

HERKESE 4 DEV POSTER BATTLEFIELD 2042, GTA: VICE CITY, ESCAPE FROM TARKOV, HALF-LIFE 2

#293 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Temmuz 2021 / 07 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



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

LEVEL



BATTLEFIELD™ 2042

AYRICA

Ratchet & Clank: Ayrı Dünyalar | WoW: The Burning Crusade Classic | Scarlet Nexus
Chivalry 2 | Knockout City | Necromunda: Hired Gun | E3 2021 Dosya Konusu

#293 LEVEL

BATTLEFIELD 2042

TEMMUZ 2021



İLE

BİR ADIM ÖNDE!



AY SONUNA
KADAR
İNDİRİMLİ



KODLAMA SETLERİ

Kod Blokları ilaveli
250+ Deney

ARDUINO®
uyumlu

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

Pratik
montaj



OKUL KODLAMA
ATÖLYELERİNE
UYGUN GELİŞMİŞ
SAĞLAM
MODÜLER SİSTEM

Kendin yap, çalıştır!

FEN BİLGİSİ DENEY SETLERİ



İlkokul - Ortaokul
Elektrik Elektronik



E-3

TEES ELEKTRONİK GRUP

☎ 0212 270 84 24
☎ 0532 206 33 90

Sevgi Sitesi, Gül Sk. No:1-C
Haciosman-Tarayba-Istanbul

🌐 www.teesmaxx.com
📱 [tees.elektronik](https://www.instagram.com/tees.elektronik)



ARDUINO® Arduino LLC firmasının tescilli markasıdır.



kursat@level.com.tr

@kursatzaman

@kursatzaman

/kursatzaman

Bir sanal fuardan diğerine...

Biz basın mensupları için oyun fuarları, yerinden, hatta benzetmenin dozajını ayarlamak için detaylandırmak gerekirse, açık alandaki tribünlerden Formula 1 yarışı izlemeye benzeyen bir aktivite. Evet, ilk defa bir Gamescom fuarına gittiğimde, günün akşamında kendimi yatağa atmışken aklımdan geçen tam olarak bu olmuştu.

Bir toplantıdan diğerine, bir lansmandan ötekine uzanan salonlar arasında kilometrelerce yürümüş, yüksek volümden, fazla ışıktan ve açıklıktan bitap düşmüştük. Ve en önemlisi, girdiğimiz lansmanlar dışında hiçbir şeyden haberimiz yoktu. Ne duyurulmuştu, nasıl tepkiler almıştı? Tıpkı 2005 yılında ilk kez bir F1 yarışı yerinden izlediğimizde podyuma kimlerin çıktığı hakkında hiçbir fikrimizin olmadığı anlar gibi.

Oyun fuarı dediğimiz yer sihirlili bir alan. İyi düşünülmüş bir program ile bile yorgunluktan bitap düştüğümüz, erkenden uyuyakaldığınız ancak her şeye birinci elden tanık olmanın verdiği tatmin duygusu ile ertesi uyandırdığımızda yeniden o enerjiyi size hissettiren bir yer. Haliyle, online olarak düzenlenen, her şeye anında ve muhteşem bir kalitede ulaşabildiğimiz son E3 bu özlemi gideremedi bizlerde. Böyle emekli dayılar gibi baktık ekrana, The Outer Worlds 2 sunumu dışında keyiflenmedik bile.

Bu durumun ne kadar süreceği de -yakın zamana kadar- belirsizdi ancak Gamescom'un sınırlı kapasite ile, hibrid bir fuar olarak yapılacağı artık kesinleşti sayılır. Haliyle, şu yeni Delta varyantı bir sürpriz yapmazsa, hayatımıza dair her şey gibi oyun fuarları da bize geri dönüyor. Sizi bilmiyorum ama ben normalde otuz dakika sürecekken "nasılsa herkes evde" diye iki saati bulan lansmanlardan, toplantılardan ve steril online oyun fuarlarından çok sıkıldım kendi adıma. Bakalım Gamescom'da eski hayatımızı ucundan da olsa yakalayabilecek miyiz?

Evet, E3 çoğunuzu memnun edemedi, farkındayız ama bir an olsun negatifliği bir kenara bırakalım. Dergideki 14 sayfa boyunca sizleri E3 fuarında tanıtılan en iyi oyunlarla dolu bir tura çıkartacağız bu sayıda. Belki şöyle bir göz gezdirdikten sonra "hiç de fena oyunlar tanıtılmamış yahu" dersiniz, kim bilir?

Kürsat Zaman



12 AY
ABONELİK
190,80 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
VÜCUDUNUZ NASIL ÇALIŞIR?
DERGİSİ HEDİYE!

ÜCRETSİZ KARGO İLE ADRESİNİZE TESLİM!



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dergiburda.com

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

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



POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını

KAÇIRMA!



**TIKLA
& İZLE**

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

popsci.com.tr/podcast

#293

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
06 Takvim
08 Haberler

İLK BAKIŞ

- 14 Going Medieval
15 Graven
16 Angelic
17 Villa's Blinds

DOSYA KONUSU

- 20 Battlefield 2042
30 E3 2021

İNCELEME

- 46 Ratchet & Clank: Ayrı Dünyalar
50 Chivalry II
52 Scarlet Nexus
56 Necromunda: Hired Gun

- 58 World of Warcraft:
Burning Crusade Classic
60 Tell Me Why
62 Dungeons & Dragons: Dark Alliance
64 Knockout City
65 Ninja Gaiden: Master Collection
66 Solasta: Crown of Magister
68 Sniper: Ghost Warrior Contracts 2
69 Warhammer: Age of Sigmar -
Storm Ground
70 Wonder Boy: Asha in Wonderland
71 Backbone
72 The Elder Scrolls Online: Blackwood
73 Song of Horror
74 HuntDown -Revisited-
75 Capcom Arcade Stadium
76 DC Super Hero Girls: Teen Power
78 Mobil İncelemeler

- 81 Online

86 Hala Oynanır Mı? S.T.A.L.K.E.R

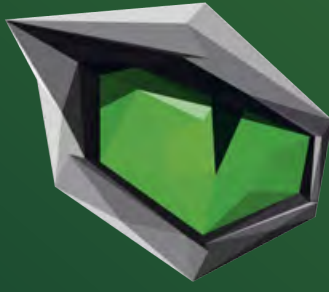
88 BUG Game Lab: Bir Akademi Macerası

- 91 Donanım

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

- 110 Köşe Yazıları

- 114 LEVEL 294



MONSTER

Türkiye'nin oyun bilgisayarı denilince akla gelen ilk markası Monster Notebook, yüksek performanslı dizüstü bilgisayarları, oyuncu ekipmanları ve ezber bozan teknik servis hizmetlerinin yanı sıra espor ekosistemine katkılarıyla da oyun ve teknoloji tutkunlarının kalbini fethediyor.

Uzun süredir heyecanla beklenen yeni ürünlerini mayıs ayında kullanıcılarıyla buluşturan Monster Notebook, geçtiğimiz günlerde gerçekleştirdiği Monster #WASD etkinliğinde oyun ve espor dünyasına özel geliştirdiği bir dizi yeni projeyi tanıttı. Monster #WASD'a ve etkinlikte duyurusu yapılan espor turnuvası Intel Monsters Reloaded'a ilişkin açıklamalarda bulunan **Monster Notebook Marka İletişim Müdürü Aykut Özdemir**: "Oyundaki kazanma çabasının, kıran kırana geçen mücadelelerin klavye üzerindeki adresi olan WASD; bu seneden itibaren Monster Notebook olarak her sene kullanıcılarımızla bir araya geleceğimiz coşku dolu buluşmaların adresi olacak. Monster #WASD'ın ilkinin geçtiğimiz günlerde büyük bir heyecanla gerçekleştirdik." yorumunda bulundu.

Teknoloji, oyun ve espor dünyasının kalbi Monster #WASD'ta attı
Son dönemdeki gelişmeleri, ürün ve

Monster Notebook Marka İletişim Müdürü Aykut Özdemir



hizmetlerimizdeki yenilikleri kullanıcılarımızla paylaştığımız bu etkinlikte Monster Notebook'un Kurucusu ve CEO'su İlhan Yılmaz'dan Türkiye'nin en sevilen oyun yapımcılarına, efsanevi oyun stüdyosu Kojima Productions'ın CMO'su Jay Boor'dan ünlü teknoloji gurularına dek birçok değerli isim bir araya geldi. 2021'in ikinci yarısı için hedeflerimizi de paylaştığımız bu etkinlikte duyurmaktan büyük heyecan duyduğumuz konulardan biri de önümüzdeki altı ay boyunca sürecek Intel Monsters Reloaded turnuvası oldu.

Bizi yakından takip edenler çok iyi bilir, Monster Notebook olarak yıllardır oyun severlere bir bilgisayardan fazlasını sunuyoruz. Oyuna ve espora dair hemen her alanda etkiniz. Yıllardır birçok platformla çok başarılı iş birliklerine ve espor sponsorluklarına imza attık. Pandemi sürecinin ilk döneminde bir yandan bu iş birliklerine ve sponsorluklarımıza devam ederken bir yandan da kısıtlamalar nedeniyle evlerinde kalan oyun severlerin her gününe oyun katmak amacıyla Monster Notebook çatısı altında bir turnuva düzenlemek istedik. Monsters Reloaded'ın temellerin bu şekilde attık.

Altı ay sürecek Intel Monsters Reloaded festival havasında gerçekleşecek
Geçtiğimiz sene yaklaşık bir ay süren turnuva, çok kısa sürmesine ve yalnızca

iki popüler oyunu barındırmasına rağmen yaklaşık beş bin oyuncuya ev sahipliği yaptı. Bu ilgi, bizi daha fazlasını yapmak için heyecanlandırdı. Bu yıl organizasyonumuzu yanımızda çok güçlü bir partnerle birlikte gerçekleştiriyoruz. Altı ay sürecek Intel Monsters Reloaded'ta CS:GO, Valorant, Rocket League, Fortnite, Minecraft gibi en sevilen oyunların turnuvaları yer alıyor.

En az on bin oyuncuyu ağırlamayı hedeflediğimiz Intel Monsters Reloaded, açık turnuvalar, akademi turnuvaları ve haftalık eğlence turnuvaları ile her hafta dopdolu oyun içerikleri sunacak. Ayrıca, jahrein, pqueen, eastergamers gibi oyun dünyasının tanınmış simalarıyla gerçekleşecek eğlenceli canlı yayınlar ile adeta aylar süren bir oyun ve espor festivaline dönüşecek. Intel Monsters Reloaded'ın bizi en çok heyecanlandıran tarafı ise bu turnuvalara amatör veya profesyonel fark etmeksizin tüm oyuncuların katılabilecek olması. Yalnızca rekabetin ve eğlencenin ön planda olacağı bu etkinliği tüm oyun severleri mutlu edecek şekilde geniş kapsamlı tasarladık. Bu sayede oyun ve espor heyecanı bambaşka bir boyuta taşınacak. Son olarak, LEVEL okurlarına da buradan hatırlatmış olalım, turnuvaların kayıtları hala devam ediyor ve en sevdiğiniz oyunların turnuvalarına kayıt olmak için etkinliğin web sayfasına uğramaları yeterli.

"Intel Monsters Reloaded ile oyun ve espor heyecanı bambaşka bir boyuta taşınacak"
-Monster Notebook Marka İletişim Müdürü Aykut Özdemir

Kayıt olmak için



Temmuz

6 Temmuz

Crowfall (PC)

Watch Dogs Legion: Bloodline (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

Ender Lilies: Quietus of the Knights (PS5, PS4)

A Plague Tale: Innocence (PS5, XS, Switch)

Ys IX: Monstrum Nox (PC, Switch)

The Silver Case 2425 (PS4)

8 Temmuz

Sniper Elite VR (PC, PS4)

Sam & Max: This Time It's Virtual! (Quest)

9 Temmuz

**Monster Hunter Stories 2:
Wings Of Ruin (PC, Switch)**

Sword Of Legends Online (PC)

13 Temmuz

Curved Space (Switch)

Where the Heart Leads (PS5, PS4)

15 Temmuz

Lost At Sea (PC, PS5, XS)

16 Temmuz

F1 2021 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

The Legend Of Zelda: Skyward Sword HD (Switch)

Space Jam: A New Legacy (XS, XONE)

Observer: System Redux (PS4, XONE)

20 Temmuz

Monster Harvest (PC, PS4, XONE, Switch)

Akiba's Trip: Hellbound & Debriefed (PC, PS4, Switch)

Cris Tales (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch, Stadia)

Death's Door (PC, XS, XONE)

22 Temmuz

Last Stop (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

23 Temmuz

Orcs Must Die 3 (PC, PS4, XS, XONE)

27 Temmuz

Microsoft Flight Simulator (XS)

Tribes Of Midgard (PC, PS5, PS4)

Neo: The World Ends With You (PS4, Switch)

Samurai Warriors 5 (PC, PS4, XS, XONE, Switch)

The Great Ace Attorney Chronicles (PC, PS4, Switch)

The Great Ace Attorney: Adventures (PC, PS4, Switch)

Splitgate (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

28 Temmuz

Chernobylite (PC)

The Forgotten City (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

29 Temmuz

The Ascent (PC, XS, XONE)

Blaster Master Zero (PC, PS4, XS, XONE, Switch)



TAKVİM

All About Space

TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE
ASTRONOMİ DERGİSİ

POPULAR
SCIENCE
EKİBİNDEN



**TEMMUZ
SAYISI**

BAYİLERDE
KAÇIRMAYIN!

**POSTER
HEDİYELİ**

Apollo Programı
& Gezegenimsi
Bulutsular



Online satın almak için: www.dergiburda.com



MINİ İSYAN KÖŞESİ

Buradan Riot Türkiye ofisine sesleniyorum, beni dinlediğinizi biliyorum.

Eminim ben ve birçok oyuncu maça girdikleri zaman /sustur all yaparak oyuna başlıyoruz. Bu sizi hiç rahatsız etmiyor mu arkadaşlar? Bu sorunun cevabını size ben veriyim; etmiyor.

Keza aylardır hesabıma "Raporladığınız şu oyuncu cezalandırıldı, içiniz rahat olsun," gibi bir mesaj gelmiyor. Raporladığım oyuncuların yazdıklarını şuraya bassak derginin +18 raflarına taşınması lazım. Zaten herkes o kadar rahat ki; ağzına geleni annelerimizle süsleyerek söylemek, durmadan bilerek ölmek ya da oyundan çıkmak -cezalandırılmayacaklarını bildiklerinden- güle oynaya gerçekleştirdikleri eylemler.

Eskiden ne güzel videolar yapardınız; takım oyunu oynamanın önemini anlatırdınız, kızmak yerine hata yapan oyuncuyu cesaretlendirmeye veya herkesin kötü oyunları olabileceğini öğreten (bunu öğretmek zorunda kalacağımız bir kitleye hitap etmeniz tabii ki sizin suçunuz değil) videolar hazırlardınız. Bunların hepsi bitti. Profesyonel oyuncular dâhil, yayıncılar bile artık TR'de oynamıyor. Riot ofis artık; çeviri bölümü, teknik ekip, muhasebe ve o gülen yüzüyle halen hatırladığım hizmetli ablamızdan ibaret sanırım.

Çünkü raporları değerlendirmeleri için görevlendirdiğiniz, anlaşmalı olduğunuz şirket çalışmıyor. Bunu buradan açık net yazıyorum, dikkatinizi çeksün diye; TR sunucusu ölüyor, can çekişiyor. TR'nin kaliteli pingi ve uygun kostüm fiyatları (ve bu konudaki dik duruşunuz takdire şayan) artık burayı kurtaramıyor.

En azından kendi adıma rahatlıkla söyleyebilirim; eve hoş geldim, West'e geri taşındım. ♦ Nurettin Tan



LOST ARK

Kore'nin Diablo'su batıya göç ediyor

Yıllardır ağzımın sularını sağa sola saçma saça uzaktan kıskanarak izlediğim Lost Ark, sonunda Avrupa ve Amerika'ya da geliyor. Kimin sayesinde? Sürpriz bir isim; Amazon. Anlaşılan milyon dolarları eze eze hazırlamaya başladıkları oyunların teker teker patladığını görünce "Hazır varken neden kendimiz uğraşalım, çuvalla paramız var" demişler (bu bilgiyi içerideki gizli kaynaklarımdan aldım).

New World'un çıkışını erteleyen, Lord of the Rings MMO projesini iptal eden, Grand Tour: The Game ile oyun dünyasının Vrally'den beri gördüğü en kötü araç sürüş fiziklerine onay veren, dünya kadar para

gömdükleri ve çıkışından beş ay sonra iptal ettikleri Crucible'la Amazon, gerçekten sağa sola dolar saçmakla iyi oyun yapılmadığını keşfetti diye düşünüyorum. Hâlihazırda Japonya, Kore ve Rusya'da oynanabilen Lost Ark, 8.5 milyon gibi birçok oyun firmasını kıskançlık krizine sokacak oyuncu sayısına sahip. Betasının bu yaz başlaması planlanan Lost Ark, umarım ülkemizde de gelir diye düşünüyorum. Neden gelmesin ki? Amazon TR'de iyi operasyon çeviriyor. Lost Ark'ın ismini ilk defa duyuyorsanız bu haberi okuduktan sonra hemen Youtube'a girip oynanış videolarını izliyorsunuz ve sonra yere düşen kaba etlerinizi topluyorsunuz. ♦



CYBERPUNK 2077

Nihayet PSN'e dönüş gerçekleşti, ama...

C DPR'in çok tutkulu başlayan Cyberpunk 2077 hikayesi, yola "final" diye çıkıp vatana puansız dönen Futbol Milli Takımımızı andırıyor sanki. Nitekim yamalar arka arkaya gelirken oyunun eli yüzü düzeltilmeye de devam ediyor ve bu konuda kritik bir psikolojik eşik aşılmak üzere. Nihayet CD Projekt oyunun 21 Haziran tari-

hinden itibaren PlayStation Store'larda boy göstermeye başlayacağını duyurdu. Bu vesileyle oyunun neredeyse yedi aydır PSN'de satılmadığını ve buna neyin neden olduğunu da hatırlamış olduk. Sony'nin Polygon'a yaptığı açıklamada durum doğrulanırken kocaman kalın puntolarla olmasa da ciddi bir uyarı mevcut. Buna

göre kullanıcılar PS4 sürümüyle performans problemleri yaşamaya devam edecek ve en iyi deneyim için bir PS4 Pro veya PS5 sahibi olmak gerekecek. Böylece neredeyse 14 milyon kopya satmasına rağmen çoğu kişiyi memnun edemeyen yapımcı da yeniden gündeme gelmiş oldu, eğer "tam zamanı" diyorsanız bir göz atmak isteyebilirsiniz. ◆

ELECTRONIC ARTS

Kaynak kodları çalınanlarda bu ay

Warhammer 40K'da kolektif düşünce diye bir şey vardır sevgili okuyucu. Misal Aeldari ırkının (uzay elfleri), muazzam sapıtmaları ve kültürel dejenerasyonları öyle bir manevi güce ulaşır ki bu kuvvet Slaanesh adlı kendilerine düşman tanrının vücut bulmasına neden olur. Aptal ama çok sayıda olan Orklar'ın teknolojileri inanmaya (inanç demiyorum bakın) göbekten bağlıdır. Bir aracın kırmızıya boyandığında hızlı gideceğine inanırlar ve bu öyle ezici bir inançtır ki o araç gerçekten hızlı gider. Sizler de yıllardır EA'ye beddua ede ede sonunda koca devi bozmayı başardınız çünkü adamlar hacklendi.

EA'nin yaptığı açıklamaya göre FIFA 2021'in ve grafik motoru Frostbite'in kaynak kodlarının bir bölümü korsanlar tarafından kaçırdı, uçurdu. FIFA tabii ki çok önemli ama artık EA oyunlarında itici güç haline gelen Frostbite grafik motorunun kaynak kodlarının tamamının ya da bir bölümünün kaptırılmış olması Coca&Cola'nın formülünü çaldırması gibi bir şey. Hatırlarsanız benzer bir durum geçen aylarda CD Projekt'in

başına gelmişti ve korsanlar firmadan fidye istemiş, CDP ise bunu ödememişti. EA korsanları muhtemelen alacakları cevabın benzer olacağını düşündükleri için kodları doğrudan açık arttırmaya çıkarmış görünüyolar. Ya da EA gerçeği söylüyor ve kodların hepsini değil bir bölümünü kaptırdılar ve bu yüzden korsanlar ellerinin iyi olmadığı görüp ne koparırsak kardır moduna girdiler. 500.000 dolardan açık arttırmaya çıkarılan kodlar en son bir Rus forumunda satılmaya çalışılmış. Öyle ya

da böyle EA'nin hisse değeri bu saldırıdan etkilenmemiş görünüyor. Emre koyarsa sizin için Nasdaq verilerinin ekran görüntüsünü aşağıda ya da yukarıda paylaşmış olmamız lazım.

Önce CD Projekt şimdi ise EA... Bütün firmaların bunlardan ders çıkarıp büyük isimlerinin sadece bela çağırdığını asıl önemli olanın geçilmesi zor bir güvenlik duvarı olduğunu anlamaları lazım sanırım. Dikkatinizi çektiyse hiç EA ve DLC esprisi yapmadım. Kendime gurur duyuyorum. ◆





CS:GO

Full servis isteyen varsa, hesap 123 TL!

F2P oyunlarda yıllardır homurdanarak söylediğimiz ama asla mümkün olmadığını düşündüğümüz foşik bir düşüncüyü Valve sonunda uygulamaya geçirdi. Bu haberi ilk gördüğümde yüzümde halen gördüklerime inanmadığıma dair bir sırıtış vardı. Detaylara aşağıda değineceğim ama artık CS:GO dereceli maç atmak istiyorsanız oyunu Prime olarak satın almalı ve bunun için 123TL ödemelisiniz.

Aynı benim gibi CS:GO'ya F2P olmadan önce satın alarak sahip olduysanız gene kaçarınız yok, Valve acımamış ve 123TL'yi bizim Steam kütüphanemize de sıkıstırmış. Peki Valve neden böyle yaptı? "Dis iz jast e geymmm düdddd"

diyen heriflerin dereceli maçların kalitesini paçavraya çevirmemesi ve hile kullanımını bir miktar önleyebilmek bunu yapmışlar. Arkadaşım tamam güzel yapmışsın da elin yabancısına bir kahve parası olan 10.89 Sterlin'e biçtiğin cezayı bize neden 123TL olarak geçiriyorsun? Nerede kaldı o Steam TL kuru? Günlük kuru basıp geçmişler bize arkadaşlar, yapacak bir şey yok. Lakin 10 Sterlin yabancıya zerre dokunmaz, adamın kullandığı hile programının kendisi zaten 300\$ civarıydı en son. Açır yeni hesap bize eziyet çekirtmeye devam eder. Bu şekilde ancak oyuna yeni başlamış ve ertesi gün kütüphanesinden silmeden evvel birkaç de-

reli maç millete zehir edecek oyuncuların kurtulabilirsin. Ücretsiz oynamak istiyorsanız halen milletle maç yapabilir hatta Workshop haritalarını kullanabilirsiniz LAKİN (burası çokomelli, dikkat edin); tecrübe puanı, rütbe, düşen eşyalar ve statü geliştirmelerini kazanamayacaksınız. Kısacası havanda su döveceksiniz sevgili okuyucu.

Bu benim Overwatch için hayalimdi; keşke oyunu F2P yapıp ranked maçları ve kostümleri ücretli yapsalardı der dururdum. Aklın yolu birmiş. Kovid devam ederken sadece göbeğimle değil zekamla da Gabe'ye benzemeye başladım demek ki... ♦

LEAGUE OF LEGENDS

TSM sponsor engeline takılır gibi yaptı

Aslında buna Tencent engeline takıldı desek daha doğru olur. Hikâye şöyle başlıyor Covid yüzünden evlere kapana kapana çıldırmasına ramak kalmış tonton okuyucu; çeşitli oyunlarda iddialı takımları olan TSM, FTX adlı kripto para borsasıyla (ve aynı zamanda FTX token) 210 milyon dolar karşılığında 10 yıllık sponsorluk anlaşması imzaladı. Hatta bu öyle bir birliktelik ki şimdiye kadar espor tarihinde görülen en ballı, kapitalli birliktelik.

Şöyle diyelim bu anlaşmadan sonra Forbes'e göre 410 milyon dolarlık bir değere ulaşan TSM dünyanın en değerli e-spor takımı oldu. Lakin Riot Games "Çıks" dedi ve TSM'e bazı kısıtlamalar getirdi. İşte şirket olarak FTX'i kumarla alakalı olarak görüyoruz falan bunların hepsini geçelim arkadaşlar. Bugün borsalarda gireceğiniz risk neyse kripto

paraya yatırım yapıyorsanız kısa ve uzun vadeli yatırımlarda gireceğiniz risk aynıdır (kaldıraç hariç, o bildiğiniz kumardır). Olay Riot'un sahibi olan Tencent'in bir Çin firması olması, Çin'in ulusal kripto para birimini ön plana çıkartmak istemesi ve bunun ertesinde Bitcoin madenciliğini ülkede bölge bölge yasaklamaya başlaması. Öte yandan Riot'un halen ABD topraklarında operasyon yapması durumu bir çıkmaza sokuyor ve ona da şöyle bir çözüm getirmişler.

League of Legends ve Valorant yayınlarında TSM'in adı geçerken FTX zikredilmeyecek ve üzerinde FTX logosu olan formalar giyilemeyecek. Ben oyuncu olarak e-spora akan paraya bakarım, bu yüzden FTX'in her kuruşu sektöre şifa gibi gelecektir. Şu da bir gerçek Elon Musk Dogecoin'le nasıl gençleri yatırıma yönlendirmeye çalışıp, uzun vade-

de Doge'nin değerini arttırmaya çalışıyorsa doğal olarak FTX de aynı şeyi yapıyor. Öte yandan Mayweather ve Youtube şaklabanı Logan'ın göstermelik gösteri boks maçında boy boy Cash APP reklamları gördüğümüzü de hatırlatmak isterim. ♦





MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Xbox sürümü için kalkış izni verildi!

Microsoft Flight Simulator sadece oyun tarihinin en eski serilerinden birisi değil. Aynı zamanda gördüğümüz ilk ve muhtemelen halen tek yeni nesil oyun. Tüm Dünya haritasını ve 30 bin küsur havalimanını ilk kez modelliyor olmasa da bunu Bing haritalarını kullanarak yapması, bu 2D haritayı Azure.AI maharetiyle canlandırması ve bunu muhteşem

güzellikle grafiklerle birleştirmesiyle şahane övgüler alan oyun nihayet Xbox konsolları için de gün saymaya başladı. Her ne kadar Xbox'ta kullanılabilecek yeni joystick ve yan donanımlar yolda olsa da modlanabilirliği bu kadar yüksek bir serinin konsolda oyuncuları ne kadar kısıtlayacağı elbette akıllara gelecektir. Evet kısıtlanacağı

garanti zira oyundaki Market konsola entegre edilse de sayısı şimdiden on bini geçen üçüncü parti modları oradan bulma şansınız olmayacak. Bir diğer konu, oyunun konsolda 30fps kilidiyle gelecek olması. Bu senelerde FS9'u 24fps kilidi ile oynamış oyunculara pek etki etmeyebilir ama canım memleketimde o konsola 8000 lira saymış bir oyuncunun canını sıkacağı kesin. ♦

BALDUR'S GATE III

Erken erişime devam, 2022'ye kadar son sürüm yok

Ertuğrul'un Divinity: Original Sin II oynadıktan sonra "bu benim oynadığım gelmiş geçmiş en iyi RPG oyunu" dediği daha dün gibi. Ertuğrul'un ortaklık yerde "muhteşem olmuş, acayip olmuş"

diye gezmesi pek popülerdir ama Divinity geçtiğimiz aylarda yaptığımız RPG TOP BİLMEM KAÇ listesinde de zirveye yerleşince Larian'a inceden tapınmaya başlar olduk.

Baldur's Gate III de malumunuz, asla yerine yenisi koyulamayacak gibi gözükten muhteşem bir oyunun Larian Studios tarafından geliştirilen, tüm hatalarına rağmen potansiyeli konusunda hiç kuşku bırakmayan devamı. Larian daha önce böyle bir işe girişmediğinden erken erişim sürecinin ne kadar devam edeceği merak konusuydu ve gördük ki üstatlar bu konuda hiiic acele etmeyecek.

Sven Vincke'nin açıklamalarına bakılırsa oyunun tamamlanması pandemi sebebiyle (seslendirme ve motion capture işleri fena aksamış) beklenenden fazla vakit alıyor ve bu sene piyasaya çıkmayacağı kesin, hedef ise 2022 içinde son sürümüne ulaşması. Bu konuda bir garanti vermediklerini de eklemiş.

Açık konuşmak gerekirse Larian'ın istediği kadar zamanı var. Hem kendilerine güven çok üst seviyede hem de ellerindeki fikri mülk öyle aceleye gelecek cinsten değil. Tüm kodların üzerinden kırk kez geçmeden erken erişimden çıkartmayın şunu, gözünüzü seveyim. ♦



SON DAKİKA!

◆ Blizzard, mega sunuculara geçiyor. Bu demektir ki BattleNet üzerinden Çinli arkadaşlarınızı ekleyebilecek ama onlarla halen aynı sunucuda oynamayacaksınız. Belki ileride...

◆ **Şimdi garson elime bir peçete sıkıştırdı, Kürşat'tan istek haber gelmiş. Elex 2 çıkıyormuş... Heyoooo... Doğrusu, hiçbir fikrim yok ne olduğuna dair. (Haber editörü gibi haber editörü, merak desen var – Kürşat) Ama ilkinin oynayanlar vardır içinizle, sevinin.**

◆ Çok uzun süredir düşlediğim bir fantezim gerçek oluyor. Overwatch yakında crossplay oluyor. Blizzard ilk başta konsol oyuncularına haksızlık olacak diye bundan vazgeçmişti. Ama tek sunucu, maliyetler falan ağgözlü Activision yerinde durur mu? Garibanın yüzü gülür mü?

◆ **Kısa zaman boşluklarını doldurmak için vaktiyle çok hizmetini gördüğümüz FPS oyunu Painkiller çok da lazımmış gibi geri geliyor. (Dedi son sekiz ayda yirmi Warhammer oyunu tüketen adam – Kürşat) Bazı klasikleri hortlatmamak lazım bence buldukları zaman çizgisinde güzel onlar.**

◆ Splinter Cell, Far Cry ve Blood Dragon animasyon serileri Netflix'e geliyor. Bunların hepsini geçin de Arcane'in yeni Jinx videosu harika değil mi?

◆ **EA, Battlefield ekibini yönetmesi için 20 yıldır Call of Duty Genel Müdürlüğünü ve Yardımcılığını yapan Byron Beede'ı projenin başına getirdi. DU DUU DU DUU!**



INJUSTICE 2 MOBILE

Yahu siz nasıl adamlarsınız böyle? (ADASDASDAS)

Trajikomik gerçekten ya... Hem gülüyorum hem yapımcıların nasıl bu kadar sorumsuz olabileceklerini aklım almıyor. Yapımcılar Onur Haftası etkinliği olarak Batman evreninde kuir karakter olarak bilinen Poison Ivy'yi eşek sudan gelinceye kadar oyunculara dövdürmüş canım okuyucu (Kuir: heteroseksüel veya ikili cinsiyet sistemine uymayan, cinsiyet kimliği, cinsel yönelim veya her ikisini de içine alan bir şemsiye terim). Bu etkinliği bitirmenin ödülü olarak da oyunculara Harley Quinn tokenleri vererek olayın üzerine tüy diktiler keza Harley, Poison'la romantik bir ilişki yaşıyor.

Gelen tepkilerin ardından Warner Bros ve NetherRealm anında açıklama yaparak; Gerçek hayatta LGBTQIA+ ve kadınlara karşı olan şiddetin karşısında tüm güçleriyle durmaları gerektiğini söyleyerek özür dilediler. Bu konu hakkında yazmak istediğim çok şey var. Mesela neden sadece oyun sektöründe Onur Haftası'nın hakkıyla kutlandığını görüyoruz? Ya da Türkiye'de sadece biz bu kadarını görüyor olabilir miyiz? Mümkündür keza koskoca Microsoft içinde LGBTQIA+ karakter olduğu için bu ay Ege'nin inceleyeceği (Ege oyunu bir türlü indiremeyince yazı başıma kaldı, n'aber? – Kürşat) ve şiddetle

okumanızı önerdiğim "Tell Me Why"ı ülkemizde satışa sunmuyorsa... Olay sadece paradır, eşcinsel insanların hakları falan değildir. Her şirket bu şekilde düşünüyor, emin olun. Sadece farkındalığı daha yüksek olan ülkelerde Onur Haftası'na destek verir gibi yapıp pozitif reklamcılık uygularken, bizim gibi bu durumu hoş karşılamayan milletlerde üç maymunu oynuyorlar. O yüzden ben hiçbir oyun firmasının kadınları desteklediğine ya da Onur Haftası'nı canı gönülden kutladığına inanmam ve bunları gördüğümde midem bulanır. Aynı siyahî vatandaşların ABD'de haklarını söke söke zamanla alması gibi LGBTQIA+'ya karşı toplumun gösterdiği önyargı da zamanla yok olacak. Çünkü sosyal kültür dediğimiz şey de aynı evrim gibi yavaş yavaş ve zamanla gelişir ve değişir. Göze zorla sokulan sözde kutlama mesajlarıyla değil.

Benim felsefem şudur size de bunu öneririm; Kimsenin cinsel kimliği, kimseye zarar vermediği ya da çocuklara ve hayvanlara yönelmediği sürece beni il-gi-len-dir-mez. Kimseyi de ilgilendirmemeli, bırakın herkes istediği şekilde mutlu olsun. Çünkü hayat kısa ve devamı var mı bilmiyoruz. ◆



GOING MEDIEVAL

Banished oynarken sakallarını ağrıtanlar için yeni reçete.

Sayfa
14

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5

★★★★★



Yapım Foxy Voxel Dağıtım The Irregular Corp Tür Yönetim Simülasyonu Platform PC Web theirregularcorporation.com/promo/going-medieval Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Going Medieval 4 ★★★★★

Yine küllerimizden doğup yeni dünyalar kuruyoruz...

Going Medieval'ın hikayesi, 14. yüzyılın sonlarına doğru Avrupa'yı ele geçirmiş olan ve nüfusun büyük bölümünü kırıp geçiren "Black Death" sonrasında başlıyor. Veba öyle yıkıcı bir etki yaratmış ki rahatlıkla "kıyamet sonrası" mekaniklerinden bahsedebiliriz, biraz zorlasak hani. Yeniden başlamanın heyecanı, pandemi sonrasında yeniden hayata tutunma ümidi. Bu kötü miltattan sonra geride kalanlara yeniden nefes aldirmek ise bizim görevimiz.

Sıra tabanlı değil, 4X değil, tamamen hayatta kalma üzerine bir koloni strateji/simülasyonu Going Medieval; kolonimiz buldukları toprakta, etrafta ne kaynak varsa onlarla yaşamak zorundalar. Bu tip oyunların savaşmaktan fazla hayatta kalma tarafına daha çok ilgi duyan ve Banished'te 200 saat üzeri vakit geçirmiş biri olarak şunu diyebilirim ki; oyun şu haliyle bile öyle çok şey vad ediyor ve öyle keyifli ki!

Bir kere oyunun tutorial menüsü çok iyi işliyor. Türkçe dil desteği var ve neredeyse kusursuz çevrilmiş. Oyun başlangıçta Standart (sabit aralıklarla düşman baskısını gerçekleştiren), Barışçıl (düşman saldırısının olmadığı) ve Hayatta kalma (çok fazla düşman saldırısı) üç mod sunuyor. Hepsinin de zorluk seviyesini seçebilirsiniz. Başlangıç koşullarında hazır modlar bulunuyor. Tek

yerleşimcinin olduğu "yalnız kurt" modu veya üç yerleşimcinin yer aldığı "yeni bir hayat" seçeneklerinden birini seçebileceğiniz gibi, başlama koşullarını, kişi sayısını, yanlarında neler olacağını sizler de belirleyebilirsiniz. Nitekim 1353 yılında, vebanın kasıp kavurduğu topraklara yeniden hayat vermek için çalışmaya artık başlayabiliriz! Tebaamızın bu topraklarda neler yapabileceği tamamen bizim elimizde. Ben yola üç kişi çıkmayı seçtim. Oyunda RPG oyunları gibi karakter ekranı var, 10'dan fazla özelliğe rastgele karar veriyorsunuz ve bunlar birliğinizin gücünü ortaya koyuyor. Kimisi entelektüel anlamda çok iyi ve araştırmaları hızlı gerçekleştiriyor, kimisi keskin nişancı; geyikleri tek seferde avlıyor. Çok detaylı planlamışlar, yerleşimcilerin bu özelliklerinin oyununun gidişatını ciddi anlamda değiştirdiğini söyleyebilirim. Mutfak konusunda 10 puanın üzerinde kimse olmadığı için tahılları öğütmedim mesela. Ama hevesli olanları o uzmanlık üzerine çalıştırıp istediğiniz dereceye gelmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu üç kişi neler yapıyor peki koskoca topraklarda? Ağaç kesip ahşap ihtiyacını karşılıyor, depolama alanına mantarları taşıyor, kimisi ateş yakıp yemek pişiriyor. Yetenek puanları ile de teknolojimizi geliş-

tiriyoruz, bu da yeni silahlar, tarım alanları açmaya yarıyor. Oyunun build seçenekleri ise oyunu layerlara ayırıyor, birden fazla katlı binaları çok farklı materyallerle yapmak mümkün. Micro management sistemi ise (ki ben Banished bu konuda müthiş derdim) Going Medieval'da arşa uzanıyor. Kişilerin hangi saatlerde çalışıp uyuyacağı, aylıklık saatleri, hangi işlere öncelik verecekleri gibi çok fazla detay var. Ve işin güzel kısmı bunu kesinlikle karmaşıktırmadan oyuna adapte etmişler. Oyunu hızlandırıp o arada "herkes her şeyi halletsin" diyebileceğiniz bir zaman pek olmuyor, aksine onlar bir şeyleri inşa edip yemek yaparken siz diğer menülerde her şeyin yolunda gitmesi gereken şeyleri ayarlıyorsunuz.

Farklı oyun modları veya sizin ayarlayacağınız yaşam standartlarında oyunu çok farklı seviyelerde oynamak şimdilik çok mümkün. Rimworld, Banished ve Stronghold seviyorsanız kesinlikle göz atın, bu saydığım oyunlar gibi olması için henüz biraz erken- zaten bu yüzden erken erişimde ve topluluk değerlendirmeleri onlar için çok mühim; ben çok sevdim kendisini. Eğer her şey yolunda gider ve Steam workshoplarla da zenginleştirilirse onlarca saat başında vakit geçireceğim gibi görünüyor. Çok umutluyum! **◆ Ayça Zaman**





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım 3D Realms, Sliggate Ironworks Dağıtım 3D Realms Tür FPS Platform PC / PS5, PS4, XS, XONE, Switch (2022) Web graven.game Çıkış Tarihi Erken Erişimde (PC), 2022 (Konsollar)

GRAVEN 3 ★ ★ ★

“Sonat’ın bu oyunu neden ısrarla istediği hakkında hiçbir fikrim yok – Kürşat”

Oyun nostalji kokuyor, di mi? Diğer taraftan sadece gelen düşmanı vur, anahtarı bul, bölümü bitir kurgusunun dışında çıkmayı başarmış bir oyun olarak görüyorum Graven’ı. Tamam kabul ediyorum buram buram Hexen II kokuyor ve onu hatırlatıyor fakat Graven’da bir şeytan tüyü var. Bir erken erişim oyunu olarak tabii ki henüz tam anlamıyla geliştirme sürecini tamamlamamış bir oyun olsa da gelecek vad ediyor. Çünkü, 90’ların meşhur 3D Realms’ı tarafından önümüze servis edilen Graven bittiğinde bence Ion Fury kadar başarılı olacak. Hexen ve Heretic’in havasını tekrar yaşamak isteyen ya da hep dediğim gibi, ‘abi o oyunları bünye mi kaldırı, sene olmuş 2021!’ diyenler, Graven’ın hafiften retro görünüyor olmasını bir kenara koyun derim. Çünkü oyun Unreal Engine ile geliştirildi ve bence geliştiriciler düşük çözünürlük kaplamaları ve poligon modelleri alıp yüksek kalite ışık ve fizik ile çok güzel harmanlamışlar.

Karakterimiz eski bir rahip. Bağlı olduğu kültün diğer bir rahibi, karakterimizin küçük kızını kurban etmeye çalışırken olayların geliştiğini görüyoruz diyelim. Sonrasında kendimizi bir kayık içerisinde bataklıkta ilerlerken buluyoruz, bu kısım tam bir Half-Life

girişi olmuş zaten. Ayağımızı yere bastığımızda elimizdeki tek silahımız ise bir asa. Kısa bir süre etraftaki NPC’ler ile konuşmaya çalışıp, kutuları kırarak mana, heal, bolt ve gold buluyoruz, Sonrasında ise kasabaya girmek için ilk görevimizi kapıdaki muhafızdan alıyoruz. Bu noktada fark ediyoruz ki oyun kesinlikle ekranda yönlendirme sistemi sunmuyor. Fakat NPC’nin yönlendirmesini kaçırdıysanız günlüğü okuyarak nereye gitmemiz gerektiğini anlıyoruz. Ekranda bir mini-map sistemi de yok, girdiğiniz bölgede parşömen bulup haritayı açıyoruz.

Graven özellikle oyunun başında -elimizde sadece bir asa olmasından ötürü- birçok oyuncu için sıkıcı bir oynanış sunuyor, kaldı ki ben bile bir süre sonra ‘Hadi bi silah abi bel!’ dedim. Önümüze çıkan zombilerin kafasını asa ile patlatıp, sağda solda bulduğumuz kutu ve varilleri parçalamak dışında pek bir şey yapamıyoruz. Oyunda biraz daha ilerledikten sonra iki güzel büyü kapıyoruz, biri ateş diğeri ilse yıldırım. Ah, ama işte beni en çok üzen kısım bu oldu, gerçi geliştiriciler oyuncuların geri bildirimleri ile değişiklik yapıyorlar ve bunun da değişeceğini söylediler ama bu satırları yazarken henüz bir değişiklik yoktu. Yani ateş büyüü sadece

varil patlatmak, örümcek ağlarını yakmak ve bulmacaları çözmeye, yıldırım ise düşmanları sersemletip saldırı aralığı oluşturmak dışında bir işe yaramıyordu. Bu arada silah olarak tabii ki sürekli tek bir asa ile gezmeyoruz, yakın zamanda bileğimize taktığımız bir crossbow ve kılıç falan da ekipmanlar arasına ekleniyor. Ekipmanları istediğimiz sıraya atayabiliyoruz ancak örneğin kılıç bir değil üç slot kaplıyor, hangi ekipmanları rakam tuşlarına arayacağımıza dikkat edin derim, diğerleri ise çantada kalıyorlar.

Oyunun diğer hoşuma giden tarafları ise, gizli bölgelerin etrafa serpiştirilmiş olması ve bulmacalar oldu. Etrafta ipuçları rahatlıkla bulunabiliyor bu sebeple de kimseyi boğmayacaktır diye tahmin ediyorum. Ve tabii ki bölüm tasarımları, sesler ve müzikler de oldukça güzel.

Şimdilik Graven’ı almak için çok erken, acele etmeyin, daha tam anlamıyla taşlarını yerine oturtamışken hevesinizi tüketmeyin derim. Bırakın biraz daha pişsin, verilen sözler tutulsun, düzeltmeler yapılınsın. Şöyle de yapabilirsiniz, oyunlar genellikle erken erişimden çıkınca fiyat yükseltiyor, kesin oynarım diyorsanız düşük fiyattan alıp kütüphanede beklebilirsiniz de. **◆ Sonat Samir**





Yapım Metaverse Game Studios Dağıtım Metaverse Game Studios Tür Strateji, RPG Platform PC Web angelicthegame.com Çıkış Tarihi Belli değil

Angelic 3 ★ ★ ★

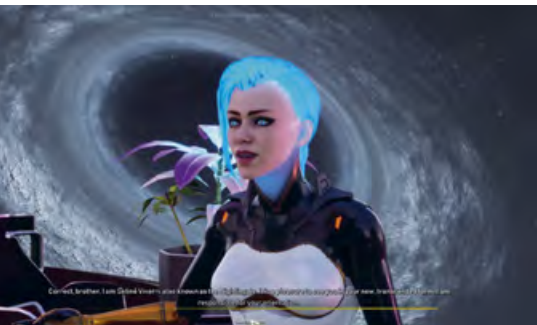
Tarıca kızgın ve intikam için evrenin en iyi askerlerini toplamaya kararlı

İşin başında Türklerin olduğu ya da direkt olarak Türkiye'den çıkma bir oyun haberi geldiğinde hepimiz çok heyecanlanıyoruz. Hele bir de oyun iyi görüyorsa, beklentimiz, heyecanımız daha da artıyor. Bu güzel yerli geliştiricilerin anlattıkları ve anlatabilecekleri onlarca, yüzlerce hikaye var. Onların arasına giren ve aslında tanıdığımız bir isim de Angelic ile tekrar kendini hatırlattı. Daha önce Hükümrân Senfoni projesinin başında olan Erkan Bayol, Angelic için kurduğu Metaverse Game Studios ile orta ölçekte, birçok ülkeden farklı geliştiriciyi bir araya toplamayı başarmış. Projeyi duyalı henüz birkaç ay olmuşken, ufak bir test sürüşü için Angelic içine dalma şansını gelince de reddetmedik.

Hemen size Angelic'in ne olduğu, neler anlattığından bahsedeyim. Angelic, bir bilimkurgu oyunu ve uzak gelecekte, insanlığın tüm evrene yayıldığı bir resim çiziyor. İnsanlık teknoloji konusunda o kadar ilerlemiş ki, Neo-İnsan adı verilen yeni bir tür geliştirmeyi başarmış. Melekler olarak anılan bu Neo-İnsanlar, kudretlerinden ve yeteneklerinden dolayı mega şirketlerin dikkatini çekiyor. Halıyla bir savaş patlak veriyor. Savaşın sonucu mega şirketlerin kazanmasıyla belirleniyor ve Melekler ortadan bir anda kayboluyor.

Biz de oyuncu olarak Phoenix ismini alan yeni bir Neo-İnsan'ı ve onu yaratan Iset the Mother'ın ekibini kontrol etmeye başlıyoruz. Oyun, görevlerin alındığı ve ekibin kendi arasında sohbet etmeye başladığı alanda omuz kamerasına geçiyor ve RYO unsurlarını üzerimize boca etmeye başlıyor. Görevler arasında gezmeye başladığımızda da kendinizi bir çatışma sahasında buluyorsunuz. Bu anda da benim en çok sevdiğim oyun türlerinden biri olan sıra tabanlı stratejiye dönüyor. Savaş alanına -enerjimiz izin verdiği sürece- ekteki karakterleri yollayabiliyoruz. İndikleri kapsüllerin yerlerini, savaşın gidişatına göre değiştirebilme imkanımız var. Angelic, sıra tabanlı strateji türüne açıktan yeni bir mekanik ya da durum katmıyor. Türün en iyi yanlarını alıp olabileceği en iyi şekilde kullanıyor. Her karakterin farklı özellikleri ve becerileri var. Sadece savaş alanında üstünlük kurup kazanmamız gerekiyor. Sonrasındaysa kendimizi Iset'in geliştirdiği mühendislik harikası uzay gemimizde buluyor, yeni yetenekler açmak, zanaat

işlerine girmek ve ekibin geri kalanıyla sohbet etmek için burayı kullanıyoruz. Oyunun RYO unsurları olarak etkileyici bir potansiyeli olduğunu söylemem gerek. Ekipteki her bir karakterin kendine has motivasyonları ve amaçları var. Onların da isteklerini yerine götürmek, ekibin bir arada kalmasına adına önemli. Angelic'in bu sürümü, henüz çok çok çok erken aşamada olduğu için planladıkları birçok farklı özelliği göremedik. Ancak hikayesel açıdan sağlam bir anlatım kurduğunu, RYO unsurlarını iyi kullandığını söyleyebilirim. Öte yandan sorun oluşturabilecek kısımlar da yok değil. Örneğin, karakter modellerinin her biri kendi içinde çok şık dursa da bir bütün oluşturamıyorlar. Farklı ırklarla çeşitlilik sunulması güzel ancak her biri farklı bir oyundan kopyalanmış gibi durması, göz tırmalıyor. Yoksa Unreal Engine'in sunduğu ışık ve kaplama becerisi iyi bir şekilde kullanılmış. Eh bir de artık sıra tabanlı stratejiler eskisi kadar meşhur değil. Sıklıkla bu sayfalarda bu türün, yenilik içermeyen yanları olan oyunlarını yerden yere vurduğumuzu görmüşsünüzdür. Saklan, ateş et, yetenek kullan, karakterleri haritada doğru yerde konumlandır matematiğinin ötesinde, cezbedici yanlarının olması gerekiyor. Angelic, sıra tabanlı aksiyonu iyi yapsa da sadece bununla yetiniyor. Belki eldeki sürümden kaynaklı daha fazlasına ulaşamadık; Metaverse'in kafasında kırk tilki döndüğünden eminiz elbette. Şu aşamada, ufak bütçesine rağmen AA klasmanında, dikkat çekici bir potansiyele sahip olduğunu fakat Angelic'in pişmesi için çok ama çok uzun zamana ihtiyacı olduğunu hissediyorum. **◆ Özyay Şen**





Yapım Çamlıca Game Lab, Neuron Entertainment **Dağıtım** Neuron Entertainment **Tür** Simülasyon **Platform** PC
Web store.steampowered.com/app/1333800/Villas_Blinds **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

Villa's Blinds 3 ★ ★ ★

"Garajım vardı da ben mi milyarder olmadım?"

Bursa'nın Nilüfer ilçesine bağlı olan Çamlıca Anadolu Lisesi'ne bağlı 11 kişilik Çamlıca Game Lab'ın, "bilgisayar oyunu yapma" teması üzerine kurulu, erken erişim sürecindeki oyunları var karşımızda. Meşhur Game Dev Tycoon serisini duymuşsunuzdur. İşte bunun 3D boyutlusunu düşünün: Alın size Villa's Blinds. Oyunda büyük bir potansiyel olduğunu itiraf etmeliyim ama genç arkadaşların daha yolun çok başında olduğu, su götürmez bir gerçek.

Oyuna başladığınızda yapacağınız ilk iş ayarlara girip Türkçe dil desteğini seçmek olsun arkadaşlar. Üstelik Türk yapımı olduğundan Türkçe dublaj da mevcut. Üstelik beklediğimden de iyi. Gerçi oyunda işimiz daha çok yazılarla ama iş görür bir Türkçe dublaj duymak beni mutlu etti diyebilirim. Oyunda bulunan diğer iki dil İngilizce ve Almanca. Sırf merakımdan dili Almanca ayarlayarak da oyuna şöyle bir göz attım. Diğer iki dilde seslendirme yok ama altyazılar sağlam. Bu

arada, yabancı dilde Fatih'in Felix'e dönüştüğünü de fark etmediğimi sanmayın. Villa's Blinds'a giriş yaptığınızda iki moddan birini seçmeniz isteniyor. İlki aşırı zorlu mod, ikincisi ise "şiddetle" tavsiye edilen normal mod. Zorlu moda 2.500 doları olan fakara bir adam olarak garajda başlarken, normal modda 25.000 dolar ile bir villada, birazcık daha hazır konarak başlıyoruz. Şimdi oyun beni ilk başta korkuttuğu için ben de normal modda başladım. Amacımız elbette oyun yapmak! Peki, oyun yapmak sanıldığı kadar eğlenceli mi?

Öncelikle arayüze ve grafiklere biraz değinmek istiyorum. Gerek villanın içi gerekse sokaklar ve yakında oyuna eklenmesi planlanan Neuron Kafe çok sade duruyor. Öncelikle fontlar biraz daha gövdeli, biraz daha canlı olabilir diye düşünüyorum. Yani daktilo yazısı gibi yazılar görmeyi sanırım kimse istemez. Grafikler konusunda açık konuşacağım; çağımızın gerisinde ve göze hitap etmiyor. Kendimi 2000li yıllardan kalma bir Nancy Drew oyunu oynuyor gibi hissettim. Aslında genç yapımcıları da fazla eleştirmek istemiyordum çünkü gördüğüm kadarı ile orta-orta ciddi bir finansman sıkıntısı var ve şartlar zorlanmış durumda. Eldekiyle ulaşılabilen de şimdilik bu kadar. Tabii erken erişim olduğunu unutmamak gerek, bir bakmışız bir güncelleme ile kaplamalar güzelleşmiş, oyuna yeni bir ruh katılmış.

Oyunda kullanılan birinci şahıs kamerası bu tarz bir oyun için iyi fikir. Villada (veya ga-

rajda), sokakta, ikinci elcide yahut bahçede serbestçe gezinip etkileşime geçebileceğimiz objeleri kullanabiliyoruz. Oyuna belirli amaçlarla başlıyoruz. Ekipman alma, temizlik yapma, kirayı yatırma vs. gibi. Tabii en önemlisi hayalimizdeki oyunu yapmak. Elbette bir yerlerden fedakarlık yapmamız gerekiyor çünkü bütçe kısıtlı, giderler zorlayıcı. Bir de, yaptım bitti ile kalmıyor, oyunu beğendirmek ve hayranlar kazanmak zorundayız. Önümüzdeki engellerden birisi de buglar. Bir keresinde yeni sandalye aldım fakat kayboldular. Ayrıca nedense her istediğimde kayıt edemediğimi fark ettim.

Bir de günlük yaşamımız var. Yemek yemek, uyumak ve yaşam alanımızı dekore etmek gibi. Peki, grafik motorumuzu geliştirip oyun yapmak eğlenceli mi? Hem evet hem hayır. Öncelikle soğuk arayüze ve fontlara alışmanız gerekecek ve akabinde yaşayacağınız ekonomik sıkıntılar oyunu tanıdığımız süreçte zorlanmanıza neden olacak. Buglarla mücadele ede ede yeni temalar, yeni araştırmalar ve özellikler sizlere sunulacak diye umuyorum. Dediğim gibi oyunun potansiyeli aslında büyük. Biraz grafiksel cila, buglardan arınma ile oynayanın saatlerce ekrana bağlayabilir. Son olarak benim de naçizane bir önerim olacak; normal modda karakterimizin diğer ekip üyeleri ile tanıştığı sahneyi biraz daha aydınlık/neşeli yapın. Dört kişi karşımda beni süzmekte, ışıklar kapalı ve sadece ayaklı ısıtıcının loş turuncu ışığı sanki karanlık bir konseyin karşısına çıkmışım gibi bir hava estiriyor. **◆ Rafet Kaan Moral**



5x5 GAMING

“Türk oyun pazarına yatırım ve istihdam sağlayacağız”

5x5 Gaming, Amerika'nın ardından İstanbul ofisini açıyor

Sizi tanıyabilir miyiz? Oyun sektörüne girmeniz nasıl oldu?

Deniz Gezgin: İstanbul Heybeliada doğumluyum. Öğretmen ve sporcu bir aileden geliyorum. Gençliğimde Galatasaray ve atletizm milli takımında 200-400 metre branşlarında ülkemizi temsil ettim. Galatasaray'ı yıldızlar, gençler ve büyükler yaş gruplarında aynı sene içinde temsil eden sayılı sporculardan biriyim. Fenerbahçe Lisesi ve Etiler Otelcilik ve Turizm

Meslek Lisesi'nden mezun oldum. Lise yıllarında 4 sene boyunca Tuzla-Etiler arasında gidip geldiğim için sınıfta “En çok kıta değiştiren adam” diye adım çıkmıştı. Lise eğitimimin ardından, Atletizm Genel Sekreteri Yılmaz Sazak'ın verdiği bir burs ve ailemin yardımıyla önce Londra'ya gittim. 1998 yılında atletizmdeki iyi derecelerim devam etti ve Arkansas State Üniversitesi'ne başvurum kabul edildi. Amerika'da okul harçlığı için bir yandan pizzacılar da çalışırken bir yanda da antrenmanlarıma ve eğitimime devam ederek 4 senelik işletme ve MBA öğrenimimi tamamladım.

Oyunla ilk tanışmamı ilköğretim yıllarımda, ailemin sünnet hediyesi olarak aldığı Commodore 64 bilgisayarıyla oldu. Bu bilgisayarda Barbarian, North and South, River Raid, The Manager gibi oyunları hemen hemen her gün oynadığımı hatırlıyorum. Daha sonra Galatasaray Kulübü'nden aldığım maaşları biriktirerek kendime bir tane Amiga 500 ve bir tane de -piyasaya çıkar çıkmaz- Pentium bilgisayar alarak oyun bağımlılığımın devam ettim. :)

Oyun sektörüne girişimse aslında şans eseri oldu. Master eğitimimi tamamladıktan sonra iş aramaya başladım. 2005-2010 yılları arasından bahsediyorum. O zamanlar Türkiye'de çok popüler olan Knight Online ve WarRock oyunlarının yapımcısı Gamerfist şirketinde müşteri hizmetleri temsilcisi olarak işe başladım. İşimle beraber Arkansas'dan Los Angeles'a taşındım. Bu şirkette en alt seviyeden başlayarak hızlı bir şekilde monetization analyst, yapımcı ve operasyon müdürü pozisyonlarına yükseldim. Yönetim kurulu üyeleri ve şirket sahiplerine Türkiye'de

operasyonel olarak bulunmamızın lojistik ve stratejik açıdan şirkete sağlayacağı faydaları anlatan bir SWOT sunumu hazırladıktan sonra, Türkiye'ye gelerek şirketin İstanbul'daki ilk ofisini açarak operasyonuna başlamasında rol aldım. Gamerfist İstanbul ofisi, Türkiye'deki ilk yabancı oyun şirketi ofislerinden olması açısından ayrı bir öneme sahiptir. Bu operasyonun içinde yer almak benim için ayrı bir gurur kaynağı olmuştur.

Neden oyun?

Bir oyun bağımlısına sorulacak en güzel sorulardan biri. Çünkü bir oyunda yaşım, cinsiyetim, boyum, nereli olduğum önemli olmadan SUPERMAN yada BATMAN olabiliyorum. :)

15 yıllık sektör deneyiminizle kendi şirketinizi yarattınız. 5x5 Gaming ile ilgili biraz bilgi verebilir misiniz?

Uzun seneler Zynga, Machine Zone, Fun+, Topps gibi değişik oyun, dijital koleksiyon ve e-ticaret şirketlerinde çalıştıktan sonra 2020 Eylül ayında 5x5 Gaming'i kurdu. 5x5 Gaming, core/midcore türü rekabetçi oyunlar üretmeye ve yayınlamaya odaklanan bir oyun platformu olma amacıyla kuruldu. Şu anda henüz adı açıklanmayan core competitive türündeki oyunumuz üzerinde çalışıyoruz.

“Türk oyun pazarının sürdürülebilir büyümesine katkı sağlayacağız”



Deniz Gezgin - 5X5 Gaming Founder/CEO



Şirketinizi ABD’de kurduunuz. Şimdi Türkiye’de ofis açıyorsunuz? Türkiye’de şirket açmaya sizi yönelten motivasyon neydi?

İnsan yaş aldıkça arkamda nasıl bir iz bırakabilirim ve yurt dışında uzun süre kalınca ülkeme nasıl yardımcı olabilirim diye düşünüyorum. Ben de bu soruları kendime çok sordum ve cevabı Türkiye’de şirket açmakta buldum. Ayrıca, 5X5 Gaming olarak Türkiye’den sadece Casual / Hyper Casual oyun çıkarmayacağını göstermek istiyoruz. Biz Core ve Mid-Core türü oyun ve şirketlerin daha kararlı ve sürdürülebilir bir şekilde büyüme performansı sergileyebileceğine inanıyoruz. Bu sayede ülkemize hem yatırım, hem istihdam açısından daha fazla fayda sağlamanın yanı sıra, ülkemizi dünya oyun pazarında da daha iyi yerlere getirebileceğimizi düşünüyoruz. İstanbul ofisimizle hem istihdam yaratırken hem de yurtdışından yatırım getiriyoruz. Ekibimizi kurduktan sonra, deneyim ve networklerine katkı sağlamak için San Francisco ofisimizde dönüşümlü olarak çalışma imkanı sağlamayı planlıyoruz.

Türkiye’deki hedefleriniz neler?

Öncelikle Türkiye’de kurduğumuz oyun stüdyosunu büyütüp ilk oyunumuzun başarılı bir şekilde pazara sürmeyi hedefliyoruz. Ayrıca, ülkemizde mid-core ve core oyunlar üzerinde çalışmak isteyen yatırımcı veya oyun stüdyolarına, oyun şirketi nasıl kurulur, nasıl büyütülür, yurt dışından yatırım nasıl alınır gibi konular ve oyun geliştirilmesi, pazarlaması, yayıncılık, marka iletişimi konularında destek vereceğiz. Uzun vadedeyse Core/Mid Core Competitive

oyunlar üzerinde odaklanmış, kendi oyununu üretip pazarlayan, aynı zamanda Türkiye’de ve dünyada oyun üreten şirketlere finans ve pazarlama alanında destek veren global bir oyun platformu olmayı hedefliyoruz.

Oyun pazarı dünyada nereye doğru gidiyor? Türkiye, bu endüstri içinde nerede yer alıyor?

Dünyada oyun pazarı geçtiğimiz yıl 160-180 milyar dolar bir hacme ulaştı. Pazarın 2026 yılında ulaşacağı hacmin 300-330 milyar dolar civarında olması bekleniyor. Türkiye ise, geçtiğimiz yıl bu pazardan 1 milyar dolar pay aldı.

Türkiye’nin aldığı payı artırmak için neler yapmalı?

Öncelikle, Hard Core, Mid Core, gerçek zamanlı strateji, RPG, FPS, simülasyon gibi değişik oyun türlerinde oyunlar yapılmalı. Ayrıca mobil dışındaki platformlar içinde oyunlar yapılmalı. Elbette bunlar için yatırım gerekli. Ancak ülkemizdeki yatırımcılar daha çok Hyper Casual ve Casual oyun şirketlerine yatırım yapıyor. Bu da bizim ekosistemimizi ve dünyadaki pazar payımızın artmasını engelliyor.

ODTÜ ile bir iş birliğiniz var. Bu proje hakkında bilgi verebilir misiniz?

Şirketimizin ana vizyonlarından biri olan Türkiye oyun ekosistemine kaliteli istihdam yaratmak için ODTÜ Kıbrıs kampüsünde bulunan bilgisayar mühendisliği bölümü ile bir sponsorluk anlaşması yaptık. Bu sene mezun olacak, belirlediğimiz öğrencilerle birlikte bir oyun

“Üniversiteli gençleri oyun sektörüne kazandırıyoruz”

prototip geliştirme projesi yapıyoruz. Bir sene boyunca haftada bir kere video konferans üzerinden buluşarak onlara projenin gidişatı, UI/UX design, meta game design, roadmap planing, project management gibi konularda geliştirdikleri proje ile alakalı feedback verdik. Bu projedeki amacımız, hem ülkemizin en kaliteli üniversitelerinden birinde, bilgisayar mühendisliği eğitimi alan öğrencilerinin oyun sektörüyle erkenden tanışmaları hem de aralarından yetenekli olarak belirlediğimiz öğrencileri stajyer ya da kadrolu olarak bünyemize katmak.

Oyun sektöründe yer almak isteyen girişimciler ve yatırımcılar için ne önerirsiniz?

Girişimciler, herkesin yaptığını yapmalarını, detaylara önem vermelerini ve sabırlı olmalarını tavsiye ediyorum. Yatırımcılarınsa, sadece bugünü değil tüm ekosistemi düşünmelerini, portföylerinde sadece kısa vadeli yatırımlar değil, daha uzun vadeli hatta daha riskli yatırımlar da bulundurmaları çok önemli. Ayrıca değişik oyun türlerine yatırım yapmaya dikkat etmeliler. Ve tabii, yatırım yaptıkları ya da yapmayı düşündükleri oyunları bolca oynamalılar.

DOSYA KONUSU

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Tür FPS

Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE

Web ea.com/games/battlefield/battlefield-2042

Çıkış Tarihi 22 Ekim 2021

5



BATTLEFIELD

2042

GELİYOR GELMEKTE OLAN!



Sizi devasa haritalara atan, işin içinde araçları katıp kaosa merhaba diyen ve bununla birlikte taktiksel oynanışa, takım oyununa önem veren kaç oyun veya seri tanırıyorsunuz? İki elin parmağını bulursanız tebrikler derim ve sorarım size; tuttuğunuz ilk baş parmak hangi isime ait? Çoğunuzdan Battlefield ismi geldiğine eminim. 2002 yılında EA bünyesindeki Digital Illusions'ın elinden çıkma Battlefield 1942 ile beraber bir tarih de yazılmaya başlanmış oldu. Aradan geçen 19 senede inişli çıkışlı bir kariyer çizen serinin son iki oyunu, bizleri uzun zamandır özlenen 1. ve 2. Dünya Savaşı'na götürmüş, serinin Hardline ile şirazesini kaymış ruh halini toparlamıştı. Eh, geçmiş zaman savaşları da tükenince gene günümüz ve yakın gelecek serinin tercihleri arasında yer almıştı. EA'nın tüm ekiplerini seferber ettiği, COD serisinin mimarlarından birini avlayıp işe aldığı Battlefield 2042 de sonunda görücüye çıktı! İlk oyun 1942 ile serinin sıfırlanıp baştan yola çıkmasını müjdeleyen 2042 arasındaki son iki hane benzerliği şanstın ibaret olmasa gerek diyor ve bol hortumlu bu savaşa balıklama atılıyor.

Beklenti de büyük, risk de!

Korkuyoruz dersek yalan olur. EA'nın popüler markalarını büyük bir hüner-

le(!) rezil etmesine alışık bu bünyeler ama Battlefield daha fazlasını kaldıracak bir seri değil. İlk video ile bize açıklananlar da fena değil hani. Öncelikle Battlefield 2042'de hikaye modunun yer almayacağını biliyoruz. Buna üzülenler de olacaktır elbette ancak sıradan bir 4-5 saatlik hikaye ile dikkatlerini dağıtmak yerine tüm eforlarını çoklu oyuncu moduna vermeyi seçen yapım ekibini aldıkları bu karardan dolayı tebrik etmek gerekiyor.

Burada bir dip paragraf açmak gerekiyor. Serinin hikaye modlarıyla iyi gözükmebilir

ama aradan bir Bad Company efsanesi geçti, hem de ne geçiş! Frostbite grafik motoru ile bizleri tanıştıran bu mini seri bizi kendine aşık etti. Aksiyona dengeli bir şekilde komedi sosu ekleyen Bad Company 1-2, işin çoklu oyuncu tarafında da çığır açıyordu. Düşman ateşi altında sıkıştığımız anda bir el bombası ile binada delik açıp kaçabilmek veya rakibi arkadan kısırmak için benzer taktikler uygulamak daha önce görmediğimiz bir serbestlik sunuyordu bize. Üstelik görsel olarak da bambaşka bir atmosfere dalmıştık artık. Bundan sonra bomba



KİM BU UZMANLAR KUZUM?

Battlefield 2042 serinin eski alışıldık sınıf sistemini geride bırakıyor ve bizleri "Uzmanlar" ile tanıştıyor. Oyun ilk çıktığında 10 tane uzman olacağını söylüyor DICE ancak şu an için sadece dört tanesinin detaylarını paylaştı. Açıklanan dört ismin özelliklerine birazdan bakacağız ama genel olarak ne yapar, ne yer içer bu Uzmanlar?

Sınıflar Battlefield serisinde her zaman önemlidir, dengeli sınıf dağılımına sahip takımlar hep avantajı elde ederler. Uzmanlar ise bu durumu daha da geliştirmenin ve mobil hale getirmenin peşinde. Rainbow Six Siege'i anımsatan sistemde her uzmanın kendine has önemli yetenekleri olacak. Battlefield V'deki gibi yeteneklerin sınıflar arası harmanlanması gibi bir durum söz

konusu değil. Seçtiğiniz sınıfın özelliklerini iyi bildiğiniz zaman sahada da avantaj sizde demektir. Bir sınıf wingsuit ile oradan buraya uçuş yapıp uzun mesafeler kat ederken, bir diğer sınıf sağlık tabancası ile kendisine ve takım arkadaşlarına zor zamanlarda hayat öpücüğü konducak. Gelin sahneye erken çıkan dört isimle tanışalım.



MARIA FALCK

Bu sağlıklı ablamız, elinde şırınga tabancası ile kimi iyileştirsem diye koşacak ortalıkta belli ki. Tabancayı düşman üzerinde de kullanıp hasar verebileceği kendisi. Ayrıca yere düşen ve canlandırılmayı bekleyen takım arkadaşlarını iyileştirdiğinde onları tam sağlığa kavuşturma yeteneğine de sahip. "Maria can, gerisi heyecan" dedirten karakterimizin savaşta motivasyonu ayrılıkçı gruplarla takılan oğlu David'i bulmak.



WIKUS "CASPER" VAN DAELE

Yalnız kurt Wikus amansız bir keskin nişancı. Dünyayı daha güzel hale getirmek için kurşun dağıtan Wikus bir yere güvenle saklanmak için iki güzel yeteneğine güveniyor. İlki OV-P isimli drone. Bu drone ile düşmanların yerini tespit edebiliyor ve hatta EMP saldırısı sayesinde düşman cihazlarını etkisiz hale getirebiliyor. İkincisi daha sıkı; hareket sensörü. Arkasından sinsice yaklaşan ve pis pis sırtan düşmanı gafil avlamak için birebir, değil mi?



PYOTR "BORIS" GUSKOVSKY

Rus kökenli mühendis Boris, tecrübesini güvensizlik üzerine inşa etmiş bir veteran. Bunun için sahaya kurduğu taret bile güvenmiyor ve hedefe daha iyi kilitlenmesi için ekstra operatör özelliğine sahip. Mühendislik boşuna değil, ölümcül taret ile geleni geçeni yere indiriyor. Savaşta kendisine yakalanan avlara "Benim adım Pyotr, gel biraz otur" diye iğrenç espriler yaptığı söylenmekte.



WEBSTER MACKAY

Eski bir asker ve hayatta kalma uzmanı Webster. Tipi de yetenekleri gibi Bear Grylls'e benzeyen Webster tam bir savaş makinası. Kancası ile erişilmesi zor yerlere iki saniyede ulaşabilen adamımız bizlere Battlefield içinde Just Cause hissi yaşatacak belli ki. Bir diğer özelliği ise Çeviklik. Bu sayede nişan alma gibi durumlarda rakiplerinden daha hızlı hareket edebilecek.



attığınızda yerinden kıpırdamayan su şişesi gördüğümüz oyunlara burun kıvrıcağı. Fırtına aşkı bizimkisi ve uzun süredir üçüncü oyun ile bu aşkın adını koymayı bekliyoruz (koyunla evlenen Japon köylü modumdayın, hiç dokunmayın). EA ise nedense hiç orali olmuyor ve epeydir nadasa yatırmış durumda Bad Company serisini. Neyse, umudu yitirmeyelim, o gün gelecek.

Frostbite, sen nelere kadirsin

DICE'in pek şık grafik motoru Frostbite, Battlefield 2042 ile çılgın atacak belli ki. Daha alpha sürecindeki ilk oyun içi video bunu kanıtıyor. Parçalanabilir çevre özelliği iyice vites yükseltecek oyunda. Dahası Battlefield 4'te karşımıza çıkan dinamik hava koşullarında da iğin ucunu bilerek kaçırarak gibi DICE. Aniden haritanın ortasında biten devasa bir hortum araçları ve askerleri içine çekecek. Wingsuit sahibiyse bu hortumu hızlıca yer değiştirmek için kullanabileceksiniz mesela, bu da oyunun taktiksel derinliği hakkında şimdiden ufak ipuçları veriyor bize. Bir diğer örnek ise kum fırtınası. Tüm heybetiyle haritaya gelen ve ortamın sahibi benim dercesine her tarafı kırmızıya boyayan fırtına yüzünden göz gözü görmeyecek. Bu da oyuncuları kapalı alanlara girmeye zorlayacak, çatışma boyut değiştirecek. Videoyu izleyenler dikkat etmiştir, karakter modellemeleri ve animasyonlarında da büyük gelişmeler mevcut. Bir düşman vurulduğu bölgeye tepki veriyor, yakın dövüşte bıçaklama gibi hareketler oldukça detaylı bir şekilde hayata geçirilmiş. FPS oyunlarında en cıcık olduğum şey bıçaklama gibi eylemlerin gereğinden fazla hızlı gerçekleşmesidir. O yüzden Call of Duty oynarken bizim emektar kasap Rasim Abi gibi haritada koşturup geleni geçeni biçen ama bir kurşun bile almayan oyunculara ekstra kıl

olurum. Sanırım Battlefield 2042'de böyle bir durum yaşamayacağız, birini bıçaklarken 3-4 saniyeliğine kabak gibi düşman ateşine karşı savunmasız olacağız.

Olayın ses işçiliği boyutuna da güvenim tam. DICE bu işi yıllardır ödüllere doymayacak şekilde iyi yapıyor. Hangi Battlefield oyununu oynadıysam bir süre sonra evden çıkarken komşunun asker bareti ile kapıyı açtığını görüyorum. İyi bir ses sistemine de sahipseniz pastanın kreması kulaklarınızda demektir. Atılan keskin nişancı kurşunlarına irkilmenin verdiği haz inanılmaz. Bir binadan kopan beton parçalarının veya düşen bomba ile havalanan toprağın ufak parçalar halinde televizyonunuzdan çıkıp odanıza saçılması kadar keyifli ne olabilir? Teknik açıdan şova hazır olmalı artık herkes, değil mi? Görsellik, tamam. Animasyonlar, tamam. Ses, tamam. Bir an yoklama alıyor gibi hissettim kendimi ama asıl önemli detay şimdi gelsin. Battlefield 2042 yeni nesilde 128 oyuncu desteğine sahip olacak. Devasa haritalar, onlarca araç ve gerçek bir ordu! PS4 ve XBOX One tarafındaysa bu sayı biraz törpülenip 64'e düşecek. Harita boyutlarının da aynı kalmayacağını tahmin ediyorum ama henüz net bir açıklama yok bu konuda.

Atın yüzümüze modları

DICE bize hangi oyun modları sunacağını tam olarak açıklamış değil, bu konuda biraz ketumlar. Bu da beni iyiden iyiye heyecanlandırıyor açıkçası. Serinin yeniden doğuşu müjdeleniyor ve modlar konusunda da derin bir sessizlik varsa Battlefield 2042 ciddi bir içerik ile karşımıza çıkacak demektir. Şu an için açıklanan modlara birazdan bakacağız ama akıllara düşen şu; sınıf sistemini inceden modellediği Rainbow Six Siege benzeri dar alanda gerçekçi ve daha ufak çatışmalar



SERİNİN KÖTÜ ÇOCUĞU: HARDLINE

Battlefield askeri çatışma odaklı bir seri ama DICE'taki yönetim kurulu içkili bir eğlencenin ardından kararlar almış olacak ki, bu oyunda seriyi polis-suçlu eksenine sokmaya çalıştılar. Battlefield Hardline, bizi banka soyuncularının, uyuşturucu baronlarının olduğu bir dünyaya götürdü. İşin çoklu oyuncu tarafında bazı taze fikirlerle gelmişti aslında Hardline ama olmadı, öldürmedi. Peki sıkıntı neredeydi, neleri yanlış yaptı Hardline?

Öncelikle unutulmaya mahkum bir hikaye moduna sahipti Hardline. Episodik tarzda, Bad Boys dizisi gibi bir garabete imza atılmıştı. Oyuncuların düşman öldürmeyi umarak geldiği bir oyunda düşman tutuklamak, kelepçelemek ve bunu ödül sisteminin tepesi noktası ilan etmek ters tepti. Hikayenin fena olmayan bölümleri vardı aslında ama genele baktığınızda kıcı başı belli, sıkıcı bir 5-6 saatten öteye gidemedi.

Çoklu oyuncu tarafında ana yenilik banka soygunu temalı Heist moduydu. Birtakım paraları çalarken, diğer taraf bunu engellemeye çalışıyordu. Takım oyunu temasına en yakın hissi veren Heist ile durumu belli bir süre kotardı Hardline ancak serinin temel hayranlarını tatmin edecek güçte de değildi. O yüzden hızla oyuncu kaybetti ve kısa sürede sunucuları kuraklaştı. "Arabalı Conquest" modu Hotwire ise tam bir ucubeydi. Gülmek için 3-4 tur oynadım ancak sabrım ötesine yetmedi. Üzülerek kapattım oyunu, bir daha görmemek üzere. Tabii bu tarz riskler ve ardından gelen çakılmalar büyük stüdyolar için güzel bir silkelenme fırsatı doğuruyor. Burada da Hardline sonrası şöyle bir kendine geldi DICE ve bizlere güzelim Battlefield 1'i sundular.

GÖZ KORKUTAN HARİTALAR!

Battlefield tarihinin en büyük haritalarına adım atmak için sabırsızlanıyorsunuz, değil mi? Gelen bilgilere bakılırsa boyut konusunda serinin bırakın daha önce

görmediği, yanına bile yaklaşmadığı boyutlara ulaşacak haritalar. Şu an 7 adet harita açıklandı ve muhtemelen oyun çıktığında bu sayı bir süre değişmeyecek.

Eh, Ekim ayına kadar daha çok vakit var. O yüzden hızlıca haritalara bakıp nelerle karşılaşacağımızı önceden öğrenmekte fayda var derim.



MANIFEST

Singapur'da Pulau Brani Adası'ndayız. Konteyner Limanı'nda çatışıyoruz ama öyle sakin bir savaş beklemek bizim hatamız. İnceden Battlefield 4 efsanesi Paracel Storm'u anımsatıyor ama işin ölçeğini iyice büyütün tabii. Az önce sakin savaş dedim bu arada ama kimse "Sakin savaş mı olur hocam?" diye uyarımadı. Sakinden kastım aniden değişen hava koşullarının bizi rahat bırakmayacak olmasıydı. Manifest'te bir anda kopan hava yüzünden ekipçe ansızın tropik fırtına ve ardından ortaya çıkan hortuma kapıldık, süzülüyoruz. Evet, denize doğru süzülürken bize el sallayan kişi Kürşat.

ORBITAL

Fransa'nın zamanında çöktüğü Fransız Guyanası'nda kopuyor çatışma. Ne zaman bir işin içine Fransa girse orada bir şeyler ters gidiyor zaten. Birazdan uzaya fırlatılacak olan dev roketin gümbürtüsü ve fırtınalı hava haritayı şenlendiriyor. Duyuru videosunda kalkışa geçen roketin yarattığı o eşsiz ambiyans hepimizin dikatini çekmiştir. Gökyüzüne bakarken vurulan pek çok oyuncu olacak belli ki. Mis gibi ortam, değil mi?



RENEWAL

Mısır'dayız gençler. Zenginler için inşa edilen devasa bir duvarın ikiye bölüdüğü haritanın yarısı çöl, diğer yarısı da yemyeşil. Arap coğrafyası gibi haritanın da kafası karışık belli ki. Kızgın kumlardan yemyeşil alanlara atlayacağımız bu güzel haritada nasıl kıyamet kopabilir, henüz anlayabilmiş değiliz.

BREAKAWAY

Gizemli Antartika'ya ayak basıyoruz ve savaşı oraya da götürüyoruz. Ah insanoğlu, sözün bittiği yerdeyiz. Petrol çıkarma istasyonunda kopan çatışmada alevler önem kazanıyor, büyük patlamalar buzların kırılmasına yol açıp haritada dramatik değişiklikler yapabiliyor. Parçalanabilir çevre özelliğinin en uç örneklerinden birini burada sergileyebilir DICE, demedi demeyin. Sana merak tavan Breakaway!



HOURGLASS

İlk oyun içi videoda karşımıza çıkan haritalardan. Katar'da devasa kum fırtınaları eşliğinde çatışacağız ve donuza kaçan kumları temizlemeye çalışacağız. Kırmızının ağır bastığı fırtına atmosferinin oldukça etkileyici olacağı ve dinamik ışık şovlarına aklımızın çıkacağı söyleniyor. Görelim bakalım.



DISCARDED

Hindistan'daki bir gemi mezarlığından daha güzel bir yer olabilir mi savaşmak için? Hafiften Battlefront II'deki bir haritayı anımsattı burası bana. Gemilerden sökülen parçaların altında kalmamaya çalışıp bir yandan da düşman tarayacağımız haritada vinç tepeleri keskin nişancı arkadaşlarımızı deniz kızı ninnisi tatlılığıyla çağırıyor, değil mi?



KALEIDOSCOPE

Güney Kore'nin Songdo şehrindeyiz ve gökdelen tepelerine kadar taşan bir savaşın ortasındayız. Dikey çatışma keyfini fazlasıyla yaşatacak belli ki Kaleidoscope. Conquest modunun burada çok farklı bir ruh haline bürüneceği de kesin, o yüzden inceden inceye merak besliyorum bu haritaya da. Unutmadan; bana binalar arası zipline ile geçerken üzerine gelen helikopterin resmini çezebilir misin Abidin?



SERİNİN UNUTULMAZ HARİTALARINA AĞIT...

Yeni haritalarla tanışacak olmanın merakı bir başka elbette ama şöyle geriye bir dönmezsek ve favori Battlefield haritalarına ufaktan selam çakmazsak ayıp olur.



OPERATION METRO

Battlefield 3'ün unutulmaz haritası. Paris'in bağ bahçelerinde başlayıp metroya inen, oradan da karşılıklı iki binanın gölgesinde devam eden çatışmaların harareti hala aklımda, unutulacak gibi de değil. En son Battlefield V'te revize olarak karşımıza çıkan Operation Metro, bu gidişle inceden Nuketown'a başlayacak gibi. Battlefield 3'ün E3 sunumunda ilk kez karşımıza çıktığı kendisi, hatırlar mısınız o eski güzel günleri?

ARICA HARBOR

Ah, ne güzel oyundun sen Bad Company 2. Bu özel harita da senden gelir ancak. Keskin nişancıların favorisi Arica Harbor bizi Şili kıyılarına götürmüştü. Konteynerlerle dolu limanda Conquest ve Rush modlarını yaşamak ayrıcalığı. Game Pass'te Bad Company 2 mevcut ve biraz zorlarsanız hala çoklu oyuncu modunda dolaşan faniler bulabilir ve Arica Harbor'u deneyimleyebilirsiniz, benden söylemesi.



CASPIAN BORDER

Açık alanda, düz arazide kıyamet nasıl kopar diye sorarlarsa Üsküdar metro çıkışında, bu haritayı gösterin herkese. Kayalık bölgeleri bol açık alanda tankların futbol maçı yaptığı Caspian Border'da tansiyon fena. Battlefield 3'te karşımıza çıkan haritanın bir dizayn harikası olduğunu söylememe gerek yok ama inatla notumu düşeyim ben. Tank kullanmayı pek seven biri olmasam da Caspian Border'da çok sıkı tank çatışmalarına girmişliğim ve çorabıyla ilk kez tanışan 14'lük genç gibi mutlu olmuşluğum vardır.



BACKSTAB

Battlefield 2: Modern Combat'ta yer alan Backstab, belki de döneminin en büyük boyuttaki haritalarından biriydi. Orta Doğu'yu mesken tutan haritada sıcak çatışmalar oldukça keyifliydi. Açık alanlar kadar dar ve dolambaçlı sokaklarda gergin gergin koşturduğumuz anlar geldi aklıma. Üniversite sınavında bile daha az gerilmişim sanki? (Sınav esnasında soruları görünce ansızın ortaya çıkan uçuk: Hayır, yanlış hatırlıyorsun.)



SIEGE OF SHANGHAI

Battlefield 4'ye yer alan akıllara zarar haritalardan. Dev gökdelenlere sakin müzik fonlu asansörlerle çıkabilir, kapı açıldığı anda 155. katta ve çatıda helikopterlerin saçınızı sıyırdığı uçuk bir aksiyona dalabilirsiniz. Aşağıda ise tanklar ve hücum botlardan kaçan piyadelerin dükkan aralarındaki çatışmalarının ortasında kalabilirsiniz. Shanghai Shanghai olalı böyle çile çekmedi.



WAKE ISLAND

Favori Battlefield haritam. Battlefield 1942'nin bu şahsına münhasır haritası dev bir u harfine benzeyen bir adaya götürüyor bizleri. Deniz üstünde kopan çatışmalar inanılmaz keyifli. Kara üstündeki çatışmalarda da iş başka boyuta taşınıyor. Özellikle Conquest modunda kendini iyice ortaya çıkarıyor Wake Island; bir noktadan diğerine koşturmak, araç kullanmak adrenalinde zirve yaşatıyor. Battlefield V versiyonu ise aynı duyguları yaşatamadı ne yazık ki.

PARACEL STORM

Battlefield 4'ün en atmosferik haritasına hoş geldiniz! Savaş gemilerinden başlayıp adaya uzanan harita, kopan tropik fırtına ve karaya oturan dev gemi gibi dinamik olaylarla çılgın anlar yaşattı hepimize. Kötü hava, sıkı bir şekilde düşman saklayan konteynerler ve sık ağaçlar sayesinde pek lezzetlidir Paracel Storm. Bugün bile açın oynayın, etkisinden pek bir şey kaybetmedi kendisi.



ROTTERDAM

Yıllardır özlediğimiz 2. Dünya Savaşı hasretimize son veren Battlefield V'nin en güzel haritalarından biri Rotterdam. Şehrin kendine has kanallarında kayıklar üstünde koşturmak, harabeye dönmeye yüz tutmuş karşılıklı iki binada saf tutup çatışmak ve şehri gölgeleyen tren istasyonunda düşman izi sürmek inanılmaz keyifliydi (hala da keyifli).



içeren ve seriye tazelik getirecek modlar içerecek mi Battlefield 2042? Yıllara yayılacak bir iş modeli olarak düşünüldüğünde DICE'in bu tip farklı hamleler de yapması gayet olası, değil mi? Serinin taş gibi oyun dinamiklerini düşündüğümüzde böyle radikal hamleleri de oyunda görmek isteriz açıkçası. Burası işin umut ve gizem kısmına da dahil şu an için, o yüzden 22 Temmuz'daki ikinci DICE paneline kadar sakinmişiz gibi davranmakta fayda var.

Şu an için elimizdeki bilgiler nedir peki? Hangi modlarla bizi kıyametin göbeğine atacak Battlefield 2042? Şu an için açıklanan üç mod ve bir tane de sürpriz yumurta var. O yumurtanın içini de az önce belirttiğim gibi 22 Temmuz'da göreceğiz. İçimizden bir ses az önce bahsettiğimiz gibi ufak ölçekli ama gayet deneysel bir modla karşılaşacağımızı söylüyor. Elimizdeki üçlü ise şunlar;

All-Out Warfare başlığı altındaki klasik Conquest ve Breakthrough modları. Babam yaşındaki Conquest serinin imza işi zaten, bilmeyeni ıslak meşe odunu ile dövüyorlar bildiğiniz üzere. İki takımın bayrak noktalarını ele geçirip tutmak ve puan kazanmak üzere elindeki tüm silah ve araçları kullandığı bu modun kaosunu sevmeyen yoktur herhalde. Breakthrough ise seriye Battlefield 1'de dahil olmuştu hatırlarsanız ve Conquest ile Rush modlarının orijinal bir şekilde harmanlanması olarak tanımlanabilir. Bir takım belirli noktayı ele geçirdiçe harita-

nın o tarafa doğru genişlediği, dinamik ve eğlenceli bir mod bu. Battlefield 2042'nin geniş tasarım dinamiklerini düşündüğümüzde daha önce olmadığı kadar eğlenceli bir ruh haline bürünebilir Breakthrough. Hazard Zone daha isminden Battle Royale modu gibi kokuyor, değil mi? Değil işte. DICE ısrarla bu modun BR türünde olmayacağını belirtmiş durumda ama gene bir harman durumu söz konusu gibi. Burada bir takım elindeki bombayı düşman noktasına yerleştirip patlatmaya çalışacak ve başarılı olursa ortaya çıkan zehirli gaz yüzünden haritanın başka bir noktası aktif olacak, çatışma yön değiştirecek. Biraz Rush, biraz Battle Royale gibi geliyor kulağa ama tam detayları görmeden bir şey söylemek zor.

Keşke 2042 değil de...

Tamam, heyecanlandırın pek çok detaya ve devasa bir ekip çalışmasının ürünü olma özelliğine sahip Battlefield 2042. Ama içinizden bir ses keşke serinin şu oyunlarının devamı duyurulsaydı demedi mi? Bu iç sesi biraz daha cesaretlendirip sesini yükseltelim ve sesli düşünelim. Hangi devam Battlefield oyunlarından biri duyurulsaydı da peşin peşin oh çekebilseydik?

Akla gelen ilk isim elbette **Bad Company** serisi. Sadece iki oyuna sahip olan bu spin-off seri öylesine bir etki yarattı ki oyun dünyasında, sadece seride değil, FPS türünde devrimsel bir yol açtı. Bunların en başında elbette parçalanabilir çevre özelliği geliyor. FPS türü tembel tembel takılırken ortaya çıkan **Bad**





Company ile taşlar yerinden oynadı. Onun sayesinde bir süre sonra etrafa hasar veremediğimiz FPS'lere burun kıvrıma başladık, kızma hakkını kendimizde bulduk. Haksız da değildik, bu özellik sadece görsel bir ekstradan ziyade oynanabilirliğe de doğrudan etki ediyordu. Kurşununuz mu bitti? Binaya döşeyin iki tane C4 ve içerideki garibanları moloz yığını altında bırakın. Binalarda delik açıp tarla faresi gibi kaçıp durun. Olasılıklar dönemine göre çok ama çok fazlaydı ve bizim de doğal olarak aklımız çıkmıştı. **Bad Company 2** ile vitesi de iyice yükseltmişti DICE. Üstelik Vietnam isimli harika bir paketle pastanın kirazını kondurmayı da başarmışlardı. Good Old Times derler yaban ellerde, işte o zamanlara ait özel bir seri bu ve yıllardır da üçüncü oyun için yirtiniyoruz. Nedense bu konuda epey dirençli çıktı EA ve DICE, bizi mutlu etmek istemiyorlar. Çıkmadık candan umut kesilmez demiş atalarımız, o yüzden sabretmeye devam.

2004 senesinde çıkan **Battlefield Vietnam**'i da bir devam oyunu ile modern zamanlarda görmek isterim açıkçası. Serinin ikinci oyunu olan Vietnam bir hikaye moduna sahip değildi (2042'de olduğu gibi). Bizleri doğrudan savaşın göbeğine atıyordu ama dönemine göre o kadar saf, dengeli oyun dinamiklerine sahipti ki, bir kez içine daldınız mı çıkmanız mümkün değildi. Asimetrik aksiyon kavramını derinleştiren oyun beklentileri fazlasıyla karşılamış, 2004 yılının en iyi oyunları arasında gösterilmişti.

Tam iki sene sonra **Battlefield 2142** sahneler çıktı. Adını aldığı 2142 yılında ve yeni bir buzul çağının eşliğindeki bir dünyada geçen oyun multiplayer odaklıydı doğal olarak. Şöyle inceden bir korkmuştuk, uzak gelecek ile Battlefield markası bir araya nasıl gelecekti? DICE ne yaptığını iyi biliyordu belli ki, tüm korkuları bertaraf etmeyi başardılar. Fazla riskli işlere girişmemişlerdi, araçları abartılı güçlerle donatmak yerine **Battlefield 2**'dekilerin görsel makyajlı ve biraz gelişmiş versiyonlarını oyuna dahil etmişlerdi.

Conquest modu tüm heybetiyle oyundaydı ama Titan ile en büyük yeniliği yaptılar. Her takımın birer Titan'ı, yani dev hava araçları vardı. Takımlara savunma ve saldırı yetenekleri kazandıran bu dev araçları kumandan olan oyuncular kontrol edebiliyordu. **Battlefield 1**'de zeplinleri benzer şekilde kontrol etmiştik hatırlarsanız. Tabii ortalıkta dolanan Mech'leri de unutmayalım. Fütüristik işleri normalde uzak gelecekte geçmeyen serilere yedirmek zor iştir, bunu inatla deneyen Call of Duty'nin başına gelenler (daha doğrusu bizim başımıza gelenler) ortada. **Battlefield 2142** bundan tam 14 sene evvel her notaya doğru basmayı başarmış bir oyun. Bir küllünden doğma olsaydı hayır diyebilir miydik? **Battlefield 1943**'e de ufaktan değinmek isterim. Sadece dijital olarak satışa sunulan ve ilk haftasında satış rekorları kıran 1943 farklı görsel estetiği ve minimal yapısı ile dikkat çekmişti. Oyunda sadece üç harita vardı ve sınıflar da üç ile sınırlandırılmıştı. Düşman ateşi altında sahadan uçak kaldırmaya çalışmak ne de keyifliydi bu oyunda! Yüzlerce saatimi yemeyi başaran oyunun sadeleştirilmiş estetiği tam bir ara oyun modeli aslında, Battlefield 2042'nin varlığına aldırış etmeden arada böyle bir güzellik de gelse ne güzel olur.



Kaldı 19 Yıl

Battlefield 2042 ile nasıl bir yakın gelecek resmedilecek, nasıl bir aksiyonun içine gireceğiz? Sınıflar dengeli mi olacak? Bizleri şaşırtacak yepyeni modlarla karşılaşacak mıyız? Şu an için elimizdeki veriler oldukça sınırlı, o yüzden sorular bir süre daha bitmeyecek gibi. Bende karışık bir ilk izlenim bırakmış durumda Battlefield 2042. Hikaye modunu tamamen dışarıda bırakması, ölçeği her anlamda büyütmesi ve bizi "gerçek" bir savaşın ortasına atma ihtimali hoşuma giden detaylar. Ancak yayınlanan ilk videoda işin tek kişilik ordu tarafına odaklanırsanız gibi yaptığını gördüm, takım oyununa sırtını yaslama konusunda bir "Acaba?" görmedim değil. Şu an karar vermek, programda atar yapan tarihi parmağını sallamak için çok erken ama iddia edilen proje son ürüne dönüşürse son yılların en sıkı çoklu oyuncu FPS'si kucağımıza düşecek, orası kesin. ♦ **Hakan Orkan**



E3

2021 VE DİĞERLERİ

E3 malumunuz, bizim için Glastonbury'si. Yapıldığı yerden tutun da duyurulan oyunların kalabalığına kadar bir festival, bir oyun bayramı. Tabii bu bayramı iki senedir uzaktan, Youtube başına kutluyoruz ve umuyoruz ki bu son olacak. Bu sene E3 genel anlamda çoğu kişiyi tatmin etmedi, en azından sosyal medya yorumlarına bakarsanız durum bu. Biz buna katılmıyoruz zira E3 ve dahili / harici sunumlarda Haziran ayında duyurulan irili ufaklı oyunları dergiye sığdıran kadar akla karayı seçtik. Bakmayı bilene diyelim ve sizi E3 sayfalarına buyur edelim.



Yapım FromSoftware Dağıtım Bandai Namco Tür RPG Platform PC, PS5, PS4, XS Çıkış Tarihi 21 Ocak 2022

ELDEN RING

Bu ismi ilk duyduğumuzdan beri o kadar çok zaman geçti... 2019 yılında gerçekleştirilen E3 fuarında kendisini gösteren Elden Ring, döneminde büyük heyecan uyandırmıştı. O zamanlar PS4 ve Xbox One için üretileceği belirtilmiş ve akabinde hakkında tek bir kelime bile duymamıştık. Nitekim aradan geçen zamanın yeterli olduğunu düşünen Hidetaka Miyazaki, geçtiğimiz ay gerçekleştirilen E3'de oyuna dair ilk görüntüleri sunmaya karar vermiş. Hal böyle olunca bana da oyun hakkındaki tüm bilgileri içeren bir yazı yazmak düştü. Sıkı tutunun, bambaşka bir dünyaya doğru ilerliyoruz...

Öncelikle platform kısmından başlayalım. Bilindiği kadarı ile oyun PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S ve PC platformları için üretilcek. Tabii hal böyle olunca özellikle eski jenerasyon konsollarda nasıl bir görüntü kalitesi sunacağını merak etmemek elde değil... Oyunumuz efsane oyun tasarımcısı, yazarı, yönetmeni Hidetaka Miyazaki ve "A Song of Ice and Fire" roman serisi ile tanıştığımız George R. R. Martin'in ortaklığında üretilcek. Miyazaki'nin bugüne kadar üretiminde rol aldığı Souls serisi, Bloodborne ve Sekiro zaten oyun piyasasını baştan aşağıya değiştirmeyi başlayan bir alt tür olarak "Souls Like"ı ortaya çıkarmıştı. Ben her ne kadar sevmesem de Martin'in de kendi dönemi için başarısı ortada. Bu ortaklığın başlangıcı ise Miyazaki'nin Martin'in eserlerine olan ilgisinden ileri geliyor. Miyazaki verdiği bir röportajda senaryo ve dünya yaratımının daha önce ürettiği oyunlardan çok farklı olacağını söylüyor ve şunları dile getiriyor; "The Tarnis-

hed" yani "Lekelenmiş" olarak adlandırılan oyuncu karakterinin, bir dönemler ait oldukları ve akabinde sürüldükleri bu dünyaya nasıl adapte olduklarını anlatan bir hikayeye dahil olacağız..."

Açık dünya konseptine sahip olacağı belirtilen Elden Ring'de, benzeri açık dünya oyunlarına nazaran, şehirlerde öylesine duran NPC karakterler görmeyeceğimiz belirtildi. Ayrıca Miyazaki'den gelen bir açıklamaya göre oyuncular "stealth" da dahil olmak üzere birçok farklı şekilde Elden Ring deneyimi yaşayabilecekler. Tüm bu deneyimler içerisinde de tek ve sabit bir görev peşinde koşmayacaklar. Miyazaki en büyük hedeflerinin aksiyon ve anlatının bir arada olduğu, oyuncuların kendi yollarını çizbildiği ve tasarımcı olarak hiçbir şeyi oyuncuların yapması "zorunda" olduğu şeylere çevirmeyeceklerini net bir şekilde dile getirdi. Elden Ring içerisinde tek tip bir karakterden ziyade, kendimize has birçok farklı karakterden birisini yaratıp oyuna dahil olabileceğiz. Pek tabii sınıflar ve detaylar hakkında henüz bir bilgi gelmedi. Açık dünya konseptini daha farklı bir deneyim seviyesine çekmek için Souls oyunlarında bulunmayan bir mekanik olarak at sırtında ilerlemenin Elden Ring'de önemli bir yeri olacağı da bilinen diğer detaylar arasında. İçerisinde bulunacağımız dünya farklı yarı Tanrılar tarafından kontrol ediliyor olacak. Toplamda altı farklı büyük bölge olduğunu belirten Miyazaki, bu bölgelerin bir sırası olmadığını, oyuncuların diledikleri yere, diledikleri gibi gidebileceklerini belirtti. Bölgeler içerisinde Boss'ların yanı sıra gezilip araştırılacak birçok farklı mezarlık

ve kale gibi noktalar olacağı da verilen diğer bilgiler arasında yer alıyor. Ayrıca oyunda "Fast Travel" da yer alacak ki özellikle açık dünya konseptli bir yapım için olmazsa olmaz detaylardan birisi.

Oyun içerisindeki seviye atlama mantığının da oyuncuya kaldığını belirten Miyazaki, toplanabilecek birçok malzeme olduğunu, bu malzemelerle birçok şey üretilebileceğini ve oyuncuyu oyundan koparmamak adına yaptığı savaş miktarına göre daha fazla hayat iksiri ile karşılaşabileceği bir mekanik üzerinde çalıştıklarını belirtti. Son olarak farklı yeteneklerimizi, farklı silahlarla birleştirebileceğimizi, bu sayede birbirinden farklı silah kullanma deneyimleri yaşayacağımızı da belirtmeden geçmemekte fayda var. Daha da ilginçiyse büyü'nün de farklı şekillerde kombo yapılabileceği hakkındaki bilgi oldu... Yani anlayacağınız Miyazaki yine bir şeylerin peşinde en sevdiğim okur! Şimdilik çıkış tarihi olarak Ocak 21, 2022 gösteriliyor! Bakalım gerçekten de bu tarihte Elden Ring deneyim edebiliyor olabilecek miyiz? **◆ Ertuğrul**





Yapım GSC Game World Dağıtım GSC World Publishing Tür FPS Platform PC, XS Çıkış Tarihi 28 Nisan 2022

S.T.A.L.K.E.R. 2: HEART OF CHERNOBYL

6 milyon adetten fazla sattığı açıklanan ilk Stalker oyunu 2007'de piyasaya çıktıktan ve birkaç devam oyunu ile piyasadaki başarısının tadını çıkardıktan sonra, oyunu geliştiren Ukraynalı GSC Game World şirketi, başarıyı ve parayı paylaşmayan ortaklarla, çalışanların arasındaki sorunlar nedeniyle zor günlerden geçti. Elbette, çok ağır ekonomik krizlerin başladığı Ukrayna'da, Arap Baharı devrimlerinden etkilenen halkın ülkede devrim yapmaya kalkışıp sokaklara inmesiyle ve bir yandan da Rusya'nın ülkenin yarısını işgale kalkmasıyla, ekonomi iyice dibe batınca, 2011 yılında şirket artık yönetilemez duruma gelip kapanmıştı. Ve kapanırken de bir süredir üzerinde çalıştıkları Stalker 2'yi de belirsizliğe sürüklediler. Şirket, gelecekte dönüp tamamlayacağı ve servet kazanacağını umduğu Stalker 2'nin haklarını başka bir gruba satmadı ama üzerinde çalışacak enerjiyi ve bütçeyi de bulamadı. Bu nedenle, 2010 öncesinde 6 milyon adet satışla dünya rekorları kıran Stalker serisi, 10 sene

boyunca sessizliğe gömüldü. 2021 E3 şovunda gördük ki, GSC Game World nihayet Stalker 2 üzerinde çalışmaya başlamış ve oyunda da bir hayli ilerleme kaydetmiş. Gördüğümüz kadarıyla oyun aslında ilk oyunun geçtiği Chernobyl bölgesinde ve yine ilk oyunu andıran tatlı(!) bir atmosferin içinde başlıyor. Bölgedeki Stalker'ların oturup ateş başında gitar çaldıklarına, öyküler anlattıklarına şahit oluyoruz. Bu sırada da oyundaki fraksiyonlar ve bazı ana karakterler hakkında ufak bilgiler ediniyoruz. İlk oyunu da detaylıca oynamış bir kardeşiniz olarak, yeni oyunun ilk oyundaki bölgede, güncel grafik teknolojisiyle ve yenilenmiş bir öyküyle modernize edilmiş bir Stalker olarak karşımıza çıkacağını düşünüyorum. GSC Game World'un özellikle CyberPunk 2077'nin olağanüstü satış başarısını gördükten sonra, Cyberpunk 2077'de deneyimlediğimiz oyun mekanizmasını Stalker evreninde kullanacağını düşünüyorum zira bazı benzerlikler görmüyor değilim. Aslında işin temeline bakarsak,

Cyberpunk 2077'nin tüm o mekanizmayı 2007'de piyasaya çıkan Stalker oyunundan esinlendiğini de düşünmek yanlış değil.

İlk Stalker oyunu müzikleri ve ses efektleriyle büyük beğeni topladığı için yeni oyunda da güçlü bir müzik vurgusu olduğunu göreceğiz. Bunun da işaretlerini E3 tanıtımı sırasında gördük. Videoda tanıtılan karakterlerden birinin sanatçı kişiliğe sahip, yıkılmış eski Sovyet şehirlerinde vals eşliğinde dans eden bir abimiz olduğunu anlıyoruz. Çok da şaşırılmak lazım, Ukrayna'da veya diğer eski Sovyet ülkelerinde, sanat eğitimi çok yaygın ve başarıyla işleyen bir sistemdi. 40 yaş üstündeki pek çok Ukraynalı veya Rus ya da diğer eski Sovyet vatandaşlarının çatır çatır enstrüman çaldığını ve sanatsal kabiliyetlere sahip olduklarını görebilirsiniz. Belki bu detayla, oyunun hedef kitlelerinden biri olan 40+ yaşındaki Ukrayna ve Rus vatandaşları için bu felaket çok büyük bir travma anlamına geliyor. Ayrıca, Türkiye'de de Karadeniz bölgesinin radyasyonlu bulutlardan yağın yağmurlar nedeniyle ağır şekilde etkilendiğini hatırlatalım. Dram büyük. O acıyı yaşayan herkese tekrar geçmiş olsun diyelim.

Oyunun bize, ilk oyundaki mutasyon geçiren canlıları, birbirleriyle savaşan fraksiyonları, eski Rus silahlarını ve yeni nesil silah teknolojilerini sunacağını E3 şovunda anladık. Peki daha başka ne olabilir? Tahminimce, heyecanlı bir multiplayer modu da olacak ki, kişisel olarak çok tercihim değil ama Ze Kuşağı bunu seviyor, dolayısıyla oyunda güçlü bir multiplayer olacağına da emin gibiyim. Bekleyip göreceğiz brolar. Oyun 2022'de piyasada olacak. ♦ Cem





Yapım Bethesda Dağıtım Bethesda Tür RPG Platform PC, XS Çıkış Tarihi 11 Kasım 2022

STARFIELD

Bu yıl E3'ün en çok beklenen oyunlarından biri Bethesda'nın geliştirdiği ve yıllardır hakkında haber alamadığımız Starfield idi. Bethesda'nın nihayet Fallout 76 konusundaki sorunları yoluna koyup oyun hakkında çalışmaya başladığına dair en güzel haberi E3 sırasında yayınlanan trailer ile almış olduk. Oyun stüdyolarının henüz üzerinde hiç çalışmaya başlamadıkları oyunlar için biraz hype yaratmak için etkileyici, merak uyandırıcı animasyonlar/tanıtım videoları hazırlamalarına yabancı değiliz. Cyberpunk 2077 için hazırlanmış bir slow motion video ile tüm dünya neredeyse 10 sene oyunu bekledi mi? Starfield'ın da böyle bir gizemli video ile insanları yıllarca bekleteceğinden endişe ediyordum ama neyse ki bu yıl E3'te artık çıkış tarihi olan 11.11.22 ile birlikte detaylı bir tanıtım videosu da görebildik. Oyunun çıkış tarihi muhtemelen biraz daha ertelenecektir. Zira, eğer Bethesda'yı zaman

içinde tanıdıysak, zamanında bitirmeleri olasılık bile değil ve üzerinde çalıştıkları oyunların hepsi de aşırı detaylı oyunlar. Bu kadar detaycı ve kompleks içeriklerin büyük problemler çıkarılmadan tek seferde çalışmasını sağlamak insan beyninin işleyişine aykırı. Dolayısıyla hem eski bir yazılımcı hem de video oyun dünyasını bilen bir abiniz olarak diyorum ki, Starfield en az 6 ay gecikir veya gecikmesin diye çok rahatsız edici bug'larla piyasaya sürülür. Oyunun trailer'ında gördüklerimiz ise çok etkileyici. 25 sene sonra ilk defa yeni bir oyun evreni yaratan Bethesda, artık Fallout ve Elder Scrolls'tan sonra Starfield oyun evrenine de sahip olacak. Elder Scrolls'un yaratıldığı 90lar dönemde ben de henüz liseyi yeni bitirmiş, üniversitede heyecanlı bir öğrenci olarak, uçsuz bucaksız dev bir oyun olan Elder Scrolls'u görünce ağzım açık kalmıştı. İtiraf etmeliyim ki bakın altını çiziyorum, 1996'da çıkan ikinci Elder's Scrolls oyunu Daggerfall o kadar büyüktü ki, o derece büyük bir oyunu sorunsuz çalıştırmak mümkün olmadığı için Bethesda sonraki oyunlarda bu modeli biraz kompakt hale getirmek zorunda kaldı. Bugün hala hayranlıkla oynadığımız Skyrim'in haritası, Daggerfall'ın onda biri kadar bile büyük değil. Özet olarak, Bethesda'nın zaman içinde konsollara odaklanmasını, Zenimax ve Xbox (Microsoft) tarafından satın alınmasını çok sevinçle karşılasam da bu şirketin oyun evreni

yaratmak konusundaki başarısını inkar etmek mümkün değil.

Starfield da oyuncuya aynı Fallout'da ve Skyrim'de olduğu gibi, yeni bir evreni keşfetme fırsatı verecek. Videodan anladığımız kadarıyla, insanlığın henüz güneş sisteminden fazla açılmadığı ve hala astronot kıyafetleriyle dolaştığı, hala bugünden tanıdığımız roket sistemlerine benzer teknolojilerle iniş kalkış yaptığı bir dönemde, muhtemelen yeni keşfedilmiş bir başka teknoloji sayesinde, yakın güneş sistemlerin ve belki de galaksimizi keşfe çıkacak bir ekibin öyküsünü oynayacağız. Tabii ki bol bol da ateş edeceğimizi anlıyoruz zira videonun bir noktasında, bir astronot başlığının üzerinde mermi deliği görüyoruz, ardından kahramanımızın elindeki tüfeği yarısı ısırılmış bir tostun yanına bırakarak, insanoğlunun ilk kez yapacağı bir uçuşla galaksiyi keşfetmek için yola çıktığına şahit oluyoruz.

Özet olarak, tahmin etmek zor değil, yeni gezegenler, yeni güneş sistemleri, yeni uzay gemileri, uzay gemimizi geliştirecek yeni teknolojiler, keşifler, yabancı ırklarla temaslara gibi, bugün insanoğlunun galaksiyi keşfetmek konusunda aklında dönen bilimkurgu fantezinin tüm bileşenlerini bu oyunda damardan alacağımızı anlıyorum. Bunu da Bethesda yapacağı için, ben oynarım arkadaşı. Gelsin, elimize geçsin, acımasızca eleştirir ama hakkını da veririz. **◆ Cem**





Yapım **Playground Games** Dağıtım **Xbox Game Studios** Tür **Yarış** Platform **PC, XS, XONE** Çıkış Tarihi **9 Kasım 2021**

FORZA HORIZON 5

Ya arkadaş, bu Forza Motorsport'u yediler ha. Seri PC ile tanışana kadar seriyi sırtında taşıyan Forza Motorsport, PC'den yeni katılan oyuncuların ezici bir çoğunlukla arcade oynanışı tercih etmeleri sebebiyle arkaya atıldı, spot ışıklarını Forza Horizon serisine kaptırdı ve geleceği nasıl olacak belirsiz. PC oyuncuları simülasyon sever diyenler, duyun bunu.

Neyse, şimdi buraya 500 saatten fazla oynadığım, incelediğim anda "gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunu" dediğim Forza Horizon 4'ü eleştirmeye gelmedim. Heyecanlıyız, keyifliyiz zira FH5 hem kısa zamanda piyasaya

olacak hem de FH4'ten 1.5 kat büyük, hiç olmadığı kadar da çeşitli bir haritayla karşımıza çıkacak. Çeşitlilik konusunda yapımcıdan gelen vaatlerin beni ikna ettiğini belirtirim zira Meksika bu konuda cennet. Karla kaplı zirveler, kurak düzlükler, üç beş evden oluşan köyler ve metropoller. Hepsini kapsayan bir coğrafya oyunda bizi bekliyor olacak. Bu arada oyuna eklenen en önemli değişiklik bölgesel hava durumu. Bu sayede artık tüm haritada hava geçişleri aynı anda yaşanmayacak, uzaktan biz toz fırtınasının veya tayfunun yaklaştığını görebileceğiz. Bunun zemin ve orman gibi farklı bölgeler

üzerindeki etkileri üzerinde de ciddi çalışmalar yapılmış.

Forza Link (yapay zeka pist çizmekte size yardımcı oluyor), Pinata Pop (kargo uçajından düşen pinataları toplamaca) ve Event Lab (kendi etkinliklerinizi yaratabileceğiniz elden geçirilmiş bir Blueprint modu) yeni eklenen özellikler arasında. Ayrıca sadece Forzavista (garaj işte) menüsüyle sınırlı kalmak üzere Ray Tracing de oyuna eklenecek. Forza Horizon 4'ün başarısı göz önüne alındığında 5'in işi zor ancak ben boynuzun kulağı geçmesini bir defa daha oldukça güçlü bir olasılık olarak görüyorum. **◆ Kürşat**



Yapım **Nintendo** Dağıtım **Nintendo** Tür **Aksiyon** Platform **Switch** Çıkış Tarihi **2022**

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

Switch'in en çok satan oyunlarından biri olan ve halen de satmaya devam eden The Legend of the Zelda: Breath of the Wild'in devamına ilişkin ilk duyuruyu, sürpriz bir şekilde 2020 yılının sonundaki The Game Awards etkinliğinde görmüştük. İsmi tam olarak resmileşme de Breath of the Wild'in devamı olacak oyun için bir çıkış tarihi penceresini de E3 2021 ile yakaladık. Yine tam bir tarih değil ama 2022 yılı içerisinde oyunun Nintendo Switch için geleceği müjdelendi.

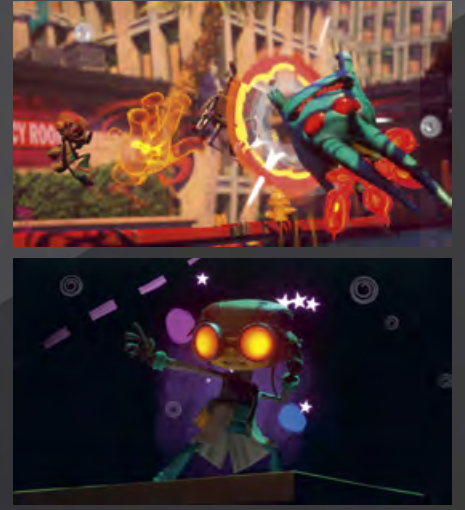
Bu duyuruya rağmen BotW2 için detaylı bir açıklama yapılmadı. Ancak oyunun yönetmeni, aynı önceki oyunda olduğu gibi, Hidemaro Fujibayashi birçok yeni fikir üzerinde çalıştıklarını ve Hyrule evrenine yeni bir bakış açısından yaklaştıklarını belirtmişti. Hatta oyun için üzerinde çalıştıkları birçok yenilik için Red

Dead Redemption 2'den de çok etkilendiklerini paylaşmışlardı. Bu bilgilere ek olarak Zelda serisinin yapımcısı Eiji Aonuma, yeni oyunun Hyrule göklerine de çıkmamıza olanak sağlayacağını E3 2021 konferansı sırasında açıkladı.

İlk oyunda ufak bir planör ile belli mesafeleri süzülerek aşabiliyorduk. Anlaşılan BotW2 için uçan binekler ya da araçlar üzerinde çalışıyorlar. Bu da gezecek, görececek çok daha fazla alan; haliyle çatışacak çok fazla yeni düşman olacağını da işaret ediyor.

Kesin olmayan bir bilgiyi de eklemek isterim. Oyunun Mart 2022 yılında oyuncularla buluşacağı, şu aralar Nintendo'nun üzerinde çalıştığı bilinen yeni Switch modelinin de tanıtımı için kullanacakları söylenmekte.

◆ Özay



Yapım **Double Fine** Dağıtım **Xbox Game Studios** Tür **Platform** Platform **PC, PS4, XS, XONE** Çıkış Tarihi **25 Ağustos 2021**

PSYCHONAUTS 2

2005 yılının şüphesiz kendisinden en çok bahsettiren oyunlarından birisi Psychonauts'du. Çıktığı dönem için şahsına münhasır bir oyun mekaniği ve rengarenk bir dünya sunması açısından kısa sürede çok sevilmiş ve devam oyunu gelmesi beklenmişti. Nitekim bu "devam" oyunun çıkması için aradan uzun süre geçmesi gerekiyormuş...

Neyse ki E3 esnasında, biraz geç de olsa, Psychonauts 2'nin haberini aldık! İlk oyunun geliştiricisi olan Double Fine tarafından geliştirilen yapımda, TPS kamera açısına sahip bir platform

oyunu oynayacağız. Günümüz oyun teknolojilerinin bir anlamda unutup gittiği bu muazzam oyun modelini yeniden ekranlarda görmek açıkcası beni fazlasıyla heyecanlandırdı. Raz isimli karakteri kontrol ettiğimiz yapımda, birçok psişik güç kullanacağız. Bu güçler arasında telekinesis, pyrokinesis ve levitation gibi birçok farklı güç bulunacak. Bu sayede karşımıza çıkan platform ve düşmanları alt edeceğimiz Psychonauts'da, birbirinden farklı ve muazzam tasarıma sahip olan bölümlerin içerisinde kaybolacağız. Raz karakteri Richard Horvitz

tarafından seslendirilecekken, Sasha Nein ise Stephen Stanton tarafından seslendirilecek. Serinin yönetmen koltuğunda oturan Tim Schafer ise ilk oyunda bulunan birçok konseptin ikinci oyunda bir manada devam edeceğini belirtti. Ayrıca Raz'ın ailesine genel olarak ortaya etki eden lanetin devam edeceğini ve karakterimizin sonunda "Kız arkadaş"ın ne demek olduğunu anlayacağını da altını çizdi. Farklı bölüm konseptleri ve eğlenceli oyun yapısı ile bu ara heyecanla beklediğim yapımlardan birisi olmayı başardı. ♦ **Ertuğrul**

Yapım **Sad Cat Studios** Dağıtım **Coatsink** Tür **Aksiyon** Platform **PC, XS, XONE** Çıkış Tarihi **2022**

REPLACED

E3 2021'de elbette birçok oyuncunun en çok dikkatini çeken oyun Elden Ring olsa da benim için zirve Replaced idi. Tabii ki bunun sebebi soulslike oyunların bana pek hitap etmemesi. Yoksa oyuncuların uzun zamandır Elden Ring için var olan beklentilerini çok iyi anlayabiliyorum. Zaten kısır bir fuar geçirdik. Bu çok doğru

ancak Replaced herhangi bir fuarda beklemek için listeme yazacağım bir oyun. Tabii ki bir oyunu çıkmadan önce övdüğüm falan yok. Yine de 2.5 boyutlu görselliği ile ilginç çıkış noktasıyla, bilim kurgu temasıyla ve sanat eseri çizimleriyle beklediğim oyunlar arasında zirveye yerleşti. Replaced, Sad Cat Studio isimli, Minsk merkezli küçük bir geliştiricinin elinden çıkıyor. Distopik bir dünyada geçen Replaced, verilen bilgilere göre hayali bir 1980'ler Amerika'sında geçecek. R.E.A.C.H. isimli bir yapay zekayı kontrol edeceğiz ancak R.E.A.C.H. bir robotun içine değil, gerçek bir insan bedeninin içine sıkışıp kalmış durumda. Biz de bu karakterin yolculuğuna tanık olacağız. Yayınlanan videoda Replaced'in dikkat çekici yanı aksiyonun yanında platform öğeleri de barındırması. Hatta Katana Zero'da olduğu gibi hikaye anlatımı da etkileyici bir sevi-

yede olduğunu görebiliriz. Replaced için de beklememiz gereken tarih 2022'nin belirsiz bir dönemi. Öte yandan oyun Xbox'ın tüm yeni ve eski nesil konsollarına geleceği gibi PC'de de Game Pass'e eklenecek. Büyük bir heyecanla seni bekliyorum Replaced! Bu sönük fuardan beklentim olan nadir bir oyun olarak yüzümü kara çıkarma. ♦ **Enes**





Yapım **Eidos Montréal** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch** Çıkış Tarihi **26 Ekim 2021**

MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY

Marvel's Avengers felaketinden sonra yeni bir Marvel oyunu görmeyi ne kadar istiyorsunuz bilemiyorum. Hala potansiyelinin yüksek olduğunu düşündüğüm bir oyunu grind mantığı ile geliştirmeleri, mikro ödemelerle de iyice yerin dibine batırmaları, haddinden fazla hayal kırıklığına uğratmıştı insanlar ki zaten bu durumu aktif oyuncu sayısı ile görebiliyoruz. Square Enix, Avengers'ın bu başarısızlığına takılmamış olacak ki yepyeni bir E3 2021'de Eidos Montréal'ın geliştirdiği yeni Marvel oyununu duyurdu.

Marvel's Guardians of the Galaxy aksi yorumları okumuş olsam da Avengers'a göre bana daha fazla umut verdi. Bunun nedeni oyunun oynanış ve hikaye olarak sadece tek bir karaktere odaklanması. Böylece daha derli toplu bir oynanış ve senaryo görmemiz mümkün. Oyunda sadece Star-Lord'u kontrol edecek ve Galaksinin Koruyucuları ile beraber maceradan maceraya koşacağız. Yayınlanan oynanış videosunda senaryonun ilerleyişi için küçük seçimler yapıldığını gördük. Küçük diyoruz çünkü gösterilen seçimler senaryoyu derinden etkileyecek şeyler

değildi. Oyun içerisinde de açıkçası bundan fazlasını beklemiyorum. Oynanış da senaryo da çizgiselliğe yakın olacaktır. Yine de Galaksinin Koruyucuları arasında geçen diyaloglar oldukça eğlenceli olacak gibi duruyor. 26 Ekim 2021'de piyasada olacak olan oyun, diğer pek çok oyun gibi hem eski nesil konsollara hem de yeni nesil konsollardaki yerini alacak. Elbette oyunu PC'de de göreceğiz. Son olarak ise Square Enix, oyunda herhangi bir mikro ödeme olmayacağını ve herhangi bir DLC yayınlanmayacağını açıkladı. **◆ Enes**

Yapım **Ubisoft Massive** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS5, XS** Çıkış Tarihi **2022**

AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

Devam filmi bir türlü ortaya çıkmayan ünlü Avatar'ı hatırlıyor olmalısınız. James Cameron'un 10 senede hazırlayıp yayınladığını anlattığı sinema filmi Avatar, 2009'da sinema dünyası için büyük sansasyon yaratmıştı. 3D olarak büyük sükses yapan film sanırım insanların sinemadan uzaklaşıp Netflix gibi mecralara kaymasıyla devamını getiremedi

zira yeterince seyirciyi 3D sinema salonlarına çekebileceklerine emin olamadıklarını düşünüyorum ancak merak ediyorsanız haber verelim, Avatar 2'nin hazırlıkları devam ediyor ve film 2022'de vizyonda olacak, tabii 2022'de hala ayakta kalmış sinema salonu bulabilirsek. Neyse... İşte yeni Avatar filmi nedeniyle bu öykü yeniden gündem olacağından, yapımcının bir de oyun patlatalım diye düşündüğünü tahmin ediyorum ki, henüz oyun içi bir görüntü veya oyun hakkında detay bulunmuyorken, oyunu hazırlayacak Ubisoft'un E3'te bir tanıtım videosu hazırlaması dikkatleri çekti. Videodan anladığımız kadarıyla Pandora gezegenindeki mavi Avatar kardeşlerimizle gezegendeki madenleri ele geçirmek isteyen kötü kalpli insan kardeşlerimiz arasındaki çatışma tüm hızıyla devam edecek ve bu sırada biz de rengarenk hayvanların içinde okumuzla, mızrağımızla,

kötü insanların helikopterlerini düşüreceğiz. Şimdi tabii oyunun yapımcısı Ubisoft olarak görüldüğü için, oyuncular sosyal medyada ister istemez, kuleye tırmanıp harita açmak ve outpost temizleyip bölge ele geçirmek de olacak herhalde diye sordular ki, sanırım bu sorunun cevabını henüz Ubisoft da bilmiyordur çünkü oyunun videosu hazırlanmadan kısa süre önce telif hakkı sahibi Disney ile Ubisoft'un anlaşma imzaladığını biliyoruz. Yani henüz oyunu kodlamaya başlamış da değiller. Dolayısıyla, belki de yepisyeni bir oyun mekanizması kurulacak, bilemiyoruz. Disney Ubisoft'la Avatar için görüşürken yapılacak çalışmadan çok memnun kalmış ki, size bir de Star Wars oyunu yaptırılm diye araya bir de Star Wars oyunu sıkıştırılmışlardı hatırlanacağı gibi. Yani Assassin's Creed veya Far Cry serisi benzeri bir Star Wars oyunu için de ilk görüntüleri beklemeye başlayabiliriz. **◆ Cem**





Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **FPS** Platform **PC, PS5, PS4, XS, XONE** Çıkış Tarihi **16 Eylül 2021**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: EXTRACTION

Immortals sonrasında 'Ubi yine yeni oyunlar peşinde koşmaya başladı.' diyerek sevinmiş-tik ama bir seferlikmiş, paçayı erken sıvamışız. Tabii ki devam oyunları gelecekti farkındaydık ama hiçbirimiz Siege için ayrı ve tam fiyata satılacak bir "devam" oyunu beklemiyorduk. Özellikle Siege diye ekledim çünkü klasik R6 teması üzerinden ilerlemiyor Extraction. Bilmeyen varsa hatırlatalım, R6S'e Outbreak adında bir etkinlik gelmiş ve oyuncular severek oynanmıştı, bir kısım oyuncu 'uzaylı muhabbeti ne alaka?' demiş olsa da etkinlikten genel olarak olumlu tepkiler almış olan Ubi'nin üst kat koltukları belli ki "yeni damar bulduk" demişler.

Peki oyunda amacımız ne? REACT olarak görevler yapmaya çalışırken görev esnasında kaybolan operatörleri bulup onları çıkarmaya çalışıyoruz. Fakat iş burada bitmiyor ya operatörü çıkarıp, ödülleri alıp görevi sonlandıracağız, ya da daha derine inerek risk alıp daha çok ödül kazanacağız ancak bu durum kayıp operatörlerden bazılarını arkada bırakmak anlamına da gelebiliyor. Mümkün olduğunca sessiz şekilde hareket edip, kimi zaman bulunduğumuz yeri, akın akın gelen parazitlere karşı savunmak zorundayız. Bu arada yanlış anlaşılmasın biz Outbreak'ın Extraction adı altında genişlemesine sevindik,

AMA kimse kusura bakmasın yarı fiyat olması gerekirken, tam oyun fiyatında olması biraz ayıp olmadı mı Ubi? Tamam, ayrı bir oyun olmasının sebebinin teknik nedenler olabileceğinin farkındayız. Siege'e göre daha detaylı vfx, ışıklandırma, model ve kaplamalar ile birlikte bazı yeni animasyonlar gördük, bu sebeple mantıklı geliyor. Siege sahibi olup oynayanlar Extraction'da R6S'in 18 ana operatörüne erişebilecek ve iki oyunda da çapraz kozmetik ödüllere sahip olacaklar. Ah be Ubi, şu oyunu yarı fiyatına çıkarsaydın hiçbirimizden bu kadar çok tepki almazdın!

◆ **Sonat**

Yapım **Arkane Studios** Dağıtım **Bethesda** Tür **Aksiyon** Platform **PC, XS** Çıkış Tarihi **2022**

REDFALL

Benim açımdan oldukça kısır geçen E3 2021'in yeni yapımlarından biri de Redfall'du. Dishonored ve Prey gibi sevilen, takdir edilen oyunların yapımcısı Arkane Studios, geçtiğimiz E3'de Redfall isimli yeni co-op temelli yeni oyununu duyurdu. The Anacrusis ve Back 4 Blood'un yanında bir de Redfall'un geliştiriliyor olması bir grup oyuncuyu heyecanlandırırken diğer bir grubun "Yetherrr co-op oyundan gına geldi artık!" tepkilerine yol açtı. Yine de Redfall bahsettiğim diğer iki oyundan biraz daha farklı. Açık dünya yapısına sahip olacak olan Redfall'da kişilikleri ve yetenekli birbirinden farklı dört karakteri oynama şansına sahip olacağız. Ters giden

bir deney sonucu ortaya çıkan ve evrim geçiren vampirlerin ele geçirdiği bir şehirde hem vampirlere hem de çeşitli kült müritlerine karşı mücadele edeceğiz. Senaryo boyunca hem bu istilanın nasıl ortaya çıktığını anlamaya çalışacak hem de karakterlerimiz hakkında yeni bilgiler edineceğiz. Redfall'un sürükleyici bir senaryoya sahip olacağına pek de emin olamıyorum. A Way Out dışında senaryoyu bu denli ön plana koyan bir Co-op yapımı pek göremediğimiz gibi bu tür co-op shooterların daha çok oynanışa odaklandığını biliyoruz. Bu durumda birbirinden farklı saldırı yeteneklerine sahip birçok düşmanla karşılaşabilir ve takım oyunu isteyen boss savaşları görebiliriz. Eh

karakterlerimizi birçok farklı silahla özelleştirebileceğimizi sanırım söylememe gerek yok. Arkane Studios'un oyunu şu anda Xbox Series X/S ve PC için 2022 yaz aylarına hazırladığını hatırlatalım. ◆ **Enes**





Yapım **Jumpship** Dağıtım **Jumpship** Tür **Platform** Platform **PC, XS, XONE** Çıkış Tarihi **2022**

SOMERVILLE

Bağımsız oyunların çağıının başladığı dönemi dün gibi hatırlıyorum. Steam sağ olsun, kenarda köşede kalmış, "görün beni" diye yalvaran onlarca bağımsız ama şahane oyunla tanışmıştık. Bunlardan birinin yeri çok ayrıydı. Evet, benim için de çok özel bir oyun olan Limbo'yu unutmamak lazım. Limbo, oyun sektörüne görselliği imgelere bağlayıp şahane hikayeler anlatılabileceğini kanıtlamıştı. Hah, işte o oyunu geliştiren Playdead'ın kurucu ortaklarından biri olan Dino Patti, Xbox ile an-

laşarak Jumpship firmasını kurdu ve ilk iş olarak da Limbo'yu andıracağı söylenen Somerville üzerinde çalışmaya başladı. Aynı Limbo benzeri bir macera, platform-bulmaca oyunu olacak Somerville'de, oyuncu olarak bir aileyi yöneteceğiz. Bir baba, anne ve çocuktan oluşan ailemizin bir de köpekleri var. Bir uzaylı istilasına uyanan ailemizi kurtarmak için çökmeye başlayan medeniyet yıkıntıları arasından geçirecek, başka insanlara yardım ederek hayatta tutmaya çalışacağız.

Oyunun büyük ölçüde, hissiyat bakımından Limbo'yu andıracağı belirtiliyor. Dino Patti, firmasının Inside sonrasında sıkıntı yaşamaması ve özgürlük alanının kısıtlandığını düşünmesinden ötürü Xbox ile dirsek temasına girmişti. Bu çalışmanın ilk meyvesi olarak da Somerville'i göreceğiz. Hikayenin anlatımında yine diyalog ve bir anlatıcı kullanılmayacak. İmgeler, görseller ve yaşanan olayların oyunculara aktarılması yoluyla hayatta kalmaya çalışan aile ile bağ kurup onların macerasına eşlik edeceğiz. **Özay**

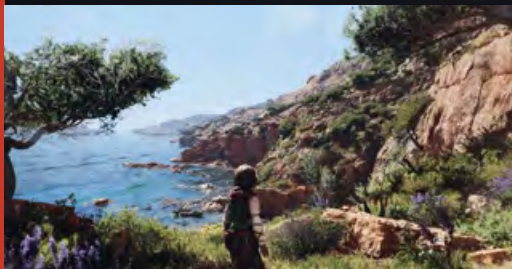
Yapım **Asobo Studio** Dağıtım **Focus Home Interactive** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS5, XS, Switch** Çıkış Tarihi **2022**

A PLAGUE TALE: REQUIEM

A çıkçası A Plague Tale: Requiem, E3'nin bırakın yıldızlarından biri olmayı etkinliğin tam anlamıyla ses getiren yapımlarından dahi olmayı başaramadı. Çünkü Microsoft'un bize gösterdikleri oldukça kısıtlıydı. Ancak ilk oyun ile henüz geçen ay tanışan beni ciddi anlamda heyecanlandırmayı başardı. Bunun temel sebebiyse A Plague Tale: Innocence'in oyuncuyu karakterlerle bağ kurmaya iten yapısı ve hikayesiydi. Henüz ikinci oyun hakkında elimizde pek fazla bilgi bulunmuyor olsa da hastalık yayan farelerin

baş kötü olacağını öngörmek çok da zor sayılmaz. Ana karakterimiz Amicia ve kardeşi Hugo'yu gördüğümüz duyuru fragmanında Amicia'nın sırtında bir de arbalet bulunuyordu. İlk oyunun tamamını bir sapanla geçiren karakterimizdeki bu değişimden ve oyunun kapak görselinde yüzünün kanlı olmasından yola çıkarak, ikinci oyunda aksiyonun dozunda bir miktar artış beklemekte fayda var. İlk oyunda da mükemmel yakın olan grafikler, atmosfer ve seslendirmenin korunup, oynanış ve bulmacaların tekdüzelikten

biraz olsun kurtarılması halinde A Plague Tale: Requiem ilk oyunun başarısını bir üst seviyeye taşıyarak "şaheser" sıfatını kazanabilir. Eğer siz de benim gibi ilk oyunu kaçırarlarsanız bunun için hala geç sayılmaz. 2022'de raflarda yerini alacak 2. oyun öncesinde, 6 Temmuz'da Xbox Series ve PlayStation 5 için yeni nesil güncellemesi alacak olan A Plague Tale: Innocence'in Xbox ve PC için Gamepass hizmetine dahil olduğunu ve ikinci oyunun da ilk günden itibaren bu hizmette yerini alacağını belirtmekte fayda var. **Tolga**



Yapım **Turtle Rock Studios** Dağıtım **Warner Bros** Tür **Aksiyon, Hayatta Kalma**
Platform **PC, PS5, PS4, XS, XONE** Çıkış Tarihi **12 Ekim 2021**

BACK 4 BLOOD

E3 2021 içerisinde tanıtılan ve çıkış tarihi yakın gözüken oyunlardan biri de Back 4 Blood. Aslında çok yabancı olmadığı bir fikrin, yeniden ele alındığını Back 4 Blood'ın isminden bile anlayabilirsiniz. Back 4 Blood, dört kişiye kadar oynanabilen, PvP modunda da sekiz kişiye kadar destek veren bir aksiyon ve hayatta kalma oyunu. Dört oyuncu, gelen zombi akınlarından kaçmak için ellerine ne gelirse bu yürüyen cesetler üzerinde kullanabilecekler. Cleaners adlı bu grup kıyamet sonrası dünyada, Ridden adı verilen bir parazit

sonucunda değişime uğramış zombilerle çatışacaklar. Oyun, büyük ölçüde ilk Left 4 Dead oyununun ruhani devamı niteliğinde. Zaten geliştiricileri de L4D'nin fikir babalarından oluşuyor ki, Turtle Rock Studios, Valve ile bağlarını koparıldıktan hemen sonra bu projeye başlamış. Piyasadaki açlığı çekilen bir boşluğun doldurulmasına yardımcı olacak bir oyun olacağına benziyor. Özellikle dört oyuncunun insanları, dört oyuncunun da zombileri kontrol ettiği, sekiz kişilik bir arkadaş grubuyla hunharca eğlenebileceğiniz bir yapım olacak. **◆ Özya**



Yapım **Ubisoft Milan** Dağıtım **Ubisoft** Tür **RPG** Platform **Switch** Çıkış Tarihi **2022**

MARIO + RABBIDS: SPARKS OF HOPE

Oyun dünyasında dev firmalar arasında ortaklıklar çok yaygın sayılmaz, özellikle de arada organik bir bağ bulunmuyorsa. Hal



böyleyken birkaç yıl önce Ubisoft'un Raving Rabbids serisiyle Nintendo'nun Mario'sunu birleştiren Mario + Rabbids: Kingdom Battle çok ses getirmiş, kısa sürede de unutulmuştu. Sparks of Hope bu tutkulu ama henüz kendi yerini sağlamalamış serinin ikinci oyunu ve yine sadece Nintendo Switch için hazırlanıyor. Oyun yine sıra tabanlı oynanışa sahip taktik bir RPG oyunu pratikte, konusuna ve ardından görsellerine baktığınızda bünye bu gerçeği reddetse bile durum böyle. Üstelik Ubisoft dersine iyi çalışmış ve ilk oyundan

akıllarda kalan sıkıntılar arasında yer alan dandik, tek yönlü harita tasarımlarını çok daha serbest ve farklı stratejilere izin verebilecek şekilde elden geçirmiş. Grafiklerin de elden geçirildiği gözüküyor. Sonuç olarak, ben Sparks of Hope'un işinin Kingdom Battle'dan daha zor olduğunu düşünüyorum zira Switch o günden beri tonla yeni oyuna kavuştu, direkt rakibi olmasa bile insanları para harcamaya ikna etmesi için Sparks of Hope'un cidden ortaya bir şeyler koymasına gerekiyor. Bakın, çok heyecanlanmamışım sanki. **◆ Kürşat**

Yapım **Leonard Menchiari, Flying Wild Hog** Dağıtım **Devolver Digital** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS5, PS4, XS, XONE** Çıkış Tarihi **2022**

TREK TO YOMI

İşte hakkında pek fazla şey açıklanmasa da neler göreceğimizi az çok tahmin ettiğimiz bir yapım. Bağımsız bir geliştirici firmanın elinden çıkan Trek to Yomi, 2D kameradan oynanan bir aksiyon macera oyunu olacak. Trek to Yomi, Flying Wild Hog'un tomasından çıkıyor. Bu geliştiriciyi bir yerlerden duymuş olabilirsiniz zira kendileri Shadow Warrior reboot projesini yürüten ekip. Ghost of Tsushima gibi Uzakdoğu esintilerini, samuray temasını doğrudan göreceğimiz yapımda görselliğin siyah-beyaz bir tasarımda olması dikkat çekiyor. Oyunun isminden yola çıkarak acaba oyun ilerledikçe, zamanla mı bu siyah-beyaz temaya geçeceğiz diye merak ediyorum. Trek to Yomi'de Hiroki isimli bir samurayı kontrol edeceğiz. Kendini yaşadığı çevreyi ve sevdiklerini korumaya ada-

miş bu samurayın başına gelen trajedi sonunda çıkacağı yolda onu yalnız bırakmayacağız. Evet, hikaye oldukça klişe gelmiş olabilir ama benim asıl merak ettiğim konu, oynanış ve hika-

ye sunumunun nasıl ilerleyeceği. Oyunu yeni ve eski nesil Sony/Microsoft konsollarının yanında PC'de de göreceğiz. Çıkış tarihi 2022 olarak belirtilmiş durumda. Listelere alındı. **◆ Enes**



Yapım **Team Ninja** Dağıtım **Square Enix** Tür **RPG** Platform **PC, PS5, PS4, XS, XONE** Çıkış Tarihi **2022**

STRANGER OF PARADISE: FINAL FANTASY ORIGIN

Final Fantasy sanıyorum oyun dünyasında şahsına münhasır duruşu olan ender isimlerden birisidir. JPRG olmasına rağmen tüm dünyayı ilk oyunlarından beri etkisi altına almayı başlanmış olan marka, Stranger of Paradise ile seriyi bambaşka bir yere götürmeyi planlıyor. E3 fuarından birkaç gün önce hakkındaki ilk sızıntılar gelen yapım, fuara da damgasını vuran isimlerden birisi olmayı başardı. Ana FF serisine "spin-off" olarak hazırlanan oyunda, Team Ninja ve Square Enix ekibi birlikte çalışıyor. Vakti zamanında PSP için üretilen Dissidia 012 Final Fantasy üzerinde çalışan Tetsuya Nomura'nın da parmağı olan bu yapım, ana oyun serisine nazaran aksiyonun en üst seviyede olduğu bir mekaniğe sahip. Yayınlanan oyun içi videolardan da anlayabileceğimiz

üzere, oyunun hızlı ve gerçekten de aksiyon dolu. Kontrol ettiğimiz Jack isimli karakterimiz, hem büyü hem de yakın saldırı konusunda uzman gibi duruyor. Oyunda toplam iki farklı önemli kaynak var. Bunlardan ilki hayat puanı, ikincisi ile "Break Gauge" denilen ve sarı ile işaret edilen kaynak. Eğer Break Gauge tükenirse, düşman birime karşı ölümcül bir saldırı yapmamız için bir açıklık doğuyor. Bu saldırı da oyunda önemli bir yer teşkil ediyor zira ancak bu ölümcül hareket sonucunda düşman birimlerden büyü enerjimizi dolduran bir kaynak kazanabiliyoruz. Karanlık bir dünya konseptine sahip olan Stranger of Paradise içerisindeki nihai amacımızsa Chaos'u ortadan kaldırmak. Ash ve Jed isimli iki farklı karakterin de ekibimizde olacağı bilinen yapımda, birçok

RPG'de olduğu gibi bolca eşya topluyor ve karakterimizi geliştiriyoruz. Tüm detayları açıklanmamış olsa da karakterimizi Swordsman ve Mage gibi her biri kendisine ait yetenek ağaçlarına sahip olan konularda geliştirebiliyor olacağız. Bakalım 2022 yılında nasıl bir Stranger of Paradise ile karşılaşacağız.

◆ **Ertuğrul**



Yapım **Wishfully** Dağıtım **Thunderful Publishing** Tür **Macera, Platform** Platform **PC, XS, XONE** Çıkış Tarihi **2022**

PLANET OF LANA

İlk fragmanından ya da oyun içi görsellerinden itibaren tasarımsal açıdan bizi büyüleyecek oyunlarla karşılaştığımız oluyor. Planet of Lana da bunlardan biri. E3 Fuarı ile birlikte detaylıca anlatılan Planet of Lana, Limbo benzeri bir oynanabilirliğe sahip altında sağlam bir bilimkurgu hikayesi barındıran bir macera oyunu olacak. Lana isimli gezegenin, yüzü olmayan bir ırk tarafından istilasıyla başlayan oyunda, ana karakterimiz ve yoldaşı tombiş bir kediyi birlikte hem tehlikelerden kaçacağız hem de Lana isimli gezegenin büyümlü manzarasına dalıp gideceğiz. Tamamı el ile çizilmiş olan Planet of Lana,

tasarımsal açıdan çok iyi gözüküyor. Düşman tasarımları, canavar tipleri, gezegenin atmosferi derken, bambaşka bir yerde olduğunuz hissiyatını fragmanından bile vermeyi başarmışlar. Planet of Lana'da karşımıza çıkan engelleri aşmak için ufak bulmacaları çözmeye çalışacağız. Görsellerden de anlayacağınız gibi aksiyon yok denecek kadar az. Bulmacaların çözülmesi için de yoldaşımızın yardımına ihtiyaç duyacağız. Geliştiriciler özellikle bu tombiş kedinin önemini altını çiziyorlar. Yolculuğumuzda bize en büyük desteği veren kendisi olacaktı. ◆ **Özay**

Yapım **Gearbox** Dağıtım **2K Games** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS5, PS4, XS, XONE** Çıkış Tarihi **2022**

TINY TINA'S WONDERLANDS

Gearbox'ın Brothers in Arms gibi ciddi, taktik ağırlıklı bir seriden Borderlands gibi türlü zıpçıklıkların muhteşem uyumla bir araya getirildiği bir seriyeye nasıl ustalıkla geçebildiği okullarda ders olarak anlatılmalı (Duy bunu Ertuğrul). Kendi adıma söyleyeyim, ben meğersem looter shooter'ları çok seviyordum ve bunu Borderlands sayesinde anladım. Serinin tüm oyunlarını aklı gelebilecek her şekilde bitirip yüzlerce saat gömdükten sonra da Tiny Tina's Wonderlands gibi, tam da eski oyunlara çıkan DLC isimlerine benzeyen bir

oyunun duyurulması içimdeki o looterca dayıyı ayağa kaldırıp dans ettirdi, yalan yok. Bu defa hikaye bize küçük bir kızın gözünden anlatılıyor ve ana hedefimiz olan o ejderhaya ulaşana kadar alacağımız canların, vuracağımız börtü böceğin haddi hesabı yok. Ben ne grafik tarzı olarak ne de genel oynanış anlamında Tiny Tina's Wonderlands'ın ana seriden uzaklaşmasını hiç beklemiyordum, zaten öyle olursa çok fena kalbim kırılır. Sürekli oyunlarda yenilik aramaktan gözlerimizin ferisi söndü, saçlarımız beyazladı yahu. BANA GÖZÜM

KAPALIYKEN BİLE ATEŞ EDE EDE BÖLÜMÜ BİTİREBİLECEĞİM BİR ŞEYLER VERİN ÇABUK! Agresifleştim bak. Yenilik falan istemiyoruz, bu seferlik değil sevgili Gearbox. ◆ **Kürşat**



Yapım **Obsidian Entertainment** Dağıtım **Xbox Game Studios** Tür **RPG** Platform **PC, XS** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

THE OUTER WORLDS 2

Bu haberin bir şekilde geleceğini umuyor, hatta içten içe biliyorduk. Obsidian Entertainment'ın şahane olan ama bazı noktalarda eksik kalan oyunu The Outer Worlds'ün



devamı için kolların sıvandığı E3 2021 ile beraber duyuruldu. Duyuruldu duyurulmasına da oyunun detayları hakkında elimizde neredeyse hiçbir bilgi yok. Sadece eğlenceli bir fragman var.

Oyunun, hikayenin hangi döneminde geçeceği, hangi gezegenleri kapsayacağı ve ne gibi yenilikler barındıracağını henüz bilmiyoruz. Ancak Xbox'ın desteğini arkasına alan Obsidian, ilk oyunun üzerine çıkacak şahane bir yapım yapacak gibi hissediyorum. İlk oyun hikayesel açıdan ve RYO öğeleri açısından oldukça doyurucuydu. Fakat oynanabilirlik olarak bazı sıkıntıları vardı. Hatta performans ve optimizasyon sorunları yaşamış ama çabucak bunu çözmüştü. Oyun için hazırlanan ek

paketler de bir hayli gecikmeli gelmiş, Halcyon Kolonisi'nden soğumuştuk.

Belki uzak bir ihtimal ama olasılıkları değerlendirmek de gerek diye düşünüyorum. Bana kalırsa yeni oyun haliyle daha büyük olacak ve daha fazla gezegeni keşfetme olanağı sunacak. İlk oyunda açık-dünya denilse de "sınırlara sahip" dünyaları gezebiliyorduk. Yine gemimiz ve mürettebatımızla gezme fikri, hem de daha fazlasını görme düşüncesi insanı heyecanlandırıyor. The Outer Worlds 2 için henüz bir çıkış tarihi yok. Obsidian şu aralar birden fazla proje ile uğraştığı için 2023 yılından önce göreceğimizi de düşünmüyorum. Oyunun çıktığı gün gibi Game Pass nimefine ekleneceğini de geleceğini söyleyelim. ♦ **Özay**

Yapım **343 Industries** Dağıtım **Xbox Game Studios** Tür **Aksiyon** Platform **PC, XS, XONE** Çıkış Tarihi **2021**

HALO INFINITE

Bu sayfalarda kaç kere büyük etkinliklerden sonra Halo Infinite'e yer verdik hatırlamıyorum. Xbox'ın en büyük markası olmasına karşın bir türlü çıkışını gerçekleştiremedi. Fakat E3 2021 ile öğrendik ki, oyunun çıkış tarihi bir hayli yakın. Net bir tarih vermeseler de bu yılın sonuna yetişeceğine dair sinyalleri verdiler.

Birkaç yıl önceki ilk oyun içi görüntülerin büyük tepki toplamasının ardından, Master Chef'i bir sinematik içerisinde göstermeden önce ufak da olsa yeni Halo'nun

biraz elden geçirilmiş olduğunu görebildik. Öte yandan tanıtımın büyük bir kısmı Halo: Infinite için hazırlanan ücretsiz Multiplayer moduydu.

Halo serisi bildiğiniz üzere Multiplayer moduyla ünlenmeyi başarmıştı. Bu seferki oyunda, Multiplayer kısmının oynamak isteyen herkese ücretsiz olarak sunulacağı gösterildi. Sanıyorum ki 343 Industries CoD: Warzone'un ayak izinden gitmeye istekliler. Birkaç kere yaşanan ertelemelerin ardından yüksek ihtimalle 2021 sonunda Halo: Infinite'e kavuşacağız. Beklentiyi istemsiz bir

şekilde düşürdükleri doğru. Belki de duyurulan ücretsiz Multiplayer modu oyuncuları akın akın Halo'ya çekebilir. ♦ **Özay**



Yapım **Luis Antonio** Dağıtım **Annapurna Interactive** Tür **Bulmaca, Macera** Platform **PC, XS, XONE** Çıkış Tarihi **19 Ağustos 2021**

12 MINUTES

Twelve Minutes, ilk kez 2015 yılında oyuncuların karşısına çıkmıştı. O yıldan



beridir de geliştirilme süreci devam ediyordu. Sonunda oyunun çıkışına da yaklaşıyor buluyoruz. Twelve Minutes, tek mekanda geçen bir bulmaca oyunu olacak. Sadece bir evin üstten bakışını içeren kamera açısında, bir gizemi çözmeye çalışacağız.

Evli bir çiftin, bebekleri olacağını haberini aldıktan sonra hayatlarının altüst olmasını konu ediniyor. Bu haberin hemen ardından bir polis memuru gelerek, hamile eşimizin bir cinayetle bağlı olduğunu söyleyerek tutuklayacak. Oyuncular olarak 12 dakikalık döngüler içerisinde bu gizemi çözmeye çalışacağız.

Gerçek zamanlı olarak geçecek 12 dakikanın ardından, tüm olayın başına gidecek ve olaya yeni bir bakış yakalamaya çalışacağız. Bu süreçte oyunun, oyuncuyu yönlendirmeyeceği ve keşif duygusunu aşılayarak gizemli durumu daha fazla gizem katacağı belirtiliyor. Ek olarak babayı James McAvoy, hamile eşi Daisy Ridley ve polis memurunu da Willem Dafoe seslendirecek. Oyunun, bir tür sinema deneyimi yaşatacağı, Kubrick Sineması, Groundhog Day, Memento ve Rear Window gibi yapımlardan etkilenecek hazırlandığını da ekleyelim. ♦ **Özay**

Yapım **Avalanche Studios** Dağıtım **Xbox Game Studios** Tür **Aksiyon** Platform **PC, XS** Çıkış Tarihi **Bilinmiyor**

CONTRABAND

E3'ün bize sürpriz yapan ekiplerinden biri de Avalanche Studios oldu. Kendilerini yıllardır Just Cause serisine kaptıran firmadan yeni bir fikri mülk beklemiyorduk açıkçası. En absürt, en olağan dışı açık dünya ve aksiyon oyunlarını geliştiren Avalanche Studios, E3 sırasında Contraband isimli yeni oyununu şahane bir tanıtım fragmanıya bizlerle buluşturdu.

Steely Dan'ın Do It Again isimli, buram buram 70ler kokan parçasıyla açılan fragmanda, bir tür atölye görüyoruz. Açık dünyaya dayalı

olacağını ve Co-op oynanabilirliğe sahip olduğunu iplere asılmış polaroid fotoğraflardan öğreniyoruz. Ayrıca şarkının ve mekanın detaylarından da oyunun 70li yıllarda geçeceğini anlayabilirsiniz.

İlk yapılan açıklamalara göre Contraband, Bayan isimli cennet benzeri kurgu bir adada geçecek. Oyuncular bu adada hırsızlık, kaçakçılık gibi işlere girişebilecekler. Ancak bunun ötesinde Contraband'in oynanabilirliğine dair çok fazla bilimiz yok.

Avalanche Studios, oyunu yenilenmiş Apex

Engine grafik motoruyla PC ve Xbox Series X/S platformları için özel olarak hazırlayacak. ♦ **Özay**



Yapım **Sharkmob** Dağıtım **Sharkmob** Tür **Battle Royale** Platform **PC, PS5, XS** Çıkış Tarihi **2021**

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODHUNT

Halen Bloodlines 2'nin çıkmasını bekleyen bir oyuncu olarak Bloodhunt'ı şaşkınlıkla izledim. Yılların masaüstü rol yapma oyunu

Vampire the Masquerade, asıl işi olan RYO unsurları yerine, Battle Royale temalı bir oyunla karşımıza çıkacak.

Sharkmob isimli ufak bir firma tarafından geliştirilen Bloodhunt, bir Battle-Royale oyunu olacak ve omuz kamerası üzerinden oynanabilirlik sağlayacak. Oyuncular seçecekleri vampir klanlarından birinin güçlerine sahip olup diğer oyunculara kök söktürmeye çalışacak. Bildiğiniz üzere Battle-Royale oyunlarının alımeşi farikası da sona kalan tek oyuncu ya da ekip olmaktır. Bu yolda klanın bize bahsettiği tüm doğaüstü güçlerimizi ve teçhizatımızı kullanacağız. Seriyeye hakim olanlar zaten Bloodhunt isminin ne demek olduğunu biliyor. Eğer bir vampir, topluma yakışmayacak bir harekette bulunursa ya da vampir toplumunun gizliliğini (Masquerade) açığa çıkaracak bir hata yaparsa "bunun katli vaciptir" diyerekten cümle aleme duyurulur. Adına da Bloodhunt denir. Bu oyunun içerisinde olacak mı, henüz bir bilgi yok fakat türe yeni bir soluk getirebilir. Bir de tabii hangi klanları seçebileceğimiz henüz belli değil. ♦ **Özay**



Yapım **MercurySteam** Dağıtım **Nintendo** Tür **Aksiyon** Platform **Switch** Çıkış Tarihi **8 Ekim 2021**

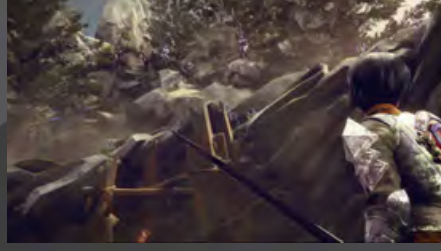
METROID DREAD

Aslında Dread'in hikayesi 2007 yılında başlamıştı bizler için. Çoğumuzun en sevdiği Metroid oyunu olan Metroid Prime 3: Corruption'da bulduğumuz bir sunumda Dread adındaki projenin son aşamalarında olduğu, bir diğerinde ise ne yapılsa yapılsın projenin başarıya ulaşamadığı anlatılıyordu. Firma bunu doğrulamasa bile zehri alan data minerlar Dread'i beklemeye koyulmuştu bile. Haliyle olaydan biraz haberinizi varsa duyuru sizi kalbinizden vurmıştır, eminim. Evet, Dread aslında yirmi

sene önce Nintendo DS'in yetersiz teknolojisine kurban giden, yandan kaydırmalı bir aksiyon oyunu ve çok kısa süre sonra, bu sonbaharda bizlerle buluşacak. Oyun hikaye anlamında da ilk geliştirilmeye başladığı zamanki çizgisine sadık kalmış ve Metroid Fusion'un olanların hemen sonrasında geçecek. Kendi adıma Switch'in mevcut kapasitesinin Metroid Dread'i uçurmaya yetip artacağını düşünüyorum. MercurySteam'e de güvenimiz tam, bu ağalar tam "düşük kapasiteli sistemlerin optimizasyon sihirbazı" çıktı.

Switch'in yeni bir "herkeste olması gereken oyun kazanacağına" neredeyse eminim ama şimdilik kanılayamam. ♦ **Kürşat**





Yapım **Platinum Games** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS5, PS4** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

BABYLON'S FALL

NieR: Automata'nın geliştirici koltağında oturan Platinum Games'in yeni oyunu sonunda görücüye çıktı! İlk olarak 2018 yılında adını duyduğumuz Babylon's Fall hakkında geçen üç yıl içinde neredeyse hiçbir bilgiye ulaşamamıştık. Nitekim E3 ile birlikte kendisi hakkında çok daha fazla bilgiye sahibiz. Bir kere bu oyun hızlı ama çok hızlı olacak. Yani aksiyon oyunu severlere kocaman bir kucak açtığı kesin. Genelde tek kişilik olacağı hakkında bir düşünce olan yapım, dört kişinin birlikte

oynayabileceği co-op multiplayer deneyimini de beraberinde getirecek. Yakın dövüşün yanında, menzilli saldırılar ve büyü gibi birçok farklı saldırı gücü oyunda kendisine yer bulacak. İçerisine daldığımız kulede, çıktığımız her katta daha farklı düşman birimi ile karşılaşacağımız gibi aynı zamanda birçok farklı malzeme oynayıp, karakterlerimizi geliştireceğiz. Oyunun merkezindeyse "Gideon Coffin" denilen bir cihaz olacak. Bu cihaz sayesinde birçok farklı silahı taşıyabileceğiz. Tek bir elde

iki silah taşınabileceği söylentisi, açıkçası işlerin iyice karışacağı anlamına geliyor. Bilindiği kadarı ile oyunda Sword, Bow, Hammer, Staff ve Sheild olmak üzere beş farklı silah türü olacak. İşin güzel kısmı ise oyuncular bu silahları diledikleri gibi kombin edebilecekler. Misal, iki staff ve iki sword alarak, "Sorcerer-Knight" bir karakter kontrol etmemiz mümkün olacak. Baştan aşağı orta çağ temasının içerisine dalacağımız bu aksiyon dolu oyunu görmek için sabırsızlanıyorum. ♦ **Ertuğrul**

Yapım **Frontier Developments** Dağıtım **Frontier Developments** Tür **Strateji** Platform **PC, PS5, PS4, XS, XONE** Çıkış Tarihi **2021**

JURASSIC WORLD EVOLUTION 2

Park temalı oyunları sever misiniz bilmem ama ben hastasıyım. Jurassic World Evolution piyasaya çıktığı zamanda kısa sürede resmen içine düşmüştüm zira hem dinazorlar hem de onlara ait bir park kurma heyecanı ilk Jurassic

Park filmi deneyimimden beri peşinde olduğum bir fikirdi. İlk oyunu ile hiç de fena olmayan bir çıkış yapan seri, E3 fuarında ikinci oyununun ilk görüntülerini bizlerle paylaştı. Yapılan açıklamalara göre, yeni oyunumuz, son film olan Jurassic World: Fallen Kingdom'dan hemen sonrasında geçecek. Profesör Shtrom'un Kaliforniya'daki mekanından kaçan dinazorların peşinden koşacağımız bu yapımda, Goldblum ve Bryce Dallas Howard karakterleri de bizlere eşlik edecek. Yeni oyunla birlikte Isla Nublar'ın uzağındaki mekanlara da parklar kurabileceğiz ki bu da birçok yeni dinozor evi anlamına geliyor. Bilindiği kadarı ile bu yeni mekanlar arasında denize

sahip ve bu sebepten devasana Mosasaur gibi dinozorları görebileceğiz. Fakat başka ne türde su canlısı ile karşılaşacağımız hakkında henüz bir bilgilendirme yapılmadı. Burada tek çıkarım yapabileceğimiz nokta yayımlanan ekran görüntülerinde gözümü takılan diğer dinolar olabilir. Yeni oyun ile geleceğini bildiğimiz bir diğer yenilik de farklı biyomlar olacak. Bu sayede birçok farklı iklime uygun, birbirinden farklı dinozorlara sahip olmamız işten bile değil. İlk oyunu uzun saatler oynamış birisi olarak çok merak ettiğim nokta yönetim paneli. Yani ilk oyunda da fena değildi ama kesinlikle çok daha iyi bir yönetim paneli üretilmesi gerektiğini düşünüyorum. ♦ **Ertuğrul**



Yapım **Okomotive** Dağıtım **Frontier Foundry** Tür **Bulmaca, Macera** Platform **PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch** Çıkış Tarihi **2021**

FAR: CHANGING TIDES

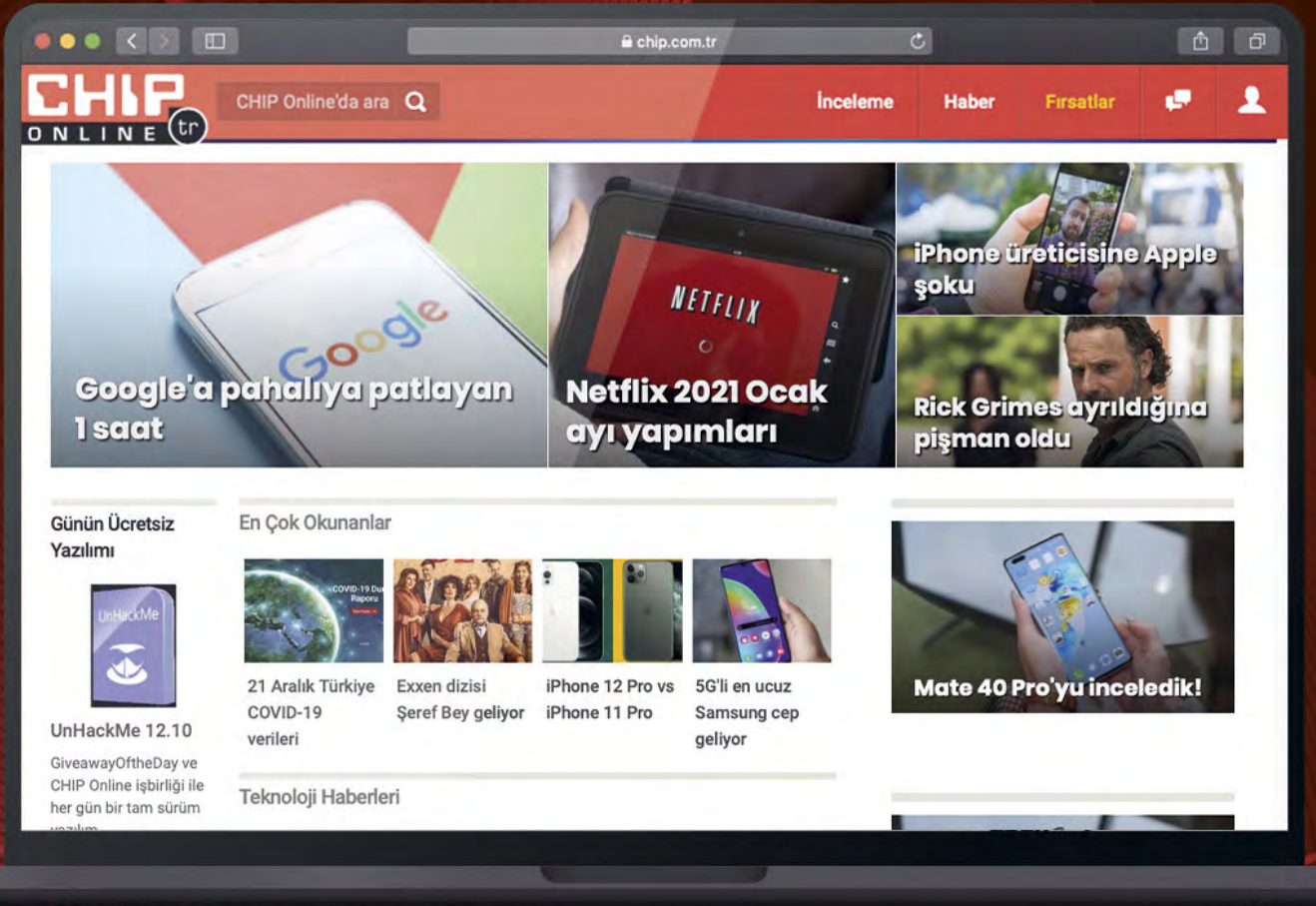
FAR: Lone Sails ile ilk tanışmamız 2016 yılında Tuna ile beraber Gamescom'da sonraki toplantımız için koştuğumuz zamana denk geliyor. Ufak bir mola verip arcade makinelerde vakit geçirirken birisi gelip ortadaki genişçe, yuvarlak masaya bir kova dolusu broşür ve kartı boca etmişti de, İsviçreli bu geliştiriciden gelen bu oyunun görselleri çekmişti dikkatimizi. FAR tam da o iyi izlenime yakışacak bir oyun olmuştu. Kısa süren, görselleri ve müzikleriyle aklımızı

başımızdan alan, başarılı bulmaca mekanikleri sizi sürekli tetikte tutan son derece stil sahibi, son derece başarılı bir oyundu. Haliyle Okomotive'in ikinci oyunu olan FAR: Changing Tides bu defa sularla kaplı bir dünyaya bırakıyor bizi ve altımızdaki makine de ilk oyundakine oldukça benzer, iyi çizilmiş ve benzersiz bir alet. Onunla engelleri aşmak da hem kafamızı kurcalayacak hem de gözlerimize ziyafet çekecek bir macera demek. Yani, bomba gibi geliyor. Eğer daha önce

FAR: Lone Sails'ı oynamadıysanız acilen edinmenizi öneririm, yeri gelmişken belirtiyim. :) ♦ **Kürşat**



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres



www.chip.com.tr



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR



İNCELEME

Sayfa
58

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

WOW: THE BURNING CRUSADE CLASSIC

Outland'e yeniden merhaba



RATCHET & CLANK AYRI DÜNYALAR

Bir aksiyon konçertosu!

Yeni nesil konsollar için en zor geçecek aylara giriş yaptık sayılır. Piyasaya çıkış zamanlarında insanlarda uyandırdıkları hype artık nasıl desem, daha bir kontrol altında. Döviz de zaten nefes aldırılmıyorken bu konsolların kendilerini hem servisleri, hem güvenilirlikleri hem de oyunlarıyla kanıtlayıp kendilerini satın almaya ikna etmeleri gereken o zamanlar geldi çatı. Bu konuda Sony ve Microsoft'un izlediği strateji de birbirinden farklı bildiğiniz gibi. En son AAA oyununu neredeyse iki sene önce çıkartan Microsoft, Game Pass üzerine dönük bir strateji güderken Sony ise konsola özel oyunlar, PS5'in becerikli yanları ve bazı eski PS4 exclusive'lerini PC'de piyasaya sürmek üzerine yoğunlaşmış durumda. Neticede şimdiye kadar pek çok PS4 oyununun PS5 için elden geçirildiğini gördük, Demon's Souls ve Returnal gibi exclusive oyunlar da büyük başarıyla bizlere ulaştı. Bu oyunlar sizi PS5 almaya ikna edememiş olabilir ve Horizon Forbidden West'i bekliyor olabilirsiniz lakin uzun süredir tanıdığımız bir lombak ve onun yol arkadaşları, bu kararınızı değiştirme konusunda oldukça iddialı.

Eksi dost yeni arkadaşlar bulunca
Ratchet & Clank serisinin on altıncı oyunu

geçtiğimiz günlerde konsolumuza iniş yaptı ve hemen aklınızdaki soruyla başlayayım, beni en fazla etkileyen R&C oyunu oldu. Eleştirilecek yönleri yok mu, elbette var ama genel olarak grafik, hikaye anlatımı ve sizi konsol başında tutma konusunda oyunun son derece başarılı olduğunu belirtmek zorundayım. Bu açıdan oyunun kendi marifetlerini sergilerken elinizdeki konsolu önceki tüm oyunlardan daha fazla zorladığını da söyleyeyim. Oyun kahramanlarımızın ödül alacakları bir kutlama ile başlıyor. Bu bölüm size tutorial görevi görürken hemen fark edebileceğiniz bazı gariplikler seziyorsunuz. Yeteneklerinizi sergilediğiniz parkur sanki sizi ciddi den öldürmeye çalışıyor, bir şeylerde çözemediğimiz bir sıkıntı var derken kızılca kıyamet kopuyor ve Clank'ın tamir ettikten sonra bize hediye ettiği Dimensionator, ebedi düşmanımız Dr.Nefarious'un ellerine düşüyor. Sadece bu kadarla kalsa neyse, sakar bir atış Dimensionator'ı iyice raydan çıkartıyor ve kahramanlarımız Rick & Morty'de benzerini görebileceğiniz bir boyut çorbasının içinde kalıyorlar. Toz kalktığında da Ratchet'in fark ettiği ilk şey Clank ile farklı boyutlarda oldukları.





Yapım Insomniac Games
Dağıtım Sony Interactive Entertainment
Tür Aksiyon, Platform
Platform PS5
Web insomniac.games/game/ratchet-clank-rift-apart



Neyse ki Clank emin ellerde ama gittiği yer maalesef Maldivler değil, öncası içinde Dr.Nefarious'un başarılı olup tüm evreni demir yumrukle yönettiği (Yine bir Rick & Morty referansı) tek boyutta, başka bir lombak olan becerikli Rivet ile hapsolmuş durumda. Hikaye anlatımını daha önce övmüştüm, biraz daha öveyim. Ratchet & Clank ilk günden beri "biraz çocuksu" olmakla yaftalanmış bir oyun bildiğiniz gibi. Bu açıdan Rivet ile tanışmamız, Clank ile Ratchet'in birbirine kavuşmaya çalışması, boss dövüşleri ve hatta hatta zaman zaman denk gelen eski dostlar sizin merakınızı sürekli zirvede tutuyor. Oyunda eser miktarda silah gelişimi de mevcut. Kazandığımız paralarla silahlarınızın mermi kapasitesini, gücünü ve vuruş modunu modifiye edebilir, yenilerini satın alabilirsiniz. Üstelik bir karakter için bunu yaptığınızda mesela Rivet'in silahları da aynı seviyeye ulaşıyor. Silahlar konusunda ise ne kötü ne iyi diyebilirim. İnsan L1 tuşu ile son derece verimli kullanabildiğiniz teleport özelliği varken daha yaratıcı şeyler bekliyor. Genel anlamda silahların çok ilginç olmadıklarını belirtmeliyim. Bir de ana bölümlerin arasına eklenmiş ara bölümler var. Bunların birinde Clank ile bir portali aktif hale getirmeye çalışıyoruz ki gördüğüm anda aklıma Lemmings geldi. Bu bölümlerdeki bulmaca yapısını kendi adıma eğlenceli bulduğumu da belirtirim. Bir de eleştiri getireyim, bu bölümler hikayeye fazla yedirilememiş ve genellikle hikayeden kopmanıza yol açıyor. Ratchet & Clank: Ayrı Dünyalar uzun bir

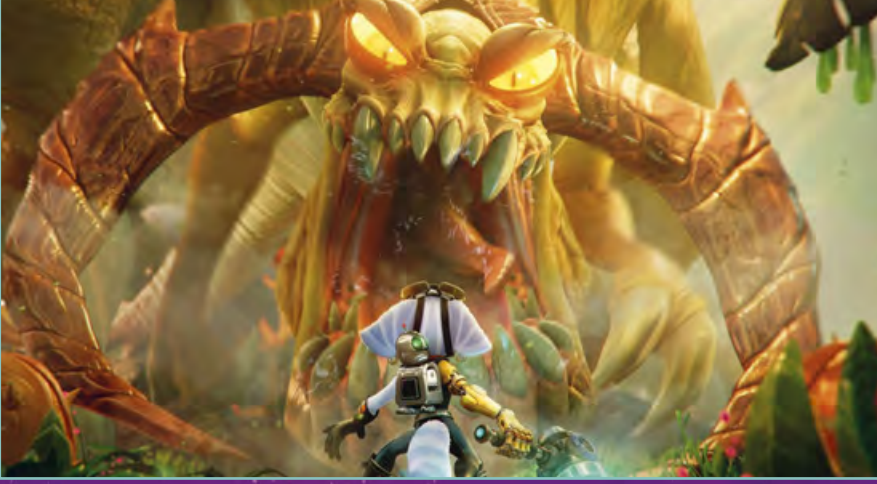
oyun değil. Böyle bir oturuşta bitiremezsiniz belki ama 10-15 saat kadar bir toplam süresi var. Kendi adıma, bu süre bana göre oyunun yapısı göz önüne alındığında son derece yeterli ve tadında. Her bölümü ince ince işlenmiş olsa da şu aksiyon seviyesini 50 saat boyunca yaşamayı tercih etmezdim. Hiç abartmamışlar, bitmesi gerektiği yerde, bitmesi gerektiği gibi bitiyor.

Ne güzel ekip olduk

Rivet bizim bu oyundaki yol arkadaşımız ve kendisi Dr.Nefarious'un Semih Cumhuriyeti benzeri krallığına ayaklanma cesareti gösteren az sayıda kişiden birisi. Silah kullanmasıyla, esprileriyle ve gerektiğinde dostları için kendisini tehlikeye atmasıyla on numara bir karakter olmuş. Ratchet ile Rivet'i shipledek mi, shipledek, en azından oyunun

başında zira kendileri oldukça güçlü, kendi işinde gücünde karakterler. Oyundaki düşman çeşitliliği umduğum kadar yüksek değildi, buna takılır mısınız bilmiyorum ama serinin önceki oyunları arasında bu konuda oldukça iyi iş çıkarılanlar var. Ayrı Dünyalar bu konuda biraz zayıf kalmış. Platform mekanikleri bolca yeni nesil "scripted" sahne ile güçlendirilmiş ve bunlar da, atmosfere son derece önemli katkı sağlıyor. Bir tren rayından kayarken şehri yüksekte görmek her zaman iyi fikir. Hikayeyi çok fazla anlatmayacağım ama çatışma ve platform mekanikleri üzerinde de biraz durmam gerek. Oyunda makul bir nişan alma yardımı var, kullandığımız silahların farklı özellikleri olsa da nişan almak kolay, oyun da genel anlamda zor





değil. Boss dövüşleri dahil olmak üzere herhangi bir noktada 2-3 seferden fazla takılacağınızı hiç sanmıyorum. Haliyle R&C: Ayrık Dünyalar, zorlayıcı olmaktan öte keyifli ve light bir aksiyon oyunu olmuş.

Yeni nesil mi gerçekten?

Adım adım gidelim. PS5 piyasaya çıkarken yanında getirdiği saz arkadaşlarıyla da buluşturmuştu bizi hatırlayabileceğiniz gibi. Şimdiye kadar üretilmiş en üstün gamepad olduğu konusunda bir fikir birliğinin oluştuğu Dual Sense, son derece hızlı bir Gen 4 SSD, Tempest ses motoru ve Ray Tracing desteği. Bunların tamamını zaman içinde deneyim ettik ancak konsolun grafik kapasitesini gerçek anlamda sergilediği ilk oyun bana göre Ratchet & Clank: Ayrık Dünyalar oldu. Ayrık Dünyalar birinci saniyeden itibaren sizlere adeta bir görsel şölen sunuyor. Karakterlerimizin detayları, oyunun akıcılığı, haritaların tasarımı ve canlılığı çok çok üst seviyede. Buna animasyon kalitesi ve neredeyse kusursuz diyebileceğim optimizasyon eklenince benim diyen, beklentisi yüksel oyuncuların bile grafiğe tam puan vermeden geçeceğini sanmıyorum. Tabii beklentiler bu noktada devreye giriyor ve Sony bu konuda da bir şeyler düşünmüş. Oyunda üç ana grafik ayarı mevcut. İlk olan "Ayrıntılı" seçenekte oyun 4K çözünürlük ve Ray Tracing'i 30fps ile verebilirken, performans modunda 1080P/60fps çalışıyor. Performans / Işın izleme ise ikisinin arası oyun bu modda 60fps'i mümkün olduğunca tutturmaya çalışırken Ray Tracing'den de vazgeçmiyor. Kendi adıma böyle hareketli bir oyunda performans modundan vazgeçmeyeceğimi düşünüyordum ama yanlışım. Oyun daha önce deneyim etmediğim bir şekilde, "Ayrıntılı" modda 4K/30fps ile son derece iyi hissettirdi. Oyunda hemen her yüzeyde etkisini görebileceğiniz Ray Tracing'den tutun da haritalardaki detay seviyesine kadar bana en "doğru" hissettiren mod bu oldu, siz elbette deneyerek karar verebilirsiniz zira çevremdeki çoğu kişi "performans / ışın izleme" moduna

fena halde yanık durumda.

Bir diğer konu, sesler. Oyunda Türkçe dublaj değil ama Türkçe alt yazı seçeneği olduğunu hatırlatarak, oyunun bu konuda Pulse 3D kulaklıkla gayet iyi bir uyum gösterdiğini ancak "fark yaratma" anlamında Returnal'ın yanına bile yaklaşmadığını belirtmem gerek. R&C son derece başarılı müzikler ve efektlerle kalite seviyesini düşürmemesine rağmen eski nesille araya ciddi bir fark koyamıyor sesler konusunda. Dual Sense kullanımı ise aksine son derece başarılı. Ben burada oyundaki aksiyon düzeyinin yoğunluğu sebebiyle adaptif tetiklerin biraz "light" bıraktığını düşünüyorum. Yine de titreşimler ve bu titreşimlerin seviyesi son derece yeterli. Son olarak oyunun yükleme süresi anlamında son derece başarılı olduğunu, ana menüden haritaya girmenin sadece birkaç saniye sürdüğünü belirtmem gerek.

Neden bu kadar sevdim?

Kendi adıma PS5'te çok iyi oyunlar oynadım ancak ilk kez Ratchet & Clank: Ayrık Dünyalar sayesinde gerçek anlamda "yeni" veya "önceki konsolların erişemeyeceği" bir oyun deneyim ettiğimi hissettim öncelikle. Üstelik daha önceki oyunların büyük çoğunluğunu oynamış biri olarak, gördüklerimden olağanüstü memnun şekilde ayrıldım konsolun başından. Bana göre hikaye anlatımı, gunfight mekanikleri ve anlık bile olsa tükemlemeyen grafikleriyle şimdiye kadar oynadığım en iyi Ratchet & Clank oyunu oldu Ayrık Dünyalar. Oyunun yapısı gereği alınmış kararları, tasarım tercihlerini çok sorgulayan birisi değilim. Bu yüzden "neden bu ara bölümleri eklediniz?" demek yerine "iyi ki eklemişsiniz ama keşke hikayeden de kopartmasalardı" demeyi tercih ediyorum. Oyunun zorluğunun da Demon's Souls seviyesinde olmadığı malumunuz, bu da bence oyun özelinde iyi bir tercih olmuş. Hepimizin çok kafayı yormadan iyi bir hikaye dinlemeye ihtiyacı var bu günlerde. **◆ Kürşat Zaman**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

○ nasıl grafikler, o nasıl aksiyon öyle? Haydi biraz da performans modu deneyelim!

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyunu bir haftadan kısa sürede bitireceğinizi düşünüyorum, vakit olmasaydı hala buradasınız.

İlk ay ◆◆◆◆◆

R&C: Ayrık Dünyalar bu kadar uzun ömürlü bir oyun değil, olmasına da gerek yok.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%80 Çatır çatır börtü böcek avlıyoruz.
%10 Başarılı ara sahneleri izliyoruz.
%10 Haritada yön bulmaya çalışıyoruz.



ARTI

+ Son derece başarılı grafikler
+ Keyifli hikaye anlatımı
+ Türkçe alt yazı desteği
+ Gunfight mekanikleri oldukça keyifli

EKSİ

- Ara bölümler hikayeden kopartıyor
- Düşman çeşitliliği düşük

SON KARAR

R&C Ayrık Dünyalar kendi türünün gelmiş geçmiş en iyi temsilcilerinden birisi olmuş. 10-15 saatlik kesintisiz bir aksiyon arayanlar için biçilmiş kaftan.





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



Yapım Torn Banner Studios Dağıtım Tripwire Interactive Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web chivalry2.com

Chivalry II

Kılıçlar sallanacak, kalkanlar parçalanacak!

Orta Çağ temasını birçok farklı sebepten seviyorum. Aslında zaman geçtikçe, okudukça öğrendikçe, Hollywood'un ön plana çıkardığı savaş odaklı içerikten ziyade, olan olayları daha da merak eder, bir kişinin aldığı kararların dünya tarihine ne gibi etkileri olduğunu fark eder hale geldim. Özellikle orta çağda gündelik hayat ziyadesiyle ilgilendiğim konulardan birisi oldu. Fakat oyun dünyasında orta çağ demek, savaş demek. Orta çağ demek, kılıçların kalanların olduğu, kan dolu bir etkinlik demek. Bu konuda da çok iyi işlere imza atan birçok farklı yapım söz konusu... Chivalry ilk olarak piyasaya çıktığında yıl

2012'ydi. Hatta Ekim ayında üretilmişti. İşin ilginç yanı, aynı yıl ve ay içerisinde bir de War of the Roses isimli, tıpatıp benzerlik gösteren başka bir yapım piyasaya çıkmıştı. Oyun tarihinde böylesine üst üste denk gelen benzer oyun üretimi yaşanması açısından ilginç bir hadise olmasının yanında, ben War of the Roses'ı daha çok beğenmiştim. Sonradan Warhammer: Vermintide'ı üretecek olan Fatsark, daha o zamanlar kalabalık multiplayer oyun mekaniklerini çok iyi anladığını göstermişti. Tabii daha da ilginç, aynı tarihte çıkan bu iki benzer oyunun da kendisine oyuncu bulabilmesiydi. Her iki oyunda da anında yeni

maçlar başlayabiliyordu... Nitekim aradan yıllar geçti ve War of the Roses geçmişte kaldı. Fakat Chivalry'ı geliştiren firma uzun süre devam eden kapalı ve açık beta sürecinin ardından yeni oyunları Chivalry 2'yi tamamladı! Gelin birlikte birazcık ok atıp, sağa sola kılıç savuralım!

Genelden özele

Daha önce hiç Chivalry deneyim etmeyenler için hızlıca oyunu anlatayım... Efendim oyunumuz dilersek TPS, dilersem de FPS kamera açısından deneyim edilebiliyor. Yakın dövüşün merkezde olduğu yapımda açıkçası zamanlamayı doğru anlamak için TPS kamera modunu tercih ediyorum ki gördüğüm kadarı ile birçok oyuncu da bu şekilde ilerlemiş. Oyunda kullanılacak birçok farklı silah bulunuyor. Her silahın da kendisine ait bir gücü ve daha da önemlisi zamanlaması bulunuyor. "Zamanlama" bu oyundaki en önemli şey. Eğer silahın savrulma mekaniği ile kendi hareketinizi doğru şekilde birleştirebilir ve bir de bunu refleks haline getirebilerseniz, değmeyin keyfinize. Yeni oyun ile birlikte pek tabii birçok detay da kendisini göstermiş. Bu bağlamda oyuncu girer girmez karşınıza çıkan "tutorial" bölümü KESİNLİKLE oynamanız gerektiğini belirtmek isterim. Dediğim gibi saldırılarda zamanlama çok iyi ama kalabalık bir





grubun içerisine düştüğünüz anda öldünüz demektir. Aslında ilk yapmanız gereken, aşırı cengaver olmayıp, efendi efendi ilerlemek. Gelelim saldırı ve savunma kısmına. Oyunumuzda bulunan "stamina" hem saldırı hem de savunma miktarımızı belirliyor. Bittiği taktirde yeni saldırı yapamadığımız gibi savunma esnasında da kılıcımız elimizden düşüyor. Tabii hemen ikinci silahımıza geçebiliyoruz ama siz her halükarda staminanızı doğru kullanın derim. Ayrıca karakterlerin yanlarından vurmak da mümkün! Yani kılıcı savururken hafif sağ ya da sol yaptığımızda düşmana rahatlıkla vurabiliyoruz. Bu da savunma yapmanın kimi zaman çok zorlayıcı olması anlamına geliyor. Saldırılarda sağdan sola, soldan sağa, yukarıdan aşağıya ve düz ileri şekilde hamleler yapabiliyoruz. Her hamlenin farklı şekilde savunulması gerekiyor. Hafif, kombo şeklinde saldırılar ile tek ve ağır saldırılar da yapmak mümkün. Özellikle kılıcımızı bir taraftan diğerine, ağır saldırı modunda savursak,

yolda karşısına çıkan tüm birimlere vuruyor ki tek hamlede üç kişi öldürmüşlüğüm var... Tabii dikkat edin zira kendi birimlerimize de vurabilirsiniz. Zaten kalabalık savaşlardaki en büyük problem, sağa sola kılıcı sallaya sallaya koşan takım arkadaşlarımız oluyor. Birkaç oyunda düşmandan çok kendi takım arkadaşlarımız tarafından zarar gördüğümü de üzülerek belirtmek istiyorum. Hoş, bir açıdan bakınca dönemi yansıması için baya tutarlı bir durum ama işte bir yandan da can sıkıyor. Kalkanlı rakiplerin savunmasını açmak için "Q" tuşu yararlı bir hareket sağladığı gibi üst üste yaptığımız kombo saldırılar sonucunda da kalkanlarını açabiliyoruz. En doğru hareketse gelen saldırıya "anlık" geri tepki vermek. Oyunun sanıyorum en kuvvetli ve zamanlaması en zor hareketi bu olsa gerek. "Blok + Saldırı" tuşuna hem hızlı hem de tam zamanında bastığımız zaman kesinlikle rakibe zarar verebiliyoruz. Ustalaşması çok zor ama bir kez öğrenince teke tek savaşlarda kısa sürede zafer kazandıran bir hareket.



Oradan oraya koşturmaca

Oyunumuzda üç farklı mod bulunuyor. Bunlar 64 kişilik ve 40 kişilik olarak ikiye bölünen "Mixed" modlar olduğu gibi bir de "Free for All" modu söz konusu. "Team Deathmatch" olarak cereyan eden birçok oyun deneyimi yaşadım ama "Team Objective" odaklı olanlar en çok beğendiklerim oldu. Bu mod içerisinde rakip takımın Kralını öldürmeye çalışıyoruz. Saldıran tarafın belirli bir süre içerisinde, belirli bir noktayı ele geçirmesi gerekiyor ve ancak bu sayede kaleye adım adım yaklaşabiliyor. Nihayetindeyse kale girişi ve Krala ulaşma kısmı başlıyor. Fakat her adım daha da kanlı muharebelere sebep oluyor ve bir manada orta çağ savaşları çok daha "canlı" şekilde gözlerimizin önüne serilebiliyor. "Armory" sekmesine girdiğimizdeyse halihazırda seçilebilen Archer, Vanguard, Footman ve Knight sınıfları ile karşılaşılıyor. Oyundaki başarılarımız ile artış gösteren seviyemiz sayesinde bu menüden farklı zırh ve silahlar satın alabiliyoruz. Her parçanın istediği farklı bir seviye altın miktarı bulunuyor. Bu sayede savaş alanında en şanlı askeri birim olarak kendinizi gösterebiliyorsunuz. Tabii isteyen oyuncular oyun içi para satın alıp, birçok farklı ürünü elde edebiliyorlar. Yine de para ile seviye atlanmamasının olumlu bir yönü olduğunu düşünüyorum. Yani "pay to win" bir oyun durumu söz konusu değil. Müzik ve seslendirmelerse gerçekten de döneme uygun ve insanı motive edici, kısa sürede oyunun içinde kaybolmasına yardımcı olacak detayda. Tabii bazı haritaları ve görevleri anlamak, oyuna yeni başlayan kişiler için zorlayıcı olabiliyor. Fazlasıyla karambol anı yaşadığı da bir gerçek. Okçular sanıyorum en nefret edilesi birimler zira aim'i iyi okçular tarafından kısa sürede hasat edilebiliyoruz. Arada ufak bağlantı sorunları yaşadım. Bazıları gecikme problemleriyken, birkaç kerede oyundan atıldım... Bu tarzda oyunları çok oynayan birisi olarak en büyük eksikliğin mod olduğunu söyleyebilirim. Bu oyuna kesinlikle "horde mod" dahil birçok farklı oyun modu gerekiyor. Ayrıca farklı harita ve harita üzerinde de farklı hedefler olan görevlere ihtiyaç var. Yani anlıyorum, piyasaya bu ekolde orta çağ temalı fazla oyun çıkmıyor ama yine de daha fazla içeriğe ihtiyacı var. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Yenilenen savaş mekanikleri. Kale kuşatması modu ve dinamikleri. Yakın dövüş hissiyatının geliştirilmiş olması
EKSİ Yetersiz içerik. Bağlantı sorunları

İNCELEME

Yapım Bandai Namco

Dağıtım Bandai Namco

Tür JRPG

Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE

Web en.bandainamcoent.eu/scarlet-nexus/scarlet-nexus



SCARLET NEXUS

Kızıl ordu bile bu kadar kızılığa maruz kalmamıştı

Bundan aşağı yukarı dokuz ay önce ilk bakış yazısını yazdığım Scarlet Nexus'u, o günden beri büyük bir iştahla beklemekteydim. Özellikle J-RPG oluşu (J-RPG'ler ve animelerin yeri bende ayrıdır) ve bayağı "ortalığı yıkacak" kalitede lanse edilmesiyle elbette beklentilerim yüksekti. Tabii ki de fazla gaza gelmedim ve Bandai'in güzide oyu-

nunu nihayet inceleme fırsatı bulduğunda birazcık temkinli yaklaştım. Bunun sebebi de yenilikçi bir dövüş sistemi vadetmeleydi. Evet, dövüş sistemi gerçekten farklı. Peki, teoride düşünülen şeyler pratiğe uygulanabilmiş mi?

OSF'e Hoş Geldiniz

Scarlet Nexus bizleri uzak gelecekteki Japonya'ya götürüyor. Tıp ve bilim dünyasında bir devrim gerçekleşmiştir ve insan beyninde "psiyonik" bir hormon keşfedilmiştir. Bu hormon sayesinde birçok insanın psikokinetik, elektrokinetik, pirokinetik, aerokinetik, telepatik gibi çeşitli güçleri boy göstermiştir. Amma velakin, tek boy gösteren bu yeni güçler değildir. Bu hormonun kokusunu alan ve insan beyniyle ziyafet çekmeye can atan "Others"

yani Diğerleri adı verilen korku filminden fırlama canavarlar da gökten insanların tepesine yağmaya başlamıştır. Organik ve organik olmayan maddelerin bir karışımı olan bu yaratıklarla savaşmak adına da OSF – Others Suppression Force, yani Diğerlerini Bastırma Kuvveti kurulmuştur. Bu kuvvete de psiyonik yetenekleri bir hayli üstün olan insanlar alınmaya başlanmıştır ve insanlığın kaderi onların eline bırakılmıştır. Oyuna başladığımızda OSF'ye yeni katılmış olan Yuito Sumeragi yahut Kasane Randall karakterlerinden birini seçip, oyuna giriş yapıyoruz. Yani oyunda birisi erkek birisi kız iki kahramanımız var ve seçeceğimiz karakterin bakış açısından hikayenin gelişimini izliyoruz. Anlayacağımız, hikaye tek ama farklı bakış açılarına sahip. Ben şahsen Yuito Sumeragi ile oyuna giriş



ANİMENİN ANİMESİ VAR!

Yapımın bir J-RPG ve anime tadında olduğundan defalarca bahsettim. Herhalde yapımcı Bandai, "Bu kadar yetmez! Oyunayamayan da izlesin!" demiş olsa gerek, oyunun aynı adlı bir de anime serisi mevcut. Üstelik anime oyunun çıkış tarihi olan 25 Haziran'dan önce yayınlanmaya başladı bile. İlk bölümü 18 Haziran'da sevenleri ile buluşmuş durumda. Eş zamanlı olarak milleti hem oyun hem de animesi ile bombalamak ne derece mantıklı, orası tartışılır. Büyük ihtimalle ben de anime serisinin bölümleri tamamlandıktan sonra bir göz atıp, bir de anime serisini ayrıyeten inceleyeceğim.

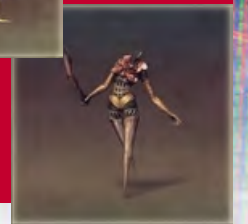
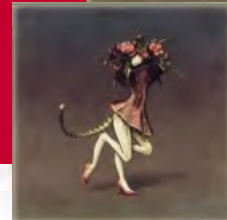
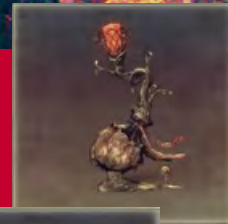




VAZO, KUYRUK VE TOPUKLU AYAKKABILAR?

Biraz oyunun standart düşmanlarından bahsetmek istiyorum. Aslında var ya, oyuna biraz Death Stranding havası hakim desem abartır mıyım? Kurulan bağlar, gaipten gelen canavarlar falan? Üstelik bu canavarlar gerçekten acayip bir aklın ürünü. Topuklu ayakkabı giymiş bir vazo, yürüyen bir gaz

lambası yahut Silent Hill'deki hemşirelere benzeyen metal kollu ablalar? Oyunda gerçekten birbirinden acayip canavarlar bulunmakta ve dizaynlarını gerçekten çok beğendim. Hem oyuna ayrı bir hava katıyor ve ürkütücüler hem de acaba daha neler göreceğiz diye düşünmeden edemiyorsunuz.





yaptım ve Yuito'nun gözünden olan bitene tanıklık ettim. Scarlet Nexus'un ortalama 40 – 50 saatlik bir oyun süresi mevcut. Peki Yuito ile hikaye bittiğinde Kasane ile (veya tam tersi) aynı hikayeye başlanır mı? Açıkçası ben tercih etmem. Evet, değişik ayrıntılara tanıklık etmek hoş olur ama bir kırk saat daha? Teşekkürler, ben almayayım.

Hikaye sarıyor, ortalık karakterden geçilmiyor

Öncelikle hikaye yönünün Scarlet Nexus'un en güçlü yanı olduğunu belirtmek isterim. Hatta sırf hikayesi için garip kontrollere tahammül ediliyor diye bir iddia bile ortaya atabilirim. Şaka bir yana, kısaca değiştiğim OSF ve Diğerleri buzdağının sadece görünür yüzü ve her J-RPG'de olduğu gibi burada da hikaye oynadıkça derinleşiyor

ve dallanıp budaklanıyor. İlk saatler basit geçiyor ve oyuna ısınıyoruz fakat ilerledikçe daha derine inmeye başlıyoruz. Hikayeyi iyi yapan unsurlardan birisi de şüphesiz karakter bolluğu. Daha oyuna yeni alışmaya başlıyorsunuz ki bir bakmışsınız birkaç kişilik ekip kurmuşsunuz bile. Hepsine ekipman ve kılık kıyafet alabiliyor, güçlerini kullanabiliyor ve özel bağlar kurabiliyor. Özel bağ kurdukça dövüşlerde bizlere daha fazla katkı yapabiliyor ve onların gücünü daha etkin kullanabiliyoruz. Mesela elektrokinetik (kısaca elektrik işte) gücü olan bir karakter bizim kılıcımıza elektrik verirse, kısa bir süreliğine elektrikli kılıcımızla düşmanı şoklayabiliyoruz. Aynı ateş için de geçerli. Yahut savunmayı güçlendirerek birkaç darbe alsak bile hiç can kay-

betmemek gibi. Kısacası dostlarla aranızı iyi tutarsanız, karşılığını alırsınız.

Bu kızılılıkta ne böyle?

Scarlet Nexus'un güçlü yanlarından bahsettim. Hikayesi dedim, karakterleri dedim. Peki, ya zayıf noktaları? Bunlar maalesef dövüş sistemi ve arayüzü. Açık konuşayım; dövüş sistemi kesinlikle kötü değil. Yani oyunu oynayabiliyorsunuz fakat gerek kamera açıları gerekse düşmanla çarpışma maalesef olması gereken düzeyde değil. Öncelikle kamera; yürürken hızımıza yetişemiyor ve geride kalıyor. Biz köşeyi dönmüş oluyoruz ama kamera yetişemediğinden kendimiz ayarlamak zorundayız. Bir nevi hassaslık sıkıntısı var ve ne yaparsam yapayım, ayarlayamadım. Bunu geçtim, dövüşteki kontroller bırakın yenilikçi olmayı, tam tersine gereksiz zorlayıcı. Şimdi, iki çeşit saldırı çeşidi var: İlki standart kılıcımızla önümüze gelene daldığımız, ikincisi ise Scarlet Nexus'un imzası olan kinetik güçler. Yuito ve Kasane psikokinetik güce sahipler. Yani etraftaki nesnelere havalandırıp düşmanın üzerine fırlatabiliyoruz. Ya da etrafta patlayıcı varsa özel hareketlerle düşmanla temas ettirerek patlatabiliyoruz. Kinetik güçlerle oynamak zevkli, yalan yok. Gelgelelim bu güçler sınırsız değil ve kinetik barımızı doldurabilmemiz için düşmanı kılıçla pataklamamız gerekiyor ki teker tam burada patlıyor. Bahse girerim, yapacağınız her beş saldırıdan birisi boşa gidecek. Düşmana kilitlenmiş olun ya da olmayın, ortalıkta sarhoş gibi koşuşturuyorsunuz.

Yuito Sumeragi

"Güçlerimle her çeşit diğeri kolaylıkla alt edebilmeliyim!"

Seçilebilir erkek karakter olan Yuito Sumeragi, soylu Sumeragi ailesinin ikinci çocuğudur. Ailesinin otoritesinin ve gücünün kendisini etkilemesine izim vermemiş, nazik kalpli ve zeki bir kişiliğe sahiptir. Ayrıca ataları, buldukları topraklar olan Yeni Himuka'yı inşa edenlerdir. Yuito'nun babası bir politikacı ve şu anki hükümeti yöneten kişidir. İlk oğlu Kaito Sumeragi OSF'de yüksek rütbeli olunca küçük oğlu Yuito'nun da politikacı olmasını istemiştir ve Yuito, küçüklüğünde başından geçen bir olaydan dolayı OSF'e katılmayı hayali yapmıştır. Öyle ki, küçüken az kalsın bir "Diğer" tarafından öldürülmek üzereydi ve bir OSF mensubu onun hayatını kurtarmıştır.



Kasane Randall

"Onları başka kim kurtarabilir? Bu kimin yapabileceği sorusu değil, bunu yapmamız gerek!"

Seçilebilir kız karakterimiz olan Kasane, Yuito'ya göre daha gizemli bir havaya sahip. Gerek güçleri gerekse yetenekleri OSF'in anında dikkatini çekmiştir ve Kasane'nin birliklerine katılması istenmiştir. Kasane'nin ailesi, bir Diğer saldırısında ölmüştür ve Randall ailesi onu evlatlık edinmiştir. Ayrıca Naomi Randall adında bir üvey ablası da vardır ve o da tıpkı Kasane gibi OSF'ye katılmıştır. Kasane, diğerlerine karşı soğuk davranmakta ve yetenekleri sayesinde uzaktan havalı görülmektedir. Gerçekte ise duygularını insanlara açmaya korkan ve bu yüzden kendisini soyutlayan – yalnız hisseden birisidir.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Giriş videolarını izliyor, oyun dünyasını ve karakterleri tanıyoruz, kontrolleri alışmaya çalışıyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyun dünyasını keşfetmeye devam ediyor, ufaktan ana hikayeye giriş yapıyoruz ve kontrollere hala alışmaya çalışıyoruz.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Aynı yerlerde gezinmekten sıkılıyor ve ilk saatler kadar zevkli olmasa da hikaye için katlanıyoruz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40** Karakterler tanıyor ve onlarla bağ kuruyoruz.
- %40** Diğerlerini pataklıyoruz.
- %20** Ara yüzde gezinip alet edevatlarla karakterlerimizi güçlendiriyoruz.



ARTI

- + Farklı konsepti ve içine çeken hikayesi
- + Geniş içeriği, karakter bolluğu
- + İki oynanabilir karakteri ise hikayeye farklı açılardan bakabilme

EKSİ

- Oyunun dövüş sistemi türe yenilik katmak istese de başarılı olamıyor
- Arayüz ve envanter sistemi bir hayli karışık

SON KARAR

Oldukça iddialı bir J-RPG oyunu olarak lanse edilip bizlere sunulsa da özellikle dövüş sistemi açısından isteneni veremiyor. Sağlam bir hikayeye sahip fakat en iyisi de denilemez.

77



Şaka yapmıyorum; kamera açıları da sağ olsun ortada kılıç sallaya sallaya geziniyoruz. Ve üstelik, düşmana kilitlenmiş olmamıza rağmen! Bu husus elbette oyunu oynamaz kılmıyor ama dövüşlerden alınan – alınabilecek zevki de önemli derecede etkiliyor. Oysa dört dörtlük bir sistem olsa kinetik güçlerle ne kombolar yapabiliriz kim bilir... Yine de oyunda kinetik güçlerle yapabileceğimiz gerçekten göz dolduruyor. Yiğidi öldür ama hakkını yeme misali. Sorun kılıçta. Oyunun beğenmediğim bir noktası da arayüzü. Tek tuşla karşınıza devasa bir arayüz açılıyor ve çözmesi en az bir saat. Bir kere tuş kombinasyonları ters arkadaşım. Şöyle hayal edin, üstte iki menü olduğumu düşünün. Yan yana sıralanmış gidiyor. Şimdi, üsttekini R2 – L2 kombinasyonu ile hareket ettirmemiz gerek, değil mi? Yani mantıken arkada oldukları için arka tuşlar. Öndeki menülerde de R1 – L1 ile gezinmemiz gerek. İşte Scarlet Nexus'ta durum -şaka gibi ama- tam tersi ve bu duruma alışması bir hayli sürüyor. Bunu geçtim, ekranda çok fazla girilebilecek menü var. Ben mi yaşlandım bilemem ama hepsinde gezinmek ve ne nerede bulmak gerçekten yorucu. Ha, bir de diğer karakterlerle mesajlaşabildiğimiz bir bölüm yapmışlar ki tamamen gereksiz buldum. Bunun dışında level atarken aldığımız puan kullanma, envanter, silahlar gibi klasik J-RPG öğeleri oyundaki yerini almış durumda. Bunun üstüne ekipman kısmında visual adı verilen bölümde karakterlerimize satın aldığımız kılık kıyafeti de giydirebiliyoruz. Hikayeyi yahut karakterin

gücünü etkilemiyor ama ara sahnelerde de karakterimize giydirdiğimiz kıyafetleri görmek hoş bir ayrıntı. Scarlet Nexus'un grafiklerine diyebilecek sözüm yok. Buram buram anime. Zaten bir anime introsuna da sahip. Karakter tasarımlarını beğendim. Keza serbest gezinebildiğimiz mekanları da öyle fakat zindan adı verilen ve düşmanlarla çarpışmaya gittiğimiz bölümler kızılımsı. "Bu adam da oyunu nereden kötüleyeceğini şaşırırdı" demeyin sakın. Bunun aslında bir sebebi var. Bir kere oyunun adında "Scarlet" yani Kızıl var ve Nexus da bağ kurmak anlamında. Karakterlerimiz birbirlerine kızıl bağ kurduklarından ortam da kızıl ama ister inanın ister inanmayın, gözü bir yerden sonra yoruyor. Bunlar dışında dediğim gibi oyunun görüntüsü bayağı hoşuma gitti. Misal manga tadındaki konuşma sahneleri oyuna güzel bir hava katıyor. Keza detaya indikçe istenmeyen küçük aksaklıklar ile karşılaşmak mümkün. En basitinden gezinilebilen serbest alanlarda karakterimizin halkın "içinden geçebilme" gibi bir özelliğe sahip olması. Seslendirme ve müziklere hiç girmiyorum. Anime tadında ve çok iyiler. Bu arada, oyunda otomatik bir kayıt sistemi mevcut ve dilerseniz kayıt noktalarından da manuel kayıt edebilirsiniz. Her kayıt noktasının yanında bir de dükkan bulunmakta ve buradan da eşya alıp satabilirsiniz. Scarlet Nexus, hayalleri süsleyen bir J-RPG olmasa da sizleri içine çeken hikayesi ile kendisini oynattırabilmeyi başarıyor. Kendimi tekrarlıyor gibi olacağım ama hikayesi kaliteli ve yenilikçi olmasa da kinetik sistemiyle uğraşmak zevkli. Steam'da normal sürümü 249,00 TL gibi makul bir fiyattan gidiyor ama meşhur PSN Store'da hem PS4 hem de PS5 için normal sürümün fiyatı 499,00 TL gibi bayağı pahalı bir fiyat. Oyunu almaya karar vererseniz pişman olmazsınız ama beklentilerinizi de Fuji Dağı'nın tepesine kadar çıkarmayın sakın.

◆ Rafet Kaan Moral



Necromunda: Hired Gun

Kürşat'ı sürekli taciz etme sebebim: WARHAMMER

//Yüzüklerin Efendisi evreninde doğsan kim olmayı isterdin?" "Marvel dünyasında yaşasan kim olurdu?" Gibi gereksiz hayran sorularının Warhammer 40K evrenindeki cevabı; (aklı başında, intihara meyilli olmayan biri için) "Orada yaşamak istemem" olur. Evet, baş tacı okuyucu; GENE BİR WARHAMMER OYUNU İLE KARŞINIZDAYIZ!"

Her ay bir Warhammer oyunu!

Öncelikle geçen sayıda Küheylan'da Kürşat'ı Warhammer konusunda taciz ettiğim, kelimelerle onu şey ettiğim konusu ne yazık ki gerçektir. Kürşat Bey'in özelimizi buraya taşımamasını esefle kınıyor, ifşa listeme Emre'den sonra kendisini de ekliyorum. Bu hassas konu bir kenara, Kürşat'la konuşurken haddinden fazla WH oyunu çıktığı için bunları haberlere taşımamaya karar vermiştik ki; iki yeni oyun daha duyuruldu... Games Workshop'un oyun çıkarma stratejisini yazının bir yerlerinde, eğer vakit kalırsa konuşuruz.

Gene bir Necromunda oyunu var elimizde lakin oyunun harika mekân tasarımı yüzünden biraz Necromunda nedir, onun tarihine inelim diyorum. Hive Worlds ve Hive Cities (Kovan Dünya diyebilirsiniz, hem arı kovanı gibi sıkışık ve bir o kadar üretken olarak metaforu alın), Imperium of Man'ın çoğunlukla askeri gücünün belkemiği olan endüstri dünyaları veya şehirleridir. Hive City dediğimde aklınıza İstanbul kadar büyük bir şehir gelsin,

ama bir metrekaresinde bile toprak veya yeşillik olmadığını düşünün. Alın o İstanbul'un yüzölçümünü, hem yeraltına hem de gökyüzüne doğru verin, verdik mi? Bir Hive City bu yükseklikte ve derinlikte cehennemin diğer adı denilebilir.

Necromunda bir Hive World'dür. Gezegen geçirdiği yıkıcı savaştan sonra tamamen yaşanamaz hale gelmişken; dağlar kalplerinde sakladıkları madenler sonuna kadar sömürülsün diye çakıl taşına dönüştürülmüş, okyanuslar zenginlikleri talan edilebilsin diye buharlaştırılmıştır. Necromunda'nın nüfusu bugün insanlık tarihinde toplam yaşamış kişi sayısı kadardır ki bu da yaklaşık 110 milyar eder. Çoğunlukla Imperium of Man'ın silahlarını ürettikleri için başka alternatifleri yoktur. Bunca insanı doyurmanın en kolay yolu da her gün milyonlara varan ölü sayısından çıkan cesetlerin yiyeceğe dönüştürülmesinden geçer. Bu iş için bir Ceset Loncası kurulmuştur. Ölen kişi sayısı çok olduğu ve hepsinin gömülme işlemi imkânsız olacağı, bu yüzden salgın hastalıkların önlenmesi ve yiyecek sorununa çözüm bulunması için böyle bir yola başvurulmuştur. Ve bizler Necromunda'nın en dip katmanına gidiyoruz, çete savaşlarının zalimce döndüğü, buraya yeni giren birinin saniyeler içinde öleceği ve hatta güvenlik güçlerinin bile düzen getirmek için uzak durduğu bir yerden bahsediyoruz. Bunları özellikle anlatıyorum ki oyunu oynayacak-





sanız geçeceğinin ortamlar hakkında bir fikriniz olsun ve "Ne saçma şey bu!" demeyin istiyorum.

Bu defa nişancı oyunu!

Bu seferki Warhammer oyunumuz sıra tabanlı bir strateji olmak yerine birçok kişiyi şaşırtarak FPS türünde bize sunuldu. Hem de öyle Space Hulk: Deathwing gibi yavaş ve monoton bir oyun değil, DOOM'dan bir hayli esinlenmiş, aksiyon dozu fazla benim bütün kusurlarıyla beğendiğim bir halde karşıma çıktı. Necromunda'da para karşılığı görev yapan bir askeriz. Basit gibi görünen bir görev yanlış bilgilendirildiğimiz için facia ile sonuçlanıyor fakat ölmek üzereyken, pek hoşlaşmadığımız Jericho bizi buluyor ve operasyon merkezi Marty's End'e götürüyor. Bununla kalmıyor hayatta kalmamız için vücudumuzu biyonik ve genetik olarak güçlendiriyor. Biz de hem biraz Jericho'ya olan borcumuzdan biraz da bize bu kazığı kimin attığını bulmak için silahları kuşanıp, ortalığı kana bulamaya gidiyoruz.

Hired Gun'ı öne çıkaran üç şey olduğuna inanıyorum. Zayıftan güçlüye doğru gideceğim.

MASTIFF

Bir tür İngiliz av köpeği olan dostumuz, mace-ramız boyunca bize eşlik ediyor ve ne zaman fare oyuncuğu öttürsek yardımımıza geliyor. Güzelim hayvanı da kendimiz gibi geliştirerek yarı robotik bir çöp kutusuna çevirebiliyoruz. Lakin en azından ben, Mastiff'i oyun boyunca çok köşeye sıkışıp, mermi bulmak ya da şarjör değiştirmek için zaman kazanmak dışında kullanmadım. Yani görsel olarak şirin bir eklenti ama oyuna etkisi zayıf... Oyunun genel zayıflığından biri olan animasyonlar- da Mastiff'in avını yakalamak için havayı ısırarak düşmanını yere sermesi ne yazık ki sizi soğutabilir.

GRAPPLING HOOK

Oyunun ikinci bölümünde aldığımız kancalı tabancamız (Batman'ın kullandığı gibi) en

çok kullandığım ve bence NHG'nin aksiyonun temelini oluşturan cihaz. Aklınıza gelebilecek her yere bununla erişebiliyorsunuz ve bu yüzden gene bölüm tasarımcılarına buradan şapka çıkarmak istiyorum. Gayet çizgisel bir oyunu devasa haritalarda oynatarak hem Necromunda'nın havasını iyi vermişler hem de NHG'yi sıkıcılıktan kullanmışlar.

BÖLÜM TASARIMLARI

Yukarıda da değindiğim gibi çizgisel oyun sorununu büyük haritalarla göze batmaz hale getirmişler. Devasa (bir apartman yüksekliğinde) trenin üzerinde geçen bölümü mü söyleyeyim, ya da çete savaşlarının yerlere siperler kazılarak yapıldığı hemen ötesinde lazerlerle hedeflerine ölüm saçan mitralyözleri mi söyleyeyim, bilemiyorum. NHG oynarken kendinizi oynadığınız dünyanın yanında küçücük hissediyorsunuz. Sanat tasarım ekibinin her bir detayı en ince ayrıntısına kadar yansıtmaya çalışmaları gerçekten çok önemli bir başarı.

AMA...

Ama ufak bir stüdyoysanız ve kısıtlı bir bütçeniz varsa yetenek ne yazık ki bir yere kadar. Genel olarak DOOM aksiyonu yaratılmaya çalışılan NHG aynı zamanda esinlendiği oyunun Glory Kill sistemini de olduğu gibi oyuna aktarmış. Glory Kill'ler o kadar amatör ki bunu yaparken zevk değil oyunun ne kadar ucuz olduğunu hissediyorsunuz. Aynı şekilde rakibe o kadar yaklaşınca grafik kaplamalarının ucuzluğu da meydana çıkıyor. Hele bağırı açık mutant arkadaşlarımızı herhalde stajyere hazırlattılar, animasyonları ve görüntüleri gerçekten içler acısı. Oyunda vahşet zevkinizi tatmin edecek çok fazla silah var. Çok uzun süre oyunun başında aldığım SMG'yi kullandım ve onu geliştirerek hiçbir sorun yaşamadım. Silahların, karakterimizin (kollar, bacaklar gövde ayrı ayrı olmak üzere), Mastiff ve özel yetenekle-

rimiz olmak üzerine para toplayıp geliştirmemiz gereken tonlarca özelliğimiz var. Parayı görevleri kastıkça (İmparatorluk bundan da vergi kesiyor heheh (gerçekten)) veya sağı solu iyice araştırdıkça veya kullanmadığımız cihazları satarak kazanıyoruz. Özel görevleri kısmının zaten oynadığımız bölümlerin aynısı olması can sıkıcı olmuş ama umarım zamanla yeni haritalar eklerler.

Necromunda; Hired Gun bence ve gene "WH40K oyununa göre iyi olmuş," kategorisine üzülerken soktuğum bir yapımdı. Büyük bir stüdyo veya daha fazla bütçeyle -bütün samimiyetle söylüyorum- DOOM Killer potansiyeli trenini kaçırmışlar diyebilirim. Fiyatı biraz daha uygun olsa kesinlikle önerebileceğim bir oyunken ne yazık ki etiketindeki 169TL'den dolayı gene gol yiyor. Ben Warhammer oyunlarındaki fiyatlandırmayı zaten anlayabilmiş değilim. Yalnız şunu söylemem gerekli eğer Warhammer 40K evrenine hayransız, Hired Guns'ı kesinlikle kaçırmayın.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Devasa ve her ayrıntısına kadar hazırlanmış haritaları. Upgrade çeşitleri. Sanat ve bölüm tasarımları on numara!

EKSİ Zayıf karakter animasyonları. Düşmanlar yer yer bug içinde kalıyor, tasarımları da detay ve kaplama kalitesi açısından zayıf.

65



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

World of Warcraft: The Burning Crusade Classic



Karanlık kapının ardındaki dünya

İlk olarak 2004 yılında kendisini gösteren World of Warcraft, o günden bugüne kadar geçen sürede açık ara en çok deneyim edilen MMORPG olmayı başarmıştır. Özellikle ilk oyun ve takip eden The Burning Crusade ve Wrath of the Lich King eklenti paketleri, uzun süredir hayatımızda olan bu muhteşem yapının zirvesi olarak kabul edilir. Akabinde gelen dönemse kimileri tarafından sevilse de kimileri tarafından uzak durulması gereken bir içeriktir. Fakat bir gerçek var ki o da ana senaryonun WotLK ile bitmiş olmasıdır. Daha doğrusu 1994 yılından bu güne gelen olaylara ait o

muazzam senaryo, aslında ikinci eklenti ile bitmiştir. Akabinde çıkan eklenti paketlerine baktığımızdaysa WoW'un muazzam miktarda oyuncu kaybettiğini görmekteyiz ki bunun hem değişen oyun dünyası hem de Blizzard'ın eskisi kadar iddialı içerikler üretememesi yer almaktadır. Durumun farkında olan Blizzard ise uzun süredir yeni jenerasyon oyuncuların dillerinden düşürmediği Vanilla WoW olarak anılan oyunu yeniden çıkarma kararı almıştı. Bu kararın ardından, 2019 yılının Ağustos ayında WoW: Classic adı altında, tam olarak

eski client'in aynısını kullanarak yılların yorgun savaşçısı yeniden piyasaya çıktı. Muazzam sayıda oyuncunun hücum ettiği bu muhteşem yapım, kısa sürede şu anda piyasada bulunan Retail versiyonundan kat be kat daha fazla oyuncu sayısına ulaşarak yeniden WoW'un o muazzam günlerini yaşamamıza imkan sundu. Pek tabii herkes devamında ne olacağını merak ediyordu... Pek tabii WoW: Classic üretilmişken The Burning Crusade'in de piyasaya çıkması düşünülemezdi. Nitekim 1 Haziran itibarı ile The Dark Portal yeniden açıldı ve 15 yıl önce yaşadığımız dünyaya ikinci defa dönmeyi başardık! Peki, döneminde bu oyunu oynamayan oyuncuları neler bekliyor? Gelin biraz da onlara bakalım!

"Kapıdan bildiriyorum! Kapı kalabalık! KAPI KALABALIK!"

Tanıyanların bildiği üzere uzun yıllardır WoW oynuyorum. Fakat ilk üç oyunun yerini alabilecek herhangi bir WoW oyunu henüz üretilmedi. Bu sebepten WoW: Classic deneyimini en üst seviyede yaşadığımı belirtmeliyim. Çıkan tüm Phase'lerdeki zindanları baştan aşağıya temizledim ve yeni oyunu elimde oyundaki en güçlü ve milyonların rüyası olan "Thunderfury, Blessed of the Windseeker" ve full Tier 3 seli bir Warrior olarak karşıladım. Hal böyle olunca yeni oyundaki yeni raid'e kadar üzerime





giyecek pek bir eşya olmadı. Siz bu yazıları okuyorken ben de Karazhan ve Gruul isimli yeni raidlerimizdeki eşyaların peşinde koşuyor olacağım...

Açılış günü çok kalabalıktı arkadaşlar. Resmen duyan gelmiş! İlk oyunun açılışında uzun kuyruklar beklemiştik. 50 binden fazla kişilik bir kuyruk beklediğim WoW: Classic deneyimimden sonra TBC'de de 15 yıl önce olanların olacağını düşünüyordum ki Blizzard ilginç bir şekilde tam tamına 10 layer açarak oyuncu yoğunluğunu bir şekilde bölmeyi başardı. Böldü ama Dark Portal aktive olduğu anda sadece ilk dört layer geçiş görevini alabildi. Yani ne kadar kalabalık siz düşünün! TBC ile gelen yeni dünyamızın adı "Outland." Burada yedi farklı bölge bulunuyor. Bir hayli büyük olan bu bölgeler içerisinde toplam 16 tane yeni zindan bulunmakta. Ayrıca hepsinin 70. seviyeye ulaştıktan sonra deneyim edilebilen Heroic versiyonları da bulunuyor. 60. seviye olarak bitirdiğimiz Classic döneminden sonra atlamanız gereken on yeni seviye söz konusu. Fakat bu rakamsal değer sizi aldatmasın; bu on seviyeyi atlamak ile sıfırdan 60 yapmak arasında çok da büyük bir fark bulunmadığını belirtmek isterim. Bu geçişin uzun olduğunu ve bazı oyuncularında sadece TBC deneyim etmek istediğini bilen Blizzard, Dark Portal Pass ve Deluxe Edition isimli iki ücretli paket hazırlamış. Eğer yeni oyuncu iseniz ve sıfırdan karakter yaratmak istemiyorsanız, 39.99 Euro karşılığında 58. seviye üzeri yeşil eşyalarla donatılmış, Apperantice Riding Skill'e sahip, bineği olan, başlangıç için bir miktar altını cebinde ve gerekli silah yeteneklerine

sahip bir karakter yaratabiliyorsunuz. 64.99 Euro'luk Deluxe edition ise 30 günlük oyun süresinin yanı sıra Reawakened Phase-Hunter Mount denilen bir binek, ayrıca Retail için başka bir binek, Path of Illidian Toy ve Dark Portal animasyonuna sahip Hearthstone gibi birçok farklı bonusu beraberinde getiriyor. Fakat her iki fraksiyon için de yeni gelen Blood Elf Paladin ya da Draenei Shaman sınıflarını level 58 boost için kullanamıyoruz! Blizzard gerçekten de bu hareketi ile ticaretin zirvesine oynadığını bir kez daha oyuncularına göstermiş bulunuyor. Benim de size tavsiyem, oyuna para vermektense gidip sıfırdan bir karakter açmanız yönünde olacaktır. Zaten her yer boost yapan Mage dolu. Sıfırdan atmışa bir haftada kolayca ulaşabilirsiniz. Özellikle her iki tarafın da ziyadesiyle açlık duyduğu bu sınıfları kısa sürede en üst seviyeye çıkarmak bir hayli avantajınıza olacaktır.

Başka başka

Karakterlerimizi levellyorken dikkat edilmesi gereken en önemli husus da olabildiğince az görev yaparak 70. seviyeye ulaşmak. Bunun iki önemli nedeni var. Birincisi, 70. seviyeye ulaştıktan sonra yapılan görevler iki kat para veriyor. İkincisi oyundaki tüm fraksiyonlarla öncelikle zindan yaparak Honored olmak gerekiyor zira birçok normal zindan Honored'dan sonra ilgili fraksiyona reputation vermiyor. TBC'de reputation'lar muazzam önem teşkil ediyor. Özellikle Exalted seviyelerinde birçok kaliteli epic eşya sundukları gibi, farklı mesleklere ait değerli tarifleri ve eşyalara yapılabilecek özel enchantları da barındırıyorlar. Açıkçası ben aynı zindanları yapmaktan tükendim ama 70. seviyeden sonra da krallığı yaşamaya başladım diyebilirim. O yüzden biraz sabır diyorum arkadaşlar! Bu arada bir de ufak ticaret tüyosu; halihazırdaki toplama mesleğinizi bir an evvel 375 yapıp elinizde ne var ne yok satın derim. Her daim olduğu gibi arz / talep çizgisi şu anda zirvede... Meslek kasmaksa hammadde satmaktan çok daha pahalıya mal olan bir hareket! Bu sebepten topladığınız her şeyi satın! İki ay sonra zaten

her şeyin fiyatı dibi görecektir. An itibarıyla guild bulmak çok kolay. Yani oyuna girersem kiminle oynayacağım diye de endişe etmeye gerek yok. Özellikle ikinci phase gelinceye kadar herkes oradan oraya silkelenecek. Ancak SSC geldikten sonraki dönemde daha kemikleşmiş loncalarla ile karşılaşacağız diyebilirim. Eksi olarak pek bir şey demem mümkün değil zira yazımın başında da bahsettiğim üzere TBC ve akabinde gelmesi beklenen WoTL, WoW dünyasının açık ara en iyi yapımları. En büyük eksisi pek tabii ÇOK zaman istemesi! Yani 15 yıl önce ne güzel oynuyordum sabah akşam dedim... Şimdi zorla üç haftada 70. seviyeye gelebildim. Bir diğer eksi de her şeyin çok meta olması diyeceğim. Eskiden internetin yeni yeni geldiği WoW dünyasında kimin hangi eşyayı giyeceğini, best in slot'ları vs. pek bilmezdik. Şimdi her şey o kadar net ki tüm karakterler birbirinin kopyası diyebilirim. Herkes aynı eşyanın peşinde olduğundan "diğer birçok eşya doğru çöpe" gibi bir mantık oluştu. Umarım WoTL ile bu durum bir nebze olsa değişir ya da en azından birkaç farklı opsiyona dönüşür. O vakte kadar ben TBC'deyim arkadaşlar. Bir karantınayı daha tanklayarak geçirebiliriz. Halen WoW: Classic oynamadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz! Yeni lonca ve detaylara ulaşmak isteyenleri de ara ara açtığım yayınlara beklerim! www.twitch.tv/meroitic kanalından WoW yayınlarıma ulaşabilir, sohbet katılabilirsiniz. **◆ Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI On seviye sunan yeni bir macera yeni bir dünya. Eklenen yeni ırklar ve sınıflar. Bolca yeni zindan ve oyun sonu zindanı
EKSİ ÇOK AMA ÇOK zaman istemesi. Meta'nın oyunu sıradanlaştırmı

90





Yapım Dontnod Dağıtım Xbox Game Studios Tür Macera Platform PC, XONE Web www.tellmewhygame.com

Tell Me Why

İnsanın canını acıtan gerçeği ne yapmalı?

Türe katkı yapan, "oyun" için ortaya bir şeyler koyan firmaların bizde yeri hep ayrı. Dontnod da kısa kariyerinde öyle işler başardı ki, insan bazen yirmi senedir buralarda olduklarını düşünüyor. Remember Me ile iddialı ancak sönük bir çıkış yaptıktan sonra Life Is Strange ile ayarımızı bozan firma, son yılların en popüler, en gözde ekiplerinden birisi. Üstelik başarıyı elde etmiş olmaları onları toplumsal konular üzerinde konuşmaktan da alıkoymuyor. Life Is Strange'de ırkçılık, tecavüz ve lezbiyen ilişki gibi konulara değinen, bunları da

oldukça tutarlı ve vurucu şekilde anlatıma yediren firma, bu defa son dönemin en fazla konuşulan oyunlarından olan Tell Me Why ile karşımızda.

Geç olsun kaçak olmasın

Öncelikle üç bölümlük, Life Is Strange benzeri bir macera oyunu olan Tell Me Why piyasaya yeni çıkmadı, neredeyse bir yaşında bir oyun. Peki, neden şimdi inceliyoruz? Oyun piyasaya çıktığında bir gariplik fark etmiştik. Game Pass'e dahil olmasına rağmen oyunu sayfasını göremiyor, indirmek bir

yana inceleyemiyorduk bile. Sonra öğrendik ki Türkiye dahil olmak üzere Rusya, Çin, Birleşik Arap Emirlikleri ve Peru gibi ülkelerde satışa ve indirmeye açılmamıştı. Peki, kimi suçlayacak mı? İlk başta yalan yok, aklımıza bizim ülkedeki kanunlara takılmış olabileceği geldi, sonra durumun böyle olmadığını, dağıtıcının "pek çok değişkene bağlı" değerlendirmeleri sonucunda oyunu kasten Türkiye'ye kapattığını öğrendik.

Netekim oyun Onur Ayı sebebiyle 1-30 Haziran tarihinde herkese ücretsiz olarak açıldı ve yapımcı firma oyunun bölge kilidini pek de sıkı tutmadığından, isteyen herkes indirmeyi başardı. Bizim Ege hariç. Normalde kendisinden okuyacağınız bu inceleme de Dontnod'ı seven ve Tell Me Why'ı çok merak eden bana kitlenmiş oldu.

Neden önemli?

Tell Me Why toplumsal konular söz konusu olduğunda elini korkak alıştırır bir oyun değil. Oyunda Alyson Ronan ve onun LGBTIQ+ birey olan ikizi Tyler Ronan'ın trajik hikayesi karşılıyor bizi. Beni tanıyor-sunuz, hikayede spoiler varsa hiç konuyu zorlamam lakin daha ilk sahneden itibaren öyle şeyler öğrendim ki hikayeye alakalı, "bu incelemeyi nasıl yazacağım ben?" diye kara kara düşünür halde buldum kendimi.





Oyun hakkında herhangi bir şey okumadıysanız, benim gibi spoiler yemeden bir sene boyunca dayanabildiysezd gördükleriniz, Alyson ve Tyler'ın trajedisi boğazınıza bıçak gibi saplanabilir. Baştan uyarımış olayım, spoiler yemeyin.

Oyunda anneleri Mary-Ann'in trajik ölümünden sonra birbirinden ayrılan ve on sene boyunca birbirlerini görmeyen Alyson ve Tyler'ı, çocukluklarını geçirdikleri kasabada ağırılıyor. Bir emlak işi var ama her şey bundan ibaret değil. Alyson ve Tyler tıpkı eski Life Is Strange oyunlarındaki kahramanlarımız gibi minik süper yeteneklere sahipler. Uzakta da olsalar telepatik olarak iletişim kurabiliyorlar ve bu da oyun boyunca verdığınız kararlarda göreceğiniz gibi, annelerinin ölümü üzerindeki gizemi kırmalarında yardımcı olacak.

Ne Alyson ne de Tyler için iyi zamanlar değil. Alyson annesinin ölümünün ardından evin artık kurtarılamayacak durumda

olduğunu biliyor ve ona yardım edebilecek tek kişi olan Sam de kendisini alkole vermiş durumda. Ve tabii Tyler, kimliği yüzünden uğradığı haksızlıkların omuzlarında yaratığı yükten yorulmuş halde.

Oyunda bu defa ana mekanımız Alaska'daki hayali bir kasaba. Delos Crossing adındaki bu kasaba gerçekte yok. Dontnod'ın neden her oyununda hayali bir kasaba yarattığını da bilmiyorum. Belki de diledikleri gibi şekil verebiliyor olmalarının oyunu daha iyi tamamladığını düşünüyorlardır, kim bilir? Grafikler nihayet elden geçirilmiş ve optimizasyon da yerinde, çok şükür.

Bunun dışında bildiğimiz, sevdiğimiz Life Is Strange formülü iş başında. Verdiğimiz kararlar oyun boyunca sizi farklı akışlara yönlendirip sonunda iki farklı sondan birisine ulaşmanızı sağlayacak. Üzülecek, sinirlenecek, Alyson ve Tyler ile bağ kuraçgız. Geçmişte kalan, artık unuttuğumuzu

sandığımız hatırlar aramızdaki bağı güçlendirirken, bizi totup çoktan unuttuğumuzu sandığımız acı gerçeğin kucağına atacak, tekrar ve tekrar. İnanın, bizimkilerin anıları canlandıkça "burada durabiliyor muyuz?" diye sormadan edemedim.

Hikaye şimdiye kadarki Life Is Strange oyunlarından daha karanlık ve bu Alaska'nın inanılmaz görselleriyle güzel bir tezat oluşturuyor. Karakterler son derece iyi çalışılmış, yanlış bir mesaj vermemek için Tyler'ın karakterini yaratırken GLAAD'dan yardım alıp tüm mesajların doğru ve uygun şekilde verildiğinden emin olmuş Dontnod ekibi. Özene bakar mısınız?

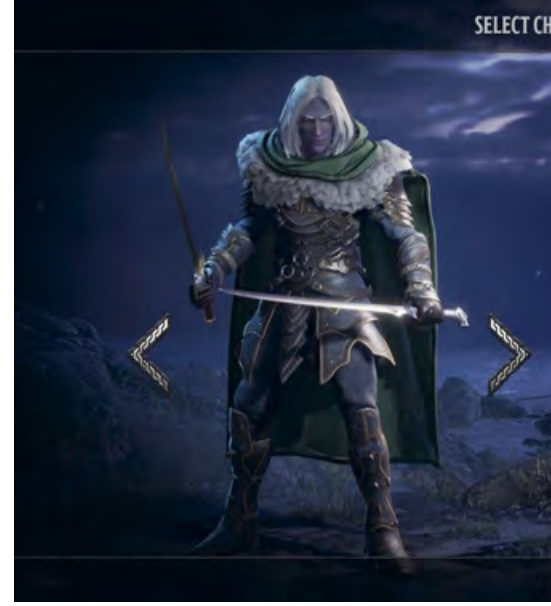
Gelelim eleştiri kısmına, öncelikle soundtrack eski oyunlarla kıyaslayınca çok silik kalmış. Life Is Strange albümü baştan sona şahane şarkılarla doluydu halbuki. Ayrıca hikayenin genel olarak eski oyunlardaki kadar çok boyutlu ve değişken olmadığını, sizi oyunun başındaki gelişmelerin ardından pek şaşırtmadığını da söylemek gerekiyor. Bence hikaye, tüm oyunlar içinde en zayıfı olmuş. Gelelim son sözlere. Dontnod yine isminin hakkını veren, sosyal mesaj vermekten kaçmayan bir oyuna imza atmış. Bedava indirme süreci siz bu yazıyı okurken sona ermiş olacak ve satın almaya ne zaman açılacağı, hatta açılıp açılmayacağı bile belli değil. Dağıtımçı Microsoft'un fikrinin değişip değişmediğini göreceğiz. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Sosyal konularda elini korkak alıştırılmamış. Grafikler elden geçirilmiş, nihayet. Uzunluğu gayet tadında.

EKSİ Soundtrack zayıf kalmış. Bazı sahneler tetiklenmiyor, ufak hatalar var. Hikayesi eski oyunlar kadar detaylı ve değişken değil.





Yapım Tuque Games Dağıtım Wizards of the Coast Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web darkalliance.wizards.com/en

Dungeons & Dragons: Dark Alliance

Buzyeli Vadisi'nin soğuk rüzgarları tekrar oyun dünyasında esmeye başladı

Dungeons and Dragons markasını, 2003 yılından beri sıkı takip eden birisiyim. Masaüstü rol yapma ya da bizim topraklarda bilinen adıyla FRP oynamaya D&D sayesinde başlamıştım. Eh, eş zamanlı olarak bir yandan bilgisayar oyunları ile da içli dışlı olunca, bu dünyanın alt evrenlerinin oyunları ile da vakit geçirdim. Baldur's Gate başta olmak üzere Demon Souls ve Icewind Dale oyunları unutulmazlar arasında sayılabilir. Yaşlar biraz dinosaıra yakınsa, vaktiyle Menzoberranzan ve Champions of Krynn oynamış okurlar da vardır diye düşünüyorum.

Markaya olan ilgim yüzünden Dark

Alliance'ı da ilk duyurulduğu günden bu yana merak ediyorum. Çünkü D&D markasına ait Forgotten Realms yani Unutulmuş Diyarlar roman serisindeki karakterleri bir arada, modern cihazlarda, Unreal Engine kalitesiyle oynayabilecektik Mithral Salonları'nın haklı varisi Bruenor Battlehammer, On Kasaba'nın yerli kabilelerinin korkusuz savaşçısı Wulfgar, oklarıyla dosta güven, düşmana korku salan Catti-brie ve tabii ki benim gibi çoğumuzun da favorisi olan kendi toplumundan dışlanıp yeryüzüne kaçan kara elf Drizzt Do'Urden.

Bu isimler diyara uzak oyunculara pek bir şey ifade etmiyor olabilir. Ancak Dark

Alliance'ın önemli bir oyun olduğunu burada belirtmek isterim. Salon'un Yoldaşları olarak bilinen bu dörtlüyü (Regis isimli hırsız buçukluk ne yazık ki oynanabilir karakter olarak yok) ilk defa bir arada, Co-op keyfiyle oynama ve Buzyeli Vadisi'nin gizemli topraklarında gezme fırsatı sunuluyor. O zaman gelin, şöyle sakın sakın Dark Alliance neymiş, nasıl olmuş, beklentiyi vermiş mi ve benim gibi diyara hakim ve sen bir oyuncuyu doyurmuş mu ona bakalım

Crenshinibon'un Laneti

Dark Alliance, Buzyeli Vadisi Üçlemesi'nin ilk kitabı olan Kristal Parçası'ndan sonra geçen bir hikayeye sahip. Bu hikayede, Kudretli Liçler tarafından binlerce yıl önce yaratılmış Crenshinibon isimli bir Kristal Parçası'nın ortaya çıkışı ve bölge halkını tehdit etmesi anlatılır. Romanlarda geçen yerler ve isimler Dark Alliance'ta yer alıyor. Ayrıca oyuna özel olarak yaratılmış yeni karakterler de var. Mesela meşhur Icewind isimli Buz Ejderhası'nın eşi Icewind de oyunda bulunuyor. Ek olarak Buzyeli Vadisi'nin vadileri, yer altı kompleksleri ve önemli noktaları da Dark Alliance içerisinde yer alıyor.

Ne yazık ki, Dark Alliance bir açık dünya oyunu değil. Daha önce Warhammer oyunlarında sıklıkla gördüğümüz Co-op mantığı üzerinden ilerliyor. Şöyle ki, arkadaşlarınızla buluşacağınız bir lobiniz var, ki, burası da Kelvin's Cairn isimli kapalı bir alan oluyor. Burada görevlerden sonra edindiğiniz tecrübe puanları, yetenek puanları ve altınları





karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Ayrıca tahmin ettiğiniz üzere görevleri buradan seçip maceraya çıkıyorsunuz. Buna verebileceğim en yakın örnek Minecraft: Dungeons olabilir. Burada da bir köyde buluşup görevleri seçip düşmanlarımıza karşı mücadele veriyorduk.

Oyunda, yukarıda da bahsettiğim seçilebilir dört adet karakter var ve hepsinin özellikleri de birbirinden farklı. Drizzt, yakın mesafede hızlı ve atik saldırılar yapabilen çevik bir karakterken; Bruenor daha hantal hareket eden, grubun tank görevini üstlenebilecek yenilmez bir cüce savaşçısı. Wulfgar, alan kontrolü üzerinde ağır hasarlar verebilen bir karakter ve Catti-brie de oklarıyla orta ve uzak mesafelerden düşmanlara kök söktürecek becerilere sahip.

Dark Alliance, oyuncuyu Co-op oynamaya zorlayan bir yapıya sahip. Çünkü aralarında sadece Drizzt ve Wulfgar ile tek başınıza rahatlıkla ilerleyebilirsiniz. Catti-brie için sürekli kaçıp saldırı yapmak gerekiyor. Bruenor ise hantal olduğu için dövüşleriniz çok uzun sürüyor. Burada zaten ilk başta bir denge-sizlik olduğunu hissediyorsunuz.

Bir de bunun üzerine saldırı animasyonlarında ve kombolarında da bir problem var. İlk başta ne olduğunu anlamıyorsunuz. Çünkü oyunu ilk açtığımda acayip keyif almama rağmen, Co-op olarak arkadaşlarımla girdiğimde, bunun büyük bir sorun olduğunu fark ettim. Dark Alliance, bir Batman'in Arkham serisi ya da Shadow of Mordor gibi acıca dövüşlere sahip değil. Animasyonu yarıda kesip başka bir saldırıya geçmiyorsunuz.

Bu da şöyle ilginç durumlar ortaya çıkarıyor: Uçurum kenarında savaşırken dövüş animasyonunu yarıda kesemediğiniz için bir anda kendinizi düşerken bulabiliyorsunuz. Çünkü karakteriniz çoktan o animasyona başlamış ve bitirene kadar da yoluna devam etmeye

kararlı bir biçimde ilerliyor.

Boss savaşlarında da bu büyük bir sorun oluşturuyor. Alan ya da mesafe üzerinden saldırı yapan bosslar ya da mini bosslar olduğunda zamanlama önemli oluyor. Kaçmadığınız anda da geçmiş olsun. Karakteriniz bir anda iki seksen yere seriliyor.

Salon'un yoldaşları

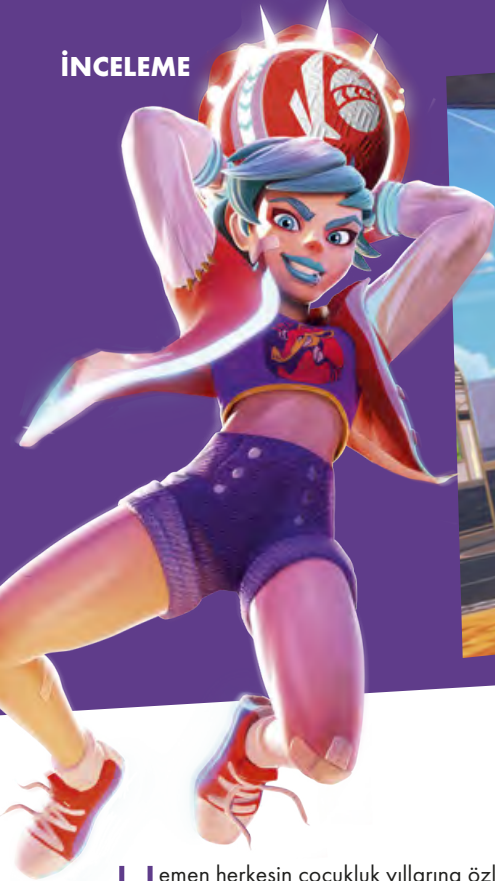
Bu sorunu bir kenara bırakıp arkadaşlarınızla keyif almaya dönüyorsunuz ama o da nesil! Oyunda ciddi bir bağlantı problemi var. Lag sorunu ilk başlarda çok başımızı ağrıttı. Tam olarak detayını bulamadım ama bir servera bağlanmak yerine, oyunu kuran arkadaşın oturumuna geçiyorsunuz. İnternette dalgalanmalar ya da kopmalar olduğunda lag sorunu dövüşlerde can sıkıyor. Bir de bizim başımıza gelen ilginç bir durum vardı. Steam üzerinden oyundaki arkadaşınıza katılmak istediğinizde ya da ondan bir davet geldiğinde oyun ara sıra saçmalıyor ve sizi başkalarının oyununa atıyor. Herhalde bir yarım saat boyunca inatla beni başka oyuncuların oyununa attı. Tanımadığım oyuncular da şaşırmıştır diye düşünüyorum. Bizim şaşkınlığımız ve çözüme ulaşmak için garip yöntemler aramamızı anlatmıyorum bile. Bu oynanabilirliğe etki eden sıkıntılar yüzünden, Dark Alliance açılış gününde Steam üzerinden inanılmaz kötü yorumlara maruz kaldı. Evet, oyun on numara beş yıldızlık bir oyun değil. Ortalamanın biraz üzerine çıkmayı başarmış, güvenli sularda yüzecek benzer oyunlardaki mekanikleri almış (Vermintide gibi) bir yapıda. Ama yaptığı o kadar güzel işler de var ki, bu kadar kötü yorum almış olmasına şaşırıyorum. Bir kere Tuque Games, ufak bir firma olmasına karşın Unreal Engine işini o kadar güzel yapmış ki! Modellemeler, ışıklandırma, yansıma, karakter detayları, mekan tasarımı,

atmosfer derken gerçekten büyülediğiniz yerler oluyor. Ve inanın bir gıdım performans sorunuyla karşılaşmadım. Bunlara ek olarak baştan sona seslendirme yapılmış ve müzikler de çok incelikle seçilmiş. Yani oyun, size aradığınız Dungeons and Dragons macerasını her açıdan veriyor. Ancak modern çağın oyun problemleriyle beraber bunu karşınıza getiriyor. Dark Alliance bana kalırsa, belli noktalarda işini çok iyi başarın ama size de sıkıntı çıkartıp canınızı zaman zaman sıkabilececek bir oyun. İsteddiğiniz ekipmanları toplamak için grind yapmanız gerekli ve bir Diablo II olmadığı için de aynı bölümleri ne kadar tekrar tekrar oynarım bilemiyorum. O zaman şöyle toparlayalım. Eğer Dungeons and Dragons ile bir geçmişiniz varsa, özellikle Unutulmuş Diyarlar ile biraz ilgilendiyseniz Dark Alliance, vereceğiniz parayı hak ediyor. Ne bağımsız oyunlar gördük 150-200 bandından çıkıp da birkaç saatlik keyifsiz oynanabilirlikten sonra biten; Dark Alliance, verilen paranın hakkını sonuna kadar verecek bir yapım olacaktır sizin için. Ancak olaya pek yakın değilseniz, oynayacak arkadaşınız da yoksa, Co-op olmadan Dark Alliance'ın sizin için pek bir şey ifade etmeyeceğini söylemeliyim. Çünkü oyunun hatalarını göz ardı edebilmek için sanıyorum biraz o dünyanın da hayranı olmanız gerekiyor.

◆ Özyay Şen

KARAR

ARTI Uyarılama kısmı başarılı. Grafik ve atmosfer. Seslendirme ve müzikler. Salon'un Yoldaşları olarak oynayabilmek
EKSİ Lag problemleri. Animasyonlar dövüşü öldürüyor. Co-op oynamanın şart



Yapım Velan Studios Dağıtım Electronic Arts Tür Spor, Aksiyon
Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch Web ea.com/games/knockout-city

Knockout City

Çocukluk yıllarına, sokaklara dönüş.

Hemen herkesin çocukluk yıllarına özlem duyduğu su götürmez bir gerçek. Hatta bu öylesine büyük bir özlem ki o zamanlar yediğimiz meyvenin, içtiğimiz suyun tadının bir başka olduğunu iddia etmekten geri durmuyoruz. Bana sorarsanız bu özlemin temellerinde çocukluk yıllarında bir yetişkine kıyasla yok denecek kadar az olan sorumluluklarımız ve arkadaşlıklarımız yatıyor. Ufacık tenffüs arasında oynanan oyunlar, mahalle arasında yapılan maçların sunduğu eğlenciyi şu an hiçbir konsolun sunmadığı da bir gerçek. Bunları tabii ki "Ah ah ne güzel zamanlardı." demek için anlatmadım. Bunları anlattım çünkü o yılları hatırlamamızı sağlayacak bir oyun, Knockout City geçtiğimiz günlerde bize merhaba dedi. Görece uzun bir girişin ardından müsaadenizle Knockout City'ye dalmak istiyorum. Knockout City pek çoğumuzun çocukluk yıllarında önemli bir yeri olan yakan top oyununu birtakım değişikliklerle temel alan bir

yapım. İki gruba bölünen oyuncuların harita içerisinde çeşitli noktalarda buldukları topları kullanarak birbirlerini vurmaya çalıştıkları oyunda, hepimizin bildiği yakan topun aksine atıcı ve kaçıcı takımlar yok. Bunun yerine her iki takım da diğer takımı toplar yardımıyla gafil avlamaya çalışıyor. Ayrıca her iki takım-daki oyuncular da kendilerine atılan topları havada yakalayabiliyorlar. Havada yakalanan toplar çocukluk yıllarımızda bildiğimiz oyundaki gibi doğrudan puan kazandırmıyor olsa da yakalayan oyuncunun hiç beklemeden oldukça sert bir atış yapmasına olanak tanıyor. Bu noktada oyunun ceza/ödül sistemini oldukça iyi koruduğunu söyleyebiliriz. Rakibinizin kolayca yakalayabileceği yavaş bir top atmak mı; yoksa sert bir top atabilmek için karakterimizin hazırlanmasını beklemek mi? Oyunda puan kazanmanın tek yolu rakipleri topa vurmaktan geçiyor. Bunun yanında ileriye atılarak diğer oyuncuları haritanın dışına itirmek de mümkün. Ancak bunun ne denli sportmen bir davranış olduğundan emin değilim.

Knockout City takım oyununun oldukça önem arz ettiği bir yapım. Öyle ki takımından ayrı hareket eden bir oyuncu bir anda kendisini üç rakibinin arasında bulabiliyor ve tahmin edersiniz ki tüm topları yakalaması mümkün olmuyor. Haliyle, rakibine kolay bir puan şansı tanıyor. Takımın birlikte hareket etmesinin yanında, her oyun değişen özel topları stratejik olarak kullanmak da hayati öneme sahip. Oyunda beş farklı ve

özel top bulunuyor. Atıldığında patlayarak belirli bir alandaki tüm rakiplere hasar veren "Bomb Ball", rakibin top şeklinde bir kafese girerek hareket etmesini engelleyen "Cage Ball", uzun mesafelerdeki rakipleri kolayca vurmanızı sağlayan "Sniper Ball" bu toplardan en eğlenceli ve kullanışlı olanları. Topların kullanımı ve takım oyunu birleşince ortaya çıkacak sonucun mükemmel olduğunu da dile getirmeme gerek yok sanırım. Knockout City hareketli yapısı ve çocuksu ruhunu oldukça iyi yansıtan grafik ve seslere sahip bir yapım olarak da dikkat çekiyor. EA Play'e dahil olan Knockout City'nin oyuncunun 25. seviyeye kadar oynamasına müsaade eden bir deneme sürümü bulunuyor. 25. seviyeye ulaşmanın ortalama 4-5 saat süreceğini de hesaba katarsak oyunu satın almadan önce yeterince deneyimleme şansına sahipsiniz. Knockout City mod, harita ve özel top çeşitliliğinin eksik olması, oyuncuların zaman zaman takımından ayrı hareket ederek diğer oyuncuların deneyimini engellemesi ve buna karşın bir rapor sistemi bulunmaması gibi bazı sorunlara sahip. Ne var ki bunların hiçbiri üstesinden gelinemeyecek problemler değil. Eğer takım oyunlarını seviyorsanız Knockout City'nin en azından deneme sürümüne şans verin derim.

◆ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Eğlenceli ve basit oynanış. Dengeli oyun sistemi. Renkli grafikler
EKSİ Modlar kısır. Yalnız oyunculara çok uygun değil

Yapım Team Ninja Dağıtım Koei Tecmo Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web teamninja-studio.com/ngmc

Ninja Gaiden: Master Collection

Souls serisinin daha adı bile yokken o vardı...

Her ay olduğu gibi bu ay da bir remake/remastered oyun ile sizlerle efendim. Aslına bakarsanız bu durum sadece bana özel de değil. Dergimiz gibi oyun dünyası da bu yapımlarla dolup taşıyor. Bu oyunlara karşı genel olarak bakış açımın pek de iyi olmadığını bu sayfalardan defalarca kez dile getirdiğim için artık bu konuya girmeyeceğim. Bu ayki eskiye dönüş oyunum ise Ninja Gaiden: Master Collection. Kökleri 1988'e kadar dayanan serinin "modern" dönemi olarak adlandırabileceğimiz 2000 sonrası dönemde bizlerle buluşmuş olan ve Ninja Gaiden üçlemesini içeren paket hala modern mi, gelin hızlıca göz atalım. Ninja Gaiden: Master Collection aslına bakarsanız modern Ninja Gaiden serisinin ilk yenilenmiş versiyonu değil. Oyun daha öncesinde ufak tefek güncellemeler almış

ve Xbox için piyasaya sürülerek "Black", ardından PlayStation'a aktarılırken zorluk ayarlamaları, hata düzeltmeleri, grafik ve ses geliştirmeleri gibi yükseltmelerle "Sigma" takısını edinmişti. Sigma'ya geçişte yapılan silah, düşman sayısı, boss zorluğu değişiklikleri ve eklenen bölümlerin oyunu iyi yönde mi yoksa kötü yönde mi etkilediği konusunda serinin sıkı takipçilerinin dahi fikir birliğine varamadığını söyleyebiliriz. 2012 yılında piyasaya çıkan Ninja Gaiden 3'ün ardından seri uzun bir sessizlik dönemine girmişti. Henüz bu senenin başında duyurulan Master Collection ise bu sessizliğe bir son vermiş oldu. Ryu Hayabusa'nın macerasına bir kez daha ortak olduğumuz yapım serinin "Sigma" eki almış olan en güncel hali üzerine kurulmuş durumda. Collection'da en dikkat çekici değişiklikler tahmin edebileceğiniz üzere grafikler tarafında yapılmış. Ne var ki bu değişiklikler maalesef yeterli düzeyde değil ve geçen senelerin seriye pek de iyi davranmadığını söylemek yanlış olmaz. Oynanış tarafında bazı ufak tefek düzenlemeler olsa da serinin temel özelliklerinin tamamı korunmuş durumda. Sigma versiyonu üzerine kurulduğu için Master Collection'da da düşman sayısı Black'e göre daha az. Ancak bu durum, oyunun oldukça zorlayıcı olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Yalnızca iki saldırı tuşunu kullanarak yapılan ölümcül kombolara hala görülmeye değer ve oldukça keyifli. Saldırı sırasında Ryu'nun saldırı animasyonu sonlanana kadar savunmaya geçilemediği ve bu sırada Ryu tamamen

savunmasız olduğu için saldırırken hala oldukça dikkatli olmak gerekiyor. Ninja Gaiden: Master Collection'da geçirdiğim sürede özellikle ilk oyun- bulmacalardan ciddi anlamda keyif aldığımı söyleyebilirim ve bu geri dönüşle şunu daha net gördüm ki Ninja Gaiden, Devil May Cry, Bayonetta gibi oyunlara ciddi anlamda ilham kaynağı olmuş gibi gözüküyor. Ancak Ninja Gaiden: Master Collection'ı Devil May Cry 5 ya da Bayonetta 2 ile mukayese etmemeliyiz. Bu oyunlara göre artık oldukça yaşlanmış olan seri üzerinden söylüyorum ki günümüz oyuncularının çok da ilgisini çekebilmiş gibi durmuyor. Ninja Gaiden: Master Collection günün sonunda yalnızca serinin sevenlerine hitap edebilecek bir yapım olmuş. 2 ve 3. oyunda daha önce bulunmasına karşın Master Collection'da oyundan çıkartılan çok oyunculu mod ise ciddi bir eksik olarak dikkat çekiyor. Diğer taraftan seriyi kaçırın oyuncular içinse pas geçmekte bir sorun görmüyorum. Yıllanmış grafikleri, sesleri ve vasatı aşamayan hikaye örgüsü günümüz oyunculuğuna pek de uygun gözüküyor.

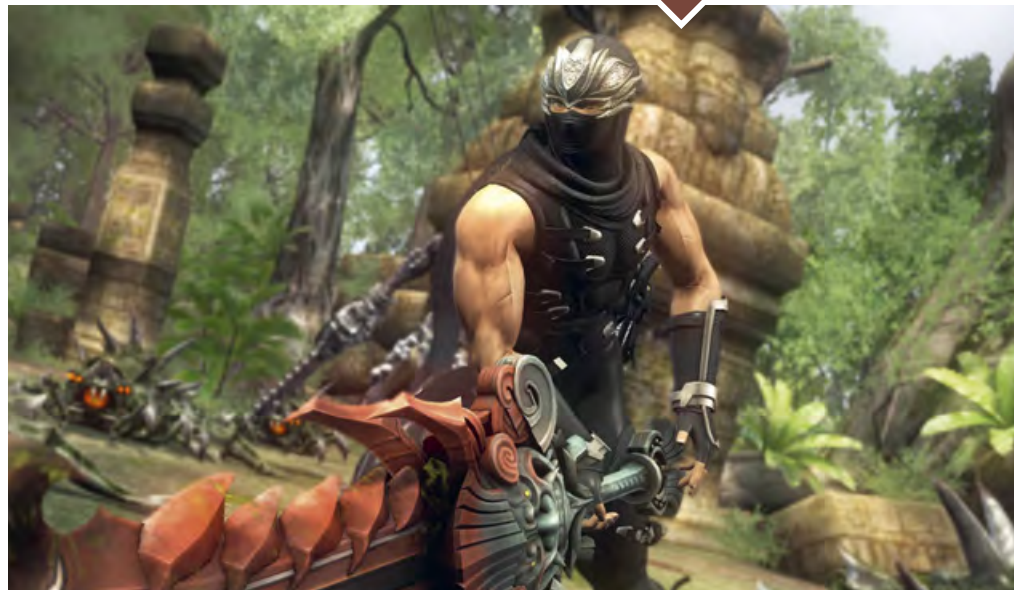
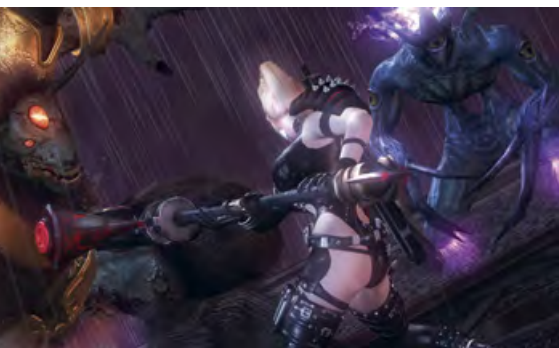
◆ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI İkonik oynanış mekanikleri. Eski anılar.

EKSİ Yetersiz grafik ve ses geliştirmeleri. Hikaye bildiğiniz gibi vasat. Çok oyunculu mod oyundan çıkartılmış.

60





Yapım Tactical Adventures Dağıtım Tactical Adventures Tür RPG Platform PC Web www.solasta-game.com

Solasta: Crown of the Magister

D&D kurallarıyla sürükleyici bir macera!

Uzun zamandır old-school RPG oyunlarına vakit ayırmak istiyordum. Özellikle 2010'ların başında kendimi kapırdığım bu oyun türüne geri dönmek için Steam kütüphanemde birçok oyun hazırda bekliyordu. Hani aklınızın bir köşesinde bir şeye başlamayı çok istesenez bile o ilk adımı tembellik yüzünden atamazsınız ya; işte tam da durum benim için buydu. Kürşat, Solasta: Crown of the Magister'ı teklif edince, oyuna internetten üstünkörü göz atmış ve dikkatimi çekmişti. Yine de itiraf etmem gerekir ki oyunu oynadıkça sahip olduğu derinliğin beklediğimden çok daha fazla olduğunu gördüm. Henüz net bir araştırma yapmadan edindiğim ilk izlenim, oyunun bazı mekanikleri düzgün kotarmış olması halinde eğlenceli olabilecek sıra tabanlı bir RPG olduğu yönündeydi. Aslında aşağı yukarı fikir bu; ancak senaryo ile oynanışın işlenişi, özellikle oynanışın Dungeons and Dragons yapısıyla birleşmesi oyunu çok daha komplice ve derin bir yapıya bürümüş. Elbette bir RPG'nin içine her şeyinizle düşmek istiyorsanız bu çok iyi bir haber.

Eski tarz, eski keyif

Solasta: Crown of the Magister bağımsız bir yapımcının elinden çıkmış. Tactical Adventures isimli bu küçük ekip oluşturdukları masaüstü RPG oyunlarını bilgisayar oyunu olarak, yani CRPG türünde uyarlamayı hedef edinmişler. İlk oyunları Solasta da bu alanda ne kadar ciddi olduklarını kanıtlar nitelikte. Bir RPG oyuncusuyuz oyun ciddi manada sizi etkileyebilir ve başında geçirdiğiniz saatlerin farkına varamayabilirsiniz. Oyun D&D 5.1 kural setini kullanıyor, hani meraklısı bilsin etsin. Gerçi Solasta yeterince detaylı bir oyun ve bir kere içine düşüğünüzde hakkında birçok araştırma yapmanız gerekecek. Eşyalar, büyüler, karakterler, zar atma gibi envaçeşit konuda pek çok şey araştırmanız gerekecek. Solasta'da dört kişilik bir parti kurarak maceraya atılıyor. Burada önemli nokta, oluşturduğumuz partide her bir karakteri kendimiz tasarlayabiliyoruz. Bir masaüstü FRP oyununda olduğu

gibi çeşitli ırklar ve sınıflarla doğru bir kompozisyon kurmak mümkün. Tabii bazı hazır karakterler de mevcut ancak bir FRP oyuncusu iseniz kendi karakterlerinizin macerasını yaşamak varken neden başka karakterlerinkini yaşayasınız ki? Her bir ırkın ve her bir sınıfın artılarını ve eksilerini hesaplayarak oluşturduğunuz karakterler sayesinde oyuna giriş safhası bile zaman alabiliyor ama bunları özenle belirlemek oyunun gidişatı açısından son derece önemli. Oldukça detaylı olan karakter yaratma ekranında, ırkların bir kısmı, kendi aralarında da ikiye ayrılabilir. Dwarf ırkı, Hill Dwarf ve Snow Dwarf diye ikiye ayrılırken Halfling ırkı, Marsh Halfling ve Island Halfling olarak ayrılıyor. Son olarak, Elf ırkı ise High Elf ve Sylvan Elf olarak ayrılıyor. Bunların dışında elbette İnsan ırkının yanı sıra Half-Elf ırkı da oyunda yer alıyor. Bunların her biri farklı statlar verdiğinden oynayacağınız karakterin özelliklerine göre bunları seçebiliyorsunuz. Solasta, sınıf seçimi olarak ise Cleric,



Paladin, Rogue, Wizard, Ranger ve Fighter olmak üzere altı farklı sınıftan birini seçebiliyorsunuz ama burada bile çeşitli özelleştirmeler yapabiliyorsunuz. Sınıf seçiminin ardından bir geçmiş seçiyor, ruhsal özelliklerinizi belirliyorsunuz. Bununla da sınırlı kalmıyor, direkt olarak statlarınızı seçebiliyor veya zar atarak rastgele bir şekilde belirleyebiliyorsunuz. Tüm bunların yanı sıra seçtiğiniz sınıfın nasıl bir oynanış tarzı belirleyeceği konusunda da karar verebiliyorsunuz. Mesela Fighter sınıfını seçtiğiniz zaman tank rolünde mi okçu rolünde mi yoksa çift kılıçlı bir savaşçıyı mı oynayacağınız, hepsi size kalmış durumda. Son olarak ise çeşitli noktalarda, karakterin yeterliliğini sınavacak proficiency dediğimiz yeteneklerimizi ve karakterin konuşabildiği dilleri belirliyorsunuz. Proficiency yeteneklerini şöyle bir iki ufak örnek ile açıklayayım. Mesela bir NPC'yi ikna etmeniz gerekiyorsa partinizde Persuasivon yeteneği gelişmiş bir karakterle konuşması çok daha doğru olur. Ya da bir relic bulduysanız onun ne olduğu hakkında History yeteneği yüksek bir karakter bilgi verebilir. Tüm bunlar proficiency ekranında belirleyebileceğiniz şeyler.

Eli yüzü düzgün bir macera

Solasta, aslında hikaye anlatımı yönünden ne bir yenilik sunuyor ne de çok etkileyici bir anlatıma sahip. Çok kısaca hikayeden bahsedecek olursak farklı fraksiyonların bir araya gelerek oluşturduğu bir konseyden aldığımız görevle oyuna başlıyor ve dünyanın büyük tehlike için olduğunu fark ederek bunu konseye rapor ediyoruz. Kötücül kadim bir ırkın dünyaya ayak bastığının kanıt-

larını topladıktan sonra asıl maceramız başlıyor denebilir. Hikaye anlatımının güzel tarafı çok yönlü ve keşfetmeye kısmen açık olması. Tarih yeteneği yüksek bir karakter ile doğru zarlara da atarsanız özellikle mekanlar ve tarih hakkında bilgi sahibi olabilir, bulduğunuz notları okuyabilir yine doğru yetenekler ve şans ile ekstra diyaloglara erişebilirsiniz. Tabii ki sorunlardan biri şu ki özellikle diyaloglar bir noktadan sonra oldukça beklendik bir havaya sahip oluyor. Öte yandan senaryonun klişe ilerleyişini ve etkileyici olmayan görevleri de eklemek gerekiyor. Çok net bir şekilde Solasta'nın en güçlü yanını combat sisteminin oluşturduğunu söylemem gerekiyor. Sıra tabanlı combat sistemi birçok yetenek ve şansla birleşince D&D evrenini dibine kadar hissediyorsunuz. İşin şans faktörü elbette attığınız zarlarda

yatıyor. Oyunun zorluk seviyesi Authentic Mode ile beraber işinizin zarlara kaldığını daha iyi hissettiriyor. Daha esaslı zorluk seviyeleri de olduğu gibi daha kolay seviyelerde oyunun zarlara konusunda yardımcı olduğu bariz anlaşılıyor. Karakterlerin kullanabileceği ve şekillendirebileceği sayısız yetenekle, düşmanların çeşitlerine ve miktarına bağlı olarak çok fazla taktiksel varyasyon geliştirmeniz mümkün. Senaryoda ilerlerken bulabileceğiniz çeşitli eserleri, farklı fraksiyonlardan temsilciler satın almak isteyebiliyorlar. Satacağınız fraksiyona bağlı olarak ilişkinizi onlarla ilerletebiliyor ve bu fraksiyonlardan böylece işinize yarayabilecek eşyalar sahip olabiliyorsunuz. Yine de eşyaları satın almak yerine craft etmek isterseniz, her bir karakterin kendi yeteneklerine göre çeşitli eşyalar craft etmesi de mümkün. Çok detaylı olmasa da tatmin edici bir zanaat sistemi mevcut.

Solasta: Crown of the Magister D&D oyuncuları için oldukça eğlenceli bir CRPG olacağı kesin. Eğer FRP olaylarına benim gibi çok aşına olmayan oyunculardanansanız bile sistemi öğrenmeniz için bir fırsat. Elbette bunun için belirli bir zaman ayırmanız gerekiyor. Özellikle de hikaye sunumu olarak geliştirilmesi gereken bazı yönleri olsa da Solasta bana bir FRP'ye oturma gazını sonuna kadar sundu. **◆ Enes Özdemir**

KARAR

ARTI İyi yedirilmiş D&D sistemi FRP tadı veriyor, çevre şartlarının taktiksel savaş sistemine etkisi, detaylı karakter oluşturma imkanı

EKSİ Animasyon kalitesi vasat, senaryo biraz klişe ve senaryo sunumu etkileyici olmaktan uzak.

86





Yapım CI Games Dağıtım CI Games Tür Aksiyon Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web www.sniperghostwarriorcontracts2.com

Sniper: Ghost Warrior Contracts 2

Telsizinizi kapatmaya hazır mısınız?

Bu ay, oyun dünyasında pek fazla alternatif bulunmayan keskin nişancı oyunlarının bir yenisi daha aramıza katıldı. FPS oyunlarının bu alt türünün yegane temsilcilerinden birisi Sniper Ghost Warrior'ın (Sniper Elite serisini de anmadan geçmeyelim...) yan serisi olan Contracts, devam oyunu ile karışımızda. Contracts serisinin ilk oyununu oynayanların bileceği üzere, ana serinin aksine bölge bölge ayrılan haritada görevler yaparak ilerlediğimiz bir akış tercih edilmiş. Her bölgede oraya özgü kontratlar almak ve işimizi bitirip yeni bölgeye yelken açmak bana gerçekten bir operasyondan diğerine gidiyormuşum hissinin yaşattı. Bu nedenle, Contracts serisinin bu seçimini beğendiğimi rahatça söyleyebilirim. Sniper Ghost Warrior Contracts 2'nin olumlu ve olumsuz yönlerine derinlemesine inmeden önce, ilk olarak sizlere oyunun hikayesinden bahsetmek istiyorum. Kuamar isimli hayali bir Orta Doğu ülkesini yöneten diktatör Al-Bakr'ın ölmesiyle ülkede işler karışır ve başa Al-Bakr'ın karısı Bibi Rashida geçer. Rashida'nın başa geçmesiyle, komşu ülkelere uygulanan baskı daha da artar ve bölgedeki petrol alanları tehdit altına girer. Bundan rahatsız olan bir özel istihbarat ta-

kımı bizi, yani Raven lakaplı bir keskin nişancıyı göreve çağırır. Anlayacağımız üzere oyunun hikayesi, rastgele seçeceğimiz bir Hollywood savaş filminden çok daha farklı bir seviyede değil. Hikaye bu kadar basit görünmesine rağmen oyunun sonunda beni az da olsa şaşırtmayı başardı. Kuamar haritası altı bölgeye ayrılmış bir şekilde bizlere sunuluyor. Bu altı bölgeden biri tutorial, bir diğeri de final bölümü olduğundan biraz fazla kısa kalmışlar. Diğer dört bölümü genel olarak beğensem de bazı bölgelerdeki bölüm tasarımları beni pek de tatmin etmedi. İlk olarak tutorial bölümü ile birlikte oyunda altı farklı mermi ve düşman çeşidi olduğunu öğreniyoruz. Bu sayılar kulağınıza gayet iyi bir miktar gibi gelse de kolayca söyleyebilirim ki değil. Çünkü altı düşman çeşidi de neredeyse birbirinin aynısı. Mermilerde iş düşman çeşitliliğine oranla daha güzel olsa da sadece bir kere özel mermilerden kullanmaya gerek duydum. Neyse ki oyunun süresi 8 saati geçmediğinden bu sıkıntı büyük bir sorun haline gelmiyor. Oynanışta çeşitliliği ve taktikselliği bana en çok hissettiren şey "Loadout" ekranı oldu.

Bölgelere girmeden önce, oradaki kontratların özelliklerine göre farklı keskin nişancı tüfeği ve dürbün seçmemiz gerekiyor. Dağlık ve hedefe çok yaklaşamayacağımız yerlerde uzun menzilli bir silah tercih ederken, daha fazla yakın temasa gireceğimiz alanlarda kısa menzilli ve sessiz bir tüfek seçmemiz şart. Bazı bölümlerde yanlış loadout seçimi yaptığımdan çabucak başarısız oldum ve farklı bir silah kombini denemek zorunda kaldım. Bir de kısıtlı da olsa bir yetenek ağacımız bulunuyor. Buradan hem kendi özelliklerimizi hem de düşmanların yerlerini belirlememizi sağlayan araçlarımızı geliştirebiliyoruz. Oldukça kısıtlı olan bu yetenek geliştirme seçeneği bana biraz dengelessiz hissettirdi. Yaklaşık iki bölge geçince ulaştığımız yetenekler bizleri gereğinden fazla güçlü yapıyor ve düşmanlara fark edilmeden kolayca yaklaşabiliyoruz. Bu da oyundaki gizlilik hissini oldukça baltalıyor. Yapay zekaya geldiğimizde ise kesinlikle "Bir gizlilik oyunu nasıl olur?" un örneği düşmanlarla karşılaşmayacağınızı söylemeden geçmeyeyim. Başlarda rahatsız etmese de yetenek ağacında ilerlememizle düşmanların yapay zekası da göze batmaya başlıyor. Genel olarak eğlendiğim 8-9 saatlik oyun süremden sonra size ilk önerim çatışmalardan uzak durmanız olacaktır. Bu gibi durumlarda oyun bir gizlilik oyunu olduğunu bizlere güzelce hatırlatıyor. Türün sevenlerinin zaten kaçırılmayacağını düşündüğüm Sniper Ghost Warrior Contracts 2'yi bu türe uzak olanlara da öneririm. En azından indirim dönemlerinde göz atılmayı kesinlikle hak eden bir yapım olmuş. **◆ Ertuğrul Burak Emanet**

KARAR

ARTI Kontrat sistemi, silahların farklı ve taktiksel hissettirmesi
EKSİ Zaman zaman sıkıcı bölüm tasarımları, oyun sonuna doğru sapıtan yapay zeka

75

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



Yapım Gasket Games Dağıtım Focus Home Interactive Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.focus-home.com

Warhammer Age of Sigmar: Storm Ground

Küçük çetelerin büyük savaşı

Games Workshop 2015 yılında çok ama çok büyük bir hamle "ki bence hata" yaparak, ilerlemekte olan Warhammer Fantasy kısmını bir anda durdurup, tüm oyun mekaniklerini sıfırlayan, bambaşka yepyeni bir oyun üretti: Age of Sigmar. Devamında büyük maceralar yaşayan firma, bugün Age of Sigmar'ın genişletmek ve duyurmak için birçok farklı çaba gösteriyor. Bunlardan en büyüğü şüphesiz ana oyunlarını yanında ürettiği masa üstü kutu oyunlarını andıran ufak, kendi içerisinde deneyim edilen yapımlar. Bunlar arasında Blood Bowl, Warcry, Direchasm ve Necromunda gibi birçok isim bulunuyor. Storm Ground ise tam da bu "ufak" çete savaşlarını masa üstünden dijital taşıma için kolları sıvamış bir yapımdır. Peki, nedir bu Storm Ground? Gelin birlikte bakalım...

Efendim oyunumuzda üç farklı ırk bulunuyor: Marka yüzü olan Stormcast Eternals, Nighthaunt ve Maggothkin of Nurge. Bu üç ırkın da kendisine ait kahramanları ve birimleri

bulduğu gibi, harita üzerinde kullanabildikleri farklı özellikler söz konusu. Kahraman karakterler her ne kadar çok güçlü olsalar da bir anda ölebiliyorlar. Bölümleri geçmek içinse bir şekilde hayatta kalmaları şart... Daldığımız savaş alanlarında farklı "loot"lanabilir sandık ve benzeri eşyalar bulunabiliyor. Bu eşyalar bize farklı yetenek, zırh ya da silah olarak geri dönebiliyor. Tabii düşmanların da bu eşyaları ele geçirebildiğini belirtmekte fayda var. "Warspoil" olarak adlandırılan bu eşyaları bölüm sonunda incelemeyi geçmeyin derim. Kahramanlar dışında, ekibinizde bulunan her birimi dört farklı başlık altında güçlendirebildiğimiz gibi bir de farklı yetenekler ile donatabiliyoruz. Bu arada ölen birimleri geri getirmek için "miracle" puanı harcamamız gerekiyor ki bu da çok kolay kazanılan bir puan değil, onu da şimdiden belirtirim. Birimlerimizi haritaya adım adım sunabiliyoruz. Yani oyunun başında sadece kahraman karakter ile başlayıp akabinde elimizdeki "Power" ile farklı birimleri sahaya inebiliyoruz. Bu arada saha üzerinde birçok farklı engel de bulunuyor. Misal, en basitinden yerden yüksekte bulunan bölgelere çıkmak "-1" hareket verdiği gibi aynı zamanda yüksekte saldırı yaptığımızda da bonus sunuyor. Ayrıca farklı haritalarda, farklı "Wellspring" denilen, üzerine bir birim geldiğimizde ele geçirdiğimiz ve birimlerimiz burada kaldığı sürece "ilgili" bonusu veren noktalar söz konusu. Bu tarz noktaları elde iki tur bile tutsak muazzam fark yaratan bir güce kavuşuyoruz. Oyunda farklı birimlerin, hem sınıflarına hem de kullandıkları silahla-

ra göre farklı yetenekleri bulunması büyük bir zenginlik. Bu sayede çok farklı stratejiler yapmak mümkün. Fakat benim gibi RTS ve 4X strateji delisi bir oyuncu için Storm Ground ne yazık ki birçok sıkıntıya sahip. Bunların en başında düşman yapay zekası geliyor. Kaç sefer bir canı kalan kahramanımı öldürmekten rastgele başka birime saldırdılar inanın saymadım... Ayrıca ölünce patlayan Nighthaunt birimleri... OF arkadaş ne sıklıkla belli değil! Yani bir tane değil, üçer dörder tane bu birimden gelince artık oyunu oynamanın bir manası kalmıyor diyebilirim. Ayrıca birimler bu ve benzeri "garip" alan etkisine sahip özellikler yüzünden iki saferde ölüp gidiyor. Bir de dalga dalga gelen düşman biriminin ne zaman biteceğine dair hiçbir bilgi verilmemesi çok enteresan. Bari normal zorluk seviyesinde kaç dalga daha gelecek onu yazsaydınız da ona göre oyunu oynasaydık! Bir görev diyor ki "şu noktayı birkaç tur elinde tut." Abi, kaç tane birkaç tur o? Üç tur geçti bitmedi, dört tur oldu bitmedi... Açıkçası animasyonlar, karakterlerin temsili, seslendirme ve atmosfer olarak gayet iyi bir AoS oyunu olsa da stratejik manada birçok düzenlemeye ihtiyacı var!

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kaliteli atmosfer. Birim ve yetenek çeşitliliği.
EKSİ Yapay zeka çok yapay. Anlaşılmayan görevler.



Yapım G Choice, Monkey Craft Dağıtım G Choice, Studioartdnik Tür Aksiyon, Platform Platform PS4, Switch Web wonderboy.inin.games/#sector_textbox_pos

Wonder Boy: Asha in Monster World

Görünüşte harika ama eski bir dünya

Yaklaşık 25 yıl sonra, doksanların klasik platform oyunu Monster World IV yenilenmiş şekliyle bizlere merhaba dedi. Wonder Boy ve Monster World oyunlarına kısa bir bakış atmak istedim lakin çeşitlilikten dolayı kafam o kadar karıştı ki, Asha in Monster World'u tek bir oyun olarak ele almaya karar verdim.

İçeriğe geçmeden önce başımızdan geçen garip bir olaydan da bahsetmek istiyorum. Oyunu konsola kurup giriş yaptığımızda, oyun logosundan sonra öylece siyah ekranda kalmaktaydı. PlayStation'ın ana menüsüne dönebiliyorduk ama oyun bir türlü başlamıyordu. İki kere silip yüklememize rağmen hala aynıydı ve ancak birkaç gün sonra nedenini bulabildik: Konsol dilinin Türkçe olması! Evet, yanlış duymadınız. Konsolun ara yüzü Türkçeye ayarlı olduğunda oyun siyah ekrandan öteye gidemiyor fakat İngilizceye çevirdiğimizde mucizevi şekilde çalışmaya başladı. Bu sorun elbette yapımcılara iletildi ama bir oyunda böyle bir bug olmalı mı? Kesinlikle hayır! Ne demek istenmiş yani? Makinesi Türkçeye ayarlanmış olanların oynaması istenmiyor mu? Çok ayıp, çık çık.

Oyunumuza geri gelecek olursak, kahramanımız: Asha. Bulunduğu dünya canavarlarla dolu. Amacı gizemli bir kötü adamın hapsediği elemental ruhları kurtarmak. Hikaye basit. Önce Asha kendisini bir savaşçı olarak kanıtıyor ve maceraya koyuluyor. İşin içinde elementaller olduğundan dolayı da maceramız farklı tarzda mekanlarda boy gösteriyor. Akabinde beş – altı saat boyunca platformdan platforma atlıyor, bulmacalar çözüyor ve kötülerin kafasına vuruyoruz.

Asha'nın görselleri rengarenk ve karakter tasarımları bir hayli sevimli. Lakin animasyonlar nasıl desem, biraz eski görünüyor. Asha'nın zıplaması, düşmanların hareketleri falan estetikten uzak. Ayrıca hasar animasyonları ve zıplama animasyonları da fazla donuk ve ne diyeyim, odunsu. Animasyon bakımından tek sevdiğim nokta ise Asha'nın poposunu sallayarak hazine sandıklarını açması!

Grafiksel açıdan yaşadığımız bu sıkıntıların yanında kontroller de fazla hantal. Zıplamaktan zaten bahsettim. Kılıçla düşmana vurmak maalesef tat vermiyor. Bir de örneğin saray gibi düşmanların olmadığı ve alışveriş yapılabilen bölgelerde kolayca kaybolabilirsiniz. Sağdan sola – soldan sağa gidilen bir oyunda nasıl kaybolabilirsiniz diye soruyor olabilirsiniz. Bu mekanlarda yukarı aşağı gidebilmek de mümkün ama yukarı gittiğinizde yine aynı yerden aşağı inmek zorundasınız. Biraz karışık oldu. Diyelim sarayın önündesiniz ve yol yukarı – aşağı – sağ – sol olarak ayrılıyor. Buradan yukarı gidip sağa – sola gezinmeye başladınız. Tekrar aşağıya inmek için ilk olarak yukarı çıktığınız yere

varmanız gerekiyor ki yollar dallanıyor da dallanıyor.

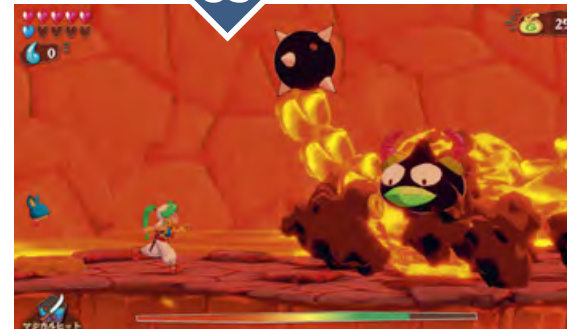
Oyundaki envanter sisteminin kullanımı basit ve kullanışlı olsa da Asha'nın kendisini geliştiremiyor. Yeni ekipman alabiliyorsunuz tabii ama yeni özellikler kazandırıyor veya Asha'ya bir derinlik katılsın gibi bir olay bu oyunda yok. Asha oyuna nasıl başladıysa sonunda da öyle. Mekanlar boyunca karşımıza çıkacak olan platform bulmacaları ile uğraşmak ise zevkli. Sağdan girip soldan çıkmak, düşmanı alt edip yol açmak, anahtar bulmak gibi standart olaylar olsalar da dediğim gibi sıkılmıyorlar. Siyah ekranla bize bir sürpriz yapan ve oyalayan Asha'nın macerası oynadığım en iyi 2.5D platform oyunu olmasa da kendisini oynattırıyor. Zaten birkaç saate de bitiveriyor.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Sevimli dünya ve karakter tasarımı. Mekan çeşitliliği ve eğlenceli bulmacalar **EKSİ** Asha oyun boyunca kendisini geliştiremiyor. Bazı mekanlarda kontrollerden dolayı kolayca kaybolmak

65



Backbone

Hayvanlar aleminde bir rakun dedektif...

Aslında başta her şey normaldi. Özel dedektif olarak, olağan kabul edilebilecek bir dava geldi önümüze. Kocasından şüphelenen, ondan ayrılmayı düşünen ve mahkeme için ipucu isteyen bir kadın. Ne kadar zor olabilir ki? Dosyayı kabul edip, hedef hakkında gerekli tüm bilgileri alır almaz hemen işe koyuluyor, yollara düşüyoruz. İstikamet Granville.

Sevgili okur, bu noktada oyunun sanat yönetmenini saygıyla selamlıyorum. Buradan o kadar güzel görünüyor ki, kahveni alıp beş dakika kadar güzel müziğin eşliğinde oradan oraya, hiçbir şey yapmadan koşturdum. Fakat burada minik bir isyanım olacak. Oyun uzaktan çok güzel görünüyor evet, fakat birisiyle yakın bir muhabbete girdiğimizde piksel piksel oluşu insanı rahatsız ediyor. 24inç monitörde tam ekran oynadığım oyun, yakın diyaloglarda gerçekten gözlerimi kanattı. Müzikler için de ayrı bir başlık açmak lazım. Duruma uygun, çok hoş müzik seçimleri yapılmış.

Adımız Howard Lotor. Granville'e gider gitmez sağa sola koşuşturuyor; sincapların, tilkilerin, kedi ve köpeklerin arasında bir rakun olarak görevimizi ifa etmeye çalışıyoruz. Farklı hayvanların, farklı sosyal statülerde yaşadığı bu sistemde, hem kendimizle hem de çevreyle sorunumuz var. Şehrin yöneticileri, vatandaşların ayrılmasını istemediği için şehrin etrafı devasa surlarla çevirmiş (Selam Uyumsuz!). Kaçmaya çalışmanın cezası ise ölüm.

Çevrede konuştuğumuz insanlar, bulduğumuz deliller bizi The Bite isimli bir bara yönlendiriyor. Konuşmalar esnasında nereye ne şekilde gideceğimize karar veriyoruz. Bar olması çok

doğal, konu aldatma olunca bakılabilecek birkaç yerden biri barlar. Bin bir zorlukla içeriye girebiliyor ve çok daha büyük bir oyunun içerisinde olduğumuzu sezip (Oyun böyük yeğenim!), ilerde daha fena şeyler olacağını da hissederek orayı terk ediyoruz. Fakat tabii girdik bir kere, var mı öyle hemen kaçayım olayları? Tabii ki yok. Neyse ki yalnız değiliz. Bu yolda tanıştığımız gazeteci arkadaşımız Renee ve bizi istediğimiz yere götüren şoförümüz Anatoly (Kendini ortağımız sanıyor) ile durumun üstesinden gelmeye, hiç değilse kendimize gelmeye çalışıyoruz.

Backbone "Point and click" diyebileceğimiz oyunlardan biri ama buna ek olarak keşif, gizlilik gibi unsurlar da oyun içerisinde var. Fakat ana unsur geniş ve anlamlı diyaloglar. Bazı durumlarda müzik bitiyor ancak diyalog hala devam ediyor. Bazı durumlarda ise hiç müzik çalmıyor. Daha önce de söylediğim gibi müzikler çok güzel. Ancak sadece kitap okur gibi diyalog okumak, söylemek istediğimiz cevabı seçmek, müzik olmadan can sıkıcı olabilir. Konuşma sesleri de yok. Müzik olsa bile her oyuncuya hitap ettiğini söylemek imkansız. Yine daha önce söylediğim gibi, piksel görüntü, uzun diyalog ve yakın çekim bir araya geldiğinde kötü bir kombo ortaya çıkıyor. Bu noktada görüntünün daha uzaktan gösterilmesini tercih ederdim. Diyaloglar demişken, Türkçe desteğinin de olmadığını söylemeliyim. Orta seviyede İngilizce bilmeniz oyunun tadını çıkartmanız açısından önemli.

Dedektiflik oyununda olmazsa olmaz mekaniklerden biri de bulmacalar. Oyunda bulmacala-



rın sayısı fazla değil. Olanlar da gayet tadında olmuş, oynayanı zorlamıyor, saç baş yoldurtmuyor. Hikaye ise benim çok ilgimi çekti. Çok başka yerlere uzanan, dallanıp budaklanan, kazdıkça daha da derinleşen bir hikaye mevcut oyunda.

Yaklaşık 4-5 saat gibi bir sürede bitirilebilen Backbone, bir klasik olmasa da oynanmayı kesinlikle hak ediyor. Finalini de göz önünde bulunduracak olursak, devam oyununun gelmesi hiç de sürpriz olmaz. PC tarafında 40 TL gibi bir fiyata sahip. Oynanış süresine göre biraz fazla gibi duruyor ancak fiyatını hak ettiğini düşünüyorum. ♦ Talha Şahin

KARAR

ARTI Tasarım harikası grafikler, müzikler harika, hikaye ilgi çekici.
EKSİ Piksel görüntü yakın çekimlerde hiç güzel görünmüyor. Oyunun temposu ve hikaye anlatımı çok dengersiz.

80





Yapım Zenimax Online Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür MMORPG Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web www.elderscrollsonline.com

★ The Elder Scrolls Online: Blackwood

Macera hiç bitecek gibi değil, tam gaz devam ediyor

Bir taraftan ana serinin altıncı oyununu heyecanla beklerken, bir taraftan da online taraftaki gelişmeleri takip ediyorum. Piyasaya çıktığı günden bu yana tüm eklenti ve DLC'lerini deneyim ettiğim TESO, Mayıs ayında deneyim ettiğim erken erişimden sonra, bu ay resmen piyasaya çıktı. Morrowind serisi ile başlayan yeni dönem, Summerset, Elsweyr ve Greymoor eklentileri ile devam etmişti. Bu silsilenin son ismiyse Blackwood olarak karşımıza çıktı. Yeni eklenti pek tabii birlikte birçok yenilik getirdi. Özellikle MMORPG arayanlar için her yıl daha da gelişen ve değişen TESO, bakalım ne gibi yenilikler sunuyor...

TESO'nun şüphesiz en iyi yaptığı şeylerden bir tanesi, uzun yıllar içerisinde gelişen ve değişen "lore"unu harika bir şekilde oyunlarına yansıtmaktır. Ayrıca harita kullanımları da bir o kadar önemlidir. Takip edenlerin bildiği üzere, Morrowind'den itibaren düzenli olarak farklı bir bölgeye gidip, sürekli farklı ırklar ve hikayeler ile tanıştık. Blackwood ise bölge olarak birçok yerin tam ortasında. Bu sebepten ziyadesiyle kozmopolit bir bölge diyebilirim. İçerisinde Argonian'lardan Khajiit'lere kadar

uzanan, hemen her fraksiyon ve ırktan kişileri bulabileceğimiz bir yer. Leyawiin ve Gideon isimli şehirlerse yine özene bezene yaratılmış. Şehrin dışındaysa pek tabii atılmamızı bekleyen birçok macera söz konusu... Maceraların en başında koşar adım gelmekte olan Daedric tehlikesi yer alıyor. Bu tehlikeyi araştırdıkça, Longhouse Emperor'ları ile olan bağlantısını öğreniyor ve keşfetiklerimizin tüm Tamriel'in hayatını etkilediğini öğreniyoruz. Anlayacağımız ana hikaye bir hayli meşakkatli! Blackwood ile gelen bir diğer dikkat çekici yenilikse "Companion" yani yancı sistemi. Artık oyunun bize sunduğu iki farklı yancı karakter ile oradan oraya koşurabiliriz. Bu arkadaşlar da tıpkı bizim gibi seviye atlayabiliyor ve yeni yeteneklere kavuşabiliyorlar. Ayrıca kendileri ile olan ilişkimizi dilettiğimiz gibi ayarlamak mümkün ama şunu hatırlatmam lazım, bu arkadaşlarla iyi geçinerek farklı görevlere ve dolaylı olarak farklı eşyalara ulaşmamız işten bile değil. Blackwood'a özel olarak hazırlanmış bir diğer başlıksa içerisine dalabileceğimiz yeni etkinlik... Bu başlık altında da karşımıza 12 kişinin katılım gösterebildiği "Rockgrove Trial" isimli etkinlik çıkıyor. Trial içerisinde, Rockrove'a saldırıan Daedric güçlerini defetmeye çalışıyoruz. Pek tabii yeni eşyalar, başarımlar ve diğer birçok toplanabilir parça da bizleri bekliyor. Tüm bunların haricinde birçok yeni görev, hikaye, karakter ve başarımlar da oyuna eklemiş durumda...

Blackwood içerik olarak birçok farklı yenilik getiriyor evet ama bir noktada da yetersiz kaldığını düşünüyorum. Artık hali hazırda ki karakterlere yeni özellikler, yetenekler getirmenin vakti gibi geliyor bana. Yani biraz

şıştık diyebilirim. Daha fazla etkinlik, topluca yapılabilecek daha fazla raid gerekmekte. Kendisine sadık bir topluluğu olduğu bir gerçek ama farklı oyunlardan da oyuncu çalması, gelişmesi ve değişmesi için farklı içerikler sunması gerekiyor. Bunun haricinde 209 TL'lik bir güncellemeye göre sunduğu içerik ziyadesiyle yetersiz. Zaten oyunu adım adım tattırıyorlar, bir de yüksek meblağlara deneyim etmek bence bir hayli garip. Açıkçası TESO'nun sunduğu bu ufak ve sık eklentileri teorik olarak beğensem de fiyatlamadan dolayı rahatsızım. Böyle bir yapı daha ne kadar ilerler bilmiyorum ama belki de oyunun çıktığı ilk dönemlerdeki gibi aylık ödeme metoduna geri dönüp bu uygulamadan kurtulabilirler...

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Yeni bölge ve görevler. Yancı karakterler. Yeni raidler.

EKSİ Yetersiz içerik. Oyunun genel olarak güncellenmesi gerekiyor.

70





Yapım Protocol Games Dağıtım Raiser Games Tür Macera, Korku Platform PC, PS4, XONE Web www.raisergames.com/song-of-horror

Song Of Horror

Beş bölümlük bir gerilim konçertosu...

Başarısızlık başarının ilk adımdır denir. Protocol Games'in 2015 yılında Kickstarter'da Song of Horror için para toplama macerası başarısızlıkla sonuçlanınca, oyunu iki yıl boyunca bölüm bölüm yayınlanmaya karar vermeleri de böyle bir hikaye. Oynanış ve zorluk anlamında geçen aylarda oynadığım Silver Chains'i anımsatsa da Song of Horror çok daha ayrıntılı ve ilginç bir oyun. Oda-da gördüğümüz bütün eşyalara dokunup inceleyerek topladığımız, nesnelere bazen tek başına bazen de diğerleriyle kombine ederek kullandığımız eski tip macera oyunlarını sevdiğim için Song of Horror'un ilgimi çektiğini söyleyebilirim.

Hikâyeye gelecek olursak Sebastian P. Husher isimli bir yazar ailesiyle birlikte kayboluyor ve onları bulmak da bize düşüyor. Elimizde bir fenerle karanlık bir malikâneye gidip incelemeye başlıyoruz. Her gördüğümüz eşyayı alabildiğimiz oyunlardan değil eğer yirmi tane nesneyle iletişime geçiyorsak bunlardan sadece biri işimize yarıyor ve onu da nerede kullanacağı-

mızı bulmak oldukça zor. Song of Horror kolay görünse de oyuncuya hiçbir şekilde yardım etmeyen, zor bulmacaların olduğu bir oyun ve şimdi asıl ilginç olan bölümü anlatıyorum; karakterimiz oyunun daha başında girmemesi gereken bir odaya girdiğinde ya da yanlış bir karar verdiği için ölebiliyor ve biz aynı bölümü başka biriyle oynamaya başlıyoruz. Bu konuda bile oyun o kadar gizemli davranıyor ki ilginç bir oda buldum diye sevinirken karakterin orada kapalı kaldığını ve çıkamayacağını, üç gün sonra başka bir dedektif seçmemizi isteyince anladım.

Burada kendine özgü yetenekleri olan dört adaydan birini seçmemiz bekleniyor ve ben tütsüye benzer bir mumu olan Sophie'yi seçtim. Bu mum sayesinde burnunuzun ucunu göremeyeceğiniz kadar karanlık olan yerleri aydınlatma imkânımız var mesela. Kendine özgü yetenekler dedim ama öyle büyük özellikler beklemeyin. Dedektif adaylarının not defteri, telsiz, matara gibi ufak etkileri olan eşyaları var sadece. Sophie'yle de aynı evde odaları

araştırmaya başlıyoruz ama bu kez normalde girmedığımız birkaç yere daha girme olanağı sağlıyor oyun bize. Bir iki bulmacayı çözüp ilerlediğimizde oyunda "Varoluş" denen bir şey olduğunu anlıyoruz ve ondan kaçabilmenin de tek yolu saklanmak. Silver Chains'e benzetme sebebim de tam da buydu. Orada da bir anda çıkan yaratıklardan saklanarak kurtulabiliyorduk. Atmosfer gerilimli ama öyle koltuktan zıplatacak kadar korku sahneleri yok o yüzden de gece gündüz istediğiniz zamanda oynayabilirsiniz. Ufak heyecanlar oluyor ama korku oyunu sonuçta, o kadarı da olsun. Ben oyunu PlayStation 4'te oynadım, grafikleri için ortalama diyebilirim. Oynanış kolay ama etkileşime geçeceğimiz nesnelere görmek için biraz uğraşmak gerekebiliyor. Oyun toplamda beş bölümden oluşuyor ve 13-14 karakterle tanışabiliyoruz. Karakterler ölse de ya da artık başarılarına ne geliyorsa onların bulunduğu ipuçları bir sonraki gelen kişinin işine yarayabiliyor. Song of Horror'u oynamak istiyorsanız sabırlı bir gününüzde başlamanızı önerebilirim çünkü aynı evin içinde gezip bir şey bulamayınca sinirlenip, iki üç kez kapattım. Eski tip macera oyunlarından hoşlanıyorsanız Song of Horror ilginiz çekebilir ama hareket ya da hız beklemeyin, oldukça ağır ilerliyor ve bu yavaş tempo da sıkılmanıza sebep olabilir.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Eski macera oyunlarını anımsatması, korku unsurlarının dozunda olması

EKSİ Çok fazla karakter olması kafa karıştırıcı, hikâyeye tam olarak anlaşılır değil, bulmacalar zorlu, oyuncuya hiçbir şekilde yardım etmiyor





Yapım Easy Trigger Games Dağıtım Coffe Stain Publishing Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Android Web huntndown.com

Hunt Down -Revisited-

Zivanadan çıkmış, suçun yönettiği bir şehirde seksenli yıllar

Sizi bilmem ama sevgili LEVEL okuru, ben seksenlerin çiğ aksiyon dolu filmlerine hayımdır. Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Kurt Russell, Jean-Claude Van Damme, Sigourney Weaver ve daha niceğini üzerime kürekle atabilirsiniz. İlginçtir ki, bu filmler ne kadar çiğ aksiyon olsa da günümüzde onlara yakışacak aksiyon filmleri nadiren gelir oldu. John Wick serisi ve son dönemde severek izlediğim Nobody (Ne kadar gariptir ki aynı prodüksiyon ekibinin elinden çıkma) dışında aklıma gelen bir yapım yok. İşte böyle zamanlarda oyun dünyası imdadımıza yetişiyor. O dönemin ruhunu yansıtmayı başara-cak diyaloglar içeren, hikayesiyle absürtlüğün tavan yaptığı, çiğ aksiyon içeren oyunlar iyi ki varlar. Onlardan biri de Hunt Down oldu.

Harika bir 16-bit görselliğe sahip olan ve bu sene mobil platformlarda da oyuncularla buluşan Hunt Down, 80li yılların aksiyon temasını ve yumuşak geçişlere sahip Cyberpunk türünü kullanan, oynaması oldukça keyifli bir oyun. Beni bir hayli şaşırttığını da eklemem gerek. Genelde Hunt Down benzeri oyunlar ilk başlarda keyif verse de tekrara düştüğü için bıraktığım çok olmuştur. Ancak Hunt Down, vitesi hiç düşürmüyor.

Hikayemize göre suça boğulmuş bir şehirde, kolluk kuvvetleri artık olaya müdahale etmeye karar verir. Arkalarına mega bir şirketin desteğini alan kolluk kuvvetlerine yardım edecek üç karakter vardır. Bunlardan birini seçerek oyuna dalıyoruz.

Eski bir komando olan Anna Conda; birçok 80li yıllar aksiyon kahramanının tek bir bedende vücut bulmuş hali olan yarı-robot John Sawyer ve elbette bir droid olan Mow Man ile 20 farklı bölüme yayılmış düşmanları pataklamaya girişiyoruz. Bunu yaparken istersek tek başımıza, istersek de aynı ekran üzerinden Co-op olarak arkadaşlarımızla bu eğlenceyi paylaşabiliyoruz ki bana kalırsa, oyunu tek başınıza oynadıktan sonra bir arkadaşla deneyimlemek, oynama sürenizi iki katına çıkaracaktır.

Şehrin dört bölgesini ele geçirmiş, dört farklı çete var. Bir çete arka sokaklarda terör estirirken, bir grup hokey maskelerini takıp metro ağını ele geçirmiş durumda. Her çetenin liderine ulaşmadan önce minik bosslara ağızlarının paraylarını vermeme gerekiyor. Burada bir parantez açmak isterim. Oyunun retro-arcade havasına uygun olacak şekilde, her bir boss savaşını özenle hazırlanmış. Hiçbiri, bir diğerine benzemiyor. Saldırı biçimleri, içinde buldukları ortam gayet güzel ve özgün hazırlanmış. Bunun üzerine yazının giriş kısmında bahsettiğim o şahane 16-bit tasarım girince

demeyin keyfime. Hele bir de oyun için güzel bir Synth müzik ayarlamışlar ki, türün temelini aldığı öğelerle birleşince fazlasıyla keyifli bir oynanabilirlik ortaya çıkıyor.

Hunt Down bu yıl deneyimlediğim en başarılı bağımsız yapımlardan biri oldu. Zaten sosyal mecralardaki puanlamalara ve diğer oyuncuların yorumlarına bakarsanız, oldukça dikkat çektiğini görebilirsiniz. Kendi açımdan hoşuma gitmeyen bir-iki nokta var. Mesela oyunun içerisinde sürekli bir şeyler oluyor. Bir bölgeye girdiğinizde ya da sahne değişirken etraftan polis arabaları ya da helikopterleri gelebiliyor. Tam o cümbüşün içerisinde, sağda solda patlamalar olunca bazen nerede olduğunuzu göremeyebiliyorsunuz. Düşmanlar da sağlam saldırdıkları için tekrar tekrar aynı yerleri oynamak zorunda kalabilirsiniz. Buna ek olarak, bazı bölümler çok kolay hazırlanmışken, bazılarının da çok zor olduğunu söylemem gerek. Mesela ilk bölgedeki final bossu, bir önceki bossa göre daha kolaydı. Bir dengesizlik olduğu doğru.

Tabii bir de bunlara ek olarak oyunda bolca o dönemin sinemasına ve dizilerine de gönderme yer alıyor. Belki bu alana aşına değilseniz, ince göndermeleri ya da Easter Eggleri kaçırabilirsiniz. Bunun dışında şu aralar keyifle oynanacak bir şeyler arıyorsanız Hunt Down aradığınız oyun olabilir. **Özay Şen**

KARAR

ARTI 16-bit tasarımı muazzam.

Müzik tercihleri ve seslendirme.

Göndermeler. Aksiyon hiç durmuyor.

Fiyat-performans oyunu

EKSİ Göndermeler gözden kaçabilir.

Bazen nerede olduğunuzu kaybediyorsunuz. Dengesi şaşan bazı bölümler

Capcom Arcade Stadium

Tek jetonlu günler ne zormuş meğer...

Hiç arcade oyun konsolunda oyun oynamadıysanız, hiç arka arkaya elinizdeki jetonları oyunun sonunu görmek için atmadıysanız ve "tek jeton" kavramından bihabersiniz size anlatacağım müthiş hikayelerim var.

Burayı okuyan ve 35 yaş üstü olan herkes, şu üstte dediğim şeyleri zaten anladı ve çok da nostaljik hissetti, ondan eminim. Şimdi biraz, elimizden geldiğince, bilmeyenlere "arcade" nasıl bir olaydı anlatalım. Ben daha 7-8 yaşındayken evimizin karşısında atari salonu vardı ve size bir şey söyleyeyim, atari salonu yukarıdaki başlığın tamamıydı, hiç internet cafe gibi değildi. Bütünüyle CAPCOM'du hep. Kürşat daha iyi bilir, ben onun peşine takılıp giderdim gün içinde, arada jetonları delip oyuna devam etmek

çin jeton yuvasından içeriye iple sallayanları da görürdük mesela. Benim o güzel dönemlere dair hatırladıklarım bunlar, şimdi düşününce aklıma Final Fight geliyor, yazlıkta sahile inmeden önce yaşlılarımızın gittiği atari salonunu da hatırlıyorum yarım yamalak. Gameboy single player ise o zamanlar, atari salonları MMO idi bizim için gerçek hayatta, bir jeton için neler neler dönüyordu...

Şu aralar mekanlarda bu arcade oyun makinelerine nadiren denk geliyoruz ama Capcom Arcade Stadium hem o dönemi bilenlere hem de duyup vaktiyle deneme fırsatı olamayanlara müthiş bir güzellik yapmış. 1984 yılından 2001 yılına kadar olan Arcade oyunlarını piyasaya sürdü ve indirmesi ücretsiz. Ücretsiz indirme ile size sunulan oyun 1943 – The Battle of Midway. Mağazalar size oyunu üç parça halinde sunuyor; 84-88 yılı arası olanlar ilk paket, 89-92 olanlar ikinci paket ve 92-2001 arası olanlar üçüncü paket. Bundle olarak alırsanız en güzelini yapmış olacaksınız, şimdiden söyleyelim. Bu 32 oyun neler peki? Onu da buralarda bir yerlerde, kutu içinde görebilirsiniz. Hem en çok ses getiren oyunlarla hem de gizli cevher dediğimiz oyunları tekrardan oyuncularla buluşturmayı seçen Capcom, oynanabilirliği devam ettirmek amacıyla top score gibi belli oyunların etkinliklerini belli zamanlarda aktif ediyor. Oyun içi CASPO puanlarıyla kendi seviyenizi yükselttiğiniz gibi konsolların kabin renk değişimi-

leri gibi hediyeler de kazanıyorsunuz. Tek kişilik modda oyunu bitirmeye oynayabilir veya time challenge'da kendi en iyi skorunuzu global anlık skorlar ile karşılaştırabilirsiniz. Oyunun o eski güzel günlerden farkı şunlar; birincisi hamlenizi geri sarılabiliyorsunuz, ikincisi jeton bitmiyor. Bittiği anda, belli challenge'lar hariç, tek bir tuşla sanki jeton atıyormuş gibi devam edebilirsiniz. Bakın yukarıda saydığım oyunları tekrardan oynamak zaten müthiş bir his; o konsolları hatırlayan, hatırlamayan herkesin her köşesine kadar inceleyebilmesi zaten muhteşem. Üzerine Capcom da birçok aktivite ile size isminizi en yüksek skorda; aynen 90lardaki gibi, bu kez global listeye kazanmanıza olanak sağlıyor. 80lerin çocuklarıyla 2000lerin buluşması bence çok nostaljik, bunu kaçırmayın, ama bir yerde de arcade görürseniz yine de gidin, o jetonu atın.

◆ **Ayça Zaman**

KARAR

ARTI Popüler oyunlardan daha az meşhurlara kadar her şey var. Arcade konsol tasarımları başarılı. Online etkinlikler oynanabilirliği artırıyor

EKSİ Single modda oyunu bitirseniz bile puan listelenmiyor. Sınırsız jeton hakkı heyecanı düşürüyor sanki ya, biz böyle alışmadık

88

CAPCOM ARCADE STADIUM OYUN LİSTESİ

1943: The Battle of Midway (1987)
Ghosts 'n Goblins (1985)
Dawn of the Arcade (1984–1988)
Vulgus (1984)
Pirate Ship Higemaru (1984)
1942 (1984)
Commando (1985)
Section Z (1985)
Trojan (1986)
Legendary Wings (1986)
Bionic Commando (1987)
Forgotten Worlds (1988)
Ghouls 'n Ghosts (1988)
Arcade Revolution (1989–1992)
Strider (1989)
Dynasty Wars (1989)
Final Fight (1989)
1941: Counter Attack (1990)
Mercs (1990)
Mega Twins (1990)
Carrier Air Wing (1990)
Street Fighter II (1991)
Captain Commando (1991)
Varth: Operation Thunderstorm (1992)
Arcade Evolution (1992–2001)
Warriors of Fate (1992)
Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting (1992)
Super Street Fighter II Turbo (1994)
Armored Warriors (1994)
Cyberbots: Full Metal Madness (1995)
19XX: The War Against Destiny (1995)
Battle Circuit (1997)
Giga Wing (1999)
1944: The Loop Master (2000)
Progear (2001)





Yapım Toybox Inc. Dağıtım Nintendo Tür Macera Platform Switch Web dcsuperherogirls.nintendo.com

DC Super Hero Girls: Teen Power

Genç oyuncular için genç süper kahramanlar

Maalesef film, çizgi roman, çizgi dizi gibi ürünlerden uyarlanan oyunların kronikleşmiş bir başarısızlık sorunu var. Bunun temelinde yatan durumsa sanıyorum bu tarz ürünlerin kolay kazanç kapısı olarak görülmesi. Ne var ki ilk bakışta böyle birer tuzakmış gibi gözükmesine karşın, ciddi anlamda emek verilmiş, eli yüzü düzgün yapımlar da karşımıza çıkmıyor değil. DC Super Hero Girls: Teen Power da böyle bir yapımdır. Genç oyuncuları hedefleyen yapıma gelin birlikte göz atalım. DC Super Hero Girls, Metropolis lisesine giden, Wonder Woman, Batgirl, Supergirl, Zatanna, Green Lantern, Bumblebee, Harley Quinn gibi karakterlerin başından geçen maceraları konu alıyor. DC evreninden tanıdığımız kızların hemen hepsinin yer aldığı oyunda Batgirl, Supergirl ve Wonder Woman üçlüsüyse başrolü paylaşıyor. Oyunu temelde 2 farklı bölüme ayırmak mümkün. Bunlardan ilki, karakter

terlerimizin kontrolden çıkarak Dünya'yı yok etmeye çalışan otonom robotlarla ve diğer kötülerle mücadele ettiği, gerçek birer süper kahraman olduğu ana bölümler. Bu bölümlerde karakterlerimiz bildiğimiz kostümlerini giyiyor ve çeşitli düşmanların üstesinden kimi zaman tek başlarına, kimi zaman grup halinde gelmeye çalışıyorlar. Bu bölümlerde her bir karakterin kendine has bir oynanışı bulunuyor. Mesela Wonder Woman kalkanını kullanırken, Supergirl lazer gözleri yardımıyla düşmanlarını alt ediyor. Ayrıca her bir bölümde, görevi bitirme süresi, alt edilen düşman sayısı gibi yan görevler bulunuyor. Bu görevleri bitirerek yetenek puanları ve para kazanabiliyoruz. Yetenek puanları ile karakterlerimiz için yeni yetenekler açabileceğimiz gibi, can miktarı gibi temel özelliklerini de yükseltebiliyoruz. Kazandığımız parayla ise alışveriş yapıp karakterlerimize yepyeni, güzel kıyafetler satın alabiliyoruz.

Oyunun diğer kısmı tarafı ise pelerinimiz olmadan süper kahramanlık yaptığımız, birer lise öğrencisi olarak hayatımızı sürdürdüğümüz günlük işler. Bu bölümlerde eve, okula gitmek gibi temel işlerin yanında topluma faydalı bir birey de olmaya çalışıyoruz. Kimi zaman yaşlı bir hanımefendinin karşıdan karşıya geçmesine yardım ediyor, kimi zamansa bir kedinin çaldığı cüzdanı bulmaya çalışıyoruz. Bu bölümler oldukça kısa ve keyifli tasarlan-

mış. Oyuna ciddi anlamda renk kattıklarını ama asla sıkıcı ve monoton olmadıklarını söyleyebilirim. Bu bölümlerin sonunda da yine para kazanıyor ve karakterlerimizin üstüne başına çeki düzen verebiliyoruz. DC Super Hero Girls: Teen Power genel itibarıyla genç oyuncuları hedefleyen bir yapımdır ve bunun gereği olarak çizgi dizide de olduğu gibi oldukça renkli bir Dünya'ya sahip. Bunun yanında seslendirmeler konusunda da oldukça başarılı. Oynanış, görevler, hikaye tümü oldukça basit, anlaşılır ve sade hazırlanmış. Ancak yine aynı sebeple belirli bir yaşın üstündeki kitleye de oldukça basit ve tekdüze gelebilecek bir yapımdır. Eğer kardeşiniz, çocuğunuz, kuzeniniz ya da yaşça küçük herhangi bir oyuncu dostumuz için bir oyun arıyorsanız, DC Super Hero Girls: Teen Power'ı denemekten çekinmeyin. Eğer kendiniz için bir çizgi roman oyunu arıyorsanız Spider-Man, çizgi dizi oyunu arıyorsanız da SpongeBob Squarepants: Battle for Bikini Bottom ya da South Park: Stick of Truth daha iyi birer seçim olacaktır.

◆ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Basit oynanış. Renkli grafikler. Seslendirme
EKSİ Bazen fazla kolay. Yetişkin oyunculara hitap etmiyor

YENİ

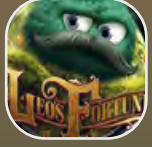
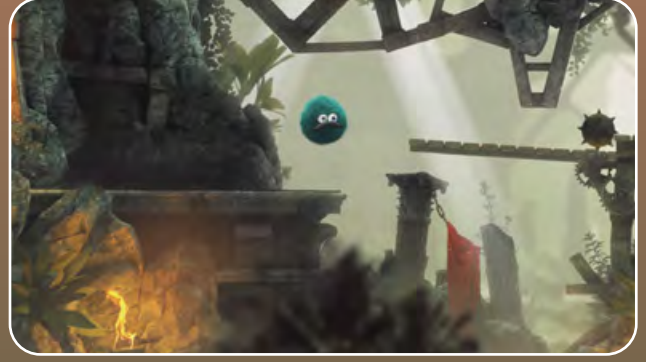
POPULAR SCIENCE ÖZEL SAYISI İLE SATRANÇ USTASI OLUN!



BAYİLERDE

Online satın almak için: www.dergiburda.com





Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, iOS, Android **Fiyat** Apple Arcade ile ücretsiz, Steam (13 TL)

Leo's Fortune ★

Apple Arcade bu güzellikten mahrum kalmamalıydı

Mobil oyun dünyası 5-6 sene öncesi gibi değil. Bilgisayar ya da konsolda oynanabilecek oyunları artık telefon ya da tabletlerde görebiliyoruz ama ben yine de kafa dağıtmak için telefonu elime aldığımda Leo's Fortune gibi olanları tercih ediyorum. Çok ayrıntılı ve büyük oyunları oynamak için ekstra bir çaba sarf etmek gerekiyor. Leo's Fortune, 2014 yılında mobil oyun olarak çıkıp ödüller aldıktan sonra konsol ve bilgisayarlara da gelmiş ve oldukça beğenilmiş bir oyun, Arcade'e

de geldiğini görünce tekrar bir gözden geçirmek istedik. Peki konumuz ne? Pos bıyıklı, tok sesli, yeşil tüy yumağından oluşan Leo, bir sabah uyandığında servetinin çalındığını fark eder ve neler olduğunu anlamak için yollara düşer. Önüne çıkan engelleri bazen büyüyerek, bazen de zıplayarak aşabiliyor ve yapmamız gereken sadece gitmesini istediğimiz yöne dokunmak. Kontrolleri çok basit ve platform oyunlarının olmazsa olmazı, altın toplamak da oyunun bir parçası. Altın topladığım

oyunlara karşı ayrı bir zaafım var. Grafikler ve müzikler çok başarılı. Oyunun zorluk seviyesi ilerledikçe artıyor ama saç baş yolduran bir zorluk değil bu. Leo's Fortune'un en kötü yanı kısa olması, 19 bölüm sadece. Bu tarz oyunlarda başarılıysanız hızlıca bitirebilirsiniz ben çok da iyi olmadığım için hala oynuyorum. Leo's Fortune oldukça eğlenceli bir oyun, bu zamana kadar karşınıza çıkmadıysa ve platform oyunlarını seviyorsanız bir göz atın derim.

◆ **Nevra İlhan**

85



Tür Platform Platform PC, Switch, iOS **Fiyat** Apple Arcade ile ücretsiz, 50\$ (Switch)

World's End Club

Keşke o çok güldüğümüz filmin oyunu olsaydı...

Zero Escape ve Danganronpa serilerinin yaratıcılarından çıkan World's End Club, adından da anlaşılacağı gibi bir meteorun gezegene çarpması sonucu dünyanın sonunun geldiği bir zamanda geçiyor. Kendilerine Go-Getters Club diyen ve hepsi birbirinden renkli karakterlere sahip 11 kişiden oluşan

grup ve bizim yöneteceğimiz Reycho, uzun diyalog ağırlıklı sahnelerden sonra kendilerini bir lunaparkta buluyorlar. Reycho'yu yakalamak istedikleri için sürekli koşmamız gerekiyor ama asansöre binince onu çalıştırmak ya da önünüze çıkan kutuları itmek gibi engellerle de karşılaşıyorsunuz. Oyun

grafikler ve hikâye anlamında çok başarılı olmasına rağmen kontroller açısından aynı şeyi söyleyemiyorum çünkü ne yapılması gerektiğini anlayana kadar iş işten geçmiş oluyor. Ya da şöyle diyeyim, bir mobil oyun için olması gerekenden fazla debelleşiyorsunuz bu kontrollerle. Mobil oyunlarda en dikkat ettiğim özellik, oynanabilirliğin kolay ve akıcı olması ama maalesef bu oyunda hak getire. Aklınızı kullanmanızı gerektirmeyen bulmacalar da bir süre sonra oldukça sıkıcı oluyor. Hikâye ve grafikler bu kadar başarılıyken oynanışın insanı çileden çıkarmasını anlayamıyorum. World's End Club daha çok bilgisayar oyunu için hazırlanmışken son anda mobile çevrilmiş havası verdiği için o bir şeyler eksik ya da olmamış etkisi yaratıyor. Güncellemelerle bu sorunlar çözülebilirse daha oynanabilir bir hale gelebilir çünkü bu haliyle birkaç denemeden sonra maalesef silinecek oyunlar kategorisinde yer alıyor. ◆ **Nevra İlhan**

60





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Pokemon Go -Revisited-

Kendileri sonunda teşrif ettiler...

Pokémon çılgınlığı beş yıl önce başladığında, dünya çapındaki çoğu oyuncunun telefona yapışık olduğu, pokestopun başında yeni arkadaşlıkların başladığı, beraber raidlere girildiği, oynayanların derdi taşıyarı bir süreliğine unuttuğu ve üzerine bir de iki yumurta açacak diye kilometrelerce yürüyerek fit olduğu bir dönem olarak akıllarda kalmıştı. Biz ülkece mobil mağazalara gelmesini bekledik o yıl, oynayanların çoğu da 2016 yazının ortasında bıraktılar malum. Talihsiz bir beş yıl sonunda Niantic iki mağazaya da oyunu çıkardı ve ülkece karantınaların son radesinde sevinecek bir şeyimiz oldu! Aradan geçen beş yılda bizde çok şeyler değiştiği gibi oyunda da ciddi anlamda değişiklikler olmuş.

Niantic son ciddi güncellemelerinden birini pandemi ile gerçekleştirdi. Sokağa çıkmayı, pokemon avlamayı, onları yakalayacak topları kazandığımız pokestopları ziyaret etmemizi ve raidlere girmemiz için civardaki gym'lere gitmemizi ve en basitinden bolca yürümemizi isteyen oyun, pandemiye kan kaybetmemek adına birtakım yenilikler getirdi. Bunlardan biri civardaki pokestop ve gymlerin çaplarının genişletilmesi, eskiden bölgenizde tek pokestop varsa artık 3 tane var mesela. Zaman içinde bunların sayıları da artırılmış, kırsalda gym ve po-

kestop bulamazken ve bu oradaki oyuncular için çok kısır bir içerik sunarken, şu an çevredeki içerik çok fazla! Keza etrafınızda çıkan pokémon sayısı ve çeşidi de devasa.

PvP'ler oyuna renk katıyor, seviye atlama sistemiyle açabileceğiniz hediyelerin sayısı da yüksek.

Raidlerde neler göze çarpıyor peki? Civarda raid'e girebileceğiniz bir gym yoksa hiç endişelenmeyin mesela, artık remote raid pass var; bunu kullanarak, arkadaşlarınızı da uzaktan davet edip raid'lere girebiliyorsunuz. Roket takımından bahsedelim, artık paraşütlerle haritada bitebiliyorlar ve roket radarınızla nerede oldukların görüp kapı şabiliyorsunuz. Karşılığında component'lar, purify edilecek pokémonlar kazanabilirsiniz.

Dönemsel, hafta sonu etkinlikleri oyunu fazlaca zenginleştiriyor, benim en sevdiğim şeylerden biri bu oldu. Geçtiğimiz haftalarda Rocket Takımı liderini radar kullanarak üç kere yendiğinizde verilen süper radarla Giovanni'yi yenme görevi verildi, kazanırsanız Ho-oh'a sahip olabiliyorsunuz. Yıllardır fiziksel ortamlarda düzenlenen Pokémon GO festivali ise bu kez online gerçekleşecek. 2 gün sürecek bu etkinlikte farklı temalar olacak ve nadir pokémonlar belirecek, çok fazla detayı var etkinliğin, web sitesinden erişebilirsiniz. Bunun dışında

pokedex'in detaylandırılması, farklı türlerin gruplandırılması gibi güzel şeyler yapmışlar. Bunun dışında appraise ve mega evolve özelliğine kesinlikle dikkat etmek lazım. Appraise, pokémon'un yakalandığı hava koşulları gibi etkenlerle değişebiliyor ve appraise'ı 3 yıldız, CP'si (combat power) 400 olan bir pokémon, appraise'ı 1, CP'si 700 olana göre savunma, atak ve sağlık puanları konusunda çok daha iyi olabiliyor. AR özelliğine ekleyebileceğim çok detay yok, ben pek kullanmıyorum ama seveni çok. Bir de shiny pokémon'lara denk gelerseniz kenarda tutun, normal pokémon'lardan farklı renkte oluyor (koleksiyoncular selam), lucky pokémonlar ise daha az stardust ile güçlendirilebilir. Trade seçeneği ile de belli bir stardust karşılığı pokémon takası yapabilmek mümkün.

İlerleyen dönemlerdeki etkinliklerde ve güncellemelerde daha anlatılacak çok detay çıkacak ama oyunun 5 yıl boyunca çokça zenginleştiğini söyleyebiliriz. Eminim ki profesyonel oyuncuların menü düzenlemesi, raid sistemi, AR ve PvP'ler konusunda memnuniyetsiz olduğu noktalar elbette vardır ama yıllar sonra buralarda cambazlık yapmadan oynanabildiğini görmek mutlu ediyor. Gym'lerin altında raid yapacak oyuncularınız, yakınınızdaki pokestoplara lure yerleştirenleriniz eksik olmasın. ♦ Ayça Zaman

75



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Count Masters
2. PUBG Mobile
3. Kafa Topu 2
4. Brawl Stars
5. Subway Surfers

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Messiah
3. Plague Inc.
4. Başkanlar
5. Earn to Die 2



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Rescue the Lover
2. Fidget Toys 3D
3. Hair Challenge
4. Prison Escape: Stickman Story
5. Kafa Topu 2

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. Hitman Sniper
4. Earn to Die
5. The Sun Origin



Tür Macera Platform PC, Android Fiyat 18.50 TL

The Longest Road on Earth

Meraklısına hitap eden, stil sahibi bir macera

Yavaşça telefonunuzu elinize alın ve başlat düğmesine tıklayın. Evet, çok nadir ama bir o kadar tatlı aksedilmiş bir yapıyı oynayacağız. Film izler gibi, ama bir o kadar narin ve kırılğan bir oyun. The Longest Road on Earth, Raw Fury ekibince oyuncuların beğenisine sunulmuş bir interaktif simülasyon oyunu.

-Bir oyun oynarken bazen sizi sıkan en büyük etken oyunun çok fazla diyalogu olması olabiliyor, tıpkı Fallout 4 gibi! (Yahu çarpılacağız – Kürşat) Bu yapım ise aksine karakter fokusunu en ön planda tutup son zamanlarda oyunlar içinde kullanılan o diyalogları bir kenara fırlatıyor. Yapım esasen dört adet farklı hayatı konu alıyor. Her konusunda ise farklı bir hayvanı kullanıyorlar. İlk başta tek başına yaşayan bir fareyi, sonra ise bir ayı ve kuşun ve daha fazlasının hayatlarının derinine kadar iniyoruz. Yapım, gördüğümüz ve tattığımız kadarıyla genel bir yaşama, bir o kadar tekdüze olmuş hayatlara dokunuyor. Peki bu sıkıcı ve bir o kadar normal hayatları oynarken oyun seni sıklamı mı? diyenleri duyar gibiyim. Hayır... Bu her ne kadar kişisel olsa da sıkılmıyor. Neden mi? Oyunu tek bir neden bana oynattırılmış olabilir. MÜZİK. SES. Evet, yanlış okumadınız. Oyunda kullanılmış müzikler, arka planda çalan sesler o kadar harika ve sizi hikayeye o denli bağlıyor ki. Sonsuza

kadar bir döngü içerisinde oynayabilirsiniz. Oyun da verdiği temaları öyle güzel kullanıyor ki; hiçbir kelime kullanmadan bizi oradan oraya savuruyor, bir hayat hikayesinden bir başkasına... Karakterleri tanıyıp onların hayatlarına alışıp onlarla sanki bir olmuş gibi devam ediyorsunuz. Bazı karakterleri küçüklüğünden genç adamlığına kadar oynayıp, sanki karşınızdaki sizin bir yansımanız gibi hareket ediyorsunuz bir süre sonra.

Her ne kadar harika ses, müzik ve tasvirde iyi olsalar da bazı çarpıtları kayaları da anmak gerekir. Örneğin, bir süre sonra karakterlerin yavaş hareketleri ve "tekdüze" bir hayatı ele aldığını göstermek için gerçekten bir süre sonra kasıtlı şekilde oyunun tekrarlayıcı olması biraz hayal kırıklığı yarattı. Bir sahnede ne olduğunu anladığımız ama hala sahnenin devam ettiğini görmek çok sıkıcı bir bekleme olabilir, oyunda buna çok rastlıyorsunuz. Bu bekleme bir süre sonra sizi yorabilir.

Nispeten başarılı olan bu yapım oynanması gereken bir listeye eklenmeli. Farklı bir bakış açısı ve tekdüzeligi konu olan yapım, her ne kadar fazla ısrar ile sıkıcılık yönünde sağlam adımlar olsa da müzik, tasarım ve karakter gelişimi olarak çok başarılı.

◆ Şeymanur Özgür

75



Burada ne kadar başarılı olabilecek?

Amazon'un oyun pazarına girmesi ile beraber çok iyi işler çıkartamadığı ortada. Elleri tek koz olarak New World kalmışken, yeni bir MMORPG oyunun yayıncılığını da üstlenmiş durumda. Haberler sayfasında okuduğunuz

gibi, Lost Ark doğu pazarında sevilen ödüllü bir MMORPG ancak batılı oyuncular ne yazık ki oyundan mahrum kalıyordu. Amazon Games ile yayıncılık konusunda anlaşan geliştirici ekip Smilegate RPG, geçtiğimiz ay oyunun Kuzey Ameri-



ka ve Avrupa'ya da geleceğini duyurdu. Smilegate'in doğu pazarının en sevilen FPS oyunlarından biri olan Crossfire'in geliştirici ekibine de sahip olduğunu belirtmekte fayda var.

Oyunun resmi internet sitesi üzerinden betaya kaydolabilirsiniz ancak Steam üzerinden ön siparişlerin de açık olduğunu belirtmek istiyorum. Ön sipariş verdiğiniz zaman da betaya katılma hakkı elde edebiliyorsunuz. Ayrıca fiyatlara göz attığım zaman uygun paketlerin olduğunu görmek sevindirici oldu diyebilirim. 15 farklı sınıfın olduğu oyunda en çok dikkat çeken özelliklerden biri de yetenek sistemi olacak. Denizcilik faaliyetlerinin de yapılacağı oyunun hem solo oynanışa hem de grup halinde oynanışa uygun bir yapıda olduğu iddia ediliyor. Duyurulan bilgilere göre Lost Ark'ı bu yılın Sonbaharında görebileceğiz. Açıkçası Diablo II: Resurrected'in çıkışı bile bu türdeki bir oyuna olan açlığımızı gidecek gibi değil. Lost Ark'ın buralarda çok ciddi bir kitleye hitap edeceği de kesin.

◆ Enes Özdemir



WARFACE

Konsol oyuncularına müjde!

Warface'in çıkış yaptığı dönem getirdiği hype miktarının muazzam olduğunu kaçınız biliyor acaba? Günümüzde sadece belirli bir oyuncu kitlesine sahip olan Warface, çıkış yapmadan önce bu alanda devrim yapması falan bekleniyordu. İşler beklenildiği gibi gitmese bile belirli bir standardı yakalaması sayesinde bugünlere gelebildiğini söyleyebiliriz. Sektörün köklü Free to play MMOFPS oyunlarından olan Warface'den yeni haberler var ancak bu haberlerin, oyunu PlayStation 4, Xbox One veya Nintendo Switch üzerinden oynayan konsol oyuncularını ilgilendirdiğini baştan söylemek faydalı olur.

Eğer farklı konsollarda Warface oynayan arkadaşlarınız varsa artık yukarıda saydığım konsollar Warface için cross platform desteği sunuyor. Yani artık farklı konsollardaki oyuncularla takım olarak ya da rakip olarak oynayabileceksiniz. Ayrıca bu destek iletişim desteği de sunarak arkadaşlarınızla aranızdaki iletişim problemlerini de gidermiş olacak. Çapraz platform özelliği The Sawrm güncellemesi ile beraber bu üç platformda birden yayımlandı. Hala oyunu güncellemediyseniz bir göz atmanızda fayda var. Son olarak My.games yetkilileri cross platform özelliğine PC platformunu teknik kısıtlamalar nedeniyle eklemediklerini belirtti.

◆ Enes Özdemir



ROBLOX

Sen nasıl bir çılgınlıksın öyle...

Oyun dünyasının herhangi bir mecrasında Roblox'dan bahsedildiğini duymanız olabilirsiniz. Roblox'ı ilk duyduğumda yeni bir ürün olduğunu düşünmüştüm ancak

oysa yıllardır devam eden bir hizmet olduğunu görmek bir hayli şaşırttı. The Verge tarafından yayınlanan habere göre ABD'de 16 yaşın altındaki çocukların yarısından

fazlası daha önce Roblox oynamış. Aslında kullanmış kelimesini de kullanabiliriz. Peki nedir bu Roblox? Nasıl ve neden popüler oldu? Roblox üzerinde neler yapabiliriz?

Nedir bu Roblox?

Roblox aslında çok amaçlı bir sistem. Oyun demek istiyorum ancak Roblox bence daha ziyade bir servis, bir sosyal platform. İşlevi ise bildiğimiz sosyal platformlara göre biraz daha farklı. Hem oyun oynayabileceğiniz hem de geliştirici olabileceğiniz bir platform. Oynayabileceğiniz tüm oyunlarda kullanıcılar tarafından hazırlanıyor. Oyuncunun hem üretim hem de tüketime katkı sağlayabiliyor ancak Roblox yeni bir platform değil. İlginç bir şekilde Roblox ilk kez 2006 yılında piyasaya sürülmüş. 2015 yılından sonra popülerleşse de pandemi ile

beraber zirve dönemini yaşıyor.

Roblox, yayınlanan birbirinden farklı oyunlar sayesinde oyuncuların buluşabilecekleri ve sosyal etkinlikler düzenleyebilecekleri bir yapıya da oluşturmuş durumda. Şu anda 20 milyondan fazla oyunun paylaşıldığı biliniyor. Tabii bu oyunların her biri Roblox evreninin görsellerinden oluşuyor.

Futboldan, matematik oyunlarına, araba yarışlarından aksiyon oyunlarına kadar geniş bir yelpazeyi kaplıyorlar.



Nasıl popüler oldu?

Roblox'ın başarısının altında tek bir sebep yatmıyor. Bir kere Roblox üzerinde yapılan bunca oyunu bedava oynayabiliyorsunuz. Oyunların pek çoğu gerçekten de 16 yaş altına hitap edecek, Minecraft jenerasyonunun ilgisini çekecek bir yapıda. Zaten bu yaş aralığında trendler oldukça hızlı yayılıyor. Sadece bu da değil, Roblox oyun yapımına izin verdiği gibi yapılan oyunlar üzerinden kazanç sağlanmasına da izin veriyor. Bazı yapımcıların sadece bir yıl içerisinde 1 milyon dolara yakın kazanç

sağladığı bildiriliyor. Diğer yandan uzun zamandır aktif olan Roblox'un bu denli büyümesinde pandeminin büyük payı olduğu açık. Oyuncuların pek çoğu bu süreçte Roblox'u keşfettiği gibi platformun oyun yapım konusunda sağladığı desteği de daha iyi öğrendiler. Elbette bu popülerite sadece geliştiricilere değil Roblox'ın sahiplerine de yaradı ve şu anda Roblox yatırımlara açık bir şirket konumunda. Dolayısıyla oyuncuların ve yapımcıların yanı sıra yatırımcıların da dikkatini çekiyor.

Hayalindeki oyunu yap!

Roblox üzerinde yapabileceğiniz oyunlar neredeyse hayallerinizle sınırlı. Belirli grafiksel ve teknik kısıtlamalar olsa da neredeyse tüm türlerde oyunlar geliştirmeniz mümkün. İster bir simülasyon oyunu ister bir yarış oyunu, isterse bir spor oyunu yapın. Hatta dilerseniz macera veya aksiyon oyunu da yapabilirsiniz. Ayrıca Roblox üzerinde isteyen herkes oyun yapıyor. Sahip olunan oyun yapım araçlarının kullanımı, arayüzü oldukça rahat. Her yaş kitlesinden geliştiricilere hitap eder düzeyde. Zaten birçok genç geliştiricinin de Roblox kullanmasının sebeplerinden biri de bu.

Özellikle çocukların oyun yapımı hakkında fikir edinmeleri için oldukça elverişli bir sistem sunuyor. Lua programlama dili diğer pek çok yazılım dilinden çok daha basit komutlara ev sahipliği yapıyor. Üstelik Roblox sunucu hizmetleri gibi

konularda da geliştiricilere destek sağlıyor. Ayrıca geliştirici forumları ile bu konuda yeteneklerinizi de geliştirebilirsiniz.



Roblox para birimi

Roblox'ı kullanması ve tüm oyunlarını oynaması tamamen ücretsiz ancak buna rağmen oyun geliştiricilerin ve Roblox'ın kendisinin kazanç sağlayabileceği sistemler mevcut. Oyunlarda oyun içi kozmetikler, kostümler ya da upgradeler gibi içerikler satılabilir. Bu içeriklerin ticareti Robux adında oyun içi geçerli olan bir

para birimi ile sağlanıyor. Robux oyuncular tarafından gerçek para ile satın alınıp oyun içi harcanabiliyor. Bir geliştirici yeterince Robux topladığında ise bunu geliştirici araçları ile bunu gerçek paraya çevirebiliyor. Robux satın alarak Premium kullanıcıların avantajlarına erişebilirsiniz.



Roblox'ın geleceği!

Yükselişi gecikmiş bir platform olabilir ama Roblox ancak şu anda popülerliğinin zirvesinde. Bundan daha fazlası

işin ise hiçbir engel yok. Roblox oyun yapımına merak salan çocuklar ve gençler için çok iyi fikir verebilecek bir

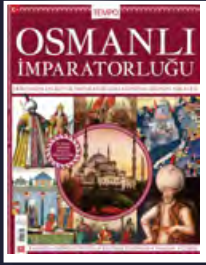
platform. Hatta bence gelecekte belki de eğitim bakanlıklarıyla yapılacak anlaşmalar çerçevesinde çeşitli düzenlemeler de alarak bu yaş gruplarına oyun yapımının nasıl bir süreç olduğu Roblox aracılığı ile öğretiler. Ayrıca bu yaş kitlesinin oynayacağı oyunları da kapsayabilecek bir platform. Çocukunuza oynatmak istediğiniz oyunları kontrollü bir şekilde Roblox üzerinden seçebilirsiniz. Her türde oyun geliştirmek mümkün olsa da geliştirilen oyunların daha çok küçük yaşta oyuncu kitlesine veya genç kitleye hitap ediyor olduğu bir gerçek.

Roblox gelişime açık ve daha da büyümek için potansiyeli olan bir oyun/uygulama. Mobil cihazlar aracılığı ile veya Game Pass ile uygulamaya erişmek mümkün.





En önemli bilimsel gerçekleri ve teorileri bir dakikada kavrayın



Satranç ustası olmak için bilmeniz gereken her şey bu rehberde



Farklı konulara odaklanan kapsamlı özel sayılar



Bayilerde tükenen özel sayıları web sitemizde bulabilirsiniz



Ücretsiz kargo ile kısa sürede kapınıza teslim



Mutlu ve sağlıklı evler için her odada bitkilerin enerjisinden yararlanın

FARKLI İLGİ ALANLARI İÇİN ÖZEL SAYILARIMIZI KEŞFEDİN

Bilim, tarih, astroloji, dekorasyon, yemek, sağlıklı yaşam, otomobil ve çok daha fazlası, benzersiz içerikler ve çarpıcı tasarımlarla özel sayılarımızda



Glütensiz tariflerle hem lezzetli hem de sağlıklı yemekler



WEB SİTEMİZDEN SATIN ALABİLİRSİNİZ



www.dergiburda.com

Dergiler, Özel Sayılar ve Geçmiş Sayılar

TEMMUZ AYINA ÖZEL
%10
İNDİRİM



HALA OYNANIR MI?

KÜRSAT ZAMAN

Evet nihayet, seneler sonra STALKER 2'den ilk görüntüleri gördük ve ilginçtir, sanki oyun çok gecikmeden çıkacakmış gibi bir his var içimizde. Ama seneler önce, ilk STALKER zibilyon kere ertelenirken de öyle hissetmiştik. En iyisi gelin, o günleri şöyle bir yeniden hatırlayalım.

S.T.A.L.K.E.R: SHADOW OF CHERNOBYL

Çıkış Tarihi: Mart 2007
Yapım: GSC Game World
Platform: PC

LEVEL Notu: 93 / Nisan 2007 (#123)

Ah ah, az mı gözledik senin yolunu? 2001 yılında S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost olarak duyurulduğunda (Bu, o noktaları son koyuşum) oldukça dikkat çeken bu yapım yayınlanan onca video, yapılan onca fan pikniği ve verilen onca vaadin ardından 2003 sonunda halen hazır olmadığını bir şeylerin yolunda gitmediğini ilk kez hissetmiştik aslında. GSC Game World kendi dönemi için o kadar özgürlükçü, o kadar devasa, o kadar tutkulu bir oyuna girişmişti ki bir türlü işin içinden çıkamıyordu. Sonunda işler çıkmaza girince devreye THQ girdi ve daha sonra kendisini Metro oyunlarının yapan 4A ekibinden hatırlayacağımız Dean Sharpe'ı işleri yoluna koyması için, cebinde kocaman bir altın makasla beraber GSC Game World ekibine yolladı. Aradan geçen yılda oyunun daha fazla gecikmeden piyasaya çıkabilmesi için hangi özelliklerin iptal edildiği, hangi devrimsel özelliklerden vazgeçildiği, grafiklerin ne kadar kısaldığı konusu oldukça karışık.

Diğer taraftan oyun 2007 yılında çıktığında videolardaki o albeniden uzak olmasına ve bir kamyon bug raporuna rağmen inanılmaz sevildi. Oyunun size sunduğu özgürlük, kendi sıkıntılı ruh halimizin üzerine çevremizde sürekli denk geldiğimiz umutsuz insanlar, birbirinden korkunç mutasyonlar ve Brothers in Arms'a rahmet okutacak derecede bir zorluk. Stalker öyle bir gelmişti ki artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacak gibiydi. Daha sonra Clear Sky ve Call of Pripyat eklentileri piyasaya çıkan oyunun daha da değerlenmesini

sağlayan şey ise bir kez daha mod yapımcıları oldu. Stalker: Lost Alpha ile ilave bir bölüm, Stalker Complete 2009 (2012) ile ise oyunun neredeyse her detayı didik didik edildi, grafiklerine el atıldı ve oyun günümüzde bile keyifle oynanabilecek seviyeye çıkartıldı. GSC Game World şu sıralarda S.T.A.L.K.E.R 2 ile ilgileniyor ve görebildiğimiz kadarıyla ilk oyundaki o bilinmezlik, karanlık ve özgürlük yeni oyunda daha farklı şekilde ele alınacak, büyük ihtimalle de eski oyuna kıyasla detay anlamında çok şey kaybedecek.



AKILDA KALANLAR

Attığını vuramamak

Gearbox'ın Brothers in Arms'ını hatırlar mısınız? Özellikle bir SMG kullanıyorsanız mermiler namludan kedi bıyığı gibi çıkardı hani. Heh, işte Stalker'da o olay çok başka seviyedeydi. Elinizdeki optiğin ne kadar değerli olduğunu, göz gez arpacıkla adam vurmaya çalışırken nalları dikip durduğumuzda anlamıştık. Zaten mermi kısıtlıydı, boşa giden her mermi de sizi ölüme bir adım daha yaklaştırıyordu. Fotoğraftaki gibi PSO-1 optikle modlanmış bir AKM bulabildiyse-niz ne mutlu size.



Onlar nasıl mutasyonlar öyle

Allah'ın gücüne gitme-sin, çok vahim şeyler gördük arkadaşlar. İkinci patlama sadece türlü türlü anomaliler yaratmakla kalmamış, meyve suyunun içindeki tortudan bile canavar yaratacak kadar derinlere nüfuz etmişti. Ne kadar kuytulara girersek, o kadar risk altında kalıyorduk

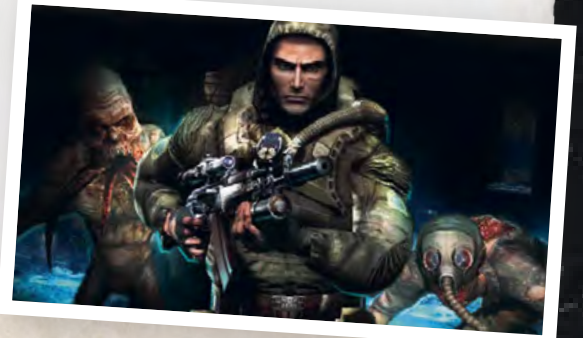


Modlanabilirlik

Tıpkı Grand Prix Legends'ta olduğu gibi Stalker'ı günümüze ulaştıran şey oyun hayranlarının ince işlediği modlar, eklediği yeni silahlar, hikayeler ve geliştirilmiş fizikler oldu. Bugün Moddb üzerinden aklınıza gelebilecek her türlü moda ulaşabilirsiniz ancak önerilerim oyunu baştan aşağı elden geçiren Stalker Complete 2009 (2012) ve oyuna ek bir bölüm ekleyen Lost Alpha.

Ya ikinci bir patlama olsaydı?

Geçtiğimiz yayınlanan muhteşem kısa dizisiyle beraber Chernobyl felaketine hepimiz yakından baktık. Peki, o sızıntı durdurulmasaydı işler ne kadar kötüye gidebilirdi? Belki mutasyona uğramış salatalıklarla veya muhabbet kuşlarıyla cenk etmeyecektik ama Stalker karşımıza etkileyici bir "kıyamet sonrası" senaryosu koymuştu.



UNUTULMAZ AN

"Bir grup serseriden kaçarken bir Duty kampına düşmüştü yolum. Bir şey duydum birden. Gitar sesi mi? Zone'un düşmanca ortamı aklımı oynatmama mı neden oluyordu acaba? Yoo, işte biraz ötede, ateşin başına bağdaş

kurmuş bir Stalker gitar çalıyor. Sessizce yanına çömeldim. Memleketinden bir ezgi çalıyordu belli ki, sözlerini söylemeden. Bir dakika kadar çaldı Gregori. Sonra, durdu. Rusça bilmediğim halde, ne demek istediğini anlamıştım sanki. Yerden bir taş alıp parmakları arasında yuvarladı. Sonra hayattan hiçbir beklentisi kalmamış bir adamın yapacağı gibi, taşı yere attı. O an ilk kez bir oyunda ruhumun ezildiğini hissettim." - Sinan Akkol (LEVEL # 123)

SONUÇ

Stalker günümüzde de mutlaka deneyim edilmesi gereken bir yapım. Her ne kadar grafikleri zayıflasa ve gunfight asla keyifli olmasa da atmosfer ve hikaye için yolunuz mutlaka bu topraklara düşmeli.

Hikaye: 5/5

Teknik: 3/5

Oynanabilirlik: 3/5

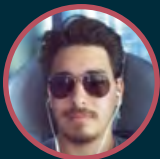
2021 PUANI: 75





geniş soundtrack" ödülünü aldı ve bu kütüphane bir yandan bizi headbang yapmaya sürüklerken bir yandan da akılda kalıcı jazz melodileri ile rahatlatabilecek kadar çeşitli! En önemlisi de tüm bunları bizleri oyundan koparmayarak yapabiliyor olması. Tabii ki bir MMO'nun en önemli unsuru topluluğudur. Bu topluluk hem yeni oyunculara hem başka oyunlardan gelen kıdemli oyunculara misafirperver davrandığı gibi, oyunu geliştiren ekip de bu kocaman ailenin büyümesi için elinden geleni yapıyor. Square Enix gibi büyük bir şirketten böyle şeyler görmek ve çalışanlarını at gibi koşturmadığını bilmek gerçekten sevindirici. Benim için gerçekten dokunaklı anlardan birisi de Masayoshi Soken'nın, seyircilere geçen sene oyunun müziklerine çalışırken kanser olduğunu söylemesi ve onu hayatta tutan şeyin hayranlarından ve destekleyenlerinden gelen sevgi olduğunu belirtmesiydi. Bu cümleden sonra oyunun ana direktörü Naoki Yoshida, seyircilere ona en yakın arkadaşını geri verdiği için binlerce teşekkürle sahnede ağlamaya kapıldı.

Uzun bir pandemi dönemi geçirdik ve bu durum bir süre daha devam edecek gibi gözüküyor. Fakat bu oyun ve topluluğu bana Avustralya'da olan partnerimi neredeyse iki senedir görememenin acısını bir nevi hafifletme şansı verdi. Umarım hepimiz olabildiğince bu dönemi sağlıklı bir şekilde atlattık, hem oyunda hem de hayatta daha iyi vakit geçirebileceğiz.



Ögedayhan Osman Gerçek

Vampire The Masquerade Bloodlines 2 (VTMB 2) ve Blood Hunt haberleri ortalıkta dolaşırken, eski VTM

Bloodlines'dan bahsetmek için daha iyi bir zaman düşünmüyorum. Troika Games'in en iyi oyunu olduğunu düşündüğüm VTMB, aynı zamanda stüdyo-

nun yayınladığı son oyun. VTMB benim şu ana kadar oynamış olduğum en iyi Action-RPG oyunu ve aynı zamanda hayatımda oynadığım en bugli oyunlardan biri diye düşünüyorum. Şimdi size neden her RPG severin VTMB'yi en az bir kere oynaması gerektiğinden bahsedecek, spoiler vermemek için hikayenin detaylarından uzak duracak ve genel hatların üstünden kısa ve öz şekilde geçeceğim. Yeni dönüştürülmüş bir vampir olarak oyuna başlıyoruz. Maalesef bizi dönüştüren vampir seçimini Camarilla'ya bildirmedikleri için bu durum bizi ölüme mahkûm ediyor. Çünkü WOD dünyasında doğaüstü canlıların insanlar tarafından bilinmesi Masquerade ihlaline sebep oluyor. Bunu önlemek isteyen Camarilla bölgelerindeki her vampiri belli kurallar içinde kontrol ediyor. LA Camarilla liderinin politik bir hamlesi ile bizim hayatımızı başlatmaya karar veriyor ve onun altında bir piyon olarak oyuna başlıyoruz. Ana hikaye görevlerinin büyük bir kısmında Prens Lacroix'un (Camarilla lideri) verdiği zoraki

görevleri yapıyoruz. VTMB'yi diğer RPG'lerden farklı kılan bu ana görevlerin ne kadar orijinal olduğu ve karakterlerin gerçekçiliği diye düşünüyorum. Oyun hissiyat olarak bir satranç oyunu üzerine kurulu bir hikayeye sahip; bu hikayede yeni bir vampir olarak biz sadece bir piyonuz. Oyun bunu gizemli mesajlar ile defalarca vurguluyor ve oyundaki karakterimizin asıl amacı bu durum ile nasıl başa çıkabileceğimiz. Oyundaki seçenekleri zor yapan şey, kime güvenebileceğinizi bilmemek ve hangi karakterin ne istediğini çözebilmek... Herhangi bir vampir sizi kullanıyor veya sizi gerçekten önemsiyor olabilir. Bu karakter derinliği yan görevlere de ciddi olarak yansıyor. Oyunda önemli veya önemsiz olan her karakter detaylı ve gerçekçi bir şekilde yazılmış. Bunun üstüne seçimlerinize değişebilen bir son ve şu ana kadar gördüğüm en büyük sürprizlerden biri de oyunun sonunda sizi bekliyor. VTMB'nin hikayesi ne kadar iyi olsa da oyunun bugları da bir o kadar sıkıntılı... 15 dakikada bir oyunun çökmesi, button mash odaklı dövüşme mekaniği ve benim kişisel olarak nefret ettiğim karakter yapımındaki tuğların çalışmaması bunlardan bazıları. Kısacası oyunun vanilla hali neredeyse oynanamaz durumda ama neyse ki bu oyunu kurtaran bir unoffical patch var. Bugların büyük bir kısmını ortadan kaldırıyor ve çıkartılmış içerikleri oyuna yeniden ekleyip oyunu daha oynanabilir hale getiriyor. Hatta bazı bölümlerde balance sıkıntısından kurtulmamız için kısa yol ekliyor. Eğer oyunu Unofficial Patch olamadan oynadıysanız bir de böyle denemenizi öneririm. Eğer daha önce VTMB'ye bir şans vermediyseniz, yeni oyunlarını oynamadan önce denemenizi şiddetle tavsiye ederim. Bu oyun resmen buglar altında gizlenmiş bir şaheser!





LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*

VÜCUDUNUZ NASIL ÇALIŞIR? DERGİSİ HEDİYE!



**ÜCRETSİZ KARGO İLE
ADRESİNİZE TESLİM!**



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dergiburda.com

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

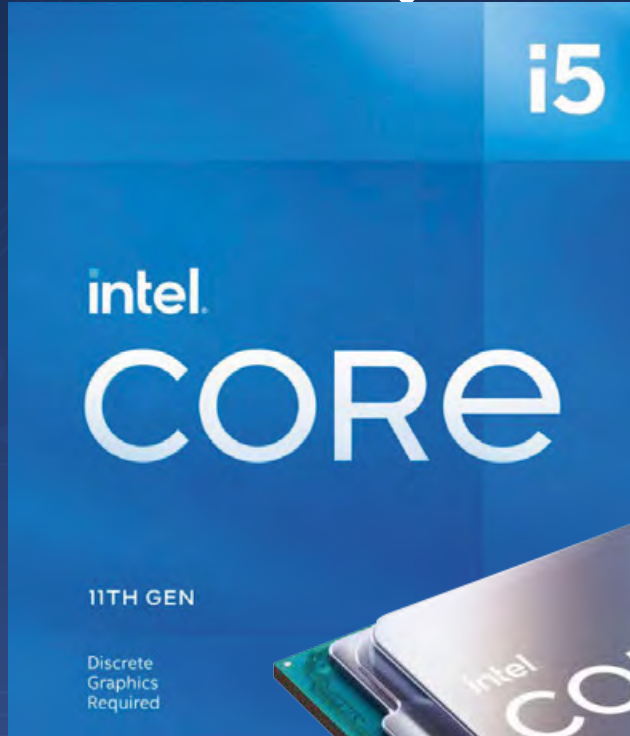


INTEL

Core i5 11400F

Intel'in yeni fiyat/performans canavarı ile tanışma vakti

Sayfa
93



DONANIM

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



Palit GeForce RTX 3080 Gaming Pro OC

Mükemmel oyun deneyimi!

RTX 3080 Gaming Pro OC ekran kartı, kuşkusuz referans tasarım kadar kallavi bir kart. Anakart üzerinde çift slot kaplayan ekran kartı, 285 mm uzunluğuyla da bir hayli yer tutuyor. Bu boyutlara dikkat etmeniz önemli. Eğer kasanız bizim gibi kompakt ise, içeride birtakım yer değişikliği yapmanız gerekecek.

3 fanlı bir yapıda tasarlanan Palit GamingPro OC, fanları metal plaka arkasına almış. Ayrıca arka plaka da 3'üncü fandan daha iyi hava akışı sağlamak adına kenarından deliklerle bezenmiş. Kart, bir çift geleneksel 8 pinli PCIe güç girişi içeriyor. SLI desteğine baktığımızda ise bu bölümün kapalı olduğunu görüyoruz. RTX 3080, SLI desteğine sahip değil. SLI yapmak istiyorsanız RTX 3090'a bakmanız gerekecek. Palit GeForce RTX 3080 GamingPro OC ekran kartı, NVIDIA'nın RTX 3080 referans tasarımına kıyasla hız aşırıya uğramış bir model. Ancak bu konuda çok fazla bir fark yaratmıyor demek doğru olacak, 2 kat arasındaki kozmetik fark daha büyük. Yani performans bakımından arada çok fark yok.

Standart saat hızı 1440 MHz olan ekran kartının tavan frekansı ise 1740 MHz. Taban frekansta referans tasarımla aynı frekans değerine sahip olan RTX 3080 GamingPro OC, artırılmış saat hızına ise sadece 30 MHz fark yaratıyor. Yani dediğimiz gibi referans tasarımdan çok yüksek bir fark yaratmıyor hız aşırıtma noktasında. Kart, 10 GB kapasiteli GDDR6X belleklerden güç sağlıyor ve 320-bit bellek veri yoluna sahip. Bu arada diğer önemli güncellemeler kartın Tensör ve RT çekirdeklerine ilişkin oluyor. RTX 3080'de 2. nesil ışın izleme çekirdekleri

kullanılırken, tensör çekirdekleri de 3'üncü nesil olarak karşımıza çıkıyor. Tensör çekirdeklerinden ise, NVIDIA'nın bir diğer teknolojisi olan DLSS'te yararlanıyoruz.

RTX 3080, minimum güç tüketiminde orta sıralara yerleşiyor. Sistem boşayken 10W güç çeken RTX 3080, tam yük altında çalıştığında ise 330W civarına ulaşarak liste başına yükseliyor. Bu anlamda bu ekran kartını, Core i9-11900K ile beraber çalıştırmayı düşünüyorsanız, iyi bir güç kaynağı almanız gerekiyor. Sıcaklık noktasında ise nispeten serin çalışan bir kart oluyor RTX 3080. Minimum ısı değerinde 30 derecelerde seyreden ekran kartı, tam yük altında çalıştığında da ise listenin en serin çalışan ekran kartlarından biri konumunda. RX 5700 XT neredeyse 90 derecelere erişirken, RTX 3080, RTX 2080'lerden de serin çalışarak 70 derecelerde dolaşıyor.

Oyun tarafına baktığımızdaysa, RTX 3080'i elbette beklendiği gibi liste başında görüyoruz. Kullandığımız süre içinde pek çok oyunda değerlendirme fırsatımız oldu kartı. Oynadığımız oyunlar arasında Metro Exodus, Total War, GTA V, Horizon Zero Dawn, Red Dead Redemption 2 ve Assassin's Creed Odyssey oldu. Full HD, 2K ve 4K çözünürlüklerde RTX açık ve kapalı şekilde değerlendirdiğimiz kartı ayrıca sentetik testler olan FireStrike, TimeSpy ve Port Royal senaryolarında da koşturduk. Şimdi tüm bu sonuçları yine tablolar halinde bir arada görelim.

Evet, test sonuçlarını da gördük ve incelemenin sonuna geldik. Sonuç olarak kuşkusuz RTX 3080 çok başarılı bir kart olmuş. Eğer 4K çözünürlüğünde oyun oynamak gibi bir hedefiniz

varsa, şu an piyasadaki hemen her oyunu 60 fps'te veya çok yakın bir değerinde maksimum grafik detaylarıyla oynayabilirsiniz. Ufuktaki yeni oyunlarda da benzeri bir performans elde edeceğinizi düşünüyoruz. Öte yandan kartın diğer yetenekleri de önemli ve iş yapacaklar için de gayet ideal bir performans canavarı olduğunu söyleyebiliriz.

Sonuç olarak 10 serisi NVIDIA ekran kartlarından birine sahipseniz, Palit RTX 3080 GamingPro OC güzel bir güncelleme olacaktır. Ancak elbette piyasada bulabilirsiniz. Şu an bu kart da diğer çok sayıda ekran kartı gibi piyasada ana mağazalarda yok. Bazı web kaynaklarında bulursanız da fiyatı 30 bin TL'nin üzerine çıkmış durumda. O anlamda beklemek en doğrusu olacak diyelim ve incelememizi noktalayalım. Evet, buraya kadar izlediğiniz için teşekkürler. Eğer sorularınız varsa muhakkak yazın, cevaplamaya çalışacağım. Kanala abone olarak destek olabilirsiniz. Bir sonraki videomuzda görüşmek üzere, hoşça kalın. **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI RTX 2080/2080 Ti'ye göre büyük performans artışı. 60 FPS 4K oyun performansı. Sessiz ve etkili soğutma. 0dB fan özelliği. 2. nesil donanım hızlandırmalı ışın izleme. DLSS geliştirildi. PCI-Express 4.0. Yeni GeForce Özellikleri: Reflex, Broadcast, G-SYNC 360 ve RTX-IO

EKSİ Referans tasarım kıyasla çok az hız aşırıtma yapılmış. Erişilmesi güç fiyatı



Intel Core i5-11400F ✦

Orta sınıfta roller değişiyor

Intel'in 11. nesil işlemcileri geçtiğimiz günlerde birbiri ardına piyasaya çıkmaya başladı bildiğiniz gibi. Bu sayfalarda konuk ettiğimiz i5-11600K'nın ardından sıradaki konuğumuz Intel'in kağıt üstünde Ryzen 5-5600X, pratikte ise Ryzen 5-3600'e karşı konumlandığı i5-11400F.

6 çekirdek ve 12 izlekli olan Rocket Lake kodlu işlemci 2.60Ghz hızda çalışıyor ve Turbo Boost 2.0 ile 4.40Ghz görebiliyor. Halen 14nm litografisine göre üretilen i5-11400F belki 5600X ile direkt olarak rekabet edemiyor ancak hatırlatmakta fayda var, aralarındaki fiyat farkı (1750 TL – 2800 TL) çok fazla. Bu tablonun size bir şeyleri hatırlattığının farkındayım. Intel'in son derece beğendiğimiz 11400F'i çok daha uygun bir fiyatla konumlandırması geçmişte AMD'nin uyguladığı stratejilere benzemiyor değil. Üstelik fiyat anlamında kendisine yakın olan Ryzen 5 3600'den daha performanslı bir işlemci var karşımızda, bu da onu giriş/orta seviyede performans seçimi olma konusunda ciddi avantajlı hale getiren bir özellik. Core i5'in giriş modeli iki farklı modelle piyasaya çıktı. Bu sayfalarda incelediğimiz i5-11400F'in normal 11400'den farkı bünyesinde onboard bir grafik işlemcisi

bulundurması. Eğer ekran kartınızı masaüstünde yormak istemiyorsanız bu basit işleri Intel UHD 730'a devretmek isteyebilirsiniz zira arada pek de önemli bir fiyat farkı yok. İşlemcinin 65W TDP değeriyle geldiğini de ekleyelim. 11400F stok fanla yük altındayken biraz sıcak çalışan bir işlemci ancak değerler standartlar dahilinde. Red Dead Redemption 2'de yük altındayken 82 derece gördük ki hiç fena sayılmaz. İşlemciler çarpan kilitle olduğundan overlock beklentiniz varsa K serisine yönelmenizi öneriyoruz.

Intel'in 11. nesil işlemcileriyle beraber sunduğu iki önemli bonus var. Birincisi PCI 4.0 desteği, diğeri ise şimdiye kadar sadece Z serisi anakartlara nasip olan RAM overclocking özelliği. Testlere geçmeden önce test sistemimizin MSI MAG B560M Tomahawk Wifi, 32GB XPG Spectrix D50 3600Mhz DDR4 RAM ve GeForce RTX 2060 ekran kartından oluştuğunu, depolama alanı olarak ise WD Black SN750 ve WD Black AN1500 kullandığımızı belirtelim.

Cinebench R20 1T testinde 11400F 533 puan alırken, R20 çoklu çekirdek testinde 3921 puana ulaştı. Bu değerler 5600X'in gerisindeyken 3600X'e neredeyse denk, i5-10600K'dan ise daha iyi. Denediğimiz

oyunlardan Red Dead Redemption 2'de Ultra ayarlarda sistemi sonuna kadar zorladık ve i5-11400F beklenmedik ölçüde başarılı bir performans gösterdi. Bir bilgisayarın görebileceği en ciddi sistem canavarı olan bu oyunda RTX 2060 gibi orta sınıf bir kart kullanmamıza rağmen 50fps'e yakın değerler elde etmeyi başardık. Microsoft Flight Simulator'de de yine en üst seviye detaylar ve trafikte 30fps'in üzerinde kalmayı başardık. Yani 11400F oyunlarda beğenimizi kazanmayı başardı.

Sonuç olarak karşımızda oldukça başarılı, fiyatıyla ve performansıyla ciddi bir alternatif olarak duruyor i5-11400F. Üstelik onboard ekran kartına ihtiyaç duymuyorsanız bu fiyatı biraz daha indirirseniz mümkün. 1720 TL civarındaki fiyatıyla yeni sistem toplayan oyuncular için ciddi bir alternatif olacaktır.

✦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI PCI-Express 4.0, 65W TDP, fiyat performans oranı çok yüksek, Intel UHD 730 tümleşik ekran çipi, Memory overlocking desteği

EKSİ Biraz sıcak çalışıyor

90



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

MSI MAG B560M Mortar WIFI

Intel 11.nesil işlemciler için ideal yol arkadaşı

Bilgisayar parçaları söz konusu olduğunda hiç olmadığı kadar zor dönemler yaşıyoruz. Döviz, ek vergiler, miningcilerin piyasayı mahvetmesi falan derken, bir oyun bilgisayarı toplamak her zamankinden fazla zor. Haliyle, hem performanslı hem de uygun fiyatlı ürünler her zamankinden fazla önem taşıyor. MSI'in 11.nesil işlemcilerle şahane bir uyum yakalayan M-ATX formundaki modeli B560M Mortar WIFI da böyle bir ürün. Ürünün ne kadar donanımlı olduğuna daha sonra tekrar geleceğiz ama dilerseniz tasarımla başlayalım. ATX formundaki ürün oyuncuların çok sevdiği kırmızı, yeşil, turuncu gibi renklerden uzakta, gri ve ciddi bir tasarımı tercih etmiş. Mosfetlerin üzerinde son derece irice soğutma panelleri var. 7W/mK değerindeki bu termal padler soğutma konusunda oldukça iddialı. Ayrıca M.2 SSD disklerinin de koruma altında zira M.2 Shield Frozr adında bir soğutma panelleri de kendilerinin serin tutulmasına yardımcı oluyor. M560M MORTAR, Intel'in 10. ve 11.nesil LGA 1200 Core işlemcilerini destekleyen

bir ürün ve 5066Mhz'e kadar DDR4 RAM desteği sunabiliyor. Üründe çift kanal desteği ve 128GB'a kadar destek sunan dört adet DDR slotu bulunmakta. İlave olarak üç slot M.2 SSD desteği de böyle uygun fiyatlı bir ürün için son derece büyük bir artı. Bellek hız aşırıtma ve XMP desteğiyle gelen B560 chipsetlerin böyle donanımlı ve erişilebilir bir anakartla birleşiminden son derece memnun kaldığımızı belirtmeliyim. B560M MORTAR'da Intel'in WiFi 6E AX210 çözümü ile Realtek'in RTL8125B 2.5Gbps LAN kontrolcüsü iyi bir takım oluşturmuş. Bu da rekabetçi oyuncular için iyi haber. Kullanılan onboard ses çözümü ise Realtek ALC897 ve yeterli performansı sunuyor. Üründe 11.nesil Intel işlemci kullanıyorsanız PCI-Express 4.0 x16 slotu bunu destekliyor, hemen altındaki slot ise PCI-Express 3.0 x16. Eğer 10.nesil işlemci kullanıyorsanız slotlar PCI Express 3.0 x16 desteği sunmakta. Ayrıca Lightning Gen 4 SSD desteği de bir diğer artı. Arka panele gelirse, bu küçük anakart son

derece zengin bağlantı seçeneklerine sahip. Bir adet USB 3.2 Gen 2x2 Type-C portu, üç adet USB 3.2 1.5Gbps Type-A portu, dört adet USB 2.0 Type-A portu, optik çıkış, HDMI ve DisplayPort yuvaları arka panelde sizleri bekliyor. B560M'nin özellikleri bunlarla sınırlı değil. Altı katmanlı ve dayanıklı bir PCB, PCI-Express 4.0 x16 slotu için çelik kaplama, su soğutma çözümleri için geliştirilmiş fan kontrolü ve Core Boost teknolojisi gibi bir sürü yan destekle gelen ürünün fiyatı 1930 TL civarında. Bu da kendisini piyasanın en iyilerinden birisi haline getiriyor.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Uygun fiyat, başarılı donanım, Type-C slotu, PCI 4.0 desteği, 5066Mhz'e kadar DDR4 desteği, kompakt tasarım
EKSİ RGB aydınlatma arayanlar için uygun değil

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



ASUS ROG Maximus XIII Hero

Üst seviye performans & donanım

ROG Maximus XIII Hero, gerçekten özel bir anakart. Daha kutudan çıkarttığınız an bunu hissettiren anakart, ATX form faktöründe bir yapıya sahip pek tabii ve biraz da ağırca bir model. Asus'un Z590 ürün grubunda çok sayıda model var ve eğer sıvı soğutmalı ve beyaz renkli kaplamalarıyla ROG Maximus XIII Extreme Glacial'ı saymazsak, Maximus XIII Hero'nun da oldukça şık bir model olduğunu söyleyebiliriz.

Geniş soğutma bloklarıyla dikkat çeken kart, VRM ve yonga seti için büyükçe bir soğutma bloğuna yer veriyor. Öte yandan ısıyı kritik bileşenlerden uzak tutmak için M.2 yuvalarında da arka plaka bloklarına yer verilirken, işlemci güç besleme yuvalarına bile dikkatle baktığınızda, bunların da metal kaplamalı olarak yer aldığını görebiliyorsunuz.

Bu arada kartın kutu içeriğinde de aradığınız her şeyi bulabilmeniz mümkün. Etiketlerden SATA kablolarına, aydınlatma için RGB bağlantı kablolarından Wi-Fi antenine ve hatta güç kaynağı anakart konektör adaptörüne kadar her şey var. Ekran kartı tutacağına, braketine yer verilmiş olması da hayli sevindirici.

Kartın RGB desenleri de kasanın ışıklandırmasına destek verici şekilde. ROG gözü ve soğutma blokları üzerinde yer alan RGB ışıklandırma, Aura Sync yazılımı ile kolayca kontrol edilebiliyor. Elimizdeki kart Z590 yonga setine sahip işlemcileri destekliyor ve tabii ki bu kartın ana konusu 11. Nesil Intel Core işlemciler. Ancak 10. Nesil Intel Core işlemciler ve Pentium Gold ile Celeron desteğine sahip olduğunu da söyleyelim.

LGA1200 soket yapısını benimseyen anakartın üzerinde 4 adet DDR4 RAM bloğunun totalde 128 GB'a kadar destek verdiğini görüyoruz. Hız aşırma altında 5333 MHz'e kadar frekans

desteği de sağlıyor. Bellek yuvaları için ASUS OptiMem III desteği de işinizi bir hayli kolaylaştıracaktır.

Yine bu anakartta M.2 bellekleri de 4'lenmiş. 4 adet M.2 yuvası var ve bunlar soğutma blokları altında yer alıyor. Bu anakartın güzel taraflarından biri, PCIe 4.0 desteğine sahip olması. Bu M.2 slotlarından 2'si PCIe 4.0'ı destekliyor. Elbette bundan yararlanabilmeniz için bu anakarta takacağınız işlemcinin de PCIe 4.0 desteğine sahip olması gerekmektedir. Yine anakart üzerindeki ekran kartı yuvalarından 2'sinin PCIe 4.0 destekli olduğunu da söyleyelim.

Kartın bağlantı seçenekleri gerçekten göz doldürücü. İç yüzünde olduğu gibi arka bölümde de tam anlamıyla şenlik var. Burada 2 adet 2.5Gb Ethernet portunun yer aldığını görüyoruz. Wi-Fi tarafında da Wi-Fi 6E desteğine yer verilmiş durumda. Anakart Wi-Fi antenini de kutsusunda getiriyor.

Arka bağlantılar arasında tam 6 adet USB 3.2 portu, 2 adet USB 2.0 portu yer alırken, ayrıca 2 adet USB Type-C bağlantısı da burada mevcut. Bu USB Type-C portları aynı zamanda Thunderbolt 4 desteği içeriyor. Bu bölümde ayrıca HDMI 2.0 ve ses girişlerini de görebiliyoruz. ROG Maximus XIII Hero'nun BIOS'u da önceki nesil Z490 tabanlı anakartlarda bulunanlarla aynı görünüyor. Aynı tasarım çizgisi korunurken, ayarlanabilir tüm seçenekler de elimizin altında. Eğer BIOS konusunda daha fazla detay arıyorsanız Gelişmiş Mod sizleri bekliyor, aksi halde normal modda da basit seçenekleri kontrol edebilirsiniz. BIOS her zamanki gibi oldukça kullanıcı dostu olmuş. Yazılım tarafında, Asus'un yine çeşitli işlevler için tasarladığı birkaç uygulamasına daha yer verdiği görüyoruz. Bunlardan biri RGB aydınlatma kontrolü sağlayan Asus Sync olurken, sistem

izleme, hız aşırma, ses ve daha fazlası yer alıyor. Bunlara bakmanızda fayda olacak. Dual Intelligent Processors 5, AI Suite ile kolay hız aşırma kılavuzu, soğutma yöntemleri, Armoury Crate ve internet bağlantısını optimize eden GameFirst gibi yazılımlara göz atmanız önemli. Evet, Asus ROG Maximus XIII Hero pek çok yönüyle gerçekten başarılı bir anakart olmuş. Birinci sınıf parçalara sahip olan ve üst düzey görünümünden sağlam güç dağıtımına, 4 adet M.2 soketinden birinci sınıf ses çözümüne, PCIe 4.0 desteğinden Thunderbolt 4 destekli USB yuvalarına ve tüm bunlar neticesinde sağladığı performanstan çok yönlü kullanımına kadar pek çok artısı var.

Dediğimiz gibi LGA1200 soket yapısı ve Intel Z590 yonga seti sahibi olan bu anakart, 11'inci nesil Intel Core işlemciler için olduğu gibi, 10'uncu nesil Intel Core işlemciler için de destek veriyor. 90 Amper düzeyinde 14+2 faz güç beslemesi, ProCool II güç bağlantısı, geniş VRM soğutma blokları ve entegre alüminyum giriş çıkış koruması ile olduğu kadar, M.2 soğutma blokları ve malzeme kalitesiyle gerçekten de fazlasıyla güzel bir model olmuş. Fiyatı ise başta da söylediğimiz gibi 5000 TL dolaylarında. Eğer Intel tabanlı iyi bir sistem toplayacaksanız rahatlıkla tavsiye edebiliriz.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Yüksek kaliteli bileşenler. PCIe 4.0 desteği. Yüksek performans. 4 adet M.2 desteği. 10 USB port, 2 Thunderbolt 4. Birinci sınıf ses çözümü. Çift 2.5 Gb Ethernet & Wi-Fi 6E

EKSİ Yüksek fiyat

91

LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Razer Huntsman V2 Analog

Bildiğiniz Tüm Klavyeleri Unutun

Razer, Huntsman V2 Analog ile beraber önemli bir değişiklik yapıyor. Gamepad işlevini klavyeye getiren Razer, bunu öyle güzel şekilde halletmiş ki gerçekten takdire şayan. Oyun konsollarından aşına olduğumuz gamepad analog ve PlayStation 5'teki DualSense benzeri tetik yapısını klavye tuşlarına yediren Razer, belki bu alanda ilk değil, fakat belki de ilk defa bu kadar işlevsel şekilde karşımıza çıkartıyor. Buraya kadar söylediklerimizden dolayı kafanız biraz karışmış olabilir. Şimdi Huntsman V2 Analog' u biraz daha detaylandıralım ve Razer' ın bu klavyesiyle tam olarak ne yaptığını anlayalım. Razer, Huntsman' den bahsetmeden önce analog tuşların ne anlama geldiğini anlayalım. Konsollardaki kontrol cihazlarının hassasiyeti malum. Analog çubuğu yarım ittiğinizde karakteriniz adım adım yürürken, ileriye doğru tam ittiğinizde ise adımlarını hızlandırıyor. Bunun karşılığını PC' de ise yürüme ya da koşma şeklinde görüyoruz ve genellikle de karakterimizi koşturmak için Shift gibi ek bir tuşa daha basarak kombinliyoruz. Fakat analog klavye ile beraber her bir tuşun aktivasyon aralığı ayarlanabiliyor ve kontrol gradyanı simüle edilebiliyor. Böylece tuşa yarım bastığınızda ya da tam bastığınızda karakterin farklı eylemler gerçekleştirmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu yaklaşımı klavyeye ilk uygulayan şirket ise Razer değil. Daha önce Wooting isimli bir kickstarter projesi, Wooting One adında bir klavyede bunu uygulamış, sonrasında da proje tutunca, Wooting Two adındaki analog klavyesini piyasaya sürmüştü. Bu klavye her ne kadar yoğun ilgi görsede, kuşkusuz dünyanın her bölgesinde duyulmadı. Razer ise şimdi bunu tüm dünyaya taşıyor.

Huntsman V2 Analog' ta yer alan her bir tuşun aktivasyon noktasını ayarlayabiliyorsunuz. Razer Synapse yazılımı üzerinden ayarlayabileceğiniz bu aktivasyon noktasını, 1.5 ila 3.6 mm arasında değiştirebiliyorsunuz. Yani tuşa 1.5 mm kadar hafif bastığınızda farklı bir işlev, 3.6 mm kadar tam bastığınızda ise farklı bir işlev yerine getiriliyor ve bu sayede daha sezgisel bir kullanım sağlanıyor. Mesela Call of Duty: Black Ops Cold War oynuyorken tuşa yarım basarak karakterin hafif eğilmesini, tam basarak ise tamamen çömelmesini sağlayabiliyorsunuz. Elbette buna ilk etapta alışması zaman alabilir. Ancak kısa sürede hallededeceksiniz. Ve pek tabii ki tüm ayarlamaları Razer Synapse yazılımı üzerinden yapıldığının da altını tekrar çizelim. Komutları oyun bazında yazılım üzerinden oluşturacaksınız. Klavyedeki bir diğer önemli özellik ise Dual-Step Actuation olarak da isimlendirilen Çift Adımlı Atlama Noktası. Bu özellikle bir tuşa vuruşu, 2 farklı atlama noktasına atanmış farklı işlevleri etkinleştirebiliyor. Yani mesela oyunda elinizdeki el bombasının pimini çekip, tuşa biraz daha bastığınızda fırlatabiliyorsunuz. Razer Analog Optik anahtarların kullanıldığı klavyede gecikme süresi ise 2.7 ms kadar. Yani herhangi bir insan tarafından hissedilmeyecek ölçüde bir gecikme süresine sahip. Doğrusal anahtarların hareket mesafesini az önce de anlattığımız gibi 1.5 mm ile 3.6 mm arasında ayarlayabiliyorsunuz, ancak tuşların varsayılan olarak 2 mm' de çalıştığını da söyleyelim. Klavyede konfor için manyetik yapıda fazlasıyla rahat bir bilek desteği mevcut. Klavyenin kenarlarındaki RGB şeritler bu manyetik bilek desteğinin kenarlarında yoluna devam ediyor

ve böylece bir arada ortaya çok güzel bir görüntü çıkmasını sağlıyor. Işıklandırılmalı yapının, klavyenin sol kenarındaki USB portuna kadar indirgenmiş olması, Razer' ın detaylara ne kadar önem verdiğinin bir kanıtı.

Bu arada klavyenin 2 metrelik örgü kablosu üzerinde biri USB Type-A diğeri ise USB-C konektörü yer alıyor. Klavye üzerindeki USB bağlantısını kullanmak istiyorsanız ikisini de bağlamanız gerekiyor. Eğer bilgisayarınızda USB-C portu yoksa kutu içeriğindeki dönüştürücü adaptörü kullanabilirsiniz.

Açıkçası kullandığımız süre içinde Huntsman V2 Analog' dan fazlasıyla memnun kaldık. Analog hissiyatını getirmesi en önemli noktası olurken, kuşkusuz bu özelliğiyle oyunculara farklı bir deneyim yaşatacaktır. Öte yandan klavyenin yazım kalitesi de üst seviyede.

Peki, Razer Huntsman V2 Analog fiyatı ne kadar? Tahmin edebileceğiniz gibi birazcık pahalı. Şu an yurt dışı fiyatı 250 dolar olan klavyenin fiyatı ülkemize 2400 TL civarına geliyor ki, bu da yüksek bir fiyat. Bu anlamda sahip olduğu özellikleriyle heyecan yaratan, ancak fiyatıyla kimilerinin uzaktan bakmakla yetineceği bir model olduğu da aşikar. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Oyuna renk getiren kullanım. Optik anahtarlar ile ince ayarlı kontrol. Makro programlanabilir tuşlar. Ergonomi ve yazım kalitesi RGB ışıklandırma. Konforlu bilek desteği. USB 3.0 geçişi.

EKSİ Enter tuşu çok küçük. Erişilmesi zor fiyat.



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
99

KINGS OF CONVENIENCE

Erlend Oye ve Eirik Glambek Boe tam 12 aradan sonra,
huzur dolu şarkılarla geri döndü.

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

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

ANIME

LORD OF THE RINGS:
WAR OF THE ROHIRRIM

Yüzüklerin Efendisi serisini izleyip/ okuyup beğenmeyen var mı? Bu soruya "beğenmedim" diyecek birisi olduğunu düşünmüyorum. (Maalesef ki var. Baş harfi Nurettin Tan -Emre) Amazon'un Yüzüklerin Efendisi dizisi, sırf bu yüzden çok sayıda kişiyi heyecanlandırmıştı lakin bekle Allah bekle dizinin ne zaman geleceği hala belli olmamışken, Warner Bros'tan güzel bir haber geldi. Yüzüklerin Efendisi anime filmi ile beyaz perdeye dönüyor. The War of the Rohirrim, güçlü Rohan Kralı Helm Hammerhand'e ve Orta Dünya'nın LOTR'a girmesine yardımcı olan efsanevi bir savaşa odaklanacak. Yani Miğfer Dibi'nin arkasındaki kanlı destan gözler önüne serilecek. LOTR serisi ile bağlantılı olacak bu anime üçüncü çağda, LOTR'den 250 yıl öncesinde geçiyor. Hemen belirtmeliyim,

Amazon'un LOTR dizisi ikinci çağda geçiyor ve bu olaylar ile bağlantısı olmayacak. Animenin yönetmen koltuğunda daha çok Ghost in the Shell anime filmiyle bilinen Kenji Kamiyama yer alacak.

Bu arada bu film, Yüzüklerin Efendisinin ilk animasyon filmi olmayacak. Daha önce 1977'de The Hobbit, 1978'de The Lord of the Rings, 1980'de The Return of the King olmak üzere üç animasyon film yapılmıştı. ♦ **Olca Karasoy Moral**



Dizi

LOKI

Marvel Sinematik Evreni, Disney+ ile genişlemeye devam ediyor. The Falcon and The Winter Soldier ve WandaVision'dan sonra Disney Plus'ın üçüncü Marvel dizisi olan Loki, altı bölümden oluşan bir mini dizi. En sevilen süper kötülerden olan Loki bu sefer zamana karşı savaşıyor ve macerasında ona Mobius (Owen Wilson) eşlik ediyor. Avengers: Endgame'de Loki'nin Avengers tarafından yakalanması ile başlayan dizide Loki Tesseract'ı çalar ve kaçarak zamanın

normal kabul edilen akışını değiştirir. Zaman Varyans Otoritesi olarak bilinen TVA adlı bir kuruluş tarafından yakalanır. Bu kuruluş insanların belirlenmiş zaman çizgisinde kalmasını sağlamakla sorumludur ve zamanla oynayanların peşine düşmektedir. Loki zaman çizelgesi ile uğraşan bir varyant olunca TVA peşine düşmüştür. Ancak TVA dedektiflerinden Mobius, Loki'nin iç benliğini ortaya çıkarması için ona bir şans tanır. Bu dizi, en sevilen kötülerden olan Loki'yi daha da efsanevi ve sevilen bir aşamaya

taşıyacak gibi ancak spoiler vermeden hikaye ile ilgili bir çekincemeden bahsedeyim. TVA adlı kuruluşun bu kadar güçlü olması ne kadar doğru bir tercih, bilemiyorum. Zira ilk bölümü izlediğinizde göreceğiz gibi, bu kuruluşun yanında Thanos bebek kadar bile güçlü değil. Süperman'ın en çok eleştirilen yönü olan "Aşırı kuvveti" gibi, TVA'nın sahip olduğu bu kuvvet Marvel Sinematik Evreninde verilen pek çok mücadeleyi boşa çıkarma potansiyeli taşıyor.

♦ **Olca Karasoy Moral**

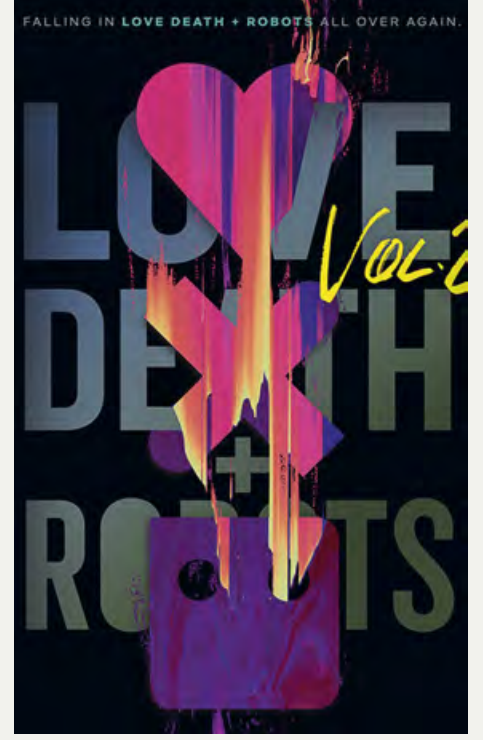
DİZİ

LOVE, DEATH & ROBOTS (İKİNCİ SEZON)

Love, Death & Robots, kuşkusuz Netflix'in Len ilginç yapımlarından biri. Birbirinden bağımsız bilim kurgu hikâyeleri anlatan dizinin ilk sezonu seyircisine görsel bir şölen yaşatmıştı. Merakla beklenen ikinci sezonda 14 Mayıs'ta geldi. İkinci sezon sekiz bölümden oluşuyor. Bölümlerin süresi kısa olduğu için bir oturuşta izleyip bitirebileceğimiz bir yapım. Lakin genel olarak ikinci sezon birinci sezon kadar çok sevilmedi. Bunun nedeni ilk sezonda dizinin çitayı çok yükselmesi. İkinci sezonda ölümsüzlük, korku, baskıcı yönetim, teknolojinin geldiği noktalar gibi konular işlenmiş. Ayrıca her hikâyeye insan duyguları ve davranışları ele alınarak anlatılmış. Dizide bazı animasyonlar ilk sezondaki gibi inanılmaz derecede gerçekçi olmuş. Kimi sahnede acaba gerçek görüntüler mi kullanmışlar diye düşünmeden ve dikkatle ekrana bakmaktan kendimi alamadım. Bölümleri izlerken zaman zaman kendinizi felsefi düşünceler içinde bulabilirsiniz. Bununla beraber bu düşünceleri temellendirecek donelerin tam olarak verilmediğini belirteyim. Sanki bazı hikâyeler biraz üstün körü anlatılmış gibi. Bu

arada bu tür sıra dışı yapımların anlaşılacak ve seilmek için biraz zamana ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. İkinci sezondaki bazı hikâyelerin öncesinde geçmiş olan ve bize gösterilmeyen kısımlar zaman içinde izleyici tarafından daha çok düşünülecek ve belki de bu bölümler kült seviyesine yükselecek. Bunu zamanla göreceğiz.

Eğer hiçbir Love, Death & Robots bölümü izlemediyseniz ve distopyaya / bilim kurguya meraklıysanız dizinin hoşunuza gideceğinden eminim. Bazı bölümler çokça işlenmiş konular üzerine olsa da genel olarak ilgi çekici. Bölümlerin daha uzun olması dizi için bir artı olabilir. Aynı şekilde yan okumalara ihtiyaç duyuran bölümler belki daha az tutulabilir ya da daha açıklayıcı şekilde sunulabilir. Tabi yapımcılar bazı şeyleri belirsiz bırakarak izleyicilerin farklı farklı yorumlar yapmalarını istemiş de olabilirler. İkinci sezon yoğun eleştiriler olsa da Love, Death & Robots bilim kurgu meraklılarına şiddetle tavsiye ettiğim bir dizi. Bilim kurgu ile işiniz yoksa bile sadece görseleği için izlenebilir. ♦ **Olca Karasoy Moral**



MÜZİK

KINGS OF CONVENIENCE PEACE OR LOVE

İnsanoğlu müzik söz konusu olduğunda aklından geçen görüntülere şarkıları, nadiren de grupları ilişirmeye bayılan bir canlı. Genelleme yapmak istemiyorum ama mesela Oscar and the Wolf bir şey hatırlanmayacak kadar sarhoş olunan akşamlarda edilen danslarla, Tool bir deadline'a yetişmenin peşinde, olması gerekenden çok daha hızlı geçen saatlerle, Kings of Convenience da zihnimizin bir köşesinde asılı kalan tatil anılarıyla, yol hikayeleriyle yerleşti benim beynime. Kısa, vaktin çoğunun yolda geçtiği güzelim hafta sonu kaçamaklarında Cayman Islands geldi aklıma, uzun süredir görüşmediğimiz insanlarla farkı kapatmaya çalışırken, bir şeyler planlarken Boat Behind oldu fon müziği. Metrobüsten eve yürünen alabildiğine sıradan saatlerde bile o dinlendirici vokallerini Spotify'ımdan eksik etmedim Eirik Glambek Boe ve Erlend Oye'nin. Haliyle, bu kadar sevdiğim bir grubun son albümünü 12 sene önce çıkartmış olması olacak şey değildi ve Peace of Love (aman nazar değmesin), tıpkı pandemiyle geçen ve hayatlarımızı sonsuza dek değiştiren 1.5 yıl ardından o kötü günlerin bitişini müjdelere gibi, olanca sakinliğiyle bizlerle buluştu. Peace or Love ikilinin en iyi albümü olmasa da kesinlikle öncekilerin gölgesinde kalmıyor. İlk single Rocky Trail'in yanında bana göre albümün en hoş şarkısı olan Catholic Country, Fever ve Love is a Lonely Thing gibi son derece nitelikli, naif ve hoş şarkılar var Peace or Love'da. Albümün bir diğer sürprizi ise yıllar yıllar önce Know How şarkısında kulaklarımızın pasını silen Feist'in iki şarkıda bizimkilerle düet yapması. Dinlemediyseniz, merak ediyorsanız ve sakin bir şeyler arıyorsanız çok seveceksiniz. KoC sevenler ise çöktan albümü hatmetti bile. ♦ **Kürşat Zaman**





Çizgi Roman temalı oyunlar üzerine iki sohbet etmek ne güzel olur, değil mi?



Herkese selam değerli LEVEL okuyucuları! Bu ay aslında sizlere Batman Dünya ve onun arkasındaki Türk ekiple olan röportajımızı sunacaktık, ancak beklemediğimiz bir gelişme nedeniyle bir ay ertelemek durumunda kaldık! Gelecek ay bu köşede, muhteşem bir röportaj sizleri bekliyor! E durum böyle olunca hemen yedekteki konulardan bir tanesini seçmek istedik, çünkü arka arkaya 3 ay "Bir zamanlar çizgi roman" belki hoşunuza gitmez dedik ve hiç üstümüze vazife olmayan, bu dergide bunu bizden daha iyi yapabilecek 20 tane insan olmasına rağmen, hayatımızda bizi etkileyen en iyi çizgi roman oyunlarını oynadığımız platformlara göre derledik! Öncelikle belirtmek isterim ki; tamamen sübjektif ve oyunlardan sadece iyi bir çizgi roman okuyucusu ve ortalama bir oyuncunun gözünden bir listedir! Bu buraya alınır mı demeyin demek ki küçükken sevmişiz almışız hehe.

10 - Marvel vs. Capcom (PC, PS4 ve aklınıza gelebilecek her platform)

İzmir'in yazlık beldelerinde bolca bulunan arcade makinalarda ömrümüzü çürüttüğümüz 90ların ikinci yarısında hepimizi sarsan, haftalıklarımızı

bir bir yiyen, acayip iyi komboları, hack and slash aksiyon oyunları tarzı oriental combo fontları, gerçek dışı hasar oranları ve Marvel'ın en cool süper kahramanlarını hayatımızın bir diğer ortağı CAPCOM karakterleriyle birleştiren efsane oyun. Çok uzun yıllar sonra bile hala devam eden franchise'ın eski oyunlarını da yaşlandıkça çok emulator kurup oynamadık bu arada yeni konsollarda yenilerini de edindik... Hatta en büyük fantezim olan salona arcade makine hikayemde de içinde olmazsa olmaz bir oyun olacağı kesin.

9 - Injustice : Gods Among Us (PC, PS4, PS3, X360, Vita, iOS, Android)

Kombat oyunlarını hemen alt sıralarda aradan çıkarayım gibi bir anlayış içerisinde değilim ama gerçekten de ölüp bittiğim oyunlar değillerdi. Evet Marvel vs Capcom çocukken peşinden sürüklemişti beni ama birinci sıraya da alabileceğim bir yapım değil şimdi. Gelelim oyuna! Oyunla ilgili videolar ilk düşmeye başladığında ve açıklandığında tabii ilk merak ettiğim şey DC'den hangi karakterlerin oyunda oynanabilir olacağıydı. Beni çok tatmin eden liste, daha sonra

muhteşem fatality'lerle de kendine hayran bırakmış ve sıkça oynadığım bir oyun olmuştu. Dövüş mekaniklerinin de gayet o dönem piyasada olan rekabetçilerinden daha üst seviyede olduğunu hatırlıyorum! Hatta devam oyunu daha da iyi derler.

8 - TMNT : Turtles in Time (SNES – Arcade)

Hala Ninja Kaplumbağaları çok seviyorum. Çizgi roman koleksiyonculuğunda bana bitirme hissi yaşatacak şeylerden bir tanesi TMNT'nin ilk sayısı. Şu an nerede olduklarını asla bilmesem de çok fazla TMNT oyuncuğım vardı ve hayatımda en büyük keyiflerinden beri Turtles in Time'ı 4 kişi oynamaktı. Sanki gerçi biz Avrupa'da TMNT 4 diye oynamıştık bu oyunu ama oyun tarihçileri daha iyi hatırlar beni düzeltirler (Doğru hatırlamışsın – Kürşat). İstedğiniz kaplumbağayı kontrol edebildiğiniz, üstüne üstlük hepsinin kendine has özellikleri olduğu Cadillacs vs Dinosaurs (mustafa?) tadındaki lineer yapısıyla inanılmaz seviyordum. Oyun belki de o kadar iyi değildir ama bir franchise fanı için hele 7-8 yaşlarında arcade makinasına boyu yetişmeyenlerin tabure üstüne çıkıp oynadığı, tutkuyu yaşadığı bir oyundu!





7- Scott Pilgrim vs. The World: The Game (Hemen her platformda mevcut)

Saatlerce oynadığım, işte dönüp dönüp baştan bitirdiğim bir oyun değil Scott Pilgrim vs. The World ama 2011 de kendisini oynadığımda, bir çizgi romanı en iyi yansıtan oyun olduğunu düşünmüştüm. Evet bu listede yer verilen veya verilmeyen pek çok muhteşem çizgi roman adaptasyonu var ama pek çoğunun film endüstrisinden etkilendiğini kabul etmek gerekir. Scott Pilgrim ise tamamen çizgi romanın içinden fıkmış gibi duran, Bryan O'Malley'in artistik tarzını tamamen oyunun grafik yapısına enjekte etmiş, boşlukları da çizgi romanı okuyan insanların anlayacağı Easter Egg'lerle dolduran bir oyun.

6 - Batman Returns (DOS, SNES, Amiga ve diğer eski dostlar)

İşte Batman oyunlarının belirli bir jenerasyon için kralı! Frank Miller çizgi romanda ne yaptıysa onları alıp, Tim Burton'ın ikinci Batman filmiyle birleştiren Returns, tüplü televizyonlarımızın vazgeçilmez bir parçasıydı. Özellikle Penguen'in duş lifi ördekten yaptığı kanalizasyonda terör saçan makinası o dönem beni çok etkilemişti. Batman Returns çok profesyonel bir görüş olmasa da dönemi için gayet iyi ileri seviye bir oyun gibi gelmişti bana. Kasetin içindeki oyunlar içinden Aladdin ve Batman Returns nedense bana hep daha iyi bir teknolojinin eseri gibi gelmişti. Neyse, son 10 yılda Batman fanı olmuş genç kardeşlerimiz bu oyuna mutlaka göz gezdirsin :)



5 - Spider-Man (PC, PS One, N64, Dreamcast, Game Boy Color)

Bu listede göreceğimiz ilk Spider-Man oyunu bana kalırsa tam bir çağ açıcı. Linear akış içerisindeki aksiyon alışkanlığını haritanın diğer bölümlerine de genişleten ve bir anlamda farklı stratejiler bile kullanabileceğimiz, yakın dövüşün, ağ atmanın, hız bölümlerinin ve bir sürü Spider-Man markasına ait karakteri görebildiğimiz ilk PlayStation One Spider-Man'ı tabii ki kalbimde ayrı bir yere sahip. Tabii ki şu anki grafiklerle karşılaştırılmayacak bile olsa dönemine ait bence çok iyi bir görüntüye ve en çok hoşuma giden şeylerden biri oyun içi "collectible" sistemine sahipti. Yani düşmanlarınızı yendikçe ya da sağı solu keşfettikçe örümcek adam hikayesine ait pek çok ilgi çekici materyale ulaşabilirsiniz!

4 - Spawn: Armageddon (PS2, Xbox, GameCube)

Herkesin favori oyunları listesinde olduğu sanmıyorum ama Spawn: Armageddon, 25 görevini iki kere bitirdiğim yegane tek oyundu, ta ki God of War çıkana kadar. Tıpkı Spider-Man gibi yine New York'da geçen oyunun tonu ise Spider-Man'den çok Diablo'ya yakın. Müzikleri, atmosferi ve Todd McFarlane'nin çizdiği kapakları toplayarak bonus yeteneklere ulaşmak çok keyifliydi. Çok iyi bir Spawn okuyucusu olduğumu iddia edemem ama bu oyunu çok oynamıştım!



3 - The Wolf Among Us (Hemen her platformda mevcut)

Walking Dead'in de yapımcısı Tell Tale Games tarafından geliştirilen oyunu üçüncü gözden oynuyor ve Dedektif Bigby'yi kontrol ediyoruz. Bigby tabii bildiğiniz gibi bir dedektif değil, kendisi Big Bad Wolf. Yani kırmızı başlıklı kızın kurdu. Ama Bigby'nin herkesi mideye indiren aç bir kurt olmadığını çok kısa sürede anlayacağız. Verdiğimiz kararların oyunun geleceğini etkileyen türde olduğu The Wolf Among Us hakkında çok fazla söylenecek bir şey yok, sadece oyunu değil, çizgi romanı da kesinlikle öneriyorum hala eli değmemiş olanlar için.



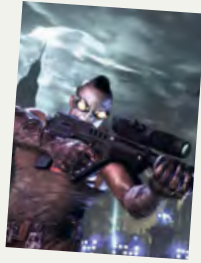
AYIN VARYANTI Department of Truth #10 Zoe Lacchei

2 - Spider-Man (PS4 & PS5)

Her şeyden öte güncel Spider-Man eski okuyucuları bir süredir biraz küstürmüş durumda. Tamamen yeni jenerasyonu hedefleyen seri, hedefinde başarılı olsa da başka bir yerden kaybediyor gibi gözüküyor. Fakat Spider-Man oyunu kesinlikle bu sorunu yaşamıyor. Hem 12-13 yaşında hem de 40-45 yaşında bir Spider-Man severini aynı derecede tatmin edebilecek oyun, yeni nesil konsolda da muhteşem bir oynanış sunuyor. Spider-Man oyunuyla ilgili eleştirecek çok bir şeyim yok, %100 bitirmek için oldukça uğraştım! Mükemmel bir oyun! Belki sevenleri özellikle süresini kısa bulmuş Morales için de bu eleştiriler oldukça yerinde!

1 - Batman: Arkham City (PC, PS4, PS3, XONE, X360)

Arkham başlıklı oyunlar içinde sadece bana göre değil sanırım pek çok insana göre de en iyisi Arkham City. Gerçi Asylum'da hiç fena olmayan bir oyundu ve City bir tık kötü olsa onu seçerdim büyük ihtimalle ama liderimiz City. Bir sürü farklı kötü adamı görebildiğimiz, dövüş mekaniklerinin teknoloji harikası olduğu, hikayesinin de hiç ama hiç fena sayılmayacağı Arkham City, sadece oyuncularını değil aynı zamanda çizgi roman okuyup oyun oynamayanları da içine çekti. En çok etkileyen şeylerden biri müzikleri ve seslendirmesi olan Arkham City; karanlık, loş ve suç dolu Gotham sokaklarında kendimizi dövüşün ritminde kaybederken ya da gecelerin yarıcı olarak süzülüğümüz gökyüzünden aşağı indiğimizde bize saatin nasıl geçtiğini unutturacak kalitede bir oyundu. Bu sene gelecek serinin yeni oyunu gibi duran Gotham Knights'da ise şimdilik Batman yok diye biliyoruz ama yine iyi bir oyun tecrübesi bizleri bekliyor gibi duruyor!



◆ Metehan İğneci

OTAKU CHAN

Yaz sezonu başlıyor. Peki, yeni sezonda nasıl animeler var? Bizleri neler bekliyor?

Bahar sezonunda farklı tarzlarda ve farklı konularda, hemen göze çarpan animeler vardı. Yaz sezonunda ilk bakışta ilgi uyandıran anime sayısı biraz daha az olsa da genel olarak potansiyel iyi gibi. Öncelikli "Slime" ve "Kobayashi-san"ın devam sezonlarının gelmesi sevindirici haber. Devam sezonu açıklanan diğer animeler ise, "Idolish", "Tsukipro", "Magia Record", "100-man no Inochi no Ue ni Ore wa Tatteiru" ve uzun isim furyasından devam eden "Otome Game no Hametsu Flag shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei shiteshimatta..."

Higurashi serisini biliyorsunuzdur, müthiş bir korku serisidir. Onun devamı olan "Higurashi no Naku Koro ni Sotsu" animesi de yazın bizlerle. Love Live dünyasından da "Love Live! Superstar!!" geliyormuş.

Biraz yavaşlayalım?

Yeni animeleri de sırayla inceleyelim. "**Tantei wa Mou, Shindeiru**" ilginç bir polisiye olabilir. Bana biraz "Hyouka"yı anımsattı. Kahramanımız Kimizuka Kimihiko bir bela mknatsızmış. Kendine dedektif diyen Siesta kod adlı beyaz saçlı güzel kızımız da onu kanatları altına alıp asistanı yapıyor, davadan davaya sürüklüyor. Maalesef Siesta öldüğünde Kimihiko her şeyi geride bırakıp sakin bir lise hayatı geçirmeye karar veriyor ama Siesta'ya benzerliği su götürmez olan bir kız ansızın hayatına giriyormuş.

Bir diğer yeni anime ise "**Mahouka Koukou no Yuutousei**". Gerçi buna yeni denebilir mi bilemiyorum. "Mahouka Koukou no Rettousei" animesini izlediyseniz bu light novel serisinin devamı olan mangadan uyarlanıyor yeni Mahouka. Önceki animede Tatsuya'nın gözünden takip etmiştik pek çok olayı. Burada ise kız kardeşi Miyuki Shiba'nın bakış açısından anlatılmıyormuş, sanırım aynı olaylar tekrar anlatılacak. Bu da benim açımdan animenin eksi tarafı.

"**Genjitsu Shugi Yuusha no Oukoku Saikenki**" ise daha konusunu okuduğum gibi ilgimi çekti. Önceki yazılardan birinde Isekai türünün, yani dünyamızda değil de farklı bir dünyada gözlerini açan kahramanlarımızın



hikayelerinin işlendiği animelerin cilkını çıkaracak kadar çok örneğini gördüğümüzü yazmıştım. Bu seferki de bir isekai ama farkı, kahramanlık ya da savaşa odaklanmak yerine bürokrasi ve ekonomiye odaklanması. Bu açılarından benzer bir anime diyebileceğim Saiunkoku Monogatari'nin hastası biri olarak, Saikenki'ye de kesin bir göz atacağım. Benzer şekilde "Tsuki ga Michibiku Isekai Douchuu" yeni uyandırdığı dünyada eczane açarak parayı kıran bir kahramanı anlatıyor. "Meikyu Black Company" ise madende çalıştırılan bir serseri hakkında. Farklı isekai örnekleri olarak bunlar incelenebilir.

Ve tabii ki sezonda iki isekai daha var: "**Tsuki ga Michibiku Isekai Douchuu**". Kahraman diye başka bir dünyaya yollanacakken tanrıça tarafından "Ay bu çok çirkinmiş, bundan kahraman mı olur?" denen liseli çocuğumuz, tüm unvanlarından azade şekilde yabana atılıyor. Ve tabii ki kahramanımız Makoto orada acayip güçlü birine dönüşüyor. Ne bekliyoruz ki? Gelelim "**Seirei Gensouki**" animesine: Yine prensesler, intikamla güdülenen kahramanlar ve isekai... Yani madem cilkını çıkaracaksınız yeni, şöyle insanın içini ferahlatacak özellikler katın. Artık kabak tadı vermeye başladı.

"**Jahy-sama wa Kujikenai!**" iblis dünyasında iblis kralın sağ kolu olan Jahy'yi kahramanı bellemiş. Büyücü bir kız, iblis dünyasına saldırıp büyük güçler taşıyan



mücevheri yok edince iblis dünyası da yok oluyor. Jahy de tüm güçlerini kaybedip insan dünyasında çocuksu görünümüyle hayatta kalmaya çalışıyor. Tabii iş bulup kirasını ödemeye çalışan biri olarak. Bir nevi **"Hataraku Maou-sama"**nın açtığı yoldan gidiyor. **"Bokutachi no Remake"** başarısız bir oyun tasarımcısının şirketi iflas ettikten sonra memleketine dönüp kendi haline üzülürken uyuyakaldıktan sonra on sene öncesine dönüşünü ve hayat seçimlerini tekrar yapabileceği bir konuma gelmesini anlatıyor. Bu zamanda geriye gitme türünün ilginçtir çok iyi örneklerini gördük: Trajik ve macera dolu **"Erased"**, duygusal **"Orange"**, eğlenceli **"Re:Life"** ve **"NHK ni Youkoso!"**

Daha bitmedi!

"Vanitas no Carte" 19. yüzyıl Paris'inde geçen bir vampir serisi. Zaten hafif karanlık atmosferli dönem animelerini siz de benim gibi seviyorsanız, izlenecekler listesine eklenabilir. Zamanında yaşamış Vanitas isimli bir vampir diğer vampirleri öldüreceği yeminiyle **"Vanitas'ın kitabı"**nı yazmış. Yıllar sonra 19. Yüzyılda Noe isimli bir vampir bu kitabı ararken, sıradan bir insan olan Vanitas isimli esrarengiz bir doktorla tanışıyor. Büyü kitabını hastalarını iyileştirmek için kullanan bu doktorun nazik tavırlarının arkasında da uğursuz bir şeyler yatıyordu. Uu, hadi bakalım.

"Heion Sedai no Idate-tachi" savaş tanrıları ve iblislerle dolu bir anime. Çok eskiden yaşanan savaşın ardından yeni savaş tanrıları barışa pek alışmış, zamanında kovulan iblisler uzun uykularından uyandırıldığında bu savaş tanrıları kendilerini bir "battle royale" içinde buluyordu. Anime için aksiyon, fantastik ve seinen denmiş ama sanki içinde komedi de var gibi geliyor bana. İzleyip göreceğiz.

"Shiroi Suna no Aquatope" drama, arka-

daşlık dolu bir "slice of life" animesine benziyor. 18 yaşındaki Kukurü Misakino kapanmanın eşliğindeki bir akvaryumda çalışıyor, Tokyo'da idolük macerasından başarısızlıkla dönen Fuuka Miyazawa ile tanışıyor. Kızlar hayallerini ve gerçeklerini, yalnızlıklarını ve arkadaşlarını keşfederken akvaryum için kapanma krizi de yaklaşıyor.

En merak ettiğim animelerden biri ise **"Sonny Boy"**. Konusu şöyle anlatılmış: Boş sınıflar, sıkıcı günler. Tıpkı diğerleri gibi normal bir yaz tatili olması gerekirken, birden, okul başka bir boyuta sürüklenir ve doğaüstü yeteneklere sahip 36 erkek ve kız orada hapsolür. Birbiri ardına akla gelen soru girdabının ortasında, doğaüstü bir dünyada hayatta kalma savaşı başlar. İlk bölümü hazırında Youtube'da yayınladı. Devamını bekliyoruz.

"Shinigami Bocchan to Kuro Maid" eğlenceli bir animeye benziyor. Çocukken bir

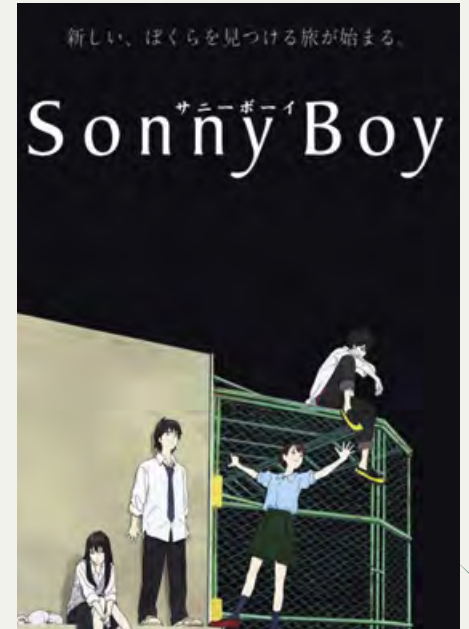


cadı tarafından lanetlenen genç bir düğ, doğduğu her canlıyı öldürmek gibi istemeyen bir güç kazanınca ailesi tarafından uzaklara yollanmış, yanında sadece uşağı Rob ve hizmetçisi Alice varmış. Alice onunla dalga geçmeyi sevmiş (akla yine **"Ijiranaide, Nagatoro-san"** geliyor) ve ilişkileri geliştiğçe düğ, ölümcül lanetinden kurtulmayı kendine amaç ediyormuş.

"Peach Boy Riverside" dünyadan habersiz prensesimizin sıkıldığı için maceraya çıkmak isteyip ölümden döndüğü, Kibitsu Mikoto isimli bir yabancı onu kurtardıktan sonra ne kadar az şey bildiğini düşünüp yolculuğa çıkma konusunda kesin karar vererek büyüdü bu dünyanın kaderini belirleyecek olayların fitilini yaktığı bir anime. Biri klişe mi dedi? Bu tarz bir hikâyenin iyi yapılmışını **"Yona of the Dawn"** animesinde izlemiştik zaten.

Bu ay derginizde dört sayfalık kocaman bir incelemesini okuduğunuz **"Scarlet Nexus"**un hikayesi ise şöyle: Güneş takvimi-göre 2020 yılında "other" denen organizmalar insanları yemeye başlayınca özel bir hareket grubu kuruluyor. Psikokinetik güçlere sahip Yuito bu gruba katılmak için uğraşırken yeteneklerinden dolayı seçilen Kasane ile yolları kesişiyor. Ancak Kasane'nin rüyaları ona tuhaf şeyler gösteriyor ve ikisini kaçınılmaz bir kadere sürüklüyor.

Geri kalan animelerse şu şekilde: **"Megami-ryou no Ryoubu-kun"** kızlar yurdunda kalan bir erkekle ilgili bir ecchi anime. **"Re-Main"** su topu sporu ile ilgili bir spor animesi. **"Megaton-kyuu Musashi"** ve **"Getter Robo Arc"** için mecha diyebiliriz. **"Uramichi Oniisan"** bir komedi ve slice of life animesi. Detayına girmediklerim ise: "Night Head 2041", "Deatte 5-byou de Battle", "D_Cide Traumerei", "Ore, Tsushima", "Kanojo mo Kanojo". "Mahoutsukai no Yome"nin de OVA'sı geliyor. ♦ **Merve Çay**





Sizin için Koleksiyon yaparken, en çok kullanılan kelimelerin anlamlarını biz sözlük gibi bir araya getirdik. Keyifli okumalar.

Merhabalar sevgili FSD Ahalisi, ne ara Temmuz ayına geldik? Nasıl yılın yarısını yedik? İnanılır gibi değil ahali, gerçekten zaman çok hızlı akıyor. Şu ana kadar koleksiyon açısından da epey verimli oldu. Tüm zor şartları zorlayarak da olsa incelemeler için epey yeni ürün aldık. Tüm incelemeleri Youtube kanalıımızda ve çok yakında izleyebileceksiniz.

FSD Sözlük!

Şimdi, gelelim bu ayın konusuna. Nasıl ki yeni bir yere gittiğinizde oranın dilinden tutun da alışkanlıklarına kadar her şey size yeni geliyorsa, yeni bir hobi edindiğiniz zaman da bu hobiyeye ait yepyeni bilgiler, kelimeler, tanımlar ve alışkanlıklar ediniyorsunuz.

Action Figure: "Aksiyon Figür". Günümüzde PVC, ABS gibi plastikler kullanılarak genellikle bir film, çizgi roman,



çizgi film, video oyunları gibi kurgusal ya da tarihi karakterlere dayanan hareket ettirebilir oyuncaklara verilen isimdir. İlk kez Hasbro tarafından 1964 yılında GI Joe'yu erkek çocuklara pazarlamak için icat edilmiştir.

Bust: Karakterlerin, başı, omzu ve göğsü ele almak suretiyle yapılan toplanabilir ürünlere verilen isimdir. PVC, Resin ve farklı malzemeler kullanılarak farklı ölçeklerde yapılır.

Statue: Heykel. Genellikle Resin ve PVC gibi maddelerden üretilen, genellikle bir film, çizgi roman, çizgi film, video oyunları gibi kurgusal ya da tarihi karakterlere dayanan, toplanabilir ürün formudur.

Exclusive: Figürün satılan yere ya da satılan ülkeye özgü olmasıdır. Figür farklı ülkelerde satılmaz ve bulunduğu bölgeye özeldir. Ya da belli bir etkinlik için üretilmiştir. Limitli sayıda olabilir, belli bir konseptte ait olabilir.

Base: Heykel, Aksiyon figür gibi koleksiyon ürünlerinin tabanına ya da ayakta durması için hazırlanan bölümüne denir.

Scale: Türkçe karşılığı ölçektir. Toplanabilir ürünlerin ebat kategorilerini ayırtmak içindir. 1/4, 1/16, 7 inç, 3,75 inç, 1/10 en çok bilinen ölçülerdir.

PVC: Polivinil Klorür. Oyuncak, figür, heykel vs. gibi ürünlerin yapımında en çok kullanılan üçüncü sentetik reçine/plastik.

ABS: Sıkça kullanılan bir plastik biçimi, PVC'den daha sert ve parlak bir maddedir.

Weathering Effect: Koleksiyon ürünlerinin boyama işlemi sırasında uygulanan eskitme, darbe, kirlenme gibi boyama işlemlerine verilen isimdir.

Variant: Figürün normal olarak satılan versiyonundan farklı olan, değişiklik gösteren ancak yine de üretici





firma tarafından üretilen figürdür. (Batman karakterinin maskeli ve maskesiz figürlerinin olması gibi)

Diorama: Bir sahneyi temsil eden üç boyutlu bir model veya minyatürdür. (Bkz: Iron Studios - Jurassic Park) Aksiyon figürleri ile kullanıldığı gibi heykellerin de diorama şeklinde üretilmiş versiyonları vardır.

Accessories: Aksiyon figürüyle birlikte verilen aksesuar(lar). Silah/silahlar, şapka/kask, diorama teşhir stantları veya Thor'un Mjölner'i gibi, karakterin bilinen bir parçası gibi örneklerle çoğaltılabilir.

Accessory Pack: Aksesuar paketi, figür ile gelen aksesuarlardan farklı olarak figür olmadan da satılabilir.

Army Building: Adından da anlaşılacağı gibi figürlerden bir ordu yapabilmek için tekrar tekrar aynı ürünü alma alışkanlığı diyebilir-

riz. Örnek olarak Hasbro'nun 3"75 ölçek Stormtrooperlardan oluşan bir ordu kurmak verilebilir.

Articulation: Figürün hareket (eklem) noktalarıdır. Figürler bu eklem noktaları sayesinde pozlanabilir. 'Artikülasyon' olarak da geçmektedir Türkçe'de.

Joint: 'Eklem' anlamına gelir. Figürlerin hareket noktalarına verilen isimdir. Balljoint, Peg Joint, Pin Joint, Ball-and-socket join, Ratchet Joint/Ratcheted Universal, Butterfly Joint gibi farklı eklem noktaları da vardır.

The Big Five: Büyük beşli olarak çevirebileceğimiz bu terim, figürlerin temel hareket noktaları olan sağ kol, sol kol, kafa, sağ bacak ve sol bacak eklemelerini kısaca anlatmak için kullanılıyor.

Blind Box: Türkçe'de 'kapalı kutu' olarak kullandığımız terimin tam karşılığıdır. Alıcılar alacakları figürün görsellerini görmüş olsa da aslını normalde olduğu gibi şeffaf bir pencereden göremezler. Bazen blindbox'lar figürün ne olduğunu da göstermeyebilir. (örn: lootbox)

Blister Pack: Daha güzel ve şık kutulanmış figür kutularıdır.

Buck: Figürdeki eşitlik diyebiliriz. Kolların veyahut bacakların vücuda aynı oranda uzak olmasına 'Buck' denir.

Chase: Bir figür serisinin az üretilmiş ya da nadir olan figürüdür.

Clamshell: Kutunun koleksiyon dostu olmasıdır. Yani figürü kutuya hiçbir zarar vermeden tekrar aynı hale getirebilecek şekilde açılabilen kutulardır.

Collector: Koleksiyoncunun kendisidir.

Complete: Türkçeye en iyi 'eksiksiz halde' olarak çevirebileceğimiz bu terim, figürün açılmış olduğunu ama tüm aksesuarlarının hala sağlam ve yerinde olduğunu anlatmak için kullanılır.

Flocking: Figürlerde kullanılan kıllanma efektidir. (örn: Chewbacca)

Destekleyin Bizi!

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

BAF (Build A Figure): Belli figür serilerinde, figürler ile verilen ve farklı bir karakter oluşturmanıza yardımcı olan parçalardır. Özellikle Marvel Legends figürlerinde sıkça görülür.

Hoarder: Figürün kalıbına verilen isimdir.

J-card: Kutularda figürün arkasına konulan, figürü çıkartmadan çıkaramadığımız, ekstra ve genelde karakterin resmini içeren karttır.

Line: Markaların, belli konseptler ve temalar dahilinde oluşturdukları serilere verilen isimdir.

Mint: Mükemmel. Figürün herhangi bir şekilde (eklem gevşekliliği, boya problemleri gibi) hataya sahip olmamasıdır.

Reissue: Bir parçanın, bir eklem veya kutunun farklı olmasıdır. Figür birkaç değişiklik dışında aynıdır.

Repaint: Yeniden boyamadır. Bazen aynı ürünü firmalar yeniden boyayarak piyasaya sürerler.

Custom Figure: Hobi severlerin kendi figürünü oluşturmasıdır. Figürün boyasını, kalıbını ya da her ikisini birden değiştirmesi, kendi yorumunu katması ve baştan yapılması ile uygulanır.

Softgoods: Figürlerde kullanılan gerçek kumaştan yapılan kıyafetlerin genel adıdır.

STBLDF: Orijinaline çok yakın ancak telif hakkı yüzünden isminin farklı olduğu figürlere denir.

Scalpers: Genellikle yurtdışında kullanılan bir terimdir. Ürünleri alıp iki ya da daha fazla katına satmaya kalkan uyanıklara verilen isimdir.

◆ Ahmet Gezer





BOARD GAME TALK

ROLL THE DICE

Dijital dünyada dünyamızı istila etmeye çalıştıkları yetmedi, biraz da masalarımızda bunu deneyecekler!



Merhabalar değerli LEVEL okurları! Haziran ayının nihayet gelmesi ile birlikte 2021 senesinin beklediğimiz yaz mevsimine girdik. Ancak ne yazık ki hayat akışımızı kökten değiştiren pandeminin etkileri, bu yaz da peşimizi bırakmayacak gibi görünüyor! Bu nedenle kontrollü normalleşmenin devam ettiği bu dönemde, lütfen tedbirlerimizi elden bırakmayalım.

Uzaydan geldiler!

Bu ay sizler için hangi oyunu inceleyeceğimi düşünürken internette print&play bir oyuna denk geldim. Bu oyuna denk gelmem ile birlikte hem nostaljik bir havaya büründüm ve yüzümden bir tebessüm oluştu, hem de bu oyunun sizlere print&play'in ne olduğunu anlatmak için güzel bir örnek oluşturacağını düşündüm. Bahsi geçen oyunun ismi ise "8-Bit Invaders".

NES oyun konsolu deneyimine sahip olan okurlarımız, ismi duyar duymaz benim gibi yüzlerinde tebessüm olduğundan eminim. Henüz küçük bir çocukken NES oyun konsolu herkes gibi benim de evimde bulunuyordu. Doğal olarak konsolun içerisindeki her oyunu defalarca kez oynamışlığım ve bitirmişliğim var. Ancak içlerinde bir oyun vardı ki hiçbir zaman sonunu göremedim. Sonradan öğrendiğim kadarıyla oyunun zaten bir sonu da yokmuş. Bu muhteşem oyun tabii ki Space Invaders'dan başkası değil. Dünyamızı istila etmek amacıyla gelen uzaylılara karşı savaş verdiğimiz bu oyunda, asker misali gayet nizami bir şekilde sıralanmış ve adım adım bize yaklaşan uzaylılara karşı direnmek gerçekten keyif verici bir deneyimdi! Öyle değil miydi Kürşat Bey? (Ben Breakout'cu-



"Asker misali gayet nizami bir şekilde sıralanmış ve adım adım bize yaklaşan uzaylılara karşı direnmek gerçekten keyif verici bir deneyimdi! Öyle değil miydi Kürşat Bey?"

yum, bilemedim – Kürşat) William Retert isimli arkadaşımız da Space Invaders'dan en az bizim kadar etkilenmiş olacak ki oturmuş, oyunu bir kutu oyunu olarak tasarlamış ve bizlerin beğenmesine sunmuş. İyi de yapmış, ellerine sağlık.

Print&Play (Yazdır&Oyna)

William Retert, oyunu bir kar amacı güderek tasarlamamış sevgili okur! Bundan dolayı yazının en başında da belirttiğim üzere oyun bir print&play yani yazdır&oyna türünde. Oyunu oynamanız için gereken bütün içerik, yazarlarınızdan yazdırıp çıktı alabilecek şekilde modellenmiş. Dijital oyunlar için abandonware veya open source oyunlar neyse masaüstü kutu oyunları için de print&play aynı sizin oynayacağınız. Böylelikle 8-Bit Invaders, oynamak için kâğıt ve mürekkepten başka herhangi bir masrafınız olmayacak bir oyun oluyor. Ancak yine de maliyete bir ekleme yapmak gerekirse; oyunu oynamanız için iki adet piyona ve dokuz adet de altılık zara ihtiyacınız olduğunu söyleyem





gerekıyor. Rahatlıkla temin edilebilecek şeyler yani. Oyunun dosyalarını edinmek için ise Google'dan bir arama yapmanız yeterli. Ben de bu sayede oyunun dosyalarını edinir edinmez hemen deneyim etmeye başladım. Muhteşem bir oyun diyemesem de ücretsiz bir içerik olması ve kült video oyununun başarılı bir şekilde masa üstüne entegre edildiğini görmemle oldukça memnun kaldığımı söyleyebilirim.

Oynanış mekanikleri

8-Bit Invaders, tek kişilik oynanışa sahip bir oyun. Bu yönü ile hemen her zaman canınız sıkıldığında oynayabilirsiniz. Oyunda 4 farklı kart çeşidi bulunuyor. Bunların 35'i uzaylı kartları, 3'ü savunmamız için kullanılan kalkan kartları, 7'si sayaç kartları ve 9'u da bonus kartları olmak üzere toplam 54 adetten oluşuyor. Bunlara ek olarak bir oyun alanı da oyunun dosyaları içerisinde bulunuyor. Oyuna başlamak için uzaylı kartlarını, 7 sütun ve 5 satır olacak şekilde karıştırıp masanın üzerine diziyoruz ve hemen karşılıklarına da kalkanlarımızı konuşlandırıyoruz. Oyun alanı üzerinde de sayaç ve bonus kartlarımız ile piyonlarımızı yerleştirdikten sonra oyuna başlamaya hazır hale geliyoruz.

Oynanış turlardan oluşuyor. Her turda ise sırasıyla oyuncunun bir hamlesi oluyor, daha sonra uzaylıların bir hamlesi oluyor ve devamında uzaylılar dünyamızın

yüzeyine bir kademe daha yaklaşıyorlar. Bu konuda oyunun özünü de güzel bir şekilde bağlı kalındığını ifade etmekte fayda görüyorum. Her bir uzaylı kartının vurulabilmesi için kartların üzerinde bir numara karşılığı bulunuyor. Turumuz başladığında 6 adet altılık zarı atıyoruz ve attığımız sayılara göre vurduğumuz uzaylıları oyun alanından kaldırıyoruz. Kaldırılan uzaylılardan sonra uzaylıların diziliminin nasıl olması gerektiği kural kitapçığında detaylı bir şekilde açıklanıyor. Yeni dizilimi oluşturduktan sonra ise sıra uzaylılara geçiyor. Uzaylıların

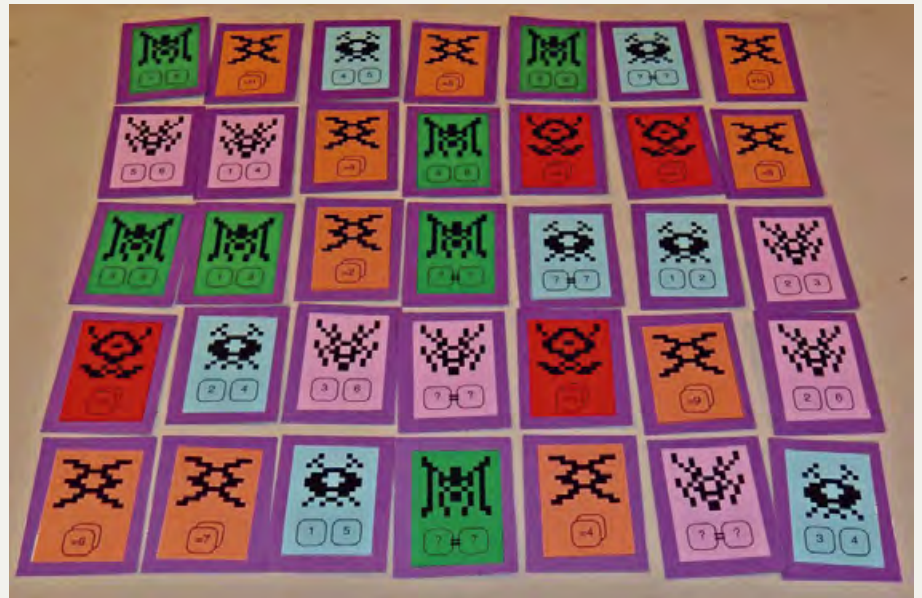


bu noktada karşı-atak hamleleri bulunuyor ve bunun tamamlanması ile "bomber" türü uzaylıların saldırılarını gerçekleştiriyor. Tüm bu saldırılardan sonra hayatta da kalabildiysek uzaylılar tıpkı dijital versiyonda olduğu gibi bir adım üzerimize geliyorlar. Dünyanın yüzeyine ulaşmadan önce tüm uzaylıları oyun alanından kaldırılabiliyoruz oyunu kazanmış oluyoruz; eğer uzaylılar bizi ortadan kaldırıp yüzeye ulaşırlarsa da oyunu onlar kazanmış oluyor. Tabii oyunda bir zorluk unsurunun olması da kaçınılmazdı. Bu noktada da sayaç kartları devreye giriyor ve sizi 7 tur içerisinde oyunu bitirmeye mahkûm bırakıyor.

Son Karar

Şimdi kabul edelim ki masaüstü kutu oyunları dijital oyunlar kadar ulaşımı rahat ve nispeten de uygun fiyatlı değiller. Bunun sebebi hepimizin tahmin edeceği üzere her bir oyunun üretimi için gereken maliyetler. Diğer bir deyişle üretim için gereken hammadde kutu oyunlarında sabit bir durumda ve bu da haliyle oyunun fiyatlarına da etki ediyor. Bundan dolayı biz kutu oyunu severler için print&play oyunlar büyük bir avantaj sağlıyor. 8-Bit Invaders, bu özelliği ile benim büyük takdirimi aldı. Çünkü oyunun genel tasarımı ücretsiz bir oyuna göre oldukça detaylı ve üzerinde uğraşılması bir durumda. Bu nedenle oynanılmayı fazlasıyla hak ediyor. Daha önce de belirttiğim gibi rahatlıkla dosyalarına ulaşip bu oyunu sizler de deneyim edebilirsiniz. Bir göz atmanızı öneriyorum değerli okur! Kendinize çok iyi bakın ve önümüzdeki ay görüşmek üzere.

◆ İmge Melisa Şatlı



COS- PLAY REPUBLIC

1930'lardan başlayan cosplay trenine bir bakış atalım



Fütürist kostümleri yapan Morojo, övgünün çoğunu hak ediyor

Cosplayin tarihine baktığımızda elimizdeki kaynaklar oldukça kısıtlı. Hazır yaz mevsimi kapımızda (arada yağmur sürprizi sayesinde pek neşeleniyorum hani) yavaş yavaş aşı sürecinin de başladığı şu dönemde, insanlar toparlanmaya başladılar. Elbette tedbiri elden bırakmıyoruz ve hemen çözütüyoruz.

Konuyu farklı noktalara çekmeden tarihin gülümseten geçişlerine nokta atışı yapalım. Yıl 1930 ve belki de daha uzak bir tarihe göz atacağım. Tam günü vermek neredeyse imkansız. Şahsen cosplay maceram 2008'de başlıyor ve benden öncesinde başlayıp, günümüze kadar bu hobiyi yaşatanlara minnettarlığı göstermekten gurur duyuyorum. İşin en tatlı kısmı 1930'larda kalplerde sadece eğlen-



mek var, ötesine kimse geçmeyi düşünmüyor. Ayrıca adı "cosplay" olarak "henüz" bilinmeyen bu hobi, kostüm partisi olarak isimlendiriliyor. Eğer sizler de benim gibiyse ve İngilizce seviyeniz yeterliyse tavsiye edeceğim içeriklere bir mutlaka göz atın. Söz konusu tarih olunca bazılarınız pek heyecanlanmayabilirsiniz, ancak inanın okudukça ne kadar şanslı olduğunuzu göreceksiniz ve nostaljinin sadece yaşamaktan ibaret olmadığını keşfedeceksiniz.

"Meet the Woman Who Invented Cosplay"

Jennifer Culp. Jennifer, çok tatlı bir hatun. Yazı dili leziz ve okudukça sayfaların nasıl aktığını anlamıyorsunuz bile. Tabii işin içerisinde biraz kadına odaklanmak var ve cosplayin nasıl başladığını hepimiz biliyoruz. Bilmeyenler için o kısmı da özet geçeceğim. Kitap, 1930'lardaki cosplay ve kostüm detaylarını başarılı şekilde anlatıyor. Sizi tatmin edeceğinden şüphem yok. Forry Ackerman ve Myrtle 'Morojo' Douglas. Bu iki isim, bugün bize cosplayi kavuşturan tatlı insanlar. Jennifer Culp: "Morojo ve Ackerman, kostümlerle yeni gelişen geek kültürünü özünden sarstılar ve 20. yüzyıl sona ermeden önce büyük ölçüde önemli bir hobinin temelini attılar. Ama şu var ki: Ackerman, kostümü için harika bir model oluştururken, yapımıyla hiçbir ilgisi yoktu. Her iki kostüm de Morojo tarafından yapılmış ve tasarlanmış. Forrie, elbette cosplayin icadı için kısmen takdiri hak ediyor. 1939'da New York sokaklarında cesurca parlak bir uzay pelerini giyen yetişkin bir adamdı. Ama Morojo, kendi kostümünü yaratıp giydiğinde, fantaziyi gerçek fiziksel alana tek başına getiren kişiydi. Fütürist kostümleri yapan Morojo, övgünün çoğunu hak ediyor." Şeklinde düşünüyor. Yazı böyle olunca doğal olarak savunması sizi biraz rahatsız edebilir. Ancak genel anlamda yazdığı kitap, cosplayin güzelliklerini de ortaya koymaktan geri kalmıyor. Morojo ve Forrie'ye yabancı olanlar için: Başlangıçta 'kostüm' olarak adlandırılan cosplay, 1930'ların sonlarında Kuzey Amerika'da başlamıştır. O zamanlar cosplay, katılımcıların bir karakterin görünü-





münü taklit etmesini gerektirmezdi. Bunun yerine, Forrest J. Ackerman'ın bir bilimkurgu kongresine katıldığında fütürist kostümünde yaptığı gibi, türe uygun giyinmeleri gerekiyordu. Kostümle gelen ilk katılımcıydı ve bu yüzden sonraki yıllarda kongreler maskeli balo gibi görünmeye başladı ve "en iyi kostümü" olana da ödülleri verildi. 1930'larda yavaş yavaş kostümlerin ortaya çıkmasıyla etkinlikler de hayat buldu elbet. Mesela 1949'un Worldcon'u oldukça popülerdir. 7. Dünya Bilim Kurgu Etkinliği olarak adını "zamanında" çok duyurmuştur. Etkinlikle maskeli balo yoktu aslında. Lois Miles, Dave Kyle tarafından bir PR girişiminin parçası olarak getirilen bir modeldi. Günümüzde cosplayerların bazı oyun/kitap/dizi/film vb. yapımların reklamlarında kullanılması gibi düşünebilirsiniz.

Yıl 1950

Earl Kemp, 1952 Worldcon'un sadece bir Bilim Kurgu etkinliğinden fazlasını olduğunu kanıtlayan fotoğraflar (çekimler Karen Anderson tarafından yapılmış) paylaştı. Bu fotoğraflarla birlikte elbette maskeli balo geleneği gittikçe yaygınlaştı. Birleşik Krallık etkinliklerinde 1953 yılında CORONCON'da, erkeklerin drag kimliği de göze çarpıyor. 1954 Worldcon'da kostüm kalitesi 1952 Worldcon'dan bu yana gözle görülür şekilde iyileşmeye başlıyor. Ardından biri dört kere gerçekleşecek olan CYTRICON karşılıyor. Yıl 1955, etkinliğin gerçekleştiği yer Kettering kasabası. Günümüzde üniversitelerin eğlence amaçlı "hadi bir cosplay etkinliği yapalım, içine FRP, masaüstü oyun ne varsa koyalım, eğlenelim" kafasında ortaya çıkarttığı etkinlikler gibi olan CYTRICON, birtakım insanın "kıyafet balosu" fikrini hayata

geçirmeyi istemesiyle ortaya çıkıyor. Hatta fikri ortaya çıkaran grup, yazılanlara göre CYTRICON II zamanında kostümleriyle şehre inmeye karar verip, çokça eğlenmişler. Ve ardından 1957'de bu kostüm partileri ve Bilim Kurgu etkinlikleri Londra'yı ziyaret etmeye karar verir. 1960, 1961 ve 1963 Eastercon, farklı temalarla kendisini öne çıkartmayı başarmıştı. Hatta 1963'de kostümlerle sokaklarda bile görülmüştür. Worldcon, kendisini çok ama çok uzun bir süre unutturmadı, bunu kenara yazın.

1965 Worldcon

Londra'yı ikinci kez ziyaret etti. Gundam'ı bilirsiniz. Elbette bilirsiniz, aksini asla düşünmedim. Japonya'da, manga dizisi Urusei Yatsura ve televizyon dizisi Mobile Suit Gundam, Japon üniversite öğrencileri kongreler için en sevdiği karakterler gibi hevesle giyinirken, bu hareketin başlamasına yardımcı oldu. Kuzey Amerika'dan gelen maskeli balo pratiğini beğenerek hayata geçirmek isteyen insanlar, bu diziyeye olan hayranlıklarını gösterebilecekleri sahneleri yeniden canlandıracaklardı. Bu ve bunun gibi birçok "heves" bizi 1984 yılına kadar sürükledi ve cosplay "costume" ve "play" kelimelerinin süslenmesiyle birlikte yaratıldı. Bundan sonrasını zaten biliyorsunuz. EVA süngerimiz, akrilik boyamız, lensimiz, peruğumuz, türlü kumaş parçalarımız, ayakkabılarımız ve daha fazlasının yanında en önemlisi cosplay ruhumuzla hala Dünya'nın en popüler hobilerinden birinin parçası olmaya devam ediyoruz. İnsan nereden nereye demeden edemiyor gerçekten. Cadılar Bayramı, Star Wars Günü, Sevgililer Günü, Yılbaşı, çok sevdiğimiz bir animenin/dizinin/kitabın bitişini kutlama ve daha zibilyon tane günü bahane ederek kostümlerimize hayat vermeye devam ediyoruz. O zaman herkes dikiz makinesinin başına. Sorularınız için beni sosyal medyada cepejeleri olarak bulabilirsiniz.

◆ Ceyda Doğan Karas





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Gördük mü, göremedik mi?

Geçtiğimiz ay online olarak düzenlenen E3 fuarında çok önemli oyunlar hakkında son haberleri aldık, etkileyici videolar izledik, elbette bu videoların birçoğu aslında oyun motoruyla değil, şov amacıyla hazırlanmış reklam görüntüleri. Ancak, video oyun dünyasında -Microsoft'un hakimiyetine girse de- hala eski efsanevi Black Isle stüdyolarının bakış açısıyla farklı oyunlar geliştirmeyi ve indie oyun stüdyosu gibi çalışmayı başarabilen Obsidian Entertainment, sevilen oyunu The Outer Worlds 2'yi duyuran bir video yayınladı. Aksiyon dolu sahneler, sağa sola ateş eden kahramanlar, iri dişleri olan dev canavarlar ve etkileyici manzara görüntüleri içeren bu videonun sonunda da anladık ki, Obsidian aslında henüz daha oyunu kodlamaya bile başlamadan oyun duyurusu yapmak için video hazırlayan oyun endüstrisi ile dalga

geçmek için bu tür bir video hazırlamış. Yani aslında herkesi heyecandıran The Outer Worlds 2 videosu, henüz kodlanmaya bile başlamamış olan, proje aşamasındaki bir oyunun duyurusuydu. Yani aslında E3 etkinliği sırasında The Outer Worlds 2'yi henüz görebilmemiş değiliz. Bakalım sonraki E3'te gerçek oyun içi görüntülerle karşılaşabilecek miyiz? Ancak Obsidian'ın altını çizdiği bu detay, oyun dünyasında reklamın ve hype yaratmanın ne kadar yoğun kullanıldığını da hatırlattı. Bildiğiniz gibi Cyberpunk 2077 için sadece yavaş çekimde üzerine mermilerin geldiği biyonik kadının videosunu seyreden oyun dünyası, büyük bir merakla yıllarca oyunu bekledi. Daha hakkında tek satır kod yazılmayan oyunun milyonlarca müşterisi oyunu satın almaya hazır şekilde, yıllarca beklediler. Bu yıl E3 etkinliğinde en dikkat çekici detaylardan biri, işte bu pazarlama yöntemi hakkındaki

eleştirinin artık dile getirilmesi oldu, ki sanırım yakında oyun endüstrisi bu konuyu daha yüksek sesle tartışmaya başlayacak. Bu tür video duyurularını engellemek tabii ki mümkün değil ama en azından oyuncuları bilinçlendirerek aşırı beklentiye girmelerini engellemek de dürüstçe bir hareket olacak. The Outer Worlds 2'ye gelecek olursak, henüz hakkında hiçbir şey bilmiyoruz ancak umarım, ilki kadar bug'lu ve sorunlu bir oyun olmadan rahatça oynanabilen bir oyun olarak oyuncunun karşısına çıkar, çünkü gerçekten etkileyici, sürükleyici güzel bir oyun olarak kalbimizi kazandı. Ama ne yazık ki Obsidian oyun hakkında çok uzun zamandır güncelleme ve patch yayınlamayı bıraktı lakin bazı oyuncular için oyundaki rahatsız edici şikayetler hala devam ediyor ve forumlarda, tartışmalarda hala patch bekleyen bir kitle olduğunu görüyorum. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Bazı fikirler

Oyun yapmak elbette kolay ama iyi oyun yapmak, hele on yıllar boyu eğlendiren, oynatan bir eser yaratmak elbette zor. Benim kafamda, yıllar içinde, tecrübe ile gelişen sıralama şöyle;

Birden fazla kişiden oluşan ilk fikir takımı. İdeali üç kişi. Tek başına geliştirilen ana fikirde her zaman atlanan bir yan olabiliyor, eğer Sid Meier değilseniz.

Konunun işleneceği platform seçildikten sonra ki bunu incelikli bir oyun olarak düşünüyoruz. Hyper casual, atlama hoplama ya da mikro ödeme bazlı değil, oturup dürüstçe oyunu ve kapasitemizi değerlendirmek gerekiyor. Blizzard gibi 300 kişilik ekip kurmanın imkansızlığı ve kendi yapabileceklerimiz arasındaki fark önemli. Senaryo yazımı aşaması nispeten kolay ama değişime ve ekleme çıkarmaya uygun kalmalı. Oyunun introsu ile başlayarak story boardu mutlak yapılmalı. Mümkünse çalışılacak ortamda ve büyük olarak bulunmalı. Ek sahneler, ek karakterler için ve herkesin fikirleri ile katkıda bulunması için progress chart yani nelerin yapıldığı ve geri kalanların da aynı şekilde duvarda bulunması işleri hızlandıracaktır. Sahneler ve bölüm tasarımları ayrı olmalı, sahneler belirldikçe dublaj ve gerekli ses efektleri de listelenecektir. Bölüm veya puzzle tasarımı için, diyalog yazımı için oyunun ana tasarımcılarının egolarını yenmeleri ve bu işi gerçekten yapacak insanları işe almaları gerekli. Mekanik, modelleme, texture ve mekan tasarımı için de keza kaliteli iş gücü gerekiyor. Ekibin ana elemanları ne kadar in-house olarak çözüm üretebilirlerse o kadar kâr edecektir. İnsanların emeğini, vaktini sömürmek, genel olarak projeye fayda getirmeyecektir.

Hanımların ayrıntılı dikkatleri sayesinde texture, obje tasarımı, story board gibi işleri erkeklerden çok daha iyi yaptıklarına şahidim. Narrative diyaloglar için de ekibe faydaları yüksek. Homojen bir ekibin, hızla çalışması daha kolay. Tecrübe ile yeteneğin karışımı pahalıya gelecektir. Tercihiniz yetenek üzerine olmalı bütçe elverdiğince. Ekipte ikiden fazla dilin konuşulma-

si, farklı yaş gruplarından, farklı ilgi alanlarından, tarih-sanat ve film-fotoğraf konusunda bilgili insanlardan yararlanmak da çok işinize yarayacaktır.

Kopyalamak sizi değersiz kılmaz, aksine oyuncu bazlı düşünürsek, yeni haliyle bir araya gelecek olan karışım herkese iyi vakit geçirecek eğer doğru yapabilirsiniz. Kaliteli özellikleri, size yakın, oyununuzu uygulayabileceğiniz şeyleri katmalı.

Tester ekibini ülkede ciddiye alan yok, ama ben şahsen dahil olduğum projelerden gördüm ki işin en ölümcül yanlarından biri bu. Karar verdiğiniz platformda her yaşatan, her yetenekte ve maksimum sayıda insan size çok ama çok şey katacaktır. İyi iletişim kurabilen tasarımcılar ve testerlar işlerin hızla gelişmesini sağlayacaktır. Testerlar için formlar hazırlayıp haftada bir kısa özetler elde etmeniz, feedbackleri birlikte değerlendirmeniz ve kaliteli testerları daha ayrı değerlendirmek işleri hızlandıracaktır.

Elbette Unity action oyun veya pek çok oyun için sizlere uygun platform olacak ama o grafik motoru ile yapılmayan veya farklı görünümü yapmak sizleri öne çıkartacak. Mesela benim en beğendiğim modlar hep bakış açılarını

değiştiren, sağa sola robot gibi bakmak yerine boynunu eğen, doğal hareket eden, merdiven çıkma, yokuş gibi hatası çok bariz noktalarına iyi çözüm bulanlar oluyor. Aynı şekilde detaya girmeden karanlık, ışık oyunları ve hızı artıracak frame rate'i yükseltecek çözümler iyi seçenek. Özellikle texture yerine geometrik ve karanlıkla gizlenmiş cisimler, yüzeyi az karakterler, sis perdesi ardına gizlenmiş ve sizin için karakteri daha küçük yapmanızı sağlayacak çözümler gerekli. Ortam sesleri, motion capture olmadan dahi iyi hareket eden özenli patternler, daha önce yapılmamış olan ayrıntılar size çok şey kazandıracaktır. Nefes alan, göğüs kafesi inip çıkan, gözleri olan, bakış açısını değiştiren bir karakter mesela.

Gelecek ay devam edelim, müzikten, efektlerden, grafiksel öncekilerden, sunum ve çoklu dil, Cinemaware'den konuşalım; ama bu ay UBOAT oynayın, sistem zayıfsa Silent Hunter 4 oynayın, oynayın bir şeyler, özellikle de sevdiğinizizle.

Havalar sıcak, kapınıza su bırakın, kirlenmesine izin vermeyin. Sessiz kullar bize emanet.

Sevgiler,
Şahin ◆





Bir Sonraki Dünya Dr.Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📷 ertugrulsungu

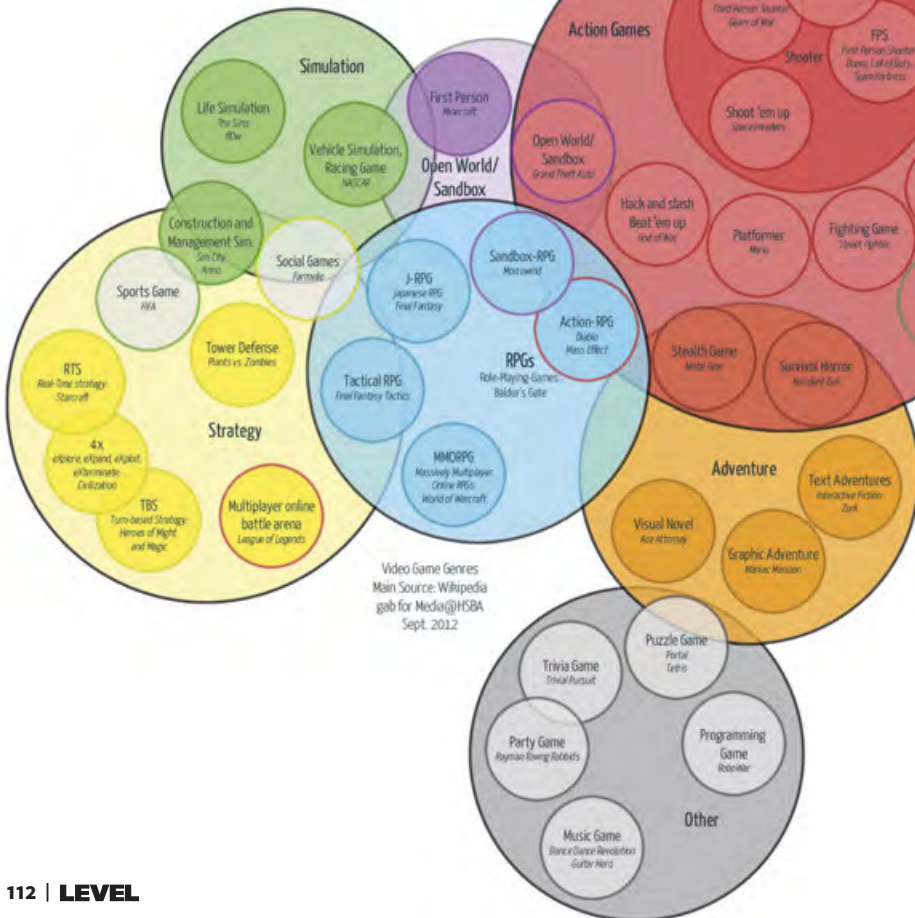
Souls-like dünyası

Oyun dünyasında "Genre" yani türler, özellikle 80'li ve 90'lı yıllar içerisinde büyük oradan kendisini göstermişti. 2000 yılından itibaren sadece bir iki alt tür haricinde yeni bir tür ile karşılaşmadık. Bu bir manada iyi bir manada da kötü bir şeydi... İyiydi çünkü oyun dünyasının olgunlaştığına işaret ediyordu; kötüydü çünkü artık bir tek tiplleşme durumu hakim gibi duruyordu. Yine de geçen 2000'li yıllarda, özellikle oyuncuların mod sevdaları ile MOBA ortaya çıktı. Yaşı yetenlerin hatırlayacağı üzere, Warcraft III için yaratılan "Three Corridors" isimli modun çok tutması ve kısa süre içerisinde DoTA isimli başka bir oyuna dönüşmesi ile başlayan bu macera,

bugün dünyanın en çok oynan alt türü olan MOBA'yı yarattı. Bir anlamda RTS'nin devamı şeklinde okuyabileceğimiz MOBA'lar şüphesiz oyun dünyasına hükmediyor. Bu duruma benzer bir diğer alt tür de kesinlikle Souls Like oyunlar olacaktır. İlk olarak 2009 yılında PS3 için üretilen Demon's Souls ile başlayan macera, devamında Dark Souls, Dark Souls II ve Dark Souls III olarak devam etmişti. Hidetaka Miyazaki'nin bu muazzam girişimi sonucunda ortaya çıkan seri, bera-

berinde yeni bir alt tür akımı olan "Souls Like"ı da getirmişti. Düşündüğümüz zaman, son 20 yıl içerisinde kendisine ait bir tür yaratmayı başaran sadece iki isim olduğunu görüyoruz. Bu da aslında MOBA ve Souls Like'in ne kadar güçlü ve önemli olduğunu ortaya çıkartıyor. MOBA, multiplayer dünyayı ele geçirmiş durumdayken, Souls Like oyunlar da tek kişilik oyun dünyasında kendisine has, fazlasıyla kalabalık bir gruba hitap ediyor. 2020 yılına kadar geçen sürede toplamda 28.7 milyon Souls Like oyun satılması sanıyorum yeterli bir veri olacaktır. Her iki tür de kendi içerisinde gelişmeler göstermekte. Fakat Souls tarafı, E3 fuarında muazzam bir adım daha atmayı başardı. Dosya konumuzda da bulacağımız Elden Ring, sonunda kendisini gösterdi. Garip bir şekilde yıllarca kendisi hakkında tek bir dedikodu haberi bile alamadığımız bu güzide yapım, çok da uzak olmayan bir gelecekte aramıza katılacak. Beni en çok heyecanlandıran durumsa, oyunun açık dünya konseptine sahip olacağı yönündeki açıklama... Yani zaten Souls oyunlarını oynarken muazzam bir deneyim ve doyuruculuk hissine sahiptim; şimdi bir de bunun kocaman bir dünyaya yayılması sanıyorum tadından yenmeyecek bir lezzet sunacak.

Henüz çok genç, 2009 yılında ortaya çıkmış olan bir alt türün, geçen 12 yıl içerisinde attığı her adımda aynı oyun sitilini koruyarak bir yandan da kendisini geliştirebilmesini halen şaşırtıcı buluyorum. Oyun çıktığı zaman ne gibi bir yapım ile karşılaşacağımızı kestirmek çok güç olsa da Miyazaki'nin bugüne kadar bizi şaşırtmadığını düşünürsek, sanıyorum uzun saatler başından kalkamayacağım bir oyuna doğru ilerliyoruz. Demem o ki oyun dünyası için yeni bir şeyler üretmek imkansız gibi gözükse de aslında her daim bir yolunu bulmak mümkün. Souls oyunları da bu duruma verilebilecek en iyi örnek olacaktır. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejleri

Aile, kan bağından ibaret değildir

Geçtiğimiz günlerde Netflix'te The Mitchells vs. the Machines isimli çok sevimli bir animasyona denk geldim. Eh, evimizde kapalı kaldığımız şu günlerde zamanı geçirmenin en güzel yolu elbette izlemek ve okumak. Benim gibi evinden çalışabilecek kadar şanslısınız, halinize şükredin geçin derim. Bu zor zamanlarda hepimizin en çok ihtiyaç duyduğu şey "insan" ancak sıradan birilerini aramıyoruz. Kalbimizin arzuladığı aslında sevgi. Bu sevginin nereden veya kimden size geldiği önemli değil bir noktada. The Mitchells vs. the Machines'in özellikle Live Your Life Song (T.I. ve Rihanna) klibini internette arattığınızda ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Animasyon biter bitmez telefona koşup dünyanın en güzel kadını olan annemi aradığımı itiraf edeyim. Seviyorum seni kadın, duy beni! İzlediğimiz hemen her yapım, kendisine has özel mesajlar verir. Çoğunun temeli, aile kavramına odaklanır. Bu kavram, kimi zaman dostlarla, kimi zaman kan bağıyla özdeşleşir. Aile yapısı, bazılarımız için kabullenmesi oldukça zordur.

Kuzen, aradığımız anne sevgisini size sunabilir veya arkadaşınızın annesi, uzun zaman önce kaybettiğiniz ablanızın yerini alabilir. Aile, sizin için nedir bilemem ancak benim için kan bağından fazlasıdır. Hatta kan bağından getirdiği sınırlamalar bana çok tuhaf gelir. Yanlış anlamayın, annem ve babam canımdır ancak söz konusu diğer akrabalarım olduğunda süralenin kara koyunu olduğumu itiraf edeyim. Kuzenler falan derken, çocukluğumdan beri çok farklı gelişti her şey. Ve bağlar koştüğünde eskisi gibi olamadı hiçbir şey.

Tek taraflı ilişkileri kurtarmaya çalışmanın ne kadar yorucu olduğunu eminim benim kadar iyi bilirsiniz. Düşündüğümüzde hepimizin hayatı, hayallerimizle şekillenir. Bazılarımız, bu hayallere oldukça uzaktır. Tabii eninde sonunda mutluluğa ulaşmak için elimizden gelen her şeyi yapacağımızı biliriz. Ne de olsa hayallerin büyüğü, küçüğü olmaz değil mi?

Anne veya pazarlama müdürü olmak dediğimizde ikisinin de ortak noktası, sizi mutluluğa ulaştırmasıdır. Bunun arkasını destekleyen dost-

larınız varsa, işte o zaman dünyanın en şanslı insanlarındınız demektir. Bu yüzden kan bağından aile ile alakası olmadığını düşünenlerdenim. Kendi ailemizden daha fazla zaman geçirdiğimiz çok yakın dostlarımız var. Akrabalarınızın sizin yaşlarınızla kıyaslaması, cinsiyetçi yorumları, vücudunuza hakaret etmesi, hayallerinizi ciddiye almamaları, yaşam tarzınıza saygıları olmamaları, geleceğinizi kendilerini düşünerek geliştirmeleri ve daha fazlası sayesinde, aile kavramı beni gittikçe köklerimizden uzaklaştırmıştır. "Şaka yapıyorum be halasının gülü" gibi saçma bir savunma argümanı da yoktur hani. Bazı sözler derin yaralar açar ve zaman bile onları kapamaya yetmez. Bu nedenden sırf akrabasınız diye ayarsız davranıp haddinizi aşmayın. Tabii bazı aileler ve akrabalar var ki sizi her şeyinizle kabul eder. Her çocuk, bu kadar şanslı değil. İşte bu nedenden size yaklaşan, size açılan bir insanı geri çevirmeyin. Dinleyin ve onun gözyaşlarının akmasına izin verin. İnanın, bazen insanların tek istediği dinlenilmeştir. Fazlasını yapmanıza gerek yok. ♦





NEXT LEVEL

F1 2021

F1 hiç olmadığı kadar popüler günler geçirirken,
EA bu büyüü bozabilecek mi?

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Funda Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer

Ahmet Rıdvan Potur

Ayça Zaman

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Eda Aydın

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Burak Emanet

Ertuğrul Süngü

Hakan Orkan

Hasan Elmaz Öfke

İlker Karaş

İmge Melisa Şatlı

Mahmut Karslıoğlu

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Şeymanur Özgür

Talha Şahin

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, Işıl Baysal Turan

Satış Koordinatörü: Burcu Acavut, Burcu Kevser Karaçam

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü: Aysel Şener

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: 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 • Faks: (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 lisansıya 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.

TEGV'de 25 Yıldır
Çocuklarımızın
Hayallerini
Büyütüyoruz!



TEGV yaz
3353'e
gönder
10 TL bağış yap

Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı, 25 yılda
3 milyona yakın çocuğumuzu nitelikli eğitimle
buluşturdu. Hayallerini ve umutlarını büyütmek
için çocuklarımıza destek oldu.

www.tegv.org     

Her SMS 10 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



25. Yıl

TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

PS5

PLAYSTATION 5'E
ÖZEL

RATCHET CLANK™

AYRI DÜNYALAR

Türkçe Altyazı

7
www.pegi.info

PS
STUDIOS

INSOMNIAC
GAMES

© 2021 Sony Interactive Entertainment LLC. Created and developed by Insomniac Games, Inc. Ratchet & Clank and Ratchet & Clank: Rift Apart are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment LLC. Insomniac Games is a trademark of Insomniac Games, Inc. "PlayStation", "PlayStation Family Mark", "PS5 logo", "Play Has No Limits", and "PlayStation Studios Logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

PLAY HAS NO LIMITS™
OYUNUN LİMİTİ YOK