

#287 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ocak 2021 / 01 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



www.level.com.tr
9 4771 301 213 116
KKTCC Fiyatı: 19,50 TL

TAM
12 SAYFA
İNCELEDİK!

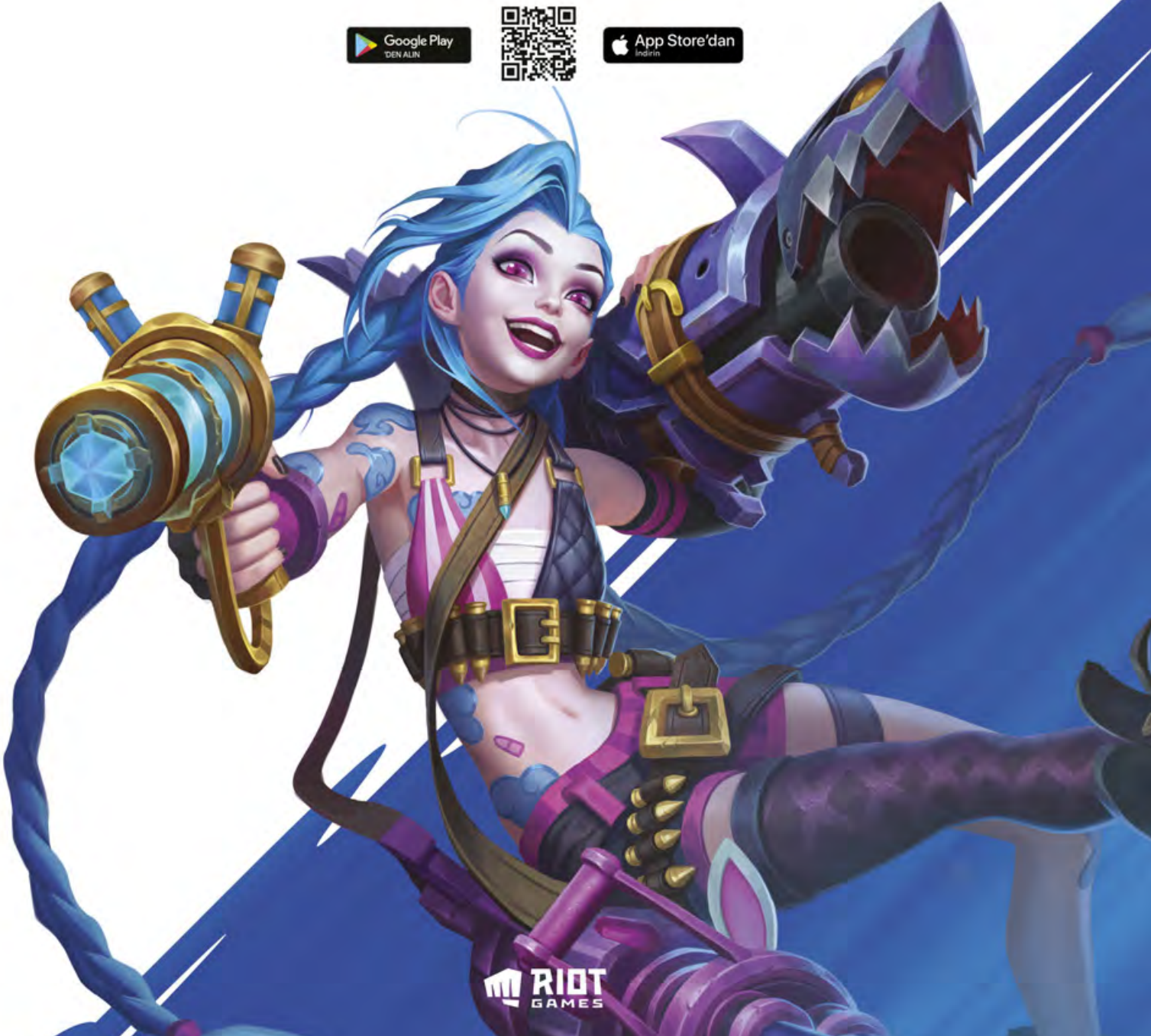
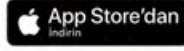
YILIN OYUNLARI

CYBERPUNK
2077

LEAGUE OF
LEGENDS
WILDRIFT

SEN HAZIR OLDUĐUNDA MACERA ELLERİNDE!

HEMEN İNDİR



RIOT
GAMES



editor@level.com.tr



@apeiron



@tunasentuna



/tsentuna



SONRAKİ SAYFA...

O kadar çok zaman geçti ki...

17 yıl mı? 18? Daha az, daha fazla?

Sinan Akkol'un, "Tuna şu yazılar bu ay senin." diyerek beni aniden LEVEL sayfalarına alışıyla başlayan, Fırat Akyıldız'ın, "Yeni LEVEL'da sana daha da çok rol düşecek" diyerek ikinci evrede beni ön saflara taşıdığı ve nihayetinde baş sayfaya oturduğum macera artık sonuna geldi. Seneler boyunca, her ay üşenmeden tonlarca oyun oynayıp yazdım. Arkadaşlarımı ekim, dostlarıma yalan söyledim, evden çıkmadım, oynadım, yazdım ve bu işi bir refleks haline getirdim.

Açıkçası yazmadan, oyun oynama zorunluluğu olmadan hayat nasıl geçecek, emin değilim ama rahat bir nefes alacağımı da düşünüyorum. Her ne kadar bir dönemin ünlü sözü haline gelmiş olsa da, "Oh, oyun oynayıp para kazanıyorsunuz." cümlesi, bizi çok rahat bir koltuğa oturatarak, hatalarla dolu bir önerme olarak gerçeklikte kendine yer buldu. (Ve uzun süredir de söyleyen çıkmadı neyse ki.)

LEVEL macerasında çok kişiyle tanıştım, güzel etkinliklere katılma şansı elde ettim. Bu dönemde tanıştığım herkese bir kez daha buradan selam olsun. Dergiye emek veren herkese de elbette sonsuz teşekkürler. Bundan sonra LEVEL yoluna devam edecek ve bayrak artık Kürşat'ta. Zaten derginin her detayıyla ilgilendiği için kendinizi evinizde hissedeceksiniz.

Ben yeni bir maceraya atılır mıyım bilmiyorum ama öyle bir durum olana dek www.tunasentuna.com adresinde, Blog formatında yazıp çizmeye devam etmeyi düşünüyorum.

Herkesin yeni yılı kutlu olsun; bu sene hep birlikte yeni başlangıçları kutlayalım!

Başka bir zaman, başka bir mekanda görüşmek dileğiyle, sağlıklılıkla kalın...

Tuna Sentuna



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

159 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

ALL ABOUT HISTORY

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



**2021
DUVAR
TAKVİMİ
HEDİYE**

**Tarihte bugün
duvar takvimi**
Yılın her günü
için tarihi olaylar,
müthiş fotoğraflar

BAYİLERDE!

Sürükleyici hikâye anlatımı,
muhteşem fotoğraflar ve illüstrasyonlarla
GEÇMİŞİ KEŞFEDİN!

Online satın almak için: www.dergiburda.com



Pandemide Evden Çalışma Rehberi

Evde çalışma ortamı nasıl olmalı, zoom toplantılarında dikkat edilmesi gerekenler ve evde kullanılabilir en uygun fiyatlı donanımlar ve ücretsiz yazılım çözümlerini derledik. Ayrıca Xbox mı PlayStation mı karar veremeyenler de mutlaka bu sayımıza bir göz atın!



TAM
144
SAYFA!

3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN
DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!

#287

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
06 Küheylan
08 Haberler

İLK BAKIŞ

- 14 Diablo Immortal
16 Surviving the Aftermath
18 In Silence
19 Little Nightmares II
20 League of Legends: Wild Rift
22 Aharşist

DOSYA KONUSU

- 24 Yılın Oyunları 2020

İNCELEME

- 40 Cyberpunk 2077
52 World of Warcraft: Shadowlands

- 58 Immortals: Fenyx Rising
60 Empire of Sin
62 NBA 2K21 (Next-Gen)
64 FIFA 21 (Next-Gen)
66 Need for Speed:
Hot Pursuit Remastered
67 Dragon Quest XI S:
Echoes of an Elusive Age – DE
68 Destiny 2: Beyond Light
70 Hyrule Warriors: Age of Calamity
71 Worms Rumble
72 Chronos: Before the Ashes
74 Unto the End
75 Twin Mirror
76 Mars Horizon
78 Sam & Max:
Save the World Remastered
79 Per Aspera
80 Morbid: The Seven Acolytes

- 81 El Hijo: A Wild West Tale
82 Observer: System Redux
83 Orwell's Animal Farm
84 Sneaky Sasquatch
85 Online
93 Donanım
100 Film, Kitap, Müzik
102 Ph.D
104 Otake-chan!
106 Figürçünün Seyir Defteri
107 Board Game Talk
108 Cosplay Republic
110 Köşe Yazıları
114 LEVEL 288

TAKVİM

Ocak

1 Ocak

RoboSquare (PC)
Epic City Builder 4 (PC)

5 Ocak

Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues (PC)

6 Ocak

Theomachiae (PC)

7 Ocak

Weiware (PC)

12 Ocak

King Arthur: Knight's Tale (PC)
Yaga (PC, PS4, XONE, Switch, iOS)
Five Nights At Freddy's: Core Collection
(PS4, XONE, Switch)

14 Ocak

MXGP 2020 (PS5)
Scott Pilgrim vs. The World: The Game - Complete Edition
(PC, PS4, XONE, Switch, Stadia)

15 Ocak

Revenger (PC)
Handball Manager 2021 (PC)

20 Ocak

Hitman 3 (PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch, Stadia)
Broken Hearts Club: Blue Bird Blues (PC)

21 Ocak

Skul: The Hero Slayer (PC)
Ride 4 (PS5, XS)

22 Ocak

Redout: Space Assault (PC)

26 Ocak

Cyber Shadow (PC, PS4, PS5, XONE, Switch)
Stronghold: Warlords (PC)
Atelier Ryza 2: Lost Legends & The Secret Fairy
(PC, PS4, PS5, Switch)

27 Ocak

Ryte: The Eye of Atlantis (PC)
DYB (PC)

28 Ocak

The Medium (PC, XS)
The Yakuza Remastered Collection (PC, XS)
Sword of the Necromancer (PC)

28 Ocak

The Medium

Yeni Silent Hill'i beklerken cevap hiç umulmadık bir yerden gelirse...



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

KÜHEYLAN



Gençler ne oldu öyle ya; "LEVEL'in yangından ilk kurtarılacak kişisi" bu ay son defa bizlerleymiş? Neden öyle oldu, bilen var mıydı? Gerçi 102 yıl olmuş, o da gitsin gezsün artık biraz. Oyun oynaya oynaya şaşı oldu, arkadaşı kalmadı. Hala yok şunu oynayayım da ben yazayım falan diye bir çabalar, yaşını bilmezlikler... Tuna'cim senin yaşındakiler çoluk çocuk sahibi old- Ne? O da mı oldu? Hem de iki çocuğu mu var, oha oha! Oğlum oyun oynarken o işi nasıl becerdi lan?

Efendim? Dergide miyiz? Tamam, sonra konuşuruz.
Neyse arkadaşlar, bu ay burayı Tuna tantanasıyla doldurduk biraz, öteki ay daha eğlenceli (!) konularla devam ederiz. Yeni yılınızı kutluyoruz, bu Tuna tüm yeni yıl geyiklerimizi de yedi!

The Last Boss

- Lan!
- Efendim patron?
- Oğlum bugün çok kötü uyandım; ölüm gibi bir şey oldu ama ölmedim.
- Özdemir Asaf diyorsunuz...
- Senin adın Özdemir miydi lan?
- Yok ö eserin şairi anlamında...
- Hangi eser?
- Of patron, niye ölüyor gibi oldunuz ya?
- Acayip bir his geldi bana, sanki bir daha hiçbir zaman yaptıklarımıza izleyici bulamayacakmışız gibi...
- Siz bu kadar derin hislere sahip miydiniz patron?
- Oğlum bizi hatırlayanlar, Big Boss fanatikleri vardı; geri dönelim diye totem yapanlar falan...
- Ohoo, onların hepsi çoluk çocuğa karıştı.
- Parklarda oynamak anlamında mı?
- Evet, aynen. Salıncaklara karıştırlar.
- Saçmalama oğlum ya, giderayak saçmalama artık. Bak bir daha olmayacağız diyorum. Yokuz diyorum. Bitti diyorum.
- Oh şükürler olsun patron; herkes rahat bir nefes alacak. 3, 2, 1...
- Tıp!



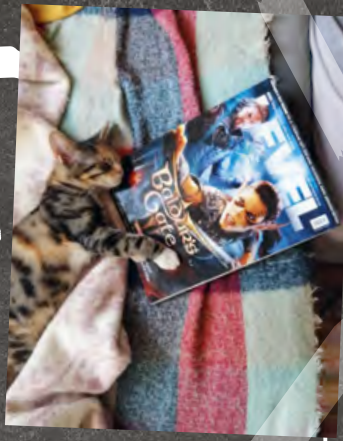
Her ayın ilk günü

İsminin Ali Haydar olduğundan şüphelendiğimiz (E-posta adresinde yazıyordu.) bir okurumuz, bize uzunca bir mektup yazmış lakin yerimiz dar olduğundan hepsini yayımlayamıyoruz. Özetle South Park: The Stick of Truth kapaklı sayımızdan itibaren bizi düzenli olarak takip etmeye çalışıp bunu pek de başaramadığını yazmış Ali ama her dergiyi okuduğunda da çok mutlu olduğunu belirtmiş. Övgülerin için çok teşekkürler Ali olduğunuz düşündüğümüz arkadaşımız; görüşmek üzere!



Kediler de okur

Bu ay herhalde en ilginç fotoğrafı aldık. Evet, LEVEL'in yepyeni bir okur kitlesi var ve kendisi aşırı sevimli! "Merhaba. Ekte en küçük okuyucunuzun fotoğrafını paylaşıyorum. Kendisi üç aylık bir yavru kedi." notuyla birlikte posta kutumuza düşen bu sevimli kediyi bulduğumuz yerde çok fena paralarız Ayşegül Sürücü, şimdiden haberin olsun. İkinize de sevgiler, öpüyoruz. (Kedi görünce içimizdeki "Öyyyyy" ortaya çıktı.)



LEVEL yazarları Tuna'nın gidişine ne dedi?

Kürşat: Oh Editörden bana kaldı; senelerdir bırakmak bilmedi oğlum! Vur patlasın, çal oynasın bundan sonra, heyt!

Emre: Tüh, yazıları eksiksiz yollayan tek kişiydi, şimdi otur uğraş...

Enes: Abey bizim YouTube kanalına alalım seni? "Koyun 3" koduyla. Hi? Ne dersin?

Ceyda: Ben ona veda cosplay'i dikiyorum, kapanış partisinde giyer.

Merve: Doko e İku Tuna-san? Sabishii desu kara...

Cumhur Okay: Hangi ismimi kullandığımı öğrenmeden, nereye Tuna?

Sonat: Oha abi nereye ya? Olacak iş değil ya? Hype ya!

Rafet Kaan: Senin yüzünden Olca sürekli dizi, film izlemek zorunda kalacak; evliliğimize suikasttir bu!

Özay: Cyberpunk oynamaktan şey edemedim, konu ne?

Ertuğrul: Aman sevmiyordum kendisini zaten, iyi oldu. Kürşat gel, vur patlasın, çal oynasın!

Tuna'yı ne kadar yakından tanıyorsunuz?

Sual 1: Tuna LEVEL'a ne zaman girmiştir?

A. M.Ö. 1800'ler.

B. M.S. 1900 diye biliyorum ben ama...

C. M.R. çektirdim, bir şey çıkmadı diye bir espri; nasıl?

D. C çok canımı sıktı, soruyu unuttum abi!

Sual 2: LEVEL dışında başka bir mesleği daha vardır, nedir o?

A. Olay yeri temizlikçisi diye biliyorum.

B. Tavuk cinsiyet uzmanı değil miydi oğlum?

C. Yukarıdaki arkadaşlar zaten vur patlasın, çal oyn- Bu bir yerden tanıdık geldi...

D. Arkadaşlar mimar değil miydi o? İç mi, dış mı diye sorarak şey yapın.

Sual 3: Dergide en çok sevdiği kişi kimdir?

A. Basit: Tüzel kişi temsilcisi Yakup Bey.

B. Daha da basit: Çaycı Hüseyin.

C. Oha, C Çocuklar Duymasını espri mi yaptı?

D. Yuh, bu nasıl soru? Giderayak adamı zora mı sokacaksınız, terbiyesizler.

Son soru: Tuna bundan sonra ne yapmalı?

A. Gerçek mesleğine dönmeli; salgından ötürü temizliğe çok ihtiyaç var.

B. Gerçek mesleğine sövmeli, adam gibi bir piyasa olsaydı da sürekli yan işler yapmak zorunda kalmasaydı.

C. Vay, B lafı gediğine koydu gibi bir şey oldu.

D. Hocam açsın bir YouTube kanalı, müthiş tutar. Hele bu saatten sonra, kesin tutar yani, o derece...

Sonuç: Testten de anladığınız üzere Tuna ciddiye alınacak bir zat değildir, keyfinize bakın.

Ghost aramızda!

"Selamlar LEVEL aliesi! Bendeniz sıkı takipçilerinizden Elif Sal. Küheylan bölümünü okurken aşırı keyiflendiğim için bu ay erkenden yerimi almak istedim. Ocak 2020'de verdiğiniz Call of Duty: Modern Warfare posterindeki Ghost cosplayimi sizlerle paylaşıyorum. Çoğu Türk genciyle aynı durumdan mustarip, bilgisayar yeterliince iyi olamadığı için sınırlı içeriklere ulaşabilen biri olsam da, LEVEL Dergisi sayesinde oyun dünyasının engin denizlerine doğru yelken

açtım. Her zevke hitap eden farklı kategorileriyle, okurken aşırı saran köşe yazılarıyla ve efsane posterleriyle Türkiye'nin tartışılmaz en iyi oyun dergisi oldunuz. Bu zorlu karantina sürecinde bile bizler için bir şeyler üretmeye, etkinlikler yapmaya çalıştınız. Her şey için teşekkürler, iyi ki varsınız! Cep Ejderimiz Ceyda Abi'ye ve Tuna Şentuna abime özel olarak selamlarımı gönderiyorum..." Teşekkürler Elif, bizden de çok selam: Tuna Abi'ni artık tunasentuna.com'dan takip edersin.



CRIMSON DESERT

Yeni bir Black Desert Online mı? Tam olarak değil...

Şimdi size üç oyun söyleyeceğiz, bunları birbirine karıştırınca ortaya Crimson Desert çıkıyor: Kingdom Come: Deliverance, Dragon's Dogma ve Assassin's Creed. Evet, Black Desert Online'ın yapımcılarının emin ki bu oyunu tasarlarken akıllarında bu üç oyun vardı. Her ne kadar Black Desert Online'ın arkasındaki isimden çıkıyor olsa da Crimson Desert bir MMO olacak gibi gözüküyor. Aksine tek kişi çok rahat tecrübe edilebilecek olan ama birkaç arkadaşınızı da yanınıza alarak multiplayer tecrübesi yaşayabileceğiniz bir RPG havasına sahip. Bu, yapımcılardan direkt gelen bir açıklama değil ama şu saniye izlemeniz gereken fragmandan anlaşılabilir bizi bu görüşte yoğunlaştırdı.

Pywel adındaki bir dünyada geçecek olan Crimson Desert, bizi birçok farklı bölgeye, maceraya sürükleyecek ve bunu yapmamızdaki amaç da kendimize yandaşlar bulmaktan ötesi değil. Bu dünyayı yöneten Demeiss Kralı komada yatığından ötürü yönetimde bir boşluk oluyor ve onun gücüne karşı gelenler ile onu destekleyenler, kendi kurallarını koymak için mücadeleye başlıyor. Bizim hangi tarafta olacağımız kesin değil ve belki de bu seçimi oyunda kendimiz yapacağız.

Senaryodan çok ise oyunun oynanışı çok vuruşcu ve dediğimiz gibi bunu kendi gözlerinizle, fragmanı izleyerek görmemiz lazım. Büyülerin, fantastik devasa silahların havada uçtuğu bir format yerine, daha bir Kingdom Come'i

çağırıştıran sıradan silahların kullanımı göze çarpıyor. Baltalar, kılıçlar, kalkanlar ve bolca kanlı dövüş, gayet sağlam bir vuruş hissiyatıyla birlikte gelecek gibi gözüküyor.

Tabii oyunda fantastik öğeler de yer alacak ve bu bağlamda da bir ejderhanın sırtına binebildiğimizi ve kılıcımızı yıldırım gücüyle donatabildiğimizi görüyoruz. Lakin belli ki bu öğeler çok baskın olmayacak ve gerçeğe daha yakın bir tema benimsenecek.

Yine fragmanda gördüğümüz top ateşi, oyunda kılıçlarla birlikte ateşli silahların da yer alacağını gösteriyor. Bu durum nasıl işler, birileri bize tabancayla ateş ederken kalkanımızla mı

korunmaya çalışacağız, bu gibi konular henüz netlik kazanmış değil.

Bir enteresan konu da fragmanda görülen mistik geçit. Bu da tam olarak Assassin's Creed'i hatırlattı fakat arkasından çok farklı bir tema da çıkabilir.

Crimson Desert bu yılın sonlarında piyasada olacak ama elbette gecikmeler yaşanabilir. Yine de fragmandaki sağlam tablodan oyunun önemli bir kısmının toparlandığını görüyoruz, bu da yıl sonu için umut verici. PC'nin yanında konsollar için de çıkacak olan oyun, beklenmedik derecede iyi çıkabilir, beklemede kalın. ◆





ARK II

Vin Diesel'li Ark geliyor, koşun!

Eğri oturup doğru konuşmak gerekirse, Ark II Vin Diesel'i başrolde oturtmasaydı, bu kadar ilgi çekmezdi. Yapımcılar bu konuda doğru bir karar vermiş ve zaten bu kararı vermelerinde, Vin Diesel'in ilk Ark oyununu binlerce saat oynaması, sürekli geri bildirimde bulunması ve nihayetinde dayanamayıp ikinci oyuna idari yapımcı olarak katılması etkili olmuş. Eh, o kadar para koyunca başrolde de kendisinin olması kaçınılmaz tabii...

Uzun bir hikaye fragmanıyla tanıtılan Ark II,

Vin Diesel'in Santiago adında bir klan liderini canlandırmasıyla başlıyor. Kısa sürede bir yaratığa benzeyen, insansı başka bir klan saldırıya geçiyor ve çok geçmeden de işin içine bir dinazor karışıyor, tam olarak neyin içinde olduğumuzu anlıyoruz.

Açık dünya konseptiyle hazırlanan Ark II, direkt olarak Ark: Survivor Evolved'un devamı olarak düşünülüyor ve oyunu Horizon: Zero Dawn'a benzetmemek için de kendimizi zor tutuyoruz.

Ark II ile birlikte bir Ark animasyon dizisi de

hazırlık aşamasında. Bu çizgi seride de Santiago başrolde ve farklı zaman dilimlerinden Ark'a ışınlanan diğer karakterlerin zorlu mücadelesi anlatılacak. Ark II'ye eşlik edecek şekilde böyle bir animasyonun hazırlanması da çok iyi düşünülmüş zira pek de bilinmeyen bir evrene sahip olan oyuna, bu şekilde çok daha rahat aşına olabileceğiz.

Hem Ark II, hem de animasyon serisi, çıkış için 2022'yi hedefliyor. Oyun ilk aşamada konsolda Xbox'a özel olacak ve aynı zamanda PC'de de oynanabilecek. ◆

HOOD: OUTLAWS & LEGENDS

Robin Hood'un en vahşi hali

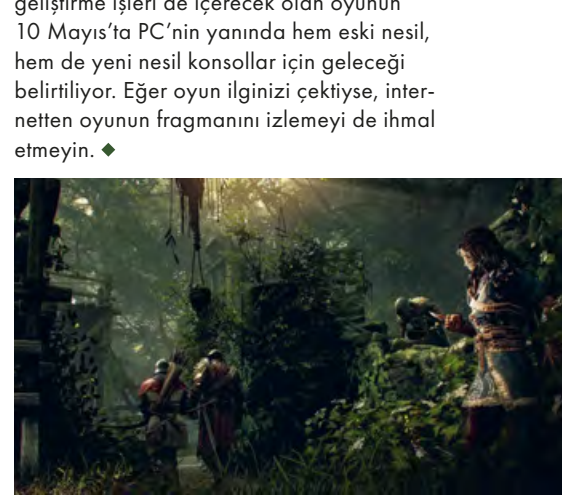
Düşünün ki dört kişilik bir takımsınız. Yanınızda yaylar, kılıçlar, kalkanlar taşıyan arkadaşlarınız ve karşınızda da yine aynı ekipmanlara sahip dört kişiden oluşan bir başka takım. Ve size geçit vermek istemeyen, devlet malına dokunmanıza izin vermeyecek olan kocaman bir krallık! Bu mücadelede yer almak istiyorum diyorsa-

nız, Hood: Outlaws & Legends, aradığınız nefes olabilir.

Evet, iki tane dörtlü takımın değerli eşyaları yapay zekanın elinden çalmaya çalıştığı bu oyun, geçtiğimiz ay gerçekleşen Game Awards'da tanıtıldı ve büyük de ilgi gördü. Yapımcı koltağında Sackboy, Crackdown 3 ve Team Sonic Racing gibi oyunlardan

tanıdığımız Sumo Digital olduğu için de beklenti biraz daha arttı.

Bir açıdan Assassin's Creed'e de benzeyen Hood, bir ekip oyunu olduğu için bolca sınıllık yapmamızı da isteyecek. Dolayısıyla elimizdeki ekipmanın ne kadar iyi olduğundan çok, stratejimizi iyi belirlememiz gerekecek. Bir takım seviye atlama, kahramanımızı geliştirme işleri de içerecek olan oyunun 10 Mayıs'ta PC'nin yanında hem eski nesil, hem de yeni nesil konsollar için geleceği belirtiliyor. Eğer oyun ilginizi çektiyse, internetten oyunun fragmanını izlemeyi de ihmal etmeyin. ◆





BACK 4 BLOOD

Left 4 Dead'in günümüz uyarlaması

Herkes yıllarca Left 4 Dead 3'ü bekledi, durdu ama o oyun gelmek bilmedi. Ve geçtiğimiz ay bir anda, Turtle Rock Studios Back 4 Blood'u duyurdu. Üstelik oyun o kadar hazır ki duyurudan birkaç gün sonra oyunun kapalı betası başladı, bir dolu oyuncu kendini bir kez daha zombi peşinde buldu. Elbette oyunda avlayacağımız yaratıklara zombi denmiyor ama bizim bilmemiz gereken bu yaratıkların birer garip solucan yüzünden bu hale geldiği. Evet, bir laboratuvaradaki bilim adamını ele geçiren bu solucan, daha sonra inanılmaz bir hızla yayılıyor ve tüm dünya kaosa sürükleniyor. Biz de aynı L4D'deki gibi dört kişi, tüm bu felakete karşı omuz omuza çarpışıyoruz. Baktığınızda oyun L4D'e inanılmaz benziyor. Oyunu farklı kılan en önemli etkense kartlar. Daha önce bazı oyunlarda da gördüğümüz bu özellik sayesinde bir maç başlamadan

önce kendimize bir deste kuruyoruz. Bu destedeki kartlar, Reflex, Discipline, Brawn ve Fortune şeklinde dört sınıfa ayrılıyor. Reflex hız ve dayanıklılığı artırıyor, Discipline nişan almayı kolaylaştırıyor, daha fazla sağlık ve cephane sağlıyor, Brawn sağlık, hasar ve dayanıklılık kısmında bize artılar getiriyor ve Fortune ile de bir şeylerin olma olasılığını artırıyoruz. (En kolay örneği, kritik vuruşlar.) Her maçta bu kartlardan bir kısmını yanımıza alıyoruz ve yapay zeka yönetmen de kendine Corrupt kartlar seçerek bize karşı kullanıyor. Bunlar da açıklandığından ötürü dilersek karşımıza çıkacak olan engellere göre kartlar da belirleyebiliyoruz. Bu kart işinin yanında, artık maçlarda bir dükkana uğramamız isteniyor. Ara bölümlerde de karşımıza çıkacak olan bu dükkanda, oyunda dolanırken bulacağımız Copper'lar ile kendimize ekipman satın alabiliyoruz.

Tabii ki bulacağımız paralar pek fazla olmadığından sağlığını yenileme mi, iyi bir silah alma mı gibi seçenekler arasında bocalayacağımız da belirtiliyor zira oyun sırasında etraftan sağlık paketi, cephane bulmak olası değil. Kapalı betada görülen bu değişimlerin yanında oyunda aslına bakarsanız çok da büyük bir farklılık yok. Retches adındaki düşmanlar yakınıma gelince patlıyorlar, aynı Boomer'lar gibi. Hocker'lar bizi yavaşlatan bir saldırı yapıyorlar, Snitch'ler de adlarından anlaşılacağı üzere bizi ispiyonlayıp diğer zombileri çağırıyorlar. Bir de devasa Ogre var ki bunu yenmek pek mümkün gözükmediğinden topuklayıp kaçılıyorsunuz. 22 Haziran'da çıkması beklenen oyun, PC, PS4 ve XONE için hazırlanıyor; yeni nesil konsollarda da şu anlık yükseltme olarak oynama imkanı var gibi gözüküyor. ♦



Oyunseverlerin yeni buluşma noktası "Gamer Papers" yayın hayatına başladı!

365 Derece Dijital Ajans kurucu ortağı Yusuf Eren Yalçın ve Çamlıca Esport Kulübü yöneticisi, dijital iletişim uzmanı İbrahim Yörük yönetiminde Gamer Papers online bilgi platformu yayın hayatına başladı! Alanında uzman kadronun hazırladığı zengin içerikle okurlarına sunulacak olan Gamer Papers, son yıllarda sayısı artarak büyüyen espor organizasyonları ve oyun sektörüyle ilgili güvenilir içerik arayışını karşılayacak.



Yusuf Eren Yalçın

Milyonlar için doğru bilgi kaynağı
Türkiye'de 4 milyondan fazla düzenli oyuncu olduğu biliniyor. Ancak bu yoğun ilgiye rağmen oyun alanında üretilen küresel bilgi akışı yeterli değil. Gamer Papers, oyun ve espor camiasına yönelik güvenilir bir kaynak oluşturma vizyonuyla yola çıkarken hem sektörden haberleri takipçilerine iletecek hem de oyuncuların yeteneklerini geliştirmesi için oyun rehberleri oluşturacak.

"Neden yabancı sitelere yönelmek zorunda kalıyoruz?"

Platformun kurucularından Yusuf Eren Yalçın kuruluş amaçlarına ilişkin, "Oyuncuların kurduğumuz içerik ağı üzerinden aradığı her oyun hakkında doğru bilgi ve güncel habere ulaşmasını istiyoruz. Oyunlarda yeteneklerini geliştirmek isteyen oyunseverlere yönelik kurduğumuz bu platformda güvenilir, doğru, bilgilendirici içerikler sağlayıp oyun dünyasıyla bir araya gelmek en büyük hedefimiz" diyor. Esport dünyasının gündemindeki konulara değinen İbrahim Yörük içeriğe ilişkin görüşünü ise şöyle dile getiriyor; "Hedef kitlemiz geniş

bir yaş aralığında. Bu profilin ihtiyacı oyun dünyasına ilişkin güncel haber, eğlenceli ve bilgilendirici içerik. Bu bağlamda Gamer Papers'ın internette bulunamayan içeriklerle oyun güncellemelerinin temel bilgi kaynağı olarak kabul edilecek bir platform olmasını hedefliyoruz. Bu doğrultuda Türkçe yayın yapan platformların azlığı ve İngilizce bilmeyen kullanıcıların yabancı web sitelerinden yeterince faydalanamaması Gamer Papers projesinin önemini daha da artırıyor."

Dünyada ilk 20'deyiz!

Türkiye, dünyada en fazla oyun ve espor takipçisine sahip 20 ülkeden biri. Gamer Papers önümüzdeki süreçte hayata geçireceği projelerle markaların, espor takımlarının, oyuncuların ve tüm oyunseverlerin yeni yol arkadaşı olmayı hedefliyor. ♦

www.gamerpapers.com



OYUNFOR

Oyunfor CEO'su Mehmet Dumanoglu ile kısa bir röportaj

Oyun sektörü, pandemide büyüme gösteren nadir sektörlerden biri oldu. Sizce pandeminin bitmesi halinde 2021'de de bu büyüme devam eder mi?

Oyun sektörü her yıl gelişen ve büyüyen bir sektör. 2020 yılında pandemi ile beraber büyüme daha hızlı gerçekleşti ancak pandemi yaşanmamış olsaydı sektör yine de büyüme sağlardı. 2021 yılında da bu büyüme devam edecektir.

2021'de en çok ciro yapmasını beklediğiniz oyun platformu ve oyunlar hangileri?

2021 yılında en yüksek ciroyu "mobil oyun" kategorisi yapacaktır. PUBG Mobile, Call of Duty: Mobile ve Free Fire'in 2021'de yüksek cirolara ulaşacağını düşünüyorum.

"Cloud gaming" kavramını çok sık

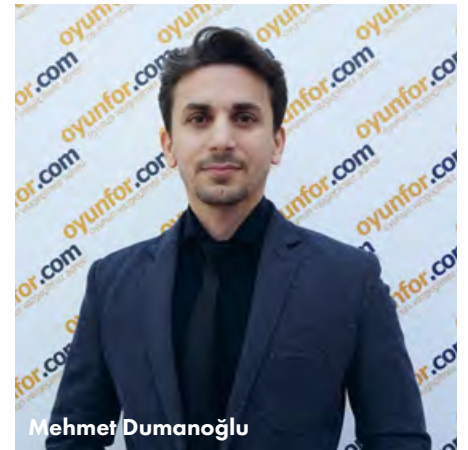
duyar olduk. Nvidia, Microsoft, Sony gibi devlerin yaygın ve başarılı olması da bu alanda girişimleri mevcut. Sizce cloud gaming beklenen patlamayı 2021'de yapabilir mi?

Cloud gaming, yüksek konfigürasyona sahip olmadan internet bağlantısıyla her oyunu oynanabilir hale getirdiğinden büyük bir beklenti oluşturdu. Cloud gaming'in 2021'de beklenen patlamayı yapabilmesinin internet alt yapısına bağlı olduğunu düşünüyorum.

5G teknolojisinin 2021'de tüm dünyada yaygınlaşacağı öngörülüyor. 5G'nin sektöre ve oyunculara ne gibi yararlar sağlayacağını düşünüyorsunuz?

Son yıllarda akıllı telefon kullanımının yüksek oranlara ulaşmasıyla mobil oyunlar sektörde çok önemli bir hale geldi. Artık her firma, mobil oyunlar kategorisindeki satıştan pay almak

için birbiriyle yarışacak. Mobil oyun sektörü, 5G teknolojisinin yenilikleri ile birleşince oyun çeşitliliğini ve oyuncu sayısını hızla katlayarak büyümeye devam edecektir. ♦



Mehmet Dumanoglu

SON DAKİKA!

◆ **Dragon Age geliyor! Evet, bir süredir geliyordu ama geçtiğimiz ay oyunun geçeceği bölge olan Tevinter'dan hoş görüntüler ekrana geldi ve tanıdık bir yüz olan Solas'ı da kanlı canlı görme şansına eriştik. Oyunun ne zaman çıkacağı elbette belirsizliğini koruyor.**

◆ **Striking Distance Studios'un hazırlamakta olduğu The Callisto Protocol, Dead Space'in ruhani takipçisi unvanıyla dikkatleri üzerine topladı. 2320 yılında geçen ve Jüpiter'in uydusu Callisto'daki bir hapishaneden kaçmaya çalışacağımız oyun, bolca tatsız yaratığı da karşımıza çıkartacak; PC ve yeni nesil konsollar'da, 2022 yılında...**

◆ **Darwin Project'in arkasındaki isim, Scavengers Studio enteresan bir işe imza atmak üzere: Season. PS5 için geliştirilen bu oyunda bir takım güzel gözükken yerleri gezip fotoğraflayacak, not tutacak ve huzur bulacağız.**

◆ **Saber Interactive ve Boss Team Games ortaklığından çok sağlam bir oyun geliyor: Evil Dead: The Game. Left 4 Dead benzeri bir oynanışa sahip olması beklenen oyun, "fragmanı izlenmeden geçilmeyecekler" arasında.**

◆ **Bir başka "fragmanı şu an izlenmeli" damgasına sahip oyun da Evil West. Flying Wild Hogs tarafından hazırlanan aksiyon bombası, yetenekli bir kovboyu başrole oturtuyor fakat oyun son derece fantastik. PS5, XSX ve PC sahipleri oyunla 2021'de buluşacak.**

◆ **Bir süredir kendisinden haber alınamayan lakin ilk açıklandığı andan beri tüm JRPG fanatikleri tarafından takibe alınan Granblue Fantasy: Relink'in 20 dakikalık bir oynanış videosu yayımlandı ve oyunun PS4 ve PS5 için 2022'de piyasada olacağı bilgisi verildi.**

◆ **EA, yarış oyunlarını tekeline almayı hedeflediğini Codemasters'ı satın almak için sunduğu 1.2 milyar dolar ile belli etti. Eğer Take-Two kabul ederse, işlemler 2021'in ortasında sonuçlanacak ve art arda bir dolu yarış oyunu göreacağız. (Criterion'un da EA'de olmasından ötürü.)**

◆ **Ve bu ayın son kısa haberi olarak, Cyberpunk 2077'nin Sony'nin dijital mağazasından çekildiğini söyleyelim. Belki siz bu yazıyı okurken geri dönmüş olur ama oyunun PS4'teki problemleri hali Sony'yi zıvanadan çıkartmışa benziyor ki bu karar alınmış.**



HAPPY GAME

Samorost'un yapımcısından, bir başka garip öykü

Amanita Design'ı en son Creaks adındaki bulmaca oyunuyla gördük ama onu asıl Machinarium ve Samorost ile tanıyoruz. Garip oyunların uzmanı olan bu firmanın son yapımı ise Happy Game adında, öncekilere göre daha renkli gözükken ama çok daha karanlık bir hikayeye sahip olan oyunundan başkası değil. Küçük bir oğlan çocuğunun, kendi rüyalarında hapsolmesini konu eden oyunda toplamda üç tane farklı rüyada rol oynayacağız. Bu rüyalarından çıkmaya çalışırken bolca bulmaca çözecek ve birbirinden garip olaylarla, karakterlerle

karşılaşacağız. Eğer oyunun fragmanını izlerseniz göreceksiniz ki görsellik neşeli ve rengarenk ama yapımı buna kanmamamızı ve karanlık bir hikayenin içine düşeceğimiz üstüne basa basa vurguluyor.

Firmanın önceki oyunlarından, Botanicula ve Chuchel'in müziklerini yapan DVA'nın bu oyunda da birbirinden asap bozucu müzikle yer alacağı da belirtiliyor.

Bu yılın bahar aylarında, PC ve Switch için piyasada olması beklenen oyun, Mac sahiplerine de sunulacak. ◆

NIER REPLICANT

Hayır, devam oyunu değil...

Gerçek adı NieR Replicant ver.1.22474487139 olan ve bu sayı eğer uydurma bir şey çıkmazsa çok şaşıracamız yeni ama aslında eski NieR oyunumuz, özetle 2010 yılında PS3 ve Xbox 360 için çıkan NieR'in yenilenmiş hali.

Daha önce çıkacağı duyurulmuş olan oyun, geçtiğimiz ay bir oynanış fragmanına kavuştu. Ve gördük ki NieR'i gerçekten çok özlemişiz. Yine açık alanlarda bolca düşmanla savaşan kahramanımız, aynı bir shoot'em up'taymışız gibi bolca kırmızı küreden kaçıyor, kendisi de bu sırada daha önce görmediğimiz, alan etkili bolca saldırı yapıyor.

Açıkçası bu remaster'a gerçekten ihtiyaç vardı zira vaktinde bu oyun yeterli ilgiyi görmedi. Automata sayesinde ise o kadar ünlendi ki eski oyunu, yenilenmiş grafiklerle

oynamak isteyen gerçek bir hayran kitlesi ortaya çıktı. Dolayısıyla oyunun çıkıyor oluşu gerçekten heyecan yaratıyor. NieR Replicant, 23 Nisan Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nda PC, PS4 ve XONE için çıkıyor, notunuzu şimdiden alın. ◆



DIABLO: IMMORTAL

Açıklandığında fazlasıyla eleştirilen oyun, yoksa beklediğimizden de mi iyi?

Sayfa
14

• İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



İLK BAKIŞ

Yapım Blizzard Entertainment, NetEase Games

Dağıtım Blizzard Entertainment

Tür Aksiyon

Platform iOS, Android

Web diabloimmortal.com

Çıkış Tarihi Belli değil

5



DIABLO IMMORTAL™

Mutluluk avucunuzun içinde!

Şimdi size uzun uzun Diablo: Immortal'ın açıklanışı ve karşılaştığı tepkiyi anlatmak isterdim lakin yerimiz biraz kısa. Haliyle lafi çok da uzatmadan doğrudan konuya girmek istiyorum. Geçtiğimiz günlerde -uzun süredir haberini dahi duymadığımız- Diablo: Immortal'ın kısıtlı sayıda oyuncuyla birlikte teknik alfasının başlayacağını bildiren bir e-posta aldım. Duyurulduğu ilk günlerde merakla bekliyor olsam da yine bu oyunun bir mobil oyun olduğunu göz ardı edemedim. Bu da içeriğinin ne kadar kapsamlı olacağı konusunda şüpheler doğurmaya başlamıştı. Çok net söyleyebilirim ki endişelerim yersizmiş. Zira Diablo: Immortal beklentilerimin çok çok üstünde bir şekilde iyi çıktı. Öyle ki oyunu telefonuma kurup oynamaya başladıktan sonra saatin nasıl geçtiğini fark etmemiş, kafamı kaldırdığımda ise gün ışıklarının ağrımaya başladığını görünce şaşırılmışım. Bu sırada boynum da tutulmuş tabii...

Aga bu çok ısınıyor ama?

Oyunun alfa sürümü için önerilen telefonlar iOS için iPhone 8, Android içinse Snapdragon

710 veya Kirin 810 ve üzeri işlemcisi bulunan, Adreno 616 veya ARM Mali-G52 ve üzeri GPU'ya sahip olanlar. Ben oyunu önerilenin bir tık üzerindeki bir telefon olan iPhone X'de oynadım. Ancak oynamaya başladıktan kısa bir süre sonra telefonum tutulamayacak bir şekilde ısınmaya başladığını fark ettim. Oyunu nispeten daha yeni telefonlarda deneyen (Huawei P30 Pro ve Mate 30 Pro) Kürşat ve Tuna ise böyle bir sorunla karşılaşmadıklarını söylüyorlar. Bu ısınma sorununu oyunun alfa sürümünde olmasına yorabiliriz elbette. Sonuçta daha optimizasyon yapılacağını varsayıyorum. O yüzden bu durumu şu anda çok problem etmeye gerek yok. Ayrıca ayarlar menüsüne girdiğimde oyunun bir grafik kalite ayarı bulunduğunu ve Ultra seçeneğinin seçili olduğunu da gördüm. Bu ayarı biraz düşürerek ısınma sorunundan tamamen kurtulabildim. Bu kadar teknik bilgidен sonra gelelim oyuna. Diablo: Immortal'da Diablo II ve Diablo III arasında meydana gelen olaylar anlatılıyor ve hikayemiz Wortham'da yani oyuncuların aşına olduğu bir bölgede başlıyor. Oyunda

birçok tanıdık bölgenin haricinde, yepyeni yerleri de keşfedebiliyoruz. Oyuncuların ortak bir noktada buluşabildiği Westmarch ise tanıdık bölgelerden sadece biri.

Oyunda toplamda altı sınıfın yer alacağı daha önceden açıklanmıştı. Bu sınıflar; Barbarian, Wizard, Monk, Demon Hunter, Crusader ve Necromancer. Akıllara hemen neden Witch Doctor'ın oyunda yer almadığı soruları geliyor. Ben bunu; Witch Doctor'ın bazı buildlerinin değil telefon, PC'lerde bile deliler gibi lag'a neden olduğuna ve bu sorunun nedense bir türlü çözülmediğine yoruyorum. Ayrıca Kürşat'ın geçen yıl yaptığı röportajda Wyatt Cheng yeni sınıfların her zaman mümkün olduğunu, oyunun içeriğinin yaşayacağını ve gelişeceğini söylemişti. Oyunun alfasında şimdilik Barbarian, Wizard, Monk ve Demon Hunter olmak üzere dört sınıf yer alıyor. Normalde 60 olan üst seviye sınırı ise yine alfa nedeniyle 45'e indirilmiş durumda. Haliyle son seviyeyi deneme gibi bir şansımız maalesef olmadı. Diablo III'den aşına olduğumuz Paragon sistemi de bir miktar güncellenerek yeni oyunda yerini almış durumda. Bilmeyenler veya anımsayamayanlar için hemen özet geçeyim; üst seviye sınırına ulaştıktan sonra aktif olan Paragon seviyelerinde bir üst sınır bulunmuyor ve sonsuzluğa uzanan bir sayıda seviye atlanabiliyor. Her seviye atlakça da yeteneklerimizi ve statlarımızı geliştirerek karakterimizi güçlendirebiliyoruz. Yeni Paragon sisteminde ise oyun tarzımıza göre bir ağaç seçerek, güçlendirmelerimizi bu yönde yapabiliyoruz. Örneğin bu ağaçlardan biri düşmanları öldürmemize odaklanırken, bir diğeri grup ile oynamak için daha etkili olacak. Yeri gelmişken; dört kişiye kadar grup oluşturarak oynayabiliyoruz!





Daha mı kolay?

Oyun her ne kadar bir PC ya da konsol oyunu kalitesinde olsa da bu platformlar kadar detaylı olmasını bekleyemeyiz. Sonuçta bu bir mobil oyun ve daha basit olmalı ki daha geniş bir kitleye hitap edebilsin. Haliyle Diablo: Immortal mobil oyunların belirli standartlarını alarak kendini bu yönde kanalize etmiş. Örneğin envanterimizde bulunan eşyalara seviye atlatarak onları geliştirebiliriz ve güçlendirebiliriz. Ayrıca son zamanlarda diğer birçok ücretsiz oyunda görmeye alıştığımız Battle Pass sistemi de oyuna entegre edilmiş. İster ücretsiz oynayarak her seviyede bir ödül kazanabiliyor, istersek de (Fiyatı henüz belirlenmiş değil) bir miktar para ödeyerek daha fazla ödülün sahibi olabiliyoruz. Bu noktada belirtmem gerekiyor ki oyunun baş tasarımcısı Wyatt Cheng'e göre oyunda para harcamak tamamen opsiyonel olacak ve oyunun tadını çıkartmak için kesinlikle mecbur olmayacağız. Ayrıca yine aynı açıklamada hiçbir sınıf ya da görev için para talep edilmeyeceğini ve herhangi bir enerji sisteminin de oyunda bulunmayacağını belirtiyor. Bu oldukça sevindirici bir haber.

Dedim ya mobil oyun olduğundan dolayı biraz daha basit olması gayet normal. İşte bu noktada söyleyebileceğimden bir tanesi de düşen eşyaların üzerimizdekinden daha mı iyi diye kolayca görebiliyoruz oluşumuz. Envanterimizi açtığımız anda yeşil bir ok varsa, bilin ki o eşyanın özellikleri üzerimizdekinden daha iyi. Ekranın sol kısmında yer alan arayüzde ise yapmamız gereken görevlere kolayca ulaşabiliyoruz. Ayrıca bu görevlerin üzerine tıklayarak da navigasyon sistemini aktif edebiliyoruz. Bu sayede gitmemiz gereken görev bize ayak izleriyle gösteriliyor. Bu oldukça kullanışlı ve kullanıcı dostu bir özellik olmuş. Çok beğendim! Ayrıca yine bu arayüzden eğer tamamladığınız bir başarı, görev vb. her şeyi takip edebiliyor ve ödülünüze erişebilmek için size yol gösteriliyor.

Diablo III esintileri devam ediyor

Diablo III'ün end game'i olarak nitelendirilebileceğimiz Greater Rift sistemi Immortal'da da kullanıldığını ancak adının Elder Rift olarak değiştiğini görüyoruz. Tıpkı Greater Rift'lerde olduğu gibi oldukça kısa ve rastgele oluşturulmuş bölgelerden meydana geliyor. Yine doldurmanın gereken bir yüzde barı bulun-

yor ve sonunda Rift Boss'u ile karşılaşılıyor. Diablo III'den farkı ise bu Rift'lere erişebilmek için anahtarlara ihtiyacımız yok ve bu Rift'lere girerken kullanabileceğimiz de Crest yani armalar bulunuyor. Üç taneye kadar kullanarak Rift'e başladığımız bu armalar ile Rift sonunda elde ettiğimiz ödül sayısını artırılabiliyoruz. Ayrıca bu armalar girdiğimiz Rift'i bazen kolaylaştırırken bazen de zorlaştırıyorlar benden söylemeyi. Rare ve Legendary gibi kategorilendirilmiş bu armalar, tahmin edeceğimiz üzere aldığımız ödül sayısına da doğrudan etki ediyor. Umuyorum ki bu noktada sürekli bir ödeme yaparak Legendary arma almak zorunda hissetmeyiz. Yeteneklerimize gelince, yine Diablo III'den hatırlayacağımız çok sayıda yetenek bizleri karşılıyor. Furious Charge, Frozen Orb, Whirlwind gibi aşına olduğumuz çok sayıda yetenek var. Bu oyunda farklı olarak bu yetenekler Mana veya Fury gibi kaynaklar kullanmak yerine cooldown ile çalışıyorlar. Yani bir yeteneği kullandıktan sonra bir süre beklemek gerekiyor. Bu noktada Diablo III'den ayrılan en büyük nokta ise ana vuruş yeteneğimizi kullandıkça dolan bir Ulti yeteneği. Ulti'yi kullandığımızda ise bu sayede çok daha ölümcül bir hal alıyoruz!

Ödül! Daha çok ödül!

Mobil oyunların vazgeçilmez günlük giriş ödülleri Diablo: Immortal'da da var. Ancak sürekli bir şeyler kesip biçtiğimiz bir oyuna sadece giriş yapmak yetmez! "First Kill of the Day" yani günün ilk düşmanını öldürerek her gün eşyalardan, gem'lere kadar çok çeşitli sayıda ödüller kazanabiliyoruz. Diablo III'den hatırladığımız Journal benzeri bir sistem de yine oyuna dahil edilmiş. Codex ismini taşıyan menü altından üç farklı sekme görüyoruz. Bu sekmelerden ilki Guide yani rehber. "200 Rare eşya topla", "11 eşya giy" gibi farklı ve çok sayıda ufak görev bulunuyor. Bölüm bölüm ayrılmış olan bu görevleri tamamladığımızda ise tecrübe puanı, altın ve eşya gibi çok çeşitli ödüllere erişebiliyoruz. Codex altındaki ikinci menü olan Battle Pass'te ise ilerleme durumumuzu kontrol edebiliyoruz. Üçüncü sekme ise aktiviteler. Buradan farklı farklı aktivitelere katılabiliyoruz. Nedir bunlar? Diablo III'ten de hatırladığımız Bounty sistemi

gibi, istenilen isimdeki boss'u öldürmek ya da temizlememiz gereken bir bölgeyi düşmandan arındırmak gibi çeşitli sayıda görevler. Bu aktiviteler sonunda sezonluk olarak aktif olan Battle Pass'te ilerlemiz için gerekli olan Battle Points'leri kazanabiliyoruz. Oyunda bir de Bestiary seviyesi ve bunu takip edebildiğimiz bir de katalog bulunuyor. Nedir bu hemen özetleyeyim. Bir boss'u ya da yaratığı ilk kez öldürdüğümüzde onu kataloğumuza ekleyebiliriz. Kataloğu doldurdukça Monster Essence adı puanlar biriktiriyoruz ve bu puanlar sonunda Bestiary seviyemiz artıyor. Bu da bize +100 can ve +10 hasar gibi özellikler olarak geri dönüyor. Yani ne kadar köfte o kadar ekmek! Şu anda Bestiary kataloğunda açılmayı bekleyen 13 farklı boss, 23 farklı rare yaratık ve 26 farklı sıradan yaratık yer alıyor. Tahmin ediyorum ki bu sayı güncellemeler ile artacaktır. Yani özette yaptığımız neredeyse her şey eşya olsun, altın olsun bir şekilde bize ödül olarak geri dönüyor. Bu da oyuncuyu oyunu sürekli oynaması için teşvik ediyor.

Peki, gelelim sadede...

Maalesef yerimiz biraz kısıtlı ve en nihayetinde de bu bir ilk bakış yazısı olunca bir takım stratejiler vermek için oldukça erken. Oyun tam sürüm olarak çıktığında tek tek hangi sınıf hangi build'le daha başarılı, hangi gem'leri takmanız gerekiyor, hangi eşyalar ile daha iyi sonuç alınabileceğine değineceğiz. Oyunun Diablo III'e fazlasıyla benzediğini ve yaklaşık olarak 6000'in üzerinde saat Diablo III oynadıktan sonra biraz bilgi birikimin oldu elbette. Artık WW Barbarian mı, Frozen Orb Wizard mı, Seven Sided Monk mu yoksa bambaşka bir build mi daha iyi göreceğiz. Sonuçta Diablo'da bu build'leri düzgün kurmak başarının en büyük anahtarı. Yazımın hemen başında da belirttiğim üzere oyun gerçekten beklentilerimin çok üstünde bir başarı sergilemiş durumda. Bir süre sonra gerçekten de mobil bir oyun oynadığınızı unutmanızı sağlayacak kadar derin ve görsel açıdan da muazzam bir oyun. Ücretsiz olacağını da göz önünde bulunduracak olursak çok fazla sayıda oyuncunun ilgisini çekeceğini söyleyebilirim. Kendinize iyi bakın, Sanctuary'de görüşmek üzere! **Emre Öztınaz**

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



Yapım Iceflake Studios Dağıtım Paradox Interactive Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE, Switch Web iceflake.com/games Çıkış Tarihi Mart 2021

Surviving The Aftermath 5 ★★★★★

Sıkı durun, başınıza gelemeyen kalmayacak

Hayatta kalma temasında oyunları ne kadar seviyorsunuz bilmiyorum ama ben FPS ekolündekilere bir türlü ısınamadım. Aksine, strateji türündeki hayatta kalma oyunlarını da çok beğeniyorum. Frostpunk bu konuda başlı başına muazzam bir iş çıkartmış olmasına rağmen, ben her daim şehir yaratmama ve üretim yapmama imkan sunan oyunların peşinden gittim. Malumunuz, şehir kurma ve yönetme mekaniklerini oyuna yedirmek gerçekten de zor bir tasarım süreci gerektiriyor. Bir de bunu hayatta kalma mekanikleri ile süslemek, gerçekten de üretim aşamasını muazzam zorlaştırıyor. Nitekim Iceflake Studios uzun süredir üzerinde çalıştığı Surviving The Aftermath isimli oyunu ile bizleri bambaşka bir dünyaya taşımak için kolları sıvamış durumda. Geçtiğimiz yıl EGS üzerinde erken erişime açılan oyun, aradan geçen süre içerisinde birçok güncelleme aldı. En önemlisi de gelen güncellemelerin oyuncular tarafından bildirilen hataları baz alarak yapılmış olması. Uzun süredir takip ettiğim bu güzide oyun, Aralık ayı itibariyle birçok sorununu yamalamayı başarmış şekilde erken erişimini sürdürüyor. Peki, bizi ne gibi bir oyun bekliyor? Gelin size bu korkunç dünyada neler yapabileceğimizi erkenden anlatmaya başlayalım...

Önce koloni kur

Efendim işe Campsite isimli binayı yaparak başlıyoruz. Bu esnada bizimle birlikte

çalışacak üç tane isimli karakter yaratıyoruz. Kontrol edebildiğimiz bu karakter arasında Scientist, Scout, Fighter ve Scavenger gibi farklı sınıflar bulunuyor ve her birisinin sınıfı ile oyunda yapabildikleri doğru orantılı olarak çalışıyor. Misal Fighter en çok HP ve saldırı gücüne sahip olan sınıfken, Scavenger da etraftaki eşyaları en bonuslusundan topluyor. Bu kontrol edilebilir ekibin haricinde bir de sığınmaya gelen kişiler bulunuyor. Bu kolonici ekip de kendi arasında farklı yaş aralıklarına bölünüyorlar. Çocuklar, yetişkinler ve yaşlılar. Çocuklar sadece

etraftaki yapı malzemelerini bir noktadan diğerine taşıyabiliyorlar, yetişkinler hem taşıma hem de üretim aşamasında bulunabiliyorlar. Yaşlılar ise yetişkinlerden farklı olarak sadece üremeye katkıda bulunamıyorlar. Kolonicilerimiz eksik olmasınlar, hemen her şeyden nem kapabiliyorlar. Yani kendilerini mutlu etmek çok ama çok zor! Bunun için de kolonimizi her anlamda geliştirmemiz gerekiyor. Öncelikle yatacak yer yapmamız lazım. Dönem dönem kapımıza kalabalık gruplar halinde kolonici geldiği için de altı kişilik "Emergency Shelter" yapmanızı da



öneririm. Bu arada her gelen yanında farklı yaş grubundan insanla geldiği gibi, aynı zamanda farklı avantaj ve dezavantajları da getiriyor. Bu anlamda kendilerini kabul edip etmemek tamamen size kalmış. Bizimle yaşayan insanlar zaman içerisinde farklı görevler ve isteklerle karşımıza çıkabiliyorlar. Misal, ortamda ayı buluyor ve "Avlayak mı?" diye soruyorlar. Burada da karar tamamen bize kalıyor. Gidin avlayın demenin birkaç koloninin hayatına mal olması işten bile değil. Kolonicilerimiz aynı zamanda ekonomik sistemin parçaları olduğu için ölmeleri tüm dengeyi bozabiliyor. Ölüm demişken; bu oyunun en kaçınılmaz kısmı koloni insanların düzenli olarak ölmesi. Ölüm kaçınılmaz ama etrafta cesetleri gören diğer koloniciler inanılmaz etkileniyorlar. Huzuru korumak için "Burial Pit" yapmak şart. Böylece etrafta hiç ceset kalmıyor...

Ekonomi önemli

Çalışacak kolonici ve bununla doğru orantılı olarak çalışacakları alanlar yaratmamız gerekiyor. En temeli balık tutmak yani yiyecek ve akabinde ağaç kesmek. Ağaç kesmek kolay olabilir ama ağaçlar azaldığı zaman canınız sıkılabilir. Bunu engellemek için kış hariç mevsimlerde ekim yapan "Forester" binası inşa etmek şart. Böylece geri dönüşümlü şekilde ağaç kesebilir hale geliyoruz. Ayrıca "Logging Camp" ile topladığımız araçları yakılacak oduna çevirebiliyoruz. Yakılacak odun oyundaki birçok afetten birisi olan kara kışı geçirmemiz için muazzam önem teşkil ediyor. Evet, oyun gerçekten de dost canlısı değil en beğendiğim okur insan. Yani mevsim geçişlerinde bile hava şartları inanılmaz sertleşebiliyor. Kara kış için hem kıyafet üretmemiz gerekiyor, hem de "Burner" isimli belirli bir alana ısı yayan binalardan yapmamız gerekiyor. Kolonicilerimiz ancak bu sayede kışı sağ atlatabiliyorlar. Tabii birçok farklı hastalık nüsedeceği için "Medical Tent" yapmak da şart. Mevsimsel felaketlerin en kötüsü ve kendi deneyimlerimde en başa



çıkılmayanıysa kuraklık! Arkadaş kaynak olarak gani gani su olmasına, koloninin her noktasında "Water Well" yani su kuyusu olmasına rağmen herkes öldü gitti... Düşünün koloniye meteor düştü böyle etki etmedi! Bunun haricinde oyunun ilerleyen safhalarında elektrik üretimi de devreye giriyor. Fakat merak etmeyin, tüm elektriğinizi kesecek felaketler de oyunda yerini almış...

Gelişim ve değişim

Efendim Surviving The Aftermath'de 16 farklı kaynak bulunuyor! Evet, doğru duydunuz 16 kaynak! Bu kaynaklardan yiyecek, su ve odun elde etmek görece kolay olsa da özellikle "Science Point" elde etmek için biraz koşturmak gerekiyor. Bu puanların peşinden koşmak için kontrol edilebilir karakterlerimizi haritaya keşfe yolluyoruz. Her gün belirli miktarda yürüeyebilen karakterlerimiz, burada bulunan devasa bir haritayı bölüm bölüm keşfe çıkıyorlar. Oyundaki 16 kaynağın da rastgele dağıldığı keşif haritasında, bolca kaynak ve aynı zamanda düşman birimi bulunuyor. Düşmanlar sabit olsalar da yok edilmedikleri noktaların bir kısmındaki gizli kaynaklara ulaşamıyoruz. Bu sebepten en az bir mümkünse iki tane Fighter karakterin

keşif haritasında yer alması harika oluyor. Buradaki savaş mekanikleri bir hayli basit. Bir karakterin ateş gücü ne yazıyorsa, düşmanın toplam hayat puanından düşülüyor. Yani komplike bir şey beklemeyin. Bu haritada araba bulmaksa sanıyorum başınıza gelebilecek en büyük bonus! Araba ile beş koloniciyi, normalde gidebildiklerinin en az iki katı mesafesine taşıyabiliyoruz... İşte bu harita kısmında elde edeceğimiz "Science Point"ler ile kolonimizi Food, Resources, Colony, Exploration ve Production isimli teknoloji ağacı başlığı altında geliştirebiliyoruz. Bu kısım ziyadesiyle Civilization'ı hatırlatan bir mekanikte. Gerekli kaynakları harcayıp akabinde belirli bir süre araştırmaların tamamlanmasını bekliyoruz. Akabindeyse ilgili bina ya da teknolojiye kavuşuyoruz. Size şimdiden tavsiyem, ilk olarak "Resource" sekmesi altında bulunan ve direk "Shelter" kalitesini arttıran kısma yönelmeniz. Akabindeyse "Farm" ve çok da uzatmadan ana kapınızın ilk upgrade'ini yapın zira bolca haydut kolonimize saldıracak! Yeri gelmişken bu konudan da bahsetmekte fayda var zira kapıya koyacağınız iki görevli ve bir tane de kule ile uzun süre düşmanları dışarıda tutabiliyorsunuz. Kapıyı aştıklarındaysa koloni içerisinde bir koşturmaca başlıyor ki genelde haydutları kısa sürede etkisiz hale getirebiliyoruz. Yani şovlarına kanmayın!

Özetlemek gerekirse ben bu oyuna fena sardım en beğendiğim okur. 4x strateji ve survival oyun mekaniklerini her yeni güncelleme ile daha da iyi şekilde harmanlamayı başarıyor. Yapay zeka konusunda biraz daha çalışmaları gerektiği kesin. Yani hem kendi kendine çalışma prensibi manasında, hem de karar verme algoritması konusunda. Bir de şu kuraklık bizi böyle yok etmesin ya! Şaka bir yana Surviving The Aftermath kesinlikle beklenesi bir oyun. Umuyorum tüm hatalarından arınmış şekilde, en kısa sürede tam sürümüne ulaşır. ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Ravenhood Games Dağıtım Ravenhood Games Tür MMO, Aksiyon, Korku Platform PC, Mac Web ravenhoodgames.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

In Silence 4 ★★★★★

İlk önce şişman ve gözlüklü olan mı ölüyordu?

Dead By Daylight ya da Friday the 13th oyunlarını hatırlamayanınız yoktur (varsa, açıp bakınız). Arkadaşlarımızla birlikte oynayabildiğimiz, hatta delidolu bir katliam bile yapabildiğimiz bu oyunlarda, bir kişinin katil, diğerlerinin ise kurban olmasıyla, slasher filmleri tadında bir kovalamacanın içine düşüyorduk. Aslında bu açıdan baktığımızda, bu sevilen oyunların biraz kanlı ve karanlık bir ebelemece oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Ravenhood Games isimli Türk oyun stüdyosu tarafından geliştirilen In Silence da bu yeni nesil ebelemece oyununun en genç örneklerinden biri. Hatta öyle ki, henüz 16 Ekim'de yayınlanmış olan oyun hala erken erişim aşamasında.

Peki, biz ne aksiyonlar yaşıyoruz In Silence'da? Öncelikle, tahmin edileceği üzere, zifiri karanlık, abuk sabuk bir yerde oyuna başlıyoruz. Buraya neden geldik, grup olarak manyak mıyız bilmiyorum ama çok geçmeden gece bilmediğimiz çiftliklerde dolaşmamamız gerektiğini anlıyoruz zaten. Nitekim arkadaşlarımızdan biri, Rake adı ve-

rilen ne idiği belirsiz, çirkin bir yaratık olarak peşimize düşmüş durumda. Bizim de kendisini öldürmemiz (ki bu çok zor) ya da bozuk durumdaki arabayı tamir edip kaçmamız gerekiyor.

Burada kurbanların faydasına olan en önemli bilgi ise Rake'in neredeyse kör olması. Rake olduğunuz zaman sizi çıldırtacak bu naçizane özellik dolayısıyla Rake kardeşimiz dünyayı ileri derece miyop görüyor. Bununla birlikte -iyi göremeyen her yaratığın default özelliği olarak- kurbanlarının sesini çok uzaktan duyabiliyor. Sonuç olarak, bir grup ses çıkarmayarak kaçmaya çalışırken, ebe kişi, sesler aracılığıyla diğerlerinin yerini belirleyip yakalıyor.

Oyunda ses konusu -oyunun isminden ve benim şu ana kadar anlattıklarımın anlaşılacağı üzere- gerçekten önemli. Hatta, siz kesin Discord'dan konuşarak oynamayı planlamışsınızdır ama bence Discord'u sessize alın, oyun içi sesli sohbeti kullanın. Çünkü In Silence, oyuncuların birbirlerine olan mesafelerine göre birbirlerini duymala-

rına olanak sağlıyor. Örneğin, adeta sürüden ayrılmış bir şekilde etrafta arkadaşlarınızı ararken bir anda uzaktan konuşmalarının geldiğini duyup onlara koşmaya başlayabilirsiniz. Benzer şekilde, Rake olarak kurbanlarınızı ararken, fısıltılarını işitip yerleri ve kaç kişi oldukları hakkında detaylı bilgi alabilirsiniz. Üstelik bu durum daha oyunun ilk dakikalarında sizi öyle bir içine çekiyor ki fısır fısır konuşmaya, yeri geldi mi nefesinizi bile tutmaya başlıyorsunuz.

Siz nefesinizi tutmuş korka korka beklerken tek umudunuz ise fare dostlarınız oluyor. Oyunda ölen herkes o ele fare olarak geri döndüğü için bir yerden sonra çevrenizde minik minik fareler görürseniz şaşmayın. Bu farelerin hepsi ölen arkadaşlarınız ve vik vik sesler çıkarıp zıplayarak Rake'in kafasını karıştırmaya çalışıyorlar. Bunu ilk fark ettiğimde aşırı eğlenmişim ve öldükten sonra etrafta haylaz haylaz dolaşmanın çok keyifli olduğuna karar verdim. Böylelikle, öldüğünüz zaman bilgisayarınızdan geri çekilip boş boş oturmak zorunda kalmıyorsunuz.

In Silence henüz geliştirme aşamasında olmasına rağmen en çok indirilen oyunlar listesine girmeyi başardı. "Oynanışa kafa atan buglar, kör eden görsellerle karşılaşır mıyız acaba?" diye başta bir düşünmedim değil. Buna karşın, oyun benim için gayet sorunsuz bir performans gösterdi. He, tabii, Rake olduğumuzda gerçekten de kör edici grafiklerle karşılaştık mı, karşılaştık. Yine de acilen lasik ameliyatı olması gereken Rake dostumuza bile bir zaman sonra alışıyoruz. Ayrıca, fiyatını (18.50 TL) da göz önünde bulundurduğumuzda, özellikle şu zamanlarda oturduğumuz yerden sosyalleşip birazcık eğlenmemiz için oynamaya ve destek vermeye değer olduğunu düşünüyorum.

◆ Berçem Sultan Kaya





Yapım Trasier Studios **Dağıtım** Bandai Namco **Tür Platform** Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch **Web** bandainamcoent.asia/little-nightmares-ii/ **Çıkış Tarihi** 11 Şubat 2021

Little Nightmares II

5

★★★★★

İlk oyunun üzerine katarak geliyor kâbuslar!

2017 yılında tanıştığımız Little Nightmares basit bir hedefle yola koyulmuştu: Düşmanlardan saklan veya kaç, en önemlisi hayatta kal. Çevrimizdeki her şey bizden katbekat büyüktü, ürkünçtü ve gölgelerde gezinen kukla misali grotesk canavarlar peşimizdeydi. Bulmacalar çözdük, kimi zaman peşimizdekilerle saklambaç, kimi zamansa kedi – fare misali kovalamaca oynadık ve hayatta kalma amacımızdan asla vazgeçmedik. Little Nightmares, adeta korku masallarından fırlamış dünyası ve oynanışı ile beğenileri kazanmasını bildi. Çeşitli ek paketlerle hikâyesini sürekli geliştirdi. Tam beş sene sonra ise ikinci oyun kapıdan gözüktü ve yarım saat sürse de demosu ile üzerine katarak gümbür gümbür geldiğinin sinyalini verdi.

Bir aksilik olmaz ise 11 Şubat 2021 tarihinde, tüm platformlara çıkması beklenen Little Nightmares 2'nin demosunu oynadıktan sonra belirtmek istediğim ilk şey, ilk oyunun formülünü bozmadan, küçük geliştirmelerle elden geçirilmiş olduğu. Öncelikle Mono adında yeni bir ana karakterimiz var. Oynanabilirlik yine 2.5D platform oyunu şeklinde lakin bu sefer düşmanlarla hiç olmadığı kadar etkileşime giriyor ve daha sık korkuyoruz. Oyunun demosu bizleri terk edilmiş bir

hastaneye götürüyor. Hastane kullanılmayan cansız mankenlerle dolu ve zaten ürkütücü olmaları yetmiyormuş gibi ansızın canlanmaya başlıyorlar. Elbette oyunda "jump scare" olarak adlandırılan, birdenbire gelen korkutucu anlar mevcut ama tıpkı ilk oyun gibi komple jump scare'e bel bağlamıyor. Gerek tüyleri diken diken eden mekânları gerek atmosferi gerekse çarpık düşmanları ile yine harika bir görsellik sunarak, korkuyu iliklerinize kadar işliyor.

Ana karakterimizin adının Mono olduğunu söylemişim. Bu kâbusun maceracısı kafasından çıkarmadığı kese kâğıdı ile küçük bir oğlan. Onun hayatta kalmasına yardım ediyoruz. Üstelik bu sefer yalnız başımıza da değiliz. Sarı yağmurluğu ile ilk oyunun kahramanı Six de Mono'ya eşlik ediyor. İkili bir takım oluşturup kötülüklerden beraber kaçmaya çalışıyor. Six bize eşlik ediyor ama işimizi zorlaştırmıyor. Onu korumamız ya da ona yardım etmemiz gibi bir durum söz konusu değil. Six kendi işini kendi görüyor, kendisini koruyor, atlıyor, zıplıyor, koşuyor ve bize yardımcı oluyor. "Yapay zekâsı" bir hayli yerinde. En azından yarım saatlik demodan anladığım kadarı ile öyle. Bu arada, demo yine ilk oyun gibi tek kişi oynanıyor lakin ben

burada iki kişilik oynayı için çok büyük bir fırsat görüyorum. Düşünsenize; biriniz Mono ve yanı başınızdaki arkadaşınız da Six'i kontrol ediyor. Fakat şimdilik Co-op namına açıklanan herhangi bir haber bulunmamakta. Demoda dikkatimi çeken yeni bir unsur el feneri oldu. El fenerinin ışığını cansız mankenlere tuttuğunuzda hareket etmeyi bırakıyorlar. Hani Mario oyunlarında duran hayaletler gibi. El feneri ile ilerlemek hem eğlenceli hem de gerginlik verici. Çünkü manken dolu bir odadan geçerken hangisi canlı, hangisi cansız bilmek mümkün değil. Dolayısıyla Mono ve mankenler arasındaki tek engel ışık. Işığı yanlış yere tuttunuz mu, elveda. Tabii ışığı kullanarak bulmaca da çözüyorsunuz. Mesela gitmek istediğiniz yönde canavarlar varsa ışığı açarak onları oradan uzaklaştırabiliyorsunuz. Little Nightmares 2, ilkinin üzerine katarak çok daha ürkütücü bir deneyim sunacağı benziyor. Kafamda kulaklıklarla oynarken belki de geçirdiğim en uzun yarım saat – kırk beş dakika oldu ama daha fazlası olmadığı için de hayıflandım. Oyun için beklentim bir hayli yüksek ve çıktığı gün ilk oynayanlardan birisi de ben olacağım.

◆ **Olca Karasoy Moral**





LEAGUE OF LEGENDS

WILD RIFT™

Sihirdar Vadisi artık mobil dünyayı da sarıyor!

Dile kolay, League of Legends 11 yıldan uzun bir süredir hayatımızda. Şöyle ya da böyle, duymayan hatta oynamayan kalmadı denilebilir. Sadece bir oyun olarak değil, Riot Games'in espor alanında yaptığı ciddi yatırımlarla da hem Dünya hem de ülkemizde ikon haline aldı.

Güncelliğini koruyarak, zamanı geldiğinde ciddi yeniliklere giderek bu günlere ulaşan League of Legends evreni 2019 yılındaki onuncu yıl etkinliklerinden bu yana çok ciddi mesafe kat etti. Legends of Runeterra ile kart oyun dünyasına giriş yapan, böylece mobil oyun dünyasının da kilitini açan Riot Games, Wild Rift ile beraber bu platformdaki varlığını sağlamlaştırıyor. Wild Rift, özünde League of Legends'ı mobil

cihazlarınıza taşıyan bir yapım. Ancak yıllardır kullandığınız Riot hesabından bağlansanız dahi, Wild Rift'in yepyeni bir macera olduğunu hemen fark edeceksiniz. Mevcut oyuncuların hemen ısınacağı o bilindik oynanış yapısını sunsa da iki oyun farklı deneyimler yaşatıyor. Peki League of Legends gibi, çağ açıp çağ kapatan bir oyunu mobil cihazlarda oynamak nasıl bir deneyim?

47 şampiyonu bünyesinde barındıran Wild Rift, barındırdığı şampiyonlarla ciddi bir oynanış çeşitliliği sunuyor. Riot'un şampiyon yelpazesini genişletip oyuncuları sürekli ilk günkü heyecanda tutmayı ne kadar sevdiğini de çok iyi biliyorsunuz, yani ileride yeni şampiyonlar göreceğimiz muhakkak. Wild Rift ile beraber, yeni ya da eski, pek çok

şampiyonu oynama şansınız var. Etkinlikleri takip etmek, görevleri yerine getirmek veya oyun içinden kazandığınız mavi özü mağaza üzerinde kullanmanız mümkün. Elbette dilerse- niz Wild Rift'in RP'si olan Vahşi Çekirdek'i de kullanabilirsiniz. Oyun içi şampiyonlara özel birçok kozmetik eşyaya sahip olabiliyor, kom- şuda olmayan bir karakterle savaş meydanla- rında boy gösterebiliyorsunuz.

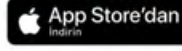
Peki, League of Legends gibi dinamik ve her bir yeteneğin kullanım şekli farklı olan bir oyun mobil platformlarda rahat bir kullanım için nasıl optimize edildi? Riot Games, yeteneği seçmek, seçilen yeteneği doğru noktaya yönlendirmek, normal saldırı gerçekleştirir- ken doğru hedefi seçmek konusunda akıllıca çözümler getirerek oynanış kolaylığı sunuyor. Bu da hangi şampiyonu kullanırsanız kullanın kendinizi evinizde hissedeceksiniz demek. Tabii ki LoL'de olduğu gibi Wild Rift'te de oyunun gidişatına göre önceden hazırladığı- nız eşya setleri ile çok daha kolay bir şekilde eşya satın alabiliyor veya oyun içindeyken ön sipariş verebiliyorsunuz. PC başında LoL oynamaya vakit bulamadı- ğınızda Wild Rift'i her an her yerde oynaya- bildiğinizi bilmek her zaman rahatlatıcı. Bu özgürlüğü sevecek, Wild Rift'in sunduğu rahat kontroller ve oynanış yapısı sayesinde telefonu bırakmak istemeyeceksiniz. ♦



LEAGUE OF
LEGENDS
WILDRIFT

SEN HAZIR OLDUĐUNDA MACERA ELLERİNDE!

HEMEN İNDİR



RIOT
GAMES

AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

CYBERPUNK 2077



Seni tebrik ediyorum CD Projeği; hep daha iyisi olsun diye çabaladın, uğraştın ama ne oldu; Sony aldı oyununu dükkanından kaldırdı. Ben anladım neler olduğunu; sizin ekip senaryodur, oynanıştır, bu konuda muazzam. Ama teknik işlere gelince herhalde üç kişi oturdu orada, oyunu toparlamaya çalıştı ve bir Bethesda oyunu kadar hataya sahip bir oyun ortaya çıktı. Bu hatalar düzeltilir, yama üzerine yama çıkartırsın fakat PS4'teki o durum ne arkadaş? Resmen oynanması mümkün olmayan bir oyun yapmışsın. PC de değil ki bu ayarlarını kurcala

dur düzeltmek için...

Ha oynanış da iyi, güzel ama bu oyun hani çok kapsamlı bir RPG olacaktı? Öyle lanse etmişsin sanki? Eh, ne olmuş, aksiyon macera olmuş toptan? O kadar bekledik, ettik, bu muydu bize hazırladığın?

Valla büyük bir balonmuş tüm oyun demek istemiyorum ama işi gücü, çoluğu çocuğu bırakıp oynayacağımız bir oyuna da imza atılmamış. Belki No Man's Sky gibi ileride toparlar ama hype devrinin bir kuralı olarak, sanki kaybeden sen oldun CD Projeği'ciğim...

WOW: SHADOWLANDS



Ya 500 yıllık oyun bu 500! Sylvanas Windrunner hanımefendi bile daha genç ya o lanetlenmiş halile! Niye zorluyorsun şu oyunu hala? Evet, sen içerik çıkarttıkça satılıyor, millet inatla takip etmeye devam ediyor ama bu, senin az biraz idealist olmanın önünde bir engel mi? Evet, engel çünkü kapitalizm tüm damarlarımızda akıyor, her şey para olmuş fakat bu senin vicdanının önüne geç- Aman, sıklıdım. Tamam sen haklısın; böyle önümüzdeki yüzyıl boyunca sürekli içerik çıkart olur mu sen... Elinde üç beş tane konu var, onları sündürüp dur. Nasıl olsa satıyor, nasıl olsa para kazanıyorsun. Grafikler de sonunda Ultima Online gibi olsun ama yıl-

madan aynı yolda devam et. Bir şekilde rakibin de yok ki kendine çeki düzen ver; maşallah tekel olmuşsun alemde.

Yıllarca WoW 2 bekledik, nedense elinde 5000 çalışanla bunu yapmak istemedin Blizzard. Bunu yapmadığın gibi ne yeni bir oyun ortaya çıkarttın, ne de devam oyunu. Niye Starcraft 3 görmedik? Niye bir Warcraft 4'ümüz olmadı? Niye Diablo IV III'ün neredeyse aynı? Overwatch 2'nin ilkinden farkı nedir? Ne biçim firmasının arkadaş ya! Valla zaman makinesine atlayıp senin ortadan yok olduğun bir geleceğe ışınlanasım geliyor, o kadar sıktın beni de, oyun alemini de. Çekil git gözümün önünden, yeter be...

IMMORTALS: FENYX RISING

Sevgili Ubisoft... Gel, şöyle bir otur yamacıma. Gel dostça bir konuşalım. Bebeğim sen neden böyle şeyler yapıyorsun? Hı? Ne mesela bu Immortals? Oyun dünyasına yeni bir isim ekleme çabası mı? Eğer öyleyse güzel bir hedef ama peki canım kuşum, neden aldın da AC: Odyssey'in DLC'sini alıp çıktın? Ben nede-nini söyleyeyim, sen böyle bir firmasının çünkü! Al o oyundan buraya koy, yok onu al şuradan şuraya koy, asla ama asla yeni bir şey yapma. Senin oyunlarını takip eden insanlar, üçüncü oyunundan sonra senden sıkılıyor ya. Tamam, sen de büyük firmasının, senin de maddi endişelerin çok, başın da yöneticilerinin sapkın

halleriyle belada ama bu demek değil ki sen böyle şuursuzca Immortals diye bir oyun yaratıp oyun dünyasına salasın.

Bir kere oyunun o kadar tanımsız ki kimse ne olduğunu anlayıp da almaya yeltenemedi. Ne bu macera mı, aksiyon mu, RPG mi, uzay simülasyonu mu, ne bu, ne? O kadar neler döndüğünü anlayamadım ki oyunda, Ubisoft kapıma dayanıp, "Abey bizi yarı yolda bırakma, oyna şu oyunu." dediklerinde, "Düş yakamdan be, düş!" deyip kapattım kapıyı suratlarına. İşim gücüm var benim ya, meşgul bir adamım. Uğraşamam. Yeter. Gidiyorum. İyi yıllar! (Sana değil Ubisoft, üstüne alınma.)



YILIN OYUNLARI

Ne yıldırı be! Yeni umutlarla, edinilecek yeni anıları düşünerek, çıkacak onca oyunu hayal ederek girdiğimiz 2020 yılı bizden yaşam tarzımızı, keyiflerimizi hatta belki de sevdiğimizizi alarak sona erdi. Yüz senedir benzeri görülmemiş bir pandeminin, alıştığımız ne varsa mahvetmesine tanık olduk. Evimize kapandık, daha önce hiç oynamadığımız kadar oyun oynadık. Birini bitirdik, diğerine başladık. Kaybettiğimiz, yapmak isteyip yapamadığımız ne varsa, ondan kalan boşluğu oyunlarla doldurduk.

Bu seneki Yılın Oyunları dosyası, son yılların hem en anlamlı hem de en anlamsız dosya konusu aslında. Gelin bu kötü günlerde bizlere eşlik eden yol arkadaşlarımızı analım ve umalım ki 2021 yılında her şey daha iyi olsun.



[EN İYİ AKSİYON]

ASSASSIN'S CREED: VALHALLA

Hızlıca bir giriş yapacak olursak Valhalla için bugüne kadarki en iyi Assassin's Creed oyunu diyebilirim. Norveç'in karlı dağlarından İngiltere'nin kasvetli havasına atmosferi iliklerinize kadar hissedebilirsiniz. Origins ile birlikte adeta baştan yaratılan, Odyssey ile çitayı bir tık yükselten seri, Valhalla ile de bir adım ileriye taşınmış durumda. Önceki iki oyunun başarılı noktalarını aldığını ve temelde aynı oyun olduğu bir gerçek ancak özellikle geliştirilen dövüş mekanikleri, değiştirilen seviye ve görev sistemi gibi önemli noktalarda yapılan değişiklikler sayesinde oyun adeta şaha kalkmış durumda.

Viking olmanın doğası gereği sağa sola raid düzenleyerek köyleri yağmalayabiliyoruz. Yağmalardan elde ettiğimiz malzemeler ile de seride ilk kez gördüğümüz Settlement yani merkez üsümüzü geliştirebiliyor, yeni görevlere ve yeni özelliklere erişebiliyoruz. Red Dead Redemption 2 oynadıysanız eğer, orada kullanılan benzer sistem burada da mevcut. Geçtiğimiz oyunlardan bir farkı da devasa yetenek ağacı. Samanyolunu andıran ve yıldızlardan oluşan bu ağaçta karakterimizi oyun şeklimize göre şekillendirebiliyoruz. Yani "Ben aksiyona kafadan dalarım arkadaş!" dıyorsanız yakın dövüş yeteneklerinizi, "Sessizce

ilerlemek daha temiz, daha heyecanlı" dıyorsanız gizlilik yeteneklerinizi, "Okum benim her şeyim. 830(!) metreden attığı vururum!" Dıyorsanız da avcı yeteneklerinizi geliştirmeye odaklanabilirsiniz. Tamamen size kalmış! Özetle başında yüzlerce saati aşkın bir süre geçirmiş olmama rağmen oyunu açık saatlerce oynayabiliyor ve eğlenebiliyorsam, o oyun verilen parayı sonuna kadar hak etmiş demektir. Viking hayranı olun ya da olmayın, gizlilik ve aksiyonu bir arada yaşamak istiyorsanız, Assassin's Creed: Valhalla'ya bir şans verin derim. ♦ **Emre Öztınaz**

DOOM ETERNAL [EN İYİ SHOOTER]

DOOM Eternal, yakın zamanda uçurumun kıyasına gelmiş bir stüdyonun "ayakları yere sağlam basan" ikinci ürünü. Bu detay bile ne kadar kıymetli olduğunu gösteriyor! John Carmack'ın ekipten ayrılmasıyla id Software'ın geleceği konusunda pek çok oyuncu endişeliydi. DOOM 4'ün iptal haberi gelmişti ve stüdyonun kapatılabileceğine dair söylentiler de vardı. Neyse ki en korkulan şey olmadı ve id Software, yeni bir ekip düzeniyle tekrar yükselişe geçti. DOOM 2016 geliştirilirken ekilde şu düşünceler vardı: "Bu, gerçek bir DOOM olmalı. DOOM'da silahlar, yaratıklar ve aksiyon çok önemlidir. Öyleyse bu unsurlardan yola çıkılmalı ve özellikle ilk iki oyundaki en dikkat çekici detaylar ele alınmalı."

DOOM 2016, seriye yeni bir başlangıç anlamını da taşıyordu. Oynanış tipi olarak 90'ları anımsatsa da, bünyesinde pek çok yeni detay vardı ve başarılı olmuştu. Devamının gelmesi de kaçınılmazdı. DOOM Eternal geliştirilirken de ekilde fikir şöyleydi: "Artık bir DOOM evreni hazırlıyoruz!" Yapım, serideki en gelişmiş oynanış sistemini ve en gelişmiş görselleri sunuyor. İlk üç oyuna kıyasla çok detaylı bir hikâyesi var, ki bu detaylara bakıp bakmama seçiminin oyunculara bırakılması da güzel bir hamle. Genelde bir serinin devam üyeleri, ilk üyenin gölgesinden kolay kolay kurtulamaz. DOOM 2016'yı yeni nesildeki ilk DOOM olarak düşündüğümüzde, Eternal'in onu pek çok konuda rahatlıkla geride bıraktığını söyleyebiliriz.

Bu yüzden DOOM Eternal, benim gözümde The Terminator'ü geride bırakabilen Terminator 2: Judgment Day gibidir. En önemlisi de bu berbat 2020 yılında Eternal kadar eğlenceli başka bir FPS yok yahu, kıymetini bilelim! ♦ **Mahmut Saral**



F1 2020 [EN İYİ YARIŞ OYUNU]

Formula 1 ülkemizde doksanlı yılların ortasından itibaren televizyonlara taşındığında kendi çapında bir çılgınlık yaratmıştı. O güne kadar futbol veya Efes Pilsen Spor Kulübü'nün Avrupa kupası başarılarıyla sınırlı olan televizyon başı keyiflerimize Schumacher, Hill, Villeneuve, Takagi(!) adında birbirinden efsane isimler dahil olmuş, bir nesil Hakkinen / Schumacher savaşlarını izleyerek Formula 1 tutkunu olmuştu. Günümüzde de Netflix'in de



katkısıyla F1'in her zamankinden daha büyük bir kitleye ulaşabildiğini söylemek mümkün, pist üstündeki yarış kalitesi konusunda herkes aynı fikirde olmasa da.

Gelelim konumuza, F1 2020 tam da beklendiği gibi, "Forza veya Gran Turismo'suz bir yılın" en iyi oyunu ödülünü açık farkla kazanmayı başardı, hakkıyla. Codemasters'ın özellikle F1 2016 ve sonrasında seriyi nasıl geliştirdiği adeta okullarda ders gibi anlatılacak kalitede. Bu sene işin içine kendi takımımızı kurmak, geliştirmek de girince artık keyiften ne yapacağımızı şaşırarak, yalan yok. Keşke pandemi sebebiyle İsviçre peynirine dönmüş olan takvime sonradan dahil edilen İstanbul Park'ı da oyunda görebilseniz ama açık konuşmak gerekirse en son F1 2011 oyununda gördüğümüz, yeni oyuna eklenmek için baştan yapılması gereken pistimizi görmek konusunda çok umudumuz yoktu.

F1 2020, belki de şimdiye dek çıkmış tüm F1 oyunlarını uzun uzun deneyim edebilmiş olan

bu sayfanın yazarına göre gelmiş geçmiş en iyi F1 oyunu. Günümüz araçlarının olağanüstü yere basma kuvvetini ve viraj içi hızını olabilecek en makul şekilde oyuncuya yansıtabilen, gerçekçilik peşinde koşarken kontrolcü ile oynayan oyuncuları da üzmemeyi başaran F1 2020, belki de Codemasters'ın EA'ye satılması sebebiyle, bir daha göremeyeceğimiz kalitede ve özende bir oyun olarak aklımızda kalacak.

◆ Kürşat Zaman



CRUSADER KINGS III [EN İYİ STRATEJİ]

Bu kadar ağır bir oyunun gündemde bu kadar yer işgal ettiğini çok nadiren görürsünüz. Game of Thrones'a taş çıkartan entrikaları ile oynadığımız saatler boyunca gözlerinizin fal taşı gibi açılmasına sebep olan Crusader Kings III, strateji türü meraklıları için bile son derece derin ve detaylı bir oyundu. Oyunda uzmanlaşmak bir yana, eğer seriye daha önce el atmamışsanız öğrenmek için bile dünyalar kadar vakit harcamanız gerekiyordu. Oyunun ayrıntı mazoistesi yapımcıları öyle detaylar ve bağlantılar yerleştirmişlerdi ki, bir şekilde

gerekli koşulları bir araya getirip başarıya eriştiğiniz zaman masanızdan kalkıp bir keyif kahvesi yapıyordunuz. Strateji oyunlarının Football Manager'ı dediğim Crusader Kings III aynı zamanda hiç alışmadığımız açıdan bize verilen bir tarih dersiydi. Memleketimin tarih dersleri hep savaşlara odaklanırken bu oyun özellikle Avrupa'daki soyluluk ve hanedan ilişkilerini bize anlatıyordu. Tabii ki dilerseniz Oğuz illerine akabiliyor ya da Moğol soylularını da seçebiliyordunuz. O anlı şanlı krallıklarda aslında kimin elinin kimin cebinde olduğunun belli olmadığını,

arkanızı yasladığınız kişi oğlunuz bile olsa canınızı fena halde sıkabileceğinizi görüyordunuz. Kendi hanedanınızın devamı için sizden sonra gelecek adayı seçerken onun yanına konacak laladan, yetiştirme tarzına kadar tüm detaylarla ilgilenebiliyordunuz. Bol katakulli, kaçınılmaz savaşlar ve dantel gibi işlenmiş bir politika ile taçlanan bu oyun yukarıda sıkıştırarak yazdığım özelliklerinden ötürü yılın strateji oyunu olmayı fazlasıyla hak ediyor. Ama yanında promosyon olarak bol bol sabır taşı gerektiğini de söylemeden geçemeyeceğim. ◆ Burak Akmenek



[EN İYİ DÖVÜŞ]

MORTAL KOMBAT 11 ULTIMATE

Dövüş oyunları hiçbir zaman, bir FIFA, bir CoD gibi, her yıl yeni bir oyunuyla piyasaya çıkan bir yapıda olmamıştır. Bu da bazı yıllarda, sadece beş kişinin (Onlar da Uzak Doğu halkının birer üyesi.) oynadığı merdiven altı dövüş oyunları ile baş başa kalmamıza ve elimizin altındaki diğer dövüş oyunlarına yönelmemize sebep olmuştur. Böyle bir ortamda, eğer o dövüş oyunu içeriğini güncelliyorsa da tadından yenmemektedir, aynı MK11'in Ultimate takısıyla büründüğü format gibi...

Geçen yıl da en iyi dövüş oyunu olarak burada yer alan MK11, son eklenti paketiyle Mileena, Rain ve Rambo'yu kahramanlar arasına taşıdı. Önceki paketlerle birlikte oyunun büründüğü şeye de MK11 Ultimate

dedik, konuyu da en fazla bu kadar uzatabilirim sanırım...

Velhasıl-ı kelam, MK11 Ultimate şu anda piyasada bulabileceğiniz en iyi dövüş oyunlarından bir tanesi ve güncellemelerle çok şahane bir hal aldı. Hele ki MK11'e daha önce hiç bulaşmadıysanız sizi inanılmaz bir hikaye modu bekliyor; sonra da online ortamda akın gidin.

Olayın daha da güzel tarafı, MK11'in PS5 ve XSX'te de bedava bir yükseltmeyle şahane bir biçimde çalışması. Yani hangi sisteme sahip olursanız olun, Mortal Kombat'tan kaçış yok. Dövüş oyunlarını seviyor olup olmamanız bile çok önemli değil; MK11 öyle ya da böyle sizi içine çekiyor ve günlük aktiviteleriyle her gün,



bir mobil oyunmuşçasına ekranın karşısına geçip bir uğramak istiyorsunuz. Tüm bu nedenlerdir ki MK11, bu yılın da birincisi, kismetse diğer yıla da MK11 Ultimate Max ile burada görüşürüz. (Görüşürsünüz yani, ben yokum zira.) ♦ Tuna Şentuna

[EN İYİ SPOR]

TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2

Aslına bakarsanız, pes! Gelmişiz 2021'e, 2020'nin en iyi spor oyunu 1999'un en iyi oyunlarından birinin güncellenmiş hali oluyor. Bu çok enteresan bir durum zira, her ne kadar THPS 1+2 gerçekten çok güzel bir oyun olsa da herhangi bir başka spor dalının bir üyesi olan, bir başka oyun da çok rahat öne geçebilirdi ama demek ki 2020'de spor oyunu görmemişiz, yazık olmuş.

THPS 1+2, oyunu vaktinde oynamış olanları çokça mutlu edecek kadar iyi bir remake ve

oyunla daha önce hiç tanışmamış olanları da kaykaya yönlendirecek kadar yeni bir tecrübe. Ve tabii kaykay olayı tüm dünyada popülaritesini yitirmiş olduğu için THPS 1+2 de bir Queen's Gambit gibi satrancın popüler olmasını sağlayamadı. (Ne gereksiz bilgiler veriyorum!)

Aynı Mortal Kombat 11 örneği gibi, THPS 1+2 de spor oyunu sevin sevmeyin, kaykaydan hoşlanın veya hoşlanmayın, alınıp anında keyif alınabilecek bir yapım. 1999 yılında bu oyunu ilk defa oynadığımda,

kaykayın k'sini (Ke diye okudum.) bilmiyordum ve oyunun başından kalkmadığım gibi kendime kaykay alıp kafamı kırmak için yollar aramaya başlamıştım. THPS 1+2 de bu keyfi ve mücadeleyi aynen yaşayabiliyorsunuz. Üstelik dönemin müziklerini de aynen oyuna eklemişler, oyunun ruhu bu sayede aynen korunmuş.

Diyeceğim o ki şöyle hızlı ve eğlenceli bir kaykay mücadelesine gireyim diyorsanız, THPS 1+2 zamansız oynanışıyla her zaman oynamayı hak ediyor. ♦ Tuna Şentuna



[ENİYİ ESPOR]

CALL OF DUTY: WARZONE

Warzone neden kupayı kaldırdı? Soru sorarak yazıya başlamak hiç adetim değildir lakin bugünün geleceği alenen ortada bir durumdur. Oyun dünyası yıllardır Battle Royale fırtınasının ortasında ilerlemeye çalışıyor. MOBA ekolünden sert bir geçişle biraz Quake - Unreal biraz da Soldat ve Team Deathmatch / Deathmatch türünü harmanlayıp karşımıza farklı denemelerle sürülen bir dönemde, CoD tarafı önce Blackout ile bu alanda bir deneme yaptı. Blackout varlığı ve bütünlüğü ile firmadaki abilerin kaşını gözünü öyle bir oynatmış

olacak ki, Battle Royale dünyasının görmediği kadar iyi grafikler ve dosya boyutu ile tamamen ücretsiz olarak çıktığında resmen yer yerinden oynadı. Oyun içindeki eğlence keyfi, bize sunulanlar, mekaniklerin TDM ve DM kadar hızlı ve bir o kadar aksiyon odaklı olup CoD keyfini yaşatması, üç farklı platformda ücretsiz ve cross-platform olması gibi gerçekten çığınca ve bir o kadar dahiyane ve basit fikirleri etrafında toplayan yapım, dünya çapında hızla yayıldı. Genel kanının aksine F2P olup giriş seviyesi bilgisayarları hedeflememesi onu



kalite olarak yukarı taşıyan, benzerlerinden ayıran ve oyun modları ile geleceğe dönük bir wonderkid havasına soktu. Keza bu yıl çıkan Cold War tarafını bile etkilediğini hatırlatmak isteriz. Oyun dünyasında büyük değişimler ya Medal of Honor ya da Call of Duty ile olmuştur. Tarih yine tekerrür etti diyebiliriz. ♦ İlker Karas

[ENİYİ MULTIPLAYER]

FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

Battle royale türü artık doygunluk noktasına geldi ya da ben öyle düşünüyordum ki Fall Guys çıkageldi. Hem de ne çıkış! Twitch, sosyal medya, tüm oyuncular yanı sıra sektörlere alakalı herkes bu Fall Guys'ı konuşuyor ve oyunun başından kalkamıyordu. Basit anlamda oyuncuların birbirini geçip, platformda kalan son oyuncu olmaya çalıştığı Fall Guys'in yeniden oynanabilirliği oldukça yüksekti ve insanı yormayan bir yapısı vardı. Mevzuya bir de arkadaşlar -haliyle arkadaşlara atılan çelmeler- dahil olunca oyunun vadettiği eğlence inanılmaz bir noktaya ulaşıyordu. Fall Guys çıkışının üstünden 2 ay geçtiğinde oyuncular için ana oyundan ziyade ara sıra girilip kafa dağıtılacak bir oyuna dönüşmüştü ki

bana sorarsanız Fall Guys'in oyun yapısını düşününce bunu oldukça doğal karşılamak lazım. Ayrıca bunun oyunda oyuncu ya da yeni içerik eksikliği anlamına gelmediğini de belirteyim. Evlerimize tıkladığımız, eşimize dostumuza hasret kaldığımız, oldukça zor geçen 2020'de arkadaşlarımızla, diğer oyuncularla doyusuya eğlenmemizi sağlayan bir oyun oldu Fall Guys ve yılın Multiplayer yapımı olmayı da sonuna kadar hak etti. Eğer bir şekilde Fall Guys'ı ıskaladıysanız hala geç değil. Bu yazıyı okuduğunuz sıralarda 3. sezonun henüz başında olacağız ve oyuna eklenecek haritaları da hesaba katarsak bu eğlenceye katılmamızın tam zamanı! ♦ Tolga Yüksel

[ENİYİ VR]

HALF-LIFE: ALYX

Half-Life 2: Episode 3 ya da Half-Life 3... Nihai oyun kimliğine bürünememiş bu iki yapım için şimdiye kadar yüzlerce haber gelmiş ve neredeyse hiçbiri doğru çıkmamıştı.



Half-Life serisinin ölmeyeceğini biliyorduk, ama merak ettiğimiz şey, sıradaki oyunun ne zaman ve nasıl karşımıza çıkacağıydı. Valve gerçekten ilginç bir firma. İstese şimdiye kadar onlarca HL oyunu yapamaz mıydı? Peki, niye yapmadı? Sanıyorum bunun net, tek bir cevabı yok ve onlar da bunun farkında.

Episode Two'yu tamamladıktan sonra düşündüğüm şey, artık Alyx Vance'i kontrol edebileceğimiz bir HL idi. Sahip olduğu yeteneklerle farklı bir HL deneyimi sunulabilirdi. Yine de, Valve'in bu kadar ileri

gideceğini düşünmemiştim. Alyx, şu an görebileceğiniz en iyi VR oyunu. HTC Vive ile deneyimlemek için ilk kez açtımda, yarım saat boyunca etrafı izlemiştim. Hatta aileme de denetmişim. Herkes etkilenmişti. Oyun, "Bir VR oyunu yapmalıyız" amacının ötesinde ve Alyx'in yeteneklerini yansıtıyor. Gelişmiş bir oynanış sistemi var. Etkileyici görsel detaylarının yanına saatlerce süren senaryo deneyimini de eklediğimizde, evet, bu gerçekten de "Başlı başına bir Half-Life oyunu" diyebiliriz. Minik not: HL3 bekleyişimiz bitmedi! ♦ Mahmut Saral



[EN İYİ GENİŞLEME PAKETİ]

WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

Orijinal oyunun çıkışı üzerinden geçen 16 yıla rağmen popülaritesini hala sürdürmeyi başarabilen bir oyundan bahsediyoruz... Blizzard'ı bu başarısından dolayı gerçekten tebrik ediyorum. Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Shadowlands'ın gelişi öylesine gecikti ki, Battle for Azeroth'u World of Warcraft tarihinin en uzun soluklu eklenti paketi haline getirdi. Tabii buna yaşadığımız küresel salgının da etkisi olmuş olacaktır. Oyunun açıklanan ilk çıkış tarihine sadece günler kala da bir aya yakın bir süreliğine ertelendi. İşte bu noktadan itibaren insanların kafasında soru işaretleri belirmeye başladı; "Acaba bir problem mi

vardı?". Daha da vahim olan ilk defa oyunun çıkışına sadece günler kalmasına rağmen hala sınıflar arası denge değişimleri yaşanıyordu. İşte böylesine sancılı bir süreç sonunda çıkışını gerçekleştiren Shadowlands, bana göre bugüne kadar çıkmış en iyi genişleme paketlerinden biri olmayı başardı. Zaten benzer düşüncelere sahip olacağız ki yazar kadromuz da oylarını Shadowlands'den yana kullandılar ve en nihayetinde oyun "Yılın En İyi Genişleme Paketi" ödülünün sahibi oldu. Shadowlands ile birlikte, oyuna beş yeni bölge, sekiz yeni dungeon ve bir yeni raid ekleniyor. (Tabii yeni gelecek yamalar ile birlikte

bu saydıklarımın sayıları artacaktır) İnceleme yazımda da bahsettiğim üzere özellikle bölgelere gerçekten hayran kaldığımı söyleyebilirim. Evet, Shadowlands'de olduğumuzu düşünecek olursak neredeyse hiçbirini bir "ölüm" kokmuyor ama birbirleri arasındaki tematik farklılıklar, bölgeleri birbirinden ayırmaya ve oyuncuyu havaya sokmaya yetiyor. Lafı çok da uzatmak istemiyorum zira oyunun altı sayfalık incelemesi 52. sayfada sizleri bekliyor. Son olarak şunu çok içtenlikle söyleyebilirim ki World of Warcraft: Shadowlands bu ödülü sonuna kadar hak ediyor. Buyurun Shadowlands'e! ◆ Emre Öztınaz

[EN İYİ MACERA]

KENTUCKY ROUTE ZERO

2020 öylesine acayip bir yıld ki ilk bölümü 2013 yılında yayınlanmış, beş bölümlük, olağandışı ve gerçekten bağ kuracağınız bir yapımın nihayet tamamlandığını ve yılın macera oyunu olduğunu görmeyi nasip etti bizlere. Yapımcı Cardboard Games hiç aceleyle getirmediği ve bu dinginlik hissini her pikseline işlediği oyununda bizlere hayallerden, hayal kurmanın güzelliğinden, iyilikten, absürtlükten, içimize saplanan bir sıkıntı ile uyandırdığımız sabahlardan, hiçbir şey yapmak istemediğimiz ama sonrasında uzun süre unutamayacağımız güzellikte geçen günlerden, iyi şeylerin zaman aldığından, yeni dostluklardan, o hiç umulmadık yeni dostların birbirinden ilginç hikayelerinden, bir masada oturup günün batışını seyredirken

dinlenen müziklerin yorgunluğumuzu nasıl aldığından, bazen o masada olmanın en büyük mutluluk olabildiğinden, huzurun neden en büyük zenginlik olduğundan, hayatın basitliğinden, pastel tonların ne kadar güzel gözüktüğünden, beklentilerin yaralayabildiğinden bahsetti. Tıpkı ilk dinlediğinizde içinize sinmeyen ama çok sonraları ne kadar güzel olduğunu fark ettiğiniz albümler gibi, yaşarken ne kadar şanslı olduğunuz farkında olmadığınız anlar gibi, 12 saat boyunca sizi ince ince işleyen bir oyundu Kentucky Route Zero. Bu yazıyı yazarken ödülün neden Beautiful Desolation gibi kendisini çok daha kolaylıkla sevdirebilecek bir oyuna değil de Kentucky Route Zero gibi, Kargo'nun "Yalnızlık Mevsimi"

albümü tadında, ağır, karmaşık, anlaşılması zor bir yapıma gittiğini düşündüğümde çıkartabildiğim sonuçlar bunlardı, eğer merak ediyorsanız. Buraya kadar gelebildiyse, oyunun size uygun olup olmadığını da artık biliyorsunuz demektir. ◆ Kürşat Zaman





AMNESIA: REBIRTH [EN İYİ KORKU]

Amnnesia: Rebirth'ün yılın korku oyunu olması benim için sürpriz olmadı. Eksileri olsa da işini çok iyi yapıyordu; o da korkuyu iliklerimizde hissettirmek. Takip edilme hissi, dar ve karanlık mekânlar, uzaktan gelen tıkrıtlar derken tıpkı ana karakter Tasi gibi bizim de nabzımız hızlı hızlı atmaya başlıyordu. 2020 yılında hiç de fena olmayan korku oyunları bizlerle buluştu. Visage olsun, Maid of Sker yahut The Dark Pictures: Little Hope. Tüm bu yapımlar gayet iyi lakin Amnesia: Rebirth'in bir Amnesia oyunu olmasından dolayı yılların getirdiği bir tecrübesi var ve güçlü rakipleri

karşısında tecrübesinden de faydalanarak birinciliği hak etmiş durumda. Ne mi bu tecrübe? Korkuyu oyunun geneline yayabilmek ve tek bir faktöre odaklanmamak. Karanlığı iyi kullanmak, oyuncuyu seslerle tetikte tutmak ve yardıma muhtaç hissettirmek. Parantez açmak istediğim bir özelliği de sunduğu mekânlar ve mekânlarla gelen atmosfer. Bu tarz oyunlar, yani herhangi bir silahı kullanıp kendimizi savunmadığımız yapımlar genelde tek – büyük bir mekânda geçer. Rebirth ise bizlere çok daha fazlasını sunmakta. Ucu gözükmeyen çöllere, karanlık mağaralar, terk edilmiş

şatolar ve alternatif evrenler... Ama hepsinin ortak özelliği, size çaresizliği hissettirmesi. Mağaraların karanlığı yahut şatonun çürümeye yüz tutmuş duvarlarının ötesinden gelen sesler gibi şeylerle asla güvende olmayışımız Amnesia: Rebirth'te başarılı bir şekilde oyuncuya yansıtılıyor. Rebirth'in handikabı, başlarda kafa karıştıran senaryosu. Lakin ilerledikçe taşlar yerine oturuyor ve hem merak hem de korku ile yolumuza devam ediyoruz. Bu yazıyı okuduktan sonra, eğer Rebirth'i hala oynamadıysanız işte size fırsat. Gidin ve güzelce bir korkun!

◆ **Olca Karasoy Moral**

[EN İYİ ERKEN ERİŞİM]

ESCAPE FROM TARKOV

Özellikle son bir senede çok fena sardığım bu oyun söz konusu olduğunda teşekkürü borçlu olduğum kişi, hiçbirimizin haberi bile yokken Tarkov'u keşfeden ve üç buçuk sene evvel kocaman bir dosya konusu yapmamız için bizi zorlayan Cem Şancı'dır, bunu hemen söyleyeyim. Ortalığın yeni MMOFPS'lerle çalkalandığı bir ortamda "bak şöyle bir şey geliyor, dediklerini yapabilirlerse çok acayip

şeyler olacak" diyen Cem fena halde haklı çıktı. Escape from Tarkov, şimdiye kadar diğer oyunlarda gördüğümüz ne kadar teknik detay varsa Army Men oyunları gibi gösteren bir derinliğe sahip öncelikle. Bir silahı "silah" olarak değil de "silahı oluşturan parçaların bütünü" olarak gören, modifikasyonun dibine vuran, bu da yetmiyormuş gibi bu olağandışı, bazen oyuncuları ürktüten detay seviyesini her yamada biraz daha yukarıya çeken bir oyun. Birilerini öldürmek değil, her seferinde size söylenen çıkış noktalarından bir yardım olmadan, çevrenize bakarak nerede olduğunuzu kestirmek suretiyle kaçmaya çalışmak üzerine kurulu olan Escape from Tarkov son derece acımasız bir oyun. Haritadan çıkamadığınızda üzerinizdeki her şeyi kaybettiğiniz (sigorta yaptıysanız bile cesedinizin lootlanmaması gerekiyor), diz kapağınıza yediğiniz tek kurşunda çıkışa doğru ağır aksak, acıdan ciyak ciyak bağırarak, yakındaki her düşmanı kendinize çekerek ilerle-

meye çalıştığınızın, en deneyimli oyuncuyu en acemi oyuncu ile aynı harıtaoya koyan, çoğu zaman sinir bozucu olan, moralinizi bozan ancak kendinizden 30 level yukarıda bir oyuncuyu tuzağa düşürüp lootladığınızda inanılmaz bir tatmin hissi veren Escape from Tarkov, piyasadaki hemen tüm "bitmiş" oyunlardan daha "tamamlanmış" halde aslına bakarsanız. Bakalım ne zaman tam sürüme ulaşacağız? ◆ **Kürşat Zaman**



[EN İYİ MOBİL] AMONG US

2020 yılı çok değişik ve zorlu bir yıl oldu. Evlere kapandık, çeşitli sıkıntılar çektik, kilo aldık, PS5 ve XSX çıktı ama neredeyse dört asgari ücret fiyatına. Cyberpunk 2077 bizlerle buluştu ve Sony tarafından satıştan kaldırıldı. Biz oyuncuların can damarı olan oyunlar bir güzel

zam yedi. Steam ve Epic Games fiyatları hala makul seviyede fakat PSN Store'da oyun fiyatları aldı başını gitti. En basitinden yine Cyberpunk örneğini vereyim; PC fiyatı 249,00 TL iken PS'de oynamak isteyen vatandaş (tabii kaldırılmadan önce) 459,00 TL vermek zorunda. Örnekler çok, uçurum ne yazık ki bayağı bir geniş.

Peki, güzel şeyler de olmadı mı? Bizleri tebessüm ettiren olaylar da yaşandı elbette. Bunlardan bir tanesi de, bu yazıyı yazma amacım olan Among Us. Aslında 2018 yılında çıkmasına karşın büyük patlamasını 2020 yılında gerçekleştirdi. Hatta bir ara millet Among Us'cular ve Fall Guys'cular olarak da ikiye ayrıldı.

Peki konu ne? Dört ila on kişi arasında oluşan bir ekip ve aralarında bir hain. Basit ve oynanması zevkli. PC fiyatı zaten 10,50 TL gibi makul

bir fiyatken bir de mobile ücretsiz gelmesi işin kaymağı oldu ve benim gibi Among Us'ı sadece sosyal medyadan tanıyanların bile oyuna dahil olmasını sağladı. Dolayısıyla benim de en iyi mobil kategorisinde favorim olan Among Us'un ipi göğüslemesi beni mutlu etti.

Among Us'ın mobil sürümü dediğim gibi ücretsiz ve eksi olarak görebileceğim tek yönü ekranının küçük olması ve bu sebepten klavye&mouse kombinasyonu ile hareket eden arkadaşların daha hızlı reaksiyon verebilmesi. Tabii en büyük artısı ise dilediğiniz zaman dilediğiniz yerde bir oyuna dahil olabilemeniz. Among Us'ı hala oynamadıysanız muhakkak bir şans verin. Zaten kaybedecek bir şeyiniz de olmayacak. Tam tersine, bir müddet sonra olayı bilgisayar ekranına taşımak isteyeceksiniz. ♦ **Rafet Kaan Moral**



[EN İYİ PLATFORM] [EN İYİ XBOX ONE] ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Valla adamlar sanat eseri gibi oyun yapıyor iki seferdir, bana sorarsanız bu seri çoktan klasik oldu.

Bir kere kahramanımız gerçekten çok akılda kalıcı ve bir o kadar da sevimli. Yani şu yaratık doğada bulunsa millet evinde beslemek için birbirini ezer. Karakterin tasarımının başarılı olmasının yanında, oyunda müthiş bir akıcılıkta hareket etmesi de bu sevimli beyaz yaratığı zihinlerimize kazıyor. Tabii bu oyunu iyi yapan sadece Ori değil.

Oyunun görselliği tartışmasız bir klasik; gördüğünüz saniye renklere büyülenip kalıyorsunuz. Kendinizi görsellikten kurtardıktan sonra da senaryoya ve ardından da oynanışa bırakıyorsunuz ve oyunun mücadeleciliği haliyle bir kez daha neye uğradığınızı şaşırıyorsunuz. Bu kadar sevimli ve renkli bir oyunun, bu kadar zor olmasını beklemiyorsunuz elbette. Lakin şu güzel bir durum ki bu zorluk hiçbir zaman saç baş yoldurmuyor. Bazı yerleri 10 kez denediğiniz de oluyor

ama öldükten sonra başladığınız noktalar o kadar iyi ayarlanmış ki oyun hiçbir zaman tekrara düşmüyor.

Ori ve maceralarını umuyoruz ki XSX'te de takip ederiz. Şöyle 4K çözünürlük, 120 FPS hızda Ori'nin ekranda koşturup durmasını görmek gerçekten müthiş bir his olacaktır. Adamlar bu serinin oyunlarını biraz uzun sürede yaptıkları için umudumuz en erken 2024 ama geç olsun da güç olmasın...

♦ **Tuna Şentuna**



[EN İYİ PC] [EN İYİ SİMÜLASYON]

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Vay be, dün gibi hatırlıyorum bu oyunun tanıtıldığı günü. Her detayı tekrar tekrar gözden geçirdiğimi, içimdeki fırtınayı dindirmek için hevesimi kaçırarak bir şeyler aramamı, basın açıklamasının içinde sinir bozucu bir şeyler görmediğimde yaşadığım sevinç hissini. Game Awards için aday gösterilmediğinde çok hakkını yediler Microsoft Flight Simulator'ın, hemen söyleyeyim. TLOU 2 gibi bir fenomenin üstüne çıkmasını beklemiyor olsam da tüm yıl çıkan onca oyun için "yeni nesil" olmanın tüm gereklerini yerine getirebilen, ileride yaşayacağımız oyun deneyimlerini kökten değiştirebilecek teknolojilerle gelen bir yapımdı Microsoft Flight Simulator. Dile kolay, tüm dünyadaki 35 bin havaalanını içinde barındıran, koca bir dünyayı Azure AI ve Bing Maps kullanarak olabildiğince gerçek şekilde modelleyen ve bu teknolojiyi de son derece ulaşılabilir bir şekilde önümüze getiren, supercomputer falan gerektirmeyen bir yapımdan bahsediyoruz.

Flight Simulator'ın başardığı bir diğer şey de günümüzde simülasyon oyunlarının hala çok konuşulabileceğini, hala ana akım oyunların arasında kendisine yer bulabileceğini göstermesi oldu. Çıkışıyla beraber en çok izlenen yayıncıların, en çok takip edilen sitelerin gündeminde kendisine yer bulan oyun hiçbir şeyi başaramadıysa bile doksanlarda altın çağını yaşamış simülasyon oyunlarına yeni bir nefes verdi, yeni yol arkadaşlarını mevcut simülasyonculara kattı ve sunduğu teknolojilerle yeni bir oyun deneyiminin hiç de uzakta olmadığını kanıtladı.

Bir akşam üstü Cessna 172SP'ye atlayıp Simülasyon Türk'ün yayınladığı şahane Hezarfen'den kalkmak, görecuk uçuşla Zonguldak'a kadar uçmak, havanın giderek kararmasını izlemek, belli bir disiplini takip edip güvenle iniş yapmak sizin için bir şeyler ifade ediyorsa, belki de kendinize bir şans vermelisiniz. ♦ **Kürşat Zaman**



[EN İYİ SWITCH]

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Pandeminin tam da başlarıydı Nintendo Switch konsolumu sipariş ettiğim gün, hafta sonu yasaklarının ilk haftası hatta. Sepete direkt Animal Crossing: New Horizons'ı da eklemiştim. Meğer kendime ne büyük iyilik etmişim! Biz sokağa çıkmadık hiç o günlerde ama adama gelen arkadaşlarımla sosyalleştim, hayalimdeki devasa çiçek bahçesini yaptım, başkalarının adasına giderek onlara hediyeler verip benim adamda benimle yaşasınlar diye ikna etmekle geçti günlerim.

Canım sıkıldıkça bir şeyler tasarladım, evimi güzelleştirdim. Mesela pandeminin başında tek göz olan minik evimin şimdi üç odası var! O zamanlar çadırdan ibaret olan yönetim binamız şimdi kocaman, 10 kişilik kalabalık bir aile olduk geçen aylar içinde. Müzeye bağışladığım fosiller tamamlanmak üzere, böcek ve deniz canlıları koleksiyonum da göz dolduruyor! Müzedeki tarihlerine bakıyorum mesela yakaladığım kelebeğin; 14 Nisan 2020 yazıyor. O zamanlarda bu pandeminin bu yıl içinde biteceğini umarken ne kadar da iyi niyetliymişim.

Sonra yaz geldi, müthiş bir güncelleme ile denizde yüzmeye başladık! Olsun, tatile gidemiyorduk ama bizi düşünmüştü canım oyunum. O günlerde balkonda oturup denizin dibinden midyeler, deniz kestaneleri topluyordum ben de. Sadece yaz aylarında ortaya çıkan ne kadar deniz canlısı varsa toplamaya çalıştım snorkelimi takip, akşamları kayan yıldızlara bakıp "Aralık ayında hangi türler çıkacak acaba?" diye düşünüyordum. Şimdi ise yeni yıl temalı adamda

yepyeni şeyler tasarlayıp bitki koleksiyonumu büyütüyorum.

Mevsimler geçti gitti, Animal Crossing'te hayat nasıl sakinse ve acele gerektirmiyorsa geçirdiğimiz aylar da tam öyle oldu şimdi geriye bakınca. Yıllar sonra hepimiz oyunu açıp baktığımızda bu dönemi hatırlayacağımız çok şey var. "Hepimiz" diyorum; 2017 yılında çıkan önceki oyun ile beraber, toplam 26 milyon kişilik, kocaman bir Animal Crossing ailesi olmuşuz!

♦ **Ayça Zaman**





[EN İYİ PLAYSTATION]

GHOST OF TSUSHIMA

Efendim bu konuda şöyle bir durum oluştu dergide; yılın oyunu olarak seçtiğimiz The Last of Us Part II, haliyle PS4'ün de en iyi oyunu olma unvanını otomatik olarak yakalıyordu. Lakin Ghost of Tsushima gibi bir efsaneye de ödül vermeden geçemedik ve zaten yılın oyununu alıp oynayacağınız için, PS4'ün en iyi oyununu da bu şekilde toparladık.

Bizzat oynayıp hayran kaldığım Ghost of Tsushima, özette Edo dönemindeki Japonya'da özgürce dolaşıp bol bol kılıç dövüşüne girdiğimiz bir mükemmellik. Hele ki Assassin's Creed'i seviyorsanız, Ghost of Tsushima'dan zevk

almamanız imkansızsa yakın. Bu oyunu sevmek için, dergideki Emre arkadaşımız gibi Uzak Doğu kültüründen nefret ediyor olmanız lazım; ancak o zaman oyuna elinizi sürmezsiniz. Görselliğiyle bir PS4 oyunu olduğundan şüphe duyacağınız Ghost of Tsushima, SSD'lere taş çıkaran bir yükleme süresiyle de beni büyülemişti. Hani yeni neslin en büyük olayı hızlı yüklemeler ya, meğer o istenirse böyle devasa bir açık dünya oyununda da yapılabiliyormuş. Oyun keşke daha önce çıksaydı da diğer oyun firmaları örnek alsaydı... Ghost of Tsushima'nın oynanışı da gerçek-

ten müthiş. Kahramanımız farklı kılıç dövüşü stilleriyle düşmanlarını kesiyor biçiyor ve oyunun sonuna gelseniz bile bu durumdan sıkılmıyorsunuz. Zorluk güzel dengelenmiş, ne çok zorlanıyorsunuz, ne de ekrana bakmadan ilerleyebiliyorsunuz.

Gelen bedava bir güncelleme, Legends ile oyuna bir çeşit multiplayer kısmı da eklendi ve zaten iyi olan oyun, daha da keyifli bir hale geldi.

Tüm bunlar da size özette diyor ki, eğer bir PS4 sahibiyse, Ghost of Tsushima'yı da mutlaka almalısınız. ♦ Tuna Şentuna

[EN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIĞI]

MARVEL'S AVENGERS

Bana sorarsanız bu başlığa ikinci bir oyun daha ekleyebiliriz: Cyberpunk 2077. Tabii ki oyun standardın üstünde, tabii ki hataları iyice giderilince keyifle oynayacağız ama seneler boyunca öyle büyük bir beklentiye girdik ki sonunda böyle yarım bir oyun görünce, normalde vereceğimizden çok daha büyük bir tepki vermek zorunda kaldık.

Her neyse, konumuz Cyberpunk değil, özünde bir garabet olan Marvel's Avengers. Evrenin en popüler süper kahramanları, iki tane büyük firmanın gözetiminde ancak bu kadar kötü bir formatta karşımıza çıkabilirdi... Ben ki tüm kitaplığı Marvel çizgi-romanlarıyla dolu olan bir fanatiğim, şu oyuna o kadar tahammül edemedim ki gidip adamların ofisini yıkacaktım. Aslına bakarsanız oyunun pek bir şeye benzemeyeceği, o köprüdeki dövüş fragmanının

verildiği vakitten belliydi. "İşte bunun gibi senaryo parçaları olacak, haritada onları bulup oynayacağız..." gibi bir mobil oyun mantığı açıklanmıştı ve beni (Ve işten anlayan birçok kişiyi.) o noktada kaybettiler. Bu çünkü senaryonun bir şeye benzemeyeceğinin bir işaretiydi. Senaryoyu bir köşeye atabiliriz, şayet ki oynanış iyi bir aksiyona imza atsaydı. Ve fakat neyle karşılaştık, cooldown sistemiyle işleyen özel yetenekler, sadece uyduruk loot'ların peşinde koştuğumuz bir oyun sistemi ve heyecan vermeyen süper kahramanlar... Yani oyun o kadar baştan sayma bir şekilde hazırlanmış ki resmen Godfall'un düştüğü duruma düştüler; evrenin en iyi kahramanlarıyla birlikte! Hiçbir şekilde durumu toparlayamayan ve her dakika oyuncu sayısı düşen Marvel's Avengers, tarihin tozlu sayfalarında... Falan filan; güle güle Avengers, seni özlemeyeceğiz. ♦ Tuna Şentuna





HADES [EN İYİ BAĞIMSIZ]

Geldik her senenin en renkli, en çekişmeli kategorisine. Bir yıldan biraz fazla bir süre önce ilk bakışını yaptığım ve o zamanlar 2022 gibi tamamlanmasını beklediğimiz Hades, erken erişimi öyle verimli kullandı ki geçtiğimiz yıl içinde bizlerle buluştu ve ödülü de az farkla da olsa Fall Guys'ı mağlup ederek almayı başardı. Peki bunu nasıl başardı? Bunun için Hades'i konuşmaya oyunun arkasındaki ekipten yani Supergiant Games'ten başlamamız gerekiyor. Bağımsız bir geliştiricinin veya ileride efsane olacak küçük bir rock grubunun ilk zamanlarına tanık olmak hayatta çok karşılaşılabileceğimiz

bir şey değildir. Bu yüzden Iron Maiden'in ilk albümünü, Metallica'nın Cliff Burton'lı günlerini o imkanları kısıtlı vakitlerde yaşayan abilerimiz, ablalarımız bizlerin çocukluk kahramanlarıydı. Supergiant Games de Hades ile öyle bir iş çıkarttı ki, üzerinden o "minik indie geliştirici" etiketini sonsuza kadar atıp efsaneler arasında girmek için dev bir adım attı. Şimdiye dek Bastion ve Transistor gibi bağımsız oyunların geldiği noktada büyük payı olan yapımlara imza atan yapımcı için Hades tek kelimeyle ustalık eseriydi. Bir tanrının oğlu olmanın beraberinde getirdiği

tüm güçlere rağmen pek de matah bir şey olmadığını anlayan Zagreus'un Tartarus'tan başlayan yolculuğunda kendisine eşlik ettik, inanılmaz diyaloglar, el çizimi şahane bölümler, ince ince işlenmiş düşmanlar gördük. İhaneti tattık, umulmadık yerlerden yardım aldık ve eğer her şeyi yapmaya çalışırsanız 100 saati bulan şahane bir hikayeye tanıklık ettik. Elbette Supergiant'ın esas işi şimdi başlıyor, çitayı o kadar yükselttiler ki sonraki oyunları korkunç bir beklenti yaratacak, nedense bana tökezleyeceklermiş gibi gelmiyor.

◆ **Kürşat Zaman**

[EN ÇOK BEKLENEN]

GOD OF WAR: RAGNAROK

Vay arkadaş, daha önce hakkında bu kadar az şey bildiğimiz bir oyunun yılın en çok bekleneni olduğu olmamıştı, yanılıyor muyum? Peki neden biz bir logodan başka bir şey görmediğimiz bu oyuna bu kadar yanıttık? Gelin isterseniz God of War mevzuunda teybi başa saralım. Bizim dergide evine PS2 çeke-



bilmiş birilerini sıraya dizip "en sevdiğiniz PS2 oyununu yazın" deseniz, çoğu araya God of War karalar zira oyun o dönem aksiyon ve hikaye konusunda muhteşem bir uyum yakalamış, hele de mitolojiye birazcık ilgi duyan oyuncular için "Antik Yunan Dönemi yaratık kesme kılavuzu" haline gelmişti oyun. Bu "hype" sonraki oyunlarda giderek azalıp en sonunda GoW III "dümdüz old school aksiyon" haline geldiğinde seriyi masaya yatırmaya karar verdi Sony ve sonuçta sakallı, evinden uzaklarda hayat kurmaya çalışan aile babası Kratos ile tanıştık. God of War'un benim adıma en büyük şanssızlığı Red Dead Redemption 2 aynı yıl piyasaya çıkmasıydı. Elbette bu oyunun binlerce yerden Yılın Oyunu ödülünü almasını etkilemedi ama ben kısa aralıklarla oynadığım iki oyun arasında GoW'u bir türlü üste koyamadım. Yine de

hikayesiyle, minicik detaylara verdiği önemlerle, elden geçirilen ve Blades of Chaos'u bir kere edinince keyiften geberten savaş mekanikleriyle PS4'ün en iyileri arasına adını yazdıran oyuna artık bir devam oyunu bekliyoruz ve Ragnarok daha şimdiden "PS5'in gücünü kullanarak neler neler yapar bunlar?" temalı sohbetlerde muhteşem bir beklenti yarattı. Ragnarok bizi Kuzeyin Devleri ve Tanrıları arasındaki savaşın tam ortasına atacak gibi gözüküyor ama bildiğimiz de tam olarak bundan ibaret. Santa Monica Studio'nun Ragnarok gibi bir materyali işleme potansiyeli, konsolun gücü ve oyun için net bir tarih verilmemesi (CP2077'den sonra ödümüz kopuyor) içimizi ferahlatan şeyler. Beklenti böyle büyük olunca geyik bitmez, öğrendiğimiz her bilgi kırıntısını sizinle paylaşacağımızı biliyorsunuz. ◆ **Kürşat Zaman**



[YILIN OYUNU]

THE LAST OF US PART II

Hak ettin be bu ödülü TLoU. Gerçekten hak ettin... Elbette beğenmediğimiz kısımların vardı ama aylar geçti, araya oyunlar girdi ama biz seni unutamadık. Eline sağlık Naughty Dog, büyüksün.

İlk kısmıyla oyun alemini çalkalayan TLoU, o kadar büyük bir ses getirmişti ki PC ve Xbox sahipleri, bir şekilde bu oyunu nasıl oynayacaklarını düşünmeye başlamıştı. Oyun hikayesiyle o kadar, ama o kadar başarılıydı ki oyunun sonunda ağlayanlar, birbirine sarılanlar, günlerce etkisinden çıkamayanlar... Tamam, bu kişilerin sayısından emin değilim ve biraz abartıyor olabiliriz ama oyun her haliyle çok büyük bir patlamaya neden oldu. (Duygusal olarak.) Gelelim ikinci kısma. İlk oyundan seneler sonrasını konu eden ikinci oyunumuzda Ellie başrolde. Artık kocaman bir genç kız ve seneler boyu bir şeylerle mücadele etmekten, takırdayanı, izcisi, patlayanıyla karşılaşmaktan o da hepten sinirle dolmuş. Vahşet, acımasızlık artık hayatının bir parçası ve oyunda olan biten, Ellie'yi hepten zıvanadan çıkartacak cinste olayları kapsıyor.

İlk oyundan farklı olarak biraz daha özgür kalmamız, oyundaki en büyük değişikliklerden. Vaktinde Uncharted 4'te gördüğümüz bu

özellik, bazı alanlara geldiğimizde ekipman, cephane vb. eşyalar aramak için salıverilmemizi sağlıyor. Başlarda bu iş hoşumuza gidiyor; yıkık dökük binalarda keşfe çıktıkça oyunun da içine giriyoruz ama bir süre sonra çekmece açıp raf tozu yutmaktan yorulduğumuz da olmuştuk. Yorulmanın da ötesinde, bu özgür bırakıldığımız kısımlar bizi, oyunun senaryosundan kopartıyordu ve asıl bu konuyu eleştirmiştik. (Aa, yılın oyununu kötülüyoruz, ne saçma.)

Bu özgürlük muhabbeti dışındaysa oyun yine çarpıcı. Atmosferi yine çok güçlü ve çatışmalar da insanların yoğunluğu nedeniyle daha farklı bir yöne sapıyor, işler daha da karışıyor. (Zaman zaman zombi arkadaşlarla insanları birbirine düşürebiliyoruz, o kısımlar çok eğlenceli.) Gizlenmek yine esas fakat zora düştüğümüzde de Ellie'nin ne kadar mahareli ve acımasız olduğunu görebiliyoruz.

Oyunu anlatmayı bırakalım, neden yılın oyunu dediğimiz detaylarına inelim. Bakın artık oyun teknolojisi, görsel açıdan iyi bir şeyler çıkartmanız için büyük kolaylıklar sağlıyor. Bedava Unreal Engine 4 motoru var mesela ama herkes bunu iyi kullanabiliyor mu? Kimler iyi kullanıyor? Cevabı basit: Emek verenler. Evet, sanat yönetimi, detaylar konusundaki hassasiyet,

oyunu bolca test etmek iyi bir oyun yapmadaki önemli kriterlerden. TLoU 2 de bu anlamda, ince ince işlenmiş ve PS4'ün gücünü sonuna kadar kullandığını her fırsatta gösteriyor. Bunun üzerine hikaye anlatımı ve Türkçe dublaj desteği de eklenince, kendinizi çok sağlam bir tecrübenin içinde buluveriyorsunuz, hiç kaçarı yok. Hatta oyunu başkası oynasın, siz oturun izleyin, neredeyse aynı keyfi alabilirsiniz. Başarılı dediğimiz, klasik olarak nitelendirdiğimiz tüm oyunlar çok sağlam emeğin ürünü. İyi bir fikir, iyi işlenmezse başarılı olamıyor. TLoU 2 her anlamda büyük akılların ve büyük bir emeğin ürünü; üstünde çalışan herkesi tekrar tebrik ediyoruz. ♦ **Tuna Şentuna**



NELER OLDU, NELER BİTTİ

Koca bir yılı daha geride bıraktık. Malumunuz o meşhur virüs yüzünden evlere kapandık ve daha fazla oyunla oynama fırsatımız oldu. LEVEL ekibi olarak, en beğendiklerimizi ödüllendirdik. Sıra geldi bu yılın içerisinde neler olduğuna, neler yaşandığına.

EVLERİMİZ ŞENLENDİ, SOKAKLAR BOŞ KALDI

Ülkemizi de etkilediği gibi tüm dünyayı da sarıp sarmalayan, yakalanmamak için türlü türlü önlemler aldığımız COVID-19 sebebiyle evlere kapanmak zorunda kaldık. Eh, oyuncu tayfa olarak biraz da işimize gelmedi değil. Rahat rahat merak ettiklerimizi oynadık, vakit ayıramadığımız oyunlara şöyle tekrar baktık. Bizim açımızdan uğraşacak bir şeyler mutlaka vardı. Ancak oyun sektörü bir hayli zarar gördü. Birçok oyunun geliştirilme süreci darbe aldı ve ertelendi. Çoğu oyun bu süreci tamamlayamayacağı için önceden açıklamış oldukları çıkış tarihlerini bir yıl ileriye atmak zorunda kaldı. Oyun sektörü zarar gördü dedik ama bir tarafta pazar büyüme



yaşadı. Önceki yıllara göre daha fazla oyun oynandı, daha çok oyun satın alındı. Örneğin Nintendo Switch, yılın ilk yarısı içerisinde 12 milyon adet satmayı başardı. İnsanlar evlerinde rahat rahat oyun oynayabilmek için ilk tercihlerini Nintendo'nun konsolundan yana kullandı. Eh, bunda yıllar sonra çıkan Animal Crossing'in de çok etkisi olmadı değil. ♦

YENİ NESİL İLE BULUŞMA

2013 yılından beri devam eden 8. konsol nesli sonlandı ve yeni nesil konsollara kavuştuk. Sony tarafı, tüm yıl boyunca ketum davranmasına karşın, konsolun çıkışına aylar kala tüm detayları bir anda bizimle paylaştı. PlayStation 5 şu an için içerik konusunda pek iddialı olmasa da özellikle yeni kontrolcüsü DualSense ile ilgiyi üzerine çekmeyi başardı. Herkesin konsol hakkında ilk konuştuğu şey DualSense oldu. "Eh efendim gemide giderken ona göre sağa sola atıyormuş da çimde yürürken başka hissi varmış" dilerim. Bunların hepsi de doğru ve yeni çağ oyunculuğun da önemli adımları. Microsoft ise buzdolabına benzetilerek dalga geçilen ancak performansı dudak uçuklatan Xbox Series X ve onun ufak modeli Series S ile karşımıza çıktı.

XSX, içerik açısından PS5'in bir adım önüne geçmeyi başardı. Çünkü Game Pass sayesinde, yüzlerce oyunu bir anda kullanıma sunabildi ama yanına konsola özel bir oyun ekleyemedi. Uzun süredir beta sürecinde olan Game Pass, bu yıl itibarıyla daha yoğun kullanılmaya başlandı. Asıl güzel tarafı ise Microsoft'un, ülkemize özel yaptığı fiyatlandırma oldu. Böylece kimse oyunsuz kalmadı. Bu iki konsol oyuncuları meraklandırsa da ülkemizdeki fiyatlandırma biçimleri de eleştirildi. Özel vergisi, konsol vergisi, kur dalgalanma payı derken dünyada alınabilecek en pahalı yeni nesil konsollar haline geldiler. Oyuncular da durur mu tabii. Ukrayna'dan, Polonya'dan, Bulgaristan'dan hatta Almanya'dan daha uyguna konsolları getirme planlarına düşüldü. ♦

BULUT TABANLI TEKNOLOJİLER

Oyunculuk adına ilginç bir gelişme de bir süredir testleri devam eden bulut tabanlı teknolojiler adına oldu. Nvidia'nın GeForce Now yazılımı, 5 yıllık geliştirilme sürecinin ardından PC ve mobil oyuncuların beğenisine sunuldu. Cüzi diyebileceğimiz miktarda (50 TL yapıyor o cüzi tutar tabii) aylık bir ödeme yaparak, internet üzerinden oyunları oynama imkanı hiç fena bir fikirdi, evet bizim gibi internetin sorunlu olduğu ülkelerde bile. Amazon da bunu fırsat bilerek kendi bulut tabanlı

yayın platformunu geliştirdiğini söyledi. Çıkışıyla beraber 100'den fazla içerikle oyunculara sunulan Luna da ilgi odağı oldu. Bir önceki yıl Google tarafından geliştirilen Stadia'nın stabil olmaması oyuncuları şüpheye düşürmüştü ancak GeForce Now ve Luna, ülkemizde de tercih edilen iki sistem haline geldi. Hatta serverları o kadar da yoğun olmayan GeForce Now, Cyberpunk 2077'nin çıkışının ardından talebe yetişemedi ve serverlarının tam kapasitede çalıştığını açıklamak zorunda kaldı. ♦





ERTELEMELER

Oyun dünyasının vazgeçilmezi, ertelemeler de yılın gündemine oturmayı başardı. Ubisoft'un Gods and Monsters olarak duyurulan oyunu yılın başlarında çıkacakken erteleme görüp yıl sonuna ertelendi ve ismi Immortals: Fenyx Rising olarak değiştirildi. Nuaghty Dog, The Last of Part II'yi iki kere ertelerken, CD Projekt

RED ekibi Cyberpunk 2077'yi bir yıl içerisinde üç kere (Yoksa dört müydü) erteleme kararı verdi. Bu durum oyun stüdyoları içerisinde yaşanan, "Crunch" adı verilen yoğun çalışma tempolarının oluşmasına neden oldu. Bir aralar ortalık kaynasa da 2020'nin yaşattığı kaos yüzünden unutuldu gitti. ♦

SANALA DÖNÜŞEN ETKİNLİKLER

Sadece oyun sektörü için değil, dizi film ve birçok alanda yapılan devasa etkinlikler peşi sıra iptal edildi. Ancak bu iptaller etkinliklerin yapılmasını etkilemedi. Birçok önemli firma kendi online etkinliklerini düzenleyerek, ilk bilgi-leri oyuncularla buluşturmayı başardı. Bu tarz

online etkinliklerden daha fazlasını, önümüzdeki yıllarda da göreceğiz gibi gözüküyor. 2021 için de E3 ve Gamescom adına iyi haberler yok, en azından gidip yerinde görmek istiyorsanız, planlarınızı rahatlıkla başka bir seneye erteleyebilirsiniz. ♦



PİJAMALI ADAMLAR

Ağustos ayında çıkan Fall Guys, kısa süreli bir çılgınlık yarattı. Şu aralar üçüncü sezonu devam eden Fall Guys, çok ufak bir ekiple çok iyi ve çok eğlenceli oyunların çıkarılabileceğinin en büyük kanıtlarından biri oldu, Fall Guys'ın yıldızı bir anda yükseldi ancak hainler tarafından sallantıya da uğradı. Aslında iki yıl öncesinde piyasaya sürülen

Among Us, internet mimlerine konu olması ve büyük yayıncıların bir anda oynamaya başlamasıyla birlikte ilgi odağı oldu. Cümbür cemaat girişilen Among Us oyunları, arkadaşlıkları sonsuza kadar bitirmeyi başardı. Ufacık firmasına kısa sürede büyük paralar kazandırdı. Öyle ki firma kazandığı para sayesinde ekibini biraz daha büyütebilmeyi başardı. ♦

OYUN FİYATLARI

Yeni nesil konsol çağına adım atana kadar oyun fiyatları, en azından AAA bandında olan oyunların fiyatı 60 dolar/euro olarak sabit bir fiyatla oyuncularla buluşuyordu. Yeni nesil ile birlikte birçok firma bu fiyatlandırmanın maliyetleri karşılamayacağını fark ederek zam taleplerinde bulundular. Yeni nesil oyunların fiyatları bir anda 70 dolar/euro standardına

çıkıştı. Yeni fiyatlandırma bizleri de şüpheye düşürdü. Ülkemizde de peşi sıra beklenmedik oyun zamları oldu. Call of Duty – Cold War ve Marvel's Spider-Man: Miles Morales gibi oyunlar bu fiyatlandırmadan en çok etkilenen oyunlar oldu. Kısa oynama süreleri yüzünden de eleştiri odağı haline geldiler. ♦

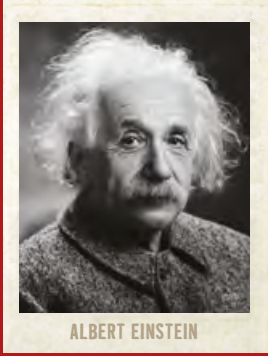


GİZLİ HAZİNELER

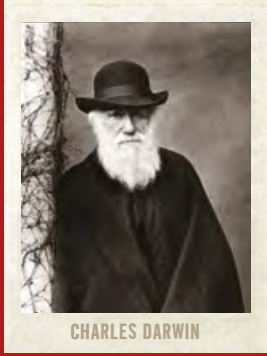
2020, daha önceki yıllarda olduğu gibi bağımsız oyunların ve ufak firmaların da başarılı oyunlarına sahne oldu. Sadece Fall Guys ve Among Us gibi eğlenceli içerik sunarlardan bahsetmiyorum. Hades, Ori and the Will of the Wisps, Cloudpunk, Genshin Impact

gibi ufak ekipler tarafından geliştirilen bağımsız oyunlar, hikâye anlatımı, atmosfer, oynanabilirlik açısından çok büyük paralar harcanmadan da çok kaliteli oyunlar yapılabileceğini bir kez daha kanıtladı. Bağımsız oyun dünyası çok daha büyük yerlere gelecek. ♦

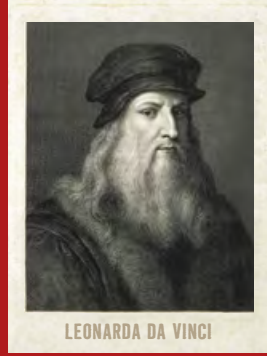
EN BÜYÜK DÂHİ KİM?



ALBERT EINSTEIN



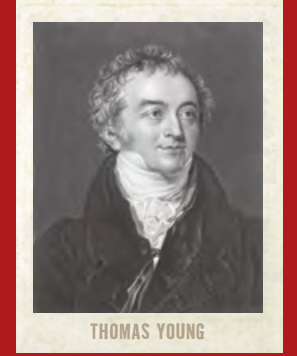
CHARLES DARWIN



LEONARDA DA VINCI



MARIE CURIE



THOMAS YOUNG



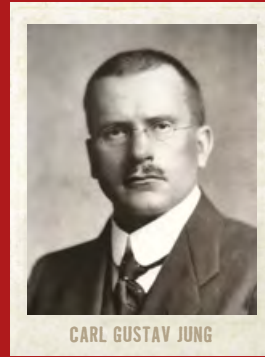
STEPHEN HAWKING



ROSALIND FRANKLIN



LEONHARD EULER



CARL GUSTAV JUNG

Oy verin! Sizin favori dâhiniz kim?



TAKVİMLİ POSTER HEDİYELİ!



KAÇIRMAYIN!



Online satın almak için: www.dergiburda.com

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller,

POPULAR SCIENCE OCAK SAYISINDA SİZİ BEKLİYOR.

İNCELEME



Sayfa
52

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

WOW: SHADOWLANDS

Doğrusunu söylemek gerekirse bu kadar iyi beklemiyorduk!

CYBERPUNK 2077

// Sızılma başlatılıyor...
// Kullanıcı İsmi: Ekvator Tilkisi
// Şifre: *****

Giriş başarılı...
..... Yükleme devam ediyor
Yükleme başarılı...

// Okumaya devam etmek için [Y / N] ?
// Y

Yıllar süren geliştirilme süreci, harcanan tonla para, birkaç erteleme, **büyük beklentiler** ve sonunda **Cyberpunk 2077** aramızda! Peki bunca yıldır beklediğimiz **Cyberpunk 2077**, bir **efsane** olmayı ilk günden başarabildi mi? Yoksa devasa bir **balon** muydu? Hatalarıyla bağrımıza basıp oynayabilir miyiz? Yoksa beklemeli mi? Bu devasa **Cyberpunk 2077** inceleme dosyasına geçmeden önce kendinize sıcak bir çay ya da kahve yapın; en sevdiğiniz köşeye çekilin. **Hazırsanız Night City'ye dalışımızı gerçekleştiriyoruz.**

Yapım CD Projekt RED
Dağıtım CD Projekt
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX, Stadia
Web www.cyberpunk.net/tr/en



Aksi olsan da, lafı gediğine koymaktan kaçınmasan da sevdik seni Silverhand.



Yıl 2013, basın sektöründe kendimi ispatlamaya çalıştığım, büyük bir yayın kuruluşundaki ilk tam zamanlı işimdeyim. Verimsiz geçen günün akşam saatlerine doğru, sizin de çok iyi tanıdığınız sevgili Ali Güngör, tüm Ali Güngörlüğü ile aniden bana dönerek "Özay, şu videoya bir göz atsana. Ciddiler mi? Yoksa fan yapımı mı?" diyerek hızlıca bir link yolladı. Gözlerime inanmamıştım. Yıllar boyunca masaüstü rol yapma oyunlarıyla ilgilendiğim Cyberpunk 2020, yepyeni bir isimle CD Projekt RED tarafından geliştirilecekti ve şahane bir fragmanla bunu duyurmuştu. Cyberpunk 2077, birçoğumuzun bildiğinin aksine 2013 yılından beri geliştirilmiyor. 2012 yılında lisansları alınan marka, dört-beş yıl boyunca kağıt üzerinde projelendirildi. Markanın asıl yaratıcısı olan Mike Pondsmith'in danışmanlığı ve CD Projekt RED'in geniş vizyonuyla ilk taslaklar ortaya atıldı. Bilgisayarların açılıp ilk geliştirilmeye başlandığı dönemin The Witcher 3 için hazırlanan Blood and Wine isimli ek paket sonrası olduğu belirtiliyor. Yedi yıl fazla, dört yıl az mı diyeceksiniz böyle bir oyun için. Sen çok haklısın derim sevgili okur. Dört yıl bile bu oyunun geliştirilmesi için yetmemiş. Eğer CD Projekt RED göze alabilseydi, tahmin ediyorum oyunu bir kez daha ertelemek isteyecekti.

Sancılı bir çıkış yapan Cyberpunk 2077, biraz da piyango gibi bir şey oldu. Kimi sistemde cayır cayır çalışırken, kimine cehennem azabı çektirmeye yemin etmiş gibiydi. Hele bir de eski konsollarda (PS4 ve Xbox One) yaşanan performans sorunları

göz önüne alındığında, gördüğümüz videoların, okuduğunuz makalelerin haklı olduğunu size söylebilirim. Oyunu yıllardır bekleyen, geliştirilme sürecini olabildiğince yakından takip eden biri olarak, o meşhur heyecan treninde de yerimi almıştım. Ancak en doğru aktarımı yapmak görevimiz. Eğrisiyle, doğrusuyla ele alacağım Cyberpunk 2077 incelemesinde objektifliğimden de ödün vermeyeceğim. Sonra, vay arkadaş Özay zaten serinin gedikli siber-manyağıydı, oyunu gömmemiş, övdükçe övmüş demeyin. Üzülürüm hatta gönül koyarım. Giriş bir hayli uzun oldu ancak şunu da eklemek istiyorum. Oyunu hem PS4 Pro hem de PC üzerinde deneyimledim. Bunca zamandır beklediğim bir oyun için çepeçevre, karşılaştırmalı bir inceleme yazısı hazırlamam gerekiyordu. Konsollardaki meşhur sorunlara da yazının ilerleyen kısımlarında yer vereceğim ancak

incelemenin genelinde PC performansından bahsedeceğim.

Bir göçebe'nin hikâyesi

Cyberpunk 2077, oyuna başlarken üç farklı sunum ve geçmiş sunuyor. Göçebe (Nomad), Sokak Çocuğu (Streetkid), Şirketçi (Corpo) arasından yapacağınız seçim sayesinde, oyuna başlangıcın da değişiyor. Şayet Göçebe seçerseniz -ki kendisi ilk seçimimdi- Night City şehir sınırının bir hayli uzağında arıza yapmış arabamızı tamir ederek oyuna başlıyoruz. Sokak Çocuğu olarak oyuna giriş yaparsanız, devasa bir borcun altında ezilen bir barmen olarak hikâyeye giriş yapıyoruz. Şirketçi olduğunuzdaysa, Arasaka'ya bağlı bir beyaz yakalı olarak iş hayatımıza başlıyoruz. Her başlangıcın kendine özgü bir anlatım ve





yaklaşım biçimi var. Night City ve Cyberpunk evrenine ilişkin ilk bilgileri, bu bakış açılarına göre alıyoruz. Ancak ne yaparsak yapalım, hangi yolu tercih edersek edelim, yapacağımız ilk görevin sonunda Jackie Welles ile tanışıyor ve ahbab oluyorsunuz. Burada oyun yarım senelik bir atlama yapıyor. Jackie ile sözüm ona çıktığınız çeşitli görevlerden kesitlerle neler yaşandığını görüyoruz ve Night City'deki maceramız sonunda başlıyor. CDPR, Lifepath olayını duyurmadan önce oyunu roller ya da bildiğimiz adıyla sınıflar üzerine oturtmayı düşünmüştü. Solo, Techie ve Netrunner arasında seçim yaparak buna göre ilerleyecektik. Ancak bu fikirden sonrasında vazgeçildi ve tüm oyuncuların, istediği özgünlükte karakter gelişimine ulaşabilmesi sağlandı. Lifepath ise V'nin, yani bizim maceramızın nasıl başladığını anlatan çıkış noktası. Burada biraz soluklanıp Lifepath işinin nasıl çalıştığından bahsedeyim. Açıkçası pek çalışmıyor. Konuyu en başında biz mi yanlış anladık, yoksa CDPR mı olayı istediği gibi aktaramadı bilemiyorum. Çünkü hangi Lifepath'ı seçerseniz seçin, oynama tarzını büyük oranda değiştirecek demişlerdi. Benim girdiğim beklenti, şehirde girebileceğim yerlerin değişmesinden, örgü ağının değişmesine, karşıma çıkacak NPCler ve edineceğim dostlara kadar geniş bir özgünlüktü. Ancak durum pek öyle değil. Diyelim ki benim gibi Göçebe karakterle başladınız. Diyaloglar içerisinde Göçebelik geçmişinizden gelen bir tercih oluyor. Oyunun gidişatını değiştirmekten çok alacağınız bilgiyi biraz olsun değiştiriyor ya da konuşmaya farkı bir hava katıyor. Oyunda ilk keyfimi kaçıran unsur bu oldu. Lifepath, size sadece oyunun başında 20-25 dakikalık farklı bir oyun deneyimi sunuyor. Ben baştan aşağıya, tüm oyunu değiştirebileceğini düşünmüştüm. Eminim benim gibi düşünen birçok oyuncu vardır. Bu da elbette, Cyberpunk 2077'nin tekrar oynanabilirliği konusunda sıkıntılar yaratıyor.

Nitelik değil, nicelik önemli

Aslında arada atladığım bir konu vardı: Karakter yaratma ekranı ve niteliklerimiz. İkisini bir arada ele alıp, bir önceki başlıkta yetersiz gördüğüm RYO unsurlarıyla karşılaştırmak istiyorum. Cyberpunk 2077'nin karakter yaratma ekranından başlayalım. Bu kısım aslında fazlasıyla detaylı. Birçok RYO oyununda bulabileceğiniz özelliklerin yanı sıra çeşitli eklentiler de var. Bu hem oyunun türüne özgü sibernetik görünüş detayları, hem de geçtiği döneme yakışacak farklı bakış açıları. Göz makyajı, çeşitli saç renkleri, tırnak uzunluğu, tırnak rengi gibi detaylarla bir hayli uğraşabilirsiniz. Göz renkleri bile alışagelmış değil. Kalp şeklinde göz bebeği seçebiliyorsunuz. Eh, bir de o meşhur konu var. Oyun, V'nin genital bölgesi üzerinde de oynama yapmanıza olanak sağlıyor. Çok çılgın detaylar yok fakat ilginç olduğunu söylemeliyiz. Karakter yaratma ekranındaki seçimler sizi uç noktalara götürüyor. Fallout 4'te yakışıklı Squidward yapan insanları gördükten sonra CDPR, tamamen çıldırmamıza izin vermemiş. Tamam, oyun yakın gelecekte, transhümanizm gibi konuları ele alıyor ama elimiz yüzümüz bir nebze düzgün olsun demişler. Sonraki adımda, tüm oyun boyunca kazanacağımız tecrübe puanlarıyla geliştireceğimiz Nitelik kısmına geçiyoruz. 5 kategori altında toplanan bu özellikler, V'nin neler yapıp, yapamayacağını ortaya çıkarıyor. Her seviye başına bir puan kazanarak niteliklerimizi yükseltiyoruz ve oyun içerisinde doğrudan etki ettiğini görebiliyoruz. Vücut, fiziksel dayanıklılığımızı ve yakın dövüşte ne kadar hasar verebileceğimizi belirtmekte. Zeka, hack işlerinde ne kadar becerili olduğumuzla alakalı. Refleks, ateşli silahlar konusundaki becerilerimiz ve ne kadar hızlı hareket edebildiğimizi



MÜZİKLER VE SESLENDİRME PERFORMANSI

CDPR, oyunu daha özel kılabilmek adına halihazırda piyasada bulunan parçalardan bir liste oluşturmak yerine, dünyanın birçok köşesinden sanatçıyla anlaşmış. Synthwave, Metal, Rock, Deep House gibi birçok türde farklı radyo istasyonlarıyla Night City atmosferine uygun ortam sağlanmış. Şarkıların hepsi çok iyi diyemem (Burada biraz da kişisel zevkler ön plana çıkıyor. T-rap denilen türden zerre haz etmiyorum ve bu türde birkaç parça var). Ama başka yerde olmadığı için oyuna farklı bir özgünlük kattığını söyleyebilirim. Bildiğiniz üzere Johnny Silverhand'ın oyunun geçtiği dünyada bir grubu var ve ismi Samurai. CDPR, bu hayali grubun parçalarını hayata geçirmek için Refused grubu ve solisti Dennis Lyxzen ile anlaşmış. Açık konuşmak gerekirse Lyxzen taş gibi parçalar ortaya çıkartmış. Chippin' In ve Never Fade Away üst üste dinleyebileceğiniz şarkılar olmuş. Bu parçalara ek olarak, oyunun dramatik anlarında yükselen You Shall Never Have To Forgive Me Again adında bir kayıt var ki, aman aman diyorum. Teknolojinin su gibi tüketildiği bir dünyada çello ile muhteşem bir zıtlık yakalanmış. Bir de tabii o merak edilen konu var: Keanu Reeves ve Johnny Silverhand performansı. Daha önce yayınlanan videolarda, Keanu Reeves sadece yüz ve ses olarak bu karaktere destek olmamış. Hareket yakalama teknolojisi kullanılarak karakterin hareketlerine ve davranışlarına da katkıda bulunmuş. Silverhand ile alakalı kısımda bahsettiğim o serseri havası, Reeves'in şahane katkısıyla zirve yapmış.



zi gösteriyor.

Teknik, teknolojiyle ne kadar haşır neşiriz? Bir de zırh seviyemizi belirtiyor.

Serinkanlılık, gizlilik üzerine ve hasar tiplerine karşı dayanıklılık üzerine.

Bu niteliklerin altında da çeşitli yetenekler bulunuyor. Seviye aldıkça bu yetenekleri de özgürce artırabiliyoruz. Elbette bağlı olduğu nitelik seviyesine eş değerde yeni yetenekler açılıyor. Benim size önerim, en başta teknik ve zeka kısmına biraz abanmanız yönünde olacak. Hızlı hack işlemlerine yönelik çatışmaları lehinize çevirebilirsiniz. Ayrıca veri madeni noktalarından da hızlıca parça ve para çekme olasılığınız artar.

Son tavsiyem ise tüm nitelik puanlarınızı bir anda harcamamanız yönünde olacak. Kenarda 1-2 puan bekletin derim. Çünkü bazı durumlarda gizli yollar, farklı açılar bulabilmek için nitelik güçlerinize güvenmeniz gerekiyor. Tam en kritik anda 1 puan eksik niteliğiniz mi var? Yapıştırın kenarda tuttuğunuz puanı. Böylece hemen o gizli kapıyı açabilirsiniz. Ayrıca ön gereksinim isteyen silah ve ekipman kullanımı konusunda da yine nitelik puanlarınıza güvenmeniz gerekiyor. Eğer gizliliğe dayanan, yakın dövüş silahları konusunda

uzman bir V canlandırıcaksanız, Serinkanlılık ve Vücut / Çeviklik niteliklerini artırmak isteyebilirsiniz. Bu alanda çıkacak silahlar da yine bu ön gereksinimleri isteyecektir. Bir de seviye ve saygınlık seviyesi var ki, onlara sonra değiniriz zaten.

Ağzı bozuk, arsız ve serseri: Johnny Silverhand

Oyunun en merak edilen detayı da Keanu Reeves'in canlandırdığı Johnny Silverhand karakteri. Detay dediğime bakmayın çünkü Silverhand, bir yan karakter, destek karakter ya da ara sıra gelip halimizi hatırlamaya soran bir karakter değil. Çünkü Silverhand, V ile birlikte oyunun ana karakteri rolünü paylaşıyor. Biraz lafı dolandıracağım ama anlatmaya çalışayım.

Masaüstü RYO sistemiyle haşır neşir olmuş okurlar zaten Silverhand ismini ilk gördüklerinde, benim gibi şaşırışlardır. Çünkü sistem kitaplarına göre Johnny Silverhand ölmüştü. Nasıl geleceği, oyuna nasıl adapte edileceğini merak ediyorduk. Silverhand, sadece V'nin iletişime geçebildiği bir benlik, hatta benlikten ötesi Johnny Silverhand'ın ta kendisi. Sürpriz kaçırana yer vermeden anlatmam

gerekirse, Johnny Silverhand'ın benliğine bir şekilde ulaşıyor ve kafamızın arkasındaki çip soketine takıyoruz. Bir de görüyoruz ki bu çipi çıkarmak artık kolay değil. Çünkü bu yazılım, eski bir yazılım olmasının yanı sıra, içerdiği kod dizilimi sayesinde bağlandığı vücutun zihnini silip, yerine geçmeye çalışıyor. Tahmin edeceğimiz üzere Silverhand ile olan tanışıklığımız da ilk başlarda pek şiddetli ve küfür dolu geçiyor.

Silverhand, derin bir uykudan uyanmışçasına yabancı olduğu bu bedeni ele geçirmeye çalışıyor. Eh, beden sonuçta bizim. "Pek tabii, saygıdeğer Silverhand ağabeyim, buyur sen geç benim vücutun başına" diymiyoruz. Bir çözüm bulmamız lazım. Ancak çözüme ulaşmak için mega şirketleri karşımıza almalı, hatta çoktan ölmüş olan bazı isimleri tekrar ortaya çıkartmalıyız.

Johnny Silverhand ilk başlarda bize pek yardım etmek istemiyor ancak gidişatın kötü olduğunun o da farkında. Biz ölürsek, o da yeni kavuştuğu bu bedeni ele geçiremeyecek. Karşılıklı birbirimize sözler verip, yeminler edip kol kola giriyor ve unutulmaz bir maceraya adım atıyoruz.

Ancak şunu da söylemem gerek. Oyunda tercih edilen temalardan biri de insan olmanın gereksinimleri üzerine. Birkaç paragraf önce transhümanizmden bahsettim ya. Cyberpunk türünün temelini aldığı ve kavgasını verdiği yegane konulardan biri de insan olmanın olduğu üzerine sorular. Bir beden içerisindeki zihin, insan olmaya yeter mi? O zihni bir makineye aktarsak, insanlığını korumaya devam eder mi? Peki ya zihni aktarmadan, bizi hayatta tutmaya çalışması için bedenimize ekleyeceğimiz siberetik ekipmanlar insanlığımızdan götürür mü?

Mevzular pek derin, farkındayım. Ancak Silverhand ile aramızda geçen konuşmalar, müthiş titizlikle yazılmış. Her diyalogun, her tercihin altında ağır anlamlar yatıyor. Paragraf aralarını okursanız, paranoyak bir sürece de giriyorsunuz. Bu zamana kadar verdiğim kararları ben, özgür irademle mi verdim; yoksa her adımda benimle birlikte yürüyen Silverhand miydi bu sözleri söyleyen? İşte size





çıkışı olmayan bir labirent.

Silverhand, bu açıdan oyunun başından sonuna kadar ipleri eline geçirmeye çalışıyor. Yarım kalan işlerini halletmesi için bize ihtiyaç duyuyor. Fakat ona karşı çıktığımız her an daha da üzerimize gelmeye başlıyor. Ancak merak etmeyin, sizin haberiniz olmadan, oyunun arkasında çalışan bir geriye sayım yok. Bunlar çoğu zaman sinematik geçişlerde bizimle buluşuyor. Bu yüzden Silverhand ile yapacağımız her konuşmayı ve onun görevler hakkındaki yorumlarını ipe çeker oldum. Çünkü Silverhand farklı.

Bugüne kadar bu tarz yancı karakterler çok gördük. İlk başlarda belki biraz takışık ama en nihayetinde yıldızımız barıştı. Silverhand böyle değil. Lafı gediğine koymayı başaran, ağız bozuk bir adam. Serseriliğinden asla ödün vermiyor. Sonuçta hikâyenin geçtiği dönemden 50-60 yıl önce mega şirketlere tek başına kafa tutmayı başarmış, küresel bir ikon. Kimseye eyvallahı yok. Bu yüzden en gerçekçi yorumları yapan yine Silverhand oluyor. Zaten her konuya, "aman suya sabuna dokunmayalım, kimsenin kalbini kırmayalım" diye atlayan karakterlerden gına gelmişti. Silverhand, Cyberpunk 2077 dünyasında bize yeni pencereler açacak yegane karakter. Karakter demişken, bu konuda da kafanızı şişirmeye devam etmek isterim. CDPR'ın en iyi yaptığı işlerden biri de hikâye anlatımını kuvvetli bir biçimde sunması. Buna ek olarak hikâyede başı boş gezegen karakterler değil, onunla beraber yürüyen karakterler yazması. Yazının başında Jackie Welles ile sadece yarım saat geçirdiğimizi ancak oyun başladığında tüm olanların yarım sene önce yaşandığını

gösterdiğini söylemiştim. Ancak Jackie, o kadar güzel yazılmış bir karakter ki, o kadar üç boyutlu ki yaşanan o yarım seneyi siz de yaşamışçasına hissediyorsunuz. V'nin yaşadığı mega binadan çıkıp Jackie'ye noodle yerken eşlik ettiğiniz yerde, ağızınız kulaklarınıza vararak o sahneyi izliyorsunuz. Çünkü karşınızdaki karakter, birlikte yükselmek için yemin ettiğiniz yol arkadaşınızın ta kendisi. Bu alanda sadece Jackie değil. Örneğin, Takemura efendisini kaybetmiş bir samuray ya da diğer ismiyle bir ronin edasıyla Night City'de bizi buluyor. Sanırsın kendisi Akira Kurosawa'nın kült yapımlarından fırlamış, Cyberpunk 2077 dünyasında soluğu almış gibi. Bu isimlerin arasına sayacağım beraber görev yaptığımız ya da görevler aldığımız Panam, Judy, Rouge, Ward gibi daha nice karakterler var.

Peki ya hikâye?

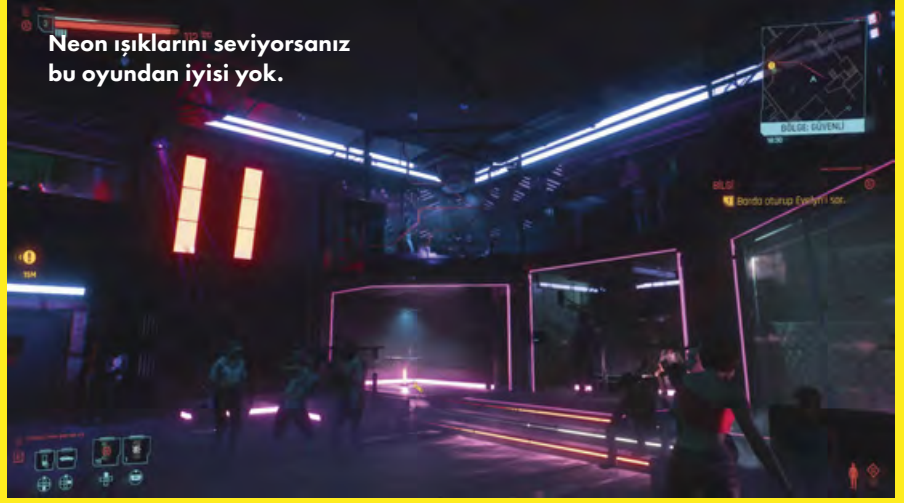
CDPR'ın en iyi yaptığı bir başka iş ise hikâye anlatımı ve görevler. The Witcher 3 ile bir RYO oyunundan beklentilerimizi bir hayli yukarı çekmişlerdi. Karakterlerin hikâyelerinin yanı sıra içinde bulunduğumuz görev sürecindeki yerimizi de sağlamlaştıran bir çizgi çiziyorlardı. Cyberpunk 2077'de de aynı durum söz konusu. Fakat sanıyorum kendi içlerinde yaşadıkları bazı belirsizlikler yüzünden hatalı yanları da ön plana çıkıyor. Yukarıda da bahsetmiştim, Cyberpunk 2077 temelinde insan olmanın, bilincin önemine yönelik bir temayı benimsiyor. Karşınıza çıkan görevler ve diğer karakterlerle olan ilişkilerinizden bunu anlıyorsunuz. Herkesin ve her olayın mutlaka anlatacağı bir şeyler

var. Zaten oyunda tonla bilgi topluyorsunuz. Cyberpunk 2077 evreninde merak ettiklerini, arka planda neler yaşandığını net biçimde öğreniyorsunuz. Diyaloglarda sorduğunuz sorular, neden orada olduğunuza açıklık getiriyor. Fakat muhabbeti daha ileriye götürmek isterseniz ya da sıra dışı bir şey yapmak isterseniz oyun size engel oluyor. Resmi kanıtlarım olmasa da CDPR'ın bir dönem tüm projeyi aksiyon-macera türüne çevirdiğine yönelik sağlam söylentiler var. Ancak en başında temel aldıkları sistem RYO olunca, tekrar bu türe döndürüldüğü söylenmekte. Bu doğru olabilir çünkü bu zamana kadar bahsedilen özgürlük hissiyatında sıkıntılar olduğunu görüyorsunuz. Şöyle bir örnek vereyim, kafanızda daha iyi canlanmasını sağlayayım. Oyunun sonlarına doğru Voodoo Boys isimli bir çete ile iş yapmamız gerekiyor. Voodoo Boys, oyun tarihi boyunca gördüğüm en küstah, en kibirli, en burnu havada çete yapısına sahip olabilir. Karakterlerin hepsinin size üstten baktığını ilk adım attığınız andan itibaren hissediyorsunuz. Ben bundan hem oyuncu olarak hem de karakterimin içinde bulunduğu durumdan yola çıkarak rahatsız olduğumu hissettim. Benzer RYO odaklı oyunlarda, oyuncu bu noktada Voodoo Boys ile iş yapmak istemeyebilir. Çünkü bir sıkıntı çıkacağı zaten oyuncu olarak sezmiştir. Ancak oyun sizi Voodoo Boys çetesine zorla yönlendiriyor. Sizi kundeye getirdiklerinde bile görev yapmaya devam ediyorsunuz. O an tüm mühimmatı üzerlerine boşaltmak istesem de oyunun "Güvenli Bölge" olarak adlandırdığı yerin içinde olmamdan dolayı

bunu yapamadım.

Yani demek istediğim şu ki, hikâye açısından benzersiz bir deneyim sunsa da Lineer dediğimiz, oyuncuyu tek düze bir sürece sokan kısımları var. Bu tekdüzelik iyi yapıldığında karşımıza şahane oyunlar çıktığını da gördük. God of War, Control ve Death Stranding aklıma gelen ilk örnekler. Açık ya da yarı-açık bir dünyada, "canlandırdığımız karakterin" seçimlerine göre hareket etmemiz gerekiyordu. Aslında bu durum Witcher 3 için de geçerliydi. Orada Geralt'ın hikâyesine eşlik ediyorduk ve kritik noktalarda karar mekanizması bize bırakılıyordu.

Fark ettiyseniz, yazı boyunca "karakterimiz" ya da "karakterim" gibi tanımlamalar yapmak kaçındım ve sürekli olarak V olarak bahsettim. Çünkü Cyberpunk 2077, V'nin yolculuğu. Night City'de ünlü olmak için her şeyi göze almış ve sonunda kaybedecek bir şeyi kalmayan bir serseriye canlandırıyoruz. CDP, oyunun tam olarak nerede durması gerektiğine karar veremediği için çoğu görev içerisinde kendinizi kapana kısılmış hissediyorsunuz. Zaten yapılacaklar belli olduğu için karar mekanizması olarak sizin bir söz hakkınız kalmıyor. Ancak öte yandan yapacağınız yan görevlerin, oyunun sonuna doğrudan etkisi var. Mesela bir yerde, çok uyuz olduğum bir karakteri öldürmemeye karar verdim ve sürpriz bir ödül kazandım. Oyun bu açılardan ele alındığında özgürlüğü sunmaya kalkıştığını ama ara sıra frene basmaktan da kendini alıkoyamadığını gördüm.



Oyunu oynarken verdiğiniz kararların oyuna etki etmediğini gördüğünüzde hevesiniz büyük ölçüde kaçacaktır. Bunu oyunun erken aşamalarında fark edip, hikâyenin sizin hikâyeniz olmadığını anladığınızda işler biraz daha kolaylaşıyor. O yüzden size önerim, bunun erkenden farkına varıp ona göre oynamak. Çünkü RYO özgürlüğü açısından birçok RYO oyununa göre daha az seçenek sunuyor. Belki en başında aksiyon-macera olarak inşa edilip RYO unsurlarıyla süsleneydi başka bir yerde olabilirdik. Sonuçta oyunun sundukları ortada. Ona karşı kavga etmeye çalışmak sizin çıkarınıza olmayacaktır. Bu noktada tüm oyunun hikâye örgüsünün kötülemiş gibi gözükebilirim. Ancak oyuna devam etmemi sağlayan, beni daha fazlasını aramaya

teşvik eden yegane şey Cyberpunk 2077 ana hikâyesi ve yan hikâyeleri oldu. Burada ana hikâye kısmına çok değinmeden yine bir örnekle konuyu uzatmak istiyorum. Yan görevlerden birinde, birini öldürme görevi alıyoruz. Bize görevi veren abi diyor ki, "Onu öldürürken senin yanında olmak istiyorum. Böylece onun gözlerinin içine bakıp intikamımı alacağım" diyor. Pek görülmemiş bir durum ama arabaya atlayıp olay yerine gidiyoruz. Bir de bakıyoruz ki öldürülecek olan adam idam mahkumu. Ortalık bir anlığına karışıyor sonra kendimizi idam mahkumu olan Joshua'nın yanında buluyoruz. Joshua, son anlarında yanımızda olmanızı istiyor. Bir anda öldürmemiz gereken

CYBERPUNK 2077 TARİHİ

Oyunda sağda solda bulabileceğiniz çeşitli metinlerde, Cyberpunk 2077 tarihi hakkında da bilgiler toplayabiliyorsunuz. Bir sürü mega şirket, onlarca savaştan bahsediliyor. Eğer ipin ucunu kaçırdıysanız bu hızlandırılmış tarih kursumuzda Cyberpunk 2077 evrenine hızlı bir dalış yapacağız.

1989 yılında ABD'yi perdeler arkasından yönetme amacı güden The Gang of Four kurulur. CIA, DEA, FBI ve NSA tarafından oluşturulan bu gizli örgüt, emperyalist arzular doğrultusunda hareket edecek. ABD'yi hem kendi vatandaşlarına hem de tüm dünyaya düşman edecektir.

Bu amaçla ilk hamleleri Orta ve Güney Amerika bölgelerini işgal etmek olacaktır. Ancak yerel güçlerin karşı saldırıları karşısında bu amaçlarına ulaşamazlar. ABD Ordusu büyük zayıflar vererek geri çekilir. İlk ve İkinci Orta-Amerika Savaşı, birçok ABD askerinin psikolojisinin bozulmasına ve ağır yaralar

almasına neden olacaktır. Bunlardan biri de Johnny Silverhand'ın kendisidir.

1994 yılındaysa Küresel Borsa çöker. Bu çöküş ABD Hükümeti'nin de yavaşça dağılmasına yol açacaktır. Avrupa Birliği ve dağılmamış olan Sovyet Rusya bu işten en karlı çıkan iki bölge olacaktır.

ABD'nin bu çöküşü 1996 yılında patlak verecek ve milyonlarca insanın işsiz kalmasına neden olacaktır. ABD Başkanı ve yardımcısı Gang of Four tarafından suikast süsüyle öldürülmesinin ardından, demokrasi adına da gücünü kaybeden bir devlet biçimine geçecektir. Bunu takiben birçok eyalet bağımsızlığını ilan ederek ABD'den ayrılmaya başlar. 2000li yıllar tüm dünya adına hükümetlerin güç kaybedip küresel şirketlerin güç kazanmaya başlamasını kapsar. Oyunda da göreceğiniz Arasaka, Militech, BioTechnica, Petrochem gibi şirketler birçok ülkenin ticari hacminden daha fazlasına ulaşacak

hatta şehirleri, ülkeleri satın alacak konuma geleceklerdir. 90lı yıllarda temelleri atılan Night City de bu mega şirketlerin desteğiyle kuruluyor zaten.

Bu kontrolsüz şirket büyümesi elbette bir noktada patlar. 2004 ve 2024 yılları arasında toplamda dört büyük şirket savaşı gerçekleşir. Bu savaşlar bildiğiniz sıcak çatışma şeklindedir. Her savaş (Üçüncü olanı hariç, o tüm internet altyapısını çökerten savaştı), küresel boyuta ulaşmış ve hükümetlerin müdahale edememesine neden olmuştur. Bunlardan en büyüğü ise Arasaka ve Militech arasında yaşanacak olan Dördüncü Şirket Savaşı'ydı. Bu savaş Night City'nin tamamının yok olmasına, Johnny Silverhand, Morgan Blackhand ve Adam Smasher gibi efsanelerin ölümüne neden olmuştu. Night City, ufak bir nükleer bombayla havaya uçurulmuştu ve takribi 30 sene içerisinde adım adım inşa edilebilecekti.



kişiyken, korumamız ve dertleşmemiz gereken bir adam haline geliyor. Açıkçası ilk başlarda bu görevi yaparken bana afakanlar basmıştı. Araba içerisinde yolculuk ederken insan yaşamından, faniliğin öneminden, ölümden sonra yaşamdan, dinden falan bahsediyorsunuz. Keşke kafasına sıkaydım da şu alçı muhabbetin içerisine girmeseydim diyorsunuz.

Görevin sonraki aşamasında Joshua'nın son yolculuğunda ona eşlik ederken, ne yalan söyleyeyim kendimi adeta Yeşil Yol filmindenymiş gibi hissettim. Tüylerimi diken diken eden bir atmosferi vardı. Bir adamın kefareti öderken ve ölümüyle yüzleştiği anda yaşadığı duygusal fırtınaları nasıl böyle bir şekilde aktarabilmişler, aklım almıyor. Müthiş bir yazar kadrosuyla çalıştıkları kesin.

Bu tarz görevlerden Night City içerisinde bolca var. Kimi ana hikâyeyi takip ederken çıkıyor, kimi girdiğiniz bölgelerdeki iş bitiriciler tarafından yönlendiriliyor. Aralarda araba yarışları, boks maçları, atış becerileri gibi minik görevler de var. Ayrıca Night City Polis Departmanı ile eş zamanlı çalışarak vücutlarına taktıkları siber ekipmanlar yüzünden deliren suçluları avlama ya da çete bölgelerini basma gibi görevler de yapabiliyorsunuz. Bu son bahsettiğim görevlerden sağlam paralar kaldırabilirsiniz bu arada haberiniz olsun. Görev kısmında bahsedeceğim ve kötü olarak gördüğüm son şey ise, görevlerin gelme biçimi. Aracınızla Night City içerisinde gezinirken, girdiğiniz bölgenin iş bitiricisi sizi arayıp bir anda bir şeyler anlatmaya başlıyor. Bazen mesaj yağmuruna tutuyor. "V, elimde çok temiz Thorton Colby var. Netrunner'dan az kullanılmış. Hasar kaydı yok. 17K paraya senin olabilir" gibi saçma sapan mesajlar sıklıkla yaşıyor.

Geliştirici ekip bu telefon çalma olayının dengesini bir türlü sağlayamamış. Zırt pırt arıyor ve iş bitiriciler tarafından resmen taciz ediliyorsunuz. Hele ki önemli bir görevin ortasında ya da diyalogun içindeyken, kafa karışıklıklarına yol açıyor. Bir iki yerde, sırf bu gelen telefonlar yüzünden yanlış tuşlara bastığımı biliyorum. Hayır, gelen çağırışı reddetme gibi bir özellik de yok. Tuşa basmasanız da telefon otomatik olarak açılıyor. Madem, açmak zorundayız

o zaman telefonla etkileşime girecek tuşu atamasaydınız.

Night City'de yaşananlar Night City'de kalır

Cyberpunk 2077'de hikâye anlatıcılığından sonra en beğendiğim kısım, oyunun geçtiği Night City oldu. Cyberpunk 2020 kitaplarındaki çizimler, anlatılar ile şehrin neye benzediğini hayal gücümüzle tamamlıyorduk. Ancak CDPR, bambaşka bir iş ortaya koymuş. Yakın gelecekte, yüksek teknoloji ile inşa edilmiş harika bir şehir planlaması ortaya koyuyor.

Zaten Night City'nin tasarımı sırasında Şehir Bölge Planlama konusunda uzmanları danışman olarak alıp, fütüristik bir şehrin nasıl olacağına dahil ön çalışma yapmışlar. Odak noktaları da Ridley Scott'ın kült filmi Blade Runner olmuş. Bu yüzden şehrin içerisinde gezerken kafanızı kaldırdığınızda ya da Badlands'de son gaz tozu dumana katarken şehrin silüetini gördüğünüzde resmen büyüleniyorsunuz.

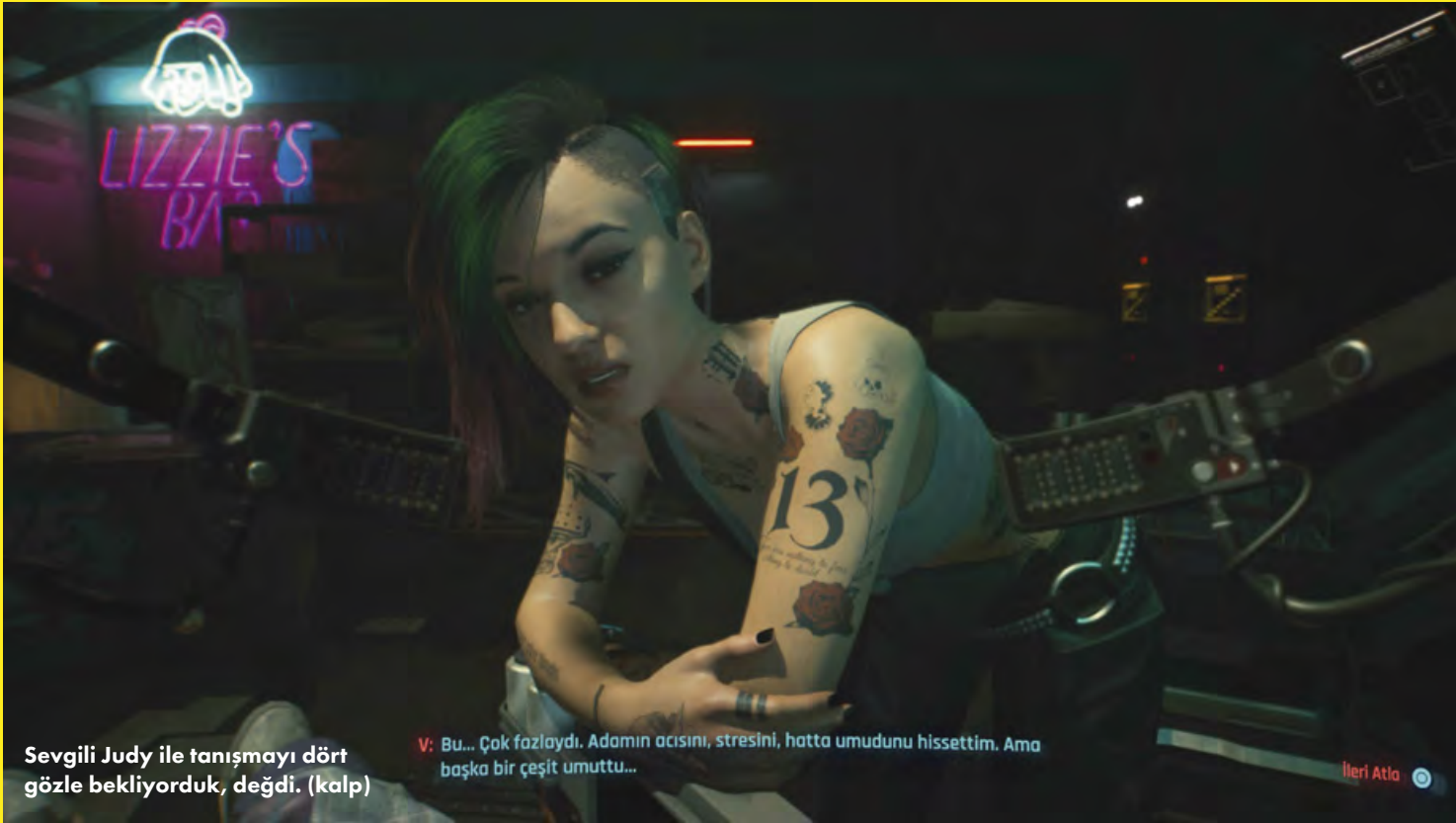
Mega binaların yoğun olduğu şehir merkezinin dokusu başka, tehlikenin sakız niyetine tüketildiği Pacifica'nın dokusu başka. Night City, The Witcher 3'ün haritasına göre ufak olacak demişlerdi ama yetti de arttı bile.

Mega binaların büyüklüğü altında kendinizi ufak hissediyorsunuz. Teknolojinin ele geçirdiği bir şehirde, "En kral benim" demeye

ant içmiş V'nin yolunun ne kadar uzun ve yorucu olacağını hemen fark ediyorsunuz. Ancak... Evet burada da bir ancak kısmı var. Night City, pek de dinamik bir şehir değil. Yaşayan bir şehir olacağı söylenmişti. Benim beklentim Red Dead Redemption 2'de gördüğüm dinamiklikte bir oyundu. Ancak şehir keşmekeşinde yolunu bulmaya çalışan NPClerin, önceden programlı hareket ettiği çok bariz. Keza araç trafiği de öyle. Konsol tarafında bunu daha net hissediyorsunuz çünkü insan kalabalığı yok denecek kadar az. PC tarafında bunun özel bir ayarı mevcut. Dilerseniz kalabalık ayarını kökleyebiliyorsunuz. Ancak bu kozmetik bir görünüş dışında oyuna pek katkı yapmıyor.

Bir iki NPC karakteri takip edeyim, neler yapıyor diye bakayım dedim. Ancak dediğim üzere standart programlarından dolayı, sadece aylak aylak dolaşıyorlar. RDR 2 örneğini bu yüzden verdim. Kasabalarda her NPC'nin günlük bir rutini vardı. Evden çıkıyor, işe gidiyor, yemek yiyor, akşam da barda kendisini bulabiliyordunuz. Aynı durum Night City için geçerli değil. Bu yüzden sadece şehir silüetiyle yetinmeniz gerekiyor. Ha, şu açıdan başarılı buldum. Zaten söylemişim. Bölgelere ayrılmış bir şehir olduğu için adım attığınız yerin lüks mahalle mi, orta sınıfa ait banliyöler mi yoksa tekinsiz sokaklar mı olduğunu hızlıca anlıyorsunuz. Araçla gezmek yerine bol bol yayan yürümenizi





Sevgili Judy ile tanışmayı dört gözle bekliyorduk, deđdi. (kalp)

V: Bu... Çok fazlaydı. Adamin acısını, stresini, hatta umudunu hissettim. Ama başka bir çeşit umuttu...

Heri Atla

tavsiye ederim. Tekinsiz sokaklara girmeden önce bir kez daha düşünmeniz gerekebilir. Çünkü mutlaka sokağın sonunda bir çeteyle karşılaşıyorsunuz. Fakat bu çete karşılaşmaları da önceden programlandığı için bir süre sonra özgünlüğünü yitirmeye başlıyor.

Night City haricinde, Badlands yani şehrin dışındaki bölgeden de bahsetmek gerek diye düşünüyorum. Bu kısım en basit haliyle Mad Max'ten fırlamış bir görüntüye sahip. Badlands'in çok tehlikeli olacağı söylenmişti ancak öyle yol kesmelerle karşılaşmıyorsunuz. Görünüş itibarıyla teknolojinin elinin uzanmadığı, yol kenarındaki moteller ve barlarla dolu olan, hatta deyim yerindeyse çeteler tarafından ele geçirilmiş dinlenme tesisleri ve benzin istasyonlarıyla dolu.

Bu alanın önemi, Night City'nin yoğunluğundan bunaldığınızda nefes alacağınız bir alan oluşturması. Gökyüzünü daha rahat görebildiğiniz, yolların yok denecek kadar az olduğu bölgede çıkacağınız görevlerin kalitesinin de üst seviye olacağını söylemeliyim. Özellikle en beğendiğim yan karakterlerden biri olan (Kendisiyle romantik durumlara da girebiliyorsunuz) Panam ve bağlı olduğu Aldecaldos Göçebe Klanı'yla yapacağınız görevler hafızanızda yer edinecektir.

Dynanabilirlik, arayüz ve malum konu

İşin tüm görşelliğini ve anlatımını paylaştıktan sonra sıra geldi sunum kısmına. Tahmin edeceğimiz üzere sıkıntılı konulara da giriş yapıyoruz. Pek iç açıcı konular değil ancak kafalardaki

soru işaretlerini gidermek için önemli. Öncelikle aksiyon kısmından başlayalım. Cyberpunk 2077, birçok aksiyon-RYO oyununa göre silahlı çatışma işini çok güzel kurtarmış. Çatışma hissiyatı, silahların ateşlendikten sonra verdiği tepkiler genel olarak güzel. Tabii bunu bir Call of Duty ya da Battlefield gibi oyunlarla karşılaştırmamak gerekiyor. İşin aksiyon kısmında tatmin edici bir sunumla oyuncuyla buluşuyor.

Zaten oyunda envaiçeşit silah mevcut. Hangisiyle nasıl rahat oynayacağınız size kalmış. Orta kısımlara geldikten sonra edineceğiniz akıllı silahlar, yani düşmana nişan almadan atış yapabileceğiniz silahlar, tüm çatışma kısımlarında size büyük avantaj sağlıyor. Fakat oyunda mutlaka edinmeniz gereken silahlar hangileri dersiniz. Bir iki tane önerebilirim. Bir tanesinin ismi Dul Bırakan (Widowmaker), edindiğim andan oyunun sonuna kadar yanımda taşıdığım bir silah oldu. Kendisi ikonik teknolojik silahlardan birisi. İki farklı atış moduyla tüm çatışma sahasında üstünlük sağlamanıza yarıyor. Yakın mesafede bir pompalı tüfek gibi, uzun mesafede (Atış tuşuna basılı tutarak) nokta atışlarıyla düşmanlarınıza kök söktürüyorsunuz. Silahı bulmak için Panam ile yapacağınız baskın görevlerini iyi takip edin derim.

İkinci silah ise efsanevi Johnny Silverhand'ın kendisiyle özdeşleşmiş Malorian Arms 3516 tabanca. Bir tabanca olmasına karşın muazzam bir atış gücüne sahip. Yakın ve orta mesafede, düşmanlarınızı keklik gibi avlayabiliyorsunuz. Bunun için de Rogue ile beraber çıkacağınız

görevleri yakından takip edin ve bu silahı mutlaka edinin.

Bunların dışında silahlara rahatlıkla ulaşabiliyorsunuz. Birkaç çete basma görevi ya da yan görev yaptıktan sonra mühimmatınızı hızlıca geliştiriyorsunuz. Ayrıca üst seviye silahlar da sıklıkla karşınıza çıkıyor. Bunları hemen satmaya ya da atmaya kalkışmayın derim. Çünkü oyundaki Üretim ve Geliştirme özellikleri sayesinde, silahlarınızı geliştirebiliyorsunuz.

Geliştirme yapmak için her RYO oyununda olduğu gibi gerekli parçaları edinmeniz gerekiyor. Bunlar düşmanlardan düştüğü gibi sandıklardan da çıkıyor. Ayrıca silah satıcılarından alabilir ya da işinize yaramadığını düşündüğünüz silahları sökerek de alabilirsiniz. İşin çetrefilli kısmı üst seviye silahları geliştirebilmek için üst seviye parçalara ulaşmak. Ancak oyunun ortalarına geldiğinizde para konusu dert olmaktan çıkınca, geliştirme kısmı da rahatlamaya başlıyor. Bana kalırsa bu üretim ve geliştirme kısmı, oyunun en rahat inşa edilmiş bölümü. Çünkü geri kalan arayüzler karman çorman. Karakter ekranı ve siber donanımları eklediğimiz ekranlar bir hayli karışık. İlk başlarda neyin nereye takıldığını anlamak için zaman harcamanız gerekiyor. Arayüzü çözmek sizi biraz uğraştıracak. İkinci uğraştırıcı kısım ise siber donanım ekranı.

Siber donanımlar, Cyberpunk dünyasının vazgeçilmezleri. Eten ve kandan oluşmuş vücudunuza çeşitli teknolojik ekipmanlar takabiliyorsunuz. Pasif ve aktif etkileri bulu-

NIGHT CITY BÖLGELERİ

Night City toplamda altı bölgeye ayrılmış büyük bir şehir. Altı bölgeye ek olarak şehrin dışı için tabir edilen Badlands isimli bir bölge de mevcut. Her bölgenin kendine ait dokusu ve atmosferi var. Ayrıca bu bölgeler kendi içlerinde çeşitli çeteler tarafından da kontrol altında tutulmaya çalışılıyor. Hangisinde, ne ile karşılaşabileceğinizi önceden öğrenmek amacıyla bu kısım oyuna başlamadan size yardımcı olabilir.



WATSON

Watson, gelir seviyesi ortalamada kalan insanların yaşadığı, çeşitli gece klüpleriyle ve bir sürü dükkanla dolu olan, renkli bir semt. Daha öncesinde mega şirketlerin kontrolü altındayken sonrasında Tyger Claws ve Maelstrom çetelerinin mücadelelerine sahne olmuştur.



WESTBROOK

Japon Kent ile meşhur olan Westbrook, daha elit tabakaya hitap eden bir yer. Şirketlerin doğrudan katkısı olsa da kenar kıyı mahalleler Tyger Claws kontrolü altındadır. Oyunda en sevdiğimiz bölgelerden birisi oldu.



CITY CENTER - ŞEHİR MERKEZİ

Adından da rahatlıkla anlayabileceğiniz üzere Night City'nin merkezi ve de kalbidir. Tüm mega şirketler burada bulunur. Çetelerle ve suçla karşılaşma ihtimaliniz pek olmaz, çünkü sürekli olarak koruma altındadır.



SANTO DOMINGO

Night City'nin endüstri merkezi olan Santo Domingo'da uzaktan mega şirketlerin kontrolü olsa da sokakların tek sahibi 6th Street olarak bilinen çetedir. Eski askerler ve paralı askerlerden oluşan 6th Street ile pek dalaşmasanız iyi olur.



HEYWOOD

Valentinos ve 6th Street arasında yaşanan çatışmaları bir kenara bırakırsak, şehir konseyinin bulunduğu yer Heywood bölgesidir. Zengin kesim şirketlere aitken, daha orta sınıfa hitap eden binalarıyla da dikkat çeker.



PACIFICA

Night City'nin bakımsızlığa mahkum edilmiş en tehlikeli bölgesi. Kural tanımayanların, kanun kaçaklarının sığınacağı ancak hayatta kalmak için kendi becerilerine güvenmek zorunda kaldığı Pacifica, tehlikeli Voodoo Boys tarafından yönetilmekte.

BADLANDS

Şehirde aranıyorsanız ve Pacifica'ya gitmeye çekiniyorsanız soluğu alacağınız yer Badlands olabilir. Ancak çorak toprakları yüzünden aradığınız şeyi rahatlıkla bulamayabilirsiniz. Genel olarak Göçebe klanları tarafından kontrol altında tutulmaktadır.





nuyor. Mesela deri altı zırh ekleyerek daha dayanıklı olabiliyorsunuz ya da bacaklarınıza takacağınız yeni implant teknolojisi sayesinde daha yükseğe sıçrama şansınız oluyor. Bu noktada para kazandıkça siber donanıma öncelik vermeniz sizin yararınıza olacaktır. Özellikle Hızlı Hack ile oyuna devam edecekseniz, işletim sisteminizi güçlendirmekte fayda var. İşletim sistemleri doğrudan beynimize takılı oluyor ve çatışmalarda size fırsat sağlayacak anlar yaratılmasına olanak sağlıyor. Teknolojik ekipmanlara sizma ya da düşmanın kafasını karıştırmaya gibi mekanikleri işletim sisteminizdeki RAM slotları üzerinden yapmaktaysanız. Ne kadar fazla slotunuz varsa, o kadar fazla Hızlı Hack işlemi yapabilme şansınız var. Elbette zeka puanlarınızın ve ona bağlı yeteneklerinizi de geliştirmeniz gerekiyor.

Burada da bir önerim olacak. Eğer oyuna gizlilik üzerinden gitmeyi düşünüyorsanız hiç o işe bulaşmayın derim. Çünkü oyunda mutlaka bir yerlerde o silah patlıyor. Ne kadar gizlilik yapmaya çalışırsam çalışayım, istediğim verimi bir türlü alamadım. Koskoca depoda gizlice ilerlememe karşın ya yapay zekanın saçmalaması ya da oyunun izin vermemesi yüzünden sıcak çatışmaya girdim. Bu yüzden gizlilik kasmanızın hiçbir anlamı yok. Sağlam silahlar alın, Hızlı Hack seçeneklerinizi çoğaltın ve olaya bodoslama dalın. Final savaşında Hızlı Hack konusu da oldukça işinize yarayacak, benden söylemesi. Aksiyon kısmında değineceğim son noktaysa, yakın dövüşler. Açıkçası pek tatmin edici mekaniklere sahip değiller. Ne katanayla ne bıçakla ne de yumruk yumruğa dövüşlerde pek keyif alamadım. Kaçmak, vurmak, savunmak gibi hamleler kalas gibi hareket etmenize neden oluyor. Bu yüzden boks mücadelelerinden uzak durdum. Ne zaman girsem yenildim çünkü istediğim gibi bir dövüş tarzını kendime yaratamadım.

Bunları da aradan çıkardığımızı göre genel olarak oynanabilirliğe bir bakalım. Cyberpunk 2077, biraz iki arada bir derede kalmış bir yapıya sahip. Demiştim ya CDPR'in kararsızlığına ilişkin bir oyun var diye. İşte buram buram o kararsızlığı sezebiliyorsunuz. Aksiyon deseniz tam aksiyon değil, RYO deseniz var ama eksiklerini de açıkça görüyorsunuz. Oyunun çıkışından önce birçok mekanik iptal etmek zorunda kaldıklarını açıklamışlardı. İlk tanıtım videolarında, kollardan çıkarılabilen Z bıçaklarla duvarlara tutunma ve ilerleme seçeneği vardı mesela. Bu geliştirilme sürecinden kaldırılmıştı. Anlayacağınız o ki sevgili Level okuru, ortada kararsızlıktan ötürü eksik oynanabilirliğe sahip bir oyun var. Oyunun çıkış tarihine yetiştirilebilmesi adına birçok özelliğten vazgeçildiğini düşünüyorum. Belki güncellemeyle, belki ek paketlerle önümüzdeki süreçte yeni içeriklerle karşılaşılabiliyoruz. Fakat şu haliyle oyundan keyif alabilmek için hikâyeye odaklanmalı geri kalan hataları ve sorunları göz ardı etmelisiniz. Ne yazık ki bu hataların büyük çoğunluğu PlayStation 4 ve Xbox One oyuncularının canını sıkıyor. Göz ardı edilemeyecek büyük problemlerden bahsediyorum. İki konsolun üst

sürümlerinde (Pro ve One X) bu durum daha biraz daha katlanılabilir seviyede. Ancak artık eski nesil olarak kabul ettiğimiz konsollar üzerinde oyun tam bir facia.

Kaplama hataları, glitchler, hatalar, görevlerin ilerlemesi engelleyen durumlar, haritadan aşağıya düşmeler, animasyon bozuklukları say say bitmiyor. Bir de üzerinde bu yukarıda anlattığım oynanabilirliğe dair problemlerden ötürü çekilebilir bir oyun değil.

Öte yandan PC tarafında oyunla geçirdiğim sürede büyük hatalarla karşılaşmadım. RTX konusunda problemler yaşasam da Ultra ayarlara getirdiğimde 60 FPS stabil performans yakaladım. Hatalar ise PC tarafında çok ama çok daha az. Sadece konsol tarafında karşılaşılan ortak hatalar var. Mesela ilk görevlerden birinde asansörden çıkması gereken Arasaka askeri, oraya sıkışıp kalıyor. Bu sorunu hem PC'de hem de PS4 Pro sürümünde gözlemedim. Keza motosiklet sürerken karakterin bir anda T pozuna geçip pantolonun kaybolduğu o meşhur hata da yine iki tarafta karşımıza çıkıyor.

Bende, benden öte biri var

Uzun uzun oyunla alakalı izlenimlerimi anlattıktan sonra geldi toparlama kısmına. Bunca yıldır beklediğimiz, büyük reklamlarla gözümüze sokulan, o meşhur sarı tondaki açıklama ekranlarıyla yüreklerimizi hoptatan Cyberpunk 2077, tüm bu yazdıklarımı bir araya getirdiğimde, bizi nasıl bir sonuca çıkarıyor? Cyberpunk 2077, biraz daha zamana ihtiyacı olan bir oyunmuş. CDPR'in en büyük hatası, oyun için bir çıkış tarihi duyurmasıydı. Sanırım, onlar da bir noktadan sonra çok büyük bir işe giriştiklerini fark ettiler. İlk duyurulan bilgilerle, gösterilen videolarla karşılaştığımızda vaat edilenlerin büyük kısmının yerine getirilemediğini görüyoruz.

RYO öğeleri açısından ne dersek diyelim, neresinden tutmak istersek isteyelim o beklenen özgürlüğü bir türlü aktaramıyor. Nasıl bir oyun olması gerektiğine kendisi de karar verememiş. İki türün arasında sıkışıp kalması oynanabilirliği doğrudan etkilemiş.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Night City maceranız hızlı bir biçimde başlıyor ve yavaştan tepetaklak olacağınızı hissetmeye başlıyorsunuz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Yüksek ihtimalle ortalama bir vakit ayırmayla, ana hikâyeyi bitirmiş ya da bitirmeye yakınlaşmış olmalısınız.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Tekrar geriye dönüp en baştan başlasanız bile çoktan o ay içerisinde bitirmiş olabilirsiniz. Yapacaklarınız aynı.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%30 Arabayla şehirde volta atıyoruz.

%30 Johnny ile muhabbet ediyoruz.

%20 Görevden göreve koşuyoruz.

%10 Hatalarla uğraşıyoruz.

%10 Hack yapıyoruz.



ARTI

- + Hikaye çok ince işlenmiş
- + Yan karakterler çok kuvvetli
- + Night City tasarımı
- + Müzikler, atmosfer ve sunum
- + Johnny Silverhand

EKSİ

- Göz ardı edilemeyecek hatalar
- Yapay Zeka
- RYO öğeleri kesilmiş
- Y akın dövüş
- Şehir canlı hissettirmiyor

SON KARAR

CD Projekt RED, kağıt üzerinden alınan bir fikri dijital ortama en ince ayrıntısına kadar düzgün bir biçimde işlemeyi başarmışken, Cyberpunk 2077 sancılı çıkış sürecinden kaynaklı problemleriyle uzun süre bizi ve kendisini uğraştıracak gibi duruyor.

86

PC Puanı

74

PS4 Pro Puanı



Şehir büyük değil diyenler,
bir daha düşünün.

Ayrıca göz ardı edilemeyecek boyutlarda hatalara sahip. Oynayan herkes benimle hem fikir olacaktır diye düşünüyorum. PC tarafında beklenen performansı sergilese de konsol tarafında yerlerde sürünüyor. Zaten sırf bu yüzden iki farklı puanlama kullanma kararı aldık. "Sadece hatalardan bu kadar puan mı kesilir?" diyebilirsiniz. Birçoklarına göre çok daha azını hak ediyor olabilir. Ancak genel bir çerçeveden baktığımda Cyberpunk 2077'nin beğendiğim çok fazla yanı da vardı. Hataların olmadığını düşündüğümüzde, öyle bir olay hiç yaşanmamış olarak kabul ettiğimizde de puanının çok yukarılara çıkarabileceğimi düşünmüyorum. Eğer yan görevlere odaklanmazsanız, oyunun süresinin de bir hayli kısa olduğunu söyleyebilirim. Belki 20-25 saatlik bir oynamayla son ekrana ulaşabilirsiniz. Ben ilk oyunumu bitirdiğimde 37. saatin içerisine girmiştim. Bittikten sonra hikâyenin devam edebilmesine yönelik de bir açık kapı bırakmıyor. En son kayıt noktasından oyuna devam edebilmemizi sağlıyor. Yani ortada nihai bir son var.

Bu sona ulaşabilmek adına yan görevlere de önem vermeniz gerekiyor. Yan görevler önemsiz ya da alakasız dursa da oyunun sonunu doğrudan etkiliyor. Benim görebildiğim kadarıyla şu an için oyunun 6 farklı sonu var. Bir de elde etmesi çok zor olan, gizli bir sonla beraber toplam 7 farklı final çıkıyor. Peki final tatmin edici miydi? Benim açımdan seçtiğim yola göre doğru bir sondu. Verdiğim karar beni ve V'yi mutlu etti. Ancak oyun bittiğinde tekrar dönüp en baştan oynama isteğimin olmadığını itiraf etmem gerek. Son kayıt noktasından tekrar devam edip gözden kaçanlara baktıktan sonra Cyberpunk 2077 macerası benim için bir sonraki büyük güncelleme ya da ek pakete kadar sonlanmış oldu. Sonrasında oyuna girip oyun süresi 60 saate kadar çıkardım ancak bana bu haliyle yetti. CDPR, sancılı bir çıkış süreci yaşadığı için eleştirilere yağmurlarına tutuldu. Ama bir yandan da şunu fark ediyorum. Oyunun çıktığı dönem itibarıyla teknolojik açıdan büyük atılımlar yaşandı. Oyun ilk duyurulduğunda PS3 halen piyasadaydı ve kullanılıyordu. Mevcut PC teknolojisi de

sadece donanımsal değil, yazılımsal açıdan da yürüdü gitti. Neler olduğunu tek tek yazmayacağım ancak nelerden bahsettiğimi anlıyorsunuzdur umarım.

Bu sebeple, hem mevcut nesle (PS4, XONE), hem yeni nesle (PS5, XS), hem PC teknolojisine uygun (960 serisi ekran kartlarında bile çalışacak denilmişti ve öyle de oldu), hem de bulut tabanlı teknolojilerde çalışmak üzere çok ama çok geniş bir alanda hazırlandı. Bu süreçte başka oyunlar da yapılmadı mı? Göz ardı edemeyiz ancak yapıldı. CDPR, bu yıl içerisinde Avrupa'nın en büyük oyun şirketi unvanını elde etse de boyundan, hatta belki birçok köklü büyük firmanın kalkacağından bile büyük bir oyuna kalkıştı.

Sonuçta temel aldığı konu bir masaüstü rol yapma oyunuydu. Bu tarz oyunlarda sınırlarınız hayal gücüyle eş değerdedir. Dijital veriler sizi oyuncu olarak kısıtlayamaz. CDPR, kağıt üzerinde çalışan bir sistemi, birebir uyarlamak isteyince haliyle tam anlamıyla rötuşlanmamış bir oyun çıktı. Niye rötuş diyorum? Bu oyun sonuçta Gold onayı almıştı. Hataları da olsa stabil bir şekilde çalıştığının kanıtı aslında. Ancak son çizgide halledilmesi gereken işler dağ gibi yığılınca evdeki hesap çarşıya uymadı. Yoksa oyunun doğru yaptığı onlarca şeyi peş peşe sizlere sıraladım. Düşüncenize farklı bir bakış açısı getirebildim mi ya da almayı düşünürken elinizi geri çekmenize mi neden oldum bilemiyorum. Fakat şunu biliyorum ki önümüzdeki 6-7 aylık süreçte gelecek güncellemeler ve topluluk modlarıyla beraber (Nexus ekibi çoktan bir sürü mod hazırlamış) olması gereken Cyberpunk 2077 karşılaşacağız.

Benim için hayatımda en çok beklentisine girdiğim, her bilgi kırıntısına atladığım yegane oyundu. Vakti geldiğinde, sayfalarımız izin verirse tekrar ele almak isteyeceğim bir oyun Cyberpunk 2077. Şu sıkıntılı haliyle bile başardığı onca şey, önümüzdeki yıllarda çıkacak birçok oyunda mekanik olarak karşımıza çıkacaktır, bundan da adım gibi eminim.

♦ Özyay Şen



WORLD OF WARCRAFT SHADOWLANDS

Gölge diyara hoş geldin Maw yürüyücüsü...

Geçtiğimiz sayıda neden World of Warcraft: Shadowlands incelemesi yer almadı diye merak ediyordunuz. Hemen açıklayayım; oyun Türkiye’de 24 Kasım günü çıktı, biliyorsunuz. Matbaa tarafından bizden istenilen dergi teslim tarihi ise 25 Kasım’dı. Hal böyle olunca, bölgesine büyük ve kapsamlı bir MMORPG oyununu üstünkörü inceleyip yanlış veya eksik bilgi aktarmamak adına incelemeyi bu aya ertelemeyi daha uygun gördük. İyi ki de ertelemiştik. Bu süre zarfında üç farklı sınıfı 60. seviyeye getirdim, onlarca Mythic+ tamamladım, önünde uyuya kaldığım sayısız Torgast bitirdim, birçok Rogue tarafından tek bir stun sonucu

kesildim, Castle Nathria’da onlarca wipe yedim, defalarca covenant değiştirdim ve işte inceleme yazımla karşınızdayım!

Uçsuz bucaksız bir macera daha

Öncelikle şunu söylemeliyim, sanırım bugüne kadarki en sorunsuz eklenmiş paketi çıkışı oldu. Ne bir gecikme ne bir kopma sorunu, hiçbir problem yaşamaksızın oyuna girişimizi yapabildik. Eh bunca eklenmiş paketi ve geçen yıl sonrası Blizzard tecrübesine tecrübe kattı neticede. Madem girişten başladık, seviye kasma konusundan devam edelim. Biliyorsunuz ki Banshee Queen yani Sylvanas Windrunner, Lich King’in kafalığını parçalayarak

Shadowlands ile Azeroth arasındaki geçidin açılmasına yol açmıştı. Icecrown Citadel’de yer alan bu geçitten geçerek, The Maw’a yani Allah’ın cezası bölgeye geçiş yaparak oyuna başlıyoruz. Yapımcı ekip, eklenmiş paketi duyurulduğunda “The Maw keyif alınacak bir yer değil, aksine bir an evvel terk etmeyi isteyeceğiniz bir bölge olacak” şeklinde bir açıklamada bulunmuştu. Bu konuda kendilerine tebriklerimi iletiyorum, kulaklarını da bol bol çınlatıyorum. O nasıl bir eziyet arkadaşı! İçeride binek kullanamıyorsunuz. Binek çağırarak istediğiniz zaman, korkarak sizin talebinize cevap vermiyorlar. Hatta bu konuda addonlar bile çıktı. Ne zaman bir

Yapım Blizzard Entertainment
Dağıtım Blizzard Entertainment
Tür MMORPG
Platform PC, Mac
Web www.worldofwarcraft.com





OLD BLANCHY

Cataclysm zamanında Defias Brotherhood tarafından öldürülen atı hatırladınız mı? Hani şu Westfall'un girişinde yer alan... Shadowlands'de Blanchy'yi binek olarak elde edebilirsiniz. Bunun için yapmanız gerekenler oldukça basit ama altı farklı güne yayıldığını söylemeliyim. Revendreth'de bir-iki saatte bir spawn olan ve beş dakika boyunca aktif olarak bekleyen Dead Blanchy'e (Koordinatları: 63.13 43.11) birtakım malzemeler götürmeniz gerekiyor. Aşağıdaki adımları sırasıyla takip etmeniz halinde bu müthiş bineğe sahip olabilirsiniz.

- 1. Gün:** Westfall'un kuzey kesimlerinde yer alan Sack of Oats çuvallarından sekiz adet Handful of Oats toplayın. Bu çuval-lara erişebilmek için en az 56. seviyede olmanız gerekiyor.
- 2. Gün:** Darkhaven'da (Revendreth) yer alan Snickersnee'den (Koordinatları: 63.4, 61.9) Grooming Brush alın.
- 3. Gün:** Darkhaven'a uzanan yolların kenarlarında yer alan eskimiş at nalları olan Sturdy Horseshoe'dan dört tane toplayın.
- 4. Gün:** Yine Darkhaven'da (Revendreth) Snickersnee'in yakında bulunan Empty Water Bucket isimli kovayı alın ve bu kovayı The Bastion ya da Ardenweald'de su ile doldurun. Boş olan kova Bucket of Clean Water ismini almış olmalı.
- 5. Gün:** The Night Market'de (Revendreth) bulunan Ta'tru'dan (Koordinatları: 51.1, 78.8) bir adet Comfortable Saddle Blanket alın.

- 6. Gün:** Hole in the Wall'da (Revendreth) yer Alan Mims'den (Koordinatları: 40.9, 46.7) üç tane Dredhollow Apple satın alın.

Tüm bu malzemeleri aynı anda toplayarak çantanızda bekletebilir, günü geldiğinde Dead Blanchy'ye götürerek o günün ihtiyaçlarını karşılayabilirsiniz.

Not: Oyunun bir MMO ve haliyle sürekli değişebilen bir dünyası olduğunu göz önünde bulunduracak olursak eğer, olur da adımlardan biri ya da NPC'nin koordinatı değişti, bu durumda wowhead.com'a bakarak ilerleyebilirsiniz.



binek çağırmak için tuşa basarsanız addon bunun sayısını tutuyor. İşe yarayacak bir şey değil belki ama hevesinizi kursağınızda bırakma sayısını kolayca öğrenebilirsiniz. Neyse ki The Maw'dan sonra mükemmel bir hikaye sizleri bekliyor. Son birkaç eklenti paketinde görmeye alıştığımız "İstedğiniz bölgeden oyuna başlayabilir, istediğiniz bölgede seviye atlamaya devam edebilirsiniz" teması yerini tekrar eski zamanlardaki gibi daha çizgisel bir oynanışa bırakmış durumda. Ben şahsen bu kararı oldukça destekliyorum çünkü bölgeler arasında bir hikaye var ve bu hikayeyi sırasıyla takip etmek gerçekten keyif verici. Görev sistemi de bu doğrultuda bir miktar değişmiş. 16 yılın sonunda ilk defa böylesine bir değişim geçirdiğini de söylemeliyim. Şöyle ki oyunda artık iki çeşit görev tipi var. Campaign ve diğer şeklinde ayrılan bu görevler için, eğer hala oyuna başlamadıysanız tavsiyem şu; sadece senaryo görevlerini yaparak 60. seviyeyi tamamlamaya çalışın. Bunun sebeplerinden biri tabii ki hikaye anlatımı-

na daha rahat odaklanabiliyor olmanız, ikincisi ise 60. seviyeye gelince hikaye görevlerini bitirmeden Covenant seçemiyor olmanız. Oyunda The Maw haricinde dört bölge yer alıyor ve her bir bölge birer Covenant'a ait. Şunu söyleyebilirim ki bölgeler birbirleri içinde öylesine güzel ayrılmışlar ki, bugüne kadar gelmiş geçmiş belki de en güzel ve en farklı bölgeler. Düşünün ki Battle for Azeroth'u iki yıldan fazla bir süre oynadım ve bir Horde olarak gemiyle Alliance bölgelerine geçiş yapacağım zaman örneğin Waycrest Manor hangi bölgedeydi diye haritadan kontrol etmem gerekiyordu. Hatta şu an bu bilginin doğruluğundan emin olmak için Wowhead'e bakmak zorunda kaldım! Ama şu an De Other Side'in Ardenweald'da ya da Plaguefall'ın Maldraxxus'da yer aldığını daha ilk haftadan ezberleyebildim. Neyse biz dönelim Covenant'lara. Biraz evvel de bahsettiğim üzere her bölge Covenant adı verilen toplulukların





sorumluluğunda. Gerçi Maldraxxus ve Revendreth'te işler biraz karışmış durumda ama spoiler olmaması için çok girmeyeceğim bu konuya. 60. seviyeye gelindiğinde ise (Senaryoyu tamamladıysanız) bir Covenant seçip, o topluluğun mensubu olmanız isteniyor. Seçtiğimiz gruba göre de iki farklı yeteneğe sahip oluyoruz. Bu yeteneklerden biri oyuncunun sınıfına göre değişkenlik gösterirken, diğeri ise ortak. Örneğin Night Fae seçtiyseniz, ortak olan yetenek sizi bir hayvan formuna sokarak bir süre hem daha hızlı koşmanızı hem de ileri ışınlanmanızı sağlayabilirken, Necrolord'un ortak yeteneği dört saniye süresinde kullanmanız halinde bir kalkan açarak bir miktar korunmanızı sağlayabiliyor. Ayrıca Covenant'lar için yine kendi içlerinde farklı kozmetik eşyalar da mevcut. Ancak bu konuya birazdan değineceğim. Öncesinde -örnek de vererek- Blizzard'ı aldığı kararlardan ötürü biraz eleştirmek istiyorum. Mage oynayan birisi olarak önce yetenekleri daha hoşuma gittiği için Night Fae'ye katıldım. Üstelik Frost Mage oynayanlar için Venthyr'in yetenekleri DPS açısından daha faydalı olduğunu bile bile. Ama sonra ne oldu bilin bakalım. Birkaç günün sonunda "Venthyr DPS'ime yardımcı olacak" şeklinde bir şeyler beni dürtmeye başladı. Ben de "Night Fae'nin yetenekleri daha hoş olabilir ama daha başarılı olmamı

sağlayacaksa Venthyr oynayayım" dedim ve gittim Covenant'ımı değiştirdim. Bir süre de bu şekilde gittikten sonra Frost Mage yerine Fire Mage oynamaya karar verdim. Ne olsa beğenirsiniz? Fire Mage için Night Fae daha faydalı! Sonuç, gene gittim Night Fae'ye katılmak istedim. Tabii yapımcıların daha önceden açıkladığı gibi yeni bir Covenant'a katılmak kolay ama onlara ihanet ederek ayrıldıktan sonra geri dönmek daha zor. Bu sefer de ihanetimin bedeli olarak bana kendimi kanıtlamam için bir görev verdiler. Bu görev Covenant'ın sorumlu olduğu bölgede görev tamamlamak ya da Rare Mob kesmek gibi çeşitli aktiviteler sonucunda doldurulacak bir bar. Bu bar'ı doldurmak da yetmiyor üstelik. Tam kendimi kanıtladım diyorsunuz, bir bakıyorsunuz ki "Şimdi git sonra gel. Biz bir düşünelim" şeklinde bir tavırla karşılaşıyorsunuz. Çünkü ilk kendinizi kanıtlama görevi arkasından aynı görevi tekrar yapmanız isteniyor ancak onun içinde Çarşamba'dan Çarşamba'ya olan haftalık reseti beklemek gerekiyor. Yani Perşembe Covenant değiştirmeye kalktıysanız bir sonraki Çarşamba gününe kadar avucunuzu yalamanız gerekiyor. Şimdi soruyorum, neredeyse her hafta denge düzenlemeleri yapılan bir oyunda böylesine acımasız sonuçlar doğurabilen bir sisteme ne gerek vardı? Bugün Fire oynamaya geri döndüm evet ama yarın Arcane ya da tekrar Frost oynamak istemeyeceğimin garantisi yok. Hatta ve hatta ben Fire oynamaya devam ederken Night Fae'nin yeteneğine nerf gelirse ne olacak? Neden DPS açısından geri kalacağım bir durumla karşı karşıya



bir avruma da Necrolora u tercih eaeceğimde hiç şüphem yok. Oyunun sağlığı açısından böyle bir sistem hiç olmamalıydı ya da dediğim gibi kozmetikten öteye gitmemeliydi ama artık çok geç...

Farm başlasın!

Bildiğiniz gibi söz konusu WoW'sa son seviyeye gelmek sadece bir başlangıç. Bu dakikadan sonra bol bol item farmlama dönemi anlamına geliyor. Bu da bolca dungeon ve raid yapmanız anlamına geliyor. Şu anda oyunda sekiz farklı dungeon ve bir adet raid bulunuyor. Dungeonlar içlerinde en acı verici olan Plaguefall dersem herhalde kimse karşı çıkmaz. Buna rağmen oldukça keyifli olduğu da söyleyebilirim. Mythic+ ise benim vazgeçilmez

item farmlama yöntemim. Zaten hem yaşıma hem de sorumluluklarım nedeniyle düzenli olarak raid yapabilmem biraz hayal. Hal böyle olunca ben de raidleri guild ile yapmak yerine Dungeon Finder bölümünden gruplar bularak tamamlamaya çalışıyorum. Öncelikle uzunca bir süredir "Bonus Roll" yapmanızı sağlayan itemler artık oyunda yok.

Ayrıca düşen eşya sayısında da ciddi bir azalma söz konusu. Sayısız Mythic+ tamamlanmış olmama rağmen hala çok az sayıda item elde edebildim. Bu her ne kadar oyunun oynanış süresini uzatıyor olsa da bir noktadan sonra can sıkıcı bir hal alabiliyor. Düşünün ki yarım saat Mythic+ için çaba sarf ettikten sonra elinizde koca bir sıfır ile dungeon'ı terk ediyorsunuz. Item konusunda bir diğer

Tanıştık daha önce, ben kısaca AP!

Legion'da gücümüzü geliştirmek için Artifact Power toplamaya başlamış, BFA'da Azerite Power ile devam etmiştik. Bu eklenti paketinde de Anima Power topluyoruz. İyi de neden hep AP?





kaynak noktamız BFA'dan hatırlayacağınız üzere haftalık sandıktı. Ama onun da kendi açısından eksileri büyüktü. Hafta boyu tamamladığınız en yüksek Mythic+’a göre bir item düşüyor, işinize yaramıyorsa çöpe gidiyordu. Shadowlands ile bu konuda büyük bir adım atıldı. Great Vault adı verilen bu sistemde bir hafta boyunca yapılan etkinlikler sonucu, dokuz adede kadar item içinden istediğiniz bir tanesini seçme şansı sunuyor. Hem item sayısını hem de kalitesini artırmak ise sizin elinizde. Hafta boyunca Mythic+ tamamlamak, Raid’de Boss kesmek, PvP’de Conquest puanı kasmak size item sayısında artış olarak geri dönüyor. Item kalitesi ise tamamlanan en yüksek Mythic+ zorluğu ya da kesilen Raid Boss’u sayısı gibi farklı tipte etkinliklere göre değişiyor. Bu sistemin en önemli noktası ise bir haftanın sonunda yaşanan hayal kırıklığını çok büyük ölçüde egale ediyor olması. Çok yerinde bir hamle olmuş.

Item konusu elbette bununla da bitmiyor çünkü Legion’da yer alan ve özlediğimiz Legendary itemlar geri döndü! Üstelik olumlu anda çok ama çok büyük bir farkla. Legion’da tamamen rastgele düşen Legendary itemların aksine bu defa hangi item’i istiyorsak onu craft edebiliyoruz. Bunun için Torghast girişinde yer alan Runecarver’ı birkaç defa ziyaret ederek bir dizi görevi yerine getirmemiz gerekiyor. Akabinde craft etmek istediğimiz legendary item’ın ilk ana malzemesi olan “Memory”lerine ihtiyacımız var. Bunlar ise belirli boss’lardan düşüyorlar, yani rastgele

değiller. Rogue karakterimle “Memory of the Master Assassin’s Mark” isimli itemi kasmak için Theatre of Pain dungeon’ında ilk boss’u bolca kesim ama günün sonunda bu itemi elde edebildim. Legion’da olsaydık eğer bu Legendary’e aylarca sahip bile olamayabilirdik. Memory’yi elde ettikten sonrası önümüzde zorlu bir engel daha var ki o da Torghast’tan Soul Ash toplamak. Bu iki ana malzeme sonrası Auction House’dan satın alabileceğimiz ya da mesleğimize göre kendimiz de craft edebileceğimiz birkaç eşya daha ihtiyacımız bulunuyor. Tüm bunları topladıktan sonra Runecarver’a bir ziyarette daha bulunarak istediğimiz itemi istediğimiz özellikleriyle bir araya getirerek üretebiliyoruz. Hem Great Vault hem de Legendary itemlar konusunda atılan son derece olumlu bu adımlar için Blizzard’ı tebrik ediyorum.

Eziyet kulesi

Shadowlands açıklandığında Torghast beni inanılmaz heyecanlandırmıştı ve eklenti paketinin odak noktası olacağından şüphem yoktu. Hatırlayacak olursak ilk anlatıldığında Torghast sonsuz kattan oluşan, karşılığında bize ödülleri sunan bir kule olacaktı. İçeride ilerledikçe yeni yetenekler elde edebilecek, gücümüze güç katacak ve katları tırmanmaya devam edecektik. Ancak beta sürecinde bu kule biraz değişime uğradı ve sonsuz özelliğini yitirdi. Artık toplamda sekiz zorluk seviyesinden oluşuyor ve her zorluk seviyesi ise altı kat bulunuyor. Şu anda dua ediyorum, iyi ki bu kule sonsuz değil. Maalesef o kadar dengesiz ve o kadar eğlence yoksunu ki... Örneğin oyunun ikinci haftasında, 160 item seviyesindeki





Rogue karakterimle üçüncü zorluk seviyesinde altıncı katı bitirmek için defalarca tekrar denemişken, oyunun ilk haftası 150 item seviyesindeki Mage' imle bir kere bile ölmeden tamamlayabildim. Bunun en büyük sebeplerinden biri hem yakın dövüş sınıflarının bütün hasarı direkt göğüslüyor olmaları hem de içeride rastgele sunulan özellikler iyi şekilde denk gelmeyebiliyor. Yani özetlemek gerekirse Rogue ile zorluktan dolayı, Mage ile de sıkılıktan dolayı uyumamak adına direndiğim için eziyet çektim. Abarttığımı düşünmeyin, gerçekten de WoW'da balık tutmak kadar uyku getiriyor. İşin kötü tarafı Torghast' ı muhtemelen eklenti paketi boyunca defalarca tamamlamak zorundayız. Zira Legendary item' lar için gerekli olan Soul Ash' in ana kaynağı burası... Bir de Thrall, Jaina gibi ana karakterler senaryo gereği burada tutsaklar ve onları kurtarmamız gerekiyor. Ben bir Undead olarak neden bir önceki eklenti paketinde şehrimi yerle bir eden Jaina' yı Torghast' tan kurtarmam gerekiyor, onu da anlamış değilim. Bana ne, işkence çekecekse çeksin arkadaş. Alliance' lar da Thrall' ı kurtarmasın mesela... "Kötülüğü yenmek için birlikte çalışmalıyız" temalı bir eklenti paketi olmak zorunda mı?

Tek karakter yetmez

Eminim ki oyunu oynayan hemen herkesin en az bir alt karakteri bulunuyordur. Şahsen ben genelde dört farklı sınıfta oynuyorum. Kimisi var bütün sınıfları kasiyor. Daha daha çılgınları var (Bknz. DesMephisto) 50 tane Warrior kasiyor. Kaç tane olursa olsun bir noktadan sonra alt kasmak çok sıkıcı bir hal alabiliyor. Shadowlands önceki eklenti paketlerinden seviye kasma adına daha alt dostu bir oyun. Şöyle ki ilk karakterimiz 60. seviyeye geldikten sonra ikinci bir karakter kasmak istediğimiz taktirde, The Maw görevleri sonrası ortak şehir olan Oribos'a adım attıktan sonra iki seçenek karşımıza çıkıyor. Bunlardan ilki hikayeyi tekrar oynayarak seviye atlamak. Yani tıpkı ilk karakterimiz gibi The Bastion'dan

yola çıkarak Revendreth'e uzanan bir yolculuk anlamını taşıyor. Diğer seçenek ise Shadowlands ile oyuna eklenen The Threads of Fate. Bu seçeneği seçmemiz durumunda ise tüm ana senaryo devre dışı kalıyor. Bu da direkt olarak bir Covenant seçmemize olanak tanıırken, seviye atlamak için World Quest, yan görevler, dungeon gibi aktiviteleri tamamlamamız gerekiyor. Yaptığım testler sonucunda bu seçeneğin daha yavaş olduğunu söyleyebilirim ama özellikle çok sayıda karakter sonrası zaten çizgisel olan hikaye oldukça sıkıcı bir hal alabilir. Bunu egale etmek için güzel bir seçenek.

WoW konuşmakla bitmez

16 yılın sonunda ben WoW'u anlatmakla bitiremem ama maalesef ilk başta dört sayfa olarak planladığımız Shadowlands yazısını Kürşat'a "Altı sayfa yapalım mı?" teklifimden sonra uzatmış olsak bile hala sığdıramadığım şeyler var. Hızlıca toplamak ve özet geçmek gerekirse; oyun gerçekten beklentilerim üzerine çıkarak beni şaşırttı. Dungeon' larından raid' ine, bölgelerin verdiği hissiyattan, The Maw'a kadar her noktası özenle hazırlanmış bu belli. Eğer ki eski bir WoW oyuncusuyunuz ve tekrar oynayıp oynamama konusunda kararsızlıklarınız varsa, geri dönmek için tam da sırası. Shadowlands için "Bugüne kadarki en iyi eklenti paketi" diyebilmek için oldukça erken çünkü bunu oyuna gelecek yamalar belirleyecek, ama en azından şu an için ilk üçe sokabileceğim kadar iyi! Son olarak, oyunun aylık bir üyelik ücreti olduğunu ve bunun da Euro bazlı olduğunu göz önünde bulundurursak buradan Türk oyuncular adına Blizzard'a bir çağrıda bulunmak istiyorum. Lütfen artık ülkemiz için bir fiyatlandırma politikasına gidilsin. Şundan eminim ki böylesine güzel bir oyunu kaçırmak istemeyen ancak aylık ücret yüksek geldiği için oynayamayan bir çok oyuncu var. Shadowlands'de görüşmek üzere! ♦ Emre Öztınaz



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

İlk saatimizin neredeyse tamamı The Maw'da tabanvay bir şekilde geçiyor. İlk saatimizin sonunda 51.seviyeye gelmiş olmalısınız.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Çok muhtemel 60.seviyeye çoktan gelmiş, item farmlamaya başlamış olmalısınız.

İlk ay ♦♦♦♦♦

WoW 16 yıldır bitmemiş, birinci ay sonunda mı bitecek? Son sürat oynamaya devam!



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Dungeon, Raid ya da PvP yaparak item kasiyoruz.

%40 Görev yapıyoruz.

%10 The Maw'da tabanvay koşuyoruz.



ARTI

- + Muazzam hazırlanmış bölgeler.
- + Son derece keyifli bir hikaye.
- + İtemlar konusunda atılan olumlu adımlar
- + Covenant sisteminin getirdiği birtakım özellikler.

EKSİ

- Torghast çok sıkıcı
- PvP'de dengesizlik söz konusu
- Covenant sisteminin götürdüğü diğer özellikler.

SON KARAR

MMORPG denilince akla ilk gelen, yılların eskitemediği WoW, beni etkilemeyi bir kez daha başardı. WoW oyuncusuyunuz zaten şu anda oynuyor olmalısınız. Eğer yeni başlamayı düşünüyorsanız da MMORPG olarak zaten tavsiye edebileceğim tek oyun. Buyurun Shadowlands'e...



Yapım Ubisoft Quebec **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch **Web** ubisoft.com/en-gb/game/immortals-fenyx-rising

Immortals: Fenyx Rising

Ubí'den beklenmedik bir çalım daha...

Bunu daha önceden de söylemişim hatta her Ubisoft oyununda söylemeye devam ediyorum. Ben Ubisoft'un habersizce yeni projeler denemesine bayılıyorum. EA, Blizzard, Activision büyük toplarının arasındaki ping pong topu gibi, belki sonuncu olabilir Ubisoft. Ama hiçbirinin yapamadığını yapıyor. Garanti markalara her yıl yatırım yapıyorsa (ki arada bir EA de bu cesareti gösteriyor, yalan yok) riski göze alarak yeni markalar, ürünler ve hikâyeler yaratmaya çalışıyor. Sevelim ya da sevmeyelim bütün hatalarına ve hatta bazen salaklıklarına rağmen bu Ubisoft'un sevdiğim bir yanındır.

Nereden çıktı bu oyun?

Immortals Fenyx Rising de Ubisoft'un bu beklenmedik denemelerinden birisi. Önceden ismi "Gods & Monsters" idi ama ne alakaysa, Monster enerji içeceği'nin atar yapmasından sonra ismini değiştirdiler. Bu isimle tanıyamadım kendisini hatta Kürşat "Bıdı bıdı bıdı diye bir oyun var, ister misin?" dediğinde "Dur bakayım" dedim ve ancak baktıktan sonra oyunun ne olduğunu hatırladım. Oyunun şu anki ismi gerçekten büyük talihsizlik... Oyun

ismi dediğin bir ya da iki kelimeden oluşur. Nasıl bir kafayla bu ismi projenin kulağına fısladılar anlayamıyorum. IFR zaten isim değiştirmiş, yeni bir proje, inanır sırf ismi yüzünden az ilgi çekecek ve bu şekilde satacak, aha da buraya yazıyorum. Artık oyuna gelelim sayın okuyucu. İlk olarak IFR'nin nesine vuruldum? Pastel renklerin hâkim olduğu çizgi film vari sanat tasarımı ilk bakışta çok hoşuma gitti. Hızlıca göz attığımda Breath of the Wild'a benzettim, ama gene de grafikler bu kalibrede bir oyun için gayet iyi olmasına rağmen, Breath of the Wild kalitesinde değil (ama kesinlikle iyi). Demem o ki görsel açıdan hiçbir çekinceniz olmasın, aksine tatmin bile olacağınızı söyleyebilirim. Peki oyun türü nedir? Immortals Fenyx Rising'i tek cümlede tanımlamam gerekseydi; "Breath of the Wild ve Assassin's Creed: Odyssey'in yasak aşktan doğmuş çocuğu" derdim. Özellikle dövüş mekanikleri ve eşya & yetenek pencereleri şıp demiş babası Odyssey'in burnundan düşmüş.

Peki bize ne anlatıyor?

Hikâyeye kısaca geçmek istiyorum (oyun mekaniklerini de anlatmak istiyorum ama yeni

AC serisini oynuyorsanız pek de yabancı olmayacaksınız). IFR'nin en can alıcı noktası şu; hikâyeden öte, (ki hikâye gayet klişe) hikâyeyi anlatım tarzı harika. Typhon adında, vaktinde Titanlarla beraber Tanrılara karşı savaşmış 'bir şey' var ve bu arkadaş Yunan tanrılarının çok kibirli ve yozlaşmış olmasına dayanamayıp yeni bir düzen için onlara savaş açıyor. Öyle böyle değil çünkü tanrıların güçlerini çalıp onları öldürebilecek çapta bir arkadaş bu (nasıl yapıyor hiçbir fikrim yok). Bundan endişe duyan Zeus, nedendir bilinmez, cezasını çekmeye çalışan Prometheus'a akıl danışmak için geliyor ve Promo ona bir ölümlünün Typhon'u yeneceğini söylüyor. "Ammma uzattın be?!" dediğinizden eminim ama işte tam bu anda oyun başlıyor. Karakterinizi yaratıp öyküye adınızı attığınız anda macera boyunca arka planda Prometheus sizin yaptıklarınızı bir kitabın üçüncü kişisi gibi anlatıyor ve Zeus da sürekli lafa giriyor. İşte bu kısım şahane Tartarus'a ilk düştüğünüzde Zeus "Öldü galiba, biliyordum. Hikâye bitti" falan diye yorum yapıyor. Bu anlatım tarzı klişe öyküyü o kadar eğlenceli ve sıra dışı yapıyor ki öykünün sıradanlığı sizi rahatsız etmiyor. Ayrıca



IFR'nin hikâyesi gayet esprili şekilde sunulmuş. Öncelikle neden bilmiyorum ama bütün Yunan karakterler (Promoteus ve Typhon hariç) İngilizceyi Balkan köylüsü aksanında konuşuyor. Öte yandan karakterlerin kendileri de komedi tarzını başarıyla yansıtmış. Özellikle Zeus'un şımarık ve rahat tavırları, Achilles'le arasında bir gecelik macera yaşandığı gibi abuk sabuk detaylar beni çok güldürdü.

Oynanışa gelirse IFR bildiğiniz Origins sonrası AC serisinin her karakteristik özelliğini kendinde bulunduruyor. Hafif ve ağır saldırılar, çalı içine gizlenmeler, yetenek ağaçlarından gelen özellikler falan derken AC'yi hatırlamadan edemeyeceksiniz. Lakin AC'ye nazaran düşmanların hareketlerini "Dodge"lama bana daha zor geldi aynı zamanda "parry" de çok iyi zamanlama gerektiriyor (ve animasyonu şahane). Maceranız boyunca kazanacağınız yeni yetenekler ve tanrısal güçler sürekli yeni bir şeyler yapıyorsunuz hissi verip, sıkılmnıza mani oluyor. Misal Pegasus'un Kırık Kanatları'nı açıp, bir dağın tepesinden karşı toprak parçasına süzülerek inmek acayip keyifli. Ya da Zeus'un yıldırımını düşmanların üzerinde şaklatmak...

"Dağın tepesinden karşıdaki toprak parçasına atlamak"

IFR'nin ikinci en büyük avantajı dünyasının gayet büyük olması. Klasik AC oyunu büyüklüğünde değil ama gayet geniş ve farklı temalara sahip topraklara sahip. Bir de buna çoğunluğu bulmacalarla kaplı Tartarus'u eklerseniz gezip, görmeniz gereken yerlerin çokluğu sizi şaşırtabilir. Oyun dünyası bulmaya çalıştığınız tanrının temasına göre sürekli değişiyor, eğer Afrodit'i kurtarmaya gittiyerseniz bahçeler ve şelalelerle kaplı bir bölgede kendinizi buluyorsunuz. Gezdiğiniz yerlerin tekdüze olmaması sürekli yeni bir şeyler keşfediyormuşsunuz hissi tattırıyor. Bu dünyada yüzebiliyorsunuz, uçabiliyorsunuz ve tırmanabiliyorsunuz. Tırmanma ve yüzme konusunda beğendiğim şey bunu yaparken efor harcamamız yani "Stamina" tüketmemiz. Dolayısıyla bir yere tırmanıyor-

sanız saçma sapan yerlerde Peter Parker'lık yapmak yerine en kısa rotayı takip etmelisiniz yoksa aşağıya düşüp ölüyorsunuz. Ya da yanınızda mavi mantar varsa yiyip staminanızı arttırıyorsunuz.

Oyun boyunca para ve değerli taşlar toplayarak silah ve yeteneklerinizi geliştiriyorsunuz. Hatta gizli sandıkları bularak ya da bulmacaları çözerek yeni silah ve zırh ediniyorsunuz. Ve sonra... Bunları da geliştiriyorsunuz. Bu açıdan bakınca oyun bana biraz grind gelmedi değil, heyhat IFR bize zorluk seviyesini sorarken "Hikâye" modunu da öneriyor ki bu grind ve dövüş/kakış olayını iyice törpülüyor. Haritanın büyüklüğü, ucundan "grind" ve yaratıklarla geçirdiğimiz dişli savaşları art arda dizesek; Immortals Fenyx Rising'in oynama süresi için gayet uzun diyebilirim. Eğer bir de başarımlar biriktirme delisiyseniz yapacak tonla işini var şimdiden söyleyeyim.

Immortals Fenyx Rising'i hiç bu kadar kaliteli mizah anlayışına sahip, dövüş mekanikleri akıp giden (ve detaylı) ayrıca görselliği izlerken gözlerime hitap edecek bir oyun olmasını beklemiyordum. Eğer bu etmenler üst üste binmemiş olsa puanım gerçekten çok düşük olurdu keza kendisi temelde piyasada birbirinin yüzlerce benzeri üçüncü kişi kame-



rasından karakteri izlediğimiz hack&slash'ten farklı değil. Oyunu güzel ve klişe benzerlerinden farklı kılan en önemli şey hikâye anlatımı ve basit bir iki yetenektan ibaret olmayan AC tabanlı dövüş mekanikleri.

Eğer Covid'den eve kapanmaktan baydıysanız ve yılın sonunda güzel ve uzunca zaman geçirmek için tek bir oyuna yatırım yapmak istiyorsanız Immortals Fenyx Rising mutlaka ilginizi çekebilir. Bana inanmıyorsanız Twitch'e ya da Youtube'a bakıp son kararı siz verin, bence pişman olmayacaksınız.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Esprili öyküsü, Prometeus ve Zeus'un harika hikâye anlatımı, görselliği ve detaylı dövüş mekanikleri.

EKSİ Çok uzun süre oynarsanız 'grind' sıkabiliyor. Ara ara mola verin derim.

75





Yapım Romero Games Dağıtım Paradox Interactive Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE, Switch, Mac Web www.empireofsin.com

Empire of Sin

Yasakların dönemine hoş geldiniz!

Tarihin her döneminde, birçok farklı ülke ve imparatorluğun alkole karşı savaş açtığını biliyoruz. Nitekim yakın tarihimizde alkole koyulan en büyük yasa, 1920 ile 1933 yılları arasında Amerikan Birleşik Devletlerinde yürürlüğe giren yasaktır. "Prohibition Era" olarak da bilinen bu dönemi, 18 Aralık 1917 tarihinde, ABD senatosuna getirilen yasaklar fikri başlattı. 16 Ocak 1919'da kabul edilen yasa tasarısı, 17 Ocak 1920'de yürürlüğe girdi. Girdi ama beraberinde tüm ABD'yi derinden etkileyecek olaylar zinciri de tetiklenmiş oldu. Alkol Yasağı döneminin en büyük problemleri, alkolün hem maddi hem de manevi anlamda önemli bir etkisinin olmasıydı. Esas sorunsa yasakları denetleyecek yeterli teşkilatın bulunmamasıydı. Devlet gereken denetlemeleri yapamayınca da devreye ABD mafyası girdi. Dutch Schultz ve Al Capone gibi ünlü gangsterler, bu dönemde yasadışı içki satışı yaparak devasa servetlere ulaştılar. Akabinde sadece ithalatın da yetmediği ortaya çıktı ve ülkede hummalı bir yasadışı alkol üretimi başladı. Dü-

şünün yasağın yedinci yılında, yasa dışı üretim yapan 30.000'den fazla organizasyon ortaya çıkmıştı. Bir de devreye Büyük Buhran dönemi girince işler iyice çığırdandı çıktı. Nihayet 5 Aralık 1933 yılında dönemin başkanı Franklin D. Roosevelt yasağı ortadan kaldırdı. Yine de bu yasa ile birlikte başlangıçta ufak birer patron olan kişiler, zamanla gangstere ve oradan da mafya babası gibi kimliklere büründüler. Bugün bilinen mafya ekolünün temelleri de işte bu yasa döneminde atılmıştır. Biz de tam olarak bu yasakların göbeğindeki bir mafya dünyasının içerisine düşüyoruz. Peki, amacımız ne? İlk olarak hayatta kalmak! Sonrası? E ufaktan bir imparatorluk kurmaya ne dersiniz?

Sıfırdan İmparatorluğa

Oyuna başlamadan önce 14 tane farklı mafya fraksiyonundan birisini seçmemiz gerekiyor. Burada dikkat etmemiz gereken husus, her fraksiyonun kendisine ait avantaj ve dezavantajları. Bir de Boss karakterlerimizin kendine has özelliklerinden emin olun derim zira sahip

oldukları bu özellik ve genel olarak fraksiyonunuzun özellikleri, birazdan deneyim edeceğimiz oyundaki tüm taktiklerinizi belirliyor olacak. Seçiminizi yapıysanız artık oyunun içerisine dalabiliriz. Efendim Paradox tarafından geliştirilen bu güzide oyunumuzda, pek tabii bolca strateji ögesi yer alıyor. Yapmamız gerekenlerin başında, stabil bir ekonomi yaratmak var. Bunu yaratmak için de bolca yer işgal etmemiz gerekiyor. İşgal derken, baya baya kendimize bağlamamız ve gerektiğinde savaşarak ele geçirmekten bahsediyorum. Etrafa ele geçirilmeyi bekleyen birçok bina söz konusu. Nerede neyin olduğunu rahatça görmek içinse haritaya baya baya uzaktan bakabiliyoruz. Bu sayede hem hızlı hareket edebiliyor hem de oyuna rahatça hakim olabiliyoruz. Bir noktayı ele geçirmek için savaşmak şart.

Savaş kısmına girmeden önce pek tabii kullanabileceğimiz karakterleri tanımamız gerekiyor. Oyuna üç kişilik bir çete ile başlıyoruz ve zamanla bu rakamı artırabiliyoruz. Pek tabii çetemizdeki gangsterlerin farklı özelliklerde bonusları bulunuyor. Bu bonuslar öncelikle kullanabildikleri silahlar ve akabinde zaman içerisinde öğrenebildikleri "trait"leri ile fark yaratıyor. Gangsterlerimizin iki farklı silah slotu, bir tane zırh slotu ve iki tane de el bombası ve sağlık çantası gibi eşyalara ayrılan slotu bulunmakta. Fakat gangsterlerimizin birçoğunun diğerleri ile sorunları bulunuyor. Yani çetemizde aynı anda bulunamayacak bazı kişiler söz konusu, tıpkı Jagged Alliance gibi. Black Book sekmesi üzerinden zaten birçoğunun detaylarına ulaşabiliyoruz. Bu sayede ileriye dönük ekip planlarımızı da yapabiliyoruz. Her Gangster kiralamanın bir ücreti olduğu gibi aynı zamanda sabit giderleri olduğunu da belirtmekte fayda var. Bu arkadaşların bizlerle kalmaları içinse iki önemli başlık olan bağlılıkları ve moralleri etkin. Aslında doğru düzgün işler yaptıkça ve



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





mümkün merteye batmadıkça bize bağlı, mutlu ponçikler olduklarını söyleyebilirim. Tabii çatışmalarda büyük yaralar alırlarsa, belirli bir süreliğine desteğe gelemiyorlar. Böyle durumlardan kaçınmak için de çatışmalarda olabildiğince sağlık puanlarını yukarıda tutmak şart.

Biraz da ateş etmek lazım

Çatışma kısmı şüphesiz Empire of Sin'in en önemli noktalarından bir tanesi zira çatışmalarda gösterdiğimiz başarılar sayesinde adımızdan sıklıkla söz ettirecek bir mafya olacağız. Oyunumuz XCOM'dakine bir hayli benzeyen, sıra tabanlı strateji öğeleri üzerine kurulu. Tam ve yarım siper alma mekaniğinin de bulunduğu yapımda, bolca Overwatch kullanarak stratejiler üretmek mümkün. Savaşlar esnasında ekibimizdeki karakterlerin traitleri ve buna bağlı olarak kullandıkları silahlar önemli yer teşkil ediyor. Ayrıca düşman birimlerine yan ve arka taraflardan yapacağımız saldırılar bolca bonus sunuyor. İçerisine daldığımız mekanlar bölüm olarak iyi tasarlanmış olsa da genelde çok dağınık ve alakasız başlıyor. Açıkçası bu

durum bir noktada sonra can sıkıcı hal alıyor. Yakın mesafe silahları çok ama çok tehlikeli! Bir karakteri tek seferde öldürebilecek, en kötüsünden bayıltacak güce sahipler o yüzden aman dikkat diyeyim. Her turda iki aksiyon yapabilen karakterlerimiz kullandıkları silahların sağladıkları farklı özelliklerle de fark yaratabiliyorlar. İçerisine daldığımız bir mekandaki tüm düşmanları yok ettikten sonra, eldeki bina ile ne yapacağımız soruluyor. Dilersek bu binayı ele geçirebiliyor, bir miktar yağmalayabiliyor, aylarca kapalı hale getirebiliyor ya da tamamen yok edebiliyoruz. Eğer ele geçirmeyi seçersek, Safehouse, Brewery, Speakeasy, Brothel, Casino ve de Hotel başlıklarından birisini inşa edebiliyoruz. Pek tabii her bir binanın farklı ücreti bulunduğu gibi, getirisi ve götürüsü de var. Binaları inşa ettikten sonraysa kendilerini, dört farklı başlık altında, beş kademe upgrade edebiliyoruz. Bunların en başında pek tabii düşmandan gelecek saldırılara karşı koymak için güvenliği arttırmak geliyor. İmparatorluğumuzu genel olarak bakmak için "Empire Overview" sekmesini kullanabiliyoruz. Bu sayede özellikle

biz ne satıyoruz, insanlar ne talep ediyor gibi çok ince ve fantastik noktadaki detayları görebiliyoruz.

Sonuca giderken

Empire of Sin oynarken kendimi gerçekten de 1920'ler Amerika'sında hissettim diyebilirim. Mekanlar, diyaloglar, kıyafetler, silahlar derken gerçekten de ince elenip sık dokunmuş bir dönem oyunu olduğu aşık. Nitekim birçok sıkıntısı olduğunu da vurgulamam lazım. Öncelikle çatışmalarda yapay zeka çok ama çok yapay kalıyor. Gerçekten keşke biraz daha düşünebilseydi dedim... Diploması tarafı da birazcık dengesiz... Hani zaten durumlar iyiyken her şey iyie gidiyor, kötüyse de bir tekme de başka fraksiyon atıyor. Bina modelleri ilk başta çok gibi gözükse de kısa sürede birbirlerinin benzerleri olduğunu fark ediyorsunuz. Ayrıca diğer patronlarla olan diyalog kısmı baya fason. Keşke hiç oyuna dahil edilmeseymiş... Ayrıca Patronların kendilerine ait özellikleri tam anlamıyla dengesiz! Baya baya oyunu mahvediyor. Bir de oyuna yeni ve farklı görevler gerektiği kesin zira bir noktadan sonra kendisini fazlasıyla tekrar ediyor.

Her ne kadar başta yapay zeka olmak üzere birçok konuda gelişmesi gerekiyor olsa da her şeye rağmen taktik strateji severlerin o ya da bu şekilde deneyim edeceği bir oyun olduğunu düşünüyorum. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Atmosfer. Kullanılabilecek farklı mekanlar. Makro/mikro ekonomi öğeleri.

EKSİ Yapay zeka çok yapay. Kendini tekrar eden görevler. Yetersiz diploması.

65





Yapım Visual Concepts Dağıtım 2K Games Tür Spor Platform PS5, XS Web nba.2k.com

NBA 2K21 (Next-Gen)

Ne yalan söyleyeyim, şu gelişim beni çok şaşırttı...

Visual Concepts beni en fazla üzen firmalardan bir tanesi, özellikle de son senelerde. Piyasadaki tek oynanabilir basketbol simülasyonun yapımcısı olarak, elinde temelleri hayli sağlam bir sistem de varken MyCareer kısmına odaklanıp (çünkü şahane para getiriyor) oyunun geriye kalan ne kadar modu varsa üvey evlat muamelesi göstermesi başlarda canımı sıkıyordu, yalan yok. Ancak MyGM/MyLeague modunda yaşanan çok basit problemlerin bile senelerdir çözülmemesi ve üstüne MyTeam gibi müthiş potansiyelli bir modun boşlanması artık canıma tak etmeye başlamıştı. Bu sene eski nesle ve PC'ye çıkan oyun da menüsünden hatalarına kadar 2K20'nin yeniden isimlendirilmiş versiyonu olunca artık fenalık geldi, isyan bayrağını çektim.

O yazıyı hatırlarsanız sonunda yeni nesil için de çok ümidim olmadığından bahsetmiştim. Düşünün Visual Concepts'ten ne kadar vaz geçmişim?

Yeni mi hakikaten?

Soruya cevapla başlamayı severim. Evet oyun FIFA 21'in aksine müthiş bir değişim geçirmiş ve bu değişim hemen menüden, modlardan başlıyor. MyTeam bu sene en fazla geliştirilen taraftı ve eski nesildeki övgüleri direkt buraya taşıyabiliriz, zaman içinde iyice gelişip bir FUT'a evrilme potansiyeli mevcut, umuyorum Visual Concepts bu kısmı içeriğe boğar. Devam edelim, arayüzde yaşanan en büyük yenilik MyLeague ve MyGM'in tekrar birleştirilmiş olması. MyGM'in son halini

hatırlayacaksınız, bir önceki incelemede "spor oyunları tarihinin en anlamsız, en ne idiği belirsiz modu" demiştim kendisine. Şimdi adı MyNBA olsa da mod ağırlıklı olarak MyLeague üzerine kurulmuş, dilerse MyGM'deki "RPG" öğelerini de ekleyebileceğimiz yeni bir franchise modu var oyunun. Bu modu aklınıza gelecek her şekilde özelleştirebiliyorsunuz ve inanın o kadar değişmiş ki, ligi kurarken ne yaptığımı anlamak için ekrana uzun süre bakakaldım. Neticede yıllardır eleştirdiğim "üçüncü sezonun sonunda ligin ekonomisinin patlaması" durumu da dahil olmak üzere aklıma gelen, not aldığım tüm sorunlar çözülmüş. Geçen ay incelememe sebebim de oyunun başında daha uzun zaman geçirip ileride ortaya çıkabilecek sorunları kaçırmamaktı. Bir tane problem var yakaladığım, League Expansion yaptığınızda takımların forma/salonlarının indirilmesi aşırı uzun sürüyor (5-10dk) ve bu sorun da eğer üç takımdan fazla eklerseniz online kayıt seçmek zorunda kaldığınız için anında çözülüyor. İlk üç takımı ekleyene kadar canınız çıkabilir, sonrakiler anında eklenecek. Bir diğer değişiklik MyGM moduna oynanabilir halde G-League'in de eklenmiş olması. Ben oynadığım sırada G-League kadroları henüz hazır değildi ve ortalık 75 OVR civarı regen kaynıyordu, hatta ben de tip olarak Bill Murray'e benzeyen bir stretch-4'ü kadroma katıverdim fırsattan istifade. Bu minik sorun kadrolar netleştiğinde çözülecektir.





Ayrıca kapsamı daha kısıtlı da olsa kadın basketbolu da kendi franchise modunda kavuşmuş. MyWNBA modu ileride geliştiğinde oyunun daha fazla uğranan bölümlerinden birisi haline gelecektir diye düşünüyorum. Diana Taurasi'yi Caferaga'da izleme şansınız olmadıysa zaten çok şey kaçırdınız, en azından burada deneyin.

Saha içinde işler yolunda

NBA 2K21'in yeni nesil sürümünün kendisini pazarlama yolu elbette grafikler. Her ne kadar ilk baktığınızda benzer şeyler gördüğünüzü düşünseniz de yakından baktığınızda saçlarından dövmelelerine kadar oyunculara gösterilen özen karşısında etkilenmemeniz imkansız. FIFA'nın şu işi X sayıda kısıtlı topçuyla yaptığını görünce Amile Jefferson gibi asansör bir oyuncunun detaylarına gösterilen özen karşısında etkilenmemek zor. Seyirciler artık 3-5 modelin spamlenmesinden oluşmuyor, gayet keyifli, cıvılcıvıl ortam söz konusu. 2K21'in PS4 Pro'da bile ölüp ölüp dirilmesi, menü laginin şahane berbat seviyelerde olması durumu PS5 versiyonunda yok. Kaydettiğiniz bir maça girmeniz birkaç saniyeden fazla sürmüyor ayrıca. Mekanikler konusunda Visual Concepts "basketbol aklından" bahsetse de ben bu konuda eski sürümlerde de çok problem görmüyordum, açık konuşmak gerekirse. Eski nesilde hiç sevmeyen "nişan aşarak şut kullanma" yeniliği bu oyunda da mevcut ve biraz daha rafine. 2K21'de düşen yüzdeleri sevmeyen oyuncular için de iyi haberler var, bu iş biraz kolaylaştırılmış. Ben kendi adıma FG ve FT yüzdelerini gerçek yüzdelerle bırakıyorum, olabilecek en mantıklı simülasyon düzeyini yakalamak adına, hiç pişman olmadım. Ayrıca oyuna ufak bir detay da olsa ciddi

anlamda tat katan bir lead pass mekaniği eklenmiş. Üçgen/Y tuşunu kullandığımızda FIFA'daki gibi oyuncunun önüne top atıyor ve böylece kesintisiz, göze garip gelmeyen layuplarla potaya yönlenebiliyorsunuz. Oyunun ilk günlerinde potaların file fizikleri pek komikti, neyse ki yama ile düzeldi ve şu an son derece sorunsuz.

The City

2K21'deki 2K Beach'in kötü bir fikir olduğunu düşünmesem bile bir "deneme" olduğu çok belli oluyordu. Olayı yeni nesilde karşılaştığımız The City'ye saklamış Visual Concepts. Bu kocaman basketbol bölgesini dolaşmanız hayli zaman alıyor ve yapılabilecek onlarca şey var. 4 mahalle bölünmüş olan The City modu başlarda hayli ilginç gelse de siz "ulan bu kocaman şehri beni eğlendirip bana parayla ürün satmak için yapmışlar" noktasına geldiğiniz anda büyüü kayboluyor. Gerçekten de şehirdeki görevler vs. sizi biraz oyalasa da gerisi para harcamanız için sizi teşvik eden hanutçu dükkanlardan ibaret. Ben yemedim, siz de yemeyin ama bunu bir tarafa bırakırsanız konseptin kendisi gayet başarılı.

MyCareer moduyla önemli bir değişiklik olmadan eski nesilden yenisine taşınmış. Eğer eski nesilde kayıtlarınız varsa, paranıza pulunuza kadar buraya taşıyabilirsiniz. Ne yalan söyleyeyim, bu moda hiç alımadım. Oyuncuların yüzde doksansı o kadar enteresan tasarımlara sahip ki benim karakterim "White Men Can't Jump" filmindeki Woody Harrelson gibi kalıyor. Neyse bilen bilir, oyunun her dalında iddialıyım, 5'e 5'te mod ayırt etmeksizin mahvederim. Gelelim son sözlere. 2K20'ye sahipseniz bile 2K21'in Next Gen versiyonu alınabilecek bir oyun olmuş, eski neslin aksine.

Maalesef oyunun PS5 fiyatı 619 TL'den başlıyor ama eski nesilde aldıysanız upgrade ücretsiz. Hep diyorum, yabancılar şu paraları duysa oyunları falan bırakır, gider balık tutar. Bu da ülkemizin gerçeği işte, döviz böyle oldukça da aksini ummamak gerekiyor. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI MyNBA modu şahane olmuş. Saha içi mekaniklere eklenen keyifli özellikler. Grafikler ve animasyonlar çok güzel gözüküyor.

EKSİ Fiyatı yüksek maalesef. The City modu güzel bir şeyler denemiş ama olmamış.

88





Yapım EA Sports Dağıtım EA Tür Spor Platform PS5, XS Web www.ea.com/tr-tr/games/fifa/fifa-21

FIFA 21 (Next-Gen)

Nesil yeni, peki FIFA 21 gerçekten yeni mi?

Hiç biririmizi kandırmayalım sevgili okur. Ülkemizdeki oyun sektörünün büyük bir kısmı hala futbol oyunları üzerinden dönüyor. Yalnızca FIFA ve PES oynamak için konsol edinen o kadar çok insan var ki anlatamam. Kendimi tam olarak bu sınıfa koymam mümkün olmasa da oyun oynayarak geçirdiğim zamanın yarısından fazlasını FIFA'ya ayırdığımı gönül rahatlığıyla belirtebilirim. Bu sebeple her sene Eylül sonunu büyük bir heyecanla beklerim. Üzülerek söylüyorum ki bu sene bu bekleyişin sonu büyük bir hayal kırıklığıyla beraber geldi. Ne var ki umutlar gelecek yıla kalmamıştı. Çünkü yeni nesil ile beraber FIFA 21'in yeni nesil sürümü de çıkış yapacaktı.

Ahenkle dans eden saçlar

Konu yeni nesil konsollar olunca gözler ilk olarak grafikler ve atmosfere dönüyor. EA de bunun farkında olacak ki yeni nesil ve eski nesil FIFA 21 arasındaki en keskin ayrılık burada yaşanmış. FIFA 21 yeni nesilde de Frostbite ile hazırlanmış olsa da grafikler cilalanmış. Özellikle Messi, Joao Felix, Mbappe, C.Ronaldo gibi yıldızlar oyuna oldukça iyi aktarılmış. Hatta bazı yıldızların saç modelleri bile özenle oyuna işlenmiş. Örneğim Messi'nin saçının ön kısmının vücut hareketlerine uygun şekilde hareket ettiğini dahi görebilirsiniz. Ne var ki bu

gibi ayrıntılar yalnızca bir grup oyuncuya özel olarak oyunda yer alıyor. Hatta Eder Militao, Ansu Fati, Mason Greenwood gibi önemli yıldız adaylarının gerçek yüzleri oyunda yer almıyor. Buna karşın Dua Lipa, Lewis Hamilton, Diplo, Anthony Joshua gibi, futbola alakası olmayan bazı ünlülerin oldukça başarılı modelleri oyunda yer alıyor. Volta için güzel bir eklenti olsa da bu ünlülerdense yukarıda saydığım, özellikle kariyer modunda ciddi gelecek vadeden oyuncuların gerçek yüzlerinin oyunda yer almasını tercih ederdim.

Oyun modellerindeki ileriye gidişin yanında, oyuncular ve tribünler artık daha canlı gözüküyor. Boşluk yakalayan bir oyuncu hemen elini kaldırıp top istiyor, hatalı paslardan sonra tepki gösteriyor ya da hakeme gerektiğinde sitem etmekten çekinmiyor. Tribünlerde de durum oldukça benzer. Golleri doyasıya kutlayan tribünler, atılan olağanüstü bir pası alkışlarla ödüllendirirken, basit hatalardan sonra ısıklarla protesto etmekten geri kalmıyor. EA'in bu tarafta oldukça iyi bir iş çıkarttığını gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

İki ileri bir geri

Grafikler ve atmosfer ne kadar iyi olursa olsun bir spor oyunu için başarıya giden yol tabii ki oynanıştan geçiyor. Yeni nesil FIFA 21'in en

başarısız olduğu nokta da tam olarak bu. Oynanış tarafında EA, eski nesil sürümü ufak tefek eklemelerle doğrudan yeni nesle aktarmak istemiş. Ancak bunu yaparken eski nesil oyunun hiç güncelleme almamış versiyonunu örnek almış olacak ki geçtiğimiz 45 günde düzeltilen tüm hatalar -onlara da ne kadar düzeltilmiş denebilirse- yeni nesil ile FIFA 21'e geri dönmüş.

DUALSENSE

FIFA 21, Dualsense'in Haptic Feedback özelliği ile oyuncuyu sahaya çekmeye çalışıyor. Oyuncuların yorgunluğuna göre R2 tuşunun sertliği değişirken, sahada yaşanan tüm mücadeleler farklı titreşimlerle oyuncuya aktarılıyor. Temelde oldukça yenilikçi olsa da Haptic Feedback uzun vadede özellikle Ultimate Team'in rekabetçi yapısında oyuncuyu rahatsız edebilir.





Bunlardan aklıma ilk gelense şutları ne pahasına olursa olsun bloklamaya çalışan savunma oyuncularını. Eski nesil sürümde bu sorun son güncellemelerle bir nebze olsun ortadan kalkmıştı ve Raphael Varane 3 metre öteden, John Terry'nin yıllar önce Slovenya karşısında yaptığı şekilde topun önüne kendini atmıyordu. Ne var ki yeni nesil sürümünde mevzu şut bloklamak olduğunda bırakın Varane'ı, İngiltere 4. liginden bir stoper dahi Arsenal karşısındaki Phil Jones'a dönüşebiliyor. Bir diğer konuya penaltılar ve kartlar. Eski nesil sürümde bu sorun başka bir sorun oluşturularak çözülmüştü. Eski nesil FIFA 21'de bu yazıyı hazırladığım sırada kırmızı kart almak son oyuncuya faul yaptığımızda dahi imkansız hale gelmişti, penaltılar ise çok bariz

pozisyonlar dışında asla çalınmıyordu. Yeni nesil sürümde ise en başa dönmüş durumdayız ve en ufak temas dahi sarı kartı sebep oluyor. Penaltılar ise "Forvetin ayağı çime takıldı, penaltı!" mantığıyla ilerliyor. Anlayacağınız oynanış ileriye değil geriye gitmiş durumda yeni nesil FIFA 21'de. Bazı yeni animasyonlar oyuna eklenmiş de etkileri yok denecek kadar az. Bu sebeple üzerinde durmaya dahi gerek duymuyorum.

Oyuncu seçimi

FIFA serisi de Ultimate Team'in popülerleşmesi ile birlikte "META" kelimesi ile tanıştı. Herkes oyunda bazı yönleri sebebiyle daha etkili olan oyuncuları tercih etmeye başladı. Tabii ki tercih edilen oyuncuların başında Mbappe, Ronaldo, Messi gibi yıldızlar geliyor ki bu durumu oldukça doğal karşılıyorum. Ne var ki, sırf süratli ve uzun boylu diye Joe Gomez şu anda FIFA 21'in -Icon oyuncuları bir kenara bırakırsak- Varane ve Van Dijk ile birlikte en iyi üç stoperinden birisi. Klavan ve Lovren gibi nasıl Liverpool seviyesine yükseldikleri belli olmayan iki oyuncudan onları kurtardığı için tabii ki Liverpool taraftarı tarafından sevilen bir oyuncu ve belki de gelecekte adından çok söz ettirecek ama bunların hiçbirisi Bobby Moore gibi bir döneme damga vurmuş ve oyunda "Icon" olarak lanse

edilen bir oyuncudan daha iyi performans göstermesi için bir sebep değil. Daha net konuşmak gerekirse, FIFA 21'de en önemli özellik yine hız ve stoper seçerken de defansif yeteneklerin önüne geçmeyi başarıyor. Bu sebeple ortalama üstü defansif yetenekleri olan Joe Gomez rahatlıkla en iyi üç stoperden biri haline gelebiliyor. Hücum tarafında da durum pek farklı sayılmaz, sırf daha süratli ve topla yetenekleri daha iyi diye bu sezon kadroya dahi giremeyen Jese Lingard'dan, kulüp efsanesi Ryan Giggs'e göre daha yüksek performans almanız mümkün. Ayrıca Ibrahimović, Immobile hatta belki de günümüz en iyi bitiricisi olan Lewandowski gibi hedef forvetlerden performans almak oldukça güç. Anlayacağınız oyuncu seçimleri gerçeklikten oldukça uzaklaşmış, hücum ve defans varyasyonları da tekdüze bir hale bürünmüş durumda.

Rakipsiz

Geçtiğimiz nesil PES'in yön bulma arayışıyla geçirmesi ve istenilen noktaya gelememesi sebebiyle FIFA adeta rakipsiz geçmişti. Konami'nin Unreal Engine'a geçiş kararıyla bu seneyi de pas geçmesiyle FIFA bu sene gerçek anlamda "tek tabanca" durumuna geldi. Bu rekabet eksikliğinin seriyi oldukça kötü etkilediğini görmek mümkün. Umarım gelecek sene ile beraber PES bomba gibi döner de EA de silkelenip kendine gelir. Açık konuşayım FIFA 21 çok kötü bir oyun değil, serinin önceden gelen sağlam temellerini sürdüren bir yapım. Ne var ki tam olarak yeni nesil bir oyun da değil. Bu sebeple ciddi anlamda puanını kırdığımı ve yalnızca futbol oyunu oynayanların yeni nesil konsollar edinmesi için bir sebep sunmadığını rahatlıkla belirtebilirim.

◆ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Grafikler ve atmosfer.
EKSİ Yenilikler yetersiz. Yeni nesil olmaktan çok uzak. Düzeltilen hatalar geri gelmiş.

55

BECKHAM'IN DÖNÜŞÜ VE İBRAHİMOVİC

FIFA 21'in yeni nesil çıkışı ile birlikte David Beckham sahalara dönüş yapıyor. 15 Ocak'a kadar Volta ve Ultimate Team'de ücretsiz olarak efsanenin 86 OVR bir versiyonunu edinmek mümkün. Ancak bunun üzerinde durmayacağım. Beckham'ın EA ile yaptığı haftalık 256 bin sterlin değerindeki anlaşma Ibrahimović'in de gözlerinin açılmasına sebep olmuş olacak ki o günden beri Ibrahimovic EA'e ve EA'in oyuncu haklarını satın aldığı FIFPRO'ya savaş açmış durumda. Oyun sektörü büyüdükçe böyle kavgalar da artarak devam edecekmiş gibi gözüküyor. Ancak birilerinin Zlatan'a kulübü Milan ile EA arasında özel bir anlaşması olduğunu söylemesinde fayda var.





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



Yapım Stellar Entertainment **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch
Web ea.com/tr-tr/games/need-for-speed/need-for-speed-hot-pursuit-remaster

◆ Need for Speed Hot Pursuit Remastered

Eski oyuna yeni fiyat, peki buna değiyor mu?

Yaza, "eski driftçilerden kim kaldı" gibi bir cümle ile giriş yapmak istiyorum, halbuki benim ehliyetim bile bulunmuyor. Şaka bir yana, aslında bahsettiğim eski yarış oyunu tutkunları. Benim yaşlarımdaki oyun severlere NFS diyecek olursanız sizlere Underground der, Carbon der, Most Wanted der ve elbette Hot Pursuit der. Ya kaçan olurduk ya da kovalayan. 2010 yılında çıkan Hot Pursuit, tam on sene sonra "remastered" olmuş bir şekilde karşımıza çıktı ve bir kez daha hızlı ve pırl pırl arabaları bizlere sürme şansı sundu.

Bilenler bilir, bilmeyenlere kısaca olayı özetleyecek olursam; NFS: Hot Pursuit bizleri Seacrest County adlı bir şehrin bol yamaçlı arazilerine götürüyor ve amaç aslında bahsettiğim gibi basit: Ya lüks arabaları süren ve polisten kaçan bir kanun kaçağısınız ya da yine bir o kadar lüks polis arabaları ile kaçağı avlamaya kararlı bir kanun adamı. Hangisi olursanız olun; çeşitli

ve lisanslı arabaları sürme şansına erişiyor ve olmadık hızlara çıkıyorsunuz. Elbette Remastered sürümü ile 4K destekli bir deneyim yaşıyorsunuz ve PS4 Pro ile Xbox One X sürümlerinde kalite/performans arası seçim yapabiliyorsunuz. Kalite seçerseniz oyun ışıklandırmaları ve gölgelendirmeleri ile göz doldururken performans seçeneğinde sizleri 60fps desteği bekliyor. Bana soracak olursanız, konsolda oynayan arkadaşların performans seçeneğini etkinleştirmesi gerekli çünkü bu oyunda görsellikten ziyade hız ön planda ve daha hızlı/akışkan bir oynanış yararınıza olacaktır.

Hot Pursuit Remastered'ın görselleri de günümüz yapımlarla baş edebilecek durumda. Elbette bir Forza Horizon 4 veya GT Sport kadar ihtişamlı değil ama yapımın on senelik bir oyun olduğunu düşünürsek parlayan arabaların modellemeleri gayet başarılı.

2010 yapımı oyunlardaki tüm arabalar (ek paketlerdeki dahil) kullanmamız için emrimize amade, tabii ilk başlarda hepsi kilittli. Oyun, herhangi bir hikaye modu sunmuyor ve dediğim gibi kaçmak –kovalamak ve rekabet üzerine kurulu. Rekabet derken kastettiğim, zamanında çığır açan Autolog. Bu sosyal sistem sayesinde siz ve arkadaşlarınız sürekli bir rekabet içine girebiliyorsunuz. Ana menüye geldiğiniz an, arkadaşınızın başarılarını ve ilerlemesini görebiliyorsunuz ve Autolog önerilerine giderseniz kimlerin hangi etkinliği ne derecede geçtiğine bakabiliyorsunuz. Tabii hemen ben daha iyisini

yapırım diyerek meydan okumayı kabul ediyorsunuz. Bu arada, oyunda cross-play özelliği de mevcut.

Hot Pursuit Remastered'da fark edeceğiniz ilk şeylerden birisi drift mekanizmasının farklı çalışıyor oluşu olacak. Güncel NFS oyunlarında Kare veya Yuvarlak (PS4 için söylüyorum) tuşlardan birisine basarken burada gaz kesip – hafif fren yapıp tekrar gaza asılmanız gerekiyor. Sistem farklı olunca alışması da doğal olarak zaman alıyor ve sıkça karıştırıyorsunuz. Oyun, hoş bir nostalji havası yaşatsa da bir müddet sonra sanki aynı şeyleri tekrarladığınız hissi uyandırıyor. Hele ki oyunu on sene önce yalayıp yuttuysanız daha çabuk modunuzun düşmesi bir ihtimal, ayrıca 280 TL'lik fiyatı da gereksiz yüksek. Buna karşın hızın doruklara çıktığı ve sürati hissettiren ender yapımlardan birisi ve zamanında az vaktimizi çalmamıştı. Ayrıca bu kadar parlayan ve adeta patlayan arabaları başka oyunlarda bulmanız zor.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Hızlı, öfkeli ve parlak oluşu. Araba çeşitliliği.

EKSİ Eski oyunu oynadıysanız nostalji dışında pek bir şey sunmuyor. Drift mekanikleri diğer güncel NFS oyunlarından farklı. Kendini tekrar edici yapısı.

Fiyatı pahalı (280 TL)



Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** JRPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** dragonquest.square-enix-games.com/xi/en-gb

Dragon Quest XI S:

Echoes of an Elusive Age - Definitive Edition

Mükemmele yakın bir JRPG deneyimi sizi bekliyor

2017 yılında piyasaya çıkan, ardından Nintendo Switch platformunda özel içeriklerle süslenmiş halde karşımıza çıkan DQXI, sonunda Dragon Quest XI S Echoes of an Elusive Age – Definitive Edition olarak PC, PS4 ve Xbox platformlarındaki yerini aldı. Beraberinde bazı değişiklikleri de getirdi ve bunlar eğer JRPG seviyorsanız, gözden kaçırmayacak kadar leziz.

11 ana oyun... Dragon Quest'in geçmişi oldukça özel. İşin güzel kısmı daha önce Dragon Quest serilerinden herhangi birini oynamasanız bile DQXIS, başlangıç için biçilmiş kaftan. Hikayemiz bizi tipik kahramanlık hikayesine sürüklüyor. İsmi bizim koyduğumuz kahraman, Dundrasil isimli bir krallıkta doğmuştur. Ancak bir gece bu krallığı canavarlar istila eder ve minik kahramanımız nehir akıntısından kendisini Cobblestone isimli maden kasabasında bulur. Gel zaman geç zaman belli bir yaşa geldikten sonra kahramanımızın Luminary ol-

duğunu ve dünyayı kötülükten arındırmakla yükümlü olduğunu öğreniriz. Heliodor krallığına yardım istemek için gideriz, ancak yolculuğumuz burada kesintiye uğrar. Tahmin edilebilir bir hikaye de olsa Square Enix, arkada detayları çok tatlı işlemiş. Maceramız boyunca çeşitli ekip arkadaşları edinirken, onların da kendi hikayelerinin tadını çıkartabiliyoruz. Oyunun temeli birçok JRPG gibi post-game mekaniğine de sahip. Bu da oynanış süresini ciddi anlamda artırıyor. Yan görevlere girmeden birçok içeriği atlayarak sadece hikayeye odaklanırsanız sizi yaklaşık 60 saatlik deneyim bekliyor. Diğer tarafta mini oyunlar, casino maceraları, yan görevler, tüm kostümlere ve silahlara ulaşma gibi yığınla içeriği didiklerseniz en az 135 saatinizi bu oyuna verirsiniz.

Açık dünya elementlerine sahip olan oyunumuzda, oyun haritasının bize izin verdiği kadarını gezmek mümkün. Oynanış ise sıra tabanlı olarak ilerliyor. Dilerseniz partinizdeki her karakteri otomatik de alabilirsiniz. Oyun size kolay mı görünüyor, o zaman Draconian Mode'a geçiş yapabilir, zorluk derecesini "iş-kence" seviyesine yükseltebilirsiniz. Dip not; bu modu oynamak için yeni bir macera günlüğü oluşturmanız gerekiyor.

DQXIS ile DQXI deneyimi katbekat artıyor. Switch tarafından geçse bile grafik konusunda hiçbir endişeniz olmasın. Şeker gibi renkli görseller, anime tadındaki 3D çizimlerin tadını çıkartabilirsiniz. DQXIS'in getirdiği en önemli

yenilik derseniz 2D moda geçebilirsiniz ve nostaljinin dibine vurabilirsiniz. Ancak 2D moda geçtiğinizde seçtiğiniz bölümü en baştan oynamanız gerekiyor. Piksel detaylar, birçok oyunun hasretini çektiği oynanışı temel alıyor. DQXIS ile gelen diğer yenilikler arasında Japonca seslendirme, Fun Size Forge'u (sahip olduğunuz malzemeleri bir araya getirip silah, ekipman ve zırh yapan alet) istediğiniz yerde kullanma, orkestral film müziği, yenilenen kamera kontrolü, fotoğraf modu, ekip arkadaşlarınızın sürekli yanınızda görünmesi ve onlara özel yeni görevler eklenmesi yer alıyor. Bu oyun bir JRPG'nin verebileceği hemen hemen her şeyi gümüş tepside sunuyor. Sorunsuz performansı, eğlenceli oynanışı, etkileyici hikayesi, tapılası karakterleri derken türünü seviyorsanız, arşivinizde mutlaka olması gereken bir yapım. Dilerseniz oyunun demosunu Steam üzerinden ücretsiz oynayabilirsiniz.

◆ **Cepejleri**

KARAR

ARTI Uzun süreli ve eğlenceli oynanış, 2D ve 3D grafiklerde oynayabilme, Japonca seslendirme, çok sayıda yeni yan görev ve JPRG severlerin aşık olacağı bir hikaye

EKSİ Switch platformundaki içeriğin aynısı, 2D ve 3D mod arasında geçiş yaparken sıkıntı yaşanabiliyor.



Yapım Bungie **Dağıtım** Bungie **Tür** MMO, FPS **Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XS **Web** bungie.net/7/en/Destiny/BeyondLight

Destiny 2: Beyond Light

Macera her bölümde biraz daha güzelleşirken...

Bir önceki ek paketimiz olan Shadowkeep'te de piramitler ile içli dışlı olmuştuk, hatırlayacaksınız. Ancak Beyond Light'ta bize en büyük hediyelerden birisini verdiler. 2013 yılından beri oynadığımız oyunda, ilk defa yeni bir güç oyuna eklenmiş oldu, The Light'ın Arc, Void ve Solar element üçlüsü dışında Stasis gücüne erişmiş olduk, maalesef şimdilik sadece tek bir elemente sahip. Stasis'in oyundaki önemi hem oynanış açısından hem de hikayenin gidişatı açısından çok büyük önem taşıyor, çünkü kendisi bizlere The Darkness tarafından bahsedilen bir güç.

(Konuya tam olarak hakim olmayanları da aydınlatmak açısından, diğer üç elementin The Light tarafından geldiğini belirteyim.) Sizlere hikayeyi tüm detayları ile aktarmaya çalışmak isterdim ama Kürşat'ın dergiyi bana kapatması lazım.

Nedir bu element işi?

Bunca zamandır The Light'ın üç elementi birbirlerinin kopyası gibiydi. Ancak bu yeni karanlık gücümüz çok daha farklı. Her hafta yaptığımız görevler ile Exo Stranger'dan Stasis için farklı özellikler elde ediyoruz ve bunlar sayesinde

istediğimiz gibi özelleştirebiliyoruz. Tabii bu burada kalmayacaktır Beyond Light'tan sonra gelecek olan diğer iki ek paket ile de Stasis'e de üç farklı element ekleyeceklerdir diye düşünüyorum.

Tabii bu ek paket ile gelen tek şey Stasis olmadı. Bunun yanında oyundaki kimi gezegenler kaldırılırken (Darkness'ın gelişi ile birtakım gezegenler ile bağlantımız, erişimimiz koptu) yerine yeni bir gezegen geldi, Europa. Europa oyuna eklenen en büyük oyun alanlarından bir tanesi oldu. Dünya ise şimdye kadar sadece EDZ (European Dead Zone) bölgesini içerirken yanında bir de Cosmodrome eklendi. Hemen araya sıkıştırıp söylemem gerekiyor, Beyond Light ile oyun sadece oynanış ve içerik olarak yenilenmedi, aynı zamanda çok büyük bir iyileştirme paketi de olmuş oldu. Performans artışı, daha kısa yükleme süreleri, hilenin yok denecek kadar azalmış olması gibi birçok iyileştirme gelmiş durumda. Bu arada Bungie'ye bir kez de buradan teşekkür etmek istiyorum, Destiny için hile satan o web sitesine dava açmış olmaları, belki de yaptıkları en kral hareketlerden bir tanesiydi.

Yenilikler üzerine

Peki yeni gezegen, bölge, Stasis ve iyileştirmeler dışında ne geldi? Tabii ki her ek pakette olduğu gibi yeni Raid, yeni Strike ve birçok





silah ile zırh eklendi. Zırhlar ve silahlarda kullanılan modlama sistemi de tamamen değişti, üstelik Ghost'lar bile artık kendilerine özgü modlanabiliyorlar. Sparrow'larımızın hepsi hızlı şekilde çağırılabilir ve bu ek pakette de öncekiler gibi sezona özel artifact, silah ve kozmetik eşyalar yer alıyor. Ghost modlarına biraz değinmek istiyorum, şöyle ki minik dostumuz, hayat ışığımız artık zırhlarımız gibi Masterwork yapılabilir, farklı kategorilerde modlar takılabilir.

Bu ek paket bizleri Crypt raidi ile karşıladı. Şimdiye kadar yapılmış en güzel çevresel tasarımlardan bir tanesi ile karşılaştığım Crypt raidi öncekilere göre çok daha kolay tamamlanabilir olmuş, basit ama keyifli mekanikler sizleri bekliyor. Ancak ikinci raid ise Vault of Glass olacak bildiğim kadarıyla ve bu raid Destiny 1'de de vardı. Bu raidi denemiş olanların gözlerinde o acı anıları görebiliyorum. Destiny'nin en zorlayıcı raidlerinden bir tanesiydi kendisi, bakalım bu sefer de öyle mi olacak. Ben öyle olacağını düşünüyorum, neden dersiniz, sanki bu sefer biraz WoW raidleri kafasında ilerliyorlar. Bir tane herkesin rahatça tüketebileceği, en azından bir tane de herkesin zorlanacağı. Umarım sadece iki raid ile bırakmaz ve bu ek paket içerisinde birkaç raid daha sunarlar. Biz Clan olarak girip bu raidleri yaparken çok keyif alıyoruz çünkü. Raidler dışında yine yeni eklenen bir diğer etkinlik ise Lost Sector'ler üzerinde gerçekleşti.

O atıl şekilde boş duran, sadece bounty için arada bir uğradığımız yerler önce Legendary sonra ise Master zorluk seviyesi olarak açılıyorlar. Master'da solo şekilde bitirebilirsek sonunda bir tane Exotic Armor parçası düşürebiliyor. Her gün bu loot'u atan Lost Sector değişiyor ve Master zorluğun gerçekten şakası yok. Master zorluk biliyorsunuz ki Strike'larda vardı, sınırlı respawn hakkı ile oynuyorduk. Burada da sistem aynı şekilde işliyor.

Bazı gezegenlere veda

Peki neler gitti? Dediğim gibi birkaç gezegen ile olan bağlantımız kayboldu. Bu nedenle o gezegenler kaldırılmış oldu hatta oyunun birinci sene içerikleri çoğunlukla gitti desem yeridir. Bu yapılan işleme ise Content Vault denildi. Oralandan alınan exotic silahlar falan vardı, onlar ne oldu dediğinizi duyar gibiyim. Onlara artık Tower'da yer alan kiosk üzerinden erişilebiliyoruz. Chipper sistemi bu ek pakette de devam ediyor. Xur ile konuşup ondan ekstra bir Exotic Engram alabiliyorduk hani. Bunun sayesinde şimdi bu Chipper'ı Xur'dan alacağımız quest ile elde edebiliriz ve bunu da gidip Tower'daki kioska kullanıp istediğimiz silahı çekebiliyoruz. Üstelik sadece Exotic değil birçok Legendary içeriğe de erişmek mümkün. Bu silah kiosku dışında bir de görev kiosku var. Buradan da yapmamış, yarım kalmış falan eski questleriniz varsa tamamlayabilir onların da exotic silah ödülleri falan toplayabilirsiniz.

İçeriğin bir kısmının Vault'a atılmasının en büyük sebebi ise neredeyse o gezegenlere artık hiçbir oyuncunun gitmiyor olması, eski Raidleri yapmıyor olması ya da spesifik olarak o bölgelerdeki Strike'ları oynamıyor olmasıydı. Neredeyse hiç kullanılmayan bir data yığını vardı oyunda, boşuna yer kaplayan ve yük olan içerikler. Altı üstü birkaç tane exotic silah için durmasına gerek yoktu, kiosk sistemi de bunu kolayca çözmüş oldu.

Son sözler

Hikayeden bahsetmedim farkındayım ancak bu hikayeyi satırlardan okumamak, yaşamak gerekiyor diye düşünüyorum. O yüzden çok kısa bir özet geçeceğim. The Darkness'ın daveti ile Stasis'e erişiyoruz ancak bu güçlü ilk keşfeden de biz değiliz. Bizden önce Eramis bu güce kavuşuyor, yani onunla ve askerleri ile savaşmamız gerekiyor. The Darkness'ın gücünü kullanmamızdan memnun olmayanlar bir yana, yeni tanıştığımız Exo Stranger doğru şekilde kullanmayı öğrendiğimiz takdirde, Stasis'in bizleri kurtarabileceğini söylüyor. Ayrıca Hem Darkness hem de Clovis Bray ile ilgili de çok önemli bilgiler ediniyoruz. Beyond Light bir bakıma en büyük darbeyi Vault sistemi ile Free To Play oynayanlara vurdu diyebilirim, çünkü ücretsiz erişimde olan Raidlerin ve bir kısım Strike'ların gitmiş olması onları ek paketi almaya zorlamış oldu, F2P oyuncuları da biraz sinirli bu duruma. Ancak neredeyse Forsaken ek paketi ile eşdeğer seviyede içeriğe sahip ve daha da genişlemeye devam edecek gibi duruyor. Bunun dışında Destiny evreni hakkında birçok yeni bilgi ediniyoruz ve konu daha da heyecan verici bir hal almaya başlıyor. Europa taraflarına düşerseniz haber verin. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI The Darkness ile gelen Stasis. Güncellenen zırh modlama sistemi. Tekrar yapılabilir bol ve kaliteli içerik. **EKSİ** F2P oyuncuları için yetersiz içerik.

85





Yapım Nintendo Dağıtım Nintendo Tür Aksiyon-Macera Platform Switch Web www.zelda.com/hyrule-warriors

Hyrule Warriors Age of Calamity

BotW'ın izinde ama aksiyon düzeyi tavan!

The Legend of Zelda: Breath of the Wild çıktığı yıl yankı uyandırmakla kalmadı, Nintendo Switch satışlarının da artmasında büyük pay sahibi oldu. 2017 yılında altı farklı dalda aday gösterilen oyun, hatırlanacağı gibi Yılın Oyunu dahil üç ödül almayı başardı. Oyuncular hala Breath of the Wild'ı (BotW) büyük bir saygı ile anıyor.

Nintendo da Kasım ayında BotW fanlarını sevindirecek yeni bir oyunu piyasaya sundu. Her ne kadar oynanış anlamında BotW'dan bir hayli uzak olsa da içinde olduğu evren, mekanikler ve hikaye sunumu BotW ile aynı paralellikte ilerleyen ve aynı oyun motorunu kullanan Hyrule Warriors: Age of Calamity (HY:AoC), benim için geçtiğimiz ayı güzel yapan etkenlerden biriydi. HY:AoC bizi BotW'daki olaylardan 100 yıl öncesine götürüyor. Yani Link henüz uzun zaman sürecek uykusuna dalmamış. Great Calamity sırasında neler olduğunu yakından izliyoruz ve BotW ile bağlantılı hikayeyi daha detaylı öğreniyoruz. Hikaye sunumu her zamanki gibi güzel ve hikaye örgüsü de beni oyunun başından ayırmadı diyebilirim.

Her ne kadar BotW oynanışı sayesinde de kalbimizde sağlam bir yeri olsa da, HY:AoC oynanış açısından BotW'a göre bir hayli farklı. Bir kere oyun bir açık dünya oyunu değil ve bölüm bölüm ilerlediğiniz, sırayla bu bölümleri temizlediğiniz bir yapıya sahip. Her bir bölüm, tamamlamanız gereken görevlerin olduğu yeni bir haritaya atıyor. Oyun boyunca iyi kalpli prensesimiz Zelda'nın kötülükle mücadelesine yardım ediyoruz.

HY:AoC, sadece harita ve ilerleyiş değil, oynanış olarak da BotW'a göre farklı bir türde. HY:AoC, bir RPG oyunu olmaktan çok aksiyona dayalı bir hack 'n slash oyunu. BotW'ı oynadıysanız en güçsüz düşmana yaklaşırken bile dikkatli olmanız gerektiğini bilirsiniz. Düşmanları tek tek öldürmek sağlığını korumanız için oldukça

önemlidir. Hyrule Warriors'da ise tek vuruşta onlarca düşmana darbe indirmeniz mümkün. Elbette bunu kombolarla taçlandırdığınız zaman, savaş sistemi tadından yenmiyor. Üstelik sadece Link'i değil, Legend of Zelda evrenindeki birçok karakteri oynamanız mümkün. Link'in yanında Zelda, Daruk, Impa, Urbosa, Revali gibi önemli karakterleri oynayabiliyorsunuz. Sanmayın ki karakterler sadece bunlarla sınırlı. Toplamda 14 karakter an itibarıyla oynanabilir durumda. Düşmanlarla savaşmanın pek çok yolu var. Her bir karakterin oynanışı oldukça farklı hissettirdiğinden ve karakterler arası anlık geçiş yapılabilirdiğinden savaşlar pek eğlenceli geçiyor. Mesela Impa çıkardığı klonlar sayesinde hızlı ve etkili saldırılar yaparken Urbosa elektriği saldırılarında ustaca kullanıyor. Ana karakterimiz Link tabii ki şövalyelik yeteneklerini sergiliyor ve Revali hem havada hem de karada savaşabiliyor. Yine de benzer düşman tipleriyle sürekli karşılaşmak ve bazen saçmalayan kamera açıları zaman zaman keyfime limon sıkı diyebilirim. Yine de Divine Beast'lerin oynanışını da hesaba kattığımızda oyunun oynanış çeşitliliğine sahip

olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Her bir bölümü geçmeniz ana haritada çeşitli yatırım noktaları açıyor. Bu noktalara bölümlerden elde ettiğiniz çeşitli loot eşyalarını gerekli miktarda yatırdığınızda karakterler yeni bir yetenek kazanabiliyor, sağlık puanlarını artırabiliyor veya yeni eşyalar elde edebiliyorsunuz. Haritada beliren çeşitli challenge noktaları ise yine kaynak kazanmanızı sağlayabiliyor. Zaten oyunun temeli karakterlere ve silahlara seviye atlamak üzerine kurulu. BotW evrenini seviyorsanız HY:AoC kesinlikle deneyim etmeniz gereken bir oyun. Zaten Switch'e özel çıkan oyunlar oldukça sınırlı olduğundan böylesine eğlenceli bir yapıyı kaçırmak olmaz. ♦ Enes Özdemir

KARAR

ARTI BotW evrenine dönüş, oynanışları farklı karakterler, başarılı hikaye sunumu.

EKSİ Düşman çeşitliliği dar, kamera açıları saçmalayabiliyor, yüklenme süreleri zaman zaman çok sıkıcı seviyede.

84



Yapım Team 17 Dağıtım Team 17 Tür Aksiyon Platform PC, PS4, PS5 Web www.team17.com/games/worms-rumble

Worms Rumble

Yoksa yine Worms Armageddon'u özleten bir oyun mu?

İngiliz şirket Team17'nin, 1995 yılında dünyaya kazandırdığı Worms'un aradan 25 yıl geçmesine rağmen modası hiç geçmiyor ve hala adından söz ettirmeyi başarıyor. Her yeni çıkan Worms oyunu eskisini aratır ama yenisi de kendini bir şekilde sevdirir, 3D olanı hariç. Kabul etmeliyiz ki Worms 2D bir oyundur.

Worms Rumble, yıllardır tanıdığımız solucanları daha savaşçı ve canavar hale getirmiş olsa da oyunu açtığımda eski arkadaşlarımı görmüş gibi sevindim. Worms denince ilk akla gelen ikonlaşmış Holy Grenade, koyun ve muz bombaları da aynı şekilde korunmuş ve yeni silahlar eklenmiş. Geçmiş oyunlarda sadece konuşma tarzlarını ve mezar taşlarını seçebiliyorken şimdi kıyafetlerinden, dişlerine kadar kişiselleştirmeniz mümkün. Uzun sakallı ve beresiyle adeta bir hipster edasında gezinen solucanımı, zor savaşlara geçmeden önce ufak bir eğitim almakta fayda var diyerek antrenman sahalarına attım. Sonsuz hareket ve saldırı imkânı tanıyan Worms Rumble'da, silahlar hem görsel hem de güç anlamında daha gelişmiş. Worms oynarken

hangi hamleyi yapacağınızı uzun uzun düşünürsünüz burada ise aksine ne kadar hızlı ve atak olursanız o kadar başarılı oluyorsunuz. Solucanlarımız hareket konusunda da daha yetenekli yüksek yerlere zıplayabiliyorlar ve yuvarlanabiliyorlar.

Eğitim dışında, Deathmatch, Last Squad Standing ve Last Worm Standing başlıklı 3 mod var. Deathmatch, 32 kişiyle birlikte, 8 dakika boyunca ne kadar çok kişiyi öldürürseniz o kadar çok puan kazanabildiğiniz, sonsuz canlanma hakkınızın olduğu standart oyun modu. Bol bol deathmatch yaparsanız hem kendi seviyeniz hem de sahip olduğunuz silahların gücü yükseliyor. Deathmatch'e başlarken, sahip olduğunuz iki silah dışında diğer tüm silahlara ulaşabiliyorsunuz ama taşıma kapasiteniz olduğu için hepsini alamıyorsunuz ve öldüğünüzde de sonradan topladıklarınızı kaybetmiş oluyorsunuz. Worms Rumble'da, çapraz platform desteği olduğu için konsol ve PC'de oynayanlar aynı oyunda buluşabiliyor ve her seviyeden 32 kişi ile karşılaşıyorsunuz.

Oyunu çıktıktan 5-6 gün sonra oynamaya başladım ama o kadar sürede level 42'ye gelmiş insanlar vardı ve onlarla karşı karşıya gelince hayatta kalma şansınız da oldukça az. İlerleyen zamanlarda, oyuncular arttığında seviyeye göre matchmaking gelirse daha mutlu oynayabilirim çünkü 8 dakikada 80 kere ölmek çok sevimli değil. Last Worm ve Last Squad Standing modlarını oynamak için de acele etmeyin çünkü Deathmatch'e göre daha sert karşılaşmalar sizi bekliyor. Bu modlarda başarılı olmak için ipleri ve jet pack'i başarılı bir şekilde kullanmayı,

hangi silahın daha etkili olduğunu öğrenmiş olmalısınız ve seviyenizin yükselmiş olmasını tercih edersiniz, bana güvenin. Mücadelelerin geçtiği platformlar, trenlerin, sinema salonlarının ve rakiple karşılaştığınızda binip kaybolabileceğiniz asansörlerle dolu ve oldukça eğlenceli.

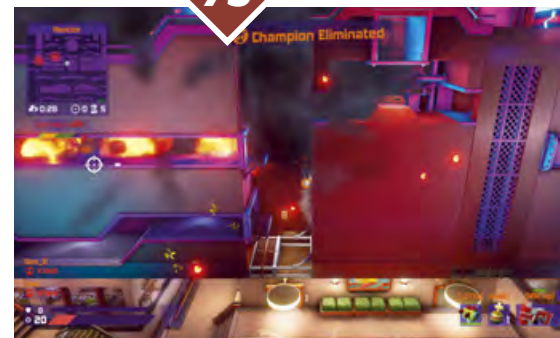
Worms Rumble'da çevrimdışı ya da hikâye seçeneğinin olmaması ve evde iki kişi oynamaya imkân tanımayan olması oyunun eksiklerinden çünkü her an kendinizde o kargaşaya girecek gücü bulamayabilirsiniz. Daha savaşçı ve yetenekli solucanların olduğu Worms Rumble'ı ilk açtığınızda yabancı hissettirse de oynadıkça sempatinizi kazanacağına eminim. ♦ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Gerçek zamanlı olması beklenmedik şekilde çok eğlenceli, silah çeşitliliği ve kişiselleştirme başarılı

EKSİ Çevrimdışı oyun modunun olmaması, haritaların sayısının az olması

75



Chronos: Before the Ashes

Remnant'ın geliştiricisinden keyifli bir aksiyon

Özellikle geçtiğimiz yıl ürettikleri Remnant: From The Ashes isimli oyun ile kendilerinden bahsettirmeyi başaran ve aynı zamanda Darksiders III'ün de arkasındaki yapımcı ekibin son hamlesi olan Chronos: Before the Ashes ile karışınızdayım! Üretici ekibin bu sefer de "Soulslike" türüne yöneldiği bu güzide oyunda, birtakım taklalar atarak hayatta kalmaya çalışıyoruz. Oyun ile karşımıza çıkan bölüm tasarımları hiç de yabana atılacak türde değil. Özellikle bulmacaları ile kısa sürede dikkatimi çeken yapıma, gelin biraz da birlikte bakalım... Dediğim gibi Chronos: Before the Ashes "Soulslike" türünde bir yapım. Yani gelen saldırılardan kaçamazsak kısa sürede ölmenin kaçınılmaz olduğu, kaçma ve saldırma hareketlerinde de "Stamina" kullanılan bir yapımdan bahsediyoruz. Oyuna gerçekten de ilgi çekici bir hikaye anlatımı ile başlıyoruz. Amacımız, vatanımızı büyük bir kötülükten korumak. Bunu yapmak için de karşımıza çıkan onlarca farklı düşmanı ortadan kaldırmamız, aynı zamanda da birbirinden farklı bulmacayı çözmemiz gerekiyor. Tema olarak baktığımızda, RPG elementlerinin ağır bastığını görüyoruz. Karakterimiz kazandığı belirli yetenek puanı sonrasında seviye atlıyor. Strength, Agility, Arcane ve Vitality olarak dörde bölünen özellik puanları, bir anlamda oynayacağımız karakter modelini belirliyor. Pek tabii oyunda ilerleyebilmenin en kritik noktası özelliklerden bağımsız olarak doğru zamanda takla atıp gelen saldırılardan

kaçabilmek ve doğru zamanda saldırabilmek... Bu anlamda tam bir "Soulslike" oyun olan C:BTa, bünyesinde barındırdığı farklı düşmanlarla da can sıkımayı başarıyor. Bu türün bir klasiği olarak, öncelikle düşman birimlerini tanımak, rotasyonlarını öğrenmek şart zira kısa sürede haklanmamız işten bile değil. Kullanacağımız silahı da iyi seçmek gerekiyor. Misal oyun başlarken kılıç seçmiştim ama akabinde bulduğum çekiç o kadar sansasyonel darbeler indiriyordu ki kısa sürede oyun modelimi değiştirdim.

C:BTa'ın değinilmesi gereken en önemli noktasıya şüphesiz karakterimizin öldükçe yaşlanması. 18 yaşında başladığımız karakterimiz 80 küsur yaşına kadar gidebiliyor. Nereden mi biliyorum? Çünkü 20 yaş itibarı ile her on yaşta bir kere seçebildiğimiz kalıcı buff'lar söz konusu. 20 yaşta gelen buff'lar arasındaysa hayat puanı artırma, verilebilecek zararı artırma ve daha fazla yetenek puanı alma vardı. Açıkçası bir RPG oyununda daha fazla yetenek puanı kazanma diye bir opsiyon varsa, düşünmeden alacaksın en sevdiğim okur. Ben de böyle yaptım ve kısa sürede seviye üstüne seviye atladım...

Açıkçası C:BTa özellikle çok da zor olmayan bir oyun. Dark Souls size çok zor geliyorsa bu oyuna bir bakın derim. Grafik ve atmosfer konusunda iyi bir iş çıkarılmış olsa da düşmanlar benim için çok zayıf hatta keşke biraz daha zorlasalardı dediğim birçok an oldu... Hatta haritada varsa hemen bir kapının kenarına geçip gelene gidene "bam bam" vurma gibi bir bug da söz konusu. Yani



"bug" değil belki ama işte suiistimal edilebilen bir durum. Karakterimizin görüntüsünün asla değişmiyor olması da böylesine canlı bir dünyada göze batıyor. Silah ve kalkan çeşitliliği az ve genelde hep aynı şeyleri yapıyoruz. Her ne kadar oyun içi bulmacalar eğlenceli olsa da kimi zaman çok ama çok basit hale geliyorlar. Yani birçok anlamda dengesizlik söz konusu ki esas sorunu da bu yaratıyor. Bir de oyun çok kısa... Ben beş saatte bitirdim. Ha nedir, daha üst zorluk seviyesinde tekrardan denenebilir ama fiyatına göre sunduğu içerik pek yeterli değil.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

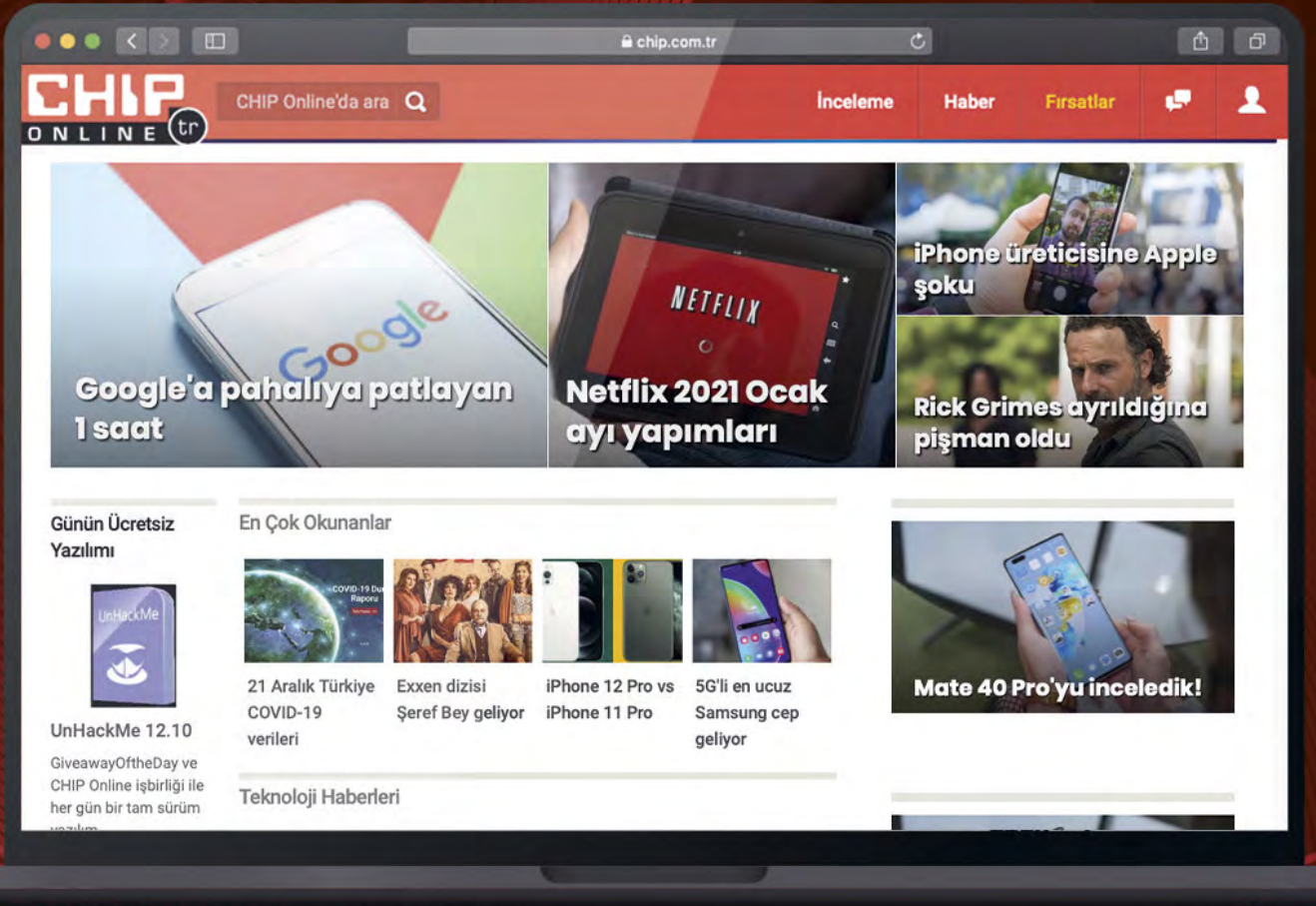
ARTI Kaliteli atmosfer. Farklı bulmacalar.

Tekrar eden oyun yapısı.

EKSİ Kısa oyun süresi. Zorluğu biraz fazla düşük.

70

Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres



www.chip.com.tr



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR



Yapım 2 Ton Studios Dağıtım Big Sugar / Digital Uppercut Tür Aksiyon / Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch

Unto the End

Karlar içinde, kasvetli bir hikaye

Limbo vardı, hatırlar mısınız? Ondan sonra sebil gibi Limbo benzeri oyun çıktı. Dayadılar vektörel grafikleri, tek renk böyle, kahramanlarımızı yandan göre göre bir şeyler oynayıp durduk.

Ve fakat bu trend bitmedi, aksine hızla sürmeye devam ediyor. Bakınız, Unto the End, bu türe güzel bir örnek.

Efendim bu oyunumuzda yaptığımız tek şey yürümek ve yuvarlanmak ve duvara çarpıp elimizde, üstümüzde ne varsa ortalığa saçılmasını sağlamak.

Kahramanımız Viking'den bozma bir arkadaş. Ortam karlarla kaplı, görüntü 2D ve vektörel. Elimizde istediğimiz zaman yakabileceğimiz bir meşale ile ha bire yer altında dolanıyor da doluyoruz.

Peki bunu neden yapıyoruz? Kim bilir...

Senaryo kısmı yapımcılar tarafından boş bırakılmış ki istediğimiz gibi hayal edebilelim. Ne karakterler konuşuyor, ne bir parşömen bulup bir hikaye okuyoruz, ne de başka bir hikaye

öğesine rastlıyoruz. Bu bağlamda da dilersek kendimizi aslında kartopu oynamaya çıkmış ama bu sırada bir yerde uyuyup rüya gören, 6 yaşındaki bir çocuk olarak hayal edebiliriz. Zaten kısa sürede anlıyoruz ki oyunun amacı senaryo, hikaye vs. değil. Yapımcı arkadaşlar oynanışa yoğunlaşmış ve biraz da Dark Souls etkisi yaratmayı amaçlamış. Bu da bizi birbirinden zorlu mücadelelerle baş başa bırakıyor. Kahramanımız elinde bir adet kılıç taşıyor ve bunun dışında tek kullanımlık bir bıçağı var. Bu bıçağı fırlatırsanız ve bir yere isabet etmezse yok olup gidiyor ama düşmanınıza saplarsa geri alabilirsiniz. (Ne gereksiz bir bilgiydi ve ne kadar uzadı!) Düşmanlarımızın çoğunu kılıcımızla öldürmeye çalışıyoruz ve bu hiç de kolay bir eylem değil. Bir DMC oyunu gibi kılıcımızı sallaya sallaya kombolar yapmak mümkün olmuyor, sadece üç vuruşluk bir kombo imkanımız var. İşin zor tarafıysa düşmanların sürekli gard alması ve bizim de aynı şeyi yapmamızın

gerekliliği. Alt ve üst olarak iki farklı gard alma şekli bulunuyor ve bu da bizi düşmanlarımızın hareketlerini okuyup, ona göre gard almaya itiyor. Eh, tahmin edebileceğiniz gibi de en basit düşmanda bile bir milyon kez ölüp o kısmı tekrar denememiz gerekiyor. Burada garip bir nokta daha var ki düşmanların saldırılarının rastgele bir hasar puanına sahip olması. Aynı düşmanda bazen iki vuruşta ölüyorsunuz, bazen de sekiz vuruşta. İşiniz bayağı şansa kalıyor.

Aslına bakarsanız atmosferiyle, görselliğiyle ve oynanıştaki çabayla Unto the End tercih edilebilecek bir oyun olabirmiş lakin bu tür başta olmak üzere, oyun piyasasındaki oyun bolluğundan ötürü, bu yapımın gereksiz zor oynanışı ve boş hikayesi zaman harcamaya pek de değmiyor. Türe çok yeniyseniz, bu görsellikte, bu temada başka bir oyun pek oynamadıysanız deneyebilirsiniz ama diğer türlü emin olun çok daha iyi alternatifleriniz bulunuyor. ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Görsellik ve oyunun genel havası başarılı.

EKSİ Oynanış gereksiz yere zor ve eğlendirmiyor, hikaye namına bir şey yok.

61



Yapım Dontnod Entertainment Dağıtım Bandai Namco Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web dont-nod.com/en/projects

Twin Mirror

Kafamda benden yakışıklı birisi yaşarsa...

Life is Strange gibi başarılı, Life is Strange 2 gibi ilkinin gölgesinde kalan ve bu ikilinin dışında içeriği sebebiyle güzide ülkemizde satışı yasak olan Tell me Why ve RPG tarzındaki Vampyr oyunu ile yakından tanıdığımız Dontnod Entertainment, bu sefer de Twin Mirror oyunu ile karşımıza çıkmış bulunmakta. Dontnod Entertainment öyle bir yapımcı ki, genelde oyunlar ya iyi olur ya da kötü. Ortası yok gibiydi, ta ki Twin Mirror bizlere merhaba diyene dek.

Twin Mirror'un inceleme puanlarına göz atmanızda kötü ile vasat arasında değişkenlik gösterdiğini görebilirsiniz. Nitekim Twin Mirror'a bu konuda biraz haksızlık yapıldığını düşünüyorum çünkü işin aslı Dontnod Entertainment'ten ne beklediğinize bağlı. Bana soracak olursanız; evet yapımcının en iyi oyunu değil ama kimi yorumlardaki gibi yerden yere vurulacak kadar da kötü hiç değil. Şahsen ben oyunu oynarken eğlendim, sıkıldım, meraklandım ve ikilemede kaldım. Bu tarz yapımlarda amaç zaten bu değil mi? Neyse, fazla sapmadan oyuna dönelim en iyisi.

Ana karakterimizin adı Samuel "Sam" Riggs. Araştırmacı gazeteci olan Sam, arkadaşı Nick'in ölümünden dolayı iki sene önce terk etmek zorunda kaldığı Basswood kasabasına cenazesi için geri döner. Kasabalının en büyük geçim kaynağı olan madenlerin kapanmasından yaptığı haber yüzünden Sam sorumlu tutulur ve bu yüzden kasabalı onu pek sevmez. Sevdiği kadın olan Anna'dan da

ayrılınca Basswood'u terk etmiştir. Sam'in amacı Nick'e son görevini gerçekleştirmek ve sabah olduğunda kasabadan gitmektir. Fakat Nick'in kızına göre Nick aslında bir komploya kurban gitmiştir çünkü çok dikkatli bir sürücü olmasına karşın trafik kazasında hayatını kaybetmiştir. Ayrıca Sam de hatırlamadığı bazı olaylara karışır ve kasabayı terk etme planı bir müddet askıya alınır.

Anlattığım kısım oyunun giriş kısmı olmakla beraber yaklaşık bir saat sürüyor. Bu arada, Twin Mirror, Dontnod'un ilk bölümler halinde piyasaya sürmediği macera oyunu. Bu yüzden kendilerini tebrik ederim. Twin Mirror, oyunun başlarında oluşturduğu "merak" hissiyatını oyuncuya çok iyi yansıtıyor. Nick gerçekten öldürüldü mü? Gömleğimdiki kan kimin gibi klişe de olsa insanı diken üstünde tutan etmenleri sayesinde oyunun bir bölümü merak içinde geçiyor. Derken oyunun atmosferine ve temposuna alışılıyorsunuz ve işler sıradanlaşıyor. Sam'in "alter ego" olarak tanımlayabileceğim ve kafasının içerisinde yaşayan daha temiz giyimli ve sosyal benliği ile oyuna farklı bir hava katılmak istenmiş ama o da bir yere kadar kurtarıyor. Sam'in kafasında oluşan sahneler ve bölümler ise sırf oyun süresini uzatmak için. Sam'in zihninde oradan oraya koşacağımıza etkileşim kısmı üzerine daha fazla durulabilirmiş çünkü Twin Mirror seçimleri ile oyunun gidişatını en az etkileyen Dontnod yapımı. Hikayeyi bizim belirlediğimiz bir oyundan ziyade etkileşimli sahneleri bulunan bir sinematik izliyormuşça-

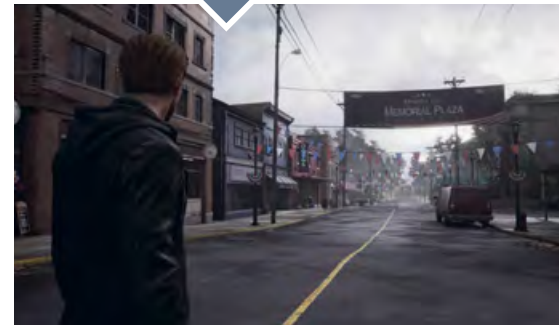
sına hava var oyunda. Keza yan karakterlerle de yapılan etkileşimler gidişatı pek etkilemiyor. Oysa herkesin herkesi tanıdığı ve kimin eli kimin cebine belli olmayan Basswood kasabasında geçiyor olay ve yan karakterler oyuna çok daha fazla müdahil olup olayları etkileyebilirdi. Tüm bunlara karşın Sam Riggs'in başından geçenler ve hikayenin nereye varacağı sorunsalı bakımından Twin Mirror bir şans hakkı ediyor. Sonuçta bir Dontnod yapımı ve adamlar hikaye anlatmasını biliyor. **♦ Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Merak uyandırıcı hikaye. Başarılı görseller ve sesler. Bazı anlar gerçekten nefes kesici.

EKSİ Hikâyeye yeterince müdahale edemiyorsunuz. Yapılan seçimlerin hikâyeye pek etkisi yok.

76





Yapım Auroch Digital **Dağıtım** The Irregular Corporation **Tür** Simülasyon, Strateji **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.aurochdigital.com

Mars Horizon

Gerçek Elon Musk simülatörü yapmışlar

2019 yılının sonunda Steam üzerinde bir oyun piyasaya çıkmıştı: Elon Musk Simulator... Oyunun adına çoğumuz güldük, geçtik. Oyunun kendisi de uzayda bir Tesla otomobiliyle yarış yapmaktan ibaret, birkaç saatte hazırlanmış basit bir 3D oyun olduğu için, kimse oyunu ciddiye almadı. Ancak bu sefer karşımızda duran oyun, Mars Horizon, hiçbir yerde Elon Musk ismini geçirmiyor olsa da tam olarak Elon Musk simülatörü olmuş.

Gelelim oyunumuza, aslında Kerbal Space Program'ın gittiği yoldan giderek oldukça detaylı bir simülasyon yaratmış yapımcı firma. Bu türün kendisine kemik bir kullanıcı

kitlesi bulduğu da malumunuz. Baktınız mı bilmiyorum, Kerbal Space Program'ın Steam Atölyesine her gün yüzlerce yeni tasarım, gemi, parça, alet edevat vs. yükleniyor ve indirme sayıları da çok yüksek. Bir şekilde piyasada böyle bir açıklık olduğu ortada ve Kerbal Space Program 2 gelene kadar bunu işlemek isteyen oyunlar da olacaktır muhakkak. İşte Mars Horizon da böyle bir çabanın ürünü ama kapsam olarak bakıldığında Kerbal Space Program'ın çok ötesine geçmiş.

Oyundaki amacımız Mars'ı kolonileştirmek. Bu amaçla da bir uzay ajansını yönetiyoruz ve tam olarak Elon Musk'ın yaptığı işleri yapıyoruz. Yani kendimize fon arıyoruz, devlet liderleriyle lobi çalışmaları yapıyoruz, şirketimiz için destek arıyoruz, diğer uzay ajanslarıyla yarışa giriyoruz ve Mars'ı herkesten önce kolonileştirmek için uğraşıyoruz. Oyunu bir dereceye kadar Kerbal Space Program'a benzetebilirsiniz ancak oyun KBS'dan çok daha sürükleyici, daha sonuç odaklı bir oyun. Kahramanlarımız

minik kerballar değil ama bu onlarla bağ kurmanız için bir engel de değil. Tasarımlar daha gerçekçi, basit bir çocuk oyunu falan değil. Son derece detaylı, bilimsel bir simülasyon ile karşı karşıyayız. Oyuna başlayıp da Mars'a gidecek duruma gelene kadar 60-70 saat kadar bir emek veriyorsunuz ve bu gerçekten çok ciddi bir mesai. İşin güzel yanı sıra oyunun bu süreyi keyifle geçirtiyor olması. Uluslararası komplolarla, rakip şirketlerle, mühendislerin sorunlarıyla, uçuş denemeleri, keşifler ve icatlarla uğraşıp duruyorsunuz.

Bu ay LEVEL'da, Mars'ı kolonileştirme





konulu iki oyun inceledik ki, diğeri de Per Aspera... İki oyunu karşılaştırmak gerekirse, Mars Horizon'un daha sürükleyici olduğunu kabul etmem lazım. Öte yandan Per Aspera, kendi tarzını yaratmış, zekice tasarıma sahip, şahsına münhasır bir sanat eseri olarak beğeni topluyor. Oyunu küçümsediğimi sanmayın. Öte yandan, sürekli karşımıza çıkan bu Mars oyunlarının da biraz Elon Musk kaynaklı olduğunu düşünüyorum. Kendisi, uzay gemileri üreten SpaceX şirketine daha fazla müşteri bulmak için Mars'ı kolonileştirme planlarını biraz "native reklam" olarak kullanıyor ve aslında 2050'den önce teknik ve sosyolojik ve psikolojik olarak insanlığın hazır olmadığı Mars kolonisi konusunda dünyayı kasten gazlayıp duruyor. Elbette, bilimsel gelişmeler önce hayal kurarak mümkün olur ve bunları konuşmadan, bu oyunları oynama- dan insanları, dünyayı Mars'a hazırlamak da kolay değil, dolayısıyla merakımızın Mars'a odaklandığı bu süreç, insanoğlunun bilimsel gelişimi için sağlıklı bir adım. Ama ben bir süredir Mars kolonisi kurma oyunlarından yorulmaya başladım (Bana bir süre böyle oyunlar verme diyor – Kürşat). Öte yandan, Mars Horizon, Avrupa Uzay Ajansı'nın desteğiyle de geliştirilmiş, bilimsel gerçekliğe en yakın oyunlardan

biri olarak, Mars'a meraklı olanları çok memnun edecek bir yapım. Oyunun aslında büyük bölümü dünyada geçiyor, kendinize dünyada gelişmiş bir kampüs kurmanız, fırlatma rampaları inşa etmeniz, siyasi ve politik figürlerle iş birliği yapmanız, operasyonunuzu geliştirmeniz, bütçelerinizi doğru kullanmanız gerekiyor. Tüm bu süreci başarıyla yürütebilerseniz, doğru uzay gemisi tasarımını geliştirip Mars'a ulaşmayı başarmalısınız. Ve bu sırada rakip uzay ajansları da aynı amaç için koştuğundan, biraz acele etmeniz gerekiyor. Kısacası, Mars Horizon, dinamik, sürükleyici, heyecanlı ama aynı zamanda bilimsel gerçekliği yüksek bir oyun olarak beğeninizi kazanacak. Belki günün birinde Mars özelinde değil de, belki tüm güneş sisteminde, her gezegenin kendi zorluklarını göz önüne alarak belli görevler oluşturabileceğimiz bir oyun çıkar, ne bileyim. Saturn'un halkalarından kaçmak veya Jüpiter'in kırmızı noktası üzerinden

gözlem yapmak çok çekici bir fikir olmaz mıydı sizce?

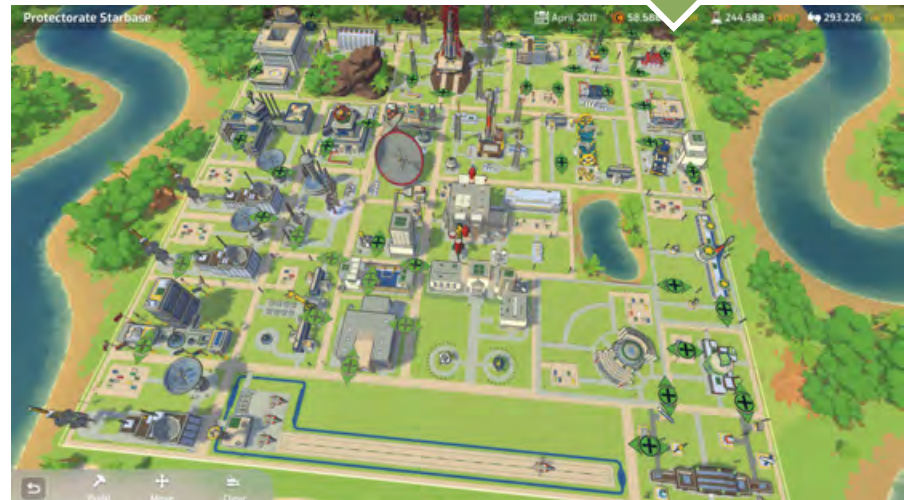
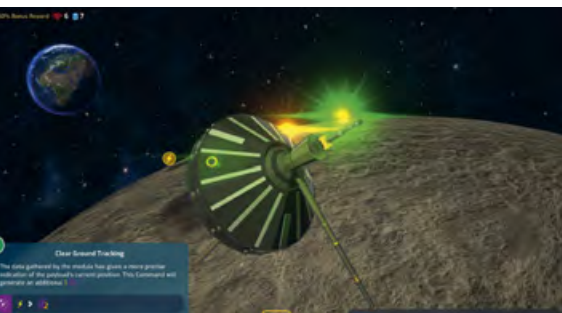
Bir oyunun kendini 70 saat sıkılmadan oynatması çok da kolay bir iş değil ama elimizdeki oyun bunu başarıyor. Video oyunları ile ilgilenmiyorsanız bile, yakın gelecekte babaşkomdan aldığım sermayeyle kendi uzay ajansımı kurarım, Mars'ı Jüpiter'i falan kolonileştiririm gibi hayalleriniz varsa, oyuna bir göz atmanızı tavsiye ederim. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Grafik tasarımı. Bilimsel gerçekçi alt yapısı. Detaylı yönetim mekaniği.

EKSİ Uzun oynanış süresini sevmeyenler rahatsız olabilir. Mars'a yerleşmemize en az 30 sene var, gerçekten, bi sakın olun.

85





Yapım Skunkape Games Dağıtım Skunkape Games Tür Macera Platform PC, Switch Web skunkapegames.com/samandmax

◆ Sam & Max Save The World Remastered

Telltale Games'in hep genç kalan eseri yeniden bizlerle

Birçok güzel oyuna imza atmış olan Telltale Games, çizgi filmde uyarlanmış olan Sam & Max'i 2006 yılından itibaren, üç bölüm halinde yayınladı. Oldukça eğlenceli bu macera oyununu, Telltale Games 2018'de kapandıktan sonra satın alan, eski geliştirme ekibi Skunkape Games, grafik ve seslerini remastered ederek yeniden oyuncuların beğenisine sundu. Şu an için sadece ilk bölümü yayınlandı ama diğerlerinin de eli kulağındadır. Monkey Island, Grim Fandango gibi macera oyunlarının da büyük bir hayranı olduğum için Sam & Max'i de çıktığı zaman oynamış ve oldukça beğenmişim bu yüzden remastered haberini duyunca hem sevindim hem de yeni nesil oyunculara ulaşma imkânı sağlandığı için mutlu oldum.

Karakterlerimiz, kendilerini serbest çalışan polisler olarak adlandıran, huysuz, geveze, alaycı kişiliğe sahip bir köpek olan Sam ve komik, biraz da sersem tavşan Max. Save The

World'de, kahramanlarımız, eski bir TV programının oyuncularını kullanarak video kasetlerle insanları hipnoz eden bir çeteyi uğraşmak zorunda kalıyorlar. Öncelikle hipnoz edilmiş kişileri kurtarmaya çalışıyoruz sonrasında da bunu yapan kişiye ulaşmaya çalışıyoruz. Sam & Max, yeni nesil macera oyunları Life is Strange ya da The Wolf Among Us gibi seçimlerinize göre gelişen bir hikâyeye sahip değil. Karakterlerle konuşarak ve topladığınız eşyalarla oyunun akışını ilerletebiliyorsunuz. Aldığınız ya da almadığınız bir eşya ya da sohbetiniz, oyunun gidişatını değiştirme-ye sebep olmuyor. Sam & Max yeni nesil oyunlardan alıştığımız gibi yardımlar, haritalar sunmuyor, oyunda beş dakika aynı yerde dönüp durunca ilahi bir güç ne yapacağınızı söylemiyor, sadece elinizde olan bulgular ve aklınızı çalıştırarak bulmacaları çözebiliyorsunuz. Oyunda gördüğünüz her kişiyle konuşup, etkileşime geçtiğiniz tüm nesnelere incelemelisiniz çünkü hiç beklemediğiniz bir obje, oyunun gidişatında işinize yarayabiliyor. Sam & Max'de bulmacaların çözümü kolay gibi görünse de oldukça zekice hazırlanmış. Bir örnek verecek olursam markette silah çıkarınca, kafanıza yumruk yediğiniz bir düzeneğe var ama size herhangi bir ipucu verilmiyor ne işe yarayacağını biraz kafanızı çalıştırınca bulabiliyorsunuz. Oyunda karşılaştığınız her durumun ya da nesnenin, mutlaka bir işe yarayabileceğini aklınızın bir köşesinde tutabilirsiniz.

Sam & Max'in oynanışı ve konusu dışında, diyalogları olabildiğince esprili, bazı şakalar da modası geçmiş gibi gelse de yine de komik, ben eğlendim. Tuhaf yan karakterler de oyuna güzel ve eğlenceli bir hava katıyor. Zaman zaman kendinizi komik bir film izliyor gibi hissedebilirsiniz.

Görsel ve ses anlamında Skunkape Games'in oldukça başarılı bir iş çıkardıklarını söyleyebilirim. Yeni bir oyun oynuyormuş gibi hissedebilirsiniz. Sam & Max'i 14 yıl önce oynadığım halde, yeni oyunlardaki kolaylığa o kadar alışmışım ki çok kolay, gözümün önünde olan sorunu çözemediğim anlar oldu ama ilerledikçe bu eski usul macera oyunlarını özlediğimi hatırladım. Benim gibi eskiden oynamış kişilerin mutlaka ilgisini çekecektir ama yeni oyunculara da ulaşabilirse oyunu sanki ben geliştirmiş gibi mutlu olurum. Sam & Max'i hiç bilmeyenler için de 2000'lerin klasiği bu komik ve eğlenceli oyuna mutlaka bir şans verin, pişman olmayacaksınız.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Hikâye komik ve eğlenceli, bulmacalar zorlu değil, yenilenmiş grafikler başarılı

EKSİ Yeni oyunlar kadar kullanıcı dostu değil, saç baş yolmayın sonra.



Yapım Tlön Industries Dağıtım Raw Fury Tür Simülasyon, Strateji Platform PC Web per-aspera.vg

Per Aspera

Mars'ta koloni kuracağımız kesinleşti mi?

Bu soruyu Elon Musk'a sorsak, bize tarih bile vereceğini biliyoruz. Ancak aynı Musk'ın dünyadaki devletlere ve özel şirketlere uzay gemisi ve uzaya gidiş geliş hizmetleri satan bir şirketin sahibi olduğunu düşününce, tüm bu Mars yaygarasının biraz reklam koktuğunu da düşünmüyor değilim. Mars'ta bir koloni kurulmasını büyük heyecanla bekleyenlerden biriyim ama bu kadar büyük bir operasyon için gereken lojistik, teknolojik ve hatta felsefi alt yapının henüz kurulmadığını da düşünüyorum. Yani Mars'a bir grup insan göndereceğiz, ardından o insanların günlük hayatını canlı video bağlantılarıyla sürekli seyredeceğiz... Bu insanların dünyadaki en ünlü kişiliklere dönüşeceğini, medyanın gündeminde sürekli zirvede olacaklarını da tahmin edebilirsiniz. "Biri Bizi Gözetliyor" türevi yarışma programlarındaki gibi, Mars'ta yaşayan insanların günlük yaşamlarını canlı canlı takip edebileceğiz ama bu kez su bittiğinde, yemek bittiğinde kapıdan onlara su veren kimse olmayacak. Büyük bir fırtınada yaşam alanındaki elektrik sistemi hasar gördüğünde, oksijen kaybı yaşandığında, donarak veya havasızlıktan ölümlerini seyretmek durumunda kalaca-

ğız. Bu ağır travmanın ise görece korunaklı bir hayal dünyasının içinde yaşayan dünya insanı için kaldırılması zor bir psikolojik sorun olarak kalacağını düşünüyorum. Mars'taki kolonide yaşanacak olası bir felaketin insanlarımızın başka gezegenlere seyahat etme merakını ve arzusunu bir 50-100 yıl öteleyebilecek direnç oluşturma riski yok değil.

Neyse ki Mars kolonisinin simülasyonunu bilgisayarlarımızda deneyim edebiliyoruz. Yeni piyasaya çıkan Per Aspera bize bu imkanı sağlıyor. Üzerinde detaylıca çalışılmış, sürükleyici bir senaryoya da sahip olan Per Aspera, Mars'ı yaşanabilir bir gezegene dönüştürme simülasyonu.

Peki bu oyun bize kısaca ne anlatıyor. Bir yapay zekanın kontrolünde gezegenin dönüşümü başlamışken, özel şirketlerin de dahil olmasıyla artık Mars'ta yaşamın başladığını görüyoruz ve olaya yapay zeka olarak dahil olup Mars'ta kocaman bir imparatorluk kuruyoruz. Tabii işin içine insan girince hemen imparatorluk kurma hayalleri başlıyor da, teknik olarak amacımız Mars'ı hem kendisi hem de Dünya gezegeni için faydalı bir yapıya kavuşturmak, yaşanabilir kocaman bir gezegen

yapmak. Ancak aynı zamanda gezegene yeni gelen insanların da yapay zekayla sorunları başlıyor ve alın size çatışma...

Ne var ki, oyun öyle başında birkaç saat geçirip eğlenmek için kullanabileceğiniz bir oyun değil. Fabrikalar kurmak, madenler kurmak, bilimsel araştırmalar yapmak gibi işlemler son derece zaman alan işlemler ve bu sırada Mars kolonimiz küçük adımlarla büyüyor. Ancak senaryo gereği sürekli sürprizlerle, ilginç gelişmelerle karşılaşıyoruz ve oyunu ilk yarısına kadar belki göz kırpmadan oynayabiliyoruz. Bu tür bir Indie oyundan beklemeyeceğiniz hoş bir sürpriz ise oyunda çok başarılı seslendirme sanatçılarının kullanılmış olması. Böylece pek çok metin seslendirilmiş ve diyalogların artık ruhsuz bir metin olarak değil, bir film sahnesine dönüşmüş olarak karşımıza çıkması, oyunun tadını çoğultmuş. Diğer bir deyişle oyundaki atmosfer çok güçlü ki, aynı formülün bu ay Cyberpunk 2077'yi de kurtardığını gördük. Çok fazla bug ve insanları rahatsız eden tasarım sorununa sahip olmasına rağmen Cyberpunk 2077 başarılı seslendirme politikası ve ses/müzik alt yapısıyla oyuncuları içine çeken bir atmosfer yaratmayı başardı da PC oyuncularından yüksek notlar almayı başardı. İşte Per Aspera'nın da özellikle ses konusundaki başarısıyla, insanı gerçekten Mars'ta bir koloninin başına geçmiş gibi hissettirdiğini göreceksiniz. **◆ Cem Şancı**

KARAR

ARTI Diyalogların seslendirilmesi hoş. Senaryo güçlü. Mars haritası detaylı işlenmiş. Oyun içeriği çok zengin.

EKSİ Oyun çok yavaş ilerliyor. MMORPG oynuyormuş gibi uzun süre grinding yapmak zorundasınız.

85

Morbid:The Seven Acolytes

Macera ile harmanlanmış bir Soulslike oyunu

Morbid:The Seven Acolytes, korku öğeleri içeren Diablo benzeri bir soulslike oyunu ve daha önce Cloudpunk, Riot: Civil Unrest ve Stranded Sails gibi dikkat çekici oyunların dağıtımına imza atan Merge Games tarafından bizlere ulaştırılıyor. Genel olarak oyunu incelediğimizde tepeden kameralı haliyle bize Diablo ve biraz da Path of Exile'i hatırlattığını söylemek mümkün ancak olayımız çok başka.

Oyunun size sunduğu atmosfer, kan ve dehşet kaçınılmaz bir şekilde insanı içine çekiyor. Her bir farklı biyoma geçerken, bir sonraki haritada nasıl bir ortam olacağını deli gibi merak ediyorsunuz. Puslu ve yağmurlu bir orman mı? Yoksa betondan yapılmış ama bir o kadar ürpertici olarak sunulan dev bir şato mu? Morbid, size ortamın gerginliğini ve umutsuzluğunu aşılayabilen bir oyun. Özellikle ses ve animasyon konusunda başarılı bir iş gerçekleştirmişler. Boss dövüşüne girerken verilen müzikler veya etrafı dolaşırken verilen sade tınlamalar oyuna başka bir heyecan katıyor.

Oyunun animasyonları klasik bir piksel art tarzında hazırlanmış, çok detaylı olmayan ama

gözünüzün hoş göreceği bir yaklaşım içeriyor. Sanat kısmında söyleyecek söz bırakmıyor kısacası, gayet hoş ve oyuna uygun bir tasarım tarzı seçilmiş.

Savaş sisteminde bahsetmek istediğim ve biraz hayal kırıklığı yaratan, oyunun temel öğelerinden bahsedelim. Oyunun animasyonları iç bayıltacak kadar yavaş ve bu da oyun deneyimini negatif anlamda etkiliyor. Burada demek istediğimiz nedir? Oyunda savaşırken de gezerken de çok yavaş hareket ediyorsunuz. Bu da sizi haliyle rahatsız ediyor. Tabii ki koşabilir ve size gelen atakları karşılayabilirsiniz. Ancak bunu yapmak da tüm staminanızı, yani enerjinizi harcıyor. Ayrıca oyun, Dark Souls tarzını benimsemiş olacak ki, eğer karşılamayı birazcık geç yapar veya yanlış bir tuşa basarsanız, karşınızdaki boss olmasa bile neredeyse tek atacak kadar canınızı indiriyor. Evet soulslike oyunları zor ve rekabetçi olur, ancak bu kadar fazla derecede küçük düşmanlardan neredeyse %40 canınızı götüren bir atak yemek bazen oyunda Alt-F4 atmanızı sağlayabiliyor. Karakter çok yavaş hareket edip çok stamina harcadığından zorlanmamak elde değil

maalesef. Oyunda bunun yanı sıra rünler ve farklı build yapabileceğiniz bazı silahlar bulunmaktadır. Örneğin pala, kılıç, balta, arbalet vb. Oyun değişik bir şekilde elinize uzaktan vuran bir silah aldığınızda (örneğin, arbalet), normalde alt ettiğiniz yaratıklar o kadar agresif oluyor ki, "sadece" gelen atakları kitelamak zorunda kalıp hasar veremiyorsunuz. Bu yüzden oyundaki uzaktan silahlar tamamiyle işe yaramaz hale geliyor. Silahlardan bahsetmişken, silahlar aynı Path of Exile tarzı gibi, içine rün yerleştirebiliyorsunuz. Ancak şöyle bir şey var ki, rünler oyunun zorluğuna eşit gitmiyor. Yani belirli bir süre sonra silahlarınıza rün basmanız bir fayda sağlamıyor. Bulduğunuz en iyi rün bile size bir fark hissettirmiyor diyebiliriz üzücü bir şekilde, ki bu rünler tek kullanımlık. Sadece bir tane basabiliyorsunuz. Boss dövüşleri hakkında en başta dememiz gerek şey ise tam anlamıyla zorluk derecesinin üst seviyelerde olduğu. Zorlanıyorsunuz ancak sonunda dövüş bittiğinde, rahat bir nefes alıp tatmin olduğunuzu hissediyorsunuz. Genel anlamıyla tümevarım yapacaksak, oyun tecrübe edilmesi gereken ve soulslike sevenlerin özellikle deneyilmesi gereken bir oyun. Ortamı, müzikleri, sanatı ile öne çıkması gereken bir parça. Oyunun arkasında bir hikayesi olması ya da "öylesine" yazılmış ve sadece sizi zorlamak isteyen bir oyunmuş gibi sunulması sizi biraz oyundan kopartabiliyor. Ama sevenlerine duyurulur... ♦ **Şeymanur Özgür**

KARAR

ARTI Tepeden kameralı ilginç bir soulslike deneyimi sunuyor. Atmosfer ve tasarımlar son derece başarılı.

EKSİ Savaş mekanikleri pek sığ. Düşmanlardan düşen eşyalar üzerine hiç özenilmemiş.

65





Yapım Honig Studios Dağıtım HandyGames Tür Macera Platform PC Web www.elhijogame.com

El Hijo - A Wild West Tale

İyi, kötü ve çok gizli

Oyunun ismi sizi yanıltmasın. El Hijo, yani Türkçesi ile oğul, bir vahşi batı macerası değil, vahşi batıda geçen ve gizlilik üzerine kurulu bir macera. Yani vahşi batı hikâyelerinde görmeye alıştığımız vurdu kırdı, El Hijo'da pek nadir. Daha çok, kimseye çaktırmadan ilerliyor ve bulmacalar çözerek işimize bakıyoruz. Grafiklerinden ve kahramanlarının çocuk olmasından dolayı başlarda "çocuk oyunu mu bu" diye düşündürse de El Hijo, çoğu zaman girdiği karanlık temalarla bir hayli derinden etkiliyor. Efendim, burası vahşi batı. Sepya tonlar, haydut çeteleri, çalıların uçtuğu araziler ve meşhur meyhaneler... Her vahşi batılı annenin yaptığı gibi, karakterimizin annesi de evin yakınına bir parkur kurmuş ve karakterimize gizlilikle ilerlerken nelere dikkat etmesi gerektiğini öğretmektedir. Günün birinde yine rutin bir iş sayılan parkur aktivitelerini gerçekleştirirken haydut kılıklı adamlar gelip evi ateşe verir ve kadın ile çocuğunun peşine düşerler. Lakin anne hazırlıktır. Çocuğunu kaptığı gibi at sırtında

uzaklaşır. İkili en yakın manastıra sığınır fakat anne çok fazla kalmaz. Amacı para bulup adamlardan intikam almaktır. Elbette çocuk şaşkındır. Adamlar kimdi? Annesi nereye gitti? Derken bir müddet sonra çocuk dayanamaz ve manastırdan kaçıp (elbette gizlice) annesini bulmak üzere yola koyulur. El Hijo'da herhangi bir diyalog olmamasına karşın Türkçe arayüz de mevcut ve dilerseniz klavyenizle, dilerseniz bir gamepad yardımı ile oyunu oynamanız mümkün. Oğul'u (çocuk, evlat, velet, artık ne dersiniz:) bolca saklayarak A noktasından B noktasına gitmeye çalışıyoruz. Hedefe varmak için çeşitli alternatifler mevcut. Dilerseniz oyuncularla dikkat dağıtarak, dilerseniz tuzak kurarak yahut tamamen saklana saklana ilerleyerek hedefinize varabilirsiniz. Oyun şiddet içermiyor ve gizlenerek ilerlemeyle dayalı. Tabii oyunda ilerledikçe bölümler de zorlaşıyor ve işin içine çözmeniz gereken bulmacalar da giriyor. Kutuları itip çekmek, merdiven bulmak veya karşılaşıpacağınız diğer

çocuklara "boş verin işi gücü, oynayarak çocukluğunuzun keyfini çıkarın" gibisinden önerilerde bulunarak dikkat dağıtılmalarını sağlamak en basit örnekleri. Peki, yetişkinlere yakalanırsanız ne oluyor? Bölümün başına dönüp şansınızı tekrar deniyorsunuz. Bu arada, bölümler de kendi aralarında alt bölümlere ayrıldığı için "checkpointler" birbirine yakın. Yani "ta buradan mı başlayacağım" olayı bulunmuyor. Aslında oyunun içeriği basit ama sunum öyle güzel yapılmış ki, basit bir fikirden bile ne denli başarılı sonuçlar çıkabileceğinin örneği olmuş El Hijo. Oyunun geçtiği mekanlar ve tasarımları en büyük artısı. Evlerin ve arka planların detay seviyesi harika. Oyun daima gündüz vaktinde geçtiği için kullanılan ışıklandırmalar ve gölgelendirmeler de bir hayli başarılı. Sadece, bir karakter ile etkileşime girdiğinizde yüz detayı namına pek bir şeyin olmadığını görüyorsunuz, o kadar. Düşmanlar konusunda söyleyebileceğim tek şey: Düşmanlar biraz daha zeki olabilmemiş. Rutinlerini çözmek çok uzun sürmüyor ve onları alt etmek de pek zor değil. El Hijo'da tek sıkıntıyı zaman zaman kontrollerden çekebilirsiniz. Gizlice ilerlerken bir noktadan diğer noktaya geçiş yapmak isteyince karakter bazen istenilen tepkiyi vermiyor aksine, beni yakalayın dercesine öne atılıyor. Fakat çok sık rastlanan bir durum değil bu. Dolayısıyla El Hijo, rahatça oynayabileceğiniz, sakinlik ve bulmaca sunan sevimli bir oyun. ◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Dengeli ve basit oynanabilirlik.

Sunum ve bölüm tasarımları.

EKSİ Seslendirme oyuna renk katabilirdi.

Yapay zekanın zorlayıcı bir yanı yok.





Yapım Bloober Team Dağıtım Bloober Team Tür Macera Platform PC, PS5, XS Web observer-game.com

Observer: System Redux

Kafamızın içindeki kabusa yeni nesil dönüş!

Bu isim size tanıdık geliyorsa demek ki bundan iki yıl önce Observer deneyim ettiniz demektir. Piyasaya çıktığı anda kendi kitlesini kısa sürede yaratmayı başaran oyun, özellikle Cyberpunk temasını kullanma şekli ile kendisinden bir hayli bahsettirmişti. Bir noktaya kadar farklı oyun yapısı, bir noktada da sunduğu gerilim öğeleri, gerçekten de oyuncuyu kısa sürede kendisine çekmeyi başarıyordu. Nitekim yapımcı ekip yenilenen teknolojinin peşinden giderek, iki yıl gibi kısa bir sürenin ardından oyunun Redux versiyonu ile karşımıza çıktılar. Yenilenen grafikleri ve oyun içi düzenlemeleri ile birlikte, işte karşınızda Observer: System Redux!

Tanıyanların çok iyi bileceği üzere ben korku oyunu pek sevmem. Özellikle de "jump scare" dediğimiz temadan baya nefret ederim. Fakat eğer konu gerilimse, o zaman varım. Observer da gerilim mevzusunu tam da benim istediğim şekilde sunan yapımlardan birisiydi. Bir kere Cyberpunk teması bu oyunda muazzam şekilde resmedilmiş durumda ve senaryo ile olan bağlantısı da harika. 2084 yılında, Polonya'nın distopik bir versiyonunda geçen oyunda, Blade Runner filminden tanıdığımız Rutger Hauer'ın hayat verdiği Daniel Lazarski isimli bir polisi canlandırıyoruz. Oyunun hemen başında, karakterimiz "The Stacks" isimli bir binanın araştırma görevini üstleniyor. Tabii unutmamakta fayda var zira Daniel sadece bir polis değil, o bir Observer. Bu arkadaşlar

tahmin edebileceğiniz üzere birçok farklı alen-girli özelliğe sahip. Bunlardan en önemlisiyse şüphelendikleri kişilerin beyinlerine girip bir nevi hackleyebilmeleri. İnsanların beyinlerinde yapabildikleri araştırmalar sayesinde ipucu toplayan ve soruşturmalarını sürdüren Observer'lar, farklı şekillerde arama yapabiliyorlar. İçerisine daldığımız senaryoda da etrafımızda olup bitenleri çözmemiz gerekiyor. Kullandığımız farklı araştırma metotları sayesinde adım adım içerisinde olduğumuz bölgeyi araştırıyor, ipuçlarını birbirine bağlıyor ve yaşanan olayları bir sonuca bağlıyoruz. Bu işlemler esnasındaysa gerilim her daim artıyor diyebilirim. Atmosferin verdiği gerginlik yetmiyormuş gibi, ipucu takibi esnasında da düzenli olarak farklı maceralar yaşıyoruz. Ayrıca karşımıza bolca bulmaca da çıkıyor. Eh zaten daha farklı beklenemezdi. Redux versiyonla birlikte gelen en önemli özellikse şüphesiz grafik kalitesindeki artış. PC haricinde Xbox Series X / S ve PS5 için baştan aşağıya yenilenen grafikler, pek tabii yeni jenerasyon grafiklerin tüm nimetlerinden yararlanıyor. Animasyonların detaylarının geliştirilmesinden 4K çözünürlüğe, Ray Tracing

teknolojisinin kullanımı ile atmosferin orijinal oyundan çok daha gerçekçi olmasına kadar giden birçok grafik teknolojisi gelişimi söz konusu. Özellikle iki oyunu yan yana koyduğumuzda aradaki fark gerçekten de dudak uçuklatıcı...

Her ne kadar Redux versiyonu ile grafik anlamında kendisini geliştirmiş olsa da Observer benim için sunduğu deneyim ile fark yaratan bir yapımdır. Kesinlikle kendisine has bir kitleye hitap ettiği de bir gerçek. Eğer orijinal oyunu deneyip edip hayran kaldıysanız, Redux versiyonu da kesinlikle deneyim derim ama oyuna içerik olarak pek bir şey katmadığını da belirtmek isterim. Eğer Cyberpunk ve gerilimi bir arada yaşamayı isteyenlerdenseniz, bu oyun tam da size göre. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Gelişen grafikler. Kaliteli atmosfer.

Farklı oyun deneyimi.

EKSİ Grafikler hariç bir yenilik gelmemiş olması. Sürekli ipucu kovalamaktan bıktırabilmesi.

70





Tür Macera Platform iOS, Android, PC Fiyat 36.99 TL (iOS), 41.99 TL (Android), 18.50 TL (Steam)

Orwell's Animal Farm ★

Bir edebiyat klasiği daha telefonlarımızla buluşuyor

1945 yılında George Orwell tarafından yazılmış, siyasi bir hiciv romanı olan Hayvan Çiftliği'ni okumayanınız yoktur. Bu zamana kadar ilginizi çekmemişse de oyunla birlikte radarınıza alacağınıza eminim. Bir çiftlikte yaşayan hayvanların, olumsuz şartlar yüzünden ayaklanıp çiftliği ele geçirmesini anlatan, fabl tarzındaki, dünya edebiyatının en önemli romanlarından olan Hayvan Çiftliği, tiyatro oyunları ve filminden sonra mobil ve bilgisayar oyunu olarak karşımızda.

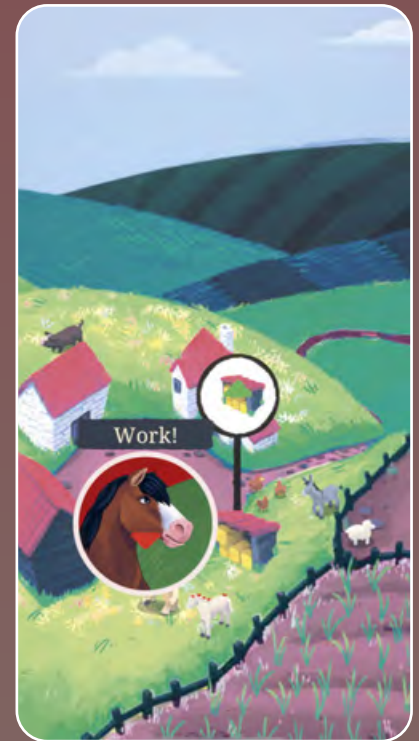
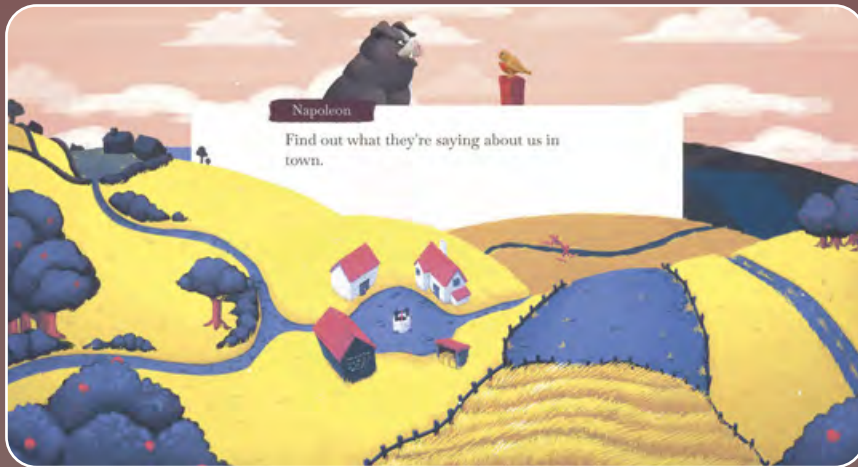
Orwell's Animal Farm, bir çiftlikte yaşayan hayvanların toplanıp, devrim yaparak çiftlik sahibini gönderip "animalism" dedikleri bir düzen kurmasıyla başlıyor. Napoleon ve Snowball isimli domuzların liderliğinde kurulan bu sistemde, bir takım kurallar konarak hayvanların kendi doğalarına aykırı yaşamları yasaklanıyor. Bir atın, ahır dışında evde yaşaması ya da tavukların masada yemek yemesi gibi davranışlar olumlu karşılanmıyor fakat bu kuralları bozanlar olunca, kendi aralarında fikir ayrılıklarına düşüyorlar ve sonuçlarına bütün çiftlik katlanmak zorunda kalıyor. Amacımız, hayvanları hayatta tutmak, kışı

geçirmek için barınaklar inşa etmek ve bir yandan da aç kalmamaları için üretimi devam ettirmek. Bu temel ihtiyaçlar dışında da dışarıdan gelecek olan saldırılara karşı çitleri tamir edip güvenliği arttırmak gibi yapılacak birçok iş oluyor. Bu görevlerin dağılımı, sizin seçiminize kaldığı için geri dönüşü olmayan sorunlarla karşılaşabiliyorsunuz. Her yaptığınız tercihin sonuçları da farklı oluyor. Değirmeni tamir etmelerini seçtiğinizde, ahırın onarımı gecikebiliyor ve bu yüzden de kışı soğukta geçiren hayvanların bir kısmını kaybedebiliyorsunuz. Kasabada yaşayan insanlar da dönem dönem çiftliği ele geçirmek için saldırılar düzenliyor, çit ve duvarları sağlam yapmadığınız takdirde hayvanların ölmesini ve kaçması ile sonuçlanabiliyor. Orwell's Animal Farm yıl ilerliyor ve bütün mevsimlerin zorluklarını, her sene bittiğinde öğrendiğiniz için buna göre bir sonraki sene daha deneyimli ve temkinli ilerleyebiliyorsunuz. Doğa şartları, saldırılar dışında hayvanların kendi arasında da tartışmalar yaşanabiliyor ve bunların sonucunda çiftlikten kendi kararı ile giden ya da sürülen hayvanlar olabiliyor. Sene içerisinde

yapılan ve önemli konuların konuşulduğu bu toplantılarda yine sizin kararlarınız etkili oluyor. Kitapta bulunan karakterler ve konular oyunda da birebir sadık kalınarak oluşturulmuş.

Oyun aynı zamanda bir görsel roman gibi ama oynanışın biraz daha ayrıntılı olması Orwell's Animal Farm'ı daha ilgi çekici hale getirebilirdi. Çitin ne kadarını tamir ettiğimizi ya da kaç günlük yiyeceğin kaldığını bilebilsek daha doğru kararlar alabilirdik. Çok da bilinçli olmayan seçimler yaparak çiftliği 7 sene ayakta tutabildim. Görüldüğünden çok daha önemli konuları anlatan ve günümüzde de geçerliliğini sürdüren bu önemli romanın oyunu, birtakım eksiklikler ve tekrar etmeler dışında 75 gayet başarılı. ◆ Nevra İlhan

75





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Basketbol Arena
2. Among Us!
3. League of Legends: Wild Rift
4. PUBG Mobile
5. Bus Simulator

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Başkanlar
3. Messiah
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Football Manager 2021 Mobile

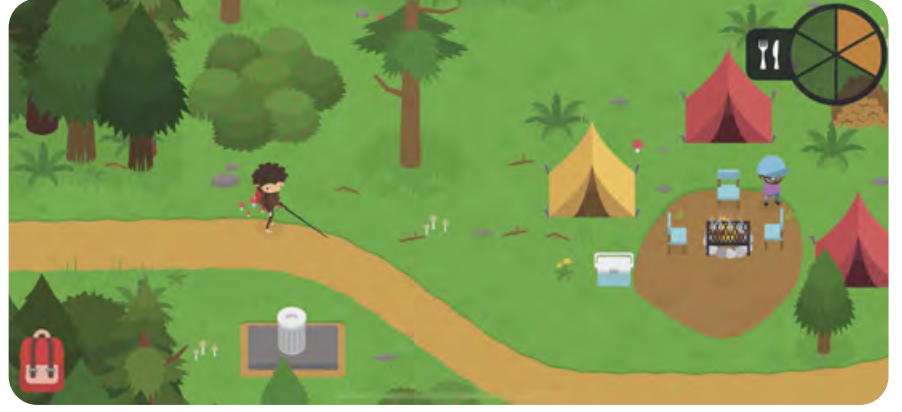


En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Basketbol Arena
2. Among Us!
3. Roof Rails
4. Sushi Roll 3D
5. Brawl Stars

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Adalet Namluda 2
2. Earn to Die
3. Construction Simulator 2014
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Hitman Suikastçı



Tür Macera Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

Sneaky Sasquatch

Koca ayak hikayelerini sevmeyen var mı?

Günlerini parktaki kampçıların yiyeceklerini çaldığı için görevlilerden kaçarak geçiren Sasquatch (Koca Ayak) bir gün bu parkın satılacağını ve bu satışı engellemek için paraya ihtiyacı olduğunu öğrenir. Parkta gömülü bir hazine olduğunu, yerini bulmak için de sekiz parçadan oluşan bir haritayı bulmamız gerektiği bilgisine ulaşıyoruz. Oyunun temel amacı bu gibi görünse de Sneaky Sasquatch, ilginç görevler alabileceğiniz, bol maceralı bir açık dünya oyunu.

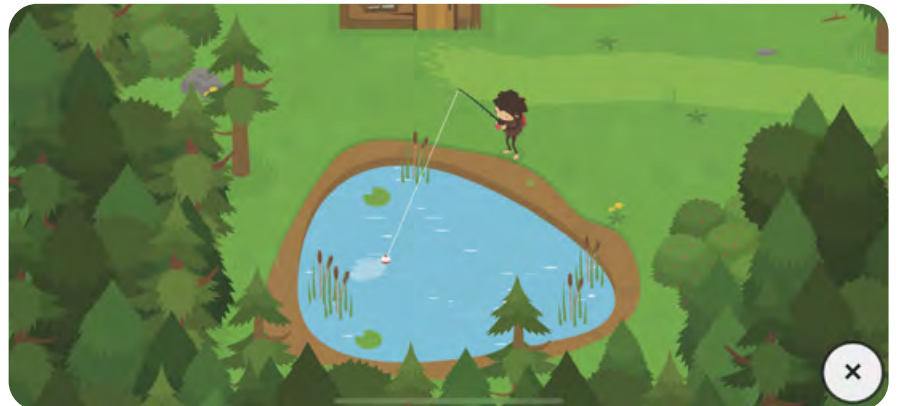
Oyun, kurt gibi aç olan Sasquatch'ı nasıl doyuracağımızı, bilimum malzemeler satan dükkânın sahibi rakundan öğrenmemizle başlıyor. Tarif ettiği kamp alanına doğru ilerlerken, bekçinin bizi kovalamasıyla parkta çok da hoş karşılanmadığımızı anlıyoruz. Akıl hocamız olan rakun, koşu koşu değil de parmak uçlarında, duyulmadan nasıl ilerleyebileceğimizi öğretince, parkın derinliklerine gidip kampçılarının yiyeceklerini çalmaya başlıyoruz. Kendi karnımızı doyurmamız dışında bu yiyecekleri aylara satıp para da kazanabiliyoruz.

Parkin içinde tilkiler, ördekler gibi birçok hayvanla karşılaşabiliyoruz ve verdikleri görevleri yerine getirdiğimizde hem para hem de işimize yarayacak objeler alabiliyoruz. Bu şirin hayvanların verdiği görevleri yaparken ya da parkın içinde gezinirken, bekçiler ve kampçılar-

la yakalanmadan hareket etmelisiniz, gördükleri anda bir çalılgın arkasına saklanabilir ya da bölgeden çıkabilirsiniz yolunuza hiçbir şey olmamış gibi devam edebilirsiniz. Yakalandığınız anda bekçi sizi parkın dışına atıyor. Tilkinin sahip olduğu dükkândan, kampçıların arasında insan taklidi yapmanızı sağlayacak kıyafetler ya da görevleri tamamlarken kullanabileceğiniz olta, kürek, kayak malzemeleri, araba anahtarları gibi objeler satın alabiliyorsunuz. Uyumak ve yemek yemek gibi temel ihtiyaçlarınızı gidermezseniz parkın herhangi bir köşesinde bayılıp kalabilirsiniz bu yüzden gece olduğunda eve gitmeniz mantıklı olacaktır. Satın aldığınız harita sayesinde eve hızlı bir şekilde gidebiliyorsunuz ama diğer yerlere gitmek için kullanılmıyor. Oyunda golf oynamak, kayak yapmak, araba yarışlarına katılmak gibi aktiviteler de mevcut. Yapılan güncellemelerle Sneaky Sasquatch'a yeni haritalar ya da mevsimlere göre yeni görevler eklenebiliyor. Parktan atılınca, görevlerin hiç alınmamış gibi başa dönmesi ya da haritayı daha işe yarar bir şekilde kullanamamak can sıkıcı olabiliyor. Oyunda sürekli bir aksiyon olduğu için biraz oynayıp bırakayım olmuyor, bu açıdan oldukça akıcı ve eğlenceli. Bu tarz oyunları seviyorsanız bir şans verebilirsiniz.

◆ Nevra İlhan

80



WAR THUNDER

War Thunder'ın Hot Tracks güncellemesi, Battle Pass ve Operation W.I.N.T.E.R üzerine...

Sayfa
88



ONLINE



HEARTHSTONE

Book of Heroes'a yeni bölüm

Madness at the Darkmoon Faire'in çıkışı ile birlikte bir miktar ertelemeye maruz kaldığını düşündüğüm, Book of Heroes'un yeni bölümü Garrosh, gecikmeli de olsa biz oyuncularla buluştu. Garrosh'un Nagrand'dan başlayıp Warchief'liğe uzanarak devam eden hikayesine tanıklık ettiğimiz bu tek kişilik macera, tıpkı önceki kahramanlardaki gibi toplamda sekiz challenge'dan oluşuyor. Açıkçası ilk iki kahramana göre çok daha kolay olduğunu (Ya da RNG Tanrıları benimleydi.) düşünüyorum. Yine challenge geçtikçe destemiz ve kahraman yeteneğimiz güçleniyor ve bize macerada ilerlememiz konusunda yardımcı oluyor. Özellikle Gorehowl'u elimize aldığımızda ise adeta bir ölüm makinasına dönüşüyoruz! Tüm challenge'ları tamamlayarak tek kişilik hikayeyi bitirdiğimizde ise bir adet Warrior paketinin sahibi oluyoruz. Bu pakette tahmin edersiniz ki- sadece Warrior sınıfına ait beş adet kart yer alıyor.

Unutmadan, çok kısa bir süreliğine oyunun marketinde yer alan Nagrand Garrosh Bundle'ını 9.99 Euro'luk fiyat etiketiyle satın alabilir, bir adet (Sol tarafta görebileceğiniz) Garrosh kahraman portresine ve beş adet Warrior paketine sahip olabilirsiniz. ♦ **Emre Öztınaz**

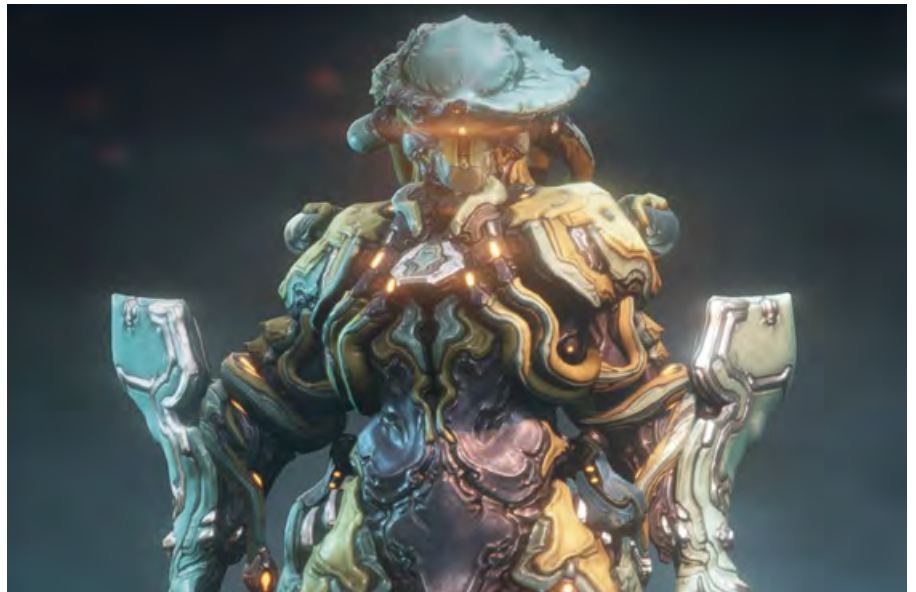
WARFRAME

Yeni Warframe'imiz Lavos tanıtıldı!

Açık açık söylemek istiyorum. Warframe en çok takdir ettiğim online oyunlarından birisidir. Hiçbir PvE tabanlı oyun bu derece büyük bir başarıya ulaşamadığı gibi bu denli uzun soluklu devam edebilecek bir içerik de sunamadılar. Warframe çıktığı ilk günden bu yana bağımlılık yapan oynanış yapısı ve sürekli kendini güncelleyen içeriği ile bunu bir şekilde başarıyor. Yeni yılın gelmesi ile beraber online oyun geliştiricileri de oyunculara yeni etkinlikler duyurarak evde geçirdiğimiz şu günleri şenlendiriyorlar. Geçtiğimiz ay yapımçı ekip Digital Extremes yeni bir geliştirici yayını yaptı. Bu yayında oyuna dair yeni detaylar paylaştılar. Elbette açıklanan yeni bilgilerin yeni heyecan vericisi Lavos isimli yeni Warframe oldu. Lavos mesafeli saldırılar gerçekleştirebildiği gibi sahip olduğu toksin ile düşmanlara indirdiği darbe sonucu onları zehirleyebiliyor. Lavos aynı zamanda saldırıları ile kendi sağlığını yenileyebilen bir karakter. Yetenekleri bunlarla sınırlı değil. Lavos'un bir başka saldırı özelliği ise bir hat dahilinde ileri atılabilmesi bu hat boyunca bıraktığı çeşitli

kimyasal maddelerin düşmanlarını dondurup yok edebilmesi. Elbette bunlar Lavos'un yeteneklerinin sadece bir kısmı. Daha fazlasını oyunda deneyim ederek keşfetmek daha eğlenceli olacaktır.

Geliştirici ekip Orphix Venom isimli, 4 oyuncuya kadar destekleyen yeni co-op etkinliği de duyurdular. Görünen o ki Digital Extreme 2021 yılında da oyunculara dolu dolu içerik sunmaya hazırlanıyor. ♦ **Enes Özdemir**



ROGUE COMPANY

Yeni güncelleme, yeni içerikler!

Ne kadar başarılı olduğu şüpheli olsa da Rogue Company yoluna devam ediyor. Oyunun geliştirici ekibi First Watch Games, Aralık ayında yayınladığı yeni güncelleme ile beraber oyunun içeriğini geliştirmeye devam etti. Takım bazlı çatışmalara girebildiğiniz bir MMO aksiyon oyunu olan Rogue Company'ye gelen Arctic Shield güncellemesinin neler sunduğuna bakalım.

Yeni yıla yeniliklerle giren Rogue Company bünyesine Glacier isimli yepyeni bir harita katmış durumda. Bu harita ile büyükçe bir gemiye iniş yapıyoruz ve bu geminin her köşesinde savaşıyoruz. Elbette bu koca gemi, taktiksel olarak çeşitli varyasyonları karakterlerin yetenekleri ile birlikte kullanabileceğiniz bir tasarıma sahip. Önceki haritalardan sıkılan oyuncular için yeni bir seçenek olarak iyi bir hamle olmuş diyebiliriz.

Yeni harita dışında heyecan uyandıran asıl olay ise oyuna yeni bir karakteri eklenmesi oldu. Yeni karakterimiz Sigrid sadece kadın askerlerden oluşan Jegertroppen birliğinin eski bir üyesi. Yüksek eğitimli bu yeni savaşçımız sahip olduğu

güçlü kalkan ile önden gelen saldırılardan korunabiliyor. Dolayısıyla ön saflarda takımının da hasar görmesini engelliyor. Sigrid'in ana silahları ise S12 isimli taktiksel bir pompalı tüfek

ile D40-C isimli bir SMG. Yani özellikle pompalı tüfeği kullanarak yıkıcı saldırılar yapabiliyor. Hala denemediyse Rogue Company'ye göz atmanın sırası olabilir. ♦ **Enes Özdemir**



BLACK DESERT

Yeni sezon yeni sınıf ile başlıyor!

Güney Koreli geliştirici firma Pearl Abyss, The Game Awards etkinliğinde yeni oyunları Crimson Desert'ın oynanışı ile merakımızı perçinlese de Black Desert Online'ı boşlamış değil. Geçtiğimiz ay canlı yayın ile gerçekleştirdikleri Calphe:On etkinliği ile sevilen MMORPG oyununa getirecekleri yeni içerikler için de ipuçları verdiler. Elbette yeni içerikler arasında en çok dikkat çekeniyse oyuna gelen yeni sınıf Nova oldu.

Yaz ve Sonbahar sezonlarının ardından oyuncular Kış sezonuna da nihayet merhaba dediler. Yeni sezon bir hayli bereketiyle geldi. Birçok yeni etkinlik oyuncuları bekliyor beklemesine ama gelin biz Nova'ya yakından bakalım.

Nova orta ve kısa mesafeli savaşlarda oldukça etkili bir sınıf. Silah olarak Sabah Yıldızı isimli bir güzün yanı sıra Quoratum isimli bir kalkan kullanıyor. Bu özelliği onu hem savunmada hem de saldırıda etkili bir sınıf kalıyor. Güzüyle yaptığı tehlikeli saldırıların yanı sıra kalkanı ile ileriye doğru şarj edebiliyor. Bunun yanı sıra yanına iki destek birlik çağırabildiği ilginç bir saldırısı daha bulunuyor. Elbette Nova hız bakımından üstün bir yeteneğe sahip değil. Ancak çok yavaş olduğunu da söyleyemem. Yeni etkinliklerle dolup taşan ve etkinlikleri ile sürekli olarak oyuncuları ödüllendirici bir yapıda ilerleyen Black Desert Online'da Hashashin'in geliştirebileceğimiz yepyeni bir karakter daha oldu böylece. Yenilerinin de yolunu gözleyeceğiz efendim.

♦ **Enes Özdemir**





War Thunder

Battle Pass, Operation Winter, yeni grafik motoru ve daha neler neler...

War Thunder'la ilk kez 2013 yılı sonunda tanıştığımda çılgınlar gibi World of Tanks oynuyordum, öyle böyle değil. Haliyle, gecenizi gündüzünü verdiğiniz bir oyunun gelecekteki (WT'de henüz sadece uçaklar vardı) en

büyük rakibini bilgisayara kurduğunuz zaman öyle veya böyle içinizde bir ön yargı oluyor. Açık konuşmak gerekirse War Thunder'ın uçak kısmı o kadar başarılıydı ki, tank kısmı geldiğinde World of Tanks'e dönmeyi başaramadım.

Geçen yıllar içinde 1800'den fazla tank, uçak, gemi ve helikopteri aynı oyunda birleştirmeyi başaran yapım bugünlerde yine köklü değişikliklere gebe. Ayrı ayrı yazmaktansa bir seferde toparlayalım istedim.

Battle Pass

Elbette Gaijin de bu Battle Pass çılgınlığından nasibini alacaktır. Genel olarak baktığımda oyunu çok kaptırmadan oynayan oyuncular için hiçbir dezavantajı olmayan, hatta Battle Pass satın almanız bile (16\$) günlük

görevleri yaparak bir sürü ödül kazanabilmeniz mümkün ve birinci sezon Şubat ayına kadar devam edecek. Battle Pass sahipleri ise bu görevleri yerine getirerek aşağıdaki ödüllere ulaşabilecekler.

Matilda Hedgehog

Yavaş ama dayanıklı Matilda'ya normalde denizaltı avlamak için kullanılan 7 tane HESH bombası eklemek hiç fena bir fikir değil. Aşırı isabetsiz olsalar da üstlere saldıırken çok etkili olacaktır.



ORP Garland (H37)

İkinci Dünya Savaşı sırasında Akdeniz'den tutun da Kuzey Afrika'ya kadar birçok yerde hizmet veren ve defalarca isabet almasına rağmen su üstünde kalmayı başarmış, İngiliz yapımı bir destroyer.



F2G-1 Super Corsair

Yapılmış en güzel uçaklardan Corsair'in Japon kamikazeleriyle başa çıkabilmek için 3000hp'lik bir motorla donatılmış, kaslı güçlü bir versiyonuna ne dersiniz? Zoom & Boom meraklıları bayılacak.



T-10A

Battle Pass'ın büyük ödülü bir WoT efsanesi olan T-10A. Kendi sınıfının ağır savaşçılarından T-10'un gece görüş dürbünü ve hareket halindeyken isabeti kolaylaştıran namul stabilizatörü ile donanmış versiyonu.



Yeni grafik motoru: Dagor Engine 6.0

War Thunder zaman içinde grafiksel açıdan da kendisini çok geliştirdi ve ulaştığı nokta, Dagor 6'dan önce de çok başarılıydı. Hem grafik kalitesi hem de optimizasyon açısından.

Dagor Engine 6.0'da bu gelişimin bir sonraki adımı ve ufak ufak detaylar gibi gözüke de oyun deneyiminizi çok değiştirecek bazı yeteneklere sahip.

Dagor 6 ile beraber artık patlayan araçlar savaş meydanında kalıyor ve yolunuzu açmak veya yolu kapatmak için onları çekebiliyoruz. Mermilerin tank gövdesi üzerindeki etkileri elden

geçirilmiş durumda, uçakların kanatları rüzgarın etkisiyle gerçekçi biçimde esniyor ve tank topunun yarattığı blast etkisi de çimlerde bir dalgalanma yaratıyor.

Bir diğer önemli değişiklik de aydınlatma mermileri. Malumunuz bir süre önce oyuna gece görüş dürbünleri ve termal görüntüleme sistemleri eklendi. Her tank bunlara sahip olmadığından artık topçu desteği gibi havadan aydınlatma mermileri de haritanın bazı bölgelerini aydınlatabiliyor. Bu da herkese karanlıkta mücadele edebilme şansı veriyor.



Panhard EBR 75

World of Tanks'in belası artık War Thunder'da!

War Thunder'ın geleneksel kış dönemi challenge'i olan Operation W.I.N.T.E.R'in en önemli konuğu şüphesiz EBR 75 idi. World of Tanks'e eklendiği gün-

den beri oyunun metasını değiştiren, inanılmaz hızı, tarefin kendi çevresinde ışık hızıyla dönebilmesi ve ufak boyutlarıyla oyunun aynı anda hem en sevilen hem de en nefret

edilen tankı olan EBR, Operation WINTER'da sizi bekleyen ödüllerden bir tanesi. Peki bu oyunda EBR tıpkı WoT gibi metayı etkileyebilecek mi? Cevabımız hayır.

Üretim Yılı: 1951

Üretim Adedi: 1179

Ağırlık: 12.7 ton

Zırh: 40/20/20mm (Taret 40mm)

Top: 75mm SA49

Hız: 115km

8 tekerleğin dördü metal, dördü lastik. Metal tekerlekler kötü arazide yerle temas edebilmesi için alçaltılıyor ve araç 8x8'e dönüşüyor.

War Thunder'da neden çok etkili olmayacağını ilk sebebi WT'de HP mekanizmasının olmaması ve makineli tüfeklerin kullanılabilmesi. 20mm kalınlığındaki yan zırh bazı 12.7mm mermilerin karşısında bile kevgire dönecektir.

EBR'ye sahip olmanız için Operation WINTER'in tank bölümünde görevleri tamamlayıp beş tane yıldız biriktirmeniz yeterli. İster kullanabilirsiniz, ister satabilirsiniz.

Panhard EBR 75 salt tasarım anlamında bile çok dikkat çekici bir tank. Bir benzeri de yok!

Araç oldukça sıkışık bir iç kısma sahip. Yenilen ilk mermi aracı havaya uçurmasa bile bir seferde mürettebatı öldürecektir.

Bununla birlikte WT'de "hedefe sağ tuşla kilitleme" seçeneğinin hafif seviyede tutulması EBR'nin saldırı yeteneğini çok kısıtlayacaktır. Topla stabilizatör olmadığından 90km hızla giderken önünüzü görüp bir şeye ateş etmeniz bile zor.

CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE



Selamlar LEVEL dünyası. Video oyunlarında 80'ler ve 90'ların sonuna kadar kamera yani bir anlamda göz, çok önemli bir yere sahip değildi. 2D (iki boyutlu) oyunlar, profilden (yandan), üstten ya da geri/arka plandan görüntüleniyordu. Sabit (steady cam) açının hakim olduğu oyunlar, genel olarak belli bir benzerlik barındırırdı. Örneğin, platform ya da dövüş oyunları (beat-em up), yan açıdan,

stratejiler üst açıdan, kış sporlarının olduğu yarış ve spor oyunları sırt kamerasının olduğu açıdan çerçevesizdi. Grim Fandango, Monkey Island serisi ve Broken Sword gibi öncü adventure (macera) oyunları, sabit kameranın kullanımı, görmenin elzem olduğu, nesnelere ve öznelerle etkileşim içerisinde olduğumuz video oyunları açısından çığır açan bir çekim açısını oluşturmuştur. Hayatta kalma korku (survival horror) oyunlarından Resident Evil'in ilk üç oyunu, Dino Crisis, Alone in the Dark ve Parasite Eve gibi oyunlar, sabit kameranın hakim olduğu bir kaç iyi örnek olarak sayılabilir. 90'larda yani XX. yüzyılın sonuna doğru

3D (üç boyutlu) oyunların yaygınlaşmasıyla hareketli kamera çekimleri popüler olmaya başlamıştı. FPS (first person shooter) oyunlar, takip eden kamera hareketleriyle aksiyonu canlı tutmaya başlamıştı. Fizik motoru olarak çığır açan Half Life, hikaye bakımından çok fazla beğenilen Call of Duty serisi, 3D motoru ile öncü olan Quake, korkunun ve FPS'nin başlıca eserlerinden olan Wolfenstein, Medal of Honor, Red Alert, Soldier of Fortune gibi başlıca yapımlar, kamera hareketi açısından yeni bir çağ başlatan PC oyunları olmuştur. 1999 senesinde PSX için çıkan Silent Hill adlı





konsol oyunu da single-player dünyasının parlayan yıldızlarından olmaktadır.

XXI.Yüzyıl: Hareketin, Hızın ve Başdöndüren Kameranın Göz Yordduğu Çağ

Sinema ve popüler kültüre baktığımızda 1999 senesi, dönüşümün, gelişimin ve sinematik olarak küçük devrimlerin yaşandığı bir yıl olmuştur. The Matrix, Dövüş Kulübü, Altıncı His, Yeşil Yol, 13. Kat, John Malkovich Olmak, Magnolia ve Galaxy Quest gibi çok önemli filmlerin yayınlandığı sene, sinemada kamera ve anlatım olarak büyük değişimler, denemeler yaşanmaya başlanır. 1999 senesi, video oyunları açısından da önemli bir sene olurken, Silent Hill, Medal of Honor ve Driver gibi önemli oyunlar da 20. yüzyılın sonunda piyasaya çıkmaya başlamıştır. The Matrix, slow-motion, yavaş çekimin, çoklu kameraların döndürülerek çekim yapıldığı bir sistemi ile popüler kültürde bir devrim yaratmıştır. Sinema tarihine bir baktığımız zaman ilk yavaş çekimin, Akira Kurosawa'nın 1954 yapımı Yedi Samuray filmini gösterebiliriz. Ama; son model kaydırmalı sistemin kullanıldığı, dinamik

kamera açıları ile The Matrix, slow-motion yani yavaş çekimiyle, popüler kültürü ve Max Payne gibi oyunları da derinden etkilemiştir. Sinemadaki kamera hareketleri, video oyunlarında kullanılmaya başlanırken, bazı açılardan sinemanın bile üzerine çıkmıştır. 2000-2005 seneleri de video oyunlarında hikaye anlatımı ve kamera açıları açısından önemli oyunların piyasaya çıktığı seneler olmuştur.

2000 senesinde Deus Ex, Hitman, Soldier of Fortune; 2001 senesinde Max Payne, GTA III, Silent Hill 2; 2002 senesinde Mafia; 2003 senesinde Call of Duty, Prince of Persia: the Sands of Time, Medal of Honor; 2004 senesinde Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Half-Life 2, Far Cry, Halo II ve 2005 senesinde Resident Evil 4, God of War ve Fahrenheit gibi oyunlar sinematik kamera açılarının kullanılmaya başlanıldığı şaheserler olmuştur.

Sinema vs Video Oyunları Kamera Açılırları

Close-Up (Yakın çekim), ya da plan sekans gibi tekniklerin artık video oyunları için son derece önemli bir problem olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Makro plan, yakın plan, titreyen çekimler sinemadan, video oyunlarına çoğu yapımda yaygınlaşmıştır (titreyen görüntü ile David Lynch ve David Fincher gibi isimleri etkileyen film, 1966 yapımı Bergman yapımı Persona olmuştur).

omuz üstü plan, baş kamerası, omuz kamerası, bel kamerası, göğüs kamerası ve diz kamerası gibi bildik çekimler sinema ve video oyunla benzerlik içindedir. Eğik plan, plan sekans, FPS çekim, steadycam plan, zum planı ve kaydırmalı zum planı ile çekilen filmler, son dönemlerde video oyunlarının yolundan gidiyor. İlya Naishuller gibi yönetmenler video oyunlarının çekimlerini beyazperdeye uyarlayarak yeni bir yol çizmeye başlamışlardır.

Dövüş öncesi kameranın hızlanarak ileriye gidip boss karakterlerini göstermesi, apış arasından ya da kafanın arkasından hızlıca geçerek karakterin yüzüne odaklanan çekimler, deneyselliğin ve estetik kaygının göstergesi olmuştur.

Sevgili LEVEL okurları; 2021 senesi umarım hepimize sağlık, mutluluk ve huzur getirir umarım. 2020 sanırım gördüğümüz en kötü senelerden biri oldu. Umarım sağlığınız iyidir. İyi okumalar, iyi seneler... ♦



LEVEL

ÜCRETSİZ
KARGO!

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN
SADECE 159 TL



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

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

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

DB
DOĞAN BURDA DERGI

JBL Quantum One

Müzik sektörünün devi oyun pazarına çok etkileyici bir ürünle giriş yapıyor.

Sayfa
97



DONANIM

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

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Philips Momentum 278M1R ✦

HDR, 4K/60 kare, Ambiglow ışıklandırma ve daha fazlası

Yeni nesil oyun konsolları geldi. Bilgisayar tarafında da yeni nesil ekran kartları piyasaya çıktı ve böylece oyuncular, yeni nesil oyunlara hazırlar. Elde tüm imkanlar var. Tamam, eldeki donanım en iyi performansı sağlıyor, ancak bunun karşılığını görmek için iyi de bir monitöre ihtiyaç olduğu aşikar. Şimdi gelin hep birlikte sizi yanımdaki bu HDR, 4K/60 kare, Ambiglow ışıklandırma, ergonomik tasarım ve daha fazlasını sunan yeni Momentum ile tanışalım.

Monitör, 27 inç büyüklüğünde bir ekrana sahip. Sağlam metalik bir stand üzerinde yükseliyor ve standın sağlam olduğu kadar ergonomik tasarlandığını da söylemek lazım. Standtaki menteşe yapısı, ekranı çok kolay şekilde sağa ve sola 35 derece açıyla çevirme olanağı tanırken, ayrıca ekranı 130 mm'ye kadar yükseltip alçaltabiliyorsunuz. Öte yandan ekranı 20 derece geriye, 5 derece kadar da öne doğru eğme olanağınız var. Ekranın hemen arkasında bir menü joystick'i yer alıyor. Bununla ihtiyacınız olan ayarları kolay şekilde yapabiliyorsunuz. Menü arayüzünü elbette Türkçe belirleme olanağınız da var.

Monitörün arka yüzündeki bağlantılara baktığımızda ise, bu arada 2 adet HDMI 2.0 portu ile 1 adet DisplayPort 1.4 yer aldığını görüyoruz. Ayrıca USB bakımından geniş seçenek sunuluyor. 4 adet USB 3.2 portu mevcut. Bunlardan 2'si hızlı şarj desteği de içeriyor. Böylece ekran başındayken cihazlarını da şarj edebilirsiniz. Hemen merak edenler için de söyleyelim: Monitörde hoparlörler de mevcut. 2 adet 5W'lık DTS destekli hoparlör yer alıyor. Ayrıca kulaklık için de bir çıkış bulunduruyor.

Evet, monitörün tasarımını en çekici hale getiren

noktalardan biri ise kuşkusuz Ambiglow aydınlatmaları. Philips, televizyonlarında yer verdiği Ambilight ışıklandırılmalarından sonra Momentum serisi monitörlerini de Ambiglow LED'ler ile ışıklandırıyor. Bu aileden daha önce de bir başka modeli incelemiştik, ancak o monitör 43 inç büyüklüğündeki ekranıyla daha çok TV alternatifi olarak rol alıyordu. Bu model ise 27 inç ekran boyutu ile beraber ondan farklı bir çizgide. Ancak Ambiglow aydınlatmalar yine işini oldukça iyi bir şekilde yapıyor.

Dediğimiz gibi ekran 27 inç boyutunda bir panelden oluşuyor. Bu panel IPS olarak tercih edilmiş. Böylece 178 dereceye kadar geniş görüş açısı sağlandığı gibi, renklerin de gayet doygun şekilde yansıtılması amaçlanmış. Ekranın kontrast oranı 1000:1 şeklinde kağıt üzerinde yer olsa da, gerçek kullanımda karşılığını çok daha fazla alacağınızı söyleyebiliriz. Kaldı ki monitörde SmartContrast özelliği yer alıyor. Bununla beraber ekranda gösterilen içerik dinamik olarak analiz ediliyor ve uygun kontrast oranı sağlanıyor. Monitörde HDR desteği de var. En iyi görüntü optimizasyonunu sağlamanız için menüden SmartImage ve SmartImageHDR adımlarını takip etmeniz iyi olacak. Burada FPS, RTS, Yarış gibi hazır modların yanında Gamer 1 ve Gamer 2 şeklinde kendi ayarlarınıza hızla erişebileceğiniz seçenekler yer alıyor. Ayrıca düşük mavi ışık modu da burada mevcut. SmartImageHDR ise 3 farklı şekilde oto ayarlarla hazırlanmış. HDR Game, HDR Movie ve HDR Photo ile oyun, film ve fotoğraf görüntülemeleri için bu hazır ayarları seçerek iyi bir sahne elde edebilirsiniz. Ve evet, başta da söylediğimiz gibi Momentum

278M1R, doğal 3840x2160 piksel, yani 4K çözünürlük sağlıyor ve bu çözünürlükte 60 kare görüntü üretebilmesiyle optimum performansı amaçlıyor. Kaldı ki oyun performansı da fazlasıyla etkileyici bir görüntü sağladığını söylemek lazım. PlayStation 5 üzerinde oyunları hem performans modunda 4K / 60 kare hem de ışık yansımalarının da daha fazla yansıtıldığı, daha doygun bir grafik üretildiği kalite modunda oynadık, sonuç gerçekten de muazzamdı. Öte yandan elbette RTX destekli yeni nesil ekran kartı kullanan bilgisayarlar için de gerçekten de 4K çözünürlükte hem doygun hem akıcı bir performans isteyenler için ideal bir model olduğu aşikar. Sonuç olarak değerlendirdiğimizde Philips Momentum 278M1R, sahip olduğu özelliklerle ve sağladığı performansla gerçekten de fazlasıyla başarılı bir monitör olduğunu gösteriyor. Ambiglow ışıklandırma tasarımı, 4K akıcı oyun performansı ve diğer bahsettiğimiz detaylarla birlikte, şu an hem yeni nesil konsollar hem yeni nesil ekran kartı kullanan bilgisayarlar için iyi bir ekürü. Fiyatı ise şu an 4200 TL civarında. Kategorideki fiyatıyla ideal dururken, ışıklandırma tasarımıyla da rakiplerine göre bariz fark yaratması da önemli avantajı oluyor. ✦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Şık ve ergonomik tasarım. Ambiglow ışıklandırma. 4K / 60 kare görüntü. Şahane görüntü kalitesi ve parlaklık bütünlüğü. HDR performansı.

EKSİ Fiyatı ucuz değil



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

MSI GL75 Leopard (10SER-257XTR)

17" ekranlı hızlı ve şık bir laptop arayanlar için

MSI çok uzun süredir hayatımızda ve hangi ürününü satın alırsanız alın ismi kalite ile beraber anılıyor. Son derece etkileyici bir ürün havuzu bulunan firmanın bugünlerde en iddialı olduğu konu ise her zevke ve her bütçeye hitap edebilen oyuncu laptopları.

GL75 Leopard da MSI'nin 17.3 inçlik orta/üst seviye laptop ailesinin kod adı ve elimizde (10SER-257XTR) üretim numaralı model yer alıyor. Intel'in onuncu nesil işlemcilerini RTX'in gücü ile birleştiren, bunu yaparken de yeterince kompakt ve şık kalabilen modeli gelin beraberce inceleyelim.

GL75 Leopard piyasadaki diğer 17.3" rakipleri ile karşılaştırıldığında en kompakt modellerden birisi. 398.5 x 272 x 28 mm ebadındaki model kasanın altındaki gücü düşündüğünüzde son derece "taşınabilir" bir model. 2.6kg ağırlığında ki laptapta MSI'nin alışlageldik renk teması olan siyah ve kırmızı renkleri ağırlıkta kullanılmış. Üst kapağın dışı alüminyumdan üretilirken alt kısımlar siyah plastik, genel olarak MSI'nin en agresif modellerinden birisi sayılmaz. Daha ağırbaşlı ve şık bir tasarıma sahip.

Klavye olarak bu modelde hem SteelSeries Engine 3 ile yönetilebilen per-key RGB klavye hem de klasik tek renk (kırmızı) arka ışıklı klavyeyi tercih edebilirsiniz. Bizim test ürünümüzde kırmızı ışıklı bir klavye vardı ve ışığı kapattığımızda görünürlük ile göz yormama arasındaki dengeyi gayet iyi bir şekilde tutturabiliyordu.

GL75 Leopard Full HD çözünürlükte, ince çerçeveli 144Hz IPS panel kullanılmış. Aynı panelin 120Hz seçeneği de opsiyonel ve genellikle GTX16xx serisi ekran kartları ile beraber sunuluyor. IPS panel son derece parlak (330 nit), kontrastı yüksek ve oyunlarda da hiçbir şeyi kaçırmazınıza müsaade etmeyecek kadar hızlı. Görüş açısı da herhangi bir açıdan rahatlıkla okunmasını sağlayacak kadar geniş.

MSI bu modelde Intel'in onuncu nesil Core i7-10750H işlemcisini tercih etmiş. Çalışma hızı 2.6Ghz olan işlemci Turbo seçildiğinde altı çe-

kirdekte 4.3 Ghz'e kadar çıkabiliyor. Yaptığımız Cinebench R15 testinde de tek çekirdekte 190, çok çekirdekte ise 1189 puana ulaşmayı başardı. PC Mark 10 testinde de DCC testinde 6705 puan almayı başardığını buraya not edelim. GL75 Leopard'a güç veren ekran kartı ise Nvidia GeForce RTX 2060 6GB. Sunduğu Ray Tracing desteğinin yanında GTX 1080'e yakın performans sunan bu kart piyasadaki tüm oyunlar ve yakın gelecekte çıkacak tüm oyunları makul bir detay ve performansta oynamak için yeterli. MSI bu modelde ram olarak 2x8GB DDR4-2666Mhz set tercih etmiş, olağandışı işlerle uğramıyorsanız her oyun için yeterli olacaktır. Depolama tarafında ise 256GB NVMe SSD (Kingston OM8PDP3256B) ve 1TB 7200 RPM SATA HDD tercih edilmiş. SSD bir OEM ürün olarak hız konusunda yeterli ancak ikinci bir NVMe slotunun olmaması kötü olmuş. Belli ki kasayı ince tutmaya çalışmanın da bir bedeli var.

MSI bu modelde ses konusunda çok iddialı. Şimdiye kadar pek çok başarılı laptopun vasat ses çıkışı sebebiyle bizleri üzdüğünü gördük. MSI ise bu konuda işini sıkı tutmuş ve Giant Speaker teknolojisi ile karşımıza çıkmış. Modelde kullanılan hoparlörler ebat olarak normalin beş katı. Buna Realtek ALC233 ses kartı ve Nahimic çevresel ses desteğini de eklersek ortaya çıkan sonuç bir laptop için fazlasıyla tatmin edici. Yine de gürültü arttığında oyunlardan keyif almak için bir kulaklık setine ihtiyacınız olacak, unutmayın.

MSI bu modelde Cooler Boost 5 soğutma teknolojisini kullanmış. Yerine ve modele göre yediye kadar çıkan ısı boruları ve iki adet güçlü fan ile MSI bu konuda oldukça iddialı. Tabii iyi bir soğutma gürültü de demek çoğu zaman. Yük altında 53db'e kadar çıkan gürültü seviyesi yüksek olsa da sektör standartları dahilinde. Isınan havanın tahliyesi konusunda ise Cooler Boost 5'in başarısı ortaya çıkıyor. Yük altındayken klavyeye yansıyan en yüksek sıcaklık 47.5 derece. İşlemci ısısı yük altında 82 dereceye GPU ısısı ise en fazla 73 dereceye kadar yükseldi. Bunlar hiç fena

rakamlar değil, olumsuz olarak söyleyebileceğimiz bir şey yok.

GL75 Leopard'ın yanında 230W gücünde bir adaptör geliyor, bataryaya kapasitesi ise 51Wh. Bu da internette gezinme modunda 5 saat, oyun modunda ise tam parlaklıkla 1 saat kadar bir dayanımı var demek. Üründe kullanılan Realtek RTL8168/8111 Gigabit Ethernet kartı, Intel AX201 kablosuz ağ bağdaştırıcısı ile (Wi-Fi 6) ile tamamlanmış. AX201'in kablosuz bağlantı performansı da son derece başarılı.

Peki oyunlardaki performansı nasıl? İlerideki aylarda oyunları tek tek incelemeye devam edeceğiz, öncelikle bunu belirteyim. GL75 Leopard, Cyberpunk 2077'de High detay seviyesinde 50fps değerinin üzerine çıkmayı başarırken Ultra'da 41-42fps seviyelerinde tutunmayı başardı. Bu kadar sorunlu bir oyun için hiç fena değerler değil. Tam bir sistem canavarı olan Flight Simulator'de ise High ayar seviyesinde 43fps gibi bir değere ulaştık, şehirden uzaklaştıkça daha iyi bir performans mümkün oldu. Son olarak Death Stranding'de Ultra ayarlarda 90fps düzeyinde rahatlıkla stabil kalmayı başardık. Görüldüğü gibi GL75 Leopard günümüzün sistem canavarlarıyla baş etmekte çok zorlanmıyor. Daha üst seviye performans için RTX 2070 ekran kartının kullanıldığı 10SFR serisini tercih edebilirsiniz.

Neticede karşımızda son derece şık ve performanslı bir paket var. Şu anda piyasada 16.900 TL'den başlayan fiyatlarla bulunabilen ürünün fiyatı rakiplerinden bir miktar yüksek.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık tasarım, çok başarılı 144Hz IPS panel, yüksek sistem performansı, başarılı soğutma
EKSİ Thunderbolt 3 yok, yük altında gürültü, fiyatı rakiplerinden bir seviye yüksek

91



HyperX Alloy Elite 2

Çok sevilen Alloy Elite serisi yenilendi!

HyperX'in Alloy Elite serisi her zaman favorilerimiz arasında oldu. 2017 yılında incelediğimiz Alloy Elite kendi rakipleri arasında öne çıkmayı başaran, son derece nitelikli bir üründü. Aradan geçen yıllardan sonra Alloy Elite 2 bize ulaştı ve kutuyu açtığımızda oldukça ilginç bazı özelliklerle karşılaştık.

Öncelikle, genel geçer tasarım anlamında devrimsel bir fark bulunmadığını belirtelim ve bu kesinlikle iyi haber. En büyük fark Alloy Elite 2'nin RGB konusunda çığır atan bir oyuncu klavyesi olması. Modelde kullanılan tuşların büyük kısmı şeffaf ve sadece en üst kısımda siyah renk kullanılmış. Bu da tuş başına RGB desteği ile birleşince size muhteşem bir ışık gösterisi olarak geri dönmüş. Göz yoruyor mu, ışık seviyesi en yukarıdayken kesinlikle yoruyor, özellikle de karanlıkta kullanıyorsanız. Ancak klavyenin sol üst köşesinden ışık şiddetini kolayca ayarlamamız mümkün. Bu bölümden NGENUITY yazılımı ile klavye üzerinde saklayabileceğiniz üç profil arasında geçiş yapabiliyor ya da RGB aydınlatma modunu değiştirebiliyorsunuz. Aynı şekilde sağ tarafta da multimedya tuşları ve tekerleği yer almakta. Tekerlek sonsuz dönüşe sahip olduğundan ve 0-100 noktalarında uyarı vermediğinden akşama kadar çevirmemiz mümkün. Sertliği yerinde ve parmağınız üzerinde kaymıyor. Bu düğmelerin hemen altında da RGB'li bir

ışık barı yer alıyor ve görüntüyü tamamlıyor. HyperX bu modelde kendi ürettiği HyperX Red anahtarlara yer vermiş. Çizgisel bir işleyişe sahip olan bu anahtarların çalışma ağırlığı 45 gram, çalışma noktası 1.8mm, yolculuk mesafesi 3.8mm, toplam tuş ömrü ise 80 milyon basım. Bu açıdan bakınca Cherry MX Red tuşlardan biraz daha hassas bir klavye ile karşı karşıya olduğumuzu söylememiz gerek. Bunun avantajı elbette oyunlarda yüksek hassaslık ve performans, kötü tarafı ise şu an benim çaktığım gibi yazı yazarken epey zorlanma ihtimaliniz. HyperX Red Switch'ler ağırlıklı olarak yazı yazan bünyelere en uygun anahtarlar değil kesinlikle, HyperX'in diğer anahtarlarına bakmaları yerinde olacaktır. Gürültü ise mekanik klavyelere göre düşük sayılabilir ancak yine de yüksek. Çizgisel anahtarlar oldukları için aldığınız ses tuşun dibe vurma sesi. Neyi istediğinizi bilmeniz önemli.

Bir de tuşlar bana biraz kaygan geldi. Yani o kadar klavye denediğimi ve hiç böyle bir şey hissettiğimi hatırlamıyorum, not olsun diye buraya bırakıyorum. Bir de üründe Türkçe harfler şimdilik yok, olacak mı, henüz bir bilgimiz yok. Klavyede kullanılan çelik kasa ağırlığı da öyle böyle etkilememiş. Son derecede stabil olan klavye 1530 gram ağırlığında ve 1.8m'lik örgü kablo ile beraber geliyor. Ayrıca klavyenin

üzerinde bir de USB 2.0 slotu olduğunu hatırlatalım. Tabii bunun için bilgisayarınızda ekstra bir USB slotunu götürecektir.

Klavyenin renkleri, profilleri ve diğer ufak tefek kontrolleri HyperX'in giderek daha rekabetçi olan sade ama gururlu NGENUITY programı üzerinden yapabilirsiniz. En yetenekli program değil belki ancak şimdiye dek bir kez bile hata verip kapandığını veya cihazı tuğlaya çevirdiğini görmedim. Bunlar oluyor, inanın bana. HyperX ülkemizde henüz satışa çıkmayan bu klavye için 130\$'lık bir fiyat etiketi belirlemiş ki buralarda fiyatı 1500 TL'ye yakın olacaktır diye düşünüyorum. Benim şaşırduğum eski modelde verilen alternatif tuşları, tuş söküm anahtarını ve kol desteğini bu modelde görememek oldu. Yine de karşınızda son derece kaliteli, performanslı ve özellikle de RGB konusunda abartmayı seven oyunculara memnun edecek bir klavye var. Ciddi bir alternatif olarak değerlendirilmesi gerekiyor. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Pudding tuşlar, çelik kasa, USB slotu, multimedya tuşları, işçilik ve malzeme kalitesi
EKSİ Kol desteği ve alternatif tuş setinden vaz geçilmiş, Tuşlar biraz kaygan



JBL Quantum One

Müzik performansı ile tanınan firma yeni sularda yüzüyor

JBL'in oyuncularını hedefleyen Quantum serisi beş ayrı modeliyle piyasada ve kendi adıma çok fazla JBL ürünü kullanan birisi olarak son dönemde en fazla merak ettiğim ürünler arasındalardı. Quantum One bu serinin top modeli ve daha kutudan çıkardığımız gibi bunu size hissettiren bir ürün.

Quantum One dış tasarım olarak son derece kaliteli bir izlenim veriyor ve ürünü elinize aldığınızda da malzeme kalitesi size bunu hissettiriyor. Arkası kapalı tasarıma sahip olan sürücüler kocaman bir JBL logosu barındırıyor ve buna üç bölge RGB ışıklandırma destek veriyor. Suni deriden kulak yastıkları son derece yumuşak ve hafızalı köpükle desteklenmiş, kulaklık da başınıza gayet rahatça oturuyor. Uzun kullanımda bile pek yorgunluk hissetmiyorsunuz. Baş köprüsündeki sünger destek oldukça kalın ve uzun kullanımlardaki konforu destekliyor. Genel olarak ürünün oldukça sağlam hissettirdiğini belirtmem gerek. Ağırlığı ise 370 gram, hafif diyemeyiz, eleştirecek bir şey de yok.

Ergonomi konusunda da bir problem görmedim. En üstten ANC'yi açıp kapatıyor, hemen altındaki düğme ise kulaklığın alametifarikası olan JBL QuantumSphere 360 çevresel ses teknolojisini "kalibrasyon tuşu" olarak atanmış, detaylara birazdan geleceğiz. En altta ses ayar düğmesinin tekerleği var, sonsuza kadar dönüyor ancak %0 ve %100 noktalarında sertçe uyarılıyorsunuz.

Quantum One kablolu bir kulaklık ve beraberinde hayli uzun ve sert bir kabloyla geliyor. Bu kablo aynı zamanda konuşma / oyun sesleri arasındaki dengeyi de ayarlayabilmeyi sağlıyor. Kulaklığın hem ağırlığı hem de uzun kablosu sebebiyle taşımaya çok uygun olmadığını belirtmem gerek.

Gelelim teknik özelliklerine. Quantum One size Stereonun yanında DTS:X 2.0 ve JBL QuantumSphere 360 olarak iki sanallaştırma seçeneği sunuyor. Denediğimiz oyunlarda DTS:X 2.0 alıştığımız üzere harika bir performans gösterdi. Her şeyin yeri, nereden geldiği, ne kadar uzakta olduğu gibi detaylar başarılı şekilde size iletiliyor. QuantumSphere 360 ise kafa izleme teknolojisini de bu sanallığa dahil etmiş durumda. Bir kez kalibre ettikten sonra kafanızı çevirdiğinizde bile sesin size nereden geleceği hesaplanıyor ve açıklığı saatlerde son derece ilginç bir deneyim sunuyor. Kulaklığı bir VR cihazı ile deneyebilmek isterdim ama mümkün olmadı. Tabii bu kalibrasyonu sık sık yenilemek (kulaklığı ortalamak) gerekeceğinden sol sürücü üzerine bunun için bir düğme koyulmuş. Ses dengesini ayarlamak istediğinizde tek yapmanız gereken ekranın ortasına bakıp bu tuşa bir defa basmak. ANC performansı ise bilgisayar başında veya salonda oturacağınızı düşünürsek yeterli. Makineli tüfek sesi gibi veya motor sesi gibi bir ses olduğunda yeterince süzülüyor ama boynunuza asıp metrobüse bineceğinizi de sanmıyorum Quantum One ile. Ben ANC performansını başarılı buldum. Aynı övgüleri çıkartılabilir boom mikrofon için de yapabilirim. Mikrofonun ilettiği ses son derece net ve temiz.

Gelelim müzik kalitesine zira JBL bu konuda haklı bir üne sahip ve Quantum One da bizi şaşırtmadı. Kulaklık kapalı arkalı bir tasarım olduğundan sahnesi çok muhteşem sayılmaz ama tiz, mid, bass, kısaca hepsi son derece dengeli. Özellikle baslar o kadar temiz geliyor ki, bu konuda uzun süredir gördüğüm en iyi oyuncu kulaklığı olduğunu söyleyebilirim. Flat ayarları ben biraz fazla tize dönük

buldum, dilediğiniz ayarı JBL Quantum Engine programı üzerinden ayarlayabilir, RGB ayarları veya çevresel ses gibi ayarları dilediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Quantum Engine'i ben çok beğendim, çabuk açılıyor, sisteme yük olmuyor ve son derece stabil. Gerekli tüm ayarları hızlıca yapabiliyorsunuz.

Gelin dilerse biraz da konsol uyumluluğuna bakalım. Hemen araya sokuşturacağım, keşke JBL pakete bir taşıma çantası dahil etseymiş zira evde birden fazla konsolda kullanacaksanız kablolar çok dağılıyor. Bunun en büyük sebebi Xbox One'da USB kablunun kullanılmıyor ama PS4'te tam olarak destekleniyor olması. Bu sayede PS4'te de oyun ve konuşma sesleri arasındaki dengeyi ayarlayabilmemiz mümkün. Maalesef QuantumSphere 360 veya RGB aydınlatma ayarları gibi detaylara her iki konsolda da ulaşılıyor ve bu da kulaklığın konsol albenisini bir miktar düşürüyor.

Gelelim fiyata, JBL Quantum One'ın fiyatı 2100 TL civarında. Multiplatform, son derece kaliteli, üst seviye müzik ve oyun performansı sunan bir kulaklık için yüksek bir tutar olmasa da bu piyasadaki herhangi bir oyuncu kulaklığı için ödeyebileceğiniz en yüksek bedellerden birisi. Elbette kararı yine bütçeniz verecektir. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Son derece yüksek malzeme kalitesi, dengeli müzik performansı, başarılı mikrofon, yazılım desteği çok stabil, konforlu. Hem DTS hem QuantumSphere 360 seçeneği
EKSİ Fiyatı yüksek. Konsolda tüm özellikleri kullanılmıyor.



AOC GM200

Giriş seviyesi için iddialı

AOC GM200, tasarımıyla gayet ergonomik, avuca tam oturan bir model olurken, sağ ele özel olarak geliştirilmiş bir yapıda olduğunu da söyleyelim. Farenin malzemesi elbette segmente uygun olarak plastik yapıda hazırlanmış. Kenarlarda ise işlemeli kaydırmaz plastik malzeme yer alıyor.

Sağ tarafta başparmağın altına yerleştirilen 2 buton ile hızlıca ileri ve geri geçişlerde bulunabiliyor, üstteki tuş ile de DPI'yı 4200'e kadar 4 kademe halinde çözünürlük ayarlayabiliyorsunuz. Farede scroll tuşu ve iki tık ile beraber toplamda 6 adet tuş yer alıyor; bu da normal kullanım için gayet yeterli.

GM200 farede RGB ışıklandırmalar yer alıyor. Bu ışıklandırma ayarlarını ve cihazlarla ilgili diğer tuş ayarlarını AOC'nin G-Tools yazılımı üzerinden yapabiliyorsunuz. Bu yazılımı da AOC'nin internet sitesinden indirmeniz gerekiyor. Akabinde tüm ayarlarınızı yapabiliyor, hem klavyeyi hem fareyi farklı renk ve efektlerle ışıklandırabiliyorsunuz. AOC GM200'ün teknik altyapısı ise yine giriş seviyesi için gayet yeterli ölçüde hazırlanmış. Farede Pixart 3519 sensör yer alıyor. Dediğimiz gibi 4200 DPI çözünürlük ile beraber 48 IPS ve 10G hızlanma özellikleri ile birlikte seri bir kullanım sağlayabiliyor. Kullandığımız süre içinde de gayet iyi bir deneyim sağladığını söyleyebiliriz. Hızında, tuşların hassasiyetinde ve çözünürlük miktarı gayet sınıfa uygun ölçüde. Bu arada tuşların 10 milyon tıklamaya göre test edildiğini de söyleyelim.

Elbette üst seviye özellikler beklememek gerek. Zira giriş segmentine konumlanıyorlar ve fiyatları da buna göre ayarlanmış durumda. GM200 farenin fiyatı 150 TL dolaylarında. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Uygun fiyat, ergonomik tasarım.
RGB ışıklandırma.

EKSİ Sensör performansı düşük.

85



AOC GK200

Mekanik hisli klavye arayanlara

Evet, gelelim şimdi AOC GK200 oyuncu klavyesine. AOC GK200'de bizim de çok sevdiğimiz bir tercihte bulunmuş ve mekanik hissiyatlı membran switch'lere yer verilmiş. Böylece hissiyat olarak olabildiğince mekanik, ancak membran sessizliği ile birlikte güzel bir klavyeye imza atılmış doğrusu. Klavyenin boyutları olabildiğince kompakt, ancak tabii ki tam boyutlu bir klavye var karşımızda. Numarik tuş takımı da yerli yerinde dururken, bu modelde ekstra bir multimedya tuşu yer almıyor. AOC, bu ek tuşlara AGK700 klavye modelinde yer vererek seçenekte bulunmuş. Ancak GK200'de 25 tuş anti-ghosting özelliği yer alıyor, bu sayede 25 tuşa kadar aynı anda basabiliyorsunuz.

Ayrıca sıvı dökülmelerine karşı dayanıklı olması da önemli bir diğer detay oluyor. Özellikle sıvı dökülme hadisesi oldukça önemli, zira çokça başımıza gelebiliyor. Bu klavyede de kazara üzerine su döküldüğünde kurtarma imkanınız var, ancak yine de bunu denememekte fayda var. Biz de açıkçası denemedik.

Klavyedeki alt kenarda bulunan manyetik bilek desteği ise tahmin edebileceğiniz gibi gayet işlevsel. Evet, bu model giriş seviyesi bir klavye olduğu için yastıklı bir yüzeye sahip değil, ancak yine de plastik de olsa bu bilek desteği özellikle uzun kullanımlarda işe yarıyor; olması kesinlikle klavyeye artı puan getiriyor.

Dediğimiz gibi bu modelde mekanik hisli membran tuşlara yer verilmiş. Kullanımı sınıfı dahilinde gayet yeterli. Ancak siz dersiniz ki Red Switch veya Blue Switch'li bir klavye istiyorum, o halde AOC GK500 ve AOC AGK700 modelleri size daha fazla hitap edebilir.

GK200 klavye 350 TL fiyata sahip. Bu anlamda fiyatıyla da gayet rekabetçi olduğunu söylemek lazım. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Segmentine uygun tasarım.
İdeal performans. RGB ışıklandırma.

Bilek desteği

EKSİ Membran tuş takımı performans arayanlara uygun değil

85



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
100

THE MANDALORIAN

Heyecan verici ilk sezonun ardından, The Mandalorian'ın ikinci sezonuyla büyüledik; hala etkisinden çıkabilmiş değiliz...

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

The Mandalorian'ı izleyin!
Tek söyleyeceğim bu!
Ötesi yok! Ünlem! (!)

FİLM

THE CALL

İşte Kore yapımı bir gerilim filmi, işte Netflix! Evet, film Netflix'te karşıma çıkınca önce bir şüpheyle yaklaştım ama filmde biraz ilerledikçe korkacak bir şey olmadığını anladım. Uzun süredir izlemediğim türde bir film The Call ve konusuyla da bir hayli ilginç. Şöyle ki, günümüzde yaşayan bir kadının, bir gün telefonu çalıyor ve karşısında bulunduğu kişinin seneler öncesinden onu aradığını anlıyor. Bir şekilde geçmiş ile günümüz bu telefon aramaları sayesinde bağlanıyor ve işin daha da enteresan tarafı, bu iki kişi birbirleriyle bağlantılı çıkıyor. Tahmin edersiniz ki geçmişte olabilecekler de günümüzü etkilediğinden, ortaya heyecan verici olasılıklar çıkıyor, daha sonra bunların da filmde nasıl yer aldığını görüyoruz. Filmin sakın ve iyimser

tonu, kısa bir süre sonra ise bambaşka bir yöne sapıyor –ki zaten asıl olaylar bundan sonra başlıyor. Spoiler olmaması adına ne olduğunu tabii ki söylemeyeceğim ama bir hayli karanlık bir hikayenin içine düşüyoruz. Değişik bir sona sahip olan The Call'ı Kore sinemasını seven de, sevmeyen de izlemeli diye düşünüyorum. Amerikan versiyonu da zaten yakında çıkar, başrole de Nicole Kidman'ı koyarlar, hiçbir halt anlamayız... ♦ Tuna Şentuna



Dizi

THE MANDALORIAN
2. SEZON

Bu dizi gerçekten Star Wars'un şimdiye kadar gelebildiği en güzel hallerden bir tanesi. Orijinal üçleme dışında, televizyonda veya beyaz perdede The Mandalorian'dan daha iyisi olmadı bana sorarsanız. Dizinin ilk sezonu gayet tatmin ediciydi, ikinci sezonda daha çok karakter, daha çok aksiyon derken bir oturuşta tüm sezonu izlemek olası hale gelmiş.

Dizinin yeni sezonunda Mando yine başrolde ve elbette Baby Yoda ismiyle ünlenen sevimli güç kullanıcısı dostumuz da ona eşlik ediyor. Hiçbir bölüm sıkıcı değil, her bölümde konu ilerliyor ve ışın kılıçları da görüyoruz, Baby Yoda'nın ismini de öğreniyoruz.

The Mandalorian özellikle bizim gibi oyunculara daha da bir hitap ediyor zira sanki diziyi, bol RPG oynamış biri yazmış gibi duruyor.

Mando ana görevinde ilerlerken sürekli yan görevlere sapıyor, ekipmanını geliştiriyor ve yoluna devam ediyor. Diziyi bir oyun haline getirmek isteseler, her bölümü bir yan görev olarak sunabilirler, o derece bir benzerlik söz konusu.

Ve bence diziyi bu kadar iyi yapan bir diğer etken de görseleliği...

Bazı sahneler var ki ekran görüntüsü al, posterini bastırt. Ya da bilgisayara duvar kağıdı olarak koy. O kadar sağlam bir atmosfer var ki diziyi IMAX'te gösterebilirler, insanların gideceğinden eminim.

Dizinin üçüncü sezonunun da bu yılın Aralık ayında yayımlanacağını son dakika haberi olarak vereyim... ♦ Tuna Şentuna



DİZİ

THE UNDOING

HBO'nun You Should Have Known isimli kitaptan uyarladığı The Undoing isimli mini dizide (Toplam 6 bölüm.) sizi iki önemli konu bekliyor: Nicole Kidman'ın mimiklerini kaybetmiş olması ve Hugh Grant'ın bir ayağının çukurda olduğu gerçeği. Dizinin geri kalanıysa "cinayeti kim işledi?" temasında sürüyor. Agatha Christie romanlarının hastası birisi olarak bir cinayetin sorumlusunu öğrenmeye çalıştığımız her türlü yapıma açtığım ve The Undoing de tam olarak bana bunu sundu.

Dizide özetle Nicole Kidman ve Hugh Grant'ın canlandırdığı bir karı koca ve çocuklarının dramı söz konusu. Buna neden olansa bu ailenin tanıdığı bir kadının vahşice öldürülmesi. Tüm oklar

bu aileye çevrilince de gerilim dolu bir hikaye başlıyor zira kadını kimin öldürdüğüyle ilgili soruşturmanın ilerleyişinde, tenis maçı gibi bir o tarafa, bir bu tarafa sürüklenip duruyoruz. Bana sorarsanız bundan iyi bir film çıkarmış, dizi yaparak konu biraz sündürülmüş. Lüzumsuz sahneler çok, oyunculuklar dandik olduğundan gerilim hissi de çok geçmiyor. Ama final bence enteresandı, tahmin etmediğim şekilde sonuçlandı. Şaşırıldığım için de diziyi tanıtmaya karar verdim, yoksa öyle koşa koşa izlenecek de bir dizi sayılmaz. Ve ne yalan

söyleyeyim Netflix'in birbirine benzeyen dizilerinden sonra iyi geldi. Aynı The Mandalorian'a aşık olmam gibi... ♦ Tuna Şentuna



TEKLİ

BAZ LUHRMANN SUNSCREEN

//Baz Luhrmann'ın Sunscreen adında, gelecekteki endişe etmenin cebir problemlerini balonlu sakız çiğneyerek çözmek kadar etkili olabileceğini anlatan bir şarkısı vardır. Der ki, hayatta sizi bekleyen gerçek üzüntüler, gün boyu o endişeli zihninizden hiç geçirmedığınız şeylerdir. Hiçbir şey yapmadığınız bir Salı akşamı, saat 16'da kapınızı çalan cinsten."

Malum, yıl sonu, romantik komediler revaçta. Bu türün en güzel örneklerinden About Time'ı da çoğunuz izlemiştir, bir kısmınızın da aklında Tim'in bu sözü kalmıştır. Peki merak edip şarkıyı dinleyenler oldu mu?

Şarkı, aslında Chicago Tribune'de köşe yazarlığı

yapan Mary Schlich'in 1997 yılında, kendi köşesinde yazdığı ve gençlere türlü tavsiyelerde bulunan bir mezuniyet konuşması hüviyetinde. Bu metni alıp şarkı haline getiren ise The Great Gatsby, Moulin Rouge ve Australia gibi şahane filmlerin metin ve senaryo yazarlığını yapan, ayrıca yöneten Baz Luhrmann. Hayatta çoğu zaman ne yapmamız gerektiğini bilip yine de doğru şıkki seçmekte başarılı olmadığımız bir gerçek. Sunscreen de hayata dair sıkıcı olmayan, basit ama keyifli tavsiyeler veren bir metin, bir öğüt. Arada bir dinlemekte, toparlanıp "ben ne yapıyorum?" demekte fayda var.

♦ Kürşat Zaman



ALBÜM

THE NETWORK

MONEY MONEY 2020 PT II: WE TOLD YA SO!

2003 yılında Money Money 2020 adlı bir albüm yayımlayan, enteresan punk rock grubu The Network, maskeli elemanları yüzünden gizemli kimlikleriyle de piyasada yankılandı. Ne var ki enteresan bir destekçileri de vardı: Green Day. Tam 17 yıl sonra albümlerinin devamını getiren The Network'ün, sosyal medya patlaması yaşanan bu yıllarda Green Day'den hepten destek görmesi ise durumu açıklığa kavuşturdu; The Network, Green Day'in önemli elemanlarından oluşan bir yan projeden başkası değildi.

Açıkçası durum böyle olmasa The Network'ü pek az kişi duyar ve dinlerdi ama bu durum

olmasa da albümdeki şarkılar gerçekten Green Day kalitesini taşıyor. Daha doğrusu Bille Joe Armstrong'un birçok parçada parmağının olduğu net. Daha çok kısa parçalardan oluşan ve parçaların zaman zaman birbirinden gerçekten farklı kaldığı albüm, toplamda 25 parçadan oluşuyor ve elbette ki yine bir Green Day klasiği olarak sosyal mesajlar ve geçmiş gündemlerle ilgili de bolca şarkı ismi barındırıyor. Özellikle rock ve punk gibi isimlerin günümüzde hepten rafa kaldırıldığı şu zamanlarda Money Money Pt II kulaklarıma yeni bir nefes gibi geldi. Eğer Green Day'i seviyorsanız, The Network'ten de hoşlanacağınızı düşünüyorum. ♦ Tuna Şentuna





2020'nin en iyi çizgi romanları!

Kabul edelim 2020 sert bir seneydi, hatta bugüne kadar hiç görmediğimiz kadar korkutucu ve zor bir yıl geçirdik. Etkileri de gelecek yıllarda devam edecek. Youtube'a dünyada yaşamak için en kötü yıllar dediğinizde 2020'nin, tarih öncesi felaket olaylardan, 2.Dünya Savaşı'na, kara vebaya kadar pek çok olayın meydana geldiği senelerle yarıştığını göreceksiniz. Tabii ki, her kötü ilişkinin arkasından hep kötü şeyleri hatırlayamayız. "Only positive vibes" diyoruz ve bu sayıda daha bir gün önce geride bıraktığımız, 2020'nin (tabii ki bize göre) en iyi çizgi romanlarını derliyoruz! Bu listedeki bazı çizgi romanlar 2021'de de devam edecek, o yüzden hala geç kalmış sayılmazsınız.

10 CROSSOVER – Donny Cates & Geoff Shaw (Image Comics)

Seneyi bitiren çizgi roman! Ama ne bitiriş! Cates ana akım çizgi romanın en hızlı, en popüler ve -Sezar'ın hakkı Sezar'a- en iyi yazarlarından. Crossover'da da kendi çocukluk çizgi roman aşkına bir saygı duruşu yapan Cates, neredeyse tüm çizgi roman karakterlerini içerisinde buluşturduğu Crossover'la müthiş bir iş yapıyor! Üzülmeğin belki ilk sayısı için geç kaldınız ama ciltleri ve yeni fasikülleri 2021'de de bizlerle olacak! Crossover seneye son aylardan girdiği ve sadece 1. Sayısını okuyabildiğimiz için 10. Sırada yoksa son yıllarda okuduğumuz en iyi çizgi romanlardan! Ayrıca 10. en kötüsü gibi bir sıralama yok, aklımıza gelene göre yerleştirdik bu sefer!

9 THOR – Donny Cates & Nic Klein (Marvel Comics)

Jason Aaron'ın yazmış olduğu Thor serisi bana kalırsa hala yazılmış en iyi Thor ama 2020'nin herkesten parlak



tek yıldızı olan Donny Cates, Asgard bürokrasisinin en önemli isimlerinden şimşek tanrımıza galaktik bir plan çizdi ve bunu kusursuz uyguladı. Yazdığı diğer serilerle de bağlantısını hiç eksik etmediği seri, Marvel'ın en çok satanlar listesine girerken aynı zamanda da koleksiyonerler için de aranan bir çizgi roman haline geldi! Burada Klein'in çizimlerine de ayrı bir paragraf açmak lazım! Thor çizmek sanıldığı kadar kolay değil, bir tanrıyı ve etrafında yaşadığı olayları resmederken konunun büyüklüğünü anlamak ve buna uygun şekilde perspektif ve derinlik katmak herkesin yapabileceği bir iş değil. Nic Klein minicik detaylarda bile muazzam bir iş çıkardı 2020'de!

8 ICE CREAM MAN– Maxwell Prince & Martin Morazzo (Image Comics)

Ice Cream Man'ın tam olarak ne olduğunu bir türlü kestiremiyoruz. Kimi zaman bir kullanım kılavuzu, kimi zaman karanlık çok sert bir korku çizgi romanı, kimi zaman da size hayatla ilgili pek çok şey katan panelleri var. Neyse ne olduğu çok da önemli değil zaten ama Ice Cream Man bu senenin en iyi çizgi romanları içinde çok sağlam bir yere sahip. Hatta şöyle diyelim, bundan sonraki yıllarda yapılacak pek çok listede Ice Cream Man'ın ismini göreceksiniz. Bu arada buyurun pro tip: Maxwell Prince HAHA! Adında yepyeni bir seriye başladı, şimdiden almaya çalışın ;)





7 FAR SECTOR – N.K. JEMISIN & JAMAL CAMPBELL (DC COMICS)

Green Lantern açıkçası Neal Adams döneminden beri pek yüzü gülmeyen bir karakter. DC ne kadar yatırım yaparsa yapсын bir şekilde ilk hikayesinden sonra okuyucuların devamını getirdiğine pek rastlamadığım bir çizgi roman. Hali hazırda bir çizgi roman efsanesi Grant Morrison'ın yazdığı ana seride de abonelerimiz gittikçe azalıyor, ANCAK, Jemisin ve Campbell Far Sector ile o kadar güzel bir çizgi roman yaptılar ki sadece DC'nin hedeflediği genç okuyucuları değil pek çok yıllanmış çizgi roman severi de arkalarına aldılar! Öyle ki en iyi performanslarını sergilediğine emin olduğumuz ikilinin karakteri artık yeni Green Lantern olacak!

6 Firepower – Robert Kirkman & Chris Samnee (Image Comics)

The Walking Dead ve Invincible gibi iki modern eserin yaratıcısı olan Kirkman, son zamanlardaki işleri (Die!Die!Die! ve Oblivion Song)'la o eski şaşalı günlerini pek yakalayabildi diyemeyiz. Image Comics'teki kurumsal rolünün de etkisiyle olsa gerek biraz performansı düşen yazar, Firepower ile kral burada dedirtiyor. Biraz



Last Airbender loreuna benzerliği nedeniyle eleştirilen seri aslında her okuyucuya bağımsız bir çizgi romanın sağladığı her şeyi sağlıyor! Korkusuz çizimler, bolca eğlence ve iyi bir hikaye! Firepower'ın gerçek sınavı 2.cildinde olacak, bakalım Kirkman performansını koruyabilecek mi?

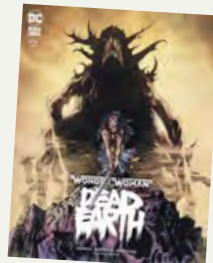


5 Superman's Pal Jimmy Olsen – Matt Fraction (DC COMICS)

Bu çizgi roman hakkında bir şeyler yazarken fark ettim, uzun süredir Superman başlığı olan bir şeyle ilgili iyi şeyler söylememişim ancak Superman's Pal Jimmy Olsen bunu değiştiriyor! Iron Man serisinden beri takip ettiğim Fraction oldukça farklı bir yazar ve Marvel'da mükemmel işler yaptı. Süper-kahraman hikayelerine eklediği günlük hayat dokunuşlarıyla yepyeni işler yaratabilen yazar Jimmy Olsen'i dedektif koltuğuna oturttuğu bu seride de yanılmıyor!

4 Wonder Woman : Dead Earth – Daniel Johnson (DC Black Label)

Kabul edelim DC'nin Black Label hamlesi güzel kapakları dışında oldukça başarısız oldu! Bu listede mesela Three Jokers beklemek en büyük hakkınız olabilir, o kadar hype yaptık ama buradan çıkaracağım her seri Three Jokers için büyük bir hakaret olacaktır! Ama DC'nin Black Label'inin onurunu kurtardığında inandığım tek seri Wonder Woman: Dead Earth! Yok olmuş bir dünyada artık kimsenin kahramanlara öyle çok da şey yapmadığı bir dönemde evini barkını yurdunu insanların kaybetmiş Diana, bu post apokaliptik dünyada sevgi dolu Wonder Woman olmaya çalışıyor. Çizimlerinin İ NA NIL MAZ hoşuma gittiği Dead Earth, sanki bir bağımsız çizgi roman tadında ve gerçekten de DC'nin ilk açıkladığı o şaşalı Black Label sınıfına uyan tek çizgi roman. WW seviyorsanız mutlaka bu farklı tecrübeyi yaşayın.



3 X-Men – Jonathan Hickman & Mahmud Asrar (Marvel Comics)

Geçen ay röportajına yer verdiğimiz Mahmud Asrar'ın muazzam bir yazar olan Jonathan Hickman'a sanki kendisi yazıyormuş gibi eşlik ettiği X-Men bu sene de en iyiler listemizde! Üstüne söyleyebileceğimiz çok bir şey yok, her hikaye daha iyiye gitti. Klasik X-Men seriler denildiğinde yıllar sonra aklımıza gelecek! Fasikül olarak toplamak oldukça güç olsa da ciltlerini deneyebilirsiniz!

2 Something is Killing the Children – James Tynion IV & Werther Dell'Edra

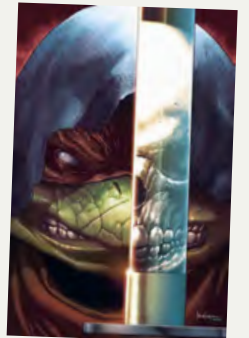
Senenin açık ara en iyi çizgi romanlarından. Erica Slaughter karakterinin her geçen gün artan popülerliği de zaten bunun en büyük göstergesi. Bir kasabada aniden çocukları öldüren bir canavar peydahlanır, tabii ki bir kurtarıcımız olacak. Peki ya kurtarıcımızın derleri? SIKTC daha önce TMNT vs Batman'le harikalar yaratan Tynion için yeni bir seviye barı. Stranger Things izleyip beğendiyseniz ya da Jock ve Snyder'dan Wytches'ı okuduysanız işte size aynı janrın kraliçesi!



1 TMNT : Last Ronin – Kevin Eastman & Peter Laird & Tom Waltz

İşte gerçek bir efsanenin geri dönüşü! Televizyon serisinin yumuşattığı Ninja Kaplumbağalar aslında bir çizgi roman, ve ilk sayısına ulaşmak isterseniz çoook fazla para ödemeniz gereken bir modern sanat eseri artık! Peki bu sene aynı zamanda 100. Sayısını da deviren seri neden pek okunmuyor! İşte artık okunacak! TMNT'yi tekrar köklerine döndüren Last Ronin, sadece en sevdiğimiz kaplumbağaların eğlenceli maceralarına değil oldukça sert bir intikam hikayesini konu alıyor! Sona kalan kaplumbağanın hangisi olduğun söylemeyelim, spoiler olmasın ama Last Ronin özellikle çocukluğunda TMNT seven herkesin mutlaka edinmesi gereken bir çizgi roman! Ayrıca Eastman ve Laird'i de tekrar buluşturuyor!

◆ Metehan İğneci



OTAKU CHAN

Uzun zamandır güncel animelerden bahsetmemiştik. Hazır "Kış 2021" sezonu bombalarını patlatmışken bizi neler bekliyormuş bir bakalım...



Ağırlıklı devam serilerini gördüğümüz bu sezon çok beklenen veya sürpriz serilerle dolu. Sezonun en bomba serilerinden ilki Shingeki no Kyojin, yani Titana Saldırı. Anitwitter'ı 7 Aralık'ta yayınlanan ilk bölümünden beri neredeyse kontrolü altına aldı SnK. Artık bu sezonla birlikte titanlarla ilgili bir sır kalmayacak, Eren ve arkadaşlarının hikâyesine bir nokta konulacak. Diğer devam serilerinin üstünden de hızlıca geçelim. Hevesle beklenen bir diğer seri Yakusoku no Neverland yani Vadedilmiş Yokyer. SnK benzeri karanlık atmosferi ve son dönemde çıkan serilerden hikâyesi ve tarzıyla ayrılarak kendini göstermesiyle göz doldürmüştü. Mangası kısa süre önce bitse de animesini izlemek her zaman ayrı bir güzellik oluyor.

Slime serisinin de devamı geliyor bu sezon. İsekai türü içinde benim eğlenceli bulduğum çerezlik, keyifli bir seriydi. Gerçi Japonya'nın bu son senelerdeki isekai sevdası yüzünden yüz milyon benzer anime çıktı ama en azından harem batağına düşmemiş, tamamen komedi denmese de arada güldüren, çok güçlü ana karaktere sahip serilere bir örnek.

Ve tabii ki bir başka isekai türü devam serisi Re:Zero'dan. İlk sezonunu çok beğendiğim bir animeydi. Gerçi ikinci sezon, ikinci kısım tarzı muhabbetlerden artık animelerin kaçınıcı sezonuna geldiğimizi karıştırır oldum ama buna –spin off animesini saymazsak– üçüncü sezon diyebiliriz.

Anime içinde oyun

Bir başka isekai ve bir başka devam sezonu ama bunu senelerdir bekliyorduk ve sonunda kavuştuk: Log Horizon. Log Horizon, Sword Art Online gibi oyun dünyası içinde kendinizi bulduğunuz animelerden biri ama farkı gerçekten World of Warcraft gibi oyunlar oynarken pek çok insanla dungeon ya da raid yaparken hissettiğiniz duyguyu yaşatması. Genellikle etkinlikleri-



mizde bu tip seriler üzerine konuşurken bu animmeyi örnek veriyoruz ve oyun oynarken düşünen, strateji kuran insanların animesi diyoruz.

Bir diğer devam serisi Toei Animation'dan çıkan World Trigger. İlk sezonunu bitireyim diye çok uğraştığım bir seriydi bu, ana karakterinin güçsüz olup tamamen stratejiler kurarak liderlik yapması başta çok ilgimi çekmişti. Bir ara vakit bulsam tekrar zorlamayı düşünüyorum ama ya seversin ya sevmezsin tarzı serilerden sanırım bu da.

Nanatsu no Taizai yani Yedi Ölümcül Günah'ın dördüncü sezonu olan Fundo no Shinpan'ı da izleyeceğiz bu kış. Bir diğer devam serisi de kamp sevdalısı kızlarımızın animesi Yuru Camp'ten geliyor. Ama benim özellikle devamını beklediğim serilerden biri Beastars. CG diye beğenmeyenler olabilir ama bir noktadan sonra gözünüz alışıyor ve animeyi yapan Orange firmasının bu konuda başarılı olduğunu bile söyleyebilirim. Göze çok batmıyor çünkü. Karakterleri ve hikâyesi çok iyi yazıldığı, psikolojik temalara ağırlık verildiği için ilk sezonu çok sevmiştim. Kesinlikle izleyeceğim dediğim serilerden biri Beastars. Bir diğer devam serisi vücudumuzun içinde neler olduğunu anlatan Hataraku Saibou!! Alerjiler, yaralar derken acayip keyifle vücudumuzdaki hücrelerin işleyişini ve başarılı birer karakter haline gelmesini izlemiştik ilk sezon. İkinci sezon da aşağı kalmayacaktır eminim.

Shounen Jump'ın serilerinden Dr. Stone'un da ikinci sezonunu izleyeceğiz kış ayları boyunca. Bilimi shounen serilerinin rekabet, dövüş ve dostluk gibi öğeleriyle birleştiren nadir serilerden biri. Bilmeyenler kesin baksın.

Dr. Stone'un çizimlerini Japonya'da adını kanıtlamış Güney Koreli bir çizer olan Boichi yapıyor. Fakat benim Dr. Stone'dan çok daha heyecanla bekledi-





ğim ve Boichi'nin çizeri olduğu başka bir seri daha var: O da Horimiya. Lise ortamında geçen shoujo serilerinden baymış olabilirsiniz. Fakat Horimiya'nın bulamaca dönmüş romantizm içermediğini mangasını okuduğum için rahatlıkla söyleyebilirim. Eğlenceli, iç ısıtan, shoujo klişelerinden uzak taraflarıyla ferah bir nefes aldırın bir seri. Umarım anime uyarlaması da mangası kadar güzel olur.

Yeni, daha yeni!

Hazır Horimiya ile yeni serilere girdik, merak uyandıran başlıklara şöyle bir bakalım. Özetleri okuyup kapak görsellerini inceleyen gerçekten ilgimi çeken bir seri oldu: SK∞. Stüdyosu da Bones'muş diye fark ettim. Bones'tan izlediğimiz harika serileri, o harika animasyon kalitesini bir hatırlayalım: Fullmetal Alchemist: Brotherhood, Boku no Hero Academia, Noragami, Mob Psycho, Soul Eater, Bungou Stray Dogs, Kekkai Sensen... Böyle uzar da uzar liste. Bir kere Bones'tan yeni bir anime geliyorsa orada bir duracaksınız. Peki



hikâyesi neymiş diye baktım, ne göreyim kaykay! Reki bir lise öğrencisi ve gizlice yapılan, yokuş aşağı kayılan tehlikeli "S" isimli kaykay yarışının da hastası. Kaykaydan hiç anlamayan okula yeni transfer edilmiş Langa'yı Reki bu yarışlara götürüp kaykay dünyasının içine sokuyor. Bunu da okuyunca, tamam dedim beni direkt kazandın.

İsekai animeleri tabii ki bitmiyor, maalesef bitmiyor. Kumo Desu ga, nani ka? isimli anime son zamanlarda light novel'ıyla çok ilgi çekmeye başladı Japonya'da. Kızımız kendini örümcek olarak ayrı bir dünyada buluyor ve oranın en düşük level canavarlarından biri olduğunu fark ediyor. Kendini kurtarmak için müthiş bir pozitiflik ve kararlılıkla kolları sıvıyor. Çizimlerde beyaz şirin bir örümcek olarak görüyoruz kendisini. Bakalım nasıl bir seri çıkacak.

Bitmeyen isekai türünün bir başka örneği Mushoku Tensei. 34 yaşında kendini eve kapatmış arkadaşımız tabii ki bir kazada ölüp başka bir dünyaya reenkarne oluyor. İlginç kısmı özetle bebekliğinden itibaren büyümesini göreceğimizin söylenmesi. Ama elbette ki 34 yaşına kadar olan bilgilerini aklında koruyabilen bu arkadaş aynı zamanda da ufaktan

sapıkmiş, bu da bize serinin bolca ecchi tarafı olacağını işaret ediyor gibi.

Az da olsa ilgimi çeken serilerden biri Kemono Jihen oldu. Japon doğaüstü canavarlarını (yokai) seviyorsanız biraz da polisyeye ilginiz varsa, bu seri ilginizi çekebilir. Bir dağ kasabasında bir gecede hayvanlar çürüyünce Tokyo'dan okült konusunda bilgili bir detektif araştırmak için kasabaya geliyor. Dava üzerine çalışmalarını sürdürürken kasabalılar tarafından dışlanmış, okula gitmeyen, her gün tarlalarda çalıştığı için çamurda yaşadığı düşünülen bir yokai'den esinle "Dorota-bou" denilen bir çocukla tanışıyor. Çocuk davanın çözüme kavuşması için yardım ederken daha büyük olaylar ortaya çıkıyormuş ve çocuğun doğaüstü tarafının sadece adı olmadığını öğreniyormuşuz. Eh, izleyip nasıl biriymiş göreceğiz.

Şimdi geldik zurnanın zırt dediği yere. Şimdi bahsedeceğim animeyle karşılaştırılınca Goblin Slayer ya da o karanlık Berserk-vari havalı, kan ve şiddet dolu seriler Fairy Tail (hem seri hem de İngilizcedeki anlamıyla peri masalı) gibi kalıyor. İnternette çok fena olaylar kopacak bu seri yüzünden. Kaifuku Jutsushi no Yarinaoshi yani Redo of a Healer. Mangası da light novel'ı da çok sert. Ana karakter bir healer (oyunlarda diğer karakterleri iyileştiren karakter) ve seneler boyunca grubundaki kadınlar tarafından şiddet görmüş ama öyle böyle değil, cinsel istismarlar falan çok fena konulara değiniyor seri. Daha sonra büyüyle kendini yıllar öncesine döndürüyor ve korkunç bir intikam alma hikâyesi başlıyor. Kendisine yapılanları misliyle karşı tarafa yapmaya başlıyor ve hikâyenin yazarı da o insanları kötü insanlar olarak betimlediğinden oğlanın yaptığı korkunçluklar da (gerçi kendisi de korkunç birine dönüşüyor) hak edilmiş şeyler gibi görülüyor. Anime ne derece manga ve light novel'ın yüzdüğü derinlikte tehlikeli sulara dalar bilmiyorum ama seri çoktan internette bir fitili ateşledi.

◆ Merve Çay





SevMutlu yıllar herkese! Ne yıldız be! Hastalığı, kayıpları, depremi derken sonunda 2020 yılını arkamızda bıraktık. Öncelikle tüm okuyucularımıza ve insanlığa 2021 yılının mutluluk, bolca sağlık ve 2020 yılında mahrum kaldıkları tüm güzel şeyleri getirmesini diliyorum! Tabii ki koleksiyonlarınıza da bol bol figür, heykel ve gönümüzden geçen her şeyi katmayı diliyorum! Tabii ki benim de 2021 yılına dair planlarım var. İlk hedef olarak sevgili dergimiz de kapladığımız alanı iki sayfaya çıkartmak istiyoruz. (Ehem sevgili editörümüz, duyun bizi) Böylelikle daha fazla içeriği sizlere ulaştırabiliriz. Ayrıca sektörde yer alan markalarla, yerli yabancı tasarımcı ve koleksiyonerlerle keyifli röportajlar yapmak da var. Ve daha bir sürü sürpriz! Bizi okumaya devam edin ve Youtube kanalımızı da takip edin! [Youtube.com/figurcununseyirdefteri](https://www.youtube.com/figurcununseyirdefteri)

Haydi gelin 2021 yılı için hedeflerimi birlikte belirleyelim!

Geleneksel olarak her senin başında yaptığım hatta size de şiddetle tavsiye ettiğim bir mevzu var. Her senenin başında o sene içinde almak istediğim 10 koleksiyon ürününü listeliyorum ve planlıyorum. Sene sonunda ise hangileri koleksiyonuma katabildiğimi bakıp kendi kendime ufak bir challenge yapmış oluyorum. Motivasyonumu diri tutarken bir yandan da koleksiyon yaparken daha ekonomik ve planlı davranmış oluyorum.

Şimdi geçelim bu sene için planladığım listeye:

1-) Hot Toys DX 09 1989 "Jack Nicholson" Joker:

Her sene listemin bir numarasını kimseye kaptırmayan Ve bir türlü alamadığım nefis bir figür. Umuyorum ki bu sene başaracağız!

2-) Kotobukiya Luke & Leia ArtFX Heykel: Listemin gedikli bir başka set. Star Wars koleksiyonumu Kotobu-

kiya ile devam ettirmemin cezası diyebiliriz. Ama inancım tam o sene bu sene!

3-) Iron Studios - Batman / Joker Deluxe BDS Art Scale:

Duyurulduğu anda listeme ışık hızı ile giren nefis bir set! 66 Batman sevenler için epik bir sahnenin dioraması. Benim olacaksınız!

4-) DC Collectibles - Batman vs. Killer Croc Battle Diorama:

Pek ihtimal vermiyorum ama bir şans yakalarsam çok uzun zamandır istediğim bir heykel olarak kesinlikle evde yerini alacak!

5-) DC Direct Elseworlds Series 2 : Red Son Batman:

Evet farkındayım, listemde bir sürü Batman figürü var çünkü hepimizin bildiği gibi Batman koleksiyoneri olmak bunu gerektirir.

6-) Iron Studios - Tom & Jerry Prime Scale 1/3: Çocuk-

luğuma dönüş. Iron Studios'un bu güzel heykel dioramasına kesinlikle siz de bakmalısınız!

7-) Super7 He-Man ve Skeletor: Yine uzun süredir planladığım ve bir türlü alamadığım iki güzel figürü tabii ki de bu sene de listeme alacaktım!

8-) Hot Toys - Deadpool 2: Çok ama çok uzun zamandır beklediğim bir figür. İkincisi ilkinden çok daha güzel ve listemdeki yerini hak ediyor!

9-) Kotobukiya - Mandalorian ArtFX Heykeli: Mandalorian dizisi, içimdeki Star Wars aşkını ateşlemiş durumda. Sanıyorum ki sene içerisinde birçok Mandalorian ürünü eklenecektir koleksiyonuma!

10-) Hot Toys- The Mandalorian Figürü: Deluxe yetmediği için, bir de ilk sezon Mando eklemek istiyorum. Bakalım 2022 yılının son ayında elimizde neler olacak. Tekrardan görüşmek üzere! **♦ Ahmet Gezer**



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Biraz da kötü adam rolüne bürünelim!

Nihayet geldin 2021! Nerelerdeydin, gözümüz yollarda kaldı! İşin şakası bir yana, hayatımızın adeta bir kâbus misali seyrettiği 2020 senesinden nihayet kurtulduk! Umalım da bu yeni sene bir önceki seneyi aratacak şekilde yepyeni zorluklar ve kâbuslar yaşatmasın bizlere! Siz bu yazıyı okurken de aşı çalışmaları umuyorum son düzliğe gelmiş olur ve tüm Dünya olarak büyük bir zorluğun da üstesinden gelmiş ve parti olarak yeni bir seviyeye atlamış oluruz!

Bu umut dolu girişimizin ardından oyunumuza geçiyoruz. Bu ay sizler için seçmiş olduğum oyun Marvel Villainous: Infinite Power. 2020 yılında bizlerle buluşan oldukça yeni oyunumuz, Prospero Hall firması tarafından tasarlanıp Ravensburger firması tarafından yayımlandı. 2-4 oyuncu ile oynanabilen oyunda ise Marvel Evreni'nin meşhur kötülerinden Thanos, Hela, Taskmaster, Killmonger veya Ultron karakterlerinden birini seçerek oyunumuza başlıyoruz.

Her karakterin kendine ait bir oyun alanı(domain) bulunuyor. Her bir oyuncu oynayacağı karakterin oyun alanını, karakter piyonunu, oynanış kurallarını içeren karakterlere özel oyun kitapçıklarını, villain kartlarını ve birer adet de referans kartlarını alıyor. Oyundaki amacımız gayet açık: "Diğer karakterler amaçlarını gerçekleştirmeden önce kendi amacımızı gerçekleştirmek". Bunu yaparken de diğer karakterleri engellemek için elimizden geleni ardımıza koymuyoruz! Yeri geliyor kendi müttefiklerimizi görev başına çağırırken, yeri geliyor Marvel evreninin süper kahramanlarını canlarına ot tıkasınlar diye üzerlerine salıyoruz.

Tabii ki bütün bunları öyle elimizi kolumuzu sallayarak, rahat rahat yapamıyoruz. Öncelikle her oyuncu, kendi sırası geldiğinde kendi oyun alanı üzerinde hareket ederek, geldikleri bölgedeki hamleleri yapıyorlar. Bu bölgelerde de kart oynama, fate kartı çekme gibi dört farklı eylemden birisini yapıyoruz. Bunları gerçekleştirebilmek için ise, belirtilen bedelleri oyun boyunca biriktirdiğimiz güç pulları aracılığıyla ödemek zorundayız. Güç pullarının kullanımı için bu noktada, oyunun strateji unsurlarını yansıttıklarını söyleyebiliriz. Planlı ve hesaplı yapılan hamleler ile oyunda daha aktif bir konuma gelmeniz çok olası. Biraz önce de bahsettiğim gibi, çeşitli kartları



Oyun Modları!

Oyunda üç farklı oyun modu bulunuyor. Bunlar, omnipotent (kolay), inevitable (orta) ve undying (zor). İsimlerine aldanmayın zira modlarda oynanış değişikliği tek unsur, event kartlarının kullanımı! Omnipotent'de hiç event kartı yokken, inevitable'da global eventler yok, undying'de ise hepsi var! Hepsini tüm değişiklik bu!

(süper kahraman, müttefik vb.) kullanarak rakiplerimizin bu dört eylemden ikisini yapmalarını engelleyebiliriz. Oyun oldukça detaylandırılmış ve bu yönü ile oynarken alacağınız keyif çok yüksek. Ek olarak hem piyon modellerinin hem de çizim tarzlarının oldukça güzel ve göz doldurucu olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Sanat tasarımı dijital oyunlarda olduğu kadar, masaüstü oyunlarda da oldukça önemli bir yere sahip ve MV:IP bu konuda çok iyi bir iş başarmış!

Oyun ne yazık ki çok yeni bir oyun olduğundan ulaşabilmek oldukça güç! Ülkemizde yayımlanmadığı için İngilizce olarak temin edebiliriz ve fiyat etiketi de maalesef 34.75\$, oldukça yüksek! Bu bedele kargo ücretinin dâhil olmadığını da belirtelim! Bu üzücü durumdan ötürü tavsiyem oyunu şu an için temin etmektense, biraz daha beklemek! Hepsinize sağlıklı, mutlu ve 2020'den daha umut dolu bir yıl diliyorum. Önümüzdeki ay görüşmek üzere. ♦ **İmge Melisa Şatlı**



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayerların uyması gereken kurallar

Yeni bir yıl, yeni cosplay planları ve sosyal mesafeye dikkat ederken gözlerimizin aradığı o süper coşkulu oyun etkinlikleri, fuarları... 2020 hepimiz için çok zorlu bir yıldır. Hepimizin sabırlı olması gerektiği şu dönemlerde, özellikle sağlık konusunun önemini tekrar vurgulamak gerekiyor. Biliyorsunuz ki hala tehlike geçmiş değil. Ancak bu durum, pozitifliğimizi asla öldürmesin. Çünkü sizin gibi hayal gücü geniş, neşe dolu insanlara ihtiyaç var. Bir noktada sosyal medya, kafamızı dağıtan elementlerden biri haline geldi. Bütün gün evde oturup, o şekilde hayatını kazananlardansanız, gerçekten şanslı olduğunuzu bilin. Ne demiştik, yeni yıl ve yeni umutlar. Kim bilir belki şu zor zamanlar tahmin ettiğimizden daha hızlı geçer. Madem öyle, etkinlik ve fuar falan diyoruz, içiniz kıpır kıpır oluyor değil mi? Hemen olmasın. Arada unuttuğunuz ve dikkat etmeniz gereken bazı kurallar vardı hani. Bunları ufaktan hatırlamak ve bilmeyenlere de öğretmek boynumuzun



borcu. İster büyük ister küçük, kostümlü veya kostümsüz, deneyimli hayran veya acemi tüm kişiler bu yönergeleri titizlikle takip edebilir.

Duş önemli

Duş almalı, dişler fırçalanmalı ve deodorant sürmelisiniz. Kostüm içerisinde harcayacağınız zamanı düşünün. EVA sünger, Worbla, deri, kumaş fark etmez kostümünüz eninde sonunda sizi yoracak ve terleyeceksiniz. Bu durumda size yaklaşan insanların suratlarını buruşturmaları, ne yazık ki vücut kokunuzun pek hoş olmadığı anlamına gelir. Benden tavsiye, evden çıkmadan duşunuzu alın, dişlerinizi fırçalayın ve en azından yanınızda bir roll-on deodorant bulundurun.

Yargı dağıtmayın

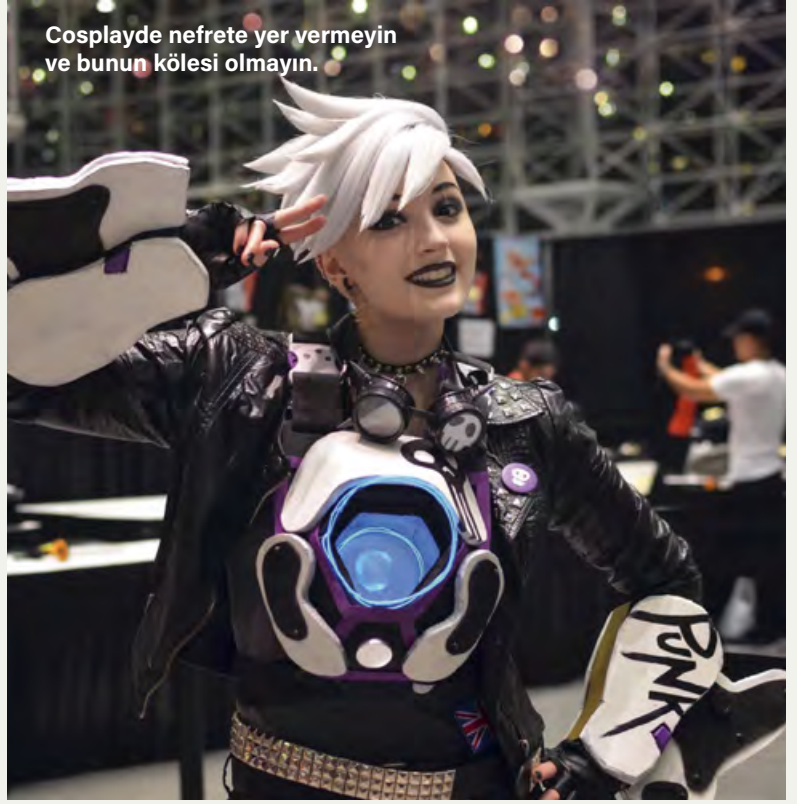
Nefret etmekten vazgeçin. İnsanları yargılamayın ve kostümleri, kişileri olduğu gibi kabul edin. Bir etkinlik alanında olay çıkartmak veya nefretinizi herkesin içerisinde sergilemek pek hoş bir görüntü değildir. İnanın sosyal medyada dedikodu seven tiplerin diline düşmek istemezsiniz.

Fotoğraf işi

Kostüm ve fotoğrafçılıkta birbirinizin çabalarını ve başarılarını mutlaka kutlayın. Kostüm giyen kadar fotoğrafçıların da işi zor. Hem kostüm giyen alan katılımcılarını hem de onların güzel anlarını ölümsüzleştirenlerden tatlı sözlerinizi esirgemeyin.

Dokunmak yasak

Herhangi bir şeye dokunmak için izin istemelisiniz. Özellikle tanımadığınız ve kostümüne hayranlık duyduğunuz bireylere karşı daha hassas olmalısınız. Herhangi bir kişinin omuzu, beli vb. dokunmak için izin istemelisiniz.



Cosplayde nefrete yer vermeyin ve bunun kölesi olmayın.





Özellikle kostümlerin craft'larını beğendiyseniz ve bazı sorularınız varsa önce kişiden izin isteyin. Kısacası arkadaşınız bile olsa ve kişiyi tanıdığınızdan eminensiz bile söz konusu cosplay olunca bazı bireyler fazla hassastır. Cosplayerların craft'ları, onların o alandaki her şeyidir. Kişisel alanınızı dikkatli belirleyin.

Çocukları korkutmayın

Ebeveyn izni olmadan çocukların fotoğraflarını çekmeyin ve çocuklara karşı veya çevresinde kaba veya korkutucu bir şekilde davranmayın. İnanın aileler, "hala" daha cosplay konusuna alışkın değiller. Cosplay, çok eski bile olsa yeni yeni tüm Dünya tarafından kabul edilebilir hale geldi. Belli ülkelerde yadırganmaya devam ediyor. Bir cosplayer olarak sizin iyi birer örnek olmanız adına kendinizi sorumlu görmeniz gerekiyor. Ufak yaştaki miniklerimize örnek olmak, onları korkutmadan ve sevecen tavırlarla bu hobinin güzelliğini göstermek bizim görevimiz.



Büyük kostüm, büyük sorumluluk

Adımlarınızın farkında olun ve ekstra büyük kostümünüzle, diğer kostümlere basmayın veya insanları çarpmayın. Kostümünüz kocaman veya fazla göz önünde diye kimse size ekstra özenli davranmak zorunda değil. O koca kostümü giymeyi siz seçtiniz, o zaman insanlara karşı saygılı olmak sizin sorumluluğunuz. Belli noktalarda yardıma ihtiyacınızın olması doğaldır ve yanınızda elbette bir arkadaşınız bulunur. Hem siz hem de arkadaşınız kostümünüze yön verirken, insanlara karşı dikkatli olmak durumunda. İşin ucunda etkinlik veya fuarın yarışı varsa da fark etmez. Büyük zırlı kostümlerin de yarışma kazanmadığı zamanlar oldu. Biliyorsunuz ki cosplay demek, sadece zırh altına saklanmak değildir. Yeteneklerinizi doğru şekilde göstermek ve karakteri yaşatmak demektir.

Araya girmeyin

İnsanların fotoğraf çektiklerinin farkında olmanız önemli ve yollarına çıkmamanız da



gerekli veya sanatçıların ve satıcıların stantlarını kendi fotoğrafıma davranışlarınızla engellemelisiniz. Etkinlik sırasında çok sayıda insan fotoğrafı çekiyor. Birilerinin fotoğrafı çektiğini gördüğünüzde (ki etrafınıza bakarak yürümek de sizin sorumluluğunuz) araya girmeyin. Onların fotoğraflarına dalmayın veya engellemeyin. Bu yaptığınız, sadece saygısızlıktır. Aynı durum fuardaki stantların önünü kapatmak için de geçerlidir. Çünkü bir noktada stantların satış yapmasını engellemiş oluyorsunuz.

Susuz kalmayın

Su çok önemli. Cosplay yaptığınızda en çok unuttuğunuz şey su içmektir. Bir noktada acıktırılmaz ve mutlaka bir şeyler atıştırırsınız, ancak su bir şekilde aradan kaynak. Ne olursa olsun gerekirse yanınızda taşıdığınız telefonunuza alarm kurun ya da mutlaka bir şişe su taşımayı ihmal etmeyin. Birçok fuar ve etkinlikle bu yüzden rahatsızlanan cosplayerlar vardır. Çoğunun rahatsızlanma nedeni ise aslında sudur. Yoğunluk ve kostüme odaklanma, muhabbetin ve fuarın güzelliğinin sihrine kapılma size sağlığınıza unutturabilir. Aman dikkat edin.

Sorunları bildirin

Hiçbir etkinlik veya fuar mükemmel değildir. Sorunları alan personeline uygun bir şekilde bildirmelisiniz. Size hakaret eden olabilir, stant görevlileri haddini aşabilir veya alandaki bir fotoğrafçı izniniz olmadan sizi resimler. Kısacası kişisel alanınızı alan ve sizi rahatsız eden (abartmadığınız sürece) tavırları, personellere bildirmeniz daha önemli. Alan içerisinde kişilerle tartışmaya girmek ve gerginlik yaratmak, bir noktada sizin alandan uzaklaştırılmanıza neden olabilir. Her ne kadar tanınmış veya tanınmamış bir cosplayer da olsanız, bulunduğunuz fuarın bir misafirisiniz. Alana para vererek de girseniz, her etkinlik gibi kurallara uyulmanız beklenir. Unutmayın, nezaket cosplayi daha eğlenceli hale getirir.

◆ Ceyda Doğan Kardeş



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✉ Cem_Sanci

Cyberpunk 2077 neden patladı?

Tüm dünyanın heyecanla beklediği Cyberpunk 2077 piyasaya çıkarken, sayısız sorunun da beraberinde geleceğini tahmin ediyordum, zira bir beta testi görmedik, beta testinden sızan oyun içi videolarla karşılaşmadık, Polonyalı yapımcı CD Projekt Red oyunu önceden denemeleri için medyaya göndermedi... Üstelik, Kasım ayında piyasaya çıkması gerekirken, 6 hafta kala, yani 1.5 ay öncesinden, şirket içinde acil durum ilan edildi ve tüm izinler kaldırıldı, çalışanlara fazla mesai zorunluluğu getirildi. Bu işaretlerin hepsi, oyundaki sorunların giderilemediği ve yetişemeyeceğine dair yeterli delillerdi.

Beni de bilirsiniz, sık sık oyunların yamalarını beklemek ve piyasaya çıktıktan belli bir süre, tamamlanmış, oturmuş oyunu oynamanın mantıklı olduğuna dair yıllardır yazarım. Cyberpunk'ı da bu mantıkla oynamak üzere, çıktığı gün profesyonel bir merakla aldım ama bir seneden önce kolay kolay oynamam diye düşünüyordum.

Merak içinde açtım, biraz bakıp kapatmak niyetindeydim ki... Bu köşe yazısını yazarken baktım 70 saati geçmişim. Kısacası, elimizde hataları ve sorunlarıyla çok can sıkıcı bir oyun durmasına rağmen, garip bir şekilde çok da sürükleyici, sağlam atmosferli bir oyun yaratmışlar.

Bu noktada, öyküsüne önem veren oyunların, güçlü bir atmosfer yaratarak oyuncuları mutlu ettiği gerçeği tekrar kendini ispat ediyor. Ancak, oyunun geçen ay piyasaya çıkacağını düşünerek, Ekim ayında Deus Ex: Mankind Divided'ı yeniden bir gözden geçirmiştim. Açıkcası, Cyberpunk 2077'nin, Deus Ex'ten ilham alınarak yaratıldığını düşünüyordum ki, oyun piyasaya çıkıp da elimize gelince gördüm ki, şüphelerimde haklıymışım.

Çok başarılı bir Sci-Fi RPG olan Deus Ex: Human Revolution piyasaya çıktığında hem büyük sükse yapmış hem de güzel bir satış başarısı yakalamıştı. Hem iyi birer RPG oyuncusu hem de başarılı iş adamları olduğunu düşündüğüm CD Projekt Red kurucularının, "biz bu oyunu daha ileriye taşıyoruz," gazıyla, çok daha geniş bir evrende,

çok daha geniş yeteneklerle bir siber gelecek öyküsünü oyunlaştırmak istediklerini düşünüyorum ki, siz de oyundaki pek çok detayın Deus Ex'i çok andırıldığını fark edeceksiniz. Bence bu güzel bir gelişme, çünkü sanatçılar güzel bir eseri beğenip ondan ilham alarak, onun üzerine daha fazlasını ekleyerek yeni eserler geliştirdiklerinde, medeniyetimiz gelişir güzelleşir.

Ancak, bu köşede yıllardır yazdığım bir detayı hatırlatmak istiyorum, bilim kurgu çok zor bir konudur. Fantastik dünyalar, kılıç kalkan, büyü öyküleri yazmak ve bu dünyaları yaratmak, görece daha rahattır ancak bilim kurgu denilince, sanatçıları zorlayan çok ağır kısıtlar olur. Cyberpunk 2077'nin yaratıcılarının da tüm bu zorlayıcı süreçlerle boğuşurken oyundaki teknik sorunlara odaklanmakta zayıf kaldıklarını tahmin ediyorum. Yani kendilerine çok ağır bir iş yükü çıkarmışlar. The Witcher serisinden alıştıkları iş yükünün kat kat üzerinde bir ağırlıkla karşılaşmış olmaları çok muhtemel.

Dolayısıyla, ben oyuna zaman vermek ve yamalarla kendini düzeltmesini beklemek taraftarıyım, çünkü sürükleyici bir öykü ve çekici bir oyun evreni yaratmayı başarmışlar. Üstelik daha ilk günden 8 milyon satış adedine de ulaşmışken, bu oyun artık uzun süre bizimle olacak, içerikler eklenecek, devamı gelecek, bu da anlaşıldı. CD Projekt Red de bence oyunun altından kalkabilecek bir şirket, büyük krizler yaşamazlarsa, Cyberpunk evreni artık keyifle oynayacağımız yeni bir RPG dünyası

olacak. Öte yandan, Ekim ayında Deus Ex: Mankind Divided'ı tekrar incelerken, çok acayip bir olaya denk geldim. Bizim Cyber ajan Adam Jensen ile Prag sokaklarında bir alışveriş bölgesinde, manzaraya karşı kurulmuş bir köprüünün üzerinde yürürken orada oturmuş dedikodu yapan iki NPC'nin sohbeti kulağıma ulaştı. Oyuna dekor olsun diye konulmuş tamamen vasıfsız iki NPC... 2017 yılında piyasaya çıkmış ve en son Aralık 2017'de güncelleme almış olan oyunda, "2020'deki pandemiden sonra dünya çok değişti, hatırlıyor musun, o pandemi sırasında şöyle şöyle oldu..." gibi bir tartışmaya girdiler... Çok acayip bir detay değil mi bu? Assassin's Creed serisi gibi "İllüminati ve Templar" kavgasını konu alan bir oyunu yapan şirketin diğer oyununda da yine ezoterik örgütlerin bir komplosu olduğu iddia edilen Covid-19 pandemisine dair çok vurucu bir bilgi, pandemiden 3 yıl önce, çok isabetli bir şekilde oyuna yerleştirilmiş. Bunu gördükten sonra Ubisoft'u çok daha ciddiye almaya başladım. Kaldı ki, Assassin's Creed serisini de kurcalayınca, çok iştah kabartıcı komplo teorilerine ulaşıyoruz... Ama onları tartışmanın yeri burası değil. Fakat bize bu güzel oyunları yapan, içine bilmeceler saklayan, hayatımıza tatlı komplo heyecanları katan yapımcılara buradan bir teşekkür etmiş olalım. Yaşayacağımız pandemiyi bize 3 sene önceden haber veren bir oyun oynamışız, haberimiz olmamış. Ben etkilendim.♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Hayalet karşılaşmaları

Commodore 64'te en hayran kaldığımız şeylerden biri, Ghostbusters oyununun dijitalize edilmiş insan sesi ile olan açılışı idi. Aklımız durmuştu o bir saniyelik sese. Sonra Eminönü üzerinde kasete çektiğim oyunlardan Ghost and Goblins beni çok eğlendirmişti. Hala hayaletli oyunları çok severim, Amnesia belki biraz oturuyor bu düşünceye. Kendini oyun

tasarımcısı sananlar ise (bir kısmı da ülkemizde) hep bir uzay diye girerler olaya ki beni çok güldürür. William Gibson ile ortak senaryo yazıp oyun yapacağım diyeni de gördü bu gözler. Online takip ettiğim çok şeyden biri de hayalet karşılaşmaları ve benzeri merak alanları. Başka ülkedeki insanların, her cinayet ve intiharın sonrasında mekanın kesin-

likle hayaletli olmasına inanmaları, her yerde arayıp durmaları bazen komiğime gidiyor. Karşılıklı laflarken onlara sizce neden Türkiye'de hayaletli yerler, hayalet avcıları, meraklıları yok diye sordum. Bir tanesi olası yerler olmadığından dem vurunca benim de örnek verdim.

Yedikule zindanlarındaki Kanlı Kuyu -pek bilinmez ama- düzenli olarak Roma zamanından beri işkence ve cinayet için kullanılmıştır. Bu zaman aralığını zaten kavrayamadılar. Nika isyanının bastırıldığı Sultanahmet meydanı hipodromu ve bir günde ölen 50.000 Bizanslı neden hayalet olmuyor da diyemedim. Kosova'nın kargalar meydanı, bir Gettysburg hayaletine neden eşlik etmiyor? Ya da Truva gibi, Efes gibi, tüm insanları ile teslim olmaksızın intihar eden Likya şehirleri neden sessiz? Yanan tapınaklar, Moğollar önünde yok olan binler nerede? Nice meydanlarda kahramanca hayatlarını verenler, bizlerin gözünde ve kalbinde asla böyle görülüyor? Bunu düşünmek aklıma huzur verdi.

Demek yabancı ile aramızda fark şu. Toprağa düşenler söz konusu olduğunda -oyunlarda bile- onları kullanmak, saldırmak aklımızdan geçmiyor. Biz başka korkular biliriz ama onlar hep vardır ve oyunları olmasına da gerek yoktur belki. Eskinin masallarının dev anaları değil artık, modern zamanların eli silahlı, küçük kabadayları, sanalına gerek olmayan vahşiler, suikastlar, gizli örgütlerin gölgeleri. Başkasının hayallerinde kaybolmayı, kendini unutmayı, canavarların bile yabancısını, tanıdık olanını istiyoruz demek ki.

Sansürün makası, düşüncenin zinciri, adet ve örf kılığında batılın altında ezilen ruhların bükülmüş zihninde yeri yok yenilerinin. Sümerce isimli, içinden kahya çıkan Gûlyabani bize kafi. Bırak sal kendini, yedi uyurların günahkar sekizincisi gibi.

Judas gibi yanağından öpen çok olur. Söyler düşmanına kim olduğunu busesiyle. Urartu kurburu resmi paylaşıyorum sizlerle, a la Urartu. ♦





Bir Sonraki Dünya Dr.Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📱 ErtugrulSungu

Fazla Cyberpunk bünyeye zarar verdi

Evet en sevdiğim okur, geldik fasulyenin en Cyberpunk yerine. Son yılların sanıyorum hakkında en çok konuşulan oyunlarından bir tanesi nihayet piyasaya çıktı. Çıktı ama konsol tarafında öyle bir patladı ki sanıyorum Sağır Sultan duymuştur. Yani oyun sektörü bir yana, sektörle alakası olmayan insanlar bile bana ulaşıp "Abi ne oldu? İyi misiniz?" diye sordu. Dedim sıkıntı yok, galaksinin en büyük reklamı yapıyor, rahat olun. Açıkçası komplo teorisi pek sevmem, genelde de komik bulurum ama Cyberpunk nezdinde olan olaylara şöyle bir bakınca, sanki her şey muazzam şekilde planlanmış gibi geliyor. Bir

kere, tüm bu yaşananlara, insanların ettiği binlerce lafa rağmen CD Projekt RED halen deli gibi seviliyor. Bu durum gerçekten de çok fantastik! Hani oyun sektörü ve Gamer denilen insan biraz "FAZLA" acımasızdı? Düşüne bir tekme de kendisi vururdu, hem de hiç beklemeden. Fakat Cyberpunk hakkında yazılan bu kadar olumsuz yoruma rağmen oyun halen aramızda... Evet, geri iadeler yapıldı, yapılıyor hatta Sony oyunu satıştan bile çekti ama sizce de halen muazzam bir reklam söz konusu değil mi? Hani derler ya, "Reklamın iyisi kötüsü olmaz" diye. Başladığı yerden geldiği yere doğru

incelediğim zaman gerçekten de bu sözün en iyi şekilde karşılayan yapımın Cyberpunk olduğunu düşünüyorum. Öncelikle eski konsollardan başlayalım. Yahu, CD Projekt RED gibi bir firma, bile bile böylesine korkunç gözükken bir oyun piyasaya çıkarır mı? Diğer taraftan, her ne kadar birçok bug olmasına rağmen yeni jenerasyon konsollar ve PC tarafında gayet de iyi çalışan, vadettiklerinin büyük kısmını da gerçekleştiren bir oyundan bahsediyoruz. Yetmezmiş gibi söz konusu buglar temizlenebilecek ve temizlendiği zaman da oyunu bambaşka bir boyuta taşıyacak, görece "giderilebilir" problemlerden oluşuyorlar. Peki, hal böyleyken, eski konsollara böylesine "kötü" bir oyun üretilmesi, son kullanıcıyı yeni nesil konsol satın alınmasına itmek gibi bir proje olmasın sakın? Farkındaysanız ne Sony ne de CDPR tarafı olan mevzular sonunda birbirleri ile takışmadı. Aksine, "Yapacak bir şey yok hacim" şeklinde olaysız dağıldılar. Hani hakkında çok fazla konuşuldu edildi ama bence oyun sektöründeki CDPR gibi büyük isimlerin oyun piyasası ile olan ilişkileri tamamen danışıklı dövüş. Kimse de yapamadığından eksik ya da kötü oyun üretmiyor. Aksine, bile bile bu topa giriyorlar diye düşünüyorum. Bu sayede arka planda çok daha büyük "win win" durumlar ortaya çıkıyor ki eminim sadece Cyberpunk yüzünden milyonlarca kişi PS5 almış, dörtte ısrarcı olanlar da sorunun eski jenerasyon konsol ile alakalı olduğuna inanarak, ileride benzeri bir durum yaşamamak için PS5'e geçiş yapmışlardır. Ha, belki de ben tamamen atıyorum ve muazzam bir teorinin peşindeyim ama açık ve net şekilde tekrar söylemek istiyorum, böylesine büyük bir projenin, "yetişmediği" için eksik ya da eski konsollar için "dandik" üretildiğine inanmıyorum. Dediğim gibi bu bir balondu ve patladı. Nasıl MCU koca bir balon olarak gelip yavaş yavaş hava kaçırmaya başladıysa, bu da aynı. O yüzden çok da şaapmamak lazım en sevdiğim okur. İsteyen istediği zaman mis gibi tamamlanmış oyununu üretiyor. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📌 cepejleri

Bu oyun patlamış galiba?

Ne zaman Twitter'a girsem kesin birileri Cyberpunk 2077 hakkında konuşuyor. Ne oyunmuş arkadaş, olay oldu valla. Ama bir noktada bu kadar konuşulması da normal sanki. Çok bekledik, aman ilk duyurulduğundan beri her şey değişti, yok grafik çöp, yok kapanıyor falan filan. Sorun çok canım haklısınız. Ben sizin tarafınızdayım zaten. Benim her zaman en büyük savunmamdır: tam bitmeden o oyun çıkmamalı. Shadowlands ertelendiğinde bayağı sevinmiştim mesela. MMORPG dediğin lag ve bug'la oynanmaz malum. Beklemek de zordur. Güncelde kalman şarttır çünkü. İlk gün yaması vs. bazıları onlarla da kurtarılmıyor ki. AC Valhalla olsun, Watch Dogs Legion olsun bir şekil toparladı. Valhalla da akıyor hani, sizi bilmem ama ben bayıldım, hala oynuyorum o derece bayıldım. Cyberpunk 2077 ilk, 2012 yılında duyuruldu. Aradan 8 yıl geçmiş. Birkaç erteleme sonrası oyuncular "yia niye erteliyorsunuz, önce bitti dediğiniz şimdi yine ertelediniz" moduna girdiler. CDProjekt RED de "alın o zaman" diye suratımıza fırlattı oyunu. Bu arada ek bilgi, ben hala oyuna

öyle derinlemesine inmedim. Durup dururken kapanma, grafik bugları, görevleri etkileyen teknik bug'lar falan sırım bozulur oynayamam.

Eninde sonunda zaten oynayacağım diye verdim parasını, aldım Steam üzerinden, PC'ye yükledim bekliyorum. Arada girip şöyle bir 10 dakika bakıp çıkıyorum. Kingdom Hearts 3 örneğinden gideyim. Zaten oynayan da pek azdır, bu ismi bilen kaç kişi var bilmem ama işte JRPG zaten bizim ülkede az oynanan türlerden. Ben taparım, o ayrı konu. Kingdom Hearts 1, ilk olarak 2002 yılında çıktı, Kingdom Hearts 2 ise 2005. Ardından Square Enix, üçüncü oyun yerine araya mini oyunlar serpiştirmeye çalıştı. Yok RemiX'leri çıkartalım hepsini bir araya koyalım, yeni nesil platformlar derken tam 11 yıl Kingdom Hearts 3 duyurusu için bekledi. Ve oyunun kendisi ise 2019 yılında çıktı. Hani olay beklemekse, daha fazla örnek de veririm yani merak etmeyin. Şimdi olay beklemek veya oyunun "patlamış" olması değil aslında. Cyberpunk 2077, ciddi beklentiler yaratan

oyunlardan biri. Bir işin içerisinde CDProjekt RED var, ikincisi The Witcher 3'ün başarısını hepimiz biliyoruz. Ancak bilmediğiniz veya gözden kaçırdığınız, hatta kimi zaman unuttuğunuz detay ilk Witcher oyununun "iğrenç ötesi" olduğuydu. Hayır, hikayeden veya konunun işleyişinden bahsetmiyorum. Oynayamıyordunuz oyunu. Bir noktada yarım bırakıp, okuyordunuz sağdan soldan. Witcher 2 daha toparladı, bir şekilde tuttu, oynandı. Witcher 3 zaten muazzamdı, ancak ilk çıkışını hatırlatmak isterim. Bugların havada uçtuğu zamanlarla çok uğraştı CDProjekt RED. Ekibi kötülemiyorum, yanlış anlamayın. Severim elemanları. Gamescom'da Cyberpunk 2077 için röportaj yaptığımda pek beğenmişim tavırlarını. Ego yok, saygılılar, dinliyorlar vs. Şahsen Cyberpunk 2077'nin toparlayacağını düşünüyorum ve o zamana kadar beklemekte sakınca görmüyorum. Üzerine uğraşmış bir de Türkçe altyazı gelmiş, eğlenceli çevirilerle süslenmiş bir oyun. Kızgınlıkları da çok iyi anlıyorum ve insanlara da hak veriyorum. ◆



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

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

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer
Ahmet Rıdvan Potur
Ayça Zaman
Berçem Sultan Kaya
Burak Güven Akmenek
Ceyda Doğan Karaş
Cumhur Okay Özgör
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Süngü
Hasan Elmaz Öfke
Gizem Kiroğlu
İlker Karaş
İmge Melisa Şatlı
Mahmut Karslıoğlu
Merve Çay
Metehan İğneci
Nevra İnan
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

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

REKLAM

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

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur Balıkçoğlu
Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey
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: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Türkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

HITMAN 3

Çok beğenilen ilk iki oyunun ardından,
nihayet bir klasik adayı!

TEGV'de 25 Yıldır
Çocuklarımızın
Hayallerini
Büyütüyoruz!



TEGV yaz
3353'e
gönder
10 TL bağış yap

Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı, 25 yılda
3 milyona yakın çocuğumuzu nitelikli eğitimle
buluşturdu. Hayallerini ve umutlarını büyütmek
için çocuklarımıza destek oldu.

www.tegv.org     

Her SMS 10 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



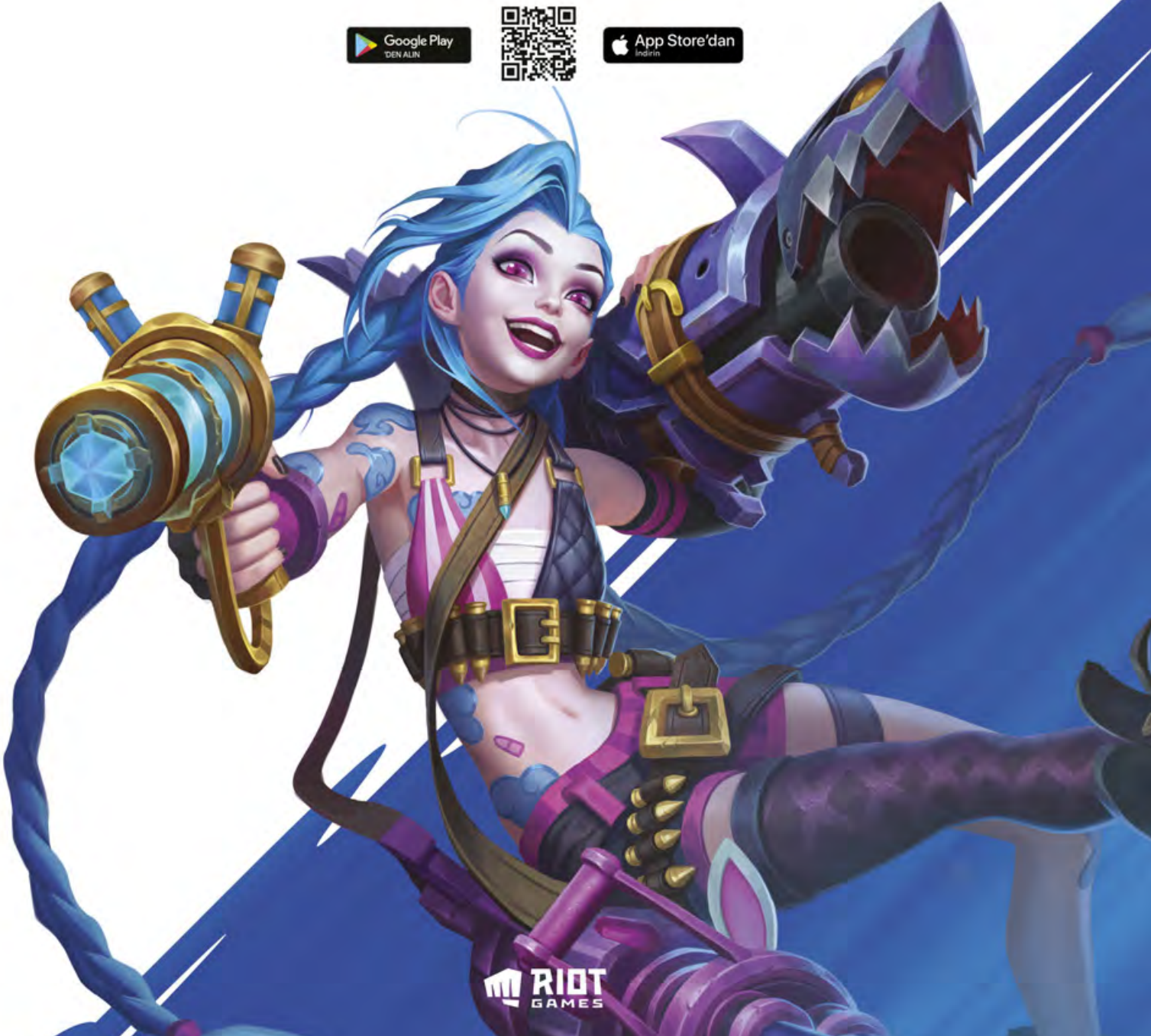
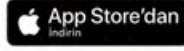
25. Yıl

TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

LEAGUE OF
LEGENDS
WILDRIFT

SEN HAZIR OLDUĐUNDA MACERA ELLERİNDE!

HEMEN İNDİR



RIOT
GAMES