

HERKESE 4 DEV POSTER PUBG, UNCHARTED 4, HITMAN III, THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

#288 Türkiye'nin en çok satan dergisi

Subat 2021 / 02 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



www.level.com.tr
9 4771301 213116
KKTG Fiyatı: 19,50 TL

LEVEL



2021'in OYUNLARI

#288 LEVEL

2021'in OYUNLARI

ŞUBAT 2021

DAHİLİ BATARYA İLE TÜKENMEYEN ENERJİ



www.incatech.net

IWS-549U

Ofis için özel dizayn, düşük güç tüketimi, Güçlü anti-parazit, yön seçiciliğine uyum, dahili batarya, mouse ve klavye için 500mAh batarya kapasitesi, ultra-düşük güç tasarımı = 0.7Ma, Uyku = 3uA, 12 Adet multimedia tuşu, ses kontrolü için özel roller düğme. Düşük pil göstergesi, akıllı çok seviyeli otomatik güç tasarrufu modu.



Rechargeable
Batteries



Silent Key



Power Saving



USB Type-C
Receiver



kursat@level.com.tr

@kursatzaman

@kursatzaman

/kursatzaman

HAYRINA ERTELEMELER...

Sosyal medya üzerinden okurlarımızla iletişimde bulunmak bizler için büyük bir keyif.

Bazen öyle mesajlar geliyor ki yazı okumaktan bunaldığımız, "bu kod yarın gelmezse nasıl yetişecek yazı?" diye karalar bağladığımız, yazmamız gerekeni değil, oynamak istediğimiz oyunları aşerdiğimiz günlerde kahkahayı basmamıza yol açıyor, toparlanıyoruz çay bitene kadar. Geçtiğimiz ay geleneksel olarak verdiğimiz oyun takvimi yine çok beğenildi ama oyunların çıkış tarihlerinin takvim üzerinde olmaması detayı dikkatlerden kaçmadı. Aslında bunu ilk kez yapıyoruz, yanılmıyorsam iki sene önce takvime eklediğimiz oyunların %80'i ertelenince pes etmiş, bundan sonra tarih falan koymuyoruz demiştik. Bunun üzerine attığımız mesajlar ve yaptığımız yorumlar için teşekkürler, "koca dergi yapımcılardan, ertelenen oyunlardan illallah etmiş" ve "LEVEL Bey yapımcılara trip atıyor" diyerek bizleri çok güldürdünüz, sağ olun, var olun. :)

Bu ay, 2021 için iki farklı dosya konusu hazırladık. Birincisi oyunlar, ikincisi ise filmler ve diziler üzerine. Yazı hazırlandığı sırada neredeyse tamamının bir çıkış tarihi olmasına rağmen, bu tarihlerin çoğunun tutturulamayacağına sizler de farkındasınız. Özellikle sinema tarafında, şu yazıldığı sırada bile bazı ertelemeler gelmiş olabilir zira sinemayı güzelleştiren insan faktörü salonda değil de evlerinde oturduğu sürece, filmin yayınlanmış olmasının bir güzelliği kalmıyor. Bu açıdan 2021 bize -normalde oyun yoğunluğundan fırsat bulamadığımız- farklı içerikler hazırlama konusunda sonsuz fırsatlar sunacak diye düşünüyorum. Her fırsatı değerlendirip kocaman dosya konuları, yeni köşeler ve içerikler hazırlayacağımızdan emin olabilirsiniz. Beklediğimiz oyunlar üçer beşer ertelense bile eğlenmeye, oyun konuşmaya devam edeceğiz.

Geçtiğimiz ay LEVEL'in mağara duvarlarına çivi ile kazınarak hazırlandığı günlerden beri bizlerle olan sevgili dostumuz Tuna'nın son ayıydı, siz burada okudunuz, biz de şimdiden özledik. Hayatının bir sonraki levelinde çok mutlu olsun. Beni zaten tanıyorsunuz, yapmakta olduğumuz şeye, bizlerin hazırlamaktan, sizlerin okumaktan keyif alacağı bir dergi hazırlamaya devam edeceğiz. Sağlıkla kalın, Şubat ayı güzeldir, tadını çıkartın. :)

NOT: Geçtiğimiz ay kısa röportajda konuştuğumuz olan sevgili Mehmet Dumanoğlu'nun görevini "CEO" olarak belirtmişiz, "Oyunfor Genel Müdürü" olarak düzeltelim.

Kürsat Zaman

**ÜCRETSİZ
KARGO!**



**12 AY
ABONELİK
190,80 TL**

LEVEL

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

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

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

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



POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını

KAÇIRMA!



**TIKLA
& İZLE**

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

popsci.com.tr/podcast



#288

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
06 Haberler

İLK BAKIŞ

- 12 Deathloop
14 Elite Dangerous: Odyssey
16 Iron Conflict
18 Realpolitik II
19 Everspace 2
20 Phasmophobia
21 The Binding of Isaac: Repentance

DOSYA KONUSU

- 22 2021'in Oyunları
94 2021'in Film ve Dizileri

34 Hala Oynanır Mı?

İNCELEME

- 38 Hitman III
46 Haven
48 Super Meat Boy Forever

- 49 Gears 5: Hivebusters
50 Five Dates
52 Airborne Kingdom
54 Sword of the Necromancer
55 Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues
56 MXGP 2020
57 Scott Pilgrim vs. The World: The Game – Complete Edition
58 Just Dance 2021
59 Bridge Constructor: The Walking Dead
60 Lair of the Clockwork God
61 Collection of Saga: Final Fantasy Legend
62 Professional Farmer: Cattle & Crops
65 Override 2: Super Mech League
66 Yaga
67 Spirit of the North: Enhanced Edition
68 Calico
69 Dreadlands
71 The Signifier
72 PixelJunk Eden 2

- 73 Fitness Boxing 2
74 Combat Mission: Black Sea
76 Morkredd
76 ICBM
77 Tetris Effect: Connected
77 Arkanoid vs. Space Invaders
78 Mobil İncelemeler
81 Online
87 Donanım
98 Film, Kitap, Müzik
100 Ph.D
102 Otaku-chan!
104 Figürçünün Seyir Defteri
106 Board Game Talk
108 Cosplay Republic
110 Köşe Yazıları
114 LEVEL 289

TAKVİM

Şubat

1 Şubat

War on the Sea (PC)

2 Şubat

Control (PS5, XS)

Ys IX: Monstrum Nox (PS4)

3 Şubat

Habroxia 2 (PC, PS4, XONE, Switch, Vita)

4 Şubat

Werewolf: The Apocalypse - Earthblood (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

Conarium (Switch)

Skyforge (Switch)

Blue Fire (PC, Switch)

5 Şubat

Kinetic Edge (PC)

Nioh 2 - The Complete Edition (PC)

Nioh 2 Remastered - The Complete Edition (PS5)

Nioh Remastered - The Complete Edition (PS5)

The Nioh Collection (PS5)

11 Şubat

Little Nightmares II (PC, PS4, XONE, Switch)

Death Crown (PC, PS4, XONE, Switch)

The Flower Collectors (Switch)

12 Şubat

Super Mario 3D World + Bowser's Fury (Switch)

Rover Wars: Battle for Mars (XONE)

16 Şubat

Fallen Region: Revenants (PS4, Switch)

Azur Lane: Crosswave (Switch)

18 Şubat

King of Seas (PC, PS4, XONE, Switch)

Anodyne 2: Return to Dust (PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

19 Şubat

Spacebase Startopia (PC)

Gravity Heroes (PC, PS4, XONE, iOS)

23 Şubat

Persona 5 Strikers (PC, PS4, Switch)

Curse of the Dead Gods (PC, PS4, XONE, Switch)

25 Şubat

Ghosts 'n Goblins: Resurrection (Switch)

Hellpoint (Switch)

Wrath: Aeon of Ruin (PC, PS4, XONE, Switch)

26 Şubat

Bravely Default II (Switch)

RetroMania Wrestling (PC, PS4, XONE, Switch)

28 Şubat

Destruction AllStars (PS5)

23 Şubat Persona 5 Strikers

Ana oyunu yavaş bulanlar için,
çatır çatır bir Persona geliyor.

Şubat ayında
dergiburda.com'dan
yapacağınız 2'li ürün
alışverişlerinizde
%15 indirim!



SATIN
AL



*Kampanya detaylarına dergiburda.com'dan ulaşabilirsiniz.



SATIN
AL



*Kampanya detaylarına dergiburda.com'dan ulaşabilirsiniz.



STAR WARS™

UBISOFT VE STAR WARS

Size bir kötü ve bir de daha az kötü haberimiz var

Ben Nurettin Tan, Marmaris'ten bildiriyorum. Bundan sonra size her ay LEVEL'in haber sayfalarından sesleneceğim tonton okuyucu. İlk haberin ilk paragrafını tanışma, yanaktan öpüşmeye hatta size Kürşat'ın bile bilmediği bir sır vermeye ayırıyorum. Covid döneminin hayatlarımıza yaydığı karanlıktan mıdır bilmiyorum ama son zamanlarda size fark ettirmemeye çalışsam da incelemeleri yazarken heyecanlanmıyordum. O yüzden pilimin bittiğine karar verip, klavyeyi artık bırakma zamanının geldiğini Kürşat'a nasıl söylerim diye bekliyordum (Çünkü Emre'nin aksine Kürşat'ı severim. Hearthstone oynuyor adam, nasıl seveyim? Emre duymasın heheh).

Tam içimde böyle gereksiz bir çatışma yaşarken Kürşat "Haberler bölümünü yazmak ister misin?" dedi. O an Kürşat'ın teklifine yükseldim çünkü haber yazmayı hep çok sevmişimdir. Hiç naz yapmadan teklifi kabul ettim. Velhasıl haberler bölümünde artık beraberiz. Burayı sadece oyun haberleriyle doldurmak yerine buından sonra ortak hobilerimiz olduğunu düşündüğüm (ve ortalığı sallayacak derecede önemli olduğu sürece) çizgi roman, film, teknoloji, bilim-kurgu & fantastik edebiyat dedikodularıyla da dolduracağım. Hatta bu konuda fikirleriniz varsa bana ulaşmaktan çekinmeyin, her tür sosyal ortamdan bana ulaşabilirsiniz. Şimdi

ilk haberimize geçelim. Star Wars çıktı çikalı şu son on yılda yaşadığı -Brezilya dizisi tadındaki- iniş çıkışları hiçbir dönemde yaşamamıştır sanırım. Hiçbir zaman Star Wars'u bilim-kurgunun tepe noktası yaptığını düşünen hayran kitlesinden olmadım hatta tam aksini düşünmüştümdür. Beşinci Element bana ne tat veriyorsa SW da aynı tadı bırakmıştır; yani Space Opera. EA'nın Star Wars oyunlarının haklarını aldığı koca bir dönem geride kaldı ve efsanenin oyun dünyasındaki temsilciliğinin bir bölümü artık Ubisoft'a geçti. Hiç beklemediğimiz bir anda karnımıza yediğimiz yumruk gibi gelen bu haber, herkesin kafasında olduğu gibi bende de ilginç duygular bıraktı sevgili okuyucu. İlk duyduğumda durdum ve düşündüm; iyi mi oldu kötü mü oldu? EA'nın saçma sapan para kazanma politikaları yüzünden efsane markanın heyecandan çok tartışma yarattığı dönemlerden geçmiştik. Sırf Star Wars Battlefront çıktığında EA'nın açgözlülüğü yüzünden dünya artık loot box'ların kumar mı değil mi olduğunu tartışır hale gelmişti. Bu yüzden koca koca hükümetler temsil ettikleri bazı ülkelerde loot box'ları yasakladı ve fitil EA yüzünden Star Wars aracılığıyla ateşlendi. EA'nın DICE sayesinde Star Wars oyunlarında bize görsel şölen yaşattığı bir gerçek fakat hikâye ve ödemelerden kazanacağı para

konusundaki kararsızlıkları markanın bir bölümünün ellerinden kayıp gitmesine neden oldu. Disney halen SW oyunları istiyor ama artık kontrolü sadece tek bir firmaya vermek istemiyor. Lucas Film'in yaptığı açıklamaya göre halihazırda EA'nın hazırladığı SW oyunlarına devam edilecek ama bunların ötesinde yeni projeler alabilirler mi? Bunu zaman gösterecek.

Ubisoft'un hangi oyununu yazsam ve eğer EA, Activision ve Ubisoft şeytan üçgeninde tercih şansım olsa Ubisoft'u seçeceğimi tekrarlayıp duruyorum. Ubisoft'tan bir EA görselliği beklemeylem orası kesin ama yaratıcı hikâye konusunda Star Wars'un hakkını vermeye çalışacaklarından eminim. Ne tür bir oyun hazırlarlar şu an hiçbirimiz bilmiyoruz fakat The Division 2'nin yönetmeni Julian Gerighty'nin başında olduğu düşünülürse üçüncü kişinin gözünden gördüğümüz başka bir SW oyununa hayır demeyiz diye düşünüyorum. Fallen Order'ın başarısı ortada. Oyuncular SW evreninde cebimize göz koyan yapımcılar, politik doğruculuk falan istemiyor. Mandalorian'ın kanıtlandığı üzere, hepimiz bu güzel evrende geçen unutulmaz hikâyelere atlamak istiyoruz. Gelecekte not: Bethesda, Indiana Jones oyunu üzerinde çalıştığını bir teaser videoyla duyurdu. Detayları bekliyoruz.

◆ Nurettin Tan

HEARTHSTONE

Dergice en sevdiğimiz kart oyunu şimdi daha da dolu!

Şimdi bu sayfalarda birtakım kendini bilmez kişiler (Yani Nurettin) size başka kart oyunlarının daha iyi olduğu falan gibi şeyler söylemiş olabilir lakin konu öyle değil. Bugün sadece rakamlara bile bakarak hangi oyunun daha çok oynandığını ve sevildiğini çok net görebiliyoruz. Aradaki fark Burj Khalifa'nın uzunluğundan bile fazla...

Biz dönelim konumuza... Hearthstone özelliğe de son dönemde her ay dergide kendine yer bulmayı başarıyor. Bunun en büyük nedeni ise oyunda yaşanan birtakım olumlu gelişmeler. Öncelikle bu ayın en büyük olayı 135 kart ile yayınlanan Madness at the Darkmoon Faire genişleme paketine eklenen 35 yeni eşsiz kart. Üstelik ilk kez 2000 altın ya da 14.99 Euro vererek bu 35 karta (Legendary kartlar hariç her birinden ikişer tane olmak üzere toplamda 66 adet) doğrudan sahip olabiliyoruz. Ayrıca bu kartların paketlerin içinden de çıkma ihtimalleri var. Yani illaki para ya da altın harcamanıza gerek yok ancak işiniz bu noktada şansa kalıyor. Amacınız sadece bu mini setteki kartları elde etmekse, paket almak yerine doğrudan bu seti almak daha mantıklı bir fikir.

Bu ayın diğer bir önemli olayı ise tüm Hearthstone kahramanlarının geçmişten günümüze uzanan hikayelerinin anlatıldığı tek kişilik macera olan Book of Heroes'a eklenen Uther! Bir Paladin'in doğuşuna tanıklık ettiğimiz bu macerada Orgrim Doomhammer'dan, Arthas'a uzanan şahane bir hikaye sizleri bekliyor. Şahsen bu maceraları fazlasıyla kolay bulmama karşın oldukça da keyif alıyorum. Üstelik bu maceralar hem ücretsiz hem de sonunda bir paket ödülü sizi bekliyor. Dergiyi ayın 1'inde aldığınızı farzederseniz, tam olarak yarın(!) yani 2 Şubat'ta Anduin'in tek kişilik hikayesinin yayınlanacağını da şimdiden söylemek

istiyorum. Kısa bir süreliğine oyunun marketinden Anduin bundle'ını satın alarak, hem beş adet priest paketine hem de SI:7 Anduin kahraman portresine sahip olabilirsiniz. Ne diyorsunuz, sizce de Anduin mükemmel görünmüyor mu! Ha Nurettin?!

◆ Emre Öztınaz



SLAY THE SPIRE

Ekranlarımızdan masa üstümüze geçiyor

Masaüstü hobi edinmenin güzelliğinden, arkadaşlarımızı hile yaparak yenmenin ve onları kazıklamanın zevkinden bahsetmişken şu güzel haberi de araya sıkıştırırdım edemeyeceğim canım okuyucu. Slay the Spire inatla beni kendine bağlayan, yenildikçe daha da gaza gelip bir kez daha oynadığım ve gene yenilerek 30 saatimi harcadığım (evet Steam'den şimdi baktım) acayip zevkli bir oyundu. Bu arada 30 saat acemi süresidir bu oyuna bağımlı olduğunu bildiğim arkadaşlarım var. Contention Games adındaki bir firma Slay the Spire'in kutu oyununu yaptığı duyurdu.

Normalde tek kişi oynanan kart oyunu kurallarını şu an tam olarak bilmesek de masaüstünde dört kişi oynayabileceğimiz bir oyun haline gelecek. Bu baharda Kickstarter kampanya açacak firmanın oyunu muhtemelen yılsonuna yetiyecek. Sizi bilmiyorum ama ben pek kutu oyuncusu olmasam da bu ilgimi çekti. Ha ülkemiz şartlarında fiyatı nasıl olur, ne yaparız da burada buluruz bilmiyorum ama elime geçirebilsem oynamayı kesinlikle düşünüyorum. Kim bilir belki oyunun ikincisi çıktığında dört kişilik bir oyun modu bile koyarlar. ◆ Nurettin Tan



MORTAL KOMBAT

MORTAL KOMBAT THE MOVIE

Gözümüz yollarda kalmıştı artık

Normalde tanıtım filminin bu yaz çıkmış olması lazımdı ama sanırım Covid yüzünden Mortal Kombat filmi de gecikmelerden kendi payına olanı aldı. Bir filmin patlayıp devamının gelmemesindenense geciktirilmesini tercih ederim cevval okuyucum. Örneğin sırf bu yüzden güzelim "Tennet" patladı. Yıllardır heyecanla beklediğim "Dune" çıkmış olsaydı o da sağlam patlayacaktı. Sinemalar bir şekilde açılmış olsa bile Covid yüzünden seyirci sayısı mutlaka düşecek ve filminiz ne kadar iddialı olursa olsun patlayacak. Bu kaçınılmaz.

Tanıtım filmi belki daha çıkmadı ama Warner Bros. filminden ilk kareleri paylaştı ve çıkış tarihini duyurdu. MK filmi Amerika'da 16 Nisan'da HBO Max'da ve sinemalarda gösterime girecek. Her ne kadar yaşlı adam

reflekslerine sahip olduğumdan oyunu pek beceremesem ve yine de severek oynasam da filmi heyecanla bekliyorum. Keza ben çocukken çıkan ilk iki filme siz şimdi gülseniz de biz o zamanlar ağzımızdan salya akıtarak izliyorduk. O yüzden bunca yıl aradan sonra görsel efektlerin zirve yaptığı günümüzde çıkacak Mortal Kombat filmi müthiş derecede heyecanlanarak bekliyorum.

Dedikodulara göre Feodal Japonya'da Scorpion ve Sub-Zero arasındaki kan davasının nasıl başladığını izleyerek filme başlayacağız ve sonra zamanda uzun bir yolculuk yaparak hikâye günümüze gelecek. Burada Lewis Tan'ın oynadığı bir MMA dövüşçüsü olan Cole Young'la tanışacağız (kendisi muhtemelen oyuna yeni bir karakter olarak da eklenecek çünkü NetherRealms geçenlerde MK11 için ha-

zırlanan motion capture stüdyosunun fotosunu paylaştı). Senaryo hiç bilmediğimiz bu yeni karakter ve Mortal Kombat hikâyesi üzerinden dönecek.

Paylaşılan fotolarda oyuncuların karakterlerine (Jax hariç, bununla ilgili o kadar çok meme yapıldı ki... Gene de filmi izlemek lazım tabii) gayet güzel oturduğunu düşünüyorum. Eğer izliyorsanız The Warrior dizisinden Joe Taslim Sub-Zero'yu ve yetenekli aktör Hiroyuki Sanada da Scorpion'u canlandırıyor. Kano, Sonya ve Liu Kang aktör seçimlerine tam hedefi tam on ikiden vurmışa benziyor.

Film R-Rated olarak bizimle buluşacak ve içinde Fatality'lerin de olacağı çoktan doğrulandı. O yüzden kan gövdeyi götürecektir, ekranlarımız sakatatçı dükkânına dönecek sevgili okuyucu. Aktör listesinde ismi olmamasına rağmen geçenlerde filmin yönetmeni Simon McQuoid'e filmde Jhonny Cage'in olup olmayacağı soruldu. Düşünüyorum da Sonya'nın olduğu bir filmde Cage olmazsa çok saçma olur. McQuoid de "Bekleyelim ve görelim," diyerek ilginç bir cevap vererek heyecanımızı tavan yaptırdı. Ben Cage'in filmde olabileceğini düşünüyorum çünkü IMDB'deki oyuncu listesi gerçekten çok kısa.

İlginç bir şekilde Mortal Kombat filmi gerek tanıtım filminin sürekli gecikmesi gerekse oyuncu listesinin tam açıklanmamasıyla pandoranın kutusu gibi kapalı kalmaya devam ediyor. Şundan eminim film kötü bile olsa iyi olacak. Hahahah...◆



LEGENDS OF RUNETERRA

Targon'un yüksek dağından Shurima'nın kumlarına

Şimdi Emre Hearthstone haberi yazmak ister de ben Runeterra yazmaz mıyım? Köşe benim artık yazarım tabii ki. Dünyanın ve bilinen evrenin en muhteşem kart oyunu Legends of Runeterra yılın geri kalanının bir bölümündeki yenilik haritasını duyurdu. Öncelikle 3 Şubat'ta League of Legends'ta bir türlü beceremediğim nişancı şampiyon, Koreli emo Aphelios Targon saflarına katı-

lıyor. League of Legends'ta beceremiyorum ama Runeterra'da şeytanın bacağını kıracağımı düşünüyorum. Laboratuvar'a eklenecek oyunların yanı sıra Mart ayında Shurima yeni Event Pass'la beraber bölgeler arasındaki yerini alacak. Hangi şampiyonların Shurima'dan geleceği daha belli değil ama paylaşılan sanat çalışmalarına bakılırsa Taliyah, Azir ve Nasus garantisi gibi görünüyor.

Ayrıca 'Champion Mastery' özelliği de bu ay eklenecek en önemli yeniliklerden. Kıscası Rito, Legends of Runeterra'yla yoluna gümbür gümbür devam ediyor. Kıskanan Emre'ler çatlasın. Şimdi benim ardından kesin bir şeyler diyecektir tonton okuyucu keza adam sayfaları (harika şekilde) düzenliyor. Siz onu dinlemeyin, o da bir gün doğru yolu bulacak. ♦ Nurettin Tan

MAGIC: THE GATHERING ARENA

Sonunda, nihayet cebimizde

Magic the Gathering Kural 1; En yakın arkadaşınız bile sizi kazıklar. Zaman ne çabuk geçmiş be... Magic'e başlayalı tam 23 yıl olmuş. İlk booster'ımı alır almaz o dönemki en yakın arkadaşımın kazık yemiştirm hahaha. "Sendeki şu tek kartı bana ver (City of Brass) ben sana ihtiyacın olacak 20 tane kart vereyim," deyip common'ları dayamıştı bana. Magic benim için çok önemlidir, şu anki en iyi dostumla da bu oyun sayesinde tanıştım. Tahmin edeceğimiz gibi o da beni kazıkladı. Yağmur, buradan sesleniyor sana, nerede lan foil Serra Avatar'ım? 23

sene geçti aradan eşek herif hahaha. Tabii ki bu kazıklama geleneğini ben de devam ettirdim hatta arkadaşlarla bunun ismine 'Al rare'yi daya common'u kampanyası' koymuştuk. Kıscası masaüstünde oynanan her oyun iyidir, harika arkadaşlıklara vesile olabilir. Online falan bir yere kadar ama mutlaka masaüstünde de bir şeyler oynayabileceğiniz hobiniz olsun. Neyse kısa keselim.

Kart oyunlarının babaşkosu ve sonunda herkese hitap edebilecek, masaüstündeki kuralları eksiksiz PC başında bize sunan Magic: The Gathering Arena yakın zamanda çıkmıştı. Bakmayın isminin Hearthstone ve Runeterra arasında fazla telaffuz edilmediğine, kendine ait çok sağlam bir kitlesi var ve gayet başarılı şekilde yolunda ilerlemeye devam ediyor.

Evet, oyun cebimize geliyor ama çeşitli sebeplerden ötürü hepimizin cebine gelemeyecek. MTG Arena'nın cep sürümü

öncelikle siz bu yazıyı okurken 28 Ocak'ta çoktan Android'te çıkmış olacak. Yılın ilerleyen zamanlarında iOS cihazlarda yerini alacak fakat kesin bir tarih daha yok. İkinci sıkıntıysa cep telefonunuzun yeni olması lazım... Pixel 3 ya da Galaxy S9 seviyesinde ve üstünde bir cihazınız yoksa MTG Arena'yı cebinize sokamayacaksınız. Şu da bir gerçek, PC üzerinden oynarken bile detaylı kuralları gereği MTG Arena oynamak çok zordu. Küçük telefon ekranına bunu nasıl sığdıracaklar bilmiyorum ama becerdiklerini iddia ediyorlar. Buradan hayranlarına duyurulur. Emre'ye de duyurulur. Gel de biraz gerçek kart oyunu oynat... Hearthstone ne ya...

♦ Nurettin Tan



Hearthstone'ü başarısını kıskanan Nurettin'in şirirden gözü dönmüş resmen!



CYBERPUNK 2077

Badowski iddialara cevap verdi (Ya da, verdi mi?)

Adam Badowski, CD Projekt'in başındaki isim Bloomberg'in Cyberpunk 2077 yapım süreci hakkındaki iddialarına Twitter üzerinden yanıt verdi. Adamin cevabını okuduktan sonra vermese daha mı iyiydi demekten kendimi alamıyorum. Keza yavuz hırsız ev sahibini bastırır mı diye çok güzel bir sözleşümüz var.

Felaketlerle dolu 2020'nin oyun sektöründen payını alan ve felaket elçisi olan olay neydi diye sorarsanız kesinlikle Cyberpunk 2077 derim. Oyun dünyasının sevilen, iyi huylu, harika işler yapan vitrin çocuğu olan CD Projekt'in taaaa 2012'de kısa bir fragmanla tanıttığı Cyberpunk 2077'si büyük bir bekle-yişten sonra çıkacaktı, çıktı. Ama The Witcher 3'ün o oyun dünyasına o muazzam girişinin aksine, daha ilk günden internetin meme dünyasının şarlatanı haline geldi. Cyberpunk 2077 özellikle konsollarda resmen şaka gibiydi... Artık yaşanan konsollarımız çok detaylı ve devasa olan Night City'inin yükünün altından kalkamıyordu. Bu büyük felaketten sonra oyun dünyasının habercileri felaketten sağ kurtulan ve biri hariç ismini vermek istemeyen 20 CD Projekt Red çalışanıyla görüştüler. Fazla söze gerek yok, bana kalırsa her zaman olduğu gibi yatırımcıları mutlu etmek çabasıyla bitmemiş bir oyun erkenden piyasaya sürüldü ve CD Projekt bu sefer çooooo kötü batırdı ortalığı. Borsadaki hisse değeri bir günde 30% düştü, yatırımcılar yanlış bilgilendirmeden dolayı firmaya dava açtı, PlayStation vitrininden Cyberpunk 2077'yi kaldırdı, Xbox ise kullanıcılarına güncellemeler gelene kadar oyunla sorun yaşayabileceklerini belirten koca bir duyuru yaptı.

Bloomberg'in haberine göre çalışanların iddiaları şunlar. Oyun 2012'de tanıtılmasına rağmen üzerinde çalışılmaya 2016'da başlanmıştı. Yapım süreci çok uzun sürdüğü için yeni geçilen grafik motoru daha tam olarak tamamlanmadan aynı hızda oyun hazırlanmaya çalışılıyordu. Çalışanlardan biri bu durumu "Hareket halinde giden bir trenin önüne tren hattı tahtalarını teker teker dizmeye benziyordu," diyerek harika açıklamış. The Witcher 3'ün önde gelen çalışanları proje bitip Cyberpunk'a geçince oyunun nasıl olması hakkında fikirlerini belirtmişler ama Badowski'yle tartışmaya varan fikir ayrılıklarına girince firmadan ayrılmışlar. Yapım ekibi, eski nesil konsollarda oyunun teknik yenilikler (özellikle haritanın kalabalığı ve binaların fazlalığından dolayı) sebebiyle çalışmasının imkânsız olduğunu önceden görmüşler fakat bu uyarıları dikkate alınmamış. Son olarak artık oyun dünyasının kaçınılmazı olan uzun çalışma saatleri. En büyük iddia ise Cyberpunk'ın bize izletilen demosunun aslında oyunun kodlamasıyla alakası olmayan, göz boyamak için sunulmuş sahte bir şov olması. Marcin Iwinski "Biz oyunu hazırlarken oyuncuların konsollarda karşılaştığı hataları yaşamadık" diye saçma sapan, gülünecek bir savunma çekti. Ama gene de Badowski'nin cevaplarının aksine Iwinski hata yaptıklarını ve bunun için suçlanması gerekenin ekip değil yönetim kademesi olduğunu söyleyecek kadar dürüst davrandı. Badowski'nin Bloomberg'e cevabına gelince... Demonun sahteliği iddialarına; çikma-

sına iki sene olan bir oyunun o anki halinin tabii ki farklı olacağına ve o yüzden "Yapım Aşamasında" etiketiyle yayınladıklarını belirtmiş paşam. Bloomberg'in yazısının okuyucuları yanlış yönlendirdiğini, demoda gösterilen içeriğin oyunun evrim sürecinde sonradan çıkartılmış olmasının da gayet doğal olduğunu belirtiyor. Konsol sorununu "Evet bu başka bir konu" diye geçiştirirken, oyunu düzeltmek için ne kadar çabaladıklarını belirtiyor. Çalışanların çoğunun oyunun hazır olmadığı iddialarına, "Altı üstü 20 kişiyle görüşmüşsünüz, hâlbuki bizde 500 kişi çalışıyor. O yüzden 'çoğu' kelimesinin abartı" diyerek Bloomberg'i paylıyor. Batıyor da batıyor anlayacağınızı. Badowski'nin açıklamalarına bakınca eskiden çalıştığım, hiçbir şekilde hatanın sorumluluğunu üzerine almayan birkaç müdürümü hatırlamadan edemedim. Cyberpunk 2077 gerçekten çok zor bir zaman geçiriyor ama oyunun daha iyi hale gelmesi için öncelikle baştakilerin hatalarını kabul etmeleri lazım. Biz oyuncular, No Man's Sky örneğinde görüldüğü gibi, hatalar telafi edildiği takdirde sorunlu oyunlara destek verebileceğimizi gösterdik. Aynıız Cyberpunk 2077 için de geçerli ama önce CD Projekt Red kendi içindeki problemleri çözmeli gibi görünüyor. ♦ Nurettin Tan



DEATHLOOP

Duyurulduğunda pek de umursamadığımız bir yapımdı, ne oldu da en çok beklediklerimizden biri haline geldi?

Sayfa
12



İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5





Yapım Arkane Studios **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** FPS, Aksiyon **Platform** PC, PS5 **Web** bethesda.net/en/game/deathloop **Çıkış Tarihi** 21 Mayıs 2021

Deathloop

4 ★★★★★

Tekrar tekrar aynı döngüye sıkışıp kalmak. Aynı şeyleri defalarca tekrar etmek. Sonunda döngüyü kıracağım derken beklenmedik bir kurşunla ölüp her şeye tekrar başlamak...

Bethesda bana kalırsa oyun sektörünün en ilginç stüdyolarından birisi. Yıllardır ayakta olmasının en büyük nedenlerinden biri, çok kaliteli markalara sahip olması. Ama ne yapıp ediyor, ara sıra saçmalamayı da unutmuyor. Yakın tarihli Fallout 76 kabusunu daha yeni yeni üzerimden atmış bulunuyorum. Öte yandan sadece ufak bir duyurusu geçilen The Elder Scrolls VI oyununu da merakla bekliyorum. Böyle beni garip duyguların, hislerin içerisine atıp duruyor. Aynı durumu Deathloop konusunda da hissediyorum.

Bethesda'ya bağlı Arkane Studios tarafından geliştirilen ve geçen yılın PlayStation 5 tanıtım etkinliğinde ortaya çıkan Deathloop, konu ve yapı itibarıyla oldukça ilginç. Tek bir zaman döngüsü içerisine kısılp kalmış bir tetikçiyi canlandıracağımız Deathloop, firmanın önceki oyunlarında denediği formülleri ve Roguelike benzeri bir temeli bir araya getirerek ilginç bir deneyim sunmayı planlıyor.

Peki nedir Deathloop?

Oyunumuz, Bethesda için Prey ve Dishonored serilerini hazırlayan Arkane Studios tarafından geliştiriliyor. Stüdyonun karnesi fark ettiğiniz üzere sadece bu iki oyunla bile ele alındığında oldukça iyi. Üzerinde çalış-

tıkları Deathloop'u da bu kadar deneysel çalışmayı seven bir firmadan görebilirdik zaten. Prey'deki taklitçi varlıklar, Dishonored'in Victoria Çağı temasına yedirilmiş Steampunk havası kendi dönemlerindeki oyunlarla karşılaştırıldığında oldukça farklı bir köşede durduğunu belirtmekte fayda var. Sanki Deathloop da bu klasmanda olacak gibi duruyor. Madem kısa girişimizi yaptık, artık oyunun da ilk bakışına geçelim, değil mi? Deathloop'da, Colt isimli bir tetikçiyi canlandıracağız. Colt, nedendir bilinmez Blackreef

isimli gizemli bir adaya düşer. Geçmişine dair çok az hatırayı anımsayan Colt'un bu adada ortadan kaldırması gereken 8 adet hedefi vardır. Ancak Blackreef'in özel bir durumu var. Burası daha öncesinde ordu kontrolünde deneyler yapılan bir yer. Yapılan uzun araştırmalar sonucunda AEON Program isimli bir proje aktif hale getiriliyor ve ada belli bir zamanı doldurduktan sonra kendisine reset atıyor. Yani yaşanmış tüm olaylar bir zaman döngüsüne kısılp kalmış durumda. Aynı Bill Murray'in baş-





rolünde oynadığı 1993 tarihli Bugün Aslında Düdü (Groundhog Day) filmindeki durum yaşıyor.

Ana karakter olarak Colt, bu döngünün farkında. Ancak adanın yerlileri bu durumdan bir haber. Öldükten sonra hafızaları da reset yiyor. Colt olarak bunu kendi yararımıza kullanarak, Blackreef'teki sekiz hedefi ortadan kaldırmalı ve bu döngüyü kırmaya çalışmamız gerekiyor.

Arkane Studios'a göre Deathloop, tersine Cluedo oyununa benziyor. Bu meşhur kutu oyununda, ipuçlarını toplayarak katilin kim olduğunu bulmaya çalışıyorduk. Deathloop da ise ipuçlarını bularak hedeflerimizi ortadan kaldırmamız gerekiyor. Ancak bunu zaman gece yarısına ulaşmadan ya da ölmeyen önce yapmamız şart. Yoksa dediğim üzere her şey sil baştan başlıyor.

Bir şeyler deniyorlar, güzel bir şeyler

Oyunun tanıtımlarında sıklıkla bahsedildiği üzere adada bir "Puzzle" yani Bulmaca var. Doğru parçaları bulup birleştirmemiz gerekiyor. Düşmanların rutinleri ve gündelik hareketleri belli başlı olsa da bazı ufak noktalarda değişiklik gösterebiliyor. Colt, olarak hedeflerimizin karakteristik özelliklerini ortaya çıkarmalı ve ona göre hamlemizi yapmalıyız. Yoksa tüm döngü içerisine sekiz hedefin sekizini de ortadan kaldıracak bir zaman yaratamıyoruz.

Örneğin, oynanabilirlik adına hazırlanan bir fragmanda Egor Serling isimli bir bilim-insanı ve kurtlarla takıntısı olan Aleksis "The Wolf" Dorsey isimli iki hedeften bahsediliyor. Doğru tespitleri yaparsak Egor'un partilerden çok hoşlandığını, Aleksis'in ise sürekli partiler düzenlediğini öğreniyoruz. Ancak Egor, kendi çalışmalarına takmış durumda. Onun başını çalışmalarından kaldırırsak Aleksis'in partisine gitmesi için ön ayak oluyoruz. Böylece hooop, tek bir mekanda bir taşla iki kuşu avlayabiliyoruz. Diğer türlü ikisini de hızlıca halledebilecek aralığı bulamıyoruz. Bu ve bunun gibi ufak detaylarla oyunculara en mükemmel döngüyü hazırlayabilecekleri bir yol haritası sunulacakmış. Tabii bunu yerine getirmemizi engelleyecek unsurlar da yok değil.

Oyunun temel özelliklerinden biri de Julianna isimli başka bir tetikçinin de Blackreef'te bulunması. Julianna'nın amacı hedeflerin



ortadan kaldırılmasını engellemek ve bizi öldürerek tekrar döngüye düşmemizi sağlamak. Arkane Studios'a göre Julianna, oyuna aktarılmış ufak bir eklenti değil. Oyunun temel taşlarından birisi. Oyuncu olarak PvP ayarlarımızı açık hale getirirsek, başka bir oyuncu Julianna rolüyle oturumuza katılabilecek. Bir yandan hedefleri temizlerken, bir yandan da bizi avlamaya çalışan Julianna'ya karşı mücadele verebileceğiz.

Yok arkadaş, ben kendi oyunumda başka oyuncu istemiyorum diyorsanız da bu ayarı kapatma şansınız da var. Oyun bu noktadan sonra Julianna'nın kontrolünü yapay zekaya bırakacak. Öte yandan Arkane Studios, ısrarcı bir biçimde kontrolü yapay zekaya bırakmamamızdan yana. Çünkü oyunun keyfi PvP açıkken olacaktı. Peki bu zaman döngüsü içerisinde neler yapabileceğiz? Nasıl ekipmanlara sahip olacağız diye soruyorsanız, onun da cevabını hemen vereyim. Silah çeşitliliğinin oyuna göre doygun olacağı, bunların yanı sıra Prey ve Dishonored'da olduğu gibi farklı farklı özel güçlere sahip olacağımız söyleniyor. Telekinezi ile eşyaları ve düşmanları havalandırıp sağa sola fırlatabileceğiz. Ayrıca ışınlanma özelliğimizle de düşmanlarımıza sürpriz saldırılar yapmamız mümkün olacak. Bunların yanında görünmezlik kabiliyeti ve henüz açıklanmamış başka güçlere de sahip olacağımız yapılan açıklamalar arasında.

Dövüş mekanıği olarak doğrudan aksiyona dalma oyunun merkezinde olacaktı. Dishonored'da olduğu gibi detaylı bir gizlilikten bahsedilmiyor ancak gizli gizli hareket etmek de mümkünmüş. Sadece bunu aksiyon kısmıyla bütünleştirecek bir özellik olacağı söyleniyor. Eh, bizdeki garip güçlerin benzerleri hedeflerimizde ve Julianna'da da olacak. Bunu da unutmamak gerekiyor.

Ne zaman, nerede oynayacağız?

Deathloop'un özel de bir durumu var. İlk yılı içerisinde sadece PC ve PS5 üzerinden yayınlanacak. PS5 tarafında yapılan özel anlaşma nedeniyle, bir yılına buraya özel olarak ulaşılabilir olacak. Bu da ilginç bir durumu ortaya çıkarıyor. Bildiğiniz üzere Bethesda'nın üst kuruluşu ZeniMax Media, Xbox Game Studios tarafından 7.5 milyon dolara satın alınmıştı. Bethesda oyunlarının Xbox ve PC tarafına özel olarak hazırlanacağı düşünülüyordu. Ancak hem Arkane Studios, hem de Xbox'ın bir numaralı ismi Phil Spencer, daha önceden yapılmış bu anlaşmanın bozulmayacağını sözünü vermiş durumda.

Deathloop'un PS5'e özel olması DualSense teknolojisini de kullanacak ilk oyunlardan biri olma fırsatı tanıyor. Silah tutukluk yaptığında, tetik tuşları (R2 ve L2) sadece yarıya kadar sıkılabilecek. Her silahın, her özel gücün DualSense üzerinde farklı hissiyata sahip olacağı söyleniyor. Karda yürümek, çatıların üzerinden sıçramak ya da ışınlanma ile bir noktadan bir noktaya sıçramak arasında hissiyat olarak çok farklı şeyler hissedeceğimiz söyleniyor.

60lar'ın, 70ler'in casusluk filmlerini anımsatan teması ve kendine has oynanabilirlik tarzıyla Deathloop'un ilginç bir oyun olacağı kesin. Ancak bu zamanda döngü kısmı bizi ne kadar zorlayacak ya da iddia edildiği kadar farklı bir deneyim sunacak mı? PS5 içerisindeki SSD teknolojisinin de hızlı oynanabilirliğe destek olacağı belirtilmekte. Blackreef içerisinde yüklemeler olmadan hareket edebilecek miyiz? Döngü içinde kalmak tekrar oynanabilirliği destekleyecek mi, yoksa sıkıcı mı olacak? Yakın tarihte çıkacak olan Returnal da buna benzer bir yapıda gelecek. Acaba birbirlerine rakip mi olacaklar yoksa, ikisinden birisi ön plana geçerek döngüyü kırabilecek mi? Göreceğiz... ♦ **Özay Şen**



Yapım Frontier Developments Dağıtım Frontier Developments Tür Simülasyon, FPS Platform PC, PS4, XONE Web frontier.co.uk Çıkış Tarihi 2021

Elite Dangerous: Odysey

5 ★★★★★

Geleceğin dünyası için büyük bir adım

David Braben'ın etkileyici uzay simülasyonu Elite Dangerous'ı hala oynamayanlar veya duymayanlar varsa, video oyun dünyasından çok da haberdar olduklarını söyleyemeyiz. Simülasyon türü herkese hitap eden popüler bir oyun türü olmamasına rağmen Elite evreni bugünkü video oyun dünyasını var eden önemli yapımların başında geliyor. David Braben de video oyun endüstrisini kuran ve hayatını teknolojinin gelişimine adanmış abilerimizden biri olarak İngiltere'de Kraliçe'den İmparatorluk Nişanı almış bir insandır. Elite, kısa süre sonra, 1984 yılından beri var olan "uzay gemisi simülasyonu" formatını zenginleştirerek artık oyuncuların uzay gemisinden çıkarıp gezegenlerin ve istasyonların üzerinde yürüyerek, koşarak gezdirmeye ve savaşmaya başlıyor. Bu gelişmeyi eğer evindeki oyun konsolunda sabahtan akşama kadar PUBG oynayan kitlelere özetlemek gerekirse, Elite evreni artık FPS oyun modu kazanıyor diyebiliriz ama mesele hiç de o kadar basit değil.

Benzerleri var ama...

Teorik olarak, popüler bir simülasyon oyunu olan Elite Dangerous'ın, FPS piyade moduyla zenginleştirilmesi, sıradan oyuncular için çok da etkileyici bir gelişme olmayabilir zira bunu halihazırda yapan No Man's Sky veya Star Citizen gibi oyunlar var. Yani gezegenler arasında sağa sola ateş ede ede uçtuktan sonra karaya inip düşmanlarınızın peşinde tüfeklerle koşup cenk eylemek, bugünün video oyun dünyasında şaşırtılacak bir mesele değil.

Ancak bunu başkası değil de David Braben ve Elite Dangerous oyunu yapıyorsa, orada durup dikkat kesilmemiz gerekiyor. Zira karşımızdaki insan, 90'lı yılların başında, PC'ler henüz sadece iş makineleri olarak görülürken, daha dünyada doğru düzgün video oyun pazarı bile yokken, 1.44 MB boyutundaki floppy diskin içine, sonsuz büyüklükteki Elite Frontier evrenini sığdırmış ve üstelik bunu zamanının 5 yıl ilerisindeki görsel kalitesiyle yapabilmesi başarmış bir oyun yapımcısı.

Bugün sonsuz büyüklükte bir evrene sahip olan No Man's Sky oyunun bir benzerini, 90'lı yılların başında yapmış ve bunu 1.44 MB boyundaki bir floppy diske sığdırmış bir oyun yapımcısı düşünün.

İşte o yapımcı, şu anda 400 milyar yıldız sisteminden oluşan samanyolu galaksisini, bildiği kadarıyla modelleyip, bilinmeyen kısmını da kurgulayıp bir oyun evreni haline getirmiş aynı yapımcı ve fizik kurallarına uygun, çok gerçekçi ama çok da sürükleyici bir bilim kurgu ve simülasyon oyunu olan Elite

Dangerous'ta artık oyunculara, gezegenlerin, ayların, meteorların, uzay istasyonlarının üzerinde "piyade" olarak görev yapma opsiyonunu da açıyor.

Oyunlarında kullandığı tasarımlarla geleceğin dünyasına en yakın, en gerçekçi bilimsel doğruluğu yansıtmayı hedefleyen Braben sayesinde, birkaç yüzyıl sonrasında hayatın nasıl olacağını, insanlığın nasıl yaşayacağını, nasıl ticaret ve savaş yapacağını hayal edebiliyoruz ve daha güzel bu fanteziyi bilgisayarlarımız üzerinde oynayıp keyif alabiliyoruz. Elite evrenini eşsiz kılan detayların başında bu geliyor.

Dolayısıyla, şimdi oyuncular uzay gemilerinden inip piyade olarak görev yapmaya başladığında, oyuncuya yepyeni heyecanları keşfetmenin kapısı açılıyor.

Artık uzaylılar da işin içinde

Braben'ın, 90'lı yıllardan beri büyük bir gizem olarak oyun evreninde yer alan gizemli bir uzay ırkını da geçtiğimiz yıllarda oyuna dahil etmesinin ardından, oyuncular hem insanlar arasındaki fraksiyon savaşlarının hem de gizemli uzaylıların Samanyolu Galaksisindeki amaçlarını çözme tutkusunun heyecanını daha yoğun olarak yaşayabilecekler.

Odysey olarak isimlendirilen bu yeni eklenti paketinin detayları henüz netleşmiş değil. Yapımcı Frontier, Elite Dangerous evreni hakkında sürprizler yapmayı seven bir şirket. Dolayısıyla, şimdiye kadar gösterdiklerinin çok daha fazlasını lansman günü açıklayacaklarını da tahmin ediyorum. Ancak





bugüne kadar elimize geçen verilere göre uzay gemisi kaptanları artık gezegenlerin üzerindeki yerleşimlere veya açık alanlara inip maden operasyonlarını ya da güvenlik operasyonlarını yaya olarak devam ettirebilecekler. Gezegen yerleşimlerinde, rakip fraksiyonların askerlerinin piyade saldırıları söz konusu olabilecek veya "criminal" abilerimizin, yani korsanların, yerleşkelere saldırıp soyma girişimleri olacak. Buna benzer görevler için uzay gemisi kaptanları nihayet gezegenlere ve istasyonlara inip, gemilerinden inerek, ellerinde tüfeklerle çatışmaya dahil olabilecekler. Tabii bu noktada, NPC veya gerçek oyuncularla takımlar kurulmasını da bekliyorum ki, bu da oyunun Multiplayer değerini çok yükseltecektir.

Az önce de anlattığım gibi, aslında tüm bu oyun formatını aslında Star Citizen veya başka "uzay" simülasyonlarında bulmak şu anda mümkün olsa da o oyunların hiçbirinde David Braben'in takıntılı derecedeki detay ve kalite standartları ile 40 yıldır oyuncuları heyecanlandıran vizyonu bulunmuyor.

Biri bu oyunu durdursun

Sadece Steam üzerindeki son Elite Dangerous'u yüzlerce saat oynamış ama geçen 40 yılda da binlerce saat boyunca Elite oyunlarına zaman ayırmış bir fanatigi olarak, beni korkutan detay da burada başlıyor... Oyuncuyu içine sürükleyen, gerçekçi ve detaycı Elite evrenini, ışık hızını aşan uzay gemileriyle bile 40 senedir keşfetmeyi bitiremedik, şimdi bir de yaya olarak keşfetmeye kalkarsak gerçek hayattan nasıl kopmak zorunda kalacağız, kestiremiyorum. Dolayısıyla, Elite oyunlarını oynarken kendime koyduğum "boş zamanın bittiğinde ne olursa olsun oyunu



kapat ve çık" kuralını da Odyssey'yi oynarken üzülerek uygulamak zorunda kalacağım gibi görünüyor. Üstelik Braben'in 80lerde ve 90larda video oyun piyasası henüz emekleme dönemindeyken geliştirdiği Elite oyunlarına "öykü" eklemede zayıf kalırken, piyasanın artık onlarca milyar doları aştığı yeni dönemde geliştirdiği Elite Dangerous için hatırı sayılır boyutta farklı öyküyü oyuna adapte ettiğini gördük. Elite Dangerous her ne kadar bir öykü takip etmeden özgürce uçup kendi yolunu çizmeye dayalı bir oyun olsa da evrenin içinde çok büyük bir savaş dönüyor ve bu savaşın tarafları oyunculara sayısız sürükleyici görev ve öykü sunuyor. Buna bir de geçtiğimiz yıllarda eklenen gizemli uzaylı uygarlığı olan Thargoid kardeşlerimiz de eklenmişti ve şimdi de Odyssey'i ekleyeceğiz ki bu eklentinin isminin Odyssey olarak seçilmesi bir rastlantı olmasa gerek. Heyecanlı bir yolculuk, ruhani bir arayış ve bir tür "destan" olarak tanımlanan bu antik kelime, oyunun artık tadından yenmeyecek bir maceraya dönüşmek üzere olduğunu işaret ediyor gibi hissediyorum.

Loot yok mu loot?

Teknik detayları konuşmak içinse henüz erken ama Braben'i tanırıyorsak, çok zengin silah ve zırh geliştirmeleri, çatışmalarda düşman üzerinden düşecek ganimetler gibi detayları atlamayacağına eminim. Yani, bugün şurada üç beş tane simülasyon sever olarak bu oyunu konuşuyoruz ve dışardan bakanlar "ne diyo la bu değişik" tepkisi veriyor olabilir ama üç vakte kadar multiplayer FPS oyuncularının oyunu işgal etmesi hiç de garip olmayacaktır. Ama bu konu da beni endişelendiriyor çünkü oyunda Fortnite'çilerin bizi bulup taciz etmesi çok da kolay değil zira 400 milyar yıldız sistemi, trilyonlarca gezegen, uydu, yerleşke ve uzay istasyonu var. Sadece 10-20 dakikalık uçuşla, hiçbir Warzone oyuncusuna rastlamayacağımız yeni yıldız sistemleri arasında, kendimize yeni maceraların kapısını açabileceğiz. Kaldı ki zaten oyunu multiplayer FPS için oynayacak kalabalık kitlelerin de evrene yayılmak için belli merkezlerde toplanması gerekecek ki, multiplayer çatışmaların anlamı olsun. Çok umutluyum. ♦ Cem Şancı



Yapım Angela Game Dağıtım Imperium Interactive Tür Strateji Platform PC Web www.ironconflict.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Iron Conflict 2 ★ ★

Gidiş yolundan puan vermeyi biz de isteriz ama bütçemiz kısıtlı!?

Strateji için bu dergide yorum yapabilecek kişilerden biri olarak, bir başka gerçek zamanlı strateji oyunu ile sizlerle birlikteyiz. RTS dediğimiz bu tarz için artık yavaş yavaş tükenme çanları çalıyor. Her yıl biraz daha az RTS oyunu çıkıyor ya da tür değiştiriyor. Bu aşamada tür değiştirmesi için "Ne güzel işte, yeni denemeler yapılıyor" gibi düşünebilirsiniz fakat kazın ayağı öyle değil.

Özlemişiz lakin bir şeyler çok tanıdık sanki?

RTS dediğimiz şey taş-kağıt-makas ile başlayan serüvenin iyice farklı kollara ayrılarak büyüyebildiğiniz göstergesi olarak hayatımıza MOBA tanımını sokmuş, MMO gibi türlerde kendi elementlerini göster-tibilen hale getirmiş ve strateji kategorisi altında çok büyük bir etkiye sahip. Lakin yıllar içinde boynuz kulağı geçer misali MOBA'nın büyük bir fırtınaya dönmesi, RTS oyunlarının Espor sektöründe güçlü bir noktadan daha etkisiz bir noktaya düşmesi ile bu tür popülerliğini yitirmeye başlamıştı.

Bir RTS oyununun popüler olması için illa espora açık mı olması gerekir? Tabii ki hayır. Tamam yıllar evvel Red Alert serisi gibi oyunlarla espor olmasa bile çok oyunculu dünyada varlığını ve bu işin temelinin oluşturmuş olabilmeler için burada şuna bakmamız gerek. "Bu oyun bize senaryo ve içerik olarak ne sunuyor?" Çünkü bir RTS oyununu MOBA'dan ya da çok oyunculu dünyadan ayıran yegane olay tek başına neler yapabildiğidir. Birbiri ile dengeli ya da dengesiz 16 farklı ülkeyi yan yana koyup size bir RTS yaptık da diyebilirler. Ama buna senaryo modu ekleyince Age of Empires oluyor mesela. Hem tek başına hem de çok oyunculu ortamı şahane bir hal alıyor. Bu kadar girizgâh yaptıktan sonra lafı konuşmuyoruz Iron Conflict'e getirelim. "Keşke bir World in Conflict olabilseydi" diyerek başlıyorum sözlerime. Açıkçası oyunu Steam'de gördüğümde müthiş hype oldum. Hatta kısa açıklamasında yer alan "Hem modern hem de WW2 uçak ve tanklarını barındıran, rekabetçi, çok oyunculu bir

gerçek zamanlı strateji" kısmıyla daha da bi yükseldim. Modern dünya ve WW2 uçakları tankları ile nasıl bir şey gelecek diye merak içine girdim. İncelemeye başladığımda ise tertemiz bir yalanın ortasına düştüğümü fark ettim.

Bu teknoloji ağacını gözüm ısıyor

Sonra Steam mağaza sayfasına geri gelip oyunun geri kalan açıklama kısmını okudum. İkinci paragrafta "Iron Conflict İkinci Dünya Savaşı'nın sonundan günümüze kadar uzanan askeri araçları içerir" cümlesi ile karşılaştım. Şimdi birbirimizi kandırma-ya gerek yok sayın yapımcı, ilk kısımda WW2 demişsin, açıklamaya geçiyoruz WW2'den sonrası ile modern zamanlar demişsin. Hadi bunu yedik ve oyunu aldık diyelim, peki oyunun üstten görünen bir World of Tanks / War Thunder olmasına ne diyeceksin? Ben çok sinirliyim arkadaşlar çünkü RTS dediğimiz şey bu değil. Wargame serisi gibi bir şey beklerken ben neredeyim dedirtti Iron Conflict. War Thunder ve World of Tanks'ın son



kullanıcıdan para kazanma modeli ve ürün ağacı üzerinden bir strateji çıkartıp "bunun RTS'sini yapsak olmaz mı?" fikri ile karşımıza çıkmış ve hala bitmesi için 12 ayı bulunan bir yapım Iron Conflict. Premium hesap satmayı düşünene kadar oyuna bir tek kişilik 2-3 görev falan ekleyebilirsiniz ya! Yani insan az biraz özenir, farklı görseller menü ikonları falan seçer. Tech Tree'den seçeceğiniz aracınızın upgrade ve satın alma ekranları bile World of Tanks'ın neredeyse aynısı karşımızdaki şey. Tamam anlıyorum, oyun geliştirip para kazanmak, erken erişim ile de hayatta kalmak için bütçe toparlamak istiyorsunuz. Oyunu geliştirirken de bundan yola çıkmışsınız eyvallah ama kabaca taş – kağıt – makas yapısını alıp World of Tanks mimarisi ile birleştirmek hiç hoş bir sonuç vermiyor. Örneğin oyuna başladığınızda üç tane seçilen birimi kontrol etmek, haritada bir yerleri elde tutmaya çalışmak, mağaza sayfasındaki açıklamada yer alan online strateji ve taktik oyunu tanıma da değildir. Oyun güzel mi? Bence senaryo düzeni olsa çok daha iyi bir ortam yakalayabilirlermiş.

Nasıl oynanıyor bu?

Oyunda ana hedef zırhlı araç, askeri

birlikler ya da uçaklardan bir karma güç oluşturup görevleri yapmak diyebiliriz. Bunun için de farklı genel türler var. Çöl, Kent, Dağ ve Çayır diye Türkçeleştirilmiş ana kategoriler altında zırhlı birlikler, uçaklar ve askeri kuvvetlerden seçim yapabiliyorsunuz. Bu birlikler de kendi içinde farklı görevlere ayrılıyor. Hafif tanklar, orta tanklar, ağır tanklar, uçaksavarlar, füze rampaları gibi bileşenler var. Bunlar basit güç dengesiyle başlayıp giderek dallanıp budaklanıyor. Her oyun kazandığınız puanlarla ve gümüş para birimiyle bir şeyleri yükseltip satın alıp devam edebiliyorsunuz. Burada tüm bahsettiklerim War Thunder ya da World of Tanks tarafında da zaten var. Oyun sahasına indiğimizde ise haritanın fena olmadığını lakin yetersiz olduğunu görüyoruz. Şimdi bu türde Wargame serisini, Steel Division'u gördüğümüzden dolayı bu oyun aşırı çığ geliyor bize. 3lü birim seçiminden 10 farklı kişinin oyuna girmesi ile ortalıkta büyük bir gürültünün kopması hedeflenmiş. Haritada belli yerleri ele geçirmeye yönelik bir yapı var. Ne kadar da World... tamam, hatırlatmayacağım :D LAKİN İŞTE BU NOKTADA SİNİRLENDİM, NEDEN BAŞKA BİR ŞEY



YOK BU OYUNDA ARKADAŞ?

Olmayan şeyler içinde maalesef oyuncular da var. Steam'de anlık oyuncu ortalaması 200 civarında. Bu da oyunu deneyim etmek için uygun bir ortam sağlamıyor maalesef. Birimleri gayet güzel tasarlamışlar, biraz üzerine düşseler, biraz farklı şeylere kafa yorsalar, "hemen de para kazanmayalım böyle Premium falan koyarsak kullanıcılar ilk günden bizi aç gözlü bellemesin" demedikleri için ayrıca kızıyorum. Hatta bu üçlü birim kompozisyonunu telefonlarda mobil RTS olarak önümüze çıkan Command & Conquer: Rivals tarafından aldıklarını düşünüyorum. Şimdi erken erişim oyunlara puan verilmiyor bu müessesede lakin ben bir farkındalık yaratmak istiyorum ve ben beklenti notunu 2/5'e çekiyorum. Fiyatı 25 TL olmasına ve Türkçe arayüz desteğine rağmen. Bakalım, bu durum bir yıl sonra ölmez sağ kalırsam, firmadakiler de devam etmeye ikna olursa ve oyun çıkış yaparsa nereye evrilir göreceğiz. ♦ İlker Karış





Yapım Jujubee S.A. Dağıtım TC Entertainment Tür Strateji Platform PC Web www.tcpublishing.eu Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Realpolitiks II



Devlet adamı yetiştirme simülasyonu!

Bence harika bir tanımlama oldu! Şaka yapmıyorum yahu, oyunun içeriği gerçekten de olabildiğince politika yapmakla alakalı ve biraz deneyim ettikten sonra fark ediyorsunuz ki yapımcı firmanın şakası yok! 2017 yılında ürettikleri ilk oyunuyla dikkat çekmeyi başaran firma, sunduğu detaylı oyun yapısı ile politika yapmanın, bir anlamda ülke yönetmenin neye benzediğini harika şekilde resmetmeyi başarmıştı. Bugün serinin ikinci oyununa ön inceleme yapacağım ama bu inceleme sırasında oyunu test etmeyi başardığımı da altını çizmek isterim. Bir süredir erken erişimde bulunan yapım, her geçen gün kendisini geliştiriyor ve piyasaya çıkmasına sayılı günler kala gelin bakın ne gibi bir içerik vad ediyor...

An itibarıyla erken erişimde olan oyunda, dünya üzerindeki 208 farklı ülkeden birisini seçerek işe başlıyoruz. Ülke tamam ama bu oyunda nasıl bir yönetim tarzı izleyeceğimiz şüphesiz en önemli başlık.

Bu sebepten de ülke seçimini, ilk olarak sağ kolumuzu belirlemek ve akabinde de politik zemini oluşturan beş farklı noktaya atayacağımız yönetici seçimi takip ediyor. Her yöneticinin farklı bonusları söz konusu ve henüz bu atamaları yaparken, aslında ne gibi bir idareci olacağımızı belirlemiş olmamız gerekiyor. Kimileri başka ülkelere mutsuzluk saçabiliyor, kimileri de işsizlik oranlarımızı azaltabiliyor. Bu sebepten etkileri bir hayli büyük... Akabindeyse sıra yapılacak görevlere geliyor. Evet, oyunun içerisinde bazı farklı görevler var ve dünyayı ele geçirmek için girdiğimiz bu yarışta farklı bonuslar sağlıyorlar. Bu noktada oyunun kullanıcı arabirimi birazcık karışık gelebilir ki "Hayır ya çok rahat bir arabirim" de diyemeyeceğim. Yine de içerisinde boğulmamak adına kesinlikle tutorial görevleri yapmanızı şimdiden öneriyorum. Kaynak takibi, projeler, askeriye, kolonileşme gibi birçok farklı başlığı takip etmemiz gerekiyor. Alacağımız kararların meşrulaştırılması için de parlamentodaki yerimizi ve destekçilerimizi sağlamlaştırmamız gerekiyor. Alınan sert kararlar, demokrasiden otoriter rejime oradan da totaliter yönetime doğru ilerleyebiliyor. Tabii ki her yönetim şeklinin farklı artı ve eksileri bulunuyor. Ülkemizi bir sonraki adıma taşımak içinse takip edebileceğimiz beş ana başlık bulunuyor; Government, Economy, Military, Province ve Foreign Affairs... Bu başlıkların her biri sayesinde aldığımız kararları ve olan olayları yakinen takip etmek mümkün.

Oyunumuzda insan gücünü de sayarsak toplamda yedi adet ana kaynak bulunuyor. Kaynak kontrolü yapmak için de diplomasi ya da militarist bir yol izleyerek yolumuza devam ediyoruz. Özellikle militarist kısım ilk oyuna göre biraz daha detaylandırılmış diyebilirim. Öncelikle birimler üzerinde tam kontrol sunulmuş olması önemli bir farklılık. Ayrıca hava ve üzerinde bulunduğumuz bölgenin durumunun savaşa direk etki ediyor olması da bir diğer önemli gelişme. Eklenen yeni askeri birimler ve deniz savaşlarının önemini artırılmasıysa cabası. Tabii diplomasi tarafında da yapay zekanın verdiği kararlarda daha "mantıklı" davrandığını söylemek mümkün. Favor ve Investment sistemlerinin oyuna eklenmesi ile dış politikada yapılabileceklerin çeşitlendirilmesi de bir diğer artı diyebilirim. Pek tabii biraz detaylara girdiğimiz vakit, özellikle gelişmekte olan bir ülkeyi kontrol ediyorken yaşanan zorluklarla halihazırda gelişmiş bir ülkeyi kontrol ediyor olmanın kolaylıkları arasında dengesizliğin can sıkıcı olduğunu söyleyebilirim. Yani yaptığım birçok anlaşmaya rağmen ekonomik anlamda ilerleyememiş olmak bir hayli can sıkıcı olabilir. Tabii erken erişim için olası problemler olduğunu düşünmekteyim. Açıkçası Realpolitiks II kesinlikle muazzam bir potansiyele sahip ama geliştirilmesi gereken birçok başlığı söz konusu. Umuyorum tez vakitte eksikler giderilir ve gerçekten de detaylı bir politika oyununun içerisinde kaybolabiliriz. ♦ Ertuğrul Süngü



Yapım ROCKFISH Games Dağıtım ROCKFISH Games Tür Aksiyon, RPG Platform PC Web everspace.game Çıkış Tarihi PC: Erken Erişimde / Konsollar: 2022

Everspace 2

4 ★★★★★

Lootçuluğa doyamadığımız bir uzay macerası

İlk oyunu ile shoot-em-up sever kitleleri çok mutlu eden aksiyon dolu uzay oyunumuz Everspace, ikinci oyunu ile piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Erken erişime açılan Everspace 2 adeta kendini aşarak Loot'em up ile RPG'yi birleştiren yeni bir oyun olmuş. RPG'ye dönüşmeye çalışan oyunları gördükçe mutlu oluyorum zira video oyun endüstrisinde, özellikle son 15 senedir, bitmek bilmeyen bomboş içerikli oyunlara katlanmak zorunda kaldığımız işkencenin artık sona erdiğini hissediyorum. Bir gün bütün oyunlar RPG olacak ve o kutlu günü beklerken Assassin's Creed'in, Tom Clancy oyunlarının, Star Wars yapımlarının, shoot-em-up'ların, hack'n slash'ların, FPS'lerin adım adım RPG'ye dönüştüğünü görmenin keyfini süreceğiz gibi anlaşıyor. Everspace'i hiç tanımayanlar için kısa bir özet geçeyim. Serinin ilk oyunu, uzay geminize atlayıp sektörden sektöre atlayıp karşınıza çıkan düşmanlara alabildiğince ateş ettiğiniz ve fakat bu sırada hem düşman gemilerinin üzerinden düşen hem de bulunduğunuz

sektörde arayıp bulduğunuz "upgradeler" ile geminizi geliştirdiğiniz, "sürükleyici" bir aksiyon oyunuydu.

Ancak, kabul ediyorum, loot bulma heyecanı ile kendini oynatan sürükleyici bir oyun olmasına rağmen, ilk Everspace'de eksik bazı tatlar vardı. Grafikleri güzeldi, sesleri doygundu, tetiğe bastığımızda düşmanları çatır çatır harcamak hoşunuza gidiyordu... Ama öykü yoktu be arkadaşım. Karakterler, olaylar, öyküler eksikti ve bu yüzden o güzelim oyuna fazla dayanamadım. Çünkü benim tarzım değildi. Ayrıca, o düşman üzerinden düşen loot item'lar, biraz Super Mario Bros benzeri "can" görüntüsü veriyordu. Yani, "uzayda bi çatışmaya girmişsiniz de düşman gemilerini vurup enkaza çevirip sonra enkazda loot arıyormuşsunuz hissin" alamıyordunuz. Dediğim gibi, daha çok Super Mario Bros-vari bir hoplama zıplama oyunu oynuyormuşsunuz gibi hissediyordunuz. Ama seveni, oynayanı çoktu. Zaman geçirmek için yeterli, güzel, her cihazda çalışan, başarılı, güzel bir oyundu.

Yeni oyuna gelince, ROCKFISH Games ilk oyundaki övgülerden aldığı gazla olacak, bu defa oyuna güzelce bir öykü eklemiş, bu öyküyü el çizimi animasyonlarla da zenginleştirilmiş.

Oyundaki loot kavramının altını nihayet hakkını vererek doldurmuş. Oyun boyunca, Diablo'daki gibi, farklı silahlar ve ekipmanlar bulmak için bulduğunuz her yere dalmak, keşfetmek, araştırmak, düşman gemileriyle çatışmak için motive oluyorsunuz. Bu lootçuluk oyun severler için çok tehlikeli bir şey. İnsan farkında olmadan bir oyuna saatlerce dalabiliyor. Bu işin risklerini anlatan bir köşe yazısını sanki 10-15 sene önce yazmıştım. Bakın koskoca Cyberpunk 2077 bile başarısını (bir PC oyuncusu olarak bence başarılı, konsolcu arkadaşlardan özür diliyorum,) büyük oranda lootçuluğa borçlu. Öyle lootçuluk deyip geçmeyin. Silahlar, ekipmanlar, yetenekler, upgrade'ler ve çok sayıda gemi seçeneği ile Everspace 2, 2021'in de büyük kısmını evde oyun oynatarak geçirmek zorunda kalacak oyun severler için güzel bir sürpriz olacak diyebilirim. Rahatsız olduğum birkaç detay olmadı mı? Oldu. Müzikler biraz disko kaçmış ki, sanki daha epic ve opera kıvamında müzik seçimi daha güzel olabilirdi. Ayrıca bu kez keşfetmek durumunda olduğumuz sektörler sanki biraz daha küçük mü kalmış, tam emin değilim ama biraz gaza basınca, haritadan çıkıyorsunuz benzeri bir mesaj almak insanın keyfini kaçırıyor. Gözünü sevdiğim X4'te haritadan çıkmak diye bir şey yok. Saatlerce gidiyorsunuz. Fakat yine de oyun güzel. Beklentimiz büyük. Sonuçta bir shoot'em-up ama RPG eklentisi hoş olmuş.

O zaman, mottomuzu tekrar ederek ön incelememizi bitirelim: Bir gün bütün oyunlar RPG olacak. (Bonus: Bir gün bütün oyunlar PC oyunu olacak) ◆ Cem Şancı





Yapım Kineitc Games Dağıtım Kineitc Games Tür Korku Platform PC Web kineitcgames.co.uk Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Phasmophobia

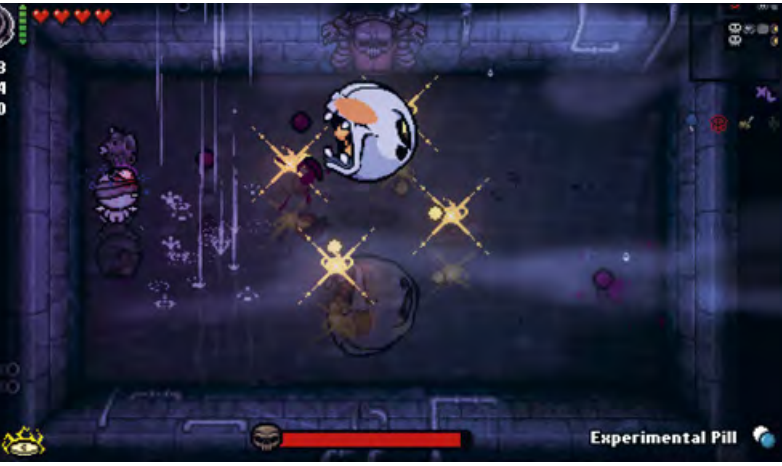
4 ★★★★★

Biz arkadaşlarla hayalet avlamaya gidiyoruz, çav!

Şu ana kadar her türlü online oyunu gördüm. Klasik shooterlar, RPG'ler, strateji oyunları ve Jason gibi kült korku ögesi bir karakterden kaçtığımız oyunlar. Lakin dört kişi toplanıp da hayalet kovalayacağımız bir oyun görmem herhalde diyordum, buraya kadarmış. Oyunda bir-birimizi öldürmüyoruz veya birbirimizden kaçmıyoruz. Görev paylaşımını yapıp hayaletli bir mekânda paranormal varlıklar hakkında olabildiğince kanıt toplamaya çalışıyoruz. Phasmophobia henüz erken erişimde. Yani eksileri mevcut ama geliştirilmeye de açık. Bir öneri; Türkçe arayüzü de bulunan oyuna girdikten sonra, mutlaka eğitim bölümünü oynayın! Eğer benim gibi bodoslama oyuna dalmaya kalkarsanız, ne yapmanız gerektiğini bilmeden anında bulunduğunuz odadan şutlanırsınız. Hangi tuş ne işe yarıyor, alet edevatlar ve yapılabilecekleri acele etmeden, sindire sindire öğrenin arkadaşlar. Evet, biraz sıkıcı gelecektir ama mekanikleri kavrayamadın da Phasmophobia'yı oynamak imkânsızca yakın. Eğitim programını güzelce tamamladıktan sonra maksimum dört oyuncunun katılabileceği oyunlardan birine girebilir veya kendi oyununuzu oluşturup ister arkadaşlarınızla isterseniz de yabancılarla oynayabilirsiniz.

İşin teknik ve online kısmına geçmeden önce içeriğine de değinmek istiyorum. Tahmin etmişsinizdir, hayalet avladığımızıza göre ya hayalet avcılarından birisiyiz ya da paranormal işlerde adı geçen bir araştırmacı. Phasmophobia'da bunlardan ikincisiyiz. Ev, çiftlik evi, okul yahut akıl hastanesi gibi mekânlarda, elimizdeki aletlerimizle hayaleti ortaya çıkarıp ne tür bir şeyle karşı karşıya olduğumuzu bulmaya çalışıyoruz. Peki, nasıl? Basit şekilde söylemem gerekirse eleme usulü ile. Oyunda kullanabileceğimiz çeşitli hayalet avcılığı ekipmanları mevcut; kızılötesi parmak izi algılayıcı, elektromanyetik okuyucular, hayalet kutusu ve kamera gibi, araştırmacılar ne kullanıyorsa emrimize amade. Tabii, bu araç gereçlerin hepsini kullanamıyoruz. Büyüklüğüne göre iki veya üç tanesini üzerimizde bulundurabiliyoruz. İşte burada da takım oyunu devreye giriyor. Birinin kameraların başında, birinin gözü okuyuculara, birinin de el feneri ile etrafta geziyor. Takım olarak elde edeceğimiz ipuçları günlüğünüze işlenmekte ve üç ipucu elde ettiğiniz anda hayaletin hangi kategoride bir paranormal varlık olduğunu seçme şansınız doğuyor. Doğru seçimi ne kadar erken yaparsanız o kadar deneyim puanı kazanıyorsunuz. Tabii bu esnada hayalet kardeşin eli de armut topluyor. Siz

ne kadar oyalanırsanız hayalet de o kadar agresifleşiyor ve türüne göre size zarar vermeye başlıyor. Bu yüzden, bir an önce olayı çözün ve oradan topuklayın! Phasmophobia korkutucu bir oyun. Takımdan birisi çılgık attığında siz de duyuyorsunuz, biri panikleyince herkes paniklemiş oluyor. Oyunun teknik kısmı da henüz sıkıntısız değil. Oyuna giremediğim (bağlanamadığım) de oldu, aniden atıldığım da. Eğlenceli kısmı ise Türk oyunculara denk gelerseniz konuşabiliyor olmanız. Oyunda sesli konuşma özelliği mevcut olduğundan konuşarak yardımlaşabilirsiniz. Açıkçası bir kere Türklerden oluşan bir ekibe denk geldim ve adamlar bayağı bir profesyonel olmuş bile. Yani onlar Fred, Daphne ve Velma ise ben de Shaggy veya Scooby'ydim. Şaka bir yana, ustalaşmak için zaman şart. Aletleri tanımak ve oyun içi şablonları deneyimlemek gerekiyor. Ha, ustalaşmak çok da fazla zaman almıyor çünkü şimdilik mekânlara ve hayalet sayısı (on tane) sınırlı. Tabii oynadığınız ekibin de işin cilkını çıkarmaması lazım. Mesela güya disiplinli halleriyle bildiğimiz Almanlara rastladım ve adamlar oyun oynamak dışında her şeyi yaptı. Oyunun sistemi oturmuş gibi. Ufak teknik iyileştirmelerle içerik genişletildi mi en iyi online deneyimlerden birisi haline gelecektir. ◆ **Olca Karasoy Moral**



Yapım Nicalis Dağıtım Nicalis Tür Aksiyon Platform PC Web store.steampowered.com/app/1426300/ Çıkış Tarihi 31 Mart 2021 (PC), 2021 (PS4, XONE)

The Binding of Isaac: Repentance

3 ★★

Daha çok karanlık, daha fazla gözyaşı ve bilgisayar başında geçirilecek saatler

The Binding of Isaac, 2011'de piyasaya çıktığında nasıl bir fenomenle karşılaşacağı konusunda fikri olan pek fazla oyuncu yoktu. Ne var ki bağımsız bir yapımcı olan Edmund McMillen'in elerinde hayat bulan yapım, Super Meat Boy ile birlikte McMillen'a hak ettiği ün ve saygınlığı kazandırmış oldu. Geçtiğimiz dokuz yıllık süreçte, Flash ortamında hazırlanmış olan orijinal oyun, "Rebirth" takısı alarak tekrar hazırlanmış ve irili ufaklı toplamda 5 DLC almıştı. "Rogue-like" olarak anılan türün -bana sorarsanız- Hades'in çıkışına kadar son 10 yılda çıkmış en iyi örneği The Binding of Isaac idi ki farklı platformlarda toplamda 1000 saatin üzerinde zaman geçirdiğimi de belirteyim. Repentance'a dönecek olursak, serinin 6. DLC'si olma özelliğini taşıyan Repentance, daha önce oyuna eklenen içeriklerin aksine doğrudan McMillen'in elinden çıkan bir DLC değil. Bunun yerine Repentance'ın yapımında McMillen, daha önce "Antibirth" adıyla piyasaya sürülmüş olan fan yapımı

DLC'nin yapımcısı "Killburn" ile çalışıyor. Hatta Antibirth'te yer alan içeriğin çoğunun da Repentance'ın bir parçası olacağını söyleyebilirim. Tabii ki yapılan şey fan yapımı içeriği resmileştirip piyasaya sürmek değil. Repentance yüzlerce yeni eşya, binlerce yeni bölüm ve bir adet yeni karakter (Antibirth'te yer alan Jacob & Essau haricinde) barındırıyor. Ayrıca oyunun yepyeni bir hikaye dizinine sahip olacağı da McMillen tarafından duyurulan bilgiler arasında. Çıkışına oldukça kısa bir zaman kalmış olsa da Repentance'ın belirsizliğini koruyan tarafları da bulunuyor. Bunlardan en önemli olanıysa bana sorarsanız multiplayer modu. The Binding of Isaac serisinin en zayıf tarafı belki de tam anlamıyla bir multiplayer modu bulunmaması. Antibirth daha standarda yakın bir co-op modu sunmuşsa da onun da eksikleri olduğu bir gerçek. McMillen oyunun multiplayer tarafında çeşitli değişiklikler yapılacağını daha önce duyurmuş olsa da elimizdeki bilgiler bundan fazlasını içermiyor.

Bu sebeple multiplayer tarafında yeterli geliştirmenin yapılacağı konusunda ciddi şüphelerim var. Repentance ile birlikte oyunun yalnızca karakter ve eşya tarafına eklemeler yapılmadığını eklemekte de fayda var. Bunun yanında oyunun grafikleri ve animasyonları ile ilgili yerinde dokunuşlar olduğunu da söyleyebilirim. Karakterlerin yaptığı saldırılar ve animasyonları daha belirgin hale getirilmiş. Ayrıca karakterimizin suda oluşan yansımaları görebilmemiz gibi güzel detaylar da oyunda yerini almış. The Binding of Isaac: Repentance eğer bir aksilik olmazsa 31 Mart tarihinde Steam'deki yerini alacak. OSX için piyasaya sürülmeyeceği duyurulan yapımın, diğer platformlar için ne zaman çıkış yapacağı da hala gizemini koruyor. Son olarak, eğer seriyi daha önce oynamadıysanız ve Roguelike türünü seviyorsanız çıkış tarihi kadar tüm seriyi barındıran Afterbirth+ paketini %50 indirim ile edinebileceğinizi de hatırlatayım ve köşeme çekilip, FIFA serisinin ardından en çok oynadığım oyunu beklemeye devam edeyim. ♦ Tolga Yüksel





2021'in OYUNLARI

Yepyeni bir yıl demek, yepyeni kararlar almak ve bu kararların bir kısmını yerine getirebilmek demektir. 2021 itibarıyla aldığımız kararları, ilk günkü kararlılığımızla devam ettiriyoruz değil mi sevgili LEVEL okuru? Ocak ayı içerisinde çıkıp da incelemesi dergide yer alan ya da yakın tarihte ilk bakış notlarına yer verdiğimiz oyunları bu liste içerisinde bulamayacaksınız. Mesela bu ay Ertuğrul'un kaleminden şahane bir Deathloop ilk bakış yazısı var önceki sayfalarda. Madem genişçe yer verdik, buradaki listeye de almalıydık dedik. Son olarak bazı oyunların çıkış tarihleri de muallakta; yani büyük ihtimalle erteleme görebilirler.

Yapım Santa Monica Studios **Tür** Aksiyon **Platform** PS5, PS4(?) **Çıkış Tarihi** Belli değil

GOD OF WAR: RAGNAROK

2018 yılında çıkan God of War neydi öyle ya? Sil baştan hazırlanıp bambaşka bir coğrafyada geçen Kratos'un macerasının tadı halen damağımızda. Bu lezzet patlamasını bir bardak suyla temizlemeye fırsat bulamadan serinin sıradaki oyunu da PlayStation 5 tanıtımıyla beraber oyuncularla buluştu. Yeni oyuna Ragnarok takısı koyuyoruz ancak Sony tarafından oyunun isminin bu olduğuna dair bir onaylama gelmedi. Sadece tanıtımda gördüğümüz "Ragnarok is coming" yazısından yola çıkarak oyunun isminin bu olacağına inanıyoruz. Peki nedir Ragnarok? Ragnarok, İskandinav Mitolojisi'ne göre kıyametin ta kendisi. Tanrılar, Asgard'daki rahat yuvalarından çıkıp devler ve diğer şeytani varlıklarla mücadele ettikten sonra nihai sonlarına varıyor. Bu oyunun ise Kratos ve oğlu Atreus'un nihai sonu olacağına pek inanmıyorum. Eğer Cory Barlog, önceki üçlemedeki formülü kullanacaksa Tanrılardan

birkaçını kızdırap Midgard'a gelmelerine neden olacağız. Bunların başında da Thor ve Odin geliyor. Zaten Thor'un evlatlarını bir güzel pataklamıştı. Eh, bildiğiniz üzere Baldr da bu pataklamalardan nasibini almıştı. Alt tarafı hakkı rahmetine kavuşan eşimizin küllerini, diyarların en yüksek tepesinden serpiştirmek istemiş fakat içinden çıkılmaz bir maceraya düşmüştük. Yeni oyunda neler olacağını pek kestiremiyoruz, çok fazla açıklama da yok. 2018 yılındaki oyun bahar aylarında bizimle buluşmuştu. GoW: Ragnarok ise bu yılın sonlarına doğru çıkar gibi gözüküyor. PlayStation 5 özel oyunu olacağı söylenmişti ancak sağlam kaynaklardan sızan bilgilere göre PlayStation 4 neslinde de bu oyunu göreceğiz gibiyiz. Bana konsol aldırın God of War, eğer sadece PS5 özel olarak aramıza katılmaya karar verirse, sanırım benim gibi birçok oyuncu da yeni nesle geçmek isteyecektir. Sonuçta kabul edelim;

yeni nesil aramızda fakat henüz bu neslin sınırlarını zorlayan bir oyun görmedik. Yakın tarihte de göremeyeceğiz. İnsanları yeni nesle yöneltmek istiyorlarsa, God of War'dan daha iyi ne olabilir ki? ♦



Yapım Ubisoft Toronto **Tür** FPS **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Çıkış Tarihi** 2021

FAR CRY 6

Birkaç ay öncesinde dergi sayfalarında Far Cry 6'ya genişçe yer vermiştik. Hatta o ilk bakış makalesini de ben kaleme almıştım. O günden beri Far Cry 6 hakkında değişen bir şey yok ancak yine de konuyu kaçıranlar için bahsetmekte fayda var. Far Cry serisi bildiğiniz üzere Ubisoft'un en çok güvendiği markalarından birisi. Yıllar içerisinde geliştirdikleri birçok yeni mekanik ve teknolojiyi ilk olarak Far Cry oyunlarında test ediyorlar. Bazı

ara oyunlar kendini tekrar etse ve ara sıra kabak tadı verse de Far Cry serilerinin en güzel kısmı, başarıyla kurgulanmış hikayeleri haline geldi. Far Cry 6'da da sağlam bir hikaye göreceğiz gibi. Küba'dan esinlenilerek yaratılan Yara isimli bir adada geçecek olan oyunumuzda, oyuncular olarak Dani Rojas isimli bir gerilla askerini canlandıracağız. Yara'da devrim ateşini tekrar yakabilmek ve baskıcı rejimle adayı yöneten Anton Castillo'yu indirebilmek için yolculuğumuz

boyunca karşımıza çıkan tüm insanları yanımıza çekmeye çalışacağız. Şu aşamada oyunun en dikkat çeken özelliği Yara'yı diktatörlükle yöneten Anton Castillo'yu, Giancarlo Esposito'nun canlandırarak olması. Bulunduğu yapımları yakından takip eden bir izleyici olarak, Esposito'yu bir oyun içerisinde görmek ilginç olacak. Oyunculuk performansıyla bizleri ihya edecek bir karakterle karşımıza çıkacak gibi gözüküyor. ♦





Yapım 343 Industries **Tür** FPS **Platform** PC, XS, XONE **Çıkış Tarihi** 2021 ikinci yarısı

HALO: INFINITE

Onlann God of War'ı varsa bizim de mangal gibi Halo serimiz var diyen Xbox markası, uzun bir sürenin ardından Master Chief'in kontrolünü bize vermeye hazırlanıyor. Xbox'ın düzenlediği oyun tanıtımlarında ilk olarak ön plana çıkan Halo: Infinite, ilk aşamada maalesef hayal kırıklığı yarattı. İlk sinematik fragman gerçekten şahane duruyordu. Ona sözüm yok. Ancak oynanabilirlikle alakalı ilk video çıktığında, görüntülere burun kıvrırdık. Çünkü hiç de yeni nesil gibi hissettiren bir oyun yoktu karşımızda. Zaten konu hakkında bol bol görseller paylaşıldı. Sosyal medyada elbet karşınıza çıkmış olmalı diye düşünüyorum.

Çevre modellemeleri bir noktaya kadar iyi gözükse de yakın mesafeden incelenebilen

silahlar, düşmanlar ve diğer öğeler çok çığ duruyordu. Oynanabilirlik açısından açık dünyada gezme, araç kullanma ve Master Chief'e tahsis edilen yeni kancasını gösterme ilgiyi dağıtır gibi düşünmüş olabilirler ama keskin gözlerden bu ufak sıkıntılar kaçmayı beceremedi.

Sırf bu yorumlar yüzünden Infinite'in çıkış tarihi birkaç kez değiştirildi. 2020 sonlarında çıkması beklenirken bir yıllık erteleme yapılmasına karar verildi. O karardan beridir de Master Chief'ten haber alan olmadı. Umarız, 343 Industries bu süreçte oyunu biraz daha makyajlamayı başarmıştır. Yoksa görsel açıdan Xbox Series X/S'in gücünü göreceğimiz oyunun bu olacağını iddia etmeleri komik kaçacak. ♦

Yapım Guerrilla Games **Tür** Aksiyon **Platform** PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 2021 ikinci yarısı

HORIZON: FORBIDDEN WEST

PlayStation 4 ve PlayStation 5 için eş zamanlı olarak yayınlanacak Forbidden West, bizleri Horizon'ın ilk oyunda sunduğu hikayenin daha da ötesine götürecektir. Geçtiğimiz aylarda PC kullanıcıları ile de buluşan Horizon, tasarımsal açıdan ve oynanabilirlik olarak çıktığı dönemde oldukça iyi yorumlar

toplayan bir oyun olmuştur. Serinin devamının da aynı başarıyı sürdürmesini -fena halde bekliyoruz.

Horizon: Forbidden West'de ilk oyunda olduğu gibi Aloy ile dev bir maceraya atılacağız. Kadim bir eşyayı bulup kabilemize getirmek için, bu kez batıya doğru yolculuk

edeceğiz. Horizon dünyasının bilinmeyen ve tehlikeli bölgelerine doğru yapacağımız yolculukta, California, Utah ve Nevada gibi yerleri gezebileceğiz. Forbidden West'in bir başka dikkat çeken özelliği ise su altında gezinebilecektir. Oyunun belli kısımlarında nehirlerde, göllerde ve açık denizde su altına dalarak görevler de yapabileceğiz gibi duruyor. Bu kısımlarda, yaşanan olayların öncesini da anlatacak ipuçları olacağı belirtiliyor.

İlk haritadan daha büyük olacağı söylenen Forbidden West, iki nesle de gelecek ancak PS5'in yeni teknolojisi DualSense kontrolcüsünde çok daha başarılı bir deneyim yaşatacağı söylenmekte. ♦



Yapım DICE Tür FPS Platform PC, PS5, XS Çıkış Tarihi 2021 son çeyrek

BATTLEFIELD 6

Evlerimizde vazgeçilmez FPS oyunu Battlefield serisi bu yıl geri dönecek. Henüz EA ve DICE tarafından resmi bir açıklama ya da duyuru gelmedi ancak yeni Battlefield oyunu hakkında, kısıtlı da olsa bazı bilgilere sahibiz.

Battlefield 6, yeni nesil konsollara yönelik daha önce görülmemiş ölçekte bir aksiyon oyunu olarak hazırlanıyor. 100-150 kişinin aynı harita içerisinde kesintisiz bir biçimde aksiyona doyabilecekleri bir oyun geliştirildiği söyleniyor.

Henüz geçeceği dönem bilinmese de son iki oyunda Birinci Dünya Savaşı ve İkinci Dünya Savaşı üzerinden gittikleri için bu sefer modern savaşlara geçiş yapılacağı düşünülmekte. Sızdırılan teknoloji demolarından anladığımız kadarıyla da çevreyle olan etkileşimi de üst seviye taşıyacaklar gibi duruyor. Zaten Battlefield serisi her yeni oyunuyla beraber, yeni teknolojileri kullanmayı seven bir oyun olmuştur. Çevre dinamiklerinin oyunda daha büyük etkiler yaratacağını BF6'da göreceğiz. Ayrıca Battlefield 1 ile birlikte gelen ve Batt-



lefield V'te şekil değiştiren Grand Operations görevlerinin de çok daha uzun sürecek halde planlandığı gelen söylentiler arasında. Gizli bir BF bağımlısı olarak söyleyebilirim ki, bu yıl şahsen en merak ettiğim oyunların başında geliyor. ◆



Yapım Polyphony Digital Tür Yarış Platform PS5 Çıkış Tarihi 2021

GRAN TURISMO 7

PlayStation ile özdeşleşmiş yarış serisi Gran Turismo, her yeni nesil güncellemesinde olduğu gibi yine bizlerle buluşmaya hazırlanıyor. Dünyadaki birçok önemli otomobil markasının, lisanslı ve birebir inşa edilmiş araçlarıyla sürüş keyfine doyacağımız Gran Turismo 7, ilk ortaya çıkan fragmanından gördüğümüz kadarıyla görsel çitayı arşa çıkartmış durumda. Oyunda ayrıca GT Simulation Mode olarak bilinen tek kişilik hikaye modu da bulunacak. Oldukça uzun süreceği belirtilen bu hikaye modundan sıkılırsanız, online tarafta onlarca özel

etkinlik ve yarış bulunacağı da yapılan duyurular arasında. Bu arada oyunla alakalı en çok merak edilen kısım kaç tane araç barındıracağı yönünde. Henüz yapılan bir açıklama yok fakat önceki oyunlarda bulunan sayıdan çok daha fazla olacağı belirtilmekte. Net bir sayı ne yazık ki paylaşılmış değil ama beklentimiz 1000+. Çok detay paylaşılmasa da Gran Turismo 7 ile garajımızdaki araçları daha fazla kişiselleştirebileceğiz. Modifiye imkanı tanınacağı belirtiliyor ancak çok uçuk kaçık detaylara gireceğimizi pek düşünmüyorum. ◆

Yapım Capcom Tür Korku, Hayatta Kalma Platform PC, PS5, XS Çıkış Tarihi 2021

RESIDENT EVIL VILLAGE

Birkaç ay öncesinde genişçe ilk bakış yaptığımız Resident Evil 8, yeni nesil konsollara özel olarak hazırlanan bir başka oyun. Seriyi daha karanlık ve gotik korku türüne sokmayı başaracak olan Village, Biohazard'ın kaldığı yerden devam edecek. Yeni oyunda Ethan'ın hikayesini devam ettireceğiz. Kendimizi Doğu Avrupa'daki karanlık bir kasabada ve o kasabanın karanlık sorunlarıyla boğuşurken bulacağız. Sadece zombi teması değil, kurtadam benzeri canavarların da olacağı söylenmekte. Capcom, elden geçirilmiş yeni RE Engine ile korkuyu iliklerimize kadar hissettirecek bir oyun üzerinde çalışıyor, benden söylemesi. ◆





Yapım Cyanide Tūr Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Çıkış Tarihi** 4 Şubat 2021

WEREWOLF: THE APOCALYPSE – EARTH BLOOD

World of Darkness evreninde geçecek olan Earthblood, uzun süredir merakla beklenen oyunlardan biri. Bir masaüstü rol yapma oyunundan uyarlanacağını ve kendine has, köklü bir kurt adam mitolojisi olduğunu da söyledikten sonra Earthblood'un ne olduğunu anlatmaya çalışalım. Bir iki kez erteleme gören Earthblood, yeni

nesillere olduğu gibi güncel cihazlara da gelecek bir aksiyon, RYO oyunu. Cahal isimli bir kurt adamı canlandıracağız ve doğayı yok etmeye çalışan şirketlere karşı eko-terörist eylemlerde bulunacağız. K. Amerika'da geçecek Earthblood'ta, Cahal'ın farklı formlarıyla hikayeyi iletmeye çalışacağız gibi. Her bir formu Cahal'a farklı özellikler sunacak.

Kurt formunda gizlilik, kurt adam formunda güç, insan formunda da ikisinin arasında tam dengede oynanabilirlik sunulacak. Oynanabilirliğe dair çıkan videolar, beklentilerimizi düşürdü ancak World of Darkness'ın bu evreninde geçecek ilk oyun olacağı için kendisini Garou Nation üyeleri olarak bekliyoruz. ♦

Yapım Hardsuit Labs Tūr RPG **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Çıkış Tarihi** 2021

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Sürekli ertelenen, prodüksiyon aşaması tam bir cehenneme dönen Bloodlines 2 elbet bu yıl içerisinde çıkacak. Kendisi aynen Earthblood'da olduğu gibi World of Darkness'ın masaüstü rol yapma sisteminden uyarlanıyor. Eh, tabii bir de artık kültleşmiş Bloodlines'in de devam oyunu olacak. Bloodlines 2, oyunculara tek bir vampir klanı sunmayacak. Bunun yerine farklı klanlardan alınabilecek güçlere sahip bir Thinblood'u

canlandıracağız. Oyundaki RYO öğeleri sayesinde, her oyuncu farklı alanlarda ilerleyebilecek ve farklı vampir klanlarının öğretilerine ulaşabilecek. Bloodlines 2, geliştirilme sürecinde yaşadığı problemlerden ötürü insanların şüpheyle yaklaştığı bir oyun haline geldi. Tanıtım videolarındaki dengesiz oynanabilirlik ve yapım sürecinde önemli isimlerin projeden ayrılmasından ötürü, nasıl bir oyunla karşılaşacağımızı bilemiyoruz. ♦



Yapım GSC Game World Tūr FPS **Platform** PC, XS **Çıkış Tarihi** 2021 (?)

S.T.A.L.K.E.R. 2

Geliştirilme süreci 10 yıla yayılan Stalker 2, yaşanan iptaller ve lisans sorunlarının ardından sonunda bizlerle buluşacak. Bu yıl çıkış yapıp yapmayacağı şüpheli olan oyun bizleri yeniden radyasyonu bol Çernobil topraklarına sokacak. Unreal Engine 4 ile geliştirilen Stalker

2'nin şu ana kadar paylaşılan görselleri ve tanıtım videosu şahane gözüküyor. İlk oyunun sunduğu o karanlık tonu daha da yoğun bir şekilde bizlere hissettirecek. Xbox tarafından destek alan oyun, yeni nesil konsollarda yağ gibi çalışacakmış, bu da onların en büyük iddiası. Bakalım ilk oyun gibi kendi kitlesini yaratabilecek mi? ♦



Yapım Turtle Rock Studios **Tür** Aksiyon, Hayatta Kalma
Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE **Çıkış Tarihi** 22 Haziran 2021

BACK 4 BLOOD

Madem Valve'in Left 4 Dead serisinin devamını getireceği yok, o zaman alın size Back 4 Blood. Tamam, görünüşte ve prensipte Left 4 Dead'i andırmak istiyorsunuz ama ilham aldığın oyunun da ismine bu kadar yakın bir isim koyulmaz be Turtle Rock! Böyle çok söylendik gibi gözükte ama Back 4 Blood, ilginç bir yapım olacağına benziyor. Zombi yerine Ridden adı verilen ve bir hastalık sonrasında akli yetilerini kaybeden canavarlara karşı, Cleaners isimli ekip üyelerini canlandırarak hayatta kalmaya çalışacağız. Dört kişilik modu olduğumu gibi Ridden vs. Cleaners karşılaşmasını yapabileceğimiz sekiz kişilik de bir modu olacağı belirtiliyor. 2020 sonunda yapılan kapalı betadan çıkan yorumlara göre oyunun makayılması gereken birçok sorunu var ancak tam haliyle bizleri Left 4 Dead çılgınlığı yaşadığımız günlere geri götürecektir potansiyeli var. ◆

Yapım Saber Interactive **Tür** Korku, Aksiyon
Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 2021

EVIL DEAD: THE GAME

Sinemaya Sam Raimi gibi enfes bir yönetmeni kazandıran, korku ve komedi türünü muazzam bir şekilde harmanlayan Evil Dead, umuyoruz ki hak ettiği kalitede bir oyuna kavuşan şanslı filmlerden biri olacak. Co-op ya da karşılıklı oynanabilecek olan Evil Dead: The Game serinin önemli karakterlerine de yer verecek. Ayrıca filmler ve Ash vs. Evil Dead dizisindeki olaylara da değinecek. Oyunda yetenek ağacı mekaniği bulunacağı ve oyuncuların seriy-le özdeşleşmiş elektrikli testere ve pompalı tüfek gibi 25'ten fazla silah seçeneği bulunacağı da açıklanan bilgiler arasında. ◆



Yapım Tango Gameworks **Tür** Korku, Aksiyon **Platform** PC, PS5, XS (?)
Çıkış Tarihi 2021

GHOSTWIRE: TOKYO

PlayStation 5 ve PC tarafına çıkacak olan, sonradan Xbox'a da gelmesi beklenen Ghostwire: Tokyo, birincil gözden oynanabilen bir korku oyunu olacak. Japon mitolojisinden ve şehir efsanelerinden yola çıkılarak hazırlanan atmosferinin bayağı garip olduğunu söylemeliyim. Bu alana hakim değilseniz, fragmanına baktığınızda "Neler oluyor yahu?" diyebilirsiniz. Oyuncular, Tokyo'yu istila etmiş ruhlara karşı psişik güçlerini kullanarak sokakları temizlemeye çalışacak. Kendi tabiriyle bu özellik "Büyünün karateyle buluşması" olarak tanımlanıyor. Yapacağımız saldırılarla ruhların çekirdeğini ortaya çıkartıp onları yok edeceğimiz bir dövüş mekaniği üzerine kurulu olacakmış. Bu arada Ghostwire, hayatta kalma türü yerine sırtını daha aksiyona dayayan bir oyun olacağı belirtildi. ◆

Yapım Blizzard Entertainment **Tür** FPS, MOBA
Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2021 (?)

OVERWATCH 2

Overwatch bir ara çevremizi saracakmış gibi gözükken (çok şükür öyle olmadı) FPS/MOBA türünün kazananı oldu ve çıkışının ardından epey zaman geçtikten sonra bile ciddi bir oyuncu kitlesine sahip. Overwatch 2'de ilk oyunda bıraktığımız kahramanlarımızın hikayelerine tanık olacağız. Eğer ilk oyuna sahipseniz ikinci oyunun PvP modunu yeni oyuna sahip oyuncularla beraber oynayabileceksiniz, tüm ilerlemeniz ve kozmetik öğeleriniz de yeni oyuna aktarılacak. PvE moduna ulaşmak içinse ikinci oyunu satın almanız gerekecek. Ayrıca grafik motoru güncellemesi, yeni kahramanlar, PvE için yeni oyun modları da pakette bizi bekliyor. Her ne kadar oyun Overwatch 2 yerine pratikte 2.0 olsa da yine de heyecanlıyız. ◆





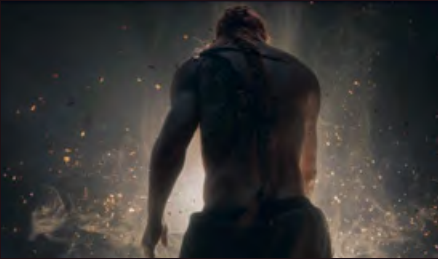
Yapım Daedalic Entertainment **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Çıkış Tarihi** 2021

THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM

A lmanya merkezli, macera oyunları ile tanıştığımız Daedalic Entertainment tarafından geliştirilen The Lord of the Rings: Gollum'un ilk duyurusu 2019'a dayanıyor. Bu aşamada ancak bir arpa boyu kadar yol aldık ama merak edilen bir yapım olduğu kesin.

İsminden de anlayacağınız üzere oyunda Gollum'u kontrol edeceğiz. Aksiyon kısmının olabildiğince kısıldığı ve gizlilik üzerine kurulu olan oyunda, Orta-Dünya'nın karanlık havalarının estiği Mordor diyarında ve yakın bölgelerinde gezineceğiz.

Oyunun görüntülerinin çok iddialı gözükmediğini ekleyeyim. Büyük bütçeli, devasa bir oyun değil ancak Gollum özelinde anlatılacak bir oyun olduğu için merak edilen bir yapım olduğu kesin. Ayrıca ertelenme ihtimali yüksek oyunlardan biri olduğunu düşünüyorum. ◆



Yapım FromSoftware **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2021 (?)

ELDEN RING

2021'de çıkması şüpheli oyunlardan biri de Elden Ring. FromSoftware çıkış tarihi vermekten kaçınıyor ancak 2017'den beri geliştirildiği düşünüldüğünde artık çıkması yakındır diye düşünüyoruz.

Elden Ring'in özel durumu Souls serisinin yaratıcısı Hidetaka Miyazaki yönetmenliğinde ve George R. R. Martin'in yazarlığında hazırlanıyor oluşu. Evet, Game of Thrones serisini yazan George R. R. Martin'den bahsediyorum. Elden Ring, Souls mekaniklerini merkezine alan ancak ona yeni özellikler katacak bir oyun

olacak. Açık dünya konseptiyle hazırlanan Elden Ring, Souls serisinde olmayan ata binme gibi özellikler barındıracak. At üzerinde savaşabileceğimiz de açıklanan özellikler arasında. Ayrıca gezilip görülebilecek, fakat içerisinde NPCler'in olmayacağı kasabalar, köyler olacakmış. Souls türünü göklere çıkartan, oyunlarının zorluğu ile bizlere saç baş yoldurtan Miyazaki, Martin ile güçlerini birleştirdiğinde ortaya bayağı ilginç bir iş çıkacağı kesin. İnsanların bu konuda heyecanlanması oldukça normal. ◆

Yapım Capcom **Tür** RPG **Platform** Switch **Çıkış Tarihi** 26 Mart 2021

MONSTER HUNTER: RISE

Şu an için sadece Nintendo Switch için duyurulan Monster Hunter Rise, serinin eski oyunlarının hızını ve Monster Hunter World'ün detayını bir araya getiren, yenilikleriyle beraber oyunculara sunan bir yapıda olacak. Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi yine devasa yaratıkları özenle kurulmuş tuzaklarımıza çekip öldürmeye çalışacağız. Birçok yeni silah ve ekipmanın yanı sıra, Rise ile birlikte oyuncular Palamute isimli köpek benzeri bir binek ile

haritada dolaşabilecekler.

Rise, tek kişilik hikaye moduna sahip olduğu gibi online olarak da destek verecek. Oyuncular ortaklaşa canavara girişebilecekler. Bir yandan da köpek benzeri Palamute ve kedi benzeri Palico isimli yoldaşlarını da geliştirebilecekler.

Şu aşamada Rise diğer konsollara da gelecek mi bir açıklama yok; ancak anlaşıldığı kadarıyla Monster Hunter Rise sadece bu konsola özel kalacak gibi gözüküyor. ◆



Yapım Insomniac Games Tür Platform Platform PS5 Çıkış Tarihi 2021 ilk yarısı

RATCHET & CLANK: RIFT APART

Sevilen ikili Ratchet ve Clank, yeni nesilde boy gösterecek oyunlardan birisi. Bildiğiniz üzere seri elden geçirilerek tekrar piyasaya sürülmüş ve tecrübe şansını elden kaçıranlarla, bu tecrübeyi yeniden yaşamak isteyenleri ortak noktada birleştirmişti. İyi ki de yapmışlar çünkü bu sayede Rift Apart için de ön ayak olundu. Ratchet & Clank: Rift Apart, PlayStation 5 için özel olarak hazırlanmış SSD'nin gücünü göstereceği oyunlardan bir diğeri olacak. Ratchet ile Rift Tether adı verilen özelliği kullanarak

gezegenler ve bölgeler arasında hızlı geçişler yapabileceğiz. Yükleme ekranının neredeyse yok denecek kadar az olacağı belirtilen Rift Apart, 4K çözünürlükte ve 60 FPS hızda PS5 oyuncularıyla buluşacak. Ayrıca DualSense'e özel destek ve Ray Tracing desteği de cabası. Yani anlayacağımız, Rift Apart bu yıl içerisinde PS5 performansının ne kadar iddialı olabileceğini kanıtlayan ilk oyun olacak. Tabi biz ona değil Ratchet ve Clank arasındaki tatlı atışmaları ve harika hikayelerine dalacağız ya neyse... ◆



Yapım Ember Lab Tür Aksiyon, Macera Platform PC, PS5, PS4 Çıkış Tarihi Mart 2021

KENA: BRIDGE OF SPIRITS

Okudukça ufak bir firma olan Ember Lab'ın ilk büyük bütçeli çalışması olacak olan Kena: Bridge of Spirits, dikkat çekici renk paleti, büyümlü atmosferiyle bu yıl gözüme kestirdiğim ilk oyunlardan biri oldu. Üçüncü şahıs kamerasıyla oynayacağımız Kena, bir aksiyon macera oyunu olacak. Oyuncular olarak Kena'yı ve büyümlü güçlerini kullanarak onun macerasına eşlik edeceğiz. Kena, büyümlü güçlerinin yanı sıra aynı zamanda bir yay olarak kullandığı asaya sahip

olacak. Yay kullanımının DualSense için özel olarak geliştirildiğini söylemekte fayda var. Farklı tarzda dövüş mekaniklerini tek bir potada görebileceğiz. Hikayesel açıdan ise yavaşta yok olmaya başlamış bölgeleri yeniden diriltmeye ve tutsak ruhları ortaya çıkarıp fantastik dünyamıza hayat vermeye çalışacağız. Biraz biraz Zelda kokusunu hissettiğim teması, güzel bir oynanabilirlikle Kena: Bridge of Spirits'i başarıya ulaştırabilir. ◆

Yapım Housemarque Tür Aksiyon Platform PS5 Çıkış Tarihi 19 Mart 2021

RETURNAL

Yaz aylarında düzenlenen Sony etkinliğinde ortaya çıkan Returnal, rogue-like yapıdaki oyunlara yeni bir soluk getireceğini iddia ediyor. Tekrar tekrar aynı döngüye girmiş bir karakteri canlandıracağımız Returnal, bilimkurgu ve korku türünü harmanlayarak karşımıza çıkacak. Selene isimli pilotun ana karakter olacağı Returnal'da, zırh ve yüksek teknolojiye sahip ekipmanlar ve silahlar yapabileceğimiz söylenmekte. Selene, her öldüğünde edindiği bilgileri yeni oyuna taşıyabilecek. Aynı durum, oyun boyunca karşımıza çıkan düşmanlarımız için de geçerli olacak. Oyunun ilginç yapılarından biri de sadece düşmanlar değil, bulunduğumuz çevre koşulları da her oyuna girdiğimizde değişiklik gösterecekmiş. Yayınlanan oynanış videosundan gördüğüm kadarıyla görsel açıdan tam bir şölen yaşatacağına benziyor. ◆



Yapım *People Can Fly* Tür Aksiyon, RYO Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Çıkış Tarihi 1 Nisan 2021

OUTRIDERS

Outriders'in duyurusu yapıldığından beri üzerindeki oldukça uzun bir zaman geçti. 2020 yılının yaşadığı pandemi ortamında erteleme kararı alınmış, biz bu yazıyı hazırlarken de son makyajlamalar için bir kez daha ertelenmişti. Oyun, insanların Enoch isimli bir uzaylı gezegeni kolonileştirmesi üzerine başlıyor. Ancak anomali adı verilen bir enerji sarmalının ortaya çıkmasıyla, gezegendeki insanlar sıra dışı güçlere sahip oluyor. Tahmin edeceğimiz üzere bu enerji

fırtınası farklı düşmanları da ortaya çıkarıyor. Tek kişilik oynanabildiği gibi istersek arkadaşlarımızla girip (Toplamda 3 kişi olarak oynanabilecek) Outriders'in hikayesini devam ettirebileceğiz. Geniş bir dünya içerisinde yapacağımız görevler, edineceğimiz tecrübe puanlarıyla geliştireceğimiz yetenek ağacımız bulunacak. Aksiyon ve RYO öğelerini tam ayarında tutturabilirse uzun süre oynayabileceğimiz bir oyun olacağına benziyor. ♦



Yapım *WB Games Montreal* Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Çıkış Tarihi 2021

GOTHAM KNIGHTS

Arkham serisiyle işimiz biteli çok oluyor. 2015 yılında yayınlanan Arkham Knight, serinin önceki oyunlarına göre ultra problemlilikmiş, bir ara satıştan kaldırılmış ve pek fazla yeniliği de beraberinde getirememişti. Bu yüzden olmalı ki bir süredir ne Batman oyunu görüyoruz ne de Arkham serisinin devamına ilişkin bir gelişme yaşandı. Bu sessizliği Gotham Knights bozabilecek gibi duruyor. Batman yerine, Batman Ailesi'ne üye Nightwing, Batgirl, Robin, Red Hood gibi yan karakterleri bu oyunda üstlenebileceğiz.

Tek kişilik bir modu olmasına karşın, yapılan tanıtımlardan anladığımız kadarıyla online tarafa daha fazla ağırlık verilecek. Oyuncular seçtikleri kahramanla bir bölgede sıkıştıklarında yardım isteyebilecek ve böylece diğer oyuncular katkı sağlayabilecek. Adında anlaşılabilirliği gibi Gotham City'de geçecek oyunun haritasının da büyük olması planlanıyor. Oyuncular bölgede hızlıca gezilemek için Batcycle isimli motosikleti kullanabilecek. Valla sizi bilmem, biz fena halde Avengers seviyesinde bir çuvallamadan korkuyoruz. ♦

Yapım *Double Fine* Tür Platform Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 2021

PSYCHONAUTS 2

Oyun dünyasında tutkuyla yapılan oyunlar ve onların arkasındaki isimler dendiğinde aklıma gelen birkaç isimden birisi de Tim Schafer olmuştur. Doksanlı yıllardan beri oyun sektöründe olan Schafer, elini nereye atsaya ortaya oynaması acayip keyifli oyunlar çıkıyor. LucasArts'ın en baba yıllarında firmada büyük katkılar sağlayan

Schafer'in, bu sektörde kalması bizim için gerçekten de büyük nimet. Bu oyunun hikayesi ise bildiğiniz gibi, yılan hikayesi. Önce para toplama kampanyası başlatan Double Fine, oyunu geliştirmeye başladıktan sonra arkasına Xbox Game Studios'un desteğini alarak asıl yapmak istedikleri Psychonauts oyunu-

nu ortaya koyma fırsatını ANCAK yakalayabildi. Macera ve platform türünün en keyifli oyunlarından biri olan Psychonauts'un bu devam oyunu son yılların en çok beklenen oyunlarından biri. Hatta fırsatınız varken, ilk oyunu baştan sona bitirip kahkaha tufanına doyup yeni oyunun hazırlıklarına başlayın derim. ♦





Yapım Orange County Tür MMORPG
Platform PC **Çıkış Tarihi** Mayıs 2021

NEW WORLD

// Acaba yeni bir WoW Killer mı geliyo...“ Tamam, durun vurmayın. Şaka yaptım. Amazon tarafından desteklenen ve devasa bir online RYO olarak hazırlanan New World, 2020 içerisinde birkaç kez erteleme gören oyunlardan birisi. 17. yy’ın ortalarında geçecek New World, Kuzey Amerika’nın Atlantik kıyılarında geçecek bir oyun olacak. Bir online RPG’den beklediğiniz tüm içeriklere sahip olduğu gibi, başımızı döndürecek meslek bolluğuna sahip, çok detaylı bir oyun olarak hazırlandığını söyleyelim.

New World içerisinde oyuncular üç farklı fraksiyondan birine katılıp maceralardan maceralara atılabilecek. Ayrıca yetenek ve saldırı kullanmak için gerçek zamanlı bir dövüş mekaniği hazırlandığı söyleniyor ki o da oldukça ilginç bir detay. ◆

Yapım Relic Entertainment Tür Strateji
Platform PC **Çıkış Tarihi** 2021

AGE OF EMPIRES IV

Strateji oyunlarının şahı, kralı ve en vazgeçilmezi olan Age of Empires yıllar sonra yeni oyunuyla, bu yıl içerisinde oyuncularla buluşmaya hazırlanıyor. Xbox’ın düzenlediği X019 etkinliğinde ilk defa tanıtılan Age of Empires IV ile yine Orta-Çağ temalı strateji savaşlarına yöneleceğiz. Birkaç yıldır sistematik olarak yenilenen ve çeşit çeşit versiyonlarıyla bizlerle buluşan Age of Empires’in yepyeni bir oyunla devam edecek olması, serinin çok eski bir hayranı olarak beni fazlasıyla mutlu ediyor. Umarım ilk gösterilen fragmanlar ve paylaşılan görsellerdeki gibi başarılı bir oyun ortaya konulabilir. Elini çabuk tuttuğun için de ayrıca teşekkürler Relic. ◆



Yapım Lucid Games Tür Yarış, Aksiyon **Platform** PS5
Çıkış Tarihi Şubat 2021

DESTRUCTION ALLSTARS

Carmageddon, Wipeout, Rocket League ve Overwatch bir araya gelirse ortaya çıkacak iş, Destruction AllStars olabilir. Tanımsal açıdan biraz çorbaya benzedi ancak fragmanlarına göz atarsanız ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaksınız.

Oyuncular olarak bu oyundaki amacımız, 16 kişilik maç içerisinde diğer araçları yok ederek birinci olmaya çalışmak. Her aracın kendine has özellikleri ve saldırı biçimleri olacak. Kimi araç bıçaklar çıkarıp düşmanlarını biçerken, kimisi görünmez alıp hızlıca saldırılardan kaçabilecek.

Başarılı olabilir mi bilemedim (Wreckfest oldu, bu niye olmasın?) fakat tam kafa rahatlatmalık bir oyuna benzeyeceğini söyleyebilirim. ◆

Yapım Experiment 101 Tür RPG
Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** Mart 2021

BIOMUTANT

İlk duyurulduğundan bu yana neredeyse 3 yıl geçti ve biz bu oyuna her zaman, “Tamam, artık bir sonraki yıl çıkar herhalde” yaklaşımında bulunuyoruz. Ancak her seferinde kandırılmış gibi hissediyoruz çünkü gizli den gizliye sürekli olarak erteleniyor. Biomutant, dövüş sanatları ve RYO öğelerini birleştiren ve bunu kıyamet sonrası bir dünyada sunan bir oyun olacak. Radyasyonu bol ortamda sürekli olarak evrime maruz kalacak bir kırmızı pandayı canlandıracağımız Biomutant’ta yetenek ağacı ve çeşitlilik seviyesinin çok yukarılarda olacağı söyleniyor. Umarız Experiment 101 bu yıl sözünü tutar da, Mart ayında, tam bahar çiçekleri açmaya başlamışken Biomutant’ı bizlerle buluşturmayı başarabilir. ◆



REMAKE, REMASTERED KÖŞESİ

Şu kavram hayatımıza girdiğinden beri sürüsüne bereket eski oyuna yeniden kavuştuk.

Kimi resmen baştan aşağıya inşa edilip yepyeni bir oyun gibi bizimle buluştu (Resident Evil Serisi gibi), kimiyse sadece modern cihazlarda çalışabilecek optimizasyon güncellemeleriyle geçirtilip bizlere sunuldu (Mesela Kings of Amalur).

Önceki yıllarda olduğu gibi 2021 yılı içerisinde de bolca Remake ve Remastered oyun göreceğiz. Bu yıl bir hayli fazla olmalarından dolayı kendilerine ekstradan yer vermek istedik.

Yapım BioWare **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Çıkış Tarihi** Mart 2021

MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

Eski / yeni tüm konsollarla beraber PC platformuna da sunulacak olan Mass Effect: Legendary Edition, tüm oyunları ve ek paketleri bir araya getiren devasa bir paket olacak. Eh, tabii günümüz çözünürlüklerine ve hızına uygun olarak da elden geçilerek hazırlanacak.

Henüz Legendary Edition'ın nasıl gözüktüğünü görmedik ama ufak dokunuşlarla bile mükemmelleşebilecek böyle bir efsanenin hakkını veremeyecek bir paket olması kalbimizi çok kırar. Şimdilik minik bir tanıtım fragmanı haricinde bir şey görmedik, yeni nesil cihazlarda nasıl bir performans sergileyeceği de büyük merak konusu. ◆



Yapım Team Ninja **Tür** Aksiyon, Soulslike **Platform** PS5 **Çıkış Tarihi** 5 Şubat 2021

NIOH COLLECTION

Bir Souls serisi olmasa da gazını alamayanların ağzını burnunu katana çizikleriyle bırakmayı kendisine ant içmiş Nioh serisi de yeni nesil konsolların gücüne kapılanlardan biri oldu. Team Ninja, serinin yeni nesil konsollarda

60 FPS hızında ve 4K çözünürlükte oynanabilmesi adına Nioh Collection setini duyurdu. İlk ve ikinci oyunu kapsayan Nioh Collection sadece PlayStation 5 sahipleri için sunulacak. Buna ek olarak Nioh 2: The Complete

Collection adıyla PC ve PS5 oyuncularına da bir güzellik sunulacak. Ancak dediğim üzere Nioh Collection'ın tüm esprisi, PS5'in sunduğu performans oyuncularla buluşacak olması. ◆





Yapım Toylogic **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 23 Nisan 2021

NIER REPLICANT VER.1.22474487139...

Automata'nın getirdiği başarının ardından söyle geriye yaslanıp "Yahu bizim önceki oyunların esamesini bilen yok, onlardan birini elden geçirip piyasaya mı sürsek?" diyen Toylogic ekibi, soluğu PlayStation 3 döneminden kal-

ma Replicant'ta almış. Oyunun isminin uzunluğu ve garipliği hakkında hiçbir fikrim yok, lütfen üzerime gelmeyin. Çıktığı dönemde sadece Japonya'da bulunan Replicant, ilk kez küresel çapta oyuncularla buluşacak. Elbette eski

haliyle değil, elden geçirilmiş ve Automata'nın görsellerine yakın bir arayüzle hazırlanacak. Automata'dan sonra NieR dünyasını daha fazla karıştırmak isteyen ama ne yapacağını bilemeyen oyunculara duyurulur! ♦



Yapım Ubisoft Pune **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 18 Mart 2021

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME REMAKE

Pop: Sands of Time'in yeri birçok oyuncuda başkadır. 2003 yılında piyasaya sürüldüğünde, benim gibi evine iyi bir bilgisayar girmiş birçok oyuncu The Sands of Time ile ilk defa karşılaştığında şaşkınlıktan ne yapacağını bilememiş olabilir. Acı dövuşleri, aman yarabbi dedirten hikayesi ve oyunu geri sarma özelliğiyle döneminin en iyilerinden biriydi. Kaldı ki kütlerden biri olarak da kabul görür. Serinin devamlılığı pek sürdürülemez de (Sonrasında şekil değiştirip Assassin's Creed

oldu çünkü), PoP: The Sands of Time'in yeri bizlerde bir başka oldu. Şimdi o hissiyatı daha da yepyeni cihazlarımızda deneyimleyebileceğiz. Diyorum ama bakmayın çok heyecanlandığım. İlk çıkan fragmanlardan gördüğümüz kadarıyla öyle pek de bir Remake durumu söz konusu değil. Sadece biraz daha cilalanmış bir oyun var. Umarız projeden sorumlu Ubisoft Pune ekibi, bu sızlanmalarımızı duymuştur da oyun çıkana kadar son bir makyaj çekmeye karar vermiştir. ♦

Yapım Traveller's Tales, TT Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** Mayıs 2021

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

Hani seneler seneler evvel peş peşe çıkan Star Wars temalı LEGO oyunları vardı. Sonra onları The Complete Saga adıyla bir araya getirip tekrar piyasaya sunmuşlardı. Hah, işte o oyunları ve sonrasında Disney'in çektiği üçlemeyi konu edinen LEGO Star Wars'ları alın, elden geçirin; işte karşınızda The Skywalker Saga. Aslında The Skywalker Saga'nın sağında solunda Remake ismi gözükmüyor ancak ilk oyunları elden geçirip en baştan inşa

ettikleri için listenin bu kısmında yer alması daha mantıklı geldi. Çünkü o eski oyunlar sadece "Couch-Play" denilen yan yana oynanabilen oyunlardı. The Skywalker Saga, altına işleyeceği online yapı ile hikayeyi çok oyunculu bitirme şansı da sunacak. Onlarca gezegen ve yüzlerce karakterle birlikte The Skywalker Saga, dokuz filmi kapsayacak bütünleyici bir Star Wars oyunu olarak bu yılın Mayıs ayında bizlerle buluşacak.! ♦



HALA OYNANIR MI?

KÜRSAT ZAMAN

Yalan yok, bu köşe uzun süredir aklımızdaydı ama bir türlü uygulamaya sokamadık zira eski oyunlardan birisini seçecek, onu bitirecek ve 2021 yılında ne kadar oynanabilir olacağını tartışacak zamanımız ve enerjimiz yoktu. Geçtiğimiz iki ayda bu konuda bir şeyler yapmam gerektiğini hissettim ve kendi döneminde çok konuşulmuş, milyonlarca satmış iki oyun olan Bioshock ve Far Cry 2'yi arka arkaya bitirdim.

Yalan söylemeyeceğim, özellikle Far Cry 2 deneyimi benim gibi sabırlı bir adam için dahi son derece acı verici oldu, önümüzdeki ay uzun uzun okuyabileceksiniz. Yediğim kısır burnumdan geldi hani.

Bundan sonra her ay bir veya daha fazla oyunu burada incelemek, günümüzde bir arkadaşınıza önerdiğinizde onun en fazla ne kadar sevebileceğini kestirmek ve burada geyiğini yapmak niyetindeyiz. Bioshock ile başlayalım bakalım.

BIOSHOCK

Çıkış Tarihi: Ağustos 2007

Yapım: Irrational Games

Platform: PC, PS4, PS3, XONE, X360,

Switch, iOS, Mac

LEVEL Notu: 93 / #128



"Ben Andrew Ryan ve size bir soru sormak için buradayım: Bir insan kendi alın terinde hak sahibi olamaz mı? Hayır, der Washington'daki adam. O ter, fakirlere aittir. Hayır, der Vatikan'daki adam. O ter, Tanrı'ya aittir. Hayır, der Moskova'daki adam. O ter, herkese aittir. Bu cevapları reddettim. Bunlar yerine, başka bir şeyi seçtim. Ben imkânsızı seçtim. Ben... Rapture'ı seçtim. Sanatçıların sansürden korkmayacağı bir şehir. Bilim insanlarının gereksiz bir ahlakla sınırlandırılmadığı bir şehir. Mükemmelin, değersizler tarafından sınırlandırılmadığı bir şehir... ve alın terinizle, Rapture sizin de şehriniz olabilir."

- Rapture Şehri / İthaki Yayınları

İthaki Yayınları'nın katkısıyla okurlarımıza hediye ettiğimiz Rapture Şehri romanının ön okuması Andrew Ryan'ın, o muhteşem sözleriyle yakalıyordu sizi, tıpkı okyanusun dibinde o viran haliyle bile etkileyiciliğinden bir şey kaybetmemiş, Art Deco yaklaşımın zirveleri gördüğü, koridorlarında dolanırken kendinize "nasıl, nasıl böyle bir felaket olabilir?" diye sorduğunuz Rapture'un hayaleti gibi. Kendi döneminde muhteşem hikayesiyle, detaylara gösterilen özenle bizleri büyüleyen Bioshock'u tam 13 sene sonra tekrar bitirdiğimde şunu tekrar anlamış oldum. Zaman, bu hikayenin güzelliğinin üzerine hiçbir örtü örtememiş ancak oyunun

tasarımında yapılan teknik seçimler, oyunu ilk kez deneyim edecek olan genç kardeşlerimize ciddi anlamda baş ağrısı yapabilir. 7-8 GB'dan büyük olmayan Bioshock geçtiğimiz yıllarda berbat bir Remastered versiyonuna kavuştu ki biz kendisini hızlıca unuttuk, hiç yokmuş gibi davranmayı tercih ediyoruz. Bioshock çıktığı vakit türlü problemlere sahip olsa da günümüzde Windows 10 altında mükemmele yakın bir uyumla çalışıyor. Benim görebildiğim tek aksaklık, masaüstüne çıktığınızda oyuna geri dönme ihtimalinizin yazı/turaya kalması. Dert eder misiniz bilmiyorum ama bu sıkıntıyı Pencere modunda oynayıp sonra tam ekrana aldığınızda kolaylıkla çözebiliyorsunuz.

-Hikaye güzelliğinden hiçbir şey kaybetmemiş dedik, peki hikaye bizim gencoların ilgisini ne kadar çeker? Birincisi bu oyunun bir multiplayer modu yok, çatışma mekanikleri için de oynanacak bir oyun kesinlikle değil. (birazdan geleceğiz) Haliyle hikayeyi ne olursa olsun anlamanız lazım (ki bizim gibi senelerce dost sohbetlerinde anlatasınız) ve bunun için de İngilizcenizin ortalama seviyede olması gerekiyor. Oyunun zamanında Türkçe-Yama ekibi tarafından yapılmış tam Türkçe çevirisi de internet üzerinde mevcut, bir arama yapmanız yeterli olacaktır.

-Çatışma mekanikleri kendi adıma oyunun en acı verici tarafı oldu. Kendi zamanı için bile zayıf kalan mekanikler 2020 yılında gerçekten acı veriyor arkadaşlar.

-Vuruş hassasiyeti ve nişan hassaslığı şimdiye kadar gördüklerimin en kötüsü bile olabilir, inanın bunu rahatlıkla söyleyebilirim. Beklentinizi düşük tutun ve herhangi bir oyunda görebileceğiniz en kaliteli mermi kıtlığına hazır olun. Mermi kıtlığının getirisi olarak oyunun bir hayli zor olduğunu, neredeyse Dark Souls oynuyormuş kadar telef olacağınızı da belirteyim. Neyse ki Vita Chamber'lar iki adımda bir, dediğiniz kadar ölebiliyorsunuz ve ekipmanınız kaybolmuyor.

-Oyunda o kadar çok plasmid (özel yetenekleriniz) var ki, bir yerde hangisi ne işe yarıyordu falan kontrolünüzü kaybediyorsunuz, başınız dönüyor.

-Bir kez daha, bir Little Sister'ın kaderini tayin ederken verdiğiniz kararın ahlaki yükünün oyuncuya daha fazla hissettirilebileceğini, bunun kaçırılmış bir fırsat olduğunu düşünüyorum.



UNUTULMAZ AN

Herkesin deneyimi kendine özeldir elbette, ben kendi adıma iki şey arasında kaldım. Birincisi okyanusa düşen uçağımızdan şans eseri kurtulup Rapture'a adım attığımız, gözlerimizin kamaştığı o an ve tam karşımızdaki, Andrew Ryan'ın heykelini çepeçevre saran dev flama: "Tanrılar ve krallar giremez. Sadece insanlar."

Bu an neyle karşı karşıya olduğumuz konusunda hiçbir fikrimizin olmadığı ama "çok acayip bir hikayeye" doğru koşar adım gittiğimizi hissettiren ilk andı.

Bir şey daha var ama **BU SPOILER KAFAM-DAN BÜYÜK**, (Kürşat'ın kafası da hayli büyüktür. Ona göre! - Emre) haliyle oyunu bitirmeyen okumasın. Oyunun sonlarına doğru Andrew Ryan ile o büyük buluşmayı oynayanlar asla unutmayacaktır. Karşımızdaki o deli-dahinin bizi ne kadar şaşırttığını asla aşamadık sanıyorum. O sözler ve hemen sonrasında olanlar hala aklımda: "Bir adam seçimini yapar, bir köle itaat eder."



SONUÇ

Bioshock fikri mükemmelliğini teknik taraftaki ciddi antikalıklarıyla dengeleyen bir oyun haline gelmiş günümüzde. Grafikleri hala yeterli olsa da sabrınızı test edecek bir 17-18 saate hazır olun. Bence degecek.

Hikaye: 5/5

Teknik: 3/5

Oynanabilirlik: 3/5

2021 PUANI: 70

All About Space

TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE
ASTRONOMİ DERGİSİ

POPULAR
SCIENCE
EKİBİNDEN
YENİ BİR
DERGİ

**ŞUBAT
SAYISI**

**BAYİLERDE
KAÇIRMAYIN!**



**POSTER
HEDİYELİ**

**ASTEROİTLER
& MARS**

Online satın almak için:
www.dergiburda.com



MARS
YENİ GÖREVLERLE TEKRAR KIZIL GEZEGEN'DEYİZ

İNCELEME



Sayfa
38

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

HITMAN III

IO Interactive ısınmasını tamamladı ve karşımıza gerçek bir hit ile çıktı!





HITMAN



ÜÇLEMENİN SON BÖLÜMÜ YİNE NEFES KESİYOR!

Düşünün, oyun sektöründe bazı şeyler gerçekten yeni yeni ortaya çıkmaya başlıyor. 90'lı yıllar, bugün deneyim ettiğimiz oyun türleri ve kamera açılarının bizim bildiğimiz manasıyla ortaya çıktığı on yıl diyebiliriz. TPS kamera açısı ise ancak 1996 yılında Tomb Raider ile hayatımıza giriş yapacak. O sıralarda üretici ve tüketiciler bu kamera açısına yeni yeni alışıp yapılabilecekleri deneyim ederken, aradan Thief isimli bir oyun beliriyor. 1998 yılında oyun sektörüne bomba gibi düşen Thief, kullandığı orta çağ teması ve daha da önemlisi, gizli kalma mekanikleri ile oyuncuları kısa sürede kendisine bağlıyor. Bir anlamda "stealth" oyunlarının atası sayılabilecek olan oyunda, elimizdeki malzemeler ile harita üzerindeki etkileşimimiz o kadar fantastik bir boyutta sunuluyor ki bir yandan

bulmaca çözüp, bir yandan da düşmanlardan kaçmaya çalışmak, bambaşka bir tat sunuyor... İşte tam da oyun severler olarak gizlenme konusunda farklı bir deneyim yaşamışken, 2000 yılında ilk defa Hitman adını duyuyoruz. Kel bir adam ve beraberrinde getirdiği olasılıklar denizi hepimizi kalbinden vuruyor ve o gün bugündür oyun dünyasının en çok bilinen isimlerinden birisi olarak hayatlarımıza Ajan 47 de eklenmiş oluyor. 2000 yılındaki muazzam görünüşünün ardından takip eden yıllarda birçok farklı oyunu üretilmiş olan Hitman, 2012 yılının ardından bir süre sessiz kalmış, 2016 yılında World of Assassination Trilogy isimli üçleme başlığı ile çıkagelmişti. Hitman isimli oyun ile başlayan seri, Hitman 2 ve birazdan iyice detaylarına gireceğimiz Hitman 3 ile devam ediyor. Bakalım serinin son oyunu, ne gibi yeniliklere sahip...

Yeni macera

Yeni seri de bir üçleme olduğu için, ana hikayemiz ikinci oyunda kaldığı yerden devam ediyor. Hatırlayanların bileceği üzere "arkadaşımız" kisvesi altındaki Lucas Grey ile bir takım insanların peşine düşüyoruz. Maceramız aynı zamanda oyunun ilk görevi konumundaki Dubai kısmı ile başlıyor. Dünyanın en uzun ve kendine yeten binası olarak bilinen Burj Al-Ghazali binasının içerisinde hedeflerimize ulaşmaya çalışıyoruz. Akabinde yolumuz İngiltere'ye, Carlisle Malikanesine düşüyor. Burada elde ettiğimiz bilgiler doğrultusunda nihai hedefimize bir adım daha yaklaşmış oluyoruz. Tabii daha da fazlasını anlatırsam dev bir spoiler vermiş olacağımdan artık susuyorum. Bu noktada bilmeniz gereken en önemli şey, Lucas Grey ile "Providence" ekibinin peşinde olduğumuz.

Oyunumuz piyasaya çıkmadan evvel, yapımca ekip bugüne kadar üretilen Hitman'lere kıyasla, daha karanlık, ciddi ve yetişkin odaklı" bir oyun üreteceklerini belirtmişti. Açıkçası oyunun ilk görevine daldığım anda karanlıktan ziyade BAYAĞI bir aydınlık ile karşılaştığımı söyleyebilirim. Dubai'deki "On the Top of the World" isimli bölüme başlar başlamaz, gerçekten de devasa ama bir o kadar da mimari çılgınlığa sahip bir bina içerisine dalyoruz. Görevimiz belli, bazı şahısları ortadan kaldırmak ama ışığın kullanımı o kadar muazzam ki özellikle PC oyuncularının düzgün bir sistem ile bambaşka bir atmosfer deneyimi yaşayacaklarının garantisini verebilirim. Bölümün gökdelenin dışında başlaması zaten muazzam bir aksiyon havası katmış. İçerisine daldığımız mekan ise bir hayli büyük. Bu büyüklük temasını takip eden tüm görevlerde görebiliyoruz. Oyunda toplam altı tane ana görev bulunuyor ama daha önceki oyunlardan da bileceğiniz üzere, aynı görevleri birçok farklı varyasyonda tamamlamak mümkün. Ayrıca farklı zorluk seviyelerinde de deneyim etmenizi şimdiden tavsiye ediyorum.

Herkese benzeyen adam

Eğer daha önce Hitman oyunu deneyim etmediyseniz, sizler için harika bir tutorial bölüm hazırlanmış. Bu bölümü de farklı

FİLMLER

Bildiğiniz üzere Hollywood endüstrisi uzun zamandır oyun dünyasının yarattığı yapımlar üzerinden baya bir ekmek yiyor. Birçok oyun, zaman içerisinde beyaz perdede yerini aldı. Bana sorarsanız çoğu da korkunç filmlere dönüştü. Hitman serisi de ilk 2007 ikincisi de 2015 yılında olmak üzere iki film ile beyaz perdede kendisini gösterdi. İlk filmde Ajan 47'yi canlandıran Timothy Olyphant gerçekten de iyi bir iş çıkarmıştı. Bir noktada Ajan 47'nin hikayesini anlatan film, kendi dönemi için başarılı sayılabilecek gişe hasılatına ulaşmıştı. İkinci filmdeyse

Ajan 47'yi Rupert Friend canlandırmıştı ki ben bu filmi sadece başrol seçiminden dolayı bile izlerken çok zorlandım. Gerçekten de acayipti. Hatta ilk filme kıyasla baya özensiz bir film olduğunu düşünmekteyim. Yine de seriye düşkünler için özellikle aksiyon dolu bir Ajan 47 filmi olduğunu da belirtmekte fayda var.



şekillerde deneyim etmek mümkün. Sizi yönlendiren dış sesi dinlediğiniz sürece çok sıkıntı çekmeyeceğinizi garanti edebilirim. Yapmanız gereken en önemli şey, kılık değiştirmek. Pek tabii görevleri aksiyon dolu şekilde tamamlamak da mümkün ama sessiz kalarak ilerlemek, gerçekten de bu oyunu deneyim etmenin en iyi yöntemi olabilir. Kılık değiştirmek için diğer birimleri boğarak ya da öldürerek etkisiz hale getirip, akabinde kıyafetlerine bürünebiliyoruz. Tabii etkisiz hale getirdiğimiz kişileri de olabildiğince bir yerlerin altına süpürmemiz gerekiyor. Aksi halde kendilerini fark eden diğer NPC'ler anında ortalığı ayağa kaldırıyorlar. Orta yerde, durup dururken birisine silah ya da yakın mesafeden saldırmaksa sanıyorum yapılabilecek en yanlış hareket zira anında tüm harita size ateş ediyor. Yani yapmayın!

Bu sebepten gizlice hareket etmemiz

gerekiyor. Tabii kılığına büründüğümüz kişinin hangi meslekten olduğu da önemli. Neden mi? Çünkü herkesin haritada rahatça girebildiği yerler değişkenlik gösteriyor. Bu sebepten de düzenli olarak kılık değiştirmek çok efektif olabiliyor. PC platformunda "ctrl" tuşu ile haritadaki kullanılabilir objeler ve nihai hedeflerimizi görebiliyoruz. "Instinct" olarak bilinen bu özellik sayesinde, hareket etmek çok daha kolay oluyor. Bu tuş aynı zamanda bizi "tanıyacak" birimleri de belirtiyor. Kafalarında daire olan ve "Enforcer" olarak bilinen birimler, kıyafetine büründüğümüz meslekteki herkesi tanıyan kişiler gibi düşünülebilir. Yani yanlarında belli bir süre durunca yabancı olduğumuzu anlıyorlar. Bir kere tanındığımız zamansa aktif bir takip görevimiz varsa anında sona eriyor ve hızlıca kaçamazsak kısa sürede ölüyoruz... Dikkat çekmemek için



HITMAN SERİSİ MERCEK ALTINDA



Hitman: Codename 47

2000 yılında karşımıza çıkan ilk Hitman oyunu. Bu oyun ile birlikte serinin temelleri atılmıştır. Gizlenmenin ve kılık değiştirmenin kaçınılmaz olduğu yapımın içine salt aksiyon odaklı bir iki bölüm de serpiştirilmiştir. Temel olarak Ajan 47'nin bir anlamda hapsediği yerden kaçırılıp, ICA tarafından kiralanmasını anlatır. ICA, kendisine yok etmesi için birçok hedef verir. Başlangıçta bu hedefler manasız insanlar gibi gözükse de zaman içerisinde 47'nin yaratılış sürecinde önemli payları olduğu anlaşılır. Baştaki sniper görevi efsanedir.



Hitman 2: Silent Assassin

Yıl 2002, ilk oyun çok sevildi ve arayış çok açmadan ikinci oyuna geçtik! En büyük yenilik ve farklılık, dileyenlerin oyunu FPS kamerasından da görebiliyor olmasıydı. Ayrıca düşmanları direk öldürmek yerine, belirli bir süre bayıltmak ve bölümleri farklı şekillerde bitirebilmek gibi opsiyonlar gelmişti. ICA'daki işinden uzaklaşan Ajan 47, arkadaşı Emilio Vittorio'nun kaçırılması üzerine yeniden işe başlamak durumunda kalmıştı.



Hitman: Contracts

İkinci oyunun PC haricinde PS2 ve Xbox gibi konsollarda da tutması üzerine vakit kaybetmeden üçüncü oyunu üreten IO Interactive, hem devam hem de ilk oyunun remake versiyonu olarak piyasaya çıkmıştı. Codename 47'deki birçok özelliği beraberinde getirdiği gibi, aynı zamanda grafikleri yenilemiş, yapay zekayı baştan aşağıya elden geçirmişti. Son olarak Ajan 47'nin "flashback"leri şeklinde cereyan eden birçok yeni contract'ı da oyuna eklemişti.



Hitman: Blood Money

Her iki yılda bir defa Hitman oyunu neden çıkmaz? O zaman takip eden oyun da 2006 yılında çıksın! Bu oyunla ilk dikkat çeken özellik, oyunculara harita üzerinde yardım eden uydu haritasıydı. Bu mekanik aslında akabinde kullanacağımız "Instinct" özelliğinin de temeli olarak düşünülebilir. Oyun ile gelen en ilginç detaylardan birisi de bölümlerde en ufak çıkarttığımız sesin bile bölüm sonundaki puanlamada muazzam bir ceza olarak hanemize yazılmasıydı.



Hitman: Absolution

Bu sefer biraz bekleyelim demişler. Arada seri soğusun; çok hız yaptık. Fakat biraz fazla beklemiş olabilirler zira Absolution bir önceki oyundan tam altı yıl sonra, yani 2012 yılında piyasaya çıktı. OS X, PS3 ve Xbox 360 platformları için üretilen yapım, bu sefer Square Enix tarafından dağıtıldı. En önemli farklılık daha önceki oyunlardaki temel hardcore oyun deneyiminin yanı sıra daha rahat bir oyun deneyimi sunmasıydı. Bu sayede yeni oyuncuların da rahatlıkla deneyim edebileceği bir yapı sunuyordu.



World of Assassination Üçlemesi

2016 yılında başlayan bu üçleme ile birlikte serinin adı yeniden Hitman olarak tanıtılmıştı. Hitman (2016), Hitman 2 (2018) ve Hitman 3 (2021) olarak piyasaya çıktılar. Square Enix tarafından geliştirilmesine başlanan serisi, yaşanan bazı aksaklıklardan dolayı yeniden IO Interactive'e geçti. Bu ay yazısını okuduğunuz Hitman 3 ile seri sona erdi.



farklı noktalarda durarak konuşmaları dinleyebiliyor ya da belirli mesleklerin yapabildikleri işleri icra edebiliyoruz. Misal, bir yerin "çalışanı" kostümüne bürünmüşsek, barda durup konuşulanları dinleyebiliyoruz. Bu dinleme işlemi size öyle eften püften bir şeymiş gibi gelsin çünkü sadece duyduklarımızla bile bambaşka bir görev ilerleyişi elde edebiliyoruz. Aslında biraz da bölümler içerisindeki "ilerleyiş" mantığından bah-

setmek gerekiyor. Efendim oyunumuzda belli ipuçlarını toplayarak ilerlemek mümkün. Bu ipuçları bir anlamda oyun içerisinde takip edilebilir bir senaryo ağı yaratmayı başarmış. Misal, ikinci görevden bir örnek vereyim. "Death in the Family" isimli görevde, devasa bir malikaneye dalıyoruz. Buradaki baş kötü, (spoil etmiyorum.) kendisine sahte bir cenaze töreni hazırlamak üzere ve evdeki bir diğer kişi de evvelsi gece ölmüş. Bu olayı araştırması için özel

bir detektif tutulmuş. Bizim de bu olaya karışacağımız aile tarafından biliniyor. Görevin henüz başında da özel detektif ile yollarımız kesişiyor. O yüzden özel detektif çok da ilerlemeden kendisini etkisiz hale getirip, rolünü çalabiliyoruz. İşte bu şekilde bir hareket yaptığımızdaysa, detektifin yapması gereken hareketleri izliyoruz. İçeridekilerle konuşuyor, etrafı izliyor ve bir noktada dokunulmaz olarak belirli kurallar çerçevesinde evi araştırabiliyoruz. Eğer detektife hiç müdahale etmezsek, tamamen bize odaklı, bambaşka bir oyun deneyimi ile karşılaşırız. Açıkçası oyunun sunduğu senaryolar üzerinden ilerlemek beni bir hayli tatmin etti diyebilirim. Karşılaştığım en büyük sorunsa, mekanların büyüklüğü yüzünden ara ara kaybolmak oldu. Yine ikinci görevde, bir odanın anahtarına ihtiyacım vardı ve gerçekten de anahtara nasıl ulaşacağıma dair hiçbir ipucu bulamadım ve sonunda kendimce bir çözüme ulaştım. Bu arada etrafta kullanılacak onlarca farklı obje olduğu gibi, bazı objeler üzerimizdeyken belirli noktalara girdiğimiz anda dikkat çekebiliyoruz. Bu sebepten üzerimizde ne taşıdığımıza emin olmak gerekiyor.

Eşyalar, eşyalarımız

Daha önceki Hitman oyunlarında da olduğu





üzere Ajan 47'nin kullanabileceği çok fazla eşya ve etkileşime geçebileceği birçok obje bulunuyor. Harita üzerindeki objeler konusunda menümüz yine bir hayli zengin. Birimlerin başına avize düşürmekten, balkonda duran karakterleri hafif tepikleyerek yere düşmelerine sebep olmaya kadar uzanan "kaza süsü" verilebilecek birçok hamle söz konusu. Yine de bu işe kalkışmadan önce etrafımızı kolaçan etmek gerekiyor. Ayrıca bazı noktaları kullanabilmek için de farklı objeleri haritanın bir yerlerinden temin etmek gerekiyor. Özellikle levye ve maymuncuk, oyunu deneyim ettiğim kadarı ile birçok noktayla etkileşime geçmek için imkan sunuyor. Tabii kesici ve delici materyallerden bahsetmiyorum bile. Her mutfakta bir şekilde bıçak bulmak mümkün hatta aklınıza gelmeyecek objelerle düşmana saldırabileceğinizi de unutmamak lazım. Eğer düşman saldırınızı fark ederse ve kesici bir obje taşıyorsanız, bu sefer devreye "anlık doğru tuşa basma" hareketi giriyor. "WASD" tuşları ile dahil olduğumuz yakın dövüşlerde, hızlı tepki vermek şart. Genelde iki yumruk sonra düşmanı patates etmek mümkün olsa da siz yine de sessiz kalmayı tercih edin derim. Onun haricinde pek tabii bolca otomatik tüfek ve silah da söz konusu. Silah menüsünün önceki oyunlardaki gibi geniş olduğunu söyleyebilirim. Eğer konu ateş etmeye

geldiyse, artık yapacaklarınız sınırlı demektir. Size tavsiyem, yapabiliyorsanız bir an evvel bulunduğunuz konumdan kaçıp, başka bir NPC'yi etkisiz hale getirip kılık değiştirmeniz yönünde olacaktır. Bu sayede daldığınız herhangi bir savaştan paçayı kurtarabilirsiniz. Açıkçası normal zorluk seviyesinde iki mermide ölmüyor olmak, hatta biraz fazla dayanabiliyor olmak beni şaşırttı. Bu sayede düşmanlardan kaçmak düşündüğümde çok daha kolay oldu diyebilirim. Yine de içerisine dalacağımız maceraya ön hazırlık yapmak, sanıyorum en doğru hareket olacaktır.

Hazırlık için de bölüme başlamadan önce "Planning" kısmına uğramamız gerekiyor. Bu sayede seviyemiz el verdiği detayda ön hazırlık yapabiliyoruz. Deneyimlerin en farklı kısmını, seviyemiz ile direkt seçebildiğimiz değişik başlangıç noktaları oluşturuyor. 4. Seviyede farklı, 8'de farklı gibi birçok varyasyonda, farklı noktadan ilgili bölüme dalabiliyoruz. Ayrıca kahramanımızın kıyafetini, taşıyacağı tabancayı ya da silahı, ikincil silahı ve dikkat dağıtmak için kullanılan para gibi objeleri seçebiliyoruz. Bu şekilde yap-





tiğimiz bir hazırlık sonucundaysa oyunda ilerlemek bir hayli kolay hale gelebilir. En azından kendimce yaptığım hazırlıklar hep avantajıma oldu diyebilirim. Oyun içi dinamiklerdeyse özellikle kalabalıkların arasına karışmanın çok avantajlı olduğunu unutmamak lazım. Yani ön hazırlık büyük bir fark yaratıyor ama bölüme başladıktan sonra da etrafı iyice kolaçan edip, nerede ne var, başıma bir iş gelirse nereden kaçmalıyım gibi sorulara önceden cevap verebilmek çok ama çok önemli. Gerisi de artık sizin ve yapay zekanın arasında.

ÇİZGİ ROMAN

Birçok oyunda olduğu gibi Hitman de birden fazla mecrada kendisini göstermiş bir karakter. Filmlerinin haricinde bir de altı fasikül ya da tek ciltten oluşan çizgi romanı bulunuyor. Agent 47: Birth of the Hitman olarak isimlendirilen seride, adından da anlaşılabilceği üzere başka yerlerde pek bilinmeyen bir arka plan hikayesine ulaşıyoruz. Özellikle yarıcısı Diana Burnwood ile büyük operasyonlara çıkmadan çok daha öncesini anlatan seri, Ajan 47 hakkında bilinmeyen birçok gerçeği ortaya çıkartıyor.



Birtakım sıkıntılar

Evet, gelelim oyuncuların en sevdiği noktalardan bir tanesine! "Flame!" Efendim eminim birçoğunuz Hitman serisini çok evvelden beri deneyim ediyordur. Bu oyun serisinde her daim olan sıkıntılardan bir tanesi yapay zekadır ve bu sıkıntı inatla çözülmeye devam ettiğini üzülerek gözlemledim... Özellikle oyun içerisinde o muazzam senaryo akışı, bir NPC'ye yanlışlıkla çarpmanızın ardından bir anda yok olabiliyor. Yani NPC görevi anlatacak, yanlışlıkla dürttüğüm diye on saat durup laf ediyor. Bir iki kere daha vücudunuzla temas ederseniz olaylar hızlıca çirkinleşebiliyor. Bu da oyunundaki inandırıcılığı tamamen ortadan kaldıran bir mevzu... Silahlar patlamaya başladığı zamanda yapay zeka gerçekten bomboş takılıyor. Bir

duvarın kenarına geçip gelenleri teker teker öldürmek mümkün. En iddialı yaptığım hareket bir noktadan sonra bomba atmak... O da çoğu zaman göz yaşartıcı oluyor ve bir şekilde bize zarar vermiyor. Ayrıca bu kıyafet değiştirme işine de bir dinamik kazandırılmı artık! Yani aynı adamım abi ben! Kel! Kafamın arkasında da kocaman barkod var! Kıyafet değiştirdim diye beni nasıl tanıyamazsınız alov!!! Az önce ateş ediyordum size? Yani 30 saniyede nasıl eşkâlîmi tanıyamaz oldunuz? Bu durum daha önceki yapımlarda da kabak tadı veriyordu ve halen vermeye devam ediyor en sevdiğim okur. Artık bu konuda bir şeyler yapılınsı istiyorum. Bir de NPC'leri harita üzerindeki objeleri kullanarak or-





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Yeni görevlerin, yeni mekanların heyecanı ise suikastlerden suikast beğeniyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Gerek ana görev gerekse süreli görevler ile dikkatinizin hala burada olacağını sanıyorum.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Süreli görevleri ve başarımları tamamladıysanız burada işiniz yavaş yavaş bitiyor demektir.

tadan kaldırmak çok acayip. Yahu adamın kafasına bidon attım bidon! NPC'lerle iki dakika panik yapıp yola devam ediyor. Abi ses çıkartıyorum, olay çıkartıyorum, en son olduğum noktayı araştırmaya alandaki sivil geliyor. Yahu her yer koruma, asker bir şeyler? Abi neden sivil gönderdiniz? Ya da sivil etrafta bombalar patlıyorken neden bu kadar merak ediyor olay mahalini? Bir diğer acayip nokta da, NPC'lerin yanında üzerimizdeki herhangi bir silahı yere atmak. Yahu yere silah atıldı diye niye bana ateş ediyorsunuz? Yani düşü işte yere. Silah benim değil belki? İnsan bir sorar, sorgular falan yani. Yok abi direk dışın dışsın. Bir de yıl 2020, aynı skin'deki düşmanlardan 12356 tane görmek istemiyorum artık! Buna da bir son verilsin lütfen! Kalabalık yapacağım diye 12 kere aynı kişiye ateş emeyeyim. Ayrıca ara ara yok olan NPC objeleri de var. Özellikle rutin işleri yapan NPC'ler bir anda başka bir noktaya yöneldiği zaman ellerindeki objeler bir anda yok oluyor. Son olarak, hadi

NPC'ler çok zorladı diyelim, peki dev gibi evde neden aynı resimden onlarca var? Çok amatör iş çok! Yani bu oyun "yeni" olmak için baya eski diyebilirim. Hitman 3 bağlı olduğu üçlemeyi, olması gerektiği gibi devam ettiriyor. Senaryo gayet güzel işliyor. Hatta bölümlerin içerisinde dış sesin de yardımıyla düzenli olarak akan senaryo muazzam bir tat katmış diyebilirim. Bölümlerde yapılabilecekler onlarca şey olması muazzam. Orada fare zehri bul, buradan birisini aşağıya it, kenarda konuşulanları dinleyip farklı bir oyun deneyimi yaşa... Tüm bunlar gerçekten de Hitman 3'ü güzel kılan başlıklardan. Nitekim geldiğimiz tarih itibariyle bu büyük haritaların çok daha muntazam şekilde doldurulması gerektiğini düşünüyorum. Kendisini tekrar eden NPC'ler, yapay zekanın bu kadar saçma olması inanın beni çok zorluyor. Gerçekçilik ile oyun arasındaki dengenin, Hitman gibi büyük markalar tarafından artık farklı şekilde kurulması gerekiyor.

◆ **Ertuğrul Süngü**



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 "Acaba düşmanı nasıl öldürsek?"

%40 Görevi batırıp başa sarıyoruz.

%20 Yapay zekanın etrafından dolaşıyoruz.



ARTI

- +Farklı ve yepyeni haritalar
- +Harita detayları ve yapılabilecekler
- +Oyun içerisindeki senaryo akışı

EKSİ

- Yapay zekanın "çöp" olması
- Kıyafet değiştirmenin her şeye çözüm olması
- Aynı NPC ve bölüm içi obje yerleşmesi

SON KARAR

Hali hazırda mevcut grafik motoru üzerine pişirip pişirip yeni fikirler atılması benim karnımı doyurmuyor. Umuyorum gelecekte bu eleştirilerime kökten etki edecek bir Hitman oyunu ortaya çıkar.

75





Yapım The Game Bakers **Dağıtım** The Game Bakers **Tür** Macera, RPG **Platform** PC, PS5, XS, XONE **Web** www.thegamebakers.com/haven

Haven

Çok uzakta bir dünya, aşk ve turuncu gökyüzü

Anlatacak hikayesi olan firmalar daima en sevdiğimiz arasında. Thatgamecompany'nin Journey'de kanıtlandığı gibi, bazen kelimeler olmadan da bu mümkün olabiliyor üstelik. Bu kez karşımızdaki oyun ise -benzersiz olmasa bile- oldukça müstesna bir eser zira Haven, tüm kategoriler, mekaniklerden bağımsız olarak ana teması aşk olan, odağa onu alan, keyifli çiftimiz Yu ve Kay'ın birbirleriyle olan diyaloglarından beslenen, bunu yaparken de sıkıcı olmamayı başaran, aksine içimizi ısıtan bir yapım. Seneler önce The Last Guardian'ı incelerken

"bu oyunu bir incelemede kullandığımız değişkenlere bağlı olarak incelemeyeceğim" demiştim. Haven için bunu yapabilir miyim bilmiyorum ama şansımı deneyeceğim.

"Konuştuğumuz gibi, uzaklara"

Haven üçüncü şahıs kamerasından oynanan ve oldukça hafif RPG elementlerine sahip bir macera oyunu benim gözümde. Uzak, yalnız, güneşin çok güzel battığı bir gezegendeyiz ve aslında bu bizim hikayemiz değil, sevgileri uğruna Apiary isimli gezegenlerinden çok uzaklara kaçma kararı almış Yu ve Kay'ın

hikayesi. Yabancı bir gezegene indiğinizde aklınıza gelebilecek tüm aksilikler de sevimli çiftimizin karşısında duruyor. The Nest adını verdikleri uzay gemisinde çıkan arızalar, yiyecek bir şeyler bulma ihtiyacı, monotonluk, yorgunluk ve bir gün her şeyin daha iyi olacağına dair umutları.

Ne demiştik, Haven gücünü Yu ve Kay'ın basit gözükene ama bir o kadar içten sevgilerinden ve birbirleriyle yaptıkları diyaloglardan, bazen minik tartışmalardan alan bir yapım. Yu mesela aynı şeyi yemekten sıkıldığını söylüyor Kay'e ve bunu söylerken aslında yapacak bir şey olmadığını fena halde farkında, lakin dayanamıyor işte. Ağzından çıkıyor o laflar. Kay de Yu'nun bunu bir anlık sinirle söylediğinin fena halde idrakinde olduğundan durumu idare etmekle meşgul. Uyumaya çalışırken gördüğü karabasanlar, Kay'ın bu durumu idare ederek onu rahatlatması ve Yu'nun tekrar, rahatlamış halde uykuya dalması gibi hepsi birbirinden basit ama bir o kadar da güzel, gülümseyerek baktıran o kadar çok sahneyle karşılaşacaksınız ki...

Mesela oyunda çok sayıda, bence haddinden fazla ara yükleme var ve PS5'in gücünü kesinlikle kullanamıyor Haven bu konuda.

Gel gelelim, o ara sahnelere eklenen "duvar kağıtları" çiftimizin hayatından basit kesitlerden ibaret ve her biri o kadar güzel ki, iyi ki





yüklemeye ekranları var diyorsunuz. Oyunun bence eksik olan harita tasarımlarına ve keşif duygusuna minik molalar vermenizi sağlıyor bu ara yüklemeye ekranları. Haven'ın yapımclarını da bir yüklemeye ekranını övmemi sağladıkları için ayrıca kutluyorum, ne diyeyim.

Çimlerin üzerinde süzölmek

Çiftimizin hayatlarını ikiye ayırmak gayet mümkün. İlkinde The Nest'in içinde konuşuyor, tartışıyor, sevişiyor ve aç karınlarını doyurmak için bulduğunuz meyvelerden yaptığınız yeni tarifleri deniyorlar. The Nest çok güzel tasarlanmış bir "ev" ve içinde gündelik hayatlarınızla meşgulken "çıkalım da turlayalım" demiyorsunuz. Çıkıp turlama kısmı da basit mekaniklerden oluşmakta aslında bakarsanız. Çiftimiz bir çeşit "Anti-gravity boat" giyiyorlar ve tıpkı alçaktan uçan Iron Man gibi arazi üzerinde süzölmelerini sağlıyor bu botlar. İkisini beraber kontrol ediyoruz, tek tuşa basarak birinden diğerine geçme şansımız ve isterseniz co-op olarak deneyim etme şansımız da var. Dışarıda yemek buluyor, buldukları adacıktan bir diğerine geçiyor, kopan güç hatlarını yeniden bağlıyor ve "rust" adı verilen,

oldukça da ilginç gözükten bir çeşit hastalığı bulduğunuz gezegenden temizleyerek pek kıymetli materyallere kavuşuyorsunuz. Oyunda keşif duygusunu baltalayan şey, bulduğumuz gökadalardan oldukça küçük, durağan ve genellikle keşif hissini baltalayacak kadar tekdüze olması. Tabii bu demek değil ki Haven sizi şaşırtmıyor. Aksine bulduğunuz bir mağara, bir anıt veya karşılaştığınız mitik bir yaratık gibi (spoiler vermeyeyim), sürpriz faktörü her zaman yanı başınızda. Oyunda aksiyon da sizi bekleyenler arasında. Gerçi savaşlar Haven'da ön planda değil ve tarzı da oldukça light tutulmuş. Karşılaştığınız çoğu yaratık kendi halinde takılırken bazılarıyla savaşmanız gerekiyor. Oyun böyle anlarda yarı sıra tabanlı diyebileceğimiz, Final Fantasy benzeri bir savaş ekranına geçiş yapıyor. Sıra tabanlı diyemeyeceğim bu savaş mekanikleri Blast, Impact, Shield ve en sevdiğim, Purify adında dört eylemden oluşmakta ve bu andan itibaren savaşlar bir ritim oyunu edasında geçiyor. Yu ve Kay beraber de saldırebiliyorlar düşmana ve bunu tuttuğunuzda verdiğiniz hasar da en az iki katına çıkıyor. Seçenekler arasındaki Purify dikkatinizi çekmiştir. Evet,

düşmanlarımız daha önce bahsettiğim bu rust laneti yüzünden enfeksiyon kapmış canlılardan oluşuyor ve onları yere düşürdüğünüzde tıpkı Bioshock'taki Little Sister'ları kurtardığınız gibi, o enfeksiyonu söküp atabiliyorsunuz. İyilik, güzellik oyunun temelini ne güzel yedirilmiş. Peki zorluk seviyesi nasıl? Tavsiye edilen zorluk seviyesinde Haven öyle stresten bayılacağınız bir oyun değil, savaşlar dahil gayet tadında, sizi sıkımayacak bir zorluğa sahip. Dilerseniz değiştirmek de elinizde zira yapımcların ana hedefi sizi gerim gerim germek değil, bu deneyimi yaşamamanızı sağlamak.

Ne kadar başarılı?

Haven'ı oynayıp yaklaşık 8-9 saatte bitirdikten sonra bu soruyu da kendime sordum. Dedim ki tanıdığım insanlardan kaçını beğenirdi, kaçını beğenmezdi? Haven benim görüşüme göre nadir işlenmiş bir konuyu merkezine alarak onun basitliği, güzelliği, gündelik hayatın içinde sizi nasıl güçlendirebileceği etrafına güzel bir dünya kurmuş. Eksiklikleri olsa da eğer türü seviyorsanız ve oyunun size vermeye çalıştığı o duyguyu yakalayabiliyorsanız bunların üzerinde çok da durmayacaksınız diye düşünüyorum.

Oyunun renk paleti, basit ama çok keyifli diyalogları ve tadında bırakan oyun süresi ile Haven kendi türünde deneyim edilmesi gereken bir yapım. Yapımcı The Game Bakers'ın da seneler önce bizi çok şaşırtan Furi'den sonra ikide iki yaptığını ve çok iyi yönde olduğunu belirteyim. ♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Muhteşem diyaloglar ve naif bir hikaye. Şahane renk paleti ve cel-shaded grafikler
EKSİ Haritalar ufak ve detaysız olduğundan keşif duygusu yara alıyor





Yapım Team Meat Dağıtım Team Meat Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Android Web www.supermeatboy.com

Super Meat Boy Forever

Sonsuz bir parkur, beyin zorlayan bir aksiyon!

Team Meat tarafından geliştirilmiş ve yayınlanmış olan Super Meat Boy, zamanında vaktiyle sadece mobil için düşünülen ancak sonradan akla gelebilecek her platformda karşımıza çıkan bir oyundu. Geriye baktığımızda şahane bir izlenim bıraktığını da söylemek mümkün.

Otomatik koşu kontrolü ile oynadığımız bu oyun, bir önceki oyundan bu yönüyle ayrılıyor. Oyunun sonunda gördüğümüz "Forever" ismi aslında bir mekaniği bize sunuyor. Şöyle ki, oyun seviyeleri her seferinde rastgele olarak oluşturuyor. Yani teknik olarak oyun birtakım roguelike mekaniklerine de sahip ve her deneyim öncekinden farklı.

Hikayemiz, ana kötü karakterimiz Dr.Fetus'un çevresinde dönüyor. Meat Boy ve Bandage Girl'in minik çocuğu olan tatlı mı tatlı Nugget, bu sözde doktor tarafından kaçırılıyor. Çiftimiz ise çocuklarını kurtarmak için kollarını sıvayıp düşman tekmelemeye yelken açıyor. Hikayesi gayet temel ve basit bir olaya indirgenmiş olsa da oyun sizi sıkıyor ve içine çekiyor diyebiliriz. Super Meat Boy oyun serilerinin en sevilenlerinden biri ise en önemli sebeplerinden biri de müzik ve seslerdir, hiç şaşmaz. Oyuna ilk girdiğimizde metal ve rock karışık bir albüm sizi beklemekte.

Oyunu daha oynamaya başlamadan harika bir başlangıç müziği ile kalplerimizi çalmayı başarıyor yapımcı.

Animasyonlar ve görüntü o kadar basit ama o kadar da canlı ki, gözünüz bayram ediyor. Oyunun grafiğini ilk oyunda da beğenen biri olarak, sanat yapısını değiştirmeden kullanmaya devam etmeleri beni bir hayli mutlu etti. Oynanış olarak yukarıda da bahsettiğim gibi bir önceki oyundan farklı olarak "otomatik koşma" ile rastgele seviyeleri geçerek ve ölümcül tuzak ve düşmanlardan kaçarak "Nugget"ı kurtarmaya çalışıyoruz. Neredeyse her koşunun sonunda çocuğumuzu bulsak da Dr.Fetus gene kaçırıyor yavrucağı. Daha önce oynamayanlar için belirtelim, oyunu Mario'ya benzetmeyin. Karakterimiz oyun, siz başlat düğmesine bastığınızda direk koşmaya başlıyor ve hızını ve yönünü siz belirleyemiyorsunuz. Hatta bu olayın oyunun aksiyonunu basitleştireceğini, Meat Boy'un zorluğunu düşüreceğini düşünebilirsiniz, ancak durum böyle değil. Her ne kadar gözle görülür bir şekilde zorlaştırılmış seviyelerden oluşturulmuş olsa da beyninizi jimnastiğe iten bir yapıdır. Ayrıca en ufak hatanızda oyunun sizi cezalandırması da cabası. Oyunun platform mekanikleri gayet başarılı ve kontrol

hissi yerinde. Atlayışlarınızın ne kadar yüksek olması gerektiği ya da nerede süzülmeniz gerektiğini anlamak ve uygulamak zor değil. Ayrıca oyunda gerekli tuşlarla yumruk atıp savrulma gibi değişik mekanikler de mevcut. Her bir seviyeyi tamamladığınızda, hissettiğiniz his sanki bir yapay zekayı satrançta yenmiş gibi. Abartmıyorum. Oyun gayet tatmin edici. Sizi zorluyor, düşündürüyor. Ama bunları yaparken çok hızlı karar vermeniz gerek. Sabırlı bir insanınız bu oyun tam size göre.

Tek problem olarak gördüğüm yumruk atma ile zıplamanın aynı tuşla yapılması. Bu sistem sizi yorabiliyor zamanla ama alışılıyorsunuz. Destansı arka fon müzikleriyle agresif bir şekilde seri seviye atlamaya başlayalım o zaman! **◆ Şeymanur Özgür**

KARAR

ARTI Şahane grafik tarzı aynen devam ediyor. Soundtrack yine çok başarılı.

Platform mekanikleri leziz **EKSİ** Yeni kontrol tarzı herkesin hoşuna gitmeyebilir. Zorluk ayarı fena olmayabilirdi.

80





Yapım The Coalition **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Aksiyon **Platform** PC, XBOX **Web** www.gears5.com

Gears 5: Hivebusters

Şimdiye kadarki en renkli Gears of War bölümlerini oynamaya hazır mısınız?

Gears evrenini çok seven biri olarak 2019 içinde Gears 5'i oynadıktan sonra Coalition ile birlikte serinin günümüz dinamiklerine uygun olarak çok daha iyi bir yöne doğru evrildiğini yazmıştım. Benim için 2019'un en sevdiğim oyunlarından biriydi. Ana hikaye dışında farklı çoklu oyuncu modları ile de başarılı bir çıkış yapmıştı ve Coalition tarafından da çok iyi bir şekilde beslendiği için gelişerek büyüyor. Seriyi oynayanlar bilir, hikaye genelde belirli kahramanlar etrafında dönse de yan karakterler de çoğu zaman iz bırakacak kadar başarılıdır. Örneğin Gears of War 4'deki olaylarından sonra, bir kovani havaya uçurmak için intihar görevine gönderilen Lahni, Keegan ve Mac ile tanışmıştık. Şovun gerçek yıldızları Akrep ekibi Gears evrenindeki en sevilen karakterlerden bazıları haline geldiler. Hatta sonrasında 2019'un ortalarında yayınlanan bir Gears of War çizgi romanın da kahramanları olan Jeremiah Keegan, Lahni Kaliso ve Leslie Macallister, Gears 5'in çoklu oyuncu modlarından biri olan Kaçış'ta da başroldeydi. O kadar iyi karakterize edilmişlerdi ki bence onları sadece bir online modla sınırlı tutmak gerçekten haksızlık olurdu. Öyle de

olmadı zaten. Ama ne yalan söyleyeyim açıkçası bir DLC'in kahramanları olarak dönmeleri benim için sürpriz oldu.

Çizgi roman ile aynı adı taşıyan Hivebusters DLC'si, Kaçış modundaki karakterlerin hikayelerini genişleterek çizgi romana da uygun olarak kökenlerini ve ilk görevlerini anlatıyor. Hikaye, bizi hareketin Swarm tarafından tespit edildiği Pahanu adasına götürüyor, bu da Locust çukurlarının bulunduğu noktalardan biri olduğu için COG'un büyük ölçüde sorumlu olduğu bir nokta. Başlangıçta görev basit görünüyor, ancak ilerledikçe Sürü'nün adadaki her şeyi, hatta sakinlerini bile etkilediğini keşfediyoruz. Hivebusters DLC'sinin sunduğu 6 bölümlük macerayı 3 saat gibi bir sürede tamamlamak mümkün. Ama bu 3 saate normal oyunda olduğundan çok daha fazlası sığmış. Toplanabilir nesnelere olsa da DLC, ana oyuna göre biraz daha çizgisel ilerliyor. Yoğun bir aksiyon içinde hikaye o kadar hızlı akıyor ki bir çatışmadan çıktığınızda ya kendinizi patlayan bir bombanın etkisinden kaçarken ya da bir lav nehrinde sürüklenirken buluyorsunuz. Tadı damakta kalan bu kısa süre içine mizah dolu diyaloglar ve unutulmaz anlar sığdırılmış. Türkçe altyazı desteği olduğu için de hiçbir detayı kaçırmıyorsunuz. Gears serisi, özellikle son 2 oyunda biraz daha canlı bir renk paleti sunabilmek için o soğuk ve karanlık ortamlardan vazgeçmişti. Ancak Gears 5: Hivebusters'da çıta iyice yükseliyor. Pahanu adası, yeşil ve tropikal ortamları, lav volkanları ve diğer medeniyetlerin karanlık kalıntıları ile daha çok bir Tomb Raider haritası izlenimi veriyor. Renk paleti çok geniş ve The Coalition'ın Unreal Engine 4 ile yaptığı muazzam çalışma yine takdiri hak ediyor. Xbox One X üzerinde

4k/60fps ve HDR olarak deneyim tek kelime ile eksiksizdi. Gears 5, zaten Xbox üzerinde en iyi görünen oyunlardan biri. Diğer taraftan, oyunu Xbox için özel olarak geliştirilmiş Corsair HS75 XB ile oynadığımız için Dolby Atmos desteğinin atış yaparken Lancer'ı gerçekten elinizde tutuyormuşçasına bir etki bıraktığını da belirtmem gerek. Çoğu zaman grafiklerin arkasında ikinci planda kalsa da ses de önemli bir faktör ve eğer varsa Dolby Atmos destekli bir kulaklık fark yaratıyor.

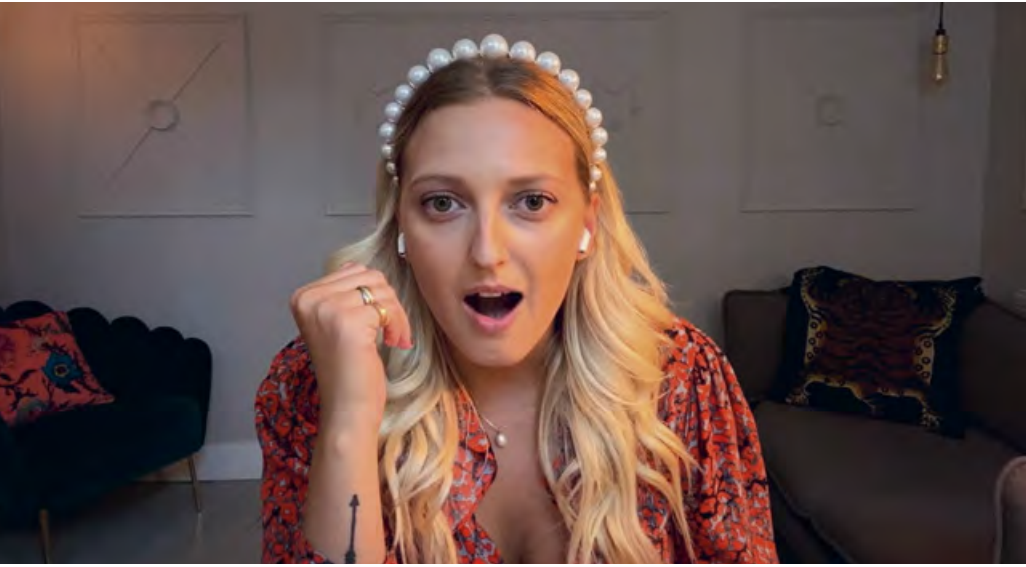
Gears 5: Hivebusters, Gears hikayesini, ana bölümlerden daha detaylı ve belirli bir seviyede (ve hatta bazen daha iyi) genişletiyor. Gear of War hayranlarının kesinlikle kaçırmaması gereken bir eklenti olduğunu söylememe herhalde gerek yok. **◆ Mahmut Karslıoğlu**

KARAR

ARTI Gears evreninde en güzel görünen harita, hikayeye eklenen 3 unutulmaz karakter, Xbox Game Pass Ultimate ile ücretsiz **EKSİ** Oyun süresi kısa

85





Yapım Good Gate Media, Wales Interactive **Dağıtım** Wales Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** walesinteractive.com/fivedates

Five Dates

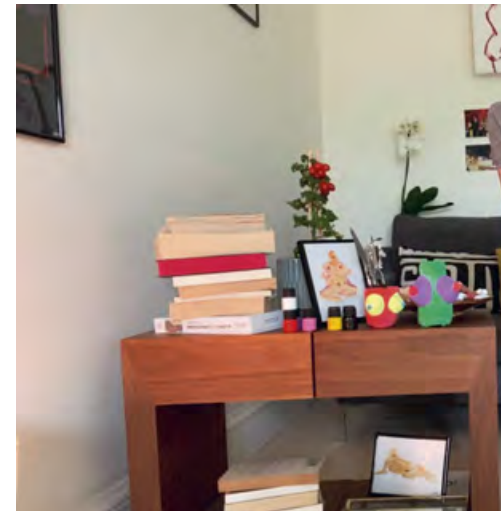
Karantina günlerinde aşk

Wales Interactive son dönemin en üretken firmalarından birisi. Doksanlı yıllarda Phantasmagoria, A Beast Within: The Gabriel Knight Story, Black Dahlia (8 CD ile geliyordu!) ve Under a Killing Moon gibi birbirinden şahane yapımlarla zirveye çıkan FMV temelli macera oyunlarını alıp günümüze uyarlayan firma henüz bir hit tutturmuş değil ancak sürekli ve verimli bir şekilde yeni oyunlarını bizimle tanıştırmaya devam ediyor. Bu arada şimdiye kadar bit hit tutturamadılar dedik ama bugün yazacağımız oyun bu durumu değiştirmiş olabilir zira çıktığı günden beri en ünlü yayıncıların gözdesi durumunda. Salgın ve karantina temalı filmler ya da oyunlar için pandeminin bitmesinin daha doğru olduğunu düşünsem de The Complex, The Bunker gibi oyunlarla dikkat çeken firmanın yeni oyunu Five Dates'in bu fikrimi

biraz değiştirdiğini söyleyebilirim. Karantina da sevgili bulmanın zorluğunu düşünerek, günümüz şartlarında olabilecek flörte en yakın oluşumu, interaktif oyun haline getirmişler. Doctor Who, Vikings, Industry gibi dizilerde yer almış, gerçek insanlardan oluşan oyun Five Dates, bir digital tanışma oyunu. Karakterimiz Taheen Modak'ın canlandığı Vinny, hepimiz gibi evde sıkılmış, yeni insanlarla tanışmak isteyen 27 yaşında Londra'da yaşayan bir arkadaşımız. Vinny, Tinder benzeri bir tanışma uygulamasına kaydolup eşleştiği kişilerle, video görüşmeler yaparak hayatının aşkını bulmaya karar veriyor. Öncelikle fotoğraf, kariyer, hobileri ve burcunu seçerek bir profil oluşturuyoruz, bunun sonucunda da her biri birbirinden tatlı insanlara benzeyen beş adayla eşleşiyoruz. Bu adaylardan hepsine birden yürüme şan-

sız da yok, en fazla üçünü seçme hakkınız oluyor.

Tamamen konuşma odaklı olan oyunda Türkçe alt yazı seçeneğinin de olduğunu söylemekte fayda var. Zaten bu sayede oyunun Türkiye satışlarının -resmi bir veri yok elimizde- bomba gibi olduğunu tahmin etmek zor değil. Çevirinin çok çok başarılı olduğunu da belirtelim. Özellikle de Vinny telefonda arkadaşıyla konuşurken kapatmak istediğinde, alt yazısını "Behlül kaçır" olarak çeviren arkadaşa buradan selamlarımı iletiyorum. Oyuna dönelim. Özenli profilimizi oluşturduktan sonra her biri kendinde farklı tarzları olan Paige, Maya, Grace, Shaina ve Saffron isimli kadınlardan üçünü seçip eşleşmeyi bekliyoruz. İlk oyuna başladığımızda, aynı burca sahip olduğum sonradan sosyal medya fenomeni olduğunu öğrendiğimiz





Paige'i, yabancı dil öğretmeni neşeli Maya'yı ve iş odaklı avukat Grace'i seçtim (Saffron'u seçmediğin için de tüm dergi olarak seni fena halde kınıyoruz, herkes senden tüyo bekliyordu – Kürşat).

Oyunda on civarında, hepsi birbirinden farklı olan ve verdiğiniz kararlar sonucunda ulaşabileceğiniz final ve 755 farklı sahne olduğu için, oyun her seferinde tekrar tekrar oynama imkânı veriyor. Yeniden oynanabilirliği oldukça yüksek kısaca. Gerçek hayatta ilişkilerde yaptığımız hataları, yanlış kararları silip baştan yaşama şansımız yok biliyorsunuz ama Five Dates buna imkân sağlıyor, Craig David'in Seven Days klibindeki durumları görüp "ah be" çekenleriniz varsa, klavyeyi bırakıp zılgıt çekebilir zira her seçtiğiniz kişide başarılı olana kadar başa dönme hakkınız var. Kadın karakterlerin kişilikleri, tarzları, bize nasıl biri oldukları hakkında bol bol ipucu verirken kutsal davasında yardımcı olduğumuz karakterimiz Vinny'yi tanımakta güçlük çekiyoruz. Karakteri biz oluşturduğumuz için bir anlamda doğru ama bir anlamda da silik ve kişiliği oturmamış bir arkadaş izlenimi veriyor. Yengeç burcunda olan

işkolik Grace, o kısa görüşmeler sonunda nasıl biri olduğunu hissettirebiliyorsa seçeceğimiz tüm kombinasyonlara uygun bir Vinny karakterini sadece lafta değil, sahneleriyle, verdiği tepkilerle de yaratabilmiş olmalıydı Wales Interactive. Aksine kendisini yaratan iki kişi birbiriyle tamamen zıt karakterler de yaratsa, Vinny'nin tavırları, mimikleri ve tepkileri belli bir doğrultuda gidiyor. Oyunun büyük eksikliği bu benim bakış açım göre, inandırıcı olmayan bir başrolümüz var. Oluşturduğumuz profil ve verdiğimiz cevaplara göre bir Vinny oluşturabilmeliydi Five Dates. Ama sonuçta oyun o kadar ucuz ki (22 TL) fiyat performans faktörü yüksek kalmaya devam ediyor.

Vinny dışındaki herkes, arkadaşı da dâhil daha derinliği olan, iyi yazılmış ve iyi oynanmış karakterler. Üç kişiyle yaptığımız videolu görüşmeden sonra uyuştüğünüzü düşündüğünüz iki kişiyi seçiyor, birisini eleyip hayatta başarılıları diliyorsunuz. Seçenekler ikiye indiğinde flörtün derecesi de bir tık ileri gidiyor. Doğruluk mu cesaret mi gibi oyunlarla birbirlerini daha iyi tanımaya başlıyorlar ve en sonunda tek kişiye karar

vererek ve duygular da karşılıklıysa eğer ilişki devam ediyor. Oyunun verdiği keyif de gayet tadında kalıyor, çok uzun değil, muhabbetler baymıyor ve tanımaya çalışma hissiyatını yaşıyor.

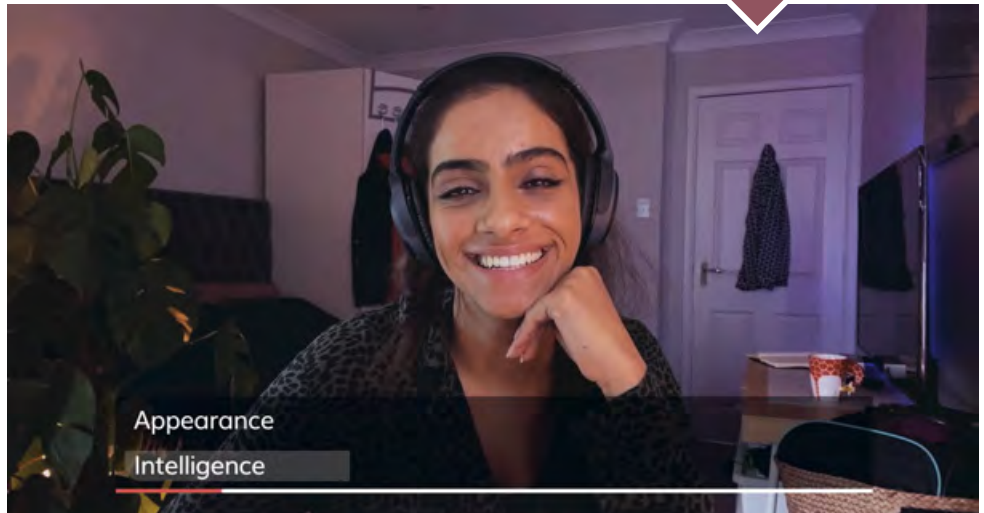
Five Dates kısa ama eğlenceli bir oyun. Özellikle pandemi döneminde flört etmeyi özleyenler için ilgi çekici olacağına eminim ama başrol karakterinin erkek olması oyunu biraz basitleştiriyor. Oyunda gerçek insanlar bulunduğu ve karantina döneminde olduğumuz için belki başka oyuncular bulmakta zorlanılmıştır ama mutlaka kadın başrol de seçebilme şansımız olmalıydı. Yine de genel olarak çıkartılan iş Super Seducer serisinin çok üstünde olmuş. ♦ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Beş farklı karakterle değişik senaryolar yaşanabiliyor, gerçek insanların olması.

EKSİ Vinny'nin karakterinin derinlikli olmaması, çok az karar vermemize imkân sağlaması.

74





Yapım The Wandering Band **Dağıtım** The Wandering Band **Tür** Strateji, Yönetim **Platform** PC **Web** www.airbornekingdom.com

Airborne Kingdom

Metropolleri göğe itelemenin zamanı gelmedi mi sizce?

Sanıyorum strateji türü altında bir alt tür olarak adlandırabileceğimiz şehir kurma / yönetim simülasyonlarının hem çok sevilmesinin hem de büyümemesinin sebebi aynı. Bu şehir kurma oyunları çok belli başlı mekaniklerin etrafında şekilleniyor ve günün sonunda hepsi birbirine o kadar çok benziyor ki, türün en güçlü bir iki oyunu dışında (Mesela Cities Skylines ve Banished) diğerlerine dönüp bakasınız gelmiyor. Size Cities Skylines'ın vadettiklerinin daha kötüsü dışında bir şey sunmayan bir oyunu neden oynamak isteyesiniz ki? Haliyle, bu yirmi yıldır oturmuş mekanikler hafifçe çatırdadığında, yapımcı buna cüret ettiğinde, eldeki malzeme de iyi işlenebilmişse eğer ortaya bir klasiğin çıkması kaçınılmaz hale geliyor, tıpkı geçtiğimiz yıllarda türü hayatta kalma mekanikleriyle birleştiren, aklımızı başımızdan alan Frostpunk gibi. Airborne Kingdom da bu yolu takip eden ve neredeyse her detayıyla türün klişelerinden uzaklaşmaya çalışan bir şehir kurma oyunu, gözünü de daha önce denenmemiş bir yere, göğe çevirmiş durumda.

Klişelere tepeden bakmak

Airborne Kingdom'da hedefimiz göğe bir şehir, bir metropol inşa etmek. Kaynağa yakın evler inşa etmeniz, sanayi ve konutları birbirinden ayırmanız, felaket gelip şehrinizi yıkarken çayınızı lukur lukur içmeniz falan gerekmiyor bu oyunda. Aslında şehriniz sabit bile değil, kaynaklar ona geldiğinde o

kaynaklara gidiyor. Peki nasıl?

Airborne Kingdom pek çok yenilikle gelmesine rağmen Tutorial'ı oyunun içine çok hafifçe yedirmiş bir yapımdır. Her adım attığınızda bilgiler size ufak ufak notlarla veriliyor ve çoğunu zaten o mekaniği çözdükten sonra okuyorsunuz. Evet oyunda belki felaketler veya salgınlar yok ancak dikkat etmeniz



gereken başka şeyler var.

Öncelikle beşeri taraftan başlayalım, oyun tıpkı Frostpunk gibi hayatta kalma mekanikleri içeriyor. Bunun ilk adımı yiyecek ve su. Bunları sağlayamadığınızda işler öyle hızlı tersine dönüyor ki sokağa çıkamaz hale geliyorsunuz. Bir de tabii, şehrinizi havada tutmak sihirlere oluyorsa. Kocaman pervanelerin, türbinlerin dönebilmeleri için kömüre ihtiyacınız var. Kömürü buldunuz diyelim, belli bir ağırlığın üzerine çıktığınızda türbinleri takviye etmeniz gerekiyor ki şehriniz kuşlar gibi uçmaya devam edebilsin. Ayrıca bir de denge olayı var, yani evleri tek tarafa yığıldığınızda şehir de gemi gibi o tarafa yatıyor ve kocaman metropolünüz Yokuşkent'e dönüyor. Şehrin sakinlerinin sabah yokuş çıkıp akşam popolarının üzerinde korka korka yokuşu inmeleri elbette tercih edilebilecek bir şey değil, canları fena halde sıkılıyor. Önlem almadınız diyelim, şehir biraz daha yattığında Yamato'nun sulara gömülmesi gibi gökten düşüyor. Kulağa görkemli geldiğini biliyorum ama yapmayın, oyunda dengeyi sağlamak hiç zor değil. Hatta öyle dengesiz olduğunu düşündüğüm şehirler yaptım ki, eğimin sadece birkaç derece olmasına şaşır kaldım.

Gel seninle kaynaklara gidelim

Ayağınızın altında pervanelerle havada duran kocaman bir şehir olunca, ihtiyacınız olan kaynaklara ulaşmak için şahane bir yeteneğiniz de oluyor. Orada yemyeşil bir orman mı gördünüz? Efendim sürün şehri ormanın üzerine, gemileriniz yere inip kestikleri ağaçları büyük bir hızla şehre taşıyacaktır. Veya şehri büyütme istiyor ama (Oyunda kimse kimseden çocuk sahibi olmuyor) personel azlığından mı yakınıyorsunuz? Şu yakındaki kampa gidin bakalım, size katılmak isteyen birileri çıkacak mı? Ayrıca yıkık şatolarda veya haritada rastgele yerlerde çok işinize yarayacak kaynaklara da ulaşabilirsiniz.

Yani evet, bir şehir kurma oyununda keşif yapmanın öneminden bahsetmeyi beklerdim de, bu keşfi bizzat şehri bir yerlere sürerek



yapacağım hiç aklıma gelmezdi. Bu arada bu kaynağa gitme olayında keyifli bir de mekanik var. Şehriniz tıpkı bir RPG oyunundaki sınıflar gibi bir taraftan güçlü olabilirken, diğer taraftan zayıf olabilir. Dev gibi bir şehriniz varsa üç adım ötedeki bir kömür madenine gitmek için hiç acele etmiyor. Bu da küçük ve hafif bir şehriniz varken gelişim hızınızı korkunç artıran bir mekanik. Ayrıca bu mekaniğin bir de yan etkisi var, oyunda başarıya ulaşmak aşırı kolay. Hani SimCity 4'te bir tabir vardır, artıya geçiren adamı al X ülkeye götür Ekonomi Bakanı yap diye, öyle bir durum yok. Airborne Kingdom kolay bir oyun ve mücadele istiyorsanız size aradığınızı vermeyebilir.

Oyunun grafikleri son derece güzel, bana şehrin tasarımı göklerde geçen Frostpunk'ı hatırlattı. Oyun son derece optimize, şehir detaylı olmasına rağmen kırıklar yok ve adeta yağ gibi akıyor. Boyutunun küçüklüğü de pek enteresan. Bunca övdüğümüz oyunun harddiskinizde kapladığı yer sadece 1.5 GB. Bir şey daha, oyunun multiplayer modu bulunmuyor. Ne bileyim gökte başka şehirlere denk gelebilmek güzel olabilir, en azından paylaşımlı dünyalar oyuna dahil edilebilirdi. Bir de maalesef sandbox modu yok. Farklı tiplerde haritaları farklı koşullarda deneyim edemiyoruz, oyun başladığı gibi

bizi sandbox'a çok benzeyen ve hikayesi 500 karakterden ibaret olan bir senaryo moduna atıyor. Görüp görebileceğimiz de bundan ibaret.

Ha grafikler dedik, yapımcı da eserinin ne kadar güzel gözüktüğünün farkında. Şimdiye dek herhangi bir oyunda gördüğüm en yetenekli fotoğraf modu (Tamam, belki Forza Horizon'dan sonra) bu oyunda bulunuyor. Her kareyi dilediğiniz gibi güzelleştirmenizi sağlayacak o kadar çok ayar var ki, güneş batarken şehir fotoğrafı çekmek isteyen filtreler için sınırsız olanaklar yaratılmış. En güzeli, bu kadar hoş bir oyunun EGS'de fiyatının sadece 39 TL olması. Belki yüzlerce saatini almayacak, belki yeterli sayıda moddan yoksun ancak Airborne Kingdom üzerine çok güzel şeyler inşa edilebilecek, sonraki oyunlarla zirveye iyice yaklaşabilecek bir oyun. Türü sevenler kaçırmayın.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Son derece yenilikçi fikirlerle gelmiş. Güzel gözükür ve optimize grafikler.

Fena halde bağlayıcı. Fiyatı ucuz

EKSİ Oyun içi mod çeşitliliği konusunda çok zayıf. En azından sandbox olsaydı.

85





Yapım Grimorio of Games Dağıtım JanduSoft Tür Roguelike Platform PC, PS4, XONE, Switch Web grimorioofgames.com

Sword of the Necromancer

Giden gelmiyor dediler, getirdim!

Dungeon Crawler sever misiniz? Peki, bu ekolde bir oyunu biraz daha basit grafiklerle deneyim etmek kulağa nasıl geliyor? Fakat merak etmeyin! Bu oyunun hem görünüşü, hem de içeriği düşündüğünüzden çok daha fazlasına sahip! Kickstarter'da hedeflediği 15.000 Avro'nun çok daha fazlasına ulaşmayı başaran bu minik oyun, sunduğu Roguelike oyun deneyimi sayesinde oyuncuyu kısa sürede kendisine bağlayabilecek yapıda. Bir de elimizdeki o güzide kılıç yok mu? Hah işte o kılıçla da yok ettiğimiz düşman birimlerini saflarımıza katarak bambaşka deneyimler yaşamak işten bile değil!

Oyunumuz tam anlamıyla bir oradan bir oraya koşturma üzerine kurulu. Bu koşturma esnasındaysa karşımıza envaiçeşit düşman birimi beliriyor. Yapabileceklerimiz arasında staminamız el verdiği sürece bir noktada diğerine "dash" etmek geliyor. Doğru zamanda yaptığımız dash'ler sayesinde düşman saldırılarından kurtulabiliyoruz. Nitekim bazı noktalarda o kadar çok düşman bir anda üzerimize çullanıyor ki işler bir anda çığırından çıkabiliyor.

Ölmek genel olarak kocaman bir drama anlamına geliyor. Evet, ölmek bir son değil ama yaşamak da bu değil en sevdiğim okur! Öldüğümüz zaman sahip olduğumuz tüm eşyaları kaybediyoruz. Nitekim ölene kadar kazandığımız seviyelerin sadece yarısı kayboluyor. Seviye atlamak çok önemli zira her yeni seviyede karakterimiz bambaşka özelliklere kavuşuyor. Otomatik olarak tanımlanan özellikleri seçemiyor olmaksızın ne yazık ki biraz rahatsız edici olmuş. Karakterimiz aynı anda dört farklı obje taşıyabiliyor ki öldükten sonra kaldırdığımız düşman birimleri de bu objelerden birisi olarak sayılıyor. Bu birimleri defa menümüze ekledikten sonra dilediğimiz zaman sahaya sürebiliyor olmamız, oyuna hoş bir stratejik unsur katmış. Özellikle zırha bürünmüş olan şövalye birimlerinin saflarımızda savaşması, boss savaşlarında büyük bir bonus sağlıyor diyebilirim.

Kullanabildiğimiz silahlar arasındaysa temeldeki kılıcımızın yanı sıra daha uzak mesafelere vurabildiğimiz Helbard tarzı silahlar, yaylar, baltalar ve bombalar gibi opsiyonlar bulunuyor. Açıkçası ok mühimmatımızın bitmi-

yor oluşu oyunun ana mekaniklerine biraz ters düşmüş. Evet, belki okların yenilenme süresi uzun sürüyor ama bitmeyen oklarla sürekli düşmandan kaçıp ateş ederek uzun sürede de olsa hemen her türlü teke tek savaşı kazanmak işten bile değil.

Farklı türlerdeki düşmanların, farklı şekillerde saldırıları bulunuyor. Bu saldırıların hepsini kısa sürede ezberlemek gerekiyor zira kimileri büyük alanlara etki edebiliyorlar. Yarasalar anlık ve çok hızlı saldırılar yapıyorken, büyücü tipli düşmanlar herhangi bir noktaya teleport olarak bir hayli can sıkabiliyor. Ayrıca dileyen oyuncular Flask of Homunculus isimli içecek sayesinde, halihazırda olan karakterin bir kopyasını yaratarak co-op oyun modelini deneyim edebiliyorlar. Bir yandan ana hikaye akıyorken, bir yandan da farklı düşman birimlerini alt ederek ana hikayede ilerlemeye çalıştığımız Sword of Necromancer'da boss savaşları kimi zaman bir hayli zorlayıcı olabiliyor...

Özetlemek gerekirse bu oyun özellikle Dungeon Crawler ve Roguelike oyun ekolünü sevenleri ziyadesiyle mutlu edecek kalitede. Evet, kesinlikle daha farklı düşman birimlerin ihtiyacı var ve ölünce tüm eşyaların yok olmadığı, bir nebze daha kolay bir modu bünyesine eklenmesi gerekiyor. Tabii daha fazla miktarda silaha da hayır demezdim. Genel olarak baktığımızdaysa kesinlikle eğlenceli ve kendisini bir şekilde oynatmayı başaran bir yapıya ortaya çıkmış diyebilirim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun dinamikleri.

Farklı ve zorlayıcı boss savaşları

EKSİ Daha çok düşman olsa harika olur. Daha çok eşya olsa da en süper olur.





Yapım Flux Games Dağıtım GameMill Entertainment Tür Dövüş, Aksiyon Platform PC, PS4, XS, XONE, Switch Web playcobrakai.com

Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues

Bir neslin çocukluk arkadaşları geri döndü!

Çok açıkça itiraf ediyorum: Kürşat gecenin 3'ünde benim Sezon 3'ün sonuyla ilgili Facebook postumu görüp bu oyunu bana itelediğinde tek istediğim acımasızca yıkmaktı. Çünkü oyun tarihi boyunca o kadar çok kötü yapılmış film oyunu görmüştüm ki, aynı şeyin Karate Kid'e yapılması durumunda oyunu fena halde ezmeye hazırım. Hatta oyunun yapımcısının adı Dead Good Media olduğundan: "Bak kötü çıkarsa -Stay dead that's good for you- diye başlık atarım" dediğimde "dokunmadan basarım dergiyem" demişti. Ben de oyuna tam bu gazla daldım.

Oyun Demetri ve Hawk'ın, okul müdürünün odasında birbirine hırlaşmasıyla açılıyor. Sonra da Miyagi'nin Dojosu veya Cobra Kai Dojosu'nu seçerek devam etmenize izin veriyor. Ben Miyagi'yi seçtim, Sam ile oyuna girdim ve "hahaaha eveet" dedim "işte ilk bug." Buradan başlayabilirim. Oyunu PS4 Pro'da oynadım ve daha oyunun başında yeşilli tiplerle savaşınızda oyun donmaya

başladı. Neyse dona kalka buraları atladım ama emin olun şu yazıyı size yazabilmek için bu çileyi çektim. Dilerim bu saçmalık kısa sürede giderilir. Tamam oyun Steam'de 32 TL ve ne kadar para o kadar eklemek ama oynamaz olmasını da beklemiyordum. Oyunun genel kurgusu şöyle: Dojo seçiminin sonra her akli başında oyunda olduğu gibi bir tutorial'a giriyorsunuz. Burada da için rengi belli olmaya başlıyor. Bu oyun bir Street Fighter veya The Gods Among Us değil. Bu oyun bizim gibi Final Fight'la büyümüş bir nesle göre yapılmış. Yana kayan ekranda belli bir alana gelince karşınıza çıkanları temizleyip devam ediyorsunuz. İki tarafı birbirinden keskin çizgilerle ayırtırmak istemişler. Bunun için Dojo'lar arasında bir ateş ve buz ayrımı yapılmış. Cobra Kai'dekiler daha çok vuruyor ve ateş saldırıları yapabiliyor. Miyagi Do'dakiler ise daha çok HP'ye sahip ve buz saldırıları yapabiliyor. Her iki Dojo içinde dizideki favori ikişer karakteri kullanabiliyor-

sunuz. Bu karakterlerin ise yetenek ağaçları var. Oyun tarzınıza göre bu ağaçlardan seçimler yapabiliyorsunuz. Yetenekleri açabilmeniz için de oyun içinde düşmanlarınızdan düşen jetonları topluyorsunuz. Yani gayet sade ve basit. Gelelim dövüş kısmına. Bu kısım çok karışık değil ama iyi bir dövüş oyununa olduğu gibi burada da combo çıkartmayı öğrenmeniz gerekiyor. Genelde bloklamak yerine saldırıp kaçarak işinizi halledebilirsiniz. Bunun yanı sıra yerde bulduğunuz yakın dövüş silahlarını kullanabilir veya çevredeki cisimleri dövüşünüze dahil edebilirsiniz. Mesela rakibinizin kafasını süs havuzunun kenarına vurabilirsiniz vs. Oyundaki mekanlar ise haliyle diziden alınmış. Okul, La Russo'nun galerisi gibi tanıdık yerler kullanılmış. Sizin de bildiğiniz gibi dizi, eski nesil ve yeni nesli bir araya getiren çok başarılı bir yapım. Bu oyun da o havayı taşıyor. Sadece mekanikleri değil müzikleri, diyalogları ve genel yapısıyla diziyeye layık bir yapım olmuş. Dövüş oyunlarını seviyorsanız çitayı çok yüksek tutmayın. Ama boş vaktimde eğleneyim diyorsanız, yanınızda bir arkadaşınızla beraber (evet iki kişi de aynı PS4'de oynayabilirsiniz) eski günlerdeki gibi keyifli vakit geçirebilirsiniz. Tek tavsiyem benim yaşadığım bug'ın giderildiğine dair bir mesajı oyunun forumlarından vs. okumadan bu oyunu almayın. Bayağı can sıkabiliyor. Onun dışında bu fiyata göre bu kadar eklemek diyebilirim. **Burak Güven Akmenek**

KARAR

ARTI Diziyi seviyorsanız tam size göre. Yetenek ağacı, keyifli müzikler ve atmosfer.

EKSİ Buglu mu buglu, özellikle de konsolda.

70



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



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

MXGP 2020

Çamura bulaşmayı göze alamayanlar başka kapıya

Motosiklet oyunları, kategorisi ne olursa olsun oynaması ve öğrenmesi en zor yarış oyunları arasında. Malumunuz iki teker üzerinde dengede durmanın ve bunu yaparken hızlı gitmeye çalışmanın bin türlü prosedürü var. Dünya Motokros Şampiyonası'nın lisanslı oyunu MXGP tarafında ise, işler tahmin edebileceğinizden daha fazla karışıyor. Geçtiğimiz aylarda hatırlayacaksınız MotoGP 2020'yi incelemiş ve şimdiye kadarkilerin en iyisi olduğunu düşündüğümü belirtmişim. Şimdi Milestone söz konusu olunca ve insanın ağızından "en iyi" kelimesi falan çıkınca

oturup bir düşünüyorsunuz. Malum, bahsi geçen yapımcı iki şeyle birinir. SCAR ile yarış oyunlarına entegre ettiği zamanı geri sarma mekaniği ve aynı oyunu cilalayıp cilalayıp yıllarca tekrar piyasaya sürmesiyle. Diğer taraftan MotoGP'nin lisansının kendilerine geçmesinin oldukça iyi sonuç verdiği malumunuz, bakalım 2015 yılından beri ısıtıp ısıtıp önmüze getirilen MXGP serisinin sonuncusunda durum nasıl.

Oyun 2020 MXGP ve MX2 sezonlarını konu alıyor öncelikle. Haliyle Afyon (!) dahil 19 pist ve 68 sürücünün tamamını, lisanslı olarak tüm detaylarıyla oyunda bulabilirsiniz. Havaalanına 55km mesafede olan ve yarışı düzenleme hakkını alarak şahane bir iş çıkartan Afyon pisti orta derecede bir zorluğa sahip ancak yağmur yağdığında fazlaca çamura buluyor ve tutunmak zorlaşıyor. Bazı virajlarının ciddi anlamda nefes kestiğini de belirtmem gerek. Diğer taraftan kişisel favorim İtalya - Trentino'daki Pietramurata pisti. En zorlarından birisi olsa da burada sürmek olağanüstü keyifli ve kanımca tüm pistlerden daha fazla övgüyü hak ediyor.

Oyundaki kariyer modu maalesef biraz tepeden inme geliyor ve daha ne olduğunu anlamadan kendinizi 10 dakikadan uzun sürecek bir yarışta bulup tokatlanmanıza yol açıyor. Daha nerede gaz verilir, pist nasıldır, motorun virajlardaki davranışı nasıl bakmadan başınıza gelen şey 20 dakika boyunca (zira iki yarış) arkadan arkadan ilerlemek, bolca da kaza yapmak.

Oyun bu sene standart yarış modları dışında iki de ilginç oyun için moda sahip. Bunların ilki Norveç fiyortlarından esinlendiği söylenen Playground modu ki burayı kafanıza göre takılırken oyunun mekaniklerine alışacağınız bir eğitim modu gibi düşünebilirsiniz. Waypoint modunda da kendi en iyi rotanızı oluşturup

bir nevi online challenge düzenleme şansınız var. Oyuna pist editörünün de dahil olduğuna ve daha şimdiden onlarca pistin kullanıcılar tarafından oyuna eklendiğini belirtelim. Bunlara zahmetsizce menüden ulaşabiliyor olmak da çok şahane olmuş.

MXGP alışması ve başarılı olması en zor yarış oyunlarından bir tanesi. Simülasyon diyemiyorum ama Milestone'un senelerdir uyguladığı formül en kolay ayarlarda bile kolayca rekabetçi olabilmenize izin vermiyor. Pistlerin yapısı ve oyunun yetenek çitasının yüksekliği bu oyunu ancak MXGP görünce bir fena olan motor tutkunlarına özel hale getiriyor. Fiyatının makul olması (Playstore'da 72 TL, Steam'de 77 TL) ise bir artı.

Serinin önceki oyunları sizde varsa bana göre bunu pas geçebilirsiniz, yine de Afyon pistinde yarışmak kaç kişiye nasip olur şu hayatta deyip alabilirsiniz de. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Lisanslı pistler ve sürücüler. Fiyatı uygun. Sürüş mekanikleri keyifli
EKSİ Oyunda başarılı olmak çok güç. Grafikler platform ayırıt etmeksizin vasat.

70



PERFORMANS TABLOSU

MSI GL75 Leopard

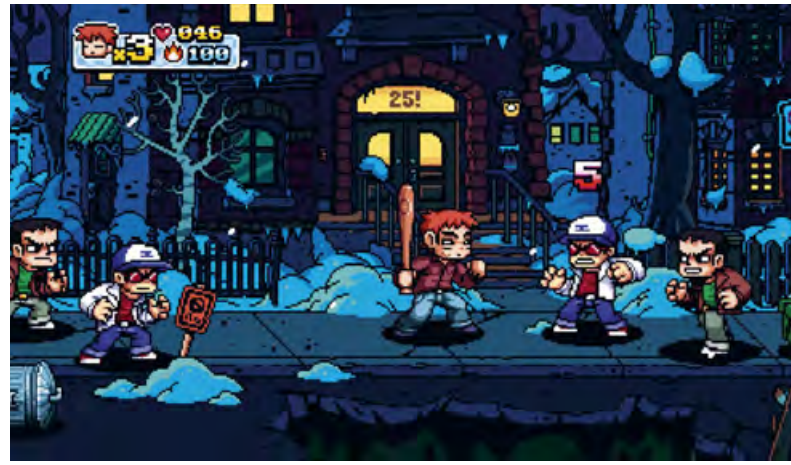
Intel Core i7-10750H, 32GB RAM
Nvidia GeForce RTX 2060

Ortalama FPS: 126

Ultra Detail, VSync Off, Motion Blur Off

Milestone'un diğer firmalardan iyi yaptığı bir şey varsa o da optimizasyon. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyun grafik kalitesi anlamında zirveyi zorlayamasa da son derece akıcı bir oynanış sunuyor. RTX 2060'da tüm detayları köklediğimiz oyun hedef olarak belirlediğimiz 120fps'te zorluk yaşamadan stabil kalmayı başardı.





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür PC, PS4, XONE, Switch Platform Aksiyon Web www.ubisoft.com/en-gb/game/scott-pilgrim-vs-the-world

Scott Pilgrim vs. The World: The Game - Complete Edition

On sene sonra yeniden karşılaşmanın keyfi

Bu oyunu aramızda bilmeyen pek yoktur diye düşünüyorum. En azından Scott Pilgrim'in Ramona Flowers'ı kazanma macerasını konu alan filmini biliyorsunuzdur sanırım? Neyse, varsa da dile getireyim. 2010 yılında konsol tarafında çıkmış olan oyun, döndü dolaştı 10 yıl sonra PC için geldi, gelirken de Complete Edition adı altında çıktı. Bunun da sebebi aslında şu, 2014'te oyun marketlerden kaldırıldı, bazı aksiyonlar oldu, yasal olarak erişilemez hale geldi. Ubisoft sağ olsun benim gibi erişememiş olanları düşünmüş olacak ki, 10 sene sonra da olsa oyun bizlere tekrar sunuldu.

Açıkçası daha önce çizgi romanlarını okumamış sadece filmi izlemiştim. Oyun çıktığı dönemde de konsolum olmadığından dolayı oyunu oynamaya şansım olmamıştı. Fakat konsept, senaryo eğlenceli olduğu için, kaldı ki beat 'em up da sevdiğimden (zamanında atari salonlarında az jeton harcamadık) oyunu hep merak etmiştim. Oyunun hikayesini zaten biliyoruz, Scott'ın Ramona'yı kazanma çabasını konu alıyor ve bunu yaparken de yedi eski sevgilisi ile dövüş-

mek zorunda. Eklemem gereken bir bilgi var, öğrendiğime göre oyunun senaryosu, akışı çizgi roman serisini beğenmiş olanları oldukça memnun edecek şekilde ilerliyormuş. Uzak olanlar için konuyu biraz daha açık eski sevgililerin olayı ne bir örnek ile bahsetmek gerekirse, her biri farklı yeteneklere ve absürtlüklere sahip karakterler. Örneğin bir tanesi et yemiyor diye Telekinezi güçleri kazanmış.

Bir beat 'em up olduğu için co-op sistemi oyunda mevcut tabii ki. Yani arkadaşlarınızı, ya da ailenizi yanınıza alarak oynama şansına sahipsiniz. Scott'ın müzik grubundaki ve ev arkadaşı gibi karakterler ve Ramona da oynanabilir durumda. Oyunu tek başımıza da oynayabiliyoruz ve Scott ile oynama zorunluluğumuz da yok. Diğer karakterlerden istediğimiz, seçip aksiyona çıkabiliyoruz. Karakterlerin hepsinde hafif, güçlü saldırı, blok ve kendisine özgü özel yetenek var. Hikaye modunda her bir karakterin kendi işleyişi olduğunu da söyleyeyim, bu da oyunun sonunu değiştiriyor. Peki oyun boyunca ne yapıyoruz? Sadece yedi eski sevgiliyi dövmüyoruz tabii ki.

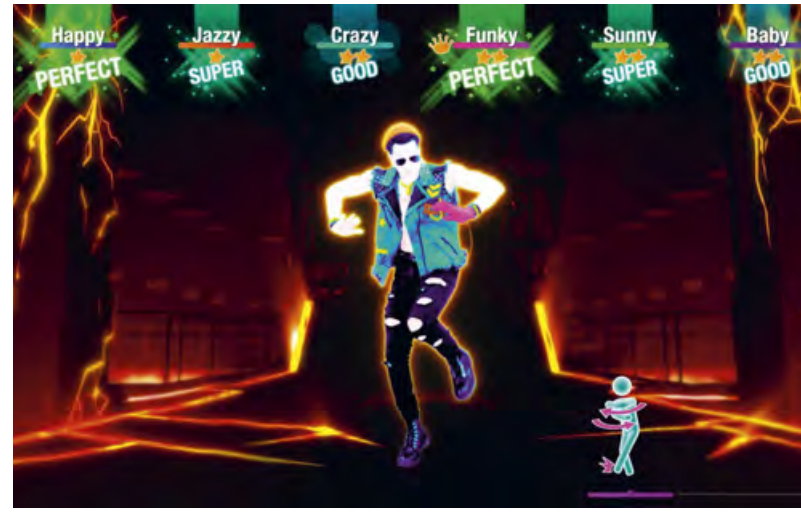
Farklı bölümlerde, sokaklarda falan ilerleyerek akın akın gelen düşmanları da dövüyoruz. Bu düşmanlar da kendi içlerinde tabii ki farklılıklar gösteriyorlar. Bir yandan etrafa saçılan paraları topluyor ve karakter geliştirme için kullanıyoruz. Bölüm içerisindeki dükkanlara girip fayda sağlayacak şeyler alabiliyoruz. Oyunun benim için en uyuz olduğum kısmı bu, para verip alacağım şeyin ne işe yaradığını göremedim, alıp denemem gerekti. Olm, 10 sene olmuş be, şuna bi ayar çekemediniz mi? Yani herhalde vardı da sonradan kaldırmadılar diye düşünüyorum. Beat 'em up dediğin olay bi noktada bitiyor tabii. İşte o noktada oyunun farklı oyun modları devreye giriyor. Dört farklı oyun modu var ve eski sevgilileri en kısa sürede dövmekten tutun da üzerimize akın akın gelen zombiler ile savaşmak gibi birçok farklı eğlence içeriyor. OOO bir de Battle Royale var! 4 kişi bir arenaya atıyorlar bizi, son kişi ayakta kalana kadar kafa göz işte. Uzun zamandır ağız tadı ile oynanacak beat 'em up arıyordum, SPVTW de sevdiğim çizgi romandır, dizidir falan diyorsanız alın oynayın efemim. Hep tek hem de arkadaşlar ile eğlenebilirsiniz. Gerçi şu zamanlarda bir araya gelmek tehlikeli ama onu da aklınızdan çıkarmayın. Benim için oyun bir Beat 'em up'tan istediğim neredeyse her şeyi sunuyor. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Bir Beat em up'tan istediğim neredeyse her şeyi sunması. Scott Pilgrim macerası olması. Muazzam Pixel art ve animasyonları. Müzikler. Ramona!

EKSİ İlk seferde marketten ne aldığımızı bilemiyor olmam (taktı buna). Zorluk seviyesi pek bir dengesiz.





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Dans Platform PS5, PS4, XS, XONE, Switch Web www.ubisoft.com/en-gb/game/just-dance/2021

Just Dance 2021

2021 yılında da her seneki gibi formda kalma hedeflerine devam...

Yıllardır Ubisoft'un ufak yeniliklerle ve güncel şarkı listeleriyle çıkarmaya devam ettiği Just Dance serüvenimiz bu yıl da Just Dance 2021 ile devam ediyor. Geçtiğimiz yıllarda ofis partilerinde, yazları açık alanda, her oyun etkinliğinin bir köşesinde mutlaka deneyimlediğimiz Just Dance'e bu kez evde dalış yaptım. Niye? Çünkü malum pandemi hepimize eve tıktı da ondan. Just Dance 2020 ile geçtiğimiz yıl karantina başlarında çok eğlendim, açık söyleyeyim. İlk bir ayında Just Dance Unlimited hediye ediyordu ve 400 üzeri bütün şarkıları da açıktı, her işten bunaldığımda masamdan kalıp "Dans edeyim bari bir şarkılık" diyerek kendimi Switch'in başında buldum. Hep Nintendo Switch deneyimlerimi yazıyorum size değil mi, bence en keyifli platform da bu açıkçası. Yazdan itibaren çok da bakmadım açıp açıkçası, kaderimde tekrardan Just Dance oynamak varmış ki, Kürşat sağ olsun Just Dance 2021'i bir güzel bana kitledi arkadaşlar. Just Dance 2021 bence serinin en iyi versiyonu, onu baştan belirteyim. Animasyonlar, sahne tasarımları, koreograf- lar iyileştirilmiş. Karanlık modu da gelmiş,

gözleri yorulanlar için çok iyi bir seçenek. Just Dance 2021'de 41 yeni şarkı yer alıyor. KPOP olanlardan, eski şarkıların mix'lerine kadar yelpaze geniş; TiToK kullanan bir nesilseniz çoğu şarkı tanıdık gelecektir. Bana çok tanıdık gelmedi bu şarkılar, ne yalan söyleyeyim. Sekiz adet de çocuklar için şarkı ve yeni koreografılar bulunuyor, bu sayı biraz az bence. Şu anda bütün çocuklar evde; Baby Shark zaten vardı, onun kadar iddialı bir hit bulunmuyor.

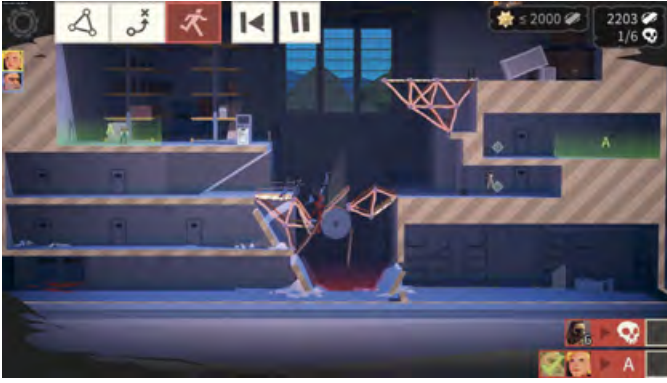
Bilmeyenler için şarkıların detaylarından bahsedeyim. Her şarkının bir koreografisi de var ve bunların kolay, orta, zor ve aşırı yoğun versiyonları bulunuyor. Backstreet Boys şarkısıyla çok da zorlanmazken Boney M "Rasputin" ile en son yerlerde yuvarlanıp öne doğru bacak uzatıyordum sağlı sollu, mahvoldum! Ne kadar mahvolacağınızı görmek istediğinizde ise kalori sayma modunu açın, görün. Beş dakikada neler oluyor! Bazı şarkıların Yoğun versiyonları da eklenmiş, mücadeleci arkadaşlara duyurulur! World Dance Floor özellikleri de geliştirilmiş, bazı modlar eksilirken turnuva modu dünya üzerinde diğer Just Dance sahipleriyle kıyasıya çekişmeye gireceğiniz bir alan. Avatarınızın yavaşça diğerlerini geçtiğini görmek büyük keyif ama bazıları gerçekten Just Dance içinde yaşıyor olabilir, inanılmaz yüksek skorlar var. Moralinizi bozmayın! Her danstan sonra size Mojo denilen oyun içi para verildiğinde ise bunları yeni avatarlar, avatar çerçeveleri gibi şeyler açmak için kullanıyorsunuz. Just Dance'in skoru çok önemseyen bir tavri hiç olmadı diğer ritim gerektiren oyunlardan farklı

olarak, ödüller o yüzden çok da tatmin edici değil. Just Dance'in ana olayı kalabalıkla beraber eğlenmek bence ve benim için de Just Dance'i sevmeye sebepim hep bu oldu. Tamam, iki tane Joy Con'um vardı ama cep telefonumuzu da artık joy con gibi kullanabiliyorduk, hafta sonu herkes bana gelseydi, şamata ve kahkahalarla beraber kalabalık olarak deneyimleyeydim eminim ki çok eğlenecektim, dönem çok yanlış ve evde tek başıma debelenmek durumundayım son aylarda.

Şimdi bahsedeceğim can sıkıcı durumlar tam da bu konuyla alakalı; 41 yeni şarkı ve bir öncesine göre çok da fazla değişiklik sunmayan 2021 için beni cezbetmiyor; kalabalık ve çocuklu evlerde eminim ki çok daha fazla keyif alınacaktır. Diğer kısım 1 aylık ücretsiz, 600 kadar şarkıya eriştiğiniz Unlimited dönemi geçtiğinde oyunun yarı fiyatına buna tekrardan abonelik başlatmanız gerekecek. Just Dance'i ilk defa edinecekler için, üstte de dediğim gibi bence 2021 en iyi versiyonu ama Just Dance 2020 varken 2021, benim durumumda olanlar için çok da gerekli değil gibi. Yine de aile içi, arkadaş ortamındaki favori oyunlarımdan biri yıllardır, kendisini kalabalıklar içinde oynayacağım günleri iple çekiyorum! **◆ Ayça Zaman**

KARAR

ARTI Yeni şarkılar, yeni koreografiler
EKSİ Çok az yeni içerik,
Unlimited geçince içerik sıkıntısı
başlıyor, Unlimited üyeliği
çok para.



Yapım ClockStone Dağıtım Headup Tür Simülasyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch, Android, iOS Web www.bridgeconstructor.com

Bridge Constructor The Walking Dead

İki ucu zombili köprüler inşa etmeye var mısınız?

Oyunlarda kullanılan fizik motoru, geçtiğimiz yirmi yıl içerisinde büyük oranda değişti, gelişti. Her ne kadar FPS türü oyunlarda direk olarak anlaşılmasın olsa da özellikle farklı oyun türleri içerisinde fizik motorlarının ne gibi ince ayarları etkileyebildiğini, animasyonlar ile ne kadar muazzam şekilde çalışabildiğini gördük. Günümüz oyunlarına baktığımızdaysa türü fark etmeksizin, ileri seviyede fizik motoru müdahalesi olduğunu görüyoruz ki zaten Frostbite ve Unreal Engine gibi grafik motorları, her yıl fizik detaylarına daha çok eğilmeyi -bir şekilde- başarıyor. Tabii konu fizik olunca özellikle platform tarzı oyunlardaki nitelik gözle görülür şekilde arttı. Bu ekoldeki en iddialı oyun serilerinden birisi de şüphesiz ilk olarak 2013 yılında karşımıza çıkan Bridge Constructor oldu. Sahip olduğu harika fizik motoru sayesinde, mühendislik ve oyunu bir araya getirerek bambaşka bir deneyim sunmayı başardı. Akabinde üretilen Medieval ve Portal isimli oyunları ile da dikkat çeken isim, bu sefer çok daha farklı bir konsept ve oyun deneyimi ile karşımızda! Sanıyorum The Walking Dead bilmeyen yoktur. Yani halen izlemediyseniz, bence önce çizgi romanlarını okuyun derim. Gerçekten de zombilerle dolu bir dün-

yada hayatta kalma deneyimini her türlü yaşatmayı başaran, muazzam bir çizgi roman serisidir. Tabii illa izlemek istiyorum dersiniz de yine kaliteli bir hayatta kalma serüvenine dalacağınızın garantisini verebilirim. Daha evvel Telltale gibi firmaların da oyunlarında kullandığı The Walking Dead serisi, bu sefer de fizik motoru odaklı Bridge Constructor isimli oyun ile bir araya geliyor. Bilmeyenler için kısaca anlatmak gerekirse, bu oyunda sahip olduğumuz belirli miktardaki malzemeyi kullanarak ya da en az malzemeyi kullanarak, karşımıza çıkan boşluğa bir köprü inşa edip, ilgili karakteri bir noktadan diğerine taşımaya çalışıyoruz. Temelde ziyadesiyle basit başlayan oyunda, giderek zorlaşan bölümlerle karşılaşacağız. Misal, geçecek olan araçların ağırlığı, geçeceği yolun yapısı gibi birçok farklı faktör karşımıza çıkıyor. The Walking Dead versiyonundaysa seriye muazzam bir hikaye eklendiğini görüyoruz. Karakterlerimizin yaşadıkları olaylar ve diyalogları sayesinde sadece köprü yapan birisinden ziyade, ekibe bu becerisini kullanarak yardımcı olan bir kişi gibi katıldığımızı düşünebilirsiniz. Karşımıza çıkan bölümlerle kısa sürede bir hayli karışık hale geliyor... Öncelikle bir köprü kurmak şart ama her bölümde farklı olaylara karşı

da bir strateji kurmamız gerekiyor. Genelde kahramanlarımızı, yürüyen ölülerden kurtarma peşinde koşuyoruz. Bu kurtarma operasyonu için de hem düşmanı engelleyecek hem de kahramanlarımızı yaralamayacak yollar bulmak şart. Gidecekleri yön ve etkileşime geçecekleri noktaların bulunduğu noktalar sayesinde kahramanlarımızı farklı şekillerde yönlendirmek mümkün. Fizik motoru genel hatlarıyla gayet iyi çalışıyor ve bir bölümü geçmenin birden fazla yolu bulunuyor. Ayrıca yapabileceğimiz tuzaklar da cabası! Açıkçası tüm oyunu, devasa bir bulmaca gibi düşünebilirsiniz! Nitekim bu ekole aşına olmayan oyuncuların tutorial bölümlerini derinlemesine deneyim etmesi gerekiyor. Ayrıca belli bir süreden sonra, benzeri şeyleri yapmaya başladığımız anlar da olmuyor değil... Bir de karakterler arası etkileşim biraz zayıf kalmış diyebilirim. Nitekim genele baktığımızda tadından yenmez bir oyun olmuş demek mümkün.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı. Bolca bulmaca. Eklenen detaylı hikaye
EKSİ Arada tekrara düşmesi

Lair of the Clockwork God

Hem güldüren hem oynatan bir yapım!

Lair of the Clockwork God, onlarca saati-nizi alan, dev haritalardan oluşan büyük yapımlardan sıkılmış benim gibi oyuncuların içine güneş gibi doğabilir. LotCG, en basit haliyle iki boyutlu bir platform oyunu. Hikayesi iki tema ve aslında iki part üzerinden oluşuyor. Oyunda kanserin tedavisi için kullanılacak çiçeği bulmak için yolculuğa çıkan Dan ve Ben'i kontrol ediyoruz. Hikayenin dört beş saati konu ve olaylar bu amaç uğruna şekilleniyor daha sonra oyunun bir noktasında bahsettiğim tema değişikliği yaşanıyor ve senaryonun yönü de aynı oranda değişiklik gösteriyor. Oyunun başlarında renkli, iç açıcı bir atmosferde gezinirken, kaotik kırmızı, yarıngınlar içinde, savaşlar geçirmiş bir dünyaya giriyoruz. Size Five Game firmasını en çok tebrik ettiğim yer ve oyunun beni etkileyen bölümü de hikayenin bol bol mizah içeriğiyle doldurulmuş olması. Dan ve Ben ile oynarken ekran başında komedi filmi izler gibi kakhahaatabiliyorsunuz. Birbirleri ile dalga geçmeleri, yolculuklarında karşılaştıkları karakterler ile diyalogları çok doğal. Bunun üzerine oyunda diyaloglara da %50 oranında müdahale edip,

konuşmalara yön verebiliyorsunuz. Mizah seviyesinin yüksek olduğu bir oyunda bu özelliğinde olması yapıma büyük artı katıyor. Oyunun en çok merak edilecek, oynatacak kısmı hikayesi olduğu için biraz yüzeysel bahsetmek istedim. Size Five Games hikayeye çok önem vermiş, öyle ki oyunu satın aldığınızda yanınızda oyunun öncesini anlatan Spin-off yapımı Devil's Kiss de ücretsiz olarak yanınızda hediye ediyor. Devil's Kiss ise dizi/seçim ağırlıklı bir yapım. Olur da hikayeyi çok severseniz, içinizde daha da detaylandırabilirsiniz. Lair of the Clockwork God, platform ve point and click türlerinin muazzam buluşması diyebiliriz. Yönettiğimiz iki karakter olan Ben ve Dan üzerine oyunun tüm mekanikleri ve oynanışı ikiye ayrılırken, karakterlere göre aslında oyun içi tür de değişiyor. Şöyle ki küçük serseri Dan ile oynarken oyunun platform mekaniklerini kullanıyoruz. Hızlı hareket ediyor, zıplayabiliyor, nesnelere itiş/çekiş işlemlerinde etkileşime girebiliyoruz. Bitirim ikilideki aksiyon sever, bam bam hareket eden küçüğümüz. Ben ise tam tersi. Uzun boylu, zeki ve tembel. Ben, gerçekten tam bir tembel hayvan. Bahsettiğim point and click öğelerinin hepsi de Ben üzerinden toplanmış. Oyun içerisinde karşılaştığımız bulmacaları çözüyor, eşyaları taşıyor ve onları gereken yerlerde kullanabiliyor. Oyunda detaylı olmasa da bulunan eşya oluşturma mekaniklerini de Ben kullanıyor. Ben de Dan'ın yapabildiği koşmak, zıplamak gibi hareketleri yapamıyor. Oyunun keyfi de mizahı da bu zıtlıktan çıkıyor. Oynanış Dan ve Ben'i aynı anda yönetirken onların uyumunu sağlamanız, birlikte hareket ettirebilmeniz ile keyifli hale geliyor. Örnek olarak uzunca

bir çukuru geçmeniz lazım, Dan yeteri kadar zıplayamıyor ve çukurun ortasından bir yükseltme paneli gerekiyor. Bu panelin kontrol aletini Ben çalıştırabiliyor, Dan ise zıplayarak çukuru geçip diğer taraftan Ben'in yürüyerek gelmesini sağlıyor. Bazı bölümlerde oyun size nasıl geçeceğinizi karakterlerin konuşmalarında gizliyor. Bir sonraki adımı bulamadığınızda Ben ve Dan'i konuşturarak çözüm yolunu öğrenebiliyorsunuz.

Sonuç olarak, Lair of the Clockwork God akşam eve gidip kafa dağıtmak, eğlenmek için yaratılmış çok tatlı, harika bir oyun. Böyle yapımlardan benim şahsi beklentim önce eğlenmek. Benim gibi yılın belli dönemlerinde platform oyunlarını oynamayı seviyorsanız alın, deneyin. Fiyatı da gayet uygun.

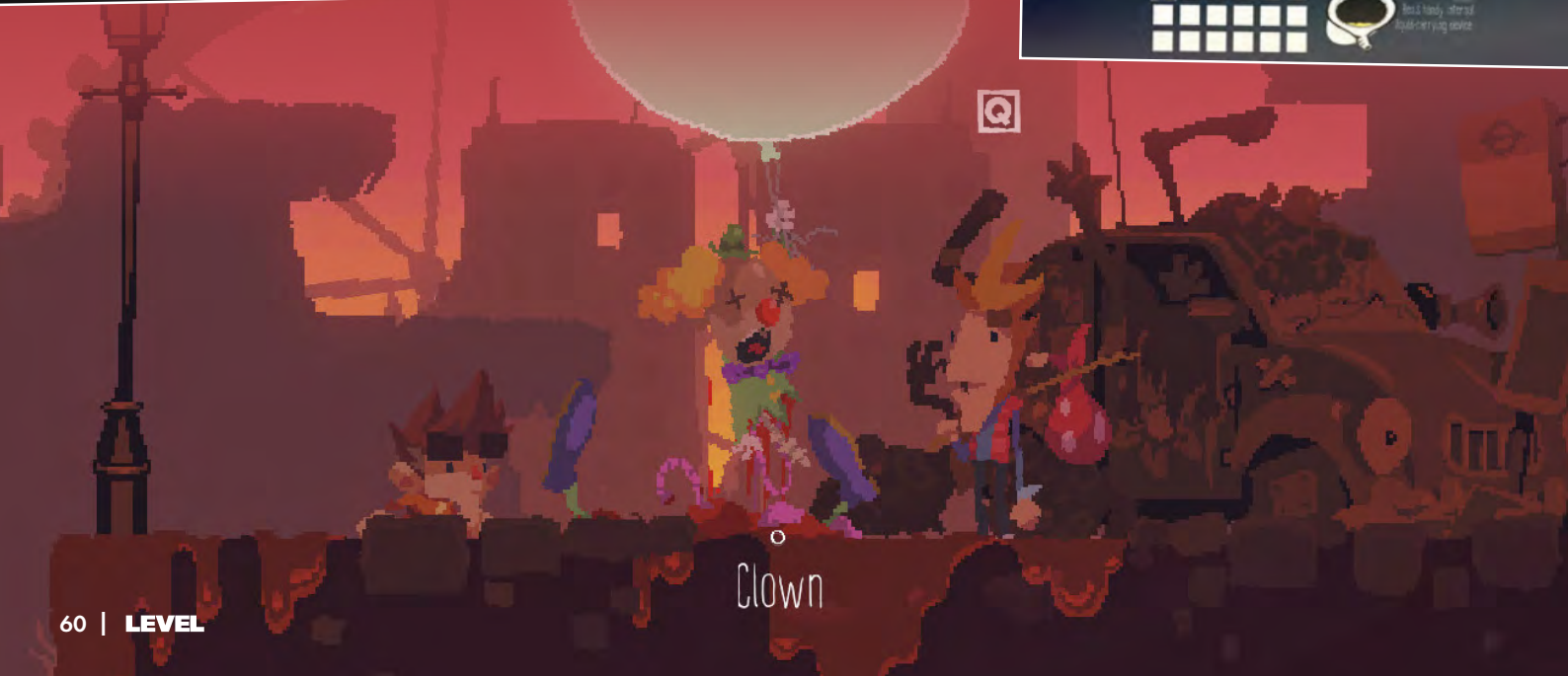
◆ Tunahan Ertaş

KARAR

ARTI İki türün muazzam birlikteliği. Mizah düzeyi çok yüksek hikaye.

EKSİ Ses ve müzik daha iyi olabilirdi. Bölüm tasarımları harika sayılmaz.

80



Collection of Saga: Final Fantasy Legend

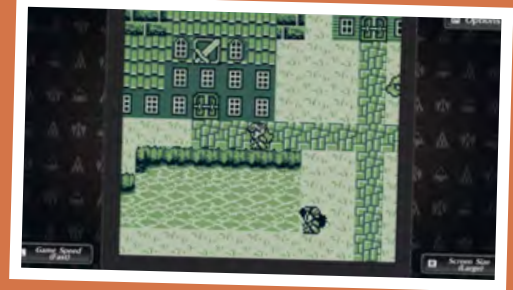
30 yıllık oyunlardan medet ummak!

Final Fantasy (FF), günümüz oyuncuları tarafından oldukça bilinen bir isim olmasına rağmen Saga evreni fazla bilinmez. FF ve FF2'de çalışmış olan Akitoshi Kawazu, Saga evreni ile Final Fantasy için bir spin-off tasarlamış diyebiliriz. Bu evrenin ilk oyunu Final Fantasy Legend ise 1989 yılında Game Boy için piyasaya çıktı. Aynı zamanda bir el konsoluna çıkan ilk Final Fantasy oyunu olan bu yapımın ve sonraki iki oyununun daha sonra remastered edilmediği konsol kalmadı desek yeridir. Son olarak ise Final Fantasy Legend I,II ve III'ü içeren Collection of SaGa Final Fantasy Legend, Nintendo Switch için, serinin 30. yılına özel Aralık ayında yayınlandı. Ben de bu eski seriyi deneme fırsatı bulmuş durumdayım. Eğer Pokemon Red veya Blue'yu bitirebilecek kadar çok sevdiyseniz veya o dönemlerde oyun oynayan eski topraklardansanız Final Fantasy Legend'in (FFL) Switch versiyonu size hitap edebilir. FFL, bahsettiğim Pokemon oyunlarındaki gibi bir Game Boy oyununun minimal düzeyde renklendirilmiş versiyonu. Ekranda yosun yeşili bir tonda oyunu oynamaya devam ederken şu soruları sordum: "Tamam, benim için bu görsellik o kadar da mühim değil ama günümüz oyuncularını da çekebilmek adına adam akıllı renklendirilmiş bir remastered yapılamaz mıydı acaba? Ya da oyuna böyle bir seçenek konulamaz mıydı? Böylece isteyen renkli oynar isteyen old-school takılırdı."

Açıkçası üç oyunluk bu paketin tüm oyunları birbirine benzer yapılar da ilerliyor. Oyunun yaratıcısı Akitoshi Kawazu'ya göre sıra tabanlı bir RPG oyunu olan FFL serisini, klasik FF'den

ayıran en temel özellik oyunun zorluk seviyesi. Gerçekten de klasik FF serisini daha önce NES tabanlı sistemlerde deneyim etmiş bir oyuncu olarak FFL'in bir hayli zorlayıcı olduğunu söyleyebilirim. Bu nedenle her üç oyunda da bol bol save almak önemli. Hiç beklediğiniz bir anda savaş kaybedebiliyor. Yapılması mecbur kalınan yüksek harcamalar nedeniyle sürekli olarak çulsuz geziyorsunuz. Dört kişilik partinizin tüm üyelerini donatayım, canlarını yenileyeyim, onu bunu yapayım derken grind atarak kazandığınız para yine kendinizi geliştirmeden bitmiş oluyor. Aslında oyunu en zor kılan özelliklerden biri de zaten bu. Bu durum sizi daha çok fazla grind atmaya yönlendiriyor ve bir süre sonra da can sıkıntısı yanı başınıza uğruyor. Oyun zor olsa da savaşların fazla seçenek sunmaması da bu durum için etkili aslında.

Öte yandan üç oyuna göz atıldığında ikinci ve üçüncü oyunlarda hikaye anlatımının da savaş sisteminin de daha başarılı olduğunu ve yeni oyun çıktıkça serinin bu yönden geliştiğinin hakkını vermek gerekiyor. Senaryolar o kadar şaşalı değil elbette. Ya da 1989'da çıkmış bir Game Boy oyununun senaryosunun bu çağda beni etkilemekten olması da mümkün. Ancak yine de her oyunda hikayenin sunumu bir tık olsa da daha iyi hale gelmiş. Renklendirme dışında oyunun Switch'e uyarlanması başarılı olmuş. Zaten çok fazla fonksiyona sahip olmayan oyunu Switch de ister yatay ister dikey oynayabiliyorsunuz. Ben yine daha çok TV'de oynadığım için yatay oynadım ve oyun ekranını geniş olarak ayarladım. Yine isterseniz bu oyun ekranını küçült-

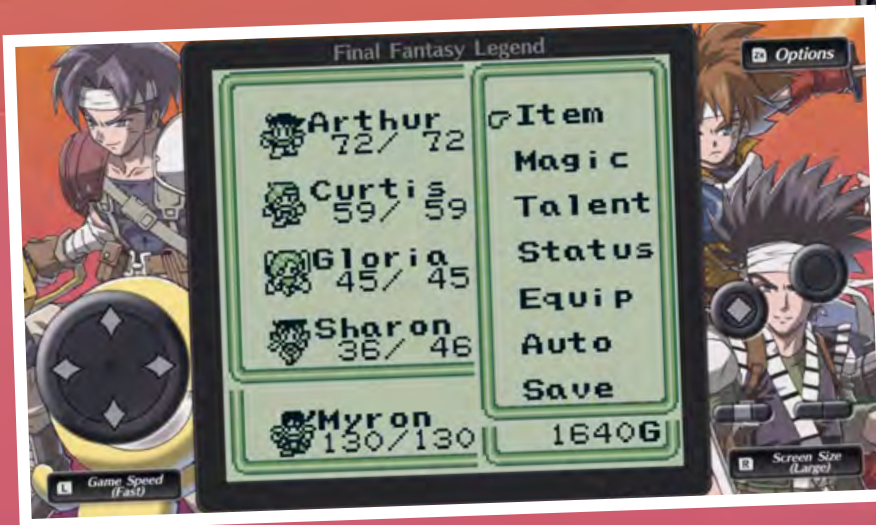


biliyorsunuz, tercih sizin. Tüm bunlara rağmen FFL serisinin yeni oyuncuları şu haliyle çekmesi bana biraz zor gibi geliyor. Gerçi yapımcı ekibin derdi yeni oyuncuları çekmekten ziyade birçok konsolda yer almışken Switch'de de eksik kalmamak olabilir. FFL serisi çok tuttuğum bir seri olmamış olsa da bu tür serileri daha iyi hallerde görmeyi isterim. ♦ Enes Özdemir

KARAR

ARTI Teknik anlamda Switch'e iyi uyarlanmış. Bir Game Boy oyununu günümüzde oynama fırsatı
EKSİ Grind atmak bayıyor. Artık şu renk paletini genişletseniz fena olmaz hal

66





Yapım Masterbrain Bytes Dağıtım Toplitz, Masterbrain Bytes Tür Simülasyon Platform PC Web www.cattleandcrops.com

Professional Farmer: Cattle and Crops

Sonunda Farming Simulator'a bir rakip çıktı!

Birkaç sene önce hazırladığım simülasyon dosyasında bu türün artık azalarak çoğalma yoluna gittiğini, her disiplinde bir, en fazla iki oyunun bayrağı taşıyıp yıllarca varlığını sürdürdüğünü yazmıştım. Çiftçilik simülasyonları buna çok iyi bir örnek. Burada güçlü diyebileceğimiz tek seri Farming

Simulator ve yıllardır önemli bir değişiklik olmadan piyasaya çıkmasına rağmen, oturmuş mekanikleri ve muhteşem mod desteği sayesinde her seferinde en çok satan oyunlar arasına girmeyi başarıyor.

Diğer taraftan Farming Simulator'ın teknik açıdan bir şaheser olmadığını herkes bilincinde. Yani bir açıdan, geliştirici gözünden bakarsak, Farming Simulator kolay bir hedef gibi gözüküyor. Bu yüzden Real Farm, Professional Farmer ve Pure Farming gibi tutkulu denemeler bu kitleyi hedefe koysalar da, ilk bakışta gayet hoş gibi gözükse ancak ciddi sürükleyicilik problemlerinden mustarip yapımlar olarak kaldılar ve turnayı maalesef gözünden vuramadılar. Adları bile anılmıyor. Farming Simulator 19 günün herhangi bir saatinde Steam'de 19.000 aktif oyuncuya sahipken, saydığım tüm oyunları üst üste ekleseniz 100 oyuncu bile yapmıyor. Durum bu kadar net.

ve yıllar geçmesine rağmen aynı MB Trac araçlarını görüp durmaya devam ettikçe aklımızda şüpheler çoğaldı ve sonra bir şeyler oldu. Önce yapımçı oyunun dağıtımı için rahmetli Professional Farmer serisinin dağıtımıcısı Toplitz ile anlaştı, sezonluk üyelik iptal edildi ve ciddi bir güncelleme takvimiyle beraber oyun piyasaya çıktı. Dağıtımıcının bu esnada inceleme kodu yolladığı basın ve influencerlara "satıştan pay verme" gibi feci bir teklifte bulunduğunu da belirtmem gerekiyor. Kabul edip etmediğimi oyunun puanından ve yorumumdan anlayabilirsiniz.

Cattle & Crops her şeyden önce Farming Simulator'dan çok farklı bir oyun. Bu farklılık FS'de uzun zaman geçirmiş oyuncuları konfor alanından uzaklaştıracak ve kendilerini rahatsız hissettirecektir, eminim. Oyunun çok detaylı, birkaç saat sürebilecek bir tutorial bölümü var ve bundan nefret ettiğinizi biliyorum ama, oyunda ilerleyebilmek için bunları bitirmek zorundasınız. Oyunun hızlı erişim menüsünü öğrenmek, neyi nereye taşıyacağınızı bilmek, tohumları nereden alacağınızı anlamak falan cidden dene yanıl ile olacak şeyler değil. Bunları bitirdiğinizde de ilk korkunç sürprizle karşılaşılıyorsunuz. Oyunda tarla & ekipman sayınız arttıkça FS'yi baş edilebilir bir şey yapan "hire worker" mekanıği, yani tarlayı otomatik sürme bu oyunda yok. Yani aslında bir otomatik waypoint sistemi var ama bunun tarlada uygulama kısmı öyle sıkıntılı ki, gördüğümde yapımçıının scripti oyunculara yazdırmaya çalıştığını düşündüm.

Eksikler oyunun içine işlemiş

Bir diğer sorun, oyunda ekipman ve araç



PERFORMANS TABLOSU

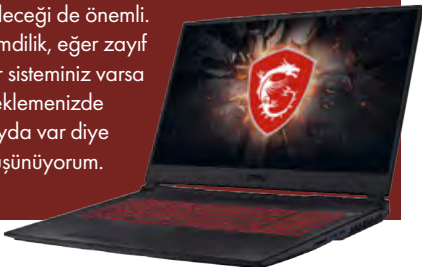
MSI GL75 Leopard

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

Ortalama FPS: 44

Ultra Detail, VSync off

Cattle & Crops maalesef detaylı modellerini aynı ustalıkla optimize edememiş bir oyun ve RTX 2060 gibi bir canavarın bile canına okuyor. Hedefimiz olan 60fps'i yakalayabilmek ancak detayları biraz kısmakla mümkün olurken oyun her grafik ayarında oynanabilir seviyede kaldı. Burada yapımıcının güncellemelerle ne kadar yol kat edeceği de önemli. Şimdilik, eğer zayıf bir sisteminiz varsa beklemenizde fayda var diye düşünüyorum.



Yeni bir soluk, yeni bir saman balyası

Hal böyleyken Masterbrain Bytes'ın yola Kickstarter ile çıkan ve "bu çiftçilik işine nasıl AAA kalite detay katarım?" düşüncesini takip eden oyunu Cattle & Crops büyük ilgi görmüştü. Tıpkı Spintires'da olduğu gibi deforme olabilen zeminler, çok daha detaylı araç ve ekipman modelleri, simülasyona daha yakın kontrol hissi ve tabii tıklanabilir kokpit gibi detaylarla oyun öyle iddialı geliyordu ki çoğumuz "ya vurup geçecek ya da çok fena çakılacak" diye düşünmüştük. Erken erişim safhası uzadıkça, oyun sezonluk üyelik gibi (Season pass gibi, değil gibi) iRacing'den alınma garip fikirlerle çıkınca



sayısı çok az, başta gelen harita sayısı da sadece bir. Mod desteği var ve bu sayede ekipman azlığı sorun olmaktan çıkabilirdi ancak kazın ayağı öyle değil. Oyunun mod kütüphanesinde o kadar az traktör, harita ve ekipman var ki canınızın epey sıkılacağına eminim. Bir şekilde Cattle & Crops ilk duyurulduğundaki o meraklı kitleyi kendisine bağlayamamış gibi gözüküyor ki gerçekten üzücü ama öngörülebilir bir şey.

Grafikler konusunda ise, yani evet deforme olabilir tarlalar ve default araçların oldukça detaylı olduğunu söylemeliyim. Maalesef haritanın grafik detay kalitesi herhangi bir FS oyunundan daha yüksek değil. Tam detayda canavar gibi RTX 2060 ile oynanabilir seviyede ancak kalabilmesi de optimizasyonun sıkıntılı olduğuna işaret ediyor. Gece gündüz, mevsimler ve hava durumu gibi şeyler oyuna hem grafik çeşitlilik hem detay katıyor (tohumları ekmeniz gereken belli mevsimler ve sıcaklıklar var) ancak oyun sizi bu güzellikleri görmeyi sağlayacak kadar başında tutmaktan, en azından şu haliyle birazcık uzak. Bu tarafı biraz açalım. Toprağın bir nem derecesi var ve ekinlerin de tam verim alınabilmesi için belli bir büyüklüğe

erişmeden (ve ondan sonra çok gecikmeden) kesilmemesi gerekiyor. Bu oyunun size dayatmaya çalıştığı tam kontrol ve mikro yönetim ile de uyumlu. Paranız çok olsa bile çok fazla aracın, çok fazla tarlanın kontrolünüz altına girmesi yönünde cesaretlendirmiyor oyun sizi. Yani bir açıdan, FS'nin tam tersi diyebiliriz. İyi bir şey mi, tartışılır, bence bu sizin oyundan neler beklediğinizle de alakalı.

Harita bir tane dedik ve boyutları da oldukça büyük. Bunun iyi tarafı modlara bağlı kalmadan çok da sıkılmayacak olmanız, kötü tarafı ise her ekipman aldığınızda kat etmeniz gereken uzun mesafeler. Neyse ki otomatik waypoint modunun harita üzerinden çalışan hali hiç fena iş görmüyor.

Olacakken olamamış ama olabilir de

Cattle & Crops piyasaya çıksa da geliştirilmeye devam eden bir oyun ancak bu gelişimin ne kadar süreceği oyunculardan göreceği ilgiye bağlı ve anlık 100'ün altında ki oyuncu sayısını düşünürseniz işler yolunda gitmiyor gibi. Çok istenen Türkçe desteği de henüz bulunmuyor. Bu arada ineklere Türk isimleri koyulması vs. gibi tartışmalara da

gülün geçin rica ediyorum, hangi ülkenin dilini seçerseniz o ülkeye dair isimler koyuluyor goyunlara & tosunlara, kasti bir şey olmadığı gibi adamların bizim bu kadar duyar kasmamızı bekliyor olması da olasılık dışı. Şahsen kendi ismini bir kuzunun boğazındaki künyede görmekten hiç gocunmam, siz gocunursanız ne ala. Ne diyeyim artık. Oyunun fiyatı 89 TL arkadaşlar, türe özel bir ilginiz yoksa elbette yüksek gelecektir ve ben oyunun şu haliyle FS serisi kadar iyi olduğunu düşünmüyorum. Bakarsınız Masterbrain Bytes dersine iyi çalışır ve ileride bir inceleme daha yaparız, belki o zamana kadar işler yoluna girmiş olur? ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Oldukça detaylı mekanikler. Araç grafikleri başarılı. Deforme olabilen zemin. Mod desteği.

EKSİ Mod desteği var ama mod yapan yok. Sürükleyiciliği yok, yaptığımız her şey tekrara dönüyor. Tarlada sürüş modu ancak bir devkit kadar kullanıcı dostu. İçerik hayli zayıf kalmış.

65



HOW IT WORKS™

MERAKLI ZİHİNLERİN EFSANE DERGİSİ



**BİLİM VE
TEKNOLOJİNİN
DÜNÜ, BUGÜNÜ
VE GELECEĞİ**



**Tıkla
indir!**



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar



Yapım Modius Studios Brazil Dağıtım Modius Games Tür Dövüş Platform PC, PS4, PS5, XS, XONE, Switch Web modusgames.com/override-2-super-mech-league

Override 2: Super Mech League

“Robotumu şarja taktınız mı, sadece soruyorum?”

Hareket eden dev robotlar hemen hemen her erkeğin bir dönem ilgisini çekmiştir. Özellikle Power Rangers, Transformers yahut Voltron veya Gundam gibi serilere ilgi duyduysanız. 2018 yılında ilk çıkışını gerçekleştirdiğinde Override, hep izlediğimiz dev robotlarla oynama fırsatı veren oyunlardan biriydi. Farkı ise, işini iyi yapıyor oluşuydu. Robotları kontrol etmek eğlenceli ve dövüşmek zevkliydi. İki sene sonra ise Override 2: Super Mech League ile dev robotlar bir kez daha karşımıza çıktı “ama” bu sefer işler biraz ters gitmiş gibi.

Robot dövmenin hikayesi olur mu demeyin; ufak da bir arka plan hikayemiz var: Xenoty-pes adlı uzaylıların dünyayı istila etmesinin üzerinden yedi yıl geçmiştir ve dünyanın savunucuları olan dev robot arkadaşlar sağ olsun kendilerinin kökleri kazınmış, bu kahraman robot arkadaşlar da işsiz kalmamak için eğlence sektörüne yönelmişlerdir. Biz de yeni bir pilot olarak savaş makinelerinden birisini kontrol ederek nam yapmaya,

sıralamalarda en üstlere çıkmayı hedeflemişizdir. Dikkat ettiyseniz arka plan hikayesi dedim çünkü ikinci Override oyunu tek kişilik moddan ziyade yeni modu olan “League Mode” ile bizleri başka oyuncular ile çeşitli dövüş müsabakaları yapmaya teşvik ediyor. Standart bire bir dövüşler olsun, ikiye iki veya kaosun hüküm sürdüğü dörtlü mod olsun, amaç müsabakaları kazanmak ve edindiğimiz deneyimlerle üst sıralara çıkmak. Kazandığımız paralarla da çeşitli kozmetikler ve hatta yeni robotlar satın alarak yolumuza devam edebiliyoruz.

Oyunun kontrolleri basit. Her tuş robotun bir uzvunu temsil ediyor ve çeşitli kombolar gerçekleştirerek estetik hareketler sergileyebiliyorsunuz. Zaten oyunun başında gireceğiniz eğitim bölümü ile hangi tuş hangi uzvu kontrol ediyor, nasıl zıplıyor vs. gibi detayları öğreniyorsunuz. Override 2, seçebilmemiz için çok fazla karakter/robot sunuyor. Benim favorim oyuna birlikte gelen Ultraman oldu. Anime serileri de meşhur olan Ultraman, ek bir karakter. Robotların her birinin farklı bir özelliği, artısı ve eksisi bulunmakta. Kimisi daha fazla darbeye dayanıklı, kimisi rakibi tutup atmakta usta gibi. Hangi robotun hangi konuda daha üstün olduğunu kavradığınız anda işler karşı taraf için sıkıntılı bir hal almaya başlıyor. Örneğin sert darbelere dayanıksız bir rakibiniz var, sert darbelerde ustalaşmış bir robot seçerseniz karşı taraf handikaplı başlıyor oyuna. Bunun nesi kötü diyebilirsiniz. Şöyle söyleyeyim; ya karşı taraf siz olursanız? Override 2’nin en büyük problemi, online

maçlara ağırlık vermesine karşın yeterince oyuncu barındırmaması. Konsolda bir data yok ama oyunun Steam’deki anlık eşzamanlı oyuncu rekoru 54! Düşünün artık. Karşılıklı oynayabilecek birisini bulursanız şanslısınız. Bunun en büyük sebebi olarak da tekrarlayan içerik ve çeşidin az olması diye düşünüyorum. Tamam, robot sayısı yeterli ama bunlarla yapabileceklerimiz maalesef sınırlı ve belirli bir zaman sonra oyun kendisini tekrar etmeye başlıyor. Elbette yapay zekaya karşı da oynayabiliyorsunuz fakat yapay zekanın zekası olmadığı için tat vermiyor. Tüm bunlara karşın oyundan en fazla eğlenceyi bir arkadaşınızla yan yana ve karşılıklı oynadığınız zaman alıyorsunuz. Oyunun modlarının çeşitlenmesi ve içeriğinin (içerik ile kasıt misal benzer ve küçük arenalar) genişlemesi lazım. İyileştirmeler yapılarak oyuncu çekebilmek mümkün çünkü Override 2, potansiyeli yüksek bir oyun. Şu anki haliyle ile maalesef yalnız kovboyları oynuyorsunuz. Bu arada, hep robot dedim ama onların mecha olduğunun gayet farkındayım. Robot yazmak daha kolaydı.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Çeşitli robotlar ve kontrol yöntemleri. Yan yana oynamak daha eğlenceli
EKSİ Maçlar birbirine benziyor ve yeterince içerik bulunmamakta.
Oynayabilecek yeterince oyuncu yok ve yapay zeka berbat



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



Yapım Breadcrumbs Interactive Dağıtım Versus Evil Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch, Apple Arcade Web www.yaga-game.com

Yaga

Belki bir kabus, belki de en büyük şans!

Oyunumuzun adı, esasen Baba Yaga olarak bilinen, kimi zaman bir kimi zaman da üçlü cadı ekibini işaret eden bir sözcük. Özellikle Doğu Avrupa folklorunun önemli isimlerinden birisi olan Baba Yaga, tarih içerisinde farklı şekillerde anılmış, takındığı farklı tavırlar ile dikkat çekmiştir. Bölgenin Folklorunu derinden inceleyen Vladimir Propp'a göre, Baba Yaga birçok anlatıda ya yol gösterici ya düşman ya da her ikisinin karışımı olarak karşımıza çıkar. Genel olarak yaşlı bir kadın tasvirine sahiptir ve halk arasında "çocuk yiyen" olarak anıldığı gibi eşini kaybeden kahramanlara ettiği yardımlarla da tanınır. Eski Rusçada "Baba" kelimesi, ebe, büyücü kadın ve falcı anlamlarına gelmektedir. Modern Rusça ve Lehçedeysse "Büyük Anne" manasına gelmektedir. İşte Yaga isimli oyundaki şansız karakterimiz Ivan'ın da dünyasında üç adet Baba Yaga mevcut. Peki sonrası? Sonrası biraz vurdulu, kırdılı diyebilirim. Oyunumuz her anlamıyla Slav folklorunu

yaşıyor ve yaşıyor dersem sanıyorum çok da abartmış olmam. Hatta şöyle bir oynayıp memnun kalırsanız, daha fazla ilerlemeden bu folkloru biraz araştırıp öyle devam edin derim zira oyunun içerisinde çok fazla gönderme mevcut. Biz ise Ivan isimli, ziyadesiyle şanssız bir karakteri kontrol ediyoruz. Amacımızsa "Cadı" tarafından krala yapılan büyüü ortadan kaldıracak kişi olmak. Fakat yolculuğumuzda bize karşı gelen üç adet Baba Yaga bulunuyor. Bir yandan Cadıların laneti, bir yandan da Tzar tarafından verilen görevlerin zorluğu bir araya gelince, bolca dikkat gerektiren bir oyun konsepti ile karşılaşırız...

Oyunumuz temelde "ilerlemeli" bir konseptte sahip. 2D olarak tasarlanan haritaların birisini temizleyip diğerine geçebiliyoruz. Tüm karakter çizimlerinin el ile yapıldığı bu güzide oyunda, birimler ve genel hatlarıyla atmosfer, özellikle de muazzam müziğin etkisi ile kısa sürede beni içerisine çekmeyi başardı. Karakterimiz ile önümüze çıkan düşmanları ortadan kaldırırken bir yandan da gelen görevleri yapmaya çalıştığımız oyunda, tıpkı souls like temasında olduğu gibi gelen darbelerden takla atarak kaçıyoruz. Saldırılarımız ve kaçış hamlelerimiz için "stamina" kullanıyoruz. Bir kolu olmayan şansız karakterimiz Ivan'ın imdadınaysa kullanabileceği kalkan ve uzak mesafelere uzanabilen kanca gibi eşyalar yetişiyor. Hem uzak mesafelere gidebilmemizi hem de düşmanın elindeki eşyaları kırmaya yarayan kanca, gerçekten de en önemli eşyalarımızdan birisi diyebilirim. Balta

fırlatıp geri almaksa bir anlamda oyunun "bug"ı zira hem atıldığında hem de geri dönerken değdiği tüm düşman birimlerine zarar verebilen çekiç, işleri ziyadesiyle kolaylaştırmış. Upgrade edilebilen örsümüz sayesinde, çekicimizi farklı güçler ile donatabiliyoruz. Genelde geçici süre ile kullanabildiğimiz ve bir noktadan sonra kırılan çekiçlerimize, birçok farklı enchant yapmak mümkün. Karşımıza çıkacak envaiçeşit düşman ve bölüm sonu canavarları da cabası. Senaryonun kendisine has bir ilerleyişi olmasysa, oyuna farklı bir tat katmış. Yine de oynanış açısından bir hayli tekdüze. Özellikle çekiç atıp geri alarak tüm düşmanları yenmek mümkün... Haritalar da biraz fazla labirent. Yani üzerlerinde ilginç pek bir şey yok. Sadece farklı şekillerde sınırları çizilmiş labirentlerden ibaretler. Tabii ki hack & slash ekolünü beğeniyorsanız bu oyunda vaat ettiğinden daha fazla şey bulmanız işten bile değil ama kesinlikle daha fazla içeriğe ve farklı bölüm tasarımlarına ihtiyacı var. An itibarıyla eğlenceli ve Slav folklorunun kullanış şekli itibarıyla bir hayli dikkat çekici olsa da biraz daha içeriğe ihtiyacı var. **◆ Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Kaliteli folklor göndermeleri. Eğlenceli karakterler ve animasyonlar. Tekdüze oyun yapısı
EKSİ Daha fazla içerik ve bölüm tasarımı gerekiyor

70



Yapım Infuse Studio **Dağıtım** Merge Games **Tür Platform,** Macera **Platform** PS5, XS **Web** playspiritofthenorth.com

Spirit of the North: Enhanced Edition

İzlanda'nın eşsiz manzaraları eşliğinde bir sıkıntı festivali

Bu sayfalarda Journey'yi ne kadar sevdiğimi defalarca anlattım eğer yanlış hatırlamıyorsam veya kendi kendime konuşmaya başlamadıysam. (Ne olur "anlattın" deyin...) Hikayesini tek bir kelime bile kullanmadan bizlerle paylaşmayı başarmış, kısa sürede bağ kurabileceğiniz muhteşem bir yapımdı, öyle ki o tarifi bir daha kendi yapımcısı bile tutturamadı. Zaten Thatgamecompany oyunu o kadar çok platforma çıkarttı ki artık bir yerde oynamışsınızdır diye tahmin ediyorum.

Haliyle, bu tarz oyunlar görmek benim için büyük keyif. Geçen sene inceleyemediğimiz Spirit of the North'un PS5 için elden geçirilen (master diski ışığa tutmuş, yeniden compile etmeden önce şöyle bir çevirip bakmışlar) yeni versiyonunu görünce de bunca yazı yoğunluğu içinde bile kimseye vermek gelmemiştii içimden, RESMEN belamı aramışım. Saat şu an 07.22 ve erken kalkmış falan değilim, henüz uyumadım. Bunun sebebi de

Infuse Studio'nun ilk büyük oyunu olan Spirit of the North'un beş saatlik, bana yaptığım işi, neden oyun oynadığımı, bu oyunun neden PS5'te olduğunu, Unreal Engine 4'ün oyunun neresinde kullanıldığını sorgulatan hikayesini henüz bitirmiş ve öfkem geçmeden yazının başına oturmuş olmam.

Spirit of the North, prensip olarak Journey'nin yolunu tercih etmiş bir platform / macera oyunu. Oyunda yönettiğimiz tilki ile bir koruyucu ruhu uyandırıyor ve İzlanda'nın birbirinden değişik ve bir o kadar da özensiz, detaydan yoksun mekanlarında, olabilecek en çizgisel oyun mekanikleri eşliğinde bir maceraya çıkıyorsunuz. Gökyüzünde kırmızı, nereden geldiği ve ne olduğu belirsiz bir iz var ki bu da gayet Journey'deki dağın tepesinden çıkan ışığı anımsatıyor. Yönettiğimiz tilki ile bir yerden bir yere atlarken düşerseniz ölmüyorsunuz, herhangi bir mücadeleye içine girdiğiniz de söylenemez, yani umduğunuz anlamda. Girdiğiniz mücadele, oyunu Dark Souls'tan bile daha zor ilerlenebilir hale getiren "sıkıntı" ile.

Spirit of the North çizgisel bir oyun demiştik, maalesef buna korkunç platform mekanikleri ve karakter animasyonları eşlik etmekte. Bir yerden bir yere atlamak zor değil, düşmek de büyük problem değil ancak animasyonlar, "collision detection" ve bunun ekrana yansımaları o kadar kötü ki, iki yaşına gelmiş ve PS5 için elden geçirilmiş bir oyundan çok Game Jam etkinliklerinde zaman darlığı sebebiyle 24 saatte bitirilmesi gereken, cilası

yarım kalmış oyunlara benziyor ki orada bile çok daha iyi işler çıkartabiliyor gençler. Hikaye size anlatılmadığından oyunda ilerledikçe hem yanınızda dolaşan koruyucu ruhun hem de izlerini takip ettiğiniz yitik medeniyetin hikayesini ufak ufak öğrenmeye çalışıyorsunuz. Oyun sizi başında tutmayı başarabilirse eğer, bitirdiğinizde "vay be, değişik bir hikayeydi, iyi ki bitirmişim" deme olasılığınız ise hiç yok. Benim gibi hırs yapmadıysanız, bu oyunu oynamak, başında beş saat geçirmek -bitirilecek onca oyun varken- gerçek bir zaman kaybı. Ben düşük beklentilerle başladığım bu oyunda menüden sonraki (menüyü, fontları sevdim) her şeyin tasarımından, o şeylere gösterilen özenden, oyunun her türlü detayından mutsuz oldum. Yine de eğer Steam üzerinden normal versiyonunu almak istiyorsanız 32 TL yüksek gözükmez. Lakin PS5'in varsa bu oyuna 179 TL vermeyi düşünmeyin bile, cidden kahrolurum. O paraya aldığınız malzemeler ile 8kg kısır yapar, konu komşuya dağıtırsınız. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Müzikler hiç fena sayılmaz, zevkinize hitap etmese bile kesinlikle vasat değiller.

EKSİ Kötü platform mekanikleri, kötü grafikler, kötü kaplamalar ve son derece sıkıcı bir oynanış.

50

Calico

“Bir sahil kasabasına yerleşip kafe açacağım”

Calico'nun tanıtım videolarını ilk defa gördüğümde tamam dedim, bu oyunu benim incelemem iyi olmuş. Neden mi? Çünkü kediler var (kedim yok), büyü var (büyü de yapamıyorum) ve sevimli bir kafe işleteceğim. (Otuz iki yaşındayım ve bir kez bile olsun aklımın ucundan geçmedi.) Kısacası aklımdan geçmeyen ne varsa Calico'da mevcut ve kısa süreliğine olsa da retro tarzı ile beni benden alabilirdi. İlk değinmek isteyeceğim husus kontroller. Ne yapın ne edin, Calico oynayacaksanız yoksa bile gidin bir gamepad edinin. Klavye kontrolleri ile oynamak Kiril alfabesinde adınızı yazmaya çalışmak gibi. Tamam, belki biraz abartmış olabilirim ama gamepad ile oynamak çok daha rahat bir oynanabilirlik sunuyor. Ayrıca tuş setini değiştiremediğinizi de belirtiyim. Oyun nasıl hangi tuş, nasıl istiyorsa öyle oynamak zorundasınız.

Hoşuma giden grafik tarzı bana PlayStation 2'de oynadığım Okami'yi hatırlatmıştı. 2D tasarımlar ve rengarenk şehirler açık konuşayım, garip bir nostaljik hava yaşıttırıyor. Pamuk şekeri kasabasından heybetli buz dağlarına kadar her çeşit renk karşımıza çıkıyor. Fakat her ne kadar göze hoş gelse de teknik hatalar da en az grafikler kadar göze çarpıyor. Görüntü arada çatallaşabiliyor yahut objeler üst üste binebiliyor. İki kere de ekranım donmuştu ve birkaç saniye beklemek zorunda kalmıştım. Ayrıca bazı noktalarda müziğin atladığını, yani sanki birisi ileri almış gibi başka notalara geçtiğini de fak ettim. Bu tarz teknik aksaklıkları oyunu oynamamıza

engel değil ama olmaması da gerekir. Calico'da kendi karakterimizi yaratıp oyuna başlıyoruz. Benim önerim, sevimli mi sevimli bir kadın karakter yaratmanız çünkü erkek yapmanız bile çok “feminem” bir görüntüye sahip olacağı için tavsiye etmem. Yine de siz bilirsiniz. Ben mesela Nazmiye adında bir arkadaş yarattım ve ortama da bayağı uydu. Nazmiye Hanım'ı yarattıktan sonra oyuna giriş yapıyoruz ve bir zamanlar teyzemizin (hala da olabilir, aunt sonuçta) işlettiği kedi kafede buluyoruz kendimizi. Elbette kafe eski görkeminde değildir. Kafenin içini sevimli ve pofuduk hayvanlarla doldurmak, mis gibi kahve kokusunu mahalleye yaymak görevimiz. Bunu yapmak için de şehir halkından yardım alıyoruz ve onların meşakkatleri ile ilgilenerek kafemizi genişletiyoruz. Kafemize gelen siparişleri hazırlıyor, lazım olanları ister satın alıyor yahut kendimiz yetiştiriyoruz. Malzemeleri bir araya getirirken de işin büyü kısmı boy gösteriyor. Küçülüyoruz ve mini oyunlar eşliğinde açılıklar yapıyoruz. Calico'da bulunan her hayvan sevimli ve pofuduk. Kediler, kutup ayıları, köpekçikler, hepsiyle arkadaş olabiliyor ve beraber takilabiliyorsunuz. Hatta kafenizi onlarla doldurabiliyorsunuz. Yalnız dikkat edin mutfak dağıtmasınlar. Gerçek anlamda birçoğu mutfakta girebiliyor, tereyağınızda güneşlenebiliyor ve kameranın önüne geçerek görüş alanınızı daraltabiliyorlar. Kontroller ve birkaç ufak hata yüzünden Calico küçük bir cila istiyor. Bunlar bir – iki güncelleme ile halledilebilecek şeyler. Eğer bambaş-

ka bir dünyada, bir kediye binerek mahalleyi gezmek isterseniz Calico'nun büyüleyici dünyasına bir göz atabilirsiniz. Ortalama iki ila üç saat süre sizi hipnotize edecek olan bu maceranın bedeli yirmi Türk lirası. Şahsen ben Nazmiye Hanım ile hoş vakit geçirdim ve oyun ufkumu genişletme de bir şey de kaybet-tirmedim. Tam tersine, günün birinde acaba ben de bir kediye binip mahalleyi turlayabilir miyim diye düşünmeye başladım.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Retro grafikler ve müzikler.

Rengarenk NPC'ler

EKSİ Değiştirilemeyen klavye kontrolleri.

Bazı mini oyunlar. Ara sıra ortaya çıkan teknik hatalar

75





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



Yapım Blackfox Studios Dağıtım Fatshark Tür Strateji, RPG Platform PC Web playdreadlands.com

Dreadlands

Yine bir kıyamet sonrası, yine bitmeyen bir savaş

Sarıyorum artık apokaliptik senaryolarla yaşamaya alıştık. Bir zamanlar sadece Fallout ile anılan felaket sonrası senaryoları, günümüzde onlarca oyun tarafından kullanılıyor. Covid-19 ile neredeyse gerçek olmaya bir hayli yaklaşan bu senaryo, özellikle 80'li yılların bilim kurgu filmleri ile hız kazanmış, akabinde hakkında bolca konuşulan bir senaryo olmuştur. Dreadlands de yaşanan devasa bir faciadan sonra dünyada olup bitenleri konu alan, sıra tabanlı strateji türünde bir yapım. 10 Mart tarihinden beri erken erişimde olan oyun, nihayet piyasaya çıktı. Bakalım bir takım objelerin arkasına saklanarak ne gibi hamleler yapıyoruz! Konu felaket sonrası senaryo olduğu zaman illaki uğruna savaşılacak bir şeyler bulmak mümkün oluyor. Dreadlands'deyse amacımız kısaca Glow olarak adlandırılan, Glonithium isimli kaynağın peşine düşmek. Pek tabii bu kaynağın peşinde olan birçok farklı fraksiyon söz konusu. Oyuna girer girmez üç farklı ekipten birisini seçmemiz gerekiyor. Scrapers, Tribe-Kin ve Skarbacks olarak üçe bölünen her bir ekibin kendisine has artı ve eksi noktaları

bulunuyor. Size en uygununu seçmek için ne yazık ki önce oyunu deneyim etmeniz gerekiyor. Kendi adıma Skarbacks ekibi ile oyuna daldım ve gerçekten de rahat bir deneyim yaşadım diyebilirim. Görece daha kaslı ve dayanıklı olan bu ekip, hareket etme ve hayat puanı doldurma konusunda biraz geride kalsa da doğru strateji ile korkunç hale gelebiliyor. Tıpkı XCOM'da olduğu gibi, karakterlerimiz tur başına iki aksiyonda bulunabiliyor. Ayrıca siper sistemi de bulunuyor ama alışılının aksine, tam ve yarım siperlerin sundukları %50 ve %100 ekolündeki değerler yerine çok daha farklı miktarlardaki, duruma göre değişen yüzdeler kullanılmış. Saldırıları esnasındaysa bu yüzde otomatik olarak devreye giriyor. XCOM ve benzeri sıra tabanlı stratejilerden farklı olarak, darbe alan birimlerin iki aksiyon puanından bir tanesi siliniyor ki bu da genel olarak oyunun gidişatına ve stratejik derinliğe derinden etki ediyor. "Charge" etmek gerçekten etkili diyebilirim. Yakın menzilden düşman birimlerine yüksek ihtimallerle vurabiliyoruz. Kullanılan esyaya göre kanamaya yol açmak mümkün ki bu da

ilgili birimin her tur bir hayat puanı kaybetmesi anlamına geliyor. Hayat puanı biten karakterler, eğer dost bir birim tarafından iyileştirilmezlerse üç turun sonunda tamamen yok olup gidiyorlar. Anlayacağınız savaş haritası birazcık sert ve dikkatli olmak şart. Yaralı birimler içinse ana üssümüze dönmemiz gerekiyor. Ah evet! Ana üssümüz söz konusu! Burada Barracks, Medic Center, Tactics ve Workshop olmak üzere dört farklı binamız bulunuyor. Her biri üç seviye upgrade edilebilen bu binaların oyuna etkileri ziyadesiyle büyük. Medic Center adından da anlaşılacağı üzere yararlı birimlerimizi iyileştirmeye yarıyor. Nitekim Barracks en önemli bina rolünde diyebilirim zira ekibimize yeni birimler katmak için burayı ziyaret etmemiz şart. Dreadlands içerisinde bolca görev bulunuyor. Görevlere ulaşmak için de ekibimizle dünya haritasına çıkıyoruz. Her ne kadar görevlerimizi harita üzerinde gösteriliyor olsa da etrafımızda da ilgilenebileceğimiz birçok diğer etkinlik bulunuyor. Açıkçası oyun kendisine bağlayacak farklı ve ilginç taktik strateji yeniliklerine sahip diyebilirim. Nitekim "vurma ihtimali" konusunda garip bir sorunu olduğunu düşünüyorum. Yani o kadar çok vuruş iska geçiyor ki bir noktadan sonra yaptığım stratejinin ne derece işe yaradığını sorar hale geliyorum. Bu garip sıkıntı da oyun deneyimini büyük oranda etkiliyor. Düzenlenmesi halinde gerçekten de XCOM serisiyle yarışacak kalitede bir oyun olacağını düşünüyorum. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Türe getirdiği ince ayarlar.
Farklı fraksiyonlar ve oyuna etkileri
EKSİ Vurma ihtimallerinin taktik yapıyı
yok etmesi. Fraksiyonlar arasındaki
bazı dengesizlikler

75

Değerli kişisel verilerinizi koruyun!

Whatsapp sözleşmesi ile tekrar gündeme gelen kişisel veri güvenliğinizi sağlayabilmeniz için yapmanız gerekenler ve en güvenli araçları sizler için inceledik. CHIP, bu ay da yine dopdolu kaçırmayın!



TAM
144
SAYFA!

3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN
DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!



Yapım Playmestudio Dağıtım Raw Fury Tür Psikolojik Korku, Macera, Gerilim Platform PC, Mac / PS4, XONE (Mart 2021) Web thesignifier.com

The Signifier

Sıradan bir psikolojik gerilimden fazlası olabilecekken...

The Signifier, klasik bir dedektiflik / macera oyunu gibi başlasa da işin renginin sonradan değiştiği ilginç bir yapım. Karakterimiz Frederick Russell'in ofisine gönderilen çantayı açması ve ardından yaptığı telefon konuşmasıyla başlıyor oyun. Bir kadının evinde ölü bulunduğunu, polislerin intihar sonucuna ulaştığını ama konuştuğumuz kişinin cinayetten şüphelendiğini ve karakterimizi tutmak istediğini öğreniyoruz. Frederick'in karısı ölmüş, kızıyla bazı sorunlar yaşıyor bunu da ilerleyen zamanlarda öğrenebiliyoruz. Bu an-

lamda hikâye ve karakterler oldukça derinlikli. Başucunda ilaçlarla ölü bulunan Joanna, ünlü bir teknoloji şirketi olan GO-AT'ın başkan yardımcısı. Evine gidip olay yerini inceleyerek, polisten bir dosya alıp ofise dönüyoruz. Bu dosyada Joanna ilgili bazı basit bilgilere ulaşmayı beklerken, elimizde ölen kişinin anılarının kayıtlı olduğu bir disk olduğunu öğreniyoruz. Ofisteki elimiz ayağımız Eeve isimli yapay zekâ robotuna anıları yüklüyoruz ve bu andan sonra rahatsız edici anlar bizi bekliyor. Joanna'nın anılarında gezinmeye başlıyoruz ama güzel görüntüler eşliğinde değil. Bu görüntüleri ve sesleri anlatmak oldukça zor ama yazmaya çalışacağım. Joanna'nın elimizdeki anıları ne yazık ki HD kalitesinde kaydedilmemiş. Siyah beyaz, belli belirsiz ve oldukça rahatsız edici görüntülere sahip. Ardından anılarının olduğu evinde gezmeye başlıyoruz ama bir anda küçük bir kız çocuğu önünüze çıkabiliyor ya da ekranında köpek olan bir monitör peşinizden gelebiliyor. Bu tuhaflık dışında da karşınızda bozuk ama şeklini düzeltebileceğiniz görüntüler beliriyor. Onları alıp, perspektifini düzelterip ilgili olduğu yere koyduğunuzda, anıda eksik olan bir yer tamamlanabiliyor. Bulduğunuz ve tamamladığınız görüntüler sayesinde çocukluğu gibi başka anılara da yolculuk yapabiliyor hale geliyoruz. Joanna'nın çocukluğunu geçirdiği evde gezinmek de oldukça rahatsız edici, karşınıza korkunç yaratıklar çıkmıyor ya da ürkütücü sahneler görmüyoruz ama soyut, bozuk bir zihinde gezinmek tüyleri ürpertiyor. Yatakta kocaman bir kaşık görebiliyoruz örneğin, bunun ne anlama geldiğini daha

derinlere indikçe öğreniyoruz. Joanna'nın bastırıldığı anılara ulaşmak oldukça zor, bazen mutfaktan geri geri gidince ya da evin içinde çok fazla dolaşınca başka bir yer açılabilir. The Signifier bu anlamda çok da kullanıcı dostu değil. Oyun size ne yapmanız gerektiğini çoğunlukla söylemiyor ya da günlük işinizi bitirip evinize dönünce bir kapınıza dosya bırakılacağı ile ufak bir ipucu veriyor. Buraya kadar sorun yok. Geliştirici zor bir oyun yapmak istemiş olabilir, anlayabiliyorum. Anlayamadığım nokta, bu kadar iyi bir fikir bulup bunu neden kötü kontroller ve sürekli aksayan oynanışla birleştirmişler? Yürümek ya da etkileşime girmek bir nebze kolay ama kayıtlı anılarda ne olduğunu anlamak, bozuk bir anıyı düzeltmeye çalışmanın zorluğunun yanında doğru olduğuna da dair herhangi bir tepki alamıyorsunuz. Ayakta alkış beklemiyorum ama bilgisayarın başında oturan kişinin görüntüsünü düzelttiğimde, bir işaret görmek istiyor insan.

The Signifier, çok güzel gerilimli bir maceraya sizi tanık edecekken, bu yaşanan aksaklıklar yüzünden sık sık kapattığım bir oyun oldu. Anılarda gezinme fikri ilginç geldiyse, dedektif oyunlarından hoşlanıyorsanız, fiyatı da çok uygun olduğu için denemenizi önerebilirim.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Hikâye, Hayli yüksek gerilim dozu
EKSİ Oynanış mekanikleri, tutarsız kontroller, oyunda yalnız bırakıyor olması

Yapım Q-Games Dağıtım Q-Games Tür Arcade Platform Switch Web pixeljunk.jp

PixelJunk Eden 2

Hayat bizi oradan oraya sallıyor...

Aslında bu tatlı oyundan böyle derin bir mana çıkarmadığımı, oyunun da bu tür bir mesaj verme çabasına girmediğini baştan belirteyim. Sadece oyunda o kadar çok oradan oraya savrulduğum ki direkt aklıma böyle cümleler geldi. Hatta farklı pek çok düşüncem de oldu ama yerimiz dar. Dolayısıyla oyuna hızlıca geçiş yapmak yararlı olacaktır. Q-Games tarafından geliştirilen ve dağıtılan Pixeljunk Eden 2, ilk oyunun devamı niteliğinde ancak 13 sene önce çıkan ilk oyunla ilgili deneyimim olmadığı için karşılaştırmalı bir inceleme yapmaktan çok yeni bir oyun gibi ele alacağım. Yine de aradaki farkı öğrenebilmek adına okuduğum birkaç makaleden ve ilk oyuna dair izlediğim videolardan ilham söyleyebilirim ki yeni oyunun çok daha canlı ve oynanış çeşitliliğine sahip bir yapıda olduğu görünüyor. Yine de oynamadan ilk oyun hakkında bir yargıya varmak doğru olmaz. Pixeljunk Eden 2'de Grimp isimli karakterleri kontrol ediyoruz. Amacımız her bir bölümde

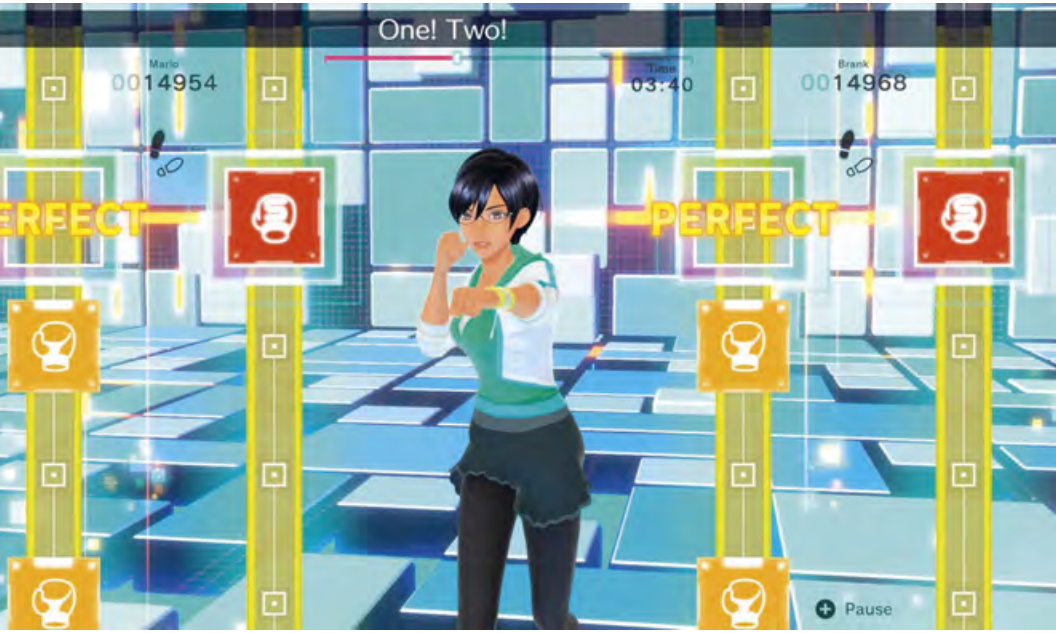
bu karakterleri çıkışa ulaştırmak. Her bir bölüm ise bir bahçeyi temsil etmekle beraber çıkışa ulaşmak için oyuncuya belirli bir süre veriliyor. Tabii oynadığınız Grimp öyle keyfi istediği gibi çıkışa ulaşmıyor. Bu karakterler yürüme, tırmanma gibi kabiliyetlere sahip değil. Ancak zıplayabiliyor ve zıpladıktan sonra kendilerini 360 derecelik herhangi bir yöne yönlendirebiliyorlar. Oynadığınız bölümlerde iki farklı yüzey türü bulunuyor. Bölümde yer alan bitkisel parçalara tutunduğunuz zaman Grimp, bir ip yardımıyla eğilerek çarpacağı bir alan yoksa 360 derecelik dönüşler yapabiliyor. Böylece çok daha uzaklara sıçrayabiliyor, ayrıca toplanabilir materyaller sayesinde haritada yeni bitkiler bitiyor. Dolayısıyla tutunabileceğiniz yeni bitkiler demek, çıkışa bir adım daha yaklaşmak anlamına geliyor.

Eğer kontrol ettiğiniz Grimp ile sıçradığınız bir noktayı doğru hedefleyemezsiniz, Grimp'in bir kez duraksadıktan sonra istediğiniz noktaya hedefleme gibi bir yeteneği de bulunuyor. Açıkçası bu özellik var olmasaydı oyun muhtemelen pek çok oyuncuyu çileden çıkarırdı. PE2 oyuncuya çeşitli zorluklar sunuyor ancak bu zorlukları dengeleyecek kolaylığı da yanında getiriyor. Bunu şöyle açıklayabilirim. Oyunda bir bölümü belirli bir süre dahilinde tamamlamanız gerekiyor. Ancak bir checkpoint ulaştığınız zaman süre yenilendiği gibi bölümü tamamlayamazsanız yine o checkpoint üzerinden başlıyorsunuz. Asıl dikkat çekmek istediğim nokta süre sistemi varken checkpoint kolaylığının koyulması biraz ilginç durmuş.

Tüm bunların yanında çeşitli güçlendirmeler ile bölüme başlamanız da mümkün. Bu güçlendirmeler bölümün süresini uzatabiliyorsunuz, yer çekimi açısından kendinize avantaj sağlayabiliyorsunuz ya da bir bitkiden ip ile salınırken ipin dayanıklılığını artırılabiliyorsunuz. Evet salladığınız ip belli bir süre sonra kopabiliyor. Bölüm tasarımları ise son derece hoş. Minimalist bir tasarım kullanılmış olsa da renkli sahneler son derece hoş duruyor. Özellikle pastel renklerin kullanımı bana bir nebze GRIS'i hatırlattı. Renklerin uyumları hareketin akışkanlığını oldukça sevdim. Ama zaman zaman parlayan objelerin de özellikle epilepsi nöbetlerini tetiklemesi oldukça muhtemel görünüyor. Pixeljunk Eden 2, ilk oyuna doymayanlar için iyi bir deneyim olabilir. Oyun bence çerezlik düzeyde oldukça eğlenceli. Özellikle bölüm içlerinde yeni Grimler keşfetmek ve bunları oyun içinde kullanmayı sevdim. Üstelik temel oynanış aynı kalsa bile her bir Grimp kendi yeteneklerini de sunuyor. Bir süre sonra koleksiyoncu havasına giriyor ve yeni yeni Grimler bulmak için çabalıyorsunuz. İlk oyun PS3 ve PC'ye çıkmıştı ama yeni PJE oyununun sadece Nintendo Switch'de yer aldığını da belirtmek istiyorum. **◆ Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Renkli dünya, Grimp çeşitliliği gayet yerinde, hoş müzikler
EKSİ Bir süre sonra tekrara dönebiliyor.



Yapım İmagineer Dağıtım Nintendo, İmagineer Tür Spor, Ritim Platform Switch Web nintendo.com/games/detail/fitness-boxing-2-rhythm-and-exercise-switch

Fitness Boxing 2: Rhythm & Exercise

Kimimiz Yoga'ya sardı, kimimiz boks yapmaya...

Karantınalar tekrardan başladı, biz hafta sonları evlerimize kapandık ve karantınanın başında aldığım Just Dance 2020'yi bir kenara bırakalı epey zaman oldu. Alma amacım gayet basit bir şekilde "Madem evdeyim, iki dans eder, kalori yakar, fit kalırım" idi. Başaramadım, daha sonra 21 günlük fitness videoları takip ettim, birinci haftada her yerim tutulunca onu da bıraktım. Bir yıldır doğru düzgün spor yaptığım yok yani. Ama şunu çok iyi hatırlıyorum, aklımdan birkaç kez "Eve kum torbası alıp arada bir yumruklasam mı acaba?" diye bir düşünce geçti, yalan yok. Sonra 2018'in Aralık ayında çıkan Fitness Boxing'in yeni versiyonu Fitness Boxing 2: Rhythm & Exercise geçtiğimiz ay Switch'ime geldi, yumruk ata ata fit kalabilirdim artık! Bağladım Switch'i televizyona, orta yerdeki sehpayı kaldırdım, eğitmenim ekranda belirdi. Eğitmen kişisi boyumu, kilomu sordu; ekledim. Programlarımı ona göre hazırlayacakmış. Bir yandan Just Dance'imsi bir şey de bekliyorum; daha casual, eğlence temalı falan...

Hiç öyle olmadı; beni eğitime aldılar, sağ ayak önde; sol ayak geride, boksun ruhu gereği, ileri geri ritim içinde sallanmalı eğitiliyorum ama o ritmi sağlamak bile başlarda zor; yani eğitim kısmını "Ammaaan ya!" diyerek hızlıca geçerseniz, ne ritminiz, ne yumruklarınız ne de duruşunuz asla istediğiniz gibi olmayacak. Nereden biliyorum? Tam da böyle yaptım çünkü; birkaç antrenman sonrası eğitimi geri açıp tekrar çalıştım. Oyunda yeni eğitmenlerin yanında ilk oyunda da olan eğitmenler devam ediyor ve ilk oyundaki datalarınızı buna da taşıyabiliyorsunuz bu arada, güzel haber.

Neyse eğitildiğimi düşünerek devam ettim, günlük antrenman tablosu karşıma çıktı! Size üç seçenek soruyor hafif, normal, tempolu diye. "Normal" seçtim, çok sevgili eğitmenim beni günlük antrenmanım için ısınma turlarına başlattı. İyi ki başlattı, yoksa aklımdan bile geçmezdi antrenman öncesi sağa sola gerinmek. Normal mod 18 dakika kadar sürüyor, bana önce düz yumruğu sonra kroşeleri anlattı. Tabii ki başta bahsettiğim ritim içinde, sağ el çenede; sol el önünde onun önünde yumruk; ileri geri sallan, ekrandaki tempo ile senkron sol düz, sağ kroşe yumruk ayarla... Eğitmen başında "Su ve havluyu yakınlarına bir yere koy" diyordu, çok haklıymış. İlk antrenman bitti de ben de bittim, perfect kombolarım çok az, çoğu OK veya "Miss!" seviyesinde... Sonra bir ekran geliyor, kaç yumruk attınız, kaç dakika çalıştınız, yaktığınız kalori, fitness yaşınız gibi detaylar var... Tamam, 90 civarı yumruk atmışım, 20 kalori yakmışım da fitness yaşı

46 çıktı arkadaşlar! Eğitmen karşıma geçmiş, "Daha iyi olabiliirdi" diyor. Daha iyi olsun diye "training" kısmına girdim, onu tamamladım. Bu kez eğitmen bana "Dinlenmem gerekirken hala antrenman yapıyorsun, olmaz" diyor... Daha iyi olmak için çalışıyorum bu günlerde alınımdaki terlerle, daha iyi dereceler aldıkça oyundaki başarı kazanımları açılıyor, seviyorum. Bunlarla eğitmeninizin görünüşünü değiştirip, arka planda çalacak şarkıları açabiliyorsunuz. Katy Perry'nin Hot N Cold'undan Cyndi Lauper'ın Girls Just Wanna Have Fun'ına kadar birçok seçenek bulunuyor. Sonra dedim ki "Evin bireylerinden biri de denesin, ben bu kadar kötü olamam"; birden fazla kişi için profil yaratamıyorsunuz oyunda maalesef, bütün kaloriler, yumruklar benim bilgilere işleniyor. Yani bir bakıma doğru, spor salonuna gitsem benim üyelikle başkası giremez sonuçta. Online challenge modu da yok; temelde bakınca cep telefonlarımıza yüklediğimiz bireysel fitness uygulamaları tadında; fakat düzenli antrenman yaparsanız eve aldığınız bir kum torbasında buradan öğrendiğiniz bilgilerinizi gerçek hayatta deneyimleyebilirsiniz. ♦ Ayça Zaman

KARAR

ARTI Hamliğinizi atmak için ideal, antrenman modu hayli eğitici, soundtrack gayet tatmin edici
EKSİ Sadece tek profil açabiliyorsunuz. Fiyatı epey pahalı.

70



Yapım Battlefront Dağıtım Slitherine Ltd. Tür Strateji Platform PC Web www.battlefront.com/black-sea

Combat Mission: Black Sea

Rusya'nın Kırım işgalini geri püskürtmek elinizde...

Çok başarılı bulduğumuz taktik savaş oyunları serisi Combat Mission'ın, Ukrayna ve Rusya arasındaki çatışmayı anlatan Black Sea bölümü, Steam üzerinden erişime açıldı.

Aslında 2016'dan beri, Combat Mission'ın kendi web sitesi üzerinden satılan ve oynanan bir oyun olmasına rağmen Black Sea şimdi Steam üzerinden geniş kitlelere ulaşabildiği için inceleme zamanı da geldi. Hatırlarsınız geçtiğimiz aylarda, Combat Mission serisinin bir başka oyunu daha Steam'a gelmiş ve büyük ilgi görmüştü. Bu oyun serisini bilmeyenler için hemen özet geçmiş olayım, son derece gerçekçi bir askeri taktik simülasyon oyunu olan Combat Mission'da emrinize verilen birlikler ve askeri donanım, yine verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Ancak bu oyun basit bir RTS oyunu değil ve askerlerin moralinden, şarjöründe kaç mermi kaldığına kadar her detayın oyuna büyük etki yaptığı, çok gerçekçi ve detaylı bir simülasyon. Oyunun konusu 2014 yılında Kırım'ı ilhak eden Rusya ve haliyle Kırım'ın bağlı olduğu Ukrayna arasında başlayan çatışmaları konu alıyor. Bildiğiniz gibi bu savaş hala farklı yoğunluklarla devam ediyor ve çatışan taraflar arasında ABD ve Avrupa askerleri de bulunuyor. Yani, "özel askeri şirket" üniforması altında ABD ve Rusya şu anda Ukrayna topraklarında birbirleriyle savaşıyor. Tabii bu

özel şirketlerin, tüm Rus ve ABD silah ve donanımlarını da Ukrayna topraklarına taşıdıklarını unutmamalıyız. Tanklar, uçaklar, roketler, zırhlı birlikler, hava savunma sistemleri, uçaklar, topçu bataryaları... İşte bu oyun da 2014 yılından beri yaşanan bu çatışmaları konu alıyor. Ancak oyunun öyküsü, kurgusal çatışmalardan ve olaylardan oluşuyor. Black Sea, öncülü olan diğer Combat Mission oyunlarına oranla daha yeni askeri donanımları kullanmamıza imkan veriyor. Bu da oyunu daha ölümcül yapıyor. Birlikleriniz görüldüğü anda üzerlerine top atışları ve uçak sordileri başlıyor. Her taraftan mermi yağmaya başlıyor. Bir de tabii çatışan tarafların dünyanın en büyük ateş gücüne sahip iki ordusu, ABD ve Rusya olduğunu unutmamak gerekiyor. Dolayısıyla, aynı gerçek savaş meydanlarında olduğu gibi, düşmanı ilk önce görebilmek büyük önem taşıyor. Tabii ateş altında olmak, yenileceğiniz anlamına gelmiyor. Birliklerinizi doğru şekilde konumlandırıp doğru manevraları yaparak çatışmayı lehinize çevirmeye çalışıyorsunuz.

Combat Mission oyunlarının fanatiklerini en mutlu eden oyun formatı, insana karşı insan (PVP) oyunlar oluyor. Zaten yapımının yıllardır kendi sitesinden oyun satıp Steam gibi kanallara ihtiyaç duymamasının nedeni, bu fanatik oyuncuların multiplayer oyun keyfini yaşamak için yapımının sitesi üzerindeki yük-

sek satış ücretlerini ödemeye razı olmasıydı. Ancak, oyun bilgisayara karşı oynadığınızda da son derece heyecan verici ve sürükleyici görevler sunuyor.

Oyun aslında sıra tabanlı bir strateji ama karar ve komuta kısmı sıra tabanlıyken, aksiyon ve çatışma kısmı RTS olarak işliyor. Yani siz önce birliklerinize nereye gidip ne yapacaklarına dair emir veriyorsunuz... Ardından 60 saniye süren gerçek zamanlı bölüm başlıyor ve bu aşamada birliklerinize müdahale edemiyorsunuz. Askerleriniz, karşılaştıkları duruma göre yapay zekayı kullanarak tepki veriyor, ateş ediyor, sipere yattırıyor, düşmanla çatışıyor... Savaş meydanındaki çatışma hissini en gerçekçi biçimde veren strateji/taktik oyunlardan biri olmasına rağmen Combat Mission Black Sea, grafik kalitesinin biraz eski/düşük olması nedeniyle, parlak oyun grafikleri isteyenleri çok mutlu etmeyecek. O konuda sizi uyarıyorum. Ancak zaten bu oyunun başarısı grafik kalitesine değil, çok detaylı ve derin oyun mekanizmasına dayanıyor. ♦ Cem Şancı

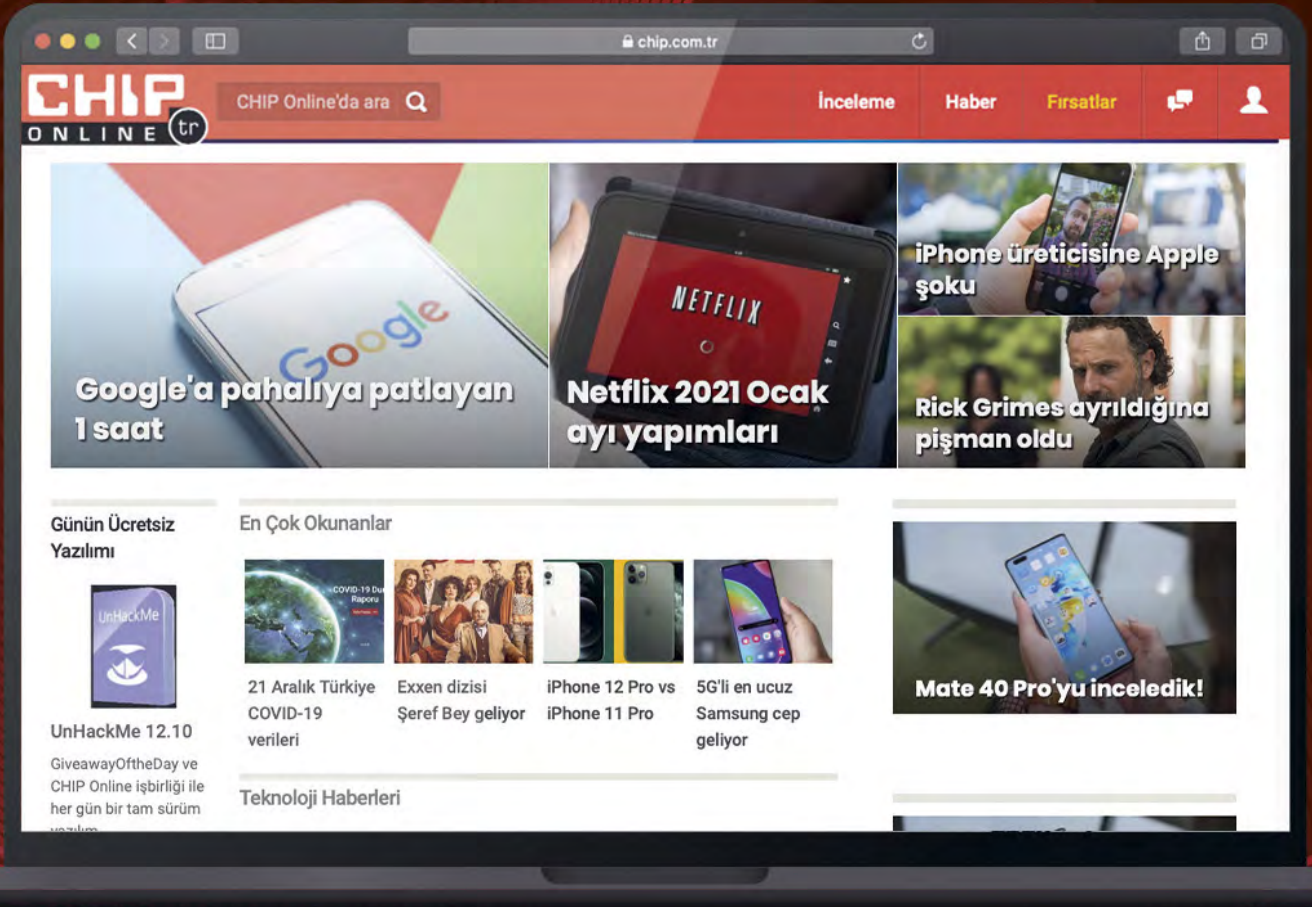
KARAR

ARTI Çok gerçekçi askeri bir simülasyon. Güçlü multiplayer özelliği. Kendini oyuna adanmış yapımçı desteği
EKSİ Eski nesil grafikler

85



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres



www.chip.com.tr



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR



Yapım SoftWarWare, K-Projekt Dağıtım Slitherine Ltd. Tür Strateji Platform PC Web www.slitherine.com/game/icbm

ICBM

Hava savunması olmayanın hayatta kalamayacağı çağ

Türkiye'nin uluslararası siyasi ve politik gündemi uzun zamandır Rusya'dan alınan S-400 hava savunma sistemlerine kilitlenmişken, Türk oyuncularının çok ilgisini çekebilecek yeni bir strateji oyunu piyasaya çıkıyor. Strateji oyunlarıyla büyük beğeni toplayan Slitherine'nin yayınladığı ICBM, kıtalar arası balistik füze savaşlarını konu alan bir oyun. Diğer bir deyişle, sağa sola nükleer başlıklı misiller gönderip kendi kafanıza bir misil yememek için uğraşıp duracağınız bir oyundan bahsediyoruz.

Oyunun amacı ise, yönettiğimiz ülkenin kıtalar arası balistik misil yarışında geri kalmadan

güçlü ve caydırıcı bir oyuncu olarak kalması ve gerektiğinde düşmanlarını vurup kendine yönelik misilleri bertaraf edebilecek savunma mekanizmasını kurmak. Bu amaçla oyun lojistik ve Ar-Ge kaynaklarını yönetebilmemize izin veriyor ve geliştirdiğimiz silahları düşmanlarımızı caydıracak veya yok edecek şekilde, en doğru biçimde konuşlandırıp kullanmaya çalışıyoruz.

Oyunun temel işleyiş mekanizmasını biraz Plague Inc.'e de benzetebilirsiniz. O oyunda virüsler geliştirip düşmanlarınızın üzerine salıyordunuz. Bu oyunda ise nükleer füzeler geliştirip düşmanların üzerine gönderiyorsu-

nuz. Tabii düşmanlarınız da boş durmuyor ve hava savunma sistemlerini geliştiriyor ya da sizin hava savunma sistemlerini aşabilecek saldırı yöntemleri üretiyorlar. Dolayısıyla, sürekli tetikte olmak, zekice düşünmek, kurnazca davranmak gerekiyor. Kendinizi en güvenli hissettiğiniz bir anda, kıyılarınıza kadar gelen gizli bir denizaltı başkentinizin tepesinde nükleer füzeyi kabak gibi patlatabilir. Ha, değil nükleer silahların, en ufak tabancanın bile patlamadığı bir dünyaya ben hayır demezdim. ♦ Cem Şancı

80

Yapım Hyper Games Dağıtım Aspyr Tür Platform Platform PC, XONE Web www.morkredd.com

Morkredd

Gölgeler de karanlık kadar ölümcül olabilir

Işığın ve karanlığın gerçek anlamda düşman olduğu Morkredd adlı yapımda iki farklı seçeneğiniz bulunuyor. Birincisi ya şaşı olacaksınız, ikincisi ise bir arkadaşınızla beraber güzel bir maceraya yelken açacaksınız. Dediğim gibi iki karakterin yönetildiği oyunda amaç ışık huzmesini takip ederek ışığında kalmak, onu korumak ve çeşitli bulmacalar çözerek yola devam etmek. Eğer karanlığa adım atarsanız veya arkadaşı-

nızın gölgesine dahi basarsanız ölürsünüz. Yani iki karakterin uyumu burada aslında çok önemli. İleride etkileşime geçebileceğiniz bir nesne mi var? Hemen bodoslama koşmayın çünkü her ne kadar birbirinize yakın olsanız da yaşamak için uzak durmanız şart. Morkredd'daki bulmacalar basit. En zorunda bile çözmek için sadece birkaç dakika ayırıyorsunuz. Checkpoint sistemi de bir hayli cömert olduğundan bir hata yaparsanız veya ölürseniz çok geriden başlıyorsunuz. Durum böyle olunca oyunu ortalama iki - iki buçuk saatte bitirebilmek mümkün. Oyunun handikabı, tek kişilik oynarsanız ortaya çıkıyor çünkü iki karaktere sahip çıkmaya çalışmanızdan birine odaklanmışken ötekinin başına kötü bir şey gelebilir. Gelmesi bile siz yanlışlıkla öteki elemanı ışığın dışına sürüklebilirsiniz. Dediğim gibi eğer yan yana bir arkadaşınızla oynarsanız ölüm riskini azaltmış olursunuz. Oyunun hikayesi, siz

oyunda ilerledikçe size sunuluyor ve çok da derin bir senaryo beklemeyin. Oyun daha çok bulmacalar üzerine kurulu ve grafiksel tarzı da ışık ile gölge üzerine kurulu bir oyun olduğundan ya karanlık ya da aydınlık. Kötü değerler ama. Fazla zorlayıcı olmasa da ve bir oturuşta bitirilebilmesine karşın Morkredd kendi çapında eğlence de vadediyor. ♦ Rafet Kaan Moral

79



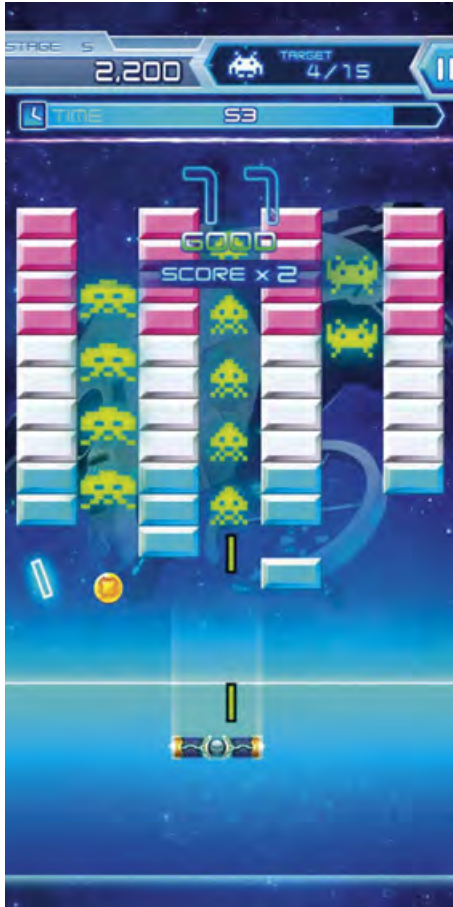
Playstore.com'dan internet faturanıza ek 12 ay taksitle satın alın!



Yapım Taito Dağıtım ININ Games Tür Arcade Platform Switch, PS4
Web nintendo.com/games/detail/space-invaders-forever-switch

Arkanoid vs Space Invaders

İki klasik, tek bir oyun!



Geçmişte Space Invaders'la pek içli dışlı olmasam da türevi oyunları çok fazla oynadım. Bir Galaxian da vardı hatta. Space Invaders tarzında ama bence daha eğlenceli bir oyun yapısı sunuyordu. Başında sayısız saatler geçirdim. Aynı şekilde Arkanoid de o dönemlerde skor denemeleri yaptığın en fazla bölüm geçme yarışları yaptığın bir oyunu ama onun uzmanı ablamdı. Rekor kırabilecek mi diye saatlerce onu izlediğimi bilirim. Tabii bir noktada artık sıkıttan gamepadi almak için game over olmasını bekliyordum. Yıllar sonra bu iki oyun tekrar karşıma çıktılar ancak bu defa aynı değil, güçlerini birleştirmiş halde karşıladılar beni. Arkanoid vs Space Invaders, iki oyunun içeriğini tek bir bünyede harmanlıyor. Uzay aracı dense de benim için bir çubuktan farksız olan objeyi kontrol ederek gelen uzay istilacılarını yok ediyoruz. Aslında Space Invaders'ın temeli bu istilacılara ateş etmeye dayanıyor. Bunu biliyorsunuz. Ancak Arkanoid'in temeli top

ile blokları kırmaya ve topu kaçırmadan tekrar bloklara yönlendirmeye dayanıyor. Bu oyunda ise düşman uzay gemilerinden gelen ateşi kontrol ettiğiniz çubuk ile bu istilacılara yansıtıyor ve onları yok ediyorsunuz. Hatta zaman zaman Arkanoid'de yer alan bloklar, bu uzay araçlarını koruduğu için önce bu blokları yok etmeniz gerekiyor. Her bir bölümde farklı farklı saldırılara sahip uzay istilacıları ile karşılaşıyor zaman zaman power up eşyaları olarak kendinize avantaj sağlıyorsunuz. Her 15 bölümün sonunda bir boss ile karşılaşıyor ve onu yok etmeye çalışıyorsunuz. Switch ekranından dikey şekilde, dokunmatik ekranla oynadığım oyun zaten daha önce mobil platformlarda yer aldığı için gayet rahat bir kontrol sunuyor. Elbette oyun vakit geçirmelik, hyper casual olarak nitelendirilebileceğimiz bir türde. Dikkatinizi çektiyse kısa süre eğlendirebilir. ◆ Enes Özdemir

75

Yapım Monstars Inc. Dağıtım Enhance Tür Bulmaca Platform PC, XS Web www.tetriseffect.game

Tetris Effect: Connected

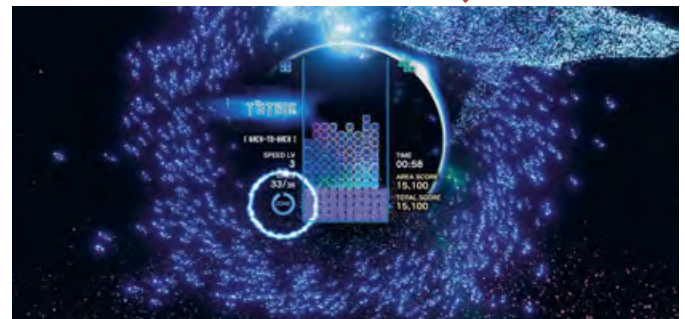
Yılların eskitemediği formül, yepyeni eğlence!

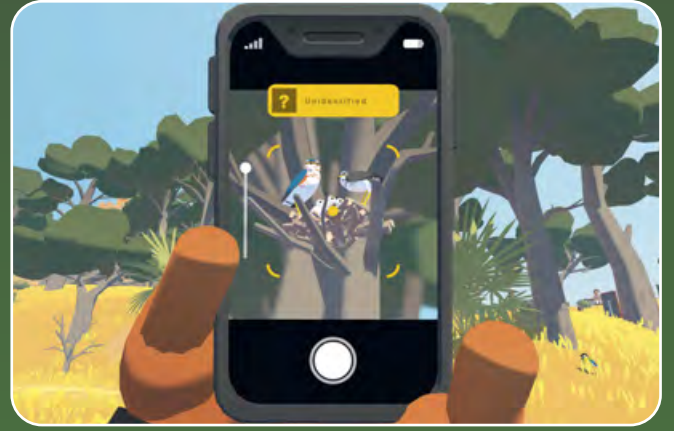
Evet efendim, formülü milattan kalma bir oyun incelemesi ile daha karşınızdayım. Bu sefer artık her ay yaptığım "yenilik yok, yenilik!" çıkışında bulunmayacağım. Çünkü bunu söylemekten dilimde tüy bitti. Kaldı ki bu sefer biraz daha sakın davranmam gereken bir oyun var karşımızda: Tetris. Piyasaya çıktığı dönem tüm Dünya'yı kasıp kavuran, bir formül ya da türden ziyade, bir markaya dönüşen Tetris hala inanılmaz bir eğlence sunuyor. 2018 yılının sonlarında çıkışını yapan Tetris Effect, "Connected" eki ile birlikte Xbox Series X/S'in çıkış oyunlarından biri olarak karşımıza çıktı. Pek çoğumuzca bir konsolun

çıkış oyunu olmak adına "basit" bulunan yapım, açkçası beni ters köşe yapmayı başardı. Ana oyunda olduğu gibi mükemmel bir soundtrack, göz kamaştırıcı grafikler ve oldukça eğlenceli bir tek kişilik moda sahip olan yapımın asıl silahı ise ismine "Connected" ekinin de gelmesini sağlayan multiplayer tarafı. Oyunun multiplayer tarafında puan bazlı ve Tetris 99'a benzer şekilde rakibin ekranını doldurmak temelli, standart 1'e 1 mücadele bulunuyorsa da asıl keyifli olan modun 3 oyuncunun ekip olarak mücadele ettiği oyunla aynı adı taşıyan "Connected" modu olduğunu söyleyebilirim. Bu modda her bir oyuncu belirli

miktarda blok patlattığında üç oyuncunun ekranı birleşiyor ve blokları takım halinde patlatmaya başlıyorlar. Patlatılan her bir blok ise, bossun ekranına ekleniyor ve bossun ekranı dolduğunda oyuncular bölümü tamamlamış oluyor. Tetris Effect: Connected, düzenli olarak oynanacak bir oyun olmasa da Tetris seven oyuncular için kaçırılmaması gereken bir yapım. PC ve Xbox tarafında Gamepass'e dahil olan oyunun, gelecek aylarda PS için de bir güncelleme olarak piyasaya çıkacağını belirtmekte de fayda var. ◆ Tolga Yüksel

85





Tür Macera Platform PC, iOS Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz, 27 TL (Steam)

Alba: A Wildlife Adventure ★

Eğlendirirken düşündüren bir macera

Bu soğuk karlı kış gününde, uzun kumsallara sahip, cıvıl cıvıl kuşların uçtuğu şirin bir İspanyol adasında geçen Alba: A Wildlife Adventure'ı oynamak içimi ısıttı. Alba, tatlı bir genç kız, büyükanne ile büyükbabasının yaşadığı Pinar del Mar isimli adaya bir haftalığına tatile gidiyor. Ada, birbirinden çeşitli hayvanların olduğu, cana yakın insanların yaşadığı oldukça sevimli bir yer. Arkadaşı Ines'i ziyarete gittiğinde, çevreyi gezerlerken bir balinanın ağlara takılıp plajda can çekiştiğine şahit oluyorlar. İki kafadar, ada halkından yardım isteyerek balinanın kurtulup denizle buluşmasını sağlıyor. Bu yaşanan olaydan sonra kızlarımız "Vahşi Hayatı Koruma Timi" kurarak adadaki doğal yaşamı korumaya karar veriyorlar. Bu güzel karar aldığı sırada ada halkı yeni bir duyuru için aylar önce yangın çıkmış bir alana çağırıyor. Ülkemizde de sık sık yaşanan bir

durum olan, yanmış ormanlık alana otel yapma fikri, bu oyunda da karşımıza çıkıyor. Nadir görünen kuşların yaşadığı sazlıkların olduğu bu alana, ada halkıyla birlikte lüks, 5 yıldızlı bir otel yapılacağını öğreniyoruz. Hayvanların doğal yaşam alanına, otel yapılacak olması Alba'yı sinirlendiriyor ve imza kampanyası düzenleyerek bir inşaatı durdurmaya karar veriyor. Alba'nın Pinar del Mar'da kaldığı bir haftasına şahit oluyoruz. İhtiyacı olan 50 imzayı bulmaya çalışırken bir yandan da gördüğü hayvanların fotoğraflarını çekip cinsini ve ne olduğunu öğreniyoruz. Çok nadir görülen bir kuşun fotoğrafını çektiğinde ada gazetesine konu oluyor ve böylelikle habitatın korunması daha önemli bir hal alıyor. Bu oyun sayesinde çoğu kuş yaklaşık 40 tane hayvanın Latince isimleriyle birlikte nasıl ses çıkardıklarını ve nerelerde yaşamayı

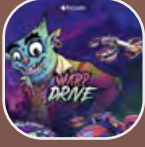
tercih ettiklerini öğreniyoruz. Oyunun en eğlenceli kısmı bence buydu ama bitkiler de eklenebilir diye düşündüm oynarken. Aynı şekilde 40 tane de bitki türü öğrensek güzel olabilirdi. Hayvanları tanımak dışında Alba, kırılmış kuş yuvalarını ve bankları tamir etmek, kaleyi onarımdan geçirmek, zehirlenmiş hayvanları kurtarmak gibi adadaki her türlü işin altından kalkıyor. En önemlisi de çöp toplamak, günümüzün büyük bir kısmını adanın temizliğine ayırıyoruz. Otel inşaatını yapan kişiler ve belediye başkanıyla oldukça stresli anlar yaşanan, Türkçe dil seçeneği de olan oyunda en şikâyet edeceğim nokta, çok kısa sürmesi. 2 saate yakın bir sürede bitirebiliyorsunuz. Yardıma ihtiyacı olan diğer adalara da Alba'yı gönderip oyunu uzatmak mümkün olabilirdi, belki ileride yapmayı düşünürler. Oyunda her duruma uygun çalan ve kulak kabarttığım müzikler de İspanyol müzisyen Lorena Alvarez'e ait ve övgüyü hak ediyor.

Alba: A Wildlife Adventure aynı zamanda bir sosyal sorumluluk projesi. Şu an için PC ve Apple Arcade'de olan oyun, bahar 2021 itibarıyla konsollara da geleceğinin müjdesini veriyor ve aldığımız her oyun, Alba's Forest adı altında olan bir alana bir fidan dikilmesini sağlıyor. Oyun dışında buraya gönüllü olarak da fidan dikimi için başta bulunabiliyorsunuz. En son baktığımda 439.800 fidan dikilmişti. Oyun genel olarak bakıldığında oldukça basit, herhangi bir zorlukla karşılaşmıyorsunuz ama sırtınızı koltuğa yaslayıp adayı kurtarma fikri mutlu ediyor.

◆ Nevra İlhan

80





Tür Yarış Platform iOS Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

Warp Drive

Wipeout sevenleri mutlu edecek bir yapım

Sizi bilmiyorum ama ben yerde giden arabalardan çok, uçan araçların yarışlarını daha çok seviyorum. Hem daha eğlenceli oluyor hem de daha başarılı oluyorum sanırım. İngiliz bağımsız oyun geliştirici Supergonk'un çıkardığı Warp Drive, oldukça renkli, hızlı bir oyun ve yer hariç her yerde gitmek mümkün. Warp Drive, uzay aracına benzeyen dört tekerlekli, ateşler çıkaran araçlarla eğlenceli platformlarda yarışmanın keyfini çıkarmanızı istiyor. Yarışı bir dakika içinde ya da ilk üçte bitirmelisin gibi her bölümde, sizden istenen hedeflere ulaş-

manız gerekiyor. Başarılı olduğunuzda bir sonraki bölüme geçebiliyor ve kazandığınız krediyi, aracınızı geliştirmek ya da yenisini almak için kullanabiliyorsunuz. Warp Drive'in diğer yarış oyunlarından farkı, ışılanmayı kullanıyor olması. Oyun ekranında yön tuşları, boost ve drift'in yanı sıra bir de warp seçeneği var. Çok hızlı bir şekilde aracınızla ilginç dizayn edilmiş platformda ilerlerken, warp işaretini gördüğünüz ve o tuşa dokunduğunuzda başka bir yere ışılanıyorsunuz, bu sayede de rakiplerinizi geçme imkânınız oluyor. Warp dışında

yerde de hızlandırıcı bölgeler var onları da kaçırmamanız avantajlı olabiliyor. Oyunda sadece belli hedeflerin verildiği turnuva var, başka seçenekler de eklense oyun zenginleşebilirdi. Oyunda size verilen görevleri yapamazsanız bölümü atlayabiliyorsunuz ama kredi kazanamamış oluyorsunuz ve bir daha geri dönüp tamamlama hakkı vermiyor. O bölümü tekrar oynamak istiyorsanız yeni turnuva başlatmanız gerekiyor. Neticede Warp Drive, eğlenceli bir yarış oyunu, bu türü sevenlerin ilgisini çekecektir. ◆ Nevra İlhan

75



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Basketball Arena

Daha Kafa Topu'nu bırakmamışken...

Bu ülkede; oyun sektöründe çok güzel şeyler oluyor, gerçekten. Gördükçe gurur duyuyoruz; bunun sebeplerinden biri de İzmo İletişim - Masomo'nun bizlere sunduğu oyunlar. Kafa Topu 2'nin hem buralarda hem de küresel anlamda elde ettiği başarıyı az çok duymuşsunuzdur; 125 milyon kullanıcıya ulaşmıştı geçtiğimiz

yıl sonunda. 4 aylık açık beta sonrasında oyuncularla buluşan Basketball Arena, Kafa Topu'na benzer bir oyun deneyimi sunuyor gibi gözükse de aslında çok fazla farklı detayı bulunuyor. Grafikler ve animasyonlar çok daha başarılı bir kere, eh sunduğu deneyim de basketbol olunca, başında keyifli vakitler geçirmenizi sağlıyor.

Sokak basketbolundan başlayan basketbol kariyeriniz oyuncularda el koordinasyonu ve vücut çevikliği temalı ilerliyor. Yüksekten top atışı, blok koyma, zıplama, smaç basma ve savunmayı geçme gibi özellikler var, olabildiğince çevik olup bir yandan da yorgunluk seviyesine dikkat etmek gerekiyor ki bu sırada diğer takım oyuncunuzu da sahaya sokabiliyorsunuz. Bunun yanında Kafa Topu 2'de olduğu gibi süper güçler de bulunuyor. Buzlama, görünmez olma, bomba fırlatma, ekstra zaman, ters yön ve topu dondurma gibi seçenekler mevcut. Koçlar da oyuna epey oynanabilirlik katıyor oyuna bu arada, üç farklı koç seçeneği var ve bunları taraftar seviyenize göre seçebiliyorsunuz. Koçun özellikleri arttıkça takıma alacağınız oyuncu sayısı da 2'den fazla olabiliyor. Oyunda bizleri başında tutabilecek çok güzel bonuslar bulunuyor. Günlük ve haftalık giriş ödülleri, haftalık etkinlikler oyuna tekrar tekrar geri dönmenize olanak veriyor. Ben bunu da çok beğendim. Deneyin, seveceksiniz.

◆ Ayça Zaman

85





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Going Balls
3. Among Us!
4. Bus Simulator
5. Homescapes

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Giant Rush!
2. Among Us
3. Roof Rails
4. Hit Master 3D
5. Join Clash 3D

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Gordon Ramsay: Chef Blast

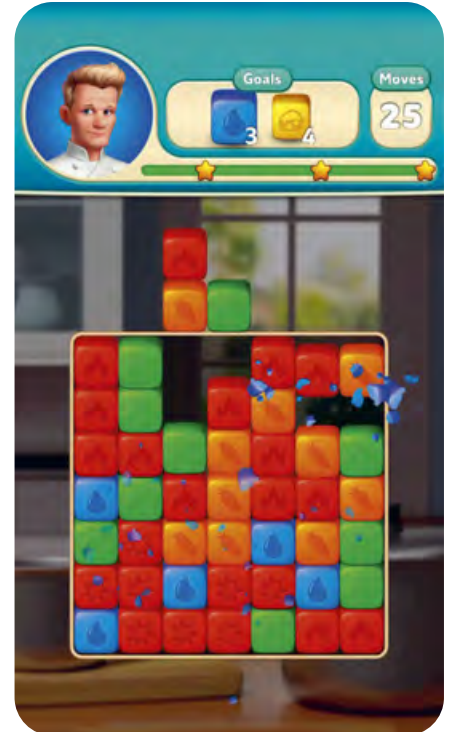
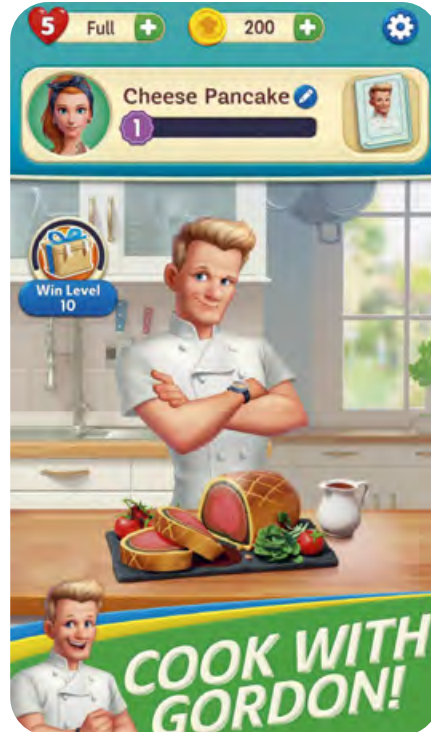
Bir tek mobil cihazlarımda seni görmüyordum Ramsay, artık orada da varsın...

Buralarda epeydir yokum tabii, size hiç anlatmamış olabilirim. Yemek yapmaya bayılıyorum! Hatta şöyle diyeyim; uyumadan önce evde açık kalan son kanal hep malum yemek kanalı. Eve birisi gelince de geri planda yemek yapılıyor sürekli ve aktif olarak ne yaptığını takip ettiğim iki-üç isim içinden en sevdiğim Gordon Ramsay! "Gordon Ramsay ile Yemek Okulu" programı zaten müthiş, bütün küçük taktiklerini yıllardır kazıdım beynime, Master Chef'i zamanında çok izledim, son favorim ise 24 saatte kötü durumda olan restoranları yenilemek için başlattığı "Gordon Ramsay ile 24 Saatte Devrim". Yaptığı en iyi programlardan biri olabilir cidden, adamın yeteneğinin yanı sıra o kadar da iyi bir mentor gücü var ki, yemek yapmakla hiç alakanız bile yoksa kendisini izlettiriyor. Ortalıkta bu kadar fazla hypercasual/casual yemek yapma oyunu söz konusuysen, böyle başarılı bir ismin zaten oyun sektöründe bulunması beni hiç şaşırtmıyor bu arada, kendisi buralarda zaten vardı ve bu kez daha da iddialı bir şekilde yer alıyor.

Oyunumuz aynı renkte iki ve daha fazla bir küpün bir araya gelmesi ve onları patlatmamızla ilerliyor en basitinden. Casual mobil bulmaca oyunu tam anlamıyla; başlarda sizi hiç yormuyor. Bir de Gordon Ramsay o muhteşem İskoç aksanıyla gaza getiriyor sizi son beş hamleniz

kalınca "Sana inanıyorum, yapabilirsin" diye. Oyunda her şeyin başlangıçta iyi gittiğini hissettiriyor yapımcı ekip Outplay Entertainment; sırf yapılmış olsun diye yapılmış bir oyun değil gerçekten. Oyun içinde sunulan destek üniteler de var tabii ki, bunu içinde Gordon Ramsay'nin çokça sevdiği et dövücü, bıçak, soyucu ve çırpıcı destek ekip olarak alt sekmede yer alıyor. Soyucu dikey veya yatay düzlemdeki tüm küpleri götürürken, çırpıcı zemindeki tüm küpleri karıştırıp yepyeni bir düzende oynamanıza sağlıyor. İşin asıl güzel kısmı her şey zaten bildiğimiz casual mobil oyun düzenindeyken her 20 günde bir ulaşabileceğimiz Gordon Ramsay imzalı tarifler! Birazcak kendisini izlediyseniz Ramsay imzalı "Beef Wellington/Bifteke Yemeği" şu dünyadaki en favori tariflerden biridir ve her bölüm sonu elde ettiğiniz yıldız sayılarıyla belli süreçlerde Gordon Ramsay sizinle favori tariflerini paylaşıyor! Makamadan et yemeklerine kadar birçok tarif nasıl yapılacağına kadar gayet net anlatılmış. Küresel düşününce casual bir oyun geniş yaş kitlesine hitap edebilir evet, bu tariflerle ebeveynlerin bile oynamaktan keyif alacağı hale gelmiş oyun. Fakat tek bir sıkıntı var; şu an Türkçe dil desteği yok. Güzel bir lokalize destek, kültürleştirme ve tariflerle çok daha fazla kitleye erişebileceğini düşünüyorum. ♦ **Ayça Zaman**

75



PUBG

Yeni sezon bir sürü yenilikle geldi ve onlarca saatimize gözünü dikmiş durumda

Sayfa
82



ONLINE



PUBG

10. Sezona Merhaba!

Öyle ya da böyle PUBG'nin 10. Sezonuna geldik arkadaşlar. Daha kapalı beta aşamasında deneyim etmeye başladığım oyun, tam sürüm olmasının ardından 10. sezonuna yelken açmış vaziyette. Elbette bunu bir takım yeni içeriklerle yapıyor. Gelin bu içeriklerin neler olduğunu daha yakından gözlemleyelim.

Artık paraşütlerimizi Haven haritasında açabiliyoruz. Bu haritanın oynanışı ise oldukça iyi duruyor zira sadece diğer oyunculara karşı mücadele etmeyeceğiz. Solo oyunlarda dahil olabildiğimiz Haven oldukça küçük 1x1 bir harita ve 32 oyuncuyu destekliyor. Gel gelelim Haven'da diğer 31 oyuncunun yanında yapay zeka kontrolündeki Pillars isimli bir guruba karşı da mücadele edeceğiz. Harita küçük olmasına rağmen bol bol saklanma alanı sunuyor. Ancak yine de bu curcunada çatışmalardan uzak kalmak pek de mümkün değil. 6 farklı bölgeye sahip olan bu mini haritada nasıl bir taktik kuracağınız size kalmış. Haritadaki acil durum paraşütü de özellikle yüksek yerlerden atladığınızda yere yumuşak bir iniş sağlayarak karakterlerin hareket kabiliyetini artırıyor.

Öte yandan Pillars gurubu sizi avlamaya çalışsa da taşıdıkları değerli ekipmanlar daha çok oyuncuların onları avlaması için teşvik ediyor. Pillars'ın sıradan üyeleri sıradan ekipmanlar taşıırken, komutanlar üst seviye teçhizatlar taşıyorlar. Dolayısıyla onlar bizi avlamaya çalışırken biz onları avlamak için diğer oyuncularla savaşıyoruz. 10 sezonla beraber PUBG de büyüdü ve gelişti. Gelecekte neler göreceğimizi merakla bekliyorum. ♦ Enes Özdemir

VALORANT

2.0 Güncellemesi Yeni Ajanı Beraberinde Getirdi!

Riot Games'in taktiksel multiplayer FPS oyunu Valorant, pandemi sürecinde çıkmasına rağmen oldukça başarılı bir şekilde ilerlemeye devam ediyor. Pandemiden kurtulduğumuz zaman espor organizasyonlarının nasıl gelişeceğini oldukça merak ettiğim Valorant, geçtiğimiz ay yayınladığı 2.0 güncellemesi ile yeni ajan Yoru'yu görücüye çıkardı. Yoru bir Japon ve oyunun oldukça etkili karakterlerinden biri olacak gibi görünüyor. Bir düelloçu olan Yoru, Q yeteneği Kör nokta ile serbest bıraktığı bir parçacığın sert bir yüzeye çarptığında kör edici etki yaratıyor. E yeteneği olan Çatkapı ise karakterin ileriye boyut geçidi küresi fırlatmasını ve daha sonra bu küreye ışınlanmasını sağlayan, karaktere hareket kabiliyeti sağlayan bir yetenek. Oldukça ilginç bir yetenek olan Fake At, uygulandığı yerde sahte ayak sesleri çıkarıyor ve bomba alanlarına giriş yaparken aldatmaca yapmak için son derece etkili duruyor. Son olarak Yoru'nun ultisi Boyutlararası Geçiş

ise oldukça etkili çünkü karakter bu sayede boyut değiştiriyor. Bu sürede rakipler onu göremiyor ve rakiplerini arkalarından avlayabiliyor. Yoru şüphesiz oyuna yeni bir heyecan

katacaktır. Öte yandan 2.0 güncellemesi ile Omen ve Brimstone için de yetenek güncellemeleri yapıldığını belirtmek gerek..

♦ Enes Özdemir



50.000 TL ÖDÜL HAVUZU



TÜM MAÇLARI CANLI İZLE
TWITCH.TV/PUBGTURKIYE



AXE WD_BLACK

eSports360



SUPRADYN ENERGY PUBG PROTALITY SERIES

Türk PUBG espor sahnesi için büyük mücadele başladı

Geçtiğimiz yılın Aralık ayında başlayan ve Mart ayına kadar devam edecek olan seri, içinde bulunduğumuz dönemde espor sahnesinin önemli etkinliklerinden birisi. 50.000 TL ödül havuzu ile cesur PUBG oyuncularına fırsat sunan Supradyn Energy PUBG Protality Series için grup aşaması başladı.

Türk PUBG sahnesinin gelişimi adına Supradyn Energy'nin ana sponsor olduğu, AXE ve WD_Black'in destekleriyle katkı sağladığı Supradyn Energy PUBG Protality Series, oyuncular için daha fazla rekabet, izleyiciler için daha fazla aksiyon sunuyor.

Profesyonel takımlar kadar yeni oyuncuları da kucaklamayı hedefleyen yapısı ile rekabetin kapıları herkes için aralık ayında açıldı. Açık eleme aşamasında 64 takımın başvurusu ile başlayan süreçte iki açık eleme aşaması bir de seeding aşaması geçildi. Takımlar açık eleme aşamalarında bir üst turda yer almak için kıyasıya mücadele etti ve skorları toplayıp seeding turunda yerlerini garantilediler.

29 Kasım'da düzenlenen PUBG Sonbahar Kupası etkinliğinin ilk 8 takımının davet aldığı grup aşaması öncesi gerçekleşen seeding aşamasında ise takımların birbirine güç gösterisi ekranlara yansıyor. Protality adı altında gerçekleşecek gelecek etkinlikler öncesi takımların gün dengelerinin analizinin yapılması ve verilerinin oluşması adına girdikleri 10 maçlık mücadeleden Blaze Esports takımı 77 Kill Puanı ve

toplamda 118 puan ile birinci çıktı. Eleme aşamalarında da Blaze ekibinin üst düzey performansı ekranları başında izleyen oyuncuları heyecan fırtınasına sürüklemişti.

Açık eleme ve seeding aşamaları yoğun mücadeleye sahne olan maçların ardından grup aşamasına kalan 16 takım belli oldu. 16 takıma daha önceden grup aşamasına davet almış 8 takımın da eklenmesiyle birlikte 3 grup halinde mücadele edecek ekiplerden sıralamada ilk 16'ya giren takımlar büyük final aşamasına devam edecek.

Grup aşaması maç günleri

- ◆ **Grup Aşaması #1:**
23.01.2020 - 24.01.2021 20:00
- ◆ **Grup Aşaması #2:**
30.01.2021 - 31.01.2021 20:00
- ◆ **Grup Aşaması #3:**
06.02.2021 - 07.02.2021 20:00
- ◆ **Final Aşaması #1:**
20.02.2021 - 21.02.2021 - 20:00 TSi
- ◆ **Final Aşaması #2:**
27.02.2021 - 28.02.2021 - 20:00 TSi

Tüm maçlar Buğrahan "Wreckage" Şevke ve Timur "Timurlengx" Günay'ın sunumu ile <http://twitch.tv/pubgturkiye> adresinden canlı olarak takip edilebilecek.

◆ **İlker Karas**

Rekabet hat safhada

- ◆ 1907 FENERBAHÇE
- ◆ 836 PIZZA LOCALE
- ◆ ALFA Esports
- ◆ Blaze Esports
- ◆ Çamlıca Esports
- ◆ Çarşı Esports
- ◆ EDGE
- ◆ Efes Ayrın
- ◆ EX4 Frag
- ◆ Not Fair
- ◆ FASTPAY WILDCATS
- ◆ Fight For Honor E-Spor
- ◆ Karagumruk
- ◆ Kumiho Gaming
- ◆ Kutadgu Bilig
- ◆ Meat Grinders
- ◆ MOD-Z ESPORTS
- ◆ Orgless
- ◆ PayHesap Kütahya Esports
- ◆ PlaceOwners
- ◆ SAV4GE
- ◆ STAY HOME
- ◆ Unity eSports
- ◆ Ünalnet Esports



2021'in En İyi Mobil Online Oyunları

Mobil oyun sektörü her geçen gün genişliyor ve genişlemekle de kalmayarak oyun sektörünün finansal olarak bayraktarlığını yapıyor. Aslında PC ve konsol oyuncularını bu kategoriyi bir miktar göz ardı ediyoruz ama bu alan son derece başarılı oyunlarla doldu taşı. Bu ay online mobil oyunlara göz attım ve dikkatimi çeken yapımları siz sevgili okurlara sunacağım. Eğer vakit geçirecek bir online mobil yapım arıyorsanız bu liste hoşunuza gidecektir.

V4

Bir MMORPG oyunu olan V4, Nexon tarafından geliştirilen cross-platform bir deneyim sunuyor. İsterse- nizi PC'de de oynayabileceğiniz V4, aslında mobil için tasarlandığını her yönden gösteriyor. Biz direkt olarak oynanışın nasıl olduğuna, oyunun neler sunduğuna bir bakalım. V4, yedi farklı sınıfı beraberinde getiriyor. Her bir sınıfın oynanışı birbirinden farklı hissettiriyor. Bu açıdan oldukça başarılı bir yapıya sahip. V4'un güzel yanlarından biri, bir mobil oyun formülünü olabildiğince iyi kullanarak oyuncuyu ödüllendirmekten çekinmiyor olması.

Ayrıca karakterinizi geliştirmek için çok fazla seçenek bulunuyor. Demon Stone'ları farklı şekillerde geliştirebiliyor, eşyalarınızı upgrade ederken tek bir yükseltme seçeneği ile değil yine farklı şekillerde gelişim sağlayabiliyorsunuz. Hatta gemleri dahi geliştirmek mümkün. Çeşitli zindanlar ve PvP alanlarını da hesaba kattığınız zaman V4'un piyasadaki en başarılı MMORPG oyunlarından biri olduğunu söylemek çok da yanlış olmaz. Oyunu dilerseniz App Store, Play Store ile cihazlarınıza veya Nexon Launcher aracılığı ile PC'ye indirebilirsiniz.



Runescape Mobile

Yılların oyunu Runescape'e geçtiğimiz aylarda Steam'de yayınlanmasının şerefine bir kez daha göz atmış ve düşüncelerimi sizlere aktarmıştım. Ancak o sırada dikkatimden kaçan bir durum olmuş. Meğerse Runescape mobil platformlar için de

geliştiriliyormuş. Aslında şu anda erken erişimde olan oyun, Android için oynanabilir durumda ve yakında iOS için de çıkacak. Oyunun ne zaman tam sürüm olacağı konusunda ise henüz bir haber yok. Runescape deneyimini şöyle basit bir şe-

kilde anlatmak gerekirse, özgürlüğü temel alan bir oynanış yapısına sahip olduğunu söylemek, sanırım en doğru ifadelerden biri olacaktır. Özünde bir MMORPG oyunu olan Runescape'de karakterinizi tamamen sizin yönlendirmeleriniz doğrultusunda şekillendiriyorsunuz. Oyunun başında herhangi bir sınıf seçmekten ziyade oyun içinde kazanımlarınızı nasıl harcayacağınıza bağlı olarak sınıfınız şekilleniyor. Elbette oyunun en ilgi çekici yanlarından biri meslekler aracılığı ile kazanç sağlamak. Oldukça çeşitli mesleklerle içli dışlı olabiliyor, üretim ya da toplayıcılık benzeri faaliyetler yürütebiliyorsunuz. Oyunun ekonomi sisteminin de oyuncular tarafından yönlendirilmesi serbest bir ticaret sistemini ortaya koyuyor. Oldukça uzun yıllardır oyun pazarının önemli bir markası olan Runescape'i hala deneme fırsatı bulamadıysanız mobil cihazlar, bunun en iyi fırsatı olabilir.

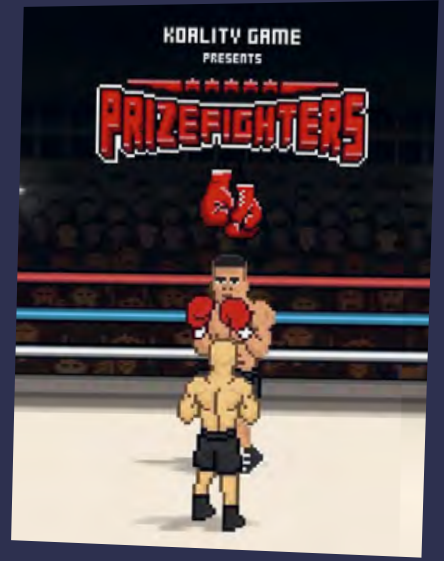


Prizefighters

Tamamen tesadüfen keşfettiğim Prizefighters, kısa sürede bağımlılık yaptı desem çok doğru olur. İster tek başınıza isterse online olarak oynayabileceğiniz Prizefighters, oyunculara mobil platformlar için son derece eğlenceli bir boks deneyimi sunuyor. Oyunun en sevdiği yanı bunu yaparken piksel piksel görselliğiyle ve müzikleri ile retro havasını sonuna kadar oyuncuya vermesi. Özellikle müzikler bunu son derece başarılı bir şekilde hissettiriyor. Maçlara girerken insanları gaza getiren müzikler, 80'ler oyunlarının oyuncuyu şahlendiren NES müzikleri tadında.

Prizefighters'da boks yapabilmemiz için oyun size oldukça basit mekanikler sunuyor. Bu mekanikler bir hyper casual oyun kadar minimal miktarda değil; ancak öğrenmesi fazla zaman almıyor. Mesela vuruşları ele alalım. Dikey

ekranda oynadığınız oyunun dört eşit parçaya bölündüğünü düşünün. Eğer üst tarafta yer alan iki bölüme tıklarsanız sağ veya sol jab vuruşu yapabiliyor, alttaki iki bölüme tıklarsanız rakibin karnına sağ veya sol vuruşlarla çalışabiliyorsunuz. Eğer alttaki bölüme basılı tutarak yumruğunuzu bir anda bırakırsanız aparkat, üstteki bölümlerde bunu yaptığınızda güçlü sağ ve sol kroşeler vurabiliyorsunuz. Bu tür vuruşlardan kaçınmayan bir rakibin yere kapaklanması içten bile değil. Elbette bu şekilde basit kaçış ve bloklama hareketleri de var. Özellikle online oyunlarda bu durum bir hayli tahmin edilemez olabiliyor. Dolayısıyla ekrana iyi odaklanmak rakip karakterin vücut hareketlerinden ne hamle yapacağını hızlıca kavramak önemli. Eğer mobil için bir dövüş oyunu arıyorsanız Prizefighters hakkını veriyor.



League of Legends: Wild Rift

League of Legends evrenini son 1,5 senedir mobil oyunlar arasında da görmek son derece güzel. Taktik Savaşları ve Legends of Runeterra derken, League of Legends'in kendisini geçtiğimiz aralık ayında Android ve iOS cihazlarda deneyim etme fırsatı bulduk.

Aslında LoL: Wild Rift oynanış olarak LoL'ün mobil cihazlara uyarlanmış bir hali olsa da bazı yönleriyle LoL'ün kendisinden ayrılıyor. Tamamen ayrı bir oyun olarak geliştirilmiş olan LoL: Wild Rift'e LoL'deki ilerlemenizi aktarmanız mümkün değil ve sıfırdan yepyeni bir oyun ola-

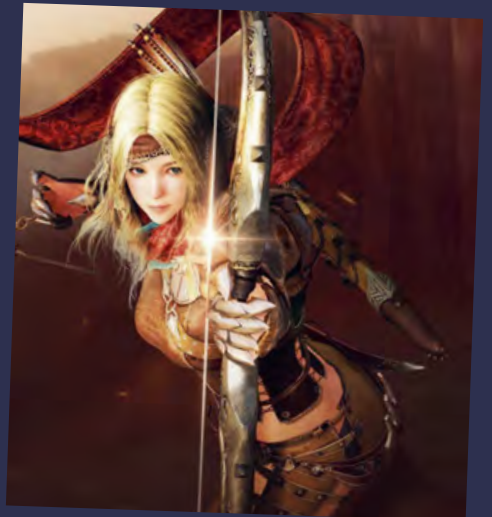
rak deneyim yaşıyorsunuz. Oyunda LoL'e göre daha az sayıda şampiyon yer olsa da mobil bir MOBA oyunu için oldukça yeterli. Elbette 150'den fazla şampiyonun oynanışını bir anda sorunsuz olarak mobil cihazlara uyarlamak çok mümkün olmadığından, başlangıçta şampiyon miktarının düşük tutulmuş olması oldukça isabetli bir karar. Öte yandan her şampiyonun oynanışını mobile uygun olmayabilir. Var olan şampiyonların oynanışlarının yanında temel oynanışın da mobil cihazlara oldukça başarılı bir şekilde aktarıldığını görüyoruz. Kontrollere alışmak çok uzun zaman almıyor. LoL: Wild Rift dereceli maçlara katılarak rekabete dahil olabileceğiniz bir yapıdır. LoL'deki rekabet hissine yakın bir hissiyat var desem yanlış olmaz. Riot Games oyunu uyarlarken oldukça başarılı bir iş çıkarmış görünüyor. Arena bazlı bir oyun oynuyorsanız LoL: Wild Rift'e göz atamdan geçmeyin.



Black Desert Mobile

Ülkemizde de oldukça sevilen Black Desert Online daha farklı bir oynanış yapısı ile mobil platformlarda da yerini almış durumda. Black Desert Mobile, Android ve iOS platformlarda yer almakla beraber bir mobil MMORPG için oldukça iyi bir oynanış çeşitliliğine sahip. Asıl oyuna göre oyun yapısı biraz daha basitleşmiş ve mobil oyuna uygun hale getirilmiş olsa da Black Desert Mobile, 13 farklı sınıfı beraberinde getiriyor. Bunun yanında her bir sınıf beş farklı yeteneği kullanabiliyor.

Bu nedenle oynanış tarzınıza göre doğru yetenekleri seçmek oldukça önemli. Tabii güzel olan nokta mobil oyunda da seçtiğiniz sınıfı uyanış veya aktarım olarak geliştirebiliyor ve seçiminize göre yeni yetenekler elde edebiliyorsunuz. Black Desert Mobile'in klasik mobil oyunlara göre çok daha iyi bir görsel kaliteye sahip olduğunu net bir şekilde söyleyebilirim. Oynanış yönünden de zengin içerik sunan bu mobil oyuna göz atmayı unutmayın derim.



LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
APEX LEGENDS REHBERİ HEDİYE!



12 AY
ABONELİK
190,80 TL

ÜCRETSİZ
KARGO!

ÜCRETSİZ KARGO İLE
ADRESİNİZE TESLİM!



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dergiburda.com

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

IMOÜ

Ranger 2

Binlerce liralık sistemlerinizi kapı kilidinin insafına bırakmak asla iyi bir fikir deęil.

Sayfa
91



DONANIM

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

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



AOC AGON AG273QX

Oyuncuların ihtiyaç duyduğu hız!

AOC'nin oyunculara yönelik markası AGON, artık biliniyor, tercih ediliyor ve bunun sebepleri de gayet sağlam temellere dayanıyor. Öncelikle bu monitörün tam adının AOC AGON AG273QX olduğunu söyleyelim. Görüldüğü itibarıyla kavisli bir yapıya sahip, 27 inç boyutunda görüntü sağlıyor ve QHD çözünürlük üretiyor. Oyuncuları ilgilendiren kısım ise FreeSync Premium Pro, 165Hz tazeleme oranı ve ekranın arkasındaki şahane RGB aydınlatma bölgesi. AOC AGON AG273QX, az önce de söylediğimiz gibi serinin köklerine uygun olarak her zamanki siyah ve kırmızı renkleri içeriyor ve sağlam metal bir ayak üzerinde yükseliyor. Ekran da kavisli yapıda olunca, masaya yerleştirdiğinizde, karşınızda güzel görünen bir monitör buluyosunuz. Monitörün arkası ise daha janjanlı. Monitörün arkasında RGB aydınlatma bölümü bulunuyor. Dairesel düzende dizilen RGB LED'ler, farklı şekillerde yanabiliyor elbette. İsterseniz statik isterseniz gökkuşağı şeklinde ayarlayabiliyorsunuz. AOC tarafından LightFX olarak da isimlendirilen bu ışıklandırmayı, monitörün menüsünden istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Hatta monitörün bu RGB ışıklandırmalarını, yine kısa bir süre önce incelediğimiz AOC'nin yeni 500 serisi oyuncu klavye ve fare setiyle beraber tamamen senkronize olarak da çalıştırabiliyorsunuz. Monitörün çevre detaylarına baktığımızda, sağ tarafta yine oyuncular için hoş bir detay göze çarpıyor. Burada gizli bir kulaklık standı yer alıyor. Böylece kulaklığınızı buraya asabiliyorsunuz. AOC AGON AG273QX, aynı zamanda ergonomik özellikleri de gözetiyor. Monitörün yükseklik ayarını 110 mm'ye kadar yapabiliyorsunuz. Ayrıca ekranı çevirebiliyor, eğbiliyor ve hatta pivot olarak da kullanabiliyorsunuz ki bunlar uzun süre ekran başında oturanlar için çok cazip seçenekler.

Cazip seçeneklerden bir diğeri de monitörün uzaktan kumandası oluyor. Evet, monitörün ayarlarını değiştirmek için, ekrana uzanmanıza bile gerek kalmıyor. USB ile monitöre bağlanabilen bu uzaktan kumanda üzerinden tüm ihtiyaç duyabileceğiniz ayarları yapabiliyorsunuz. Daire desenli olmasıyla dekoratif, aynı zamanda kaymayan tabanlar içermesiyle de masaya sağlam basan bir cihaz oluyor. Eğer yine de ben ayarı monitör üzerinden yapacağım dersiniz, ekranın altında bir joystick de yer alıyor, böylece tek noktadan tüm ayarları da yapabiliyorsunuz. Bu arada menü arayüzünde Türkçe dil desteğinin bulunması da sevindirici. AOC AGON AG273QX, bağlantı konusunda da zengin seçenekler sunan bir oyuncu monitörü oluyor. Monitörün arkasında 2 adet HDMI 2.0 portunun yanı sıra 2 adet DisplayPort 1.4 girişi de yer alıyor. Hatta VGA portu da burada mevcut durumda. Böylece görüntü girişleri konusunda sıkıntı yok. Ayrıca ses çıkışı ve mikrofon girişi de burada yer alıyor. Ve tabii ki USB portları da unutulmamış. Monitörde ayrıca hoparlörler de mevcut durumda. 5W'lık çift olarak yer alan bu hoparlörler genel kullanım için gayet yeterli seviyede. Evet, gelelim şimdi monitörün ekran özelliklerine ve sergilediği performansa. Başta da söylediğimiz gibi, monitörün ekran boyutu 27 inç, ekran çözünürlüğü ise QHD, yani 2560x1440 piksel. 27 inç ve QHD çözünürlük zaten birbirini tam olarak karşılayan değerler. Böylece ölçeklendirme tam olarak fit. Bunun neticesinde de iyi bir görüntü netliği elde ediyorsunuz. Ekranın kavisli olması ise oyuncuların beğendiği bir özellik. 1800R kavis derecesine sahip olan panel böylece oyunlarda sarmalayan bir görüntü sağlayabiliyor. Biz bu monitörde çokça Cyberpunk 2077 oynadık ve sonuçtan çok memnun

kaldık. Ancak tabii ki bu monitör single player oyunlardan ziyade daha çok rekabetçi oyunlar için geliştirilmiş bir model. Zira 165Hz tazeleme hızlarına erişebiliyor ki, bu da rekabetçi oyunlar için önemli bir kriter. Monitörde yer alan FreeSync 2 HDR desteği ile beraber özellikle AMD ekran kartı sahipleri çok memnun olacaklar. Bu sayede ekran kartı ve monitörün ürettiği kare hızı senkronize oluyor ve bu da görüntü yırtılmalarının önünü kesiyor. Öte yandan 1000 serisi ve sonrası NVIDIA ekran kartı sahiplerinin de bu özellikten yararlanabildiğini belirtelim. Monitörün diğer özellikleri arasında HDR da yer alıyor. Yüksek Dinamik Aralık DisplayHDR 400 bulunduran monitör, 400 nit parlaklık değerine sahip. Öte yandan monitörde kullanılan VA panel 3000:1 statik kontrast, 50M:1 dinamik kontrast değerlerini de içeriyor ve 1 ms gecikme süresi sunuyor. Bunlar da gayet iyi değerler. Sonuç olarak değerlendirirsek, AOC AGON AG273QX oyuncular için gayet tercih edilebilecek bir monitör. AMD Radeon ekran kartı sahipleri için olduğu kadar 1000 serisi sonrası NVIDIA ekran kartı kullanıcılarının da memnun kalacağını düşündüğümüz monitörü şu an piyasada 5000 TL civarında bir fiyat ile bulabiliyorsunuz. Tasarımından görüntü performansına kadar oldukça tatmin edici bir model olmuş doğrusu. ◆

Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Ekran hızları. Görüntü performansı. Renk doğruluğu. Ergonomik özellikleri. Şık tasarım. RGB ışıklandırma. Geniş bağlantı seçeneği. FreeSync 2 HDR desteği

EKSİ -



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

HyperX QuadCast S

Yayıncılar için çok başarılı bir seçenek

Bir önceki modelde sadece kırmızı renk ile ışıklandırılmış bir tasarımla karşımıza çıkan HyperX, bu defa QuadCast S modelini tamamen RGB ışıklandırma ile süslemiş ve böylece de gerçekten de çekici bir görüntüye imza atmış. Şimdi öncelikle şunu söylemek lazım: Eğer video yoluyla yayın yapmak veya yorumlarınızı kaydederek Podcast ile birlikte internet alemine salmak istiyorsanız bunu sağlam bir boom mikrofonu sahip iyi bir oyun kulaklığı ile yapabilirsiniz. Ancak bu işi profesyonel olarak yapmak istiyorsanız, o halde ciddi şekilde bir USB mikrofonu düşünmeniz gerekiyor.

Cihazları ilk etapta tasarımıyla tanıyalım. QuadCast S'te üstte ve altta yumuşak kauçuk kapaklar yer alıyor. Bunlardan üst kenardakine dokunarak mikrofonu kolayca kapatabiliyorsunuz. Böylece yayınlarınızda mikrofonu sessize almanız çok kolay oluyor. Alt kenarda ise, kayıt ses ayarını yapmanızı sağlıyor. Çevirerek bunu da çok kolay şekilde yapabiliyorsunuz. QuadCast S, halihazırda darbe emici aparata sahip bir standa monte halde geliyor. Mikrofonu bu şekilde masa üzerine konumlandırabiliyor veya standıyla bir kenara asabiliyorsunuz. Ancak daha profesyonel kullanımlar için pek çok mikrofon standına veya boom koluna da sabitleyebileceğinizi bir montaj adaptörü de içeriyor tabii ki.

Özelliklerine baktığımızda yine 20 Hz ile 20 khz arasında frekans tepkisine sahip olduğunu görünce, 3 adet 14 mm kondenser mikrofon içerdiğini söyleyebiliriz. -36db'e duyarlı ve 16 bit 48Hz'de örnekleme bulunabiliyor.

Quadcast S'te özellikler zenginleştirilebilirdi, ancak bunun yerine RGB desteği gelmiş; bu da mikrofonu daha çekici hale getirmiş. Aradaki fiyat farkı da çok az. Selef model Quadcast'i şu an piyasada 1700 TL'ye bulabilirken, Quadcast S ise 1850 TL civarında fiyatlara satın alınabiliyor.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI RGB ışıklandırma. Ses kalitesi. 4 kutuplu desen. Titreşim önleyici aparat. Dahili pop filtre. Şık tasarım

EKSİ Selef modelden tek fark RGB

92



Rampage KB-R103 Extreme

Uygun fiyatlı ve performans odaklı

Rampage markasının oyuncu ekipmanları konusunda oldukça geniş yelpazesi olduğunu oyun severler yakından bilir. Markanın oyuncu kulaklığından fareye, monitörden güç kaynağına kadar oyunculara özel kalabalık bir rafı bulunuyor. Baştan başa RGB ışıklandırma ile aydınlanan klavyede farklı efekt tercihlerinde bulunabiliyorsunuz. Bunu da yine klavye üzerindeki kısa yol tuşları ile seçebilmemiz mümkün, herhangi bir yazılım kurmanıza gerek yok. Klavyenin sağ köşesine baktığımızda ise burada bir ses tekerleği görüyoruz. Bu tekerleğe yer verilmiş olması sevindirici, zira bu fiyat segmentinde pek kolay görmediğimiz bir özellik. Bu tekerlek yardımıyla sesi çok kolay şekilde ayarlayabiliyorsunuz. Üzerine tıkladığınızda ise sesi tamamen kapatabiliyorsunuz.

Klavyenin ağırlığı da gayet yerinde, 1 kilogram seviyesinde. Böylece masaya koyduğunuzda ve esnek ayaklarını da açtığınızda kaymıyor, yazı yazarken veya oyun oynarken yerinden oynamıyor. Rampage KB-R103 EXTREME, mekanik yapıda bir klavye. Outeum Blue Switch'lerin kullanıldığı klavyede, tuş başlıkları 50 milyon kez basıma kadar dayanıklı. Klavyenin kutu içeriğine baktığınızda 3 adet yedek switch'in yer aldığını görüyorsunuz. Yani klavyedeki switch'leri kolaylıkla değiştirebilirsiniz. Clicky + Tactile olarak kategorilenen bu switch'ler, oyuncuların sevdiği, mekanik sesli tuş takımını parmakların altına getiriyor. Yazı yazarken daktilo tadında sesli yapıda olan switch'ler, etkileşim hızı sayesinde uzun soluklu yazılarda konfor sağlıyor.

Sonuç olarak Rampage KB-R103 EXTREME'in fazlasıyla kullanışlı bir oyuncu klavyesi olduğunu söyleyebiliriz. 357 TL fiyat etiketine sahip olan klavye, performans bakımından rakipleriyle önemli bir rekabet halinde. Uygun fiyata mekanik klavye arayışında olan oyun severler oldukça memnun kalacaktır kanaatindeyiz. ◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Performans. RGB ışıklandırma. Ses kontrol tekerleği. Değiştirilebilir switchler.

EKSİ Bilek desteği bulunmuyor

80



AOC CQ27G2U 27 ✦

2K çözünürlük, 144Hz tazeleme hızı, 1 ms tepki süresi

Özellikle son dönemde 2K monitör kategorisinde çok sayıda ürün görmeye başladık. Açıkçası bu oldukça hoşumuza gidiyor, zira bizler de part time gamer olarak bu ürünleri kullanmayı seviyoruz. AOC'nin G Line segmentinden daha önce de monitörleri konuk etmişik. Artık 2'inci nesil G Line serisi modellere geçildi, bunlardan biri de elimizdeki AOC CQ27G2U modeli oluyor. Bu modelin önemli özellikleri arasında kavisli yapıya sahip olması başı çekiyor. Ayrıca yüksek tazeleme hızı ve düşük tepki süresi ile beraber rekabetçi oyunları sevenlere hitap ediyor. Şimdi gelin hep beraber bu monitöre daha yakından bakalım.

Elbette her zaman olduğu gibi tasarım ilk durduğumuz olacak. AOC CQ27G2U, 1500 yarıçap değerinde kavisli bir ekrana sahip. Böylece düz panellerden ziyade, görüntünün kendisini biraz daha sarmasını isteyenlerin beğeneceği bir model oluyor. Ekran kenar çerçeveleri de bir hayli ince tutulmuş. Böylece daha çok ekrandaki görüntüye odaklanmanız sağlanmış.

Keskin hatlarıyla dikkat çeken monitörde, stand da ayaklarını yere sağlam basıyor. Standın ortasında kablo boşluğu yer alırken, standın yine yükseklik ayarına izin verdiğini söylemek lazım. Yükseklik ayarı gibi, monitörü sağa/sola, öne/arkaya

doğru eğip bükebilmeniz de ergonomi açısından büyük önem taşıyor.

Bu arada tasarımda kırmızı şeritler dikkat çekici dururken, bu monitörde RGB ışıklandırma tercih edilmemiş. Böylece bu model, RGB ışıklandırmalı tasarımlı monitörlere göre biraz daha uygun fiyatlı bir model olmayı amaçlıyor.

AOC CQ27G2U, 27 inç boyutunda bir ekranın sahibi. 144Hz tazeleme hızına sahip olan bu ekran, 2K çözünürlüğünde görüntü üretebiliyor. Full HD ve 2K oyunları tam performansla yansıtabilen ekranda tepki süresi ise 1 ms. Böylece dediğimiz gibi özellikle rekabetçi oyunlar için önemli modellerden biri oluyor. Valorant, CS:GO veya Fortnite gibi, her ms'nin önemli olduğu akıcı oyunlar için tercih edilebilir. Bu arada bu modelin özellikle AMD ekran kartlı oyunculara hitap ettiğini de söylemek lazım, zira monitörde FreeSync Premium desteği yer alıyor.

Elbette rekabetçi oyunların yanı sıra renkli platform oyunlarından, görsel dünyasıyla dikkat çeken adventure oyunlarına kadar zengin bir yelpazeye de hitap ediyor. Zira kullanılan VA panelin renk demeti şahane. sRGB renk gamutunun yüzde 120'sini kapsayabilen monitörde parlaklık değeri 250 kandela olurken, tipik kontrast seviyesi ise 3000:1 şeklinde.

AOC CQ27G2U, bağlantı konusunda da zengin seçenekler sunuyor. HDMI 2.0 portlarından 2 adet olmasının yanında ayrıca DisplayPort girişi de yer alıyor. Böylece monitörü aynı anda konsola, bilgisayara bağlayabiliyorsunuz. Üzerinde hoparlörleri de var. 2 adet 2W'lık iyi ses veren hoparlörle gelen monitörde USB ihtiyacı için 4 adet porta da yer verilmiş durumda.

Sonuç olarak değerlendiresek AOC CQ27G2U, 27 inç boyutta kavisli bir ekrana sahip monitör arayanlar için iyi bir seçenek olacaktır. AOC'nin G Line serisinin profesyonel espor oyuncular tarafından tercih edildiğini de göz önünde bulundurursak, özellikle rekabetçi oyunlar için iyi bir monitör isteyenlerin ihtiyacını karşılayacağını net olarak söyleyebiliriz. Bu modelin fiyatının da şu an 3389 TL olduğunu söyleyelim.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Güzel tasarım. Ergonomik yapı. 2K / 144Hz / 1ms / 1500R kavisli panel. Başarılı oyun performansı. Bağlantı seçenekleri. Hoparlör desteği.

EKSİ -

90



IMOU Ranger 2 / Ranger Pro ✦

Oyun donanımlarını kapı kilidine emanet etmek istemeyenler için

Dile kolay, orta seviye bir ekran kartının 3000+ TL, yeni nesil bir konsolun ise 7500+ TL civarında olduğu, süperonik bir çağda ve ülkede yaşıyoruz. Yakın zamanda ikinci el otomobil alabildiğimiz bir fiyata oyun bilgisayarı topluyor, o otomobilin senelik sigorta bedeli tutarına oyun satın alıyoruz. Haliyle, elimizde olanı korumak da eskisinden çok daha fazla önem arz etmekte. Güvenlik kameraları deyince yakın zamana kadar aklımızda kocaman kameralar, bolca kablo ve saatler süren montaj işlemleri gelirdi ama çağ artık değişti. Ülkemiz pazarına henüz giriş yapan güvenlik sistemleri üreticisi Imou da birbirine benzeyen ancak birbirinden farklı yetenekleri olan iki kamera modeliyle konuştuk.

Bunlardan ilki olan Ranger 2 duvar aparatına sahip olmayan, set üstünde kullanım için geliştirilmiş bir model. Hem az yer kaplayan hem de transfer hızını yavaşlatmayan H.265 sıkıştırma algoritmasını kullanarak 1080P kayıt yapabilen kameranın Ranger Pro'dan en büyük farklı AI Human Detection sistemine sahip olması. Bu sayede evinizdeki kedi ile insanı birbirinden ayırarak gereksiz alarmların önüne geçilmiş oluyor. Bu özelliğin iyi çalıştığını da

belirtelim. Kendi üstünde bir siren sistemi de bulunan Ranger 2'nin Ranger Pro'dan bir diğer farkı da mesela bebek ağlamasını hissettiğinde telefonunuza anında bildirim gönderebiliyor olması. Peki set üstü bir kameranın kapsama alanı ne kadar başarılı. Ranger 2, kendi çevresinde 355 derece dönebilirken yukarı aşağı 5 ile 80 derece arasında hareket edebiliyor. Bu da neredeyse 360 dereceye yakın bir görüş sağlıyor. Dilerseniz evde olduğunuzda kamerayı gizlilik moduna alıp gereksiz yere kayıt almasının önüne geçebiliyorsunuz. Ayrıca iki taraflı ses erişimi ve son derece başarılı bir gece görüş modu da bu etkileyici pakete dahil. Imou Ranger Pro ise Ranger 2'den duvara monte edilebilmesi ile ayrılıyor öncelikle. Beraberinde gelen aparat ile montaj oldukça kolay, ayrıca eğer isterseniz set üstü olarak da çalışabiliyor. Ranger Pro'nun görüş açısı da Ranger 2'den bir miktar daha iyi. Kendi çevresinde 355 derece dönebilen ürünün dikey çekim limitleri ise 0-90 derece. Yani neredeyse eksiksiz bir kapsama alanı sağlıyor, bu da kapı önünde kullanım performansını yükseltiyor. Ranger 2'dek diğer özellikler de aynen Ranger Pro'ya dahil. Imou Life uygulamasının en keyifli tarafların-

dan birisi de siz evden ayrılıp belirlediğiniz alanın dışına çıktığınızda cihazı privacy modundan izleme moduna getiriyor olması. Anlık olarak canlı görüntüyü izleyebileceğiniz gibi screenshot alabiliyorsunuz da. Kayıt yapmak isterseniz SDKart veya Imou Cloud'u (ücretli) kullanabilirsiniz. Cihazların görebildiğim en önemli eksiği fişe bağlı olarak çalışma zorunluluğu. Elbette IMOU'nun daha profesyonel çözümleri de mevcut.

IMOU Ranger 2 piyasada 370 TL'ye bulunabilirken IMOU Ranger Pro'nun fiyatı 560 TL civarında. Ürünü kullanacağınız yer ara hol veya kapı önü ise Pro'yu, bebeğinize göz kulak olmak veya beklenmedik bir hareket algılandığında siren sesi duymak istiyorsanız Ranger 2'yi edinebilirsiniz. ✦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Uygun fiyat, yüksek izleme ve doğruluk performansı, başarılı mobil uygulama, gece görüşü harika
EKSİ AC gerilime bağlı kalmak zorunda. SD Card veya Cloud bağlantısı yoksa sadece anlık kayıt alabiliyor

90



XPG Levante 240

Etkili bir CPU soğutma çözümü

XPG Lavente 240. XPG'nin bu hem RGB desenli hem sıvı takviyeli CPU soğutucusunu bir süredir kullanıyoruz ve açıkçası sağladığı performansıyla da gayet memnunuz. XPG Lavente 240'nin kutusunda kurulumu için ihtiyaç duyabileceğiniz tüm parçalar çıkıyor. Intel ve AMD braketleri ve kabloları gibi ihtiyaç duyabileceğiniz her parçayı eksiksiz şekilde bulabiliyor ve kitapçık yoluyla kurulumu kolay şekilde tamamlayabiliyorsunuz. Kurulumu tamamlandıktan sonra ise tüm şıklığıyla kasanızın içindeki yerini alıyor. Bu arada Intel tarafında LGA 1200, 1366, 115x, 2066 ve 2011, AMD tarafında ise AM4 CPU yuva desteğine sahip olduğunu da belirtelim. XPG Lavente 240, tabii ki tam boyutlu bir soğutma bloğundan oluşuyor. Alüminyum radyatörün ön tarafında ise üzerinde çift halkalı 120 mm'lik fanların takılı olduğunu görüyoruz. Bu fan tasarımları hem düşük ses sağlayan tasarıma sahip, hem de RGB ışıklandırmalarıyla oyuncuların beğeneceği derecede cazibeli. Fanlar ARGB Sync tarafından yönetilen 20 LED içeriyor ve bu LED'ler özellikle yeni nesil anakartlar olmak üzere pek çok anakartla uyumlu durumda. XPG Lavente 240'nin soğutma çözümünde etkili davranabilmesini, 240 mm'lik geniş radyatör yüzeyinde katı alüminyum malzemenin kullanılmış

olması kadar, pompa tasarımı da destekliyor kuşkusuz. Cihazın içindeki soğutulmuş düşük buharlaşmalı soğutma sıvısını CPU'da dolaştıran ve kullanılan manşonlu kauçuk borular yardımıyla 240 mm'lik radyatöre yollayan bu pompa, cihazın kalbi konumunda. Burada Asetek'in en yeni soğutma çözümü kullanılmış. Geniş soğutma alanı ve ısı değişim verimliliği sağlayan 0.15 mm'lik mikro kanallı bakır levhadan oluşan bu tasarım neticesinde de ortaya muazzam bir sonucun çıktığını söyleyebiliriz. 600 ila 2000 devir arasında çalışabilen fanların performansı etkili olduğu kadar, gürültü anlamında da kulaklara bayram ettirecek cinsten bir sessizlik sağlaması, XPG Lavente 240'nin en sevdiğimiz yönlerinden biri oldu. Sıcaklık ve akustik arasında müthiş bir denge sağlanırken, özellikle hava soğutmalı bir fandan sonra bu tür sıvı soğutmalı bir soğutucuya terfi edecek olanlar da bu durumdan çok hoşlanacaklardır. Sistem boşta çalıştığında işlemciyi 25 – 27 derecelerde tutan, Benchmark yazılımlarında yük altında ise 55 – 65 dereceler arasında ısı değerlerini sağlayan XPG Lavente 240, oyun performansında da gayet etkili sonuçlar üretiyor ve işlemcinin ısını 35 – 40 dereceler arasında dolaştırıyor. Bunlar da gayet etkili değerler

olurken, elbette fanların ürettikleri ses değerlerini de ölçtük. XPG Lavente 240'nin üzerindeki fanlar yüzde 25 değerinde çalışırken 34 dBA değerinde ses üretiyor. Bu ses, yüzde 50 devir hızında 38 dBA'ye, yüzde 100'de ise 45 dBA'ye yükseliyor. Bu sonuçlar da genel çerçevede gayet iyi. İncelemenin başında sistem toplayacaklar için dedik, ancak sistemini güncellemek isteyenler için de gayet tercih edilebilir bir soğutucu çözümü oluyor XPG Lavente 240. Eski soğutucunuz ile arada etkili performans farkı alacağınız kesin. Elbette daha uygun fiyatlı alternatifleri de var, onları da değerlendirmek isteyebilirsiniz, ancak onları da yakından incelemek gerek. Şu an XPG Lavente 240'ı pazarda 1129 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Eğer iyi ve sorunsuz bir CPU soğutucu arıyorsanız XPG Lavente 240 önerimizdir. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Gerçekten başarılı soğutma performansı. Malzeme kalitesi.

RGB desenli tasarım.

5 yıllık garanti.

EKSİ Manuel RGB denetleyicisi yok



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
94

2021'İN MERAKLA BEKLENEN FİLMLERİ VE DİZİLERİ

Durgun başlayıp sonradan açılacak olan 2021 sezonunda neler izleyeceğiz,
hepsi burada!



2021'İN MERAKLA BEKLENEN FİMLERİ VE DİZİLERİ

FİLM 22 ARALIK 2021

MATRIX 4

Yıllardır ha geldi, ha gelecek derken sonunda Matrix 4 geldi. İlk filmde bu yana birçok badire atlatan filmdeki en büyük değişim ise filmin yönetmenleri Wachowski Kardeşlerde yaşandı. Wachowski Brothers oldu Wachowski Sisters. Aralık 2021 de vizyona girecek film, bu senenin en merak edilenlerinden. Genellikle bir şeyi tadında bırakmadıklarında o işten hayır gelmiyor. Bu sebeple Matrix 4'ün diğer üç filmin gölgesinde kalacağı gibi bir ön yargım var. Serinin demirbaşlarından Keanu Reeves ve Carrie Anne Moss bildiğimiz gibi Matrix 4'te yer alırken Morpheus karakterini canlandıran Laurence Fishburne filmde olmayacak. Filmde ayrıca kötü adam olarak Neil Patrick Harris ve Hindistan'ın milli gururu Priyanka Chopra da yer alıyor (Dünya güzeli seçildi, Amerika'da müzik ve oyunculuk kariyeri yaptı, Jones Brother grubunun minik Jones'u ile evlendi, daha ne yapсын bu kadın?!) Evet, Neil Patrick kötü adam olacak! Açıkçası bu filmle ilgili en merak

ettiğim şey komik rolleri ile tanınan Neil'i nasıl bir kötü adam yaptıkları. Neil'i kötü adam olarak düşündüğümde aklıma Neil'in bir ödül töreninde Hedwig and the Angry Inch filmindeki Hedwig'in taklidini yapıp "Sugar Daddy"

şarkısını söyleyiş hali geliyor. Yani ondan en fazla o kadar kötü olur bence. Filmin konusu ise hala gizemini koruyor. Hakkında bildiklerimiz sadece geçmişe gidilmeyeceği, bir de içinde bolca aşk ve aksiyon olacağı. ♦



FİLM 16 TEMMUZ 2021

UNCHARTED

Ne zaman Uncharted adını duysam serinin müziği kulaklarımda çınlamaya başlar. Bir oyun uyarlaması olan Uncharted, Last of Us ile beraber yapımcı firma Naughty Dog'un en gözde oyunu. Filmde Spider-Man rolüyle gönlümüzde taht kuran Tom Holland'ı serinin ana karakteri Nathan Drake, tecrübeli aktör Mark Wahlberg'i de Nathan'ın akıl hocası Victor "Sully" Sullivan olarak göreceğiz. Hemen belirteyim, Uncharted filmi, oyun serisinin hikâyesine dokunmayacak ve tamamen kendine özgü bir senaryoya sahip olacak. Film bir "prequel" yani öncesini anlatan bir hikâye üzerine kurgulanmış. Dolayısıyla daha genç bir Nathan ile Sully göreceğiz. 2008'den bu yana adeta can çekişen ve ha çıktı, ha çıkacak, az kaldı resmileşecek derken uzun yıllar

süren bekleyişin ardından iş resmiyete döküldü. Film için Tom Holland'ın vücut geliştirdiği de bilinmekte. Yönetmen koltuğunda Venom ve Zombieland gibi filmlerin yönetmenliğini de yapmış olan Ruben Fleischer var. Tom Holland ve Mark Wahlberg'in yanı sıra Chloe Frazer rolünü Sophia Ali canlandıracak. Ayrıca nasıl bir rolde karşımıza çıkacağını bilmemek de ünlü oyuncular Antonio Banderas ve Bryan Cranston'un da filmde yer alacağı söylentiler arasında. Vizyon tarihi olarak 16 Temmuz 2021 gösteriliyor. Bu arada, Last of Us için de 2021'de bir dizi çıkması planlanmış durumda. Elbette bu da bomba bir haber fakat bahsettiğim gibi 2008 yılından beri çıkış gerçekleştirmeye çalıştığı için Uncharted filminden bahsetmek daha doğru olur. ♦



FİLM 17 EYLÜL 2021

DEATH ON THE NILE

En sevdiğim Agatha Christie romanı olan Nil'de Ölüm, bir kez daha beyaz perdede. Eylül 2021'de vizyona girecek Nil'de Ölüm filmi, polisiye edebiyatı denilince akla gelen ilk isimlerden olan Agatha Christie'nin aynı isimli romanın uyarlaması. Roman daha önce de 1978'de sinemaya uyarlanmıştı. Ayrıca 2004 yapımı bir dizi ve 2007 yapımı bir bilgisayar oyununa konu olan bu roman gördüğümüz gibi oldukça popüler. Gal Gadot ve Kenneth Branagh'ın başrollerinde yer aldığı Nil'de Ölüm'de adı üstünde, bir ölümün gizemini

çözmeye çalışıyoruz. Hikâyemiz Nil'de ve bir gemide geçiyor. Hikâyeye göre sosyetik Linnet Doyle ve yeni kocası, balayını geçirmek üzere Nil Nehri'nde son derece lüks bir yolculuğa çıkarlar. Agatha Christie romanlarının ünlü, Belçikalı olduğunu sürekli vurgulayan, kısa ve tıknaz dedektifi Hercule Poirot da aynı gemiyle tatile çıkmıştır. Doyle'un öldürülmesi dedektifimizin tatilini yarıda keser ve gemi içinde gizem dolu bir soruşturma başlar. Bayılırim gizem çözmeye diyenlere kitabı da filmi de kaçırmayın derim. ♦

FİLM 5 KASIM 2021

ETERNALS

Marvel Sinematik Evreni'nin dördüncü aşamasında heyecanla beklenen filmlerden biri Eternals. Sanki yeni bir süper kahraman grubu adı gibi dursa da Eternals oldukça farklı. Marvel Sinematik Evreninde çok çok eski zamanlarda Celestial denen Tanrılar, deneysel gezegenler oluşturmakla meşguldüler. Deneyler sonucunda ortaya çıkan gezegenlerden biri de Dünya'dır. Günümüzden yaklaşık beş milyon yıl önce, yeryüzünde üç ayrı ırk yaşamaktaydı. İnsanlar, Deviantlar ve Eternallar. Deviantlar ve Eternallar çok uzun yaşayabilen varlıklardı. Onları ayıran temel özellik ise Deviantların son derece kötü yaratıklar olmalarıydı.

(Yakından tanıdığımız Thanos, hem deviant hem de eternal geni taşımaktadır) 1970'lerin en sevilen çizgi romanlarından olan The Eternals, Jack Kirby'nin oluşturduğu bir dizi. Hatta diziden de öte, Marvel Evreni içinde önemli bir yapıtaşı. Eternallar tarih boyunca pek çok farklı karakterle karıştırıldı. Mesela filmde Angelina Jolie'nin canlandırdığı Thena, Athena ile karıştırılmıştır. Kozmik enerjiden silah oluşturabilen Thena'dan başka Salma Hayek'in canlandırdığı Ajax, Eternalların ruhani lideri, insan medeniyetinin gelişmesine katkılarda bulunmuş şifacı özelliğini hem insanlar hem de Eternallar üzerinde kullanan birisi. Filmde bu iki ırkın tarih

boyu süregelen mücadelesini izleyeceğiz. Yeni karakterler tanıyacak olmamız bir tarafta dursun, benim en merak ettiğim şeylerden biri Thanos'u tekrar görüp göremeyeceğiz. Eternals 5 Kasım 2021'de vizyonda olacak. ♦



FİLM 1 EKİM 2021

DUNE

En ünlü bilimkurgu kitaplardan birisi olan Dune, nasıl oldu da şimdiye dek film serisi haline gelmedi hayret ediyorum. Benim için tüm filmler, kitaplar bir yana "The Lord of the Rings" serisi bir yana. Lakin düşünün ki ünlü yazarlar Dune için Yüzüklerin Efendisi ile kıyaslanabilecek tek kurgusal roman diyorlar. Frank Herbert'in yazdığı Dune: Çöl Gezegeni ilk kez 1965'te yayınlandı. Kitap, içi oldukça dolu bir bilimkurgu romanı. İnsan psikolojisi, din, siyaset, cinsellik kavramları, sosyolojik yapı gibi derin konuları da ele alıyor. Felsefi bir derinliğe sahip olan bu roman okuyabileceğiniz en şahane eserlerden. Derin bir konusu olan Dune'nun günümüzde sinemanın para ile özdeşleştirilmesinden dolayı biraz yüzeysel bir şekilde uyarlanacağını düşünüyorum. Filmin Star Wars tarzında, daha aksiyon içerikli olmasını bekliyorum. Aslında Dune daha önce David

Lynch tarafından sinemaya aktarılmıştı ama ana akımda çok popülerleşen bir film olmadı. Ayrıca 2000 yapımı bir mini dizisi ve 1992 yapımı strateji oyunu da bulunmakta. Konusu ne derseniz, size şunu derim; olay içinde olay, sanki Inception. Pardon o rüyaydı! Neyi anlatayım arkadaşım, çok derin bir konusu ve bir o kadar çok Dune kitabı varken! Orijinal seri altı kitaptan oluşuyor. Yazar Frank Herbert ölünce seriyi oğlu ve Kevin J. Anderson devam ettiriyor ve aynı Star Wars serisinde olduğu gibi hikâye bundan sonra, yayınlanan altı kitabın öncesine gidiyor. Tabii bu orijinal altı kitabın arasında geçenler, yayınlanan tüm romanların sonrasında geçenler olmak üzere bir sürü kitap var. Dune Ekim 2021 tarihinde, yeniden ertelenmezse vizyona giriyor. Filmin yönetmeni canımız Denis Villeneuve. Filmde Paul Atreides'in hikâyesi anlatılıyor. Dune adıyla

bilinen Arrakis bir çöl gezegeni ve bu gezegende Baharat adı verilen bir kaynak için büyük bir rekabet var. Paul ve ailesi tuzağa düşürülür ve Paul, mesih olarak görülür. Büyük bir mücadele başlar. Gerisi tarih, okumadıysanız içine düşüp kalacaksınız. ♦



FİLM 8 EKİM 2021

MORBIUS

Süper-korku (süper kahramanlı ve korku temalı) olan bu film Spiderman'ın düşmanlarından vampir Morbius'un hikâyesini anlatacak. Filmde Morbius olarak Jared Leto'yu izleyeceğiz. Suicide Squad filminde Joker rolü ile bolca eleştirilmiş hatta alay konusu olmuş olan Leto'nun bu sefer sınırlarını zorlayacak kadar iyi bir oyunculuk çıkarıp Joker rezaletinin kendisinden değil, senaryodan kaynaklandığını göstereceğine inanıyorum. Filmin konusuna gelirse: Bilim adamı Michael Morbius'un çok nadir görülen bir kan hastalığı vardır. Hem kendisini hem de onunla

aynı hastalıktan mustarip olan kişileri kurtarmak için tedavi aramaktadır ve aradığı tedaviyi yarasalarda bulduğuna inanır. Başlarda işler yolunda gitse de daha sonra sarpa sarar. Yarasalardan aldığı genler Morbius'u bir vampire dönüştürür. Nefret etse de kan bağımlısı olan Morbius istemeden tehlikeli birisi haline dönüşür. Morbius aslında dramatik bir hikâyeye sahip. Hastalığından kurtulup, insanlara yardım etmeye çalışırken daha çok dibe batmış birisinin hikâyesi. Bu arada 25 Haziran 2021'de Spider-Verse ikinci filmi olan Venom 2 de vizyonda olacak. ♦

DİZİ

AMERICAN HORROR STORY 10. SEZON

Ryan Murphy sever misiniz? Ya da duydunuz mu? Rengârenk temalı, şatafatlı, danslı, müzikli, dönemsel, korkulu, cinayetli bir dizi izliyorsanız o dizinin Ryan Murphy dizisi olma ihtimali çok yüksektir. AHS'nin de yaratıcısı bizzat Ryan Murphy. Özellikle son dönemde Netflix ve Murphy birbirini çok sevmiş olacaklar ki birlikte bolca yapıma imza atıyorlar. Bazı sezonları ile harika, bazıları ile rezalet olmasına rağmen 10 sezondur devam etmeyi başaran bu dizi, birbirinden bağımsız sezonları ile en sevdiğim dizilerden. Her sezon teması değişen AHS'de ufak değişiklikler dışında aynı oyuncuları farklı rollerde görüyoruz. Yeni sezonda Evan Peters ve Sarah Paulson gibi aşırı yetenekli oyuncu-

ların yanında sıra dışı bir isim daha dizide yer alacak: Macaulay Culkin. Şu bizim Evde Tek Başına'nın akıllı sevimli Kevin'ı. Sıra dışı deme sebepim de kendisini çocukluktan bu yana ilk kez ciddi bir projede göreceğiz olmamız. Culkin de şöhreti genç yaşta yakalayıp, onunla başa çıkamayanlardan olup saçma sapan bir genç haline gelmesi ile konuşuyordu. Bakalım yıllar oyunculuğuna neler getirdi, ondan neler götürdü. Her sonbahar yeni sezonu ile FX'de yayınlanan dizi korona virüs engeline takılmış ve 2020 yılında gelmesi beklenen sezonu 2021'e ertelenmişti. AHS 10. sezonunun Eylül 2021'de yayınlanması bekleniyor. ♦



DİZİ

RESIDENT EVIL

Düzinelerce oyun, kitap, çizgi-roman ve çeşitli film/animasyon uyarılamasından sonra 2021'de bir kez daha Resident Evil'e doycacağız. Bu sene oyun serisinin merakla beklenen sekizinci oyunu Village dışında Netflix'in bir dizisi ve iki animasyon filmi ile bir adet "reboot" vazifesi görecektir sinema filmi karşımızda olacak. Bizim konumuz ise Netflix'in yapımcılığını üstlendiği dizi. Sekiz bölümden oluşacağını bildiğimiz yeni Resident Evil serisinin hikâyesi de kendine özgü ve kafa karıştırıcı olacak gibi. Bu defa olaylar iki farklı zaman diliminde geçiyor. Hikaye kısaca şöyle: Resident Evil evrenini bilenlerin aşına olduğu Albert Wesker karakterinin soyadını taşıyan on dört yaşlarındaki iki çocuk; Bille ve Jade Wesker, babalarının dünyanın sonunu getirebilecek karanlık sırlarını öğrenmek için yine serinin sembol şehri Raccoon City'ye gelirler. İkinci zaman dilimi ise gelecekte geçmektedir ve insanlık T-Virüsü yüzünden yok olmanın eşiğine gelmiş ve artık çeşitli zombilerle yaratıkların kol gezdiği dünyada yaşama mücadelesi verilmektedir. Dedikim gibi işin içinde Netflix olduğundan bu kez beklentilerimiz yüksek. Ayrıca Wesker'lara odaklanılmış olması da bir başka merak uyandırıcı etken. Şimdilik oyunlardan hangi karakterler var ve hikâye nasıl bir yol izleyecek bilmiyoruz. Hatta Wesker'ları kim oynayacak o bile açıklanmamış olsa da bizler dört gözle dizinin çıkış yapmasını bekliyor olacağız. ♦



DİZİ

ERŞAN KUNERİ

Hadi ama hep yabancı dizilerden bahsedecek değiliz. Biraz da toplarımıza dönelim. İlk olarak Gora filminde kısa bir sahnede gördüğümüz Erşan Kunter karakterinin uzun zamandır bağımsız bir filminin yapılması bekleniyordu. Müjde Netflix'ten geldi. Netflix "Bir Başkadır" dizisi ile güzel Türk dizileri yapabileceğini göstermiş oldu. Erşan Kunter dizisinden de umutluyuz. 1980 öncesinin erotik film yapımcılarından biri olan Erşan Kunter'in 1975-78 arasındaki sinema macerasının anlatılacağı projenin senaryo çalışmaları devam ediyor. Erşan Kunter, Gora filminde sadece 2 dakika 15 saniye görünse de ilginç kişiliği, yaşamı, yaşadığı dönemin sıra dışılığı ile büyük bir hayran kitlesi kazanmıştı. Dizi şimdilik bir sezon olarak tasarlandı. 30'ar dakikalık sekiz bölüm olması bekleniyor. Cem Yılmaz, dizinin tutması halinde ikinci sezonla devam edeceğini söylüyor. ♦



DİZİ

WANDA VISION

Disney+'ın 15 Ocakta başlayan yeni Marvel dizisi WandaVision, Wanda Maximoff namı diğer Scarlet Witch'in ve Vision'nun hikâyesini anlatıyor. Altı bölümden oluşan bu mini dizi, Marvel sinematik evreni ile bağlantılı olacak. Daha önce de Scarlet Witch ve Vision olarak gördüğümüz oyuncular Elizabeth Olsen ve Paul Bettany karakterlere bir kez daha hayat veriyorlar. Dizi oldukça farklı bir Marvel dizisi, bu bir sitcom. En azından öyle başlıyor. Sitcom gibi Marvel dizisi mi olur demeyin, yapmışlar ve bence süper olmuş. İlk bölümü ile Tatlı Cadı'yı anımsatan dizi nostalji severlerin kesinlikle beğeneceği bir yapımdır. 60ları, 70leri, 80leri aşın seven birisi olarak kahramanlarımızın farklı dönemlerdeki hallerini görmek benim için çok keyifliydi. Aslında dizi yaşanmış ve yaşanacak birçok olaya göndermelerle dolu ve işi o yönde değerlendirdiğinizde olaylar eğlenceli olmaktan çıkıp işinizi burkabiliyor. Dizi her ne kadar eğlenceli bir şekilde başlamış olsa da sonlara doğru büyük bir kaosa giriyor. Spoiler vermeden şunu söylemeliyim ki Wanda, Avengers: Infinity War'da yaşadığı trajediden sonra bizi kendi yarattığı gerçekliğine çekiyor ve o gerçeklik git gide yıkılmaya başlıyor. Ayrıca Wanda'nın hikâyesi aslında 2022'de çıkacak "Doctor Strange in the Multiverse of Madness" filmine bir ön hazırlık niteliğinde. 12 Şubat'ta son bölümü yayınlanacak bu mini dizi bence en iyi MCU yapımlarından biri. ♦



ANİME

SHAMAN KING

Ülkemiz televizyonlarında yayınlandığı için oldukça fazla Türk hayranı bulunan Shaman King geri dönüyor! Geçtiğimiz senenin yazında ansızın bomba bir haber ile Shaman King'in yenilenmiş olarak sevenleri ile buluşacağı duyurulmuştu. Mangaka Hiroyuki Takei'nin kaleminden çıkan seri, manga olarak 1998 ve 2004 yılları arasında yayınlanmıştı ve eş zamanlı olarak 2001-2002 yıllarında 62 bölümlük bir anime serisi de yayınlanarak dünya çapında bir fenomene dönüşmüştü. Bir şaman olan Yoh Asakura ve arkadaşlarının macerasını konu alan anime serisi, her ne kadar mangasına sadık kalarak başlasa da, yayınlandığı dönemde manga devam ettiğinden bir müddet sonra kendi hikâyesini kurgulamıştı. Nisan 2021 yılında çıkması beklenen ilk bölümüyle yeni anime mangaya, yani orijinal hikâyeye sadık kalarak ilerleyecek. Bu durumun aynısını vaktiyle Fullmetal Alchemist ve Fullmetal Alchemist: Brotherhood serileri ile de deneyimlemiştik. Ve yine orijinal hikâyenin çok daha başarılı olduğunu da görmüştük. Dolayısıyla yeni Shaman King serisinin ilkinin üzerine katarak yılın en iyi anime serilerinden biri olacağını düşünüyorum. ♦



♦ Olca Karasoy Moral

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Bu ay az ama öz eser tanıtalım dedik, bunları kaçırmayın.

ANİME

TOWER OF GOD

2020 animelerinden olan Tower of God (Kami no Tou), 2010'da başlamış ve günümüze kadar devam eden bir manhwa (Kore çizgi romanı) uyarlaması. Aksiyon, macera, gizem türündeki bu anime benim için 2020'nin en iyilerinden oldu. Olaylar Bam isimli karakterimizin etrafında şekilleniyor. Bam büyük ve gizemli bir yapı olan Kule'nin altına hapsedilmiştir. Kule yüksek bir statü ve daha iyi yaşam koşulları olan bir yerken Kule'nin dışındaki hayat oldukça sefil ve zordur. Bam Kule dışındaki anlamsız ve hiçliklerle dolu hayatını Rachel isimli arkadaşı ile paylaşmaktadır. Rachel'in tek bir hayali vardır o da yıldızları görebilmek. Bunun için Kule'ye tırmanması gereklidir ve bir gün ona Kule'ye tırmanma hakkı verilir. Rachel hiç düşünmeden Bam'ı terk eder ve Kule'ye tırmanmak için yola çıkar. Rachel'in arkasında harap olan Bam ise bir şekilde Kule'nin kapısını açmayı başarır ve Rachel'i hayatı pahasına bul-

mak üzere maceraya atılır. Kule, geçilmez kapılar tarafından korunmaktadır ve mühür- lüdür. Nadir durumlarda, sadece olağanüs- tü insanlar kapıları açıp Kule'ye girebilmek- tedir. Bu insanlara da Kurlsızlar denir. Bam da seçilmemiş birisi olarak Kule'ye girmiş ve bir Kurlsız olmuştur. Seçilmiş olan Kurallı denilen kişiler ile birlikte Kule'ye tırmanmak zorunda kalan Bam, bunun zorlukları ile de karşı karşıya kalacaktır. Üstelik Kule'ye tırmanmak hiç de kolay değildir. Kule'nin her katında farklı bir zeka yahut güç testi uygulanmakta ve testlerin zorluğu gittikçe artmaktadır. Aslında Kule'ye tırmanmakla ilgilenmeyen, tek amacı Rachel'i geri kazanabilmek olan Bam'ı ihanetler ve sınavlar ile dolu büyük bir macera beklemektedir. Bu macerada Bam gerçek gücünü keşfedecek ve yeni dostluklar elde edecektir. Minik bir spoiler; sezon finalinde sinirden kudurup sövmeye ve yeni sezon için gün saymaya başlayacaksınız.

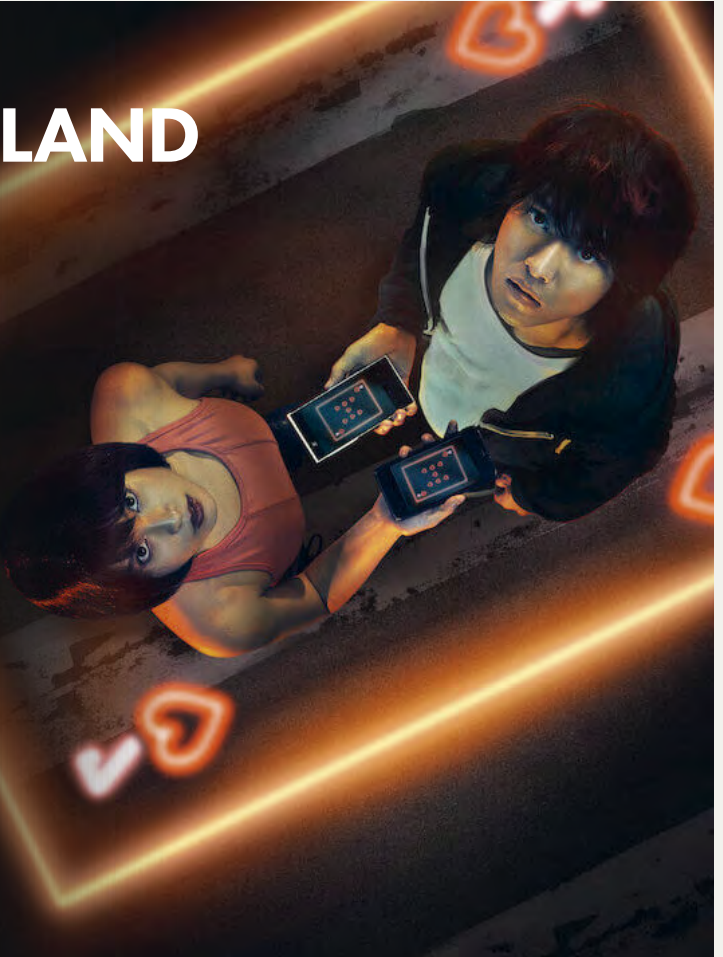
◆ Olca Karasoy Moral



Dizi

ALICE IN BORDERLAND

Dizi 2010-2016 yılları arasında yayınlanmış olan aynı isimli manganın uyarlaması. Serinin ismi aklara ilk olarak Alice in Wonderland'ı getiriyor ve dizi başlar başlamaz gözleriniz Alice isimli bir kıza arıyor lakin bu seride Alice isimli bir kız yok! Alice dizinin ana karakteri Arisu ile özdeşleştirilmiş. Hemen belirteyim Arisu bir erkek. Üç lise öğrencisi olan Arisu, Karube ve Chota'nın hayatları pek de iyi gitmemektedir. Yaşamlarından sıkılmış, sorunlarından kaçamayan bu üç arkadaş bir anda kendilerini Borderland denilen paralel bir evrenin içinde bulurlar. Her yer, her şey yerinde dursa da insanlar yok olmuştur. Üstelik Borderland'de hayat kalmak için düzenlenen oyunlara katılmak ve o oyunları kazanmak zorundasınız. Borderland'de her oyun bir iskambil kağıdı ile özdeşleştirilmiştir. Bu kartların çeşitli anlamları vardır. Kupa serisi ihanet oyunlarını, karo serisi zeka oyunlarını, sinek serisi takım oyunlarını, maça serisi ise güç oyunlarını temsil eder. Yaşamak için oyunu kazanmak gerekmektedir. Oyunu kazanana belli bir yaşam süresi verilir. Oyuncu süre bitene kadar yeniden oyuna girmek zorundadır aksi halde ölecektir. Ana karakterimiz Arisu bir yandan oyunun kendisi ile mücadele edip hayatta kalmaya çalışırken diğer yandan oyunun gizemini çözmeye çalışacaktır. Ayrıca yaptığı seçimler sonucu hem kendi vicdanı hem de oyun içinde kendi kötülük imparatorluklarını kurmaya çalışan insanlar ile savaşması gerekecektir. Alice in Borderland seyircisini oldukça geriyor, heyecandan koltuğun tepesine tünemenizi sağlıyor ve karakterler ile birlikte aklınızı zorlamanıza neden oluyor. ◆ Olca Karasoy Moral



OSLO, 31 AUGUST

Yılın ilk çeyreğinde, yani pandeminin hayatlarımızı formatlamasının ilk yaş gününe yaklaştığımız zamanlardayız. Zihnimizin o vakitlerde tasavvur dahi edemeyeceği kadar yaşam alanımızın sınırlandığı bir distopya türevinde, hayatta kalmaya çabalyoruz. Zaman algısına çelme takan bu illetle savaşıırken, vakti boşa akıtmamaya endekslili minik kazanımlar peşindeyiz. Hazırlıksız yakalanan bu yeni yaşam biçimine herkes farklı reaksiyonlar vermiş olsa da sanırım birçoğumuzun mesai ayırmak üzere ortaklaştığı ilgi alanlarından biri sinema ve onun büyüdü dünyası.

Alternatif platformların bu dönemde yükselişe geçmesiyle, festival filmlerinin daha fazla kitleye ulaşma şansı yakaladığını söyleyebiliriz. Yönetmenliğini Joachim Trier'in yaptığı, 31. İstanbul Film Festivali'nde Jüri Özel Ödülünü alan "Oslo, 31 August" da bunlardan biri. İçsel yolculuk anlamında, özellikle içinden geçtiğimiz bu günler ile bir bağ kurması bakımından izlemesi kolay, sindirmesi zor bir gerçeklik. Kalabalık sosyal çevreye rağmen içi ıssız bireyi, yüzyıllardır süregelen öğretilmişliği, modern insanın yalnızlığını, kabul görmenin ağır şartlarını; izleyicinin boğazına düğüm atarak, ellerini buza kestirerek anlatan enfes bir dram, iliklere kadar yabancılaşma. Norm dışı olanın sistemde yok kabul edildiği günümüz toplumlarında, bir bireyin varoluş sancısı.

Kendi zihninin içine hapsolan, çaldığı kapılardan gelen koşullu kabulleri reddeden, varoluş amacını hiçbir şey ile temellendiremeyen, bulunduğu gezegene sığamayan Anders'in hayata karışma çabasına tanık ve ortak oluyoruz Oslo, 31 August'ta. Yolculuğumuz, rehabilitasyon sürecinde olan uyuşturucu bağımlısı Anders'in bir iş görüşmesine gitmek üzere Oslo'ya dönüşüyle başlıyor, geçmiş ve gelecek arasında bağ kurma çabasıyla da ilerliyor. Yakın arkadaşı Thomas'ı ziyaret etmesiyle, dönüşmekten korktuğu personalar ve içinde olmaktan kaçındığı durumlar ile yüz yüze geliyor.

Anders'in ne olmak istemediği hakkındaki netliği, Thomas'ın çizdiği rollere olan yabancılaşma hissiyle keskinleşiyor. İş görüşmesinde özgüveni yerinde bir editör aday olarak mülakat koltuğuna otursa da söz dönüp dolaşıp eski bir madde bağımlısı oluşuna geldiğinde yaşanan duraksamalar, ortama yayılan güvensizlik kokusu, yargılayıcı bakışlarla Anders'in üzerindeki çelikten zincirin ilk halkası kopuyor, çözülmenin ilk aşaması başlıyor. Aile içi hesaplaşmaları ve katıldığı bir partide kendisiyle yüzleşmesiyle kayboluşu derinleşiyor. Tek bir günde geçen hikaye, her ne kadar yol ayrımları içeriyor gibi dursa da yolların her biri çıkmaza varıyor. Çıkmazların nedeni ise, zihniyle sürekli mücadele eden, geç kalmışlık hissine teslim olan, içinde bir balon gibi şişen anlamsızlığa karşı koyamayan Anders'in ta kendisi. Kendini başarısız olarak tanımlayan, geçmişini hatalar yığını olarak gören Anders, sanıyorum ki insani bir refleks olarak toplumda "tutunmuş" olarak addedilen bireylerin hayatlarını merak ediyor, dışarıdan bir eklenti olarak diğerlerinin hayat akışında izleyici olup bir aidiyet arıyor. Onların sosyal ortamlarında yer edinme kaygısıyla bir kapı aralamaya çalışıyor. Bir rutinin içinde her

gün aynısına uyanan, yaş ile paralel giden misyonları bir bir yerine getiren bireylerin hayatının bir benzerini kurabilmek için, tekleyen silahındaki tüm mermileri harcasa da beynini kemiren aidiyetsizlik ve boşluk hissi ile baş edemiyor. Bu farkındalık halinin altında eziliyor, ufalanıyor. Toplumsal norm ve misyonları kabul ederek yaşamı standardize etmeye ve kurumlar üzerinden taahhütlendirilen bireyliğe zihnen kendini hazırlasa da, tüm bunların karşısında bomboş hisseden Anders'in oradan oraya savrulmasını duygu geçişlerini yaşıyoruz. Öğretilmiş hayallere dair herhangi bir arzu beslemeyen karakterimizin vazgeçişini onun donuk gözlerinden izliyoruz. Gezegendeki yok olup gitmemizin ya da var olmamızın hayat akışında zerre etki yaratmadığı gerçeği; doğan gün ile tam saatinde kusursuz işleyemeye başlayan tramvay, yerli yerinde kıpırtısız duran boş yüzme havuzu gibi öğeler ile metaforik olarak anlatılıyor. Bu depresif karakter üzerinden büsbütün gerçekliğin iliklere kadar hissedildiği evrensel dram; hayatlarımıza, modern dünyaya ayna tutuyor. Bu türün alışılmışının aksine uzun diyaloglar filmin akışkanlığını artırırken, Anders'in gözünden, duran ancak genel çerçevede akan zaman temasını hedef alan yakın planlar, yaşanmışlık ve boşluk olgusunu perçinliyor.

Refah seviyesi ve yaşam standartlarının yüksek olduğu Kuzey coğrafyasında, düz mantık ile beklenenin aksine depresif, melankolik ve hatta intihara meyilli bireylerin oranının nasıl bu kadar yüksek olabileceğine dair akıllarda bir sorgu çalıştırıyor Oslo, 31 August. Herkesin bulunduğu cevap kendine, belki de bulamadığı... Filmin en can alıcı sahnelerinden birine, şehir merkezindeki kafede geçen bol renkli hayaller içeren diyalogların tam ortasına kendinizi konumlandırırsanızda, gözlerinizde bir pırıltı mı oluşacak yoksa kocaman bir boşluk mu? Kendi hayatınızdaki anlam arayışınıza dair cevap, nabız seviyenizden tam o kareye yansıyan bakışınızda gizli...

Bence... ◆ Eda Aydın





DC Comics tarafında 2021 nasıl geçecek?

Çizgi romanı yakından takip eden herkes, özellikle pandeminin tüm gücünün hissedildiği dönemlerden sonra DC Comics merkezinde köklü değişiklikler olduğuna dair dedikoduları duymaya başladı. Hatta bu dedikodular öyle bir noktaya geldi ki, Jim Lee'nin işi bıraktığı ve hatta 2021 baharında DC Comics'in basılı çizgi roman işlerini sonlandıracağına kadar duyumlar havada uçmaya başladı. Tabii ellerini ovuşturana bir kesimin dışında, genel olarak tüm çizgi roman aleminde soğuk düş etkisi yapan haberler hem fanları hem de bizim gibi çizgi roman dükkanları oldukça üzdü. Nitekim DC'de pek çok değişiklik gerçekten oldu, ama kazın ayağının pek de o dedikodulardaki gibi olmadığını iyice anladığımız şu günlerde ne oluyor yahu bu DC'de?! Gelin daha çok geç kalmadan sizleri neler beklediğine bakalım!

Wonder Woman Mitolojisi Büyüyor!

New 52, Rebirth ve şimdi de Future State! Death Metal'in bitişini takriben DC yine çizgi roman diliyle "soft reboot" olarak adlandırabileceğimiz bir sürecin içine giriyor! Ocak ve Şubat ayında çıkacak Future State temalı sayılar bizi Mart ayında başlayacak büyük değişime hazırlarken, aslında New 52 (2011)'den beri yapmak istedikleri 10 yıllık planın da sanırım son hamlesine geliyoruz! Ve bu çok büyük olasılıkla Miles Morales, Spider-Gwen, Amadeus Cho, Strange Academy gibi karakter ve başlıkların başarısından etkilenmiş gençleşen ve çeşitlenen kadroları daha çok göreceğiz. Bu yazı boyunca DC'nin açıkladıkları dışında bir spoiler vermemeye gayret edeceğim, buraya sığdırdığımızdan çok daha büyük değişikliklere gebe!

Paragrafın başında DM'den bahsetmiştik, kişisel olarak öncüsü Metal kadar tat vermese ve DC Lore'unu öğretmese de Death Metal, kozmik büyüklüğü ve DC aleminde yaratacağı etkilerin silinemeyecek olması nedeniyle oldukça önemli bir seri olarak yer alacak. Bu serinin en çok yorulan karakterlerinden biri olan ve 2020'de aynı zamanda Dead



Earth gibi bana kalırsa oldukça keyifli bir elseworld hikayesinde gördüğümüz, en azından ilk filmi güzel olan Wonder Woman mitolojisi ise büyüyor! Infinite Frontier'la birlikte Justice League'de olmayacağını öğrendiğimiz Diana, yerini Brezilyalı Yara Flor'a bırakırken aynı zamanda en son 70lerde gördüğümüz Diana'nın siyah iğ kardeşi (nasıl oluyor diye sormayın) de çizgi romanlarımızı giriş yapacak. Future State Immortal Wonder Woman'ı çok yeni okudum, bu sene WW karakteri çok şeye gebe. Benden duymuş olmayın ama belki de bir DC evreni Asgard'ı ve hatta Thor'uyla tanışabilirsiniz....

James Tynion, Joker ve Batfamily

Tom King'in ertesinde aldığı Batman rununda özellikle King'in yazımını fazla post-modern bulanların gözüne hoş gözükecek bir seri yaratmıştı Tynion. Joker serisinin finansal zorluk çeken DC için kullanılmaması mümkün değildi ve beklenen oldu. Joker 90'lardan sonra ilk kez kendi serisine kavuştu. Jim Gordon'ın pivot bir rolünün olacağı seride Tynion'un elinde tüm Batman ailesi varken neler yapabileceği doğrusu beni heyecanlandırıyor, özellikle Harley Quinn artık resmen Batfamily'nin resmi bir üyesi olmuşken. Gelecek vadeden yazarlardan Stephanie Philips'in yazacağı yepyeni Harley Quinn serisi de Mart ayında başlıyor. New 52'dan beri en az ilk 10-15 sayısının mutlaka eğlence vadettiği Harley, bakalım değişen DC evreninde neler yaşayacak? Çok güzel variant kapak seçenekleri olduğunu da belirtelim.

Bruce Wayne'nin nerede olduğunu pek de anlamadığımız Future State serilerinde Urban Legends başlıklı yepyeni seriler göreceksiniz. Bu seriler genelde Batman



ve b-klasmanı yardımcı/düşmanlarına odaklanırken belki de birkaç sayı da rastlayıp çok beğendiğiniz Grifter ya da günümüz jenerasyonun Wally West'ten sonra en sevdiği karakter olan Red Hood'la ilginç maceralar okuyabilir, aynı zamanda da gelecek seriler için de temel niteliği görebilirsiniz. Size tavsiyem Urban Legends başlıklı Batman serilerine şans vermeniz.

Wally West ve Bendis'in Justice League'i

DC Evreninde üzerine en çok giden karakterlerden, Dan Didio'yu ipe götüren isim olan Wally West gerçekten lobisi aşırı kuvvetli bir karakter. Dünya çapında 8-17 yaş arasında inanılmaz sevilen Wally'nin fanları, bizim meclis toplantılarından daha sert geçen pek çok Facebook grubunda gördüğüm "Barry mi Wally mi?" tartışmalarında oldukça aktifler. Wally yaşadığı onca şeyden sonra küçük bir emeklilik keyfi yaşamak istiyor gibi duruyor ama biliyorsunuz, süper-kahraman mesleğinde öyle emekli olamıyorsun kafana göre, olsan da rahat bırakmazlar Wally'cim. Yeni DC döneminde de -biraz yavaş başlasa da- Flash serisi Wally West sevenler için kaçırılmayacak bir okuma keyfi olacak gibi duruyor!

Yazımızın sonlarına yaklaşırken iki büyük haberi de en sona sakladık! Yepyeni isimlerden oluşacak Justice League kadrosuna hepimizin yakından tanıdığı, en azından bir serisini okuduğumuz Bendis geçiyor! Yurt dışı kaynaklarda yapılan eleştirilere göre (kişisel olarak haklı bulduğumu söylemeliyim) Bendis genellikle solo yani tek karakterle devam eden başlıklarda daha iyi iş çıkarıyor! Ancak bir yandan BMM'in en kuvvetli yanlarından birisinin lore içinde genç ve yeni karakterleri parlatması olduğu da bir gerçek. Morales'in bu kadar başarılı olmasını sadece ten rengine bağlamak oldukça büyük bir haksızlık olur mesela.

Mart ayından itibaren Bendis'in elinde önce yatırımcılar tarafından oldukça fazla alınacak

daha sonra da kendi fan base'ini yaratması muhtemel karakterlerden oluşan yepyeni bir kadro var. Bakalım Scott Snyder'in Death Metal'i sonrasına uzanan Justice League bize neler vadedecek? Açıkçası en heyecanlı olduğum, yeni bir şey okumayı düşlediğim seri Justice League.

BATMAN!

En sona bıraktık ama yazının sonuna kadar sabrettiyseniz, pek çoğumuzun favori karakteri yine kaotik bir yıla merhaba diyor! Batman'de olacak şeyleri size spoiler vermeden tarif etmem çok zor o yüzden oldukça kenarlarından dolaşacağım ancak gördüğünüz Batman başlıklarını almanızda fayda olduğunu söyleyebilirim. Tom King'le birlikte rebirth döneminde yepyeni bir okuyucu kitlesini halihazırdaki kalabalığına ekleyen Batman, başarısız bir evlilik denemesi, hatta daha çok seviyorum ama bir türlü kavuşamıyoruz girdabında yaşadığı kişisel maceralarının etkisiyle eskisinden de huysuz olmuştu. Gönlül işleri yetmezmiş gibi bir de farklı evrenlerden gelen birbirinden manyak, psikopat, sapkın



AYIN VARYANTI

Kapak: Immortal Wonder Woman Exclusive Cover
Çizer: Tiago Da Silva

versiyonuyla da karşılaşan Bruce'un 2020'de olmadığı şey kalmadı. Dceased başlıklarında virüs bulaşan, kafası kesik Joker'le çöllerde, boş topraklarda çeşit çeşit radyoaktif canavarla uğraşan, bir yandan kozmik seviyede rakipleri zekasıyla alt etmeye çalışırken oldukça yorulduğunu düşündüğümüz Bruce Wayne zaten yeni dönemin başlangıcında pek de ortada olmayacak. Pek, Bruce dönene kadar yeni Batman kim olacak dersiniz? Spoiler vermeyeceğimizi söylemiştik, ama kendi araştırmalarınız sonucunda cevaba ulaşırsanız bize görüşlerinizi mutlaka yazın.

Sözün özü sevgili LEVEL okuyucuları 2021'de DC bomba gibi başlıklarla aktif olacak. Özellikle ya ben nereden başlayacağımı bilemiyorum diyenler için yepyeni takip edebilecekleri hikayelere ulaşmak açısından oldukça efektif bir bahar ayı bizi bekliyor! Çizgi roman dükkanlarını ziyaret etmeyi unutmayın! ♦ **Metehan İğneci**

OTAKU CHAN

2020'nin koşullarına uyum sağlamak için çabalarken yığılna eli yüzü düzgün anime serisi geldi!



Ascendance of a Bookworm

2020'de evlerimize kapansak da anime dünyası hareketliliğini o kadar da kaybetmedi. Netflix gibi uluslararası yayıncılar tarafından prodüksiyonlara daha fazla yatırım yapıldığını gördük. Sony'nin yakında Crunchyroll'u satın alması ve onu hâlihazırda Funimation ve Aniplex'i de içeren ve giderek büyüyen anime imparatorluğuna eklemesi bekleniyor. Animasyon stüdyoları evden çalışmaya geçerken bile yüzlerce yeni seri duyuruldu ya da yayınlandı. En azından bu açıdan, 2020 boş geçmedi.

Kıyamet alametleri gibi kötü kötü pek çok şeyle karşılaştığımız 2020 yılında bile en iyiler listesine girebilecek seriler gördük. Şöyle bir oturuşta da izleyip keyifleneceğiniz bazıları arka planda kalmış iyi animelerden birkaçı.

Arte

Arte, 16. yüzyıl Floransa'sında ressam olma hayali kuran genç bir kadın hakkında. Seriyi izlerken, o dönemde kadın olmak ne menem şeydir, sınıflar, ayrıcalıklar nelerdir ufaktan anlıyorsunuz. Animelerde böyle eski dönemler pek sık ele alınmadığından, içimiz dışımız da isekai olduğundan, biraz geçmişe gitmek pek de fena sayılmaz. Hem dokunaklı hem de yüreklendirici bir seri.



Ascendance of a Bookworm

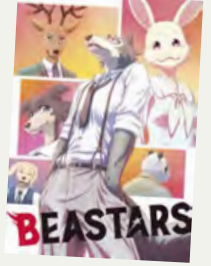
Bookworm'un ikinci sezonu ilkinden de güzel. Myne'nin tek isteği kitaplarla ilgilenmekken, seri Myne için yeni yeni ve büyüleyici problemler yaratmaya devam ediyor. Bu sezonda daha çok, arayışını takip ederken karşılaşılan toplumsal zorluklara eğiliyor. Myne, zekasını ve gücünü kendi için kullanmakta rahat olup olmadığı ya da etrafındaki hayatı iyileştirirken istediğini elde etmenin bir yolunu bulup bulamayacağı



gibi problemlerle yüzleşmek durumunda kalıyor. Eh, bir de kitap sevdalıysanız, zaten bu seri sizi hayli hayli mutlu ediyor.

Beastars

Bu yıl ikinci sezonunu da izleyeceğimiz Beastars gerçekten bir görsel şov. Her ne kadar CGI'a benim gözüm alışmak için biraz zaman istese de bu seride o kadar göze batmamıştı. Ülkemizde Netflix'ten izleyebileceğiniz bu seri, ilgi çekici ve yetişkin temalar içeren hikâyesinin yanında farklı animasyon tekniklerini de harmanlayıp yaratıcı şekillerde kullanan bir seri. Animasyon gerçekten de Paru Itagaki'nin harika lise dramlı cinayet ve gizem mangasına daha bir gerilim, nüans ve derinlik katıyor.



Deca-Dence

Yönetmen Yuzuru Tachikawa'nın (Death Parade, Mob Psycho 100) ve senarist Hiroshi Seko'nun (Attack on Titan, Banana Fish, Vinland Saga) 2020'nin en iyi animelerinden birinin arkasında olması pek de şaşırtıcı değil. Deca-Dence, kıyamet sonrası bir dünyada devasa bir mobil kalede yaşayan ve onun savunucularından biri olmayı hayal eden Natsume isimli genç bir kızın ve geçmişi hakkında akıl almaz bir sır saklayan sessiz akıl hocası Kaburagi'nin hikâyesini anlatıyor. Bu sır hem dünyaların doğasına hem de Natsume'nin varlığına dair bir sır. Mortal Engines ve Attack on Titan benzeri seri Westworld, Monster Hunter ve Pixar Wall E'si ile Disney'in Wreck-It Ralph'nin garip bir karışımına dönüşüyor izledikçe.

Dorohedoro

Dorohedoro gibi bir şey yok. Sanki birisi fantastik bir korku hikâyesi yazmış da sonra onu komediye dönüş-



türmüğü gibi. Hâlâ mangası daha mı iyi diye düşünmekteyim gerçi. Seri, body horror denen türe girdiğinden genellikle grotesk şiddet sahneleriyle dolu olsa da, karakterler o kadar büyüleyici ki elinizde olmadan kitleniyorsunuz. Mutlaka izleyin.

Fruits Basket

Fruits Basket eski ve klasikleşmiş animelerden biri. Gençlerle tekrar buluşması için yeni bir animasyonu yapılmıştı. Ve bu sene ikinci sezonunu izledik. Romantizm, komedi ve dramın benzersiz karışımı denebilir seri için. Genellikle çok üzücü geçse de serideki lanetli

ailemin duygusal meseleleri ele alındıkça, çözüldükçe beklenmedik bir şekilde umutlu da hissediyoruz.

Golden Kamuy

Bu serinin de üçüncü sezonunu izledik bu sene. Golden Kamuy biraz Coen Kardeşler filmlerini anımsatıyor absürt ve ciddi anların birbirine karışımıyla. Giderek kararan seri, benzersiz mizah anlayışını kaybetmeden trajik arka planları bize göstermeye başlıyor. Başında hayli iyi vakit geçireceğinizi düşünüyorum.



Great Pretender

Makoto Edamura Japonya'nın en büyük dolandırıcısı. En azından Laurent Thierry tarafından alt edilene kadar kendisi hakkında böyle düşünüyor. İşin ilginç Thierry de onu çırağı olarak almak istiyor. San Francisco'dan Singapur'a, Londra'ya dünyayı gezen Edamura, büyürken suçlu seçkinleri dolandıra dolandıra işinin püf noktalarını öğreniyor. Ocean's filmlerini sevenler bunu da kesinlikle izlesin. Hiro Kaburagi'nin (91 Days, Speed Grapher) yönettiği Great Pretender, göz kamaştırıcı görseleği, güzel manzaraları ve harika caz müziğiyle yüksek oktanlı bir soygun draması.



Akudama Drive

Danganronpa'nın yazarından ve Tokyo Ghouls'tan çıkan stüdyodan Suicide Squad'ın anime versiyonu gelse nasıl bir şey olurdu dersiniz, buyurun Akudama Drive. Japonya'nın Kansai bölgesi çok uzak olmayan bir gelecekte

hologramlarla, hava gemileriyle ve infazlarla dolu tuhaf bir distopik bilim kurgu dünyasına eviriliyor. Akudama olarak bilinen bir grup suçluya şans eseri karşılaştıktan sonra sıradan bir genç kadının başından geçenleri konu alıyor hikâyeye. Ve ilerledikçe bir şiddet şovuna dönüşüyor seri. Bu açıdan herkese uygun olmayabilir.

Jujutsu Kaisen

AniTwitter takip ediyorsanız bu seri kesinlikle önünüze düşmüştür. Fiziksel açıdan güçlü, ruhani açıdan da ruhlarla hoşbeş eden Itadori Yuuri, doğüstü güçlerle savaşan birine dönüşüyor ve son derece güçlü ve kötü bir varlıkla karşılaşılıyor. Bir nevi Bleach, Yu Yu Hakusho tadı alıyorsunuz seride. Doğüstü korku, bol aksiyon arıyorsanız seriniz bu.



Toilet-Bound Hanako-kun

Senin en istikrarlı giden serilerinden biriydi bu. Bu da doğüstü konuları ele alan bir anime. Deniyor ki eğer üçüncü kattaki kızlar tuvaletine gider ve kapıyı üç kez çalarsanız, Hanako adındaki bir hayalet çıkacak ve bir dileğinizi gerçekleştirecek. İzledikçe yeni karakterler tanıtılıyor seriye ama dövüş dolu aksiyon yerine doğüstü gizemi hep insan duygularının çerçevesinden ele alıyor seri. Bu açıdan da farklılaşıyor zaten.



Keep Your Hands off Eizouken!

Her halde senenin en iyi animesine aday gösterilebilir bu seri. Masaaki Yuasa'dan (Devilman Crybaby, Ping Pong the Animation, vb.) daha azı beklenemezdi zaten. Sumito Ōwara'nın aynı isimli manga serisine dayanan anime liseli Midori ve arkadaşları Sayaka ile Tsubame'nin okullarının kampüsünde bir anime kulübü kurmaya ve kendi animasyon filmlerini yapmaya çalışmasını anlatıyor. Benim için animelere niye âşık olduğumu yüzüme vuran bir seriydi. Animasyon kalitesi, çizimlerdeki titizlik ve yaratıcılık...



Kısa kısa

Elbette iyi seriler bu kadarla kalmıyor. Sene içinde ya da önceki sezonlarını daha detaylıca anlattığım Kaguya-sama Love is War ikinci sezonu bence daha iyi geçen ve kesinlikle izlenmesi gereken serilerden biri. My Nex Life as a Villainess özellikle otome oyunlarını ve komedi sevenler için birebir. Şapşal komedilerin hastasıysanız Sleepy Princess in the Demon Castle bu konuda bir cevher. BNA: Brand New Animal, Tower of God, In/Spectre, Appare-Ranman serileri de kendilerine has özellikleriyle bir şekilde öne çıkmayı beceren seriler. Ve son olarak da biricğim Haikyuu!!'yu da bu listeye dahil etmeli. Gerçi animasyon kalitesi öyle bir değişti öyle bir değişti ki izlemesem mi acaba bile dedim. Zaten bölümler durakladı falan ama sonunda 24 bölüm de tamamlandı. Spor serileri içinde Haikyuu!! çok daha katmanlı, dramını, sporun içindeki insani tarafları daha iyi hikâyesine yedirmiş bir seri. ♦ Merve Çay



Sevgili FSD ahalisi, gelmeyen kargolar, kırık gelen figürler, kaybolan ürünler derken yeni yılda son sürat yol almaya başladık. Tabii bunların yanında çok güzel şeyler de oldu.

Hatırlarsanız İzmir depreminde kırılan Batman heykelim, sevgili @figurdoktoru'nun ellerinde tamir edildi! Ayrıca gördüğünüz üzere artık 2 sayfa olarak LEVEL dergisindeki yerimizi almaya devam edeceğiz. Bu ne demek? Daha fazla içerik demek! İncelemeler, makaleler, röportajlar, listeler daha neler neler!

Madem yerimiz var, o zaman yeni bir konseptte başlamanın zamanı geldi! Belirli aralıklarla, koleksiyon ürünleri yapan markaları sayfamıza taşıyarak sizlere tanıtacağız. Bu serinin ilk konuğu ise koleksiyonumda en çok ürünü bulunan markalardan birisi olan; NECA!

Unutmadan, Youtube kanalımızı takip etmeyi unutmayın!

The National Entertainment Collectibles Association (NECA)

"Hayatının en çok hangi dönemini özlediyorsun?" diye sorsalar; 80lerin sonu ve 90larda çocukluğunu yaşamış birisi olarak kesinlikle bu dönemleri söylerdim. Koşulsuz ve karşılıksız sevginin hakim olduğu büyük ailem, büyüyüp yetiştiğim mahallem ve dibine kadar yaşadığım sokak kültürü bugün olduğum kişi olmamdaki en etkili unsurlardır. Yaşadığım keyfi ve mutluluğu size anlatamam. Hayatımın hiçbir döneminde bu kadar mutlu olduğumu da hatırlamıyorum. (2021 yıl nefis başladı ama, kalp*)

Şimdi bunlardan neden bahsediyorum, hemen onu da anlatayım. Figür koleksiyonu yapmamdaki en etkili motivasyon, çocukluk dönemime tekrardan dönebilme isteğimdi. Bu yıllarda izlediğim filmlerin, çizgi filmlerin, okuduğum çizgi romanların, oynadığım oyunların tadı damağımda kalmıştı çünkü. Bir noktadan sonra çok hızlı büyüdük...



"Sar abine 2 kilo NECA!"

Bu duygularla boğuşurken, aslında çocukluğumdan beri yaptığım toplama, biriktirme işine tekrardan dönme kararı aldım. Figür koleksiyonu yapmaya başladığımda, erişebildiğim figür markaları arasında dikkatimi çeken ilk marka NECA olmuştur.

Bir arkadaşımın yurtdışından getirdiği figürleri bana hediye etmesi de tuzu biberi oldu tabii. Özellikle ilgilendiğim korku karakterlerini çok iyi yansıtan tasarımları, kaliteli modelleri ve başarılı boya işçilikleri ile NECA markası bir anda gönlümden taht kurmuştu. Farklı serileri, geniş karakter havuzları ve fiyat performans anlamında beni üzmüyor oluşları da peşlerine düşmeme sebep olmuştu. Tabii başarısız oldukları dönemler, figürler var mı, var. Fakat benim için başarılı işleri olan bir marka idi.

Peki kimdir bu NECA, ne iş yapar?

1996 yılında Joel Weinsanker tarafından kurulan National Entertainment Collectibles Association nam-ı diğer NECA, ana merkezi New Jersey'de bulunan bir koleksiyon ürünleri üreticisidir.

NECA, 2001 yılıyla birlikte Tim Burton'ın ikonik filmi Beetlejuice'ın (Beterböcek) 7 inç ebadında figür serisini çıkartmaya başlar. Hem 7 inçlik figürlerin temellerini atar hem de koleksiyoncuların dikkatini bu seri ile çekmeye başlar. Bir süre sonra Randy Falk'un NECA bünyesine geçişi ile birlikte, başta McFarlane Toys'dan yetenekli tasarımcıların yanı sıra birçok yeni yüz NECA bünyesine katılır. Gelişen kadrosu ile birlikte kült olmuş filmler, video oyunları, televizyon şovları için lisanslı aksiyon figürler üretmeye başlarlar. Özellikle korku ve Sci-fi severleri heyecanlandıran 7 inç ve 1/4 ölçek figürleri (Ghostbusters, Freddy vs. Jason, Halloween ve A Nightmare On Elm Street) birbiri ardına yayınlamaya başlarlar.

2005 - 2008 yılları arasında NECA, 13.Cuma, Robocop,



Iron Maiden gibi figürlerin yanı sıra Mattel'in üretimini durdurduğu Masters of the Universe serisi için 6 inç figürleri de koleksiyoncularla paylaştı. NECA düzinelerce lisansı bünyesinde barındıran sektörün lokomotif markalarından birisi haline dönüştü. Bugün bile koleksiyoncuların raflarını süsleyen "NECA Cult Classics Series" bu dönemde başlamıştı. (Dawn of the Dead, A Nightmare on Elm Street, Silence of the Lambs, Gremlins, Terminator, Lost Boys, Freddy vs Jason vs. gibi)

Bu dönemde Teenage Mutant Ninja Turtles'ın lisansını alan NECA, takipçilerini memnun edemese de aldığı diğer önemli lisanslar ile (çeşitli ikonik müzisyenler ve şarkıcılar, Resident Evil, Hitman, 300, Castlevania, Conan, The Princess Bride ve fazlası) yükselişlerine devam ettiriyor. NECA artık koleksiyon dünyasındaki yerini sağlamlaştırmış durumda. 2010 yılında benim de bir dönem koleksiyonunu yaptığım ve hala yeni figürlerin çıktığı "Predator & Alien" serisine de girişen NECA, çok büyük bir başarı elde etti.

Ayrıca Cult Classics Icons ile en uzun soluklu serilerinden birini yeniden canlandırdılar. 2011 ve 2012 yılları, NECA'nın aldığı lisans sayısını katlayarak devam ettiği yıllar oldu. Yeni lisanslardan bazıları Rocky, Rambo ve ET'yi içeriyordu. Normal 7" hatlarına ek olarak, NECA 1/4 ölçeğiyle DC ve Marvel lisanslarını da ekledi. 2013 yılı NECA için yine müthiş güzel başladı, SDCC'de paylaştıkları 8-Bit video oyunları serisi büyük ilgi gördü ve satışları NECA'yı mutlu etti. 2014 yılında yeni serileri "Clothed" serisi ile yoluna devam etti. Kumaş kıyafetleri ve kaliteli aksesuarları ile takipçilerini yine mutlu ettiler. 2018'in son aylarında korku karakterlerinin çizgi filme yakın modellemelerinden oluşan Toony Terrors serisini çıkardılar. 2018'ten bugüne, NECA başarısını sürdürmeye devam etti. Son yıllarda en çok dikkat çeken lisans, uzun zamandır beklediğimiz Geleceğe Dönüş serisine geldi. Ultimate 7 inç figürler, animated figürler, replikalar ve birçok ürün ile koleksiyoncuları bir kez daha mutlu ettiler.

(Youtube kanalımızda izleyebilirsiniz.) 2021 yılı itibarı ile 1000'in üzerinde lisansa sahip firma, çıktıkları yolda başarının keyfini sürmeye ve koleksiyonculara fiyat performans olarak son derece uygun figürler sunmaya devam ediyor. Tabii burada şunu da unutmamalıyız. F/P değerlendirmesini Türk lirası üzerinden yapmak biraz zor. Zira 25-50 Dolar aralığında gezen figürlerin bizim ülkemizde 600TL'eri görüyor olması üzücü.

FSD / NECA TOP 10 LİSTESİ

Bir NECA koleksiyoncusu olarak sizinle koleksiyonumda yer alan figürlerim arasından ilk 10 sıralamamı paylaşmak istiyorum.

- 1-) Back to the Future - Ultimate Marty McFly
- 2-) Back to the Future - Ultimate "Doc" Brown
- 3-) Cult Classics 7 - Beetlejuice
- 4-) A Nightmare on Elm Street Series 1 - Freddy Krueger
- 5-) 300 Serisi full set (Leonidas, Queen Gorgo, Ephialtes, Immortal)
- 6-) IT 1990 - Pennywise
- 7-) Predator - Ultimate City Hunter
- 8-) Batman - 1989 Video Game
- 9-) Robocop
- 10-) V For Vendetta

PS: Torpilli olarak Pan's Labyrinth Faun figürüne bayılıyorum.

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

◆ Ahmet Gezer





BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Konumuz kutulu oyun dünyasında
2020'nin iz bırakanları!

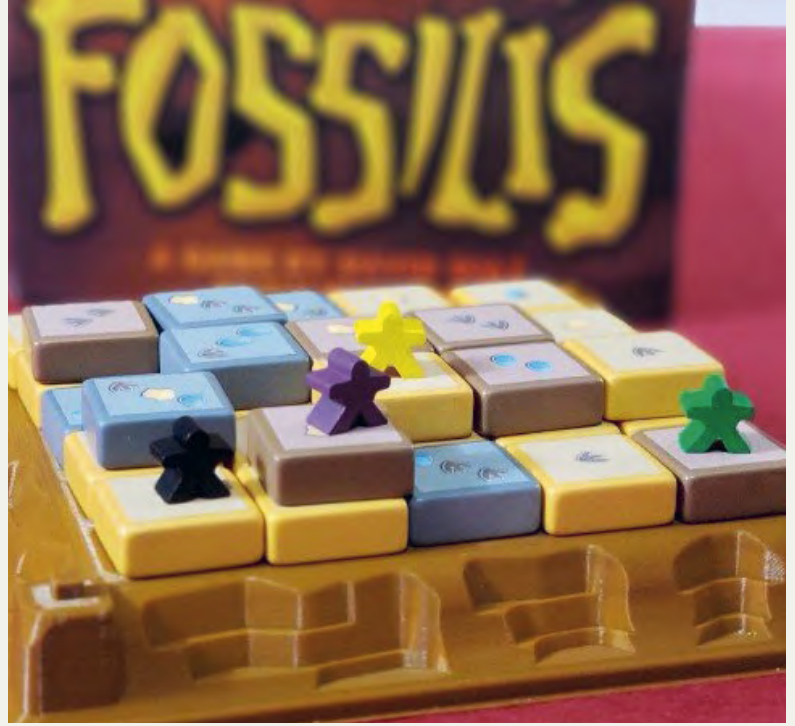
Kabul edelim 2020 çoğumuz için bir Stephen King romanı havasında geçti. Bir sürü kötü olay peş peşe gelerek hayatlarımızı kasvetli bir havaya dönüştürdü. Ama bu can sıkıcı senenin hiç mi güzelliği yoktu? Elbette ki vardı ve ben de sizler için bazılarını bir araya getirdim. Görünen o ki evlerimizde bir süre daha vakit geçireceğiz, yani böyle bir liste olmazsa olmazdı! Hazır bu ay iki sayfaya da çıktık, aslında geçen ay yapmamız gereken 2020'nin en iyi masaüstü kutu oyunları listesini yapmanın tam sırasındır sevgili okur! Uzunca süren bir beyin fırtınası neticesinde oluşturmuş olduğum listeyi beğenmenizi umuyor ve keyifli okumalar diliyorum.

10) Tekhenu: Obelisk of the Sun

Antik Mısır, öylesine geniş bir kültür hazinesine sahip ki; bu kültür hazinesinden doğan sayısız oyun da bunun göstergesi zaten. 4 kişiye kadar oynanış sunan Tekhenu, tek başınıza da oynayabileceğiniz bir oyun. Oyun alanının ortasındaki bir obelisk anıt yapı olan Tekhenu'dan adını alan oyunda, bu yapının gölgesinin oyun alanına düşmesi ile şekillenen oldukça ilginç bir oyun mekaniği onu özel kılıyor.



Tekhenu: Obelisk of the Sun



9) Fossilis

Evinizde ailenizin her ferdi için uygun olan bu oyunda, her biriniz birer arkeolog rolüne bürünerek toprağı kazıyor ve yeni dinazor fosilleri keşfediyorsunuz. Bulduğunuz bu fosilleri de müzelere götürerek puan topluyor ve rakiplerinizi alt etmeye çalışıyorsunuz. Oldukça basit, herkese hitap ediyor ve inanılmaz keyifli! Şahsen bizim gibi küçük çocuğı olan ailelere şiddetle tavsiye ediyorum!

8) Tang Garden

Tang Garden, adını Eski Çin'in kuvvetli hanedanlarından olan Tang Hanedanı ve dönemin göz alıcı güzelliklerinden olan bahçelerden alıyor. Oyundaki amacımız ise tahmin edeceğimiz üzere kendi bahçemizi yapmak. Tang Garden, 4 kişiye kadar oynanış sunarken yine Tekhenu gibi tek başınıza da oynayabileceğiniz bir oyun. Önce zemini inşa edip daha sonra ise üzerine bahçemizi kurduğumuz oyunumuz aynı Fossilis oyunu gibi bir aile oyunu. Özellikle çocuklu ailelere önerilir! Kim egzotik Çin mimarisi ile döşenmiş bir bahçeye sahip olmaz istemez ki?



Tang Garden



7) Tidal Blades: Heroes of the Reef

Genç bir kahraman olarak başladığımız yolculuğumuzda, 5 gün ve 5 gece süren bir turnuvaya katılarak diğer rakipleri alt edip oyuna da adını veren "Tidal Blade" unvanını kazanmaya çalışıyoruz. Oldukça basit bir konseptin, çok başarılı bir oyuna dönüştürüldüğünü rahatlıkla söyleyebilirim. Ek olarak oyunun sanat tasarımının muazzam olduğunu da söylemeden geçemeyeceğim.

6) Dwellings of Eldervale

Biraz D&D'den esinlenilmiş olsa da kendine has bir tarzı olan Eldervale dünyası 8 adet diyardan oluşuyor. Oyuncular olarak da bu 8 diyarda çeşitli maceralara atılarak birbirinden farklı düşmanlarla yüzleşiyor, çeşitli yapılar kuruyor ve bölgeleri ele geçirmeye çalışıyor. D&D'den dünya dizaynı konusunda esinlense de bir strateji oyunu olması ve oynanış mekaniği yönüyle ondan ayrılıyor.

5) The Castles of Tuscany

Tahmin edeceğimiz üzere oyunumuz, ismini İtalya'nın Toskana bölgesinden alıyor. Bu bölgenin önemi ise İtalya'da Rönesans hareketinin merkezi olmasıdır. Oyunda ise, oyuncular olarak her birimiz bu bölgede bir alanın yöneticisi olarak ticaret ve yatırımlarla kendi bölgemizi geliştirmeye ve puan toplamaya çalışıyoruz. En fazla puanı toplayan da oyunun galibi oluyor. Oldukça basit bir oynanış mekaniğinin yanı sıra bence oyunun en büyük artısı, eğlenirken sizi tarihin önemli olaylarından birine konuk etmesi.



Dwellings of Eldervale

4) Dungeon Drop

Dungeon crawler türü oyunlar, dijital oyunlarda olduğu kadar masaüstü oyunlarda da oldukça özel bir yere sahip! Şöyle basit bir arama yaparsanız bir sürü örneği ile karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz. Bence türün en başarılı örneği ise Munchkin. Dungeon Drop'u da görünce açıkçası bir Munchkin klonu olduğunu sanmıştım. Ancak oyundaki canavarları ve lootları temsil eden küplerin oyun alanına saçılarak oynanması noktasında farklılaşarak kendisini sevmeme neden oldu. Bu mekaniği düşünen arkadaşı tebrik etmek lazım!

3) Gloomhaven: Jaws of the Lion

Cephalofair Games'in Gloomhaven markasına katmış olduğu son halka olan Jaws of the Lion, Gloomhaven'daki olaylardan daha öncesini konu alıyor ve bu yönüyle önceki oyunları oynamamış olsanız bile oynayabileceğiniz bir oyun oluyor. Ek olarak Jaws of the Lion, 4 yeni karakter, 16 yaratık ve 25 farklı senaryo ile geliyor. Oyun o kadar büyük bir haritada ilerliyor ki oyun alanı bir kitap haline getirilmiş ve siz her bölüm geçtikçe yeni bir sayfaya geçiliyor. Oldukça dolu olan bu içerik ile beraber Gloomhaven ismi yavaş yavaş bir markaya doğru gitmeye başlıyor diye düşünüyorum.

2) Etherfields

Hiç uyanamadığınız bir rüyanın içinde kapana kısıлып kaldığınız oldu mu? Bir de üstüne hiçbir şey hatırlamadığınızı düşünün! Üstüne bir de çeşit çeşit düşman da cabası! Şimdi bunların hepsini tek potada eritelim; işte karşınıza Etherfields. Dreamworld denilen bir yerde, hiçbir şey hatırlamadan başladığımız oyunumuzda, oyun ilerledikçe kayıp hatıralarımızı bulup kimliğimizi ve amacımızı anımsamaya çalışıyoruz. Oyunun başında basit olan her şey giderek daha da zorla-



yıcı olmaya başlıyor. Oldukça güzel düşünülmüş ve detaylı çalışılmış Etherfields listede bulunduğu yeri sonuna kadar hak ediyor!

1) Kingdom Rush: Rift in Time

Geldik listemizin 1 numarasına! Kim derdi ki bir flash oyunu olarak tasarlanan Kingdom Rush bu kadar başarılı bir oyun olacak ve kendisini kule savunma oyunları arasına altın harflerle yazdıracak! 2011 yılından beridir çeşitli devam oyunları ile birlikte kendisini hemen hemen her platformda gösteren Kingdom Rush, 2020 senesi içerisinde de bir kutu oyunu ile markaya yeni bir yüz daha kazandırdı. Tahmin edeceğimiz üzere bu oyunda da yine kötü Time Mage'in göndermiş olduğu yaratıklara karşı krallığımızı savunuyoruz ve bunu yaparken de kullandığımız kuleleri geliştirerek veya yıkıp yenilerini yaparak oyuna devam ediyoruz. Kule savunma mekaniklerinin bir kutu oyununa muazzam şekilde entegre edildiğini söylesem gerçekten abartmış olmam!

Kingdom Rush: Rift in Time ile de listemizin sonuna gelmiş bulunuyoruz sevgili okur! Umuyorum listedeki oyunları beğenmişsinizdir. Önümüzdeki ay yeni oyunlarla tekrar görüşmek dileğiyle kendinize çok iyi bakın. ♦ **İmge Melisa Şatlı**



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayer sevgiliye leziz sürprizler yapalım!

Çiçeklerin güzelliği arasından yükselen kırmızı ve pembenin dansı. Sevgililer Günü pek tatlı zamanlar aslında. Kabul, hepimiz pembe rengin düşkünü değiliz ama verilen mesajın ne olduğunu biliyoruz. Belki de uzun süredir göremediğiniz ve maksimum telefonda sesini duyabildiğiniz, hatta belki de Discord, Skype gibi uygulamalardan kamera ile zar zor ulaşabildiğiniz biriciliğiniz için ilginç paketler hazırlamanın vakti geldi. Cosplayer olmanın veya bu hobiyle ilgilenmenin en güzel tarafı, yaratıcılığınızın sınırının olmaması. Doğal olarak vereceğiniz hediyeler de aynı oranda değerli olacaktır. Partneriniz cosplayer olmasa bile belki de onu bu hobiyeye çekmenin en güzel yolu, vereceğiniz hediyein aynı oranda ilginç ve farklı olmasıdır. Elbette beğenecek diye bir garanti yok. O nedenden bu yola girerken biraz risk alacağınızın farkında olmanızı isterim. Diğer tarafta iki taraf da cosplay ile ilgileniyorsa, çokça seçeneğinizin olduğunu bilin.

Akıllı Telefon Başlığı

Cosplayerları ve cosplay çalışmalarını takip etmeyi seviyorsanız, cosplayerların bir şeyler yaparken kendilerini kaydetmeyi sevdiklerini muhtemelen biliyorsunuzdur. Bazen bir sonraki videoları için üzerinde çalıştıkları şeyi kaydetmek isterler, kimi zaman bir sonraki etkinlikte yeni bir vlog yapmak yaparlar. Kısacası kesinlikle bir video yapmak isteyebilecekleri konular vardır. Onların işini kolaylaştırmak için farklı yerlere takılabilen akıllı telefon başlıkları alabilirsiniz.

Worbla sağlamdır

Worbla, cosplay sektörünün en pahalı malzemelerinden biri. Hani top 3 yapsanız, o listeye kesin girer. Elbette bu durum Türkiye için geçerli ancak bu malzemenin bu kadar pahalı olmasının nedeni, neredeyse



mükemmel ve üzerinde son derece kolay çalışılmasından kaynaklanıyor. Şekillendirmesi kolay, ısıtılıyorsunuz ve renk konusunda neredeyse mükemmel. Bu ürünün özellikle Black Art versiyonu, süper ötesi. Eğer daha önce bir cosplay worbla üzerinde çalışmadıysa, ona verilebilecek en süper hediye kesinlikle budur.

EVA sünger, esnekdir

Worbla pahalı, doğru. Bulması da o kadar kolay değil. O zaman şansınızı eva süngerden yana kullanabilirsiniz. Bu süngerin en büyük avantajı çok çeşitli ve yığılma inceliğinin olması. Siyah, beyaz, kırmızı, ten rengi derken birçok rengine ulaşabilirsiniz. Eva sünger, worbla gibi zımparalanır, eğer doğru ürünle ısıtırsanız şekillendirilebilir. Tabii üzerinde çalışması biraz daha zordur ve aışap tutkalı gibi belli malzemelerle sağlamlaştırılması gerekir. Her boya türünü üzerinde kullanamazsınız ve sünger üzerinde her işlem yaptığınızda dinlenmesine izin vermekte fayda var. Güzel kısım ise çok çeşitli olması. Partnerinize çeşitli renk ve boyutlarda eva sünger alabilir, hatta ona craft konusunda yardımcı bile olabilirsiniz. Sonuçta eva, sadece zırh yapmaya kullanılmıyor. Yapa-



çağınız silahın aksesuarları, kulak, ufak tefek kostüm detayları derken evanızı kullanmaya yığınla bahaneniz olacaktır. Ayrıca sadece cosplay amaçlı kullanmanıza da gerek yok. Evde kaldığımız bu zamanlarda, çeşitli maket yapımlarına sarmış olanlar için de kullanışlı.

Okumak önemli

Doğru, her şeyi internetten bulabiliyorsunuz. Ancak sevgilinizin çokça hoşlandığı bir cosplayerın kitabını ona hediye etseniz benice sevimli bir jest yapmış olursunuz. Birçok ünlü cosplayer, kendilerine ait özel öğretici kitaplar satıyor. Bunları bulmak çok kolay ve çoğunun fiyatları da uygun.

Doğru ekipman

Cosplayde en çok unutulmuş konu ekipmandır. Üzerine çalışacağınız malzemenin türünü iyi bilmiyorsanız, hangi ısıda esnemesi gerektiği veya kumaşa göre makine hızı derken kafanız karışabilir. Bir cosplayer veya cosplayer olmayı hedefleyen herkesin

ihtiyacı olan özel ekipmanlar vardır. Buna sıcak hava tabancası, dremel, dikiş makinesi dahildir. Kocaman bir dikiş makinesi almanıza da gerek yok. Taşınabilir çok kullanışlı dikiş makineleri bulabilirsiniz. Sıcak hava tabancalarının da çoğu çantalı ve içerisinde özel birkaç parçasıyla satılıyor. Acil olmasa bile her cosplayerın bu 3 ekipmana ihtiyacı olduğunu düşününlerdenim. Üçünden birini sevdiçeğinize alabilirsiniz.

O kumaş senin, bu kumaş benim

Worbla, eva sünger dedik ancak bazı insanlar dikiş konusunda çok daha iyidir. Kumaş, aslında daha zor ve pratik isteyen bir malzemedir. Worbla veya eva ile hata yaptığınızda baştan başlayabilir, arta kalan parçaları sonradan başka kostümde kullanabilirsiniz. Ancak kumaş için böyle esnekliğiniz yok. Elbette eva ve worbla da hata affetmiyor bir noktada, ancak kumaş kadar acımasız değil. Kumaşta kalıp almak, doğru bedene göre dikmek, dikiş noktalarını tutturmak, iz bırakmamak, çapraz dikiş, düz dikiş derken

yığınla detayda boğulursunuz. Ve ne olursa olsun birçok kostümün ana malzemesi kumaştır ve alınabilecek en iyi hediyelerdendir. Farklı renk ve türlerde 2'şer metrelik güzel bir paket hazırlayabilirsiniz.

En mükemmel hediye

Hoh hoh! Bir cosplayera aslında alabileceğiniz en mükemmel hediye peruk olabilir. Her cosplayerın veya cosplayera başlamaya hevesli olanın peruğa ihtiyacı vardır. Yüzünü veya başını zırhla kapatmayı hedeflediği sürece peruğa ihtiyaç duyulacak. Belki bu seferlik tamamen zırh odaklı ilerlemiş olabilirsiniz, ama eninde sonunda farklı kostümler isteyeceksiniz ve o peruk takılacak. Çok renkli, çeşitli, farklı uzunlukta peruklar bir cosplayera verilebilecek en epik hediyelerdendir.

Kullanışlı manken

Biraz büyük bir şey alayım ama kullanışlı da olsun diyorsanız, elbise mankeni alabilirsiniz. Mankenler deli faydalıdır. Giysileri dikmeyi ve değiştirmeyi kolaylaştırmakla kalmaz, aynı zamanda bitmiş kostümler için muhteşem görünümlü bir görüntü sağlarlar.

Kalbinizden gelen

Her şeyi bir kenara bırakın Sevgililer Günü hediyesinin en mükemmel hiç kuşkusuz içinizden gelmesidir. Fiyatı, boyutu asla fark etmez. Sevdiçeğiniz size yeterince değer veriyorsa, dalından koparılan bir papatya bile sizi mutlu edecektir. Bahaneniz Sevgililer Günü olmasın ve sadece Sevgililer Günü, "sevgiliye özel hediye günü" olmasın. Sevdiklerinize her gün onlara değer verdiğinizi hatırlatın. Sevgililer Günümüz kutlu olsun canlar! Sağlıklı kalın.

◆ Ceyda Doğan Karaş





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Ubisoft ve Star Wars?

Ocak ayında çok güzel bir haber aldık ve dev Fransız oyun şirketi Ubisoft, artık Star Wars temalı video oyunları yapmak için Disney ile anlaşacağını duyurdu. İşin içinde Tom Clancy's The Division oyununu hazırlayan yapımcı da yer aldığı için, henüz hakkında fazla detay olmayan bu yeni Star Wars oyununun, The Division ve Ghost Recon benzeri açık dünya formatlı bir RPG olduğunu anlıyoruz.

Son derece başarılı olan The Division ve Ghost Recon serisi oyunların mekanizmasını geliştirerek bu sisteme bir Star Wars öyküsünü adapte etme fikri, beni heyecanlandırıyor.

Star Wars markası, 80lerdeki 3 film üzerine yeni film yapmak konusunda isteksiz kalsa da video oyunları konusunda çok fazla ürün yarattı. Yeni filmler yapmak konusunda hep isteksiz kalan George Lucas'ın, Star Wars oyuncakları sayesinde hiç bitmeyen bir para akışına sahip olduğunu herkes bildirdi ama 80lerde, 90larda çok da umursanmayan, farkında olmayan video oyunları konusunda da birçok iş yaptığı çok da bilinmezdi, zira video oyunları belirli bir meraklı kitlesinin, evde konsol başında oyun oynamak isteyen küçük çocukların dışında

kimsenin umurunda değildi. Neyse konumuza dönelim, Lucas Film video oyunları yapmak konusunda hep çok istekli ve çok çalışkan bir firmaydı ama Knights of The Old Republic 1-2 ve The Old Republic dışında, iz bırakan bir RPG yapmayı başaramadılar, kaldı ki, bugün hala çok sayıda oyuncuya sahip bir MMORPG olan The Old Republic de aslında Knights of The Old Republic serisinin mirasını yiyen bir oyundur. Aslında çok daha başarılı bir MMORPG olarak hayatına başlamış olan Star Wars Galaxies'in maalesef dönemin video oyun piyasasındaki dengelerin peşinde, yanlış kararlarla mahvedildiğini hatırlıyoruz.

Ubisoft'un şimdi Star Wars markasıyla bir RPG hazırlamaya girişmesini ise çok önemli bir gelişme olarak görüyorum zira Star Wars aslında çocukları hedef alan bir fantezi dünyası olmasına rağmen, 40 yıldır onunla büyümüş çocuklar artık çok fanatik yetişkinlere dönüşmüş durumda ve Ubisoft bu "zor beğenen" yetişkin oyuncuları mutlu etmek zorunda olduğunu farkında. Bu oyuncu kitlesi, bütün hayatı boyunca video oyunları ile büyüdü. Video oyun dünyasını en başından, sıfırdan itibaren takip etti, neredeyse her oyunu oynadı, birçoğu RPG oyuncusu olarak

"hardcore" seviyesine ulaştı ve "zor beğenen" oyunculara dönüştüler. Dolayısıyla, Ubisoft'un bu yeni Star Wars oyununu hazırlarken çok büyük bir mücadele yaşayacağını düşünüyorum. Aslında küçük yaşta oyuncuları heyecanlandırmak için ve konsollar dikkate alınarak hayatına başlayan Assassin's Creed serisinin rotasını bile artık PC'de konumlanmış RPG sever yetişkin oyunculara döndürdüğünü gördüğümüz Ubisoft'un, karşımıza çok etkileyici bir Star Wars RPG'si ortaya çıkaracağını umuyorum. Umuyorum çünkü Black Flag dışında pek de haz etmediğim Assassin's Creed serisini Valhalla ile bana bile beğendirmeyi başaran Ubisoft'un yetişkinler için oyun geliştirme formülünü ufak ufak çözmeye başladığını görüyorum. Ki bence eski Assassin's Creed serisi oyunlarına göre çok daha "vahşi ve kanlı" olan Valhalla, Ubisoft'un yetişkinlere oyun satmanın çok daha kolay olduğunu fark etmesinin sonucunda ortaya çıkmış gibi görünüyor. The Division, Ghost Recon ve Deus Ex serilerinde çok güzel işler çıkaran Ubisoft'un, bu tür "yetişkin" oyunlarında başarı sağladıkça yetişkinlerin kredi kartlarından şirkete düzenli nakit akmasından çok memnun kaldığını tahmin etmek zor değil. Bu aynı zamanda video oyun dünyasında, "anne bana bu oyunu al," diye direten konsol oyuncusu küçük çocukların ısrarıyla ebeveynleri ikna edip harcama yapmalarını sağlamaya dayanan "satış stratejisinin" artık değiştiğini gösteriyor. Oyun yapımcıları artık doğrudan yetişkinleri mutlu edip oyun satın almalarını sağlamanın çok daha kolay olduğunu fark ediyorlar. Dolayısıyla, Disney'in Star Wars'u satın almasıyla büyük hayal kırıklığı yaşayan yetişkin Star Wars hayranları, özledikleri "yetişkin" Star Wars öyküsüne yeniden Ubisoft oyunları ile kavuşabilir. Bu gelişmeyi büyük bir merakla izliyor olacağım. Bu sadece bir Star Wars öyküsü olmayacak, bence video oyun dünyasının artık yetişkinler için bir eğlence sektörüne dönüşümünün de ispatı olacak. Bakalım haklı çıkacak mıyım? ◆





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

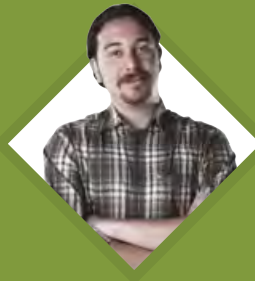
FromSoftware de olmasa

Bazen eskiden gücümüz neydi, şimdi ne kaldı elde gibisinden düşünüyorum. 33 yıl önce oyunlar ve bugün oyunlar olarak baktığımda gördüğüm şu, artık kimsenin mazide kalan dergi yazarı tiplemesine ihtiyacı yok. Bunu duymak kimsenin hoşuna gitmeyecek elbette. Özellikle benim geçmişte yaşayan arkadaşlarımla. İki ana konu var ama değinmek istediğim, diğeri "abi sizler efsaneydiniz, ah be abi!" diye bağırarak dergi almayan insan tiplemesi. Sayın kardeşim LEVEL matbu olarak çıkan son dergi. Bunu almıyorsan beni neden övüyorsun? Pahalı mı? Değil. Sen okursan biriktiriyor olman, arşivlemen ve bana gelip "kadir kıymet bilirim" demek yerine gidip abone olmalıydın. Biraz üzerine düşün. Bu iki konunun kesiştiği noktada alım gücü faktörünü düşünmez ve ilk girdiğim konudan ilerlersek, oyuncu artık çözümüne

ulaşmak için delirdiği oyunlara sahip değil. Bin lira verdiği oyunun kendi kendini bitirmesini bekliyor neredeyse. Son ekran ile arada geçen zamandan beklediği de bir şov. Bizlerin otuz yıl önceki gücümüz oyuncularını ipten almak, noktası noktasına adım atlamadan, o çok beklenen son ekrana ulaşma garantisi vermektir. Şimdi yolları işaret eden, objeleri harelere belirten, neredeyse dur ben yaparım diyerek gamepadi ele alan bir yapıdan bahsediyorum. Burada yırtınsam da istediğim gibi ölüm dağıtan, bin türlü zorlukla oynanan oyunlar beklesem, olacak iş değil. İkisinin arasında bir yol olabilmeli, yani ya zorlukla boğuşmayı tercih edene ödül olarak pek çok ekstra vermeli, ya da yardım faktörleri azaltılabilmeli. Azaltılmış hali ile oyunun downloadu daha ucuza satılabilir belki de? Profesyonel oyuncu versiyonu

belki daha çekici gelir ve terlemek, akıl yürütmek, notlar alarak ilerlemeyi tercih edene böylelikle jest yapılabilir. 25 saat süren oyun var, eyvallah olsun tabii de bu süre hazır sahneler arasında birkaç click ile geçiyorsa ve ben Wing Commander oynar gibi, 1993 senesinde sahneye daha çok "şahit" oluyorsam bu bir problemdir. Ghost of Tsushima örneğini verirsem, savaşların tasarımı o dev sanatın içinde nasıl da gariban gibi kalmış. Nerede heyecan? Nerede endişe? Nerede merak ve cidden geride unuttuğum bir eşya ya da diyalog var mı düşüncesi? En son ne zaman birkaç saat boyunca aradığınız ayrıntı oldu oyunlarda? Beni düşündürüyor ve sinirimi bozuyor bu "sen oyunu al da gerisini merak etme" stili. Kendi kendime Tsushima'da neden bir Türk göremiyoruz, vatanın çocuklarından biri kendini ve bizi neden temsil edemiyor böylesine kaliteli işlerde derken, Emre suratıma ana karakter tasarımcısı olarak tokat gibi indi. Muhteşem yetenek. Yolu açık olsun umarım. Kendini böylesine geliştirmiş birinin önünde saygıyla duruyorum, selamlıyorum. Selamlar, sevgiler. (Şu kolay oyun problemi hakkında görüş belirtiniz) ◆





Bir Sonraki Dünya Dr.Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com ✉ ErtugrulSungu

Tolkien'in evi yaşasın!

Tanıyanların ve takip edenlerin iyi bildiği üzere, kendimi bildim bileli oyun oynuyor ve kitap okuyorum. Her ne kadar benim jenerasyonumda büyüyen çocuklar gibi, dünya klasikleri ile kitap okumaya başlamış olsam da kitaba olan "açlığım" temelde fantastik edebiyat ürünleri ile başlamıştır. Özellikle dayımın, kuzenim ve benim için, biz henüz ortaokula gidiyorken aldığı Yüzüklerin Efendisi kitap serisi beni derinden etkilemişti. Akabindeyse Ejderha Mızrağı, Unutulmuş Diyarlar, Ravenloft diye sıralanan, 90larda zirve yapmış ve TSR tarafından üretilen fantastik dünya romanları ile sarmalandım.

Tam da bu esnada FRP deneyim etmeye başladım ki sizin de tahmin edebileceğiniz üzere, ortaokulda böylesine bir dünyaya dalmak, sanıyorum başıma gelebilecek en güzel şeydi. Bir noktadan sonra o kadar çok fantastik edebiyat kitabı okudum ki sanıyorum birçoğunu yazarlarından bile iyi biliyordum. Ne kadar

çok sistem kitabı okuduğumu da hatırlamıyorum ama fena bir batağa düşmüştüm ki düşülebilecek en güzel bataklardan birisi de budur; malum halen içerisindeyim... Tabii ben tam bu dünya içerisinde oradan oraya savruluyorken, 2000 yılında beyaz perdeye gelmesi kesinleşen Yüzüklerin Efendisi film serisi ile iyice kendimden geçmişim. Film pek tabii muazzam bir başarı yakaladı ve kısa sürede oyun dünyasında da kendisine önemli bir yer buldu. Takip eden süreçteyse Yüzüklerin Efendisi, bir alt kültür ürünü olmaktan çıkıp, muazzam bir ana akım yapıma dönüştü. Hal böyle olunca da J.R.R. Tolkien'in hayatı ve akabinde yarım kalan eserleri ile alakalı birçok materyal ortaya çıktı. Bir dönem sadece belirli bir grubu etkilemeyi başaran Profesör, artık milyonlara ulaşmış ve her birine hayal gücünün nelere kadar olduğunu teker teker göstermişti. J.R.R. Tolkien'in yaptıklarını yakından incelediğinizde, bir dil profesörü olarak ne kadar da muazzam bir iş ortaya çıkardığını görmüş olursunuz. Yarattığı Orta Dünya'dan, bu dünyanın mitolojisine, içinde yaşan varlıklardan, onlarca, hatta

yüzlerce farklı hikayeye kadar uzanan bir yolculuk bu. Peki, ben tüm bunları neden mi yazdım? Açıkçası pek böyle şeylere destek olmam ama Ocak ayının sonunda, Tolkien'in eski evini korumak üzere açılan bir Kickstarter kampanyası gördüm. Tam adı; "Preserve JRR Tolkien's Former Home as a Public Writing Haven". Projenin amacıysa Tolkien'in 1930 ile 1947 yılları arasında yaşadığı evi satın alıp, dünyada Tolkien'e adanmış ilk edebiyat merkezi haline getirmek. Böylesine ilginç ve önemli bir projeyi sizlerle de paylaşmak istedim zira günümüzde, geçmişten gelen eserlerin korunması konusunda yeterli girişimin yapılmadığını görüyorum. Bu bağlamda Tolkien'in evi için yapılan Kickstarter girişimi, umuyorum ülkemizdeki önemli yazar, çizer ve sanatçılar için yapılan kampanyalara dönüşebilir. Ben bu yazıyı yazarken bile 1634 kişinin desteklediği bu kampanya, umuyorum hedeflediği miktara ulaşır ve böylesine önemli bir ev, dünya edebiyat tarihinde düzenli olarak gidilecek bir lokasyon olarak kalabilir. Dediğim gibi, benzerlerini ülkemizde de görmek dileklerimle. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📧 cepejleri

Sensin hayal kırıklığı!

Cyberpunk 2077 hiç kuşkusuz en çok konuşulan konulardan biri oldu. Eh ben de o tarafın bir parçası olmak istedim yalan yok. Oyunu da daha bitirmedim, hatta düzgün oynamadım bile. O kadar bug var ki, oyun kapanıyor mu dersiniz, karakterin aracını çağırıyorsunuz kafanıza mı düşüyor dersiniz derken oynanışı etkileyen salak saçma şey dolu. Kızgın değilim açıkçası, hayal kırıklığına uğradım. Ve insanların bu oyunu hala deli gibi savunmasını anlayamıyorum.

Bir noktada haklılar tabii. Ben de oynadığım birkaç saatte hikayeyi çok beğendim ama o kadar para veriyorum ve oyunu oynayamıyorum. Şu an durum bu. O yüzden beklemekte fayda var. Bekleyin, düzeler elbet sonra akarsınız.

Aslında değinmek istediğim konu çok farklıydı. Bu ara World of Warcraft dışındaki oyunlara pek zaman yaratamadığımı fark ettim ve sanırım online oyunların köleliği isimli konunun başrolünü kapmış bulunuyorum. Evde bütün gün oturunca insanın yapacağı pek bir şey kalmıyor. Mesela daha geçenlerde sıklıkla da merakıma yenik düşüp Supernatural'ın son

sezonu bitirdim. Ağlattı hınzırlar. Yıllarca nasıl izlemişim şaşkınum, adamlarla büyüdüğü resmen. Dedim ki baştan başlayayım, 15 sezon abi. Yok yani. Üşendim sonra bir baktım Cobra Kai olmuş 3 sezon. Heh dedim şimdi deli izlerim bunu. Bir günde bitti! Oturup tüm günümü diziyeye harcamışım ve çılgın beğendiğimi itiraf etmeliyim.

Hani şu an bittiği için üzülmediğim, devamı için yerlerde tepindiğim iki dizi var biri The Mandalorian, diğeri Cobra Kai. Chilling Adventures of Sabrina da bitti mesela. İlginç ve fazla zorlama, hızlı bir son sezon gibi geldi bana. "Hadi hadi her şeyi getirin, kıyamet olsun, kötü cadılar, topla topla, herkes savaşsın, nefes almak yok!" kafasında olmuş her şey. Beğendim elbet, zaten seri güzel de son sezondan beklentim bir tık fazlaydı. Diğer taraftan uzatsalarmış kötü olurmuş. Konu kalmadı gibi bir durum da oldu aslında. Bir de pandemi dönemi çok da şey etmemek lazım.

Ama ne geldi biliyorsunuz Ocak ayında: Disenchantment! Ne eğlenceli, ne saçma, ne şeker bir dizidir anlatamam. Hani başlama-

dıysanız bir şans verin. Türü direkt fantastik, animasyon sitcom. Yemek yerken veya bir şeyler atıştırırken açın bir iki bölüm, akıp gidiyor. Çizimler The Simpsons ve Futurama kafasında ancak, yaratan ekip de aynı zaten. Disenchantment'ın hikayesi Prenses "Bean" Tiabeanie ile başlıyor. Kendisi Prens Merkimer ile yakın zamanda evleneceği için çok sinirlenir. Ardından bir iblis olan Luci ve bir elf olan Elfo ile tanışır ve işler oldukça heyecanlı, tehlikeli hale gelir. Bir insan, bir iblis ve bir elf bara gider fıkrası edasıyla başlayan dizi, komedi konusunda elbette herkese hitap etmiyor. Bizim Bean, tam bir çılgın. Prenses dediğin genelde edepli, sakin, halkı tarafından sevilen şeklinde resmedilir. Bean, ekstra hayranlık duyulması bir karakter. Çok güzel değil ama duyguları net. Anne sevgisine aç ama özgürlüğüne bir o kadar düşkün. Güzel ya, izleyin. Son sezon da pek tatlı olmuş, zamanınıza değer yani.

Bu ara hepimizin gülümseye ihtiyacı var, keyfinizi yerine getirir eminim. İyi seyirler şimdiden. ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Funda Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR

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

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtuluş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM

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

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü: Aysel Şener

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur Balıkcıoğlu
Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz 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 Çad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

NEXT LEVEL

LITTLE NIGHTMARES II

Gerilim dolu bir platform klasiği
olmaya adım adım...

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

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

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

Darüşşafaka
1863 EĞİTİM
KURUMLARI

S1MPLE
NAVI, CS:GO

SIFIR NOKTASINDA REKABET

KAZANMANIN ÖNÜNDE HİÇBİR ŞEY DURAMAZ.
KARŞINIZDA DÜNYANIN EN HAFİF VE
EN HIZLI PRO SEVİYE MOUSE'U.



PRO X SUPERLIGHT



KAZANMAK İÇİN OYNA