE

# Snyder Evreni gelişmeleri allak bullak

Sonunda Justice League - Snyder Cut'ı izledik ve bütün internet neredeyse tek bir ağızdan DC evreninin Snyder'in elinden devam etmesi için birlik oldu. Sadece seyirciler değil, aynı zamanda ünlüler de Snyder'a açık destek vermeye başladılar. Bunlardan en önemlisi ve ağır topu ise Dwayne Johnson... Ortalıkta dolaşan dedikodulara göre Dwayne doğrudan Warner Bros'la SnyderVerse'le devam etmeleri için temasa geçmiş. "Yahu bir aktör nasıl

koca firmanın fikrini değiştirebilir?" diyebilirsiniz. Lakin The Rock basit bir aktör değil, Hollywood'un aksiyon filmlerinin altın yumurtlayan tavuğu. Oynadığı filmlerin gişesine kesin olarak bakılıyor. Dolayısıyla onu mutsuz etmek en son isteyeceğiniz şeylerden birisi. Dwayne'in Snyder Cut'ı izlediği ve çok beğendiği, canlandıracağı Black Adam karakterinde bu takımla çalışmak istediği söyleniyor. Aynı

zamanda Henry Cavill'le de çok iyi arkadaş olduğunun altını çizmek gerekli. Kel alaka belki ama Subway de SnyderVerse'in devam etmesi için bir Tweet attı. Bakalım, bence SnyderVerse'le devam edilecek ama bu çok sancılı olacak keza şu noktaya gelene kadar Warner Bros çok kalp kırdı. Heyhat kırılan kalpler parayla tamir edilebilir. ♦

## COD: WARZONE

# Activision'dan agresif hareketler

Şimdi umuyorsunuz ki oyundaki hileyi durdurmak için büyük adımlar atıldılar. Alakası yok, hehehe! Activision yıllar önce neyse, öküz gibi popüler olan, 100 milyon oyuncuyu geçen Warzone'da bugün de o, kılını kıpırdatmıyor yani. Ama onun yerine sağa sola şaşırması gibi saldırıyor. Call of Duty'deki istatistiklerinizi görebildiğiniz SBMM Warzone, firmanın emriyle (ya da tehdidi) kapatıldı. SBMM yeni bir site olmasına rağmen Warzone'un popülerliği sayesinde veri trafiği sıralamasında dünya çapında ilk 6000'e çıkmıştı. Bu yükseliş Activision'ın da dikkatini çekmiş olacak ki sitenin fişini çektiler. Bahane olarak; oyuncuların özel bilgilerinin kullanılmasını sunuldu. Site ayrıca ücretli üyelik üzerinden ek hizmetler de satıyordu. Düşünün, Riot Games bu tür siteleri kapatmaya başlıyor? Yahu bunlar sizin ürününüzün reklamını yapan mecralar, niye kurcalıyorsun? Daha da komiği Activision'ın Warzone adında bir mobil oyununun yapım-

cısına, isim yüzünden telif davası açması ki bu mobil oyun CoD: Warzone'dan üç sene önce çıkmış. Ya şirkette avukatlarının yapacak işi yok, dolayısı ile çalışıyor gibi görünmek için sağa sola saldırıyorlar ya da süzme safınsınız. Bunlara harcayaca-

ğınız para ve enerjiyi şu Battle Royale'de hilenin önüne geçmek için harcasanız? Çünkü konu oraya geldiğinde üç maymunu oynuyorsunuz. Konu Activision olduğunda Ubisoft ve EA'ile bağırma basarım. Bu haberlerle de beni gene şaşırtmadı. ♦



## JEFF KAPLAN

## Bir Kaplan ayrıldı Blizzard'dan...

Nisan ayının hiç beklenmedik, ani gelen haberlerinden biri buydu. Sessiz sedasız, eski Blizzard'dan geriye kalan son komutanlardan biri daha şapkasını masaya koydu ve şirketten ayrıldı. Ne yalan söyleyeyim, Kaplan'a maksimum derecede uyuz olurdum. Overwatch'tan soğurken (ki bir başarı öyküsüdür bu oyun ve halen türünün en iyilerindedir) bir yandan da bu adamdan soğumuş da olabilirim. Ama meğerse adam içten içe doluyormuş. Kaplan doğal olarak çalıştığı şirketi koruyordu ve ne olursa olsun bazı şeyleri yutmak zorundaydı. Hepimiz yaptık hatta çalışma hayatına girmemiş olanlarınız yapmak zorunda olacak ve kendinden nefret edecek. Emin olun, bunlar olacak. Ama bir nokta gelir, bardak taşar, sigortanız atar, eytere bea dersiniz. Anlaşılan Jeff Kaplan da yeter aaaaama dediği noktaya gelmiş ve sessiz sedasız birçok kişinin hayalini kurduğu şirketten ayrıldı. Blizzard, Overwatch 2 çalışmalarına onsuz devam edileceğini bildirdi. Ama sorulması gereken soru şu; Overwatch artık poster çocuğu haline gelen Jeff Kaplan olmadan aynı oyun olacak mı? Her ne kadar şu adamı sevmesem de artık Overwatch tanıtım videoları izlemek eskisi gibi olmayacak. ♦



## SIX DAYS IN FALLUJAH

## Tartışmalı oyunun satışı durdurulacak mı?

2004'te İkinci Felluce Savaşı diye geçen, ABD ve Irak askerleri arasındaki çatışmayı anlatan bir oyun Six Days in Fallujah. Daha önceden de yapımı üzerine düşünülen oyun birkaç defa direktten döndü, günümüze kadar hayaleti geldi ve sonunda çıktı. Doğal olarak tepkiler de peşi sıra dizildi.

Müslüman haklarını savunan bir organizasyon oyunun PlayStation, Xbox ve Steam'den kaldırılmasını talep etti. ABD'deki en büyük Müslüman Hakları Savunucusu CAIR, oyunu "Arap katletme simülatörü" olarak tanımladı ve o günleri yaşamış insanlar için acı verici olacağını öne sürdü. Hatta TRT World'ün oyun

hakkında yaptığı haber de detaylara iliştilirdi. Oyunlarda Nazileri öldürmek ya da kurgusal hikâyelerde Fidel Castro'nun alınma mermiyi sıkmak veya Rus teröristlerin havalimanlarında sivileri katletmesi bir noktaya kadar kabul edilebilir. Çünkü dediğim gibi Naziler hariç gerisi kurgusal senaryolar. Tarih kazananlar tarafından yazıldığı için baskın olan kesim hikâyeleri dilediği gibi anlatabiliyor. Call of Duty: Modern Warfare'de ev basarken yanlışlıkla sivil vurduğumuzu de hatırlatmak isterim. Neyse...

Şu yazdıklarımın siyasetle alakası yok, doğrudan gerçekleri dizeceğim. Arap Baharı ile içinden geçtikleri Arap Yarımadasının etinden sütünden faydalandıkları yetmezmiş gibi, petrol savaşlarının dengesiz çatışmalarını da oyun dünyasına taşıyıp tırışkadan kahramanlık hikâyeleri yaratarak, oradan da kar etmeye çalışıyorlar. Bu düşene bir daha vurmaktan başka bir şey değil, etik hiç değil. Kaldı ki turizmciler olarak kendilerinden en çok çeken benim, ama bunun kültürel farklılıklarla alakası yok. İnsan canı, insan candır. ♦





## Sonunda FBI da hilecilerin peşinde

Baktılar hileyi engelleyemiyorlar artık FBI'la evinizi basıyorlar. Görünüşe göre artık profesyonel Counter Strike maçları sağlam gelir getiriyor ki maçlarda hile yapan oyuncuları soruşturmak için FBI devreye girmiş vaziyette. Yalnız durumun bildiğiniz üçüncü parti programları kurarak Wall hack ya da aim bot kullanmakla alakası yok.

Espor Onur Komitesi diye bir şey var arkadaşlar ve bu grup dönen hile hurda olayları yüzünden FBI'la beraber çalıştıklarını açıkladılar. Hile şu şekilde oluyor, bazı oyuncular (ki söylenene göre hiç de az sayıda değiller) bahisler tutsun diye maçları özellikle satıyorlar. FBI da bunların kimlerle temasta olduklarını ortaya çıkarmak için çalışıyor. Komitenin dediğine göre bu, FBI için çok yeni bir çalışma alanı bu ama buna rağmen ellerinden geleni yapıyorlarmış.

Buna benzer hileli oyunlar Avustralya liginde de dönüyordu lakin orada da güvenlik güçleri duruma el atıp artık çeteleşmiş hale

gelen bu hile gruplarını çökertti. Hayır, hapse bu yüzden düşüğünüzü düşünsenize... Hahahaha... Sabunu sıkı tutsalar bari... ♦



## Yüksek konsol fiyatları için harekete geçildi

PlayStation 5'iniz var mı? Benim yok mesela. Hatta dergide sadece üç-dört kişide var ve misal Kürşat'ın işi başından aşkın bu yüzden. Neden? Çünkü PS oyunları artık PS5 şeklinde geliyor. Xbox'ı hiç sormayın, dergideki toplam mevcudu sıfır.

Bakin ülkemizde yabancı ürünlere gelen vergiler yerli üreticiyi korumak için gelir. Böylece fiyatları yüksek olur ki vatandaşımız yerli malı kullansın diye... Yerli oyun konsolu görüyor musun ortada? Ya da yerli otomobil? Hah işte ben de görmüyorum. Bunun adı "Şu ürün çok satılıyor, bundan vergi alalım ki para kazanalım," oluyor. Oyun konsolları fiyatlarının artması da en başta biz oyuncuları ve halen bebek adımlarıyla büyümeye çalışan oyun geliştiricilerini etkiliyor.

TOGED oyun konsollarına gelen ek vergilerin oyun üretimine etkilerini ve bu konudaki çözüm önerilerini Ticaret Bakanlığı'na iletti (kaldı ki bugün itibari ile Ticaret Bakanı değişti). Sundukları yazıda oyun sektörünün giderek geliştiğini 2020 gibi zor bir dönemde 2 milyar dolara yakın ihracat yapıldığını belirtmişler. 30 milyar doların turizm hacmimiz olduğunu düşündüğünüzde

bir avuç oyun firmasıyla ulaşılan bu rakam bence gayet iyi. Aklınıza şu gelebilir; oyun konsolu üreten firmamız yok bundan bakanlığa ne diye... Haklısınız ama oyun sektöründe çalışan insanlar genelde oyun aşıkları oluyor. Oyun konsollarına ulaşımı engellerseniz gelecekte oyun sektöründe

çalışacak potansiyel insanların önünü kesmiş olursunuz. TOGED de tam olarak buna değinmiş vaziyette. Ekonomi bu kadar alt üst iken Ticaret Bakanlığı hele başına yeni bir patron geçmişken bunu merceği altına alır mı? Bilmem... Ama olması gereken fiyatların düşmesi mi? Orası kesin... ♦



# SON DAKİKA!

◆ CD Projekt Cyberpunk 2077'nin çoklu oyuncu modunu tekrar gözden geçirmeye karar vermiş. Anlayacağınız daha çok bekleriz.

◆ **Başka bir Hearthstone oyuncusu ortada delil falan olmadan, toxic olduğu için turnuvalardan men edildi. Vallahi siktin artık Blizzard. Hearthstone ne ya ayrıca Runeterra varken.**

◆ Sony önce PSP, PS3 ve PS Vita dükkânlarını kapatacağını duyurdu. Sonra sadece PSP dükkanının kapanacağını açıkladı. İnsan üzülüyor be...

◆ **Gene Blizzard tabii ki... WoW'da artık belirli kelimeleri söylediğinizde mesajlarınız otomatik olarak durdurulacak çünkü hepimiz Pamuk Prensesiz.**

◆ Dünyanın en önemli satranç ustalarından Alexander Grischuk Dota 2 maçlarını izlemenin satranca benzediğini söyleyerek hepimizi sevindirdi. Bize ne oluyorsa...

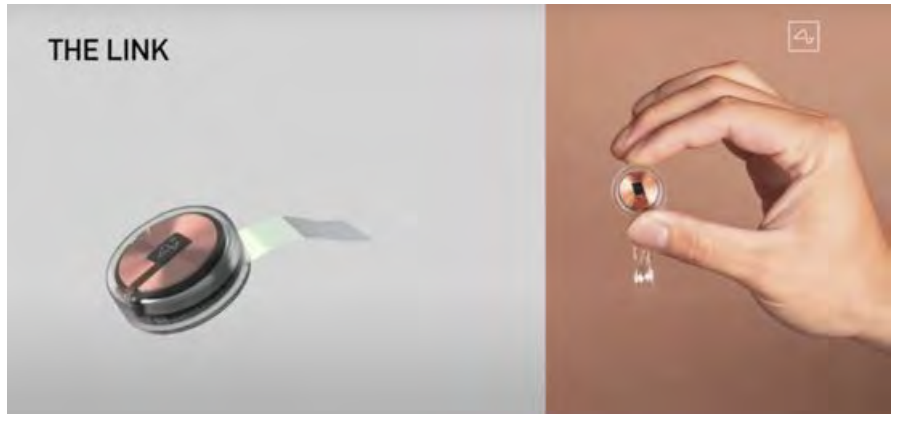
◆ **Amazon Lord of the Rings MMO'sunu iptal etti. Bana sorarsanız iyi de etti. Ne anlıyorsunuz Star Wars'dan LOTR'dan (evet linç edilmeye hazırım). (Şimdi daha iyi anlıyorum Runeterra gibi bir oyunu neden sevdiğini. Fazla yüklenmiş kusura bakma -Emre)**

◆ Netflix hikâyesinde eşcinsel içerik olduğu için ananelerimizin örf ve adet filtresinden geçmeyen "Şimdiki aklım olsaydı," dizisinin senaryosunu İspanya'da çekme kararı aldı.

◆ **Güvenlik açığı yüzünden 530 milyon kullanıcısının bilgilerinin sızması yüzünden Facebook'a sağlam bir dava geliyor. Avrupa'da kişisel veri güvenliği şaka değildir. Benim verilerime talip varsa satabilirim bu arada.**

◆ Sony 200 milyon doları MetaVerse hayali için Epic'e bağışladı. Bana sorarsanız çöpe attı.

**EPIC  
GAMES**



## NEURALINK

# Elon Musk hepimize çipi takacak!

Elon Musk'ın birçok uçuk denemesinden biri olan, 2016'da kurulmuş Neuralink şirketinin çalışmalarının verdiği meyveler yavaş yavaş gün görmeye başladı. Şirket bildiği üzere insan beynine çip takma üzerine araştırmalar yapıyordu. Yayınlanan videoda bir maymunun sadece düşünerek Pong oynadığı görüldü.

Maymuna ilk başta bir joystick'le oyun oynatıldı. Topu her başarılı sektirişinde cihazın önündeki pipetten muz suyu akıtılarak pro gamer maymun ödüllendirildi. Maymun oyunu iyice öğrendikten sonra joystick'in fişi çekildi ve çip devreye girdi, hayvanın beyin

dalgalarını kullanarak oyunu aynı başarıyla oynadığı görüldü.

Şu adam elini attığı bir işten başarısız çıksın dışımı kıracağım. Bu şekilde dünya Maymunlar Cehennemi'ne döner mi ya da cyborg maymunların istilasına uğrar mıyız bilmiyorum. Ama Musk'ın çipini ilk kullanmak isteyenlerin biz oyuncular olacağımızı düşünmeden edemiyorum. Bonus bir haberi de sona ilistireyim. Aynı şekilde Musk, dinazor kemiklerinden alınan DNA örnekleriyle devasa kertenkelelerin tekrar canlandırılabilceğini belirtti. Kısacası Jurassic Park o kadar da uzak değil. ◆

## HAKMAN

# Hakman'dan her ihtiyaca cevap veren çözümler

Türkiye'nin önde gelen teknolojik ürün tedarikçi sunan firmalarından Hakman Elektronik, yaşama kalite ve teknolojik dokunuşlar katan yüzlerce üründen oluşan portföyüyle tüketicilere keyifli seçenekler sunuyor.

Dünyada en çok satan markalardan biri olan Baseus, tasarımlarında inovasyon ve estetiğe sadık kalarak; teknolojik, trendlere uygun ve çevre dostu ürünler yaratıyor. Müşterilerin akıllı ürünlere olan talebine inovasyonla cevap veren firmanın dikkat çeken ürünlerinden biri, Baseus Super Si PD 20W Duvar Şarj Seti... İster Android, ister iOS olsun tüm mobil cihazları PD teknolojisi sayesinde hızlı ve güvenli bir şekilde şarj etmeyi sağlayan set, bağlı cihaza göre şarj performansını da ayarlıyor.

Hakman ile bizlere ulaşan bir diğer marka da Coway. Bugün 60 farklı ülkede, insan sağlığını ve çevre temizliğini esas alan hava temizleme cihazı uzmanı olarak faaliyet gösteriyor. Güney Kore pazarının lideri ve en büyük ihracatçısı olan marka, teknolojinin yanı sıra estetik

tasarımlarıyla da global pazarda öncü kabul ediliyor. Coway AP-1018F ince tasarımıyla yer tasarrufu sağlıyor ve 33,9 metrekare alanı temizliyor. 4 kademeli geliştirilmiş filtre sistemiyle güvenli hava temizleme sağlıyor. Yıkabilir/silinebilir ön filtresi ile büyük toz, polen, hayvan kılı gibi parçacıkları hapsediyor. Kişiselleştirilmiş filtre ile polen filtresi, sarı toz filtresi gibi ihtiyaca uygun seçenek sunuyor. ◆



# TESO BLACKWOOD

The Elder Scrolls Online'ın şimdiden binlerce saate uzanan macerası yeni bir eklentiye kavuşuyor.

Sayfa  
21

İLK BAKIŞ



**Heyecan Metre**  
Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5





Yapım Relic Entertainment, World's Edge Dağıtım Xbox Game Studios Tür Strateji Platform PC Web ageofempires.com Çıkış Tarihi 2021 son çeyrek

# Age of Empires IV 4 ★★★★★

RTS'nin kralı geri dönüş yolunda...

Age of Empires denildiği zaman akan sulara bazı durmalar yaşandığı doğrudur. 1997 yılında üretilen ilk oyunu ile çıktığı gibi döneme damgasını vurmayı başarmış, akabinde, 2000 yılında üretilen Age of Empires 2 ile bugün halen deliler gibi oynanan bir isimden, bir markadan bahsediyoruz. AoE2 öylesine sevildi ki bugün halen kendisini yenileyen, aradan geçen 20 yılın sonunda bile farklı ırkları ve oyun modellerini bünyesine katan, muazzam bir isim olmayı başardı. Her ne kadar serinin üçüncü oyunu bir şekilde aranani verememiş olsa da bugün üç oyunun da Definitive Edition olarak bilinen, tamamen yenilenmiş versiyonlarını oynamak mümkün. Oyun severler olarak uzun zamandır serinin dördüncü oyunu peşindeydik. 2019 yılında üretileceği resmîyet kazanılan yapım, Nisan ayı içerisinde bir miktar da olsa kendisini gösterdi. En azından kabaca neye benzeyeceğini görmüş olduk. Ayrıca yapımcı ekip de birçok farklı açıklamada bulundu. Şimdi gelin, üzerinize birazcık AoE4 atayım; bakalım beğenecek misiniz?

## Önce uluslar

Bir sebepten daha önce AoE oyunu oynamamış insanlar için kısaca bilgi vermek gerekirse; AoE serisi kaynak toplayıp ordu kurduğumuz, tarihte yer etmiş birçok farklı ulusu kontrol ettiğimiz, makro ve mikro yapılar konusuna yönelmiş gerçek zamanlı bir strateji oyunu diyebiliriz. Uluslar, özellikle sahip oldukları upgrade ve özel kale birlikleri ile AoE2'de birbirlerinden büyük ölçüde ayrılmaktaydı. Durumun farkında olan yapımcı ekip, oyun piyasaya çıktığında toplamda sekiz farklı ulusun oynanabileceği bilgisini verdi. Çin, Delhi Sultanlığı, İngiliz ve Moğollar yayımlanan oyun içi videolarda kendilerini gösteren dört ulus oldu. Kendilerine şöyle biraz yakından bakacak olursak, Çin; özellikle gelişmiş binaları, barutlu silahları ve Dynasty System'ı ile düşmanlarına üstünlük sağlayacak. Dynasty System bir kere tetiklendiği zaman, birçok farkı birime ve ayrıca özel binalara erişim bonusu sağlayacak. Delhi Sultanlığı ise özellikle yeni araştırmalar ve savunma konularında ön plana çıkacak. Özellikle erken çağlarda ve-

rilen kararlarla şekilleneceği söylenen bu ulus, savaş filleri ile düşmanlarına ölüm saçacak. İngilizler ise artık alıştığımız üzere, Longbow denen, fezadan ok atan birimleri ile ön plana çıkacak. Yiyecek kaynağı odaklı bir ekonomisi olacağı belirtilen İngilizler, Town Center, Outpost, Tower ve Castle gibi binalarının sahip olduğu alarm sistemi sayesinde yaklaşan düşman birlerini önceden haber veren bina özellikleri ile donatılacak. Ayrıca inşa edebildikleri Keep binası sayesinde sahip oldukları tüm birimleri tek bir yerden üretebilecekler. Moğollar ise, vur-kaç taktikleri ile ön plana çıkacak. Birçok biriminin yüksek manevra kabiliyeti olmasından dolayı konu savaş olduğu zaman diğer uluslardan daha farklı bir yapı sunacakları işten bile değil. Oyun içi videolarda da görebildiğimiz üzere, göçebe bir hayat sürebilecekler. Yani binaları bir anda toplayıp haritanın başka bir bölgesine ilerleyebilecekler. Anlayacağınız, bugüne kadar kendisini gösteren dört ulus da AoE2'ye göre çok daha farklı şekillerde birbirlerinden ayrılacak.



### Çağlar boyu savaş

Tabii oyunumuzun bir diğer önemli noktası da çağlar. Hatırlarsanız, ilk AoE'de Karanlık Çağ'dan günümüze doğru ilerliyorduk. AoE2'de ise merkezde Orta Çağ teması hakimdi. AoE4 iletse Dark Age, Feudal Age, Castle Age ve Imperial Age olmak üzere toplam dört farklı çağ yaşayabileceğiz. Dark Age kısmında, tahmin edebileceğiniz üzere hızlı bir kurulma aşaması deneyim edeceğiz. (Tabii ulustan ulusa ne gibi farklılıklar olacağını şimdiden kestirmek imkansız) Bu çağ esnasında tıpkı AoE2'de de olduğu gibi etraftaki koyunları ekibimize katıp, bir yandan da bir takım hayvanları avlamak sureti ile kaynak toplayacağız. Scout ile etrafı araştırıp, ufaktan şehrimizi kurmaya çalışacağız. Feudal Age'de ise taş ve altın ihtiyaçları devreye girecek. AoE3'deki gibi hayvanları ehlileştirileceğiz ve misal, Moğollar için gerekli kutsal bölgeleri ele geçirmeye çalışacağız. Castle Age'de ise artık devasa duvarlar kendilerini göstermeye başlayacak. Aynı şekilde bu duvarları alaşağı etmek için gerekli mancınıklar da devreye girecek. Videolardan deneyim edebildiğim kadarı ile kaleler yine en az AoE2'deki kadar güçlü olacak ve büyük sorun teşkil edecekler... Son olarak Imperial Age'de ise tüm ulusal en üst seviye askeri güçlerine ulaşacak. Ateşli silahlara sahip tüm birimler kendisini gösterecek ve devasa ordular kale kapılarına dayanacak.

### Yenilikler

Pek tabii AoE4 ile birlikte birçok yenilik de devreye girecek. Videolardan gördüğümüz kadar ile zaten oyunda duvarların etkisi, eskiye göre çok daha farklı şekilde hissedilecek. Bunların başında, kale surlarına askeri birimleri yerleştirebilmek geliyor. Pikemen birimleri üzerlerine gelen süvarilere karşı farklı bir formda kendileri koruyabilecek ve büyük hasarlara yol açabilecekler. Okçular geçici bir süre için kendilerine koruma sağlayabilecek (Herhalde kalkan çekekler bilemedim.) ve en ama en önemlisi, Monk'lar artık sadece tek bir birimi değil, belirli bir alanı convert edebilecekler! (WOLOOOOOO!) Yani şaka bir yanda bu "alan" kelimesinin ölçülerini demoda gördüm ama nasıl çalışacağına dair bir bilgi henüz bulamadım. Umuyorum tatsızlık çıkmaz! Ayrıca birçok birim ağaçların içerisine saklanarak düşmanlarına sürpriz saldırı yapabilecekler. Unutmadan, videolarda da gördüğümüz ve etrafa coşku veren karakter "Hero" değil. Yani oyunda Warcraft III ekolu bir kahraman karakter olmayacak. Onun yerine "support" karakterler ordulara geçici bonuslar sunabilecekler. Yayınlanan bilgilere göre popülasyon sınırimız yine 200 ama videolarda hep 160 olarak gördüm bakalım nihayetinde ortaya ne çıkacak. Ayrıca klasik, Yiyecek, Ağaç, Taş ve Altın kaynak sistemi aynen devam edeceği gibi pek tabii

toplanabilir "Relic"ler de haritada kendisine yer bulacak. Her ne kadar henüz detaylı bir bilgi verilmemiş olsa da deniz savaşları da AoE4'de kendisine yer bulacak. Hatta gözlemlediğim kadarı ile yine birkaç farklı deniz birimi ile karşı karşıya kalacağız.

### Sonuç

Doğrusunu söylemek gerekirse büyük bir RTS ve AoE hayranı olarak ben gördüklerimi pek beğenmedim en sevdiğim okur. Yani dördüncü oyun da tıpkı üçüncü oyunun yaptığı hataları tekrarlayacakmış gibi geldi bana. Bir kere kullanılan renkli ve bir noktada fazla yumuşak hatlara sahip oyun görüntüsünü hiç beğenmedim. Bu belki yeni oyunculara cezbedici gelecektir ama benim gibi AoE2 hastalarının çok da hoşuna gidecek bir görüntü olacağını zannetmiyorum. Tabii diğer yandan, oyunun yapımçılığını tek bir firma değil, birçok farklı firma oluşturması beni esas düşündüren konu. İç içe girmiş firmaların bir kısmı Definitive Edition versiyonlarında da çalışmış olmalarından dolayı AoE serisine bir hayli hakimler. Yani ya gerçekten bir efsane daha gelecek ya da AoE3 dramasını tekrardan yaşayacağız. Açıkçası oyunu deneyim etmek için çok ama çok sabırsızlanıyorum! Hele hele her geçen gün yitip giden RTS dünyasına, ne bir bomba olarak düşmesine gerçekten ihtiyacım var!

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım Frontier Dev. Dağıtım Frontier Dev. Tür Simülasyon, Strateji Platform PC, PS4, XONE Web [elitedangerous.com/odyssey/](http://elitedangerous.com/odyssey/) Çıkış Tarihi Mayıs 2021 (PC), 2021 (PS4, XONE)

# Elite Dangerous: Odyssey Alpha Phase 3



○ gemiden çıkın, biraz sosyalleşin, hayata karışın

Nisan 2021, hayatımdaki ilginç bir mihenk taşı olarak anılarımda yer alacak. Zira, Elite Dangerous: Odyssey'in bu ay Phase 3'e geçmesiyle (çıkışı çok yaklaştı), 37 yıldır devam eden bir merakın tatlı sona ulaştığına şahit oldum. Üstelik, benim gibi başka insanlar da olduğunu biliyorum. Peki ne oldu da bu kadar heyecanlandık, mutlu oldu, sevindik?

1984 yılından beri, yani video oyun tarihinin ilk dönemlerinden itibaren devam eden efsanevi oyun serisi Elite, nihayet beklediğimiz o güzel detaya ulaştı: Uzay gemisinden inip uzay istasyonlarının ve gezegenlerin yüzeyinde yürüyebildiğimiz, oyun evreni ile ayaklarımızın üzerinde etkileşime girebildiğimiz zaman geldi. Çoğunuzun yaşı bunun anlamını fark etmeye yetişmediği için size garip gelebilir, biliyorum, bunu pek çok oyunda yapılabiliyorsunuz, çok da etkileyici bir durum değil gibi görünüyor ama Elite oyun serisini ilk günlerinden veya ilk yıllarından itibaren takip eden pek çok oyuncu için, Elite evreni içinde özgürce dolaşabilmek, ilk günden beri herkesi heyecanlandıran, herkesin görmek istediği çok önemli bir gelişme.

## Elite Dangerous: Odyssey nedir?

Elite Dangerous: Odyssey, son yılların popüler uzay simülasyonu Elite Dangerous için hazırlanan bir eklenti paketi. Bu eklentiyle beraber artık Elite evreninde, uzay gemimizin klostrofobik kokpitinden inip dışarı çıkıyoruz, uzay istasyonunda sayısız başka oyuncu ve NPC ile karşılaşılıyor. Görevler alıyoruz, haberler okuyoruz, mağazalardan alışverişler yapıyoruz, AVM'lerin yemek katında oturup hamburger ve büyük seçim patates menüleri yiyebiliyoruz. Tüm dünyanın pandemi nedeniyle evlere kapanıp dışarı çıkmaya korktuğu bir dönemde, David Braben'in Elite oyuncularını uzay gemisinden indirip Elite'in sonsuz büyüklükteki (400 milyar güneş sistemi) evrenini yürüye yürüye keşfetmeye açması, bir hayli manidar oldu ama şikayet etmiyoruz. Biz bunu 37 yıldır bekliyorduk. Yani 30 yıldır, o gezegenden o gezegene sürekli mal taşıyıp ticaret yapan, bir nevi uzayda kamyon şoförlüğü yapan Elite oyuncuları, nihayet kamyondan inip ayaklarının üzerinde yürüme şansına erişiyorlar. Tabi, Elite serisi bir Euro Truck Simulator değil. Amacımız da sadece o gezegenden bu gezegene yük taşımak değil. Aynı zamanda korsanlarla savaşıyoruz ya da korsanlık yapabiliyoruz, askeri operasyonlara katılıyoruz, diplomatik görevlerde önemli VIP insanların gemilerini koruyoruz, dev uzay savaşlarına katılıp askeri rütbeler ediniyoruz, dilersek 400

milyar yıldız sisteminin yer aldığı Samanyolu galaksisinde keşifler yapıyoruz. Hatta son birkaç yıldır Thargoid denilen acayip bir uzaylı yaşam formuyla savaşıyoruz. Eğer hafızam beni yanıltmıyorsa, biz bu Thargoid'lerle ilk defa 1993 yılında piyasaya çıkan Elite II: Frontier oyununda karşılaşmıştık. O zamanki isimleri Thargoid miydi, net hatırlamıyorum ama Elite II, 1.44 MB boyutunda bir PC oyunuydu ve bu minicik oyunun içinde, bugünkü No Man's Sky'a benzer şekilde, sonsuz bir evren bulunuyordu. O dönemin oyun teknolojisine göre bir devrim olan renkli vektörel 3D grafiklerle hazırlanmış oyunda, aslında her şey çok zekice tasarlanmış matematik formüllerden oluşuyordu ve oyun siz ilerledikçe karşınıza o matematik formülüne uygun şekilde üretilmiş bir evren çıkarıyordu. Dolayısıyla sonsuz büyüklükte bir evrende uzay gemilerinizle keşiften keşife maceradan maceraya koşarken bir de bakmışsınız, karşınıza uzaylı abiler çıkıyordu, size tokadı basıp dolaşma buralarda diyordu. Ne yazık ki üniversitedeki ağır ders çalışma yıllarıma denk geldiği için o devrimsel video oyunu Elite II'yi detaylı şekilde oynayabilecek zamanı bulamadığım için hala çok üzülürüm. Neyse, olayımıza dönelim... İşte bu devasa oyun evreninde artık sadece bir pilot olarak



değil, bir piyade, bir casus gibi görevlere de çıkabiliyor. Gemimizden inip ortalağı yakıp yıkacak çatışmalara girebiliyor veya tamamen sessiz şekilde, görünmeden, iz bırakmadan işimizi bitirmeyi de seçebiliyoruz.

### Oyun hayat kazanmış

Oyunun bu yeni "ayak üstü" oynanışı, yani piyade olarak etrafta koşturduğunuz yeni konsepti, beni ziyadesiyle mutlu etti çünkü David Braben'in hayal dünyasının yansıması olan Elite evrenine yakışan bir gelecek tasarımıyla karşılaştık. Silahlar, zırhlar, yapılar, mimari, sosyal yaşam, çevremizdeki NPC'ler, inip kalkan gemiler, yük taşıyan araçlar, o yaşayan canlı atmosfer beni çok memnun etti. Nihayet Elite dünyasının canlı iç yüzüne tanık olabilmek çok hoş bir deneyim oldu.

Oyun motoru zaten etkileyici görsel bir şölen yaratmaya müsaitken, bunun bir de üzerinde detaylıca düşünülmüş orijinal tasarımlarla birleşmesi ortaya çok güzel bir oyun evreni çıkarmış.

Oynanış açısından bazı eksikler maalesef henüz giderilememiş diyebiliriz. Piyade çatışmaları çok da bizim alıştığımız türden konforlu bir FPS oyunu sunmuyor. Bu oyun deneyimini daha çok, "uzay giysilerinin içinde, atmosfersiz ortamda, fütüristik piyade silahlarıyla yapılan çatışma simülasyonu," olarak tanımlayabiliriz. Ancak Elite dünyası sürekli kendini geliştirten ve yenileyen bir yapı. Braben ve yapımcı ekip, oyuna gelecek feedback'leri de kullanarak bu FPS formatını çok daha geliştireceklerdir ki, Elite Dangerous da ilk kez piyasaya çıktığında, pek çok insan uzay gemilerini kullanmakta zorluklar yaşıyorlardı. Tabii, sonuçta karşımız-

da bir Shooter oyunu yok. Bu bir simülasyon. Bu detayın da bilincinde olmak lazım. Oyundaki piyade görevleri sizi, evrenin bir ucundan diğerine sürükleyebiliyor. Tüm bu görevlere uzay geminizle ulaşmanız da zor. Oyun sizi bir tür "taksi" servisiyle, gideceğiniz yere bırakıyor. Ancak bu öyle "göreve aldım, hadi görev alanına ışınlanayım," türü bir seyahat değil. Bir yolcu gemisinin içinde, biletinizi alarak, yolculuk parasını ödeyerek, görev alanına bizzat uçuyorsunuz. Bu uçuşunuz 1 dakika da sürebilir, 10 dakika da sürebilir, bir saat veya daha uzun da sürebilir. Canlı canlı, gerçek zamanlı uçuyorsunuz. Dolayısıyla görev seçerken, görevin bulunduğunuz noktaya ulan mesafesine de dikkat etmeniz sizin için faydalı olacaktır. Yoksa oyun oynamaya ayırdığınız değerli vakti, İstanbul'un bir ucundan diğer ucuna otobüsle gitmeye çalışmak gibi überfantastik bir yolculukta harçayabilirsiniz. Özet olarak Odyssey, Elite oyun evrenine yakışan ve hepimizin de beklediği bir eklenti

paketi olmuş. Braben'in bu eklenti paketi üzerinde uzun zamandır çalıştığını, çok titizlendiğini, oyunu ergen kafalı bir shooter oyununa dönüştürmek istemediği için de ciddi çözümler aradığını biliyoruz. Örneğin, oyunun Alpha aşamasında, bazı piyade görevlerinde, aynı görev alanına inen kimi oyuncuların, diğer oyuncuları vurup öldürdüğünü ve bu "multiplayer" çatışmalar nedeniyle ölen oyuncuların yeniden spawn olmakta zorlandığını, görevden çıkmak zorunda kaldıklarına dair şikayetler ilk aşamada yükseldi. Yani aslında, iki oyuncunun aynı gezegende, aynı görev alanında belirmesi oyunun kısa sürede DayZ'ye dönüşmesine neden olmuş durumda ki, Braben'in bunu çok da istemediğini biliyoruz. Fakat oyun evreni o kadar büyük ki, çok popüler ve kalabalık olmayan bölgelerde aynı noktada iki oyuncunun karşılaşması o kadar olası değil. Yine de yapımca yeni güncellemelerde bu şikayetlere dair de önlem alacak gibi görünüyor.

◆ Cem Şancı





Yapım Jutsu Games Dağıtım Games Operators Tür Aksiyon Platform PC Web jutsugames.com Çıkış Tarihi PC (Erken Erişimde), PS4, PS5, XONE, XS, Switch (2021)

# Rustler



At hırsızlığı mertebesine ışık hızıyla ulaştık!

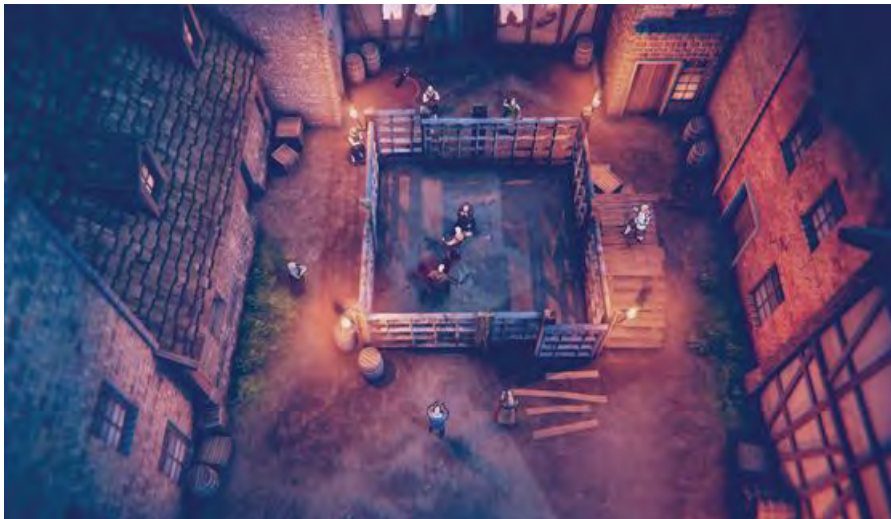
Böyle bir oyuna bence başka bir başlık yazamazdım! Hatırlarsanız kendisine daha evvelden de betasına erişmişim ama oyunun sadece belirli bir kısmı deneyim edilebiliyordu. Bu sefer açık dünya konseptinin büyük bir kısmı ile erken erişime giren Rustler, at hırsızlığını seven herkese kucaklarını açıyor! Özellikle GTA 1 ve 2'yi severlerin (Kaç kişi var bu oyunları hatırlayan?) kısa sürede hastası olacağı, benim içinse Samurai Champloo ekolü, günümüz ve orta çağ temalarını harika şekilde harmanlamış, eğlencesi bol bir oyun olacağı benziyor... Benziyor ama halen erken erişimde olması da insanı birazcık düşündürüyor. Hele bir de başarılı bir Kickstarter projesinin ardından insan çok daha fazlasını bekliyor... Neyse efendim, sizi daha fazla tutmayım da saçmalık başlasın!

Öyle bir karakteri kontrol ediyoruz ki dünya ile olan iletişim bağları, bir at kuyruğu kadar. (Aslında ince ve dayanıklı. Çok metaforladım.)

Hatta ailesi bile kendisine isim vermek için uğraşmamış. O yüzden bizim için adı "The Guy"dan başka bir şey değil. Tema olarak orta çağ dünyasındayız ama içerik olarak birçok anlamda günümüz ya da başka bir döneme ait teknolojik "şeyler" bulmamız işten bile değil. Karakterimizi kuş bakışı ile izometrik kamera arasında bir açı ile (The Bard's Tale (2004) kamerası) kontrol ediyoruz. Oyun ziyadesiyle hızlı, bu sebepten kontrollerle alışmak önem arz ediyor ki zaten biraz oynadıktan sonra alışmamak imkansız. Yapabileceklerimiz arasında ortalıkta gezen atları kaçırabilmek başı çekiyor. Bu arada aman diyeyim, kaçırma işlemini nöbetçilerin önünde yapmamakta fayda var. Aksi halde anında peşimize düşüyorlar. Bu peşine düşme hadisesi de aynı GTA'daki gibi çalışıyor. Her yıldız, peşimizdeki nöbetçi gücünü belirliyor. Bir noktadan sonra çıkırından çıkan nöbetçi sayısına karşı pek şansız olmuyor. Nöbetçilerin atları

oldukça hızlı olduğundan bizim de düzgün atlar peşinde olmamız gerekiyor, aksi halde kesin yakalanıyoruz. Bu arada nöbetçileri kandırmak da mümkün... Bir anda attan inip tekrar binerek kafalarını karıştırdığım çok oldu. Yakın dövüşe geldiğimizdeyse Rustler bir hayli acımasız. Eğer elinizde bir kılıç yoksa, zaten kaçın! Hatta yumruk yumruğa girilen kavgalardan sağ çıkmak bile bazen zor olabiliyor. Tabii tatar yayı gibi nöbetçilerin zırhlarını delip geçebilecek eşyalarınız varsa ne mutlu size, artık olay çıkartabilirsiniz. Pek tabii oyundaki tek amacımız olay yaratmak değil. Aynı zamanda, yine tıpkı GTA'da olduğu gibi, ilerleyen bir senaryo da bulunuyor. Oradan oraya koşuşturduğumuz görevler ile bolca yeni eşyaya ulaşabiliyoruz. Bu arada yan görevler kısmına değinmek gerek... Arkadaşlar, bu oyunda galaksinin en saçma görevleri var diyebilirim. Yani öyle görevler karşınıza çıkacak ki "Yahu ben neden dinazor iskeleti peşindeyim?" dediğiniz, saçma sapan anlar olacak. Diğer taraftan bu saçmalığın oyuna muazzam bir tat kattığı da gerçek... Dileyenler oyuna daha fazla tat katmak için yanlarına "Bard" alabiliyor. Bard arkadaşlar da duruma uygun şekilde müzik icra edip, etrafı şenlendiriyorlar. Rustler'daki müziklerse tamamen şahsına münhasır. Her an bir medieval hip-hop ekibi ile karşılaşabilirsiniz! Açıkçası TL fiyatını da göz önüne alınca, şu ara erken erişimde bulunan en eğlenceli yapımlardan birisi olduğunu söyleyebilirim. Önemli olan bu içeriğin tam sürümde ne kadar genişleyip, detaylandırılacağı... Şimdilik eğlenceli ve beklemeye değer bir oyun olarak düşünebilirsiniz.

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım ZeniMax Online Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür MMORPG Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS  
Web elderscrollsonline.com Çıkış Tarihi 1 Haziran 2021 (PC), 8 Haziran 2021 (Konsollar)

# The Elder Scrolls Online: Blackwood

Bitmeyen TESO dünyasında yeni bir sayfa...

Çıktığı günden bu zamana kadar MMORPG dünyasında halen emin adımlarla yürümeyi sürdüren ender isimlerden birisi de şüphesiz TESO'dur. Çıkışını takip eden yıllarda bazı zorluklarla karşılaştığı şüphesiz ama The Elder Scrolls severler, bir şekilde bu sonu gelmez online oyun deneyiminden kendisini alamadı. Geçen zaman içerisinde kimi zaman çok büyük, kimi zaman da ufak eklentiler ile karşımıza çıkmayı başaran yapım, son olarak da Blackwood eklentisi ile bizlere merhaba demek için çoktan yola çıkmış durumda. Bir haftalık test aşamasındaysa yapımçı firma tarafından deneyimimize sunulan birçok farklı seviyedeki karakteri ve birçok farklı hikayeyi deneyim etme fırsatım oldu. Böylece yüksek seviye karakterlerle neler yapılabileceğini, yeni yaratılan dünyanın sağında solunda neler ile karşılaşabileceğimizi en iyi şekilde gözlemlemiş oldum. 1 Haziran tarihinde piyasada olması beklenen yeni TESO eklentisi Blackwood'u ne gibi yeniliklerle mi geliyor? O zaman buyurun, bir yerden başlamak lazım...

Öncelikle Blackwood'dan bahsetmek gerek. Oyunu deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere, TESO dünyası son zamanlarda lokasyonlara fazlasıyla önem vermekte. Haritanın oluşması ve harita tasarımları, kısaca bölgelerin net şekilde ortaya çıkması hakkında hummalı bir çalışma söz konusu. Blackwood bölgesi ise adından da anlaşılabilir üzere, kocaman bir bataklık bölgesi. Niben nehrinden Topal körfezine giderken asla gözünüzden kaçmayacak bir noktada. Bir tarafından Khajit Elsweyr, diğer tarafında da Argonian Black Marsh bulunuyor. Her ne kadar tema olarak sislerle örtülü ve görece karanlık bir bölge olsa da farklı noktalarında muazzam doğa manzaraları ile karşılaşmak da mümkün. Bölgeye hükmeden ana şehir ise Leyawiin isimli nokta. Burada TESO dünyasındaki birçok farklı ırkı bir arada, kol kola gezerken görmek mümkün. Civara baktığımızdaysa 12 farklı mağaranın ve 7 farklı kalenin bulunduğu, kocaman bir bölge olduğunu görüyoruz. Etraftaki diğer yerleşimler, madenler ve kamplardan bahsetmiyorum bile... Pek tabii yeni eklenti demek beraberinde yeni bir senaryo gelmesi anlamına da geliyor. Her ESO oyununda olduğu gibi senaryo yine en üst seviyede seyredecek gibi duruyor zira bu sefer karşımızda Daedric tehdidi bulunuyor. Bu tehdidin en büyük sebebiyse The Longhouse Emperor'larının, the Prince of Destruction ile yaptığı anlaşma! İçerisine daldığımız hikayeyi deneyim edebildiğim kadar ile, hızlıca yükselen ve oyuncuyu bir an bile bırakmayan bir ilerleyişe sahip. Hikaye tarafına gelen bir diğer eklentiyse, yolda karşımıza çı-

kacak olan yeni yancılar. Bu yancılar sayesinde ana hikayenin haricinde birçok farklı maceraya atılabiliyoruz. Verdikleri görevler ve sonucunda elde ettiğimiz eşyalar da cabası! Blackwood ile oyuna eklenecek bir diğer yenilik de Rockgrove isimli yeni Trial. Bu etkinlik esnasında 12 kişilik bir ekip ile Rockgrove köyünü Daedric'e tapan Argonian'lardan kurtarmaya çalışacağız. Bir diğer dikkat çekici yenilikse "Oblivion Portal"ları. Yine Daedric ekibine karşı savaştığımız bu maceralarda, içerisine daldığımız portalları tamamen temizleyene kadar yola devam etmemiz gerekecek... Pek tabii elde edilebilecek birçok yeni eşya da yeni eklentide yerini alacak. Bugüne kadar açıldığında kadarı ile altı tane çok güçlü gear set, birçok başarımla ve eşya bizleri bekliyor. Anlayacağınız, TESO: Blackwood ile birlikte yepyeni bir bölge, muazzam bir ana senaryo, birçok yeni yancı karakter ve toplanabilecek onlarca yeni eşya aramıza katılacak. Bakalım 1 Haziran günü ne gibi bir oyun ile karşılaşacağız? ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Invisible Walls Dağıtım Versus Evil Tür Hayatta Kalma Platform PC Web www.firstclasstrouble.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

## First Class Trouble 4 ★★★★★

Yoksa Among Us 2.0 mı desek?

**G**eçen senin Battle Royal oyunları arasında iki oyun adeta patlama yaşamıştı. Birisi PlayStation'da Fall Guys, öteki ise PC ve mobilde Among Us'dı. Özellikle Among Us, mobil platformlarda ücretsiz yayınlandığı için daha fazla oyuncuya erişti ve daha popüler oldu. Şimdi, Among Us nasıl bir oyundu? İşte, renkli pofuduk tipler vardı sağa sola koşturuyordu. Herkes belirli görevler yerine getirmeye çalışıyordu ama içlerinden birisi casus – düşmandı. Onun da görevi tabii ki diğer oyuncuları çaktırmadan alt etmektir. Peki aynı formülü alıp, daha gerçekçi karakterler ve ortamlar kullanarak bir oyun yapsak nasıl olurdu? Tahminimce bu fikirle yola çıkan Yapımcı Invisible Walls, işte tam olarak bunu gerçekleştirdi ve bizlere Among Us 2.0, pardon First Class Trouble oyununu deneyelim diye erken erişime açtı.

### Daha fazla grafik, daha ağır atmosfer

First Class Trouble bizleri ISS Alitheia adlı uzay gemisine götürüyor. Uzay gemisi olmasına karşın ortamda tam bir 1920'ler havası var. Bioshock gibi düşünün. Verimli bir şekilde oynamak için bir adet kulaklığa (gerçi ho-

parlör de olur) ve mikrofona ihtiyacınız var. Mikrofonsuz da elbette oynanıyor. Derdinizi yazarak anlatabilirsiniz ama hem zaman kaybı hem de büyük bir meşgale. Neyse, kulaklık – mikrofon setinizi ayarladıktan ve sınırlı optimizasyon seçeneği olan (şimdilik, unutmayın erken erişim) karakterinizi yarattıktan sonra "pat" diye dalıveriyorsunuz oyunla! Hangi tuş ne işe yarar, amaç ne, nereden geldim nereye gidiyorum gibi soruları oynayarak ve büyük bir sabırla çözmeniz gerekiyor! Misal ben ilk oyuna başladığımda gayet nezih bir ortamda herkes İngilizce konuşmaktaydı ve hemen devreye İskoç aksanıyla bir "hellöw" patlatıvererek diğer oyuncuların arasına dahil oldum. Birisi daha benim gibi ilk defa oynuyordu ve onun da ne yapacağından haberi yoktu. Evrensel bir bilgisizlik söz konusu. Neyse, ben sizi biraz bilgilendireyim. Dediğim gibi ISS Alitheia adlı lüks uzay gemisinde seyahat ederken geminin yapay zekası CAIN'in (Central Automated Intelligence Network) artık canına tak etmiştir ve gemiyi komple ele geçirmeye karar vermiştir. Sadece ele geçirse iyi. İçindeki insanları da öldürmenin peşindedir. Tüm bunlar yetmezmiş gibi oyuncuların arasından biri aslında gö-

ründüğü gibi değildir. Bir oyuncu "Personoid" yani Android rolünü üstlenmekte ve diğer oyuncuları çaktırmadan öldürüp cesetleri yok etmeye çalışmakta. Tanıdık geldi, değil mi? Among Us işte.

Bir yolcu olarak bizim görevimiz Cain'i kapatmak. Bunun içinde gemide ilerlemek için çeşitli tehlikeli engelleri aşmamız gerekiyor. Elektrik arızaları, yangın, su baskını, oksijen kaybı ve bahsettiğim Personoid'ler gibi. Mesela bir odaya geçiş yapmak için önce odaya oksijen depolamamız gerekmekte ve doğal olarak oksijen tüpleri arıyoruz. Öte yandan Personoid de odadaki oksijen seviyesi ile oynayarak bizi nefessiz bırakmaya çalışmakta. Personoid'in bir diğer görevi de elbette Cain'i korumak. Bazı aksiyonları gerçekleştirmek için ise takım oyunu gerekli. Sıkışmış bir kapıyı açmak gibi. Bu arada benim tavsiyem, fazla iyiliksever olmayın. Örneğin dondurucuda birisi hapis ve siz onu kurtarmaya çalışıyorsunuz. Ansızın bir bakmışsınız hapsolan sizsiniz. Kısacası oyuna her başladığınızda bir göreviniz oluyor ve o aşamayı geçtikten sonra oylama yaparak (Among Us?) aranızdaki haini bulmaya çalışıyorsunuz.



### Gayet keyifli bir deneyim

First Class Trouble'da her ne kadar hayatta kalma söz konusu olursa olsun, atmosfer genel anlamda eğlenceli geçmekte. Öncelikle diğer oyuncularla sohbet etmek (düzgün oyunculara denk gelerseniz) keyifli. Ayrıca oyun içerisinde de mizahi bir hava hakim. Sanki bütün karakterlerin akılları bir karış havada da yanlış düğmeye basıp etrafı havaya uçurduktan sonra "Sorry" diyorlarmış gibi. Ansızın bir arkadaşınızı tutup fırına atmak yahut uzaya fırlatmak da bir o kadar eğlenceli. Grafiklerde de dediğim gibi bir yirmiler havası var. Fötr şapkalar, neon ışıklar ve dönemin art-deko stili geminin her yerinde hissedilmekte. Ancak camdan dışarı baktığınızda uzayın karanlığında olduğunuz aklınıza geliyor. Oluşturacağınız karakter

için imkanlar şimdilik kısıtlı. Malum, erken erişimde henüz ve seçenekler bir elin parmağını geçmiyor. Cinsiyet belirledikten sonra üç – beş üst ve alt seçip oyuna başlıyorsunuz. Arada grafiksel hatalarla da karşılaşmadım değil. Yine yeniliyorum, oyun erken erişimde olduğu için yüzümüzü öbür tarafa çevirebiliriz. Sonuçta erken erişim oyunu test etmek ve hataları gidermek için var. Peki, neydi bu hatalar? Karakterlerin bacakları oynama- dın ilerlemesi, nesnelere diğer nesnelere içinden geçmesi ve ölü bedenlerin havada süzülmesi veya duvarın içinden geçerek sonsuzluğa doğru yol alması gibi olağan şeyler. Müziklere ise diyecek bir sözüm yok. Orkestra-vari müzikler arka planda harika bir ambiyansın oluşmasına sebebiyet veriyor.

First Class Trouble'nın Among Us'a nazaran en büyük artışı mikrofonla konuşabilmemiz. Özellikle bölüm sonrası mahkemeler eğlenceli geçiyor. Sesli olarak tartışıp "Sen Abdülhamit'i savundun! Hayır, savunmadım!" falan fikrinizi dile getirebiliyorsunuz. Küçük bir uyarı; oyunda henüz bir küfür filtreleme yahut engelleme sistemi yok. Yani bu kulaklar her han her şeyi duyabilir. Mikrofonla konuşabilmenin bir diğer güzelliği de gerçekçiliği. Eğer bir odada yalnız iseniz sizi kimse duyamaz. Durum böyle olunca bir odada iki kişi tartışabilir ve üçüncü geldiğinde konuyu Fenerbahçe maçına çevirebilirsiniz. First Class Trouble'ın teknik tarafta (daha doğrusu grafiksel) oturması gereken bazı şeyleri mevcut ve zamanla oyun esnasında yapılabilecekler genişletilerek sürekli kendi yenileyen bir eğlence ortamı oluşturulabilir. Oyun toplamda altı kişi ile oynanabiliyor ve imkanınız varsa kendi çevrenizle – arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz oyundan alacağınız zevk bir hayli fazla olur. Among Us sağ olsun, oyunun tarzına alıştınız ve oyun içi mekanikleri çözmek çok fazla zaman almıyor. İlk bir saati atlattıktan sonra ufaktan eğlenmeye başlıyorsunuz ve oyunu çözdüğünüzde, hele ki ortam da (kastım diğer oyuncular) iyiye keyfiniz epey bir yerine gelecektir. Şu an oyunun Steam'deki fiyatı 60,00 TL gibi bana göre makul bir fiyat ve iyice törpülenip erken erişimden de çıktıktan sonra sosyal medyada bolca First Class Trouble oynadım videolarına da tanıklık etmeye başlarız. ♦ **Rafet Kaan Moral**





Yapım Blizzard / Vicarious Visions

Dağıtım Blizzard

Tür RPG

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

Web [diablo2.blizzard.com](http://diablo2.blizzard.com)

Çıkış Tarihi 2021

# DIABLO®

RESURRECTED™

CEHENNEMİN DİBİNE KADAR  
YOLUMUZ VAR!



Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Diablo II'nin yeri, yaşı yeten sevenleri arasında bir başkadır. Dolayısı ile de Blizzconline'da Diablo II Resurrected açıklandığında -gerçi biliyorduk geleceğini, sızmıştı ama gerçekleştğini görmenin verdiği heyecan bir başka oluyor sonuçta- hepimizin yüzü güldü. Herkesin o zaman zaman 'Abi bi Paladin vardı ben de...' gibi başlayan macera anlatıları bir kez daha su yüzüne çıktı, eski günler yad edildi, bir yandan da yenilenmiş grafiklere bakarken 'güzel yapmışlar beh!' dedik. Tanıtım videosu sonunda da bu sene içerisinde çıkacağını görünce, ruh taşlarımız iyice çatladı.

### Eski dost, n'aber?

Fakat delicesine sevinmiş ve heyecanlanmış olsak da kara bulutlar üzerimizde gezmeye devam ediyordu. Diablo II Resurrected, her ne kadar Vicarious Visions tarafından geliştiriliyor olsa da (kendilerini Ratchet & Clank ve Tony Hawks remasterları ile kanıtladılar sonuçta) Blizzard'ın son birkaç senedir aldığı kararlar ve Warcraft Reforged faciası yüzünden hepimiz şirketin oyunlarına karşı temkinliyiz artık. Birçok kişi gibi ben de 'çok güzel görünüyor' diye ortalığı velveleye versem de 'çıkımsın görelim abi' deyip heyecanımı dizginliyordum.

Yine Path of Exile'lar, Diablo III'ler içerisinde dönüp dolaşırken, mail kutuma 'Diablo II Resurrected Teknik Alfasına Davetlisiniz' başlıklı bir mail düştü ve Sonat'ın hafta sonu macerası kendisini belli etti. Bir yanım çok eğleneceğiz derken bir yanım ise bunun bir alfa, hatta teknik alfa olduğu gerçeği ile yüzleşerek hayal kırıklığı yaşayabileceğim gerçeğini yüzüme vuruyordu. Sevgili okur, neyse ki öyle olmadı. İnanılmaz keyifli bir teknik alfa deneyimi yaşadığımı söylemek istiyor ve bu girizgahı daha da uzatmadan, detaylara geçmek istiyorum. Bu arada teknik alfanın herkes için en üzücü olan kısmını da söyleyeyim, maalesef sadece üç sınıf aktifti, diğerleri seçilemiyordu. Bu kadar. Gerisi saat gibi işledi.

Peki hangi sınıflar vardı dersiniz, Amazon, Barbarian ve Sorceress sınıfları, test etmemiz

için emrimize amade bir şekilde bekliyordu. Diğer sınıfları her ne kadar ateşin başına dizmiş olsalar da seçim ekranında onlara tıklanmıyordu fakat gördüğüm kadarıyla teknik alfa bittikten sonra bir şekilde birileri oyunu cracklemeyi başarmış (Şaşırıldık mı? Hayır.) ve kilitleli olan sınıfları da açıp oynamışlar. Beni biliyorsunuz, tabii ki yapmadım, elim gitmedi, hem tam olarak çıktığı zaman doyasıya oynayacağım, şimdiden hevesimi tüketmeye gerek yok (Öyle bir ihtimal mi var?) Meraktan ölenler Youtube'da arayıp bulabilirler. Teknik alfa testine tabii ki Diablo II'nin en çok oynadığım sınıfı olan Amazon ile başladım. Daha sonra Sorceress ve Barbarian ile devam ettim. Act 1 ve Act 2'nin tam olarak oynanabildiği bu testte tabii ki oyunu bitirecek bir karakter mantığında ilerlemedim ve mümkün olduğunca değişik skilleri, bunların ne kadar düzgün çalıştıklarını, görsel ve ses açısından eskisine göre ne kadar iyi ya da kötü yansıtılmış ve hatta çevresel olarak oyuna ne gibi detaylar eklenmiş bunlara baktım. Blizzconline'da bahsi geçen, dolayısı ile oyuncular arasında da bolca konuşulmuş olan sarımsak detayına da bir gidip baktım tabii ki.

### Hakikaten güzel görünüyor muş

Diablo II Resurrected'in ilk tanıtım videosunda

'biraz aydınlık mı ya?' diyenler olmuştu, değil arkadaşlar, bunu rahatlıkla dile getirebilirim ama tabii ki 20 yıl önceki ışıklandırma detayları bugünün şartlarına göre daha zayıf olduğundan o hissiyatı almış olmamız çok doğal. Hatta şöyle diyeyim, oyun daha iyi ışıklandırma -ve tabii ki artık daha detaylı olan karakter, düşman ve çevresel modeller- sayesinde muazzam görünüyor. Act 1'in boss'u Andariel'in mekanına ilk girdiğiniz zamanı bir hatırlayın derim, hani 'burada ne olmuş oğlum böyle?' dediğiniz o anı. Etrafta parçalanmış bedenler, zeminden tavana kadar uzanan kan ve ateş. Yenilenmiş hali ile o ortamı bir kez daha gördüğüm anda 'Tamam, olmuş bul!' dedim. Ve bir de kafamdan direkt olarak şu geçti: "Adamlar 20 yıl önce, o teknoloji ile şu detayı yine iyi yansıtılmışlar". Resurrected sayesinde sadece ışık anlamında değil, mekanlar ve hikaye anlatımı ile Sanctuary'nin o dönemde ne kadar karanlık bir yer olduğunu daha net şekilde görmüş oldum. Ayrıca ışık demişken oyundaki yansımaların falan da muhteşem olduğunu dile getirmem gerekiyor. Yerdeki su ya da kan birikintisinden karakterinizin yansımaları görebiliyorsunuz, hatta Arcane Sanctuary'yi bir görün derim. Oranın tasarımında zemin mermerdi hatırlarsanız, tabii klasikte belli olmuyordu ama Resurrected'da o zemindeki





yansımalar çok iyi görünüyor. Neyse gelelim herkesin en çok merak ettiği yere. Sevgili okur korkacak hiçbir şey yok, güvendediz. Yani oyunun oynanış mekanikleri açısından hiçbir yanını değiştirmemiş, modernize edelim derken oyunu Diablo II olmaktan çıkartmamışlar. Oyundaki en büyük değişiklik modeller, sesler, müzikler, görsel efektler ve animasyonlar üzerinde gerçekleşmiş. Onları da zaten görüp duyduğunuz aman direkt olarak karşınızdaki kim, neredesiniz ve ne oluyor şıp diye anlıyorsunuz. Üstelik isteyenler olursa tek tuşta eski grafikler ile de 800x600 çözünürlük sınırında oynayabilirler ve bunu yapmak için oyundan falan çıkmanıza da gerek yok. Dediğim gibi tek tuş, basıyorsunuz remastered, basıyorsunuz orijinal, mis gibi. Bu arada oyunda grafik çözünürlüğünün 4K'ya kadar çıktığını da hatırlatmak isterim. Dolayısı ile -ben pek sanmıyorum kimse 800x600 oynasın ama- böyle bir seçim şansını sunmuş olmaları bence çok güzel. Benzer olayı StarCraft 1'de de görmüştük. Ben sürekli olarak 'du bakayım eskiden nasıldı bu düşmanın, masanın, büyü'nün tasarımı?' deyip ikide bir eski grafikler ile yenisi arasında geçiş yaparak oynamıştım uzunca bir süre. Oynarken aldığım en garip hissiyat ise oyunun artık 60 fps olmasından kaynaklandı. Eh 60 fps olunca, animasyonların akıcılığı -senelerce 25 fps oynadıktan sonra- bi garip geliyor. Yani klasik Diablo II'yi her ne kadar

modlar ile yüksek çözünürlüğe taşıyabiliyor olsak da kare sayısı değişmiyordu. Şimdi de yüksek fps değeri sebebi ile oyunun akıcılığının değişmiş olması, haliyle animasyonların gözüme bir garip görünmesine sebep oldu. Ancak insanın gözü kısa sürede alışıyor ve işin kötüsü (ya da iyisi mi diyeyim?) göz bu akıcılığı aramaya başlıyor. Alfa sonrası doyumsuzluğumdan ötürü klasîği açıp tekrar oynayayım dedim, gözüm, beynim tüm hücrelerim Resurrected'ı aradı. Bu arada animasyonlar derken, yanından geçtiğiniz yaratığın kafasını çevirerek bizim karakteri takip etmesi gibi ufak güzel detaylar var ve bu sadece bir tanesi.

### Günümüze ne kadar uygun?

Hani dedim ya senelerdir oynuyoruz diye, tamam belki sürekli değil ama bazen Resurrected'ı oynadıktan sonra oyunun ne kadar yaşlanmış olduğunu, aradan geçen 20 seneyi çok daha net bir şekilde anlıyorsunuz. Tabii tek yenilik bunlar değil, yaşam kalitesini artıran özellikler yani Quality of Life başlığı altında birkaç özellik eklemiş durumda ki bunların başında altın toplama konusu geliyor. Artık karakterimiz altınları yanından geçince topluyor, tek tek tıklamak zorunda değiliz. Fakat dersiniz ki ben eskisini seviyorum, hayhay, olur. Ayarlardan bunu değiştirebilirsiniz. Bunun yanında sandık konusu var. Artık önümüzde hem daha geniş hem de

karakterlerimiz için ortak sekmesi bulunan bir sandığımız var. Yani eskisi gibi onlarca mule karakter yapmak zorunda kalmayacağız gibi duruyor. Yine benzer şekilde harita sistemini de ister sağ üst köşeye alabiliyor ya da eskisi gibi, tam ekran ve şeffaf olacak şekilde değiştirebiliyoruz.

Diablo II Resurrected, kontrolcü kullanmak isteyen oyuncularını da unutmamış ve kontrolcü desteği ile geliyor. Ben denemedim fakat deneyen arkadaşlarım çok memnun kaldılar. Özellikle yine ayarlardan seçimi yapılabilen Item Drop Spacing adı altındaki seçim ile isterseniz çantanıza aldığınız eşyaları otomatik olarak sığdırıyor oyun, yani klasik şekilde çantayı açıp Tetris yapmak ile uğraşmanıza gerek kalmıyor ama bu seçim sadece kontrolcü için, kolaylık açısından sağlanmış. Benim gibi fare ve klavye usulü devam edecek olanlar Tetris'e devam. Sınıf seçme ekranından bahsetmiştim. Yine ateşin etrafında toplanmış durumdalar, burada bir değişiklik yok ama karakter seçme ekranında ufak bir değişikliğe gidilmiş. Eh artık görsel olarak daha detaylı bir Diablo II'ye sahip olduğumuz için, World of Warcraft'ın karakter seçim ekranı gibi yapılmış tasarım. Sağda karakter listesi, solda Play, Options falan, ekranın ortasında ise karakterimiz, üzerine giydirdiğimiz ekipmanı ve tüm görkemi ile 3D olarak duruyor. Hayır, oyunda transmog bulun-



### Tadı damağımızda kaldı

Son olarak şunları diyebilirim ki, teknik alfa diye oynadım ama bu oyun bildiğin bitmiş sevgili okur, cilası kalmış sadece. Ben çok fazla bir hata ile karşılaşmadım, sadece Amazon ile oynarken çok nadir de olsa attığım okun baktığım yönün 180 derece tersine gittiği zamanlar oldu. Bir iki arkadaş "kapı açtım ama kapı açılmıyor, içinden geçiliyor, animasyonu yok" dedi. Bir diğeri ise "bazen Sorceress ile büyü atınca efektler görünmez oldu, çıktım girdim düzeldi" gibi ufak tefek şeylerden bahsettiler. Şimdi oyunun benim için bu kadar tanıdık olmasından mıdır bilmiyorum ama şu küçücük dilimini oynarken bile büyük keyif aldım. Umarım çok vakit geçmeden ikinci bir alfa ya da belki ilk betasını oynama şansına erişir orada da bir test edebiliriz. Ama buradan Blizz'e sesleniyorum, bu sefer lütfen online taraf açık olsun.

Tamam, biliyorum! Grafikler şöyle üff, efektler böyle inanılmaz, sesler aman da aman! Diye anlatıyorum satırlardır ve haklı olarak diyebilirsiniz ki 'sene olmuş 2021 bunlara şaşırmayalım artık!' ama olmuyor işte. İnsan severek oynadığı eski bir oyunu ruhunu kaybetmeden yenilenmiş halde görünce seviniyor. Hem şu da var, zamanında bu oyunu oynamamış ya da oynayamamış olup seneler sonra deneyen, fakat 'ağa 800x600 ne?' deyip uğraşmak istememiş olanları çok keyifli bir deneyim bekliyor diye düşünüyorum.

muyor, getireceklerini de sanmıyorum ama oyuncu kitlesi çok isterse belki QoL altında yine seçime dayalı olarak getirirler, belli mi olur. Tabii arayüzde de genel olarak güzellemeler yapılmış fakat çok büyük bir fark da beklemeyin derim.

Aslında çok özetle, oyunun bu kadar temiz şekilde klasik Diablo II olmasının en büyük sebebi sanıyorum ki halen arkada çalışan orijinal motora sahip olması. Grafiklerin falan bu kadar iyi olmasını da oyunun yenilenmiş grafik render motoru sağlıyor diyebiliriz. Diğer bir hoşuma giden yenilik ise, hatırlayanlar vardır, yanımıza bilgisayar kontrolünde yancılar alabiliyorduk. Zaten en kötü Diablo III'ten hatırlarsınız benzer konsepti. Fakat burada yanımıza alacağımız yancının spesifik olarak ne özelliği olacağını seçebiliyorduk, yani Act 1 içerisinde yanımıza alabileceğimiz Rogue ablaların oklarının cold mu, poison mı, fire mi vuracağını ya da Act 2 içerisinde alacağımız abinin bize sağlayacağı Paladin aurası bize sağlık mı kazandırır, saldırı gücü mü, yoksa düşmanı mı yayıflatsın gibi seçimler yapabiliyorduk. Resurrected'da yine bu seçim duruyor fakat görsel olarak bu seçim arayüzünü değiştirmiş ve daha kolay anlaşılır hale getirmişler, metin okumak yerine hızlıca yetenek ikonlarına bakıp anlayabiliyor ve seçimimizi yapabiliyoruz.

Deminden beri anlattığım gibi oyun kalitesini artıran birçok özellik eklenmiş fakat oyunun ana oynanışı kesinlikle ama kesinlikle değiştirilmemiş. Yani hatta şöyle diyeyim, oyuncuların klasik Diablo II'de kabul ettiği ve senelerdir dokunulmayan (ki birçoğu speedrunner toplulukları tarafından kullanılan) bugları ellemeyeceklerini zaten dile getirdiler. Bir de oyun ilk açıldığında yarım saat kadar sunucuya bağlanamadık, ben bu satırları yazarken Path of Exile'in da yeni sezonu geldi, ona da bağlanamıyoruz zaten. Herhalde artık bu işin ruhunda bu var deyip geçiyorum.

Klasik oyunda en son ne gibi bir denge ayarı yapılmışsa aynen kabul edeceklerini, ekstra nerf/buff yapmayacaklarını da sözlerine eklemişlerdi. Alfa için bunu net şekilde (en azından ilk 2 act ve 3 sınıf için) görebildik. Ah! Bu arada alfada şimdilik sinematikler de klasik sinematiklerdi, yenilenmiş halleri henüz eklememiş olduğu için o konuda da bir bilgi aktarmam mümkün değil maalesef. Bu ilk teknik alfada maalesef online kısım aktif değildi, sadece tek kişi olarak oynayıp test etme şansına erişebildik, ancak oyun çıkmadan önce bir online taraf testi de gelecektir diye düşünüyorum. Dolayısı ile şimdilik size bu konuda bir bilgi aktarmam pek mümkün değil. Yeni sezon sistemi, online stabilite, klasik Diablo II'de 8 kişiye kadar kurulabilen parti konusu ne olacak, değişecek mi tam bir bilgi veremiyorum. Fakat şimdilik söylenenler arasında altı ay süren sezonların kısıllanacağı ve o sezonlar içerisinde level 99'a erişebilen oyuncuların isimlerini altın harflerle listelere yazdıracağı bilgisini aktarabilirim. Kulak? Kulak toplamaya tabii ki devam edeceğiz, baksanıza son Diablo 4 Rogue tanıtım videosunda bile gördük, kulaksız olmaz.





# HANGİ SINIFLAR NE İŞE YARAR?

İlk olarak Afla içerisinde oynanabilir olan üç sınıftan bahsedip sonrasında tabii ki Diablo II'nin diğer sınıflarından da bahsedeceğim. Her biri diğerinden daha kuvvetli, her biri diğere göre artı ve eksileri olan, her ne kadar her oyuncunun bir favori sınıfı olmasına rağmen her birinin yeri Diablo II sevenler için apayrıdır.



## AMAZON

Great Ocean sınırına yakın olan Twin Seas isimli adalardan gelen Amazon klanı, Sisters of the Sightless Eye yani Rogue'ların rakibidir. Amazon sınıfı ilk oyunun Rogue sınıfına benzerliği ile dikkat çekiyor olsa

da Amazon sınıfı Rogue sınıfından farklı olarak cirit ve mızrak da kullanabiliyor. Hatta birçok oyuncu ok ve yay seçiminden ziyade cirit seçimini tercih etmişti. Bir de Athlua isimli tanrıçalarının bahsetmiş olduğu Valkyrie adında oldukça dayanıklı bir yardımcı çağırabiliyorlardı, bu yardımcı özellikle ok ve yay ile oynayan oyuncuların sıkça tercih ettiği bir yetenekti.



## BARBARIAN

Yine birçok Diablo II oyuncusunun ilk seçimi olan bir sınıftır. Arreat Dağlarının başından kopup gelen bu sınıf oyunun yakın mesafede en sert vuran sınıftır. Büyük hasarları da kaldırabildiği gibi normalde iki elle tutulması gereken silahları tek elle taşıyarak iki elinde birer tane kullanabilmektedir. En sevilen yeteneği ise Whirlwind isimli yeteneğidir. Döne döne ilerleyip hiçbir engele takılmadan yüksek hasarlar çıkarabiliyor olması birçok oyuncu için kendisini ilk tercih yapmaktaydı. Aynı zamanda savaş nidaları atarak hem kendisini hem de grubunu daha da güçlendirebildiği gibi düşmanlarını korkutabiliyor ya da zayıflatabiliyor.

Doğudan gelirler ve adından da anlaşılacağı üzere büyü onlardan sorulur. Buz, Ateş ve Yıldırım büyülerini kullanan Sorceress'lar ile oynamak birçok oyuncu için çok da kolay olmamıştır. Özellikle yeni oyuncular için oyunun başlarında

## SORCERESS

Doğudan gelirler ve adından da anlaşılacağı üzere büyü onlardan sorulur. Buz, Ateş ve Yıldırım büyülerini kullanan Sorceress'lar ile oynamak birçok oyuncu için çok da kolay olmamıştır. Özellikle yeni oyuncular için oyunun başlarında

yeteri seviye ve ekipmana erişene kadar oldukça zahmetlidir. Büyüleri ile düşmanlarını dondurabilir, yavaşlatabilir ama ateş ya da yıldırım büyülerini kıyaslanınca onlar kadar çok hasar veremez, tabii yine birçok oyuncunun favori büyü olan ve 30. Seviyede açılan Frozen Orb ile tanışana kadar.



## NECROMANCER

Doğudan gelen bu büyücüler Rathma Kültü'nün rahipleridirler. Necro'lar Summon büyülerini sayesinde golem, iskeletler ve ölüleri tekrar canlandırarak kendilerine büyük bir ordu kurabilirler. Birçok oyuncunun tercihi olmuş olan Necromancer sınıfı,

Summon yetenekleri dışında ayrıca güçlü zehir büyülerini ve kemik temalı büyülerini de grup ya da tek hedef üzerinde yüksek hasarlar çıkarabiliyorlar. Aynı zamanda düşmanların üzerine çeşitli lanetler bırakabiliyor olmaları diğer karakterlere göre onu daha da tehlikeli bir hale getiriyor. Düşmanları birbirlerine kırdırabiliyor.

## PALADIN

Paladinler de sanıyorum ki oyunda ilk tercih edilen sınıflar arasında. Hatta Diablo II ömrü boyunca en çok oynanan karakterler arasında ilk üçtedir. Paladinler Zakarum kilisesinin kutsal savaşçılarıdır ve Kral Leoric'in ordusunun yok edilmesinde en büyük rolü oynamışlardır. Fakat Mephisto'nun nefret oyunları sayesinde birlik sonunda dağılmıştır. Tam bir fanatik olan



Paladinler güçlerini defansif / ofansif auralarından alırlar. Bu aura'lar tüm partiye güç katarken kimi auraları sayesinde de düşmanlarını daha da zayıflatırlar. Kalkan ve silah kombinasyonunda oldukça başarılı olan Paladinler özellikle yeniden dirilmiş ölüleri yok etme konusunda uzmanlardır.

Gelelim Diablo II'nin çıkışında olmayan fakat Lord of Destruction ek paketi ile seçilebilir sınıflar arasında kendilerine yer bulan Druid ve Assassin'e.



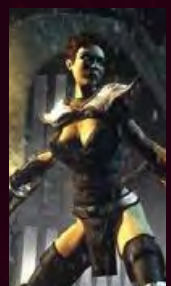
## DRUID

Aslında her sınıf gibi Druid'leri de pek anlatmaya gerek yok ama doğa dostu olan Druid'ler ayı ve kurt adam formuna dönüşebiliyor olmaları ile oyuna farklı bir hava katmışlardır. Oyunun

tek shapeshifter sınıfıdır. Druid sınıfının kendilerine yardımcı olmak için kurt ve kuzgun gibi çeşitli hayvanları çağırabilmeleri, hatta zehirli sarmaşıklara hükmedip düşmanlarına bunlar ile saldırabiliyor olmaları diğer sınıflara göre onu biraz daha farklı kılıyordu.

## ASSASSIN

Viz-Jaq'taar klanı üyesi olan bu suikastçılar gölge yeteneklerine sahip, silah olarak sınıfına özel pençe silahı kullanabiliyor ve kurdukları tuzaklar ile düşmanları gruplar halinde etkisiz hale getirebiliyorlar. Özellikle tuzaklar konusunda uzmanlaşmış bir suikastçı, düşmanı ile bire bir savaşmak zorunda kalmadan ateş, yıldırım ve zehir saçan tuzakları ile onları kolayca alt edebilmektedir. Kendisi PvP'de de çok canlar yakmakta.



# İŞTE MEYDAN, İŞTE DÜŞMANLAR!

Diablo II'de akıllarda kalan Super Unique Monster'ları ve Boss'ları içerisinde buldukları bölümlere ve karşılaştığımız sıra ile kısaca tanımak ister miyiz?

## AC+1

### Blood Raven

Asıl adı Moreina olan ve Diablo I'de oynadığımız Rogue'dur. İlk oyunda Diablo'nun yok edilmesinden sonra içini bir karanlık sarmıştı fakat durumun farkında olan Akara herhangi bir müdahalede bulunmamıştı ve bu yüzden Moreina, Andarielin eline düşmüş ve Blood Raven adı altında dostlarına saldırmıştı.



### Rakanishu

Diablo II oyuncularının baş belası bir başka düşmandır kendisi. Diğer Fallen'lara göre ekstra hızlıdır, çok vurur ve yıldırım saçar bu da onu oyunun erken safhalarında büyük sıkıntı

haline getirir. Az oyuncu öldürmemiştir, hardcore'da çok canlar yakmıştır.

### Griswold

Ah, Griswold ah! Yine aslında ilk oyundan kalan bir karakter. Tristram'ın meşhur demircisi. Serinin sevdalısı oyuncuların biricik dostu Griswold ikinci oyunda karşımıza düşman olarak

çıkıyordu, eli oldukça ağırdır ve vurduğu zaman üzerimize lanet bırakır, bu lanet oyuncunun fiziksel dayanıklılığını %100 düşürür.

### The Countess

Oyunun en sağlam düşmanlarından. Öldüğü zaman ardında bir sandık bırakır ve bu sandık içerisinde işe yarar büyü eşyalar düşme olasılığı çok yüksektir. Erkenden Rune düşürmek için o sandığı açın derim. Buradan bir de ipucu atayım, tek başınıza yapın The Countess görevini, çünkü grup halinde yapınca birden fazla rune düşme olasılığı azalıyor.



### The Smith

Diablo'nun ordusuna silah üreten bu arkadaşın biraz sert vurması dışında çok bir olayı yok, kolayca öldürülebilir ve Diablo I'deki Butcher'a benzerliği ile dikkat çekiyor. Horadric Malus görevinde karşımıza çıkan The Smith'i öldürmeden de hemen arkasında duran Malus'u alıp kaçabilirsiniz de. Malus'u ise kamptaki Charshi isimli demirciye teslim ettiğimiz zaman hiçbir özelliği olmayan normal bir ekipmanı alıp sarı (rare) bir ekipmana çevirebilirsiniz.



### Andariel

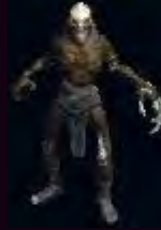
İlk bölümün boss'u olan Andariel'de tam bir beladır. Tathame'tin yedi kafasından biri tarafından ortaya çıkarılmış ve cehennemden ıstırap katını kontrol etmekteydi. Çok hızlı olmayan fakat vurduğu zaman ses getiren ve bu da yetmezmiş gibi zehirleyen bir düşmandır.



## AC+2

### Radament

Aslında asıl Horadrim'lerden bir tanesi olan Radament, ölümden uandıktan sonra Lut Gholein'de Atma'nın eşi ve oğlunu öldürmüştür. Zaten Radamanet görevini de bize Atma vermektedir, oldukça kolay bir düşman olan Radament'i öldürmeyi zorlaştıran ise hızlı olması ve etrafındaki düşmanlarımızı tekrar canlandırıyor olmasıdır. Radament'i öldürdüğümüz zaman bize bir 'Skill Book' düşürür, bu kitabı okuyunca oyuncuya bir skill puanı kazandırır.



### Coldworm the Burrower

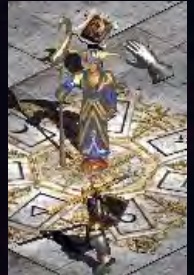
Birçok oyuncunun en sevmediği bölümlerden biri olan Act 2 çöllerinin böcekler



ile dolu tünellerinin sonunda karşılaştığı bu dev böceğin en ilginç yanı herhangi bir standart saldırısının olmaması ve çok kolay şekilde öldürülebilmesidir. Horadric Staff için gerekli olan Staff of Kings he-men yanı başındaki sandıktan düşer.

### Horazon The Summoner

The Vizjeral Klan üyesi olan Jazreth, ilk oyunda seçebildiğimiz Sorcerer karakteridir. Kendisi Arcane Sanctuary'ye girmiş ve düşman birliklerini kontrol edebileceğini düşünerek hareket etmiştir, fakat tam tersi gerçekleşmiştir. Biz kahramanlar olarak Arcane Sanctuary'de Tal Rasha'nın mezarının hangisi olduğuna dair ipucu ararken kendisi ile karşılaşmış savaşıyoruz. Bir büyücü olarak oldukça tehlikeli olan Jazreth, Drogna'nın bahsettiğine göre Horazon tarafından kontrol altına alınmıştır.



### Duriel

Baal'ı ararken belayı bulmak diye bu arkadaşla diyoruz. Sanıyorum ki bu oyunda oyuncu öldürme rekoru Druviel'indir. Kapisından girdiğiniz gibi 'Baal'a mı bakmıştın?' deyip üzerimize hızla gelmesi, pençesi ile vurup yarıdan fazla can alması ve bu da yetmezmiş gibi cold hasar vurup inanılmaz şekil yavaşlatması yüzünden bize pek de kaçma fırsatı tanıtmıyor olması, genelde kendisi ile ilk tanışmada ölümlü sonuçlanmaktaydı. Eh sonuçta Andariel'in ikiz erkek kardeşi olan Duriel hikayede de acının efendisi olarak adlandırılmaktadır.





### AC+3

#### Mephisto

Asıl adı Dul'mephistos olan Mephisto nefretin efendisidir ve üç büyük kötülerden birisidir. Diablo'nun kardeşlerinden biri olan Mephisto, Baal'ın da yardımı ile kardeşi Diablo'nun açtıkları portaldan cehenneme kaçmasına yardımcı olmuşlardır. Eşya için oyunun en çok farmlanan boss'larından bir tanesidir. Diablo II oyuncularını arasında 'Mephisto run' muhabbeti oldukça meşhurdur.

### AC+4

#### Izual

Kendisi düşmüş bir Melek olan Izual, Tyrael'in en yakın arkadaşlarından bir tanesiydi. Şeytani lejyonlar ile olan savaşında Prime Evil'lar tarafından ele geçirilen Izual sonunda daha fazla dayanamamış, cennetin sınırlarını Prime Evil'lara açıklamış ve meleklığı düşmüştür. Izual savaşı çok zor olmasa bile hızlı olması ve vurduğu ve büyü kullandığı zaman yavaşlattığı için birçok oyuncuya dert olmayı başarabilmiştir.



#### Hephasto the Armorer

Aslında Melek Inarius'un demircilerinden bir tanesi olan Hephasto da Mephisto tarafından ele geçirilmiştir. Cehennem'in en iyi demircilerinden bir tanesi haline getirilen Hephasto, özellikle Baal'a hizmet etmekteydi. Hephasto ve The Smith'in oyun içi modelleri bire-



bir aynıdır. Kendisi ile Hellforge önünde karşılaşılıyor, kendisini yok ettikten sonra çekicini ve Hellforge'u kullanarak topladığımız Soulstone'ları (Ruh taşları) burada kırıyoruz. Fakat sonrasında öğreniyorduk ki Vizjerei yazıtlarına göre Soulstone'lar kırılrsa bile iblislerin geri dönme potansiyelleri vardır.

#### Diablo

Oyuna da adını veren Diablo oyunun son boss'u olarak karşımıza çıkıyordu, ta ki The Lord of Destruction ek paketi gelene kadar. Chaos Sanctuary'de beş mühür açıldıktan sonra kocaman bir pentagramın ortasında beliren Diablo oyundaki tüm elemental saldırıları en ağır şekilde kullanıyordu. Diablo ile ilk savaşlarında birçok oyuncu savaş esnasında portal açıp geri çekilmek, sağlık ve mana iksirlerini yenileyip geri gelmek zorunda kalıyordu. Diablo'yu da indirip Ruh Taşını aldıktan sonra Hellforge'da onu da kırıyoruz ve geriye tek bir büyük düşman kalıyordu. Baal.



### AC+5

#### Nihlathak

Ek paketin akılda kalan ilk Unique Monster'ı olan Nihlathak Harrogath'ın meşhur Necromancer'ıdır fakat Rathma'nın takipçisi değildir. Hayatı için Baal ile yaptığı anlaşma doğrultusunda ona Barbarların en kutsal eşyası Lan Relic of the Ancients'ı teslim etmiştir. Bu Relic sayesinde Baal Arreat dağının tepesine erişip The Ancients adı verilen üç barbar ile savaşmak zorunda kalmamış, kapıdan kolayca geçmiştir. Biz kahramanlar kendisi ile savaştığımız ve onu yendiğimizde bize güzel bir sürpriz yaparak son saldırısını yapar ve bedenini patlatır, bu sürpriz saldırı çok sayıda oyuncuyu öldürmüştür, hatta hardcore oynarken olacakları bildiği halde dalgınlıkla ölen çok da oyuncu vardır.



#### The Ancients

Talic Madawc ve Korlic isimdeki bu üç barbar oyunda The Ancients olarak geçmektedir. Arreat Dağının zirvesine erişen kapıyı korumaktadırlar. Özellikle alanın oldukça küçük olması ve her bir barbarın birbirinden farklı yeteneklere sahip olması da göz önünde bulundurursak bu savaş hiç de kolay değildir.

#### Baal

Ek paketin gelişi ile oyunun gerçek son boss'u Baal'dır. Zaten hikayenin ilerleyişinde ruh taşı bulamadığımız ve dolayısıyla kıramadığımız bir tek kendisi kalmıştır. Arreat'ın zirvesinde World Stone'a erişmek üzere olan Baal'ı son anda yakaladığımızı sanıyorduk, fakat Baal çoktan World Stone'u bozmuş/yozlaştırmıştı. Baal, farklı noktalara teleport olabilmesi ve oyuncular üzerine bıraktığı laneti ile sıkıntılı boss'lardan bir tanesidir. Yine birçokları gibi Baal da cold saldırıları ile oyuncuları yavaşlatır, oyuncuların toplam mana değerlerinin yarısını yakar ve kendisinin bir klonunu oluşturur. Oyuncular için ilk karşılaşmada bütün bunlar oldukça kaotiktir. Baal'ı da devirdikten sonra artık World Stone kurtarılmanın ötesinde bir yozlaşmaya maruz kaldığını, Tyrael'in kılıcı El'druin'i World Stone'a fırlatarak tamamen yok ettiğini, dolayısıyla de büyük bir patlama görürüz. Bu patlamanın etkisi ile Arreat'ın olduğu bölgede koca bir krater oluşmuştur ve Diablo II hikayesi burada son bulur.



## DIABLO II'NİN EFSANE EKİPMANLARI!



### TYRAEL'S MIGH+

Saniyorum ki sahip olma- sı en güç olan item budur oyundaki. Benim anlatmama gerek yok özellikleri kendisini anlatıyor zaten.

+120-150% Enhanced Defense  
+50-100% Damage To Demons  
+20% Faster Run/Walk  
+20-30 To Strength  
All Resistances +20-30  
Cannot Be Frozen  
Requirements -100%  
Slain Monsters Rest in Peace  
Indestructible



### HARLEQUIN CREST

Düşük seviyelerde sahip olmak isteyeceğiniz en sağlam ekipmanlardan bir tanesi, oyunda ilerleyişinizi inanılmaz hızlandırıyor.

+2 To All Skills  
+1-148 To Life (+1.5 Per Character Level)  
+1-148 To Mana (+1.5 Per Character Level)  
Damage Reduced By 10%  
50% Better Chance of Getting Magic Items  
+2 To All Attributes



### DEATH'S FATHOM

Sorceress oyuncularının biricigi diyebileceğim Death's Fathom, az sayıda olsa da aşırı etkili ve sağlam özellikleri ile listedeki yerini alıyor.

+3 To Sorceress Skill Levels  
+20% Faster Cast Rate  
+15-30% To Cold Skill Damage  
Lightning Resist +25-40%  
Fire Resist +25-40%



### SCHAEFER'S HAMMER

Oyunun yapımcılarından olan Schaefer's kardeşle- rin ismini taşıyan bu çekiç, paladin oyuncularının en sevdikleri çekiçlerden bir tanesidir.

+100-130% Enhanced Damage  
+ (2 Per Character Level) 2-198 To Maximum Damage (Based On Character Level)  
Adds 50-200 Lightning Damage  
+50% Damage to Undead  
20% Chance To Cast Level 10 Static Field On Striking  
20% Increased Attack Speed  
+ (8 Per Character Level) 8-792 To Attack Rating (Based On Character Level)  
Lightning Resist +75%  
+50 To Life  
+1 To Light Radius  
Indestructible



### STONE OF JORDAN

Diablo 2'de herkesin favorisi olan bu yüzüğün özelliklerinin eşi benzeri yoktu. Bu yüzük düşüşünde kimin alacağı konusunda çıkan kavgalardan dolayı ne gruplar dağıldı.

+1 To All Skills  
Adds 1-12 lightning damage  
+20 to Mana  
Increase maximum Mana 25%



### ENIGMA

Bir sürü Runeworld item var ama Enigma'ya sahip olmak için önce Jah, Ith, Ber rune'larını bulmamız ve bir araya getirmemiz gerekiyor. Özelliklerine şöyle

bir baktığınız zaman neden efsaneler arasında girdiğini anlarsınız zaten. Yani şimdi bakınca spesifik olarak Sorceress olmasanız bile Teleport yeteneği verdiği için efsanedir kendisi.

Tüm Yeteneklere +2  
+%45 Daha Hızlı Koşma ve Yürüme  
Teleport Yeteneği +1  
+750-775 Defense  
+ (0.75 Per Character Level) +0-74 To Strength (Based On Character Level)  
Increase Maximum Life 5%  
Damage Reduced By 8%  
+14 Life After Each Kill  
15% Damage Taken Goes To Mana  
+ (1 Per Character Level) +1-99% Better Chance of Getting Magic Items (Based On Character Level)



### S+EAL+H

Bir diğer Runeworld zırh ise Stealth, şanslıysanız oyunun başlarında elde edebileceğiniz Tal ve Eth rune'ları ile yapılıyor ve tahmin edeceğiniz üzere karakteri bir anda kuvvetlendirdiği gibi oyununuza büyük hız kazandırıyor.

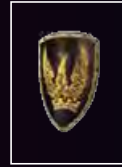
Magic Damage Reduced by 3  
+6 to Dexterity  
+15 to Maximum Stamina  
+30% Poison Resist  
Regenerate Mana 15%  
25% Faster Run/Walk  
25% Faster Cast Rate  
25% Faster Hit Recovery



### BLADE OF ALI BABA

Büyülü eşya ve altın düşürme şansını karakter seviyesine oranla artırıyor olması ile MF run yapmak isteyen oyuncular için tercih edilen bir kılıç.

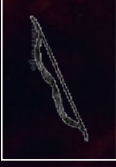
+60-120% Enhanced Damage  
+ (2.5 Per Character Level) 2-247 % Extra Gold From Monsters (Based On Character Level)  
+ (1 Per Character Level) 1-99 % Better Chance of Getting Magic Items (Based On Character Level)  
+15 To Mana  
+5-15 To Dexterity  
Socketed (2)



### S+ORMSHIELD

Kırılmaz oluşu, hızlı blok oranı ile unutulmazlar arasındaki yerini halen koruyor.

Paladin Smite Damage: 12 To 34  
+3-371 Defense (+3.75 Per Character Level)  
+25% Increased Chance to Block  
35% Faster Block Rate  
Damage Reduced By 35%  
Cold Resist +60%  
Lightning Resist +25%  
+30 To Strength  
Attacker Takes Lightning Damage of 10  
Indestructible



### WINDFORCE

Amazon oynamış olan oyuncuların favori yaylarından bir tanesidir, şahsen çok severim.

+250% Enhanced Damage

+3-309 To Maximum Damage

(+3.125 Per Character Level)

20% Increased Attack Speed

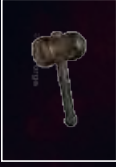
6-8% Mana Stolen Per Hit

Heal Stamina Plus 30%

+10 To Strength

+5 To Dexterity

Knockback



### THE CRANIUM BASHER

Bu iki elle taşınabilen balıyoz sayesinde vurduğunuz düşmandan ses getirmez içten bile değil.

+200-240% Enhanced Damage

+20 To Minimum Damage

+50% Damage to Undead

75% Chance Of Crushing Blow

4% Chance To Cast Level 1 Amplify

Damage On Striking

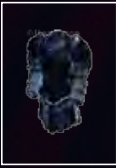
20% Increased Attack Speed

All Resistances +25

+25 To Strength

+20 To Maximum Damage (not shown)

Indestructible



### TEMPLARS MIGHT+

Tyrael's Might'a benzerliği ile dikkat çeken bu ekipman oyuncular arasında en az onun kadar tercih edilen bir ekipmandır, tabii ki özellikle de Paladinler için.

+170-220% Enhanced Defense

+250-300 Defense vs. Missiles

+10-15 To Strength

+10-15 To Vitality

+20% Faster Hit Recovery

+40-50 Maximum Stamina

+1-2 To Offensive Auras (Paladin Only)



TECHNICAL ALPHA  
NOT FINAL



TECHNICAL ALPHA  
NOT FINAL



TECHNICAL ALPHA  
NOT FINAL



TECHNICAL ALPHA  
NOT FINAL

# HALA OYNANIR MI?

KÜRSAT ZAMAN

Oyunlar hakkında birikimimize güvensek de (öhöm!) günahsız sayılmayız. LEVEL'in 291 sayısı boyunca potansiyelini göremediğimiz, gereksiz yere göklere çıkarttığımız, hatalarına bozulup yerin dibine soktuğumuz nice oyun oldu. Bu ayın "Hala Oynanır Mı?" sayfalarda da bu oyunların şahı, zamanında Kısa Kısa'da inceleyip 50 verdikten sonra oklava ile yerine uğurladığımız Grand Prix Legends var.

## GRAND PRIX LEGENDS

Çıkış Tarihi: Ekim 1998  
Yapım: Papyrus  
Platform: PC

**LEVEL Notu: 50 / Aralık 1998**

Ticaretin herkesçe bilinen bir gerçeği var. Ortaya koyduğunuz ürün, gelecekte var olabilmek için "bugün" insanların ihtiyacını karşılayabilmelidir. Anadolu'da küçük bir köye elektrikli araç şarj istasyonu yapmak vizyoner bir yaklaşım olsa da sizi tez zamanda gelecek iflastan -maalesef- kurtarmaz. Bugün iRacing ile simülasyon dünyasının tozunu attıran David Kaemmer bunu maalesef zor yoldan öğrenmişti. Kaemmer vaktiyle 1966 yapımı, muhteşem Grand Prix filminden etkilenip kafasındaki fikri Papyrus ekibine sunduğunda elinde daha önce IndyCar Racing II oyununda kullandığı, 1998 yılı için bile eski kabul edilen bir grafik motoru vardı. Oyun daha önce F1 oyunlarının uzak durduğu bir dönemi, pilotların hayatla alakalı planlarını bir sonraki yarış hafta sonuna kadar yaptığı 1967 Formula 1 sezonunu konu alacaktı. Bir sürü lisans sıkıntısının ardından (Cooper takımı Coventry, Honda takımı Murasama diye geçiyordu) daha önce hiçbir oyunda kendisi-

ne yer bulamamış olan 14km'lik eski Spa-Francorchamps ve 22.8km'lik Nurburgring Nordschleife gibi efsane pistler, Lotus 49 gibi muhteşem otomobillere yer veren Grand Prix Legends piyasaya çıkıverdi. Piyasaya çıktı çıkmasına ama yapımcısının yüzünü maalesef güldürmedi. Birincisi ilk izlenim her zaman önemliydi ve oyun (O zamanlar Grand Prix 2'yi simülasyon zannediyorduk) kesinlikle güzel gözüküyordu. Grand Prix Legends olağanüstü zorlayıcı araç fiziklerine sahipti ve bu da klavyeden bu hırçın araçlara hakim olmayı olağanüstü zorlaştırıyordu. O sıralarda piyasada yer alan 2-3 tane direksiyon modeli de sadece cebî dolgun oyuncuların evlerine girmeyi başardığından, oyun bir nevi ölü doğmuş gibiydi. Özellikle Amerika'da satışlar çok kötü gitti ve oyun 2004 yılında Papyrus'un

kapak indirdiği yıla kadar sadece 200.000 kopya satıldı. Sonra, bir grup retro F1 tutkunu araçların ve pistlerin grafiklerini yeniledikten sonra bunu GPL 2004 DEMO olarak piyasaya sürdü ve oyunun talihi tamamen değişti.

David Kaemmer GPL'nin yeniden diriliş sürecini asla onaylamasa da mimarı olduğu ve bir nevi Grand Prix Legends 2 diyebileceğimiz iRacing, günümüzde espor alanında en saygın platformlardan birisi. Haliyle, zamanında hakkını yediğimiz bu efsaneyi günümüzde tekrar incelemenin tam zamanı.



# AKILDA KALANLAR

## Muhteşem fizikler

Grand Prix Legends üzerinde biraz zaman geçiren herkes size muhteşemlen aynı şeyi söyler. Aradan geçen 23 seneye rağmen sürüş fizikleri o kadar iyidir ki, görece yakın zamanda çıkan Assetto Corsa ve iRacing gelene kadar bir dengini arayıp durmuştur hayranları. Eğer elinizin altında iyi bir direksiyon seti varsa Lotus 49'un neden hızlı ama hata affetmeyen bir araç olduğunu, Honda RA300'ün en büyük probleminin ne olduğunu Brands Hatch'te attığınız birkaç tur sonrasında hissedebilir, arkadaşlarınızla senelerce konuşabilirsiniz.

## Modlanabilirlik

David Kaemmer'in oyunun modlanmasına neden soğuk durduğunun cevabı bugün iRacing'in ekonomik modelinde yatıyor. Kaemmer ortaya yeterince iyi bir iş koyduğunda insanların gelip o modlara para vereceğinin farkındaydı ve başlarda çok yadırgansa da haklı olduğu ortaya çıktı. Neyse ki iRacing'in modları iyi para ededursun, GPL'nin sahip olduğu modlar tamamen ücretsiz. Eğer 1967 araçları size fazla zapt edilmez geliyorsa 1965 F1 veya 1967 F2 modlarını tercih edebilir, 1955 modunda efsanevi Maserati 250F'in tadını çıkartabilir veya daha hızlı bir araç kullanmak istediğinizde 1969X moduyla kendinizi virajdan viraja savurabilirsiniz.



## UNUTULMAZ AN

2005 yılı sonunda, bağlantılarımız daha 128Kbit falan iken 47 yarış süren bir GPL sezonuna başlamıştık. Ciddi de mesai harcıyorduk he, yalan yok. Yarışlar birbirini kovalarken, bağlantılarımızın startları kaldırmadığını, gridin dörtte birinin ilk metrelerde telef olduğunu keşfettik ve konuya imkanlar dahilinde bir çözüm bulduk. Sıralama turu sırasına göre yavaşça start ala-

cak ve daha önceden kararlaştırdığımız bir noktaya gelinceye kadar gaza yüklenmeyecektik. Sonra sevgili Kemal Çetinkaya (Kendisi Rallici şu anda), Nordschleife'de belirlediğimiz noktayı yeni gelenlere anlatamayınca çikip göstermek istedi, 22.8km'lik pistte on dakika boyunca o noktaya ulaşmaya çalıştıktan sonra hata yapıp aracı paramparça etti.

## Yüzlerce yeni pist

Grand Prix Legends'in bir tarafı fiziklerse diğer tarafı da bugün hala Assetto Corsa gibi oyunlara convec edilip duran devasa pist arşividir. Birileri 15 sene kadar önce oyunun pist uzunluk limitini kırdığından beri Isle of Man ve Targa Florio (72km, evet tek turu) gibi efsanevi pistlere kavuşan GPL, şu anda 650 piste ev sahipliği yapıyor.

## GPL 2004 DEMO

İşte GPL'yi kurtaran, unutulandan olmaktan çıkartıp efsaneler arasına sokan müthiş demo. Oyunun yenilenmiş grafikleri, 1967 sezonunun tüm araçları ve tek bir piste (Watkins Glen) ev sahipliği yapan bu demo, bugün ortaya çıkan GPL çılgınlığının başlangıcını işaret ediyordu. Tek yapmanız gereken bu demoyu indirmek, GEM + kurup istediğiniz modları indirip yönetmek ve bu retro F1 deneyiminin tadını çıkartmaktır. Bugün başlayacak birisine GPL 2004 DEMO yerine GPL 2020 DEMO'yu öneririm. Bu demoda çıkmış tüm modlardan birer araç ve dört adet pist bulabilir, yine üzerine istediğiniz modları dilediğinizde indirebilirsiniz. Oyunun orijinal pistlerine ve araçların tamamına sahip olmanız içinse oyunu satın almanız gerekiyor.

## SONUÇ

Günümüzde Grand Prix Legends yaşına rağmen halen denenmesi gereken bir simülasyon, evet iRacing ve Assetto Corsa'nın varlığına rağmen. Oyunun büyük bölümünün ücretsiz olarak deneyim edilebiliyor olması da bir diğer artı. Merakınız varsa deneyin, sorularınız için beni dürtün.

Hikaye: -

Teknik: 3/5

Oynanabilirlik: 5/5

2021 PUANI: 80



# GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ CRPG OYUNLARI

**O**yun dünyasına belki de en çok etki eden başlıklardan bir tanesi şüphesiz RPG'dir. 1974 yılında Gary Gygax ve Dave Arneson tarafından üretilen Dungeons & Dragons isimli oyun sistemi, zaman içerisinde birçok insanın kendi yarattıkları karakterlerini, tek bir masada paylaştıkları hayallerde canlandırma imkanı sunmuştu. D&D'nin üretildiği günden bugüne kadar geçen süredeyse dijital oyun dünyasının hemen her yerine etki ettiğini görüyoruz. Aslında D&D, bilinen tüm oyunların mekaniklerine bir şekilde dokunmayı başarmış ender yapımlardan birisidir. TSR firmasının kurulması ve bu firma altında hem romanların hem de oyun sistemlerinin üretilmesi, pek tabii 90'lar RPG oyun dünyasını da derinden etkilemiştir. Bugün bilinen birçok farklı alt başlıkta RPG türü mevcut. Fakat aralarından en RPG olanı, pek tabii CRPG olarak kısıtladığımız Computer (Buna artık Classic desek de olur) Role Playing Game alt türüdür. "En RPG" olmasının sebebiyse,

masa üstü D&D ve akabinde gelen sistemlerin ürettiği oyun deneyimini, hem "Ludoloji" (oyun bilim) hem de Naratoloji (Anlatı Bilim) üzerinde tam teşekküllü olarak verebilen tek alt tür olmasıdır. Nitekim CRPG türü özellikle 2005 ile 2015 yılları arasında ziyadesiyle "kurak" bir dönem yaşamıştır. Fakat takip eden yıllarda bu güzide alt tür yeniden yükselişe geçmeyi başardı. Hatta 2014 yılında üretilen Dungeons & Dragons 5th Edition ile tüm D&D dünyası şaha kalktı diyebiliriz.

Kürşat da dedi ki artık bir CRPG dosya konusu yapmanın vakti geldi... Ben de elimden geldiği kadar hem eski hem de yeni nesil oyuncular için en iyi 15 CRPG listesi için kolları sıvadım. Bu listeyi yapmak çok ama çok zor oldu. Hatta bir nokta sıralamaları tek tek düşünmek yerine her beş oyunu "bir" olarak algılayabilirsiniz. Yani benim gözümde şu anda listede en iyi üç oyun sıralaması var. Anlayacağınız sadece CRPG'leri odaklayan bu liste umuyorum türe yeni başlayacak oyuncular için harika bir kaynak teşkil eder.

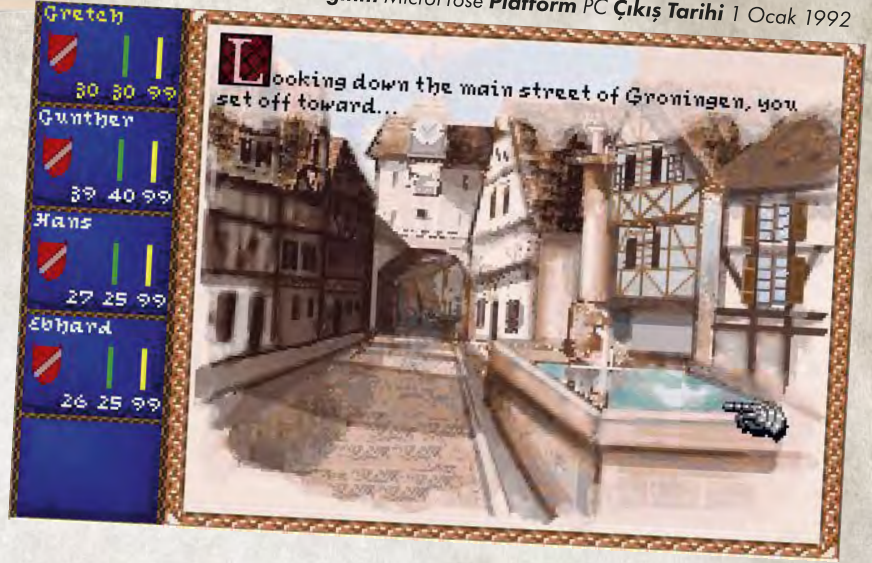


15

## darklands

Listemizin sonunda bulunan oyun gibi durabilir ve evet, hatta biraz eski de sayılabilir ama inanın CRPG türünün bugünlere gelmesindeki rolü çok ama çok büyüktür. "Open World Role Playing Game" olarak piyasaya çıkan yapım, kendisine ait fantastik bir dünyaya sahipti. 15. yüzyıl Roma İmparatorluğunu ziyaret ettiğimiz yapımda, Avrupa'nın birçok bölgesinde gezebiliyorduk. Sadece insan ırkını deneyim edebiliyorduk belki ama karakterlerimizi farklı konularda geliştirebiliyorduk. Misal, dini konularda kendisini geliştiren karakterler, bir manada D&D Cleric sınıfı oluyordular. Karakterlerimiz zamanla yaşlanıyor ve fiziksel güçlerinden olabiliyorlardı. Diğer taraftan en başta yarattığımız karakterimiz ne kadar yaşlıysa, o kadar fazla yeteneğe ve kaliteli eşyaya sahip olabiliyordu. Bolca text-based bir oyun deneyimi sunuyor olsa da bir nevi erken dönem izometrik kamera kullanımı ile kontrol ettiğimiz karakterlerimizi yakından görme fırsatı tanıyordu. Hikaye akışı ve karakterler arası entegrasyon manasında da önemli işlere imza atmış bir yapımdı.

Yapım MPS Labs Dağıtım MicroProse Platform PC Çıkış Tarihi 1 Ocak 1992



Yapım Obsidian Entertainment Dağıtım Paradox Interactive Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Tarihi 26 Mart 2015

14

## pillars of eternity

Birçok yerde Baldur's Gate ve Icewind Dale serilerinin devamı niteliğinde olduğu söylenen bir yapımdır. Unity grafik motoru üzerinde yükselen oyun, Kickstarter kampanyasından 4 milyon dolar gibi muazzam bir meblağ toplamıştı ki 2012 yılında bir video oyunun topladığı en yüksek miktara ulaşmayı başarmıştı. Pek tabii yapımcı koltağında Obsidian Entertainment adını görmek herkese bir gaz vermişti. Bu sefer bilinen FRP settinglerinden birisini kullanmayan yapımcı ekip, Eora isimli bambaşka bir dünya yaratmıştı. Oyunun

temelinde parti ile ilerleme ve gerçek zamanlı "pause" mekaniği bulunuyordu. Bu açıdan baktığımızda tamamen eski usul CRPG'leri andıran yapım, birçok açıdan D&D'ye benzerlik gösterse de kendisine ait bir sisteme sahipti. Oyunda "Fetch Quest" olarak adlandırdığımız, ana hikayeye hiçbir etkisi olmayan ama yapımızdaki karakterleri hikayelerine odaklanan ya da bolca farklı eşyaya ulaşmamıza olanak sunan görevler bulunuyordu. Ayrıca oyun içerisinde kendimize ait bir kale yapmak da kesinlikle bambaşka bir keyif veriyordu.

13

Yapım Black Isle Studios Dağıtım Interplay Platform PC Çıkış Tarihi 27 Ağustos 2002

## ICEWIND DALE 2

Benim gözümde en az Baldur's Gate serisi kadar kaliteli olan bu güzide oyun, piyasaya çıktığı 2002 yılında, en çok da BG2 hayranları tarafından oynanmıştı. CRPG'nin zirve yaptığı bu dönemde üretilen yapım, aynı zamanda 2000 yılında üretilen D&D 3rd Edition kural sistemini kullanması açısından da kısa sürede sevilmişti. BG serilerinin 2nd Edition kurallarını kullanması ve büyük bir zıplamayla üçüncü edisyona geçiş konusunda muazzam bir iş çıkartan yapım, ne yazık ki dönemin ilerleyen grafik teknolojilerinin biraz

gerisinde kalmıştı. İnatla Infinity Engine üzerinden oyun üreten Black Isle Studios, kendi sonuna doğru giden en büyük adımlardan birisini de bu yıllarda atmıştı. Genel olarak Forgotten Realms dünyasının en çok bilinen noktalarından birisinde geçmesi açısından da keyifli bir yapımdı. Ayrıca Forgotten Realms dünyasına ait birçok düşman birimi ile muhatap olmak da bir diğer ilgi çekici noktaydı. Özetle Forgotten Realms severler için muhteşem bir oyun olsa da çıktığı dönem itibarıyla bir tık gerilerden geldi diyebiliriz.



12



**Yapım** Obsidian Entertainment **Dağıtım** Paradox Interactive **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 10 Kasım 2016

## tyranny

**B**u oyun gerçekten de listedeki en farklı yapımlardan birisi olabilir zira geliştirici Obsidian Entertainment, bilinen savaş mekaniğini ufaktan bir köşeye kaldırıp, diyalogların oyunu baştan sonra değiştirebildiği bir yapımla karşımıza çıkmıştı. Bilmeyenler için Tyranny'yi "Wall of Text" oyun olarak da niteleyebilirim. Yani oyunda okunacak ve hakkında bilgi alınabilecek o kadar çok "şey" var ki anlatmakla bitmez. Fatebinder isimli bir karakteri canlandırdığımız yapıma girer girmez,

karşımıza Conquest modu çıkıyordu. Bu mod esnasında yaptığımız hareketler ve verdiğimiz kararlar, oyun dünyasını baştan aşağıya değiştiriyordu. Değişimlerde tüm NPC karakterleri de etkilenmekteydi ve bu sayede birçok farklı oyun deneyimi yaşayabiliyorduk. Ayrıca kullanılan farklı yetenek sistemi sayesinde, karakterimiz kullandığı yeteneklerde gelişip, kullanmadıklarında zayıf kalıyordu. Oyuncuların kendi büyülerini yaratması da şüphesiz bir diğer ilgi çekici noktaydı. Tyranny içerisinde

bulunan yazılı metin diyalogları gerçekten de fazlaydı ama bir noktada da oyuncuyu oyunun içerisine kısa sürede çekebiliyordu. Bu sayede nasıl bir dünyada olduğumuzu ve hikayenin nereye doğru gittiğini hızlıca kavramak mümkündü. Her ne kadar isim olarak diğer CRPG'ler kadar öne çıkamamış olsa da aslında bünyesinde çok fazla şey barındırdığını, özellikle de anlatı üzerinden oyun şekillendirme konusunda muazzam bir iş çıkardığının altını üstünü çizmek isterim.

## arcanum: of steamworks

## & magick OBSCURA

**Yapım** Troika Games **Dağıtım** Sierra On-Line **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 21 Ağustos 2001

**A**rcanum, çıktığı dönem en çok konuşulan, efsaneleşen oyunlar arasına adını yazdıramadı ve bunda günümüze kadar gelen kol gibi buglarının payı büyük. Yine de özellikle CRPG oyuncularına bambaşka bir dünya sunmayı ve kendi kitlesini yaratmayı başardı. Kendisine has bir dünya sunan Arcanum, endüstri devrimi yaşamakta olan bir dünyanın içerisine büyü gücünü de katarak birçok açıdan şahsına münhasır bir

dünya yaratmayı başardı. İzometrik kamera açısına sahip olan oyunda, zırhlı şövalyelerden, büyücülere, barutlu silahlardan akıl almaz güçlere doğru uzanan bir karmaşa söz konusuydu. Fakat tüm bu karmaşa, Arcanum içerisinde muazzam bir bütünü oluşturmayı başarmıştı. Özellikle oyunun son versiyonunda eklenen, gerçek zamanlı, sıra tabanlı ve sıra tabanının hızlı bir versiyonu olan üç farklı savaş mekaniği sayesinde tadından yenmez bir hale gelmişti. Tıpkı Neverwinter Nights oyununda olduğu gibi oyuncuların farklı modüller yaratmasına imkan sunması açısından da dikkat çeken yapımla, bu sayede büyük bir içerik havuzuna ulaşmıştı. Tıpkı Fallout'dakine bezeyen Free-Form eko-lünde tasarlanan oyunun, pek tabii çok daha büyük bir haritası vardı. Karakterimizin sahip olduğu özellik puanlarına göre farklı tepkiler veren NPC'ler, dinamik savaş sistemi ve oyun içerisinde bulunan birçok farklı türdeki eşya ile CRPG dünyasında kendisine özel bir yeri olduğu şüphe götürmez bir gerçek.



11



**Yapım** inXile Entertainment **Dağıtım** Deep Silver / Koch Media  
**Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 19 Eylül 2014

## wasteland 2

10

Eğer Divinity ve Pillars of Eternity bir manada Baldur's Gate'in takipçileri olarak görülüyorsa (ki öyleler), Wasteland 2 için de kendi ilk oyunundan ziyade Fallout 1 ve 2'nin takipçisi diyebiliriz. Oyun Kickstarter'a çıktıktan 24 saat sonra 600 bin, 48 saatin sonunda da hedeflenen 900 bin dolar meblağa ulaşmıştı ki bittiğinde tam tamına 2.933.252 dolar para toplamıştı! Wasteland 2, karanlık bir gelecekteki insan hayatının umutsuzluğu ve vahşiliğini muazzam bir şekilde insanlara sunmuştu. Oyuncuyu birçok zor karar ile yüzleştiren yapımda, sıra tabanlı ve parti odaklı bir CRPG deneyimi sunuyordu. Birçok CRPG'de olduğu gibi karakter yaratma menüsü bir hayli zengindi ve birçok farklı ekolde karakter yaratmak mümkündü. Ekibe katılan Non-Playable karakterler üzerinde bile çok çalışılmıştı ve her birinin kendisine has yönelimleri ve düşünceleri vardı. Wasteland 2, yarattığı dünya ve CRPG'lerin uzun süredir açlığını çektiği derin ve kaliteli savaş sistemi ile birlikte, türe büyük bir can getirdi. Özellikle 2015 yılında üretilen Director's Cut versiyonu ile ana oyunda yaşanan bazı bugları ve eksiklikleri de ortadan kaldırarak, tam anlamıyla harika bir CRPG olmayı başardı. Fallout'un ardından biraz daha Post Apokaliptik Amerika dünyasında CRPG deneyim etmek istiyorsanız, o zaman bu oyun kesinlikle denemeniz gerekiyor.



09

**Yapım** inXile Entertainment **Dağıtım** Techland **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 28 Şubat 2017

## torment: tides of numenera

Planescape Torment'i deneyim edenlerin uzun süre beklediği ruhani devam oyunu mahiyetindeki Torment: Tides of Numenera, sanıyorum üretildiği 2017 yılında CRPG severlerin hepsini kendisine çekmeyi başarmıştır. Monte Cook tarafından kaleme alınan fantastik dünya Numenera'da geçmesi açısından, özellikle masa üstü FRP severleri bir anlamda bilgisayar başına ışınlamıştır. Vurdu kırdıdan çok hikaye anlatımını temel alan yapımda, hemen her türlü NPC ile etkileşime geçmek mümkündü. Ayrıca diya-

loglar, belki de üretilen en detaylı ve uzun CRPG oyun diyaloglarından sayılabilir. 2013 yılında Kickstarter'a çıktığında, sadece altı saatte hedefine ulaşan yapımda, Unity grafik motoru ile üretilmiş ve 2.5D izometrik kamera açısı kullanılmaktaydı. Temelde Glaive (Warrior), Nano (Wizard) ve Jack (Rogue) olmak üzere üç farklı sınıfı deneyimimize sunan yapımda zaman içerisinde farklı alt karakter modellerine dönüşmek mümkündü. Kendisine has "alignment" sistemi ile ahlaki seçimleri oyuna farklı şekilde yansıtan bir

model üretmişti. "Tides" olarak isimlendirilen bu özellik sayesinde, verilen kararlar farklı renklerle işaretleniyor ve akabinde kendi "Legacy"lerine etki ediyordu. Karakterin sahip olduğu Legacy ise oyunda kullanılan güçlerden silahlara kadar hemen her şeye etki edebiliyordu. Özellikle farklı bir dünyada, tamamen hikaye odaklı bir CRPG olması sebebiyle hem Planescape hem de anlatı üzerinden yaşanan oyun içi etkileşim deneyimi sunması sebebiyle kendisine has bir tarzı olduğu yadsınamaz bir gerçek.





**Yapım** Black Isle Studios **Dağıtım** Interplay **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 10 Ekim 1997

## 08 fallout

Her ne kadar bugüne kadar dokuz farklı oyunu üretilmiş olsa da hiçbirisi ilk oyunun kadar etkileyici olmadı, olmadı. (Tamam hadi, ikinci oyun da bayağı heyecan yarattı) Fallout piyasaya çıktığında, seksenler sinemasının ve daha evvelinde de bilim kurgu edebiyatının getirdiği bir Post Apokaliptik dönem inşası söz konusuydu. Fakat hiçbirisinin içerisine böylesine dalamamıştık! Öncelikle atompunk ve retrofuturistik dünyayı ayağımıza getiren Fallout, aynı zamanda Amerika'nın 1950 sonrasında

gelişen post war kültürünü de muazzam şekilde yansıtmayı başarmıştı. Yine benim gibi FRP oyunu düşkünlerinin yakından tanıdığı, 1985 yılında üretilmiş olan GURPS oyun mekanikleri üzerinden yaratılan S.P.E.C.I.A.L sistemi ile bizleri şaşırtmayı başarmıştı. Bu sistem aslında D&D'den tanıdığımız karakter yaratma mekaniklerinin Fallout üzerinde beden bulmuş haliydi. Yüzelik rakamlar üzerinden hesaplanan ihtimaller üzerine kurulan oyun yapısı ve savaşlarda kullanılan Action Point sistemi ile

daha önce eşine pek rastlanmamış bir deneyim sunmaktaydı. S.P.E.C.I.A.L sistemi sayesinde birçok farklı alanda uzmanlaşmış olan, birbirinden tamamen farklı karakterler yaratmak mümkündü. Karakterlerin sahip oldukları özelliklere göre sundukları oyun deneyimi ve kullanılabilen silahlar da yine Fallout'u diğerlerinden farklı kılıyordu. Sunduğu tema, farklı karakterleri ve oyun yapısıyla, CRPG oyun dünyasının şüphesiz en önemli isimlerinden birisi olarak sahnedeki yerini almış durumda.

## STAR WARS:

## knights of the old republic

07

**Yapım** BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Platform** PC, XBOX, iOS, Android **Çıkış Tarihi** 19 Kasım 2003

Müzikli bir giriş yapmak isterdim ama işte yazıyı müzik yapamıyorduz! Efendim en az eski Star Wars filmleri kadar, bu geçmişte kalmış muazzam oyun da adından uzun yıllar bahsettiren ve öyle görünüyor ki daha da bahsettirecek bir yapımdı. Her ne kadar izometrik kamera açısı kullanmıyor olsa da oyun dinamikleri açısından net bir CRPG olmayı başaran KotOR, çıktığı dönem yeri göğü inletmişti diyebilirim. CRPG severler için en önemli özelliği, D&D 3rd Edition kural sistemi üzerinden yaratılan, kendisine has Star Wars Roleplaying kural sistemini kullanmasıydı. Halihazırda FRP oynayanlar için muazzam bir deneyim sunarken, aynı zamanda oyunu deneyim edenleri de FRP masalarına doğru yönelmesini sağlıyordu. Tüm bunların haricinde kuvvetle muhtemel en sevilen ve merak

edilen dönemlerden birisi olması açısından da dikkat çekici bir yapımdı. Özellikle Expanded Universe dediğimiz, bugün yok sayılan Genişletilmiş Evren'i, dijital ortamda şüphesiz en iyi şekilde yansıtan yapımdı. Dark Side ve Light Side temalarının harika şekilde işlenmesi, muazzam ana senaryo (aman tanırım, neydi öyle) ve pek tabii Star Wars evreni için yaratılmış en iyi kötü karakterlerden bazılarını bir arada barındırması, KotOR'u kısa sürede en iyi CRPG'lerden birisi yapmayı başardı. Hele bir de ışın kılıcı ve force güçlerinin oyundaki kullanım şekli devreye girince, dönemin SW hastalarını uzun süre kendisine bağlamış, defalarca bitirilmiş bir oyun olmayı başardı. Bakalım yakın zamanda başlayan The High Republic serisinin sonunda acaba böylesine muazzam bir CRPG oyun ile karşılaşır mıyız?





06

**Yapım** BioWare **Dağıtım** Infogrames  
**Platform** PC **Çıkış Tarihi** 18 Haziran 2002



## neverwinter nights

**T**ıpkı BG serisi gibi, Neverwinter Nights da Forgotten Realms yani Unutulmuş Diyarlar evreninde geçen bir seridir. Hatta serinin en iyi romanları sayılabilecek Buz Yeli Vadisi üçlemesi, Türkçeye de çevrilmiş önemli FR kitaplarından. Hal böyle olunca, yine edebiyat, masa üstü FRP ve dijitalleşmenin birleştiği muazzam bir an yaşamış olduk. Her ne kadar Neverwinter Nights isimli ilk oyun 1991 yılında çıkmış olsa da özellikle 2002 ile başlayan ve 2009'a kadar süren NWN ve NWN 2 serileri oyun dünyasına çok daha büyük etki

etmiştir. İkinci oyun kullandığı D&D 3.5 Edition kural sistemi ile döneminde dikkatleri üzerine çekmiş olmasına rağmen, ilk oyunun başarısına yaklaşamamıştır. D&D 3rd Edition kural sistemi üzerinde yükselen yapımda, Aurora isimli grafik motoru kullanılmış ve bir anlamda ilk defa 3D grafiklere sahip, eli yüzü düzgün bir CRPG deneyimi yaşamamıza imkan sunmuştur. Masa üstü FRP deneyimi online mecrada da yaşatmak isteyen yapımcılar, kullanıcıların internet bağlantısı ve bilgisayar sistemlerinin kalitesine bağlı olarak, aynı sunucuda 96

kişiyi ağırlayabilen bir sistem kurmuşlardı bu oyun için. Bu sisteme oyunu yöneten bir DM (Dungeon Master) dahil olabiliyordu. Ayrıca Aurora toolset sayesinde birçok oyuncu kendi oyununu yaratabiliyor ve başka oyuncuların beğenisine sunabiliyordu. Oyunun piyasaya çıktığı yıl olan 2002'nin sonuna gelindiğinde 1000'den fazla modül yaratılmıştı. Özellikle zindanda olma teması ve oyun kurallarının üç boyutlu ortamda ne şekilde kullanılabileceğini göstermesi açısından CRPG dünyasına büyük katkısı olmuş bir yapımdır.

05

**Yapım** BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Platform** PC, PS3, X360 **Çıkış Tarihi** 6 Kasım 2009

## dragon age: origins

**H**er ne kadar birbirinden farklı üç oyunu olsa da Dragon Age, özellikle konu CRPG olduğu zaman ilk oyunu ile kendisini gösteren bir yapımdır. Devam oyunlarında tamamen RPG'ye bakışını değiştirmiş olan seri, özellikle 2009 yılında yaptığı çıkışla CRPG severlerin gönüllerinden vurmaya başlamıştı. Düşünün, bir de D&D'nin açık ara en kötü sistemi olan D&D 4th Edition'un hüküm sürdüğü bir dönemde çıkıp, üzerine bu kural sistemini baz alarak bir mekanik kurmuş olmasına rağmen muazzam bir iş çıkarmıştı. Genel geçer fantastik edebiyat ekolünden fazlasıyla etkilenmiş olan yapımda, kendisine has bir dünyanın içerisinde geçen karanlık bir kahramanlık hikayesine dalyorduk. High Fantasy ve Low Fantasy öğelerini içerisinde barındırmasından dolayı da kendisine has bir yapı ortaya çıkartmayı başaran Dragon Age: Origins, yarattığı karakterler ve 144 seslendirme sanatçısının onlara verdiği hayatla da CRPG deneyimini bir adım ileri taşıyabilmişti. Dragon Age'i farklı kılan başlıklar arasındaysa özellikle Rouge ve Mage karakterlerin

yapabildikleri farklı saldırılar bulunuyordu. Özellikle Mage tarafından yaratılan Combo speller ziyadesiyle dikkat çekiciydi. Durdurulabilir savaş mekanikleri esnasında, yapay zeka tarafından kontrol edilen yarıncılarımızı, dilediğimiz zaman bizzat kontrol ederek taktiksel manada daha doğru kararlar

vermelerini sağlayabiliyorduk. NPC'lerle olduğu kadar kendi ekibimizle de birçok farklı diyalog gerçekleştirebiliyorduk ve bu diyaloglar sayesinde bambaşka ve karaktere özel görevlere ulaşabiliyorduk. Anlayacağınız her anlamıyla RPG deneyimi sunan yapımlardan birisiydi.





**Yapım** ZA/UM **Dağıtım** ZA/UM **Platform** PC, PS4, PS5, Switch **Çıkış Tarihi** 15 Ekim 2019

## 04 disco elysium

**A** çıkçası bu oyun da en az Divinity 2 kadar beklenmedikti diyebilirim. Beklenmedikti çünkü CRPG üzerine kafa patlatan AAA oyun stüdyosu zaten zor bulunuyorken bir de kendi çapında ufak bir indie oyun geliştiricisinin böyle bir topa girip, böylesine muazzam bir yapım üretebileceği sanıyorum kimsenin aklına gelmezdi. Disco Elysium'a girdiğim andan itibaren büyülenmiş gibiydim. Hep sorulan şu garip soru aklıma gelmişti "Oyunlar sanat mı?" yahu tabii ki de sanat ama işte o "sanat" kısmını sadece görsel üzerinden yorumlayan fikirsizler için sanıyorum verilebilecek en iyi cevap Disco Elysium olabilir. Şahsına münhasır dünyası ve

kurallarının yanı sıra, aynı zamanda kullanılan çizim tekniği ile beni benden almayı başardı. Bunca yıldır CRPG oynayan ve en ücra köşedeki oyunu bile deneyim eden benim gibi bir oyuncu için yaratılan oyun mekanikleri de muazzamdı. Tamamen kendi CRPG mekaniğini yaratmak gerçekten güçtür. Özellikle anlatı teknikleri ile bu mekaniği bir araya getirmek sanıyorum bir oyun tasarımcı için muazzam zorlukları birbiri arkasına sıralar. Fakat Disco Elysium mekanik ve anlatı tekniklerini o kadar iyi bağlamıştı ki bana sadece hikayenin içerisinde kaybolmak kalmıştı. Bilinen savaş mantığını tamamen ortadan kaldırması da bir diğer fantastik yönüydü. Direkt saldırı

gerçekleştirmek yerine, diyaloglar içerisinde "skill check"ler devreye giriyordu. Intellect, Psyche, Physique ve Motorics isimli dört ana özellik ve bunlara bağlı altışar farklı yetenek ile 24 farklı konuda uzmanlaşabiliyor ve bu uzmanlıkların oyun deneyimine direk etkisini yaşayabiliyorduk. Verilen kararlarsa oyunun hemen her noktasına nüfuz edebiliyordu. Yaratılan "Thought Cabinet" isimli mekanik sayesinde de kullandığımız karakter belirli olayları hafızasına yazıyor ve oyuncuya kalıcı bonuslar sunabiliyordu. Türe getirdiği yeni özellikler ile Disco Elysium, yepyeni bir CRPG deneyimi sunması açısından şüphesiz türün en önemli başlıkları arasında!

## 03

**Yapım** Black Isle Studios **Dağıtım** Interplay **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Android **Çıkış Tarihi** 12 Aralık 1999

## planescape: torment

**Y**ine 90'ların FRP oynayan gençlerinin, adını her gördüğünde içini çektiği, uzaktan uzağa The Lady of the Pain'i hatırlayıp, tüm bu iç çekmeleri bir kenara bıraktığı Planescape ile karşı karşıyayız. 1994 yılında karşımıza çıkan Planescape dünyası, içerisinde birçok farklı "Plane"nin bulunduğu, bir defa girdiğinizde resmen içinden çıkamadığınız bir atmosfere sahipti. Temelleri 1987 yılında üretilen Manual of the Planes isimli yapıya dayanan "Great

Wheel" üzerine kurulu olan sistemde, farklı portallar aracılığı ile dünyalar arasında yolculuklar yapılabiliyordu. Böylesine büyük bir dünyanın en büyük eksikliği, yeterli sayıda romanı olmaması olsa da sistem kitapları o kadar çok şey anlatıyordu ki kısa sürede büyük bir hayran kitlesine ulaştı. 1999 yılına geldiğimizdeyse tıpkı BG serisinde olduğu gibi, masa üstünden dijital dünyaya ışınlandı. Bu ışınlanma esnasında daha sonradan BG2'de de kullanılacak olan Infinity Engine'in yenilenmiş versiyonu üzerine inşa edildi. Bu sayede yapımcılar, setting kitaplarındaki bilgilere dayanarak, en azından benim için, tam da hayal edilen dünyayı yaratmayı başardılar. Kocaman bir bilinmezliğin içerisinde, "The Nameless One" isimli bir karakteri canlandırıyoruz. Oyundaki ilk öldüğümüz an ise en ilginç noktaydı zira karakterimiz öldükten sonra ilk başladığımız noktaya geri dönüyordu. Yani bir anlamda ölümsüzdü. Fakat buradan çıkmanın bir yolu olmalıydı! Fighter, Thief ya

da Wizard sınıflarından birisine dönüştürebildiğimiz karakterimizi, senaryo ilerledikçe tanıyorduk. Diyalog opsiyonları ve derinliği açısından türünün belki de en iyisi sayılabilecek Planescape: Torment, kullandığı "alignment" sistemi sayesinde karaktere etik ve ahlak temelleri üzerinden birçok farklı seçenek sunuyor ve bunların farklı çıktılarını zaman içerisinde karaktere naklediyordu. Anlayacağınız, dönemin olmazsa olmazlarından birisiydi!





02

**Yapım** BioWare **Dağıtım** Black Isle Studios, Interplay  
**Platform** PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Android **Çıkış Tarihi** 21 Eylül 2000

## BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

**B**u oyun öyle bir oyun ki yani işte böyle yazarak olacak bir şey değil en sevdiğim okur. O an orada olmanız lazımdı! Oyunun ilk açılış anını, o menü müziğini ve Minsk ile ilk tanıştığımız anı yaşamanız lazımdı! Zaten o an benim gibi CD-ROM'larından çıkan sesi hiçe sayan, birazdan içerisine dalacağımız oyunu o an yaşayanlar ne demek istediğimi çok iyi anlıyor! 1990'larda büyüyen ve fantastik edebiyat ve FRP ile haşır neşir olanlar ise ne dediğimi çok ama çok daha iyi anlıyor! Düşünsenize zaten Baldur's Gate'in içerisinde olduğu Forgotten Realms ile alakalı romanlar

okuyorum. Üzerine FRP oyunları oynuyorum. Sonra bir bakıyorum ilk 1998 yılında ikincisi de 2000 yılında üretilen ve tam da hemen her yerini bildiğim bir dünyada geçen dijital oyun ile karşılaşıyorum! Daha evvel Pool of Radiance ve Menzoberranzan oynamışım ama hiçbirisi bunun gibi değil! Devasa bir dünya! Bitmeyen diyalog seçenekleri ve dönemi için muazzam animasyonlar! Seslendirmeler desen cabası! Hikaye öyle bir FR havasında ki anlatamam! Karşımıza çıkan karakterleri zamanla ekibe dahil edebilmek ve verdiğimiz kararlara göre kimilerinin bizi terk edip gitmesi... Kaybolan

Solamnia Şövalyelerine yol göstermek ve Drizzt Do'urden ile karşılaşmak! Çıktığı dönem itibarıyla oyuncu ve oyun arasında deneyimi en üst seviyede sunmayı başaran Baldur's Gate serisi, özellikle de ikinci oyunu ile kendisinden çok bahsettirmiştir. Akabinde gelen eklenti paketi ile de ana oyunu bambaşka bir yere taşımayı başaran seri, kullandığı D&D 2nd Edition mekanikleri ile dönemin masa üstü FRP oyuncularını dijital ortama çektiği gibi, dijital oyunculara da FRP denen "şeyin" ne olduğu göstermiştir. Sensiz CRPG buralara gelemezdi en sevdiğim BG2!

**Yapım** Larian Studios **Dağıtım** Larian Studios **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 14 Eylül 2017

01

## DIVINITY: ORIGINAL SIN II

**B**u oyun üretilinceye kadar 2000 yılında piyasaya çıkan Baldur's Gate II'den daha iyi bir CRPG'nin bir daha asla piyasaya çıkamayacağını düşünüyordum. Düşünsenize, 17 yıldır dönüp dolaşp BG2 oynayan binlerce insan var. Fakat oyuna başladığım andan itibaren resmen içine düştüm. Hatta yaptığım incelemeyi okuyanların da hatırlayacağı üzere, sonunda BG2'den ufak bir farkla da olsa daha iyi bir yapımın üretildiğini beyan etmişim. Bugün BG3 üzerinde çalışan Larian Studios tarafından geliştirilen Divinity: Original Sin II, hem yarattığı dünyası hem kendi içerisindeki karakterleri ve savaş sistemi ile kısa sürede büyük kitlelere ulaşmayı başardı. Özellikle kullanılan grafik motoru ve sunduğu renk paleti ile daha önce görmediğimiz kadar canlı bir CRPG dünyası sunan yapım, aynı zamanda oyun içerisindeki elementlerin birbirleri ile olan etkileşimleri konusunda da muazzam bir iş çıkardı. Bir diğer dikkat çeken özelliği ise D&D 5th Edition kurallarından esinlenerek yaratılan mekanik oldu. Bu sayede masa üstünde D&D

oynayan birçok oyuncu için tanıdık bir sistem sunulduğu gibi, aynı zamanda stabil ve kaliteli bir oyun mekanığı deneyim etmemizi sağladı. İçerisine daldığımız senaryo gerçekten muazzamdı. Haritaların büyüklüğü, etkileşime geçilebilecek onlarca farklı NPC ve alınabilecek

yüzerce farklı görev sunması da cabası! Hele bir de multiplayer deneyimi var ki sormayın! Anlayacağınız Divinity: Original Sin II birçok anlamda muazzam bir içerik sunduğu gibi, aynı zamanda piyasaya çıktığı tarih itibarıyla de giderek sönen CRPG ekolüne can oldu!



# HOW IT WORKS

MERAKLI ZİHİNLERİN EFSANE DERGİSİ



## TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

## BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

## UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

## ÇEVRE

Gezegeneğimizin doğası mercek altında

## ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

## TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

## BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

**MAYIS SAYISI BAYİLERDE**

TAKİP EDİN [howitworks.com.tr](http://howitworks.com.tr) [f howitworksturkiye](https://www.facebook.com/howitworksturkiye) [@howitworksturkiye](https://www.instagram.com/howitworksturkiye)

Dergilerimizi aşağıdaki sitelerden bedava kargo fırsatıyla satın alabilirsiniz:  
[dergiburda.com](http://dergiburda.com) • [n11.com](http://n11.com) • [gittigidiyor.com](http://gittigidiyor.com) • [hepsiburada.com](http://hepsiburada.com) • [amazon.com.tr](http://amazon.com.tr)





# İNCELEME



Sayfa  
52

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

## IT TAKES TWO

Little Big Planet'a "sevgili ayıran oyun" derdik hep. Peki el ele vererek It Takes Two'daki çiftin ilişkisini kurtarmaya var mısınız?

Yapım People Can Fly Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS Web [outriders.square-enix-games.com](http://outriders.square-enix-games.com)

# OUTRIDERS

Looter shooter sevenleri sahneye alıyoruz

**O**utriders ile ilişkim inanılmaz fırtınalı gelişti, incelemenin bir kısmını da bu maceraya adayacağım. O nedenle ister bu macerayı dinleyin ister ilk birkaç paragrafı es geçin. Tercih sizin.

Teybi başa saralım. Geçenlerde büyük bir hevesle Outriders'in demosunu indirmiş, hayal kırıklığı yaşamış, iki ya da üç saat dışımı sıkıp sonunda 'yok, olmamış bu' diyerek kapatmışım. Kapatmışım çünkü sürekli çökmeler, arkadaşlar ile birlikte oynamaya çalışınca bağlantı problemleri, animasyonların takozluğu, diyalogların sığılığı derken daha fazla dayanamamışım ancak umudumu da kesmedim ha. Sonuçta demo, amacı da oyunu oyunculara test ettirmek ve gelen geri bildirimler ile sağını solunu doğrultmaktı. Sosyal medya üzerinden yürüttükleri muazzam diyaloglar, oyuncuların Twitter'da 'People Can Fly, EA'in tam sürüm oyunlarda yapmadığı, düzeltmeyi, toparlamayı Outriders demosunda yapıyor.' gibi söylemlerde bulunduğunu görmek tadımı az da olsa yerine getirmeyi başarmıştı.

## Sürpriz!

Sonra oyun çıktı ancak vah benim kara talihime ki, demo sürüm ile yaşadığım bütün sıkıntıları tekrar yaşıyordum. Yine karakter tipini ayarlamaya çalışırken ya da eşya değiştireyim deyip envanter açınca yaşanan çökmeler devam ediyor, bu da yetmezmiş gibi 15 dakikada bir mutlak masaüstü ziyareti yaşıyordum. Ancak sinirlenmemeye ve 'olur abi o kadar her yeni oyunun ilk birkaç günü böyle' diyerek kendimi yatıştırıyordum, 'oyunu alalım mı bro?' diye soranlara ise tek söyleyebileceğim 'şimdi değil' oluyordu. Yine biraz dışı sıkarak çıkacak yamayı bekleme ve ondan sonra oynama kararı aldım çünkü şu hali ile oturup oynamaya çalışırken daha da çok sinirleniyor, sinirlendikçe objektif olmam gerekirken kişisel bir nefrete doğru sürükleniyordum. Bu durumda da yazacağım inceleme, sonunda Outriders'i sevmiş kişilerden çıkıp Kürşat'a gelecek olan öfke dolu mailler ile sonuçlanacaktı. ('Alın şu adamın sopasını elinden' diye nice mailler aldık - Kürşat) Böyle işte. Bir süre yama falan bekledim, sonra oyunu tekrar açtım ve sonunda daha az, daha nadir çökme sorunları yaşayarak, (PC kaldırmıyor ondan olmuş da diyemiyoruz, GTX 2060S, 16GB RAM, Ryzen 7 fazlası ile yeten bir sistem) online tarafta da çok minik bağlantı sorunları ile

oyunu oynamayı başardım. Dolayısı ile işler biraz düzeldi diye sanmayın ki oyunu öyle arşa çıkaracağım, maalesef ki oyunun birçok yeri halen o kadar telmaşa bir hissiyata sahip ki - yıllardır oynamış olduğumuz bir çok looter shooter'dan esinlendiği, örnek aldığı o mekaniklerini kendi potasında güzelce eritmiş olsa da-beni bir türlü saatlerce ekran başına kilitleyemedi. Hatırlatmak isterim ki bu kesinlikle kişisel bir durum, başka arkadaşlarım oyundan çıkmadılar resmen, o kadar eğlendiler.

Peki benim beğenmediğim ve tabii ki beğendiğim tarafları nelerdi, ayrıca bu oyunda sizleri neler bekliyor? Artık onlardan bahsedeyim.

## Neyiz, ne yapıyoruz?

Outriders'in hikayesi ve bu hikayeyi anlatma şekli maalesef tam bir Hollywood klişesi. Kimileriniz 'AAA! Ama Sonat, oyunun olayı o!' diyebilirler, fakat benim için durum budur sevgili okur. Yazının başında da dile getirdiğim o zayıf diyaloglar oyunun sonuna kadar bir şekilde devam ediyor. Aslında bazı yerlerde 'bak bu iyiydi' dedirtmeyi başarıyor, yani kısacası freni patlak kömür kamyonu gibi yokuş aşağı ilerlemiyor neyse ki. 'Peki ne anlatmaya çalışıyor bu oyun, onu söylesene be artık adam!' dediğinizi duyar gibiyim. Outriders'in senaryosu Dünya'nın artık yaşanamayacak bir yer haline gelmesi üzerine özel seçilmiş 500.000 kişinin Enoch adı verilen -tahmin edeceğiniz üzere Dünya'ya en

benzer özelliklerde olan- bir gezegene varmaları ile başlıyor. Tabii ki güvenlik önlemi olarak bu 500.000 kişiyi gezegene indirmeden önce, oyuncu da ismini vermiş olan Outriders abi ve ablalar önden iniş yapıyorlar, biz de bu kişilerden bir tanesiyiz. Hemen buraya sıkıştırıyım, oyundaki karakterinizin tipini verilen seçenekler arasından istediğiniz gibi ayarlayabiliyor, bunu daha sonra oyun esnasında da değiştirebiliyorsunuz ve bir kısıtlama söz konusu değil, güzel bir özellik olmuş. Gezegene indikten sonra kontrol görevi esnasında bir sinyale rastlanıyor ve bunu kontrol etmek için uğraşırken bu diyarlann hiç de güvenli olmadığını öğrenmiş oluyoruz. (spoiler olmasın diye detay vermiyorum yine) Birtakım tatsızlıklar yaşanıyor, ayranlar dökülüyor, derken o sırada bizi dondurup uykuya yatırıyorlar. Yıllar sonra birileri bizi uyandırıyor ve o sinyali arama macerası kaldığı yerden devam ediyor.

Buraya kadar her şey çok güzel, gayet yerinde ve tadında bir senaryo var elimizde. Ancak oyun ilerledikçe yan karakterlerin aldıkları kararlar, verdikleri tepkiler, neden sonuç ilişkisi bağlamında sadık kalsa da, sığ ve tahmin edilebilir olmuş. Yani; bir karakter ile bir olay yaşadıkten sonra bir ya da birkaç adım sonra neler olacağını çok rahat kestirebiliyorsunuz. İşte bu noktada da yazımın başlarında dile getirdiğim klişe durumu ortaya çıkıyor. Senaryo finalini de hiç beğenmedim bu arada, onu da sıkıştırmış olayım. Bu senaryo ve diyalog muhabbetini daha da uzatmak istemiyorum ama son olarak şunu deyin kapatayım. Bizim karakterimizin olaylara







ve kişilere göre verdiği tepkiler gayet iyi, keşke yan karakterlere de bu kadar uğraşılsaymış. Bir de oyunda NPC'ler ile sohbet edebilmemiz açısından bolca diyalog seçeneği bulunuyor bu da bir artı tabii ki.

Artık oynanışa geçmek istiyorum, bu kısımda da baştan belirteyim, biraz orta karar kaldım. Çünkü oyunun karakter animasyonları i-na-nılmaz takoz. Haydi diyebilirsiniz, 'Abi sen zaten Gears of War'daki koşma animasyonlarını da beğenmezdim!' kabul ama sene olmuş 2021. Yeni bir oyun yapmışın, neden oyuna bakınca birçok insanın ilk tepkisi 'lan, Gears bu!' oluyor. Bunu da çok sorgulamaları lazım bence. Hep savunduğum bir durum var oyun geliştirme konusunda 'bazen o tekerleği baştan icat etmeye gerek yok' diye, ama bu durum o durum değil sevgili okur, burada baştan keşfetmeleri ya da geliştirmeleri gerekiyor.

### Ne kadar Gears, ne kadar Destiny?

Oyun hızlı bir oynanışa sahip, eh Gears dedik zaten. Dolayısı ile de The Division gibi ağır ve oturaklı bir oynanış beklememek gerekiyor hatta onun gibi siperden sipere bir oyun tarzını

da kesinlikle kabul etmiyor Outriders. Çünkü oyunda sabit kalırsanız ölüyorsunuz, ne kadar fazla hareket ederseniz o kadar güvendesiniz, ne kadar çok düşman öldürürseniz o kadar çok can geri kazanıyorsunuz. Yapay zeka da öyle çok iyi değil, yani akılcı şeyler beklemeyin ama bizi darlama konusunda on numaralar. Genel olarak üzerinize koşup sizi rahat bırakmayan, sizi siperden çıkartmak için bir şeyler atan, saçan düşmanlar ile dolu. Düşman çeşitliliği de oyun ilerledikçe değişen temaya göre ufak ufak değişiklikler gösteriyor.

Her looter shooter oyunda olduğu gibi Outriders'ta da zengin yetenek ağacı ile donatılmış dört farklı sınıf var ve bu sınıflar da kendi içlerinde üç farklı alt sınıfa bölünüyorlar. Burada uzun uzun hepsini anlatıp rehber yapmayacağım tabii ki ama bunlar arasında Devastator, tank bir sınıf olarak geçiyor. Trickster ise zaman ve uzayı büken bir sınıf diyebilirim. Pyromancer, adından da anlaşılacağı üzere ortamı yakıp kavuran bir sınıf ve bir de Technomancer var. Bu sınıf ise oldukça iyi bir destek sınıfı olarak öne çıkıyor. Her sınıf tabii ki yakın, orta ve uzak mesafeye göre oynanabilecek şekilde tasarlanmış. Oyunda ağırlığı Trickster'a verdim, diğerleri beni pek sarmadı ama bu onların sıkıcı sınıflar olduğu anlamına gelmiyor tabii ki. Diğer sınıflara göre daha hızlı olduğunu düşündüğüm Trickster, düşmanların arkasına teleport olabiliyor, bir alan oluşturup o alan içerisinde zamanı yavaşlatabiliyor ya da önce kendisine shield basıp daha sonra aynı tuşa tekrar bastığımızda başlangıç noktasına kendisini geri teleport edebiliyor. Yetenekleri sadece bunlar değil, seviye atladıkça daha çok yetenek ekleniyor ve istediklerimizden sadece üç tanesini seçip kullanabiliyoruz. Burada güzel bir detay var,

istediğimiz zaman bu yetenekleri diğerleri ile değiştirebiliyoruz yani bir kere seçtin artık karakterin bu üç yeteneğe sahip, diğerleri kilitlendi asla değiştiremezsin gibi bir durum yok. Outriders'ta bir looter shooter'da olması gerektiği gibi bolca silah, zırh ve mod çeşitliliği yer alıyor. Oyun ilerledikçe daha şekil ve daha kuvvetli itemler bizleri bekliyor. Oyunun en sevdiğim kısmı ise bunlar oldu, gerçekten çok güzel görünen ve işlevsel olan zırh ve silahlar mevcut. Mod konusu hafif Destiny esintisi vermedi dersem yalan olur. Bu modlar sayesinde farklı kombolar yapabiliyor, belirli yeteneklerin daha farklı kullanım şekillerine kapılar açabiliyoruz. Bütün bunları bir araya getirdiğimizde ise seçmiş olduğunuz sınıfı doğru şekilde, doğru ekipman ile oynayınca eğlenceli bir oynanış sizi bekliyor diyebilirim. Fakat burada da bir eksi var ki hepimizi üzeceğini düşünüyorum, artık bu tip oyunlarda standart haline gelmekte olan Transmog yani bir eşyanın tipini diğer eşyaya basma konusu, maalesef yok :( Unutmadan araya sıkıştırıyım, yine türün olmazsa olmazı etraftan craft malzemesi toplama olayı burada da var ama oldukça basit ve sade. Bu malzemeler ile elimizdeki eşyaları geliştirebiliyor ve NPC'lerden ekipman alabiliyoruz. Korkmayın, alın eşyaları ya da eldekileri upgrade edin, çünkü daha yüksek World Tier'da daha rahat edip haliyle de daha iyi eşyalar düşüreceksiniz. Oyunda zorluk seviyesini World Tier belirliyor (Merhaba The Division 2!) dolayısı ile daha iyi loot istiyorsak World Tier'ı yükseltmemiz gerekiyor. Ancak şunu söylemem gerekiyor en yüksek World Tier her zaman için mantıklı olmuyor, çünkü oyun kimi noktalarda çile çektirebiliyor zorluk olarak, çok da kasmayıp





World Tier'ı biraz düşürün derim, sonra tekrar yükseltirsiniz. Hem zaten asıl loot'u oyunun sonunda -Endgame Content- kısmında elde edeceksiniz.

### Keyfi sonradan geliyor mu?

Outriders'ta cross-play de yer alıyor. Aktif bıraktığım halde şimdilik sadece PC tarafında oynayan oyuncular ile eşleştim, konsoldan kimse denk gelmedi, bu sebeple ne kadar düzgün çalıştığını maalesef bilemiyorum. Geleyim bana camı açıtırıp yeter diye başırtma noktasına geliren kısma. Geliştirici ekip arasında da bu konudaki muhabbet şöyle dönmüş diye düşünüyorum.

-Ne kadar ara sahne kullanalım istersiniz?  
-Evet.

Arkadaş, kapı açıyorsun bir buçuk saniyelik ara sahne giriyor, duvar tırmanıyorsun, iki saniyelik ara sahne giriyor, boss'ta faz geçiyorsun ara sahne giriyor, kaçınırsa ara sahne giriyor. Tamam ben de seviyorum ara sahne olaylarını da, bu nedir ağa? Tamam sebebini açıkladılar ve oyuncuları senkronize etmek içinmiş öyle söylediler ama, duyunca bi 'Hadi abicim hadi, ilk defa siz yapıyorsunuz böyle co-op oyunu!' dedim, ister istemez.

Bu arada oyunun ana görevlerini falan kovalarken bir yandan da bolca yan görev geliyor. Kimi oyuncular bunları mutlaka yapmayı tavsiye ediyor, ben keyfinize göre takılın derim. Yani bolca görev içeriği var oyunda, o açıdan da zengin. Peki bu oyunun sonunda ne var, senaryo bitti mi olay bitiyor mu sorusuna ise spoiler vermeden şöyle yanıt verebilirim, Expeditions. Şöyle ki, Expeditions kısmı oyunun senaryosu bittikten sonra açılıyor, yine birçok looter-shooter oyunda olduğu gibi Outriders'ta da gerçek ekipmanları bu Expedition'lar sayesinde toparlıyoruz. Oyunun normal zorluk seviyesi yani World Tier sistemi burada kendi içerisinde ayrıca çalışıyor ve Expedition'in temel olayı ise speedrun, yani en kısa sürede bu görevi bitirmek. Çünkü ne kadar kısa sürede biterse

karşılığında o kadar kaliteli ödüller alıyoruz. Fakat bana kalırsa bu süre sınırı kaldırılmalı daha iyi bir sistem gelmeli, public takımlarda tat kaçırıyor.

### Envanter ansızın uçar mı, uçar...

Biraz önce de bahsettiğim ara sahne konusu beni her ne kadar inanılmaz darlamış olsa da kimi oyuncular için bardağı taşıran son nokta inventory wipe konusu oldu. Düşünsenize çantanızı bir açıyorsunuz biriktirdiğiniz hiçbir eşya yok. Ben bu satırları yazarken konu ile ilgili bir tweet atılmış, sorunun en kısa zamanda çözüleceğinden bahsedilmişti ama siz bu satırları okurken son durum ne olacak bilemiyorum tabii. Zaten şu sıralar looter shooter konusunda yeni bir şeyler arıyoruz falan derken, 'eee bu ne şimdi?' dedirtti oyun. Bir yanım 'Çıkışında sağı solu dökülen birçok oyun oldu, oynadın ve şimdi taş gibiler' diyor, diğer yanım ise ona 'Oğlum, tamam da, bu kadar da değildi ya.' Diyor. Ben düzeleceğine ve daha elle tutulur bir hale geleceğine inanıyorum. Sanki geliştiriciler oyunu 'Erken erişim!' adı altında çıkarmışlar da ondan dolayı bu süreçten geçiyormuşuz gibi düşünmeye çalışıyorum. Çünkü birçok oyuncu gibi ben de oyunlar erken erişim adı altında çıktığında biraz daha iyimser yaklaşıyor, incelerken bile ona göre değerlendirmeye çalışıyorum. Fakat elimin altına piyasanın en pahalı oyunlarından bir tanesi tam sürüm olarak geçip böyle problemler çıkarttığında, ben de kontrolden çıkıyorum. 'Biliyorum birçok oyuncu 'abi bende akıyor!' diyerek oynadı ve oynamaya da devam ediyor (Benim CP77 maceram gibi, o bugların iki belki üç tanesi dışında başka görmedim. Not: Verilen sözlerin tutulmaması konusu ayrı bir konudur). Bu arada sanıyorum ki bu oyunun 'Game as a Service' mantığında geliştirilmemiş olması da en büyük artlarından bir tanesi. Son çözüm şudur; şimdi almayın, bırakın biraz daha pişsin, DLC falan gelsin, iyice toparlasın o zaman alın, acele etmenize gerek yok. Ama biliyorum ki birileri puanımdan ötürü bana çok kızacak. ♦ Sonat Samir



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Klişe bir senaryo olacağını anlıyor fakat yeni bir looter shooter oluşu ile gözümüzü kapatıp yemeye başlıyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Eee bu dünün aynısı. Her şey sonsuz bir tekrara dönüşüyor.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Umarım içerik eklenmiştir, hatalar giderilmiştir ve Outriders'ı öve öve bitiremiyoruzdur.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%45 Sika sika ilerliyoruz.

%30 Loot yapıyoruz.

%24 Ara sahne izliyoruz.

%1 Eşyalarımız silinmesin diye dua ediyoruz. :)



## ARTI

- + Oyunun kendine özgü sınıfları ve onların eğlenceli oynanış mekanikleri.
- + Zırh ve silah tasarımları gerçekten çok güzel.
- + Olması gerektiği gibi, çok fazla loot.

## EKSİ

- Türe çok büyük yenilikler katmayıp, olanı da pek doğru uygulayamadığı kısımları ile biraz üzüyor olması.
- Şu haliyle ile çok fazla sorunu var.
- Bitmek bilmeyen ara sahneler oyundan soğutuyor.

## SON KARAR

Şüphesiz çok daha iyi olabilirdi ve sorunları da özellikle PC platformunda can sıkıyor. Yine de oynasız geçen şu günlerde, indirim de yakalarsanız fena alternatif değil.

62



Yapım Rebellion Dağıtım Rebellion Tür Strateji Platform PC Web [rebellion.com/games/evil-genius-2](http://rebellion.com/games/evil-genius-2)

# Evil Genius 2: World Domination

Dünyayı ele geçirmek pek zormuş, bye!

Dünyayı ele geçirme teması tam da "riskli iş" dedikleri şey. Vakti zamanında türlü türlü stratejilerde bunu çokça denedim, genç yaşlarımda hileler ve modlarla da kendimi geliştirmiştim ama bu dünyayı ele geçirme konusunda -her ne kadar siz "oynayan" olarak kağıt önünde gidişattan sorumlu görürseniz de- oyunun sizinle ciddi iş birliği ve uyum içinde olması gerek. Elixir Studios bunu 2004'te Evil Genius ile denediğinde güzel geri dönüşler almıştı. Aradan geçen 17 yıldan sonra, Rebellion tarafından geliştirilen Evil Genius

2 ile iki nesli buluşturmayı ve belli ki keyifli bir nostalji yaşatmayı planlamışlar.

## Kötülük her zaman kaybetmek zorunda mı?

İlk oyunun fikrini alıp eksikleri üzerinde çalıştıktan sonra yenisini bize sunmuşlar, niyet bu. Ben de bu ay lüks otel görünümündeki sığınağımızda kötülük dehası bir birey olmayı denedim. Görevimizin ne olduğunu da öğrenmiş oldunuz böylece; 1- özünde kötü olmak 2- dünyayı ele geçirmek. Kötülük dehası karakterlerden birini seçmemiz gereki-

yor senaryo modunda öncelikle; Maximilian, Red Ivan, Emma ve Zalika kendi alanlarında uzmanlaşmış dört kötü karakter ve hepsinin oyuna girmeden görebileceğiniz, oyuna etki eden özel güçleri var. Gözünü para bürümüş Maximilian, bu sığınağımızda işlerin -günümüz dünyasına göre değil ama - düzgün yürümelerini sağlayacak minionları daha hızlı yönetme gücüne sahip. Oldu da Zalika'yı seçerseniz, -o tipiyle Mars'a gitmeye daha müsait- tam bir bilim canavarı ve girdiği odalardaki minionların daha hızlı çalışmasına sebep olabiliyor. Karakterimizi seçince adanın orta yerinde lüks resort otel gibi görünen sığınağımıza yerleşiyoruz; dört tane bu tarz bina bulunuyor. Bina dört kattan oluşuyor ve oyun da epey keyifli başlıyor. Biz niye buradayız? -Dünyayı ele geçirmek. Bunu nasıl yapacağız? -Öncelikle onlarca minionun desteğine ihtiyacımız var. Bu minionlarımız The Sims gibi sığınağımızın koridorlarından odalarına kadar her şeyinin yapımında sorumlu. Neler lazım bize arkadaşlar; altınları saklayacak bir oda; onu da yapıyoruz, kolay. Sonra bu minionlar robot değil; yemekhane, yatakhane, dolaplar yapıyoruz. Bu kadarını yapınca sığınakta işler ilerlemiyor ve karanlığa bürünüyoruz. Niye? Çünkü elektrik sağladığımız odayı minicik yapmışız ve istesek de başka jeneratör ekleyemiyoruz... Hemen başka bir oda daha yapıp her şeyi





oraya taşıyoruz falan... Temel ihtiyaçlar kolay hallediliyor ama esas ince ayar güvenlik, vale, tekniker ve bilim adamları... Sonuçta otel görünümü sığınağımıza kapanıp dünyayı ele geçirecek değiliz, radyo ve iletişim odaları kurup dünyaya açıyoruz ve belli üslere baskın yapmamız gerekiyor. Planların yürütüldüğü dünya haritası üzerine seferler düzenleyip yetenekli insanları çalmak, hazineleri ele geçirmek ve Adalet Güçleri'ne ajanlar gönderip kötülük planlarımızı genişletmek gerekiyor zira yukarıda bahsettiğim odaları yapmak için para buralardan geliyor hep oyun boyunca.

### Kaostan kaosa

Burada duralım; şimdiye kadar en basit haliyle gidişatı anlattım ama bahsetmem gereken şey, oyunun verdiği memnuniyet hissi. İlk oyundan sonra grafikler tatmin edici seviyelere gelmiş. Hikayedeki karakterler ve onlarla olan iletişim detayları göz dolduruyor. Yardım menüsünden kötülük dehalarını tanıdığımız sürece kadar, eğlenceli ve zekice kulanmış bir içerik planının olduğunu rahatça söyleyebilirim. Hikaye tam anlamıyla size neyin ne olduğunu anlatıyor ve pek de soruya yer bırakmıyor. Kaldığımız yerden devam etmek gerekirse, işler bir noktada kontrolden çıkıyor çünkü daha fazla para için tek tek diğer ülkelere gitmemiz gerekiyor. Buralara minion gönderdik, teknikerleri aldık, sığınakta eğittik,



güvenlik güçleri oluşturduk. Bunları yaparken minionlar görevleri tamamladıkça bildirimleri kırmızı bir ünlem işaretiyle geliyor. Sefer sayısı arttıkça, o kırmızı bildirimlere tıklayıp gidemediğinizden, hepsini manuel olarak ziyaret etmeniz gerekiyor ve kaos burada başlıyor. Oyunun bir noktasından sonra "Ben kötüyüm, ben dünyayı ele geçiriyorum ama bunlara bakacak birini tutabilseydim keşke" demeye başladım.

Çünkü içerde diğer bölgelerden getirdiğiniz valederi, korumaları eğitecek odaları, dünyadaki stratejinizi ve savunmanızı geliştirecek araştırma odasını yaparken sürekli meşgulsünüz. Bir yandan bizim kötü lideri kendine has özelliklerini göstereceği alanlara taşıyorum; orada aktif ediyorum, bir yandan minionlar sert taşları kırsın diye onları araştırma odasında geliştiriyorum. Bunun yanında ana göreviniz belli ama yan görevler ve size sürekli sunulan başarı görevleri var. Tek tek "görevler" penceresine girip onları da kontrol ediyorsunuz bir yandan. Tamam başarıyorum, minionlarımı geliştiriyorum, ülkelere de yayılıyorum. Kısaca ben kötülük dehası olmayı aklıma koymuştum ama bu dünyayı ele geçirme sistemi yer yer zorladı. Oyun benimle çok paralel gitmiyor gibi hissettiğim anlar oldu, bazı şeylerin yönetimi daha kullanıcı dostu olabilirdi.

### 17 sene beklediğimize değdi mi?

Diğer ülkeler demiştik, heh, biz biraz yayıldıkça onlar da bize ajanlar yollamaya başlıyor. Özünde "Sadece çalışanlar" yazan kapılardan girmek için can atıyorlar ve bir şekil içeri sızmaya çalışan kaçaklar oluyor. Güvenlikleri eğittiğimiz sürece bu kaçakları bina dışına çıkarmayı veya kelepçelenmelerini sağlayabiliyoruz. Bir diğer yol da kelepçeledikten sonra sorgu koltuğuna oturtup gizli bilgiler çalmak. Daha sonrasında paketleniyorlar zaten. İşler biraz daha büyüdüğünde renk vermeye için kumarhane görünümü sığınak olmaya



başlıyoruz, çeşitli makinalar, valeder sağlamak ve daha fazla güvenlik ile kapıların aşılması da içerdeki en önemli amacımız. Ben bu kısımdan çok hoşlanmıştım açıkçası, turistler geliyor, onların takıldığı kısmı güzelce tasarlıyorum; sonra araya bir ajan dalıyor ve o geçmesin diye kameralar, kapı stoperleri gibi korumaları uyardırarak şeylerle uğraşıyordum. Yukarıda anlattığım gibi aslında, dünyayı ele geçirmeye çalışırken benim gibi "dünyayı ele geçirmesem de olur, kumarhanede işler iyi" modunda takılmayı da sevebilirsiniz, kiminiz The Sims gibi minion'ların "pizza sever, tamamen işlevsiz, unicorn'lara bayılır" gibi özelliklerini okumaktan hoşlanıp oyunun yapı modundan keyif alabilir veya gerçek bir kötü gibi, sadece ülkelere çökme olayına yoğunlaşabilir.

Şöyle bir şey var, onu en sona bıraktım. Tam bir gerçek kötü gibi, sınırsız para ile Sandbox modunda her şeyi, istediğiniz gibi inşa edebilirsiniz. Tavsiyem bir karakterle hikaye modunu denedikten sonra buna da bir şans vermeniz, oyun akışı kontrolünün sizde olması sandboxta daha farklı bir deneyim sunuyor. Hakkını vermeliyim, güzel bir ikinci oyun olmuş; kimi nereden yakalayacağı ve yaşayacağınız deneyim de buna göre değişecektir, unutmadan yazalım; ücretine de değiyor.

### ◆ Ayça Zaman

## KARAR

**ARTI** Grafikler ve diyaloglar yaratıcı.

Serinin ilk oyununa güzel bir devam oyunu. Fiyatı cüzi.

**EKSİ** Bildirimler bir işe yarmıyor. Her şeyin bakını olmak zor, oyun farklı alanları yönetmek için kolaylık sağlamıyor.

## İNCELEME

**Yapım** Hazelight Studios

**Dağıtım** Electronic Arts

**Tür** Arcade

**Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XS

**Web** ea.com/games/it-takes-two



Olca

# It Takes Two



Kaan

## Bu incelemeyi yazmak için de iki kişi gerekti...

**Kaan:** Hazelight Entertainment'i Brothers ve A Way Out adlı başarılı yapımlarından çıkarabilirsiniz. Brothers tek başına deneyimlenen bir oyun olmasına karşın iki karakteri yönetiyorduk. A Way Out ise kısa ama tam bir co-op deneyimiydi. Şimdi ise, hani derler ya çıraklık eseri, kalfalık eseri ve ustalık eseri diye; Hazelight tam anlamıyla ustalık eseri ile karşımızda. Gerek oyun süresi gerekse eğlencesini asla yitirmeyen içeriği ile It Takes Two, oynadığımız en iyi iki kişilik macera oldu.

**Olca:** Kaan'ın dediği gibi deneyimlediğimiz en iyi co-op oyunu olduğundan incelemesini de oyunu oynadığımız gibi beraber yazalım dedik ve incelemeyi iki koldan kaleme aldık. A Way Out'u da Kaan'la beraber oynamış ve beğenmiştim. Özellikle iki farklı sonunu da

tecrübe etmiş, hüzünlü ve keşke bu tarz başka oyunlar da olsa demiştim. Anlaşılan dileğim kabul olmuş. It Takes Two ile çıktığı gibi tanıştık. A Way Out'a nazaran konsept bir hayli farklı lakin içerik hiç görmediğim güzellikte.

Kontrol etme fırsatı bulduğumuz May ve Cody ile kızları Rose üç kişilik bir çekirdek aile. Fakat May ile Cody'nin evlilikleri uzun süredir yolunda gitmemekte. Çift, sonunda boşanma kararı almışlardır. Bu durum Rose'u çok üzmektedir. Bu yetmezmiş gibi kendisini suçlu hissetmektedir. Hislerini ailesine açmaktan çekinir ve elinde sınırlı tuttuğu "Aşkın Kitabı"ndan anne ve babasının tekrar bir araya gelmesini, birbirlerini sevmelerini ister. Birkaç damla gözyaşı da kitaba aktıktan sonra sahne değişir ve Cody ile May'e geçeriz. Cody ve May artık Rose'un yaptığı

iki oyuncak bebeklerdir. Gerçek bedenleri uyumaktadır. Ruhları ise minnacık bebeklerin içine hapsolmüştür. Elbette ilk hissettikleri şey korkudur ama Aşkın Kitabı'nın yazarı Dr. Hakim olaya el koyar! Dr. Hakim der ki: "Eğer insan halinize geri dönmek istiyorsanız ilişkinizi düzeltmeli ve beraber çalışarak engelleri aşmalısınız." Bunu başarmanın anahtarı ise iş birliğidir. Tabii Cody ve May afallamıştı. İlk bakışta iş birliğine yanaşmasalar da insan bedenlerine dönmek için buna mecburdurlar.

**Kaan:** It Takes Two'nun hikayesinin çıkış noktası, boşanma arifesinde olan iki insanı barıştırmak. Hatta bir adım ileri giderek oyun için Stockholm Sendromu yoluyla evlilik danışmanlığı bile diyebilirim. Dr. Hakim, Cody ile May'i bir nevi rehin almış ve oyun ilerledikçe Dr. Hakim'e olan öfke azalmakta. Oyunun hikayesini okuyunca aslında size çok basit gelebilir ama içeriği öyle bir zengin ki, öyle mini oyunlar var ki, tek derdimiz Cody ve May'i bir araya getirmek oluyor. Oyunu kendi içinde iki aşamaya ayırabiliriz. Bunlardan ilki Cody ve May'in Rose'a ulaşmaya çalışması. İkinci aşama ise Dr. Hakim'in uyguladığı terapi. Terapi dediğim, karakterlerden birisinin sevdiği bir şeye yöneliyoruz ve diğer karakterin nerede yanlış yaptığını araştırıyoruz. İki bölümün de ortak özelliği ise her bölümün farklı bir temayı işlemesi. Şunu da hemen belirteyim, Cody ve May bahsettiğimiz gibi iki ufak oyuncak bebekler ve oynadığımız dünya genel itibarıyla evleri olsa da Dr. Hakim sağ olsun, hayal





gücünü bayağı bir konuşturuyor. Örnekler anlatayım; mesela ikilinin garajında oynuyoruz ama bu garaj gerçekliğin ötesine geçmiş durumda ve aslında orada olmayan birçok yol yahut platform mevcut. Yahut konuşabilen ve bize “beni niye tamir etmediniz!” ya da “benim yerime robot süpürge mi aldınız!?” diye bize haklamaya çalışan bir süpürge var! Yani olay, iki oyuncak evin içinde hıpluyor zıplıyor değil arkadaşlar. Sincaplarla iş birliği yapıp eşek arılarına karşı mücadele veriyor, kötü kalpli bahçe bitkileri ile kapışıyor, kurbağaları taksit niyetine kullanıyor, kanatlanıp uçuyor ve daha nice şey gerçekleştiriyoruz.

**Olca:** Oyundaki platform öğeleri de tıpkı bölümler gibi her seferinde değişiyor. Dolayısıyla oyunun dinamikleri daima taze kalıyor ve sıkılmıyorsunuz. Başlarda ben May ile çekiç kullanırken Kaan ise Cody ile çivi atabiliyordu mesela. Ya da bir başka yerde Kaan/Cody zamanla oynayabiliyorken ben kendimi klonlayabiliyordum. Bir yerde ikimiz de miknatis kullanıyorduk ama farklı kutuplardık. Birimiz iterken, öteki çekebiliyordu ve bulmacaları platformları çekip itmeye çalışıyorduk. Demem o ki, ben bir oyunda bu kadar çeşidi daha önce hiç görmemişim. Bu arada, oyunda ölme diye bir kavram yok ve May ile Cody daha başlarda bunu keşfediyorlar. Ölüncü tekrar oluşuyorsunuz, o kadar. Sadece boss dövüşlerde iki karakterin de canı oluyor ve birisi öldü mü bir müddet sonra canlanabilirken iki karakter de aynı anda ölürse boss savaşına yeniden başlıyorsunuz.

**Kaan:** Hep Cody ve May, May ve Cody dedik ama bu arkadaşlar kim ve neden boşanmak istiyor bahsetmedik. Ben kısaca Cody’den bahsedeyim; kendisi biraz rahatına düşkün ama eğlenceli bir tiptir. Bahçivanlık işleri ile uğraşmasını sevmesine karşın bu işi



bir türlü ticarete dökmemiş ve karısından da yeterli desteği görmeyince cesaretlenip devam edememiştir. Bir nevi “ev erkeği” konumundadır ve ev ekonomisinin tüm yükü karısı May’e kalmıştır.

**Olca:** May, çalışkan ve mükemmeliyetçi bir insandır. Müziği ve şarkı söylemesini çok sevmektedir. Fakat eşi para kazanamadığından, ekme parası için, mühendis olarak geceli gündüzlü çalışmaktadır. Durum böyle olunca May evine sadece akşamları uyumak için gelebilmektedir. Ayrıca kızına da yeterli ilgiyi gösterememekte ve işkolik olarak yaşamına devam etmektedir.

**Kaan:** Aslında bu evlilikte tam olarak şu suçlu diye birisini göstermek çok zor. Aslında ikisi de elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışmaktadır ama ikisi de birbirlerinden gerekli desteği görmeyince ilişkileri giderek devasa bir uçuruma dönüşmüştür. Neyse ki Dr. Hakim olaya el atıyor. Oyunun en az iki kişiyle oynanması gerektiğini sanırım bilmeyen yoktur. İsterseniz online olarak yahut isterseniz -bizim gibi- ekranı ikiye bölerek eğlenebilirsiniz. Oyunun yüzde sekseninde falan ekran ikiye bölünmüş

durumda ve bazı platform öğeleri yahut savaşlarda tam ekrana dönüşüyor. Hatta oyunun bir bölümünü tıpkı Magicka oyunu gibi RPG şeklinde oynamıştık! Bu bölümde ikimiz de büyücü olmuştuk ve tıpkı Magicka tarzı RPG’lerde olduğu gibi hafif üstten bakmalı bir şekilde oyunu oynama fırsatı bulduk. Cody’nin boxer şortundan yapılmış bir tayyareyi ben kontrol etmeye çalışırken Olca’nın da uçağın tepesinde bir sincapla ölüm kalım savaşı yaptığından bahsetmiş miydik?

**Olca:** Mini oyunları es geçemeyelim. Her bölümde derseniz oynayabileceğiniz iki veya üç tane mini oyun bulunmaktadır. Voleybol, satranç, yarış, doğru tuşlara basma gibi klasik oyunlarla maceranızı ara verip rekabeti kızıştırabilirsiniz.

It Takes Two’da May ve Cody bulmacaları iş birliği ile çözmek zorundalar. Tek başlarına asla ilerleme kaydedemiyorlar. Dolayısıyla karakterleri yöneten oyuncuların da iş birliği içinde olmaları şart. Evet, bazen tansiyon yükselebiliyor. “Oraya niye zıplamadın? Niye vurmadın?” diye ama Cody ve May’den önce bizlerin uyum içinde olması – olmaya çalışması şart. Oyunun süresi de tatmin edici ve ortalama 12 saat sonra bu eşsiz macerayı gözleriniz yaşlı bir şekilde bitiriyorsunuz.

**Olca Karasoy Moral Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Eğlenceli ve değişkenlik gösteren platform elementleri. Dr. Hakim ve mizah anlayışı. 12 saat civarındaki tatmin edici oynanış süresi  
**EKSİ** Gereğinden fazla zor ve tekrarlayıcı olabiliyor



Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Aksiyon, RPG Platform Switch Web [www.monsterhunter.com/rise](http://www.monsterhunter.com/rise)

# Monster Hunter: Rise

Daha basit, daha hızlı ve yine çok başarılı

**M**onster Hunter serisinin bir önceki oyununun seriyi alıp başka noktalara çıkarttığı malumunuz. Beni en çok şaşırtan da önceki oyunlar üzerine bu kadar değişiklik getirmesine, bazı mekaniklerin DNA'sıyla oynamasına rağmen Monster Hunter: World'ün serinin çok eski hayranları nezdinde bile kolaylıkla kabul görmesi. Şimdiye kadar serinin en hızlı satılan oyunu olan Monster Hunter: World, ardından gelecek yeni MH oyunları için güzel bir kilometre taşı oldu belki ama yeni gelecek kardeşlerinin işini zorlaştırdığı da aşikar. Kendi adıma söyleyeyim ve bu seferki konumuz olan Monster Hunter Rise'dan örnek vereyim. MH: World'ün ardından bu oyunu serinin mobil taraftaki görünürlüğünü devamlı kılacak, daha light bir ara oyun olarak hayal etmişim. Öyle olmadı. Capcom'un da üzerine basa basa söylediği gibi, serinin altıncı ana oyunu, teknik açıdan daha mütevazı bir yapım olmasına rağmen şimdiye kadar çıkmış en başarılı Monster Hunter oyunlarından biri oldu benim için. Peki, oyunun içeriğinde neler var, bize neler sunuyor?

## Daha butik bir hikaye

Oyunda Monster Hunter serisi oyunlarından alıştığımız gibi, bir canavar avcısını kontrol ediyoruz. Belki MH: World kadar piksel açısından zengin değil ancak oldukça detaylı bir karakter yaratım ekranı söz konusu. Hazır profillerden tutun da ince ayarlara kadar istediğiniz kişiyi yaratmanız isten bile değil. Kendi karakterinizi yaratıktan sonra sıra yol arkadaşımız olan kediyi, yani Palico'yu yaratmaya geliyor. Burada herkesin evde beslediği kedisine benzer bir Palico yarattığını tahmin edebiliyorum, ben de farklı değilim. Palico'yu yarattıktan sonra işimiz bitmiyor çünkü artık sevgili dostumuz yalnız değil. Monster Hunter Rise ile beraber, köpeğe benzeyen bir binek olarak da kullanabileceğimiz Palamute'lar da oyuna dahil edilmiş durumda. İsteddiğiniz gibi tasarlayabileceğiniz bu dostlar gerek stamina kaybetmeden kocaman haritada bir yere giderken gerekse de savaş meydanında size yardımcı olacak. Peki hikaye bu sefer nasıl? Açıkçası MH: World'ün devasa dünyası, yaratıkları ve epik hikayesi burada tekrar edilmemiş.

Bu bence kötü bir şey değil, anlatayım, siz karar verin. Tipini seçip ismini koyduğumuz karakterimiz henüz yeni Hunter'lığa terfi almış ve Kamura adlı, geleneksel Japon köylerini andıran bir yerde yaşamını sürdürüyor. Kendisine bu haberi veren ikizler Hinoa ve Minoto ile ilk karşılaşmanın ardından bizi Fugen karşılıyor. Fugen ilk bakışta Tekken'deki Heihachi Mishima'ya benzeyen bir Hunter, köyün en eskilerinden, koruyucusu ve lideri. Hikayenin uzun süre huzur içinde devam etmeyeceği de bu ilk konuşmada hemen ortaya çıkıyor. Önce bizim karakterin gözüne semada belli belirsiz gözükken, uçan bir canavar takılıyor. Sonra da Fugen artık işaretlerini





ayyuka çıktığını, 50 sene önce gerçekleşen ve onlarca canavarın köye saldırarak büyük bir yıkıma yol açtığı, Rampage adlı vakanın tekrar yaşanmasının an meselesi olduğunu söylüyor. Fugen efsanevi kariyerine rağmen artık yaşlanmış ve yardıma ihtiyacı var. Bize verdiği ilk görevler de genelde kasabanın bu canavar saldırısına hazırlanması, güçlendirilmesi üzerine kurulu. Derken, böyle bir görev sırasında yalnız bir canavar tarafından saldırıya uğruyoruz ve hikayemiz de bu noktada başlıyor.

### Biraz örümcek adamcılık

Monster Hunter Rise serinin bir önceki oyununda getirdiği mekaniklerin üzerinden devam eden bir yapım. Oyunda 34'ü ana canavar olarak nitelendirilebilecek 50'den fazla canavar mevcut. Bir kısmını eski oyunlardan tanıyoruz, bir kısmı ise ilk kez yüzünü gösteriyor ve aralarında Elder'lar da var. Ana mekanikler hatırladığınız gibi, yaratığın izini sürüyor, keşfediyor, zayıf noktalarını öğreniyor, tuzak kuruyor ve avlıyoruz. Bu avın sonucunda da zırh ve silahlarımızı güçlendirmekte kullanabileceğimiz eşyalar geçiyor elimize. Silah demişken hatırlatayım, oyunda MH: World'de bulunan 14 sınıf silahın tamamı yer alıyor, yine istediğinize odaklanmakta serbestsiniz.

Monster Hunter Rise'in en büyük yeniliği oyunun isminde yatıyor. Bu defa haritayı yatay olarak genişletmek yine dikey oynanışa da önem verilmiş zira artık yeni bir oyuncağımız var: Wirebugs. Wirebugs anlık olarak ortaya çıkabilen ve aramızda ince ama çok sağlam bir iplik bırakarak biz örümcek adammışçasına göklere savuran yeni yol arkadaşlarımız. Minik bir ekleme gibi gözükabilir ama oyuna çok büyük değişiklikler getirmiş, sadece harita kullanımı anlamında değil, savaşlar anlamında da. Wirebugları kullanarak artık bir noktadan diğerine gökten hızlıca seyahat edebiliyor, uçan yaratıkların sırtına çıkabiliyor ve daha önce yerden savaşmak zorunda kaldığımız dev gibi canavarlara havadan da saldırabiliyoruz. Sistem basit, son derece iyi işliyor ve oyuna kattıkları da bana göre



Monster Hunter Rise'ı, serinin en keyifli savaş mekaniklerine sahip oyunu yapıyor. Bir şey daha, wirebug sadece karakterimizle değil, silahlarımız ile de uyum içerisinde. Onun varlığı her silaha ekstra bir saldırı stili olarak dönmüş durumda.

Bu noktada canavarları keşfettiğinizde oyunun size sunduğu introlardan da bahsetmek istiyorum. Yahu, bayıldım. Dramatik bir sunuşla size canavarı anlatan bu introların dili öyle harika ki, David Attenborough belgeseli izliyormuşsunuz gibi geliyor, zaten gördüğünüzde hak vereceksiniz.

### Başka modlar da var

Hikaye özelinde çok şey anlatmayı sevmediğimi biliyorsunuz, o yüzden ilk canavar saldırısının gelmesinin ardından olanları burada yazmayacağım. Oyunun ana hikayesi 20 saat uzunluğunda ama MH: World'den hatırlayabileceğiniz yan görevlerin sayısı o kadar çok ki, sizi toplamda bunun üç katı kadar başında tutması işten bile değil. Yani dolu dolu, cayır cayır, kütür kütür bir hikaye sizi bekliyor. Sizi tatmin edeceğine de çok eminim.

MH: Rise'in multiplayer modundan da bahsetmek gerek. Oyunun online modları aynı makinede veya online olarak co-op deneyim

edilebiliyor. Burada palamute veya palico dostlarınızdan birisini yine yanınıza alabiliyorsunuz ve dört kişilik gruplar kurmanız mümkün.

Ayrıca oyunun giriş konusunu oluşturan Rampage, mod olarak da oyuna dahil edilmiş durumda. Rampage modunda köyünüze saldırın canavarları, gerektiğinde taretleri de kullanarak püskürtmeye çalışıyorsunuz. Bu modda çok vakit geçiremedim ama oldukça keyifli olmuş.

Yazımız artık sonlara gelirken, Monster Hunter: Rise'in 2022 yılı içinde PC için de çıkacağını belirtmek isterim ancak Switch ile uyumu muhteşem seviyede. Belki grafikleri daha basit, belki dünyası daha mütevazı ama hikayesi ve harika oyun mekanikleri aynen yerinde duruyor. Switch sahibiyse kaçırılmayı düşünmeyin bile. ♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** 50'den fazla avlanacak canavar. İlgi uyandıran hikaye.

Wirebug mekaniği oyuna çok pozitif etki etmiş.

**EKSİ** Grafikler daha basit



Yapım Oddworld Inhabitans Dağıtım Oddworld Inhabitans Tür Platform, Bulmaca Platform PC, PS4, PS5 Web [www.oddworld.com/soulstorm](http://www.oddworld.com/soulstorm)

# Oddworld: Soulstorm

Abe ve 300 mudokonun kıyma makinesinden kaçışında yeni perde...

Besin zinciri. İnsanlar olarak konuşurken içimizi titirmeden kullanabildiğimiz bir kelime zira fiziksel yeteneklerimizle olmasa bile aklımızı kullanıp aletler yaparak, Dünya üzerinde yayılcı ve dominant bir tür haline gelmiş, bir şekilde besin zincirinin tepesine yerleşmişiz. Aklımızı silah ve kendi refah seviyemizi yükseltecek diğer konularda aktif olarak kullanmamız da kendi ekmeğinde, etinde böceğinde yaşayıp giden diğer türlerin felaketine dönüşmemize yol açmış. Oddworld dünyası, benzer bir temayı alıp ona kapitalizm eleştirisi ile yaklaşan bir oyun. Seneler önce grafikleri ve animasyonları ile aklımızı başımızdan alan, zorluğu ile şimşek hızında ctrl+alt+del çekmemize neden olan Oddworld: Abe's Oddysee'nin (ve 2013 yılındaki remake'i Oddworld: New 'n Tasty'nin) ardından hikayenin devam oyunu olduğunu söyleyebiliriz ama bu defa karşımızda birebir yenilenen bir Oddworld: Abe's Exoddus değil, onu temel alıp farklı bir şekilde yorumlayan, günümüze uyarlanmış bir oyun var.

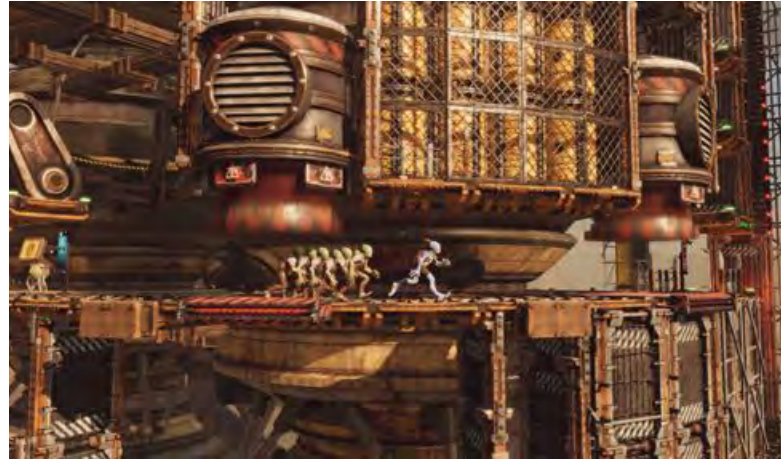
## Kaçışa devam

Peki Abe kim ve biz neyden kaçıyoruz? Abe, kocaman gözleri ve yeşil / mor derileri ile öyle veya böyle insana benzeyen mudokon ırkına mensup bir adam. Glukkonlar ve onların yancısı Sligler tarafından yönetilen Ruptu-

reFarms mezbahasında köle olarak, diğer mudokonlarla beraber çalışan Abe rolünün farkında, hayatı falan bir kenara atmış, memur tipli bir arkadaşımız. Mudokonlar öyle bastırılmış bir ırk ki, telepatik güçleri olmasına rağmen şalteri kapatmış, makinenin dişlisi olarak hallerinden memnun bir hayat sürmekte. Bu kayıtsızlıkla geçen günleri sona erdiren ise Abe'in Glukkonların artık mudokonları birer et kaynağı olarak görüp, tavuk gibi boğazlamayı planladıklarını öğrenmesi oluyor. Mudokonların Dalai Lama'sı diyebileceğimiz Big Face'in kendisini "güç-

lendirmesiyle" Abe de can havliyle kaçtığı Rupture Farms'a dalıyor ve kendileri için kutsal görülen ve Glukkonlar tarafından konserveye çevrilen Paramite ve Scrabların (kerevit ve kabuklular işte) akıbetine uğramayı bekleyen mudokonları kurtarma görevini üstleniyor. Kazara kahraman olan Abe ve 300 mudokonun efsanesi de tam burada başlıyor, merak ediyorsanız. Oddworld: Soulstorm da ilk oyunun hikayesini kaldığı yerden devam ettiren ancak daha önce de dediğim gibi, hikaye ve mekanikleri Abe's Exoddus oyunundan birebir





almayıp kendince yorumlayan, modern anlatım sunan bir oyun. Abe, kurtardığı 300 mudokon tarafından fenafillah mertebesine çıkartılsa da kendisine inancı yerlerde olan bir arkadaşımız. Bana sorarsanız, kazara kahraman olduğunun gayet farkında ve Big Face'in verdiği son atımlık gaz ile, mudokonları saldırıya uğrayan vatanlarından son defa çıkartma işine soyunuyor.

### **Biraz platform, biraz bulmaca**

Oddworld serisi hiçbir zaman kolay bir oyun olmadı bildiğiniz gibi. Platform tarafı ayrı, bulmaca tarafı ayrı bela olan serinin yeni üyesi de bu geleneği devam ettirmiş. Oddworld: Soulstorm eski tip, bitirene kadar bin kere öldüğünüz bir platform oyunu ve bunun bazı sebepleri var. Birincisi, oyunun platform mekanikleri bayağı bir kalas. Çift zıplamasından üstteki platforma tutunmaya dek size "doksanlardan geldim ben" diye bağıyor. Diğer sebebi ise tıpkı Lemmings gibi yönettiğimiz diğer mudokonların fena halde bizim elimize bakıyor olması.

Abe'in telekezi yeteneği oyundaki kapıları açmanızı ve düşmanları adeta bir monk gibi dönüştürüp diğer rakiplere karşı kullanmanızı sağlıyor. Aslında bakarsanız oyundaki en etkili silahımız da bu çünkü

bizim Abe bayağı naif bir arkadaş, yaptığı en büyük agresiflik kutuları kırmaktan ve bir şeyleri craft ettikten sonra kullanmaktan ibaret. Bu craft edilen şeyler arasında yolunuzun üzerindeki yangınları söndürmek için kullanabileceğiniz su ve yolunuzun üstündeki engelleri yakmak için kullanabileceğiniz Abe imzalı Soulstorm biraları var. Ayrıca oyunda gizlilik önemli yer tutuyor ve bunun tek sebebi de Abe'in yumruğunu sıkıp sliğerin suratına bir tane çakamıyor olması. Gizlilik göstergesi azaldığında düşmanlar daha yavaş hareket ediyor veya gidip bir köşede uyuyor. Böyle yapınca yanlarından yavaşça geçerken ceplerini de karıştırabiliyorsunuz. Tam mekanikleri öğrendim, tillahından bile kaçardım dediğiniz anda da diğer mudokonların kaderi sırtınıza yıkılıyor.

### **Uydum hazır olan Abe'le!**

Diğer mudokonların dostumuzu kahraman, lider gibi gördüklerini daha önce söylemişim. Oyun, ilk bölümlerden itibaren bu biçare, türdeş arkadaşları peşimize takıyor. 2.5D olarak belirlenmiş haritalarda kah Ori gibi platformdan platforma atlayarak, kah Temple Run gibi düzlemesine koşarak ilerliyoruz ve 14 bölüm boyunca, mudokonların en az %80'ini kurtarmaya çalışıyoruz. Bunu yapamansanız da oyunun sonuna gelecek-

siniz ancak %80'ini kurtarmayı başardysanız oyun iyi sonla bitecek ve iki bonus bölüm sizlere sunulacak. Ben kendi adıma üç bölümde bunu yapamadım ve oyun kötü sonla bitti. Geriye dönüp bu bölümleri baştan oynamayı düşünüyorsa da şu dergi sonu çılgınlığında daha fazla sinirlenmeye niyetim yok.

Peki PS5 performansı ve oyunun yeni nesle uyumu nasıl? 60fps olarak sorunsuz çalışan oyun DualSense için de optimize edilmiş. Light Bar desteği açılıp kapatılabiliyor ve adaptif tetik desteğini de deneyebiliyorsunuz. Maalesef ikisi de çok üstünkörü geçilmiş. Özellikle adaptif tetiklerin farkını anlamam için özellikle dikkat etmem gerekti zira gözümünden kaçması işten bile değildi, o kadar yüzeysel geçilmiş. Quicksave olmasa da oyunda checkpointler hayli sık, yani öldükçe sinirinize sinir katabilecek etmenlerden birisi böylece elenmiş. Yükleme süreleri ise PS4 seviyesinde, yeni harddisse optimize edilmiş gibi hissettirmiyor. İyi haber, oyun oldukça uzun, dümdüz gitseniz bile 25 saatten önce bitirebileceğinizi sanmıyorum, açık ara en kısa bölüm olan ilk bölüm bile bir saate yakın sürüyor.

Sonuç olarak Oddworld: Soulstorm'u büyük kitlelere ulaştıracak olan şey, bu ayın PlayStation Plus programında yer alması. Haliyle, PS Plus kullanıcısı olanlara oyunu şiddetle önereceğim, diğer oyunculara ise platform türünü ne kadar sevdiğilerine göre kararlarını vermelerini öneririm.

### **◆ Kürşat Zaman**

## **KARAR**

**ARTI** Başarılı grafikler ve ilgi çekici hikaye. Oldukça tadında bir remake olmuş. Bulmaca mekanikleri başarılı ve oyun süresi uzun.

**EKSİ** Platform mekanikleri pek kalas. DualSense desteğinin geliştirilmesi şart, böyle biraz lafta kalıyor.



Yapım Orbital Express Dağıtım Playism Tür Platform, Macera Platform PC Web nocras.wixsite.com/tasomachi

# Tasomachi: Behind the Twilight

Ve sislerin arasından gizemli bir kız gelir...

Macera oyunları, özellikle de göze hitap eden görsellerle, insanı belirli duygular içine sokan müziklerle beraber sunulduğu zaman tadından yenmez bir hal alıyor. Henüz oynamadan önce Tasomachi: Behind the Twilight için beklentim bu yöndeydi aslında. Oldukça akıcı ve artık sonuna ulaştığımda "yok mu yahu birkaç saat daha" diye beklenti içine gireceğim bir oyunla karşılaşacağıma ummuştum. Peşin peşin söylemeliyim ki maalesef beklentilerim bu defa boşa çıktı ve Tasomachi'yi oynarken üçüncü sınıf, ruhsuz bir oyundan fazlasını göremedim. Tasomachi, Yukumo isimli bir kıızı kontrol etmimize olanak sağlıyor. Bu genç kızımız fantastik bir dünyada, steampunk havasından fırlayan ilginç bir hava aracına sahip. Kullandığı bu araç, yolculuklarının birinde, bilinmeyen bir güç tarafından bozuluyor. Dumanlar içerisinde kalan aracı tamir edebilmek için zar zor da olsa bir şehre getiren kızımızın macerası aslında bu noktadan sonra başlıyor. Sorun şu ki aracımızı tamir ettirmek için

durduğumuz şehirde garip bir sis, kilometreler boyunca yayılmış durumda. Zaten bu sisin çok hayra alamet olmadığını, aramızın da garip bir şekilde bozulmasıyla beraber anlıyor ve bu sisi kaldırmak için yollarını arıyor. Tasomachi, iki farklı temel oynanış yapısını sunuyor. Oyunun en başında hava aracını kontrol ederken işler bu noktaya geldiğinde oyun Yukumo'nun kendisini kontrol etmemize olanak tanıyor. Yani oyunun ilerleyişi sırasında zaman zaman hava aracı ile yapmamız gerekenleri yaparken, zaman zaman da Yukumo'yu yönetiyoruz. Tasomachi aslında başlangıçta oldukça ilgi çekici gelen bir yapım. Yine de daha ilk dakikalarda oyunun kalite eksikliğini hissetmemiz mümkün. Yukumo ile oynarken bol bol platform öğeleri ile uğraşıyor, oradan buraya buradan oraya hoplayıp zıplıyorsunuz. Bunları yapmanın en temel sebebi kaynaklar toplamak ve bunlarla çeşitli yatırımlar yapmak ama tüm bu yatırımlar ne yazık ki oyuna minimal düzeyde etki ediyor. Hava aracınızla da çeşitli platform mücadelelerine girişiyorsunuz ancak tüm bu mekanikler birbirine benzer şekilde ilerliyor. Zaman zaman mini bulmacalar da oyuna dahil oluyor ancak oyun içerisinde sürekli benzer şeyleri yapmak, bir süre sonra oyunu monoton bir havaya sokuyor. Zaten bölüm dizaynlarının da birbirine benzerlik göstermesi, oyunun ömrünü iyice kısaltıyor. Platform bulmacalarının aslında Breath of the Wild'ın shrine sistemine benzemeye çalıştığı açık ancak yanından bile geçmesi mümkün değil.

Teknik olarak da Tasomachi'nin çok iyi bir seviyede olduğunu söyleyemeyeceğim. Kontrol ettiğimiz hava aracı ne yazık ki oyuna çok bir şey katmıyor. Kontrol hissiyatının ise orijinallik içermiyor olsa da sırtmadığını ve bir noktaya kadar eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Ancak Yukumo'nun kontrollerinin oldukça başarısız olduğunu, hareket hassasiyetlerinin düzgün ayarlanmadığını belirtmek istiyorum. Bu durum gerçekten de oyun içinde platform aşamalarında özellikle kendini hissettiriyor. Her ne kadar görsellik bana aşırı etkileyici gelse de bu görsel tarzın çok seveni olduğundan, kendisini takdir edecek çok oyuncu çıkacaktır. Bu konuda fazla bir şey söylemek istemiyorum. Bunun yanı sıra yer yer durağan, yer yer hareketli müzikler kulağa hoş gelse de sürekli kendini aynı şekilde tekrar eden ve kalite eksikliği olan ses efektleri kulağı tırmalayabiliyor. Açıkçası Tasomachi, beni tatmin etmekten oldukça uzak kaldı. Benzer ya da daha düşük fiyatlara şaheser niteliğinde oyunlar oynayabildiğimiz bu dönemde bu türün ve bu görsel tarzın ekstrem bir bağımlısı değilseniz, bu oyundan kısa sürede sıkılacağınızı tahmin ediyorum. ♦ Enes Özdemir

## KARAR

**ARTI** Hoş müzikleri var. Hava aracını kullanmak en azından başlarda zevkli.  
**EKSİ** Tekrar eden platform yapısı, başarısız ses efektleri.



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



Yapım Studio Koba Dağıtım Team 17 Tür Aksiyon Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch Web naritaboy-game.com

# Narita Boy

Benim adım Tron değil, Narita!

1982 yılında çıkan bir Disney klasiği vardır, bilmeyen ıslak meşe odunu ile dövülür. Döneminin çok ilerisinde bir kafa çekilmiş bu filmin adı Tron. Hani Jeff Bridges abimizin ENCOM isimli bilgisayarın içine sızıp Tron isimli yazılımını salmaya çalıştığı o film, evet. Oynadığı yıl pek çok insanın beynini yakan bu özel film aklıma geldi Narita Boy'u oynarken. Görsel dili, genel teması ve kullandığı renk paleti ile ister istemez sürekli "Tron!!" naraları attım evde. Üşenmem diyorsanız film ve oyunun ana görsellerine de bakın, neredeyse aynılar.

Narita Boy'da Lionel Pearl isimli bir bilgisayar dehasının yarattığı dünyaya düşen genç bir oğlanı kontrol ediyoruz. Bu sanal dünya HIM isimli (şimdi de aklımıza 2001: A Space Odyssey'deki HAL düştü, değil mi?) zararlı bir yazılım Pearl'ün anılarını ele geçirmiştir. Düştüğü bu dünyada Narita Boy ismini alan oğlan ise bu anıları kurtarmak zorundadır. Neden diye sormayın, öyle bir misyon üstlenmiştir işte durduk yere.

Görsel tonu ile bu eksiği kapatmayı uzun süre başarıyor Narita Boy. Çeşitlilik adına bir sıkıntısı yok oyunun; mekanlar kadar düşman çeşitliliği de gayet yeterli. Karakter animasyonları da çok hoşuma gitti. Saldırı, hareket etme ve ölme gibi genel animasyonlar göz okşuyor. Elde ettiğiniz saldırı tekniklerinin bazıları sadece spesifik düşmanlarda işe yarıyor ve o düşmanları da oyun boyunca 3-5 kere görüyorsunuz. O zaman niye oyuna koydunuz bu tekniği arkadaşım? Hiç mi Guacamelee oynamadınız? Hatırlayın Drinkbox'ın müthiş serisini; sürekli gelişen karakterimiz ilerledikçe düşmanlara uyan güçlere sahip oluyordu ama bir gücü tek bir tip düşmanda değil, hepsinde kullanabiliyordu. Bu da bir yerden sonra neredeyse iki boyutlu bir Dark Souls oynuyormuşçasına komplike bir kontrol sisteminin doğmasını sağlıyor, beraberinde çılgınca bir aksiyonu getiriyordu.

Kontroller de aksiyona ayak uyduruyor ve ruh halinde bir tepkisizlik mevcut. Bu tip oyunların en önemli hareketidir Dash; bir tuşla temiz bir takla atarız ve düşman saldırısından kaçınmış oluruz. Narita Boy da bu güzelim harekete sahip ama istediğiniz zaman size ayak uyduramıyor, bazen düşmana takılıverip darbeyi alıyor. Ah keşke Tron'daki gibi biz de oyuna girebilsek, şöyle bir iki temiz tokatlayabilsek Narita'yı. Kendine gel be aslan parçası, Kickstarter'dan 165.000 euro yu boşuna mı aldın sen?!

Narita Boy ile en büyük sıkıntım genel oyun tasarımı oldu aslında. Hikayesini açıkça anlatmıyor olabilir, tamam. Bunu yapıp çok başarılı

olan pek çok oyun sayabiliriz. Buradaki temel sorun görev yapısında. Oyunda bir harita yok, gerek de yok. Şuraya git ve anahtarı al, buraya götür. Bir sonraki bölüme geç ve aynı şeyi gene yap. Sürekli anahtar toplayıp duruyoruz oyunda, başka bir görev yapısı yok. Yaklaşık 8 saati bulan oyun süresi boyunca arada kesip biçtiğimiz boss'lar dışında çilingir gibi anahtar kovalayıp duruyoruz.

Zorluk seviyesi ile durumu kurtarmaya çalışmaya çalışmıyor Narita Boy. Genelde bu tip oyunlarda nostalji kokan, bizleri 80'lere götüren bir zorluk olur, böylece bazı kusurlar çaktırmadan gizlenir. Burada o da yok, gayet kolay bir oyun Narita Boy, hantal kontroller ve açık olmayan bazı bölüm tasarımları olmasa ölmeden bile bitirebilirsiniz. Sağından solundan potansiyel fıskıran bir oyunun böylesine ortalama olmasını görmek üzücü elbette. Sonuç olarak Narita Boy'u bu yılın ıskalarından biri olarak ilan edebiliriz arkadaşlar, harcanmış potansiyeline üzülme serbest. En azından Xbox Game Pass'te ücretsiz oyun, para vermeden tadına bakabilirsiniz. ♦ Hakan Orkan

## KARAR

**ARTI** Görsel dili, mekan ve karakter tasarımları, hikaye hakkında detay veren flashback sahneleri, oyunun ruhu ile uyumlu müzikler

**EKSİ** Anahtarlar, iyi başlayıp fena halde tekrara düşen aksiyon, hantal kontroller, özensiz dizayn tercihleri





Yapım Sketchbook Games, Fourth State Dağıtım Modus Games Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [lostwordsgame.com](http://lostwordsgame.com)

# Lost Words: Beyond The Page



Kelimelerin gücü adına!

Eski gazeteci ve oyun yazarı Rhianna Pratchett tarafından yazılmış olan Lost Words: Beyond The Page, görsel roman kisvesi altında hazırlanmış bir platform oyunu. Rhianna'nın soyadından bir şeyler kapığının farkındayım zira Rhianna Pratchett bize Discworld (Diskdünya) ve The Nation (Ulus) gibi muhteşem eserler bırakmış bir babanın, Sir Terry Pratchett'in kızı. Izzy isimli genç bir kızın hayatını, ailesini ve yaşadıklarını günlüğüne anlatmasıyla başlayan hikâye daha sonra fantastik bir roman yazmak istemesiyle devam ediyor ve biz de bu aşamada ona yardımcı olmaya çalışıyoruz.

Oyun, size kahramanın ismi, elbisesinin rengi gibi çeşitli seçeneklerde tercihinizi sorarak bu maceranın içine iyice girmenizi sağlıyor. Mesela benim hikayemde Grace ismini koyduğum kırmızı elbiseli genç kız, Estoria isimli fantastik dünyaya adım atıyor ve kasabanın bilge kişisi Ava ile karşılaşılıyor. Ava, kötü bir ejderhanın kasabayı tehdit ettiğini, zor durumda olduklarını anlatıyor ve Grace'in yardımcı olabileceğine inandığını söylüyor. Grace bunu nasıl yapacağını anlamaya çalışırken Ava ona

ateşböceklerinin yeteneklerini aktarabileceğini ve kelimelerin gücünü kullanıp ejderhayı yenerek kasaba halkını kurtarabileceğini söylüyor, maceramız da bu şekilde başlamış oluyor. Bu aşamada Lost Words, günlük sayfalarından giriş yaptığımız, ejderhaların yaşadığı fantastik bir dünyada geçen, grafikleri ve anlatımıyla bir platform oyununa dönüşüyor. Oyunda ilerleyip bulmacaları çözmek için yapmamız gereken tek şey, defterimizde yazılı olan "repair", "break", "rise" gibi kelimeleri kullanmak. Kırık bir köprüden geçerken "repair" diyerek köprünün tamir olmasını sağlayabiliyor ya da aşağıda kalan platformun üzerine çıkıp "rise" seçeneğiyle platformun yukarı yükselmesini sağlayabiliyoruz. Temelde kayıtlı bu kelimeler dışında oyunda ilerledikçe ışık sağlayan "hope" ya da başka karakterlerle değişime imkan tanıyan "swap" gibi bir dolu seçenek de eklenebiliyor. Fantastik dünyadaki her bölümden sonra Izzy, gerçek hayatına dönüp günlüğünde bize olan biteni anlatmaya devam ediyor. Günlük kısmı sulu boya tekniğiyle hazırlanmış ve oldukça başarılı. Kelimelerin üzerinde zıplarken ve ekrana gelen görsellerle yaşadığı duygu değişikliklerini oyuncuya çok iyi yansıtıyor. Hayatında yaşadığı bir takım üzücü olayları roman karakteri Grace'e dönüştürerek unutmaya çalışan Izzy'nin ruh halini oldukça iyi anlayabiliyoruz. Yaşadığı büyüme sancıları, hayatta karşılaştığı sınavlar, ailesiyle yaşadığı problemlerle ergen bir kızın günlüğüne tanık oluyoruz adeta. Bulmacalara gelirse, geneli çok basit, hiç takılmadan nereye gideceğinizi ve hangi kelimeleri kullanmanız gerektiğini çok rahatlıkla anlayabiliyorsunuz. Bir süre oynayıp beşinci

bölüme geldiğimde Rhianna Pratchett'in zorlanacağımız bir oyun yerine, sadece yarattığı hikâyeye eşlik etmemizi istediğini hissettim. Bazen Lost Words gibi huzur veren oyunlara ihtiyaç duyduğumdan açıkçası bu beni çok rahatsız etmedi ama oyunda zorluk ararım diyenleri tatmin etmeyebilir. Görsel roman oyunları bir zaman sonra bana sıkıcı geldiği için platformla birleştirilmiş olan bu oyun tarzı bana oldukça eğlenceli geldi. Anlatım ve müzikleri de gayet başarılı buldum. Bu tarz oyunları sevenlerin mutlaka göz atması gereken bir oyun Lost Words: Beyond The Page. Izzy ve Grace'e eşlik etmek de oldukça huzur verici. ◆ **Nevra İlhan**

## KARAR

**ARTI** Grafikler, müzikler, anlatım ve hikâye çok başarılı  
**EKSİ** Bulmacalar biraz daha zor olabilirdi, ufak tefek teknik aksaklıklar var

78





Yapım Nameless XIII Dağıtım Dear Villagers, 24 Entertainment Tür Hayatta Kalma, Macera Platform PC Web dearvillagers.com/project/ashwalkers

# Ashwalkers: A Survival Journey

Hayatta kalmalısın. Hayır, mücadeleye devam etmek için değil.  
34 farklı sonu görebilmek için hayatta kalmalısın!

Garip iddiaları olan oyunları seviyorum. Farklı bir cazibeleri var. "Araba yarışı türüne yeni bir soluk getireceğiz!" ya da "Hayatınızda görebileceğiniz en gerçekçi dövüş oyunu!" gibi iddialı açıklamalar genelde pek attığını tutmaz. İşte bu yüzden seviyorum. O büyük iddialarını deneyimleyip sonunda, "Hayır efendim. Haksızsınız!" demeyi çok seviyorum.

Sevgi dolu paragrafımın ardından, az çok tahmin edeceğimiz üzere çok da beğenmediğim bir oyun olan Ashwalkers'ın incelemesine geçelim derim. Ashwalkers, bir kıyamet sonrası hayatta kalma oyunu. Ancak benzer oyunlardan birçok noktada farkı var ve bu farklarını ön plana çıkartmayı çok seviyorlar. Oyunun hikayesi yaşanan yıkıcı bir afetin ardından, dünyanın küllerle kaplanmasına neden oluyor. Coğrafya değişiyor, hava şartları zorlaşıyor ve hava solunamaz derece kirleniyor. Hayatta kalmayı başaran bir grup insan çeşitli yerleşkeler kursa da hayat bir türlü eskisine dönmüyor. Citadel adı verilen merkezi bir oluşum da sonun yaklaştığını fark eden

topluluklardan biri. Bu yüzden maceracılar tarafından anlatılan Dome of Domes isimli özel bir yeri bulmaları için en güvendikleri dört ismi kıyamet sonrası dünyaya salıyorlar. Her biri birinden farklı özelliklere ve karakteristiklere sahip olan Petra, Kali, Nadir ve Sinh bilinmeze doğru bir maceraya koyuluyorlar.

Şu ana kadar hayatta kalma oyunlarından çok farklı bir mekanik anlatmadım size. Eh, Ashwalkers da zaten pek bir fark ortaya koyamıyor. En dikkat çekici iki özelliğinden biri oyunun siyah-beyaz tonda hazırlanmış olması. Kanın kırmızı rengini belli edebilmek için sadece bu tona izin vermişler. Ayrıca, nedendir bilinmez, hayatta kalma oyunlarında pek gözüme çarpmayan sabit kamera açısını tercih etmişler.

Oyun hayatta kalma üzerine kurulu olsa da sıradan bir yapıda ilerliyor. Ben, az bir uğraşla iki saate yakın bir sürede oyunun sonunu gördüm. Sonra aklıma geldi. Ashwalkers'ın asıl olayı, tekrar tekrar oynanmasıydı. Çünkü tam 34 farklı son sunuyordu. Ancak bu iki saatlik maceramda beni cezbeden hiçbir şey olmamıştı. Ne

mekanikler, ne hayatta kalma öğeleri, ne de hikayenin işleniş biçimi beni tekrar Ashwalkers oynamaya ve farklı sonları görmeye itmedi. Ashwalkers'ın bir başka ilginç özelliği de oyunun seçimler üzerinden ilerliyor olması. Karşınıza iki farklı yol çıktığında oyun seçim yapmanızı istiyor. Tuzağa düşmüş mutasyona uğramış dev bir kuşla karşılaşınca yine seçim yapmanızı istiyor. Dev bir ayıyla mücadele anına girdiğinizde yine seçim yapmanızı istiyor. Doğrudan etkileşime alan tanımaması ve kamera açısının sabitliği beni pek içine çekmedi. Oyun hakkındaki yorumlar iyi gözükse de aslında birkaç saatlik tecrübenin ardından alınabilecek yorumlar. Oyunun tek öne çıkan özelliği 34 farklı sonu olunca ve tekrar dönme sağlayacak bir farklılığı olmayınca, bunun bana bir şey ifade etmediğini anladım.

Mesela oyunun sonunda iki karakterim yoğun çöl fırtınasından sağ çıkmadı. Finalde agresif bir son seçtim. Ancak ölenlerden biri daha diplomasıya yakın bir karakterdi. O yanımda olsaydı, nasıl bir son görebileceğimi merak etmedim değil. Şansıma, oyunu bir kere bitirdikten sonra istediğiniz noktadan tekrar başlamanızı sağlayan bir ayar menüsü var. Bu şekilde, eksik noktalarınızı kapatıp merak ettiğiniz hikaye değişikliklerine göz atabilirsiniz. Ancak dediğim gibi tekrar tekrar kendisini oynatacak bir mekanik değil. Fiyatının uygun olmasına karşın sakın ola, hayatta kalma seçeneğine kanıp da almayın derim. Fakat böyle yanda dizi-film izlerken bir yandan bir şeyler oynamak isterseniz, işte o zaman tercih edebilirsiniz. ♦ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** 34 farklı sonu var

**EKSİ** Hikaye, sunum, görsellik, oynanabilirlik çekmiyor. Seslendirme ve ses işçiliğine dair hiçbir şey yok. Siyah-Beyaz efekt sanki hataların gizlenmesi için konulmuş



Yapım SCS Software Dağıtım SCS Software Tür Simülasyon Platform PC Web eurotrucksimulator2.com

# Euro Truck Simulator 2: Iberia

Uzun gecikmelere değdi mi, kesinlikle!

**E**uro Truck Simulator 2 ve yapımcısı SCS Software'in geldiği yola bakıyor ve her seferinde şaşıyorum. Bakın küçük firmaların büyüdüğünü görmek, günümüzde artık olağan hale geldi, bahsettiğim o değil. Bir zamanlar 18 Wheels of Steel serisini üreten ve oyunları "kalitesiz, süpermarkette sepet oyunu" olmakla aynı anlamı taşıyan ValuSoft tarafından yayınlanırken çok küçük bir kitlenin dikkatini çekebilen bu firma, Euro Truck Simulator 2'yi piyasaya çıkardığı günden itibaren öyle adımlar attı ki, şaşırmamak elde değil.

Şimdi biliyorum, aranızda "bunca senede bu kadar az kamyon lisansı mı büyük adım?" diyenler olacaktır ki katılmıyorum. Bugün Iberia paketini ve yeni gelecek Russia eklentisini de sayarsak Avrupa kıtasında ETS2'nin kapsamadığı tek bölge kaldı, Yunanistan – Adriyatik arası. Onun da Rusya paketinden sonra çıkacağına hiç şüphem yok. Aradan geçen yedi sene- de ufak ama sağlam adımlar atan oyun

bugün anlık ortalama 25 bin oyuncuyu buluşturuyor ve yayınları yüzbinlerce kişi tarafından izleniyor.

Gelelim eklenti paketine. Iberia pek çok kişiye göre ETS 2'nin gördüğü en büyük eklenti paketi ve buna katılmamak güç. Uzun gecikmeler yaşayan paket, biraz da 1.38 ve 1.40 yamalarıyla gelen önemli yapısal değişiklikleri bekledi diye düşünüyorum ki bunların en önemlisi bildiğiniz gibi ETS2'nin yeni lightning / ışıklandırma sistemi. Oyunun grafik motoru değişmese de artık güneş ışığının yansımaları, gündüz / gece döngüleri göze o kadar güzel geliyor ki sanki ETS 3 oynuyormuş gibi hissediyorsunuz.

Peki Iberia paketinde neler var. İber Yarımadasının tamamını kapsayan bu pakette İspanya ve Portekiz'den 49 yeni şehir, 22 yeni kuruluş ve en az 5 yeni seyir noktası bulunmaktadır. Yeni yolların miktarı ise binlerce km diyebiliriz. Eklentiden kısa süre önce duyurulan ve oyunculara ücretsiz olarak sunulan Renault Range T çekicilerini de

eklerseniz sizi dev gibi, saatler boyunca bitiremeyeceğiniz bir eklentinin beklediğini söyleyebiliriz.

Bu arada eklentinin karadan tek bağlantısı Fransa üzerinden olduğundan akıllara Vive Le France paketinin gerekip gerekmediği soruları gelebilir. Şöyle, Vive Le France yoksa da Iberia paketinde vakit geçirebilirsiniz ancak ana kara ile tek bağlantı noktanız limanlar olacaktır. Haliyle, fiyatı da uygunken Vive Le France'da edinmenizi öneririm.

Her yeni pakette içerikten, hangi sanayi kollarının oyuna eklendiğinden bahsetmek biraz yorucu ve biliyorum, okuması da sıkıcı. O yüzden size paketin enginliğinden, 1.40 yaması ile ulaşılan grafiksel mükemmellikten ve güneş batışına doğru Jada Heart – Burning Hour dinlerken direksiyon sallamanın ne kadar huzur verici olduğundan bahsetmek isterim. SCS içeriğinde dağlık yollar, Avrupa'nın tek çözü Tabernas, Lisbon gibi muhteşem şehirler ve yepyeni içerikler bulunan bu pakete ülkemizde sadece 48 TL değer biçmiş. Ben eğer ETS 2 oynuyorsanız kesinlikle kaçırmamanız gerektiğini düşünüyorum zira şimdiye kadar gördüğümüz en dolu paket Iberia. Boşuna 1.5 sene beklememişiz gerçekten. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** 49 yeni şehir. Binlerce kilometre yeni yol. 1.40 yamasıyla gelen değişikliklerin eklentiye uyumu çok hoş. Fiyatı sunulan içeriğe göre çok uygun.

**EKSİ** Zorunlu değilsiniz ama Vive Le France paketi yoksa Iberia'ya ulaşmak için feribota bağımlısınız.



# MotoGP 21

Motosiklet sporunun en üst seviyesi, bir kez daha bizimle

Yılların eskimeyen alışkanlıklarından biri de Formula 1'in iki tekerlek üstündeki hali olarak tanımlayabileceğimiz MotoGP serisidir. Bir de tabii ki bu motor yarışı serilerini bize neredeyse her yıl sunan, İtalyan video oyun geliştiricimiz Milestone... Milestone şimdiye tek yaratıcı olmadıkları, çok az değişiklikle yeni oyun basıp durdukları gibi eleştirilerle karşılaşsa da kendini sadece yarış oyunlarına adanmış sayılı yapımcılar arasında. Peki, çok olumlu yorumlar alan MotoGP 20'den sonra MotoGP 21 alınabilecek bir oyun mu?

MotoGP oyunları kendi çizgisinden hiç sapmayan bir mekaniğe sahip. Pistler zor, alışmak uzun sürüyor ve yarışlarda rekabetçi olmak için epey vakit harcamanız gerek. Sürüş hissiyatı ve teknik açıdan MotoGP 20'nin olumlu etkisi sürüyor. İki oyun arasında kıyaslama yapmak zor ancak önceki oyunlarla (MotoGP 19 ve öncesi) kıyaslırsak, sürüş ciddi anlamda rahatlamış diyebiliriz. Milestone belki çok beklledi ama artık üzerine kat çıkabileceği başarılı bir temel var elinde.

Peki grafiksel açıdan MotoGP 21 nasıl bir yol izlemiştir? Neler değişti bu oyunla beraber? Burada çok beklentiye girmeyelim. Lakin beklediğiniz gibi geliştirilmiş nitelikte herhangi bir grafik katılmamış. Unreal Engine 4 ile tasarlanan oyun hayli optimize ve grafiksel açıdan da yeterince başarılı. Daha iyi olabilir miydi? Tabii ki ancak sonuçta her yıl çıkan bir oyundan

bahsediyoruz. İki sene arasındaki farkı görmek bazen çok zor olabiliyor. Geçen seneki oyunda bazı durumlarda göze batan gölgeler ve ışık efektleri de gözle görülür biçimde geliştirilmiş. Bütünlük anlamında eksi olarak sayabileceğimiz bir şey yok. Animasyonlara ise yenilikler eklenmiş. Eskiden oyuncuların yüzde doksanının takmadığı sürüş noktalarında, yani koltuğunuzdan yükselme, arkaya ve öne yaslanma artık oyundaki sürüşünüze daha fazla etki ediyor. Küçük detaylar gibi gözükabilir ama birinci turun sonunda 20 saniye fark yememek için bunlara dikkat etmeniz şart. Neticede bu ince detaylarla beraber oyun daha da gerçekçi bir yapı inşa ediyor yıllar geçtikçe. Ayrıca kaza fiziklerinde de iyileştirmeler mevcut. Pist dışına çıktığınızda önünüzdeki kum engelinin sizi düşürüp düşürmeyeceğini kestirmek daha kolay. Hata mı yaptınız, üzülme, tuşa basarak zamanı geri sarıp düşmeden önceki konumunuza geçebiliyorsunuz. Ders alarak, devam.

Oyunun kariyer modu gayet keyifli. Burada bize Moto3, Moto2 ve MotoGP sunuluyor. Zorluk tercihi size kalıyor ama gidip MotoGP'den başlamamanızı öneriyorum. Ayrıca oyunda multiplayer seçeneği mevcut. Biz oyunu denediğimiz sıralarda bu mod henüz açılmamıştı ancak piyasaya çıktığı gün itibarıyla tüm oyunculara sunulacak. Bize beklemek düşüyor. Oyunda sizi en çok meşgul eden kısımlardan birisi, geçen sene ciddi aşama kat

eden özelleştirme seçeneği. Binlerce farklı opsiyon sunulmasa da tatmin olacağınız bir sistem mevcut. Renk paleti çok geniş ve layerlar ile size sunulan yüzlerce çizimden kendinize özel stickerlar yapabiliyorsunuz. MotoGP ailesinden paylaşılabilir birçok güzel sticker çıkacağını düşünüyorum! Oyunun müzik ve ses yanı sıra bana kalırsa oldukça vasat kalmış. Özellikle oyunun özelleştirme kısmındayken arkadaki şarkı sürekli tekrar ediyor ve oyunun arayüzünden çıkmak istiyorsunuz. Açıkçası ben oyunun çoğunluğunu müzikleri kapatarak oynadım. Öylesine seçilmiş birkaç müzik, benim kulağımı oldukça rahatsız etti. Neticede motosiklet oyunları zordur ama gözünüzde büyütme derim. Milestone bu oyunda beklenen yeniliklerle gelmemiş olsa da elimizde serinin resmi oyunu var neticede. Gerçekçiliğe önem verilen bu seri, oynamaya değer diye düşünüyorum. Motorcuları bekleriz... ♦ Şeymanur Özgür

## KARAR

**ARTI** Lisanslı pistler ve motosikletler. Doyurucu kariyer modu. Sürüş fizikleri gayet başarılı.

**EKSİ** Geçen seneki oyundan pek farklı sayılmaz. Rekabetçi olmak için ciddi sabırlı olmanız gerekiyor.

80





Yapım Balan Company / Arzest Dağıtım Square Enix Tür Platform Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch Web balanwonderworld.square-enix-games.com

# Balan Wonderworld

369 TL'yi daha kötü nasıl harcayabilirsiniz ki?

**B**alan Wonderworld, Mart ayının en çok beklenen bulmaca oyunlarından birisiydi. Platform ve bulmacanın buluştuğu bu oyunda; Square Enix'in izlerini göreceğiz, keyifli vakit geçireceğiz, yani, planlar öyleydi en azından.

Yapım harika grafikleri ile beni içine çekmişti aslında. Özellikle de giriş sahnesi ile grafiksel açıdan benden yüksek puanları kaptı. Ancak bu modern oyun piyasası için yeterli mi? Hayır. Oyun daha çok üstüne remaster atılmış eski bir arcade oyunu gibi hissettiriyor.

Hikayesinden kısaca bahsedecek olursak; iki yalnız ve bir o kadar da mutsuz kişiyi konu alıyor Balan Wonderworld. Bunlar Emma ve Leo. Birini yönettiğimiz karakterler gizemli şekilde bir tiyatro salonuna çekiliyor. Bu iki karakter ile imece usulü bir maceraya atılıyoruz.

Oyunda en sevilen noktalardan biri bölüm dizaynlarının tatlılığı. 3D Platform türündeki Balan, konsept olarak size harika bir dünya sunuyor. Oyunun size sunduğu bir diğer güzel olay ise boss savaşlarında size tanıdığı opsiyonlar. Bossları farklı şekillerde alt edebiliyorsunuz. Sadece tek bir strateji yok oyunda.

Oyunu daha çok oynamaya itenlerden nedenlerden bir diğeri de çeşit çeşit, cıvı cıvı kostümler. Her dünya size farklı bir kostüm veriyor. Gereklilikleri tamamlarsanız cidden çok farklı kostümler

çatabiliyorsunuz. Bazı kostümler sizin zıplamanızı bile engelleyebiliyor ancak karşılığında farklı bir yetenek katıyor. Haliyle, taşıdığınız kostümlere ve giydiklerinize dikkat etmeniz gerekiyor. Ayrıca şunu da söylemek gerekir ki kostümler yok olabiliyor. Eğer büyük hasarlar alırsanız, üstünüzdeki kostüm kırılabilir. Yani sonsuza kadar elinizde tutamıyorsunuz. Eğer kaybederseniz, tekrar onu aldığınız yere gitmeniz gerekiyor. Kostümlerinizi stacklemek en mantıklı şey. Bu da, kırıldığında hemen yenisini giymek demek.

Olay bir süre sonra giydiğiniz kostümlerin size verdiği yetenekler çevresinde dönüyor. Konsept bir süre sonra buna dönünce, oyun da ha bire başa sarıyor. Bu arada oyunda mini oyunların da bulunduğunu söylemek gerek. Haritanın belirli bölgelerinde saklanmış gizle bölgelerde; bizi bu tiyatroya getiren "Balan" adındaki yaratıcı çağırıp hızlı seçim (quick time eventler) şeklinde bize sunulan mini oyunlar kastettiğim. Bu tarz mini oyunların varlığı hoş olsa da tatmin edebildiklerini söyleyemem. Oyunun platform tarafının verdiği keyfi mini oyunlarda verememişler. Üstüne sizi oyundan uzaklaştırabilecek tarzda, dikkat dağıtan bir eklenti olmuş. Sesler ve müzikler oyunda en sevdiğim özellikler arasında. Şaşırtıcı olsa da oyunu oynarken arkadan pamuk şeker gibi bir müzikle oynamak

baya bir keyif verdi. Her platform gidecek seçimler değil ama bu oyuna tam olarak oturabilmişler. Efektler ve çevre sesleri hakkında denilebilecek çok fazla şey yok. Yeterli, ama daha özenli geliştirilebilirdi.

En başta dediğim gibi Balan Wonderworld beklentimin altında kalmış bir oyun, özellikle de tek tuşla her şeyi kontrol edelim tarzı mekanikleri yüzünden. Grafiksel açıdan objektif bakılacaksa eğer; eski bir oyun yenilenmiş de karşımıza çıkmış gibi gözüküyor. Kötü mü? Hayır. Ama 2021'de çıkarılan bir 3D Platform oyunu ve fiyatı nedeniyle kesinlikle daha iyi bir performans beklerdim, özellikle Square Enix'den. Bulmaca ve platform severlerin denemese üzüleceği bir yapım mı? Bence değil. Özellikle fiyatı normal şartlara göre çok yüksek. İndirimde oynanabilir. Ancak Square Enix yazısını görüp fazla beklentiye girmeyin derim. **◆ Şeymanur Özgür**

## KARAR

**ARTI** Oyunun platform tarafı pek fena sayılmaz. Çok sayıda kozmetik öge var. **EKSİ** Mini oyunlar fena tökezliyor. "Basitlik" seçimi oyunun potansiyelini alıp götürmüş. Fiyatı bu oyun için korkunç yüksek.

55





Yapım Feral Cat Den Dağıtım Fellow Traveller Tür Macera, Point&Click Platform PC, XONE, Switch Web genesisnoirgame.com

## Genesis Noir

Big Bang bir tanrıçanın ölümüne sebep oldu. Bu kozmik maceradaki görevin, zamana bakıp olayı çözmek.

Genesis Noir'i nasıl anlatsam bilemiyorum. Hangi oyundan örnek versem, hangi iki oyunun birleşimi desem karar veremiyorum. Gerçekten de nevi şahsına münhasır, başka bir işe benzemeyen bir oyun. Hem tasarımsal açıdan hem de hikayeyi sunma biçimi bakımından çok orijinal bir oyunla karşı karşıyayız sevgili LEVEL okuru!

Genesis Noir, bir macera ve point&click oyunu. Ancak geliştiricinin dediği üzere point&click türünü farklı bir noktaya taşıyor. 90ların vazgeçilmez türünde, etraftaki tüm parlayan nesnelere toplar, birbirleriyle bağlamaya ya da uyuşturmaya çalışır engelleri aşmaya çalışırdık. 10 bölüm önce bulduğumuz bir ip parçası, final bölümünde işimize belki yarar diye çantamızda taşırdık. Genesis Noir, türün en basit halini alıp oyuncuya bir hikaye anlatmayı, hem de çok ilginç bir biçimde, kendisine görev edinmiş.


Oyunun sürreal bir tarzı olduğunu görsellerden anlayabilirsiniz. Hikayemiz zamanın bilinmeyen bir köşesinde Miss Mass isimli bir

tanrıçanın ölümüyle başlıyor. Kendisi bir Jazz sanatçısı ve kendisi gibi bir müzisyen olan Golden Boy isimli biri tarafından öldürülüyor. Bu olay tüm evrenin oluşmasına neden olan Big Bang'in ta kendisi! Biz de isimsiz bir kahraman olarak bu olaya tanıklık ediyor ve Big Bang'in zamanda asılı kalan görüntüsünün içine dalarak davayı çözmeye çalışıyoruz. Yolculuğunuz boyunca birçok farklı mini oyunla karşılaşacaksınız. Bu mini oyunlar kendisini tekrar etmiyor. Bir bölümde yaptığınız ufak bir aksiyon, başka bir bölümde karşınıza çıkmıyor. Genesis Noir, özgünlüğünü her adımda korumayı başarıyor. Bir an bakıyorsunuz Dünya'ya hayat veren yaşam çorbası içerisinde dolaşıyorsunuz, bir an bakıyorsunuz gökyüzündeki yıldızları yerlerine yerleştiriyorsunuz. Tüm bu detaylar ince bir işçiliği ürünü. Çünkü hem Jazz müziği, hem point&click macerayı, hem Noir anlatıyı, hem de Big Bang imgeleriyle dolu bir oynanabilirliği ortaya çıkartmak özel bir işçilik gerektiriyor.

Genesis Noir, bu açıdan ele alındığında muazzam bir sanat tasarımına sahip. Sık sık derginin sayfalarında yer verdiğimiz o meşhur cümle var ya, "Herkes hitap etmeyebilir". İşte Genesis Noir'in size hitap etmemesi için başka bir boyutta olmanız gerekiyor diye düşünüyorum. Ne İngilizce diline sahip olmanız lazım, ne de daha öncesinde oyun oynamış olmanız gerekli. İnteraktif bir macera içerisinde dolaşıyorsunuz ancak tasarımsal açıdan o kadar güzel ki hiçbir anında oyunun dışındaymış gibi hissetmiyorsunuz. Belki de son dönemdeki birçok oyunun problemi de bu olabilir. Sizi

oyunun ortasına koysa da onun bir parçası gibi hissetmediğimiz için saatlerce oynadıktan sonra "Yahu, ben bu oyunu niye oynuyorum!" diye isyan ediyoruz.

Genesis Noir, uzun zamandır oynadığımız en orijinal içeriğe sahip oyunlardan biri oldu. Zamansız ya da kült bir yapıyı demiyoruz fakat deneyimlediğimiz tecrübeyi unutmayacağımız bir oyun olmuş. Benim adıma oyunun pek fazla eksi yanı yok. Sadece bazı bölümlerde, tasarımın sürreal yapısından dolayı ne yapmam gerektiğini pek anlayamadığımız anlar oldu. Sağa sola basıp etraftaki nesnelere itip çektikimde bir şeyler oldu ama istemsiz biçimde yaptığım için başarı hissini anlık olarak benden alıp götürdü.

Bu arada oyun yaklaşık 5-6 saat sürüyor. Steam üzerindeki 25 fiyatı ve düşük sistem gereksinimleri düşünüldüğünde, her dakikanın hakkını verecek bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Ayrıca Game Pass üyeliğiniz varsa, kütüphanenize ekleyip oynama fırsatınız da var. Genesis Noir, bu yılın mutlaka deneyimlemeniz gereken oyunlarından biri. Yüksek ihtimalle yıl sonunda tasarım, müzik, sanat ve birçok teknik detayda da birçok ödülü de toparlayacak bir oyun olacaktır.  **Özay Şen**

### KARAR

**ARTI** Tasarım harikası. Anlatı ve hikaye sunumu. Müzik ve ses işçiliği. **Özgünlük**  
**EKSİ** Animasyon hataları ve minik buglar

# Buildings Have Feelings Too!

Bacamdan dışarı çıkan duman değil, alın teri!

Hepimiz hayatımızın bir köşesinde yap ve işlet işine girmiş, çeşitli yapılar inşa ederek onları geliştirmiş ve şehrimizi kurmuştuk. İster SimCity gibi tam teşekküllü bir oyun olsun, isterse Travian gibi (sahi, hala duruyor mu?) online oynanabilen basit bir oyun. Basit tahta evler kurduk, kocaman taş binalar diktik, türlü türlü mabetlerle şehri donattık. Peki hiç düşündünüz mü, biz bunları buraya dikiyoruz ama bunlar burada mutlu mu diye? Garibim iki katlı müstakil, fabrikaların arasına sıkışmış ne yapıyordur diye aklınızdan geçti mi? Geçmez tabi, oysa binaların da duyguları vardır! Evet, yanlış okumadınız arkadaşlar. Oyunun adından da anlaşılacağı gibi muhatabımız istekleri bitmeyen binalar ve tek bir amacımız var; onları mutlu etmek! Bir bina nasıl mutlu edilebilir? İşte oyundaki amaç tam olarak bu. Bir otel düşünün mesela. Eski püskü, şehrin sanayi bölgesinde durmakta. Siz bu otele gider miydiniz? Elbette hayır ve otel de bize

aslında aynısını anlatmaya çalışıyor. Yapmamız gereken oteli yenilemek ve daha nezih – turistik bir yere yerleştirmek. O zaman otel insanlarla dolar, değerlenir ve doğal olarak mutlu olur. Küçük bir bina, manav ve baca ile oyuna giriş yaptıktan sonra dediğim gibi neyin nasıl yapıldığını öğreniyor ve işe koyuluyoruz. Her bina ile ayrı ilgilenmeli, dertlerini dinlemeli ve isteklerini yerine getirmeliyiz. Çoğu zamansa kafamızı çalıştırıp üç adım ilerisini düşünmemiz gerekiyor. Örneğin ben buraya bir kasap açarsam yandaki restoranı etkiler mi gibisinden. Bazen komşular birbirini sevmiyor ve mutsuz oluyorlar. Mutsuz olurlarsa da ayırmamız ve binaları yeniden planlamamız gerekiyor. Eğer başarılı olursak bütün şehir mutlu olacaktır fakat başarısız olursak o zavallı binalar sonsuza kadar yok olacak. Nasıl mi? Yıkılarak... Buildings Have Feelings Too! oyununun en çok hoşuma giden yönü binaların kişilik-

leri oldu. Oldukları binaya göre bir hayli renkli bir kişiliğe sahipler. Espriler yapan bir market, "aklı bir karış havada" bir baca mesela. Hani baca, uzun ya... Akli havada... anladınız işte. Yani sakın monoton bir şekilde ekranda komutlar beliriyor ve biz de yerine getiriyoruz sanmayın. Binaların acayip kişilikleri ve duyguları bulunmakta. Oyunda şehri geliştirdikçe, yani yeni binalar diktikçe yapabileceğimiz de geliyor. Yenilenen endüstri, teknolojinin gelişmesi, modanın değişmesi gibi etmenlere dikkat etmemiz lazım. Döneme uygun binalar dikmek veya eldekileri geliştirmemiz önemli. Ayrıca bahsettiğim gibi uyum kilit nokta. Örneğin çocukların gezebileceği bir alana küçük sevimli binalar yapmalısınız. Yahut bir iş kompleksinin çevresini gökdelenler ve dinlenme alanları koyabilirsiniz. Peki bunu neyle yapıyoruz? Elbette altınla! Bina dostlarımız mutlu olduğunda iş yapıyorlar ve bizlere de haraç ödemeyi ihmal etmiyorlar. Anlayacağınız ne kadar ekmek, o kadar köfte. Mutlu bina para getirir! Yalnız birkaç saat sonra keşfedebileceğiniz biteceğinden oyun birazcık monotonlaşıyor. Bir müddet sonra elinizdekilere yenilik katmak yerine mutlu etmeye odaklanıyorsunuz ki bu açıdan oyunun oynanış süresi çok uzun değil. Yine de oynandığı müddetçe hoşça vakit sunabilen bir yapım. **Rafet Kaan Moral**

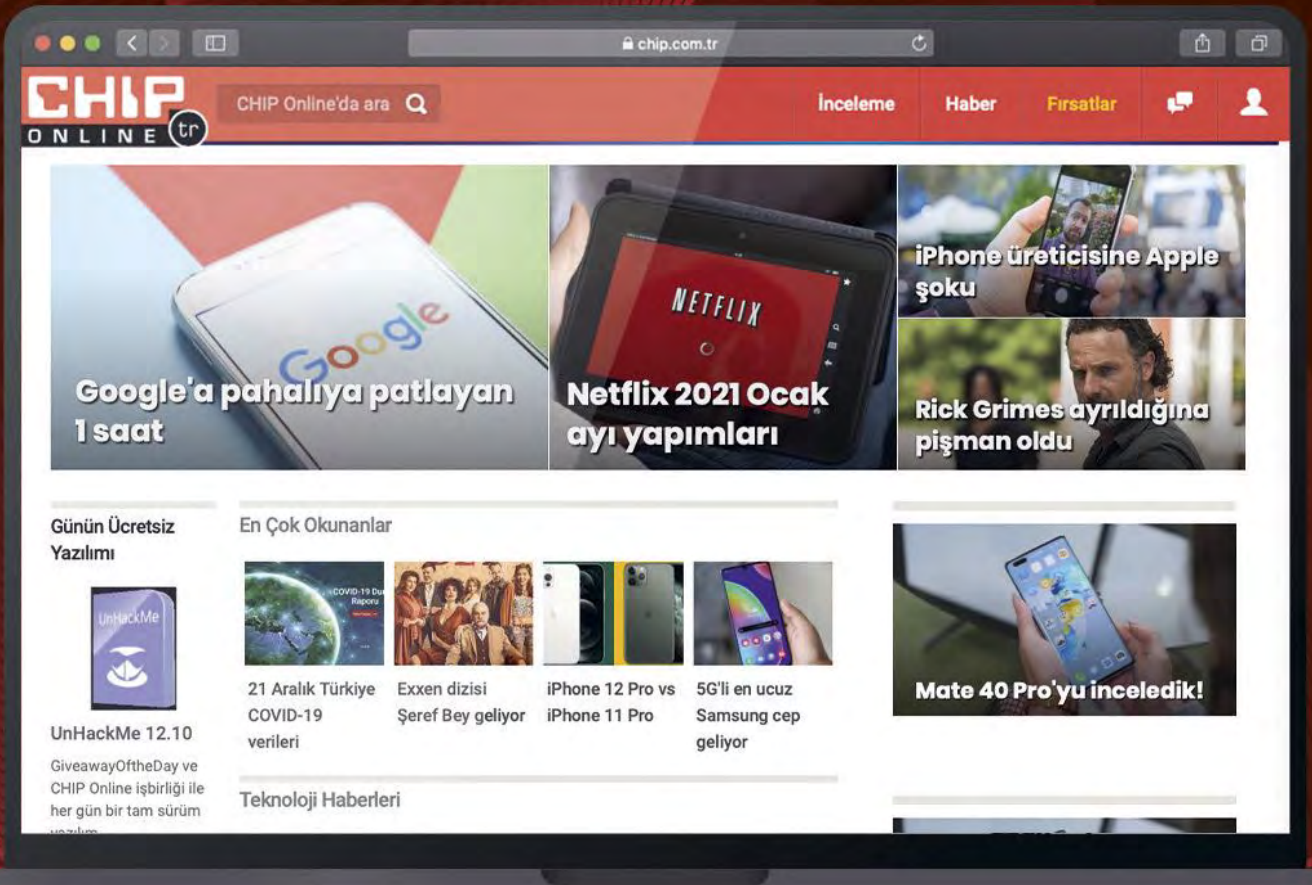
## KARAR

**ARTI** Farklı bir konsept.  
"İlginc kişilikteki" yapılar  
**EKSİ** Kontrollere alışılması zor.  
Kısa oyun süresi ve üç vakitten sonra monotonlaşması

76



# Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres



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



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR





Yapım GoodbyeWorld Games Dağıtım Skybound Games Tür Macera Platform PC Web beforeyoureyesgame.com/#eat-together-1

# Before Your Eyes

Gözlerinizi ne kadar sıklıkla kırpıyorsunuz?

Yetişkin bir insan dakikada yaklaşık 15 - 20 kez gözlerini kırpar. Before Your Eyes oynadığımda bu olgunun farkına tam olarak vardım çünkü bu oyunu gözlerinizi kırparak oynuyorsunuz. Evet, yanlış okumadınız! Bilgisayarınızın kamerası aracılığı ile oyun size, siz oyuna bakıyorsunuz. Gerekliğinde ilerlemek için gözlerinizi kırpıyor, gerektiğinde açık tutmaya çalışıyorsunuz. Peki, kameranız yoksa oynayabilir misiniz? Evet. Lakin aynı deneyimi yaşamayacağınız için hiç tavsiye etmem. Ayrıca oyunun konsepti göz kırpmaya üzerine kurulduğundan standart kontrollerle oynamanın hiçbir anlamı kalmıyor ve oyun bir hayli sıradanlaşıyor. Dolayısıyla kameranızı ayarlayın gözlerinizi dört açın! Hikâyeye giriş yapmadan önce kameranızla küçük testler gerçekleştirip göz kırpmanızın sorunsuz çalışıp çalışmadığını kontrol ediyor, ayar çekiyorsunuz. Ekranda kameranızdan gelen

görüntünüz beliriyor ve oyun gözlerinize odaklanarak kırpmaları algılıyor. Her şey tamamsa yolculuğunuza başlıyorsunuz. Karakterimizin adı Benjamin Brynn. Kendisi Hakk'ın rahmetine kavuşmuş kayıp bir ruhtur. Küçük bir sandalda "öbür tarafa" götürülmektedir. Bu yolculuk boyunca Benjamin'in doğumundan ölümüne kadar yaşadığı kilit anlara tanıklık ediyor ve duygu dolu olaylara müdahale ederek kendimizi de hikâyenin bir parçası yapıyoruz. Before Your Eyes'ı oynamak, bir bakıma etkileşimde bulunabileceğiniz bir animasyonu izlemeye benziyor. Dediğim gibi standart fare kontrolleri kullanmak bu oyunu çok fazla sıradanlaştırdığı için esas zevkini gözlerimizle oynarken çıkarıyoruz. Öncelikle hikâye sizi hemen içine hapsedmeyi başarıyor. Daha sonra gözlerimizi kullanarak örneğin kitap sayfaları çevirebiliyor, küçük topları fırlatabiliyor ve hikâyeyi etkileyen seçimlere bir göz kırpması ile karar veriyoruz. Peki, ne zaman göz kırpaçağınızı nereden anlayacaksınız? Basit: ekranda göz simgesi çıktığında, kırpmanız gerekli. Yahut oyun size kırpmayın derse gözlerinizi açık tutmaya çalışıyorsunuz ve emin olun birisinin sizden gözlerinizi kırpmamanızı istemesi tam tersi etki yapıyor. Bir de başınızın pozisyonunu pek değiştirmemenizi tavsiye ederim çünkü konumunuzu bozarsanız kalibre de otomatik olarak kafayı yiyor. Benim iki kere başıma geldi fakat basit bir yeniden ayarlama

ile kaldığım yerden devam edebildim. Oyunun hikâyesinin yanında atmosferi oluşturan grafikler de oldukça iyi. Basit ama etkili. Yüzlerde ve çevrede çok fazla detay yok ama verilmek istenen duygu çok iyi yansıtıyor. Müzikleri ise animasyon-vari grafikleri kadar başarılı değil. Yani duygu dolu anları çok fazla destekleyemiyorlar ama en azından atmosferi de bozmuyorlar. Vereceğiniz kararlar ile yaşayacaklarınız ise oyunun en büyük artısı. Yaşananlar sizin eserinizi olduğundan anlamı da bir farklı oluyor. Before Your Eyes, duygu yüklü bir hikâyeyi ilk defa deneyimlediğim bir konseptle birleştirerek bir hayli başarılı bir iş çıkarmış. Bu macera kısa sürüyor lakin hem hikâyesi hem de teknik yönleri bakımdan yeterli. Teknik bakımdan nasıl yeterli diye merak edecek olursanız, gözleriniz yoruluyor arkadaşlar. Bizler gözlerimizi istemsizce kırpmaktayız ve bunu bilinçli bir şekilde yapmaya başlamak inanılmaz görüldüğünden daha zor ve yorucu oluyor. ◆ **Olca Karasoy Moral**

## KARAR

**ARTI** Göz kırpmaya konsepti bir hayli ilgi çekici. Sıcacık, sarmalayan hikâyesi. Gözleri açık tutmaya çalışmak **EKSİ** Fazla hareket ederseniz kalibre şaşabiliyor ve yeniden ayar gerektirebiliyor

85



Yapım Nimble Giant Entertainment Dağıtım Nimble Giant Entertainment Tür MMOFPS Platform PC Web quantum-league.com

# Quantum League

Fikir pek güzel ama gerçekten eğlenceli mi?

Online FPS oyunlarında yenilikçi olmak, orijinal fikirler sunmak çok kolay bir iş değil. Bunu geçmişte birçok defa gördük. Sayısız MMOFPS oyunu denemiş biri olarak, oyunun ana teması değişse bile, kullanılan silah tasarımları ve vuruş hissiyatları farklı olsa bile, ana oynanış dinamiklerinde orijinal bir fikriniz olmadığı sürece ortaya çıkan oyun çok da farklı hissettirmiyor. Tabii ki iyi bir MMOFPS yapmak için illaki orijinal olmaya gerek yok. Geçtiğimiz ay bolca vakit geçirdiğim bir başka FPS oyunu olan Enlisted henüz beta aşamasında olmasına rağmen son derece etkileyici bir yapıda. Yine de orijinal fikirleri denemeyi severim. Quantum League de bu yönüyle geçtiğimiz ay vakit geçirdiğim farklı oyunlardan biri oldu. Arena yapısına sahip bir FPS oyunu olan Quantum League, ilginç bir fikirle kendini gösteriyor. Oyuncuları bir döngü içine sokarak farklı bir yol deniyor. Farklı karakterler ile oyuna dahil olabildiğiniz oyun, haritalara bağlı olarak farklı oyun modlarına sahip. Quantum League'de oynadığınız raunt sadece 15 saniye. Evet doğru okudunuz. 15 saniye de

ne yaparsanız yanınıza kar kalıyor. Elbette üst üste birçok raunt oynamak bir oyunun süresini artırıyor. Gel gelelim aslında her raunt bir döngünün parçası. Bir raunt sona erdiğinde oyun yaptığınız her hareketi başa sarıyor. Bir sonraki rauntta önceki rauntta yaptığınız hareketleri birebir tekrarlayan bir klonunuz çıkıyor. Ancak bu klon rakiplere zarar verebiliyor veya zarar görebiliyor. Dolayısıyla sonraki rauntta hem kendi klonunuzu hem de rakibin klonunu hesap ederek oynuyorsunuz. Bu da oldukça farklı bir oyun dinamiği sunuyor. Oyuncuyu farklı şekillerde düşünmeye itiyor. Aslında oynanış mantığını bu şekilde açıklamak gerçekten zor. Deneyim ederek dahi birkaç raunt içinde ancak kavriyorsunuz durumu. Gel gelelim oyunu 1v1 veya 2v2 şeklinde oynayabiliyorsunuz. Özellikle 2x2 oyunda bir süre sonra klonların da çoğalmasıyla tam bir cümbüş oluyor. Eğer herhangi bir rauntta ölürseniz tam anlamıyla ölmediğinizi bilin. Bir düşman sizi indirdiği zaman hayalet haline geliyor ve raunt bitmeden sağlık barına ulaşsınız savaşa geri dönüyorsunuz. Tabii rauntlar bir solumlukta bittiğinden bunu yapmak her zaman kolay

değil. Ayrıca oyunda deathmatch mantığında ve capture the point mantığında ilerleyen farklı modlar bulunuyor. Üç rauntın sonunda en çok düşmanı indiren takım deathmatch modunda bir skor almış oluyor ve toplamda iki skor alan galip sayılıyor. Benzer şekilde capture the point modunda belirli bir küçük bölgeyi elinde tutan takım skor alıyor ve yine iki skor alan kazanıyor. Quantum League, kendini anlatmak konusunda biraz yavan. Böyle bir oynanış mantığına alışmak biraz zaman alabilir. Ancak orijinal bir fikre sahip olduğu aşikar. Öte yandan raunt sürelerinin kısa olması hoş bir fikir olsa da 15 saniyelik rauntlar oldukça kısa ve çatışmaların adam akıllı başladığı yerde rauntların bitmesi sık sık yaşanan bir olay. Çok değil, sadece beş saniyelik bir eklemeye her bir rauntta daha dolu kılar ve heyecanını artırır. Her raunda başlarken pistol, sniper, smg, lazer silahı, bomba atar veya pompalı tüfekten birini seçiyoruz. Silahların vuruş hissiyatları bir tık zayıf olsa da eğlenceliler. Yine de oldukça az sayıda silah var, haliyle bir süre sonra monotona bağlayabiliyor. Aslında bunu düzeltmek adına yeni bir silah eklemeye de gerek yok. Oyundaki altı farklı karakter sadece görsel olarak katkı sağlıyorlar. Her biri için eklenecek tek bir yetenek çatışma derinliğini artırabilirdi. Quantum League kendine has bir fikir ortaya koymayı başarmış ancak bu fikri besleyecek dolu bir içerik yaratmakta sınıfta kalmış gibi görünüyor. Yine de denemeye değer.

◆ Enes Özdemir

## KARAR

**ARTI** Zaman döngüsü ve klon fikri gayet iyi çalışıyor.

**EKSİ** İçerik biraz zayıf kalmış. Bazı teknik problemler yaşanabiliyor.





Yapım Global Dodo Entertainment Dağıtım Wiregames Tür Strateji Platform PC Web primordials.game

# Primordials: Battle of Gods

Fantastik bir ordular düellosu!

Eğer 90lı ve 2000li yılların oyunlarını o dönemleri yaşayarak oynadıysanız, strateji türünün popülaritesinin şimdikinden çok daha fazla olduğunu biliyorsunuzdur. Üzülerek belirtiyorum ki strateji türü oyunculara eskiden olduğu kadar ilgi çekici gelmiyor. Bunun sadece yeni oyuncular için böyle olmadığını ve eski oyuncuların da bu türden uzaklaştığını gördüğüm için rahatlıkla söyleyebilirim, bu örneklerden biri de benim. Tüketim çılgınlığının artması ile beraber oyunları da hızlıca tüketip yenisine geçme düşüncesi, yetişkin insanların ise strateji oyunları gibi ilerlemesi zaman alan, kafa patlatmak isteyen oyun türlerine mesafeli davranması, bu türün popülaritesini günümüzde daha da arka sıralara attı. Tabii yine de bu oyun türü hiçbir zaman yok olmayacak bir tür aynı zamanda. Belirli bir oyuncu kitlesinin de her zaman bu türe sadık kalacağını biliyoruz. Tam da bu günlerde multiplayer strateji türündeki Primordials: Battle of Gods'ı inceledim. Elbette hala bu türe karşı soğukluğumun devam ettiğini anlamam çok uzun sürmedi. Yine de gelin Primordials neler sunuyor yakından bakalım.

Primordials 1v1 olarak normal ya da dereceli oyunlar oynayabildiğiniz bir yapım. Elbette

savaşların süreleri makul düzeyde olduğundan kendini oynatabiliyor ama nereye kadar? Primordials hem ünitelerini hem de onları destekleyen şampiyonları kontrol ettiğiniz bir yapım. Aynı anda birbirinden farklı üç şampiyonu kontrol edebilirsiniz. Elbette bu şampiyonların her biri farklı yetenekleri ile savaşa destek veriyor. Kimisi direk rakibi etkileyen yeteneklerle kimisi ise dost birimleri bufflayarak katkı sağlıyor.

Oyunda temel amaç rakibin Primordial isimli merkezini yok etmek. Elbette kendi primordialınızı da korumanız gerekiyor. Amacınız yolunda ilerlerken ünitelere de şampiyonlarınızın gibi seviye atlatabiliyor ve onları da güçlendirebilirsiniz. Ancak üniteler üzerinde güçlü bir kontrol beklemeyin. Yine de formasyon değiştirme gibi işlemler yapabiliyorsunuz. Bunun yanında çeşitli araştırmalar yapabilir ve daha güçlü bir strateji ortaya koyabilirsiniz. Savunma yapmak zorunda kalacağınız durumlarda elbette oluyor ve bu tür durumlarda yapılarınızı güçlendirebileceğiniz upgradeler bulunuyor.

Oyunda zaman zaman sizin dinamikler sizin elinizde değilmiş gibi hissediyorsunuz. Bu durum can sıkıcı olabiliyor. Yine de kısa

sürelili oyun yapısı yeni bir maça girme için oyuncuyu teşvik eden unsurlardan biri. Ancak uzun süreli oyunlar, mikro yönetim sağlayan kontroller, detaylı strateji planları çizmek gibi düşünceleriniz varsa Primordials çok da size göre değil. Canımı sıkan bir konu da neredeyse ilk DOTA döneminden kalma görseller oldu. Kasti bir tercih mi yoksa zorunluluktan mı bilmiyorum. Öte yandan oyun Türkçe arayüz desteği sağlıyor sağlmasına ama oyun içindeki Türkçe karakterin boş bir kare olarak görünmesi, (Bilindik Windows dil paketi problemi - Kürşat) bu konudaki sevincimi de kursağımda bıraktı. Çok derin bir oynanış mekaniği aramıyorsanız Primordials: Battle of Gods eğlenceli olabilir ama çok büyük beklentilerle kurmayın. Yine de fantastik bir evrende geçen çerezlik bir oyun arayanlar için ideal.

◆ Enes Özdemir

## KARAR

**ARTI** Kısa süreli dinamik maçlar  
**EKSİ** Vasat görsellik,  
yetersiz yetersiz oyun modları

65





Yapım San Diego Studios Dağıtım Sony Interactive Entertainment Tür Spor Platform PS4, PS5, XONE, XS Web theshow.com

# MLB The Show 21

Geçen gene ata sporumu oynuyorum..

Her gün düzenli beyzbol oynarım. 9 yaşında edindiğim bu alışkanlık sayesinde ülkemizde çok sevilen, ata sporlarımızdan olan beyzbolu, bu yazıyı okuyan ve güzide sporumuza yabancı olan siz Doğu Avrupalılara anlatmaya çalışacağım. -Kardeşim uyan! Son duraktayız! -Pardon, hemen iniyorum. Uyandırıldım. Güzel de gidiyordum be. Pandemi sağ olsun, bize yabancı sporları bile ancak rüyamızda yaptığımız garip bir dönemdeyiz. Neyse ki güzelim oyunlarımız var ve en azından spordan (bir şekilde) uzak kalmamayı başarıyoruz. Şimdi birlikte konuşacağımız oyun biraz farklı tabii. Türk damak tadına henüz tam olarak yerleşmemiş olan beyzboldan bahsediyorum, evet. Gayet aktif çalışan Türkiye Beyzbol ve Softbol Federasyonu'na sahibiz belki ama bu sporu oynanışı itibarıyla sokaklara indirmek, sanal tarafta da FIFA'cı gençliği ilgisini devşirmek çok zor şu an. Öncelikle geniş bir saha istediği için zaten sokağa indirmek zor çünkü gördüğü en ufak boşluğa çöken, anca engellerin arkasına saklana saklana ilerlediğinizde sizi görmeyen, o

dev bosslara benzeyen bir TOKİ'miz ve dahası genel olarak betonlaşma arzumuz var. İşin oyun tarafında ise işimiz daha kolay çünkü MLB The Show 21 var! MLB The Show serisi yıllardır var olan ve özellikle Amerika'da çok popüler olan bir seri. 2006 yılından beri Sony bünyesindeki San Diego Studios tarafından geliştirilen serinin bir rakibi de yok. NBA 2K serisinin zirvedeki yalnızlığını yaşıyor anlayacaksınız.

"Arkadaşım, amma boş yaptın. Bize oyunu anlat!" diye bağırarak arkadaş, sıra ona geldi. MLB The Show 21 taş gibi bir oyun olmuş. Görsel diline hayran kalmamak imkansız. Karakter modellemeleri ve animasyonları (seyircilere ayrıca dikkat edin) çok başarılı. Ufak detaylara dikkat eden bir oyuncuysanız, maçlarda ekrana yansıyan detaylar sizi zevkten delirtir. Vuruşçu'nun ayağından çıkan toprak, başarisiz bir vuruşa yaşadığı ufak tökezlemeler ve oyunculara yapışan toz toprağı detaylı bir şekilde görmek oyunu özel kılıyor. Oynanabilirlik adına her şey yerli yerinde, görsel sunumdaki gücü arkasına alan oyunu oynamak çok keyifli. Atıcı iseniz dört adet teknik ile topu rakibinize fırlatabilirsiniz. Yapmanız gereken topu ekranda beliren kutunun içine atabilmek. Ekranda beliren barda doğru noktalarda tuşa basarsanız en iyi atışı yapıyorsunuz ama "İlla buraları tutturacaksın yeteneksiz!" gibi bir cümle de kurmuyor. Oynadıkça bu dinamiğe kolayca alışılıyorsunuz zaten. Vuruç kısmında da güzel bir numara var. Atış öncesi R2 ile yön tahmini yapıyorsunuz. Doğru yönü tahmin ettiğinizde kumanda güzel güzel titremeye başlıyor. Buna bir de

zamanında sallanmış sopa eklendiğinde Home Run yapmanız kaçınılmaz. Dinamik değişen ekran açıları sayesinde size vuruş sonrası kör nokta da bırakmıyor, her şey çok açık. Bu da durduk yere sayı yememenizi, kaleleri hızlıca tutmanızı sağlıyor. Maçlar sadece fırlat ve vur üzerine değil elbette. Defans yapıyorsanız algılarının açık olması gerekiyor. İyi bir vuruşun düşeceği yer zeminde beliriyor, en yakın oyuncuyu oraya hızlıca götürmeli ve top yere düşmeden tutmalısınız. Bunu yapmadınız diyelim, o zaman topu aldığınızda oyuncunun kafasında beliren tuşa iyi bir zamanlamayla basmalı ve topu en hızlı şekilde kalelere göndermelisiniz. Bir an dalgınlık rakip oyuncunun dördüncü kaleye Habeş Maymunu gibi sırtarak koşmasına yol açıyor. Yapmayın böyle şeyler, sinirinizi bozmayın durduk yere.

Gelelim maç sonuna artık. MLB The Show 21 her açıdan dolu dolu, ayakları yere sağlam basan bir spor oyunu. Beyzbol bilmeyenlere hızlıca öğretecek yeteneğe de sahip, o yüzden köşe kapmacanın kaliteli hali olan bu spora mesafeniz varsa MLB The Show 21 ile kolayca kırabilirsiniz.

◆ Hakan Orkan

## KARAR

**ARTI** Harika grafikler, Pek çok oyun moduna sahip olması, PS5'teki DualSense uyumu, Uzun süre el oyalayan eğlenceli oynanabilirlik  
**EKSİ** Game Pass ile ücretsiz olup PS'de 539TL olması, önemli modlarda online desteği olmaması, güdük şarkı listesi



Yapım Misc Games Dağıtım Misc Games Tür Simülasyon Platform PC, PS4, XONE Web fishingnorthatlantic.com

# Fishing: North Atlantic

Balık tutmanın endüstriyel tarafını merak edenlere...

Bugün Emre ile WhatsApp'ta konuşurken bana, dergide kullanacağı bir fontun yarattığı tarihi gösterdi: 1 Temmuz 1995. Tarihleri aklımda tutmaya çok yatkın bir insan sayılmam ama ilk söylediğim şey "O tarihten yedi gün sonra, 7 Temmuz'da kocaman, 60cm'lik bir turna balığı yakalamıştım" demek oldu. Bu tarih neden bunca sene aklımda kaldı, bilmiyorum ama 13 yaşındaysanız hayattaki küçük, anlamsız başarılarınıza olduğundan fazla anlam yüklersiniz. Belki sebebi budur. Bugüne kadar fark etmediğim şekilde o tarih, tuttuğum o balık, hafızama kazınmış işte.

Balıkçılık hayatta en fazla keyif aldığım şeylerden birisi olsa da iş açık denize gelince pek fazla şey biliyor sayılmam. Fishing: North Atlantic de eğer balıkçılığa, daha doğrusu ticari açık deniz balıkçılığına meraklıysanız bize sunulan en iyi seçeneklerden birisi olarak karşımızda duruyor. Yapım, daha önceki Fishing: Barents Sea'nin devamı niteliğinde diyemeyeceğim zira yeni bir oyundan ziyade, yeni tekneler, yeni avlar ve yeni bir haritada geçen başka bir hikayeyi andırıyor.

Fishing: North Atlantic'te bu defa Perfect Storm filminde Andrea Gail teknesinin battığı sulara yakın, balıkçılık ile geçinen başka bir bölge

olan Kanada – Nova Scotia'dayız ve dedemizden bize kalan küçük ama hoş bir tekne var. Bu tekne tek başımıza bile ava çıkabileceğimiz kadar ufak, derli toplu ve zıpkınla kılıç balığı avlamak için de ideal. Teknemizle limandan limana giderek görevler alıyor, balık avlamakta kullanacağımız yem ve ekipmanları satın alabiliyor, bankadan borç alıyor / ödeyebiliyor ve nihayetinde yeni tekneler olarak dedemizin bizi gökyüzünden mutlulukla izlemesini sağlıyoruz. Oyunda zıpkın, derin deniz balıkçılığı, istakoz avı, yengeç avı, paraketa, trol gibi pek çok avlanma çeşidi ve her biriyle yakalayabildiğiniz çok sayıda deniz canlısı söz konusu. Elbette sadece ekipmanı edinmek yeterli değil, oyunda bulunan 27 tekne arasından da yapacağınız işi destekler nitelikte olanı seçmeniz gerekiyor. Ve tabii, avı yakaladıktan sonra yapmanız gerekenler de var. Bu kısım tıpkı Barents Sea'de olduğu gibi balığı temizleyerek depolamak (basit bir fare hareketiyle karnını yarmanız gerekiyor ama sanki bir mıknaş bıçağı çekiyormuş gibi, bu da işin "challenge" kısmı), en karlı limana götürmek ve satmaktan tutun da yengeç kafeslerini hazırlamak ve onları kafeslerden soğuk hava depolarına dökmeye kadar uzanıyor. İlk oyunu oynadıysanız anlattıklarım size

çok tanıdık gelmiş olmalı zira mekaniklerde hiçbir fark yok. Oyun neyse ki Barents Sea'ye göre çok daha optimize ve -çıktığı günlerde görevlerde yaşanan hataları saymazsak- çok daha sorunsuz. Ayrıca deniz grafikleri ve dalgaların dinamikleri elden geçirilmiş, sonucu ise maalesef pek beğenmedim. Oyun grafiksel açıdan belki gözünüze batmıyor ama kötü havalardaki dalga mekaniklerinin hoş veya gerçekçi durduğunu söyleyemeyeceğim. Sanki bir küvette küçük, kibrit kutusu kadar bir tekne ile oynuyormuşsunuz gibi. Bunu nasıl anlatabilirim bilmiyorum ama dalgalardaki kırılmalar teknemizin boyutlarıyla kıyaslayınca hiç doğal gelmiyor. Oyuna dört mevsim ve hava şartları da bulunmakta ancak yağış efektleri pek iyi kotarılamamış.

Oynanış ise, eğer türü seviyorsanız oldukça keyifli sayılır ama uyarayım, aceleniz varsa, hızlı oyun seanslarını seviyorsanız hiç bu laşmayın. Oyunun daha en başında 250kg kargoyu bir limana götürme görevi alıyorsunuz ve bu görev tam 85dk sürüyor, neredeyse hiçbir şey yapmadan, çarşaf gibi denizde 12 knot hızla ilerleyerek. Bunu yazıyorum ki sizi bekleyen şeye hazır olun, fenalık geçirmeyin. Diğer görevlerde de durum çok farklı sayılmaz. Aksiyondan ziyade zamana karşı sonsuz bir kayıtsızlık var bu oyunun görevlerinde. Eh, son sözlerin de zamanı geldi. Oyun 57 TL ve Türkçe desteği mevcut. Çıkarılan işin hiç fena olmadığını da söylemem gerekiyor ama hayır, karşınızda bir hit yok ve balıkçılık halen daha iyi yapımlara ihtiyaç duyuyor. **◆ Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Çok sayıda tekne, yeni balık ve avlanma çeşidi. Oyun çok daha optimize ve sorunsuz. Türkçe desteği de var.

**EKSİ** İlk oyunun üzerine pek bir şey koyulmamış. Dalga fizikleri ve yağış efektleri sıkıntılı.





Yapım Acclaim Studios, Nightdive Studios **Dağıtım** Nightdive Studios **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.nightdivestudios.com

# Shadow Man Remastered

Shadow Man, o karizmatik ses tonu ve akla hayale sığmayacak korku dolu macerasıyla; tüm ihtişamıyla geri döndü!

90'li yıllarda o kadar fazla değeri bilinmemiş oyun var ki. Bunların çoğunu ya dosya konularında ya da çeşitli videolarda görüp "Aaa bu neymiş böyle?" nidalarıyla öğreniyoruz. Shadow Man de işte o oyunlardan biri. 1999 yılında yayınlandığında gerek ses işçiliği gerekse hikaye anlatısıyla çok iyi yorumlar olsa da pek esamisi okunan bir oyun olmamıştı. Oynayanları tarafından sağlam bir hayran kitlesi de olsa Shadow Man, yitip giden efsane maceralardan biriydi.

Nightdive Studios, ilk defa 2013 yılında Shadow Man için bir çalışmada bulundu. Oyunu tekrar piyasaya sürerek hem eski oyuncuların hatıralarını şenlendirdi, hem de yeni nesil ile Shadow Man'ı tanıştırdı. Şimdi Remastered versiyonuyla, oyunu modern sistemlere tekrar getirdiler. Size biraz Shadow Man'ın hikayesinden bahsedeyim. Kendisi aslında Michael LeRoi olarak bilinen, karizmatik bir ses tonuna sahip birisi. Ancak göğsüne işlenmiş Mask of Shadows sayesinde, ölümsüz bir Voodoo savaşçısına dö-

nüşmüş. Böylece geceleri Shadow Man olarak, dünyamızı tehdit eden düşmanlarla korkusuzca savaşıyor. Anlatı olarak şu aşamaya kadar basit gözükse de hikayeyi kuvvetli bir biçimde sunuyor. Hikaye anlatıcılığının o dönemde ne kadar önemli olduğunu bir kez daha gözler önüne seriyor. Grafiksiz anlamda 3D çağının cayırdığı bir dönemde, köşeli grafikleriyle bugün bile oynandığında hikayesinin ne kadar cezbedici olduğuna şaşırabilirsiniz. Daha ilk andan itibaren Shadow Man'ın hikayesine kendinizi sürüklenmiş halde bulacaksınız. Bu arada Nightdive Studios, Remastered işini incelleme halletmiş. Yeni sistemlerde çalışması için bir yazılım yazıp oyunu piyasaya salmamış. Seslendirmeyi, müzikleri ve oynanabilirliği elden geçirmişler. Ayrıca 1999 yılında oyunun birden fazla sürümü bulunuyordu. N64, Dreamcast, PlayStation ve PC sürümlerinde belli noktalarda farklılıklar vardı. Remastered sürümüyle bu farklılıkların hepsini tek bir potada eritiyorlar. Ayrıca o dönemde Acclaim tarafından hazırlanıp yarım

birakılan bölümleri, canavarları ve çeşitli silahları da oyuna eklemişler.

Kendi açımdan oyunun bu sürümünün bir gıdım bile yaşanmamış olduğunu söyleyebilirim. Fakat yeni nesil oyuncular için değişik gelebilecek oynanabilirliğe sahip olduğunu da kabul ediyorum. Örneğin, ateş ederken nişan almanıza gerek yok. Ateş ettiğinizde Shadow Man, otomatik olarak en yakındaki düşmana sıkıyor. Zıplamak, kaçınmak ve bir yerlere tutunmak da hantal kaçabilir. Hoşuma giden bir başka detay ise Remastered yapılırken ışıklandırmalar ve kaplamalarda değişiklik yapılmış olması. Orijinal oyun ve 2013 sürümü çok karanlık olduğu için şikayet edilmişti. Karanlık derken, hikayesi de karanlık tamam ama bahsettiğim ışıklandırma sorunu. Görsel açıdan daha seçilebilir ve aydınlatılmış alanlarda geziyorsunuz. Bu da oyunun eski kaplamalarının yol açabileceği iç içe geçme problemini anında ortadan kaldırıyor. Shadow Man Remastered, şu fiyatıyla "Eskiden oyunlar nasıl yapılmış?" diyen oyuncuların mutlaka denemesi gereken bir yapım. Orijinal oyunun hayranlarıysa zaten çoktan oyunu kütüphanelerine ekleyip Shadow Man'ın uzun soluklu macerasına düşmüş durumda. Derin hikaye anlatıcılığı, kendine has muzip karakterleri ve detaycılığıyla Shadow Man Remastered, oyunların farklı bir çağına güzel bir bakış yakalamanızı sağlayacak. **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Hikaye halen taş gibi. Remastered kalitesi çok iyi. Seslendirme  
**EKSİ** Oynanabilirlik biraz yaşlanmış. Yeni nesil oyunculara hitap etmiyor. Bol bol kayboluyorsunuz



Yapım Paradox Development Studio Dağıtım Paradox Interactive Tür 4X, Strateji Platform PC, PS4, XONE Web www.paradoxplaza.com

# Stellaris: Nemesis

Acımasız bir galaktik imparatorluk kurma zamanı geldi mi?

**B**u ay da uzayda devasa imparatorluklar kurup para, güç ve iktidar için rakiplerimizi ezerek, imparatorluğumuzun sınırlarını evrenin ucuna taşıma imkanı yakaladık. Stellaris: Nemesis'e çok teşekkürler.

Paradox'un 2016 yılında piyasaya çıkan ve 4X ile Grand Strategy türlerini birleştirerek güzel bir devrim yapan oyunu Stellaris, piyasaya çıkar çıkmaz ulaştığı yüzbinlerce satış rakamının üzerine, sonraki beş sene boyunca milyonlar koymuş olabilir. Değişmeyen pazarlama stratejisiyle sürekli yeni DLC'ler çıkararak oyunlarını canlı tutmayı başaran Paradox, Stellaris için de beş yılda çok sayıda DLC'yi oyuncularına ulaştırdı. Son DLC, Nemesis ise oyunda daha önce pek de öne çıkmayan bir kurgunun altını çiziyor. Casusluk ve kirliliğiyle sinsi savaşlar yürütmek ve güç kazandıkça, galaksinin kötü karakteri olup adeta Star Wars'daki İmparator'a dönüşmek...

Evet, Stellaris, yeni DLC'si Nemesis ile tam olarak bu fanteziyi yaşatmayı vadediyor ki size boyunca eğmeyen uygarlıkların, rakiplerin gezegenlerini veya güneşlerini patlatmaya varan seçeneklerle kendinizi bir Star Wars oyununda hissetmeniz de son derece doğal.

Nemesis, bildiğiniz gibi Yunan mitolojisinde,

intikam tanrıçası olarak geçiyor ve dünyanın/evrenin sonunu anlatan, her şeyin yok olduğu bir tür kıyamet kavramı olarak da kullanılıyor.

İşte Stellaris'te yeni DLC ile oyuncuya sunulan imkan tam olarak bu. Dilerseniz, tüm galaksiyi yok edebilecek şeytani bir güce dönüşebilirsiniz. Biz şimdi ona şeytani diyoruz ama büyük güç kimin elindeyse kalabalıklar onun ideolojisine boyun eğerek ve karşı cephedeki oluşumlara şeytani anlamlar yükler. Dolayısıyla, galaksiyi yönetecek acımasız bir imparator olarak, belki de yapmak zorunda kalacağınız işler, imparatorluğunuzu parçalamak isteyen rakiplerinize karşı almak zorunda kalacağınız kaçınılmaz önlemler olacak.

Nemesis, oyuna aynı zamanda büyük bir yama ve güncelleme de getiriyor ve oyunun görünüşünden oynanıştaki kimi detaylara kadar sayısız değişim de göze çarpıyor. Ancak DLC'nin asıl büyük olayı, casusluk. Yeni casusluk odaklı oynanışta, emrinizdeki istihbarat örgütünüz, çok detaylı yeteneklere kavuşuyor. Bunların sayısı çok fazla ama özet olarak rakip liderlere suikast düzenlemek, teknolojilerini paralarını çalmak, savaş filolarını sabote etmek, stratejik kaynaklarını kullanılmaz duruma getirmek, isyan çıkarmak vs... ki bu tür seçenekler aslında 4X oyunlar için çok da yeni sayılmaz. 30 sene önceki 4X oyunlarında da bunları yapabiliyorduk. Ancak Nemesis bu mekanizmayı daha detaylandırmış. Elinizin altında çok farklı yeteneklere ve özelliklere sahip ajanlardan oluşan karmaşık bir istihbarat örgütü bulunuyor. Dolayısıyla istihbarat operasyonları öyle eski 4X'lerdeki gibi, şu göreve şu ajanı gönder. Sonra bekle ki sonuç çıksın mekanizmasının çok ötesine geçmiş. Bilimsel veya ekonomik alanda uzmanlaşmış bir casusa askeri alanda bir sabotaj veya istihbarat operasyonu yaptırıyorsunuz. Rakip impa-

ratorluklar içinde farklı uzmanlık alanlarında, farklı yetenekleri olan yeni casuslar edinmek, uyuyan hücreler yerleştirmek ve çok daha kompleks istihbarat operasyonları düzenlemek zorundasınız.

Bir yandan da galaktik mecliste oy almak için uğraşılıyor ve galaktik meclisin size tahsis edeceği ezici askeri ve ekonomik gücü ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Bu kısım da zaten Star Wars öyküsünü animatıyor zira meclisin size tahsis edeceği güçleri kendi menfaatiniz için kullanıp meclisteki rakiplerinizi yok edene galaksinin tek imparatoruna dönüşüp diğer imparatorları önünüzde diz çöktürebilirsiniz.

Stellaris 2'nin de yavaş yavaş kendini göstereceği günleri beklerken, Stellaris'in bu son DLC içeriği size hoş vakit geçirecek gibi duruyor.

◆ Cem Şancı

## KARAR

**ARTI** Çok detaylı casusluk operasyonları. Güneş falan patlatıp evrene hükmedebilmek, galaksinin baş kötü adamı olmak  
**EKSİ** Casusluk operasyonlarının oyunun temposunu düşürmesi

80





Yapım Whatboy Games Dağıtım Whatboy Games Tür Strateji, Kart Oyunu Platform PC Web www.whatboy.com

## Trials of Fire

Kartlar şimdi yeniden dağıtılsın!

Evet, bu korkunç espri sayesinde hemen dikkatinizi çekmeyi başardığımı biliyorum! Konu kart oyunu olduğu zaman ayrı bir yükselirim; tanıyanlar biliyor. Bildiğiniz üzere kart oyunları yüzyıllardır hayatımızda. İskambil desteleri ile üretilmiş onlarca farklı oyun söz konusu. Fakat oyun dünyasını derinden değiştiren Magic the Gathering sayesinde, kart oyunları da bambaşka bir yöne doğru ilerledi. CCG (Collectable Card Games) olarak piyasaya çıkan MtG'nin peşinden, Yu-Gi-Oh! ve Pokemon başta olmak üzere birçok farklı CCG oyun üretildi. Pek tabii hiçbirisi MtG'nin ötesine geçemedi zira rakibin turunda oyun oynama mekânının yanı sıra her üç ayda bir kere kendisini baştan aşağı yenileyebilen başka bir kart oyunu henüz piyasaya çıkmadı. Her ne kadar rekabetçi oyun dünyasında bu oyunlar halen çılgınlar gibi deneyim edilse de ara ara kendisini gösteren, senaryo tabanlı kart oyunları karşımıza çıkıyor. Nitekim bu sefer karşımıza çıkan oyun çok ama çok iddialı! Neden mi? Hah, ben de onu anlatmaya geldim. Eğer daha önceden "Fate Hunters" isimli



yapımı deneyim ettiyseniz, Trials of Fire'daki bazı mekanikleri de önceden görmüşsünüz demektir. Her ne kadar bu iki oyun arasında bazı benzerlikler olsa da ToF kendi başına birçok farklılığı da getirmiş... Oyunumuza Roguelike Tactical Deck Building türünde dersek çok da yanılmış olmayız. Genel hatlarıyla baktığımızdaysa harita üzerinde ilerleme ve savaş modları olarak ikiye ayırmak mümkün. Harita üzerinde kahramanlarımızı bir noktadan diğer noktaya doğru, "free-roam" şeklinde hareket ettirebiliyoruz. Etrafta birçok harabe, şehir ya da dikkat çekici nokta bulunuyor. Belirli noktalar geldiğimizde önce oyun içi bir hikaye anlatımı devreye giriyor ve ne gibi bir yer ya da "şey" ile karşılaşacağımızı anlatıyor. Akabindeyse yapılabilecekler ortaya çıkıyor. Verdiğimiz karara göreyse olaylar şekilleniyor. Ana harita üzerinde hareket ettikçe ekibimiz yoruluyor ve bir şekilde dinlenmeleri gerekiyor. Dinlenme esnasındaysa farklı upgradeleri yapmak mümkün.

Her karakterin kendisine ait bir destesi ve tıpkı genel geçer RPG oyunlarında olduğu gibi envanteri bulunuyor. Savaşlardan kazandığımız ya da etraftan satın aldığımız eşyalar hem upgrade edilebiliyor hem de her eşyanın ana desteye kattığı farklı bonus kartlar bulunuyor. Yani sadece halihazırda bulunan kartlar ile değil, eşyaların sunduğu kartları da kullanmak suretiyle bir deste yapmamız gerekiyor. Oyunda farklı kahramanlar mevcut ve her kahramanın da kendisine has bir destesi var. Temelde "mana" kaynağını "Will Power" oluşturuyor. Belirli kartlar hem karakteri hareket

ettirip hem de mana kaynağı verebiliyor ama malum saldırı ve savunma kartları da kullanmak gerektiği için desteyi olabildiğince "doğru" şekilde yaratmak şart. Will Power almanın bir diğer yolu da kartları iskartaya çıkartmak. Elimizden attığımız her kart bir Will Power sağlıyor ve her kartın da farklı Will Power ücreti bulunuyor. Her tur, her karakter üç yeni kart çekebildiği gibi, tur sonunda da elinde en fazla bir kart tutabiliyor. Tur sonunda iskartaya çıkartılmış ve harcanmamış her kart için de ilgili kahramana iki defans bonusu veriliyor. Oyunda "remains in play" ya da "dot" dediğimiz hasar türü mevcut olduğunu düşünürsek fazladan defansın ziyadesiyle işe yaradığını görüyoruz. Kahramanlara ait özellikler bir hayli farklılık gösteriyor. Yani tek bir oyunda bir nevi farklı sınıflardaki RPG karakterlerini, farklı desteler ile oynamak gerçekten keyifli. Fakat kullanılan altıgen yapı yüzünden özellikle tek bir lokasyona doğru atılan büyüleri kullanmak neredeyse imkansız gibi bir şey...

Yine de anlatımın yoğun olduğu, RPG dinamikleri ve kart oyununu bir araya getirmesi açısından Trials of Fire uzun zamandır oynadığım en iyi yapımlardan birisi diyebilirim. **◆ Ertuğrul Süngü**

### KARAR

**ARTI** Farklı karakterler ve özellikleri. Eşyalardan gelen bonus kartlar. Şimdilik dengeli oyun yapısı

**EKSİ** Altıgen mekanik bazen sorun yaratabiliyor





Yapım Silent Dreams Dağıtım Headup Games Tür Hayatta Kalma, RPG Platform PC Web store.steampowered.com/app/951430/Dead\_Age\_2

## Dead Age 2

Zombi istilas4 fikrinden hala bıkmadıysanız, burada bir şey var.

**D**ead Age 2, sıra tabanlı rol yapma öğeleri taşıyan bir yapım. Oyunun yapımcısının belirttiđi gibi; genel olarak This War of Mine, Fallout 1-2, The Walking Dead ve Darkest Dungeon karışımı bir sisteme sahip diyebiliriz.

Grafiksel olarak tatmin edici bir motora sahip olan oyun; sanatsal olarak da gözlerinize hitap ediyor. Özellikle sıra tabanlı oyunlarda kaçırılan noktalardan biri olan grafik; Dead Age 2'de önemsenmiş denilebilir. Belki bir Triple-A seviyesinde grafikler yok ama bir sıra tabanlı rol yapma oyunu için yeterli.

Yapımda kullanılan arka plan müzikleri içini-zi karartan türde olsa da herhangi bir zombi

filminden çıkmış gibi bir izlenim yaratmıyor. Açıkçası müziđi kapatıp oyunu oynarsanız da bir şey kaybetmezsiniz. Ses efektleri ise her zombi oyununda olduđu gibi fazla kulak kızartan türden olmuş. Oyuna ilk girdiđinizde arkada sürekli bađıran zombi sesleri sizi bir süre sonra bunaltabiliyor. Sesleri kısıktta oynayanlar olacaktır, çok eminim.

Dead Age 2 içeriđinde birçok türe ait öğeler barındırıyor. Bir taraftan roguelite bir yapım. Yani öldüđünüzde tüm ilerlemeniz siliniyor ve en baştan başlıyorsunuz. Ancak, perkleriniz yani oyunda "medal" adı verilen yeteneklerinizin bir kısmı sizde kalıyor. Tam anlamıyla cezalandırmıyor diyebiliriz. Ayrıca yukarıda bahsettiđim gibi, sıra tabanlı bir sistem mevcut. Yakından ya da uzaktan olmak üzere karşınızdaki düşmana saldırı düzenliyorsunuz. Bunun yanı sıra oyunda strateji öğeleri de mevcut. Kurduđunuz evinize yemek, su götürmek ve craftladıđınız eşyalarla evinizi güvenli bir sığınadıđa dönüştürmek sizin sorumluluđunuz. Oyun bunu size her ne kadar detaylıymış gibi gösterse de aslında ilerledikçe sistemin çok tekrarladıđını belirtmem gerekiyor.

Dead Age 2, 2016 yılında çıkmış olan önceki oyunu Dead Age'i her açıdan takip ediyor. İlk oyunu oynayıp oynamamak size kalmış. Size bir şey kaybettirmiyor. Oyunun genel amacı ve sunmak istediđi çok basit: Dünya büyük bir virüsle yıkılmıştır, insanlar gruplaşmıştır ve siz de bu gruplaşanlardan biri olarak hayatta kalmaya çalışıyorsunuzdur.

Oyun size seçenekler de sunmakta. Örneđin hayatta kalmış bir grupla karşılaştınız. Onlar sizinle dövüşmek istiyor ancak

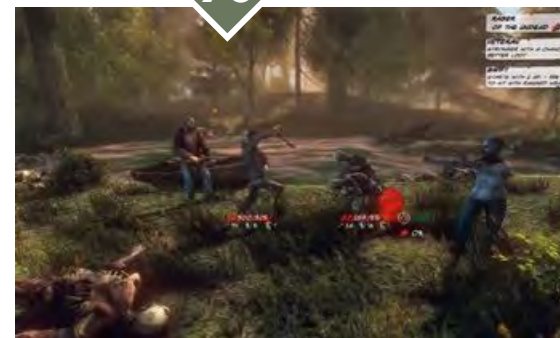
siz onlara para verip sakinleşmelerini ve kaldıkları üsse girebilmemize izin vermelerini istiyoruz. Böyle bir karşılaşmada şansınız da yüzdeyle ifade ediliyor. Yüzde 80 şansı olan bir karar verdiđimde bunun sonucunda başarısız çıktığım ve zor duruma düştüđüm de oldu. Bu konuda gerçekçi bir tarz olması hoşuma gitti.

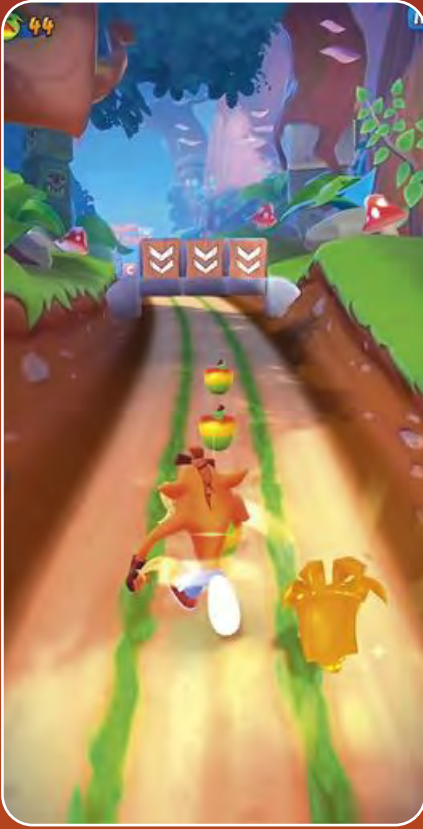
Gezebileceđiniz ve farklı kişilerle tanışıp onlar adına karar vermeniz gerekeceđi aynı zamanda günün sonunda evinize yemek/su götürmeniz gereken bir aileniz var. Oyun size pek çok yol sunuyor. Ancak bu bir süre sonra çođu yapım gibi başa sarıyor. Oyunun This War of Mine tarzı Roguelite olması sizi heyecanlandırırsa da gidişat yönünde düzeltilmesi; eklenmesi ve geliştirilmesi gereken birçok şey var. İlk paragrafta da bahsettiđim oyunların tutkulu fanlarıysanız, bu oyunu denemeniz gerekiyor. **◆ Şeymanur Özgür**

### KARAR

**ARTI** Birçok farklı türü başarıyla bir araya getirmiş. Grafikler gayet başarılı.  
**EKSİ** Hikaye laf olsun diye. Sesler ve müzikler pek başarısız.

70





Tür Sonsuz koşma Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Crash Bandicoot: On The Run ★

Hazır koşuyoruz, biraz da Temple Run'cılık oynamayalım mı?

Yılların en bilinen oyun serilerinden birisi olan Crash Bandicoot, artık mobil ailesine katılan oyunlar arasına girdi. Sevilen platform serisi olan Crash Bandicoot bilindiği gibi günümüzde bir efsane haline gelmiş Naughty Dog tarafından yaratıldı. Temelinde Sony tarafından PlayStation için özel olarak yapılmıştı bu seri. 3D platform türündeki oyununu ise 1996 yılında PlayStation'a çıkartmıştı. Dünya çapında oldukça başarılar kazanan oyun serisi, artık neredeyse tüm kuşaklar tarafından bilinmekte. Nihayet oyunun farklı bir türdeki mobil versiyonu da KING tarafından bizlere sunuldu. Çoğumuzun çocukluk oyunu olan Crash Bandicoot'un mobil versiyonu "On The Run", sizi hemen nostaljiye sürüklüyor. Klasik hikayemizle oyun bize selamını veriyor. En büyük düşmanımız olan Doktor Neo Cortex'i ve onun Dünya'yı yok etmek için bizimle uğraşmasını konu alıyor. Grafikselsel açıdan en büyük nostaljiyi burada yaşıyorsunuz, 90lardan

kalma aynı renk paleti ve değişmeyen; buram buram 90lar kokan çizimler. Sizi oyuna çeken öğelerden biri de bu nostaljik grafikler oluyor. Sesler ve müzikler yerinde ancak eski oyunlardan daha çok müzik/arka plan sesi koyulabilirdi diye düşünüyorum ancak sırttan bir müzik yok. Mekaniksel olarak mobil oyunlarda oldukça popüler olan "sonsuz koşma" simülasyonu diyebiliriz. Önümüzde Temple Run gibi, sürekli koştuğumuz bir platform mevcut. Sağla sola ya da ortaya kayabiliyoruz. Koşarken engellerin üstünden zamanında zıplamamız ya da sürünerek geçmemiz gerekiyor. Aynı zamanda koşarken önümüze gelen elmaları topluyoruz, her elma bir gayme. Geliştirmeleri de bu elmalarla yapıyoruz. Gayet eğlenceli ve oturup saatlerce oynamalık bir yapım. Oyunda zamanla geliştikçe farklı adalar açabiliyorsunuz. Bu adalarda sürekli koşular yapıp elma ve farklı eşyalar farmlayabiliyorsunuz. Ayrıca en önemli olay

oyunda yüzleşmeniz gereken birçok düşman ve boss mevcut. Bölüm sonu canavarı ile yüzleşebilmemiz için ondan önce dört adet küçük düşmanı yenmeniz gerekiyor. Bu sistem gayet güzel oturmuş. Oyunda en çok eleştirdiğim özellik zaman sisteminin olması. Örneğin, bir düşman koşusuna girip onu alt etmek için sizden 2 adet iksir istiyor. Bu iksirlerden her birisi 5 dakikada dolmakta. Oyun sürenizi yükseltmek adına yapılan bu sistem, sizi zamanla oyundan soğutabiliyor. Ancak sonsuz koşu oyunlarının en büyük artısı ise, farmlayabileceğiniz koşu platformunun ücretsiz olması. İlerledikçe oyun bunu size tonla sunmakta. Özetlemek gerekirse; Crash Bandicoot bir nostalji oyunu. Mobil versiyonunu güzel yedirmişler. Eski ve yeni herkesin tercih edebileceği bir platformda; tercih edilebilir bir oyun yaratılmış. Zaman öldürmek ve eskileri yad etmek için kesinlikle oynanabilir. ◆ Şeymanur Özgür



Tür Bağımsız, Macera Platform Apple Arcade, PC, PS4, XONE Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz, Steam (54 TL)

## Hitchhiker - A Mystery Game ★

Unutulmuş otoyollar, gizem dolu bir hikaye

Apple Arcade'e gelen oyunlar grafikleri ve hikâyeleriyle o kadar ilgi çekici ki bitirmeden elimden bırakamıyorum. Hitchhiker da gizemli konusuyla adeta bir film izliyor hissi yaratıyor insanda. Oyun, karakterimizin otostop çektiği bir arabanın içinde başlıyor. Dışarıyı izlerken, sonradan kuru üzüm üreten bir çiftçi olduğunu öğreneceğimiz sürücünün bize nereye gittiğimizi sormasıyla ilginç bir sohbetin içinde buluyoruz kendimizi. İlginç diyoruz çünkü bir süre sonra karakterin hatırlamadığı bazı bilgileri çiftçinin söylemesiyle çok ciddi sorunları olduğunu anlıyoruz. Hafıza

sorunu mu yaşıyor, bazı gerçeklerden mi kaçıyor ya da daha önce bu adamla tanıştı mı? Bu soruların yanıtlarını oyunda ilerledikçe öğrenebiliyoruz. Issız otoyollar ve tarla manzaralarıyla ilerlerken, torpido gözünü karıştırma, camı açmak ya da sırt çantanızın içine bakmak gibi eylemlerde bulunabiliyoruz. Radyoda sorulan soruları cevaplamak, arabaya saldıran kargalardan kurtulmak gibi ufak bulmacalar da var. Toplamda beş arabaya binerek sürücülerle konuşup karakterin yaşadıklarını ve nereye gitmek istediğini öğrenmeye çalışıyoruz. Bir iki farklı yeri görsek de çoğunlukla arabanın

yolcu koltuğunda oluyoruz ve sürücülerin sorularına yanıt vermenin dışında çok zor olmayan mini bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Oyun, müzikler ve grafikler açısından oldukça başarılı ama yapabileceklerimizin çok kısıtlı olması bir süre sonra sıkılmanıza sebep olabilir. Sadece bazı eylemleri gerçekleştirmek ve arabadan çıkamıyor olmak klostrafobik bir his de veriyor. Diyalog ağırlıklı, gerilimli ama durağan oyunları seviyorsanız Hitchhiker'ı, Apple Arcade dışında, PC ve konsol platformlarında da bulabilirsiniz.

◆ Nevra İlhan

75



Tür RPG Platform Apple Arcade Fiyat Arcade ile ücretsiz

## Star Trek Legends ★

Sevdiğimiz karakterler ile yeni bir maceraya doğru

Star Trek hayranlarını buraya alalım. Star Trek Legends adından anlaşılabilirliği gibi serilerden hatırladığımız tüm efsanevi karakterleri bu oyuna toplamış. Mürettebat başlangıçta üç kişi olsa da oyunda ilerledikçe toplamda 60'tan fazla karakter ekleyebile-

ceğiz. Bu kadar çok seçenek olmalı mıydı kararsızım ama çeşitlilik açısından iyi olacağını söyleyebilirim. Ana ekranda; kaptan köşkü, görevler, direktif gibi katılacağımız sıra tabanlı savaşları ayrıntılı olarak gösteren menüler var. Mürettebat menüsünde de hem

tüm karakterlerin yeteneklerini görebiliyoruz hem de yaptığımız görevlerden kazandığımız biyojellerle seviyelerini geliştirebiliyoruz. Bu tarz oyunlarda genelde oyun içi satın almalar karşımıza çıkar, para ödemezseniz karakterlerinizi yeterince güçlendiremezsiniz ama Star Trek Legends, Apple Arcade'de olduğu için böyle bir sorunumuz yok. Burada da mağazadan satın alabileceğiniz güçlendiriciler var ama onları da yine kazandığınız altınlarla alabiliyorsunuz. Bilim insanı, komutan, güvenlik ya da doktor gibi tanıdık Star Trek karakterlerini, gireceğiniz savaşa göre seçip sıra tabanlı oynayarak karşı takımı alt etmeye çalışıyoruz. Oyunun başında çok kolay bir şekilde, başarılı ile savaşları bitirirken henüz daha üçüncü seviyede epey zorlanmaya başlayacağınızı söyleyebilirim. Başarılı olmak için de karakterlerin gelişimlerini akıllıca yapmakta fayda var. Star Trek Legends, diziden de hatırlayacağımız diyaloglara sahip eğlenceli bir oyun. ◆ Nevra İlhan



80



## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. İsim Şehir
2. Hair Challenge
3. PUBG Mobile
4. Subway Surfers
5. 101 Okey Plus

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Messiah
2. Plague Inc.
3. Minecraft: Pocket Edition
4. FM 2021 Mobile
5. RFS: Real Flight Simulator



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Bridge Race
2. Animal Transform Race
3. High Heels!
4. Going Balls
5. Shortcut Run

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Construction Simulator 2014
2. Minecraft: Pocket Edition
3. GTA San Andreas
4. Hitman Sniper
5. RFS: Real Flight Simulator



Tür Macera Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

## The Oregon Trail

Oyun tarihinin en eski yapımlarından biri yeniden doğdu

İlk kez 1971 yılında metin tabanlı bir strateji olarak çıkan oyun, Apple Arcade sayesinde yenilenmiş haliyle karşımızda. The Oregon Trail, 1800'lerde Amerika'nın uçsuz bucaksız yollarında öküzlerin bağlı olduğu vagonlar ile bir avuç insanın sağlıklı bir şekilde yolculuk yapmalarını sağladığımız, eğlenceli ve güzel bir oyun. Oyunda kişisel özelliklerine göre dört kişiyi seçip yolculuğa başlıyoruz. Yük vagonumuza, kıyafet, yiyecek, kahve, tamir kutusu gibi yolda ihtiyacımız olacak malzemeleri satın alıyoruz ve seyahatimiz başlıyor. Çok eğlenceli bir oyun olduğunu düşünürken ekipteki Gideon isimli din adamı dizanteri oluyor. Bu hastalığın iyileşmesi için de on günlük bir süre gerekiyor. İlaç ya da şifalı bitkiler kullanarak bu süreyi azaltabiliyorsunuz. "Dizanteriyle mi uğraşacağız?" derken tifo, kolera gibi bütün tarih kokan hastalıklara yakalanıyorlar. Bu hastalıklardan ölmediklerini görünce bir derin nefes aldım ama tam herkes iyileşti derken silah yanlışlıkla ateş

alıyor ve ekibin tek kadın üyesi vuruluyor. Eğer yakınlarda bir kasaba varsa orada doktora gidip daha hızlı iyileştirebiliyoruz. Bu hastalıklar, ani yaralanmalar dışında, ölümle sonuçlanacak kazalar, kavga edip kafileyi terk edenler, vagonun tamir edilemeyecek kadar bozulması gibi bin tane dertle uğraşıyoruz. Yemek için geeyik ve bizon avlayabileceğiniz bölgeler var. Yolda karşılaştığınız kişiler yardıma ihtiyacı olanlar ya da haydutlar olabilir. Bölümleri başarılı ile bitirdiğinizde ekibinizin yetenekleri artıyor ve seviyeleri yükseliyor. Türkçe dil seçeneği de olan oyunda sadece atlarla çıkabileceğiniz daha kısa bir rotaya sahip Kış Göçü isimli bölümler de var. Hastalıklar, ölümler, kazalar gibi olumsuzluklara rağmen grafikleri, ateş böceği sesleri ve vahşi batı atmosferiyle oldukça eğlenceli bir oyun. Gameloft'un 50 yıl sonra canlandırmış olduğu The Oregon Trail'i çok sevdim ve uzun bir süre daha oynayacağımı düşünüyorum.

◆ Nevra İlhan

90



# ENLISTED

War Thunder oynarken "şu tankın içinden çıkıp şunlara gününü göstermek vardı" diyenler, vaktiniz geldi.

Sayfa  
86



# ONLINE



## WARFRAME

# Türün kralına geniş güncelleme!

Geçen zaman içerisinde içeriğini başarılı paketlerle genişleten Warframe, bir kez daha dinamik bir güncelleme yayınladı ve oyuncularına ek içerikler sundu. Aşırı popüler bir oyun haline dönüşmesine bile kendi yolunu başarılı bir şekilde çimesiyle saygı hak eden yapımcı, Call of the Tempestarii güncellemesini Xbox Series S ve X de dahil olmak üzere bulunduğu tüm platformlar için yayınladı. Yeni bir görev serisi ile bizleri karşılayan Call of the Tempestarii güncellemesi ile oyunun senaryosu yepyeni görevler sayesinde kaldığı yerden devam edecek. Yeni güncelleme ile beraber Sevagoth isimli yepyeni bir Warframe de oyuna eklendi. Gördüğüm kadarıyla bu yeni Warframe diğerlerinden daha farklı bir temaya sahip ve ortalıkta bir nevi hayalet gibi dolaşabiliyor. Görünmezlikten bahsetmiyorum burada arkadaşlar. Kendisi sanki bir cadılar bayramı kostümü giymiş edasında hareket edebilmesini sağlayan bir yeteneğe sahip. Aslında tabii ki kendisi bir asker ve bir gölge bırakıyor. Ancak bu gölge hasar verebiliyor. Düşmanları yavaşlatma gibi yeteneklere de sahip olan Sevagoth sevilen bir karakter olabilir. Bunun yanı sıra yeni Railjack görevleri de oyuna farklı bir dinamik katacak gibi görünüyor. Ha, son olarak eğer Call of the Tempestarii görevlerini tamamlarsanız Sevagoth için blueprintler ile ödüllendirileceksiniz. ♦ **Enes Özdemir**

## WORLD OF WARSHIPS

# Yeni İtalyan gemileri limana ulaştı!

World of Warships, bahriyeci tayfa için yepyeni güncellemesi ile beraber yeni içerikler sunuyor. Geçtiğimiz ay yayınlanan 0.10.3 güncellemesi yeni gemiler, görevler ve farklı yeni içeriklerle oyuncularla buluştu.

Yeni güncelleme ile beraber yeni İtalyan savaş makineleri World of Warships'e demir attı. Tier IV Dante Alighieri'den, tier X Cristoforo Colombo'ya kadar toplamda yedi yeni savaş gemisi oyundaki yerini aldı. Özellikle Cristoforo Colombo, 381 mm'lik çok etkili ana taretleri ile dikkat çekiyor. Bu gemiler özellikle sahip oldukları ateş gücü ile zayıf veya orta derece korumalı bölgelere ciddi hasarlar verebiliyorlar. Aynı zamanda oldukça iyi manevra kabiliyetleri ve zırhları ile dikkat çekiyorlar.

Bunun yanı sıra oyuna eklenen yeni bir kaynak olan German Token sistemini de atlamayalım. Bu tokenlar çeşitli haftalık görevler ile kazanılabiliyor. Bu tokenlar sayesinde aşama aşama açılan bundlelar aracılığıyla birçok ödülün yanı sıra tier

VII Z-31 ve tier VIII Gustav Julius Maerker gemilerini elde edebilirsiniz. Son olarak Hamburg Dockyard'a misafir olarak, çeşitli görevler aracılığı ile tier IX ZF-6

gemisinin yapımını tamamlayabilirsiniz. Yeni güncelleme aslında küçük gözüküyor olsa da oldukça hoş içeriklerle geldi diyebilirim. ♦ **Enes Özdemir**





KMF 2021

## Vay arkadaş, ne heyecanlandık yine...

Covid-19 almış başını gidiyor ve sürecinin hepimiz için zorlu geçtiği bir gerçek. Özellikle karantina sürecinin ilk zamanları, evde eğlenmeyi bilen bir topluluk olduğumuzdan bizleri çok da zorlamamıştı. Ama artık resmen bunaldığımız bu dönemde espor etkinlikleri bir nebze de olsa buna su serpiyor. Tabii düzenlenen etkinliklerin de pandemi sürecinden olumsuz etkilenmesi, seyircilerin bu maçları yerinde izleyemiyor oluşu bu duruma limon sıkıyor değil. Tüm bunlara rağmen espor karşılaşmaları hem ülkemizde hem de dünyada Covid-19 tedbirleri çerçevesinde devam ediyor.

Elbette geçtiğimiz ayın en büyük olayı League of Legends için gerçekleşen Kış Mevsimi Finaliydi. Kış Mevsimi Finali playoffları pek çok sürprizi bir araya getirdi ve belki de son dönemlerde izlediğimiz en heyecanlı maçları bizlere sundular. KMF'ye ve playofflara detaylıca değineceğiz ancak budan önce gelin hep beraber normal sezon nasıl sonlanmış bakalım.

### 2021 Kış Mevsimi

KMF öncesi lig aşamasının bu sezon benim için çok da eğlenceli geçtiğini söyleyemeyeceğim. Hatta net bir şekilde ligin bu sezon oldukça tahmin edilebilir bir süreçte ilerlediğini söyleyebilirim. Elbette dönem dönem sürprizler yaşansa da lig sıralamasının büyük oranda beklediğim düzeyde gerçekleştiğini söyleyebilirim. Normal sezona bir kez daha Supermassi-

ve ve fastPay WildCats'in damga vurduğunu söyleyebiliriz. Her iki takım da lig boyunca çıktıkları her maça neredeyse favori olarak çıktılar ve ilk iki sırayı kapattılar. Galatasaray ve Nasr eSports da genel olarak nispeten ama belli maçlarda sergiledikleri çok iyi oyunlarla ciddi şampiyonluk adayları olduklarını gösterdiler. Nihayetinde Beşiktaş, 5 Ronin, Galacticos ve Team Aurora dışındaki takımlar playoff bileti almaya hak kazandılar. Beşiktaş'ın bu bileti son maça kadar kovalaması takdire şayanken ve Team Aurora'nın ne yazık ki tek bir galibiyet dahi alamaması ligin üzücü hikayesi oldu.

### Sürpriz bir finalist!

Playofflara geldiğimiz zaman çeyrek final aşamasında 1907 Fenerbahçe – Nasr karşılaşması olurken, Galatasaray, Dark Passage ile karşılaştı. Galatasaray sezon başından beri iyi takım oyununu devam ettirerek 3-0 ile yarı finale yükseldi. 1907 Fenerbahçe ise sahip olduğu genç ve tecrübeli kadro sebebiyle kendilerine hiçbir şans verilmeyen seriyi 2-0 öne geçip 3-2 olarak kapatmasını bildi. 1907 Fenerbahçe'nin genç kadrosu yarı finallerde de aslında bu tecrübesizliğin cezasını ligi ilk sırada bitiren Supermassive'e karşı 2-0 geri düşerek aldı. Ancak pes etmeyen

takım bir sürpriz daha yaşatarak dinamik bir reverse sweep ile seriyi 3-2 kapatıp finale yükselen ilk takım oldu. Reverse sweeplere doymayan playoff sürecinde bir başka geri dönüş fastPay Wildcats'den geldi. Galatasaray karşısında 2-0 geriye düşen Wildcats, skoru 3-2'ye getirerek Fenerbahçe'nin rakibi oldu.

Fenerbahçe ve fastPay Wildcats arasında gerçekleşene finalde sarı lacivertli ekip öne geçse de karşısında daha kaliteli ve özellikle şampiyon seçim/yasaklama ekranında ne yaptığını daha iyi bilen bir ekip vardı. Dolayısıyla aldıkları bir mağlubiyetten sonra mental olarak çökmeyen Wildcats, sıradaki üç maçı domine ederek kazandı. Böylece KMF 2021 kupasını alarak ülkemizi MSI'da temsil etmek için gerekli bileti de kapmış oldu. ♦ Enes Özdemir





# PUBG Protality Series

Avrupa heyecanı, ARKO MEN PROTALITY: Trial by Fire ile başlıyor

PUBG Protality Series'in bayrağını Avrupa'ya taşıyan ARKO MEN PROTALITY: Trial by Fire'da Grup Aşamaları tamamlandı. Arko Men'in ana sponsor olarak, Yemeksepeti'nin ise espor heyecanını yaşayan herkese destek olma amacıyla yer aldığı etkinlikte 20 maç sonunda, 16 takımdan sadece 1 tanesi Türkiye'nin en iyisi olarak 30.000 TL ödül havuzunun aslan payını ve PUBG'nin Avrupa serisi PCS4 bölgesel finaline katılım hakkını cebine koyacak. Türkiye PUBG sahnesi için oldukça önem taşıyan bu projenin destekleyenleri ve takımlarının düşüncelerine bir göz atalım.



**Merve Erkaya**  
EYVAP/Dijital  
Pazarlama Yöneticisi

Espor hem destekleyen markalar hem de taraftarlar açısından çok hızlı büyüyen bir mecra. Tüketiciler dünyanın her ülkesinde bu alana yatırım yapan markaları "yüksek teknoloji" veya "havalı" (cool) olarak tanımlıyor. EYVAP olarak bu geleceğin takipçisi değil, içerisinde oyuncusu olmak istedik. ARKO MEN ile 2019 yılından bu yana espora destek veriyor ve oyuncular ile beraber turnuvalarda yan yana yer alıyoruz. PROTALITY macerasının Türk oyuncular özelinde çok değerli bir yerde olduğunu biliyorduk. Turnuvaya ana sponsor olarak oyuncularımızın Avrupa yolunda mücadelesine ortak olmaktan büyük mutluluk duyuyoruz. ARKO MEN ile PROTALITY oyuncularının beklediğine değdiği finali göreceğimize eminiz!



**Özge Çakar Osken**  
EYVAP/Kişisel Bakım  
Kıdemli  
Marka Müdürü

Türkiye Tıraşa Hazırlık kategorisinin lider markası Arko Men olarak geleceğin babalarının en sevdiği marka olma yolunda çalışmalarımıza devam ediyoruz. Arko Men markamızı genç, samimi, gençlerin yanında olan bir marka olarak konumlandırıyoruz. Bu hedef doğrultusunda Arko Men ile gençlerin yakından takip ettiği Espor heyecanına PUBG PROTALITY SERIES ile ortak olduk ve Avrupa serüvenine uzanan bu yolda gençlerimizin yanında yer aldık. Arko Men PROTALITY turnuvasına katılan tüm oyuncularımıza şimdiden başarılar dileriz.



**Barış Sönmez**  
Yemeksepeti / CMO

Türkiye'de espor, genel olarak pandemi etkisiyle çok büyük ilgi görmeye başladı sanılsa da aslında sektör son 8 yıldır hızla büyüyor. Gelişim sürecini, profesyonel anlamda kat edilen mesafeyi ve sıradan insanların günlük hayatlarında oyunlara ayırdıkları zamanı yakından izliyor ve bunlara dönük stratejiler geliştiriyoruz. Türkiye'de bir espor departmanı kuran ilk şirketlerden biriyiz. Kaldı ki Yemeksepeti olarak bu alana hiç uzak olmadık; 2010 yılında gerçekleştirdiğimiz World of Warcraft entegrasyonu alanında bir ilk olmasının

yanında, zamanının çok ötesinde bir vizyonu da işaret ediyor. Bugün geldiğimiz noktada iş birliği yaptığımız 80'den fazla streamer'ımız, düzenlediğimiz sayısız turnuva, entegre olduğumuz etkinlikler, mobil oyunlar ve son olarak ana sponsor olduğumuz bir Espor takımı mevcut. En başından beri temel amacımız Yemeksepeti etrafında bir gaming / espor kültürü inşa etmektir. Yaptıklarımız müthiş keyif veriyor ancak alacak hala çok yol var. PUBG gibi sadece Türkiye'de değil, globalde de bilinirlik seviyesi yüksek bir oyunla böylesine bir turnuvada yan yana gelmek heyecan verici.

eSports360 WeSportsmedia

**ARCO MEN**  
**PROTALITY**  
TRIAL BY FIRE

**FİNAL AŞAMASI #1:**  
21.04.2021 - 22.04.2021 - 21:00 TST

**FİNAL AŞAMASI #2:**  
24.04.2021 - 25.04.2021 - 13:00 TST

**PUBG** **ARCO MEN**



# Takımların Büyük Finalden Beklentileri



## 836 Pizza Locale

Yakın zamanda bir araya gelmiş bir takım olmamıza rağmen elemeler bizim için oldukça güzel geçti. Bu uyum ve başarıyı final turunda da göstermeyi hedefliyoruz. Farklı oyun stilimiz ve agresif oyunumuz bize finalde avantaj sağlayacak noktalardan bazıları olabilir. Elimizden geleni sonuna kadar yapıp turnuvayı ilk üç sırada bitirmeye çalışacağız.



## 1907 Fenerbahçe Esports

Ana takımımızda oynayan bazı oyuncularımız yaş kuralına takıldığı için eksik kadro olarak oynasak da tamamen tecrübeli oyuncularından oluşuyor. Tecrübemizi finale yansıtip takımımızı en iyi şekilde temsil edeceğiz.



## Blaze Esports

Takım olarak ciddi bir disiplinle çalışmaya devam ediyor ve bu çalışmanın neticesinde olumlu sıralamalar elde ediyoruz. Kurduğumuz iletişimin ve süreci birbirimizi destekleyerek devam ettirmişimizin başarımızın devamını sağlayacağını düşünüyorum. Final için iyi bir sıralama elde edeceğimizden eminim, şampiyonluk iddiamızı koruyoruz.



## Dijirad

Yeni bir kadroyuz, ilk turnuvalardan böyle başarılar görmek sevindirici. Hedefimiz ilk 3, her zaman en iyisini hedeflemek bizi motive eden şey, takımdaki sinerjimiz çok iyi ve yüksek. #wewillchangethewar !



## Eskişehirspor eSpor

Hedefimiz turnuvayı ilk üç içerisinde tamamlamak. Oyunlarımızı daha agresif oynayabilmek için çalışıyoruz. Sıralama puanlarından çok öldürme puanlarına önem vereceğimiz bir final aşaması olacak. Avrupa'da başarı elde etmiş takımlara karşı daha tecrübesiz olmamıza rağmen özgüvenimizle bu eksiği kapatacağız.



## fastPay Wildcats

PROTALITY SERIES Sezon 1 şampiyonu olarak katılıyoruz ve burada da en net şekilde birinci olmak asıl

hedefimiz olacak. Birincilik için her zaman olduğu gibi takım olarak elimizden gelenin en iyisini yapmaya çalışacağız. Türkiye PUBG anlamında yüksek rekabetin olduğu bir ülke. Birlikte bu ortamı oluşturduğumuz için rakiplerimize ve bu rekabeti en güzel şekilde yaşamak için bize destek oldukları için ise PROTALITY ekibine teşekkür ediyoruz.



## Fight For Honor

Finale çıktığımız için takım olarak çok mutluyuz. Güzel bir başlangıç yapıp devamını da getirdik ve finale hak kazandık. Final aşamasında da takım olarak iddialı olup iyi bir sonuç elde edebilmek için elimizden geleni yapacağız.



## Hive'X Esports

Hive'X Esports olarak finalde beklentilerimiz yüksek. Yeni bir takım olmamıza rağmen finale çıkmaya hak kazandık. Takım olarak kendimize güvenimiz ve motivasyonumuz tam. Her zaman en iyisini yapmak için hazırız.



## Karagömrük Esports

Türkiye'nin en iyi takımlarının burada olduğunu biliyoruz. Çalışmalarımızı yaptık, neleri yapabildiğimizin farkındayız. Önceki finalde ufak hatalardan kaçırıştık ilk üçü, bu sefer bu hataları yapmayıp kazanmak istiyoruz.



## Kumiho Gaming

Final için gerçekten çok hazırlandık ve farklı bir oynanış ile karşınız da olacağız. Kesinlikle hedefimiz Wildcard slotu olacak, başka bir sonucu kendimize yakıştıramıyoruz. Elimizden gelen her şeyi yapacağımızdan emin olun. Let's go Foxes!



## LUL

Beklentimiz şampiyon olup PCS 4 bölge elemelerin de ki final slotunu kazanmak. Oyun dışı yoğun ve sıkıntılı bir dönemden geçiyoruz, o yüzden PCS 4 bölge finaline giden yolda kendimizi daha fazla yıpratmamak için direk final hakkı kazanmak esas amacımız. Güzel bir turnuva olmasını diliyoruz.



## Orgless

ORGLESS olarak büyük final de yer alıyoruz. Hedefimiz her zaman olduğu gibi birincilik ilk hafta maçların çok heyecanlı ve rekabetli geçeceğini düşünüyoruz.



## OtherSide Esports

Ekip olarak yeni bir şeyler deneme kararı alıp koçlu sistemi denedik Tam olarak istediğimiz gibi olmasa da grupları 6. olarak tamamlayıp finale kalmayı başardık. Yeni anlaştığımız kulübümüz OtherSide'in desteği ile bu turnuva ve devamında güzel şeyler başaracağız.



## SAV4GE

Grup aşamasında elenmeye yakındık. Bunun sebebi birazcık lobiye ciddiye almak ve gerçek oyunumuza oynamamaktan kaynaklıydı. Ancak final aşamasında bunun yaşanmayacağından eminiz. Elimizden gelenin en iyisini yapıp potansiyelimizin sınırlarını zorlayarak bileti kapmak istiyoruz.



## Unity Esports

Elemelerde dominant bir performans sergiledik. Kimi zaman düşüş yaşasak da moral bozmayıp oyundan kopmadık ve grup aşamasını dördüncü sırada tamamladık. Finalde de yaptığımız hataları analiz edip kapatmaya çalışacağız. Finalde performansımızın üstüne koyup güzel bir sıralama da bitirmeyi hedefliyoruz.



## Xflow Esports

Serüven bizler için tatsız başladı. Grup aşaması sırasında son haftaya gelindiğinde kendimizi bulabildik ve haftayı dört galibiyet ile tamamlayarak grup aşamasını zirvede tamamladık. Hedefimiz kesinlikle turnuvayı ilk üç içerisinde tamamlamak. Bu hedefimiz içinde son maça dek mücadele vereceğiz. Turnuva sürecinde de bizleri yalnız bırakmayan takım yönetimize de buradan teşekkürlerimizi iletiyoruz.

◆ İlker Karaz



# ENLISTED

**Yapım** Gaijin Entertainment  
**Dağıtım** Gaijin Entertainment  
**Tür** MMOFPS  
**Platform** PC, PS5, XS  
**Web** enlisted.net

*War Thunder'ın yapımcısı gözüne Battlefield'ı kestirirse...*

İkinci Dünya Savaşı FPS oyunlarının popüler olduğu dönemde, gerçekten de bu oyunlardan bambaşka bir tat alıyor, kendimi oyunun içine sokmakta, orada hissetmekte hiç zorluk yaşamıyordum. Elbette zaman içerisinde mo-

dern savaşların yaygınlaşması bu temayı ikinci hatta bilim kurgu temasının da yaygınlaşması ile üçüncü plana itti. Son yıllarda birkaç yeni oyunla tekrar çıkış yakalamaya çalışan İkinci Dünya Savaşı oyunları beni şimdiki dek

çok tatmin edememiş olsa da Enlisted beni kalbimden vurmayı başardı. War Thunder'ın yapımcısı Gaijin'in tornasından çıkan açık beta aşamasındaki oyuna, geçtiğimiz ay boyunca yakından bakma fırsatım oldu.

## Müttefikler vs. Mihver Devletler

Enlisted daha önce de belirttiğim gibi Gaijin Entertainment tarafından geliştirilen bir oyun. War Thunder ile multiplayer oyuncu tecrübesi konusunda kendini kanıtlayan geliştirici ekip yine benzer bir temada, yeni bir multiplayer oyun ile karşımıza çıktı. Enlisted İkinci Dünya Savaşı'nın iki tarafını yani Mihver devletler ile Müttefik Devletleri karşı karşıya getiriyor. Yine İkinci Dünya Savaşı'ndan fırlamış haritalar üzerinde iki taraf birbirleri ile ölümüne mücadeleye giriyor. Ancak pek çok multiplayer oyundan farklı olarak oyun biraz farklı hissettirebilir. Günümüz multiplayer FPS oyunları hıza daha yatkınken, özellikle de karakterin hareket hızı konu-

sunda oldukça cömertken, Enlisted'in hareket hantallığı, hedef alma sistemi ve genel combat yapısı başlangıçta biraz yorabilir.

Aslında Tarkov oyuncularının kolayca alışacağına düşündüğüm yapım, Tarkov'a göre biraz daha arcade kalıyor denebilir.



## Takımını yönet

Enlisted'in oynanışına temel FPS oynanış mekanikleri hakim olsa da aslında oyun içerisinde bir grup askeri kontrol ediyorsunuz. Oyunun başında ve yeniden

canlanırken ne tür bir grup seçeceğinizi belirtiyorsunuz. Taarruz timi mi, nişancı mı yoksa tankçı bir birlik mi seçeceğiniz size kalmış. Siz de bu askerlerden

birinizin elbette ancak grubun kalanını oyun içerisinde komuta edebilirsiniz. Ha, tabii ki mikro-yönetim seviyesinde detaylı bir idare beklemeyin derim. Belirli konumların korunması gibi bir durumdan bahsediyorum.

Sahip olduğunuz askerler mühendisinden tankçısına kadar farklı birçok sınıftan oluşuyor.

Komutanızdaki askerlerin yapay zekasından ise çok bir şey beklemeyin. Aslında daha çok düşman askerlerin bunların arasından sizi ayırtmamasını önlemeye yarıyorlar. Yani bu askerlere güvenerek bir hattı müdafaa yapmanız halinde bütün sathi kaybedeceğinize garanti veriyorum. Bu durumda diğer oyuncularla iletişim kurup işbirliğine gitemiz çok daha yararlı olacaktır. Diğer oyuncularla beraber hareket ederek konum almanız, özellikle bir bölgeyi ele geçirmek için yapılan saldırılarda oldukça etkili olabiliyor.



## Timini güçlendir!

Eh o halde grubumuzu komuta etmeye başladıkdan sonra hem kendimizi hem onları nasıl geliştireceğimizi de öğrenmemiz gerekiyor. Oyun içinde seçtiğiniz ve aksiyona daldığınız her grup belirli oranda tecrübe puanı kazanarak gelecekte geliştirilebiliyor. Gruptaki her bir asker için silah seçimi yapabiliyorsunuz. Ayrıca kazandığınız order kartları sayesinde farklı yetkinlikte yeni askerleri takımınıza katabilirsiniz. Bu askerleri farklı seviyelerde rastgele olarak elde edebilirsiniz. Dolayısıyla ne kadar order kullanırsanız o kadar iyi bir takım kurma şansınız var. Öte yandan benzer bir order kartı ile yeni silahlar elde edebiliyor ve askerleri-

nizi daha sağlam silahlandırma şansınız olabiliyor. Tüm bunların yanında genel olarak çeşitli imkanlarınızı da upgrade

edebilirsiniz. Her bir takımın maksimum kapasitesi, kazandığı tecrübe puanı gibi özelliklerini geliştirmeniz mümkün.



## Devasa harita yapısı

Enlisted, II. Dünya Savaşı atmosferini yaşadığınızı hissettiren bir oyun ve bu başarıda en büyük pay sahibi de harita tasarımları diyebilirim. Birbirinden farklı mekanlar sizi o dönem yaşanan savaşın içinde olduk-

ça iyi hissettiriyor. Haritalar son derece geniş. Hat savunması ya da bölge işgali gibi görevler yaptığınız oyunda özellikle harita tasarımları sayesinde siper almak oldukça kolay. Oyun içerisinde her an siper

alabilecek bir obje bulabiliyorsunuz ama bu objeler haritaya o kadar iyi yedirilmiş ki sınırlıyorlar. Bu duvarın burada ne işi var ya da neden buraya böyle bir çukur/siper açılmış sorularını sormanıza gerek kalmıyor.

Haritanın genişliği elbette çevre kontrolünü iyi yapmanızı gerektiriyor. Özellikle de binalarla dolu alanlara dikkat etmek hayati önem taşıyor. Her an bir binada gizlenmiş bir düşman birliği ile karşılaşabilirsiniz. Doğru bir ekip ile oynarsanız, harita yapısının da yardımı ile oldukça eğlenceli kuşatma ve savunma taktikleri geliştirebilirsiniz. Son olarak oyunda farklı farklı haritalar yer alıyor. Oyun içerisinde her an seçebileceğiniz dört farklı campaign yer alıyor. Moskova Savaşı, Berlin Savaşı, Tunus Savaşı ve Normandiya Çıkartması gibi dört farklı çatışma alanında farklı haritalara dahil olabilirsiniz.



## İkonik silahlar ve savaş makineleri

Elbette İkinci Dünya Savaşı temalı bir oyunda silahların da buna uygun olması gerekiyor. Enlisted, İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılan birçok silahı gerçeğine uygun olarak içerisinde barındırıyor. 7,62 mermi kullanan Winchester M1895'den 30 kalibrelik M1 Garand'a hatta dakikada 500 mermi atabilen BAR'a kadar birçok tüfeği oyunda bulacaksınız. Sadece piyade tüfekleri değil, İkinci Dünya Savaşında kullanılan efsane MG 42 gibi birçok ağır makineli silah, tank-savarlar, alev silahları, anti-tank mayın-

ları ve birçok farklı silah da sizi bekliyor. Campaign seviyesi atladıkça daha fazla silaha ulaşabileceğiniz gibi savaş gücü olarak sadece bunları değil aynı zamanda zırhlı araçları ve hava araçlarını da kullanabileceksiniz. Tanklar ve zırhlı araçların oynanışı da oldukça iyi tasarlanmış. Zırhlı araçları kullanımı çok kolay olmadığı gibi anlık olarak hasarlara müdahale edebileniz gibi detaylar savaş ortamının oluşturulmasında etkili. Gelecekte ise yeni güncellemeler ile daha çok silah ve savaş makinesi göreceğimiz aşikar gibi.



# BUG GAME LAB

## Bir akademi macerası

**Y**er Kontrol'den BUG Game Lab'e (Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı)! Yer Kontrol'den BUG Game Lab'e! Protein haplarını al ve kaskını tak! Geri sayım başlatılıyor, motorlar açılınsın, ateşlenmeyi kontrol et! Sana başarılar diliyoruz! On, dokuz, sekiz, yedi, altı, beş, dört, üç, iki, bir... Atmosfere giriş yapıldı!

**Hedef:** Türkiye, İstanbul.

**Amaç:** Ülkede bulunan oyun camiasını tek bir çatı altında toplayacak, akademi, sektör ve bağımsız / indie'ler arasında bir köprü inşa etmek. Tüm bu merkeze "BUG Lab" adını vermeliyiz! **Üs Noktası:** İnışten sonra önce üssümüzü kuracak bir yer bulmalıyız. Radarlarımız Bahçeşehir Üniversitesi Galata Kampüsü uygun olduğun söylüyor. İlerleyelim...

**Yapılacaklar:** İlk olarak dünyalılara durumu fark ettirmeden, birtakım etkinlikler yapmalıyız. Bu etkinlikler sayesinde onlardan birisi olduğumuzu düşünecekler. Etkinlikler esnasında bolca workshop, hackathon ve Game Jam yapabiliriz. Aslında ülkedeki ilk Global Game Jam'ı yaparak dikkatleri üzerimize hızlıca çekebiliriz...

**Üretim:** Karaköy yerleşkenizin içerisinde yaratacağımız "Mutfak" kisvesi altında üretimlerimizin temelleri-

ni atabiliriz. İnsanlara bir araya gelebilecekleri, sosyalleşebilecekleri, sürekli bir arada olabilecekleri bir alan sunarak, fikir alışverişlerini en üst seviyede yaşamalarına ön ayak olabiliriz. Bu sayede projeler kuluçkaya yatabilir; buraya "BUG Kitchen" diyebiliriz. Akabinde de alandan profesyonellerle tanıştı- rıp hem sektörden insanlarla çalış- malarına hem de farklı danışmanlık almalarına imkan sunabiliriz; buraya da "BUG Pro" dersek aradaki geçişi harika şekilde anlatmış oluruz. BUG Pro, öğrencilerimizin profesyonel projeler ile buluştuğu, partner firmalarımız ile öğrencilerimizin ortak üretimler gerçekleştirdiği bir mecradır. Buna verebileceğimiz en güzel örnekse Cultic Games ile öğrenci- lerimizin birlikte geliştirdiğimiz Cat and the Other Lives isimli oyun olacaktır.

Bu arada kısa sürede çok yol kat et- tik ve insanlar bizi tanıdı, insanlar bize güvendi. Bu sayede Crytek tarafından start verilen ve dünyanın birçok yerinde olan VR First network'ün ilk laboratuvarı, BUG Lab bünyesinde kuruldu. Bugüne kadar birçok farklı türde VR oyunu ve deneyimi üretildi.

**Sonuç:** Kurduğumuz üssümüzü ilk

olarak Yüksek Öğretimin en önemli halkalarından olan Yüksek Lisans ile kurduk. Akabinde dört yıllık Dijital Oyun Tasarım Bölümünü açtık. Biz ona kendi aramızda "BUG Jr" diyoruz... İlk mezunlarımız geçen yıl "master planı" aktif hale getirmek için yola koyuldu. Bu yıl onlarcası daha plana dahil olmak için yola çıkacak... Ayrıca 2020 - 2021 yılı içerisinde aç- tığımız Türkçe Dijital Oyun Tasarım Tezli ve Oyun Geliştirme Teknolo- jileri Tezsiz yüksek lisans prog- ramları ile akademik dünyaya birçok koldan giriş yaptık! Tüm yüksek li- sans programlarımızın adı da "Master BUG" olsun! Son olarak en geç 2022 yılında açılacak olan Dijital Oyun Tasarım Doktora programımız! Böylece ülkedeki Oyun Çalışmaları alanında büyük eksikliği hissedilen Doktor unvanlı öğrenciler yetiştirebilece- ğiz! Yani Dr BUG geliyor! BUG Lab'in hikayesini daha da detay- lı bilmek istiyorsanız, zaman makine- mize buyurun! @buggamelab üzerin- den bizlere Facebook, Instagram ve Twitter gibi sosyal medya ağların- dan ulaşabilir, şöyle geriye doğru gezinerek zaman yolculuğuna dahil olabilirsiniz! O zaman! BUG ile Dijital Oyun Dünya- sına hoş geldiniz!

# EKİBİ TANİYALIM



## Altuğ Işığan

Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?

Okuma yazma ve hesap yapmayı öğrendiğim andan itibaren ken-

di kağıt-kalem bazlı simülasyonlarımı yapmaya başladım, alan beni seçmiş oldu daha çok.

Akademik çalışma alanlarınız nelerdir? Oyun Tasarımı, Anlatı Tasarımı

Verdiğiniz bir birkaç dersi bizimle paylaşır mısınız?

Oyun Tasarımı, Monetizasyon Tasarımı

En çok oynadığınız oyun türü nedir? Real-Time Strategy, Turn-based Strategy, Simulation, Racing, Sports

İlk beş favori oyununuz nedir?

X-Com: Apocalypse, Civilization, Diablo, Need for Speed, Football Manager.



## Barbaros Bostan

Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?

Ben alana ilgiliydim, alan da beni seçti diyelim. 90'lardan beri D&D oynamanın da etkisi

büyük. 2008-2010 yılları arasında National University of Singapore'de Games Lab altında çalışmak her şeyi tetikleyen süreç oldu.

Akademik çalışma alanlarınız nelerdir? İnteraktif anlatı, oyuncu deneyimi ve psikolojisi, oyuncu profilleri.

Verdiğiniz bir birkaç dersi bizimle paylaşır mısınız?

Oyun Tarihi ve Analizi (Game History and Analysis), Hikâye Anlatımının Temelleri (Basics of Storytelling), İnteraktif Anlatı (Interactive Narrative), Araştırma Yöntemleri (Research Methods).

En çok oynadığınız oyun türü nedir? Playstation'da ve PC'de RPG tadı verebilecek her şey.

İlk beş favori oyununuzu yazar mısınız?

Baldur's Gate II: Shadows of Amn, The Witcher 3: Wild Hunt, Hades, Disco Elysium, Might and Magic VI: The Mandate of Heaven



## Çakır Aker

Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?

Oyun yapmak hep hayalimdi. Bu işi yapacaksam iki yol var dedim. Biri kendini geliştir-

mek ve belki zor da olsa oyun üretmek, ikincisi ise bu işin akademisinden yola çıkıp insan yetiştirmek.

Akademik çalışma alanlarınız nelerdir? Oyun deneyimi, oyuncu psikolojisi ve oyunlaştırma üzerine çalışıyorum. Daha öncesinde kullanıcı deneyimi alanında da çalışmalar yaptım. Ayrıca reklam oyunları alanında da çalışmalar yürütüyorum.

Verdiğiniz bir kaç dersi bizimle paylaşır mısınız?

Oyun Tasarımı için Psikoloji (Psychology for Game Design), Oyunlaştırma (Gamification), Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (User Experience Design), Oyunsal Deneyim Tasarımı (Playful Experience Design) ve Reklam Oyunları (Ad Game) derslerini vermekteyim.

En çok oynadığınız oyun türü nedir? PC'de FPS türünü tercih ediyorum sıklıkla. Konsolda ise aksiyon-macera.

İlk beş favori oyununuzu yazar mısınız?

Ultima Online, Fallout 2, Deus Ex serisi, Warcraft serisi, God of War



## Ertuğrul Süngü

Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?

Oyun oynamayı çok seviyordum; sonra baktım yaş ilerliyor ama ben hala oyun oynamayı sevi-

yorum! Bir nokta oyunlar da beni seçti gibi düşünüyorum. 12 yıldır LEVEL ile profesyonel anlamda içerisinde bulunduğum oyun sektörünü, bir de akademik olarak incelemek istedim. Bir de baktım ki burada kocaman bir dünya var!

Akademik çalışma alanlarınız nelerdir? Ludoloji (Oyun Bilim), Narratology (Anlatı Bilim), Oyun Komüniteleri, Oyun Tarihi, Oyun Kültürü

Verdiğiniz bir kaç dersi bizimle paylaşır mısınız?

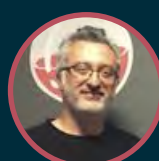
Oyunlar ve Kültür (Games and Culture), İnteraktif Anlatı (Interactive Narrative), Oyunlar ve Felsefe (Games and Philosophy), Çizgi Roman Kültürü (Culture of Comics)

En çok oynadığınız oyun türü nedir?

Bu soru çok zor ya! Hepsisi! Fakat MMORPG, RPG ve RTS ilk üç olabilir.

İlk beş favori oyununuzu yazar mısınız?

StarCraft, WoW: Classic, Sanitarium, Baldur's Gate 2, Legend of Zelda Serisi (Ben böyle liste yapamam ama! En çok sevdiğim çok oyun var!)



## Güven Çatak

Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?

Bu alan beni seçti desem? Film çekmek için oyun dengilerinde yaz-

maya başladım, çektim de ama oyunlar beni bırakmadı. Türkiye için çok yeni bir alan olduğundan akademisinden topluluk merkezine kendimi birçok yapıyı kurarken buldum. Mimarlık boşuna okumamış olduk yani.

Akademik çalışma alanlarınız nelerdir?

Halen mimarlık, tasarım ve sinema ekseninde oyunları araştırıyorum, kurcalıyorum. Oyunların eğitimde kullanımı ve Değişim için Oyunlar (Games For Change) yine ilgilendiğim konular arasında.

Verdiğiniz bir kaç dersi bizimle paylaşır mısınız?

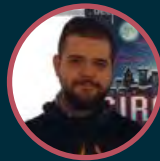
Oyunlar için Sinematografi, Oyun Tasarımının Temelleri ve Oyun Stüdyosu

En çok oynadığınız oyun türü nedir?

En çok Adventure oyunlarına vakit harcamışımdir herhalde. Platform-Puzzle ve Tactical-Stealth türündeki oyunlar ile şu ara çok daha haşır neşirim. Zaman artık çok daha az.

İlk beş favori oyununuzu yazar mısınız?

Zor bi soru. Daha güncel bi cevap vermem gerekirse Inside, Firewatch ve Uncharted 4 son dönemde beni sonuna kadar sürükleyen oyunlar oldu. Eskilerden Omikron: Nomad Soul ve Sanitarium oyunlarını da listeye ekleyelim.



## Volkan Hacıtahtiroğlu

Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?

Oyun oynarken ve geliştirirken hep tasarım düşüncesine yöneldiğimi

fark ettim. Bir oyunun tasarımı niye, hangi amaçlar ile, hangi referanslar kullanılarak yapıldığı hep ilgimi çekmişti. Bu konuda hem merakımı gidermek ve aynı soruları soranlara yol gösterebilmek için akademiyi seçtim.

Akademik çalışma alanlarınız nelerdir?

RPG mekanik tasarımı ve mekanik-hikâye bağlantısı üzerine çalışıyorum.

Verdiğiniz bir kaç dersi bizimle paylaşır mısınız?

Daha ders vermeme izin vermiyorlar ama oyun tasarımı ve dokümanları üzerine atölye ve kurslar verdim.

En çok oynadığınız oyun türü nedir?

Rogue-Like ve Action-Adventure arasında gidip geliyor. Online ise FPS.

İlk beş favori oyununuzu yazar mısınız?

Mass Effect 1-2, Hades, The Binding of Isaac, XCOM: Enemy Unknown, God of War

# ALL ABOUT HISTORY

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



Sürükleyici hikâye anlatımı,  
muhteşem fotoğraflar ve illüstrasyonlarla  
**GEÇMİŞİ KEŞFEDİN!**

Online satın almak için: [www.dergiburda.com](http://www.dergiburda.com)

# Sony

## PlayStation 5 Camera

PS5 oynarken yayın yapmadan duramayanlar için.

Sayfa  
96



# DONANIM

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



## Razer Kaira

Xbox sahiplerine özel kablosuz kulaklık

**Y**eni nesil konsollar artık hayatımıza girdi ve popülasyonları da günden güne artmaya devam ediyor. Diğer taraftan iki konsol üreticisinin yan donanımların destekleri konusunda farklı stratejiler benimsediğini söylemek mümkün. Geçtiğimiz ay incelediğimiz PS5 Pulse 3D kulaklığı 3.5mm jack yardımıyla bir Xbox'ta bile kullanmak mümkünken, Xbox'a özel olarak çıkan kulaklıklar isimlerinin hakkını vermekte. Razer Kaira da bundan farklı bir yol izlemiyor ve sadece Xbox One ve Xbox Series S/X'e özel bir kulaklık olarak hayatımıza girmiş durumda.

Tasarım özelliklerine geçeceğiz ama konuyu biraz daha açalım. Razer Kaira'nın üzerinde bir Bluetooth vericisi bulunmuyor (Pro modelinde mevcut) ve kendisi bir kablosuz adaptör ile beraber gelmiyor. Xbox'a bağlanması saniyeler süren ürünü PC'ye kutudan çıktığı haliyle bağlamak mümkün değil. Kaira'yı Windows 10'da kullanabilmek için 500 TL civarına satılan (Fiyatı korkunç arttı son dönemde bu ürünün) Xbox Wireless Adapter'ı da satın almanız gerekiyor.

Konuyu açıklığa kavuşturduğumuza göre devam edelim. Razer Kaira'da Razer yeşili ve siyah renkler beraber kullanılmış, gayet şık ve abartısız bir tasarıma sahip. Tamamen plastik-

ten olması başta göz korkutabilir ancak kulaklık son derece esnek ve dayanıklı, öyle ufak üstüne oturma kazaları ile hasar alması oldukça güç. Bu açıdan rahat olabilirsiniz.

Arkası kapalı olan 50mm Razer Triforce Titanium sürücülerin (20Hz-20KHz) performansını son derece beğendim. Gerek oyun oynarken ses çatlamalarına izin vermemesi, gerekse hemen her türlü müzikte son derece net vokaller, başarılı bir sahne ve bas / tiz dengesi sunması ile beğenimi kazandı. Razer'ın bu üründe kullandığı, başta rahatsızmış gibi duran ama kafanıza taktığınızda uzun kullanımlarda bile rahat ettiren Flowknit hafızalı köpükten kulak yastıkları işini gayet iyi yapıyor. Nefes alabilen bu yastıkların da beklentilerimi aştığını rahatlıkla söyleyebilirim. Özellikle uzun film seanslarında gerek ses kalitesi, gerekse ergonomi açısından sizi mutlu edecektir. Ağırlığı ise 293 gram, yeterince hafif.

Kulaklığın üzerindeki düğmelerin de ergonomisi yerinde. Sağ tarafta Equalizer ayarları ve Xbox eşleştirme butonu aynı işi yaparken, altında da sonsuz dönen oyun sesi / chat dengesi tekerleği var. Sol taraftaki düğmeler ise standart, açma kapama, ses kontrolleri ve mikrofon ses kesme düğmeleri.

Razer bu modelde sanallaştırma için Dolby

veya DTS:X'ten değil, Windows Sonic'ten yardım almış. Kötü bir tercih diyemem zira ben aralarında fark bulmakta çok zorlanıyorum. Kulaklıkta kullanılan mikrofonun da Razer Hyperclear Cardioid serisinden (100Hz-10KHz) olduğunu belirtiyim. Sesinizi son derece başarılı bir performansla karşı tarafa iletebiliyor ancak yerinden çıkartılması mümkün değil.

Neticede Razer Kaira, Xbox sahiplerine hitap eden, başarılı bir kablosuz kulaklık olmuş. 15 saati bulan pil dayanımı, hem oyunlarda hem de müzik ve film seanslarında başarılı performans ve ergonomiye önem verirken ekonomi de yapmak istiyorsanız düşünebilirsiniz. Gerçi böyle söylüyoruz ancak ürünün yurt dışı fiyatının 100\$ olduğu düşünülürse, döviz ve vergilerin şu haliyle ucuza gelmeyeceğini de belirtmek gerek. **◆ Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Hafif, ergonomik ve konforlu. Ses ve mikrofon performansı son derece başarılı.

**EKSİ** PC bağlantısı için ekstra adaptör satın almanız gerekiyor. Mikrofon yerinden çıkartılmıyor





LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## WD\_Black D50

Tam bir oyun istasyonu

**B**u minik kare görümlü cihaz bir disk. Ancak sadece bununla da yetinmiyor ve çok sayıda bağlantıyı bir araya getirerek bağlantı konusunda büyük destek sağlıyor. Özellikle yeni nesil dizüstü bilgisayarlarda ultra ince ve ultra hafif tasarımlar gözetilirken bağlantılardan feragat edildiğini görüyoruz. Bağlantı sorununu çözmek için elbette USB çoklayıcılar veya dönüştürücüler kullanılabilir fakat bunlar da aslında performans noktasında beklentiyi karşılamıyor, zira çevre cihazlarıyla beraber bilgisayara bağladığımız donanımlar aslında bir hayli arttı ve bunların RGB ışıklandırmaları falan da derken daha fazla enerjiyi ihtiyaç duyuluyor. O nedenle USB adaptörleri de pek fayda etmiyor. Elbette yine bir şekilde kotarabilirsiniz, ancak bu cihaz sizi tüm bu derlerden uzaklaştırıyor. Kaldı ki tek numarası da bu değil.

WD\_Black D50, hem tüm bağlantıları tek noktaya toplaması hem de içeriğinde disk bulundurma-sıyla niş bir ürün. Herkese hitap etmediği aşikar. Cihazın fiyatı da buna göre şekillenmiş. Şu an bu cihazı piyasada 1 TB kapasiteli disk seçeneğiyle 3599 TL + KDV, 2 TB kapasiteli fiyatıyla ise 4899 TL + KDV fiyatlara bulabiliyorsunuz. Evet, fiyatı bir hayli yüksek. Peki, bu cihaz ne yapıyor? Şimdi biraz daha yakından tanıyalım.

Kutunun içini açtığımızda Western Digital'in SN730 NVMe SSD diskinde yer verildiğini görüyoruz. Bu disk elimizdeki modelde 1 TB kapasitesinde. Ancak daha fazlasını isteyenler 2 TB'lık modeli de piyasada bulabiliyorlar. Evet, cihaz da güzel, içindeki diskin kapasitesi de bir hayli geniş, bağladığımızda da iyi sonuçlar alıyorsunuz bu arada, ondan da az sonra bahsedeceğiz. Ancak önce cihazın bağlantıları arasında neler var onlara bakalım.

Açıkçası WD\_Black D50'nin bağlantıları arasında da yok yok. Bu cihazı masa üzerinde bir bağlantı istasyonu olarak rahatlıkla kullanabilir, hatta bu yolla artık dizüstü bilgisayarınızın şarj cihazına bile veda edebilirsiniz. Zira bu cihaz aynı zamanda laptop'unuzun şarj da edebiliyor ve geri kalan ihtiyaç duyabileceğiniz tüm bağlantıları bir arada sunuyor.

WD\_Black D50'nin üzerinde 2 adet Thunderbolt 3 yuvası, 2 adet USB-C portu, 3 adet USB-A bağlantı noktası yer alırken, ayrıca DisplayPort 1.4 portu, Gigabit Ethernet ve ses girişi/çıkışı bulunuyor. Bu sayede ihtiyaç duyulabilecek tüm bağlantılar bir arada.

Diskin performansı Western Digital'in söylediği gibi gayet hızlı. Bu diski dahili olarak sistemde yer verdiğimizde 3000 MB/s sıralı okuma ve 2500 MB/s sıralı yazma civarında sonuçlar aldık. Ancak tabii ki bu diski Thunderbolt yoluyla bağlayarak kullanacaksınız. Bu senaryoda da ölçümlediğimizde 2000 MB/s civarında okuma ve yazma performansları aldığımız cihaz, kuşkusuz bunu bağladığımız platforma bağlı olarak yükseltip alçaltacak. Bu anlamda bu diskten maksimum fayda sağlamak için Thunderbolt bağlantısından bağlamanız gerektiğini de söyleyelim. Bu disk bir iş istasyonu gibi kullanılabilir ki içeriğindeki disk ve performansı nedeniyle de zaten daha çok oyun için konumlanıyor. Ancak burada bir tezat var. Zira halihazırda masaüstü bilgisayar kullanıcılarının bu cihaza bağlantı çeşitliliğini sağlamak ve yüksek performans gösteren bir disk olarak normal şartlarda pek ihtiyacı yok. Zira hem disk kapasitesi yüksek, hem bağlantılar da kasada yerli yerindedir, sistem kurulurken de buna göre şekillendiriliyor

muhakkak. Fakat harici bir disk isteniyorsa ve tüm bağlantıların masa üzerinden tek noktadan dağıtılması düşünülüyorsa o zaman bir hayli faydalı olacaktır. Ancak bu cihazın, bağlantı ve disk kapasitesi daha limitli olan laptop'lar için daha çok önem arz ettiği açık. Yine de pek tabii ki burada ihtiyacı siz belirleyeceksiniz.

Evet, sonuç olarak WD\_Black D50 daha fazla seçeneğe sahip olmak istediğiniz platformlara bağlantı eklemenin basit ve performanslı bir yolu olurken, öte yandan yüksek hızda çalışan bir disk sahibi olmanın da kompakt çözümü olarak karşımıza çıkıyor. Cihazla ilgili her şey olumlu. Ancak 2 takıldığımız nokta oldu; bunlardan biri cihazın adaptörünün bir hayli büyük olması. Tabii ki gerekli güç ihtiyacını karşılayacak ölçüde tasarlanmış, fakat neredeyse cihazın kutusu kadar büyük. Bir diğeri ise elbette fiyat. Şu an bu fiyatı elimizdeki 1 TB'lık kapasiteli modeliyle 3599 TL + KDV fiyatla bulabiliyorsunuz. Herkese hitap etmediği açık, ancak satın alanların da pişman olmayacağı bir ürün. Evet, bizim söyleyeceklerimiz bu kadar. İzlediğiniz için teşekkürler. Siz de yorumlarınızı ve düşüncelerinizi aşağıda bizlerle paylaşabilirsiniz. Daha fazla içerik için destek olmak istiyorsanız ise abone olabilirsiniz. Ben Ercan Uğurlu. Bir sonraki videomuzda görüşmek üzere hoşça kalın. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Üst seviye performans. Geniş bağlantı seçenekleri. 1 TB disk. RGB ışıklandırma. Pratik kullanım  
**EKSİ** Büyük adaptör. Fiyat

93



## Cooler Master MH650 7.1 Surround RGB

Uygun fiyata yüksek performans

Cooler Master donanım sektöründe çok uzun zamandır bizlerle olan firmalardan birisi. İlk bilgisayarlarında Cooler Master ürünlerini tercih eden bir zamanın çocukları koca koca adamlar oldular ve Cooler Master da bir zamanlar ağırlıklı olarak kasa ve PSU üzerine yoğunlaştığı kaynaklarını artık çevre birimlerine de yönlendirmeye başladı.

Bu sefer inceleyeceğimiz ürün de Cooler Master'ın orta seviye kulaklıklar arasında oldukça sağlam durabilen MH650 modeli. Detaylara geçmeden önce MH630 adında bir kardeşinin daha olduğunu, bu modelin USB bağlantı, surround ses ve RGB desteğinden yoksun olduğunu belirtelim.

Cooler Master MH650'yi paketten çıkarttığınızda ilk dikkatinizi çeken abartısız, şık tasarımı ve kullanılan malzeme kalitesinin başarısı oluyor. Kulaklıkta kullan yüksek kaliteli plastik baş köprüsü içinde metal iskelet ile desteklenmiş. Kumaş kulak yastıkları oldukça rahat, ilk başta fazla mı yumuşak diyorsunuz ama uzun kullanımda bile sorun yaratmıyor. Üst kısımdaki baş desteği de ekstra rahatlık sağlamış. Kulaklığın ağırlığı 322 gram, orta karar diyebiliriz. Kulaklığın üstündeki yegane kontroller ise mikrofon ses kesme ve ses kontrolleri. Ses seviyesi kontrol tekerleği sonsuz dönmüyor, ulaşması ve kontrolü kolay. Ayrıca

kablo ve mikrofonun çıkartılabilir olması da bir avantaj. Mikrofonu kıştırdığınızda dair bir uyarı almıyorsunuz, düşmenin konumuna dikkat etmenizi öneririm. Kumaş kablo uzun ve kolay kolay dolaşmıyor. Böylece kulaklığı bir yere götürürken çantanıza sığdırmanız mümkün zira USB bağlantı seçeneğiyle PS4, PS5 ve Switch'te (TV Dock modunda) de kullanabilirsiniz. Hemen hatırlatalım, 7.1 Surround desteği sadece PC'de mevcut, konsollarda Stereo ses çıkışı alabiliyorsunuz. Cooler Master bu modelde 50mm neodimyum sürücüler kullanmış ve frekans cevabı da sektör standartlarında (20Hz-20Khz). Gerek oyunlarda gerekse müzik dinlerken performansını çok beğendim, farkındaysanız bunu her incelememde mutlaka belirtiyorum. Artık oyuncu kulaklıkları ucuz şeyler değil ve onlardan birden fazla işi iyi yapmalarını beklemek de bence hakkımız. MH650 bu görevin altından başarıyla kalkan bir ürün olmuş. Flat ayarları (çok flat değil sanki) gayet beğendiyseniz de ekstra ayarlar ve kontroller için Cooler Master Masterplus+ yazılımından yardım alabilirsiniz.

MasterPlus+ şimdiye kadar gördüğümüz en yetenekli yazılım olmasa da işini iyi yaptığını söylemek mümkün. Cooler Master'ın fanlarından klavyeye kadar neredeyse her ürününü destekliyor olması da bir diğer artı.

MH650'nin bana göre en umulmadık artısı mikrofon performansının beklediğimiz kadar iyi, beklemediğimiz kadar mükemmel çıkması oldu. Frekans cevabı 50Hz-18Khz arasında olan mikrofon, bu konuda benchmark kabul ettiğimiz, masaüstü bir yayıncı mikrofonu olan Elgato Wave:3'e yakın performans göstererek bizi ummadığımız yerden yakaladı. Nefes alıp verme gibi gereksiz parazitleri süzme konusunda iyi bir iş çıkardığını da belirteyim.

MH650'nin ülkemizde 765 TL civarına bulunabildiğini ve bu fiyatın son derece rekabetçi olduğunu da belirteyim, elbette dövizin durumu ve rakiplerinin fiyat düzeyini baz alarak söylüyorum. Üstelik dilerseñiz MH630 modeli de birkaç kırılmış özelliği ve daha da uygun fiyatı ile karşınızda duruyor. Cooler Master son derece iyi, zayıf noktaları olmayan bir ürünle karşımıza çıkmayı başarmış. **◆ Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Muhteşem mikrofon performansı, Oyun ve müziklerde başarılı. Rahat ve ergonomik. RGB desteği.  
**EKSİ** MasterPlus+ yazılımı biraz hantal



# Corsair

## K55 RGB Pro XT

Membran rahatlığından vazgeçemeyenlere

Corsair'in pek çok ürünü şimdiye dek konuştuğumuz oldu ve okurlarımızdan da K55 serisi ile alakalı çok soru alıyorduk. Corsair'in giriş seviyesini temsil eden K55 ailesi, Pro XT modeliyle, bu modelin fiyatıyla ve sunduğu özellikler ile orta sınıfa sağlam bir adım atmış. Peki bu model ne vadediyor, kimlere hitap ediyor? Mekanik tuşlar bildiğiniz gibi oyuncu klavyeleri söz konusu olduğunda sektör standardı haline geldi. Tabii bu her durum için geçerli değil. Bugün Cherry MX, Kailh gibi kaliteli anahtarlar kullanan oyuncu klavyelerinin fiyatları oldukça yüksek ve kendi beklentinize uygun anahtar setini seçmek de donanım ürünlerine yakın değilseniz bir yerlerden yardım almanızı gerektirecek kadar detaylı bir konu. Tabii daha sonra "ben bu klavyede yazı yazamıyorum" demek istemiyorsanız.

Membran klavyelerin bu süreçte kendilerini çok yenilediklerini söyleyemeyiz. Razer Ornata serisinde yarı-mekanik diyebileceğimiz, pratikte membran klavye olmasına rağmen mekanik klavyeden de sesler taşıyan bir model çıkartmıştı, seveni de çok oldu, sevmeyeni de. Corsair ise bu modelde Rubber Dome anahtarlar kullanmış ve hem günlük kullanımda hem de oyunlarda tatminkar bir performans vadediyor. Benim zevkime göre tuşlar biraz oynak ve alışmak için

birkaç gün kullanmak durumunda kaldım, sonrasında gayet rahat ettiğimi söyleyebilirim. Teknik detaylara tekrar döneceğiz ama dilerse biraz da tasarıma bakalım. K55 Pro XT büyük, kocaman bir klavye. Plastik kasası sebebiyle 940 gramlık ağırlığı düşük gelebilir ama 48cm'lik boyutuyla bu sınıfta bulabileceğiniz en büyük klavyeler arasında. Bunun da en önemli sebebi sol tarafta bulunan 6 adet adanmış mod tuşu.

Tuş başına RGB aydınlatma bulunduran klavye ışıklandırması biraz pastel duruyor. Göz yormuyor zira üst kısımdaki düğmeden aydınlatma şiddetini ve aydınlatma modunu seçmek mümkün. iCUE yazılımı üzerinden ince ayarlara ulaşmanız da mümkün. Üst kısımda oyun moduna geçiş ve adanmış medya tuşları da bulunuyor. Ses açma kapama konusunda tekerlek yerine düğme tercih edilmiş.

Corsair'in klavyeyle beraber verdiği kol desteği son derece rahat, yerine iyi oturuyor ama klips kullandığından takıp çıkartırken ve klavyeyi taşıırken dikkatli olmanızda fayda var, fazla zorlamaya gelmeyecektir. Kabloda kumaş örgü kullanılmamış ama sağa sola dolaşmıyor, uzunluğu da yeterli.

Corsair bu modelde USB slotu kullanmamış. Bunca donanım eklendikten sonra bundan

şikayet edemeyeceğiz ama olsaydı iyi olurdu. En azından şarj istasyonu olarak ne kadar işe yaradıklarını söylemeye gerek yok, özellikle de klavyeyi bir laptopa bağlayarak kullanıyorsanız ve USB slotu sayınız kısıtlıysa.

K55 Pro XT uzun süredir membran klavye test etmemiş benim için de değişik bir deneyim oldu. Tuşların sessizliği ve yazım konforunu özlediğim muhakkak. Soldaki mod tuşlarını ise hiçbir zaman sevemedim zira elim ESC yerine daima mod tuşuna gidiyor ve zamanla da düzelmiyor. Yine de buna bir eksi diyemem, kişisel tercih. Bu yazı hazırlandığı sırada ülkemizdeki fiyatı belli değildi ama 70\$'lık fiyatıyla en pahalı membran klavyelerden birisi var karşımızda, donanımı da aynı ölçüde zengin. Benim esporcu olmak gibi bir derdim yok, masam da kocaman diyorsanız ilginizi çekebilecek, başarılı bir ürün.

◆ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Yazı ve oyun performansı yeterli. İşçilik ve malzeme kalitesi yüksek. Kol desteği var. RGB desteği. Adanmış mod ve medya tuşları.  
**EKSİ** USB slotu yok.

89



## PlayStation 5 HD Kamera

Yayıncılar için olmazsa olmaz bir eklenti

**B**ildiğiniz gibi geçtiğimiz ay PlayStation 5 Pulse 3D Wireless kulaklığı incelemiştik, şimdi de onun oyun arkadaşlarını test etmenin vakti geldi. Özellikle de Elgato'suz yayın yapmayı düşünüyorsanız size çok yardımcı olacak ilk yan donanım ise PS5 HD kamera.

PS5 HD kamera ve medya kumandası tasarımıyla PlayStation 5 ile son derece uyumlu olarak karşımıza çıkıyor. Önce PS5 HD kameradan sözü açacak olursak, herhangi bir capture kart kullanmadan direkt olarak PlayStation 5 üzerinden yayın yapmayı düşünüyorsanız, bu kameranın işinize çok yarayacağını söyleyebiliriz. Çok kolay şekilde kullanılabilen bu kamerayı PS5'e bağladıktan sonra, ilk yapmanız gereken arabirimden ayarlamaları yapmak olacak. Akabinde de hemen yayınlara başlayabiliyorsunuz. 1920x1080 çözünürlüğünde ve 60 kare kayıt alabilen PS5 HD kamera, üzerinde yine çift lens bulunduruyor. Böylece hem arka plan derinliğini sağlayabilen hem de sizi oyuna iyi şekilde aktarabilen kamera ile kendinizi oyun ekranının bir köşesine iliştirebiliyorsunuz. Ayar ekranında nasıl görüneceğinizi seçebiliyor, kamera ekranının şeklini ve boyutunu belirleyebiliyor ve diğer görüntü ayarlarını da yapabiliyorsunuz.

Genel performansıyla gayet tatmin edici bulduğumuz PS5 HD kamera, eğer akşamları biraz karanlıkta yayın yaparsanız ise, muhakkak bir ek ışığa ihtiyaç duyuyor. Biraz daha iyi bir ışık sensörüne sahip olsa daha iyi olabilirdi. Ancak bir yayıncı iseniz her halükarda zaten bir ışığa ihtiyacınız olacak. PlayStation 5 HD kameranın fiyatı 609 TL'den başlıyor. **◆ Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Şık tasarım, uygun ışık koşullarında gayet başarılı performans

**EKSİ** Loş ortamlarda bir ışık kaynağına -halen- ihtiyacınız var

85



## PlayStation 5 Medya Kumandası

Tüm eğlence tek bir cihazda!

**B**u defa PS5'in "eğlence kutusu" konseptine odaklanmış bir yardımcı cihazı inceliyoruz. PlayStation 5 Medya Kumandası DualSense'i biraz da olsa rahat bırakmak isteyenlere hitap ediyor. Bu uzaktan kumanda yoluyla arayüzde dolaşabiliyorsunuz. Ancak elbette bu daha çok, PlayStation 5'in medya içerikleri bölümünde rahat dolanmak isteyenlere veya tek tuşta Netflix'e geçmek isteyenlere özel bir cihaz.

Biliyorsunuz, Sony, PlayStation 5'te Oyunlar ve Medya İçerikleri kısımlarını arayüzde sekmeler halinde ayırdı. Medya İçerikleri kısmında Netflix, Amazon Prime Video, YouTube, Disney+ ve Spotify gibi medya içeriklerini tek başlık altında toplayan Sony, bu uzaktan kumanda ile de kolay erişim imkanı tanıyor. Alttaki PS butonuna basarak hızlıca konsolu açabiliyor ve sonrasında da üzerindeki direkt atanmış Disney+, Spotify, YouTube ve Netflix tuşları ile bu platformlara girebiliyor ve böylece bu medyalarda rahatlıkla dolaşabiliyorsunuz. Üzerinde oynat/duraklat, hızlı ileri ve geri gibi fonksiyon düğmeleri de bulunan kumandanın ergonomisi de gayet başarılı olmuş.

Evet, bu cihazlarla beraber PlayStation 5'in yanına arkadaşlarını da koyan Sony, son derece başarılı bir işe imza atmış ve bütçesi olanların da memnun kalacağı bir ürün yaratmış. Artık gözümüz kulağımız bir diğer önemli aksesuar olan PlayStation 5 için özel olarak geliştirilecek PSVR'da. PlayStation 5 Medya Kumandası piyasada 329 TL fiyatla bulunabiliyor.

**◆ Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Gayet derli toplu, ergonomik ve her kontrole rahatça ulaşabilmek mümkün

**EKSİ** PS5'in "medya oynatıcısı" tarafını aktif kullanmayanlara hitap etmeyecektir.

88



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
100

**PHD**

Todd McFarlane bir kez daha konuğumuz, bu defa muhabbetin konusu çizgiromanlar!

KÜLTÜR  
SANAT  
KÖŞESİ

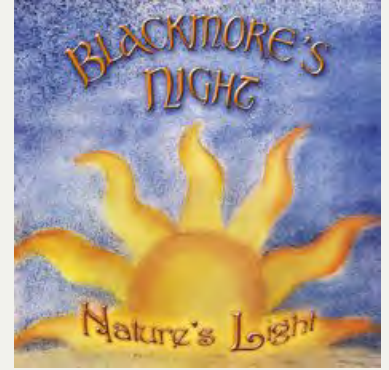
Artık ertelenen film & dizilerle kavuşabilir miyiz, ciddiye?

## ALBÜM

BLACKMORE'S NIGHT  
NATURE'S LIGHT

Çok sevdiğim bu grup, 97'de vokalist ve söz yazarı Candice Night ile gitarist Ritchie Blackmore tarafından kuruldu ve günümüze kadar da çok güzel çalışmalar yaparak geldi. Folk türünde müzikler yapan bu şahane grubun gitaristi biraz önce söylediğim gibi Ritchie Blackmore. Kendisi Deep Purple'ın kurucularından, eski gitaristi ve açıkçası en iyilerden birisi. Ayrıca benim için ayrı bir yeri daha var. En sevdiğim şarkılardan olan Deep Purple – April şarkısındaki gitarist olur kendisi. Blackmore, 1975'te Deep Purple'dan ayrıldıktan sonra Rainbow isimli grubu kurdu, 1997'de de eşi Candice Night ile birlikte folk- rönesans müzikleri yaptıkları Blackmore's Night isimli grubu kurdular. Zaten grubun ismi de çiftin soy isimlerinden oluşuyor. Geçtiğimiz günlerde grubun 10. Albümü olan

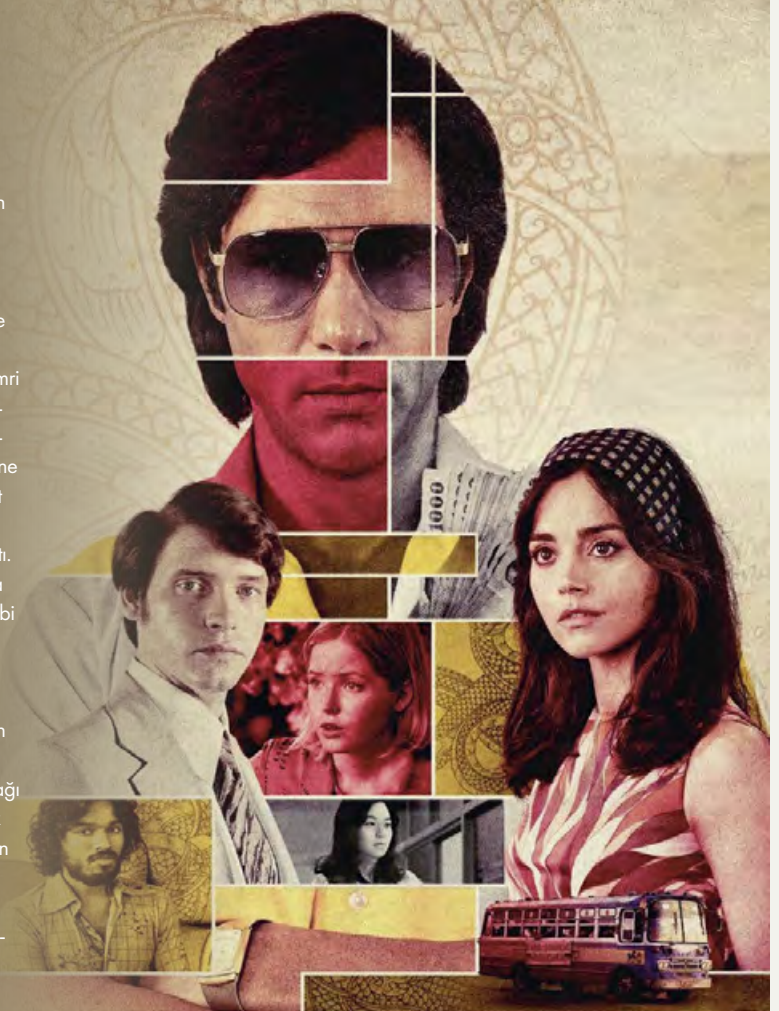
Nature's Light yayımlandı. Albüme ikisi enstrümantal olmak üzere on parça bulunmaktadır. Celtic, folk müzik severler bu albümü kaçırmayın. Ülkemizde şarkıların bir numaralı erişim ağı olan Youtube'da albümün tamamını bulabilirsiniz. ♦ **Olca Karasoy Moral**



## DİZİ

## THE SERPENT

Hippi katili olarak bilinen ve 1970'lerde Asya'da seyahat eden turistleri hedef alan Charles Sobhraj'ın gerçek hikâyesinden esinlenen The Serpent, izleyebileceğiniz en iyi suç dramalarından biri. Charles Sobhraj 1975 ve 1976'da Hindistan, Tayland ve Nepal'in Hippi Yolunda 20'den fazla genç Batılı yolcunun katili ve çözülememiş birçok cinayetinde şüphelidir. Sobhraj, Interpol'un en çok aranan adamıydı ve hakkında üç farklı kitada tutuklama emri bulunuyordu. Buna rağmen psikopat, dolandırıcı, hırsız ve kılık değiştirme ustası olan bu cani, defalarca polislin elinden kaçmayı başarmıştır, ta ki en az kendisi kadar saplantılı birisinin dikkatini çekene kadar. Bangkok'taki Hollanda Büyükelçiliği'nde genç bir diplomat olan Herman Knippenberg, Sobhraj'ın karmaşık suç ağını çözüp hak ettiği cezayı alabilmesi için büyük bir dedektiflik oyunu başlattı. Turistleri etkilemek ve onları kendisine çekmek için uyuşturucu veya mücevher satıcısı kılığına giren Sobhraj'ın cinayet işleminin sebebi görgü tanıklarını ortadan kaldırmak istemesiydi. Aslında kendisi özgürlük, barış ve Nirvana'ya ulaşma amacı ile Asya'ya gelen Avrupalı turistleri dolandırıp, soyma derdindeydi. Ama arkasında delil bırakmamak ve kurbanların pasaportlarını kullanarak polisten kaçabilmek için onları öldürme yoluna gitti. Tahar Rahim'in katil Charles Sobhraj, Jenna Coleman'ın Sobhraj'ın sevgilisi ve suç ortağı Marie-Andrée Leclerc rolünde oynadığı sekiz bölümlük bir Netflix orijinal yapımı ona dizide İlker Kaleli de Sobhraj'ın kurbanlarından olan Türkiye vatandaşı Vitali Hakim rolü ile yer alıyor. Kıyafetleri, müzikleri, mekanları ile çok başarılı bir dönem dizisi, The Serpent. Ayrıca dizi, "büyük hayallerle yola çıkan ancak eve asla dönemeyen tüm cesur gençlere" adanmış. ♦ **Olca Karasoy Moral**



# SORRY, WE MISSED YOU



Kapitalist sistem varlığını sürdürülebilir kılmak için, üzerimizde ilklere kadar hissedilen algoritmalar çalıştırıyor. Üretim faktörlerinden en değerlisi insan emeğini daha fazla sömürme üzerine kurulu, tek amaçlı, çok değişkenli sistemler, parlak ışıklarının altında çok katmanlı manipülasyonlar barındırıyor. Sermayedarın üstlenmek istemediği risklerin allanıp pullanarak sinsice çalışana yüklendiği kazan kazan aldatmacası, prim illüzyonu, kendi işinin sahibi hissiyatı ile inşa edilen iş modellerinden bazıları. Bu modeller, özünde emek sahibinin kazanç miktarını türlü bahanelerle makaslamak üzere, çalışana sürekli yetersiz hissettiren bir kurguyla hayatımıza sızıyor.

Sisteme karşı öfkesi dinmeyen, işçi sınıfının yönetmeni Ken Loach, dar gelirli İngiliz bir çekirdek aileyi merkezine alarak Sorry, We Missed You ile tam da bu modern köleliği sorguluyor. Para kazanma hırsıyla kaybedilen vicdanların karşısında ufalanan işçi sınıfının çaresizliğini göğsümüzde ağır hissiyle izliyoruz. Filmde baba karakterindeki Ricky, kendi işinin sahibi aldatmacasıyla bir kargo dağıtım ağına katılıyor. Hayallerini bağladığı bu zincir modelde vicdana yer yok. Elini verip kolunu kaptrıcağı, yaptırımların altında ezileceği işe dahil olabilmek için, fedakarlık yine aileye düşüyor. Anne rolündeki Abbie, Ricky'nin sistemde dağıtım kamyonuyla yer edinebilmesi için aracını satarak ona sermaye sağlıyor. Haftada 6 gün mesaili düzende izin kullanılması durumunda, dağıtımı kusursuz devam ettirecek işgücünü kendisi bulması bekleniyor. Çalışandan ziyade, patron gibi hissedilmesi amaçlanan model, gün geçtikçe kişileri girdap gibi aşağı çekiyor. Tüm gününü bakıma muhtaç kişilerin ev hizmetlerinde geçiren Abbie'nin de parlak durumda olmadığını söyleyebiliriz. Kendilerini çalışma hayatına vakfetmiş ebeveynler, 18 yaş altı iki çocuğunun gelişimlerine tanıklık edemedikleri gibi, desteğe ihtiyaç duydukları zamanlarda da onların yanında olamıyor. Bu başıboşluk hali, ergenlik çağının verdiği uçlardaki davranış eğilimlerini olumsuz yönde etkiliyor. Ergen asi oğul polis ile başını belaya sokup maddi manevi yıkım yaratırken; evin en küçüğü, duygusal yönden sorunlu bir kız çocuğu olarak yetişiyor. İnsani ve ailevi acil ihtiyaçların göz ardı edilmek zorunda kalındığı anlardaki çaresizlik, sistemin insanları nasıl çiğneyip tükürdüğünün net bir göstergesi oluyor.

Kapitalizmin işçi sınıfı üzerindeki olumsuz etkilerinin sadece iş yaşamına değil, aile bağlarına, sosyal hayata yansımaları da fazlasıyla gerçek bir yerden aktarılıyor. Kendi kaderinizle baş başa bırakıldığınız çalışma modelinin vadedilen avantajları olmadığı gibi, güvencesizliği de

tanımlanmış oluyor.

Çarkların kusursuz dönmesi için tam da o çarkların arasına sıkışan işçilerin durumu, filmde hizmet sektörü odağı ile daha fiziki bir şekilde görünür durumda. Zaman zaman Ken Loach'un yeni bir perspektif geliştirmesi gerektiğine dair yorumlara denk geliyorum. İnsanca yaşam hakkı için yüzyıllar mücadele eden işçi sınıfı büyük kazanımlar elde edene kadar, toplumsal gerçekçi bu açının yerine ikame yeni bir yaklaşımın mümkün olduğunu düşünmüyorum. Çünkü; hikayede yer verilmemiş olsa da, sunulan ayrıcalıklı çalışma alanları ile sınıfı unutturulan yakası farklı renklilerin de, aslında başka bir modelleme içinde aynı kişi ve kurumlara hizmet ettiğini biliyorum.

İçinde bulunduğumuz ay ve 1 Mayıs Emek ve Dayanışma Günü vesilesiyle, sözünü sakınmadan söyleyen bu politik işçi filminin izlenmeyi hak ettiğini söyleyebilirim. Sınıf bilincini açığartmış yakasının rengine kurban veren, tercih dışı zorunlu bir saatte kart bastığı turnikenin sesiyile tur atladığını sanan, plaza kliması sarhoşu bazı bünyelerin de izlemesini tavsiye ederim. Belirli bir vicdan ve sorgulama seviyesinde olanların, filmi izledikten sonra yumruk yemiş gibi olacağını belirtmekte de fayda var. Alınan darbe ve edilen isyan yetmezse, The Beatles-Working Class Hero dinleyerek duygudan duyguya savrulabilir, öfkeden öfkeye de koşabilirsiniz. Sınıfsız, adil bir dünya umuduyla. ◆ Eda Aydın





Bir Zamanlar Çizgiromanda:  
Todd "ToddFather" McFarlane



**S**elamlar sevgili LEVEL okurları ve köşemizin sıkı takipçileri! Bu aydan itibaren düzensiz bir şekilde -genelde atletler ve tarihi figürler için yapılan- bir konsepti çizgi roman sanatçılarına taşıyoruz. Sanatlarına etki eden faktörleri, çizgi romana nasıl yön verdiklerini ve günümüzdeki miraslarını konuşmaya çalışacağımız bu bölümün ilk konuğu kendisinin asla haberi olmayacak da olsa Todd McFarlane yani nam-ı diğer Toddfather! Merhaba Bay McFarlane bize biraz kendinizden bahseder misiniz demek isterdik ama o işi de biz yapacağız.

Gezegendeki en uzun süre devam eden, yaratıcısının hala haklarına sahip olduğu tek çizgi roman olan "Spawn"ın arkasındaki deha Todd'un hayatı, hiç de kolay bir hayat olmadı. Ayrıcalıklı ya da zengin bir aile olmayan McFarlane'lerin babası Bob, Kanadalı olmasına rağmen iş bulabildiği her yerde çalıştı. Bu durum da 1961'de Calgary'de doğan Todd'un yolculuğunun erken yaşlarda California'ya uzanmasına yol açtı. California dediysek aklınıza hemen 24 saat partilenen sahiller ya da Beverly Hills gelmesin. Sosyo-ekonomik seviyesi orta sınıf olan bölgelerde yaşayan Todd için çizgi roman macerası ve özel hayatını şekillendirecek olaylar da bu döneme rastlar.

#### Nereden nereye

Amansız bir beyzbol fanatığı ve hiç de fena olmayan bir oyuncu olan Todd'un kafasında, eminiz ki çizgi roman devi olmak değil de iyi bir MLB oyuncusu olmak vardı. Kapısına kadar gelmiş olsa da sakatlıklar ve profesyonel sporun özellikle Amerika'da aşırı rekabetçi olmasının da etkisiyle Todd'un beyzbol kariyeri -üniversitede sporcu bursuyla okumasına rağmen- üniversite bittiğinde sona erdi. Bu arada kendisiyle arasında birkaç sınıf varken flörtleşmeye başladığı -ve bu yüzden gelecekteki kayınpederi tarafından ko-



"Gezegendeki en uzun süre devam eden, yaratıcısının hala haklarına sahip olduğu tek çizgi roman olan "Spawn"ın arkasındaki deha Todd'un hayatı, hiç de kolay bir hayat olmadı"

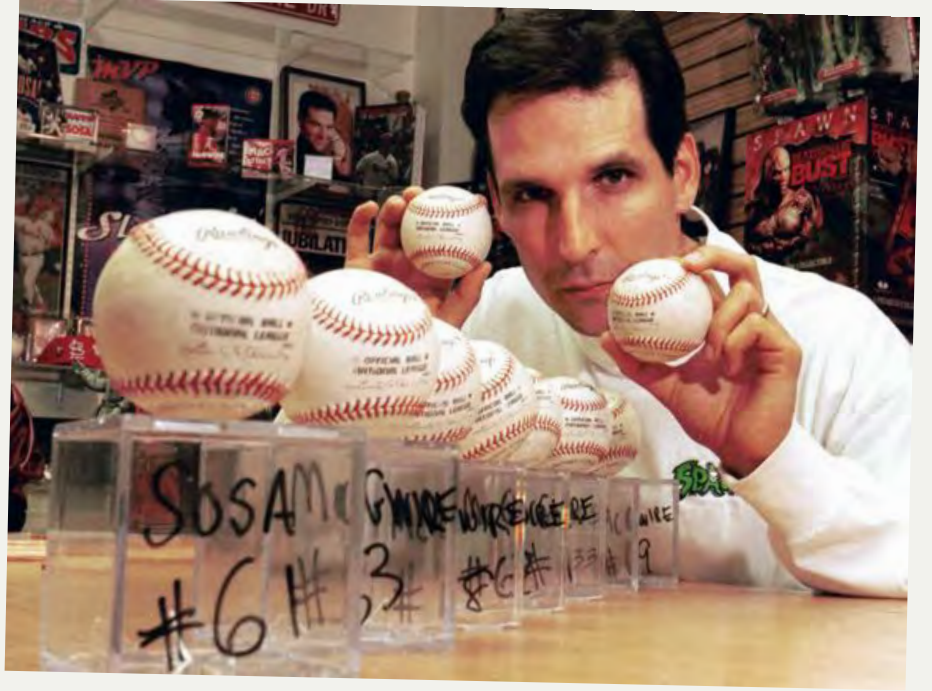
valandığı- müstakbel eşiyile de evlenecekti. Çiftin şu an üç çocuğu var ve Arizona'da yaşıyorlar. Lise defterinden evlerimize uzanan yolculuğunda Spawn, belki de çizgi roman dünyasının legal yapısını ve duopolleşme (çift kutuplu Pazar) alışkanlıklarını kıran eser olarak değerlendirilse, yanlış olmayacaktır. Günümüzdeki haline ulaşana kadar yaklaşık 700 adet ret mektubu toplayan ve bunları hiçbir zaman saklamayan hatta gururla her fırsatta gösteren McFarlane, lise ve üniversite çağında bulabildiği her çizgi romanı satın almış ve özellikle başta Bryne ve Simonson olmak üzere George Perez, Frank Miller ve Micheal Golden gibi öncülerinden etkilenmiştir. Sanatında da bu kimselerin dokunuşlarını görmek mümkündür. Tekrar şu ret mektuplarına dönecek olursak, hepsi de heves kaçırın şeyler değildi tabii ki! DC editörlerinden Sal Amendola'nın yapıcı eleştirileri ve o dönem çıkan "Coyote" adlı bir çizgi romana deneme olarak gönderdiği panel sayfalarını burada anlatsak başka bir şey anlatamayacağımız uzun yolculuğu sonunda Todd, ilk işi olan Coyote'de bir arka plan hikayesi çizmiş ve kısa süre sonra ligin devleri DC ve Marvel'a çalışmaya başlamıştır.

1987 yılında ilk ana akım işi olarak kabul edebileceğimiz Batman "Year Two" arcının son 3 sayısı için çalışan MCF daha sonra Marvel'a geçmiş ve en iyi Hulk yazarlarından kabul edilen Peter David ile birlikte bir süre mükemmel bir ortaklık kurmuştur. MCF'nin bu dönemki işlerinden iki adet ikonik kapak günümüz koleksiyoncuları için önemlidir. Bunlar Batman #423 ve Hulk #340'tır. Daha sonra pek çoğumuzu etkileyecek, benim kişisel olarak hala en beğendiğim Spider-Man dönemi olan McFarlane döneminde yepyeni, sert



ve modern bir örümcek adam görüntüsü çizen MCF, seriyi uzun yıllar sürdürmüş ve yine başlığın koleksiyonerler tarafından en çok tercih edilen sayılarından bazılarını yaratmıştır. David Michelinie ile beraber yarattığı Venom, günümüzde filmi çekilen ve superstar Tom Hardy'nin canlandığı Marvel'in en sevilen karakterlerinden biridir. Ancak dönemin Spider-Man okuyucuları için bu karanlık ton "dağınık, sofistike-likten uzak ve özenti" olarak nitelendirilmiş, ayrıca editör kadrosundan da gelen sürekli talepler MCF'yi canından bezdirmiştir. Bir röportajında "çizgi roman çizmek kolaydır, iyi bir Batman ya da Spider-Man çizebilerseniz insanlar size mutlaka para ödeyecektir, ancak bu yeteneğinden finansal getiri sağlamakla yetinenlerin takılması gereken bir seviyedir. Çizgi roman sanatçısı bundan çok daha fazlası olmalıdır" diyerek rekabetçi, yıkıcı-yaratıcı ve girişimci yapısını ortaya koyan MCF, en büyük hırsları olarak büyük paralar kazanmayı değil de içinde bulunduğu sektörü genişletmeye ve geliştirmeye odaklı bir sanatçı olmuştur.

Bir önceki paragrafın son cümlesi aslında ilk cümlesine bağlanıyor ve bize MCF'nin Image günlerinin yolunu açıyor. Dünyanın en büyük üçüncü çizgi roman şirketi durumundaki Image, pek çoğunuzun bildiği gibi yaratıcıların bir basimevi gibi kullandığı bir şirket. Yani sizden karakterlerinizin "royalty" haklarını kendilerine devretmenizi beklemiyorlar, en azından ilk kurulduğunda böyleydi. Kurulduğu dönem için çok büyük bir endüstriyel devrim olan bu hareket, Jim Lee, Erik Larsen, Rob Liefeld gibi geleceğin devlerinin omuzlarında büyüyerek günü-



müzde de "bağımsız" ya da ne yazık ki çizgi romanla ilgili herkesin daha iyi anlayacağı tabiriyle "indie" janrının bab- alisi olmaya devam ediyor.

### Diğer projeler ve tarih

Ortanca oğlu Lost dizisini çok seviyor diye, Lost'un oyuncak haklarını satın alan MCF, sadece şovu seven Premium bir baba figürü değil aynı zamanda pazarı çok iyi koklayan bir girişimci. Risk almaktan korkmadığı için girdiği pek çok işte başarılı olan sanatçı, 1994'te kurduğu oyuncak şirketi McFarlane Toys ile 2.2 milyon Spawn figürü satmış, aynı zamanda kendisinin ilk göz ağrısı olan beyzboldan basketbola, Kiss grubundan X-Files dizisine kadar pek çok döneminin popüler kültür ikonlarının aksiyon figürlerini de üretmiştir. Günümüzde şirket ABD'nin beşinci en büyük aksiyon figürü üreticisi konumundadır. Giderek çizgi roman çizmeye-yazmaya ara vermeye başlayan MCF, 1996 yılında film endüstrisine de girmiş ve başta pek de iyi olmayan bir Spawn filmi ile Pearl Jam ve Korn'un da içinde bulunduğu grupların kliplerinin çekmiştir. Aynı zamanda küçük çaplı bir oyun deneyimi de olan MCF'nin art direktör olarak çalıştığı Kingdoms of Amalur: Reckoning, benim bir çırpıda hatırladığım bir oyun oldu diyemem, belki siz iyi biliyorsunuzdur.

Bir dönem Edminton Oilers takımının da sahibi olan MCF, Neil Gaiman, Marvel, ve Al Simmons (doğru gerçek Al Simmons) ile de davalık olmuştur. Angela, Marvelman ve Medieval Spawn gibi karakterlerin hakları için Neil Gaiman'la uzun süre davalık olan MCF en sonunda Angela'nın

haklarının Marvel tarafından Gaiman'dan satın alınması sonucunda bu davadan kurtulmuş ancak Spawn serisindeki bir karakteri ünlü bir hokey oyuncusu olan Tony Twist'e benzettiği için de 5 milyon dolar tazminat ödemiştir.

MCF'yle ilgili yolculuğumuz burada sona eriyor, kendisinin kitaplarından bahsetmeyeceğim çünkü hepinizin malumudur ancak daha çok bilgiye erişmek isterseniz kendisiyle Stan Lee'nin 1991'de yaptığı Comic Book Greats'i ve 2000 yılındaki Devil You Know: Inside the Mind of Todd McFarlane'i izleyebilirsiniz. Umarız yeni köşemizi sevmişsinizdir, lütfen bize yazın!

Sevgiler Mete ♦ Metehan İğneci



# OTAKU CHAN

Sonunda bahar anime sezonuna girdik. İlginç neler var? Hangi animeler ön plana çıkıyor, bir göz atalım.



Iijiranaide, Nagatoro San

## To Your Eternity

Bu sezonun ilgi çeken animelerinden biri Fumetsu no Anata e (To your eternity). Daha ilk bölümünden farklılığını gösteren animelerden biri bu. Golden Kamuy, Mushishi ve Mononoke Hime arası bir tonu var. Gizemli, ölümsüz bir varoluşun biçim değiştirerek doğayla, insanlarla nasıl ilişkiye girdiğini izliyoruz. Başta duygusuzca başlayan hikâye bambaşka bir şeye evriliyor. Hatta ilk bölümünde, yalan yok, azıcık gözyaşı bile döktüm. Yani sezonu izlemesiniz bile ilk bölümü kısa animasyon film gibi görebilir ve sadece onu bile izleyebilirsiniz. İkinci bölümde hikâyenin çok daha eski tarihlerde geçtiğini bir kabile üzerinden devam etmesinden anlıyoruz. Duygusal ve dramatik tonu baskın bir anime olacağı benziyor. Çizimleri de gerçekten kaliteli. Daha önce böyle bir şey izlememiştik açıkçası. İlla ilk bölümden kendini açığa çıkarır, türünü ve nasıl devam edeceğini az biraz belli eder animeler. Bu sezon yirmi bölüm sürecekti. Kesinlikle takip edeceğim animelerden biri olacak.



## Iijiranaide, Nagatoro San

Popüler yeni animelerden biri de bu. Bu anime konusunda kararsızım. Nagatoro boş zamanını sempai'si Hachioji Naoto'ya zorbalık ederek geçiriyor. Belli noktalarda tamam oğlanı biraz gaza getirip açılmasını sağlamaya çalışıyor diyorum, bazen de aynı zorbalıklar bana yapılırsa ben de Hachioji gibi bir kenarda ağlarım diyorum. Bu tip serilerden hoşlanıyorsanız bayağı komik bulabilirsiniz. Bana göre bayağı mı yoksa komik mi, halen karar verebilmiş değilim. Benzer bir hissi Aho Girl'de de hissetmişim. Yani hem gülüyor hem de "niye gülüyorum, korkunç ya bu durum" diyordum. Bakalım birkaç bölüm sonra Nagatoro'yu daha çok sevebilirsek, konu bizi daha çok içine çekebilir belki.

## Hige wo Soru. Soshite Joshikousei wo Hirou

Kahramanlık Akademisi serisinin beşinci sezonu dışında popüler serilerden bir diğeri de light novel'dan uyarlanan Hige wo Soru. Soshite Joshikousei wo Hirou. Tür olarak drama ve romantizm taglenmiş. Ecchi bulunmaması beni çok şaşırttı açıkçası. Bal gibi tüm bölüm boyunca klasik ecchi kareleri gördüm durdum. 13 yaş sınırı getirilmiş, insan nedenini anlıyor. Eğer ecchi seviyorsanız ve ağır komedi değil de daha ayakları yere basan bir hikâye arıyorsanız, ilginizi çekebilir. Konu beş yıllık ofis aşkının onu reddetmesi sonrası kafayı bulan Yoshida'nın eve giderken gecenin köründe sokakta liseli bir kızla karşılaşmasını, kızın gidecek yeri olmadığını öğrenince de evini açmasıyla başlıyor. Kızımız on sekizinden küçük ve Yoshida'nın evinde kalması karşılığında onunla seks yapabileceğini söylüyor. Yoshida da tabii ki reddediyor ve tahminen kızımız ileriki bölümlerde kendisine abayı yakacak. Tabii kendisi şirin mi şirin, Yoshida da adam gibi adam. Serinin pek çok seveni olmuştur eminim. Hatta kızımız Sayu pek çok kişinin wafu adaydır şimdiden. Eh romantizm denince

To your eternity





benim aklıma bu tip şeylerden çok daha shoujo seriler geliyor. Ne bileyim, insan Skip Beat, Ouran ya da Fruits Basket gibi daha iç ısıtıcı hikâyeler bekliyor. Azıcık pembe gözlüklerle bile bakamıyoruz hayata. İlk bölümü izlerken aklıma, Netflix'te CNN muhabiri Christiane Amanpour'un Sex & Love Around the World isimli, hakikaten süper bir belgeseli geldi. Japonya bölümünde benzer konulardan bahsediliyordu. Liseli kızların ya da evli kadınların para ve marka kıyafet çanta gibi ıvır zıvır için kendilerini pazarlaması bir yandan da tamamen ilişki zihniyetinden kopmuş, kendilerini manga okuyarak yalıtılmış insanlar ele alınıyordu. Neyse seriye geri dönelim. Şahsen süper tatlıya bağlasa da temelinde problemlili bu seriyi izleyeceğimi sanmıyorum. Ama mangasına bakabilirim. Mangasının çok daha iyi ve hızlı bir tempoda ilerlediği, hikâyeden pek çok kısmın animede çıkarıldığı söyleniyor. Denk gelmişken Fruits Basket'in yeni uyarlamasının son sezonu da bu bahar döneminde takipçileriyle buluştu. En azından gönül rahatlığıyla onu izleyebilirsiniz.

### Tokyo Revengers

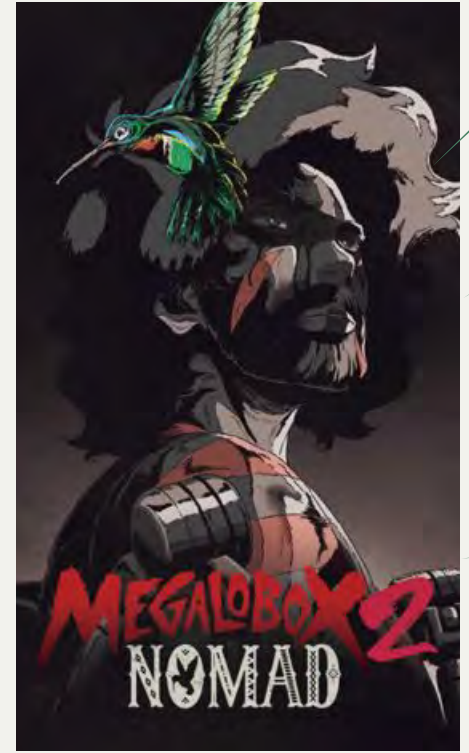
Anıtwt'de çok karşılaştığım animelerden biri de Tokyo Revengers idi. Takemichi Hanagaki, yirmili yaşlarını hiç ummadığı bir şekilde geçirirken, bir gün ortaokuldaki sevgilisinin öldüğü haberini alıyor televizyondan. Sonra kendi başına da korkunç bir kaza geliyor ve hop, ortaokul yıllarına dönüyoruz. Geleceği bilen Takemichi de haliyle geleceği değiştirmeye çalışıyor. İlk bölümlerde biraz Erased (Bokumachi) ve ReLife tadı aldım. Ağırıklı olarak komedi kısmına mı yoksa dramatik kısma mı eğilecek, gelecek bölümlerde

göreceğiz. Hikâye fantastik şekilde başlasa ve arada zaman yolculuğuna dair konular absürt gelse de karaktere doğrudan ısınıyorsunuz. Bu açıdan başarılı. Açılış şarkısı da hakikaten iyiydi.

### Ve diğerleri...

Merakla beklenen serilerden biri de Shaman King'in yeni uyarlaması idi. Eski serinin pek mangaya sadık kaldığı söylenemez ama yeni nesilleri yakalaması beklenen yeni uyarlama çok korkunç çıktı. Pek çok insan zamanında bu seriyi çok severek animeye başlamıştı. Herkes korkunç hayal kırıklığı yaşıyor yayınlanan daha ilk bölümden bile.

Gelelim güzel uyarlamalara. Ülkemizde Türkiye mangasının da çıkacağı duyurulan Gokuhufudou bunlardan biri. Netflix'te beş bölüm çıkan ilk sezonun devamının geleceği de hemen duyuruldu. Doğruya doğru, animasyon kalitesi pek iyi sayılmaz, hatta çoğunlukla sabit çizimler üzerinden ilerlemesi yüzünden animasyon denebilir mi o bile şüpheli. Ama manyak güldüğüm bir seriydi. Mangasını da çok severek okumuştum. Efsanevi bir yakuza'nın işi gücü bırakıp ev erkeği olduğu seride, basit ev işlerinden bile yakuza-vari hikâyeler çıkması ve bunun komedisi müthiş işliyor. Hevesle beklediğim bir devam serisi de Megalo Box 2 idi. Tüm draması ve karakterleriyle boks takip ettiğim için, böylesi bir boks animesini kaçırmam imkânsızdı. İlk sezon da hakikaten teknoloji ve boks sporunu çok iyi birleştirmişti, tabii yeraltı ringlerinden giderek yükselen ana karakterin geçmişi de acayip ilgi çekiciydi. Bu kadar erkeksi bir sporun yanında bu bahar sezonunda Bakuten!! isimli ritmik jimnastikte bir erkek takımını ele alan animeyi takip etmek de ilginç olacak. İlginç gelebile-



cek bir diğer seri de Mashiro no Oto. Özellikle Japon kültürüne ve müziğine ilgilisenez bu seriye bir göz atın. Geleneksel Japon enstrümanı shamisen ile ilgili. Ayrıca Youtube'da NHK'in çok güzel shamisen videoları da var.

Bu sezon ilgimi çeken animelerden bir diğeri de Super Cub oldu. Yuru Camp, Non Non Byori benzeri serileri seviyorsanız, buna da bir göz gezdirin derim. Hikâye temelde basit, Koguma, ikinci el Honda Super Cub motorunu aldıktan sonra hayatının nasıl şenlendiğini anlatıyor. Bambaşka bir animasyon tarzına sahip Odd Taxi ise bu sezonun sürprizlerinden. Gerçi herkesin ilgisini çeker mi bilemiyorum. Canlandırılan karakterler hayvan olsa da insanileştirme konusunda ilk bölümden çok başarılı olduklarını söyleyebilirim. Bakışınızda taksiye binen birbirinden farklı karakterlerin hikâyelerini izliyoruz. Ve şoför üzerinden giderken hikâyeler ayrı ayrı olsa da bir şekilde kopuk gelmiyor. Bazı yerlerde bayağı koptum. Özellikle şoförün sesi, tipi ve karakteri bana belli yerlerde Bir Otostopçunun Galaksi Rehberi'nde Alan Rickman'ın harika seslendirdiği hayattan bezmiş Marvin karakterini hatırlattı durdu.

Bitirmeden önce şunu ekleyeyim. Satoshi Kon'un filmiyle tanıştığım Perfect Blue'nun romanı Bang Çizgi'den çıkacak. Yazarı Takeuchi Sensei ile kitap ve idol kültürü hakkında güzel bir söyleşi de yaptım. Kendisi pek çok inciler döktü. Kitabın Türkiye'ye özel tarafı, bir çizim yarışması sonrası basılacak olması. Takeuchi Sensei'nin seçeceği kapağın çizeri olmanın yanında para ödülü de kazanacağınız bu yarışmaya katılmak için kaleminize güveniyorsanız, son tarih 15 Mayıs. ♦ Merve Çay



Bu ay çok mu çok keyifli bir röportajımız var!



**F**igürçünün Seyir Defterinin yepyeni bölümünden hepinize merhabalar! Öncelikle şimdiden hepinizin Ramazan Bayramı'nı en içten dileklerimiz ile kutlarım. Umarım sevdikleriniz ile birlikte keyifli, sağlıklı ve mutlu bir bayram geçirirsiniz. Tabii ki bayram denilince aklımıza hemen akraba, eş dost ziyaretleri gelir ama lütfen bu bayram ziyaretlerinizi telefon ya da görüntülü/sesli arama olarak gerçekleştirin, ne olur. Böyle dönemlerde, evde kalabiliyor olmayı, (home ofis çalışıyordum zaten) hobilerimle ilgilenip kafamı dağıtmayı çok seviyorum. Ve evet, bu günler de geçecek!

Bildiğiniz gibi Türkiye'de figür / heykel ya da buna benzer collectibles ürünleri biriktiren çok insan var. Bir de hobisini mesleki olarak sürdüren şanslı ve son derece yetenekli insanlar var. Bu insanlar sayesinde satılmayan, bulmakta zorlandığımız yahut farklılaştırmak istediğimiz figür, diorama ya da aksesuarlara sahip olabiliyoruz. Daha önce de bahsetmiştim, bu köşede zaman zaman röportajlar da yer alacak. Bu ay sayfalarımıza yaptığı Star Wars customları ile başarılı işlere imza atan "Uzay Customs" misafir oluyor. Keyifli okumalar. =)

**Merhabalar, öncelikle konuğumuz olduğunuz için çok teşekkür ederiz. Sizi tanımayan okuyucularımız için Uzay Customs kimdir, nedir, ne yapar biraz anlatır mısınız?**

Ben de davet edildiğim için çok teşekkür ederim. Uzay Customs, yeni Star Wars serisinin başlamasının heyecanı ile kurulmuş bir (2015'lerde) figür alım satım ve koleksiyon platformuydu. Son bir yıldır 3D printerların yaygınlaşması ile yine Star Wars üzerine tasarımlarla, koleksiyoner arkadaşların eksiklerini gidermeye çalışan bir noktaya evrildi.



**Çalışmalarınız ile ilgili konuşmaya başlamadan önce şunu sormak istiyorum. Siz de benim gibi bir Star Wars hayranısınız sanırım. Star Wars sevdası nasıl başladı? Çocukluğum Almanya'da geçti. Orada oyuncak ve filmler ile çok haşır neşirdim. Sadece Star Wars özelinde de değil, bilim kurgu ve fantastik filmlere olan ilgim küçüklüğümde başladı diyebilirim.**

**Aynı zamanda bir koleksiyonersiniz değil mi? Koleksiyon yapmaya ne zaman başladınız? Hobinin içerisindeki insanlar bilirler ama bilmeyen okuyucularımız için soralım yine de, Custom nedir?**

Yani kendimi bildim bileli hep bir şeyler toplamışım. Bunların bazılarını sattım, sonra yine toplamaya başladım. Yani bırakmadığım bir tutku haline geldi. Aynı zamanda sıkı takip



edip topladığım koleksiyonlarım var. (Star Wars, He-Man) Custom aslında bir şey üzerinde uygun biçimde yapılan eklemeler, çıkarmalar ve değişikliklere deniyor. Şimdiki customlarımda her ne kadar var olan oyuncaklar üzerinden gitmesem de tasarımla 3D üzerinden yeni bir şeyler çıkarmaya çalışıyorum.

### **Peki siz nasıl başladınız bu maceraya?**

2019 yılında çıkan The Rise Of Skywalker filminin özel gösterimi için kendime kostüm yapmaya karar verdim. Bazı silahlar ve zırh için 3D baskılara ihtiyaç vardı. Silahlar için bir başka arkadaşımın destek alıyordum. Arkadaşımı çok darlamışım herhalde ki en sonunda dayanamadı ve bana 3D printerini verdi. Kullanmaya başladıkça daha iyi şeyler yapabileceğimi gördüm.

### **Diyelim ki ben Instagramda yaptıklarınızı gördüm ve kendim içinde bir sipariş vermek istiyorum. Süreç nasıl işliyor, yani siparişi aldıktan sonra?**

Elimde var ise tabii ki koleksiyonere ulaşması için kargoluyorum. Eğer yok ise yeniden üretim süresi istenilen ürüne göre değişiyor. Yani 2 hafta ve üstü şeklinde diyebilirim.

### **Tasarımlarınızı hayata geçirirken hangi malzemeleri ve teknolojileri kullanıyorsunuz?**

Şimdilik 3D programlar ve 3D printerlar.

### **Sadece belli başlı karakter ya da araçlar üzerinde mi çalışıyorsunuz?**

Şimdilik popüler Star Wars karakterlerinden gidiyorum. Ama yaptıklarımın arasında figüran karakterler de var. Yapılmamış karakter ve yaratıkları da yapmak istiyorum.

### **Peki bu işin senin tarafından en zor kısmı nedir?**

En zoru AR-GE. Figür ya da araç 3 boyutlu printerden çıktıktan sonra boyut oranıtısı ve eklemeleri çalışıyor mu, üstünde boyalı boyasız aksesuarlar oturuyor mu, renk uyumu nasıl gibi testler zaman alıyor.



### **Merak ettiğim bir konu da, çalıştığınız belli başlı ölçümler var mı? Yoksa siparişe göre farklılık gösterebiliyor mu?**

Şu an Star Wars'ta en bilinen 2 ölçü var. 3,75 inch ve 6 inch. Ama 12 inch yaptığım tasarımlar da oldu.

### **Böyle bir sipariş vermek isteyen okuyucularımızın aklında beliren soru tabii ki maliyetler. Ortalama nasıl bir bütçe çıkıyor?**

Yani doların çok arttığı şu günlerde kullandığımız malzemelerin de fiyatı arttı. Bu durum yaptığımız ürünlerin fiyatına maalesef yansıyor. Ölçü ve detaya göre fiyat değişiyor. Piyasada satılan oyuncak markalarına göre Uzay Custom'ın fiyatları biraz daha fazla diyebilirim.

### **Sipariş verildikten sonra ne kadar bir zaman bekliyoruz? Bunu da merak eden ekip arkadaşlarımız adına soruyorum.**

Yani yine ölçü ve boyuta göre bu süre değişiyor.

### **Yaptığınız ürünleri düşünecek olursak, en sevdiğiniz yaptığınız ürün hangisi?**

Gammareon figürler. Ben daha çok ana karakterlerden ziyade yan karakterleri seviyorum.

### **Koleksiyonerlerin önemli gördüğü bir konu da kutular. Siparişler kutulu olarak mı geliyor?**

Çoğuna özel kutu yapmaya çalışıyorum.

### **Hobisini iş haline getirmiş insanlardan birisi olarak "hobi" olarak bu işe girmek isteyenlere neler önerirsin?**

Tavsiyem 3D printer için çok pahalı bir model almamaları. Küçük ölçekte basan bir makine, çok iş görecektir. Ben Creality marka Ender kullanıyorum.

### **Arkadaşlarımıza önereceğin, işlerini kolaylaştıracak markalar var mı bu anlamda?**

Kullanacakları boya ve malzemelerde kaliteli markaları tercih ederlerse çıkan ürünlerin daha kaliteli olacağını görecektir.

### **Star Wars dışında işler yapmaya başlayacak mısınız?**

Evet kesinlikle istiyorum. Özellikle eski film ve çizgi filmler. Türk filmleri de olabilir.

### **İleride kendinizi nerede görmek istiyorsunuz?**

İleride kendi çizdiğim çizgi roman karakterlerini bir 3D figür olarak koleksiyonerlerle buluşturabilsem çok mutlu olurum.

### **Uluslararası müşterileriniz var mı?**

Var. Yurt dışındaki koleksiyonerler özel ve el yapımı işlere çok değer verip, takdir ediyorlar. Türkiye'de ise tam tersi oluyor.

### **Size ulaşmak için ya da sipariş vermek için hangi kanalları kullanmalılar?**

Instagram ve Facebook üzerinden uzaycustom hesaplarına yazabilirler

### **Son olarak Figürcünün Seyir Defteri hakkında neler düşünüyorsunuz? Bize vakit ayırdığınız için teşekkür ederiz.**

Figürcünün Seyir Defteri, Türkiye'de koleksiyonerler için önemli bir buluşma noktası. FSD'nin koleksiyon yapan ya da seven daha fazla kişiye ulaşarak takipçi sayısını arttırmasını ve hızlıca büyümesini diliyorum.

Figürcünün Seyir Defterini buraya kadar okuduğunuz için hepimize teşekkür ederiz. Youtube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmeyi, Twitch üzerinden yaptığımız haftalık yayınlarımıza katılmayı ve figürcününseyirdefteri.com'u ziyaret etmeyi unutmayın. Bir sonraki ay görüşünceye kadar kendinize dikkat edin!

◆ Ahmet Gezer



## BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

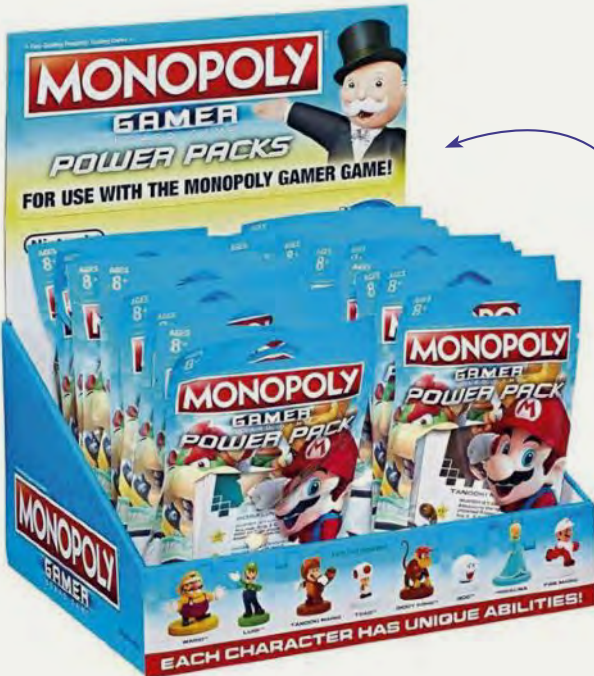
Oyun tarihinin en ünlü tesisatçısına masada yer açın!



**M**erhabalar değerli okur. Bu ay sizler için biraz daha aile dostu ve rahatlıkla ulaşılabilir bir oyunu seçtim. Eminim ki şimdi burada kalkıp sizlere orijinal Monopoly'yi yazmış olsaydım, "Allah aşkına başka oyun mu bulamadın?" tepkisiyle karşılaşacaktım! O yüzden hayır değerli okur, Monopoly değil ama onun en başarılı adaptasyonlarından birisi olarak gördüğüm Monopoly Gamer'ı bu ay sizler için anlatacağım. (Not: Gamer'ın Sonic, Overwatch gibi başka dijital oyun versiyonları da bulunuyor. Ancak bu inceleme Mario versiyonu. Yazının devamında da Mario versiyonundan bahsedeceğim için Gamer olarak, sade bir kısaltmayı tercih edeceğim.) Bu



oyunun kendi açımdan özel bir yeri de vardır ki; o da beni kutu oyunu koleksiyonu yapmaya yönelten oyun olmasıdır. Tabii ki çok önceden beri masaüstü kutu oyunlarının sıkı bir takipçisi idim ancak uzun bir süre, çok da geniş bir arşive sahip olamadım! Ta ki 2018'de çok sevdiğim arkadaşım; Diyetisyen Özlem Çağatay bana bu oyunu doğum günümde hediye edene kadar... Monopoly Gamer'ı ilk oyunum olarak arşivime kattıktan sonra neden kendime ait bir koleksiyonum olmasın ki diye girişmiş olduğum bu güzide hobide, şimdiye kadar geçen sürede oldukça dikkate değer bir arşive de sahip oldum! O yüzden bana bu hobiyi aşıl原因an sevgili Özlem, buradan sana sevgiler ve selamlar olsun!



### Monopoly Gamer Power Packs

Oyunu edindikten sonra 4 adet karakter size yeterli gelmez veya biraz daha değişiklik isterseniz, power packler ile Wario, Fire Mario, Toad, Luigi, Boo gibi birbirinden farklı karakterleri de oyununuza eklemeniz mümkün.

### Hasbro ve Monopoly

Kim ne derse desin, Hasbro ismi çoğu kutu oyunu severin gönlünde ayrı bir yere sahiptir. Firmanın oyunları, genellikle aile temalı veya nispeten küçük yaş gruplarına hitap ediyor gibi görünse de sahibi olduğu Wizards of the Coast firmasının sürekli güncelleyerek masalarımızdan eksik bırakmadığı Dungeons & Dragons ve Magic The Gathering ile, biz yetişkin oyuncuların da sevdiği bir firmadır kendileri. Üstüne Hasbro D&D'nin muazzam dünyalarında geçen harika romanlar ile fantastik edebiyatı da desteklemiş, oldukça önemli bir firmadır. Ülkemizde de hemen hemen her büyük market ya da kitapçıya girdiğinizde oyunlarına ulaşabileceğinizi, sanırım hepimiz biliyorsunuzdur. Hal böyle olunca da Türkiye'de en çok oynanan ve bilinen oyunlar, genelde bu firmanın oyunları oluyor. En bilinen oyunları da tabii ki emlak ticareti oyunu Monopoly! Monopoly'nin tarihine de şöyle kısaca değin-



mek gerekirse, 1903 senesinde Elizabeth J. Meggie oyunu "The Landlord's Game" ismi ile tasarlayıp patentini alıyor ve 1935 senesine kadar oyun bu isim ile satılıyor. 1933 senesinde ise Charles Darrow bu oyunu baz alarak kurallarında biraz oynama yapıyor ve şu anki oynadığımız Monopoly ile tanıştırıyor bizleri. Oyun, her ülkede farklı bir yayımcıya sahip, Türkiye'de ise oyunun yayım hakları Hasbro'ya ait. Açıkça söylemek gerekirse ben Monopoly'yi hiçbir zaman çok sevmemedim. Hem oynanış süresinin 1-2 saat aralığında olması olsun hem de bu uzun oynanış süresine rağmen çok fazla kendini tekrar eden bir oyun olması dolayısıyla, bir yerden sonra hep sıkılmışımdır. Bu sebepten Monopoly'nin adaptasyonlarına da hep biraz mesafeli olmuşumdur. Ama itiraf etmem gerekirse Monopoly Gamer ile tanışınca bu fikrim biraz değişti.

### Masaüstü kutu oyununun oyuncu versiyonu!

Oyunumuz, Hasbro'nun eski oyun tasarımcılarından birisi olan genç yetenek Austin Rucker'ın ellerinden çıkmış bir oyun. Rucker, tıpkı Monopoly'de olduğu gibi bir başka Hasbro oyunu olan Risk'in de Star Wars temalı versiyonunu yapmıştı. Ben farklı dünyaları alıp bildik masaüstü kutu oyunları mekaniklerine oldukça iyi entegre edebilen biri olarak görüyorum kendisini. Gamer'da da Monopoly'nin o uzun oynanış süresini kısaltarak Mario'nun dünyasını

çok güzel bir şekilde oyuna uyarlamış. Umuyorum kendisini başka projelerde de görebiliriz.

### Oynanış mekanikleri

Oyunumuz 2-4 kişi ile oynanabilen, 45-60 dk arası oynanış süresine sahip bir aile oyunu. Öncelikli olarak Mario, Prenses Peach, Yoshi ve Donkey Kong karakterlerinden birisini seçerek oyuna başlıyoruz. Oyunda bir adet altılık zar ve bir adet de güç zarı olmak üzere iki adet zar bulunuyor. Oyuncular her turda iki zarı da atarak ilerliyorlar. Yıldız gücünü aktif edebilmek için oyun alanında yıldız hanesine gelmesi gerekirken, özel güçler güç zarı ile aktif ediliyor. Her bir karakter de kendisine ait bir süper yıldız gücü ve özel güç ile beraber geliyor ve her bir karakterin oynanışı diğer bir karakterden bu noktada farklılaşıyor. Örneğin, Mario süper yıldız gücünü kullanabileceği alana geldiğinde numaralı zarı atarak zarda gelen altın sayısına ek olarak 5 altın alabiliyor. Öte yandan süper gücü olan altın sembolü de bankadan diğer karakterler 3 altın alabiliyorken 4 altın alabilmesini sağlıyor. Hazır altın demişken Gamer'da Klasik Monopoly'den farklı olarak para birimi altınlardan oluşuyor. Oyun boyunca da oynanış alanı üzerinde sık sık altınlarımızı bırakıyor, altın bırakılmış alanlardan geçtikçe bırakılmış altınları topluyor ve arazileri satın alıyoruz. Bu noktada oyun Klasik Monopoly'nin ruhuna da sadık kalmış oluyor. Ancak tahmin edeceğimiz

üzere, oyun sadece arsa satın alma, ipotek ve iflas ettirmeye uğraşma üzerinden dönecek olsaydı farklı bir oyun olarak karşımıza çıkmamış olacaktı. Burada da doğru bir kararla oyuna boss savaşları entegre edilmiş. 8 adet bosstan oluşan bu savaşlarda, son boss olan Bowser ile savaşıldıktan sonra oyun sonlanmış oluyor. Dikkat ederseniz yenildiğinde değil savaşıldığında dedim! Çünkü boss savaşlarında herkesin bir savaş hakkı oluyor ve eğer numaralı zar atıldığında ilgili puan veya üzerinde değilse boss savaştan kaçmış oluyor. Boss savaşları bittikten sonra da elimizdeki altınlar, araziler ve yendiğimiz bossların puan değerleri toplanıyor ve en yüksek puanı toplayan oyuncu oyunu kazanmış oluyor.

### Son karar

Klasik Monopoly'nin o uzun ve bir yerden sonra bayan yapısından sınırlanmış ve nispeten olması gerektiği gibi, tekrar oynanabilirliği daha yüksek bir versiyon haline gelmiş olan Gamer, bana kalırsa oldukça keyifli bir oyun. Özellikle ülkemizde ulaşılabilirliğinin kolay olması ile rahatlıkla edinip koleksiyonunuza ekleyebilirsiniz. Her bir karakterin birbirinden farklı bir oynanışa sahip olması, oyun alanının Mario evrenine güzel bir şekilde uyarlanması ve oyun süresinin de makul seviyede olması noktalarında oldukça başarılı bir oyun. Fiyatı ise ortalama 200-225 TL civarlarında değişiyor. Kendinize çok iyi bakın, önümüzdeki ay görüşmek üzere değerli okur! ♦ **İmge Melisa Şatlı**

# COS- PLAY REPUBLIC

Kostümleri yıkarken dikkat etmeniz gerekenler

Cosplay zor bir hobi, ancak eğlencesi de bir o kadar tatlı. Tabii unutmamak gerek ki cosplayin dikkat edilmesi gereken en önemli kısmı temizlik. Cosplay kostümlerinizin kumaşını anlamak, onlara iyi bakmak için hayati önem taşır. Temiz bir cosplay kostümü, hijyenik kalırken en iyi şekilde cosplay yapmanız için size ilham verecektir. Cosplay kostümleri genellikle polyester ve pamuğun benzersiz bir karışımı olan "tek tip kumaştan" yapılır. Tek tip kumaş genellikle toplu olarak üretilir, bu nedenle diğer üst düzey kumaş türlerine göre daha ucuz, dayanıklı ve bakımı daha kolaydır. Kostümünü yıkarken dikkat etmeniz gerekenleri gelin birlikte inceleyelim.

## Temiz kostüm kokmaz

Bazı kostümler oldukça ağır veya büyüktür. Bu, kullandığınız malzemenin etkisine bağlı olarak değişir. Çok sayıda kostümünüz varsa ve onları temizlemeyi atlarsanız nasıl kokacağını hayal edin. Cosplay kostümlerinize yıkayarak zarar vereceğinizden endişeleniyorsanız, yapabileceğiniz en iyi şey kokusunu gidermektir. Koltuk altlarınız, göğüs dekolteniz gibi terli vücut kısımlarınızla temas eden kısımları temizlemek özellikle önemlidir. En kolay bir çözüm, kendi dezenfektanınızı yapmaktır. Bir votka ve arıtılmış su karışımı kullanarak, cosplay kostümlerinize püskürtebilir, ardından temiz bir bezle hafifçe ovabilirsiniz. Bu, zırh üzerinde çalışan harika bir yöntemdir. Ancak kullandığınız boyaya göre de değişiklik gösterecektir. Bu nedenden kostümünün ufak bir kısmında deneme yapmadan direkt kullanmamanızı öneririm.

**Kostümlerinizi asla makinede yıkamayın**  
Çamaşır makinesinde yıkama işlemi, cosplay



kostümlerinde en az tavsiye edilen yollardan biridir. Bunun nedeni, elle süslenmiş detayları bozup kumaşı yıpratmasıdır. Mümkünse, kostümünün etiketinde açıkça belirtilmediği sürece, cosplay kostümlerinizi daima elle yıkayın. Ayrıca, kostümünüzü her zaman ters çevirdiğinizden emin olun. Eğer kostümünüzü kendiniz diktiyse, çamaşır makinesine güvenmeyin elde yıkamak daha garanti olacaktır. Diğer bir ipucu ise kumaş, polyester gibi hissettiriyorsa ve karmaşık ayrıntıları yoksa, muhtemelen güvenle makinede yıkayabilirsiniz. Öte yandan, daha çok bir pamuk karışımı ise kostümünüzün yıpranmasını önlemek için biraz sirke ekleyin. Sıcak su kullanmaktan kaçının.

## Elde yıkama

Kostümünüz suya dayanıklıysa, kolayca elde yıkayabilirsiniz. Birden fazla renge sahipseniz, akmasını önlemek için biraz sirke ekleyin. Bir lavabo veya leğeni soğuk suyla doldurun. Az miktarda yumuşak deterjan (veya şampuan) ekleyin. Kostümü ters çevirin, kostümü bir veya iki dakika elle yavaşça yoğurun. Tüm deterjanı temizlemek için soğuk suyla iyice durulayın. Kostümü çevirin ve asın veya kuruması için düz bir şekilde yatırın. Kostümünüze zarar verebileceği için kurutucu kullanmayın.



## Nokta atışı

Leke temizleme yalnızca söz konusu leke alanına yapılır. Deterjanı suyla seyreltin ve temizlenmesi gereken alanları bir bezle hafifçe silin. İşiniz bittiğinde, sabun kalıntısını temizlemek için sadece nemli bir bezle tekrar lekelerin üzerinden geçin.

## Kuru temizleme

Kumaş boyanmışsa, kostümünüzü temizleme konusunda kendinize güvenmiyorsanız veya satın aldığınız kostüm etiketinde sadece kuru temizleme yazıyorsa kostümünüzü tamamen suya batırmaktan kaçınmalısınız. Bu durumda kuru temizleme en iyi seçiminiz olacaktır. Ayrıca, kuru temizleme işlemini sık tekrar etmemek en iyisidir. Her dört ila altı ayda bir kostümünüzü kuru temizlemeye verebilirsiniz. Ancak her kostüm, kuru temizlemeye uygun değildir.

## Al, giy, sergile

Cosplay mağazalarından satın alınan hazır giyim kostümler, önceden yıkanmıştır. Bu nedenle, büyük olasılıkla kolay yıpranmazlar. Dahası, tek tip kumaş genellikle renkli olarak sabitlenirler. Öte yandan, kostümünüzü kendi başınıza dikiyorsanız; dikmeden kumaşı önceden ıslatmanız tavsiye edilir. Unutmayın ki çamaşır makinesinde her zaman, her kumaş görünüşünden farklı tepkiler verebilir. Kimisi dayanıklıdır, kimisi boyasını anında bırakır.

## Dikkatli yıkama

Kostümün herhangi bir ayrıntısının renginin solmasından korkuyorsanız, kostümünüzü bölümler halinde yıkamanız önerilir. Farklı renkteki detayları, ayrı ayrı yıkayabilirsiniz. Soğuk suda hazırlanmış elde yıkama deterjanına sirke karışımı ekleyin. Bu, boyama



Her kostüm kuru temizlemeye uygun değildir

riskini azaltır. Deri veya suni deri detayları taşıyan cosplay kostümleri nemli bir kumaş kullanılarak temizlenebilir. Bu kumaşlar genellikle sadece kuru temizlemeye tabi tutulur, ancak kuru temizlemeden kaçınmak daha iyidir. Cosplay kostümlerinin yıkama talimatları veya etiketi olması gerekmez; bu yüzden kuru temizlemecilerdeki personel, bununla başa çıkma konusunda bilgisizdir. Malum, onların işi ürünü temizlemek. Cosplay kostümleri ve günlük kıyafetler arasında dağlar kadar fark vardır.

## Kurulama

Tamamı kumaş ve (kaplamalı) boyalı kumaşlar kurutma makinesinde kurutulabilir. Daha önce kumaş, kurutma makinesinde işlem görmediyse, sonrasında da kullanılmaktan kaçınin. Ayrıca kurutma makinesi kullanmakta ısrarcıysanız, ayarları dikkatli inceleyin ve "ısıtmasız" seçeneği kullanın. Kostüm yıkama ve kurutma işlemi soğuk veya doğal ısılarda yapılmalıdır. Bazı parçalar nazikçe sıkılabilir ve havayla kurutulabilir. Çamaşırları kurutmak ve saklamak için ters çevirmek onları güneş ışığından ve tozdan koruyacaktır. Mandallı bir çamaşır ipi üzerindeyse, tutturulduğu kumaşa, özellikle de formlar ve örgüler üzerinde kalıcı çatlaklara neden olabilir. Bu ürünler için en iyisi bir askıda veya bir havlu üzerine düz bir şekilde kurutmaktır. Harika bir cosplay kostümünün mutlaka pahalı olması gerekmez, ancak bakımlı bir cosplay kostümü, insanların dikkatini çekebilecek olandır. İnatçı lekelerin kalmasını önlemek için kostümlerinizi hemen temizlemek çok önemlidir. İster sıfırdan yapılmış ister mağazadan satın alınmış kostüm olsun fark etmez; uygun şekilde yıkamak, kurutmak ve saklamak önemlidir. Kötü kokan kostümler bakteri ve güveleri çeker, bu da kostümlerimize zarar verir. Kostümlerinizi havadar saklama torbalarında saklayın veya raflara kuru olarak asın. Sorularınız için beni sosyal medyada cepejleri olarak bulabilirsiniz.

◆ **Ceyda Doğan Karas**



Kostümlerinizi dezenfekte etmeniz önemlidir.



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem\_Sanci

# Çoluk çocuk kavgası başladı

**S**team, Epic Store, GOG, AppStore, Google Play, Microsoft Xbox / Sony PlayStation Store... Video oyunları artık bunlar ve bunlara benzer başka dijital marketler üzerinden oyunculara ulaşıyor ve -çok şaşıracaksınız ama- 15 sene önce video oyun severler için kutu oyun satın almak dışında, video oyunlarına yasal şekilde erişim imkanı yokken, bugün dijital video oyun marketleri her yıl yüzlerce milyar dolarlık satışlar yapıyorlar. Tabii ki bu kadar büyük paralar söz konusu olunca da artık dev kavgalar çıkmaya başladı. Aynı zamanda Unreal oyun motorunun geliştiricisi olan ve bu motorla yapılan her oyunun satışlarından telif hakkı payı olarak 40-50 milyar dolarlık dev bir oyun şirketine dönüşen Epic, Steam'in video oyun dağıtımındaki tekelini kırmak için oyun geliştiricilerinden alınan satış komisyonunu %30'dan %15'e indirerek piyasaya giriş yapmıştı.

Kısa süre sonra da bazı dev oyunların sadece Epic Store'da satışa çıkması için oyun yapımcılarıyla anlaşmalar yapmaya başladı ki şimdi Apple ile davalık olan Epic Games'in mahkemeye yansıyan finansal bilgileri, arka plandaki savaşın ne kadar büyük olduğunu ortaya koydu.

Epic Games, sadece 2020 yılında, video oyun geliştiricilerine "oyununu sadece Epic Store üzerinde satışa çıkar" diyerek yaptığı anlaşmalara 440 milyon dolar harcamış. Bu rakamın 2021'de daha da artacağını biliyoruz. Bu yıl borsada hisselerini halka arz edecek 50 milyar dolarlık Epic Games'in özellikle satış ve gelir garantisi peşindeki başarılı Indie oyun yapımcılarını özel anlaşmalarla kendine çekip çok rafine ve çok kaliteli oyunlardan oluşan bir oyun marketi oluşturacağını düşünüyorum. Zira Steam ne yazık ki eline oyun motoru alan her ergenin oyun yayınladığı bir tür "çöplük" marketine dönüşmeye doğru hızla ilerliyor. Açıkçası acemi/genç oyun yapımcılarının kodlamayı öğrenir öğrenmez yaptıkları Asteroid tarzı oyunları heyecanla

yayınlamak istemelerini anlıyorum ama Steam'in her oyun yayıncısından aldığı 1000 doları 100 dolara indirmesiyle yaşanan bu Zergling saldırısı nedeniyle Steam'da oyun aramak bile başlı başına bir mesaiye dönüşmeye başladı. Neyse... Asıl konumuza dönelim.

Epic Games'in kurucusu ve CEO'su, şimdi mobil oyun marketlerinin de %30 komisyon almasına karşı savaş açtı ve bu yüzden iPhone kullanıcıları bir süredir Epic Games'in oyunlarını App Store'da bulamıyor, çünkü Apple, Epic oyunlarını marketten çıkardı. Bunun üzerine de iki şirket mahkemelik oldular. Epic, bu dev şirketlerin sahip oldukları uygulama marketlerde tekel konumu oluşturduklarını ve uygulama geliştiricileri aşırı yüksek komisyonlar ödemeye mahkum etiklerini savunuyor.

Tüm bu kavgaların içinde uçuşan onlarca, yüzlerce milyar doların haberlerini okurken de

benim aklıma 10 sene, 15 sene, 20 sene önce, video oyunları yakın gelecekte çok önemli ekonomik değerlere ulaşacak, dediğimizde bize gülüp "çoluk çocuk işleri bunnar yeaaa" diyenler geliyor. O yetişkin işleriyle uğraşan abiler acaba şu anda ne yapıyorlar? Hayır çünkü bizim ülkede piyasa değeri 10-20-30 milyar doları geçen şirket sayısını toplasan bir elin parmaklarını geçmez. Ama dün evinin yatak odasında oyun kodlayan çocukların şirketleri şu anda 50-100 milyar dolarları konuşmaya başladılar. Ve bunlar bir de "sen benim 10 milyar dolarımı çaldın, hayır senin yüzünden 20 milyar dolar az kazandım" diye kavga etmeye başladılar.

20 sene önce o çok bilmiş bilmiş, bunnar çoluk çocuk işleri yeaaa diyenler lütfen şimdi de konuşsun. Vizyonsuzluk çok kötü bir şey Merve. ♦





## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Oyunlarda yapay zeka üzerine

**G**eçen ay AI yani yapay zeka konusunu biraz yazmıştım; oyunda nasıl gördüğümü yazmak istedim. Oyun tasarımında hemen hemen hiç görmediğim şey, oyuncuya göre şekil alabilen düşmandır. Level arttıkça ancak sayı ve hit point artışı, yeni unsurlar görmek mümkündür. Sene 2021 bile olsa ne yazık ki durum bu.

Level seviyesinin sonsuza doğru uzaması, oyuncuya dayanma sınavı verdirirken maalesef bu uçsuz bucaksızlığı taktikler konusunda göstermek konusunda pek cömert sayılmaz. Her seviyede aynı zekayı göstermek haksızlık olabilir belki ama son görevlere doğru AI işleri eline almalı. Oyuncunun tavır ve tepkilerini incelemek ilk etapta yeterli olacaktır. Harita üzerinde nereden saldırı yaptığı ne kadar ve ne çeşit ünite ile saldırı yaptığı AI tarafından kolayca belirlenebilir. O yön ve toplamda kendi kaybettiği ünite için hit dice hesabı ile denk gücü oraya getirmeye çalışması da sağlanabilir. Taktiksel olarak davranmasını sağlamak daha incelikli bir iş olacaktır. Saldıran ünite tipine inildiğinde menzil, hareket sığınağı, hız ve kendi üniteleri ile bu skorlara göre plan üretmek, zorlu ve eğlenceli olacaktır.

Uzun menzilli karşılama, zayıf zırh içeren üniteleri hızla geri çekme, aktarma hızı, birbirlerini tamamlayan kompleks saldırı metotları kolayca öğretilir. Mesele buna dayanmak ve yenmek isteyen oyuncu bulmakta. Beni en çok düşündüren konu -biraz da sona saklamak için- yenildiğini anlama eşiğinde kullanılabilecek elit bir ünite koymak oldu.

Belirli alanda tutunamayan AI nasıl bir tepki verecek mesela? Kendi gördüğü harita üzerinde güvenli bir yere çekilmek veya en çok öldürdüğü üniteleri başarı sayarak, onlara karşı etkin oynamaya devam mı edecek? Kendi ünitelerini yenen düşmanı

ayırt etmesi ihtiyacımız olan nokta. Ve o ünitelere karşı durması gerekli. Birden çok ünite yoksa, o silahı ayırt edebilmeli. Menzil, hız ve yön skorları yine baz alınmalı. Alternatif taktik üretebilmek için haritada zamansal olarak yeni ünite/gerçekli ünite ve alan kaybı analizi yapmak gerekiyor. Haritadaki kayıp büyüklüğe göre beklenenden çoksa quantity/quality dengesini riske etmeli. Sanırım bu da oyunun ana zayıf noktası ve eğlenceli olan yanı olacaktır.

Peki diyelim ki level yok. Dev bir haritada-yız ve sürekli tamirlerle devam ediyoruz, kesintisiz ama kendini bu skorlara göre değiştiren, defansif veya ofansif oynayan hatta ikisi arasında gidip gelebilen bir AI var karşımızda. İdeal süre, 6 saat. Ünitelerin lider ve tecrübe ayrıntıları da değişiyor, güçleniyor karşılıklı olarak ve teknolojik gelişim yerine birbirlerini kollayarak, kolcu göndererek gözlemleyerek ideal saldırı peşinde. En belirleyici faktör, her zaman insanın tepki süresi ve süreye göre kendini ayarlayan AI olmalı.

Harita rastgele yaratılıyorsa ve kaynaklar değişim gösteriyorsa üretilebilecek optimum üniteler iki taraf için de belirleyici. Harita AI tarafından da keşfedilmek zorunda olmazsa denge kaybedilecektir. FPS olarak düşünersek defansta olan AI bu avantajı hep kullanmalı. Yayılma ve atağa kalkması gerekiyorsa salt savunduğu nokta yerine yine menzil, hız ve optimum defansif yani zırh avantajını kullanacağı yerlere siperlenmeli.

Sizi bilmem ama ben oynamak isterdim bu oyun her ne ise. Sataranç gibi belki ama zaten amaç savaşı öğrenmek değil mi oyunda da? Dört bin sene sonra bence bir

update fena olmazdı.

Tavla zor ona update olmaz, koltukaltında yeterince psikolojik saldırı içeriyor.

Baktığım bazı inanılmaz oyunlar:

Anthem (çok yerdiler ama bana çok hayal kurdurdu, nefis)

Disco Elysium (Fallout 2'yi ne çok özlemişim)

Pathologic 2 (Bu oyun Stalker gibi efsane olur gider derdim ama firma batıyor, çok yazık)

İnsan aklının sığraması bazen fark etmeden çok az zaman olabilir. Wright kardeşlerin tahta uçağından, V rokete gidış 30 yıldan kısa sürmüştür. Sayfadaki şahane cover 1927'den, deha Fritz Lang filmi Metropolis'e aittir.

Selamlar, sevgiler

Şahin ♦





## Bir Sonraki Dünya Dr.Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📷 ertugrulsungu

### Köy

Oyun türlerinin zaman içerisindeki gelişimi ile alakalı daha evvelden birçok yazı yazdım. Öyle görünüyor ki türlerin içe içe girmesi ve halihazırdaki oyun serilerinin kimliklerini kimi zaman kaybetmesi, kimi zaman da baştan aşağıya yenilenmesi gibi bir durum söz konusu. Oyun dünyasını yakından takip edenler zaten ne demek istediğimi çok iyi anladı. Bildiğiniz üzere Nisan ayı içerisinde Resident Evil Village'ın uzun bir oyun içi deneyim videosu yayımlandı. Her ne kadar gördüğüm oyunu beğenmiş olsam da bir noktada artık benim bildiğim Resident Evil'dan çok, yenedünya insanlarına, aksiyon türünde bir yapım üretilmiş gibi anladım. Sanki Resident Evil'ın temelini oluşturan korku ve gerilim unsurları,

sadece belirli düşman birimleri üzerinden sunulmuş... Geriye dönüp ilk üçlemeye bir bakalım. Resident Evil 1'i ve piyasaya çıktığı tarihi de düşünürsek, şüphesiz serinin en "gergin" oyunu diyebiliriz. Oyuncular olarak birçok oyun mekaniğini yeni yeni görüyor, karşılaştığımız birçok deneyimi ilk kez yaşıyorduk. O camdan içeri dalan köpek sahnesi... Aklıma geldikçe hala korkuyorum. Tamam, "Jump Scare" bir sahneydi ama o tarihte oyun dünyası için yeni sayılan bir deneyimdi. Devasa malikaneyi hatırlayalım. O kadar büyüktü ki mimarının insan üzerindeki etkisini anında yaşayabiliyorduk. Her an daha küçük hissediyorduk... Ve tabii ki sabit kamera açısı kullanımı! Gerilim deneyimini belki de en çok veren

yapılardan bir tanesi de bu kamera kullanımıydı. Belirli noktalarda, belirli açılardan oyunu görebildiğimiz, kör noktalardan neyin geleceğini asla tahmin edemeyeceğimiz, anlık sağa sola bakamadığımız, korku ve gerilimin en üst seviyeye çıktığı bir açıydı. Bulmacaların karmaşıklığı ve düşmanların nereden geleceğini bilememek de bir diğer gergin noktayı oluşturuyordu. Tüm bunları yaparken, resmen mermi sayıyorduk. Bir tane az mermi kullanmak için neler neler yapıyordu... Ah, unutmadan, sadece mürekkep kullanarak, o da belirli noktalarda oyunu kaydedebiliyor olmak! İşte tüm bu deneyimin bir araya gelmesi, benim için oyunlarda gerilim anlamına geliyor. Benzeri bir durum Resident Evil 2 için de yapıldı. Üçüncü oyundaysa açık alanları deneyim etme durumu bendeki gerilim hissiyatın bir hayli azaltmış olsa da senaryonun ilerleyişi ve genel oyun deneyimi olarak sevmiştim. Fakat dördüncü oyun ile birlikte RE serisi büyük oranda "modernleşmeye" başladı. Yeni oyunculara hitap eden, daha hızlı ve açık ara çok daha kolay oyunlar üretme modelini benimsedi. Açıkçası yedinci oyunda gerçekten en az RE1'deki kadar gerilmiştim, kabul ediyorum. Fakat Village'ı görünce artık sadece oyunun adının Resident Evil olduğunu ama mekanikler ve sunduğu içerik ile serinin köklerinden tamamen koptuğunu düşünüyorum. Ha, bu kötü bir şey mi? Hiç de değil ama aynı zamanda "fazla" yeni bir şey diye düşünmekteyim. Eminim yeni oyuncular ile beraber Village'ı severek deneyim edeceğiz ama benim için bu oyun Resident Evil olmaktan bir hayli uzak bir oyun. Gerilimin ve korkunun nerede olduğunu görmek için çok ama çok sabırsızlanıyorum. Umarım Nisan ayı içerisinde paylaşılan oyun içi deneyimlerin çok ama çok daha üzerinde bir içerik ile karşılaşır ve eskiden deneyim ettiğim gerilimi tekrardan yaşayabileceğim bir oyun oynayabilirim. ♦





## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejleri

### Kalan sađlar bizimdir

**G**eçenlerde bir yazı okudum. Tuhaf geldi ve içerisinde işlenen bazı madelerin pek doğru olmadığını fark ettim. İnsanların emekleri neden hiçe sayılır ve "onla yıllık" insanlık tarihinde aynı mesleği yapıyorsan, neden yetenekli, "sözde" birlikte çalıştığın insanları "hayatında olmasına ve yüz yüze bakmanıza" rağmen böylesine gömersin. Diğer taraftan ekme veren eli neden ısırsın? Kafamda deli sorular.

Bu yazıyı okudukça kendinizden bir parça bulacağınızdan eminim. İki kuruş için hepimiz yırtıyoruz ve korkunç zamanlar yaşadık, yaşamaya devam ediyoruz. Ay sonunu getirmek, bazılarımız için lüks. Çoğumuz kenarda para tutamıyor. 7 ay önce üçüncü kedimi sahiplendim. Maddi yükü korkunçtu ancak öylesine minik ve savunmasız bir canlıyı da soğukta sokağa bırakamadım işte. Göremiyordu bile sipa. Lanet olsun içimizdeki anaçlık duygusuna.

Gelelim güzel kısımlara; 5 yıldan fazladır hayalini kurduğum LEVEL dergisine yazmanın mutluluğunu yaşıyorum ve her ay yazarken yüzümde gülümseme beliriyor. Çok büyük

getirisi yok ancak aldığım az da olsa gelen bütçe, Gizmo isimli miniğimi tok tutuyor. Böylesine kırgın yazmamın nedeni; okuduğum o yazıyı, bütün yazarlara ve editörlere hakaret olarak algılamamdan kaynaklanıyor. Birbirimize dürüst olalım, bir insanın kendini geliştirmesi "eğer isterse" çok kolay. Buna inanın. Yazarlık çok özel ve güzel meslek. Editörlük ise oldukça zor iş. Dışarıdan bakıldığında şekerleme ve gökkuşağı görünüyor olabilir, ancak yarattığı stres bambaşka.

Bu stresin acı olduğu kadar tatlı noktaları da var elbet. Mesleğimle gurur duyuyorum ve son nefesime kadar bu gururu taşıyacağım. İnsanın sevdiği işi yapması, bir noktada onun hobisi oluyor. Darısı hepinizin başına sevgili okurlar. Yaptığımız işi sevmiyorsanız ve "maddi endişeniz yoksa", bırakın gitsin. Önce sağlık, sonra mutluluk. Zaten emek harcadığınız ve bir şeyler kattığınız iş, kendi kendine gelişir ve bulunduğunuz sektöre de katkınız olur. Sağladığınız katkı ise kar topu etkisiyle herkesi mutlu eder. Birlikte çalışmaya başladığım ve "arkadaşım" diyebilece-

ğim insanlardan olan bir hatunumun sözünü paylaşayım "bazı yerler evimizdir, emeğimizdir ama ekosistemimiz be Ceyda". LEVEL, ben ekibe dahil olmadan da benim ailemdi. Çoğumuz dergilerle büyüdük. Büyümeye devam ediyoruz. Kendi içimizde yaşadığımız zorluklardan kaçmanın yolu dergi ve kitaplar. Hayal gücümüzü ve bizi "biz" yapan güzelliklerin doğmasını sağladılar. Onları yaşatmak için elimizden geleni yapmak boynumuzun borcu. Bu satırları okuyorsanız, eminim sizler de benim gibi sayfaların kokusuna bayılanlardansınız. Hepimiz bu hayatta bir yerlerde hapsolmuş durumdayız. Kurtuluş, sevdiğimiz detaylara odaklanmaktan geçiyor. Hayatın bir köşesinde hapsedildiğimiz o hapishane parmaklıkları hızla inceliyor. Ancak kaybolmaya ve üzüntüye o kadar odaklanmışız ki tek bir dokunuşla toza dönüşecek parmaklıklara erişmeyi reddediyoruz. Tek yapmanız gereken ışığa uzanmak. Gerisi kendiliğinden gelecektir. Kendisi gibi karanlığa inananlara ve hayata katkısı olmayanlara üzülmeyin. Çünkü "kalan sađlar bizimdir". ♦



# LEVEL

#291 Mayıs 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 Öztınaz emre@level.com.tr

## ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

## KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Funda Demirci Ayan

## KATKIDA BULUNANLAR

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

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

## YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

## REKLAM

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

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü Aysel Şener

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur Balıkçıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbeğ

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 Cad. No:12

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: 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 lisansıyla 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

## RESIDENT EVIL: VILLAGE

Yıllardır bu kadar merakla beklediğimiz bir  
Resident Evil oyunu olmamıştı.

# BİR ÇOCUK DEĞİŞİR, TÜRKİYE GELİŞİR!

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

Her SMS 20 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

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

#EğitimVarsaGelişimVar



hızlı,  
destek  
kodu

**Baseus**

# Şimdi Hakman Güvencesiyle Türkiye'de!

**Baseus Encok W04 Pro True  
Wireless Bluetooth Kulaklık**



**Baseus Q Pow 10.000 mAh  
Lightning Kablolu Powerbank**



**Baseus Gamo GA10  
Mobil Oyun Aparatı**



**Baseus GA03 Level 3 Helmet  
Kamufraj PUBG Oyun Aparatı**