

#296 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ekim 2021 / 10 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



# LEVEL



# "DEATHLOOP"

DÖNGÜYÜ KIRMA SANATI!

Death Stranding Director's Cut | FIFA 22 | NBA 2K22 | Call of Duty: Vanguard  
Kena: Bridge of Spirits | Tales of Arise | Life is Strange: True Colors  
Lost Judgment | PlayStation Showcase | Gamescom 2021 ve fazlası...

# iŞLEM Tamam!

Borsa İstanbul, VIOP'ta altın ve gümüşten sonra,  
Platin ve Paladyum Vadeli İşlem Sözleşmeleri ile kıymetli madenlere ilişkin  
ürün gamını tamamladı.



Platin ve Paladyum vadeli işlemler sözleşmeleri, BIST 30, BIST Likit Banka, BIST-Banka Dışı 10, altın ve gümüş sözleşmelerinde olduğu gibi VIOP akşam seansına da dahil edilerek saat 23:00'e kadar işlem görecek.



kursat@level.com.tr

@kursatzaman

@kursatzaman

/kursatzaman

## Ah, Blizzard...

Başlığı okuyunca aklınıza gelen ilk şeyden bahsetmeyeceğim zira artık okurken de üzerine konuşurken de fenalık geliyor.

Konumuz başka.

Doğan Burda'daki diğer dergileri en fazla kışkırdığın şey nedir diye sorsanız, hiç düşünmeden "takvime bizim kadar bağlı olmaları" derim.

Bizim için takvim demek, her şeyin üzerine kurulu olduğu bir iskelet demek. Öyle veya böyle, dergide okuduğunuz her oyunun belli bir duyuru, erken erişim, piyasaya çıkış tarihi var. Planı yaparken de bunları göz önüne alıyor, o sayıda olmasını istedigimiz, çıkış tarihi gerçekçi olan tüm yapımları taslağa dahil ediyoruz. Bu, her zaman sandığınız kadar kolay olmuyor.

Diablo II: Resurrected'ı ele alalım.

Oyunun çıkış tarihi olan 23 Eylül bizim için zor bir tarihi zira matbaa bidden dergiyi genellikle 25-26'sı gibi talep ediyor ki ayın birinde size ulaşabilisin. Elbette plana dahil ederken göz önüne aldiğiniz diğer şeyler de var. Sony, Microsoft, Bethesda, Bandai Namco gibi firmalar, bu deadline tarihlerini göz önüne alarak kodları genellikle erkenden iletiyorlar ama Blizzard öyle mi ya? Şu sektördeki herkes bilir ki Blizzard oyunlarının inceleme kodları bizlere oyunun çıktığı gün ulaşır ve o çıkış tarihi ayın 23. günü ise, dergiye yetişmesi için gerçekten de sıfır sorunla, muhteşem bir çıkış gerçekleştirmesi gereklidir.

Neticede Diablo IIIR, bu ayın inceleme planında kendisine yer bulmuştu ama oyunun çıkışında yaşadığı problemler, oyunla geçireceğimiz, zaten kısıtlı olan zamanın elimizden tamamen uçup gitmesine yol açtı. Haliyle, o kocaman incelemeyi bu sayıya yetiştirmek mümkün olmadı ki zaten durumu zorlamayağımızı, aceleye getirmeyeceğimizi tahmin etmişsinizdir. Oyunların birbiri ardına çıkışını gerçekleştirdiği, sektörün şenlentiği günlere de resmen girmiş bulunduk. Bu sayı yine dolu dolu, çok daha fazlası da yolda.

Sağlıklı, mutlulukla kalın.

*Kürşat Zaman*



**ÜCRETSİZ  
KARGO!**

**LEVEL**  
ABONE OLAN HERKESE\*  
**MUHTEŞEM ARAÇLAR**  
**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 değiştirmeye ve kampanyayı bitirme hakkını saklı tutar.

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



**POP  
SCI**  
TÜRKİYE

# POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!!

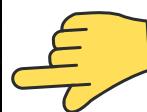


[YouTube.com/PopularScienceTR](https://www.youtube.com/PopularScienceTR)



**TIKLA!**

Hemen üye ol  
her hafta harika  
bilim videolarını



**TIKLA  
& İZLE**

# POPULAR SCIENCE



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



TIKLA  
& DINLE  
Apple



TIKLA  
& DINLE  
Spotify



TIKLA  
& DINLE  
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.**



# #296 İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 05 Takvim
- 06 Küheylan
- 08 Haberler

## İLK BAKIŞ

- 12 Call of Duty: Vanguard
- 14 Riders Republic
- 15 Warhammer: Total War III
- 16 Dream Cycle
- 17 Death Trash

## DOSYA KONUSU

- 18 PlayStation Showcase 2021
- 24 Gamescom 2021

## 22 Gideri Var mı?

## İNCELEME

- 40 Deathloop
- 48 Lost Judgment
- 51 Lost in Random

- 52 Death Stranding: Director's Cut
- 54 Life is Strange: True Colors
- 56 Tales of Arise
- 58 Kena: Brige of Spirits
- 60 FIFA 22
- 62 NBA 2K22
- 64 F.I.S.T: Forged in Shadow
- 65 Severed Steel
- 66 No Man's Sky: Frontiers
- 67 FIFA Online 4
- 68 Gamedec
- 70 The Forgotten City
- 71 Madden NFL 22
- 72 Aragami 2
- 73 Tormented Souls
- 74 Townscaper
- 75 Get Packed: Fully Loaded
- 76 Arboria
- 77 Comanche
- 78 Black Book
- 79 BloodRayne Betrayal: Fresh Bites
- 80 Sheltered 2
- 81 ArtFormer: Ancient Stories
- 81 Essays on Empathy
- 82 Highrisers
- 82 Arashi: Castles of Sin
- 83 Online
- 88 BUG Game Lab:  
Bir Akademi Macerası**
- 91 Donanım
- 98 Film, Kitap, Müzik
- 100 Ph.D
- 102 Otaku-chan!
- 104 Figürcünün Seyir Defteri
- 106 Board Game Talk
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazılıları
- 114 LEVEL 297



# TAKVİM

# Ekim

## 1 Ekim

FIFA 22 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)  
Phoenix Point (PS4, XONE)

## 5 Ekim

Alan Wake Remastered (PC, PS5, PS4, XS, XONE)  
Hell Let Loose (PS5, XS)  
Jett: The Far Shore (PS5, PS4)  
Lego Marvel Super Heroes (Switch)  
Nickelodeon All-Star Brawl (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

## 7 Ekim

Far Cry 6 (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia, Mac)

## 8 Ekim

Metroid Dread (Switch)  
Tetris Effect: Connected (Switch)

## 12 Ekim

Back 4 Blood (PC, PS5, PS4, XS, XONE)  
Disco Elysium: The Final Cut (Switch)  
Monster Crown (PC, PS4, XONE, Switch)  
Ori: The Collection (Switch)

## 15 Ekim

Crysis Remastered Trilogy (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)  
Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)  
NHL 22 (PS5, PS4, XS, XONE)  
The Good Life (PC, PS4, XONE)

## 19 Ekim

Into the Pit (PC, XS, XONE)

## 20 Ekim

Townscaper (iOS, Android)

## 21 Ekim

The Dark Pictures Anthology: House of Ashes (PC, PS5, PS4, XS, XONE)  
A Little to the Left (PC)

## 26 Ekim

Marvel's Guardians of the Galaxy (PC, PS5, PS4, XS, XONE)  
Iron Harvest (PS5, XS)  
NASCAR 21: Ignition (PC, PS4, XONE)  
Solar Ash (PC, PS5, PS4)  
Workshop Simulator (PC)

## 27 Ekim

Super Robot Wars 30 (PC)

## 28 Ekim

Age of Empires IV (PC)  
Fatal Frame: Maiden of Black Water (PC, PS5, PS4, XS, XONE)  
Riders Republic (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia)

## 29 Ekim

Mario Party Superstars (Switch)

# KÜHEYLAN

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



Editör tayfası "bu ay oyun yok, ne yazacağız ya?" noktasından oyun bolluğuna düşüncəne yapacağını şaşırıyor arkadaşlar. Geçen birkaç ay "oyun var, yazar misin?" deyince kaçan insanlar, AAA oyunlar düşmeye başlayınca birbirlerine katana ile dalmaya başladılar bille. Bu konuda açık ara en istikrarlı adamlar Nurettin ve Ertuğrul. Onların "Warhammer oyunlarını kim yazacak?" savaşı oyunlardan, takvimden, boyuttan, uzaydan ve zamandan bağımsız gelişiyor. Games Workshop kurucuları görse "işte benim kitlem!" diye hüngür hüngür ağlar, sıfır yalan.

## Ayın yazarı: Tolga Yüksel

Tüm LEVEL yazarları bilir ki Küheylan'da ayın yazarı olmak pek tercih sebebi bir şey değildir. Sizi ki edecek bir yorum okuma ihtimaliniz de Ekşi Sözlük'te adınıza açılmış bir başlıkta olduğundan fazladır. Ama minnoş bir kalbimiz olduğundan haklarını da veririz, yalan yok. Şimdi, Tolga Efendi de bu ödülü Eylül ayı boyunca tırnaklarıyla kazıyarak elde ettiği için, şüphesiz iki lafin belini kıracağız.

Tolga, Küheylan'ın zalim ortamı için uygun bir aday değil asılında, bir kere hayatımızda gördüğümüz en dengeli adamlardan birisi, tahterevallinin tepesinden atsak yere düz düşüyor, RPG karakteri yaratıksak "lawful good" çikıyor, o derece.

Ama Tolga'nın da bir günahı var (LEVEL'a günahsızları alımıyoruz, vallahı korktuğumuzdan), ileri derecede FIFA bağımlısı olması ve oyun piyasaya çıkana dek askerde terhisini bekleyenler gibi "of, şafak karanlık", "HANI NEREDE KOD!" diye avaz avaz bağırması.

Üstelik dergide kendisinden bir tane daha (Emre) olduğu için arada kalan Kürsat oluyor. O da bu ikisine birbirlerinin numarasını iletmek, WhatsApp grubu kurmak gibi nice meyvesiz denemeden sonra kaderine razi oldu ve özellikle hafta sonları, bu adamların gün boyunca attığı birbirinden sıradan gollerin replaylerine ve kurdukları kadroların gelişimine maruz kalıyor. Netekim Tolga için zor bir ay oldu. Her seneki gibi EA

Access ile gelen 10 saatlik süreyi uzatmanın yolunu bulamayınca "FIFA kodu" yoksunluğu yaşadı, bilieklerini ovduk, eline de oyalansın diye Madden NFL 22 sıkıştırdık. Üstüne Emre tarafından "paketlere 500 avro harcamak ile" suçlandı, konu araştırıldı ve görüldü ki şu bizim Tolga az ballı değilmiş. Adam paketten Salah düşürmüşt. Bu yazı yazıldığı sırada hala oyunun kodunu bekliyordu ki muhtemelen bir iki gün daha ulaşamayacak.

## İyi ki doğdun Eralp!

Siz mutlu olduğunuzda bizler de çok mutlu oluyoruz, inanın. Emek Hanım bize ulaşıp sevgili eşinin bizleri çok sevdığını, üstelik yakında doğum günü olduğu söylediğinde de bütün gün sırtarak gezdiğ, yalan yok. Haliyle, kendisinin arzusunu yerine getirmememiz düşünülemez bile.

"P.S: İyi ki doğdun iyi varsın sevgiliim, sağılıkla yan yana nice mutlu yaşalarına. Yeni yaşında istediğiniz tüm oyunlar ucuzlar inşallah." Bizden de kocaman bir iyi ki doğdun gidiyor, şahane bir sene ve şahane bir عمر diliyoruz. :)



## Stajyer var, stajyer var!

Açık konuşayım, stajyerler konusunda hep çok şanslı olduk. Hepsi de birbirinden keyifli, düzgün, zeki ve çalışkan arkadaşlardı ama ikisinin yeri de ayırdır hanı. Biri Metin, diğeri de Setenay. İki süper stajyerimizden birisi olan Setenay'ı Kühelyan'da konuk eder miyiz bilmiyorum ("İnşallah etmezler tanrımlı" diyordur şimdi) ama Metin daha fazla kaçamadı, sori nat sori.

Stajyer kadromuz bir kişi olduğundan bizde staja başlamak zor ve bu yüzden çoğu arkadaşın dergiden yeterince istifade edemedeni stajlarını tamamladıklarına, o vakti yeterince iyi değerlendirdiklerine üzülüyorum ben.

Ama Metin öyle değildi, E3 vakti kendi inisiatifyle sabahlara kadar oturup bizimle haber girdiğini, boş vaktinde boş durmayıp dergiden arta kalan oyunların incelemelerini yaptığına hatırlıyorum. Bizimle bulunduğu kısa sürede verebileceği maksimum katkıyı verdi, bulabildiği her boşlukta kendisini geliştirdi, çok çalıştı.

Haliyle, yıllar sonra en iyi EPL yorumcularından birisi olarak karşımıza çıkmasına zerre şaşırmadım. Liverpool konusunda her zaman aynı şeyler düşünmesek de kendisini keyifle takip ediyorum. Espor ve futbol ile alakanız varsa hiç durmayın, kendisini takibe alın. Daha da önemlisi, oyun sektöründe bir kariyer düşünüyorsanız ve artık ne olmak istiyorsanız, basın mensubu veya yayıncı, hiç önemli değil, onun gibi çok çalışıp kendi yolunuzdan gidin. Sektör nasilsa siz fark edip bünyesine dahil edecektrir.

Yolun açık olsun Metin Ari. :)

<https://twitter.com/TheFootballWr8r>



## #levelheryerde

Vay be, çocukluğunda en sevdığı roman "İki Yıl Okul Tatili" olan, okula gitmediği kar tatillerini bile 20 sene sonra bile muhtemelen anılar olarak hatırlayan bir nesil olarak, pandeminin "evde olmanın güzelliği" kavramını bu kadar yıpratmasına çok üzülüyorum. Geçen 18 ayın ardından okulları özler hale

## Korkunun ustası ve tasvirin ustası

Şimdilik oradan biri çıkış King ve Lovecraft'ı karıştırırmaya kalkarsa sopaya kovalarım, baştan anlaşalım. Tamam, sınırlarımız geçti, devam edelim. Dead by Daylight'in Silent Hill için ürettiği görseli gördüğümüz anda kalbimizden vurulmuştu. Hem kapakta hem de posterde ne kadar güzel durdu, değil mi? Mecbur seveceksiniz zira kağıda basılabilen bir tane bile Silent Hill görseli yok bunun dışında. Bu ne rezilliiktir Konami? Zorunuz nedir bu seriyle? Yok mu bir Silent Hill çıkartmanız? Tüm kaynaklarınızı umutsuzca PES'i düzeltmeye adamak yerine neden buna ve Metal Gear Solid'e ayrımadınız. (Yine sınırlendi) Aa, Eren buradaymış, n'aber? Sevgili Eren bu fotoğrafı bize "Halloween came early this year" mesajıyla gönderdiğinde buraya çıkacağını biliyor muydu acaba? "Dell kendi kendine konuşuyor yine" de demiş midir?



getirdik çocukları, vallahi inanılmaz. Neyse, herkes birbirini özlediyse, hiç problem yok. Hem okuldan sıkılıyorsanız da yanınızdayız, tíkla sevgili Mehmet Emin Saylan'ın gönderdiği fotoğraf gibi.

Şahane bir okul yılı diliyoruz arkadaşlar, çok eğlenen ve sağlıklı kalın.



## BAŞLIK ATMAYI UNUTUYORMUŞUM!

Bu ay girişte ilginç bir şey yapacağımız cano okuyucu. New World daha çıkmadığı için fazla oyun oynamadım. Gerçi beş gün sonra oyun açılışını yapacak, o zaman dünyadan elimi ayağımı çekmeyi düşünüyorum. Oyun oynamak yerine film ve dizi izledim, biraz BitCoin borsalarında sürttüm. O yüzden bu ay köşeyi film/dizi eleştirisini için kullanacağım.

Pek sevgili Olca Karasoy Moral'in aksine Masters of the Universe Revelation'ı izlerken üzüntüden resmen ağladım diyebilirim. Dört – beş yaşındayken TRT'de izledim He-Man'i, o dönemde izleyebileliğimiz çizgi filmler sınırlıydı ama hepsi kaliteli işlerdi. O yüzden He-Man'ın kalbimdeki yeri ayrıydı ve yeni serinin ilk tanıtım filmini acayıp bir gazla izledim. Ama abi o hikâye nedir öyle? Çocuk Adam Kevin Smith, hani konu He-Man etrafında donecekti? Onun yerine artık bir klasik haline gelen sahte "woke culture" etkisiyle, güçlü kadını erkek formunda çizdikleri Teela'nın saçma sapan hikâyeyi izledik. O yüzden de şov anormal şekilde tepki aldı. The Forever Purge mesela, acayıp şekilde hayal kırıklığı oldu. Yerim az, hızla geçeyim; Hugh Jackman'ın "Zihin Gezgini" ni muazzam beğendim. Uzun süreden beri bir film bana bu kadar dokunmamıştı "Mutlu son diye bir şey yoktur. Bütün sonlar üzünlüdür. Özellikle hikâye mutlu geçtiye..." lafı akıma kazındı. Sex Education'ın üçüncü sezonusu Netflix'in farklı cinsel yönelimleri olması gereği gibi güzel hikâyeyle anlatıldığı bir seri olmaya devam ediyor. Sonunu daha başından tahmin etsem de The Green Knight görsel olarak harika bir filmdi (mitolojik bir hikâyeymiş, bilmiyordum).

Kısıtlı bir yere süğdiribileceklerim bu kadar. Biraz VtM: Bloodhunt oynamaya çalıştım lakin benim yaşamda bir adam için F1 hızında bir FPS, çok hareket, yıldırım hızında reflekslerle ateş etmek falan... Beni aşar ama genç arkadaşlarım baksın derim, gayet güzel bir oyun olmuş. Ha bir de LoL seviyorsanız YouTube'da Elay'a'yı mutlaka izleyin. Jelly Hakkı selamlar! Şimdi haberlere geçelim. Çünkü hava Epic taraflarında bayağı kara bulutlu...



## STRANGER THINGS

# Garip Şeyler, Steam ve GOG'dan kaldırıldı

Sırası Stranger Things'i Steam ve GOG'da aratırsanız bulamayacaksınız. Zaten oynayacağınızı da sanmıyorum ama neyse. Bunun sebebi Netflix'in telif hakkı olduğu ürünlerini başka platformlardan çekerek, kendi oyun platformu altında birleştirme sürecine girişmesi. Daha ne kadar yeni oyun platformuna ihtiyacımız var bilmiyorum. Netflix üyeliğimi de şu küçük kızlara twerk yaptırdıkları filmin arkasında babalar gibi durduklarıandan sonra iptal ettiğim için, beni zerre alakadar etmeyen bir durum. Lakin, eğer kendi oyun platformunu kuracaksan ve

bundan ekmek yemeği düşünüyorsan piksel tabanlı oyunlardan ötesine ihtiyaçın var. Bu da para demek... Dizileri için para bulmakta zorlanan ve her geçen gün kalitesi tartışılar abuk sabuk ürünlerle karşımıza çıkan Netflix bunu karşılayabilir mi? Bence hayır. Bu arada Stranger Things oyunlarını telif hakkı nedeniyle çekmeni anladım, kendi platformun falan filan. Yav, Dead by Daylight'taki içeriğin suçu neydi? Kendi halinde takılan DLC'yi çekince ne oldu? Hakikaten Stranger Things olaylar Stephen King hayranı okuyucularım benim. ♦

## PUBG

# PlayerUnknown's Battlegrounds babasını kaybetti!

Battle Royale illetini ve dolayısıyla Fortnite'ı da hayatımıza sokmuş, ürün yaratıcısı sayılabilenek Brendan "PlayerUnknown" Greene (adam dinozor ya, isim ve soyadının arasında takma adını koyan kaç kişi kaldık? Yazarlarda da popülerdi bir aralar) PUBG: Battlegrounds ve Krafton'dan tamamen ayrıldı. Peki ne yapacak? Tahmin edeceğiniz sürece kendi stüdyosunu kuracak. İşin ilginç yanı ismi PlayerUnknown olacak yeni stüdyoda Krafton'un da ufak bir hissesi olacak. Her iki tarafta kirk kalplerin olmadığı ve Krafton'un yeni stüdyoyu desteklemesi, bende bu ayrılığın planlanarak yapıldığı hissyatını uyandırdı. Yeni kurulan stüdyo daha fazla oyuncunun

birbiriley kapsabildiği ve Greene'nin dediğine göre "uzun süredir üzerinde kafa patlattığı" vizyonunu gerçekleştirmek istediği, adı belli olmayan projeye yönelecek gibi. Ben bu adamlı DayZ zamanından beri severim o yüzden yapacağı işi dört gözle bekliyorum. ♦





## EPIC - APPLE SAVAŞI

# Hayır efendim, davada Epic hiçbir şey kazanmadı

Bizleri pek etkilemeyecek olsa da iki piyasa devinin birbirleriyle girdiği kanlı davanın ilk admında, hakim yargısını masaya vurdu. Hakimin 150 sayfalık karar metninden bir bölümü cimbızla seçerek haberlerine taşıyan yabancı basının davayı Epic'in kazandığı tarzında başlıklar atması beni bayağı şaşırttı. Yerli haber sitelerine bakmadım ama onlar da yabancı sitelerden çeviri yaptıkları için sonucun farklı olduğunu düşünmüyorum. Kimsenin 150 sayfayı okuduğunu zannetmiyorum, ben de okumadım ama onun yerine ABD'li bir avukatlık bürosunun üç saatlik, hakimin kararının önemli yerlerini sayfa sayfa okuclarediği videosunu izledim (Hoeg Law diye geçiyor, vakti bol olan izleyebilir). Netice Epic açısından tam bir hezimet, zaten o yüzden temyize gidiyorlar. Açıklayamı; Hakim, kararın başlangıcında Epic'in yargı açısından önemli noktalara vurgu yapmadığının üzerine basarak, "eğer bunu başarsalarlardı karar farklı olabilirdi" ifasıyla başlıyor (ama şu saatten yapmalarının bir önemi de yok). İlk olarak Epic'in kazandığı gibi

görünen kısımlara bakalım. Hakim Apple'in veri paylaşımında daha şeffaf olması gerektiği kanaat getiriyor. İkinci ve herkesin koca başlıklarla Epic'in kazandığını bildirdiği bölümde hakimin Apple'in iOS altında içerik üreticilerine farklı ödeme alternatifleri sunabileceği dış bağlantıları eklemeleri konusu. Evet, Epic V-Bucks'ı kendi sitesine yönlendirek satabili. Zafer çığırlarınızı duyuyorum ama hayır. Kocaman bir AMA var. Ürününüz iOS'tan oynandığı sürece Apple iOS'tan dışarı yönlendirilerek satılan ve hatta iOS'tan yönlendirilmeden doğrudan internet sitelerinde yapılacak herhangi bir satıştan bile %30 payını talep edebilecek. Hakim, Apple'in monopol olmadığını belirterek ve "başarılı bir şirket olmak suç değildir" diyerek Epic'in ithamlarını ayrıca durdurdu. Aynı zamanda diğer bütün platformlarda Epic'in %30 kesintiyi itirazsız ödediğini, Sony ve Nintendo ile yapılan yazışmalarda 1984 göndermesiyle Apple'a yönlendirilen animasyon filmiyle gerçekleştirilen saldırının aynısının onlara yapılmayacağının e-mail'ini



**EPIC  
GAMES**

masaya koydu. Epic'in bilerek ve isteyerek iOS'un açığını kullanarak yeni bir ödeme düğmesi eklemeyi önceden planladığını, açık bir şekilde önceden hazırlanarak 1984 animasyonunun Apple'i kıskırtmak için hazırladığını ve bunu etik bulmadıklarını belirtti. O dönemde açılan alternatif ödeme düğmesiyle zarara giren Apple'a Epic'in tazminat ödemesi gerektiğini belirtti. En önemli bugün dana'nın kuyruğunun koptuğu asıl karar şu; hakim herhangi bir firma anlaşma şartlarına uymadığı takdirde Apple'in onları platformlarından atma yetkisine sahip olduğunu bildirdi. Hatırlarsanız 1984 animasyonu sonrasında Apple Fortnite'ı engellemiş ve bu durum geçici hakim kararıyla engellenmişti.

Keza ben bu haberi yazmaya başlamadan birkaç saat önce Apple her iki tarafın temiz süreci bitene kadar (ki bu 5 yıl gibi bir süre) Fortnite'ın Apple ekosisteminde kara listeye alındığını bildirdi. Tom Sweeney gene çocukça açıklamalar yaparak savaşacağız falan dese de işler hiç de Epic'in istediği gibi gitmiyor. Doğru bilgiyi gene LEVEL'dan aldınız hadi iyisiniz. ♦

## ASMONGOLD

# Twitch, Asmongold ile özel kontrat yapmadı

"Asmongold kim yahu?" diyeceksiniz. Bu çocuk Twitch'te özellikle World of Warcraft yayını yapan ve Classic WoW'la

yıldızı iyice parlayan, 50.000'den aşağı izlenmeyen (100.000'i geçtiğini gördüm) yayın tarzını sevmediğim ama kritik noktalardaki açıklamalarını beğendiğim bir tip. Bu haberi seçenekin sebebi Twitch'in kan kaybetmeye başladığını ve bir gün karşısına çıkabilecek sağlam bir rakiple dümdüz olacağını düşünmem. Bunu buraya yazıyorum, zamanı geldiğinde "Nurettin Abim demişti" dersiniz. Asmongold, yüklü takipçi sayısıyla doğal olarak Twitch'le özel sözleşme yapmak istemiş ama arkadaşlar bunu kabul etmemişler. Tabii mikrofon yalamalı,

jakuzili yayınlarla 5000 izleyiciyi ancak çekebilen yayanlarla özel sözleşme yapan ama kendisine gelince hayır cevabı alan Asmongold'un buna cevabı bayağı faklı maklı olmuş ve bir süre yayınılara ara vereceğini söylemiş. Kendisi şimdilik inkâr etse de bence yakında YouTube'a gelecek. Keza Dr. Disrespect uzun süredir başarılı şekilde YouTube'da yayın yapıyor bu ay ona sevilen isimlerden TimtheTatman de katıldı. En azından benim için Twitch sevmeden izlemek zorunda kaldığım bir platform. Bu kafaya giderlerse işleri zor. ♦



# SON DAKİKA!

- ◆ Ben yeni Alan Wake oyunu beklerken Remedy, Alan Wake Remastered'ı duyurdu. Sinirden kuduracağım. (İncelerken kudurmanı da merakla bekliyoruz – Cureshot)
- ◆ COD: Warzone anti hile reklamlarında görünen hileci, halen hile yapma ya devam ediyor. Hahahahah, tam Activision'a yakışan bir olay.
- ◆ Fraxis'ten XCOM beklerken karşımıza çıkan Marvel's Midnight Suns'ın bir nevi kart oyunu olacağı açıklandı. Sinirim sabrı zorluyorlar resmen.
- ◆ Norman Reedus daha fazla Death Stranding için görüşmelerin sürdürüğünü belirtmiş. Halen oynamadım, fiyatı biraz daha düşsün (fakirlik).
- ◆ Kinguin geri vites yapıp elinde bile olmayan Frostpunk 2 anahtarlarının satımını durdurdu.
- ◆ Saniyede trilyon frame toplayan bir kamera ışığın hareketini en yavaş şekilde kaydetti. Youtube'den izleyin, çok ilginç bir görüntü.
- ◆ Cureshot'in renklerin birbirine geçtiği 20+ yıllık sayılarından XCOM incelemesini gösterip "Bunu okuyabilersen bundan sonra bütün Warhammer oyunları senin" demesinin ardından "Emin misin?" cevabına suskulukla yanıt vermesinin üzerinden 21 gün geçmiş.
- ◆ Blizzard davası federal boyuta taşındı. Poposu yanan tavşan misali, oyundan kanepeye uzanmış bir kadın resmi kaldırıldı, bazı mount'ların, eşyaların ve başarımların isimleri değiştirildi. "Blacklisted" kelimesinin "blocklisted" olması gibi abuk sabuk değişiklikler geldi.
- ◆ Twitch yayıncılarından uyuz XqC'nin evine izleyicileri girmeye başlayınca, adam başka bir yere taşınmak zorunda kalmış. Komik ama hiç hoş bir olay değil. Haha-haha...
- ◆ Facebook çalışanları WhatsApp mesajlarını okuyabiliyormuş. Bu da yetmezmiş gibi Facebook'un bütün kullarından muaf elit bir tabaka olduğu ortaya çıkmış.
- ◆ Dune'nin süper bir hayranı, RTS oyunlarının babası Dune'yi günümüze uyarlamak için 20 yılını harcamış.
- ◆ Dünyanın en güzel ama fişi çekilmiş oyunlarından Battlerite'in yapımcısı, yeni oyunları V Rising'in tanıtım videosunu yayınladı.



## NO MAN'S SKY

### Oyunun yüzü beş sene sonra, nihayet güldü

Cureshot'ın makası olmasa buraya ne başlıklar atacağım süper kahraman okuyucum ama elim kolum bağlı. Her ay dergiyi alıp haberler bölümündeki başlıklarla bir bakıyorum, Mre ve Cureshot içinden geçmişler. Yakışıklı ve güzel okuyucularım, lütfen bu iki şahsi şu makası ellerinden bırakmaları için e-posta bombardimanına tutar misiniz? Teşekkürler.

Habere gelince, hey gidi mazi dedim. Vaktiyle No Man's Sky'in incelemesini alabilmek için ne savaşmıştım. Siz saniyorsunuz bir yazarlar geçinip gidiyoruz, hayır popüler bir oyunu kapabilmek için her türlü Machiavelli oyununu çeviririz. Neyse oyunu aldım, bitirdim ve sanırım 2 gibi bir şey vermiştim 10 üzerinden. Bütün olumsuzluklara rağmen şu oyunun inatla geliştirilmesinin devam etmesi ve bugün-

kü yerine gelmesi beni hayretler içinde bırakıyor. Şu an oyunu tanısam rahatlıkla 9-10 arası abuk bir puan verir üzerine bir güzel Cureshot'la tartışırı (Ben oyunu her haliyle sevdim yavv, günaydın ayrıca – Cureshot).

No Man's Sky, beş yıllık Steam serüvenine Overwhelmingly Negative'den başlayarak Mixed'e oradan da Positive'e ulaşmayı başardı. Valla helal olsun adamlara, yalan dolanla pazarladıkları sakat bir oyunu bütün vaatlerinden fazlasını yerine getirdikleri bir hale getirdiler. Lakin bu kimseye b\*\*ktan bir oyun çıkarıp sonra düzeltir NMS gibi oluruz cesareti vermesin. Ben bir oyunun tamamlanması için beş yıl beklemek istemiyorum. Adam gibi çıkarın, paramı hak edin. NMS sadece bir istisna. ♦

# CALL OF DUTY: VANGUARD

Multiplayer betasının altını üstüne getirdik veee...

Sayfa  
**12**

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendirdiyoruz

3



**Yapım** Sledgehammer Games **Dağıtım** Activision **Tür** FPS Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** www.callofduty.com **Çıkış Tarihi** 5 Kasım 2021

# Call of Duty: Vanguard (Beta)

Yine, yeniden İkinci Dünya Savaşı!

Size bir sır vereceğim. Normalde bu saatları Nurettin'in yazması gerekiyordu ama yazamıyor çünkü kendisini şu anda bir odada tutuyor, 7 gün 24 saat Yüzüklerin Efendisi ve Star Wars serilerini izletip duruyoruz. Çünkü Nurettin bundan birkaç ay önce her iki seriyi de müthiş anlamsız bulduğunu açıklamış ve birçoğumuzun tepkisini çekmişti. Hadi ikisini birden aynı anda sevmedin anladım ama hiç değilse biri de mi kenarından köşesinden ilgini çekmedi sevgili Nurettin? Diyeceğim ki fantastik evren sevmiyorsun ama öte yan dan da bakıyorum World of Warcraft'ı

onca saat dirsek çürüttün be Nurettin! Neyse, bu durumu daha çok konuşacağız lakin biz dönelim Call of Duty: Vanguard'a... Şahsen Battlefield ve Call of Duty arasındaki rekabette benim tarafım daha büyük haritaları, daha yavaş oynanışı ve daha gerçekçi atmosferi ile her zaman Battlefield'dan yana olmuştur. Yine de Call of Duty serisinin oyularına göz atmayı da ihmäl etmiyorum. Özellikle de bizi geçmişé götüren versiyonlarına ayrıca bir ilgi duyuyorum. Bunun sebebi günümüzde ya da gelecekte geçen savaşları anlatan oyuları sevmemiğimden değil

de Call of Duty'nin hızlı oynanışına bir de jetpack'lı tipler eklendiğinde hiç çekemediğimden aslında... Neyse ki Vanguard bizi bir kez daha İkinci Dünya Savaşı döneme ne götürüyor da benden heyecan metre için arı bir puanı kapıyor!

## Beta'da nelerle karşılaştık

Öncelikle oyunun betası sadece multiplayer içeriyor. Dolayısıyla senaryo modundan ya da bizleri nelerin beklediğinden burada bahsetmeyeceğim. Vanguard'ın multiplayer modlarında Doğu, Batı, Pasifik ve Kuzey Afrika cephelarından oluşan toplamda 20 harita bulunacak. Bu haritaların dördünü ise betada oynamaya şansı buldum. "Seni öyle etkileyen bir harita oldu mu?" diye soracak olursanız eğer, öyle aman aman aklında kalan bir harita maalesef olmadığı. Şöyle bir düşününce Hotel Royal ve Gavutu keyifliyi diyebilirim. Haritalar aslında yine bildiğimiz Call of Duty haritaları. Hepsi oldukça ufaklar ve bu da hızlı oyuna davetiye çıkartıyor. Sırtınızı bir yere dayayıp da pusayım gibi bir durum genelde pek mümkün olmuyor. Ama bu durumu artık yadrigamıyorum zira yazımının başında da bahsettiğim gibi, yavaş bir oynanış istiyorsam Battlefield'ı açıp oynuyorum. Heyecan ve aksiyon olsun istiyorsam da Call of Duty'yi tercih ediyorum.





Tür olarak da artık klasikleşmiş olan Team Deathmatch, Kill Confirmed, Search & Destroy ve Domination modlarının yanı sıra yenilenmiş olan Hardpoint (Yeni adıyla Patrol) ve yepyeni bir mod olan Champion Hill bulunuyor. Hardpoint, biliindiği üzere bir iki takımdan birinin bir bölgeyi kontrol etmesi üzerine kuruluydu. Yenilenen hali olan Patrol'da ise yine aynı durum söz konusu ancak bu defa kontrol noktası sürekli olarak hareket halinde ve oyuncular da hedefle birlikte hareket etmek durumunda. Bu yüzden de haritanın tamamında bir aksiyon oluşuyor. Hardpoint'ten pek keyif almadığım ancak yenilenen haliyle Patrol oldukça eğlenceli olmuş. Yeni bir diğer mod olan Champion Hill ise oyunda en eğlenceli multipler mod oldu. Battle Royale'i diğer modlarla harmanlamışlar ve ortaya oldukça eğlenceli bir mod çıkarmış. Kendi içinde de Solo, Duos ve Trios olmak üzere üç ayrıiyor ve isimlerinden anlaşıldığı üzere ister tek ister iki kişilik, isterse üç kişilik takımlar halinde oynanabiliyor. Toplamda sekiz farklı takımın yer aldığı modda ayakta kalan son takım oyunu kazanıyor. Maç

başında bir alanda silah, zırh ve mühimmat gibi çeşitli ekipmanlarından istediğimizi satın alarak oyuna başlıyoruz. Her bir takım rastgele olarak bir başka takımla eşleşiyor ve kısa bir süreliğine çatışma başlıyor. Battle Royale'den farkı, takımca öldüğünüz anda oyundan doğrudanelenmiyorsunuz. Her takımın belirli sayıda ölmeye hakkı bulunuyor (Bu sayı tek kişilik modda 8, çift kişilik takımlarda 12 ve üç kişilik takımlarda ise 18). Tüm canlarını harcamış olan takım ise eleniyor. Round bittiği zaman takımlar yine farklı takımlar ile eşleşiyor ve ayakta kalan son takıma kadar da bu böyle devam ediyor. Bu arada hem adam öldürerek hem de yerden toplayarak para kazanabiliyoruz ve biriktirdiğimiz bu paraları da silahımızı geliştirmekte veya mühimmat ve/veya zırh almaktakullanabiliyoruz.

İkinci Dünya Savaşı dönemine ait silahları kullanmak gerçekten de bana büyük keyif veriyor. Ama nedendir bilmiyorum, bu oyunda silahlar sanki günümüz silahları gibi hissettiriyorlar. Yani bir süre sonra İkinci Dünya Savaşı temalı bir oyun oynadığım unuttum desem yeridir. Silahlara takılabilen modların sayısı da yine oldukça fazla ve seviye atladıkça bu silahları kişiselleştirek oyun tarzımıza uygun bir şekilde güçlendirebiliyoruz. Burada PlayStation 5 için ayrıca bir not düşmek istiyorum. Silahlar ile DualSense'in uyumu gerçekten çok ama çok iyi. Her ne kadar bir Astro's Playroom tadında olmasalar da kontrolcünün tetiklerinin verdiği tepkilere gerçekten bayıldım. Hazır PlayStation 5 demişken, oyunu ilk defa konsolda oynamama karşın nişan alma konusunda

bir sorun yaşamadım. Üstelik oyun cross-platform ve karşısında da klavye ve fare gibi FPS'nin kralı iki donanım ürünü varken... Tabii cross-platform özelliğini kapatarak sadece konsol oyuncuları ile eşleşmek de seçenekler arasında...

### Ödül yok mu ödül?

Beta'yı oynayanlardansanız ve 20. seviyeye eriştinizsen de Vanguard ve Warzone'da kullanabileceğiniz "Rat-a-Tat" isimli silahın blueprintine ve Call of Duty Mobile'da seçilebilecek bir operatöre sahip oldunuz demekti. Tebrikler! Vanguard için ödülünez oyun 5 Kasım'da çıktı gibi elde edebileceksiniz ancak Warzone için oyunun yeni haritasının yayına olmasını beklemek durumundasınız.

### Bildiğimiz Call of Duty...

Sizi bilmem ama ben bu oyundan her sene çıkış olmasından artık gerçekten rahatsızlık duyuyorum. Otomatize edilmiş bir şekilde sürekli olarak yeni kaplamalar ile önmüze gelip duruyor ve heyecanını tamamen kaybetmiş durumda. Üstelik Warzone gibi ücretsiz oynanabilen bir modda varken Call of Duty'nin multiplayer modlarının bu fiyatları hak ettiğini düşünmüyorum. Bu multiplayer'ın kötü olduğu anlamına gelmiyor elbette. Bir Call of Duty tutkunusunuz ya da daha önce serinin herhangi bir multiplayer modunu oynamadıysanız büyük keyif alacağınız kesin. Ancak şahsen ben Vanguard'ın tek kişilik senaryo modunu bitirdikten ve birkaç el multiplayer'da takıldıktan sonra oyunu rafa kaldıracak gibi görünyorum... ♦ Emre Öztnaz





**Yapım** Ubisoft Annecy **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Spor **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia **Web** [ubisoft.com/en-us/game/riders-republic](https://ubisoft.com/en-us/game/riders-republic) **Çıkış Tarihi** 28 Ekim 2021

# Riders Republic 3 ★★

Everest'in birinci kampı gibi bir oyun geliyor!

Birkaç sene önce karşımıza Steep ile çıkan Ubisoft Annecy'nin bu ekstrem sporlar fikrini sevdiğini ve bunu Ubisoft yönetimine güzelce satacagini tahmin etmiştim. Evet, dev oyuncu kalabalıklarını bir araya toplayıp açık dünya kış sporları oyunu yapmak iyi bir fikirdi ancak bunun önünde iki ciddi engel vardı; 1) O kadar kişiyi toplayabilmek mümkün müydü? 2) Fikir yeterince olgunlaşmış mıydı?

Açık konuşmak gerekirse Steep çıkışının ardından her iki konuda da zorluklar yaşadı. Birincisi bu oyuna yüksek fiyatını ödemeyi göze

alacak oyuncuların sayısı, bu tehlikeli sporları aktif olarak yapanlar kadar bile değildi. İkincisi fikir güzel, uygulama fena değildi ancak Steep'in ciddi bir teknolojik ve amaç problemi vardı ki bu, Road to the Olympics eklentisine kadar devam etti. RttO ile saçını sakalını düzeltlen Steep birilerinin ilgisini çekmiş, ardından da bedava olarak oyunculara verilince ihtiyaç duyduğu kitleye, planlanandan farklı olsa bile ulaşmıştı. Haliyle, Ubisoft Annecy bu tehlikeli dağlarda boş boş kar küremedi, güzel dersler çıkardı ve ikinci oyun için yola koyuldu.

Riders Republic biraz daha geniş kitleleri hedefleyen bir oyun. Konu olarak salt kış sporlarını alıyor merkezine. Buna göre oyunda beş farklı disiplin mevcut; dağ bisikleti, kayak, snowboard, wingsuit ve rocket wingsuit. Buna Tricks Battle Arena modundaki (6v6 takım savaşları diyalim) Bike Freestyle modunu da ekleyebiliriz. Bu sefer harita da ciddi anlamda genişlemiş. Yine açık dünya prensibiyle deneyim edebildiğimiz haritada Yosemite Valley, Sequoia Park, Zion, Canyonlands, Grant Teton gibi adı ekstrem sporlarla anılan pek çok farklı bölge mevcut. Bölgeler birbirine tek harita üzerinden bağlanmış durumda ve dilediğinizde ve yeni yarışlar açıldıgça hızlı seyahat yöntemi ile yolculuk edebiliyorsunuz.

Burada PUBG'deki bekleme alanını andırın ama bunu yaparken insanların tanışıp sohbet edebileceğiniz, hatta bisikletinize atlayıp çeşitli aktivite idmanları yapabileceğiniz lobimiz bir yer bulunmaktadır. Burada hem organizasyonlu kankilerimiz tarafından yönlendiriliyoruz hem de yeni bisikletler, aletler alıp bunları

elden geçirebiliyoruz. Ben burayı aktif bir şekilde kullandım diyemem, oyunun betasında geçirdiğim süre içinde de hemen hemen kimseyle sohbet etmedim galiba. Buna pişman değilim, oyun çıktıığında tekrar deneyeceğim. Gelelim yarışlara. Betada bile matchmakingin çok hızlı çalıştığını ve yarışların da gayet keyifli geçtiğini söyleyebilirim. Diğer oyunlarda bu gibi yarışları berbat edebilen çarpışma mekanığı üzerinde bazı optimizasyonlar var. İnsanlara temas ederek yoldan çıkmaz halá mümkün ama oyun bunun kasten yapıldığına ve çarpışmanın kaçınılmaz olduğunu hükmederse iki tarafı kısa süreligine ghost yapıp o çarpışmayı engellemeye çalışıyor. Bisiklet ve kayak kontrolleri son derece keyifli, snowboard da uzmani olmamama rağmen gayet keyifli geldi. Wingsuit konusunda ise tipki öncesinde olduğu gibi pek olumlu konuşamayacağım. Süzülme fizikleri fazlaıyla basit ve çizgisel şu anda. Umarım oyun çıkana kadar elden geçirili zira ufak bir zevk almadım. Oyun yeni nesil konsollar ve PC'de 50 kişilik yarışları desteklerken eski nesil konsollarda bu sayı 20. Eski konsollarda optimizasyon sorunu çökmesini da pek beklemiyorum zira sayfada görebileceğiniz görselleri ben, en üst ayarda çektim ve gayet yüksek kare değerleri elde ettim. Genel anlamda bu konuda Steep'ten çok da farklı gözükmüyor Riders Republic. Anlatmak istedığım başka şeyler de var ama oyun önemizdeki ay içinde piyasada olacak ve ben o yaziya da bir şeyler kalsın istiyorum. Başka beta süreçleri olabilir, kaçırılmayın oyunu takip etmenizi öneririm. ♦ **Kürşat Zaman**





**Yapım** Creative Assembly **Dağıtım** SEGA **Tür** Strateji **Platform** PC Web [www.totalwar.com](http://www.totalwar.com) **Çıkış Tarihi** 2022'nin ilk çeyreği

# Total War: Warhammer III



Chaos'un karanlık gücü her yerde!

Total War serisinin herkes için iyi olan farklı bir oyunu vardır. Özellikle Medieval Total War, çok ama çok beğenilir. Nitekim ilk Shogun'dan bugüne kadar tüm Total War yapımlarını deneyim etmiş birisi olarak, Warhammer Total War serisinin üzerine bir yapım üretebildiklerini zannetmiyorum. Hele bir de benim gibi zaten 20 kürsür yıldır fiziksel olarak Warhammer oynayan biriyseniz, işler daha da fantastik hale geliyor. Daha önce Warhammer adı ile karşılaşmamış olmanız imkansız gibi bir şey ama ısrarla ilk defa duyuyorum diyorsanız, muazzam bir dünya ile karşılaşacağınızı belirtmek isterim. Efendim ilk iki oyunu ile her anlamda Total War dünyasına bambaşka bir ekol yaratınan Total War: Warhammer'in, üçüncü oyunu piyasaya çıkarmak üzere. Eh hal böyle olunca ben de dayanamayıp oyun hakkındaki son gelişmeleri sizlerle paylaşmak istedim. Serinin üçüncü oyunu birlikte büyük bir

macera da tamamlanmış olacak. Önceki iki oyuna sahip olan kişiler için, oyunun çıkışını takip eden dönemde ortak, yeni bir harita üretilecek. Bu sayede halihazırda olandan çok daha başka ve devasa bir oyun haritasına ulaşmış olacağız. Teknik detaylarsa henüz belli değil...

Bu zamana kadar üretilen oyunlarda birçok Warhammer Fantasy ırkını gördük. Üçüncü oyunla birlikte ise Kislev ve Grand Cathay ırkları bizlere merhaba diyecek. Kislev adından da anlaşılabileceği üzere Rus temاسına sahipken, Cathay daha ziyade Çin ekolünden bir ırk. Özellikle Kislev benim gibi eski Warhammer oyuncuları tarafından ziyadesiyle sevilen ve merak edilen bir ırk olması açısından fark yaratacaktır. Ayrıca dört Chaos tanrıları olan Khorne, Tzeentch, Nurgle ve Slaanesh de oyundaki boy gösterecek. Uzun zamandır bu dörtlüyü bir arada görememek-

ten dolayı kalbimiz kırichtı; fantasy dünyası da biraz kaliteli kötülük görüşün efendim!

Yeni ırklar arasında henüz açıklanmayan bir isim daha var. Beklentiler arasındaysa Ogre Kingdoms ve Chaos Dwarf ırkları var. Chaos Dwarf masaüstünde bir ordu olarak en son 5th Edition Warhammer Fantasy'de görülmüş, akabinde sadece Chaos ırkına mensup Hellcannon'un tayfası olarak minyatürleri üretilmişti. Bir anlamda gözden irak olan bu ırkın oyuna bir anda eklenmesini şahsen çok olası bulmuyorum; hele Ogre Kingdom gibi sevilen bir ırk varken. Tabii sonucu zaman gösterecek... Oyunda pek tabii multiplayer deneyim de es geçilmeyecek. Creative Assembly cross-store multiplayer oyun desteği vereceğini belirtti. Ayrıca ilk multiplayer oyun modu "Domination" da kesinlik kazandı. Kahramanların oyuna olan etkileri yine önceki yapımlardakine benzer şekilde olacak. Tek bir büyütme ile muazzam farklılar yaratmaları işten bile değil. Harita üzerinde kurulabilen barikatlar ve farklı engeller ile düşmanın geliş yönleri farklı şekilde manipüle edilebilecek. Birçok birim hayat puanı almak da dahil olmak üzere, birçok farklı şekilde bonus alabilecekler. Ayrıca zırh ve silahlarını da anlık olarak upgrade etmeleri mümkün olacak. Atmosfer olarak yine ilk iki oyundaki birçok inciliği beraberinde getirmesi beklenen yapımda, animasyon ve efektler konusunda hummalı bir çalışma yapıldığı yayılan oyun içi deneyim videoları ile de kendisini gösterdi. Açıkçası serinin üçüncü oyunu için çok ama çok heyecanlıyız. Bir taraftan yeni oynanabilir ırklar, bir taraftan yeni senaryolar ve bir taraftan da önceki oyunlarla olan birlaklılığı ile piyasaya çıkışınca fark yaratacak bir oyun olma ihtimali kuvvetle muhtemel. ♦ Ertuğrul Süngü





**Yapım** Cathuria Games **Dağıtım** Raw Fury **Tür** Aksiyon **Platform** PC Web [www.cathuriagames.com](http://www.cathuriagames.com) **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

## Dream Cycle 4 ★★★

Lovecraft dünyasına yeniden dönüş

Bir süredir Lovecraft temalı oyuna denk gelmiyorduk. Yani bir süredir dedığım de iki üç aydır falan. Malumunuz Warhammer ve Lovecraft temalı biraz daha oyun çıkarsa, başka marka ve isme gerek kalmayacak... Neyse, atarımızı yaptıktan sonra konuya daha ciddi şekilde devam edebiliriz. Efendim Dream Cycle, Eylül ayı itibarıyla da ile erken erişime açılmış, bir anlamda erken 2000'lerde ziyadesiyle deneyim ettiğimiz aksiyon – macera türüne yeniden beğenimize sunmaya niyetli bir yapım. Lara Croft karakterinin yaratıcısı olan Toby Gard tarafından ortaya çıkarılan proje, yine Tomb Raider oyunun efsane bestecisi Nathan McCree de boy gösteriyor. Eh, oyunumuz bir de efsane yazar Lovecraft'in en kaliteli kısa hikayelerinden birisi olan Dream Cycle'da geçince, heyecanımız giderek artıyor. Peki, neymış bu gelmekte olan oyun biraz daha yakından bakalım...

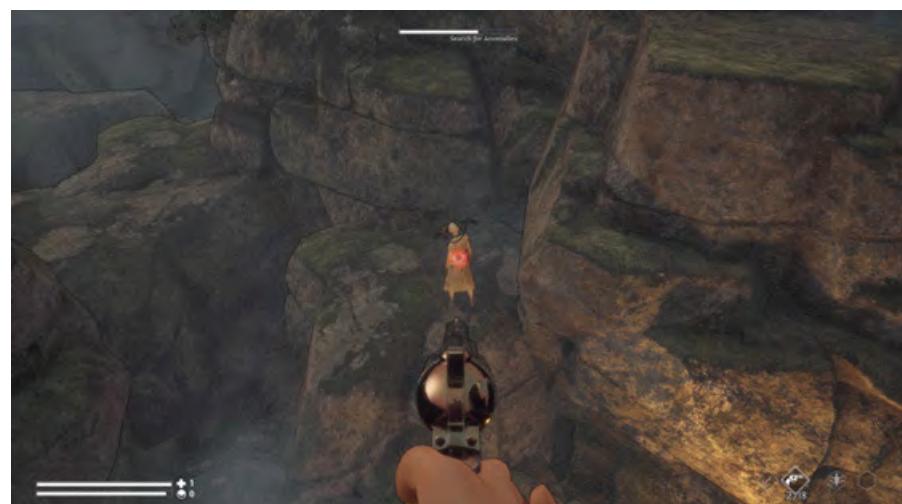
Oyunda Morgan Carter isimli bir kadını kontrol ediyoruz. Karakterimiz "Essence"ini çaldırmış ve bu sebepten Dream Realms denilen, ölümün sonundaki bir yerde kılınıp kalmış durumda. Gücünü tekrar kazanması için de büyük büyük büyük amcası Randolph Carter'a ulaşması gerekiyor. Tüm bunları yapmak için de uzun bir yolumuz var. Bugüne kadar yayılmış olan oyun içi videoları da izlediğimiz zaman, devasa bir mekan içerisinde kimi zaman bulmaca çözen, kimi zaman da düşmanlarla mücadele eden bir karakteri canlandırdığımızı görüyoruz. Bulmacalar aşırı zor olmamakla birlikte kimi zaman yön bulmanın zor olacağı bir yapımla karşı karşıyayız. Özellikle hoplamalı ve ziplamalı diye tabir edebileceğim birçok nokta bulunuyor ki bu da işin macera kısmına önemli bir artı olarak karşımıza çıkıyor. Karşımıza bolca yaratık çıkıyor ve kendileri ile mücadele etmenin birkaç yolu var. Öncelikle

gelen saldırılardan kaçmamız şart. Doğru zamanlama ile geri saldırdığımız takdirde de birçok düşmanı kolaylıkla alt edebiliyoruz. Ana silahımız bir kılıç olsa da rastgele kılıç darbeleri savurmak genelde işe yaramıyor. Bunun yerine, yaptığımız anlık kaçışın ardından beliren saldırının noktalara odaklanıp, direkt bitirici vuruşu yapabiliyoruz ki bu savaş mekâlığı işleri bir hayli hızlandırmış gibi gözüüyor. Savaşlarda anlık olarak kullanabileceğimiz dört adet "personal" dört adet de "ranged" büyü bulunuyor. Kullandığımız büyüler de malumunuz mana harcıyor. Edindiğimiz ilk "personal" büyünün adı Shadow Step. Bu büyü sayesinde belirli bir bölgeye görülmeden ve sessizce teleport olabiliyoruz. Sessizlik oyundaki opsiyonel ilerleme yöntemlerinden birisi olarak sunuluyor. Detaylı bir bilgi verilmemiş olmasına rağmen düşmanlar bizi görmediği müddetçe kendilerini tek seferde ortadan kaldırabilen sessiz saldırırlarda bulunabiliyoruz. Bu arada mana ve hayat

puanlarını haritanın farklı noktalarından edinebiliyoruz. Etrafta kırılmayı bekleyen kutular da boş geçmemek gerekiyor zira gördüğüm kadarıyla içlerinden irili ufaklı hayat puanı ve para çıkıyor. Mekanlar devasa ve kendimizi küçük hissettirmek için tasarlanmıştır. Dark Souls gibi dev ve boş değil ama gerçekten genişler ki bu da ziyadesiyle eski Tomb Raider oyun deneyimlerine benzeyen. Karakterimiz bolca konuşuyor ve hatta bolca ara sahne deneyimi yaşıyoruz. Hikaye adım adım ilerlediği gibi bir yandan karakterimizin gelişimini de izleyebiliyoruz.

Dediğim gibi oyun henüz erken erişimde ve bazı mekanikler çok statik gözüküyor. Yani çok deneyimsiz, çok farklı bir Tomb Raider deneyimi olacakmış gibi bir hissiyat var ama bu olumlu mu yoksa olumsuz bir durum mu inanın ben de anlayamadım. Yine de bir süredir aksiyon – macera türündeki eksiklik nedeni ile piyasada kendisine yer bulabileceği düşünüyorum.

◆ Ertuğrul Süngü



# Death Trash

4 ★★★★

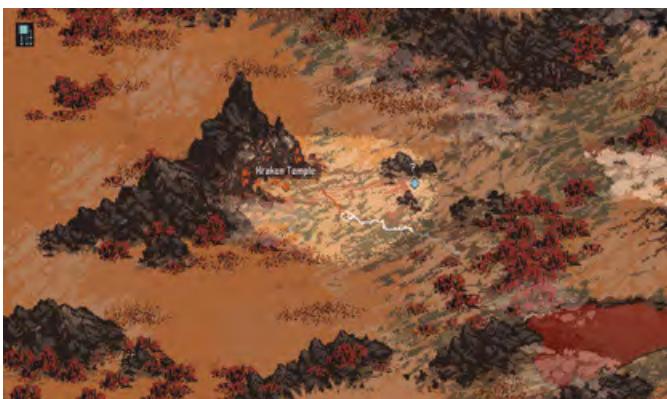
Kozmik korku arayanlara pikseli alternatif!

**G**erilim severim en sevdiğim okur, fakat jump scare hiç sevmem! Bu gerilim işinin cyberpunk ekolü ile bir araya gelmesi ise benim için tadından yenmez bir dene-yimdir. Death Trash de bir süredir erken erişimde olan, kozmik korku ve cyberpunk temasını tek potada başarıyla eritebilmiş başarılı ender isimlerden birisi olmaya aday. Post - apokaliptik bir dünyada geçen oyunda, CRPG temelleri üzerinde yükselen, aksiyon ve RPG'nin birbirine karıştığı farklı bir tema ile karşılaşıyoruz. Peki tüm bunları nasıl yapıyoruz? İşte onu da zamanla öğreneceğiz. Fakat an itibarıyla elimizdeki bilgiler ışığında ne var ne yok, şöyle önden bir inceleyelim derim.

Öncelikle ekran görüntülerinden de anlayacağınız üzere, oyunumuz piksel grafiklere sahip. Fakat bu grafik teknolojisini en üst seviyede kullandığını gözlemediğimi belirtmek isterim. Kamera açısı tipik klasik CRPG'lerde olduğu gibi izometrik. Oyunun en büyük iddiası ise açık dünya konseptine sahip olacağı. Açıkçası bu işin altından ne kadar kalkacaklar bilmiyorum ama RPG öğeleri tarafında hummalı bir iş çıkartıldığı söylenebilir. Oyuna kendi karakterimi zi yaratarak başlıyoruz. Karakter yaratma

esnasında D&D sisteminden alışığımız altı adet "Core" özellik puanı arasında karakterimizin temellerini oluşturuyoruz. Akabideyse 10 farklı yetenek ile nasıl bir karakter deneyim edeceğimizi belirliyoruz. Bu yetenekler arasında Animalism, Bartering, Melee Blunt, Small Guns, Rifles ve Lockpicking gibi karakterimize ve oyuna derinden etki edecek yetenekler bulunuyor. Savaş sisteminin sıra tabanlı olacağını düşünmüştüm ama gerçek zamanlı bir mekanik söz konusu. Sahip olduğumuz yeteneklerin silahlara direkt olarak aktarıldığı bu anlık savaş sistemi sayesinde dinamik bir oyun deneyimi sunulacağı aşikar. Pek tabii sınırlı sayıdaki mermi sayesinde hangi düşmanla yakın mesafede, hangisi ile uzak mesafede çarpışacağımızı belirlemek de bir diğer görevimiz. Gözlemlediğim kadar ile oyunda bolca eşya var ama envanter menümüz limitli. Bu noktada ne kadar Diablo II draması yaşayacağımızı da deneyim ederek göreceğiz. Umarım eşyaları yok ede ede ilerlediğimiz bir deneyim olmaz. Crafting'in de oyunda önemli bir yeri olacağı bilinen detaylar arasında. Derinlemesine bilgi verilmese de etraftan bolca eşya toplamak şart olacak. Sessizlik

ve düşmanlara görülmeden hareket etmek de oyundaki bir diğer önemli mekanik. Baktıkları yönü gösteren alandan uzak durmak suretiyle düşmanları geçip gitmek hatta ceplerindeki parayı çalmak bile mümkün olacak! Craft'ların oyuncun ilerleyişine ne gibi bir etkisi olacağını da zamanla göreceğiz. Tüm bu RPG öğelerinin üzerine bir de diyalog sistemi olduğunu belirtmeden geçmemeyiz. CRPG'lerin temelinde yer alan diyaloglar Death Trash'de de önemli bir yer tutacağa benziyor. Yapılan açıklamalara göre diyaloglar oyuncun gidişatını önemli ölçüde değiştirecek. Tabii burada aklıma her daim, diyaloglar ile açık dünya konseptinin uyumu konusu geliyor. Neylan söyleyeyim, insan nasıl bir "değişim" ile karşılaşacağını merak etmeden edemiyor. Açıkçası Death Trash konsept ve genel dünya tasarımları olarak bir hayli ilgi çekici. Gerçekten de kozmik korku ve cyberpunk temasının bir arada olduğu bir dünya yaşamayı heyecanla beklediğimi söylemek isterim. Fakat yazımın geneline de hakim olan "Nasıl olacak bu açık dünya işi?" sorusunun cevabını ancak oyun erken erişimden çıktıgı zaman görebileceğiz. Şimdilik işler yolunda. ♦ Ertuğrul Süngü





# PLAYSTATION 5 SHOWCASE

Sony, yeni neslin gücünü göstermek için şov yaptı desek yeridir

Hani bazı oyunlarda, karakterlerin özel vuruşları vardır. Belli bir tuşa uzun süre basmanız gereklidir. Ne kadar uzun süre basarsanız o kadar güçlü bir saldırıyla dönüşür. O sırada düşmanlarınız size vurسا da umurunuzda olmaz. Çünkü yapacağınız saldırıyla hepsini aşağıya edeceğinizi bilirsiniz. İşte, Sony de **PS5 Showcase** ile buna benzer bir tanıtım sundu. Oyuncuların, "PS5 aldık ama yeni neslin gücünü bir türlü göremedik" isyanları, yüksek ihtimalle bu etkinliğin ardından kesilecek gibi duruyor. **2022 yılı itibarıyle PS5'e öyle oyollar gelecek ki...** Gelin PS5 Showcase'de neler olmuş adım adım bakalım.



Yapım Santa Monica Studio Dağıtım SIE Tür Aksiyon Çıkış Tarihi 2022

## GOD OF WAR: RAGNARÖK

Geçen yıl ilk duyurusunu gördüğümüz ve bizlerle 2021 yılında buluşacağı söylenen God of War: Ragnarök için birkaç ay öncesinde erteleme haberini almıştık. Ertelenmesine de kesin gözüyle bakılıyordu çünkü hiçbir etkinlikte ya da Sony Showcaseler'de Kratos ve Atreus'u görmemiştik.

Sonunda baba Kratos ve oğlu Atreus "boy" gösterdi (Ehehe). Fimbulwinter denilen, kara kışın peşine gelecek kıyamet günü, yanı oyuna ismini veren Ragnarök'ü durdurmak için baba-oğul olarak kolları sıvayacağız. 2018'de benim gibi birçok insanı tekrar konsol alemine geri döndüren GoW, yeni oyunuyla da aynı isteği uyandıracak gibi görünüyor. Birçoklarına göre animasyonlarda ve görsellikte değişiklik olmasa da Santa Monica Studio ve projenin yönetmeni

Cory Barlog bizleri ihya edecek. Ragnarök, ilk oyuncun üç yıl sonrasında geçecektir. Baldr ile yapılan savaş sonrasında başımıza bela olan Freya ile mücadele ederken, bir yandan da Ragnarök'ü durdurmayı çalışacağız. Bunun için yanımıza yeni yancılar almak da şart. Kendi mitolojisinin savaş tanrıları olan Tyr, savaşımda en büyük yardımcılarımızdan biri olacak. Tabii önce onu bulmamız gerekecektir. Fragmandan da gördüğümüz kadarıyla oyunda yeni dövüş mekanikleri olacağı kesin. Ek olarak iki kurdun cektiği bir kızak sayesinde Midgard topraklarında özgürce dolaşabileceğiz. Yapılan açıklamalara göre daha önce gitmemize izin verilmeyen diyarların da kapıları açılacak. Yani Dokuz Diyar'ın hepsine birden (ilk oyunda Asgard kapalıydı mesela) girebile-

ceğiz, ki bana kalırsa zaten finali de Asgard'da yapacağız gibi gözüiyor.

Bunlara ek olarak "gelen gideni aratır" edasıyla, oyundaki belalı düşmanımız da Thor olacak. İlk oyunda yancılarını pataklamamız ve Baldr'ı ayıklamamızın ardından, Odin tarafından görevlendirilen Thor ile bitmek bilmeyen bir mücadeleye gireceğiz. Final düşmanımız Thor mu olur, henüz kesinleşmiş bir bilgi değil ama oyunda Odin'in de yer alacağı gelen bilgiler arasında. Hatta sinema sektörünün bilinen isimlerinden Richard Schiff tarafından seslendirildiği beliriliyor.

GoW: Ragnarök, hikayenin İskandinav Mitolojisinde geçen son oyunu olacak. Ancak bunun Kratos ve Atreus için bir son olacağına inanıyoruz. Ya da inanmak istemiyoruz...◆

Yapım Polyphony Digital Studio Dağıtım SIE Tür Yarış, Simülasyon Çıkış Tarihi 4 Mart 2022

## GRAN TURISMO 7

Yarış oyunlarının şahı, pistlerin eski kurdu, birçok oyun geceşinin vazgeçilmezisi ve araba sevdalılarının en sevdiği serilerden biri olan Gran Turismo 7 için sonunda bir çıkış tarihi alabildik. PlayStation 1 döneminden bu yana Gran Turismo serisini takip ediyorsanız, serinin son halkasında aradığınızdan fazlasını bulacaksınız. Çünkü yapılan açıklamalara göre Gran Turismo 7, serinin bütününe saygı duruşunda bulunacak. Bunu biz değil PS Studios'un başında isim Herman Hulst söylüyor. Dünyanın birçok köşesinden, birçok farklı araç markası ve modeliyle pistlerin tozunu, bir daha yere değmemek üzere kaldıracağız.

2020 yılında tanıtılan Gran Turismo 7 tanıtı-

mına göre, 2021 Showcase'de oyuna daha geniş bir yer verildiğini de belirtmek gerek. Özelleştirme imkanları bir hayli geniş olacak. Araçların modellemelerinden ve detaylarından bahsetmeye gerek bile yok. Görsellik gerçekten arşa çıktı. Araçlarla alakası olmayıp da iki tur atmak isteyecek oyuncuları da cezbedecek gibi duruyor. Zaten oyun, GT Simulation Mode isimli tek kişilik hikaye modunu da geri getiriyor.

Bunlara ek olarak PS5 ile birlikte sunulan haptik kontrolcü DualSense ile de yarış keyfinin zirve yapacağı gelen bilgiler arasında. Özel SSD teknolojisi sayesinde yarışlar arasında hızla geçiş yapabilmek, bunlara ek olarak

da 4K çözünürlükte 60 FPS performans alabilmek Gran Turismo 7'nin sunduğu diğer güçlü yanları olacak. ◆



Yapım Aspyr Dağıtım Lucasfilm Games, SIE

Tür RYO, Macera Çıkış Tarihi Bilinmiyor

# STAR WARS KOTOR: REMAKE

Etkinliğin açılışında yer alan ve ağızlarımıza özü açık bırakan sürpriz KOTOR: Remake oldu. Tam ismiyle, Knights of the Old Republic hakkında bu yılın başlarında bazı söylentiler çıkmış, ancak pek güvenememiştik. Disney'in, eski Star Wars hikayelerine karşı açtığı savaşta kendisine yer bulabilir miydi, pek emin değildik. Ancak Aspyr ve Lucasfilm Games, bu kültür oyunu hem nostalji yaşamak isteyenlere hem de ilk defa deneyecek olanlara sunmaya hazırlanıyor.

Aslında KOTOR'un hikayesini çoğumuz çok iyi biliyor. Bildiğimiz Star Wars hikayelerinden 4.000 yıl öncesinde; Eski Cumhuriyet'in en şaaşalı döneminde, Jedi Tapınağı'nın en kuvvetli olduğu bir çağda geçiyordu. Bioware tarafından 2003 yılında yayınlanan KOTOR, sunduğu RYO ögeleri ve kuvvetli hikayesiyle, sadece kendi döneminin değil tüm zamanların



da en iyi oyunlarından biri olmuştu. Yeni nesilde görmek heyecan verici olacak.

Duyuru gelmiş olsa ne yazık ki, oynanabilirlikte dair bir içerik görmedik. Aspyr'in açıklamasına göre, ki kendilerinin ilk Star Wars deneyimi olmayacak, oyunun Star Wars ruhunu bozmayacak, mekaniklerini değiştirmeyecekleri bir versiyon üzerinde çalışıyorlar. Hatta orijinal ekipten birçok insan bu proje içerisinde yer almıştır. Yani uzun lafın kısası modern sistemlerde güncellenecek, dokusu bozulmamış bir KOTOR oynayacağız. 2003 tarihli orijinal

oyunun, görsel olarak iyi yaşlanmadığını hepimiz biliyoruz. Belki Final Fantasy 7 Remake'de olduğu gibi oynanabilirlikte yapılacak minik değişikliklerle daha dinamik bir KOTOR tecrübesi edinebiliriz.

Son olarak Sony IE, oyunun yapımında Aspyr'e finansal destek sağlıyor. Yani KOTOR: Remake belli bir süreliğine sadece PS5 ve PC sahipleri için ulaşılabilir olacak. Henüz bu sürenin ne kadar olduğu bilinmiyor fakat sonrasında, diğer platformlara da çıkışını yapabilecek. ♦



Yapım Insomniac Games Dağıtım SIE Tür Aksiyon, Macera Çıkış Tarihi 2023

# SPIDER-MAN 2

Mahalleminin en sevilen süper kahramanlarının geri dönüşü de PS5 Showcase'ın en önemli anlarından biriydi. 2018'e damgasını vuran bir başka oyun olan Marvel's Spider-Man'ın devamı olan Spider-Man 2, güzel hazırlanmış bir sinematik fragman ile duyuruldu. Spider-Man'den sonra, PS5'in çıkışıyla beraber Miles Morales bizimle buluşmuştu. Ancak kısa oynanış süresi ve bir önceki oyuna göre çok fazla katkı sağlayamaması nedeniyle, biraz da eleştiri almıştı. Ek paketten halice olmasından dolayı, serinin devamı gibi değil de bir ara oyun gibi nitelendirmek daha doğru olur. Spider-Man 2 ile hem Peter Parker, hem de Miles Morales olarak oynamama şansımız olacak. Öte yandan Insomniac Games'in açıklamasına göre aklımıza Co-op desteğinin gelmemesi gerekirmiştir. Çünkü tek kişilik bir hikaye moduna sahip olacakmış. Finalde Venom'un gözükmesi ve arkadaki ağır aksandan çıkardığımız kadarıyla Kraven the Hunter'in da oyunda yer alacak olması, devam oyunundaki kötüleri de bize hızlıca tanıtmış oldu. ♦



Yapım Insomniac Games Dağıtım SIE Tür Aksiyon, Macera Çıkış Tarihi Bilinmiyor

# WOLVERINE

Insomniac Games, PlayStation'ın en önemli markalarından biri haline geldi. Spider-Man serisi ve Ratchet&Clank'in yanı sıra bir başka Marvel efsanesi olan Wolverine için de bir oyun geliştirildiğini duyurdular. Hiç beklemedigimiz bir anda büyük bir sürpriz yapan Wolverine, PlayStation 5'te yer alacak özel oyunlardan biri olacak. Eski toprak Logan ile oynayacağımız Wolverine, nasıl bir hikaye izleyecek, oynanabilirliği Spider-Man tarzında mı olacak, seslendirmeyi kim yapacak gibi birçok soruya ne yazık ki cevap vermedi. Yani sadece bir duyuru videosuydu.

Spider-Man ile New York sokaklarının gökdelenlerle dolu siluetinde ağa atarak hızlıca gezinebilmesi, oyuna dinamik bir hava katıyordu. Wolverine ile nasıl bir yolculuğa çıkacağız, bize neler sunacak, bu bilgileri öğrenmek için biraz daha beklememiz gerekecek. Fakat söyle Logan filmi tadında, daha kırsal bir alanda geçebilecek, orta yaş krizine girmeye yakın bir Logan ile Wolverine canlandırmak çok güzel olmaz mı? ♦



Yapım Gearbox Software Dağıtım 2K Tür Aksiyon, Macera Çıkış Tarihi 25 Mart 2022

## TINY TINA'S WONDERLANDS

**T**am da Borderlands evreninden artık ses seda çıkmıyor, diye düşünürken Tiny Tina's Wonderlands ile tanıştık. Borderlands serisinin sevimli fakat biraz tehlikeli karakterlerinden biri olan Tiny Tina ile akeyip fantastik bir maceraya çıkacağız. Tiny Tina's Wonderlands, her Borderlands oyununda olduğu gibi 4 farklı karakter sunacak. Her birinin farklı alt sınıfları ve becerileri sayesinde, Tiny Tina'nın yarattığı fantastik dünya musallat olmuş Dragon Lord'u yemeye çalışacağız. Evet,

oyun Borderlands evreninin içinde geçen bir maşüstü rol yapma oyunu (Buralarda bilinen adıyla FRP) olarak hazırlanmış. O yüzden tüm kaotik aksiyona ve absürtlüklerle hazır olmamız gerekiyor. Büyüün yanında sadece kılıç kullanacağınızı düşünüyorsanız yanlıyorsunuz. Bol bol atesli silahlar da düşmanlarınıza alt etmemiz için elimizin altında olacak.

Başa PC olmak üzere, PS4, XONE ve yeni nesil konsollarda da ulaşılabilir olacak. ♦

Yapım Shift Up Dağıtım Shift Up Tür Aksiyon Çıkış Tarihi Bilinmiyor

## PROJECT EVE

**G**üney Kore merkezli Shift Up stüdyosu tarafından geliştirilen Project EVE, ilk bakışta Nier ve Bayonetta karışımı bir oyuna benziyor. Zaten yapımcılar da doğrudan bu oyunlardan esinlenmiş ancak üzerine daha fazlasını inşa edeceklerini belirtiyorlar. Hikayeye göre yakın bir gelecekte, dünyamız bilinmeyen varlıklar tarafından istila edilmiş. EVE isimli ana karakterimizle çıkacağımız yolculukta bu kozmik dehşetin tohumlarını yok edeceğiz. Edineceğimiz güçlerle bitmek bilmeyen kombolar yapılabilecek. Yayınlanan videodan da gördüğümüz kadarıyla akıcı ve yenilikçi dövüş mekaniklerine sahip olan bir oyun olacak.

EVE için yığınla kıyafet ve özelleştirilebilir ekip-

manlar olacakmış. Shift Up tarafından, tanımdan sonra gelen açıklamalara göre oyunun büyük oranda tamamlandığı ancak son rötuşlar için biraz daha zamana ihtiyaçları olduğunu açıkladı. ♦



Yapım Luminous Productions Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon, RYO Çıkış Tarihi 2022

## FORSPOKEN

**S**quare Enix'in yeni nesle hızlıca bir giriş yapmasını sağlayacak Forspoken, fantastik ve dinamik bir dünyayı oyuncularla buluşturacak. Luminous Productions tarafından geliştirilen Forspoken'da, Frey Holland isimli genç bir kadını canlandıracak. Modern

dünyada, yaşadığı sosyal sıkıntılar ve yalnızlıktan ötürü, mutsuz bir hayat yaşayan Frey, yaşadığı paranormal bir olayın ardından kendisini Athia isimli bir dünyada bulacak. Eh, biz oyuncular da Athia'yı ve Frey'in hikayesini keşfedecek kişiler olacağız. Tanıtım sırasında da özellikle üzerinde durulan kısım Freya ile haritada, çok hızlı ve akıcı bir şekilde hareket edebilmek olacak. Yapılan açıklamalara göre haritada gözüken her yere çok kısa sürelerde gidilebilecek ve açık dünya içerisinde araştırılabilen çok fazla içerik olacak. Özgürlik Forspoken'in sunduğu en önemli içerik olacakmış. PS5'in SSD teknolojisi ve Forspoken, iki yıl boyunca sadece PlayStation 5'e özel olarak sunulacak. ♦



## GRAND THEFT AUTO V

Gün geçmiyor ki Rockstar Games, içerisinde oyun çalıştırılabilen bir cihaz çıktığında ona Grand Theft Auto V çıkartmasın. Biz bu sayfalarda GTA V hakkında bir şeyler yazıp çizmekten sıkıldık ama Rockstar Games, henüz altın yumurtaşının tavuğundan sıkılmış değil. PS3 ve PS4 macerasının ardından PS5'in sunacağı teknolojik yeniliklerle GTA V'i tekrar deneyimleyebileceğiz.

Yani oyunda büyük bir yenilik yok ama Mart 2022'de en çok satan oyunlar arasında GTA V'i tekrar göreceğimiz kesin.



## TCHIA

İnceden Breath of the Wild hissiyatına sahip Tchia, şirin görselliğiyle etkinliğin dikkat çeken yapımlarından biri oldu. Tropik bir açık dünyada, gezip keşfedeceğiz. Tchia'nın Soul Jumping adı verilen özelliği sayesinde, bulduğumuz canlıların içerisinde ya da nesnelerin içerisinde geçip yeni tecrübe edinebileceğiz. Çok büyük yankı getireceğini düşünmüyorum fakat müziklerine, oyun tasarıma bakılacak olursa 7'den 77'ye herkese keyifli anılar yaşatacak bir oyun olacak.



## UNCHARTED: LEGACY OF THIEVES COLLECTION

PlayStation Studios, operasyonlarının bir kısmını PC tarafına yönelteceğini PS5'in çıkışı öncesinde açıklamıştı. Markaya ait büyük yapımların pesi sıra PC'ye geleceğiini Uncharted: Legacy of Thieves Collection ile görmüş olduk.

A Thief's End ve The Lost Legacy oyunlarını barındıran koleksiyon PS5 ve PC için eş zamanlı olarak yayınlanacak. Daha önce PS4 sahibi olmayan ve Uncharted'in temposu yüksek, gizemli macerasını yaşamak PC oyuncularına da sonunda nasip olacak. Fakat asıl kafalardaki soru, PlayStation'ın sunduğu Türkçe Dublaj desteği bu sürüm içerisinde de yer alacak mı?

# HALA OYNANIR MI?

~~KÜRSAT ZAMAN~~

CEM ŞANCI

2010 yılında ilk defa karşımıza çıkan Star Trek Online'ı, duyurulduğu ilk andan itibaren heyecanla beklemiştik çünkü sadece Star Trek fanatikleri için değil, tüm bilimkurgu severler için çok cazip özelilikler sunan, içerik derinliğine sahip bir MMO olarak hazırlandığı izlenimi oluşturmuştu. Peki 2010'da piyasaya çıkan Star Trek Online bu bekentileri karşılayabilen bir oyun oldu mu ve bugün hala Star Trek Online'ı oynar mıız?

## STAR TREK ONLINE

Cıkış Tarihi: Şubat 2010

Yapım: Cryptic Studios, Perpetual Entertainment

Platform: PC

**LEVEL Notu:** Not verilmedi

Şimdi açık konuşalım, burada biz bizeyiz. Ben kişisel olarak MMO türünü çok da sevmeyen bir insan evladıyorum. Çünkü MMO oyunlarında amaç oyuncuya zengin içeriklerle, güçlü öykülerle sürükleyici bir oyun deneyimi yaşamaktan öte, bir ay daha abonelik ücreti ödetmek veya oyun için eşyaları satın almak üzerine kurguluyor.

2010 yılında aylık ücretli abonelik sistemiyle piyasaya çıkan Star Trek online, birkaç sene sonra, o dönemde pek çok oyunda yaşandığı gibi, ücretsiz oyuna dönüştürülmüşti. Bu yüzden de kısa süre sonra Pay2Win tuzağına düşeceğine

dair sert eleştiriler almıştı. Fakat gelin görün ki, 2010 yılında benim de heyecanla beklediğim Star Trek Online, zaman içinde kendini öyle bir güzel geliştirmiş durumda ki, zaten güçlü bir bilgi külliyatına sahip evreninden beslenen orijinal öykülerle canlı ve sürükleyici bir Star Trek macerasına dönüşmüştü. 11 yıl önce oyunu ilk kez oynadığımızda, o dönemin şartlarında rakip oyunlarını da dikkate alarak oyunu yine beğenmiştık ancak oyunu oynamaya devam ettikçe, sonraki aylarda, içerik konusunda zayıf kaldığını, oyuna gösterilen ilgiye aynı hızda cevap

veremediklerini görüp, oyuncuları kaçırtabileceklerinden endişe etmeye başlamıştım. Dolayısıyla, Star Trek Online'in, aynı Star Wars Galaxies örneğinde yaşandığı gibi, birkaç sene sonrası göremeyebileceğim bekentisine girmiştüm. Ama oyun Zaman içinde yayıcının değişmesi, bazı alt yapı problemleri gibi sorunlar yaşasa da 11 yaşına girmeyi başardı.

### Ölümsüz bir Vulcan olarak Mr. Spock

Mr. Spock rolüyle bilimkurgu dünyasının kültür abisi konumuna yükselen rahmetli Leonard Nimoy'un seslendirmeleriyle oyundaki bazı öyküler takip etmek, hala çok etkileyici bir deneyim sunuyor. Yeni bir sektörü kesfettiğiniz sırada, bilge Vulcan sesiyle size o sektörün tarihi, olayları, detayları hakkında veren Mr. Spock karakteri gerçekten de bilgi alanında ölümsüz bir karaktere dönüştü.



## Klinogon'lar, Romulan'lar, Ferengi'ler

Star Trek evrenindeki her ırkla oyunda da fazlasıyla karşılaşabiliyorsunuz. İlk yıllarda bu pek mümkün değildi. Daha sınırlı bir öykü çerçevesinde, Klingon, Romulan ve Borg'larla uğraştığımız bir macera deneyimi yaşarken, bugün Ferengi'lerden Star Trek Discovery'de tanıdığımız ırklara veya hakkında fazla bilgi bulunmayan gizemli Iconian'lara kadar değişik ırklarla hem karşılaşıyoruz.



## Mühendislik zor bir işti

Yine zor ama o kadar değil. 2010'da Star Trek Online kaptanları gemilerindeki mühendislik geliştirmelerini yapmak için başka bir uzay istasyonuna gidip orada araştırma geliştirme çalışmalarını bizzat sağa sola koşturarak yapmak zorundaydı, ki bu fazlasıyla yorucu bir işlem ve gereksiz bir zaman israfiydi. Artık tüm bu süreci, kullanıcı arayüzü üzerinden, mühendislerimize, subaylarımıza, gemi mürettebatımıza görevler vererek gerçekleştirebiliyor olmak, çok daha mantıklı ve faydalı olmuş.



## Yalnızlık hissine son

Uzay geminiz asında binlerce insanın içinde haril haril çalıştığı bir savaş ve bilim makinesi. İlk dönemlerde bu detayı hissetmek mümkün değildi ancak şimdi oyun bize Duty Officers sistemini sunmaya başlamış ki, bu sayede onlarca ve hatta dilerseniz eklenenlerle yüzlerce subay geminizde görevde alabiliyorsunuz. Ardından da onları yeteneklerine ve özelliklerine göre, elinizdeki görevlere gönderebiliyorsunuz. Sizin dahil olmadığınız ve subaylarınızın yönetimindeki bu görevler sonunda ise bazen yeni madenler, bazen yeni silahlar, bazen başka gezegene göç etmek isteyen mülteciler ya da farklı farklı başka kazanımlar elde edebiliyorsunuz. Hatta Amiral rütbesine ulaştıktan sonra, Admiralty özelliği açılıyor ve sahip olduğunuz diğer uzay gemilerini küçük filolar halinde, belirlenmiş görevleri yerine getirmeli için gönderebiliyorsunuz. Gemileriniz başarılı olursa, döndüklerinde size değerli hediye getirebiliyorlar.



## UNUTULMAZ AN

Star Trek Online, çok ciddi ve detaylı bir RPG. Oyundaki başarınız en güçlü ve en kocaman silahlara sahip olmanızı değil, yeteneklerinizi en zekice kullanmanıza göre sonuç veriyor. Öyle ki, Beta Quadrant'ta bir sistemde karşıma çıkan devriye görevini kabul edip görevle

başladığında, tahmin ettiğimden çok daha kalabalık ve güçlü bir düşman filosuyla karşılaşlığımı hatırlıyorum. Ağır düşman ateşi altında benim küçük uzay gemisinin kalkanları hızla eridi, hull hasarı had safhaya geldi, gemiyi patlatıp görevde yeniden başlamam artık kaçınılmaz gibi görünürken, subaylarımdan birinde, "ölmüş gibi yapma" yeteneği olduğunu hatırlayıp o subay arkadaşa görevi verdim, gemiyi düşmanlara parçalanmış gibi gösterip bir süreliğine pesi ni bırakmalarını sağladı. Stealth

ozelliğini açıp düşman filosundan uzaklaşım, gücüm geri topladım, silahlarımı doldurdum, yaralarımı sardım ve uzaktan vur kaç teknikleriyle, o korkunç filodaki gemileri tek tek indirip görevi bitirdim. Oyun size farklı yeteneklerini farklı durumlarda kullanıp, farklı stratejiler oluşturmak için sayılız detay veriyor.

## SONUÇ

Hikaye: 4/5

Teknik: 4/5

Oynanabilirlik: 5/5

2021 PUANI: 85





# gamescom

Tamam, belki pandemi sonrası o muhteşem geri dönüşü bekleyenleri çok memnun edemedi Gamescom. AAA oyun severlerin ne kadar hayal kırıklığına uğradığını ise, tahmin bile edemiyoruz. Diğer taraftan, sektörün nereye doğru gittiğini göstermesi açısından harika bir örnek olarak, birçok yenilikçi ve umut vadeden indie oyunu bizlerle buluşturdu. Gelin, sonraki sayfalarda bu oyuncular arasında bir gezintiye çıkalım.



**Yapım** Techland **Dağıtım** Techland **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 4 Şubat 2022

# Dying Light 2

Zombicilik alanında önemli bir mihenk taşı kabul edilebilecek iki oyundan biri olan Dying Light, küçük bir indie geliştiricinin elinden çıktı da çok güzel ilgi gördükten sonra, nihayet oyuna karşıma çıkmaya hazırlanıyor. Maalesef 2022'ye ertelendliğini duyduğumuz ve aslında yıllardır beklediğimiz Dying Light 2 bu seneki Gamescom etkinliklerinden de eksik kalmadı.

Zombi vürüsü etkisi altında karantinaya alınmış dev bir şehirde, farklı fraksiyonların etkisini görebileceğimiz bir oyun düzeni kurgulayan Dying Light 2'de oyuncu olarak hangi fraksiyonla ne kadar yakınlaşıp uzaklaşacağımıza bağlı olarak şehirde dengelerin değişeceğini

anlıyoruz. Verdiğimiz kararlarla şehirdeki yaşamı doğrudan etkileyip belli fraksiyonların daha üstün veya daha etkisiz olmasına neden olurken, bunun şehirdeki zombi salgınına da etkisini yoğun olarak hissedeceğiz.

En başından beri bu kurguya vadeden oyun, birbirinden farklı milyonlarca karar anı sayesinde, birbirinin aynı olmayan sonsuz farklı oyun dünyasının yaratılacağını iddia ediyor ki, bakalım bu işler nasıl olacak, hepimiz merak ediyoruz. Kişi olarağım ben bu vaadin altının pek doldurulabileceğini düşünmüyorum ve bu konunun teoride mümkün olsa da pratiğe dökülmesinin zor olacağını sanıyorum. Hatta belki bu yüzden bu oyun sürekli ertelenip duruyor.

Benzer vaatlerle oraya çıkan Cyberpunk 2077 de yıllarca ertelemesinin ardından piyasaya çıktı ama hala kendini toplayabilmiş değil. Oyunu oynamak için birkaç yıl boyunca güncelleme alacağını düşünüyorum. Dying Light 2 konusunda benim odak noktalımdan biri, silah sistemlerinin nasıl çalışacağı sorusu. İlk oyundaki emprovize silah geliştirme sisteminin daha da güçleneceğini ve bu defa sadece yakın dönüş silahlarının değil ateşli silahların da geliştirmelere açık olacağını umuyorum ki böylece bitmek bilmen zombi dalgalarına en yaratıcı şekilde karşı koymak mümkün olabilir. Heyecanla 2022'yi bekliyoruz. ♦ Cem

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

# Forza Horizon 5

Seni bilmiyorum sevgili okur ama tüm bu oyunlar içerisinde ben en çok Forza Horizon 5'i bekliyorum. Çıkmasına da çok az bir süre kala, tüm heyecanımızı ateşliyor adeta gösterdikleri oynanış videoları. Meksika'nın

kendine özgü doğasıyla iç içe olacağımız oyunun tanıtımında ilk olarak karlı bir harita görüyoruz. Karlı ama yanı başımızda duran volkan içimizi sıcak ediyor. Havadan sürülen yarış araçları ile birlikte manzara

o kadar güzel görünüyor ki sırı manzaraya hayran oldum. Gittikçe de hayranlığım arttı. Havadan süzülerek mevcut bir yarının içerişine dalıyorum. Daha sonra bir fırtınanın içerisinde yolculuk ediyoruz. Ormanın içerisinden, flamingoların arasından basıyoruz gaza. Bunlar gibi birbirinden farklı 11 adet biyom mevcut. Arabalar o kadar detaylı ve mükemmel duruyor ki, oyunu daha çıkmadan her saniye övesim var. Paylaşılan videoda toplam dört araç görüyoruz fakat daha önce bahsedilmeyen iki araç görücüye çıktı. Bunlar Mercedes AMG ONE ve model Ford Bronco Badlands. AMG ONE adeta Formula 1'den çıkışmış gibi, hız tutkunlarını zevkin doruklarına ulaşacaktır. Diğer yeni araç Ford Bronco Badlands ise bir arazi aracı olarak bambaşa keyif verecek. Diğer iki araç ise Corvette Stingray ve Porsche 911 Desert Flyer. Yani bu fragman bize diyor ki; nerede olursanız olun yarışacaksınız. En az Kürsat kadar heyecanlıyım, 9 Kasım 2021 tarihini iple çekiyorum.

♦ Talha





**Yapım** Volition **Dağıtım** Deep Silver, Koch Media **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Çıkış Tarihi** 25 Şubat 2022

# Saints Row

**G**amescom 2021'de gördüğümüz tanıkiaz yüzlerden birisi olan Saints Row, serisi sıfırlayacak oyunu ile görücüye çıktı. Tamamı ile sinematik bir duyuru fragmanıyla arzı endam eden oyunumuz, serinin eski oyularındaki aksiyon ve delilik çitasını bir hayli yukarı koymayı planlıyor gibi görünüyor. Yapımı ekip, Watch Dogs Legion ve Just Cause birliliğinden olmuş bir çocuk gibi görünen duyuru fragmanıyla bize çok sırmese de paylaşılan 20 saniyelik oynanış teşeri ile ağızımıza bir parmak bal çalmayı da unutmadı.

Bal çaldı diyorum ama siz akliniza öyle çok da güzel bir teaser canlandırmayın çünkü oynanış fragmanı kısa olmasına rağmen kasıntı ve pek akıcı görünmeyen sahnelerde ev sahipliği yapıyordu. Yine de hem duyuru hem de oynanış fragmanıyla gümbür gümbür aksiyonun geldiğini vaat eden Saints Row, serinin hayranlarını sevindireceğe benziyor. Paylaşılan fragmanın sonunda söylenenenin göre Saints Row ailesinin en yeni üyesine 25 Şubat 2022'de kavuşacağız. Şimdiye kadar en geniş karakter yaratma sistemi ile oyuncuları karşılaşacaklarını söyleyen yapımcı ekip,

duyuru fragmanından dolayı oyunun değişim "Battle Royale" türüne yelken açtığını zanneden oyuncuları da rahatlatmayı unutmadı. Oyunun tamamı ile eskisi gibi üçüncü şahıs bakış açısı ile oynanan sandbox bir aksiyon oyunu olacağının altın çizdi. Saints Row Reboot, benim dört gözle beklediğim bir yapıp olmasa da günümüzdeki sene oyuncuları en çok eğlendirecek oyulardan biri olacağını düşünüyorum. Hem yeni hem de eski nesil konsollarda boy gösterecek olan Saints Row, PC cephesinde Epic Games Mağazasına özel olacak. ♦ Ertuğrul Burak

**Yapım** Red Barrels **Dağıtım** Red Barrels **Tür** Korku, Hayatta Kalma **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2022

# The Outlast Trials

**A**h Outlast ah, sen ve Amnesia yüzünden kazmı kötü korku oyunu klonu gördük? Yine de her şeye rağmen, teşekkür ederim. Ne de olsa Red Barrels, ilk Outlast ile bağımsız korku oyunlarına harika bir soluk getirmiş ve kelimenin tam anlamıyla türü ayağa kaldırılmıştı. Ben, ikinci oyunu gerek anlatışı gerek teması sebebiyle çok sevemedem de zaman zaman bana çığlık attırmayı başarmıştı. Şimdi ise serinin yeni oyunu The Outlast Trials ufukta görünmeye başladı. Soğuk savaş döneminde geçecek ve önceki oyulardaki Murkoff'un deneylerini konu alacak oyunda bu sefer dört kişiye kadar co-op desteği de bulunacak. Outlast serisi çaresizliği oyuncuya hissettirme konusunda çok başarılı oldu ama sadece saklanmaktan ibaret korku oyunları da artık oyuncuları ziyadesiyle sılmaya başladı. Bu nedenden olsa gerek ki The Outlast Trials'da artık kendimizi savunabileceğiz. Serinin ikonik karakterleriyle ister tek başımıza istersek de arkadaş grubumuzla savaşarak Murkoff

Tesisleri'nden ve onun ölümcül deneylerinden kaçacağız. Outlast Trials daha önce duyurulmuş olsa da benim için biraz yavan geçen Gamescom 2021'e renk katmayı başardı. Hala elimizde oyun ile ilgili net bir oynanış görüntüsü ya

da çıkış tarihi olmamasına rağmen korku severleri memnun edecek bir yapıp geleceğini düşünüyorum. Umarım aksiyonun oranını iyi ayarlarlar ve bizlere ilk Outlast oyundan gerilimi tekrardan yaşatabilirler.

♦ Ertuğrul Burak





**Yapım** Firaxis Games **Dağıtım** 2K Games **Tür** Taktik Strateji **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 2022

## Marvel's Midnight Suns

Gamescom'da benim için açık ara heyecan yaratan başlıklardan bir tanesi de Marvel's Midnight Suns oldu. Zıplayan taylı kahramanları uzun süredir taktik strateji oyunu içerisinde görmüyorduk. Bir de geliştirici firma Firaxis Games olunca, bendeki heyecanmetrede hafif bir hareketlenme oldu diyebilirim. Çizgi roman dünyasını takip edenlerin iyi bileceği üzere, Marvel garip bir şekilde bir süredir X-Men tarafını resmen yok sayıyordu. Nitekim Marvel's Midnight Suns ile birlikte birçok farklı Marvel dünyası bir araya geliyor. Aralarında oyunun adından da anlayabileceğimiz üzere Midnight Suns, X-Men ve Runaway dünyalarına ait birçok karakter göreceğiz. Bilindiği kadar ile oyuna kendimize ait bir karakter

yaratarak başlayacağız ve bu karakterin adı "The Hunter" olacak. Karakter yaratma esnasında 40 farklı süper güç arasında farklı kombinasyonlar yaparak tamamen şahsa özel,ambaşa bir karakter yaratma şansımız olacağı verilen bilgiler arasında yer alıyor. Pek tabii böylesine büyük bir dünya içerisinde, Iron Man, Captain America, Wolverine, Doctor Strange, Captain Marvel, Blade, Ghost Rider, Magik ve Nico Minoru gibi karakterler boy gösterecek. Sıra tabanlı olarak tasarlanan savaşlarda, farklı kartlar kullanarak oyuna dahil olacağız. Kart mekanığının sıra tabanlı oyunlardaki uyumunu daha evvelden deneyim eden Firaxis, farklı kart çeşitleri ile oyuna renk katmayı planlıyor. Bilindiği kadar ile üç farklı

kart türü olacak. Saldırı, yetenek ve heroism... Yapıcı ekibin anlattığı kadar ile oyun, heroism kartları etrafından dönecek. Bu kartlar genelde çok güçlü özelliklere sahipler ama onları kullanmak için farklı saldırı ve yetenekler kullanarak heroism puanı toplamamız gerekiyor. Her heroism kartının da kendisine ait bir ücreti bulunuyor. Kullanıldıkları zaman büyük fark yaratan bu özellikler, aynı zamanda muazzam animasyon ve efektlerle de desteklenmiş. Saldırı ve yetenek kartları pek tabii savaş haritasında yapılacak tek şey değil. Etraftaki hemen her türlü obje ile etkileşime girmek mümkün. Anlayacağınız süper kahramanlarla dolu, detaylı bir taktik strateji geliyor!

◆ Ertuğrul Süngü

**Yapım** Sloclap **Dağıtım** Sloclap **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 22 Şubat 2022

## Sifu

Sifu, Gamescom 2021 öncesinde varlığından haberdar olduğumuz oyunlardan birisiydi. Duyurulduğu andan itibaren oyuncuların dikkatini üstüne toplamayı başaran bu oyunun en önemli özelliği ise içerisinde bulundurduğu yaşılanma mekaniği. Oyna genç bir dövüşçü olarak başladığımız Sifu'da, bir intikamın yanında koşarken öldükçe, yaşılanarak tekrardan doğuyoruz ve düşmanlarımızın peşine düşmeye devam ediyoruz. Ölüm yaşılandıkça karakterimiz tecrübeleviyor ve adım adım ustalık savaşı olma yolunda ilerliyor. Tabi ki bu ilginç mekanik sadece bununla sınırla kalmıyor. Öldükçe yaşılanıp tecrübe kazanmaya ek olarak karakterimiz, her yaş aldığında daha yavaş hareket etmeye başlıyor ve bu da haliyle hem yapılan komboları hem de dövüş stilini direkt

olarak etkiliyor. Bu konuda oynamadan kesin bir yorum yapmak zor olsa da yaşılanma özelliğinin Sifu'ya sadece aksiyon yönünde değil stratejik olarak da büyük bir katkı yapacağını düşünüyorum. Sifu'da hem dövüş mekaniklerinin akıcılığı hem de o sahnelerin koreografileri, bana çok sevdigim bir film serisi olan The Raid'i hatırlatıyor. Benim önmüzdeki sene içerisinde çıkacak oyunlardan büyük bir heyecanla beklediğim Sifu'nun şimdiden kadar paylaşılan her fragmanının tadı damağında kaldı desem yanlış olmaz. Son paylaşılan Gamescom fragmanıyla da bu durum değişmedi. Üstüne üstlük çıkış tarihinin duyurulması istahimi daha da artırdı. Şubat'ta çıkacak oyunlar kaflesine eklenen Sifu, 22 Şubat 2022 tarihinde bizlerle olacak. ◆ Ertuğrul Burak





**Yapım** Pearl Abyss **Dağıtım** Pearl Abyss **Tür** Aksiyon **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2022

## DokeV

**B**lack Desert Online'ın geliştiricisi Pearl Abyss tarafından yaratılan DokeV'den bir süredir ses sada yoktu ki hatırlayacaksınız, kendisi ilk 2019'da bir tanıtım videosu ile karşımıza çıkmıştı. 2 yıl aradan sonra çıkan ikinci video öyle bir başlıyor ki, sanki dünya üzerinde daha pozitif başka bir oyun yok. Oyunu bilmeyenler için Pokemon'un farklı bir türü diyebiliriz. Tabii bizim karakterimiz Pokemon'da olduğu gibi sadece emir vermiyor. Aksiyona da bir hayli giriyor. Savaşların mükemmel göründüğü ve eğlendirdiği çok

öncelik MMORPG olarak pazarlanan DokeV'in, Gamescom'daki yeni fragmanıyla beraber oyunun tamamen açık dünyada geçen bir aksiyon macera olacağını net bir şekilde anlıyoruz. Her yeri birbirine katma imkânımız var. Her yere istediğimiz şekilde ulaşım sağlayabiliyoruz. İster paten, ister mini araçlar, istersek de şemsiye ile gidebiliyoruz. Rol yapma oyularında olan bir derdi çok basit bir yöntemle çözümsüzer. Her şey çok tatlı ve minnoş görünüyor. Dokebi adı verilen canavarlarla dolu olan bu evren, hikâyemizin

ne olduğu hakkında hiçbir bilgi vermiyor. Hem hikâye bazlı tek kişilik senaryo, hem de diğer oyuncularla iş birliği yapıp canavarları toplatabileceğimiz çok oyunculu bölümler olacak. Yayımlanan fragmanı temel alacak olursak, oyun için müziklerinde epey tatlı ve eğlenceli olacağını bekleyebiliriz. Henüz hala geliştirme aşamasında olan DokeV için bir çıkış tarihi yok, fakat daha fragmanı izlerken 2080 Super'lı bilgisayarım kasti. Teşekkürler partiküler. Tamam kardeşim, en iyi grafikler sizde. En birinci sizsiniz. ♦ **Talha**

**Yapım** Jakub Dzwinel **Dağıtım** Humble Games **Tür** Beat'em Up **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 2022

## Midnight Fight Express

**G**amescom 2021 ne aksiyon-dövüş oyunu yaptı be. Hepsi de kendi tarzını bir şekilde ortaya koyup ilgi çekmeyi başarabildi. Geçen sene düzenlenen Gamescom'da bu sene çıkacak diye duyurulan Midnight Fight Express, bu sefer de geçen seneki fragmanın en az 3 katı aksiyon içeren daha da çekici bir fragmanla karşımıza çıktı.

Bilmeyenler için özellemem gerekirse, önumüze gelen herkesi patakladığımız beat'em up türünde olacak oyunda envaiçeşit araç gereçle adam öldüreceğiz. Silahından copuna, sopa-

sından testeresine hatta Klozet kapağına kadar her şeyi enstrümanımız olarak kullanabileceğiz. John Wick vari bir aksiyonla Gun-fu yani silahlı kung-fu yaptığımız sahne ise fragmanda beni en çok etkileyen an oldu. Eğer paylaşılan videoda yansıtılan hissi oynanışta da verebilirlerse, ben bu oyunun çok başarılı olacağına inanıyorum. Dediğim gibi çok gaz bir fragmanla karşımıza çıkan Midnight Fight Express, fragmanın sonunda eski bir dostu da selamlamayı unutmadı: "Remember no Russian"

Sanychum ki benim Gamescom 2021'de

Sıfıuya beraber en çok beğendijim oyun olan Midnight Fight Express aslında bana çokça Hotline Miami serisini hatırlattı. Ona kıyasla çok daha detaylı bir dövüş sistemi ve daha gerçekçi animasyonlara ev sahipliği yapacak olsa da umarım oyun zevki açısından Hotline Miami serisinin çıkardığı citaya ulaşabilir. Beni en çok endişelendiren konu ise kesinlikle oyunun süresi. Umarım bizlere tadi damağımızda kalacak seviyede kısa bir oynanış sunmazlar. Şimdi tüm silahları hazırladım ve 2022 yazını beklemeye başladım! ♦ **Ertuğrul Burak**





**Yapım** Microids, Anuman Interactive, Koalabs **Dağıtım** Microids, Anuman Interactive **Tür** Macera **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 10 Aralık 2021

# Syberia: The World Before

**M**acera oyunları sevenlerin gönlünde Syberia serisi altın değerindedir. En azından ilk iki oyunu. Üçüncü oyunu özellikle kontrolleri ile bekleneni pek veremese de, The World Before ile seri eski ihtişamına kavuşacak gibi görünüyor. Zaten başarılı olacağının ipuçlarını geçtiğimiz sene yayınlanan Prologue bölüm ile gördük. Belki birazcık bug'lıydı ama klasik kontrolleri geçmesi ve farklı bir karakteri yönetmemiz ile yeni bir soluk yarattığı da aşikar.

Gamescom'da yayınlanan, hatta duyurulan en iyi PC oyunu ödülünü bile alan dördüncü

oyundan güzelce bir fragman gördük. En çok dikkatimizi çekense "Geçmiş ve gelecektен iki hikaye" demesi oldu. Yani Syberia ile özdeşleşmiş karakterimiz Kate Walker'ın yanında 1937 yılına gidecek ve ünlü bir piyanist olma hayalleri görən on yedi yaşındaki Dana Roze'u kontrol edeceğiz. Bu seferki macera kişiseldir çünkü Kate Walker kendisini yeniden keşfedecek ve geçmişi ile yüzleşecektir. Gerek Prologue bölümünden gerekse fragmandaki grafiklerden The World Before'un grafiksel olarak üst düzey bir macera oyunu olacağı ortada. Standart Mouse kontrolleri

yanında bir de içine çeken bir hikayeye sahip oldu mu, birçok ödülu cebe indireceğini varsayıabilirim. Bu arada, Syberia serisi ile ün katan, adeta Syberia adı ile özdeşleşmiş meşhur macera oyunları yapımcısı Benoit Sokal, yine her Syberia oyununda olduğu gibi dümeni eline almıştı lakin uzun süredir mücadele ettiği hastalığa yenik düşerek 28 Mayıs 2021'de vefat etti bildiğiniz gibi. Dolayısıyla Syberia: The World Before'un anlamı biz sıkı hayranları için çok daha farklı çünkü ilk defa Sokal olmadan bir Syberia oyununa tanıklık edeceğiz. ♦ **Kaan**

**Yapım** Traveller's Tales **Dağıtım** Warner Bros. **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 2022 ilk çeyreği

# LEGO Star Wars: The Skywalker Saga

**K**imileri LEGO temalı oyunları sevmiyor. Kendi adıma hem fiziksel olarak LEGO'ları çok seviyorum hem de bugüne kadar çıkan LEGO oyunlarının geneline karşı muazzam bir sevgim var. Evet, oyun mekanikleri olarak kimi zaman zayıf

kalabiliyorlar ve birbirlerine de fazlaıyla benzeyenler ama kendisine has mizahi ve LEGO'lardan yaratılan dünya tasarımları ile gerçekten de fark yaratan bir marka olduğunu düşünüyorum. Malumunuz bugüne kadar LEGO Star Wars adı altında birçok oyun

deneyim ettik fakat böylesine daha önce denk gelmemisti! Neden mi? Çünkü daha evvel dokuz filmlik bir külliyatı ele alan ve tüm bunları tek bir oyuna sığdırın bir oyun ile karşılaşmamıştık. Gamescom 2021'de bir anda karşımıza çıkan bu muazzam oyunda, takip edilmesi gereken bir deneyim sırası bulunmuyor! Evet, doğru duyduınız! Bu oyunda dilediğimiz Star Wars bölümünden başlayarak oyuna dalabileceğiz. Her başlık, içerisinde beş bölüm barındıracak ki bu da toplamda 45 farklı görev anlamına geliyor. Savaş ve özellikle işin kılıcı mekaniklerinde büyük değişiklikler yapıldığını beyan eden yapımcı ekip, işin kılıcı taşıyan karakterlerin hafif ve ağır saldırılarda farklı kombolar yapabileceklerini ve işin içerisine Force güçlerini de karıştırabileceklerini söyledi. Silah kullanan karakterler ise yenilenmiş omuz üstü TPS kamerası ile bizlere merhaba diyecekler. Toplamda 500 oynanabilir karakterin yer aldığı oyunu heyecanla beklememek elde değil! ♦ **Ertuğrul Süngü**





**Yapım** Relic Entertainment **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Strateji **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 28 Ekim 2021

# Age of Empires IV

Saniyorum oyun dünyasının en çok beklenen ama görücüye çıktığı günden bu zamana kadar da eleştiri oklarının en çok hedefinde olan yapımlardan birisi Age of Empires IV'tür. Bildığınız üzere ikinci oyunu ile RTS dünyasının en büyük efsanelerinden olan yapım, yakın zamanda üretilen Definitive Edition versiyonları ile bir kez daha gönüllerde taht kurmayı başarmıştı. AoE IV ise özellikle üçüncü oyunda yaşanan hüsrandan sonra kendisinden çok ama çok fazla şey beklenen yapımlardan birisi olarak karşımıza çıkıyor. Bugüne kadar oyunun genel mekanikleri ve bazi ırklar hakkında bilgi almıştık. Gamescom

etkinliğindeyse Rus ve Roman Empire ırkları hakkında detaylı bilgilere ulaştık. Adam Isgreen ve Quinn Duffy'nin verdiği röportajlar eşliğinde görücüye çıkan yeni ırklar, daha önce tanıtıklarımızdan birçok açıdan farklılık gösteriyor. Quinn Duffy'nin yaptığı açıklamaya göre, her ulusa ait, diğerlerinden tamamen farklı bir senaryo işlenisi olacak. Özellikle ulusların kendi tarih ve özelliklerini ön plana çıkaracak olan bu durum, öyle görünüyor ki oyun deneyimine büyük oranda etki edecek. Adam Isgreen ise Rus ulusunun özellikle Doğu ve Batı'nın tüm özelliklerini tek potada eriten bir yapı sunacağını belirtti. Bu çok uluslararası

birinci çağda Slav etkisi, ikinci çağda Bizans etkisi, üçüncü çağda Moğol etkisi dördüncü çağda da Muscovy Duchy'nin yükselişi ile karşımıza çıkacak. Kutsal Roma İmparatorluğu tarafindaysa özellikle The Prelate (Piskopos) denilen dini şahıs fark yaratacak. İlk çağdan itibaren oyunda kendisine yer bulacağı söylenen karakter, hem birimleri iyileştirebilecek, hem kendilerine buff verebilecek hem de çalışan birimlere farklı yararlar sağlayacak. Binalar konusunda diğer ırklara açık ara fark yaratacağı söylenen Roma, yıkılması güç bir imparatorluk olarak karşımıza çıkacak. ♦ Ertuğrul Süngü

**Yapım** Strikerz Inc. **Dağıtım** Strikerz Inc. **Tür** Spor **Platform** PS5, XS **Çıkış Tarihi** 2022

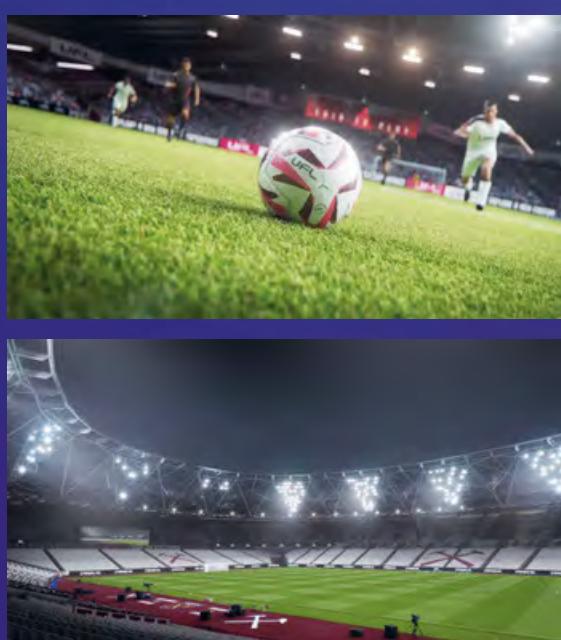
# UFL

Futbol oyunlarında uzun yıllardır piyasayı domine eden iki oyun serisi olduğunu biliyoruz. Bunlardan biri FIFA ve diğerinin anda eFootball adıyla yenilenen, ufalan PES. Futbolla ilgili olmayanların bile adını duydugu bu iki markaya 2000'li yıllarda bu yana neredeyse hiç rakip çıkmadı. FIFA son yıllarda tek başına takılıyor bile denebilir.

Daha uzun süre bunun değişmeyeceğini düşündürken Gamescom'da hiç de beklememişiz bir duyuru ile karşılaştık. Yepyeni bir futbol olarak adını duyuran UFL, bu iki oyun serisine rakip olmak için kolları sıvadı. Tabii merak edilen konusu; UFL hem futbolda kitleyi elinde bulunduran hem de korkunç bir finansal bir güç sahibi olan FIFA'ya karşı nasıl bir yol izleyecek? Aslına Gamescom'da oyuna daire herhangi bir oynanış göremedik. Elimizde içinde futbol oynandığını

dahi göremediğimiz ufak stadyum görsellerinden başka bir şey yok. Yine de yapımı ekipten Eugene Nashilov ufak tefek ipuçları verdi. Nashilov'un anlattıklarına göre UFL üzerinde 5 yıldır çalışılan bir proje. Günümüz futbol oyunlarını oynayan oyuncuların oynanış ve iş modeli konusunda yaratıcılıktan yoksun oyunculardan şikayet ettilerini anlatan Nashilov, UFL'in bu durumu kıracağına inanıyor.

Nashilov lisans durumu konusunda ise oyuncuların kendi kulüplerini yaratabileceklerini ve bu kulüplerde 5000'den fazla lisanslı oyuncuya kullanabileceklerini açıkladı. Yani görünüşe göre UFL kulüp lisansı konusunda ya isteksiz ya da sıkıntı yaşıyor. Free-to-play olarak gelecek olan UFL, oyuncuları pay-to-win sisteminden de korumayı amaçlıyor. Gelecekte tüm bu vaatleri ne kadar yerine getirebilecek göreceğiz. ♦ Enes





**Yapım** Halberd Studios **Dağıtım** Freedom Games **Tür** Aksiyon, Metroidvania **Platform** PC, Switch **Çıkış Tarihi** Aralık 2021

## 9 Years of Shadows

Son 5-6 yıldır gösterişli grafiklere sahip oyunlardan ziyade sanat eseri tadında çizimleri olan 2D oyunlarda çok daha iyi vakit geçiriyorum. 9 Years of Shadows, bu yönüyle beraber benim için Gamescom 2021'in yıldızlarından biri oldu.

Europa isimli, soylu bir kızcağızı kontrol ettiğimiz oyunda, o topraklara yayılan laneti ortadan kaldırılmaya çalışacağız. Evet, klişe

bir hikaye olduğunu kabul ediyorum. Yine de Europa ile yolculuk ederken metroidvania türündeki oyunda kıyasıya savaşacak ve renkli bir keşif yolculuğuna çıkacağız. Europa birbirinden farklı zırhlar arasında o andaki ihtiyacına göre anında geçiş yapabilecek. Bu da haritanın çeşitli bölgelere ulaşmamız için bize yardımcı olacağı gibi çeşitli savaşlarda da bu zırhlar arasında geçiş yapmak

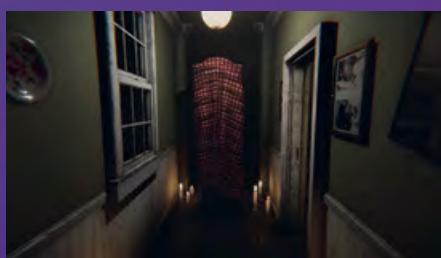
önemli olacak. Bunların yanında Europa'yi çeşitli şekillerde güclendirebileceğiz ama oyunun iddali olduğu konulardan biri de müzikleri. Yapımı ekip müziklere özellikle dikkat çekiyor ve anlatıldığına göre oyunun müzikler Metal Gear Solid, Castlevania ve Mega Man'de rol almış önemli isimler tarafından hazırlanıyor. Metroidvania tutkunları için beklemeye değer. ♦ **Enes**

**Yapım** Nosebleed Games **Dağıtım** Nosebleed Games **Tür** Korku **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2021 son şeyrek

## Madison

Madison'un yayınlanan son fragmanını izlediğimde aklıma hemencecik çok sevdigim Outlast geldi. Neden gelmesin ki? Çaresiz bir ana karakter, sürekli tetikte bir ilerleyiş, dar – uzun koridorlar ve elimizde yine bir kamera! Tamam, dijital bir video kamera değil, Polaroid fotoğraf makinesi ama kamera, kameradır. Polaroid kamera ile orada olması gereken fakat olmayan şeylerin resmini çekerek tam olarak neye baktığımızı görüyoruz. Ve elbette yine yalnız değiliz ve yine peşimizde birileri yahut bir şeyler var.

Tabii bolca jump-scare de cabası. Gördüğümüz kadar ile iki dakika nefes almak için bile rahat bırakmayacaklar. Şikayetçi miyiz? Elbette hayır! Hikayeden de anladığımız kadar ile karşımızda doğaüstü olaylar bulunmakta. "Vahşi bir işkenceye maruz kalan Madison ve tamamlanması gereken bir seremoni" demem, içeriği tahmin etmenizde yeterli olacaktır sanırım. Her ne olursa olsun, Madison, típkı Outlast gibi, típkı Amnesia gibi tüylerimizi diken diken etmeye ant içmiş bir şekilde yaklaşmakta. ♦ **Olca**



**Yapım** Limbic Entertainment **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS5, XS **Çıkış Tarihi** 2022

## Park Beyond

Lunapark kurma oyunlarını ezelden beri sevmiştirdim. Şehir kurma oyunları ile aram pek yok ama bu zalim lunapark



oyunları beni çok cezbediyor. Yalnız normal lunapark kurma oyunlarının aksine, bunda bir gariplik var. Çok fazla opsiyon ile bir ALET! İnşa edebiliyoruz. İstediğimiz şekilde, istediğimiz gariplikte yapabiliyor olmamıza imkân vermesi, oyunun sonsuzluğuna sonsuzluk katıyor. Diğer lunapark kurma oyunlarında gerçeğe en yakınına yapmaya çalışırlar. Bu oyunda ise gerçeklikten uzaklaşıyor ve sadece eğlenceye yöneliyoruz. Yani birbirinden karmaşık hız trenleri,

Inception'dan çıkışmış gibi görünen dönme dolaplar yapabiliyoruz. Sınır sadece hayal gücümüz. Detay manyağı olacağımızın garantisini veriyorum. Hikaye moduna da sahip olacak ve en aşağıdan en yukarıya çıkmaya çalışacağız. Bandai Namco'nun parmağının değdiği ve Tropico 6'nın da geliştiricisi olan Limbic Entertainment'in direksiyonda olduğu Park Beyond, 2022 yılında piyasaya çıkacak fakat net bir tarih yok. ♦ **Talha**



**Yapım** Pine Scented Software, Superbrothers **Dağıtım** Superbrothers **Tür** Macera Platform PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 5 Ekim 2021

# JETT: The Far Shore

**S**anıyorum Gamescom 2021'in en farklı oyunlarından birisi de bu dergiyi okuduğunuz sıralarda sizlerle buluşacak olan bu oyun oldu. Adı üzerinden bir JETT'i kontrol ederek başladığımız yapım, tam manasıyla bir keşfetme oyunu. Başlarda JETT'ımız ile uzun süre oradan oraya uçacağız. Bu uzun uçuşlar aslında kendisine olan kontrolümüz ve genel manada oyun mekaniklerini sunacak. Uçan arkadaş düşündüğünüzden biraz farklı şeillerde hareket ediyor diyebilirim zira kendisi kimi zaman zıplamak suretiyle ani ivmeler

kazanıldığı gibi denizin içeresine girip çıkış konusunda da sorun yaşamıyor. Nihai amacımızsa "hymwave" olarak isimlendirilen kaynağı bulmak. Oyunda geleneksel anlamda bir savaş bulunmuyor ama hedefimiz, içerisinde daldığımız gezegendeki hiçbir şeyi yok etmeden en nazik şekilde gerekli bilgiyi toplamak. Yeryüzü görevlerinde karakterimiz ile bir nevi yüreme simülatörlerine benzer şekilde ilerliyor olacağız. Gemimizde bulunan mürettebatımız ise düzenli olarak bizlerle iletişim halinde olacaklar. ♦ Ertuğrul Süngü

**Yapım** 343 Industries **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Aksiyon Platform PC, XS, XONE **Çıkış Tarihi** 8 Aralık 2021

# Halo Infinite

**C**ıkışının yıl sonuna ertelenmesine, co-op hikaye ve çok oyunculu Forge modunun da çıkış sürümünde olmamasına Halo fanları olarak hep beraber üzüldük elbette ama showcase'de izlediğimiz 8 dakikalık oynanış videosundan edindiğimiz izlenimle, serinin oyun hissisi olarak özüne dönmiş olması da sevindirici bir gelişme. Gelişirici 343 Industries'in "spiritual reboot" olarak adlandırdığı bu geri dönüş, oyunun klasik yapısını korurken yeni fikirler ile de geliştirilmesi anlamına geliyor. Bazıları Gears of War'dan esinlenilen yeni silahlar ve çok faydalı bir kanca'nın yanı sıra, açık dünyamı bir oyun alanı da bu yenilikler arasında yer alıyor. Oyun müthiş bir hikaye ile çizgisel bir şekilde birbirine bağlanmış bir dizi devasa oyun alanından oluşuyor. Yani tam anlamı ile açık dünya sayılmaz. Ama haritalardaki Far Cry'dan hatırlayacağımız outpost ele geçirme, rehine kurtarma ve ödül avcısı gibi yan görevler ile size hem teçhizatınızı güçlendirme hem de haritalarda daha uzun vakit geçirme şansı tanıyor. Halo Infinite bundan sonra season pass ve battle pass'ler ile gelişmeye de davam edecek gibi duruyor. ♦ Mahmut



**Yapım** Half Past Yellow **Dağıtım** Merge Games **Tür** Macera Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** (Yakında!)

# Trading Time

**A**dını ilk kez bu sunumda duydugumuz Trading Time, Danimarkalı geliştirmeci ekip Half Past Yellow'un ellerinden çıkıyor. Fırtına gemimizi (Gemi de değil de, neyse) parçalarca ediyor ve bizi yakındaki bir adaya mahküm ediyor. Ne kadar da yeni, alışmadık bir olay değil mi? Daha önce hiç duymamıştım böyle bir hikâye başlangıcı. Ağzımızda pipo ile sahilde uyandığımız yapım, dost canlısı kurbağalarıyla dikkat çekiyor. Evet, bu adanın sakinleri kurbağa. Bu

adada ilk görevimiz, gemimizi tamir etmek. Tamir için gerekli malzemeleri ararken de bin bir aksiyona girip türlü gizemler çözeceğiz. Kurbağalar için çalışıp istediğimiz malzemeleri temin etmek için ticarete atılacağız. Grafiklerin ise oldukça sevimli göründüğüne söylemeliyim. Yeni nesil tüm platformlara çıkacak olan Trading Time için çıkış tarihi olarak "yakında" ibaresi gözüküyor ama bu sene görür müyüz, emin olamadım. ♦ Talha



# Outbreak Island



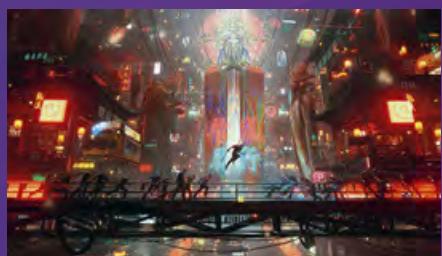
Dedektifcilik öğelerine sahip bir hayatı kalma oyunu olan Outbreak Island, son günlerin popüler teması ada üzerinde geçen bir diğer oyunumuz. Ne olursa olsun hayatı kal mottosuyla yola çıkan yapım, bizi kameramız ile Erlsen adasına atıyor. Gizemli bir deneyin ada nüfusunu ıdти́rmasından sonra, yetkililer bölgeyi dış dünyadan izole ediyor. Biz de, dedektif Howard Chapman olarak bu kazanın nedenini ve etkilerini araştırmak için gizlice adaya geliyoruz. Kameramız ile hem doğayı, hem de gördüğümüz sıra dışı olayları kayıt ediyor ve fotoğrafını çekiyoruz. Yani bu

yaban ellerde tek dostumuz kamera. Deneyin Left 4 Dead güruhuna benzettiği bu ada halkı, artık enfekte diye tanımlanıyor. Hem onlara karşı savaşıyor, hem doğa ile mücadele ediyor, hem de neler olup bittiğini anlamaya çalışıyoruz. Oyunda çok hoşuma giden bir özellik var. Etrafa tripod kurabiliyoruz. Kurduğumuz bu tripodun üzerinde de bir kamera var (Öyle olmalı) ve o görüntüyü elimizdeki kameradan da görebiliyoruz. Yani o enfekte adalılara tuzak kurmak çok kolay görünüyor. Sırf bu olay için bile fırsat verilmesi gerektiğini daha şimdiden düşünüyorum. ♦ Talha

# Loopmancer

Oyun dünyasında Cyberpunk 2077 ile delicesine artmaya başlayan siberpunk akımı hız kesmeden devam ediyor. Siberpunk benim favori temalarından biri olmasa da aksiyon-platform türündeki oyunlar için her zaman gönlümde boş bir koltuk vardır. Loopmancer'da beklenmedik bir şekilde ölen ve daha sonra hayatı geri dönen bir dedektifi yönetiyoruz. İsmindeki "Loop" yani döngü takısından da anlayacağınız üzere bu oyun bir Roguelike. Derinlemesine bilgiler henüz paylaşılmasa da tahminimce beklenmedik ölümümüzdeki sıra

perdesini aralamaya çalışacağız. Oyunun ana konusunu geride bırakıp biraz fragmanı yorumlamaya geçersek ben çok fazla etkilenmediğimi söyleyebilirim. Aksiyon okey, platform öğeleri okey, çekici bir evren tamam, o da okey ama bir şey eksik... Bilmiyorum benimle aynı fikirde misin sevgili okur ama ben bu fragmanı çok ruhsuz buldum. Belki geliştirme sürecinin erken safhalarındadır belki daha cıtalayacaklardır ama şimdilik söyleyebilirim ki yeni bir fragmana kadar Loopmancer'ı kitaplığın arka raflarına iteleyebilirim. ♦ Ertuğrul Burak



# Giants Uprising

İlk olarak Gamescom 2019'da karşımıza çıkan Giants Uprising, uzun süredir sessiz sedasız bir köşede duruyordu. Aslında benim de feedback verenlerinden olduğum bu güzide yapım, bir

köşede düzenli olarak kendisini geliştirmektedir. Açıkçası dev konseptini oldum olası sevmiysemdir; uzun süredir tekdüze hale gelen oyun endüstrisi açısından duyduğum andan itibaren dikkatimi çeken bu güzide oyun, Gamescom 2021'de büyük değişikliklerle kendisini gösterdi. Adından da anlayabileceğiniz üzere, bir devi kontrol ediyoruz. Amacımızsa karşımıza çıkan insanları ve onlara ait binaları yok etmek. Her görev farklı hedefler sunacak olsa da nihayetinde yapmak istediğimiz YOK ETMEK! Bu mekaniği zenginleştirmek için birçok farklı irili ufaklı mekanlığı oyuna ekleyen yapımcı ekip, yıkılabilir obje miktarını büyük ölçüde artırdığı gibi, devlere daha çok zarar verebilecek farklı insan

buff'larını da oyuna eklemiş. Açıkçası oyun çok ama çok eğlenceli gözüküyor ama fizik motoru hakkında büyük geliştirmeler yapılması da şart gibi. ♦ Ertuğrul Süngü

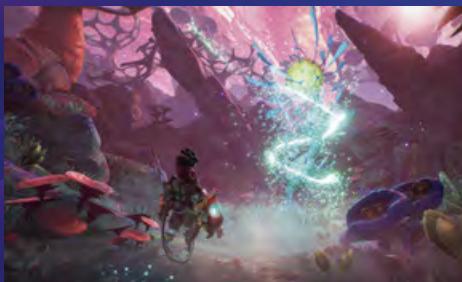


Yapım NEXT Studios Dağıtım Tencent Tür Aksiyon Platform PC Çıkış Tarihi 2023

# Synced: Off-Planet

**S**ynced: off-Planet için oldukça uzun bir oynanış videosu paylaşıldı. Daha önce gösterilen fragmnda dünyanın (yne, yeni, yeniden) içinden geçtiği çok belli. Bu uzunca oynanış videosunda ise PvP ve PvE bölgeleri için daha fazla bilgi verildi. Klasik bir battle royale modunun olduğunu ve üç kişiye kadar desteklediğini söylemeliyim. Üçüncü şahıs çok oyunculu bir taktik nişancı oyunu olan Synced: Off-Planet, ekibinin söylediğine göre son birkaç yıldır üzerinde çalışılan

bir proje. En dikkat çekici özellik, Nano ismi verilen düşmanları zayıflatıktan sonra kendi tarafımıza çekeriliyor olmamız. Bu nanoların da farklı farklı özellikleri var. Toplam dört türde ayrılmış bu nanolar, birbirinden farklı taktik seçeneklerini beraberinde getiriyor. Onlara da emir vermemiz, istediğimiz gibi hareket etmemesini sağlamak mümkün. İstersek yanımızda saldırabilir ve hasar vermeye odaklanabilirler, istersek de bariyer misali önmüzde bir duvar oluşturabilirler. ◆ **Talha**



Yapım Image &amp; Form Dağıtım Thunderful Publishing Tür Aksiyon Platform PC, XS, XONE Çıkış Tarihi Aralık 2021

# The Gunk

**B**u sefer karşımızda aslında pek de bilgi sahibi olmadığımız bir oyun mevcut. The Gunk. Steamworld serisinin geliştirici ekibinin en yeni oyunu. Ekibin ilk 3 boyutlu yapımı olacak The Gunk ile ilgili yapılan röportajlarda heyecanları çok belli oluyor. Üstüne üstlük daha önceki oyunlarında uzmanlıkları yönün aksine, bu sefer keşif odaklı bir macera oyunu yapmaya yönelik durumalar. Konuya gelirse, Rani ve Becks isimli ahbaplar uzayın derinliklerinde bir gezegene inis yapar ve bu gezegeni Gunk isimli yapışkan berbat şeylerden kurtarmaya çalışırlar. Şey diyorum çünkü gerçekten Gunk'ın henüz tam olarak ne olduğu belli değil.

Rani'yi yöneteceğimiz oyunda elimizde bulunan süpürgemi silahımızla Gunk'ları temizleyecek ve çeşitli bulmacaların üstesinden gelerek gezegene tekrardan hayat vermeye çalışacağız. Fragman oyunun genel akışıyla ilgili çok açık davranışmasa da oyunun atmosferi oldukça güzel duruyor. Umuyorum ki fragmnda kullanılan müzik oyunun içinde de bulunur çünkü bence keşfe dayalı oyunlarda müzik, atmosferi en çok güçlendiren öğelerin başını çekiyor. Geliştirici ekibin tutkusundan mıdr bilinmez, ben de bu oyuna karşı yükselen durumdayım. Şimdi listeme ekledim... ◆ **Ertuğrul Burak**

Yapım Code Three Fifty One Dağıtım Code Three Fifty One Tür Strateji Platform PC Çıkış Tarihi 2022

# Project Haven

**T**aktiksel, sıra tabanlı bir oynanışa sahip olan Project Haven'da, bir paralı asker olan Steel Dragons ekibine hayat veriyoruz. İzometrik

bakış açısı ile oynadığımız yapım, oldukça ilginç görünüyor. Gerekli durumlarda izometrik kameradan, üçüncü şahıs görünümüne geçme imkânımız var. Bu görünümü geçtiğimizde de istediğimiz yere ateş edebiliyoruz. Yani, klasik olarak "emir ver ve bekle" mantığından çıkmaya ve oyunu çeşitlendirmeye çalışıyor. Tek başına veya dört kişiye kadar hikâyeyi deneyimlemeye ve diğer insanlara karşı savaşma şansımız olacak gibi gözükyor bu arada. Steel Dragons olarak her biri bir diğerine farklı tavırları olan ve benzersiz yetenekleri olan paralı asker yönlendirilebiliyoruz. Özellikleri ve yapabildikleri farklı olduğu için, devasa bir

taktiksel derinlik sağlıyor. Yani kabul ettigimiz dosyaları sessizce bitirebilir veya bombalarla düşmanlarımıza kıyameti yaşatabiliriz. ◆ **Talha**





**Yapım** Nullpointer Games **Dağıtım** Humble Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, XONE **Çıkış Tarihi** 19 Ekim 2021

# Into the Pit

19 Ekim 2021 tarihinde çıkışması planlanan (eğer ertelenmezse) Into the Pit, adını daha önce duymadığımız bir oyun. Hızlı oyun yapısına sahip bir FPS / roguelike. Mistik güçlerimiz ile düşmanlarımızı kesip bitliğimiz bir Serious Sam. "Garip" bir ailinen üyesi olarak şeytani bir portal duyumu alıyoruz kuzenimiz Luridia'dan. Bundan sonra ondan gelen mektuplar sürekli azalıyor ve bir süre sonra hiç gelmemeye başlıyor. Neler olup bittiğini öğrenmek ve kuzenimize ne olduğunu

öğrenmek için peşinden gidiyoruz. Gidiyoruz ama elimiz de boş değil. Mecazi olarak söylemiyorum, elimiz gerçekten boş değil. Her iki elimiz de büyü ile bezenmiş şekilde ve onlara numarası var. Durdurulamaz bir güç haline gelmek için deneyebileceğimiz bir sürü büyü bizi bekliyor. Roguelike türü nedeniyle değişen bölüm tasarımları ve alabileceğimiz kalıcı yükseltmeler, saatlerimizi gömmemize neden olacak. Gayet hoş göründüğünü ve eğlenceli durduğunu söylemeliyim. ♦ **Talha**

**Yapım** Melancholia Studio **Dağıtım** Thermite Games **Tür** RPG, Aksiyon **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2022

# Death Cathedral

İlk bakışta bir dövüş oyunu gibi duran Death Cathedral, aslında karakter geliştirebildiğiniz bir RPG oyunu ancak oyunun mantığı bir hayli ilginç. Melancholia Studio adında küçük bir firma tarafından geliştirilen Death Cathedral, orta çağın karanlık atmosferini dibine kadar hissedebileceğiniz bir ortam yaratmayı amaçlıyor.

Oyuna, dev bir katedralin derinliklerinde saklanan bir şeytani yok etmek için başlayacağız. Side-scrolling ilerleyen oyun 2,5 D bir yapıda olacak. 40 oynanabilir karakter olacak ve RPG elementleri sayesinde zamanla onları geliştirebileceğiz. İlerledikçe karşınıza çeşitli

düşmanlar çıkacak ve bunlarla kılıç savaşlarına girileceğiz. Oyunun temel oynaması da bu kılıç savaşları üzerine olacak. Kılıç savaşlarını yaparken harala gürele saldırmak ölümünüüz belgelemeniz demek. Dodge, parry ve roll mekaniklerini zamanında kullanmamız gerekiyor. Diğer yandan oynadığımız karakter oyunun sonuna kadar bize eşlik etmeyecek. Çürümüş cesetlerden meydana gelen bu karakterler zamanla yok olacak ve yeni uzuvlar birleştirip ortaya yeni savaşçılar çıkararak yola devam edeceğiz. Bu ilginç oynaması dumanca demo şansı edinemediğime üzülmembedir değil. ♦ **Enes**



**Yapım** inXile Entertainment **Dağıtım** Prime Matter **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 5 Ekim 2021

# Wasteland 3: Cult of the Holy Detonation

Sizler için uzun saatler deneyim edip uzunca bir inceleme yazdığını oyun, bazı sorularına rağmen Wasteland markasını bir adım ileriye taşımayı başarmıştı. Özellikle oyunun çıkışını takip eden süre içerisinde bolca bug

düzenlendi ve oyun sürekli kendisini güncel tutmayı başardı. Şimdiye karşımızda yepyen bir DLC var! İlk oyunu deneyim edenlerin 16. seviye civarında geldikleri bir yer var: Che-yenne Mountain! Burada iki farklı fraksiyon birbirine üstünük kurmaya çalışmaktadır; belki hatırlarsınız. Amaç ise Holy Detonation'un ele geçirmek zira bu "şeye" bir Tanrı gibi bakılmaktaydı. Bu gizli üs içerisinde birçok sırrı barındırmaktaydı ama yeni DLC ile perde arkasında neler olduğunu görmeye başlayacağ gibi duruyor. Biz ise tüm bu Holy savaşın ortasında bulunacağız. Tıpkı orijinal oyunda olduğu gibi tüm kararları biz veriyor olacağız. Oyunun yönetmeni David Rogers'in verdiği bilgilere göre, tamamen farklı, bir anlamda

dungeon crawler modeline yakın bir Wasteland deneyimi bizleri bekliyor. Savaş öncesi zaman kapsüllerine sıkışmış bireylerin yanı sıra araştırılacak ve keşfedilecek bolca yer olacak.

♦ **Ertuğrul Sungü**





**Yapım** Point Blank Games **Dağıtım** 505 Games **Tür** RPG **Platform** PC, PS5, XS **Çıkış Tarihi** 2022

# Stray Blade

**A**RPG yani Action RPG türü piyasada her daim tutuyor diyebiliriz. Yeni bir ARPG deneyimine her daim aç olan oyun piyasası içinse merak uyandıran yeni bir yapıp aramızda katılmak için gün sayıyor. *Stray Blade*, özellikle yakın dövüşü merkeze alan, birçok farklı silah türünü kullanabileceğimiz bir yapıp olarak tasarlanmıştır. Gamescom 2021 esnasında görücüye çıkan oyun içi videolara baktığımızda, gelen saldırılardan anlık olarak kaçip, hızlı geri saldırırularla düşmanı bertaraf ettiğimiz bir mekanik görüyoruz. Yakın savaşları derinleştirmek adına animasyon konusunda hummalı bir çalışma yapan yapımcı ekip, savaşlar konusunda iyi bir iş çıkaracağa benziyor. Pek tabii silahların haricinde bir de yetenekler söz konusu. Adventurer ve Boji olarak iki ana sınıfın olduğunu bildiğimiz yapımda, Adven-

turer savasarak yetenek toplayacakken, Boji ise etrafta bulduğu parçalar ile kendisini geliştirecek. İçerisine daldığımız dünya da düzenli olarak değişecek. Misal, oyunda olduğumuz anda, daha evvelden temizlediğimiz bir kampa yeniden düşmanlar belirmeye başlayacak. İçerisinde bolca düşman ve hazine barındıran bu güzide oyun, bakalım piyasa ne şekilde çıkacak. ♦ **Ertuğrul Süngü**

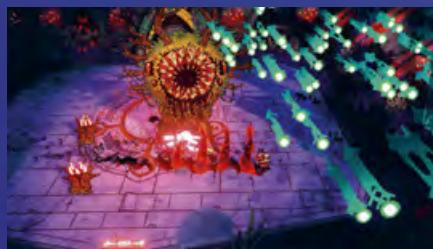
**Yapım** Massive Monster **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Aksiyon, Roguelike **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 2022

# Cult of The Lamb

**N**eredeyse her oyun konferansında en çok dikkat çeken oyunları çatısı altında toplayan Devolver Digital'den yine ilgi çekici bir oyun duyurusu geldi. *Massive Monster* ekibinin geliştireceği *Cult of The Lamb*, hem fragmanındaki mizahi hem de aksiyonyla beni oldukça etkiledi. İdam edilmek üzere olan bir kuzu, ruhunun ele geçirilmesiyle güçlenir ve diğer mahkumları da kurtarırlar. Kurtulan diğer mahkumlar borçlarını ödemek için kuzuya tapmaya başlar ve kuzunun kendi tarikatı oluşur.

Fragmanda paylaşılan hikaye kısımlarından çıkarabileğimiz bilgiler sadece bunlar olsa da oyunun bir roguelike olacağı da paylaşılan bilgiler arasında. Buna ek olarak oyunda topladığımız kaynaklarla yeni yapılar inşa edip orallarda ayinlerde düzenleyeceğiz. Dediğim gibi fragmandaki mizahi yönü sağ olsun *Cult of The Lamb* beni şimdiden yakalamayı başardı. Fark ettiğiniz üzere sadece Gamescom 2021 dosyasından bile 2022'de çıkacak birçok oyunu beklediğimi söyledim. Anlaşılan 2022 oyun senesi olarak

adından oldukça bahsettireceğe benziyor. (En azından benim için.) ♦ **Ertuğrul Burak**



**Yapım** Zelart **Dağıtım** HypeTrain Digital **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** Kasım 2021

# There Is No Light

**D**ünyada yaşanan muazzam bir felaket sonrası konu alan oyunda, ortaya yepyeni bir inanç çıkıyor. Tüm varlığını yeraltında yaşamaya



adayan insanlarsa, bu yeni inanışla birlikte hem fiziksel hem de ruhani manada ışıkta tamamen uzaklaşıyorlar. *The Great Hand* isimli yeni Tanrı'yı sorgusuz şekilde takip eden insanoğlu, birkaç yılda bir kere dünyayı ziyaret eden *The Great Hand*'e yeni doğan çocukların taktim ediyorlar. Alınan çocuklar kimsenin giremediği "Sanctuary"nin içerisinde götürülmeye. Bizim amacımızsa bu mekana girmek ve bugüne kadar alıkoyulan tüm çocuklara ulaşmak! Korku ve gerilim temasının ön planda olduğu yapımda, bir manada yarı yolda bırakılmış ve kimseye güvenmeyen bir ana karakteri kontrol

edeceğiz. Bolca kan ve vahşeti içerisinde barındıracak olan oyunda, hızlı bir oyun yapısı sunacak. Ardı ardına yapılan kombolar ve kahramanınızın özel güçleri ile şenleneceği söylenen savaşlarda, işil işil animasyonlar göreceğiz. Oyun mekaniklerinden birisi olan Rage sistemi sayesinde saklanmak yerine düzenli olarak saldırıyor olacağız; yani bu oyunda her daim agresif! Hikaye tarafına da ağırlık veren yapımcı ekip, tek düz bir anlatı yerine, oyuncunun kendi yolunu seçebileceğii, birkaç farklı parçadan oluşan bir yapıp ile karşımıza çıkacak. ♦ **Ertuğrul Süngü**

# The King of Fighters XV

0 yon dünyasının en eski dostlarından olan ve dövüş oyunu denince akla ilk gelen firmaların başını çeken SNK, bu seneki Gamescom'da King of Fighters serisinin yeni oyunıyla bizleri selamladı. Dövüş oyunu denince akla gelen başlıca serilerden olan KOF, yeni üyesiyle birlikte eski oyunlardaki tüm dövüşçülerini tekrardan oyuncularla buluşturuyor. 39 farklı karakterin yer alacağı yeni oyunda çeşitli online modları yanı sıra 3v3 takım dövüşleri de aramızda geri dönen özelliklerden birisi. Tüm bunlara ek olarak King of Fighters

serisinin hikayesini devam ettirecek olan tek kişilik oyun modu da oyuncuları bekliyor olacak. Saints Row'da da dediğim gibi, önmüzdeki senenin iple çektiğim oyunlarından olmasa da kesinlikle bir gözüm üzerinde olacak. Bir de paylaşılan duyuru fragmanında açıklanana göre oyunu ön sipariş ile edinen oyuncular, çıkış tarihinden 3 gün önce deneyim edebilecek. 14 Şubat'ta sevgilinizle King of Fighters XV oynamaktan daha iyi bir planınız olabileceğini sanmıyorum. Simdiden iyi eğlenceler!

◆ Ertuğrul Burak



# City Block Builder

1950'li yılların Los Angeles'ini baştan yaratmak ve geleceğine yön vermek ister miydiniz? İstiyorsanız o oyunu bulduğunuz için. Bir iş insanı olarak Los Angeles'in her yerine çeşitli iş yerleri açarak kendi imparatorluğunuzu kurabilirsiniz. Sinemalardan kulüplere, restoranlardan araba galerilerine kadar birçok iş yeri açabilirsiniz ve en ince noktasına kadar detaylandırabilirsiniz. Hangi filmin hangi saatlerde verileceğini, hangi yemeğin ne

kadar fiyatla satılacağını belirleyebilirsiniz. Ek olarak oyunun kendi hikaye modu da olacak. Biraz önce arsa almış Joey isimli savaş gazisini kontrol edeceğiz. City Block Builder, bir şehir kurma oyununun her bir unsurunu içerisinde barındırıyor. Fakat fragmanda göze çarpan bir eksiklik vardı. Daha fragman bile doğru düzgün bir FPS değeri veremiyor. Umarım oyun bu şekilde olmaz da biz de Amerikan rüyasını dibine kadar yaşıyoruz. ◆ Talha

# State of Decay 2: Homecoming

Sıralarda piyasaya çıkan State of Decay 2 Homecoming güncellemesi, daha önce oyuna Heartland güncellemesi için eklenen ve beş haritasından biri olan Trumbull Valley üzerine odaklanıyor. Heartland ile bu harita çok daha doğrusal bir hikayeye eşlik ediyor ve ana üssümüzü buraya getiremiyorduk. Homecoming ile bu değişiyor. Ayrıca haritanın tamamen elden geçirilmesine ek olarak, daha önce olmayan iki yeni bölge daha eklenmiş. Burada, Heartland güncellemesi sırasında neler olup bittiğini, son ziyaretinizden bu yana geçen yıllarda nelerin değiştiğini görebilmemiz mümkün oluyor. Elbette harita 12 yeni şapka ve kıyafet, 10 yeni silah, altı yeni üs, iki yeni başarı ve oyunun 12. ödül paketi gibi yeni öğeleri de içeriyor. Harita bizi dev bir karlı dağın eteklerine

götürüyor. Mutlaka haritanın içinde yer alan dinazor temali eğlence parkındaki brachiosaurus heykelinin tepesine çıkıp oradan

sniper ile zombi avlamamanızı tavsiye ederim. Oyun sahip olan güncellemeyi ücretsiz olarak alabilirler. ◆ Mahmut



# All About Space

POPULAR  
SCIENCE  
EKİBİNDEN

## TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE  
ASTRONOMİ DERGİSİ

EKİM  
SAYISI

BAYİLERDE  
KAÇIRMAYIN!

POSTER  
HEDİYELİ

Ötegezegenler &  
Europa'da yaşam



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

DB  
DOĞAN BURDA DERGİ

W  
H  
I  
N  
C  
E  
M  
E



Sayfa  
60

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

# FIFA 22

Bu sene rakipsiz kalan seri, sürpriz bir kıprıdanma içinde olabilir mi?

# "DEATHLOOP"

## Düştük mü zamanın kucağına?

**Z**aman hep sinsice fisıldar kulağımıza; "Bana bırak". Kahramanımız Colt ise işleri zamana bırakma niyetinde değil, tam aksine freni patlak halde pazar yerine doğru giden kamyonun direksiyonuna geçme arzusunda. Durun, oyuna dalmadan önce şu zaman ile azıcık hesaplaşalım, ne dersiniz?

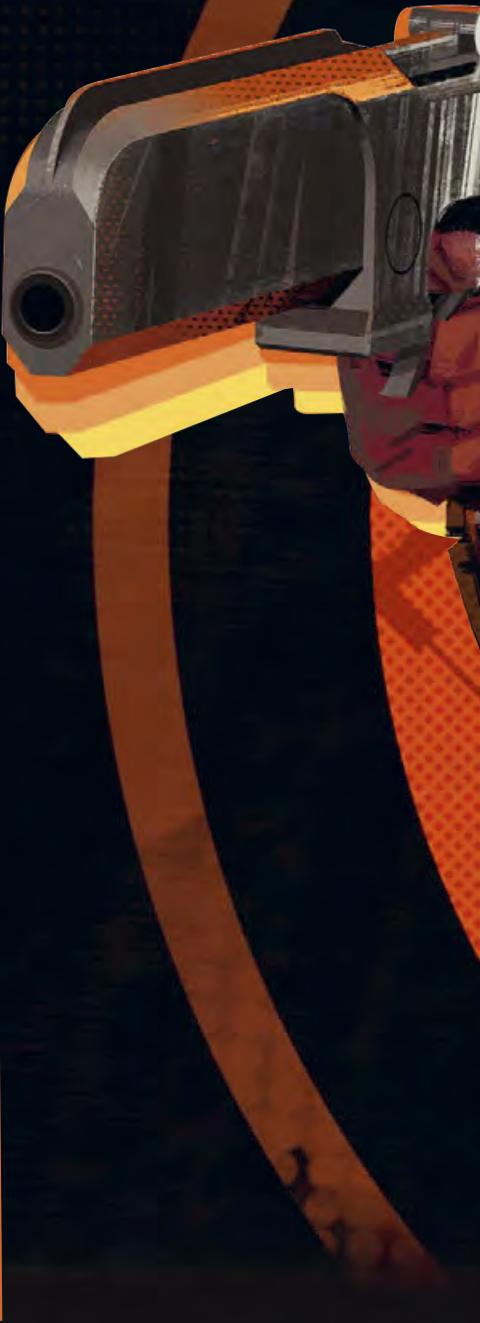
Hayatımızda durduramadığımız, akıp giden zaman ile meselemizin olması ve bu kavramın her daim ilgi çekici kalması çok normal. İşin sanat tarafına bakınca, sinemanın bu konuya yıllar önce tekeline aldığı söyleyebiliriz. Özellikle bilimkurgu türünün bir güzel nasiplendiği "zaman", Bill Murray efsanesini başrole oturtan Groundhog Day gibi komedi klasiklerine de tema oldu. Sinema sağ olsun, zamanda yolculuklar yaptı, aynı günün tekrar ettiği kabusların göbeğinde kaldık, gelecekten gelen yaşılanmış halimizle karşılaşma fikri ile irkildik. "Artık sırada oyuncular var diyebilir miyiz hocam?" diye sordduğumda da vakur bir baş sallama ile onayladı

beni Sensei Kürsat.

Oyun dünyası da geçmişte bu temaya değindi ancak son yıllarda vites beşe takılmış durumda. En önemli iki örneğe ise PlayStation 5 ev sahipliği yapıyor. Housemarque'den gelen Returnal, aynı günü yaşamadan en korkunç hallerinden birini resmetmiş, bizleri bilinmeyen bir gezegende yalnızlığa attı. Sıradı Arkane Lyon'dan gelen Deathloop var ve tam anlayımla şahsına münhasır bir oyunduruyor karşımızda!

### Olmazsa üzülme Colt, baştan alırsın...

Deathloop 1960'larda geçiyor ve bizi Blackreef isimli bir adaya götürüyor. Burada tatilin farklı bir formu yaşamakta. Askeri deneyler yapılan adada bilinmeyen bir gizem ortaya çıkar ve aynı gün tekrar eder. İçine sıkışan arkadaşlar ise artık sonsuz bir tatile çıkışlardır. Artık AEON isimli bir program tarafından kontrol edilen



**Yapım** Arkane Studios

**Dağıtım** Bethesda Softworks

**Tür** FPS

**Platform** PC, PS5

**Web** [bethesda.net/en/game/deathloop](http://bethesda.net/en/game/deathloop)

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





adada bu döngünün kırılmaması, dokuz özel yetenekli insanın hayatı kalmasına bağlıdır. Visionaries isimli bu ekibin, her gün tekorraine anıları silinmekte ancak Julianna isimli güzeller hayatı ablamızda bu durum yaşanmamaktadır. Döngü sıfırlansa da anıları onunla gelmektedir ve bu durum Julianna'nın gittikçe canını sıkımaya başlar. "Eh, kendime oyun arkadaşı yaratayım bari" diyen Julianna, ekibin güvenlik şefi olan Colt'un da fabrika ayarlarını bozar. Bundan sonra Colt'un tek hedefi geriye kalan sekiz Visionaries üyesini öldürüp döngüyü bozmak ve normal hayatı geri

dönmektir. Kendisine kedi-fare oyunu için arkadaş yaratan Julianna ne bilsin Colt'un böylesine bela bir tipe dönüşeceğini? Deathloop ilk duyurulduğunda kafamda iki karakter arasında rastgele çatışmaların olacağı bir oyun canlanmıştı açıksası, böylesine hikaye odaklı olacağını hiç düşünmemiştim. Karşılıksız beklenilerimin aksine fantastik öğeler barındıran bir Agatha Christie romanının içine düşüm adeta. Her Visionaries üyesi için farklı şekillerde ilerlemeyi mümkün kılıp, hedefinizi pek çok farklı yöntem ile temizlemenize izin veriyor Deathloop. Yapımıidan Dishonored ve Prey

gibi birbirinden taş iki yapıp çaktığını düşününce karşımıza çıkana şaşırmak da saçma olur aslında, benim eşekliğim işte. Hatta bir adım ileri taşıyalım, Deathloop bu ekibin tam anlamıyla ustalık işi olmuş bana sorarsanız.

Blackreef dört ana bölümden oluşuyor ve her bölümde de dört zaman dilimi mevcut. Çok zekice bir tercih bu čunkü oyunun rutine düşüğü bazı anlarda kurtarıcı görevi görüyor. Bir harita sabah başka, akşamambaşka. Her Visionaries üyesi farklı zaman dilimi ve bölgelerde ortaya çıkıyor ve oyunun ilk 3-4 saatinde yapmanız gereken şey, ipucu toplamak. Bu işin hakkını verebilmek için haritaları köşe bucak dolaşmanız, her yere girmeniz önemli. Bulacağınız ufak bir not bile düşmanlarınız hakkında çok önemli detaylar verebiliyor.

Haritaları her zaman diliminde yeniden arşınlamayı da unutmayın. Sabah kapalı olan bir pencere veya kapı, öğlen yapığınız ziyarette açık olup size yepenyeni bir rota çıkartabilir. Sabah boğulmanız sebep olan sulak bölge (Colt yüzemiyor, utanç emoji nedir yahu?) akşam donup size yeni bir yol açabiliyor. Haritaları sürekli ziyaret ettiğiniz için görsel hafızanız bu ufak değişimleri bir yerden sonra çabucak yakalıyor, hiç merak etmeyein. "Ülen bu burada mıydı" diye yakından bakmaya başlıyor, size sunulan



# HANGİ SILAH SANA UYGUN?

Deathloop oyun tarzlarına uygun pek çok silah seçeneğine sahip. Silahları Eternalist'leri öldürünce alabiliyorsunuz. Özel versiyonları ise Visionary'lerde. Şunun da notunu çaktırmadan düşeyim; sağ ok tuşu ile uygun olanları seçerek iki elinizde de ateşli silah taşıyabiliyorsunuz. Bunun götürüsü ise Slab ve el bombası kullanamamak oluyor haliyle. Haydi gelin hangi silah aksiyona, hangisi gizliliğe uygun, hep birlikte bakalım.



## MG1 Pepper Mill

Makinalı tüfeklerin Yarmagül'ü. Her mesafeden ölümcül ve dengeli bir tüfek Pepper Mill ancak aşırı yavaş şarjör doldurması sebebiyle başınıza iş açabilir. Şarjör hızına odaklanan Trinket'lere dikkat.



## Constancy Automatic

Küçük kalibreli bir silah bu ve iki şarjörü sayesinde ateş ederken şarjör doldurmanıza olanak tanıyor. Yüksek geri tepmesi yüzünden can sıkabilir, Shock Absorber isimli Trinket'i gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz.



## Heritage Gun

Her mesafe için uygun bir silah çünkü değişim geçirebiliyor. Tüfek (rifle) ve pompalı modları sayesinde mesafeye göre kullanabilirsiniz. Oldukça kullanışlı kendisi, sevgi gösteriniz.



## PT6 Spiker

Deathloop'ta en çok sevdigim silahlardan biri. Çivı atan bu silah gizli takılanların en iyi dostu olacak. Net bir kafadan vuruştan rakibinizin kurtulma ihtimali yok, sesini de duyan eden yok. Mis.



## Limp10

Klasik, dümdüz bir hafif makinalı tüfek. Ateş hızı etkileyici ancak tepme oranı çok yüksek. "Adını dağlara yazارım" diye mirıldananların seveceği bir silah Limp-10.



## Rapier

Kesin nisancı tüfeğidir kendisi ve kafa dostudur Hantal bir tüfek, tek kurşuna sahip ve diğerini doldurana kadar gidip çay koyabiliyorsunuz. Big Box isimli Trinket ile şarjör boyutunu değiştirmeniz şart.



## Vopat Trencher

Düz, bayağı, karpuz gibi pompalı tüfek. Pek bir numarası yok açıkçası ama geniş ateş alanı ile yakın çatışmalarda etkili olabiliyor. Kullanmayı bilenin elinde kalp kırar.



## Sepulchra Breteira

İstemsizce akla Sepultura isimli nadide grubu getiren bu silah, Rapier'dan daha etkili bir keskin nişancı tüfeği. "Tek atış, Tek Kurşun" kuralı burada da geçerli ama mesafe ve isabet oranı oldukça yüksek.



## Strelak Verso

Kendisi normalde etkili bir tabanca ancak üç kurşun atan bir hafif makinalı tüfäge de dönüştürüyor. İki eli işgal eden bu silahı tercih ederseniz Slab yeteneklerinizi kullanamayacaksınız, notumu düşeyim.



## Strelak 50-50

"Yarı otomatik pompalı tüfek varsa dert yok demektir," hep böyle derdi babaannem. Toprağı bol olsun. Doğru Trinket seçimleri ile iyice etkili hale gelen Strelak 50-50, yakın çatışmalardaki bir numaralı favorim oldu.



## Tribunal

Pek bir özelliği yokmuş gibi dursa da yüksek ateş gücü onu popüler bir seçim haline getiriyor. Tek elde silah kullanacağsanız bir numaralı tercihiniz olmayabilir ama iki elde silah kullanan silahşorlar kesin tecrübe etmeliler.



## The Fourpounder

İkili elde de silah kullananları göklere çıkartacak bir silah bu. The Fourpounder bir tabanca ancak sanki güle atıyor. Yakın mesafede dayanacak Eternalist gelsin beni bulsun, kendisine ölümsüzlük hediye edeceğim.



yeni olasılıkları görüp sizin içindeki küçük Sherlock'a minnet duyuyorsunuz. Bu kadar detayı nasıl toparlıyor peki oyun? Bir bölüme başladınız, yeterli ipucu topladınız veya bölümdeki Visionaries üyesini öldürdünüz. Hemen saklandığınız yere geri dönüyor ve bölümün sonlandırdığınız. Burada sık bir özet sunuluyor ve topladığınız her bilgi artık sizin bilgi bankanızla işlenmiş hale geliyor. Bir sonraki bölüm ve gün dilimini seçerken bu bilgiler sayesinde hikayenin de adım adım ilerlediğini görecek ve ciddi bir tatmin duygusu yaşayacaksınız. Şunu söyleyebilirim; sunduğu dinamikleri ile oyuncunun zekasına hakaret etmeyen, aksine onu ödüllendiren bir oyun yillardır görmemiştim. Deathloop bir şifacı gibi ortaya çıktı, evimi şenlendirdi. Bölüm içindeki hiç canınızı sıkmayın, gün dönmü mevzusu siz haritada gezersenize işlemiyor. Yani ensenize manyak gibi üfleyen bir saat yok, özgürce saatlerce bir bölümde dolasabilirsiniz. Bunun ödüllü büyük arkadaşlar, dolasın haritalarda. Örnek vereyim, içim rahat etsin. Bir adet disko işleten düşmanınız var. Hafiften de paranoid kendisi ve işletmenize girebilmeniz için özel güçlerinizi (evet, özel güçler!) dışarıda bir cihaza teslim etmeniz gerekiyor. Bu içinde kopartacağınız kiyamette elinizi zayıflatacak haliyle ama etrafi iyice kolaçan etmiş arkadaşlarınız hiç buna gerek kalmadan gizlice sızabilecekleri geçidi çoktan buldular bile, değil mi? Bunun gibi pek çok olasılık Deathloop haritalarında gizli. Hatırlayamadım da, iyice gezin demmiş midim?

#### **Başlıyorum, hazır mıyız?**

Bölüm başlarında gayet detaylı bir ekranla karşılaşacaksınız, aman korkmayın. Burada

Colt'un bir sonraki turuna hazırlık yapıyoruz. Bir önceki turda öldüyseniz iki ana silahla açılıyor ekran, normalde ise üç silah taşıyabiliyor Colt. Ölmeden bölümün tamamladıysanız aynı ekipmanla yeni tura başlayabilirsiniz. Deathloop'da düşman öldürdükçe ortaya çıkan veya sağa sola gizlenmiş Trinkets isimli nesneler var. Üç farklı kaliteye sahip Trinket'ler silahlarınızın ekstra yetenekler kazandırıyor. Hızlı şarjör doldurma, nişan aldiğinizda daha hızlı hareket etme, yüksek ateş gücü gibi onlarca ekstra yeteneği silahlarınıza ekleyebilirsiniz. Yazı içinde detaylarını göreceğiniz özel güçleriniz Slab'leri de bu ekranla organize ediyorsunuz. Durun, daha bitmedi. Bölümlerde gezinirken ışıldayan nesneler göreceksiniz. İnsanı far görmüş tavşan şokuna sarkan güzellikteki bu parlak ışıkları toplayabiliyor Colt. Oyunun ana para birimi topladığınız ipuçları olabilir ama gerçekten harcanabilir bir birim de bu top-

layabildiğiniz Residuum'lar. Nesnelerden ve öldürdüğünüz Visionaries üyelerinden toplanan Residuum'ları bölüm öncesi ekranımızda kullanabiliyoruz. Silahlarınızı, Slab'lerinizi ve hatta Trinket'lerinizi Residuum sayesinde geliştirip güçlendirilebilirsiniz. Unutmayın; bölüm tamamlamadan ölürseniz, topladığınız tüm Residuum'lar tuzlu kahveyi tadan damadın kaçan keyfi gibi bir anda yok oluyor. Geniş geniş oynamam diyen oyuncular haritalarda farming yapıp bölümün sonlandırmadan mağaralarına dönüp Residuum biriktirmeyi seçebilirler, bu da bir tercih tabii. Kullanmadığınız silah ve Trinket'leri bozdurma ve Residuum'a dönüştürme şansını da size veriyor Deathloop, daha ne yapsın.

#### **Aksiyon? Gizlilik? Bana ikisi de uyar...**

Deathloop'un sizden en büyük beklenisi ipuçları toplayarak görevinize adım adım yaklaşmak ve büyük planınızı organize etmek, bundan bahsettiğim. Sekiz Visionaries üyesini de tek bir günde öldürmeniz gerekiyor, tamam ama oyundaki tek düşmanlarınız onlar değil. Tek günün keyfini çıkarsınlar diye bu çakalların huzuruna sunulmuş Eternalist isimli standart düşmanlarla dolu haritalar. Colt için bunları temizlemenin iki yolu var; doğrudan aksiyona dalmak veya gizliliği ön plana almak. Deathloop ikisini de doğru bir şekilde yapıyor ve tercihiniz ne olursa olsun siz tatmin etmemi, ödüllendirme başarıyor. Zengin silah seçenekleri sayesinde bombastık bir aksiyon deneyimi emrinizde. Slab'leri de oyuna soktuğunuzda kaotik bir ortam doğuyor, sizin içindeki o minik Rambo bir anda sıritmaya başlıyor.

Yok, ben gizlice takılayım diyenler... Dishonored'da bu işi iyi kotarmış olan



# SPOILER VAR, DİKKAT!

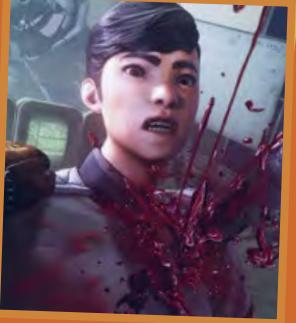
## BU MU KARDEŞİM SİZİN VİZYONUNUZ?

Oyunda başımızın tatlı ve ölümcül belası Julianna dahil temizlememiz gereken tam sekiz adet Visionary var. Öldürmek kolay, yok mu bunların bir geçmiş, anası babası diyenlere tarihi Visionaries rehberimiz gelsin o zaman!



**Alesxis "The Wolf" Dorsey**

Gayet kar eden bir ilaç firması sahibidir. Bakıyor para su, başka mecralara dalayım diyor ve gizemli AEON Programı'na finansör oluyor. Dünya benim etrafında dönsün diye yırtnan bu arkadaş sürekli partileme ve herkesi etrafında toplama derdinde. Eh, bok sinekleri nerede toplanır? Kisiliği tam da böyle işte Alesxis'in. Kendisi Updaam akşamları ortalıkta.



**Wenjie Evans**

Bir bilim kadını, AEON'un kurucularından. Araştırmacı sayesinde oyunun temelini oluşturan zaman döngüsünü, Slab ve Trinket gibi gizemli güçleri keşfetmiş durumda. Her şeyi tek başına bulmuş olmanın verdiği havadan midir nedir, Blackreef'teki kimse ile muhabbet etmeye tenezzül etmiyor. "Havan batsın Wenjiel!" diyor ve kendisini The Complex sabahlarında kıştırıyor.



**"Ramblin'" Frank Spicer**

Ana karada eski şaaşalı günlerinden uzaklaşmış bir şarkıcı. 'AEON ile içine dahil olduğu bu döngüde büyük bir geri dönüş yaşamın peşinde. Ancak bunu başaramamaktan ölesiye korktuğu için güvenlik işinin de suyunu çıkartmış durumda. Neyse, Colt için çok da dert değil. Spicer, Fristad Rock'ı müzikleriyle canlı tutmaya çalışıyor.



**Egor Serling**

AEON'un kurucusu olan sözde bilimci. sürekli saygı görmek isteyen bir sahtekar aslında. Bilim ile uzaktan yakından ilgisi olmasa da Wenjie'nin başarılarını kendi yapmış gibi gösteren bu çakal arkadaş, sürekli partilere davet edilmek istiyor. Edilmediği takdirde kafayı sıyrıp vahşileşen Egor'un zayıf noktasını anlamış olmalısınız. Kendisi en çok The Complex partilerinden keyif almakta.



**Charlie "Fx%king" Montague**

Dünya çapında üne kavuşmuş bir video oyun yazarı olan. Meziyetlerini Blackreef'te de konuşuyor. Adada yer alan oyun makinaları ve rol yapma turnuvaları kendisi tarafından tasarlanmaktadır. Ayrıca Colt'un ipuçları içeren mesajları okuyabileceğiniz Minicom isimli iletişim sistemi de Charlie'nin elinden çıktı. Updaam'da takılmakta bu arkadaş.



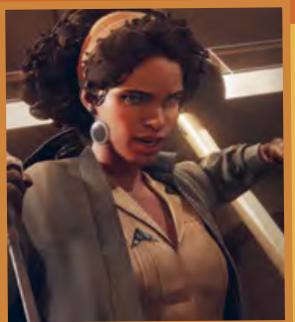
**Fia Zborowska**

Adanın stiliinden sorumlu, orijinal estetik kendisinden çıkma anlayacağınız. Fia'da beklenmedik bir komplikasyon yaşanıyor, aynı anda pek çok Fia ile karşılaşabiliyoruz bu yüzden. Bana göre oyunun en naif düşmanlarından, el kaldırmaya kıymadıklarından. El mahkum, herkes temizlenecek madem, kendisi Fristad Rock'ta (üzgün emoji).



**Harriet Morse**

Adanın gizemlerine dair iç görüleri olduğunu inanan Harriet, bu sayede kendi küçük tarikatını da yaratmış durumda. Eternalist'lerden oluşan bu zeminsiz tarikat ile uğraşmak çok eğlenceli. Harriet pis işlerini Karl's Bay'de yürütme, saldırın Seferogulları!



**Julianna Blake**

Seni sona sakladım lanet kadın! Hakkında bilgimiz yok denecek kadar az. Colt kendisi ve ada hakkında ne kadar az şey biliyorsa, Julianna da tam tersi her şeyin bilgisine sahip. Julianna hakkında sayısız soru sorabiliz ama o yanıt vermek yerine bizi yere sermenin peşinde. Kendisini nerede mi bulabiliriz? Hiç kasmayın, o siz bulacaktır.

Arkane sizi hala çok seviyor. "Her şey aksiyon ile hallolsa gizliliğe ne gerek var?" diyen ekip harika dizayn tercihleri yapıyor. Visionaries üyeleri temizleme yolunda bazı tercihlere sadece gizlice ilerlediğinizde ulaşabiliyorsunuz. Bunun verdiği tatmin duygusu da bir başka elbette. Colt'un önceki ziyaret ve kötü tecrübelarından kalan bir özellik daha var, genelde gizlilik temasına destek çıkıyor. İlerlerken havada beliren notlar göreceksiniz (evet, Dark Souls). Bu notlarda öünüzdé neler olabileceği veya karşılaşacaklarınız hakkında ufak ipuçları yer alıyor. Ayağını denk al diyor Colt bir sonra gelen Colt'a. Zamanı tekrar etmenin faydası da burada yatıyor işte; aynı bölümleri bazen aksiyon, bazen gizlilik temasıyla oynamanız için tüm zemin hazır ve tüm alternatif yolları doğaçlama ile keşfetme olanağı tanıyor Deathloop. İşin bir de hackleme kısmı var ki bu da oyun tarzınıza farklı zenginlikler katıyor. Oyunun hemen başında elde edeceğiniz

telsizden bozma cihazınız sayesinde kameraları hack etmek, taretleri tarafınıza çevirmek sizin elinizde. Sağda solda bulunan radyoları uzaktan bozarak düşmanın dikkatini de dağıtabilir ve çatışmaları istediğiniz zemine hazır hale getirebilirsiniz. Aslında buraya kadar yazdığımız pek çok dinamik Dishonored ve Prey'den ödünç alınmış gördüğünüz gibi. Ama bunları öylesine rafine edip sunmuş ki Arkane, oyuncumuz şikayet edenin ağızına ıslak meşe odunu vurma garantisile geliyor. Colt sağlığını otomatik olarak yenileyemiyor, yetişin a dostlar! Etrafta bulacağınız sağlık tüpleri ve can istasyonları barınızı doldurmak için tek şansınız. Zorluk seviyesinin de yüksek olduğunu hatırlatırım, bol küfür kesenizi yanınızda hazır tutun. Arkane kulağı çok çınlasın istemiyor belli ki, işimizi biraz kolaylaştırmak istemiş ve bize her turda ekstra iki can vermiş. Colt öldüğünde son kontrol noktasına geri dönüyor ancak öldüğü yerde kalan ruhunu

çekmezseniz Residuum'larınızı kaybediyorsunuz. Hafiften Soulslike oyndlara selam durmuşlar bu özellikle. Deathloop'un en zayıf halkalarından biri düşmanların yapay zekası. Çatışmalar ilk başlarda zor gibi ama bu düşmanlarınızın patlayan zekasından kaynaklanıyor. Aksine, sizi görüp kovalayan bir ekip, açık saklanmanız halinde hiçbir şey olmamış gibi rutin hayatına geri dönüyor. Az önce iki arkadaşınızı öldürüp üzerinize mermi yağıdırmadım mı ben kardeşim? Bu ne rahatlık? Aynı durum Visionaries üyesi arkadaşlarda da geçerli ne yazık ki. Son yılların sevilen meyvesi armut (bu bilgiye nereden ulaştığımı sormayın) dile gelse ancak böyle aylak aylak gezinirdi.

### Benimle derdin ne Julianna?

Ne demiş "Julianna Calm Down" isimli şarkısında sevgili The Chicks? "Julianna calm down, He's about to leave but don't panic". Kisaca "Şakin ol Jul, Colt ayrılmak

## SLAB MY BITCH UP!

İşin içinde Arkane olur da özel güçler olmaz mı? Dishonored'in gizlilik ve aksiyon öğelerini zenginleştiriren en önemli aktörlerden olan özel güçler, aynı kuvvette burada da karşımıza çıkıyorlar. Slabs isimli bu güçleri edinmeniz için gereken tek şey Visionary öldürmek. Her bir Visionary özel bir Slab'e sahip ve öldürdüklерinde "Ne güzel dürdünüz defterimi, alın size hediym olsun" diyerek emaneti size veriyor. Oyunda beş adet özel güç var ve Colt aynı anda iki tanesini taşıyabiliyor. Yani ikiden fazla Slab'e sahipseniz oyun öncesi ekranında seçeneklerinizi yapmanız gerekiyor. Kullanmadıklarınız ise neyse ki kaybolmuyor. Nedir bu beş Slab, kim taşır gibi önemli soruların cevabı huzurlarınızda.

### Havoc

Fia isimli Visionary'nin sahip olduğu bu güç defans odaklı. Düşmanlarınızın saldırılmasına karşı bariyer görevi görürken itici bir gücü de devreye sokuyor. Daha çok aksiyon odaklı oynayanların tercih edeceği bir Slab.



**Nexus**

Oyunun en orijinal güçlerinden. Nexus düşmanların sağlığını birbirine bağlıyor. Böylece bir düşmana ateş ettiğinizde aynı hasarı bağlı olan diğer düşmanlar da alıyor. Katıksız eğlence sunuyor Nexus, demedi demeyin. Bu gücün sahibi Harriet.

### Aether

Benim isim gizlilik kardeşim diyenlerin sevgilişi Aether sayesinde görünmezlik gücü elinizde. Siz canını alana kadar Aether'i geçici olarak taşıyan gariban Visionary'nin adı Egor.



**Karnesis**

İsim uyumu kovalayan Aleksiş'in sahip olduğu bu Slab, düşmanları sağa sola fırlatmanızı sağlayan patlayıcı bir güç. Aksiyon benim göbek adım diyenlerin favorilerinden olacak Karnesis.

### Shift

Olduğu gibi Dishonored'dan apartılan Shift sayesinde uzak noktalara ısnanıyor, yüksek yerlere zahmetszce tırmanabiliyorsunuz. En çok kullandığım güçlerden biri Shift, düşmanları şaşırtmak veya arkalarına geçmek için de birebir.





## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** ◆◆◆◆◆

Mekanikler başınızı döndürse de oyuna alışmanız ve başından kalkamayacak hale gelmeniz kısa sürecek.

**İlk hafta** ◆◆◆◆◆

Oyunun uzunluğu beceriniz ve oynanış stilinize bağlı olarak 14-22 saat arasında. Çoğunuz buralarda, hissediyorum.

**İlk ay** ◆◆◆◆◆

Deathloop burada da tek kişilik bir oyunun kaderinden kaçamıyor. Yeni birisine göstermek istemiyorsanız, hikaye sona erdi.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%60** Sekiz düşmanın peşinde aksiyondan aksiyona.

**%30** Sağdan soldan bir şeyler toplayoruz.

**%10** "Yapay zeka da doğru çalışsaydı keşke"



## ARTI

- + Taptaze bir fikir
- + Oyuncu zekasına hakaret etmemesi
- + Keşif duygusunu ödüllendirmesi
- + Aksiyon-gizlilik dengesi
- + Harika seslendirmeler ve müzikler

## EKSI

- Zayıf yapay zeka
- Ortalama grafikler
- Döngü oyunının nadiren de olsa sıkması
- PC versiyonuna optimizasyon şart

## SON KARAR

Deathloop yakın bir gelecek için Arkane'in son büyük PlayStation oyunu, bir veda büsü. Fırmmanın ustalık işine kayıtsız kalma sevgili okur ve bu döngüye atver kendini.



"üzere ama panik yok" diye özetleyebiliriz bu güzide dizeyi. Visionary'ler arasında en belalı karakter olan Julianna, kafayı Colt ile bozmuş durumda ve tek gayesi onu bulup öldürmek. Siz Colt ile oynarken ansızın karşınızda biten hanımfendiyi hızlıca temizlemesiniz, başına bir güzel bela olabiliyor.

Karşı kırıya geçip Julianna ile oynamaya fırsatını da bize sunuyor Arkane. Böylesi bir düşmanın yapay zeka ile yeterince bela olamayacağını düşünen ekip, sürekli çevrimiçi bir rakibe dönüştürüyor kendisini. Oyuna taptaze soluk getiren bir fikir bu. Julianna ile kendi ekipmanınızı ayarlıyor, rastgele veya arkadaşınızın oyununa dalmışsınız. Burada kedi-fare oyunu oynamak sizin elinizde, garibim Colt buradaki fare. Sürenizi geniş bir şekilde de kullanabilirsiniz pekala; gezinebilir, Trinket arayabilir, Masquerade özelliğiniz sayesinde Eternalist'lerin kılığına bürünebilir ve tuzaklar kurabilirsiniz. Colt'un görevi bir imlec olarak belirdiği için oturup bekleyebilirsiniz sürekli ancak Julianna ile oynamayı da renkli hale getirmenin yolunu bulmuş Arkane. Hunter Rank isimli rütbe sistemi sizin Colt'u öldürme başarınız ile doğru orantılı olarak artıyor ancak daha fazla puan isteyenler için bölüm öncesi ekranda çeşitli talepler yer alıyor. Colt'u şöyle öldür, böyle tuzak kur tarzı görevler sizi daha doğaçlama işler yapmaya zorluyor ve Julianna ile oynamayı çok daha keyifli hale getiriyor.

### Bu döngü bir harika dostum...

Deathloop olmuş arkadaşlar. Aklımızla alay etmeyen, zekamızı ödüllendiren oyunlara ne kadar hasret kalmışız, kendisini tecrübe ettiğimiz ilk saniye anladık. Aksiyon ile gizliliği harika bir dengede tutturması da pastanın üstündeki kiraz ol-

muş. İşin görsel ve işitsel tarafına da son kısımda degenelim. 60'lar estetiğini harika yansıtıyor oyun, Otomatik Portakal'ın daha da hastalıklı bir versiyonuna ıshınlanmış gibi hissedebilirsiniz. "Yeni nesil sen misin kardeşim?" diye soran olursa gönül rahatlığıyla evet diyemez Deathloop. Kaplamasıdır, çözünürlüğüdür, iç içe geçмелendir derken pek çok sorun göreceksiniz ancak estetik bunların üstesinden geliyor genelde. Ses tarafına da hasta oldum diyebilirim. Colt ve Julianna'nın müthiş atışmaları başta olmak üzere seslendirmeler harika. Karakterlerin sevilebilir hale gelmelerini sağlıyor. Dönemi yansıtan müziklere de hayran olmamak elde değil.

Deathloop, PlayStation 5'in essiz kontrolörü DualSense'in özelliklerini sonuna kadar kullanıyor. Adaptif tetikler sayesinde silahların tepkimelerini harika bir şekilde hissediyorsunuz. Julianna'nın bizi taciz edip duran telsiz konuşmaları ise DualSense'ten geliyor. Bazı tırt silahların mekanizmaları sıkışıyor, bu anda tetikleriniz taş gibi sertleşiyor. Colt'un tırmanma, kayma gibi her bir hareketi dokunsal geri bildirim özelliği sayesinde avuçlarınızda. Pil ömrünü 3 saat'e düşürme uğruna DualSense'in tüm ayarlarını Deathloop oynarken maksimuma getirin derim.

Pekikusurları yok mu çocuğumuzun? Elbette var, kimin yok ki? Puan kırdıracak yapay zekası zaman zaman insanı sınırlendirebiliyor, doğruya doğru. Gün dönenleri ile tazelliğini büyük ölçüde korumayı başarsa da nadiren kendini tekrar edebiliyor. Bu sorular büyük ölçüklerle asla ulaşamıyor neyse ki, bu da elimizde yılın en iyi oyunlarından birini tutmamız konusunda önumüzde bir engel kalmadığı anlamına geliyor. ♦ Hakan Orkan



©SEGA

**Yapım** Ryu Ga Gotoku Studio **Dağıtım** SEGA **Tür** Aksiyon **Platform** PS5, PS4, XS, XONE **Web** [yakuza.sega.com/lostjudgment](http://yakuza.sega.com/lostjudgment)

# Lost Judgment

"-Neye güldün? -Duvardaki adalet yazısına!"

Türkiye'de Yakuza serisini oynayan tek adam olarak (bunu ben değil, sayın editörümüz söylüyor) Lost Judgment resimlerine ağızım açık, salyalarım akarak bakıyorum. Beni bilen bilir, altı ay Yakuza oynamazsam titremeye başlıyorum. Şaka bir yana, koyu bir Yakuza hayranı ve uzmanı olarak yan seri Judgment'in ikincisini es geçeceğimi herhalde sanmadınız. Yazısı yetiştireceğim diye çılgınlar gibi oynadıktan sonra (ki şikayetim yok) bir kez daha Yakuza diyarının enfes dünyasına hayran kaldım ve bayağı bir eğlendim.

## Zorbalık, istismar, kaybolma ve intihar

Yakuza oyunlarına aşınaysanız dram yönü bol, karışık, "dur o senin baban!" gibi bol entrikali hikayelerini de bilirsiniz. Adeta her taşın altından bir şey çıkar ve bizleri mest eder. En sonunda da kötü adamlar dövülür ve Baka Mitai söylemek için karaokeye gidilir. Judgment serisinin de elbette bundan aşağıya kalır yanı yok. Üstelik işin içinde dedektiflik, cinayet, iz sürme gibi etmenler olduğu için daha da bir cafcaflı. Ana

karakterimiz bir önceki oyundan tanıdığımız Takayuki Yagami. Eski avukat, şimdinin dedektifi ve kung fu ustasıdır kendisi. Öncelikle oyuna başladığımızda Yokohama'nın Isezaki Ijincho (gerçek dünyadaki karşılığı Isezakicho) şehrinde gerçekleşen bir olaya tanıklık ediyoruz. Terk edilmiş bir binadan dumanlar gelmekteydi ve itfaiye olayı araştırmaya gittiğinde çürümeye yüz tutmuş bir cesetle karşılaşır. Derken kameralar Yakuza ile özdeleşmiş meşhur Kamurocho'ya (gerçekte Kabukicho) çevrilir ve görev başında Tak-kun'a ile Kaito'ya yeniden merhaba deriz. Tayayuki, yani Tak-kun ve ortağı eski yakuza Kaito yine bir görev üstündedir. Yakışıklı bir kolejli, genç bir kızdan sürekli para tırtılkamaktadır ve kız da erkek arkadaşını takip edip olayın içyüzünü araştırırsın diye Yagami Dedektiflik Ajansı'na başvurmuştur. Oyunun bu bölümü tutorial ve yaklaşık iki saat sürmekte. Biraz takip görevi yapıyor, iz sürüyor, dövüşüyor, kovalamacası yaşanıyor derken oyun bize mekaniklerini ufaktan aşılıyor. Esas hikaye, daha doğrusu esas hikayeye giriş diyelim, ilk oyundan tanıdığımız Fumiya Sugiura'dan telefon alması ile giriş yapıyoruz. Sugiura ve ilk oyundan tanıdığımız Tsukumo, Tak-kun'u bir davada kendilerine yardımcı olsun diye Isezaki Ijincho'ya çağrırlar. Tak-kun da tabi Kaito ile beraber daveti





kabul eder ve prestijli bir okulda yaşanan zorbalık olayına el atar. Derken bu olayın ucu biraz önce bahsettiğim çürümeye yüz tutmuş cesede kadar gider. Nasıl mı? Ee, Yakuza evrenindeyiz, anlatısam roman olur. En iyisi buyurun kendiniz oynayarak hikayenin geri kalanının tadını çıkarın.

### Ichiban mı şu?

Belki tahmin etmişsinizdir, Lost Judgment’te vaktimizin büyük bir çoğunluğunu Kamurocho yerine Isezaki Ijincho’da geçiriyoruz. Tıpkı bir önceki oyun Yakuza 7 gibi. Bu arada hemen belirteyim; Judgment serisi belki bir spin-off olabilir ama bildiğiniz üzere aynı evrende geçmekte ve aynı kronolojik olayları takip etmekte. Biraz spoiler gibi olacak ama yedinci oyunda Toho Klanı dağılmıştı mesela. İşte bu aynen Lost Judgment’te de mevcut. Ayrıları gayrileri yok yani. Neyse, dediğim gibi yedinci oyundan ezbere bildiğim Isezaki Ijincho’da bulunca kendimi, ister istemez gözlerim adamım Ichiban Kasuga’yı aradı. Buldum mu bulamadım mı elbette söylemeyeceğim. Tek diyeboleceğim yine güzelce karakter bolluğu yaşayacağınız. Hatta sadece karakterler değil, nereye elinizi atsanız bir bolluk var. Hikaye bile dallandıkça dallanıyor ve bazen deymir yerindeseyse raydan çıkıyor. Demek istedigim, o kadar detaya iniyor, işin içinden iş çıkıyor ki, iyi takip etmek gerek.

Lost Judgment’te oynanış stilini kendi içinde ikiye ayıralırız. Birisi klasik dövüşler. Bir önceki oyunla sira tabanlı dövüş sistemi ne geçerek büyük olay yaratın seri, bu oyunları beraber yeniden köklerine dönümsün. Yani Takayuki Yagami ile tüm hünerlerimi gösteriyoruz. İlk Judgment oyununda kontroller bana biraz hantal gelmişti ve bu oyunda kesinlikle dövüşürken çok eğlendiğimi söyleyebilirim. Her zamanki gibi ya şehirde gezinirken rastgele serseriler önüne kesiyor, ya da görev icabı karşınıza

çıkanlarla dövüşüyorsunuz. Tabi bir de enerjileri daha yüksek olan boss’ları da es geçmeyeşim. Sokakta elinize ne geçerse rakibinize sallamakta da her zamanki gibi üstünüz. Oyunda Tak-kun’un kullanabileceğii üç dövüş stili var: Güç üzerine dayalı Kaplan stili ile sert darbeler sallayabilir, Yılan stili ile savunmanızı ağırlık verebilir ve Turna stili ile dengeli ve estetik hareketler sergileyebilirsiniz. Benim favorim Turna ve Yılan stilleriyydi. Kaplan stili ile çok açık verdığınızdan çok dayak yiyeceksiniz. O yüzden ben genelde Turna takıldım. Sonuçta seçim sizin ve güçlendirmelerinizi de elbette ona göre yapın. Sağlık, güç ve serbest gezinirken yapabilecekleriniz üzerine özelliklerinizi geliştirmenin yanında stillerinizi de tek tek geliştirebilirsiniz. Tabi bunun için SP toplamanız lazım ve gerek dövüşerek gerek hikayede ilerleyerek gerekse şehirde envai çeşit aktivitede bulunarak bunu gerçekleştirebilirsiniz. Dövüşmediğimiz yahut şehirde volta atmadığımız zamanlarda da dedektifcilik oynuyoruz. Üstelik bu sefer birkaç yenilik de eklenmiştir. Öncelikle standart görünme-

den takip etme ve büyütçe ile ipucu arama yine bizlerle. Zaten oyuna başladığınızda ilk gerçekleştireceğiniz birisini takip etmek olacak. Bir yol yahut ipucu ararken de oyun birinci şahıs bakış açısına geçiyor ve ekranda büyütçe beliriyor. Büyütçe de tahmin edeceksiniz ki ipucu arıyoruz. Şimdi, ya ben beceriksiz bir dedektifim ya da oyun aradığımız ipuçlarını gerçekten iyi saklıyor çünkü benim büyütçe ile işim normalden biraz daha uzun sürmekte. Sağa bak, sola bak, yukarı- aşağı derken nedense epey uğraşıyorum. Allah’tan he-defin üstüne geldiğinizde büyütçe parlıyor da körlemesine bir araştırma gerçekleştiriyoruz. Neyse, birçok beğendiğim yenilikler var. Mesela tipki emektar Ajan 47 gibi bozuk para atarak önumüzdeki he-defin çekilmesini sağlayabiliyoruz. Hemen belirteyim, para atarsanız doğal olarak paranız azalıyor, bol keseden sallamayı. Ayrıca envanterinizde varsa duman bombası veya çatapat gibi patlayıcılar da atarak dikkatleri başka yöne çekebilirsiniz. Oyun için hoş bir ayrıntı olmuş ve kullanımı da eğlenceli. Ve elbette görevlerimizde bize eşlik eden sevgili dronumuzu da unutmamak gerek. Oyunda ilerledikçe mini oyunlar için modifiye edebileceğimiz dro-numuzla elimizin – gözümüzün varamadığı yerlere çıkıp, ne var ne yok öğreniyor, gereğiğinde resim ve video çekiyoruz.

### Ne demek Baka Mitai yok?

Sunduğu hikaye ile beraber Yakuza oyunları, yan görevler ve çeşitli aktiviteler ile de bayağı ünlüdür. Özellikle herkesin favorisi karaokelerdir. Yorucu bir iş gününün ardından bir bara gidip meşhur Baka Mitai’yi patlaklıktan sonra ne yorgunluk kalır, ne de başka bir şey. Ama... Durun bir dakika... Judgment oyunlarında karaoke yok ki... Belki bir umut, Isezaki Ijincho’da kontrolleri ele aldığımda Yakuza 7’de sabahlara kadar Baka Mitai söylediğim Survive Bar’a uğradım. Evet! Bar ora-





daydı ve içine de girilebiliyordu! Ama... Ama... Tak-kun şarkı söylemiyor... Evet, maalesef Lost Judgment'te de karaoke yok arkadaşlar. Neden böyle bir karar alınmış merak ettiğimden hemen Sega'nın CEO'su Haruki Satomi'yi aradım ve saat farkından dolayı önce özür dileyerek doğrudan konuya girdim. Satomi-san'ın dediğine göre sıkıntı Takayuki Yagami'yi seslendiren Takuuya Kimura'daydı. Bu adam Japonya'da hem şarkıcı hem oyuncuymuş. Ayrıca Japon idol grubu SMAP'in da bir üyesiymiş. Yani ona lisanslı şarkilar söylemek epey pahalıya patlıyormuş. Hatta Baka Mitai şarkısını Kazuma Kiryu'dan bile daha iyi söyleyen Shun Akiyama ile de başları dertteymiş. Elbette seslendirmecisi Koichi Yamadera'dan bahsediyorum. Adam Disney için şarkı söylemiş ve resmen fiyatı katlanmış. Neyse biraz dertleştiğinden sonra kapadım telefonu. Anlayacağınız, para ve telif adamların elini bağlamış.

Her şeye rağmen Baka Mitai olmadan nasıl dünya dönüyorsa, Lost Judgment'te oynanıyor arkadaşlar. Çünkü karaoke olmasa da, yapabileceğimiz yığınla olay mevcut. Ayaklarınızın altında koca bir şehir var. Yan görevler mesela, gani ile. Örneğin ilk yan görevimiz, Tsukumo için çok nadir olan bir anime figürünü, karaborsacılardan kapmanın önce yetişip satın almayı çalışıyoruz.

Bu, anıtlarımın en basit olanı. Daha ne acayıp oylar var, bilseniz... Tabi mini oyunları da unutmayalım. Üstelik bu sefer bir arkadaşınızla da kapsabilmeniz mümkün. Siz oyunları oynadıkça ana menüde iki kişilik mini oyunlar diye bir menü açılıp genişlemekte ve ikinci gamepad'ı alan arkadaşınıza karşı hünerlerinizi gösterebilirsiniz. Peki, nedir bu mini oyunlar? En basitleri dart, beysbol, mahjong, Virtua Fighter veya Alex Kidd in Miracle World gibi eski oyunları oynamak, dron yarışları, golf, kumar oynamak gibi envai çeşit aktivite mevcut. Ayrıca, şarkı söyleyemiyorsak dans edebiliriz! Evet, Lost Judgment'te bolca kurtlarınıza dökebileceğiniz dans oyunları da bulunmakta. En güzel de, hepsi size SP kazandırıyor. Yaptığınız her aktivite, yediğiniz her yemek, içtiğiniz her içki, oynadığınız her oyun, dövdüğünüz her adam Tak-kun'u geliştirmek için ihtiyacınız olan SP'yi sağlıyor size. Hatta nerede hangi aktiviteyi yaptığınızı gösteren detaylı listelere Tak-kun'un cep telefonundan kolaylıkla ulaşabilirsiniz.

### Karar verildi. Ayağa kalkın!

Lost Judgment'in bir önceki oyunun üstüne katarak gelmiş olduğunu gönül rahatlığı ile söyleyebilirim. Evet, hikaye odak istiyor, çok uçlarda geziniyor ama Yakuza bu,

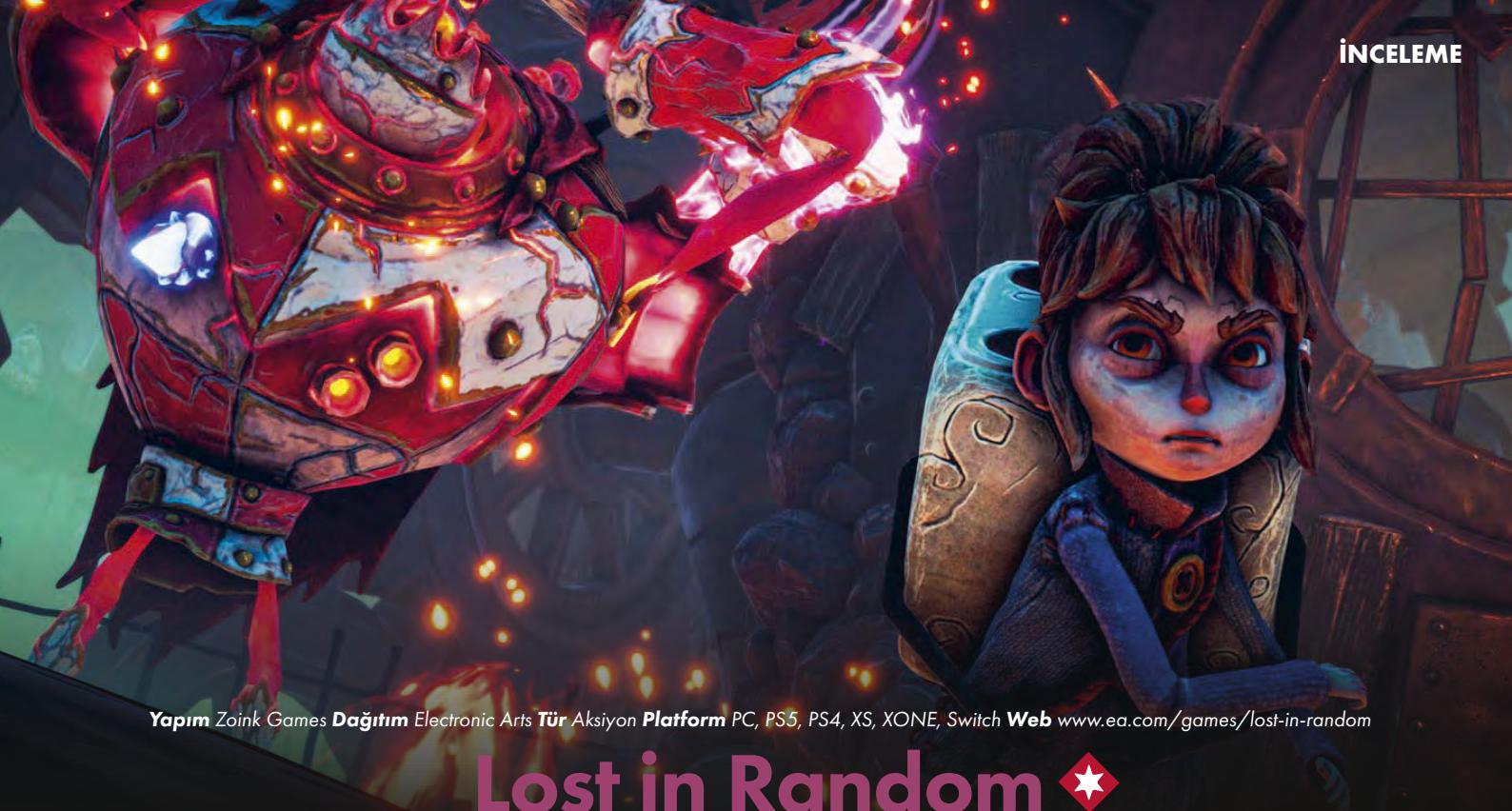
alışkınız. Bunun yanında bin bir türlü içeriği ile de sıkılmadan saatleri ezebileceğiniz harikulade bir yapıp var karşımızda. Bu saatten sonra yapabileceğimiz Yakuza 8'i beklemek. Rivayetlere göre bu sefer hikaye Japonya dışına bile taşabilmiş. Gelgelelim benim küçük bir ricam var. Hatta bunu Satomi-san'a da söyledim ve beni sürekli "evet – tamam – vallahi gelecek" diye geçiştirip duruyor. Buradan bir kez daha sesleniyorum: SADECE JAPONYA'DA ÇIKMIŞ OLAN "RYU GA GOTOKU KENZAN" VE "RYU GA GOTOKU ISHIN" OYUNLARINI BATIDA DA ÇIKARIN ARTIK!!! Ben artık Kiryu Kazumanosuke'yi kontrol etmek istiyorum.

◆ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Harika bir dedektiflik macerası. Karakterler yine döktürüyor. Dövüşler bir önceki oyuna nazaran daha kaliteli ve eğlenceli. Mini oyunlar, yan görevler ve keşfedecek koca bir şehir.

**EKSİ** Bazen dedektifçilik oynarken kafanız ciddi karışabiliyor. Hikaye sağlam olsa da bazen odağını kaybedip raydan çıkışıyor.



**Yapım** Zoink Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** [www.ea.com/games/lost-in-random](http://www.ea.com/games/lost-in-random)

# Lost in Random



Bana zarını söyle sana kim olduğunu söyleyeyim!

Rastlantısallık ya da şans faktörü, istediginiz şekilde adlandırın, aslında birçok oyunda mevcut bir sistem, kimisinde bunu fark etmiyoruz bile. Ancak bazı oyuncular var ki bu rastgelelik yüzünden bütün oyun zevkiniz altüst olabiliyor, kontrolün asla sizde olmadığı, sizin sadece birkaç tuşa bastığınız hissiyatını yüzünüzü tokat gibi vuruyor. Neyse ki Lost in Random -her ne kadar temelinde zar atarak ve kart seçerek oynadığınız bir oyun olsa da- bu hissiyatı yaşıtmıyor, çünkü sistem çok güzel yedirilmiş.

Adeta Tim Burton'ın o gotik dünyalarından birindeyinizsiniz hissiyatı veren tasarım tercihi ile (hele ki eğer ilginizi çekiyorsa bir de) Lost in Random muazzam bir görsel tasarıma sahip. Hafif claymation hissiyatını da koklatan karakter tasarımları da cabası ama böyle söyledim diye sakın aldanmayın, karakterlerimiz son derece akıcı animasyonlara sahipler. İşin içeresine eğlenceli diyalog seçimleri de girince, sıkılmadan oynayacağımız bir oyun ortaya çıkmış diyebilirim.

Karakterimizin ismi Even. Onecroft isimli bir bölgede geçen hikayede, kardeşi Odd'u kötü kraliçenin elinden kurtarmaya çalışıyor. Yıllarca süre gelen kaosun ardından kraliçe, kendi zar hariç geriye kalan bütün zarları yok ediyor. Bu arada da insanları altı farklı bölgedeki krallıklara bölmeye. Bir kişi 12 yaşına geldiğinde, kaderi kraliçenin zarı ile belirleniyor. Bu sistem sayesinde kişinin kökenleri ne olursa olsun her vatandaşın eşit derecede şansı olmuş oluyor.

Zaten oylar da tam bu noktada başlıyor. Odd'un 12. yaşı gününde kardeşi ve ailesi ile birlikte onu saklamaya çalışıyorlar ancak Odd kaderinden kaçamıyor ve zarı atmak zorunda kalıyor (oynarsanız kaç atığını orada görürsünüz). Kraliçe Odd'u alıp götürüyor ve Even da kardeşini bulmak için maceraya atılıyor.

LiR'un savaş sistemi oldukça basit ama bir o kadar da başarılı bana kalırsa. Oyunun başları çabuk çabuk aksiyon isteyen oyuncular için sıkıcı gelebilir ancak biraz dışınızı sıkarSANIZ bu iş tamam. Even, macerasının hemen başında şans eseri bir zar buluyor (oyundaki zarlar canlı bu arada) ve macerası boyunca bu zar bize yardımcı oluyor. Şöyle ki savaş esnasında düşmanlar ile savaşırken onlara vurdukça mana kristalı gibi mavi taşlar dökülyor, bunları topluyor ve zarımızı atıyoruz. Zar atılınca oyun biz bir hamle yapana kadar duruyor. Bir ya da birden fazla kartın mana gereksinimini karşılayabildiğimiz sürece bu kartları oynayabiliyoruz. Kartlar arasında bir kart ya da RPG oyununda olabilecek bütün

ihtimaller var diyebilirim; kılıç çekmek, ok/yay kullanmak, bombalar, sağlık potları gibi, artık aklınıza ne gelirse. Bu kartlar tabii ki oyun esnasında bulunduğu gibi NPC'lerden de alınarak zenginleştirilebiliyor.

Oyunda bir de board game modu var ama oturup çok kurcalamadım. Zar atıyor, board üzerinde ilerliyoruz ve savaşlar gerçekleştiriliyor. Oyunda multiplayer sistemi bulunmuyor ve sağa sola koştururken asırı bir yüzeysellik hissiyatı var. Lost in Random istediginiz yerden geçmenize, atlamanıza izin vermiyor bu da bir noktada sıkılık yaratıyor. Hele ki uzun mesafeli yürüyüşler (oyunun giriş'i gibi) kimi oyunculara yürüme simülatörü hissiyatı verebilir.

Stilize, Tim Burton kafasından fırlamışçasına bir tasarıma sahip olan Lost in Random kesinlikle oynaması gereken bir aksiyon macera oyunu olmuş. Fazla diyalog sevmeyenlerin bile sıkılmadan devam edebileceği eğlenceli bir yapıp. Ayrıca EA Pro üyesiniz varsa oradan da oynayabilirsiniz. ♦ Sonat Samir

## KARAR

**ARTI** Tim Burton kafasını seviyorsanız grafiklere bayılacaksınız. Basit ama eğlenceli savaş sistemi. Rastgelelik üzerine kurulmuş olan oyun mekanığı boğucu değil.

**EKSİ** Bölüm tasarımları özgürlük hissinden uzak. Uzun yürüyüş yapılan bölümler sıkılıyor.

**Yapım** Kojima Productions **Dağıtım** SIE Tür **Aksiyon, Macera** **Platform** PS5 **Web** [www.kojimaproductions.jp/en/death\\_stranding.html](http://www.kojimaproductions.jp/en/death_stranding.html)

# Death Stranding: Director's Cut

Kojima'nın beyin kıvrımları arasında alternatif bir yolculuk

EVEL tarihinde hatırlamaktan mutluluk duyduğum bazı satır başları var. Birincisi, herkes gömerken, okurlar tarafından yerden yere vurulmak pahasına No Man's Sky'daki potansiyeli görüp daha çıkar çıkmaz, en firtinalı günlerinde kapak yapmış olmamız. Bir diğeri de çok fazla eleştirilirken, aradan zaman geçtikçe insanlar oyunu sorgulamaya başlamışken yazarlarınızın oyunun neden farklı olduğunu, neden bu kadar muhteşem olduğunu unutmayıp büyük bir farkla Death Stranding'i yılın oyunu seçmesi.

Death Stranding sadece o sıralarda henüz bilmediğimiz, yaklaşmakta olan pandemi için yapılmış korkutucu, tüyleri diken diken eden bir kehanet değildi. İnce ince işlenmiş, farklı olmaktan korkmayan, bu farklılığını son derece iyi anlatan ve ister sevin ister sevmeyin, size anlatacak, üzerine tartışacak şeyler veren bir oyundu. Haliyle, Hideo Kojima'nın aklındaki tilkilerin oyunda gördüklerimiz ile sınırlı kalmayacağını, bunun bir devamı olacağını biliyorduk. PS5'in çıkışına da büyük ustaya bahane oldu.

Detaylara geçmeden söyleyeyim. Death Stranding'in engin dünyasını Özay 14 sayfa boyunca didik didik etmişti hatırlarsanız ama bu kez yerimiz dar. Haliyle, bu evren hakkında her şeyi öğrenmek isteyenleri LEVEL #274'e alıyor ve hikayeyi hafifçe geçerek, DC sürümünde bizi neler bekliyor, ona kon-santre olmak istiyorum.

## Dehalar da çuvallayabilir mi?

Çuvallamak demeyelim ama bir hikaye anlatıym. Öncelikle, ben Director's Cut fandrinden çok korktum. Kojima gibi adamların Director's Cut üretmesi daima müthiş fikirlere ve müthiş tehlikelere gebedir çünkü. İnsanların oyunla alaklı konuşmayı en fazla sevdığı konu bir "kargoculuk simülasyonu" olması üzerine olduğundan (ki öyledi, bir bakma) Kojima'nın bu fikirle dalga geçmesinden, "alin size, sizin gibileri eğlendirecek değişiklikler" diyerek oyunu bir mashup'a çevirmesinden deliller gibi korktum. Jetpackler ve mancılıklar gibi "yeni oyuncaklar" duyurulduğunda da verdiğim tepki facepalm oldu. Dedim "adam

resmen oyunlarındaki eleştirilerle dalga geçmek uğruna bu oyunu Death Stranding yapan her şeyi tehlkiye atacak." Vallahi ya, ödüm koptu.

Peki, sırtımızdaki ağırlığın her bir kilosunu iyice dengelemeye çalıştığımız, şahane manzaralar eşliğinde yavaş yavaş, ASMR video tadında ilerlediğimiz bir oyunda, taşındığımız yükleri mancıklıkla fırlatabiliyor olma seçenek-ği ne anlama gelebilir? Usta bizimle dalga mı geçiyor? Şüpheniz bile olmasın. Peki hepsi bundan mı ibaret? Hayır, tabii ki bir Kojima oyununda bu kadar kolay cevaplar olmaz.

## Neden yeniden başlıyoruz?

Formula 1 konusunda ortak zevkleri paylaştığımız bir üniversite hocam, "Gordon Murray ben gençken en sevdiğim mühendisti, açık ara" derdi, "ama bazı fikirlerinin de çöpe atılması gerekiyordu."

Oyunda saatler geçtikçe ve Kojima'nın oyuna ekledikleriyle karşılaşmaya başladıkça böyle düşündüğüm anlar oldu ama bundan çabuk sıyrıldığımı söylemem gereklidir. Kağıt üstünde



saçma, olayın özüne hakaret gibi duran eklentilerin oyuna farklı bir boyut katlığını, farklı bir deneyim sunduğunu ve en çok da oyunu PS4 veya PC'de deneyim edip bitirmişler için olduğunu düşünmeye başladım. Director's Cut, DS dünyasına yeni girecek oyuncular için biraz fazla kestirme geldi bana. Yanlıyor veya çok muhafazakar düşünüyor da olabilirim, en iyisi kararı sizin vermeniz. Bu arada, PS4 versiyonuna sahipseniz makul bir fiyata PS5 versiyonuna geçiş yapmanız mümkün, 90 TL olsa gerek.

### **Yeni ekipmanlar**

Peki, Director's Cut sürümü Death Stranding tecrübesinin üzerine neler ekliyor? Bakın burası biraz uzun sürecek. Hemen teknoloji tarafından başlayalım zira oyunun DualSense'in haptik kontrollerini nasıl kullandığını gördüğünzde bayılacaksınız. Yolda yürürmenizden tutun da motora oturmanıza, bir şeyler dinlerken verdığınız vücut tepkilerinize kadar oyunun her yerine yedirilmiş bu teknoloji. Ayrıca, grafikler. Oyunun zaten fotorealistik olan grafikleri PS5 sayesinde çok başka bir seviyeye çıkmış ve çoğu zaman kendinizi ekranı bakar bir halde bulmanızı yol açıyor. Ölçeklendirilmiş 4K görseller devamlı olarak 60fps sağlayabiliyorlar ve akişanlık had safhada.

Oyna eklenen yeni görevler var ve o kadar iyi yedirilmişler ki (görev tipleri konusunda bir çeşitlilik halen yok) oyunu daha önce oynamadısanız muhtemelen farkına bile varmaya caksınız. Ayrıca mevcut görevler konusunda da minik minik çalışmalar yapılmış ve her şey olduğundan daha keyifli bir hale getirilmiş. Çok konuşulan yarış görevi (şükürler olsun ki Mafia 1'deki gibi ömr töpüsü değil) ve atış poligonu da "evet ya, niye olmasın" dedirten türden ama işte, bunu oyundaki görevlere yedirebilme, bir sebep yaratılabilmek, oyuncuya



"bu nereden çıktı şimdii?" dedirtmemek de takdir edilmesi gereken bir iş. Bir de yeni ekipmanlar var ki zurnanın zırt dediği nokta o. Bu ekipmanlar Death Stranding deneyimini tamamen değiştirmeye muktedir. Favorim rampalar ve mancınıklar. Komikler, eğlenceliler ve bunlardan faydalananırken Kojima'nın yüzündeki o alaycı bakışı hissetmemeniz imkansız. PS4 kaydınızı DC sürümüne taşımanız da mümkün ama bu durumda bile oyun size "en baştan deneyim etmenizi öneririz" diye uyarı çıkartınca, "elimiz mahkum" deyip kaseti başa sarıyzınız. Bu arada daha önce sadece PC sürümüne özel olarak sunulan eklentilerin de DC sürümünde yer aldığı belirtelim.

### **Son sözler**

Neticede Death Stranding: Director's Cut eğer PS4 versiyonuna sahipseniz, oyunu bitirdiyseniz ve yeni sürümde Kojima'nın aklında ne tilkiler döndüğünü merak ediyorsanız hiç düşünmeden (upgrade tutarı makul) kapmanız gereken bir oyun. Eski nesilde deneyemeyip yeni nesilde denemek isteyenler için de

439 TL'lik fiyatıyla kapılar açık, ucuz değil ama oyun fiyatları zivanadan çaklı çok oldu. Bu oyunun ileride çok daha iyi anlaşılacağını düşünüyorum kendi adıma. Muhtemelen pandemi günlerimizle kombin edecek ve ne kadar acayıp zamanlar yaşamış olduğumu hatırladığımızda, bu oyunu da PSN ekranında bize bakan bir simge olarak hatırlayacağız. Bu kadar farklı şeyi birden deneyen, çuvallamayan, hızını alamayıp daha fazlasını deneyen bir ekibe de ancak saygı duyulur.

#### ◆ **Kürşat Zaman**

## **KARAR**

**ARTI** Yeni oyuncaklar, yeni görevler, geliştirilmiş görseller, makul fiyata upgrade imkanı

**EKSİ** Yeni eklentilerin oyunu sulandırma ve o eşsiz deneyimi bağılaştırmaya ihtimali

**90**





**Yapım** Deck Nine **Dağıtım** Square Enix **Tür** Macera **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** lifeisstrange.square-enix-games.com

# Life is Strange: True Colors ★

Yolun sonundaki o parlak ışık: Haven Springs

Bembeyaz bir odadayız... Çekik gözülü baş karakterimiz Alex Chen, travmatik geçmişinden ve yıllarını geçirdiği çocuk bakım evinden ayrılmaya karar veriyor. "Başına ne geldi acaba?" diye merak etmeye başlıyorum, "Gittiğim normal bir kasabada, normal bir kız olacağım" diyor çıkışken ve yillardır görme-diği, kurgusal bir kasaba olan Colorado'daki Haven Springs'te yaşayan abisinin yanına gitmeye karar veriyor. Abisiyle bir köprü üzerinde buluşmaya karar veriyorlar ve daha o saniyede True Colors'ın diğer Life is Strange'lerden çok güçlü bir aurası olduğunu; hatta Alex'in ilk göz ağrım Max Caulfield'in yerini alacağını hissettim, çok ciddiyim. İlk oyundan sonra diğerlerine pek kanım kaynamamıştı fakat bu kez Alex'in karakter tasarımlı olsun, duygularını yansıtma şekli veya replikleri olsun, yapımcı firma Deck Nine'in çayırlı bir tık daha yükselttiğini gösteriyor.

**Yeni bir hikaye, yeni bir kasaba**  
Haven Springs büyülüyici bir yer, daha ilk saniyesinde aklım gitti. Devasa dağ yamacının kıyısında, sapsarı bir öğleden sonra güneşin dereyi işil işil parlattığı, o eski köprünün üzerrindeki bitkilerin çeşitliliklerini, yaşanmışlığı görünce içinizin isindiği, bavuluunu alıp gitmek isteyebileceğiniz kadar mükemmel tasarlanmış bir kasaba gerçekten. Kasabayı bir an önce dolaşmak için can atıyorum, abisi gelse de hemen bavulu bırakıp sokağa çıksam! Abisi olan biri olarak ve bu yazımı teslim edeceğim kişi de kendisi olduğundan düşüneniyorum o arada, "Çocukken ayrı düşmüş ve yıllarca birbirini görmemiş olmak nasıl bir şeydir?" İçim parçalanıyor, bir yandan da Alex kadar heyecanlıyım...  
Abisi bütün kasabaya kendisinin geleceğini söylemiş, o kadar heyecanlı ki, epey duygusal bir kavuşma oluyor anlayacağınız. Peki neler

yaşadı bu abi, kardeş? Onları ayıran neydi, Alex'in bir gün abisine açıkladığı süper gücü, onun bu yeni hayatını nasıl yönetecekti? Oyun akmaya başladı bu arada, Telltale oyunlarından ve Life is Strange serisinden hatırlayacağınız gibi, macera/aksiyon türünde, sinematik bir oyun bu ve karakterimizin vereceği kararlar oyunun akışını tamamen değiştirecek. Bazen gerçekten her akşam izlediğim dizileri izliyorum moduna giriyyorum, oyunun içinde olduğumu unuttuğum çok oldu. Görüşlüğü bu kadar güzelken oyunu yönettiğim sıralarda Alex'in hayatını düşünüp cevabına çok zor karar verdigim seçimler yapmak zorunda kaldım. Etrafindaki insanların duygularını görebilen, neler düşündüğünü -eğer belli bir aura seviyesinin üzerindeyse- hissedebilen, hatta çok güclüyse bu hisleri onlardan alabilen Alex'in bu süper gücünü abisi ile beraber öğrendiğimde ise bu süper güç ve süper lanet arasında onu nasıl ida-



re edebileceğimi düşünüp durdum. Daha sonra talihsiz bir kaza sonrası abisini kaybeden Alex'e sarılmak istedigim anlar da çok oldu...

### Peki, Alex'i nasıl mutlu edebilirdim?

Bunu çok düşündüm. Bir anda gittiği yerdeki tek bildiği kişiyi de kaybeden Alex, geçmişin ve bu talihsiz kazanın izlerini nasıl silecekti? Oyun siz boğacak kadar dramaya sokmuyor, kusursuzca yazılmış replikler sadece Alex'te değil, her yan karakterde de karşınıza çıkıyor. Kasabanın yemyeşiliğinin verdiği huzur, gidip abisiyle gençken dinlediği şarkıları dinlediği müzik dükkanı ve ona el uzatan yeni arkadaşları sayesinde oyunun her detayı fırıldanın sonraki sakınlık huzuru veriyor. Alex kendini parçalamıyor belki ama onu ayakta tutan şey de zaten bu talihsiz olayların sırlarının peşine düşmek. Gideceği yeri zaten olmayan Alex barda çalışıyor ve abisinin bıraktığı üst kattaki dairede yaşıyor, kendisinden kira istemeyen bar sahibi babacanlıkta bir numara mesela, onun oğlu zaten abisinin en iyi arkadaşıydı; günler pastoral bir havada geçiyor Haven Springs'te. Alex bahar festivalinde hoşuna giden kişiye gül verme geleneğini bile gerçekleştiriyor. Umudu hiç bitmiyor, travma yaşayan biri olarak, korku, kızgınlık ve üzüntüye sahip olan kişilerin zihnini okuyup onlara empati kuruyor. Gerçeki bulma içgüdüsi onu bazen zor durumlara sokarken, oyunun sonlarına doğru türlü türlü flashback'lerle, flash forward'larla ve sert kararlarla debelenirken aradığı gerçek onu ne kadar üzecek veya güçlendirecek, işte benim

akım hep bundaydı. Belki de en başında dediği gibi Alex'in; "normal bir kasabada, normal bir kız olmak istiyordu" ve kendisine rağmen benim de odağım buydu, kararlarımlı böyle verebilirsem o istediği kız olmasını sağlayabilirdim belki.

Oyunu 11 saatte bitirdim, normalde 8-10 saat gibi bir oynanabilirlik söz konusu. Nerede çok vakit geçirdiğimi de hemen söyleyeyim, Alex'in çok sevdığı bir çocuğun yaşadığı trauma sonrası tüm kasaba onu mutlu etmek için LARP (Canlı Rol Yapma Oyunu) düzenlemeye karar vermişti. Giydikleri kostümlerden oyunun içinde detaylıca planladıkları LARP öğelerine kadar her bir ayrıntı ile öyle çok eğlendim ki, sokak sokak gezip scroll topladık, serpent kılıklı kasabalyı da avladık. Alex'in evinde bir

de arcade makinası vardı bu arada, Çocukken çok oynadığım o DoH oyunu da bir o kadar vakit kaybettirmiş olabilir bana, itiraf ediyorum. İki güne yaydım ve ertesi gün uyandığında bir an önce açıp oynamak istedim, aklımda Alex, Haven Springs ve neler olacağı vardı. Bazı noktalarda gerçekten karar da vermek istemedim, bir sonraki atacağı adımdan tırtım resmen.

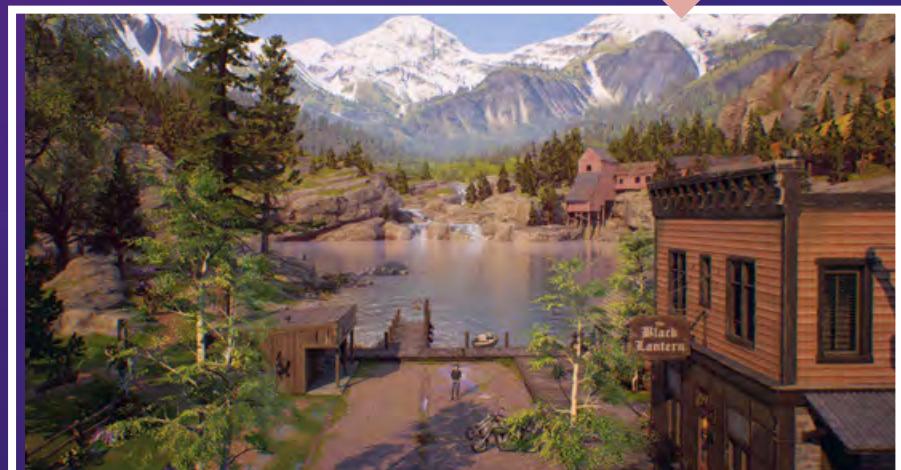
Ben gerilsem de oyunun sakinleştirici bir yanı oldu hep, onu hissediyorum şu an. Son dönem şahit olduğum en etkileyici görselliklerden (teknik anlamda değil) bazlarını sunan oyun hikaye olarak da bünyeyi sarstı. Yapımı ekip bu kez büyük iş çıkarmış, yine de fiyat için pek aynı şeyi diymeyeceğim. Oyun süresi için değil ama yaşadığı deneyim için bence kesinlikle hak ediyor. Bu yıl deneyimlediğim en iyi oyunlardan biri benim için, türü seviyorsanız mutlaka Haven'ı ziyaret edin, hatta benim için de gölün kenarındaki iskeleye biraz oturup dinlenin. ♦ Ayça Zaman

## KARAR

**ARTI** Muazzam hikaye ve karakter derinliği. Görsel tasarım ve Haven uzunca bir süre akılınızda kalacak. Soundtrack'de başarılı seçimler yapılmış.

**EKSİ** Fiyat tuzlu. Son bölüm aceleye gelmiş gibi.

90





**Yapım** Bandai Namco **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** JRPG Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** [www.bandainamcoent.com/games/tales-of-arise](http://www.bandainamcoent.com/games/tales-of-arise)

# Tales of Arise ◊

Vakit, nihayet ayaklanma vaktidir!

Bizleri 1995 yılından bu yana Tales oyunları ile besleyen Bandai Namco'nun (tabii o zamanlar yapımcı Wolf Team, sonra Namco, sonra Bandai Namco diye uzayıp gitmekte) son göz bebeği Tales of Arise'a nihayet kavuştuk. Tales serisini, Final Fantasy oyunları gibi düşünün. Her oyunda farklı bir evren ve karakterler bizlere sunulmakta ve Final Fantasy'den farkı, çok daha fazla anime kokması! Zaten birçok Tales oyunu animeye de uyarlanmış durumda (favorim Tales of the Abyss) ve Arise için de er ya da geç bir anime uyarlaması gelecektir.

## Mutlu mesut yaşarken...

Tales of Arise (bundan gayrı TOA) bizleri Dahna gezegenine götürüyor. Kendi içinde de elbette ki bölgelere ayrılmış olsa da burada herkes Dahna'lıdır. Tek millet tek bayrak misali. Çağlardan orta çağ'a benzetebileceğimiz temasyla yaşam koşulları sert lakin herkes içinde gücünde, herkes ekmeğinin peşindedir. Dahna'lılar kafalarını kaldırıp gökyüzüne baktıklarında ise Renan gezegenini görmektedir. Dahna'lara göre Renan'lılar refah içinde yaşayan bilge insanlardır ve bazlarına göre de tanrıdırlar. Orta dünyanın elfleri misali. Derken Dahna'lıların gipta ile baktığı Renan'lılar gir gece ansızın Dahna'ya iner ve adeta katliam başlar. Katliam diyorum çünkü Dahna'lılar için orta çağ seviyesinde dediysek, Renan'lılar

da adeta bilim/uzay çağındadır. Delinemez zırhları ve lazer silahları ve büyüleri karşısında Dahna'lıların hiç şansı yoktur. Derken zaten beklenen olur ve Dahnan, Renan'a esir düşer. Dahnan beş bölgeye ayrılır ve bu bölgelerin başına lordlar konur. Halk da doğal olarak köle olur ve aradan 300 sene geçer. Olaylardan 300 sene sonra kontrol ettiğimiz karakterin adı Demir Maske. Ad demeyelim de lakabı diyelim. Demir Maske, yaklaşık bir senedir köle kamplarından bir tanesindedir ve

ne adını ne geçmini ne de herhangi başka bir hatırlamamaktadır. Demir Maske lakabını da kafasında taktığı ve çıkaramadığı maskesinden almaktadır. Demir Maske'nin kanı kaynamakta, içi kırık kırık ve başkaldırmak için bahane aramaktadır. Bu arada, nedendir bilinmez acısı hissetmemektedir. Köle kamplıdaysanız bu size bir artı puan olur tabi. Akabinde Demir Maske'nin beklediği işyan ayağına gelir ve Zephyr adındaki vatandaşın önderliğindeki Kızıl Kargalar ile karşılaşır.



Kargalar da bir Renan'lı olan Shionne adlı kızın peşindedir. Shionne'un söyle bir özelliği vardır; birincisi Renan'lı olması elbette ama asıl özelliği kendisine dokunan kişiye acı vermesi. Dokunulduğunda acı veren bir kadın ve acayı hissetmeyen bir adam... Tales of Arise'in destansı macerası da tam bu noktada başlamış olur.

### Bizi kimse tutamaz!

Adeta anime izliyormuşçasına ilerleyen TOA'nın hikayesine diyecek fazla bir sözüm yok. Daha ilk başta bahsettiğim gibi buram buram anime kokmakta ve gerek işleniş gerekse karakterleri ile bunu iliklerimize kadar hissediyoruz. Oyunu girerken harika anime açılış parçası ile gaza gelerek oyuna başladığımızda bizleri Borderlands'in Pandora'sı benzeri bir dünya karşıyor. Kızıl kayalar, uçurumlar ve daha fazla taş. Elbette mekanlar hikayede ilerledikçe değişiklik göstermeyecektir. Örneğin ilk başladığımızda vaktimiz dediğim gibi kayalıkları bir arazide geçirirken, bir müddet sonra taşlara veda ediyor ve karla kaplı beyaz arazilere uzanıyoruz. Anlayacağınız mekan çeşitliliği tatmin edici ve aynı şekilde bu mekanların tasviri de bir o kadar hoş. Hem arka plan hem de karakter tasarımlarını bir hayli beğendiğimi söyleyebilirim. Özellikle bazı yerlerde durum manzarayı, tepemde görünen Renan gezegenini bile izlemişliğim oldu. Karakterler zaten anime, fazla bir şey demeye gerek var mı? Zırhlı adamların yahut canavarların karşısında mini etekli kızlar görürseniz yadrigamayın yani.

Oyunda ilk olarak Demir Maske ve Shionne ile başlıyoruz ve klasikleşmiş JRPG geleneğine uyarak ilerledikçe yeni elemanları ekibimize dahil ediyoruz. Elbette isyankar Dahna'lı olarak ünümüze ün de katmayı ihmal etmiyoruz. Ana görevlerin yanında bolca yan görev de karşımıza çıkarıyor. Sağ üst köşedeki haritada bir mektup görüyorsanız bilin ki, orada bir yan görev var. Fakat açık konuşmayı; yan görevler hakkında beklenileriniz fazla olmasın. Şundan getir, şunu yen gibi basit, amacın sadece para ve yemek tarifi kazanmanın

### Demir Maske

En fazla vakit geçireceğimiz karakter olan Demir Maske'nin adını ilk boss'u muzy yendikten sonra öğreniyoruz. Kendisinin geçmiş yoktur ve amacı Dahna halkına mümkün olduğunca yardım edebilmektir. Bunun için de karşısına çıkacak olan her Renan'lı yok etmeye bile hazırır. Nerede öğrendiği bilinmez ama kılıç kullanımında ustadir ve acı hissetmemesi gibi bir özelliği de vardır.



### Shionne

Oyunun başından Demir Maske ve bizlerle olan Shionne bir Renan'lı olmasını karşın Renan'lı lordları indirmenin peşindedir. Sebebini tam olarak açıklaması da Demir Maske ve diğer Dahna'lilar, Shionne yanlarında olduğu için çok şanslıdır. Ayrıca "Diken Laneti"nden dolayı kendisine dokunanlara büyük fiziksel acılar vermektedir. Dolayısıyla ona yakın durabilen tek kişi Demir Maske'dir.

olduğu görevler bunlar. Ayrıca fast travel olmasına karşın haritada fazla git gel yapmamıza neden oluyorlar. Bir dakika, yemek tarifi mi? Evet, kamplarda kayıt ederken yemek de yapıp yiyebilirsiniz ama abartıya gerek yok. Pişireceğiniz tarife göre karakterlerinize belirli bir süre için "boost" sağlıyorsunuz, o kadar. Misal on beş dakikalığını yüzde yirmi saldırı yahut her dövüşten sonra CP yenilenmesi gibi.

### Oyunun başında Level 45 canavar ne alaka?

TOA'nın dövüş sistemine adapte olmak birazık sırse de öğrenmesi kolay ve genel olarak oynanabilirlik keyifli. Öğrenmenin süremesinin sebebi de zilyon tane detayı olması. Öncelikle dövüşlerde tek bir karakter yönetebiliyoruz ve dilersek diğer karakterleri ana dövüşümüz olarak seçip onu dövüşlerde kontrol edebiliriz. Tabii her karakterin özelliği ve yetenekleri farklı. Demir Maske kılıcı ile kesip dururken Shionne sniper'i ile headshot peşinde. Elbette çeşitli kombolar ve yeteneklerle dövüşler zenginleşiyor. CP puanları ile Shionne ile büyüp karakterleri iyileştiriyor, dövüşlerden sonra kazandığımız SP puanları ile yetenek ağacından yeni yetenekler elde edebiliyoruz.

Benim önerim; çok fazla bağımsız yetenek edinmek yerine pasif özelliklere yoğunlaşın. Zaten bir karaktere belirli sayıda dövüş teknigi ekleyebiliyorsunuz fazlası kenarda kalıyor. Dolayısıyla pasiflere (örneğin büyülere karşı daha iyi savunma veya daha fazla atak gücü gibi) önemle benim açımdan daha mantıklı bir karar oldu. Bu arada dövüş sisteminde "Dodge" yani düşmandan kaçınmanın da çok büyük boost'u oluyor ama kaçınmak bir hayli zor. Çünkü bir komboya başladığınızda iptal edemiyorsunuz ve o arada düşman kafanızı vurabilir. Yani bekleyeceksiniz, düşman hamlesi yaptığında kaçınıp iki kat hasar verebilirsiniz. Benim gibi bin tekme dalmayın. Zaten ilk karşılaşığınız canavarlardan birisi 45 levellik arkadaş olacak ki bir güzel afallayacaksınız. Bu arkadaş bir ek görev ama niye siz level 2 iken orada anlamış değilim. Herhalde moral bozmak için? Uzun lafın kısası, dövüşleri öğrenmek sürüyor ama karmaşık deşiller ve çabuk adapte olunuyor. Burada sırif dövüş sistemi ile ilgili ayrı bir yazı yazabilirim. Dolayısıyla gerisini keşfetmek size kalıyor.

Tales of Arise, zayıf yan görevlerine karşın sunduğu enfes hikayesi ve başarılı karakterleri ile uzun sürecek kaliteli bir macera sunuyor. Dövüş sistemi detaylı ama basit ve görsel olarak anime sevenleri bir hayli mutlu etmesini biliyor. Karakterlerinizi geliştirin, ekibinizi kurun ve talimatları iyi verin çünkü Dahna halkın geleceği sizin ellerinizde!

#### ◆ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Harika grafikler. Öğrenmesi kolay dövüş mekanikleri. Hikaye merak uyandırıcı

**EKSI** Dövüşlerde dikiş tutturmak oldukça güç. Haritada biraz fazla git-gel yapıyoruz



**Yapım** Ember Lab **Dağıtım** Ember Lab **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4 **Web** [www.emberlab.com](http://www.emberlab.com)

# Kena: Bridge of Spirits ◊

Şirin ruhlar, kötü ruhlar ve ruhlar...

Incelemeye dolu dolu geçmeden önce, size neyle karşılaşacağınızı dair ufak bir aıltık yapmak isterim. "Şununla, şunun birleşimi" gibi benzetmeleri yazının sonuna saklamak yerine, en başından vereyim, övgülü kısma geçmeden önce Kena: Bridge of Spirits'in nasıl bir tecrübe yaşatacağını en baştan anlatmaya çalışıyorum.

Oyunun yapımcısı Ember Lab, 2009 yılında kurulmasına karşın Kena'ya gelene kadar birçok yan projede çalışıp kendini geliştirmiş bir ekipten oluşuyor. 15 kişilik çekirdek kadroyla Kena: Bridge of Spirits için uğraşırken, özellikle uzak doğu kültüründen fazlaıyla etkilenmişler. Endonezya - Bali, Vietnam ve Japonya başta olmak üzere uzak doğu ülkelerindeki, insanların ruhani dünyaya bakış açılarını incelemişler. Müzikleri düzgün bir biçimde uyarlamak adına kalkıp Bali'ye gitmişler.

## Sevimli mi sevimli

Kena, en yalın haliyle PS2 döneminden kalma, sizi kendisine kısa sürede sevdirecek bir aksiyon macera oyunu. Oyunda Kena isimli bir ruh rehberini canlandırıyoruz. Dünyada yarınl kalan işleri olan ya da öte tarafa geçmeye sıkıntılı çeken ruhlara yardımcı oluyor. Ancak ormanın kalbine ilerlediğinde bambaşka bir dünya ve macerayla tanışıyor.

Oyunun en başında Saiya ve Beni isimli iki çocuk ruhtan bir görev alıyoruz. Uzun zamandır haber alamadıkları abileri Taro'nun yerini tespit etmek istiyorlar. Onlara yardımcı olmak için çıkan yolculukta, ormanın Deadzone adı verilen bir tür lanetle kasılıp kavrulduğunu görüyoruz. Bir başka ruh rehberi de deadzoneların etkisinde kalarak hafiften kafayı çizmiş. Haliyle bütün ihale Kena'ya kalyor.

Ormanda, benim Miyazaki'nın en sevdiğim çalışmalarından biri olan Princess Mononoke'deki Kodama isimli ruhları anımsatan rotlar ile karşılaşıyoruz. Bu minik, siyah ve sevimli rot ruhları ile aramızda bir çekim başlıyor. Gittiğimiz her yerde Rot toplayarak, peşimize minik bir ordu takıyoruz. Kena, kendi başına da güclü bir karakter olarak tasarlannmış. Kendisi gibi bir ruh rehberi olan babasından kalan asasıyla, düşmanlarına kök söktüren saldırılara sahip. Ember Lab, birçok büyük firmanın başaramadığı akıcı dövüş mekaniklerine iyi çalışmış. Basit ve ağır saldırı olmak üzere iki farklı saldırı biçimi var. Ayrıca asadan gelen bir koruma büyüsüyle de doğru zamanlarda gelen saldıruları savusturabiliyoruz. Eğer yeterli zamanınızın olmadığını düşünüyorsanız da takla atarak olay yerinden hızlıca uzaklaşmanız da mümkün.

Birkaç ay önce incelediğim Biomutant, böylesine dinamik ve akıcı bir dövüş sunamazken, üzerinde yıllardır çalışılmasına rağmen tutuk bir çalışma hissiyatı sunuyorken, ufak bir ekipten gayet iyi bir iş çıkartıldığını görüyoruz. Örneğin, düşmana sert bir hasar vermek için ağır saldırı butonuna basılı tutuyorsunuz. Ama düşman o sırada farklı bir yöne hareket ediyor. Kena, düşmanın hareket ettiği yere doğru hamlesini yapıyor. Şu o kadar basit ama dövüş kısmını o kadar eğlenceli bir hale getiren bir detay ki! Asamız sadece yakın dövüşler için değil elbette. Hikayedede tanıştığımız ve bize akıl hocalığı yapan Mr. Rusu, asamızı bir yay gibi kullanabileceğimizi öğretiyor. Öldürülen düşmanlardan, temizlenen mabetlerden ve beslediğimiz rotlardan gelen "Karma Puanı" ile yeni beceriler açabiliyoruz. Bunlar kısıtlı olsa da oyuncunun ortalarına geldiğinizde, çok fazla işinize yaramaya başlıyor.

Öyle kafanızda deli kombolar, havada süzülüp yere ateş atmalar gelmesin. Doğru zamanda kaçmak, iyi vuruşlar oturtmak ve rotların gücünü kullanmak yeterli dinamizmi oyuna yediriyor. Bu arada evet! Ne kadar çok rot toplamayı başarısızsanız, size o kadar büyük etkileri oluyor. Düşmanlara saldırdıkça rotlar için cesaret puanı birikiyor ve onları da düşmanlarınızın üzerine salabiliyorsunuz.



Buna ek olarak rotları kullanıp etraftaki nesneleri çekeriliyor ya da bize engel olan yiğintileri kaldırılıyorsunuz. Dövüşlerde son olarak değinebileceğim kısım, boss savaşları olacak. Her bir boss savaşı özel olarak hazırlanmış. Her birinin farklı saldırı biçimleri ve hıyları var. Öyle aptal bir yapay zekaya da sahip değil. Sizi sıkıştırmasını çok iyi biliyorlar ya da onlara sağlam bir saldırı yapacağınızı anladıklarında geri çekiliyorlar. Özellikle Wood Knight isimli boss savaşında terden ellerim yapış yapış oldu. Zorlayıcı ama keyifli dövüşler üzerinde çalışılmış.

### Macera bu kadarla bitmiyor!

Ormandaki maceramız tabii ki sadece dövüşlerle sınırlı değil. Çok zorlamayan ama keyifli bulmacalar da var. Harita öyle aman aman büyük de değil. Hatta açık dünya demeye bile bin şahit ister. Fakat aralarda derelerde sıkışmış yan görevler ya da gizli alanlara sahip. Zaten Metroidvania tadında hazırlanan bir oyun olduğu için önceden geçemediğiniz bir yeri, örnek veriyorum yay becerinizi aldıktan sonra gecebildiğiniz fark ediyorsunuz.

Kena'yı öyle bir övdüm ki, yılın oyunlarından biri olduğunu düşünüyorum olabilirsiniz. Sadece böyle ufak firmalardan, her tarafı etrafında düşünülmüş oyunlar görünce çok heyecanlanıyorum. Mesela ruhani yapıyı

anlatma konusunda, müthiş bir görsellik sunmuşlar. Ormanın her yerinde o uzak doğu spiritüalizmini görebiliyorsunuz. Kena, oyunun ana karakteri de olsa aslında hikayenin onun hakkında olmadığını öğreniyorsunuz. Evet, onun da geçmişinde yaşadığı ve oyuna aktardığı bir hikayesi var. Ama sonuçta bir ruh rehberi olarak yer alıyoruz. Yolculuklarını tamamlamaya çalışan ruhlara eşlik ediyoruz.

Görsellik konusuna hızlıca geri dönecek olursam, acayıp tatlı ve şirin bir sunum geliştirilmiş. Pixar filmlerine benzeyen ara sahnelere bittiğinde yine aynı kalitede hazırlanmış oyunda buluyorsunuz kendinizi. Ember Lab ekibi, kuruluş yıllarında sadece animasyon geliştirmeye yönelik çalışmalarla bulunmuş. Hatta Unreal Engine bunun için daha uygun olduğundan Unity'den vazgeçmişler. Gelelim Kena'nın sıkıntılı yanlarına. Oyun keyifli bir oynanabilirlik ve akıcı dövüşler sunsa da oldukça kısa. Yaklaşık 8 saat içerisinde bitiyor. Bittiğinde de oyunun arkasında sanki daha anlatılmamış hikayeler var gibi geliyor. Öte yandan geliştiricilerin açıklamasına göre Kena için yapmayı planladıkları yeni içerikler var. Bu artık bir ek paket mi olur yoksa devam oyunu mu olur, zamanla göreceğiz. Açıkçası kendi açımdan da her oyunun 10-15 saat sürmesine gerek olmadığını hissediyorum. Kena, anlatacagi hikayesi olduğunu hissettiriyor ama tam da tadında bırakıyor.



Şu aşamada Kena: Bridge of Spirits, büyük bir ilgiye boğulmuş durumda. Ekibin ufak olmasından dolayı PR tarafına yeteri kadar destek veremedikleri bir gerçek. Tabii bu tamamen firma ve basın ile alakalı olan sorunlar. Yoksa oyunculara yansyan çıkış günü sorunları asla olmadı.

Oynanabilirliği etkileyen minik animasyon ya da sıkışma bugları var. Bir de neden, pek anlayamadım ama oyunun PC tarafı için biraz yüksek bir sistem gereksinimi var. Oyunun yağ gibi akması için minimalde 12 GB RAM kapasitesi istiyorlar. Oyunu özellikle PS5 için geliştirdip sonradan geriye uyumluluk yaptırlarsa, bazı PClerde performans sorunları çıkabilir.

Kena: Bridge of Spirits, ormanın ruhani bütünlüğünü ve karakter olarak oradaki amacımızı açıklamayı dikkatlice başarıran güzel bir yapıp olarak öne çıkıyor. Tasarimsal açıdan yılın en iddialı yapımlardan biri olduğu da gerçek. ♦ Özay Şen

## KARAR

**ARTI** Görsellik ve dünya tasarıtı.

Rahat oynanabilirlik. Müzik tercihleri ve seslendirme. PC'de uygun fiyatlı olması.

**EKSİ** Konsol fiyatı çok pahalı.

Minik buglar. PC için yüksek sistem gereksinimi istemesi

82





**Yapım** EA Vancouver **Dağıtım** EA Sports **Tür** Spor Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia **Web** [www.ea.com/games/fifa/fifa-22](http://www.ea.com/games/fifa/fifa-22)

# FIFA 22

Yeni nesil ve yepyeni bir FIFA!

Konami'nin yeni nesil ile birlikte PES serisini yok edip yepyeni bir yola girmesinin sonucu olarak, EA Sports ve FIFA tam anımlıyla rakipsiz kaldı. Zaten tembel bir yapımcı olan EA'nın FIFA serisini iyice başıboş bırakmasından korkuyorduk, yalan yok. Derken, EA ters köşe yaptı ve vaatlerle dolu bir FIFA ile karşımıza çıktı. Lafi daha da uzatmadan incelemeye balıklama atlamak istiyorum çünkü anlatacak çok şey var.

## Yapay Zeka

FIFA 22'nin en önemli yeniliği tartışmasız şekilde "HyperMotion" adı verilen teknoloji. Futbolcula-

rın maç içerisinde yaptıkları tüm hareketleri birtakım ekipmanlar kullanarak dijital ortama aktaran ve ardından yapay zeka ile bu veriyi işleyip, oyun içi animasyonlara çeviren HyperMotion sayesinde, FIFA 22'ye 4000'in üzerinde yeni animasyon eklenmiş durumda. Ayrıca animasyonların birbirine daha akıcı şekilde bağlanması da sağlayan bu sistemin oyunda yarattığı etki neredeyse devrimsel. FIFA 22'de yeni animasyonlardan kaleciler de nasibini alıyor. Hatta bu durum animasyonlarla da kısıtlı değil. Kaleciler komple baştan tasarlanmış durumda ve artık daha doğru tercihler yapıyorlar. Örne-

gen yerden giden bir topa olması gerektiği gibi ayaklarıyla müdahale ediyorlar. FIFA serisinde uzun zamandır ilk kez kaleciler oyuna ciddi anlamda etki edebiliyor. Zaman zaman fazla güçlü olsalar da yapılan değişiklikleri oldukça gerçekçi ve yerinde buluyorum.

Takım sporlarının oyuna aktarılması sürecinde bana sorarsanız en önemli sorunlardan birisi de bilgisayar kontrolündeki sporcuların takım halinde ve oyuncunun kontrolündeki sporcuya uygun şekilde hareket edebilmesini sağlamak. EA, FIFA 21'de bilgisayar kontrolündeki futbolcuların bazı hareketlerini bizim kontrol edebilmemize imkan sağlamıştı. Ne var ki bu pek kullanışlı olamamıştı ve yeterli değildi. Bu sebeple FIFA 22 ile birlikte hem hücum hem de savunma tarafında yapay zeka ciddi anlamda elden geçirilmiş. Artık futbolcular özelliklerine uygun şekilde, daha gerçekçi hamleler yapıyor. Örneğin Karim Benzema gibi pozisyon alma özelliği yüksek olan oyuncular savunmacıları üstüne çekerek kanat oyuncularına pozisyon yaratmaya çalışırken; savunma tarafında ise yavaş ama hamleli oyuncular artık daha iyi pozisyon alıyor ve topun arkaya geçmesini engelliyor. Bu değişimle birlikte ayrıca, görece yavaş savunmacıların da kullanılabilir hale geldiğini söyleyebilirim. Lakin bu durum Ruben Dias, Mats Hummels, Gerard Pique gibi oldukça yavaş oyuncular için hala geçerli değil.





Hazır hızdan bahsetmişken, FIFA 22'de oyunun daha yavaş ve oturaklı olduğunu söyleyebilirim. Bunun temel sebebiye oyunda top sürmeye alakalı hemen her şeyin artık daha gücsüz olması. Fiziksel olarak gücsüz olan oyuncular omuz omuza mücadelelerde ayakta kalamıyor. Ayrıca "La Croqueta", "Elastico", "McGeady Spin" gibi yetenek hareketleri de eskiye göre oldukça etkisiz. Genel anlamda oynanış tarafında yapılan tüm değişiklikler yerinde olsa da dengesiz mekanikler de yok değil. Bunların en başında ise havadan koşu yoluna atılan paslar geliyor. FIFA 14'e benzer şekilde hemen her seferinde hücumcuya buluşan bu toplar, hızı 70'in altında olan defans oyuncularının kullanılamaz olmasının da yegane sebebi konumunda. Bir diğer sorunlu mekanik ise uzaktan şutlar. Kaleciler karşı konusunda pozisyonlarda ne kadar iyiye uzaktan şutlarda da bir o kadar kötü. Bu sebeple ceza sahası çevresinde çerçeveyi kapatmak oldukça önemli. Gol çeşitlerinden bahsetmişken deşinmeden geçemeyeceğim, FIFA 22'de yan toplar oldukça etkisiz. Hatta durum neredeyse FIFA 20'deki kadar kötü. Tüm bunları topladığımızda ise oyunda genellikle hızlı paslaşmalar ve uzaktan şutlar yoluyla gol üretilebiliyor, bu sebeple oyundaki gol çeşitliliğinin oldukça düşük olduğunu söyleyebilirim.

#### Bağımlılık

EA'ın son dönemde oyuncular tarafından en çok negatif eleştiri aldığı nokta tartışmasız

Ultimate Team dışındaki oyun modlarının üzerinde durmuyor oluşu. Maalesef FIFA 22'de de durum farklı değil. İlk bakışta bu sene tüm modlarda yenilikler olsa da devrimsel olmaktan çok uzaklar. Bu yeniliklerden akıma ilk gelenleri ise, kariyer modunda artık kendi takımımızı yaratabiliyor oluyoruz, Pro Clubs'da oyuncu gelişiminin deneyim puanı sistemine kavuşmuş olması ve son olarak Volta'ya oyuncuların maç boyunca yalnızca birkaç kez kullanıldığı imza hareketlerin eklenmesi seklinde sıralayabilirim. Ultimate Team tarafında ise daha kapsamlı değişiklikler bulunuyor. Bunlarında başında ise Rivals ve Champions modlarının komple değişmiş olması geliyor. Artık Champions modu Play-Offs ve Finals olmak üzere iki basamaktan oluşuyor. Weekend League olarak bildiğimiz turnuvaya karşılık gelen Finals'a katılmak için öncelikle Play-off turunda 9 maçtan en az 5'ini kazanmak gerekiyor ve bunu her hafta tekrarlamak şart. Yani artık hafta sonu tüm maçlarınızı kazansanız da sonraki hafta sonu ligine doğrudan katılım elde edemiyorsunuz. Katılımın zorlaşması sebebiyle hafta sonu yapılması gereken maç sayısı 20'ye düşürülmüş ve ödüller de iyileştirilmiş durumda. Anlayacağınız FUT Champions artık daha seçkin bir mod. Rivals'da ise artık yerleştirme maçları bulunmuyor ve herkes 10. ligden başlıyor. Ayrıca Champions modunda yapılan maçlar da Rivals puanı kazanmanızı sağlamıyor. Uzun lafın kısası: Ultimate Team'de her hafta

#### "ARA NESİL"

Xbox Series S yeni nesle üye bir konsol olsa da burada ilginç bir durumla karşılaşıyoruz. FIFA 22'nin yeni nesil sürümü Series S'te kaplamaları düşük çözünürlükte işliyor ve bu sebeple tabiri caizse çamur gibi grafiklerle karşı karşıya kalıyoruz. Oldukça can sıkıcı olan bu durumla ilgili EA sessizliğini koruyorsa da FIFA 21'in Xbox Series S ve Series X sürümlerinde böyle bir farklılık olmaması sebebiyle bunun bir hata olduğunu ve düzeltileceğini umuyorum. Aksi durumda ise FIFA 22'yi Series S için satın almamakta fayda var.

tüm modlardan ödül almak istiyorsanız haftanın hemen her günü mesai harcamanız gerekecek.

#### Önceki nesilde durum ne?

FIFA 22, önceki nesille devam eden oyuncuları da hedefleyen bir yapımdır. Açıkçası oyunun çıkışından önce eski nesil sürümünün oynanış tarafında FIFA 21 ile birebir aynı olacağını düşünüyordum. Sevinerek söylüyorum ki yanlışdım. Çok devrimsel bir değişiklik bulunmasa da FIFA 22'nin eski nesil sürümünde de oyun hızı yavaşlamış, oyun daha akıcı hale gelmiş ve çeşitli hatalar giderilmiş durumda. Hatalar noktasında durum yeni nesil sürümünden de iyi. Böyle söyleyorum çünkü oyunun yeni nesil sürümünde tele kamerada çatının görüşü engelleme gibi, önceki oyunda güncellemelerle çözülen bazı hatalar geri gelmiş. Açıkçası FIFA 22, PS4, PC ve Xbox One sahipleri için de almayı değer bir yapımdır. Yeni nesil sürümü ise HyperMotion teknolojisi ve oturaklı oynanışı ile rakipsiz konumdayosa da, çeşitli hataları ve modlar tarafındaki özensizliği sebebiyle FIFA 15'e benzer bir sıçrama yapmayı başaramıyor. ♦ Tolga Yüksel

#### KARAR

**ARTI** HyperMotion teknolojisi. Yapay zeka gelişmiş. Oynanış daha oturaklı.

Kaleciler geliştirilmiş.

**EKSİ** Bazı hatalar geri gelmiş. Gol çeşitliliği düşük. Modlardaki yenilikler yetersiz.



**Yapım** Visual Concepts **Dağıtım** 2K Sports **Tür** Spor Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** nba.2k.com

# NBA 2K22

Bir duraksama mı, yoksa mükemmel bir adım mı?

**S**ükrüler olsun, basketbol tarafında işler futboldan daha iyi. Visual Concepts 2K20 ile fena halde tökezlese de seriyi belli bir seviyenin üstünde tutmayı daima başardı ve 2K serisi de, en azından saha içinde, son derece etkileyici bir basketbol simülasyonu olarak yerini her zaman korudu.

Yapımcı geçtiğimiz yıl 2K21 ile bize iki farklı deneyim yaşamıştı hatırlarsanız. Oyunun old gen versiyonu ne kadar özensiz, gereksiz ve problemli ise, next gen versiyonu da bir o kadar rafine, keyifli ve sorunsuzdu. Gerçi böyle deyince nazar da değiirmişi, minicik sorunlar sene boyunca devam etti ve VC, bir kez daha bunları düzeltmek için en küçük bir çaba göstermedi. Mesela, MyNBA moduna lig genişlemesi ile başlarsanız ve 6 takım eklemek isteyorsanız, online kayıtları zorunlu tutuyordu oyun. Maç içinde ufacık bir bağlantı dalgalanması da oyunun crash olması ve maça en baştan başlamamanız demekti. Tüm yıl boyunca bunun düzeltmesini bekledim ve hiçbir şey yapılmadı.

Bu sene dedim ki, "Kürşat, hiçbir hataya düzeltilecekmiş gibi bakma, artık yetti."

## Devrim değil evrim demek isterim tabii

Oyunun grafiksel açıdan zaten oldukça iyi bir noktada olduğu malumunuz, bu sene de her şey biraz daha cılganmış, zaten başarılı olan sunum daha da iyileştirilmiş ve PS5 için konuşuyorum, ekranda gördüğünüz şeyi gerçek bir basketbol maçından ayıranız biraz daha güçleşmiş.

Yeniliklere de modlar üzerinden bakmak gerekecek, kişisel favorim olan MyNBA/MyLeague/MyGM üzerinden başlayalım dillerseniz. İlk baktığınızda aynı gibi gözükse de işin bu tarafında oyun keyfinizi artıracak nice detay var. Birincisi de yillardır hiçbir değişim geçirmemiş MySTAFF kısmı ve antrenmanların yeni özellikler, yeni detaylarla zenginleştirilmiş olması. Eskiden de koçlarımızın özellikleri,





perkleri ve sistemleri olurdu ancak oyuna etkisi ne kadardı derseniz, bu sorunun yanıtını net olarak vermek güç. 2K22'de kullanabileceğiniz staff sayısı artmış (uyku doktoru, fizyoterapist falan var), koçlarınızın kişisel ve teknik özellikleri çok daha baskın hale gelmiş ve mevcut stafflara da daha fazla özellik eklenmiş. Sonucu oldukça başarılı beldüm, en azından doğru adımdayız ama bence oyundaki lisanslı staff havuzunun genişletilmesi gerekiyor. İlk seneden regenlerle başlamak hoş değil.

Kişisel antrenmanlar eski haline çok benziyor ve beraber ufak dokunuşlar var ve en önemlisi, sezon içerisinde bu antrenmanlarınız oyuncunuza etkisini daha net bir şekilde gözlemlileyebiliyorsunuz. Koçlara eklenen yeni özellikler ise takım antrenmanları kısmında kendisini gösteriyor. Yardımcı koçlarınız sizin için haftalık programlar hazırlıyor ve bunu da kendi oyun bilgileri ve takımın sistemi dahilinde yapıyorlar. Elbette ince ayarlar yapmanız mümkün ama en güzel, sağ alt köşede takımın kondisyon ve yorgunluk derecesini görebiliyor olmak. Neyin doğru neyin yanlış olduğunu anlamak artık daha kolay.

Bir de küçük bir detay ama, lig genişlemesinde halihazırda olan takımlar nihayet elden geçti. Oyunun açık ara en boş bırakılmış yeri idi, şimdi üç yeni takım şablonu siz bekliyor. Tabii isterseniz oyuncular tarafından yaratılan takımları da indirebilirsiniz ama burası halen indirirken yavaş çalışıyor ve benim bildiğim Visual Concepts bunu sene boyunca düzeltmez. Hodri meydan.

### Biraz da saha içine

Açık konuşmak gerekirse burası çok problemsizdi. MyCareer modundan bahsetmiyorum, orasının kendisine has dinamikleri ve problemleri var ama basketbol simülasyonuya olay, 2K21 bu konuda zaten çok iyidi. 2K22 de eldeki hafifçe elden geçirmiş ve "istatistik kağıdında yazmayan istatistikleri" size daha fazla hissettirir olmuş. Ney peki bunlar? Oyuncu zekası, saha görüşü, yardım savunması, switchler verdikleri tepki. Normalde istatistiklere vurduğunuzda gayet sıradan bir

adam gibi gözüken Talen Horton-Tucker'ın oyuna kattıklarını bu kadar hissettirebilmek gerçekten büyük iş. Ya da Milwaukee'nın Khris Middleton kenardayken nasıl başka bir takıma dönüştüğünü, PJ Tucker'in neden yıllardır ligde olduğunu anlatabilmek. 2K22 bu saha içi hikayeler konusunda çok ama çok başarılı. Bir diğer önemli konu, blok mekaniklerinin elden geçmesi. Hatırlayacaksınız, saha yerlesimine hakim olduğunuzda blok yapmak aşırı kolaylaşıyor ve genellikle istatistikleri parçalayıp simülasyon tadına zarar veriyordunuz. Bir diğer sorun da boş adamı bulmanın oyuncunun özelliklerine nadiren bakması ve pass görüşü 26 olan dört numaranızla 3.5 asist ortalaması tutturabilme. Bu sene savunmalar çok daha zeki ve top da kolay geçmiyor, benden söylemesi. Azıcık hovardalık yaptığından çılğın top kayıpları yapıyoruz.

MyCareer sevenler için bu değişiklikler pek de olumlu gelmeyebilir, bilmiyorum ama basketbolu "simüle edilmiş" haliyle görenler fena halde keyif alacak.

WNBA modu da geri dönüyor ama maalesef önemli değişiklikler yok. Burası için ne yapılabılır, lise Leslie gibi eski efsanelerin olduğu takımlar eklenebilir mi, bence bir düşünülmeli gerek.

### MyTeam ve MyCareer

Geldik gencoların en sevdiği modlara. MyTeam'i artık buralara rahatlıkla yazabiliyorum çünkü bu sene eklenen sezon mantığı, günlük ve haftalık hedefler ile beraber, bu mod FUT olmak yönünde ciddi adımlar attı. Üstelik -nazar değmesin- siz yormuyor, saatlerce uğraşıtmıyor ve oldukça da bonkör. Günlük olarak girerek alacağınız ödüllerin yanında maçlardan kazandıklarınızla bile hiç para harcamadan, hayallerinizdeki takımı kurabilirsiniz. MyCareer da bir kez daha yeni bir hikayeyi gelmiş ve Youtuberlik ile basketbolculuk arasında gidip gelen bir genconun hikayesini anlatıyor bizlere ama sürpriz, bu sefer daha az geçilemeyen sinematik ve daha fazla aksiyon ile. Sağa sola çok takılmadan oyununuza bakabilir veya sosyalite, sosyal medya etkileşimi ile, türlü hokkabazlıklar ile dikkat çekip,

kendi markanızla NBA'e geçiş yapabiliyorsunuz. Bu taraf elbette VC kullanımını azdırmak için yapılmış ama seçenek sunulmasını keyifli bulduk. Hala OVR 80 bir oyuncu olmak için eskisi kadar maç yapmanız gerekiyor ama arada kaybettığınız zamanı azaltmak çok mümkün. The City elden geçirilmiş, diğer oyuncularla sosyal eşliğinde bir şeyle alabileceğiniz multiplayer hub fokur fokur kayníyor ve maalesef şu modda halen kadın basketbolcu olarak başlama şansı yok. WNBA modu buna izin verecek kadar detaylı, siz durdurun ne yahu?

### Son sözler

Yani kafam çok karışıktı bu yazıyı yazarken. 2K21 sahibi olsam 2K22 alır mıyım dedim ve net bir cevap veremedim. Cüzdan durumun etken olurdu sanırım. Neticede 2K22 bir mucize yaratmadı ve eski oyunun üzerine doğru eklemeleri yaparak kendisini cazip göstermeye çalışıyor. Bunu başarıyor mu, bence ne beklediğinize bağlı. ♦ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Saha içindeki simülasyon öğeleri nefes kesici. Başarılı sunum ve soundtrack. MySTAFF geliştirmeleri tam yerinde.

MyCareer alternatifli yollar sunuyor.

**EKSİ** MyCareer'da saça başa önem verirseniz para yetiştiremezsiniz. Geçen yılı oyunu bırakıp buna başlamak için yeterince sebep sunmuyor. Üç dört yıldır süregelen minik sorunlar var

83





**Yapım** TiGames **Dağıtım** bilibili **Tür** Metroidvania **Platform** PC, PS5, PS4 **Web** game.bilibili.com/FIST-EN/h5

# F.I.S.T.: Forged in Shadow Torch

Son havucumu yemeyecektiniz!

**H**ayatımız biraz renklensin diye başka Fis'lerin peşinde koşarken karmaşa çıktı F.I.S.T.: Forged in Shadow Torch. İlk kez duyarlılığında görsel dili ile dikkatimi çekmişti oyun, dieselpunk estetiğine sahip dünyası ve 2.5 boyutlu tarzı ile hemen gözlerime kelepçe vurmuştu. Üstelik başrolde Clint Eastwood sertliğinde bir tavşan da vardı, daha ne olsun. İnsanı nitelikler taşıyan hayvanlarla dolu fabllarla büyümüş bir nesilden geldiğim için böyle karakterlere kolayca vrouluyorum, karnım pek bir yumuşak. F.I.S.T. bizleri türlü hayvanla dolu Torch City isimli bir şehrde götürüyor. Bir dönem savaşa damga vuran kahramanlardan olan Rayton isimli artist tavşanımız artık köşe barlarda havuç suyunun dibine vurmaktadır.

Onu ünlü eden yumruğunu da rafa kaldırın Rayton, hayatı ne kadar isteksiz yaklaşmaksiysa da bela onu tekrar bulacaktır. Legion isimli mekanik düşmanlar artık şehrin kontrolünü ele almıştır. Rayton da gönülsüzce yumruğunu tekrar sahneye çıkarır, esir alınan arkadaşı ve Torch City halkın ona bir kez daha ihtiyacı vardır.

Metroidvania türündeki F.I.S.T., türe yenilik getirmese de tüm notalara doğru bir şekilde basmayı başarıyor. Zaten oyunun en büyük artısı da bu. Gelişmişce tekrar ziyaret etmeniz gereken noktalar, keşif duygunuzu gazlayan ve araştırmacı ruhları ödüllendiren geniş bir harita ve zımba gibi bir aksiyon...

Rayton'ın sırtında kocaman, mekanik bir yumruk var. Hafif ve Ağır iki saldırısı gerçekleştirebilen bu yumruk aksiyonun baş aktörü. En başta aksiyon sıradan gelebilir ama yeni kombolar satın alıkça oyunun hiç de boş olmadığını anlayacaksınız. Üstelik ilerledikçe Matkap ve Kirbaç modlarını da açıyzorsunuz. Yetenek ağacında üç mod için de geliştirmeler mevcut. Köpek-robot, samuray, mech gibi pek çok düşman üzerinde onlarda komboyu hayatı geçirmek oldukça keyifli. Bu arada vahşi hayvanların sizin gibi bir tavşanın kurbanı olması alegorisini de pek hoşuma gitti. Gelişim için bol bol düşman öldürmeniz ve onlardan çıkan hurda ve kasetleri toplamanız gerekiyor. Haritalarda hurda açısından bereketli yerler de gizli, o yüzden haritayı sürekli açarak gizli kalmış yerleri keşfetmeye çalışın. Yetenek ağacında yer alan kombolar oldukça önemli çünkü oyunda ilerledikçe aksiyonun gittikçe zorlaştığını göreceksiniz. Özellikle bir anda Rayton'ın karşısında bitiveren ara bosslar bazen saç baş yoldurabiliyor.

F.I.S.T.'in belki de en zayıf yanı savuşturma

sistemi. Rayton sınırsızca kullanabileceğini bir savuşturma yeteneğine sahip değil. Oyunun en başında iki kullanım ek yetenek sunuluyor bize. Havuç suyu içerek iyileşebiliyoruz, özellikle iri kıyım düşmanlarda etkili olan roket atabiliyoruz. Savuşturma yeteneği de buraya ilişirilmiş nedense. Yani bu barı doldurana kadar sadece iki savuşturma yapabiliyorsunuz. Bunun çok da mantıklı bir tercih olduğunu düşünmüyorum açıkçası.

Platform tarafına gelelim artık. Burada yakalanan dengeyi biraz Ori'ye benzettim. Çift zıplama, duvar tırmanma, ileri ufak bir işinlanma hareketi gibi pek çok yeteneğe sahip Rayton. Bu hareketleri arka arkaya seri bir şekilde gerçekleştirerek olmadık noktalara ulaşabileceğinizi anladığınız an F.I.S.T.'in ne kadar güzelleşebileceğinin sinyallerini alırsınız zaten. İlerledikçe yeni yeni yeteneklere kavuşuyor Rayton, platformda çeşitlilik de artıyor. Bu yetenekleri sadece atlama sıçrama için değil, aksiyondan düşmandan kaçınma ve durumu aleyhinize çevirmek için de bol bol kullanacaksınız.

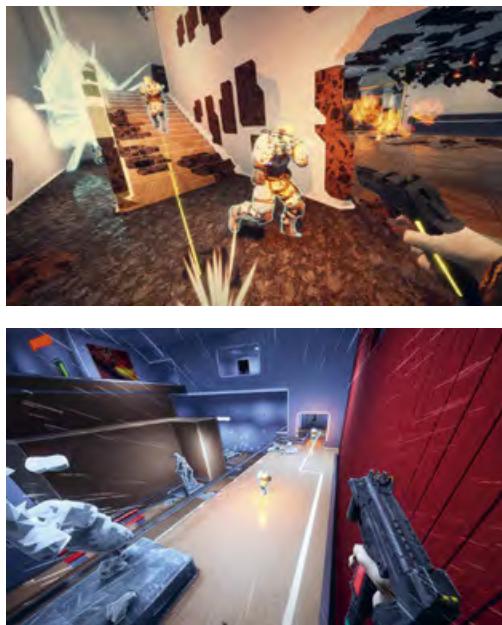
F.I.S.T. asla gözden kaçmamasını istediğim bir oyunmuş, bu güzelliği Çin'den bize gönderen TiGames'e bol kalp gönderiyorum. Görsel dili, zengin aksiyon ve platform öğeleri ile detaylarıyla göz okşayan haritalarıyla her metroidvania fanına gönül rahatlığıyla öneriyorum F.I.S.T.'i. ♦ **Hakan Orkan**

## KARAR

**ARTI** Türün hakkını veren oynanabilirlik,

harika görseller ve müzikler, keşfi ödüllendiren harita, sorunsuz kontroller

**EKSİ** Can sıkıcı savuşturma sistemi, zaman zaman fazla zorlaşması



**Yapım** Greylock Studio **Dağıtım** Digerati **Tür** FPS Platform PC, PS5, XS **Web** [www.digerati.games](http://www.digerati.games)

# Severed Steel

Aksiyon dediğin tam da böyle bir şey!

FPS kamera açısına sahip ve ultra hızlı aksiyon dolu oyunlar dönemi, birçok anlamda geride kaldı diyebiliriz. Özellikle Quake, Doom ve Unreal gibi oyunların başlattığı ve kuvvetle muhtemel Quake 3: Arena ile zirveye ulaşan hızlı FPS oyun deneyimi, uzun süredir kendisini göstermiyor. Pek tabii bunun birçok sebebi var ve en başında dönemin oyuncusunun istekleri yer alıyor. Bir diğer sebepse değişen oyun aparatları ve oyuncu deneyimi oldu. Nitekim benim gibi birçok oyuncu bu hız deneyimini her daim sevdı ve öyle görünüyor ki bazı yapımcılar da bu deneyime aşık. İşte tam da bu noktada devreye Severed Steel girdi ve beni 2000'li yılların başındaki o muazzam hızlı FPS dünyasının içerisine sokmayı başardı!

Öncelikle belirtmek isterim ki bu ekolde daha önce oyun oynamamış kişiler için gerçekten de zorlu bir oyun deneyimi ile karşılaşmaları işten bile değil. Hatta bazı oyuncularda baş dönmesi bile yaratılabilir. Nitekim böylesine hızlı bir oyun da, nereden nereye gitmeyeceğimizi çok daha iyi anlamak ve aktif şekilde oyna dahil olabilmek

için, FPS'lerde klasikleşmiş olan "sağ fare" tuşu, zoom yerine zamanı yavaşlatma görevine atanmış. Bu muhteşem düşünce, beraberinde çok keyifli bir oyun modelini de getirmiştir. Bu arada karakterimiz o kadar hızlı ki gerçekten de bir silah ile "zoom" yapmaya hiçbir şekilde ihtiyaç duymuyoruz. Karakterimizin bir kolu yok ama gerçekten de çevik bir vücudu var. Bu sayede yüksek yerlere zıplayabiliyor, duvarda yürüyebiliyor ve yerde uzun süre kayabiliyor. İşin en güzel kısmışa birçok vücut hareketinin komboyu tetikleyebilmesi.

Yani zıplayıp kaymaya çalışırsak, karşımızdaki bir camın içerisinde dalıp arkasına geçebiliyoruz. Oyunda bölüm bölüm ilerlediğimiz ve her yeni bölümde farklı bir oyun içi deneyim tanıttığı için hiç merak etmeyein, kısa sürede alıştıyorsunuz. Birçok farklı görev olsa da genelde amacımız karşısına çıkan bölümdeki düşmanları temizleyip yola devam etmek. Düşman birimleri pek zeki değil ama fazlasıyla iyi nişancılar diyebilirim. Bu sebepten sürekli hareket etmemiz, sağa sola kaçmamız gereklidir. Aksi halde kısa sürede tahtalığı boyluyoruz. Kullanabileceğimiz birkaç farklı silah var. Hepsinin etkisi de farklı. Özellikle kontrollere biraz alıştıktan sonra çiftlik ile büyük kıyım yapabilirsiniz. Şarjörü boşalan silahınız varsa da merak etmeyein, kendisini fırlatmak sureti ile düşmana ya da haritadaki başka bir objeye zarar verme imkanınız söz konusu. Ayrıca devasa kalibreye sahip silahlarla duvarları delip geçmek, gerçekten de farklı bir deneyim sunuyor diyebilirim. Yapay zeka çok zeki değil, bu konuda anlaşalım ama ezbere hareket etmedikleri de kesin.

Yani aynı haritayı ikinci defa deneyim ettiğinizde,ambaşa noktalardan karşınıza çıkabiliyorlar. Ben oyunu genel geçer zorluk seviyesinde rahatlıkla deneyim ettim. Fakat işin eğlencesi, kontrollere alıştıktan sonra biraz daha zor seviyelerde ilerlemeye çalışmak. Oyunun can sıkıcı yanlarının başında da kesinlikle alışma süresi ve yapay zeka yer alıyor. An itibarıyla oyunda yeterli bölüm olmadığından da altın çizmek isterim. Yapımcı ekib sürede daha fazla bölüm ekleyeceğini belirtti ama malumunuz eldeki oyunu inceliyoruz ve ne yazık ki bölüm sayısı yetersiz. Bu sorunlar haricindeyse gerçekten de defalarca oynanabilecek, eğlenceli bir yapılmıştır.

## ◆ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Hızlı ve dinamik oyun yapısı.

Etkileşimli haritalar ve düşmanlar.

**EKSİ** Yetersiz bölüm sayısı ve ciddi anlamda zorlayıcı hız unsuru.

85





**Yapım** Hello Games **Dağıtım** Hello Games **Tür** Hayatta Kalma, Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.nomanssky.com](http://www.nomanssky.com)

# No Man's Sky: Frontiers ◆

Bu nasıl bir çalışkanlıktır azizim

Öyun severleri uzun süre beklettikten sonra 2016 yılında piyasaya çıktığında büyük tepkiler çeken, vaat edilenleri vermediği için yerin dibine sokulup çıkarılan No Man's Sky 5. yılı geride bırakıp 6. yıla girmişken, oyunun yapımcısı Hello Games, ondan beklediğimiz gibi, oyunu zenginleştirmeye devam ediyor. Önceki yıllarda sürekli yaptığı güncellemelerle oyuna güzel özellikler getiren Hello Games, şimdi de Frontiers güncellemesiyle oyuna başka bir özellik kattı: Oyuncuların kontrolünde büyüyen NPC şehirleri.

Evet artık oyunda büyük bir açık olarak görünen, gezegenlerin üzerindeki şehir yerleşimleri nihayet oyuna geldi. Artık oyuncu, uzay gemisiyle gidip bir şehrde iniş yapabiliyor, isterse bu şehirdeki valiyle görüşüp bir "traveller" olarak sahip olduğu prestijle, şehrin yönetimini alıp şehir halini saldırgan robotlardan kurtarıyor ve şehrde eklediği geliştirmelerle orayı bütün evrenden yolcuları çeken bir merkeze dönüştürüyor.

Tabii aslında "şehir" diyoruz ama bu yerleşim-

ler başlangıçta küçük kasabalar olarak karşımıza çıkıyor. Zamanla, bir üzerinde çalıştıkça, küçük bir uzay limanı da olan, gelişmiş bir kasabaya / minik bir şehr'e dönüşüyor. Aslında geçen ay köşe yazısında, No Man's Sky'in tamamen sir olarak saklanan Frontiers eklentisiinde çok ciddi bir çatışma/savaş eklentisi geleceğini, fraksiyon savaşlarının başlayacağını düşünüyordum. Neden böyle düşünüyordum? Çünkü 2014'de oyunun ilk görüntüleri ortaya çıktığında, özellikle uzayda bu tür fraksiyonlar savaşının yaşanacağına ve bu savaşlarda rol alabileceğimize dair bir izlenim olmuştu. Fakat sonra oyun çıktığında anladık ki bunlar sadece random şekilde karşımıza çıkan "yük gemleri" ile onlara saldıran korsanlar arasında yaşanan uzay savaşlarıymiş. Ve açıkçası ben o uzay savaşlarından pek de keyif alamadım. Hatta gezegen üzerindeki silahlı çatışmadan da keyif alamıyorum zira sadece gezegenleri koruyan antik robotlarla savaşabiliyorsunuz, başka da bir çatışma şansınız yok gibi. Es kaza üzerinize saldırın

bir iki tane saldırgan hayvan çıkmazsa, silah taşmanızın pek bir anlamı olmuyor. No Man's Sky zaman içinde çok zenginleşti. Exocraft'lar, üs kurma yetenekleri, yeni ve daha zengin içerikli uzay istasyonları vs. derken oyun aslında 2014 yılında ilk duyulduğunda vaat edilenlerin de ötesine geçti. Son gelen Frontiers güncellemesi de oyundaki önemli bir eksikliği kapamış oldu. Daha fazla NPC etkileşimi sunan bu güncelleme sayesinde oyundaki yalnızlık hissini biraz daha yemisiler. Ama hala fraksiyon savaşlarının olmaması, koskoca evrenin hiçbir yerinde savaşan iki ırkın olmaması... Bir yandan bakınca barış ve huzur dolu bir evren umut verici bir detay evet, ama bu bir video oyunu. Barış dolu bir evreni gerçek yaşamda istiyoruz, video oyunlarında değil. ◆ Cem Şancı

## KARAR

**ARTI** Gezegenlerde gelişmiş şehirler kurmak yeni bir heyecan yaratıyor.

Eskiye oranla daha optimize ve sorunlar düzeltilmiş.

**EKSİ** Fraksiyon savaşları yok. Şehir kurmanın da bir sonu var ve ikinci bir şehir kurmanın getirişi yok.



# FIFA Online 4

Free-to-play FIFA deneyimi olmuş mu?

FIFA oyunları, biz futbolseverlerin hayatında çok uzun zamandır önemli bir yer edindi. Her ne kadar ben işin menajerlik tarafını sevdigimden Football Manager'da çok daha uzun vakit geçiresem de elime bir FIFA oyunu geçti mi onu da sömürmeden bırakamıyorum. EA'in geliştirdiği FIFA Online 4'ün Türkçe spiker ile beraber, tamamen ücretsiz olarak yayındığını duyunca elbette denemeden duramazdım. Denemesine denedim ama yine oyunu bırakıp yazıya geçmek biraz güç oldu. FIFA Online 4, ülkemizde 101XP tarafından yayınlanıyor. Oyunu deneyeceğim zaman merak ettiğim ilk şey oynanış mekanikleri idi. Yani gerçek bir FIFA hissiyatı yaşayıp yaşamayacağımı merak ediyor, free to play bir oyun olduğundan "acaba fizik motoru baştan savma bir şekilde mi çalışacak?" diye endişeleniyordum. Neyse ki korktuğum başına gelmedi. Fizik motoru, paslaşmalar, top hissiyatı bildiğiniz FIFA hissiyatı veriyor. Peki, eksikleri var mı? Elbette var. Evet FIFA gibi hissettiriyor ancak oyun FIFA 18 üzerine modellenmiş bir yapıda. Yani FIFA 20 ve 21 oynuyorsanız alışığınız animasyonları göremeyeceksiniz ve daha birçok element de oynanışta ilginç gelebilir. Bence bu oyunları oynuyorsanız FIFA Online 4'e geçiş yapmanızın da pek bir anlamı yok.

FIFA Online 4, iki farklı bölüme ayrılmış durumda. Bunlardan birinde seçtiğiniz kulüp takımıyla yapay zekaya karşı oynadığınız bir lige odaklısınızuz. Fantezi takımı bölümünde ise yine bir takım seçiyorsunuz ancak bu takımın yetenekleri düşük oluyor. Diğer oyuncularla maç yaparak lig yükselmeye ve

kazandığınız paketler ile daha iyi oyuncular bularak takımınızı güçlendirmeye çalışıyorsunuz. Elbette elinizdeki oyuncular da maç yaptıkça daha iyi hale geliyorlar. Yani büyük oranda bildiğiniz online FIFA mantığı var. Yine paket açmak oldukça önemli ve FIFA'ya son zamanlarda getirilen en yoğun eleştiri olan paket satın alma mantığı burada da devam ediyor. Gerçi ücretsiz oynanan FIFA Online 4 için bu durum normal bir mekanik diyebiliriz. Tabii yine de adil oyun anlayışını biraz bozuyor. Buna rağmen oyunun ödüllendirme sistemi hiç de fena değil ve sürekli kart paketleri kazanma şansınız bulunuyor. Bunun yanında biriktirdiğiniz oyun içi parayla (her ne kadar çok yavaş birikse de) yeni oyuncular alabiliyor ve satabiliyorsunuz.

Oyunun Türkçe spiker desteğinden bahsetmiştim. Biz FIFA oyuncuları için yeni bir şey ve bence yapılması gerçekten de hoş olmuş. Türkçe spikerler ise spor dünyasını takip edenlerin oldukça yakından tanıdıkları Murat Kosova ve Nabil Evren. Tabii ki Türkçe spiker sistemi mükemmel değil. Yapılan yorumlar çok yüzeysel kalabiliyor. Murat Kosova analitimleri seven bir sporsever olarak kendisi bence FIFA maçlarını da her zaman olduğu gibi ("Sayın arkadaşlar sayın, 20'den geldi bu takım!" anlarını kim unutabilir?) sunabildi. Bir de Murat abi maçı 86. dakikada 8-0'a getirdikten sonra "Bu golle galibiyeti garantilediler!" demen beni çok üzdü. Kalan birkaç dakikada gerçekten 7 gol yiyeceğime inanıyor muydu? Şaka bir yana, bu durum spikerlerle değil geliştirici ekibin yorum koordinasyonunu daha iyi ayarlaması gerekliliği ile ilgili. Bazi

durumlarda da taç çizgisinde topu alınca "Oradan şut tehlikeli olur." gibi ilginç yorumlar oluyor. Oyun galiba Hyuga Kojiro topu aldı falan zannediyor. Son olarak Madrigal'den ve Evdeki Saat'ten Türkçe parçalar duymak, menüyü son derece keyifli hale getirmiş. FIFA'nın fahiş fiyatlarına (Gerçi oyun sektörünün geneli artık ülkemiz için böyle) bakıp bakıp iç geçiriyorsanız, ücretsiz FIFA Online deneyimi hiç de fena gelmeyecektir. Açıkçası ben daha uzun süre oralardayım. Belki de bir lig yükselme maçında karşılaşırız, ne dersiniz?

◆ Enes Özdemir

## KARAR

**ARTI** Ücretsiz ve sistem gerekliliği düşük bir FIFA deneyimi. Türkçe spiker desteği.

**EKSİ** Oyun modeli ve animasyonlar biraz antika kılıyor. Yorumların yeri ve içeriği sapıtabiliyor.

70





**Yapım** Anshar Studios **Dağıtım** Anshar Studios **Tür** RPG **Platform** PC, Switch **Web** gamedec.com

# Gamedec ★

Oyunlardan anlayan bir dedektif mi?

Düşünün; çılgınlar gibi oyun oynuyorsunuz ve zaman içerisinde bu oyunlardaki sorunları çözmeye başlayan bir dedektif oluyorsunuz. Çok acayıp olmaz mıydı? Bence olurdu; garip bir işmiş... Fakat Gamedec, adından da anlaşılabileceği gibi gerçekten de oyun dünyalarının içerisinde dalıp, buradaki olayları çözen bir meslek. En azından "bu" oyunun dünyası için geçerli bir meslek diyebiliriz. Muazzam bir cyberpunk dünyasının içerisinde atıldığımiz Gamedec'de, takımız bir kask ve gereklili malzemelere sahip bir koltuk aracılığı ile sanal dünyalara yolculuk edebiliyoruz. Tıpkı Matrix'i andıran bu geçiş sayesinde, tek bir oyunda onlarca farklı oyun deneyimi yaşayabiliyoruz. Peki, nedir bu detektiflik işi?

## Konuşa konuşa

Gamedec tam manasıyla bir CRPG. Hatta biraz fazla CRPG olmuş diyebilirim. Kullandığı sistem bilinen herhangi bir D&D mekanığını benzemiyor; yani ziyadesiyle "generic" bir yapı üzerinde yükseliyor. Oyunda bizim bildiğimiz manada savaş

yok. Fakat diyaloglar esnasında birisine "ateş et" dersek, silahı yönettiğimiz kişi de neyim ettiğim kadar ile kesin ölüyor. Savaş yok dedik ama oyunumuzdaki mücadele sonu gelmeyen diyaloglar içerisinde yer alıyor. Oyunun ilk dakikasından itibaren verdığımız cevaplar hem gidişati etkiliyor hem de karakterimizin farklı konularda puan toplamasına imkan sunuyor. Dediğim gibi, bu generic bir sistem ve genel geçer CRPG'lerden beklediğimiz özelliği puanları yer almıyor. Onun yerine karakterimizin geliş esnasında dört farklı başlıkta puan kazanıyoruz. Yetenek ağacımızdaysa bu puanların farklı dağılımları ile açabileceğimiz birçok yeni yetenek bulunuyor. Yani bir manada oyun içerisindeki tepkilerimiz, uzmanlaşacağımız yetenek gruplarını belirliyor. Pek tabii tavırlarımızı "diğer" yetenekleri de açacak şekilde belirleyip, birçok farklı yeteneğe ulaşmak da mümkün. Yetenekleri açtıkça, içerisinde bulunduğu diyaloglara opsiyonel konuşma satırları olarak geliyorlar. Bu sayede araştırmalarımızı daha tutarlı bir şekilde geliştirebiliyoruz. Özellikle sorguya çek-

tığımız kişiler olduğunda, arabirimde bir "bar" belirliyor. Kişi ile yaptığımız konuşma biçimine göre bu bar üzerinde sağa ya da sola doğru ilerleme oluyor ve belirli noktalara ulaştığımızda konu ile alakalı daha detaylı ve yeni bilgilere ulaşma imkanımız oluyor. Bu noktada biraz sert girip farklı bir diyalog seçeneği açabilir ya da daha yumuşak ilerleyip bambaşka bir bilgi alma noktasına doğru geçiş yapabilirim. Pek tabii sorulacak soruların sınırlı olduğunu da belirtmek isterim. Kimi sorular sağa, kimi sorular da sola doğru bonus verdiginden bir noktadan sonra hiç ilerleme yaşayamamak da mümkün. Bu bağlamda sorgu öncesi oyunu kaydedip akabinde diğer opsiyonları görmek bence farklı bir deneyim sunabiliyor.

## Takip

Oyun içerisinde onlarca oyun var dedik zira amacımız farklı sanal dünyalar arasında oradan oraya koşturup, elimizdeki davaları çözmek. Fakat aldığımız ana bir görevi yaparken içerisinde daldığımız sanal dünyalarda da birçok farklı



görev edinmek mümkün. Misal, hemen ilk görev içerisinde eşini arayan bir adam ile karşılaşıyoruz. Aynı harita içerisinde bu aramadan vazgeçip bambaşka görevlere doğru uzanmak mümkünken, tüm görevleri tamamlama imkanımız da oluyor. Tabii bu noktada bolca ama bolca diyalog devreye giriyor. Hal böyle olunca da iyi bir İngilizce bilgisinin şart olduğunun altını üstünü de çizmeden geçmemekte fayda var. Görevleri tamamlamak içinse ipuçları peşinde koşuyoruz. "Deduction" olarak karımıza çıkan bu izleme yöntemi, kademeli olarak ilerleyen bir sistem. Her kademedede beş tane ipucu bulunuyor ve bunlardan en az üç tanesini açtığımızda, seçtiğimiz bir takip yolundan devam ediyoruz. Bu sayede artık ikinci ana ipucu peşine düşebiliyoruz. Pek tabii seçtiğimiz yol da bir anlamda yapacağımız, daha doğrusu yapmak zorunda olduğumuz konuşmaları değiştirmiyor. Aslında oyun bir bakıma tam da burada derinleşiyor. Oyuncu olarak seçtiğimiz araştırma yolunun farkında olmalı ve karımıza çıkan kişileri bu konuda sıkıştırmalıyız. Codex başlığı ise genelde RPG yapımlarında bir kenara ittili ama Gamedec'de açık ara fark yaratıyor. Karşılaştığımız tüm NPC'lerin Codex üzerinden kim olduklarıını incelemek oyun deneyiminizi baştan aşağıya değiştirecektir.

### Diyarlar

Oyunu oyuna atladığımız Gamedec içerisinde birbirinden farklı konsepte yere gidiyoruz. Bu da oyuna muazzam bir eğlence ve tat katmış! Bir anda karanlık cyberpunk dünyası, oradan Asya kültürüne hakim bir dünya, oradan hop Orta Çağ temali bir yer derken oyun bizi oradan oraya zıplatıyor. Bu "dünyalar" açıkçası çok da büyük değil ve kendi içlerinde bir haritaya sahip değiller. Sanıyorum oyunda beni en çok kısıtlayan ve bir noktadan

sonra yoran kısım tam da burası oldu. Yani harita ve konsept güzel ama işte etkileşime girilebilecek kişi ve noktalar sınırlı olduğu için bir noktadan sonra herkesle tek tek konuşma derdine düşüyor insan. Bu arada tek bir yanlış sözünüz ile ölebilirisiniz.

Fakat merak etmeyein, bu oyunda ölmeyen pek bir manası yok. Hele sanal bir dünya içerisinde görevdeyseñiz, öldüğünüz anda haritanın en başında yeniden canlanıyorsunuz. Sonuça zaten burası bir oyun. Öyle değil mi?

Görevlerse bir anda "fail" olabiliyor. Hani tek bir cümle ve GG! Bu durumlarla karşılaşmamak için görevleri ve bizden isteklerini çok iyi anlamakta fayda var. NPC'ler arasında ön plana çıkan pek görmedim. Yani yolda bulduğumuz birkaç arkadaşı peşimize takip yola devam edebiliyoruz ama hani bir Baldur's Gate 2 ya da Divinity 2 kalitesinde, arka planı ve hedefleri olan NPC ile karşılaşmamak beni biraz üzdü. Son olarak, benim için çok

ama çok eğlenceli olsa da aksiyon peşinde olan kişileri pek cezbedmeyecek bir oyun olduğunu da belirtmek isterim... Özellikle Disco Elysium sevdilyseniz, bu oyun tam da size göre demektir. Ben yazıyı yazarken az da olsa indirim ile 135 TL'den 121,50 TL'ye düşen fiyatı da böylesine bir oyun ve içerik için gayet makul. Bence 2021 yılının en iyi CRPG'si olmaya çoktan aday.

◆ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Eğlenceli ve derin oyun yapısı. Tükenmeyen diyalog seçenekleri. Farklı dünyalar.

**EKSİ** Kısıtlı haritalar. Yetersiz ana NPC sayısı.

85





**Yapım** Modern Storyteller **Dağıtım** Dear Villagers **Tür** Macera **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** forgottencitygame.com

# The Forgotten City

Bir kişinin günahlarından koca bir toplum sorumlu tutulabilir mi?

**V**ideo oyun sektörünün günümüzde geldiği noktayı bundan 20 sene önce tahmin etmek tek kelimeyle imkansızdı. O zamanlar “bir dükkan açıym” şeklinde olan hayallerini yerini, yapım stüdyosu açmak, oyunlar üretmek aldı. The Forgotten City de hikayesi oldukça benzer olan bir yapımdır. Bir teknoloji şirketine hukuk danışmanlığı yaparken oyuna da adını veren Skyrim modu “The Forgotten City”yi yaratınan Nick Pearce, modun başarısının ardından kariyerini bir kenara bırakmaya ve stüdyosunu açmaya karar veriyor. Alex Goss ve John Eyre’i de ekibine katan Nick, küçük ekibiyle hayalinin peşinden koşuyor. Dört senenin sonunda oyuncunun geldiği nokta ise tam anlamıyla ilham verici. The Forgotten City’ye adeta yokluğun ortasında, bir nehrin kenarında, Karen isimli karakterin bizi uyandırmasıyla başlıyoruz. Karen, bizi nehrin kenarında bulduğumu ve üzerimizden hiçbir kişisel eşyanın çıkmadığını söylüyor. Bize kim olduğumuzu soruyor ve kısa bir karakter yaratma ekra-

niyla karşılaşıyoruz. Karakterimizin adını, cinsiyetini ve bize ufak bir pasif yetenek sağlayacak olan geçmişini seçiyoruz. Ardından Karen arkadaki tapınağa giden bir arkadaşını kaybettiğini ve yardıma ihtiyacı olduğunu söylüyor. Eğer ona yardım edersek bizi tekrar medeniyete kavuşturacağını da ekliyor ve biz de mecburen kabul ediyoruz. Maceramız da bu şekilde başlamış oluyor. Tapınağa girmemizle birlikte gizlenmiş bir kuyuya düşüyor ve kayıp bir Roma şehrinin kalıntılarını buluyoruz. Ne var ki buradan çıkmak mümkün değil ve içerisinde bize yalnızca altın heykeller eşlik ediyor. İçin daha da kötüsü, Karen’ın bulmamızı rica ettiği arkadaşı Al’ın da intihar ettiğini ve bir altın heykele dönüşüğünü görüyoruz. İntihar notunda Al, şehirde bulunan bir portalдан bahsediyor, biz de bir umut, bu portalı kullanıyoruz. Bu portal ise bizi 2000 yıl öncesine, bu şehrin hala ayakta olduğu zamanlara götürüyor. Tek amacımız günümüze dönmek ve bu şehiren kurtulmak. Geçmişte gözümüzü açtığımız anda bizi o şehirde yaşayan diğer insanlar karşıyor. Çıkışın imkansız olduğunu düşündükleri bu şehirde bir düzen kuran hatta güzel yapılar inşa eden bu insanların bizden tek isteği ise şehrini tek ve yegane kuralına, yani altın kurala uymamız. Bu şehirdeki insanların inancına göre bir kişinin işlediği günahlardan tüm şehir sorumludur. Hırsızlık veya başkalarına zarar vermek gibi bir günah işlenirse tüm insanlar altına dönüştükleri can verecektir. Bu kurala uymak ya da uymayıp herkesin ölümüne sebep

olmaksa bizim elimizde...

Oyunun hikayesinden biraz uzunca bahsettiğimin farkındayım lakin oyunla ilgili en önemli kısmı da oyunun hikayesi oluşturuyor. Hikayenin ardından en önemli nokta ise “zaman yolculuğu” mekanığı. The Forgotten City’de zamanı geriye sararak şehrde ilk geldiğimiz ana donebiliriyoruz. Zaman zaman yaptığımız bir hatadan kurtulmak için bu mekanlığı kullanıyorsak da hikaye süresince bazı görevlerini yerine getirebilmek için zamanı geri sarmak dışında bir şansımız bulunmuyor. Oyunun 4 farklı sonu bulunuyor ve bu sonlara ulaşmak için spesifik birtakım görevleri yerine getirmeniz gerekiyor ki bazıları oldukça kıcıda kalmış görevler. Bu sebeple oyun süresince gördüğünüz her karakterle sohbet etmekten ve her deliğe girip çekmektan geri durmayın. The Forgotten City ile ilgili söylenebilecek daha çok söz olsa da bundan sonra söyleyeceğim her şey spoiler içereceğinden grafiklerin ve seslerin de ortalaması üstü olduğunu, ancak büyük beklenmeye girmemeniz gerektiğini de belirterek köşeme çekilmek istiyorum. 6 saatlik hikayesiyle The Forgotten City’nin tam anlamıyla, tadı damağında kaldı. ♦ **Tolga Yüksel**

## KARAR

**ARTI** Mükemmel hikaye. “Altın kural” fikri başarılı. Karakterler ve kurgu üst düzey.

**EKSİ** Süresi kısa. Tekrar oynanabilirliği düşük.



**Yapım EA Tiburon Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE Web ea.com/games/madden-nfl/madden-nfl-22**

# Madden NFL 22 ◊

Dünya'nın diğer ucundan futbol, yeni nesil için sahnede...

**K**abul edelim, 9. nesil konsolların çıkıştı öncesindeki nesillerde olduğu gibi çarpıcı olmadı. Bana sorarsanız bunun temelinde yapımcı firmaların yeni nesle özel oyun üretmiyor oluşu yatıyor. Genel olarak önceki nesildeki oyuncuların cılıalanmış hallerini gördüğümüz yeni nesilde, bu genellemenin dışında kalan oyuncular da yok değil. Bunların başında ise spor oyuncuları geliyor. Yeni neslin çıkıştı ile geçtiğimiz Aralık'ta yeni nesil güncelleme alan spor oyuncuları, özellikle görsel ve oynanış anlamında önceki nesilden ayrılmayı başarmıştı. Bu fark, gece ile gündüz gibi olmasa da benim açısından umut vericiydi. Neticede spor oyuncularının 2022 versiyonları yeni nesle özel olarak çıkış yapıyor. Öncüler ise Madden NFL 22.

Madden NFL serisinin yeni nesle geçişte bana sorarsanız en büyük atılımı "Next Gen Stats" olarak adlandırılan, sporcuların maçlarda yaptığı hareketleri bir çeşit görüntü işleme teknigi kullanarak toplayan teknoloji. Bu teknoloji sayesinde oyuncuların maçlarda yaptığı tüm

davranışlar, gerçekçi şekilde oyuna aktarılıyor. Örnek vermek gerekirse, önceki oyunlarda koşucular hep aynı yolu izleyerek aynı hızda koşuyorken, artık oyuncu kendi özelliğine göre farklı yollar izleyip, koşusu boyunca farklı hızlarda hareket ediyor. Çevik bir oyuncu daha ani hamleler yapabiliyor ama kolay yıkılıyorken, cüsseli sporcular yere daha sağlam basabiliyor. Kısacası kontrol ettiğiniz oyuncunun özelliklerine göre hareket etmeniz artık hayatı önem arz ediyor. Sporda seyircinin ne denli önemli olduğunu sanıyorum herkes pandemi ile birlikte daha iyi gördü. Boş tribünlere oynanan müsabakalar ile birlikte iç saha avantajı diye bir şey maalesef kalmamıştı. Neyse ki bu sezon hemen her spor seyircisine kavuşmuş oldu. Madden NFL 2022 ile birlikte seyirci ve iç saha avantajı "Gameday Momentum" denen sisteme birleşerek seride taşınıyor. Bu sistem ile her takımın kendisini güçlendiren ya da rakibini güçsüzleştiren bir iç saha özelliği bulunuyor. Örneğin Miami Dolphins, Hard Rock Stadium'daki müsabakalarda daha zor yoruluyorken, Arizona Cardinals kendi evindeki maçlarda momentum barını daha hızlı doldurabiliyor. Ev sahibi avantajı, momentum sisteminin yalnızca temelini oluşturuyor ve sistemin genelinde durum biraz daha çetrefilli. Momentum sistemi maçın seyrine göre takımların çeşitli özellikler kazanmasını sağlıyor. Örneğin touchdown yaptığınızda momentum barını büyük ölçüde doldurabiliyorsunuz. Her maçta 2 farklı momentum gücü bulunuyor ve bunlar, takımınızın daha iyi pas atmasından tutun da rakibinizin koşucularının yavaşlamasına kadar oldukça geniş

bir skalada ve yakın geçen maçlarda kazanımı belirleyebilecek kadar kritik öneme sahip. Momentum sisteminin oldukça eğlenceli ve yerinde bir eklenme olduğunu söyleyebilirim. Madden NFL 22 modlar tarafında çeşitliliği koruyorsa da bu tarafta pek fazla yenilik bulunmuyor. Oyunun yıldızı Madden Ultimate Team'de yenilik yok denecek kadar az. Franchise modu temel özelliklerini aynen koruyor ve başında uzun zamanlar geçirmek isten bile değil. Benim en sevdigim mod ise "The Yard". Amatör sporcuların Dünyasına konuk olduğumuz bu modda dünya çapında farklı mekanlara konuk oluyoruz. Bu sene bir hikaye modu da eklenen "The Yard"ı FIFA'nın Volta ya da NBA 2K'in MyPark modlarına benzetmek mümkün. Yazı boyunca oyuna gelen yeniliklerden ve oyunun iyi yönlerinden bahsettiysem de Madden NFL 22, serinin önceki oyuncularına göre çok da ileriye gidebilmiş bir yapıp değil. Bunun yanında önceki oyuncularda kronikleşmiş olan bazı sorunlar da hala oyunda yer alıyor. Eğer seriden birkaç senedir uzak kaldığınız ve Amerikan futbolunu seviyorsanız Madden NFL 22'i satın alabilirsiniz aksi durumdaysa oyunun önceki versiyonu ile devam etmek yerinde olacaktır. ♦ Tolga Yüksel

## KARAR

**ARTI** Momentum sistemi. Next-Gen stats.

**EKSİ** Yenilikler yetersiz. Kronik sorunlar devam ediyor.

# Aragami 2

Kendisinin gölgesinde kalan bir oyun

**H**emen bir ay öncesinde bu sayfalarda, Aragami 2 için bir ilk bakış yazısı hazırlamıştım. Lince Works isimli, ufak bir ekipten çıkan Aragami, başta yazarlar olmak üzere birçok oyuncunun kısa sürede müptelasi olduğu bir oyun haline gelmişti. Gizliliğe ama sadece gizliliğe dayalı oyunların kalmadığı bir dönemde ortaya çıkmış ve güzel eleştirmelerle beraber yüksek puanlar almıştı. Aynı durum ne yazık ki Aragami 2 için geçerli olmayacağı.

Beş yıllık bir aranın ardından piyasaya sürülen Aragami 2, ilk oyunun doğrudan devamı olmasa da aynı evreni devam ettirme çabası içerisinde. Oyunu ismini veren Aragami isimli, üst seviye bir suikastçı/savaşçı sınıfını canlandırizyoruz. Aragamiler, vücutlarını ele geçiren doğaüstü bir güç sayesinde gölgeleri ve karanlığı kontrol edebiliyorlar. En yakın yoldaşınız, karanlığın kendisi. İlk oyun da zaten bu mekanığının üzerine kurulduğu için çok beğenilmişti.

Lince Works, beş yıllık çalışmanın sonunda, oyuna bir de dövüş mekanığı eklemiştir. Ancak yukarıda yaptığım uyarının sıkıntılarını da bu dövüş mekanıyla tanışmanızla beraber görmeye başlıyorsunuz. Öncelikle dövüşler oldukça statik, yani çok tutuk. Hiçbir akıcılık bulunmuyor. Animasyonlar yanında kesiliyor ya da bazı buglar yüzünden keyif alamıyor sunuz. Örneğin en çok karşılaşılan sorunlardan biri karakterin "öldürme animasyonuna" takılı kalması. Buna ek olarak ses ve saldırı arasında da zaman zaman senkron sorunları ortaya çıkıyor.

Aragami 2, dövüş mekaniklerini oyuncunun mer-

kezine koymuyor. Bunun yerine, en başından itibaren, çıktığınız görevlerde kimseyi öldürmezseniz daha büyük mükafatlar kazanacağınızdan bahsediliyor. Ancak bu tarz gizlilik oyunlarında, kılıç kırından çekilir. Bunun bir zorlama değil, bir tercih olması da çok önemlidir. Ne yazık ki, yapay zekanın kötü olmasından kaynaklı ortada bir dengesizlik mevcut. Düşmanı, arkadaşınızı yanında kesip biçtiiniz diyelim; siz göremiyorum. Ama mesele anlık olarak paravanın arkasından bir çırıp bakmak istediniz, bir anda üzereñe üç tane eli kılıçlı adam atlıyor. Zaten dövüşler yeteri kadar akıcı değil! Üç tane adamlı uğraşmak gerçekten azap haline dönüşüyor. Roguelite diyeBILECEĞİM bir temada hazırlanıldığı için de aynı yerleri tekrar tekrar oynamak, sıkıcı bir hal alıyor. Bunun sonunda oyuncunun yaşadığı zorluğun ödüllendirilmesi gereklidir ama o da yok. Oyun ilerledikçe elde edeceğiniz becerilerinizin de pek işinize yaramadığını göreceksiniz. Zıpla, hızla hareket et, öldür ya da bayilt. Bu matematik ile tüm oyunu geçebiliyorsunuz. Yok, efendim çatıya çıkıyorum da aşağıdaki adama atlayım, sonra kılıcımı çırıp "Vay arkadaş o da nesil!" diye tepki veren düşmanı da kesip tekrar hızla karanlıklara karışayım diyorsanız, Aragami 2 o konuda pek bir mesafe kat edememiş.

Bir de bunların üzerine tekrar eden haritalar var. Gerçekten dergi yazarları olarak ara sıra azap çektiğimiz oyunlar oluyor. "Belki oyun açılır, hadi yavrum, belki bu bölümden sonra bir şeyler olacak" dersiniz ama olmaz. Aragami 2 de benim için öyle oldu. Aynı ha-



ritalara, benzer görevler yapmak için tekrar tekrar dönüyor olmanız, yapay zekanın tek bir hattı takip etmesi, gizliliğin hiçbir önemi olmaması ve akıcı olduğu iddia edilen dövüşlerin tutukluluğu yüzünden, Aragami 2'nin iyi olduğunu söylemeyeceğim. Eğer gerçekten ama gerçekten ilk oyunu seviyorsanız ve nasıl bir hikaye anlattığını merak ediyorsanız deneyebilirsiniz ama 57 liralık Steam fiyatı bu oyuna fazla. Co-op desteği sayesinde belki arkadaşlarınızla birlikte bir nebze keyif alma ihtimaliniz var. Ek olarak Türkçe dil desteği sunuyor olması da belki size cazip gelebilir. ♦ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Co-op sunuyor. Müzikler ve seslenme fena değil. Türkçe dil desteği

**EKSİ** Dövüş mekanikleri çok kötü.

Gizliliğin hiçbir önemi yok. Tarih öncesi grafikler ve animasyonlar. Bolca bug.

Kendine hiçbir şey katamamış

50



**Yapım** Dual Effect, **Digital Dağıtım** PQube Limited **Tür** Korku, **Hayatta kalma Platform** PC, PS5, XS / PS4, XONE, Switch (2022) **Web** pqube.co.uk/tormented-souls

# Tormented Souls

Biz eskiden bunları oynayıp korkardık

Eski Resident Evil'ları veya Silent Hill oyunlarını bilir misiniz? Hani kameranın sabit olduğu, çoğu zaman öümüzü göremediğimiz, akla hayale gelmeyecek ucubelerden kaçtıgımız, envanter kısıtlaması ile mücadele ettiğimiz ve en önemlisi de korka korka oynadığımız survival horror'ları? Eğer hatırlıyorsanız ve bu tarz oyunlara hasret kaldıysanız Tormented Souls tam size göre! Hem nostalji yaşayacak hem de gerçekten köşede bir şey var mı diye aklınıza çıkacak.

Aklımdayken hemen belirteyim. Şayet oyunun PC sürümünü oynuyorsanız sakin ola ki klavye ile oynamaya kalkmayın, derhal bir gamepad bağlayın. Şöyle ki; tipki bahsettiğim eski R.Evil oyunlarında olduğu gibi "W" tuşu sadece ilerlemeye yarıyor. Yani karakterimiz ne tarafa bakıyor olursa olsun, W tuşuna basarsanız nereye bakiyorsa oraya gidiyor. Dolayısıyla analog çok daha konforlu bir oynanış sunmakta çünkü karakter, analogu nereye çevirirseniz oraya gitmekte. Karakter demişken, onun adı Caroline Walker ve içinde ikiz kızların bulunduğu bir mektup aldığında hikayemiz başlıyor. Mektupta bir hastane adresi var. Ca-

roline de merakına yenik düşerek bahsi geçen adreste Winterlake Hastanesine gidiyor lakin zavallı Caroline daha hastaneye varır varmaz kafasına okkalı bir darbe alıyor ve kendinden geçiyor. Kendisine geldiğinde ise bir küvetin içinde, çıplak, boğazına girmiş kocaman bir tüp var ve sağ gözü yok. Bildiğiniz yok, oyulmuş! Caroline'nın başına neler geldiğini, mektuptaki ikizlerin akitetini falan çözme işi de kime düşer? Elbette bize!

Tormented Souls bahsettiğim gibi klasik bir 90'lar sonu – 2000'ler başı hayatta kalma oyunu. Kamera açıları sabit. Yani birçok durumda öümüzü dahi göremiyoruz. Dolayısıyla zaten gerginken iyice yerinden zıplayacak gibi oluyorsunuz. Bir de Silent Hill oyunlarından fırlama iğrenç canavarlar yok mu? Tekerlekli sandalyeye yapmış yaratıklar, havada süzülen hayatler mi dersiniz, gövdeden aşağısı olmayan garip canavarlardan serumla gezen gudubetlere kadar, yelpaze geniş. Yaratık havuzu geniş olmasına karşın bir müddet sonra onlara karşı bağıskılık kazanıyoruz. Aslında oyun cephane yönünden cömert ve canavarlardan sakınmak da pek zor değil. "Peki, neden korkuyorsun o zaman?" diyenleriniz olabilir. Arkadaşlar, oyunda öyle bir atmosfer yaratılmış ki, korkmak için canavarlara gerek yok. Sadece görseller ve seslerle bile birçok yerde zipliersiniz.

Oyundaki animasyonlar ve seslendirme ise o kadar gülünç ki, ancak kötü olamayacak kadar iyi diyebilirim. Önce animasyonlardan baslayayım. B sınıfı bir film izliyormuş gibi abartı hareketler ve hiç gerçekçi durmayan yüz ifadeleri ile adeta düşük bütçeli yarı

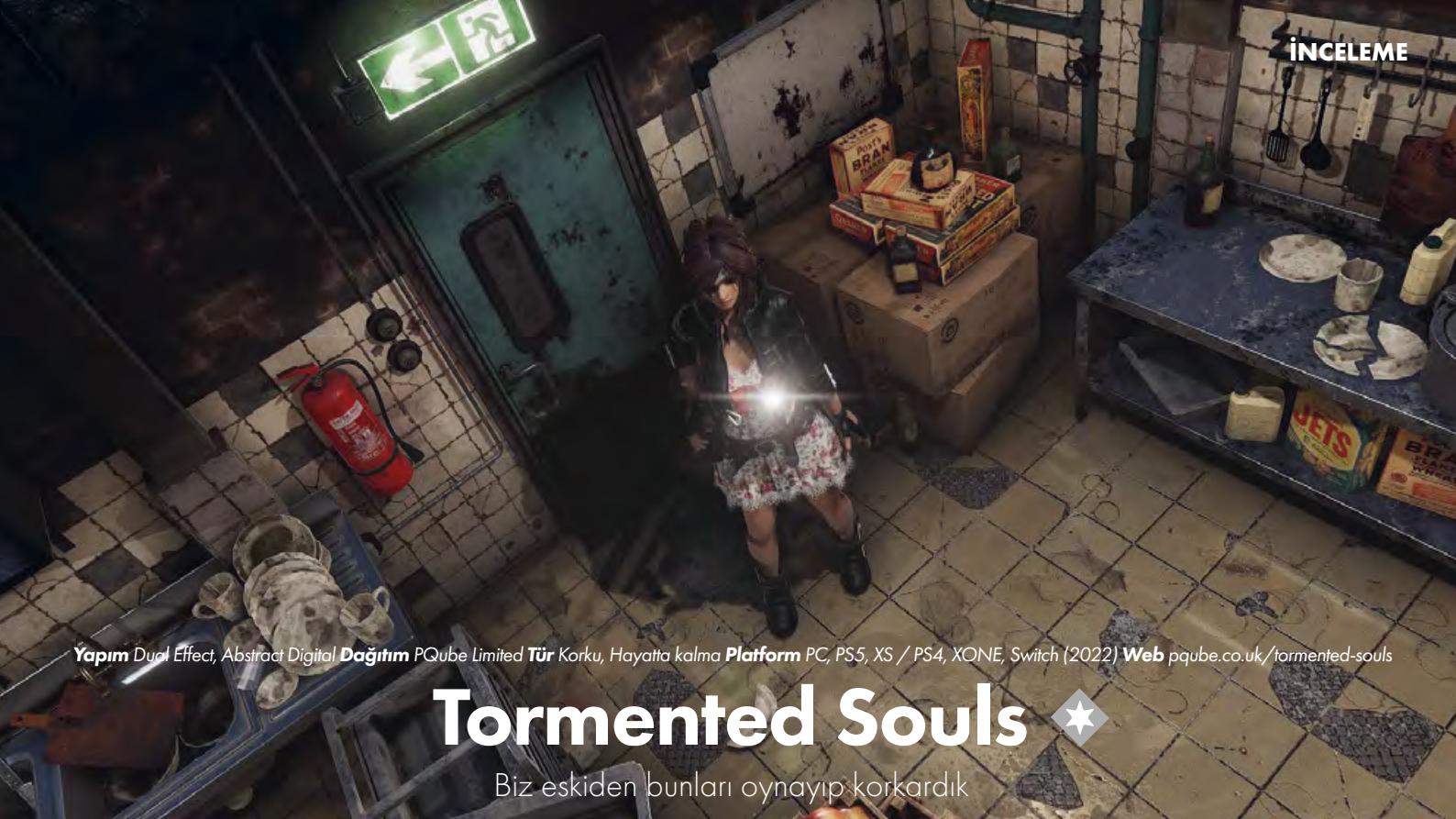
amatör bir film tadında. Keza canavarları öldürürken de pat diye düşmeleri beni benden aldı. Aynı şekilde seslendirme de ilk Resident Evil oyunu ile yarılır. Lakin dediğim gibi, o kadar şapsal bir durum var ki, kısa bir süre sonra gerek animasyonlar gerekse seslendirmeler eğlenceli gelmeye başlıyor. Bulmacalara dört dörtlük. Ne çok zor ne çok kolay ve envanter sistemi de eskisi gibi sınırlı. Yani her şeyi cebe indiremiyorsunuz. Peki, kaydetmek için ne yapmanız gereklidir? Elbette bir film makarası bulup oynatıcı tertibata takmanız gereklidir. Tanıdık geldi, değil mi? Uzun lafın kısası, Tormented Soul oynarken hiç beklememişim kadar çok korkutum ve aşırı keyif aldım. ♦ Olca Karasoy Moral

## KARAR

**ARTI** Tüyler ürpertici atmosfer. Bulmacalarla uğraşmak zevkli. Eskiye gönümlüze başarı ile taşıyabilmiş.

**EKSI** Seslendirme çok berbat, çok. Animasyonlar da fena. Kontroller de çok hantal.

81





**Yapım** Oskar Stålberg **Dağıtım** Raw Fury **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Switch, Mac, iOS, Android **Web** store.steampowered.com/app/1291340/Townscaper

# Townscaper



Gelin ve biraz rahatlayın...

Ben yaşılandım. 34 yaşındayım. 34 çok değil diyebilirsiniz ama fark ettim ki oyunculuk yaşı için yüksek. Artık kafam ne kocaman haritaları ne işil işil grafikleri ne de saatler süren oyunları kaldırıtmıyor. Zaten online oyunlarda refleks falan kalmamış, 13-14 yaşındaki çocukların harcıyor beni. Son 5 senede bitirdiğim AAA oyun sayısı iki. Biri The Witcher 3, diğeri de The Last of Us Part II. The Witcher'ı bitirene kadar zaten saçlarım beyazlaşdı. The Witcher 3'ü yeniden oynamak istiyordum, gücüm yetmediği için şimdi kız arkadaşına oynatıyorum ve onu izliyorum. Ev yapımı bir Twitch'ım oldu. Bunları neden anlattım? Birincisi canım istedi, ikincisi de birazdan inceleyeceğim Townscaper tam benim gibi birine göre bir oyun olduğu için. Townscaper benim yeni hobim oldu. Gerçekten de oyundan çok bir hobi gibi. Minecraft veya LEGO gibi düşününebilirsiniz. Ne zaman bir stres, anksiyete gelse açıyorum rastgele sağa sola tıklıyorum ve her şekilde ortalığa güzel şeyler çıkıyor. Mis gibi.

Townscaper'ı çok anlatmama gerek yok. Sol tıklıyorsun haritada yapılar oluşuyor. Sağ tıklıyorsun siliyorsun. Bu kadar mı? Bu kadar. Yatay veya dikey şekilde yapılar geliştirilebiliyor. Mesela üst üste dikey şekilde tıkladıkça kuleler oluşuyor. Yatay şekilde yollar, bahçeler, köprüler vb. oluşuyor. Böyle böyle çeşitli kombinasyonlarla, ortaya bakmaya doyamayacağınız güzellikte bir yapılar bütünü çıkıyor. Bu niye zevkli? Birincisi çok rahatlaticı. Öyle

bir ilerleme, bir şey bulma, orayı burayı kurcalayıp bir şeyleri keşfetme derdi yok. Sadece size ve güzel şehriniz var. İkincisi de görseller ve hissiyat inanılmaz. Studio Ghibli'nin yapımlarındaki kadar rahatlaticı ve estetik şehirleri tek tıkla oluşturabiliyorsunuz. Yaratıcılığınız da göz zevkiniz de gelişiyor.

Bence oyun bu haliyle çok iyi ama eleştirmek gerekirse, öncelikle fazla bir içerik yok oyunda. Yani güneş istedığınız gibi konumlandırılabilirsiniz ve bu farklı ışık açılarıyla şehrinizin çok daha güzel görünmesini sağlıyor ama şehriniz maalesef çok canlı değil. Sadece ufak yaşam belirtileri var. Güneşi batırınca ışıklar yanıyor veya mimari duruma göre bazı yapılar arasında çamaşırlar asılıyor. Bazen bahçelerde kelebekler görebiliyorsunuz ama dediğim gibi bu küçük sürprizler çok çeşitli değil. Zamanla bunlar arttırsa veya bu tarz keşfetmeye açık seyler olsa çok daha güzel olur. Hatta keşke bir tane de hava durumu kontrolü gibi bir şey olsayıdı. Yaptığım şehirleri yağmur sonrası bulutlar arasında güneş açarken görmeyi istedigim çok oldu. Yüksek kuleleri karlar altında görebilmeyi de isterdim. Komunitenin geliştirmesine çok açık olan bir oyun. Zamanla çok çok güzel yerlere geleceğine eminim.

Şimdi artık bu iş pek yok ama eskiden işletim sistemleriyle gelen gömülü oyunlar olurdu. Pek çoğu büyük ihtimalle mayın tarlasını hatırlıyor. Solitaire hala var zaten. Townscaper aslında bakınca tam böyle olması gereken bir oyun. Hatta masaüstündeki öğeler gereksiz kasmasa da arkada hali hazırda dursa bu oyun biz de öyle tıklasak. Baş ucu eseri gibi, her evde bulunması gereken bir oyun Townscaper. Aćın, biraz rahatlayın, güzel şeyler yaratın ve de sevgiyle kalın. ♦ Ege Tülek

## KARAR

**ARTI** Her şey çok güzel ve rahatlaticı

**EKSİ** İçerik az, zamanla gelişecektir

80





Yapım Moonshine Studios Dağıtım Coatsink Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Stadia Web [getpackedgame.com](http://getpackedgame.com)

# Get Packed: Fully Loaded

Taşınmalara doyamadık!

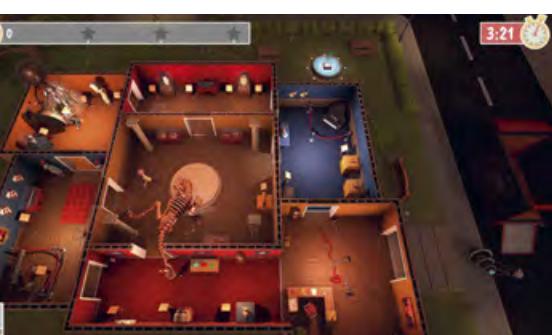
Dergiye yazacağım oyunlar co-op seçenekli gelince çok mutlu oluyorum, öyle böyle değil. Koltuğa yayılıyor, yanındakilerle eğleniyor veya sinirden ciyak ciyak bağırarak iyi vakit geçiyorum özünde, PC başında oturmak gibi değil, malum. Bir de bu seferki konumuz taşınmak! Daha önce Switch'te Moving Out'u da deneyimledikten sonra bu kez PS4'te benzer konuda bir oyun inceleyecek olmam beni sevindirdi fakat taşınma fikrinin bu kadar sevindirdiğini söyleyemeyeceğim, yalan yok. Üniversiteden beri en az 10 ev değiştirmiş ve koli yapma konusunda master yapmış bir kişi olarak, bu kez taşınmam için gerçekten çok kararlı olmam lazımdır.

Get Packed: Fully Loaded bolca eğlence vaat ediyor. Oyun, Ditchlington adında, maden firması tarafından ele geçirilmiş mini bir kasa-

bada geçiyor ve kasabadaki her şeyi taşımadı bizim işimiz. Yani bu sadece evler değil; fabrikalar, haphishaneler ve ofisleri de kapsıyor. Öncelikli olarak senaryo modundan bahsedeceğim, 20 kadar bölüm var ve hepsinde farklı ortamlarda, farklı senaryolarda eşyaları binalardan çıkarıp nakliye kamyonuna yüklememiz gerekiyor.

Başlarda sadece taşıyoruz, koltuklardan çift kişilik yataklara kadar oda oda, belli sürede taşımamız beklenirken, ilerleyen bölümlerde işler iyice kaotik hale geliyor. Önce "evdeki kütüphaneyi taşı", "evin kedisini taşı", "kayıtları taşı" gibi görevler geliyor, tek elimde kütüphaneyi kavramışken diğer elimde de çöp kovasını da almaya karar veriyorum, çünkü oyun çift elle taşımaya izin veriyor, oley! Ama tabii oyunun başında "ev sahibi hasar istemiyor" uyarısı da var, işte burada oyun fizikleri devreye giriyor. %100 iyi çalıştığını söyleyemeyeceğim çünkü kollarım iki metreymiş gibi sürekli sağa sola çarpıyorum, camlar falan kırılıyor. Her eşya başına oyun içi bir para sistemi var ve ona/eve hasar verme oranınızla göre bu artyor. Nakliye kamyonuna çeyiz dizer gibi dizmek gerekiyor. Campaign modunda yine üç yıldız üzerinden performanslar değerlendiriliyor ve oyun içi para ile farklı karakterler ve eşyalar edinebilirsiniz. Her bölüm bir kez oynadıktan sonra Time Attack ve Destruction seçenekleri açılıyor, oyunun oynanış süresini uzatmak için güzel taktik. Çünkü Destruction modu aslında oyunu normal şekilde oynarken ve kamyon'a yerleştirip sınır krizi geçirdiğiniz anların acısını çıkarabileceğiniz bir alan veriyor ve bu kez parçaladığınız her şey için puan alırsınız. Time Attack ise sağlam taşıdığınız her şey için artı zaman kazandırırken, hasar verdığınız için her şey için de sürenizden kaybediyorsunuz. Bunlardan bahsettim ama asıl eğlence co-op'ta. Aranızda Overcooked oyunlarını co-op

oynamış varsa beni çok iyi anlayacaktır, oradaki domates-mantar kesme harbi bu kez burada yok, 4 kişiye kadar co-op destekleniyor ve bu kez görevleri ortaklaşa hallediyoruz veya versus oynarsak birbirimizle kimin daha çok oyun içi para getirdiğini kapıştırıyoruz. Ya co-op oynamak aşırı komik, o kamyon kasasındayken üzerine dolap atıyorum çıkmıyor; çıkmaya çalışırken hepsi devriliyor, trambolinle - asansörle indirecek eşyalar arasında anlaşma yapısınız. Overcooked'da iş birliği yaparken "sen eti kızart," "ben bulaşıkları yıkıyorum" diye birinin sürekli komut vermesi gerekiyordu mesele gerçek hayatı, mümkün değildi çünkü iki kişinin konuşmadan iş bölümü yapması. Bunda o kadar değil, kütüphaneyi taşımadı diye yan koltuktakine atar yapmak gerekmiyor. Odaları bölüşsek veya "ben kamyon dibine ne varsa koyuyorum, sen yükle içeri" demek kafi. Huzurlu bir co-op deneyimi yaşadım fakat online seçenekinde de bunu denemek istediğimde biraz hayal kırıklığı oldu. Oyuncu sayısı azdı, önumüzdeki aylarda artacağını düşünüyorum. Kişi geliyor, konsolda özellikle co-op keyfi yaşamak isteyenlere öneriyorum Get Packed: Fully Loaded'i. Birbirimizi delirtmeden taşınlıormuşuz gibi, gerçek hayatı hiç öyle değil halbuki. Azıcık oyun fizikleri zorlayacak belki ama keyifli, popcorn diziler kıvamında. Yormuyor, çok da düşündürmüyor, öyle ahim şahım fiyatı da uçmuyor. Bence eğlensiniz. ♦ Ayça Zaman



## KARAR

**ARTI** Destruction mod çok eğlenceli, co-op aşırı iyi. Oynanabilirlik aynı bölümlerde bile farklı oyun modlarıyla çok keyifli. Fiyat/eglence makul.

**EKSİ** Online eşleşme sıkıntılı. Oyun fizikleri bazen zorluyor.



**Yapım** Dreamplant **Dağıtım** All in! Games **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC **Web** arboriagame.com

# Arboria

Başarlı bir troll nasıl olunur?

Sosyal medya çağında troll kelimesi başka bir anlam kazandı ama aslında biliyorsunuz troll, İskandinav mitolojisindeki öykülerde geçen cibiliyetsiz ve gayet ciddiyetsiz ama aynı zamanda saldırgan, korkutucu, dev boyutlu kötü yaratıklar olarak bilinir.

Aslında amaçları insanları dağlara kaçırıp öldürüp yemek olan ve halkın birbirine anlattığı korkunç öykülerde ortaya çıkan bu abilerimizin, ciddiyetsiz ve komik aksanla konuşan canlılara dönüşmesi de öykülerin kulaktan kulağa anlatılmışken insanların bu öyküleri makaraya almasıyla mümkün olmuş.

İşte Arboria da trollerin cibiliyetsiz şöhretlerine katkı yapan bir öykü olarak karşımıza çıkıyor. Bir süre önce ön incelemesini de yaptığımız bağımsız oyun nihayet piyasaya çıktı ve olumlu yorumlar da almaya başladı.

Teknik olarak Arboria, Unreal motoru ile

yapılmış, 3D bir hack'n slash oyunu. Ancak oyunda ilginç bir Roguelike özelliği de bulunuyor. Burada oyunun öyküsünü anlamak gerekiyor.

Siz bir troll köyünde, köye musallat olan kötü yaratıkları öldürmek için köyün dibindeki derin çukura atlayıp o devasa mağaraların içindeki yaratıklarla savaşan bir trollsünüz. Ancak genetik olarak geliştirilmiş savaşçı bir trollsınız ve tek bir amacınız var, köy için canavarlarla savaşmak. İşte bu noktada, öldüğünüzde oyuna en baştan başlıyorsunuz ama tabii karşınıza çıkan mağaralar rastlantısal olarak üretildiği için sürekli aynı oyunu oynamak zorunda kalıymısunuz. Ama kazandığınız deneyimler, yetenekler diğer bazı kazanımlar sizin yerinize gönderilecek diğer savaşçıya aktarılıyor.

Bağımsız bir oyun olarak geliştirilen Arboria, detaylı bir crafting, büyümeye ve genetik manipülasyon imkanı sunuyor. Bu sayede savaşçı trolünüzü kendi tarzınıza göre şekillendiriyorsunuz ki bu özellikler oyunu daha da oynanır kılan ve klasik hack'n slash döngüsünün biraz dışına çıkmanızı sağlayan faktörler.

Elbette hack'n slash ve crafting deyince, loot olmadan olmuyor. Oyunun çekici noktalarından biri de, güzel bir loot mekanizması kurması. Oyuncuya loot peşine düşürüyor ama sürprizleri de eksik etmiyor. Örneğin, bir hazine sandığını loot etmeye kalktığınızda, sandığın içinden canavar çıkmıyor, doğrudan sandığın

kendisi canavara dönüşüp sizinle savaşıyor. Oyundaki ince mizah zekasının bir başka örneği bu.

Ya da siz ölməniz için çukura gönderen köy halkına inat, köy halkın taptığı putların üzerine isemek gibi detaylar da yapımcı arkadaşımızın ilginç bir sosyo-logik mesajı olarak oyunda dikkat çekmeyi başarıyor. Tabii oyun içi metinler de yine bozuk trol İngilizcesiyle yazılmış ve çoğu noktada yine mizahi unsurlar içeriyor ki, bunları yakın gelecekte yapımcı arkadaşınızın daha da dikkat çeken oyunlarla piyasada kendine yer bulacağına işaretler olarak okuyorum, zira kendisi çizgi dışına çıkip nispeten orijinal bir iş çıkarmayı başarmış ve burada durmayaçağına da eminim.

Ama umarım ilerideki oyunları, benim pek de uzun süre odaklanmadığım, troller, Unreal motoru, hack'n slash ve melee dövüş sistemleri yerine, daha bilimkurgu odaklı oyunlar olur da keyfini daha uzun zaman süreriz.  **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Dinamik ve zengin bir oyun evreni.

Zengin crafting sistemi. Bolca loot.

Mizahi öğelerle süslü öykü.

**EKSİ** Çok aşırı renkli, çorba olmuş ve zamanla göz yoran grafikler. Zorluk derecesinin bazen kontrolden çıkışması. Kontrollere alışana kadar akşam oluyor.



**Yapım Nuklear Dağıtım THQ Nordic Tür Aksiyon Platform PC Web comanchegame.com**

# Comanche

20 senelik bekleyişin karşılığını alabildik mi?

2001'de çıkan Comanche 4'ü o kadar fazla oynamışım ki yeni Comanche duyurduğunda, büyük bir heyecan ile oyunun erken erişime açılmasını bekledim. Nihayet bize buluşan ve büyük bir umutla oynamaya başladığım yeni Comanche ise maalesef çoğu yerde beklenimin oldukça altında kalarak beni ziyadesiyle üzdü.

Comanche'de dünya çapında barışı tesis etmek amacındaki askeri bir birlük olan IJTF (International Joint Task Force)'de çalışan bir Comanche pilotunu canlandırıyoruz. Bizden önceki pilot kişisel nedenlerden ötürü IJTF'den ayrılmışca apar topar yerine getirilip görevlere başlıyoruz. Kısa bir tutorialın ardından ilk görev geliyor: "Kesif görevi dönüşü düşen bir İHA (İnsansız Hava Aracı)'yı araştırmaya giden ekibi himaye etmek." İHA'nın üzerinde Comanche ile ilgili önemli bilgiler yer alıyor ve ne pahasına olursa olsun o bilgilerin geri alınması gerekiyor. Biz de görev boyunca karşımıza çıkan düşman hava araçları, gemileri, kuleleri ve askerleri ile çarpışarak sonunda İHA'daki bilgiye ulaşıyoruz. Ama bilin bakalım ne olmuş? Kude Core isimli düşman organizasyon çoktan ilgili bilgileri alarak deep web'e sızdırılmış bile. Sonrasında ne olacağını anlatmama sanıyorum pek gerek yok, zira devamı rahatlıkla tahmin edilebilir.

Oynanış tarafına baktığımızda, oyunun bir simülasyon değil de arcade tarzda olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunun ayar bölümünde arcade ve simulation seçeneklerini gördüğümde başta sevinmiştim ama bu seçenekler其实 sadece oynanışındaki tuş takimini ve kamera açısını değiştiriyor, o kadar. Bu ayarları isterseniz arcade seçeneğinde kendiniz de yapabiliyorsunuz. E o zaman fark nerede diye sorarlar adama? Yine de arcade bir oyun için kontrolleri yeterli bulduğumu söyleyebilirim. Başta biraz zorlanabilirsiniz

ama oyun kolektif, saykılık ve pedal uyumunu hiç de fena olmayan bir şekilde yansıtıyor. Simulation ve arcade arasında başka bir farkı görmek için her iki modda da helikopteri tepelere çarpmayı denedim ve karşılaşlığım manzara her ikisinde de aynıydı. Tepe bizi hafifçe geriye itip helikopterimizin açık hasar olmasını sağlıyor. En azından buna dikkat etseydiniz be arkadaş!

Oyunda yenilik olarak drone kullanımını da getirilmiş. Dronelar, küçük yapısıyla helikopterin giremediği yerlere ulaşarak karşımızdaki engellerin kaldırılmasına yardımcı oluyor. Üzerinde bulunan silahların yardımıyla da karşısındaki düşmanları temizleyebiliyor. Bu noktada oyunun yapay zekâsı ve vuruş hissiyatının yerlerde süründüğünü belirtmekte fayda var. Karşısında pompalı tüfekle duran bir dronu gören asker, nedense hiç saklanmuyor ve adeta ölümünü seve seve kabulleniyor. Yine aynı pompalı ile vurdugumuz asker efendi, sanki sadece tokat atmış gibi hafifçe geriye yaylanıyor, o kadar. İlginç. Comanche'mizde sınırsızca kullanabildiğimiz

hafif top'lara ek olarak, güdümlü ve güdümsüz iki adet roket tipi bulunuyor. Kendini koruma sistemi olarak ise size bir roket atıldığında saptırmak için kullanabileceğiniz chaff mühimmatınız bulunuyor. Oyunuda halihazırda 7 görev, 5 farklı Comanche tipi ve 4 farklı drone tipi bulunuyor. Bütün bunların yanında oyunun multiplayer seçeneği de bulunuyor. Ama oyuncu sayısı az olduğundan 30 dakikalık bekleyişin ardından pes edip deneyimleyemedim. Grafikleri ile de sınıfta kalan Comanche, bir yerden sonra kendini tekrar eden yapısıyla oyuncuya sıkılıyor. Keşke yapımcılar beta sürecini daha iyi değerlendirebilselermiş.

◆ **İmge Melisa Şatlı**

## KARAR

**ARTI** Uçuş fizikleri fena sayılmaz, drone kullanımı fena fikir değil

**EKSİ** Grafikler kötü, multiplayer tarafı bomboş, hikaye klişe, simülasyon modu laf olsun diye

40





**Yapım** Morteshka **Dağıtım** HypeTrain Digital **Tür** Macera, Kart Oyunu **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** morteshka.ru

# Black Book



Bu sefer konumuz Slav mitolojisi

Bir aydır beklediğim bir oyun var; Pathfinder: Wrath of Righteous. Cureshot'ın beynini bikbikledim; geldi mi, halen gelmedi mi, hiç mi gelmedi diye. Böyle yapmak şart keza bazen beyefendi e-postasına bakmayı unutuyor. Neyse, stüdyo PR'ı tatil mi ne çökmüş, velhasıl bir aydır Pathfinder'ı bekliyorum, şu tarih itibarıyle hiçbir şey gelmedi. Teşekkürler Meta Publishing.

Bu yüzden bu ay ilgimi çeken fazla oyun olmadı. Arada Cureshot, Gas Station Simulator itelemeye çalıştı. Şimdi bana yazdıracak vakti olmadığı için gönül rahatlığıyla itiraf edebilirim, aslında oyun güzele benziyor. Ama Youtube videolarında gördüğüm kadarıyla fazla detaylıydı ve şu an çalıştığım için

ona ayıracak vaktim yoktu. Sori Cureshot. Neyse o yüzden daha önceden gözüme kestirdiğim Black Book'u oynadım ve gayet ilginç bir oyunla karşılaştım. Black Book piyasada bolca bulabileceğiniz Slay the Spire gibi birçok kart oyununu kendi içinde RPG tarzı öğelerle donatarak oyuncunun karşısına güzel bir hikâyeye çıkan, iyi bir Indie oyun. Öykümüz Bailichka denen bir yerde geçiyor. Rusya'da gerçekten böyle bir yer var mı bilmiyorum. Neyse, kahramanımız Vasilisa eşine çok aşık genç bir kız. Ama bir nedenden ötürü bizim oğlan intihar ediyor ve kendi canına kıydığı için biletin doğrudan cehenneme kesiyor. Vasilisa bu yüzden içine hiç girmek istemediği ama amcasının bu sanatların ustası olduğucadılığa adım atmaya karar veriyor. Çünkü cehenneme girip yedi büyük şeytanı yenerek yedi mührü toplarsa aşkını kurtarabilecek. Hikaye sıradan gözüküyor olabilir ama her milletin folklorunda aşkını kurtarmak için kendini büyük tehlikelere atan aşıklar olduğu için bence güzel. Oyunun ilginç kısmı oynamaya başlayıp ilk diyaloglar aktiktan sonra yaratıklara verilen isimleri görünce gözüme çarptı. Hepsi ilk defa duydum, Slav kökenli, hem okuması zor hem de okuduğunu aklında tutması güç isimlerdi. Sonradan öğrendim ki oyun doğrudan Slav Mitosu üzerine kurulmuş. O yüzden farklı mitolojileri seven bir tişseniz Black Book size ilginç bir deneyim yaşatacak.

Black Book farklı bölümlerden oluşuyor. Günün bir saatinde köyden gelen ve doğaüstü olaylardan şikayet eden köylülerini dinleyip sorunlarını çözmeye çalışırsınız. Oyun burada sizin karşılaşığınız şeylerin ansiklopedi kısmından gerçekten okuyup

okumadığınızı sinyör. Çünkü bazı olaylar basit bir hırsızlıkken bazıları gerçekten şeytanların musallat olduğu bir vakaya dönüştürüyor. Doğru cevapları verirseniz, daha çok tecrübe puanı kazanırsınız. İkinci kısimsa o vakayı çözmek için çırkıınız yolculuk. Bu esnada bazı yollardan geçip dünyayı keşfedoruyhatta belli zamanlarda karakterinizi dışarıdan yönetip, bulunduğu noktayı inceleyip, değerli otları toplayabiliyorsunuz. Geldiğiniz yerlerde karşılaşığınız şeylerde oyun size seçenekler sunuyor. Seçimleriniz sizi ödüle, hiçbir şeye ya da kartlarınızı kullanarak savaşacağınız bir çatışmaya götürebiliyor.

Kart kısmı çok detaylı sadece deste yaratma değil Vasilisa'nın kazandığı tecrübe puanlarıyla yeteneklerini artırma kısmı da çok hoş olmuş. Eğer şeytanları kontrol eden bir cadı olmak istiyorsanız onlara bir şey vermeli ve kontrolünüzdeki mini şeytanları köy halkını rahatsız etmesi için görevlendirmelisiniz gibi ahlaki açıdan sizi Arafa'ta bırakacak ilginç detaylar da mevcut.

Ben Black Book'u çok sevdim çünkü basit bir kart oyunu olmaktan öte farklı oyun stillerini minimum düzeyde birleştirmeye çalışarak oyuncuya içine girebileceği bir atmosfer yaratmayı denemiş. Slav Mitosu nedir merak ediyorsanız denemenizi öneririm. ♦ Nurettin Tan

## KARAR

**ARTI** Hiç görmedigimiz duymadığımız Slav kültürünü kart oyunu ve RPG öğeleriyle birleştirmiş.

**EKSI** Rusça şeytan isimlerini akılda tutmak çok zor.





**Yapım** WayForward **Dağıtım** Ziggurat **Tür** Platform **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** ziggurat.games/game/bloodrayne-betrayal

# BloodRayne Betrayal: Fresh Bites

Vampirlik iki boyutluyken de güzeldir

2011 yılında piyasaya çıkan BloodRayne: Betrayal'ı oynayan oyuncular, oyuna dair pek bir şey hatırlamayabilirler. Tabiri caizse dişe dokunur bir oyun değildi. Fakat oyundan zevk alındıklarını ve Hack&Slash türünün getirdiklerini dibine kadar yaşadıklarını unutmamışlardır. Yapımı ekip de unutmamış olacak ki oyunun remastered halini yaptılar. BloodRayne serisi zamanının en güzel serilerinden biriydi. Film olarak bekleneni veremese de hem çizgi roman hem de oyun olarak takipçilerini epey mutlu etmişti. Bakalım 9 Eylül 2021 tarihinde çıkış yapmış Fresh Bites nasıl olmuş, bekleneni vermiş mi?

Hikâyemiz bizi müthiş bir vampir olan Rayne'in hayatına götürüyor. Vampirden çok anime kızına benzeyen Rayne'i, Brimstone derneği bir görev için çağrıyor. Biz de bir grup askerle birlikte babamızın yer altı kaleşine girmeye çalışıyoruz ve onu durdurmayı çalışıyoruz. Dediğim gibi, hatırlamıysanız çok normal. Özgün bir tarafı da yok zaten. Pek tabii, oyunun en dikkat çekici tarafı yenilenmiş ve modernize edilmiş grafikleri.

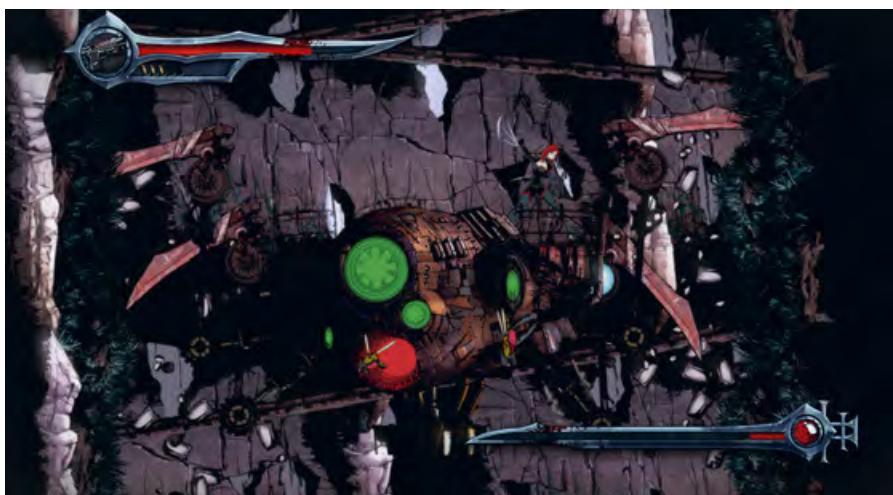
Ek olarak kanlı içeriğinden bir gram bile kaybetmemiş. Atmosfer de çok iyi olunca, ortaya güzel bir iş çıkmış. Bazı bölümlerde gideceğim yeri fark edemedim. 2D platform oyunusunuz, bu bir eksikslik. Bölüm tasarımları güzel ve etkileyici fakat farklı bir şey yok. Yani, gördüğünüz her şey aynı olduğu için, bir farklılık olmadığı için, gideceğim yeri veya üstüne zıplayacağım platformu görmekte zorlandım. Çünkü onu diğer dekorasyonlardan ayıran bir özelliği yok. Kamufle olmuş da bizim bulmamızı bekliyormuş gibi. Oynanış kısmı ise oyunun en iddialı tarafı. Farklı düşman tiplerini istediğimiz estetikte kesmek çok eğlendiriyor. Testerelerin arasına onları atarak kan banyosunu izleyebilir ve yolumuzu açabiliyoruz. Kan emebildiğimiz için boss dövüşleri hariç bir sıkıntı yaşamadım. Düşmanları sağlığımızı yeniden doldurmak için kullanırken, dokunulmaz oluyoruz. Oyunun en beğendiğim özelliği bu desem abartmış olmam. Dengesini bozup bir kere ısrardığımız bir düşman ise, istediğimiz bir anda bizim komutumuzla birlikte patlayabiliyor ve çevresine zarar veriyor. Yine yolumuzu açmak

ve kirilabilir duvarları yıkmak için gerekli. Bir diğer iddialı tarafı ise seslendirmelerin gelmiş olması. Böyle bir oyunda ne kadar puan kazandırır emin değilim ama evet, seslendirmeler gayet iyi. Oyun içerisinde kayıt mantığı ile oluşturulmuş olan fişiyelere geldiğimiz zaman canımız doluyor ve öldüğümüz zaman oradan başlıyoruz. Birkaç bölge dışında lokasyonları iyi ayarlanmış. Önce saç baş yolduracak yerlerden başlıyoruz. Birkaç bölümde ise FlappyBird misali bir kuş kontrol ediyoruz. Oyun içerisinde garip bir mekanik var. Hayli yükseğe zıplamak için yön değiştirmeden koşmamız gerekiyor. Zıplamak istediğimiz yere geldiğimizde ise ters yöne koşmanız gerekiyor ve ardından zıplayabiliyoruz. Zıplamadan önceki esnada, birazcık yerde kayıyoruz. Niye böyle bir şey var? Savaşmak için koşturduğumda, bu mekanik yüzünden yeterince atık olmamıza, refleks göstermemize ve istediğimiz şekilde hareket etmemize engel oluyor bu durum. Yine zamanlı platformlarda da acı çekmemi sağladı. Eskiden de can sıkiyordu. Toplam 2-3 saat gibi bir sürede bitirebilen BloodRayne Betrayal: FreshBites, Steam'de 32 TL gibi bir fiyatla satın alınabiliyor. Kısa bir macera olsa da eğlendirdiğini söylemeliyim. Eski sürümünü oynadıysanız tekrar bakmamız için bir yenilik vaat etmiyor. İlk defa oynayaçksanız bu sürümü seçin kesinlikle. Fakat bu kısa macera için indirim dönemini beklemek daha iyi olacaktır. ♦ **Talha Şahin**

## KARAR

**ARTI** Atmosfer, oynamıştaki esneklik, grafikler beklenildiği kadar güzel.

**EKSİ** Eski sürümü oynayanların bunu oynaması için bir sebep yok, zıplama mekanığı kontrol hissinden uzak.





**Yapım** Unicube **Dağıtım** Team17 **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC Web [www.team17.com/games/sheltered-2](http://www.team17.com/games/sheltered-2)

## Sheltered 2 ◆

Bunker Stew izleyicileri, gün sizin gününüz!

**S**heltered'in ilk oyununu hatırlayanlarınız, belki de hala oynayanlarınız vardır. Bir türlü aksilikle karşılaşabildiğiniz, planlanmanın yanında şans faktörünü de ekleyen eli yüzü düzgün bir hayatı kalma oyunuydu hani. Sheltered 2 de hatırladığımız ne varsa ileriye götürmeye kendisine amaç edinmiş bir oyun. Bu yapımda This War Of Mine havaları eskisine göre çok daha yoğun. Böyle püfür püfür estiriyor. Bu kötü bir şey mi? Bence değil. Özellikle kaynak yönetimi tarzını benimsemiş ve bu gibi oyunların aşığıysanız denemeniz gereken bir oyun. Peki neden?

Herkesin de tahmin ettiği gibi medeniyetin tamamıyla yok olduğu bir dünyada kışımızsız. Yani ne kendinize güzel bir mobilya takımı alabileyorsunuz ne de konserve çorbalar. Kısacısı her şey yeterince sıkıntılı ve bir o kadar da sinir bozucu bir hale gelmiş. Biz ise bu durumu tersine çevirmeye çalışıyoruz. Olduğu kadarıyla... Peki bunu nasıl yapıyoruz? Mesela oyunda toplantınız gereken kaynaklar var. Örneğin odun. Bazı yerlere baskınlar yapıp sandıklardan elde edebiliyorsunuz. Evet, bu sandıkları alıp evdeki

çalışma masanızda geri dönüştürüyorsunuz. Yemek yapıp kendinizi tok tutmanız gerekiyor. Ölenlerin ardından uzun süreler ağlıyor ve psikolojiniz bozulduğunda açıp kitap falan okuyorsunuz. Kısacısı kıyamet sonrası sıradan işler diyelim. Ancak gerçekten bunları hakkıyla yapmak ve devamını getirebilmek çok ZOR! Oyuna ilk başladığınızda üç kişisiniz. Birisi lider, diğer ikisi ise normal, dümdüz çinko karbon bireyler. Yetenekleri ve görünüşlerini siz ayarlayabiliyorsunuz. Bulunduğunuz harita tamamen rastgele bir şekilde oluşturuluyor. Siz de bu haritada bir terkedilmiş bir sığınak buluyorsunuz. Zaten sığınaklar hiç şaşmaz. Zamanınızın çoğu bu sığınakta geçiyor. Bulunduğunuz grubun ihtiyaçlarını iyi saptamak, moral vermek, yemek yapmak, gerekli yerleri onarmak ve onlara iyi birer teçhizat sağlamak size kılıyor. Peki neden teçhizat? Çünkü aynı Fallou'ta olduğu gibi evinizi kötü adamlar basabiliyor. Bu kargaşadan canlı çıkmak da doğal olarak sizi zorluyor. Ancak oyuncunuz sizi en zorladığı nokta, sığınakta her şeyin çabucak kırılabilir olması desem inanır mısınız? İnanın. Bu oyunda illa

savaşmak zorunda değilsiniz. Şöyledir bir seçenek de var; sizi basıp yiyeceğinizi çalmak ya da ekipmanlarınızı almak isteyenler oluyor. (Kana susamış bazı kötüler dışında, onlar bodoslama saldırmaya geliyor sapık gibi.) Onların hırsız gibi gece eve girip istediğini alıp gitmesini bekleyebilirsiniz. Bu da bir seçenekdir kısacası... But at what cost?

Örneğin ben oyunda birkaç karakteri keşfetmeye gönderdiğimde bazı kötü adamlarla kıştılar ve tahtalıköyü boylamaktan son anda kurtuldum. O sırada onları sığınağa geri yolladım ancak kanamalarıvardı, bu yüzden saniyede 3-4 can kaybetmeye başladılar. O sırada onlara bandaj yapmak istedim ama elimde gerekli materyaller yoktu. Bu arada sığınagma oksijenin azaldığını göremedim. Bir baktım herkesin canı gidiyor. Dediğim n'oluyor? Problemi fark ettiğimde iki arkadaşım öldü. Sonra hemen tamir ettim oksijen kaçagini. Sığınakta yemek de yok. Ben de bu cesetlerden barbekü yapmak zorunda kaldım. Zorundaydım. Yedim. Sonra baktım ki yediğinden sonra karakterlerin psikolojisi iyice gitti ve kafayı yiyecek noktaya geldiler. Ağladılar zırladılar, kustular... Kısacısı oyun o kadar güzel ki anlatamam. İnce detaylar ve olayların gelişimi harika.

Bence bu oyuna bir şans verilmeli. Ben oynarken çok eğlendim. Kahvenizi alın oturun başına. Bi deneyin. Aman sığınaktaki arkadaşlarınızı yemeyin benden söylemesi.

◆ **Şeymanur Özgür**

### KARAR

**ARTI** Kaynak yönetimi ve oyun mekanikleri gayet başarılı. Başından kalkmak zor. Sanat yönetimi çok güzel. Sistem gereksinimi düşük.

**EKSİ** Oyunun özgün olduğunu söylemek güç. İşler çabucak kontrolden çıkabiliyor.





**Yapım** Adam Hrubý, Jan Šídlo **Dağıtım** Buffa Software **Tür** Platform **Platform PC Web** [www.artformer.net](http://www.artformer.net)

## ArtFormer: Ancient Stories

Tarihin tozlu raflarından dört sayfa!

Merhabalar pek sevgili LEVEL Dergisi okurları, bu sefer de yine pek fazla normal olmayan bir oyun ile karşınızdayım. Bu ayki oyunumuz dört farklı tarihi dönemi bizlere çeşitli sanat ve oyun tarzları ile aktarmayı hedefleyen ve bu yazımı okuduğunuz sırıldarda bir kaza olmazsa erken erişimden çıkacak olan ArtFormer: Ancient Stories. Yapmaya çalıştığı şey ve fragmanlarında bizlere sunduğu içerik gerçekten takdir edilese iken, iş oyunun kendisini değerlendirmeye gelince aynı pozitiflikte kalmıyorum. 2019 Kasım'dan beri erken erişimde bulunan oyunumuzun incelemesi "Hatalar" ve "Oynamanıstaki Hantallık" olmak üzere iki başlığa

ayrılacak. Dediğim gibi kağıt üzerinde ArtFormer: Ancient Stories ile ilgili her şey güzel ve ilgi çekiciyken oyun içerisindeki hatalar baştan sona keyif alma imkanınızı resmen sıfıra indiriyor. Gerçekten kısa sürelük oynanışın ardından en az dört tane oyun kiran hataya rastladım ve chapterlara baştan başlamak zorunda kaldım. Hatta bir chapterda karşılaşduğum hata yüzünden bir daha o bölüme devam etmem mümkün olmadı.

Pek de küçük olmayan bu sorunu kenara bırakalım dersek de bu sefer bizi ikinci başlık karışıyor. Ne yazık ki oyunun mekanikleri alabildiğine hantal ve komutlarınızı algılarken

büyük bir yavaşlık söz konusu. Hem platform hem de dövüş öğelerinde bu sorun aşırı keyif kaçırıyor. Bir de bu hantallıklla aynı yeri ikinciye geçmeye çalışırken karşınıza oyun kiran bir hata çıktı mı, değimeyein keyfime... Tüm bunları göz önünde bulundurduğumuzda da ArtFormer: Ancient Stories'in başarmak istedikleri ve denemiş oldukları cesur mekanikler benim için bir şey ifade etmekten uzaklaşıyor. Güzel tema ve çeşitli fikirler ancak böylesi kötü bir optimizasyon ve mühendislikle harcanabilirdi. ♦ Ertuğrul Burak Emanet

40

**Yapım** Deconstructeam **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Macera **Platform** PC Web [essaysonempathy.com](http://essaysonempathy.com)

## Essays on Empathy ♦

Nadide ve sadece meraklılarına özel

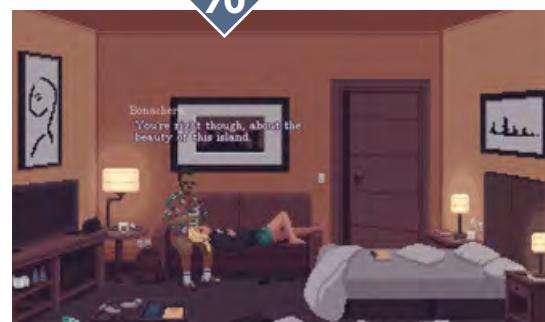
Deconstructeam, önce Gods Will Be Watching sonra da The Red Strings Club ile kendisini tanıtmış ve kanıtlamış bir oyun stüdyosuydu. Şimdi ise karşımıza aslında tek bir oyun değil de anlatı üstüne yoğunlaşmış birçok oyun içeren bir yapım ile geldiler. Bu yapının içindeki her oyun, kendi içinde çok farklı bir konsept, sanat tasarımları ve derinliği

sahip. Kisacası Essays on Empathy, insanlara farklı bakış açıları ile sunulmuş parçalardan oluşuyor ve sırı bu özelliğe bile yeterince ilgi çekici. Essays on Empathy içinde tam olarak 10 adet farklı oyun ve tasarım bulunuyor. Şunu da söylemek gereklidir ki bu ekibin yaptığı oyunları oynamadıysanız bu oyun sizin için pek iç açıcı olmayıpabilir. Çünkü genel itibarıyla oyunun anlatısı, olaylara yaklaşımı tamamıyla firmaya özgü bir anlatım içeriyor. Bu da herkes için oyun olmadığıının göstergesi aslında. Oyunun içindeki detaylara girmek istemememin nedeni de bu diğer taraftan. Bu oyun, yaratıcılıkla dolu bir cümbüş. Örneğin bir çiçek yapıyorsunuz, onu yaparken seçtiğiniz her farklı işleyiş size bir geri dönüş şeklinde veriliyor oyunda. Garip, ancak gerçekten çok farklı bir yapı oluşturmuştur. Bu yapım oldukça yaratıcı ve farklı bir yapım. İçinde bulunan oyunların her biri eğlenceli diyemem fakat çok ilgi çekici duruyor. Görsel

etkileşimi de önde plana alıp harika bir derleme ortaya çıkartmışlar ancak hitap ettiği kesim, kendi fanları diyebilirim. Sesler, görüntüler, sanat yapısı gerçekten çok ilgi çekici ancak bu yapıp fazla kişisel. Herkese uygun değil. Daha önceki oyunlarını oynamış ve bu stüdyonun derinliğini bilen biriyseniz, kesinlikle oynayın.

♦ Seymanur Özgür

70





**Yapım** Endeavor One **Dağıtım** Endeavor One **Tür** VR, Macera **Platform** PSVR **Web** www.endeavorone.com/arashi

## Arashi: Castles of Sin ◆

Ninja da olsan, bir süre sonra başın döner

PSV denince akla insanların aklına daha basit platform oyunları geliyor zira ayrıntılı mekanikler ve çevre tasarımları, bir süre sonra baş döndürmeye başlıyor. Oyunumuz Arashi de detaylı içeriği ile ikinci kategoriye girenlerden. Oynadıktan bir müddet sonra yorulmaya başlasanız da sundukları ile fena olmayan bir potansiyel vaat ediyor.

Oyunda soylu Arashi ailesinin hayatı kalan son ferdi Kenshiro'yu canlandırıyoruz. Olaylar feodal Japonya'da geçmekte ve Iga'nın Altı Şeytanı adındaki haydutlar gitmekleri her yeri kan gölüne çevirerek ülkeyi adeta ele geçirmişlerdir. Bizim de görevimiz doğal olarak onları

durdurmak. Kuzenimiz Ayane ve VR'in gördüğü en sadık dost olan Haru ile beraber bu karanlık yolculukta kötülüğe karşı yola çıkıyoruz. Arashi: Castles of Sin, belki adından da anlaşılacağı üzere ele geçirilmiş kalelerde geçiyor. En dikkatimi çeken özelliği ile açık dünya temali olması. Yani bölüm başladığınızda haritada serbestsiniz ve hedefe gitme – öldürme yolları tamamen size kalmış. İster doğrudan ön kapıdan gidin isterkeniz gizli yollardan. Uzun çimenlerde saklanabilir, çatılarda gezinebilir yahut Haru'nun dikkat dağıtması ile aradan sıvışabilirsiniz. Keza silah çeşitliliği de tatmin edici. En basitler olan katanamız, yüksek yerlere tırmanabilme-

miz için ipimiz ve düşmana uzaktan fırlatılan bıçakları kullanmak zevkli. Düşman askerlerle teke tek dövüşmek de oldukça eğlenceli. Eksisi, ilk paragrafimda dediğim gibi VR olduğundan bünyeyi çabuk yorması ve ilerleyen bölümlerin giderek birbirinin tekrarına dönüşmesi. Dövüşmek, tırmanmak, saklanmak eğlenceli ama bir yere kadar. Üstelik kafanızda VR seti ile odanın ortasında, elinizde kılıç ne kadar oyun oynayabilirsiniz ki? Dirlene dirlene Japonya'yı kötülüklerden kurtarmaya devam.

◆ Rafet Kaan Moral

82

**Yapım** Solar Powered Games **Dağıtım** Assemble Entertainment **Tür** Hayatta kalma **Platform** PC, Mac **Web** highrisers.de

## Highrisers

Gökdeleneden kurtuluş masalı

İlk bakışta görüntüsüyle aklınızı karıştıran Highrisers, bir stratejik hayatı kalma oyunu. Oyunun tatlı ve arcade tarzı yapılmış grafiklerine aşık oldum diyebilirim ancak şunu söyleyeceğim, bu oyunu oynadığınızda hissedeceğiniz ilk şey, gerçek anlamda tamamlanmış bir oyun olduğu olacak...

Öztle üstünden geçelim oyunun, 4 kişilik bir ha-

yatta kalan takımınız var. Hedefiniz bu 4 kişiyi en güvenli şekilde bulunduğunuz gökdelenen çıkartmak, bunu yapmanız için de gökdelenin üstünde bulunan helikopteri tamir etmek. Bu oyunun en özel yanı oyundaki neredeyse her şeyi kırabiliyor olusunuz. Kırdığınız şeylerden çıkan eşyalarla silah, ekipman ya da helikopteri tamir etmek için parçalar yapabiliyorsunuz.

Ayrıca olay sadece bu değil, hayatı kalmaya çalışmanın en önemli temeli takımını doyurmak. Bunu yaparken zombişi mutasyona uğramış yaratıklara yakalanmamanız gerekiyor. Bu yaratıklar sadece geceleri çıkıyor ortaya. Tabii siz kendinizi geliştirdikçe, bir anda sabahları ve gün içinde de çıkmaya başlıyorlar. Oyunda birkaç tane farklı silah var. Bu silahları tüm takımınıza dağıtmamanız gerekiyor ki onlar korumasız kalıp ölmesinler. Tabii ki bunun yanında barikat tarzı şeyler yapıp arkasından da korunabiliyorsunuz.

Helikopteri tamir etme aşamasındayken karakterleriniz seviye atlayıp yeni yetenekler ve beceriler öğreniyorlar. Her karakterin kendine özgü bir yetenek ağaçları bulunmaktadır. Örneğin, karakterinizin çantasını genişletip daha fazla eşya taşımmanızı sağlayan yetenekler var, ya da yeni eşyalar öğrenip onları üretebileceğiniz yetenek ağaçları... Var da var...

Highrisers tatlı ve tecrübe edilmesi gereken bir oyun ancak gelişmesi gereken çok fazla yön var ve sanki erken erişimdeymiş gibi hissettiyor.

◆ Şeymanur Özgür

68

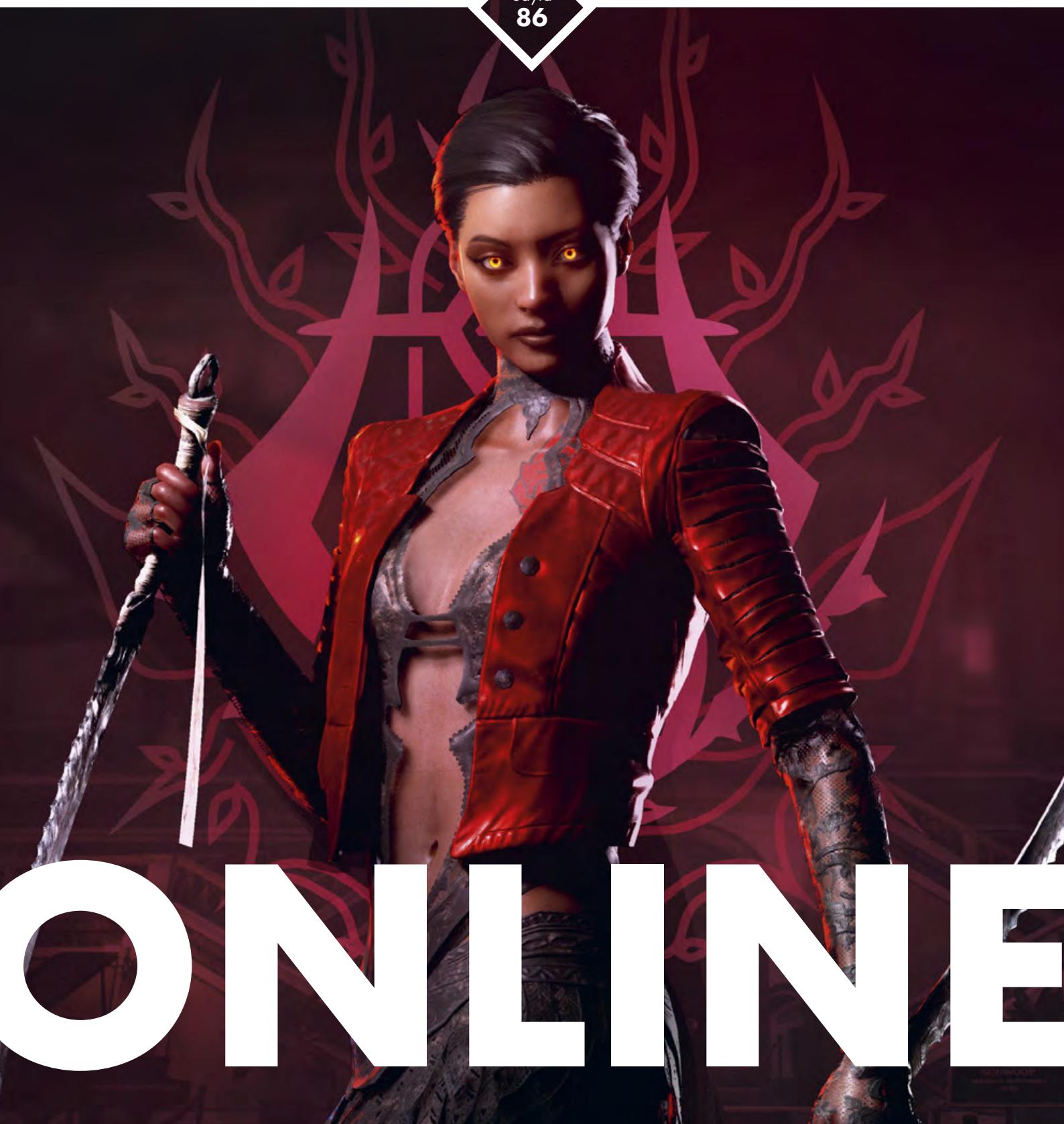


# VAMPIRE: THE MASQUERADE

## BLOODHUNT

Battle Royale'de hiç görmeyeceğimizi düşündüğümüz bir alemden, ilgi çekici bir deneme.

Sayfa  
**86**





## WAR THUNDER

# Direct Hit içeriği yayınlandı!

War Thunder, çok sıkı oynamasam da dönem dönem çeşitli güncellemler ile tuzağına düştüğüm bir yapım. Yeni gelen Direct Hit güncellemesi ile beraber beni de tekrar yakalamayı başardı. Gelin bakalım güncelleme neler içeriyor.

Direct Hit ciddi manada geniş (15GB) bir güncelleme. İçerik bakımından oldukça zengin olmasının yanında teknik geliştirmelerin de yer olması dikkat çekiyor. Bir kere oyun her yama ile gelen yeniliklerin ardından grafiksel anlamda geliştirilmiş bir durumda ve hiç olmadığı kadar iyi görünüyor.

Toplamda 17 güncellenmiş ve yeni hava aracını oyuna ekleyen güncellemede dikkat çekici iki uçak var. Bunlardan biri yakın ve orta menzilli roketlerinin yanında kara birliklerini tehdit eden 30 milimetrelük toplar ve 70 milimetrelük roketler barındıran Saab JA-37. Bu İsveç uçağının yanına bir de Sovyet uçağı ekleniyor ki bu aracı kullanmak için sabırsızlanıyorum. Sovyet yapımı MiG-27M'in en büyük özelliği havadan karaya güdümlü füzeler sahip olması ve orta sınıf tankları bile tereyağı gibi delip geçen yüksek kalibreli topu. Bu güdümlü füzeleri

kullanmak çok kolay sayılmaz ancak kayda değer mesafelerden isabet bulup kendinizi savunmanız mümkün. Tabii ki güncelleme bu araçlarla sınırlı değil. Birçok yeni hava aracının yanında Amerikan USS Pittsburgh ve Japon IJN Yubari gibi savaş gemileri ya da Sprut-SD gibi kara zırhlıları da dikkat çekiyor. Ayrıca oyuna Breslau ve Spaceport gibi savaş alanları da eklenmiş durumda. War Thunder yeniliğe ve güncellemeye doymazken biz de oynamalara doyamıyoruz efendim.

♦ Enes Özdemir

## BLADE & SOUL

# Yeni sınıf, yenilenmiş grafiklerle geliyor!

Blade & Soul oyuncular tarafından ilgi görmeye devam ettiğe, kendini geliştirmeye de devam ediyor. 2016 yılında batı sunucusuna açılan ve neredeyse altı yıldır sevilecek oynanan yapım, görsel bir yenile-

meyle bir kez daha kendini güncelledi. Unreal Engine 3 ile geliştirilen Blade & Soul, geçtiğimiz ay yapılan kapsamlı güncelleme ile Unreal Engine 4'e geçiş yaptı. Unreal Engine 4 kalitesi elbette oyuncular arasında

sevinçle karşılandı ama iyi haberler sadece bununla sınırlı değil.

Yapılan güncelleme ile beraber oyuna yepyeni bir sınıfın eklediğini duyurmak istiyorum. Yeni sınıf Dual Blade, adından da anlayabileceğiniz gibi çift kılıç taşıyor ve yakın dövüş odaklı bir oynanış sunuyor. Sınıfı seçebilmeniz için ise Jin veya Yunırklarından birini seçmeniz gerekiyor. Dual Blade ile Way of the Shifting Blades ve Way of the Lotus uzmanlıklarından birini seçiyoruz. Her iki uzmanlık da birbirinden farklı oynanış stillerine sahip. Saldırı tipleri de önemli bir çeşitlilik içeriyor. Tüm bunların yanında eldiven ve kemer olmak üzere yeni aksesuarlar oyuna eklendi. Forest of Echoe adında yeni bir dört kişilik zindan da oyundaki yerini aldı. Yapıcı ekip bundan sonra gelecek zindanların da 4 kişilik olacağını belirtiyor. Açıkçası şu sıralar Blade & Soul'a şans vermek isterseniz doğru bir zaman olabilir.

♦ Enes Özdemir





**Yapım** 1047 Games **Dağıtım** 1047 Games **Tür** MMOFPS **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** www.splitgate.com

## SPLITGATE

# Bana biraz Portal, biraz Quake, yanına da azıçık Halo lütfen!

Eskiden neredeyse her hafta yeni bir free to play MMOFPS gördük. Elle tutulur MMOFPS'lerin azlığı şu günlerde ise eski alışkinlıklarımızı yeniden canlandıran Splitgate ile karşılaştım. Ücretsiz olarak oynayabileceğiniz oyuna Steam'in yanı sıra eski ve yeni nesil konsollardan da erişebilirsiniz. Hızlı bir oynanış sahip olan Splitgate, aslında 2019'dan bu yana PC platformu için erken erişimde. Geçtiğimiz Ağustos ayında erken erişimi sonlandıran ve tam sürümeye geçen yapımı detaylıca göz attım.

Zamanınızı genel çeşitli olarak FPS oyunları ile harcıyor bu türün içindeki çeşitli oynanış stillerini biliyorsanız, Splitgate size hiç de yabancı gelmeyecek bir yapım. Halo tarzı karakter tasarımları ve hızlı oynanış yapısı, daha önce oynadığınız pek çok oyunda karşılaşığınız mekanikler aslında. Zaten yapımı ekip aslında Splitgate'in birkaç önemli oyundan mekaniklerinden meydana geldiğini inkar etmiyor ve oyundan Steam sayfasında, IGN'in Portal'lı Halo benzetmesine de yer verilmiş.

Splitgate bilim kurgu temasında tasarım olarak Halo evrenine oldukça benziyor. Silahlar ve karakter tasarımları Halo silahlarına ve Spartan birliklerine benzerliği ile dikkat çekiyor. Bilim kurgu teması sadece Halo ile sınırlı değil. Karakterler bir yandan savaşırken diğer yandan aynı Portal'da olduğu gibi belirli düz zeminlerde portallar açabiliyor. Portal açma sistemi, Portal'daki sistemin birebir aynısı. Bir portaldan geçmeniz için iki farklı kapı açmanız gerekiyor ve birinden geçmeniz halinde diğerinden çıkıyorsunuz. Portal oynarken ateş gücünüzün olmadığı düşünülünce, elinizde silahlarla bu portalları nasıl kullanabileceğinizi, varın siz düşünün.

Oyunun sahip olduğu hızı oyun yapısı ise Halo'nun yanında bana daha çok Quake III Arena hissiyatı verdi diyebilirim. Sürekli bir koşma ve ziplama hali içerisinde, yerinizde duramaiyorsunuz. Tabii bir de sırtınızdaki jetpack uzak mesafelere zıplamanıza izin verince ortalık curcunaya dönebiliyor. Portal sisteminin bu hızlı oynanış uygun olup olmadığı kafamı kurcalayan konulardan biri oldu. Bir yandan üçana kaçana ateş ederken bir yandan da stratejik noktalara portal açmak biraz zor. Mesela akla gelen ilk taktik, düşmanın arkasına açılan bir portal ile onun arkasına geçmektir ancak oyun o kadar hızlı akıyor ki siz portalları açana kadar düşman çoktan orayı terk etmiş ya da ölmüş oluyor. Aslında portal sistemi daha taktiksel bir oyun için çok daha eğlenceli olabilirdi.

Oyun modlarında da orijinal bir oynanış yapısıyla karşılaşmıyoruz. Tüm modlar daha önce karşılaşığınız türden yapımlar. 1-2 farklı oyun modu da öyle devrimsel yenilikler

taşımıyor. Yine de pek çok oyun modunun olması son derece güzel. Son zamanlarda 2-3 oyuncu modu ile piyasaya çıkan yapımların yanında Splitgate bu konuda bir hayli zengin kalıyor.

Bütün oyun modlarını burada anlatmak için ne yazık ki yeterli yerimiz yok. Headshot aldığımda çift puan sayan Team Swat'tan tutun da oyundaki bir topu olabildiğince takımınızda tutmaya çalışığınız Oddball'a kadar birçok oyun modu bulunuyor. Tabii seviye 20'ye gelindiğinde işler ciddileşir ve dereceli oyunlarla rekabetçi maçlar oynayabiliyorsunuz.

Splitgate'in en büyük sorunu orijinallik diyebilirim. Oyun, Quake veya Halo'nun sanki modlanmış bir hali gibi. Yine de Splitgate eğlendiriyor mu? Evet, bence gayet eğlenceli. Siz de hızlı aksiyonun ve savaş mekaniklerinin olduğu oyunları taktikselliğe tercih ediyorsanız Splitgate'i sevebilirsiniz.

◆ Enes Özdemir





## Vampire: The Masquerade - Bloodhunt

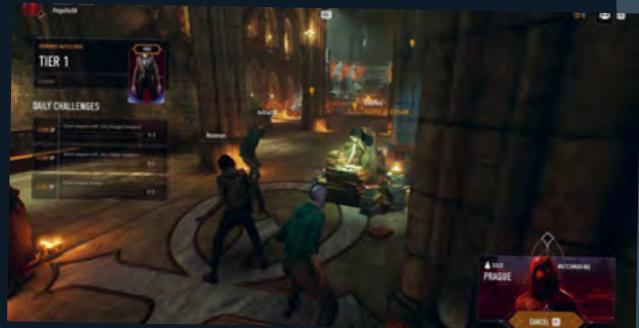
Son yılların en popüler oyun türü battle royale. Haksız da değil, fikir olarak harika. İlk olarak benim gibi Minecraft Hunger Games ile bu türde düşenlere selam olsun buradan. Hâl böyle olunca, bu türde bir oyun çıkar çıkmaz göz atmaya başladım. Vampire: The Masquerade – Bloodhunt da bunlardan birisi.

### Bırakın da 1. olalım

Battle royale türünü ve bu oyunlardaki amacımızı bilmeyenimiz yoktur. Ücretsiz yapımlar arasında yer alan Bloodhunt, bize ne veriyor da canımız battle royale çektiğinde bu oyunu oynayalım? Diğer oyulara göre en büyük farklılığı, vampirlük yapabiliyor oluşumuz. Haritada başıboş dolaşan insancıklar var. Tabii, bu saatte burada ne işi var bunların diyerek olaya el atıp onların kanını emebiliyoruz. Emediğimiz karakter bir özellik taşıyor ve bunu kendimize alabiliyoruz. Boynuna yapışmadan hemen önce görebildiğimiz bu özellikler; yeteneklerimizin daha çabuk

dolmasını sağlıyor da olabilir, canımızı artırıyor da olabilir. Taktiğiimize göre hangisini tercih edeceğimiz önemli. Tabii bunları kanını emmeden hemen önce görüyoruz. Eğer canımız azsa, vampirlük yaparak canımızı doldurabiliyoruz. Birçok battle royale oyununda havadan geçen bir araç ile savaş alanına giriyoruz. Bu oyunda ise harita üzerinde bir yer seçerek orada doğuyor-

ruz. Etraftaki arabalara da dikkat edin. Alarmları ötmeye başladığınız an gözler sizin olduğunuz bölgeye dönecektir.



### Her biri bir diğerinden daha tanıdık klanlar

Brujah klanı mensupları, Vampire evrenine göre acımasız savaşçılar olarak biliniyorlar. Çabuk sinirlenip oldukça hırslıdırlar. Embrace geleneğini (Ölümlü birini ısırp

vampire çevirme) reddetmeleriyle kötü bir ün sahibidirler. Klansız vampirlerin kaynağı gibiler.

Nosferatu, söylememi en çok sevdiğim kelime olabilir. Nosferatu. Harika değil mi ya? Lanetlenmişlerin de en lanetlisi. Korkutucu dış görünüşleri ile sadece kanalizasyonda yer bulmuşlar kendilerine. Diğer vampirler tarafından dışlanmışlar sürekli. Eğer insanlara göründürse Masquerade'yi ihlal etmiş olacaklar. Masquerade; insanları vampirlerin var olmadığını ikna etme kampanyası. Bu sebeple hackleme ve

gizlice bir yerlere girme konusunda doğusundan yetenekli oluyorlar. Diğer vampirler de bilgiye ihtiyaç duyduğundan, ne olursa olsun Nosferatu'nun yanına geliyorlar. Toreador klanı ise sanat ve sosyallikle birleşmiş adeta. Azıcık yukarıda yer alan Siren karakteri sivillere rahatça yaklaşabiliyor. Diğer klanlara göre insan topluluklarına en rahat ve kolay uyum sağlayırlar. Aynı zamanda bu sosyallık, onların zayıf yönleri de. İlgi delisiler. Manipülasyon konusunda da ustalar. İstediği şeyi kolayca bir başkasına yaptırabilirler.



## Peki karakterlerimiz kim? Yetenekleri neler?

Oyunda toplam üç adet klan var. Her bir klanın iki adet karakteri var. Bu klanlar; Nosferatu, Toreador ve Brujah.

Her klanın kendi yeteneği olduğu gibi her karakterin biri pasif biri aktif olmak üzere iki yeteneği var.

Yani toplam 40 yapar! Peki nedir bunlar? Yeniliyor mu, içiliyor mu?

### Brujah Klan Yeteneği

Bu yetenek havadayken bile size tekrar zıplama özelliği veriyor. Bu yetenek ile yeriniz kolayca değiştirebilir ve çeşitli avantajları daha hızlı bir şekilde elde edebiliriz.



**Brute:** Pasif Yetenek: Can barı azaldığında hasar almayacağınız güvenli bölgeye geçerseniz, canınız tekrar yarıya kadar dolabiliyor.  
Archetype yeteneği (E): Attığımız şok dalgası, rakibimiz ateş ediyorsa veya o şok dalgasına isabet ediyorsa, mermilerin başka yere gitmesini sağlıyor ve böylelikle hasar almıyor.



**Vandal:** Pasif Yetenek: Düşmanın yakınına girdiğimizde aldığımız hasarı azaltıyor. Yakın mesafe silah kullanmayı düşünenler için biçilmiş kaftan.  
Archetype yeteneği (E): Bu yetenek havadan aşağıya doğru kahraman inişi yaparken kullanılıyor. Yaptığımızda yere yaradana sıçınır vuruyor. Etkilenen düşmanlar kendini havada buluyor ve hasar alıyor.

### Toreador Klan Yeteneği

İstediğimiz bir yere doğru bir kopyamızı yolluyoruz. Bu kopya birazlık ilerliyor arından duruyor. Tekrar Q tuşuna basarsak, o kopyamızı ışınlıyoruz. Kaçmak için de, saldırısı için de, pozisyon değiştirmek için de harika bir yetenek



**Siren:** Pasif Yeteneği: Şehirdeki sivilere yaklaşırken bizden korkmuyorlar. Biz de onlara rahat rahat saldırınca yerimiz de ortaya çıkmıyor.  
Archetype Yeteneği (E): Flaş bombası gibi bir anda patlıyor ve düşmanlar kör oluyor. Flaş Vampir. Normalde ışığı görünen vampirin erimesi lazımlı ama, neyse. Blade adamdır!



**Muse:** Pasif Yeteneği: Yere düştüğümüzde tüm yeteneklerimiz sıfırlanıyor ve tekrar kullanabiliyoruz. İşinleranarak bir anda kaçabilen, düşmanlar bizi ararken yeniden dirilmeyi bekleyebiliriz.  
Archetype yeteneği (E): Takım arkadaşlarınızla oynadığımızda daha etkili olan bu yetenek, hem kendimizi hem de takım arkadaşlarımızın canını doldurmamıza yarıyor.

### Nosferatu Klan Yeteneği

Q'ya bastığımızda bir süreliğine görünmez oluyoruz. Biz bir duman ile bunu görüyoruz ama rakibimiz hiçbir şey göremiyor.



**Saboteur:** Pasif yeteneği : Eğilerek yürüdüğümüz zaman görünmez olmamıza imkan veriyor. Oyun sonuna kalabilirsek inanılmaz güçlü bir özellik.  
Archetype yeteneği (E): Herhangi bir yere yapışkan bir bomba atabiliyoruz. Yakınına bir rakip geldiğinde otomatik olarak patlıyor ve bir gaz bulutu salıyor etrafına. İçerisinde duran rakipler zamanla hasar alıyor.



**Prowler:** Pasif Yetenek: Canı az, yaralanmış düşmanlar arkasında bir kan izi bırakıyor. Düşmanımızı nereye giderse gitsin bulabiliyoruz.  
Archetype yeteneği (E) : İstediğimiz yere gönderdiğimiz yarasalar bir bölgeyi tariyor ve o bölgede biri varsa hemen bize belli ediyor. Bir yenisiğini atmazsa son attığımız yerde sonsuza kadar kılıyor.

## Peki potansiyeli var mı? Ne kadar ilgi gösteren bir yapım?

7 Eylül 2021 tarihinde çıkış yapmış olan Vampire: The Masquerade – Bloodhunt, henüz erken erişimde. Bir süre de böyle olacak gibi çünkü optimizasyon konusunda sıkıntıları var. İlk çıktığı zamana göre tabii ki daha az. Biraz daha zaman geçtiğinde, tamamen stabil bir oyunla karşılaşacağız. Yeni klanların ve karakterlerin de katılacağı kesin. Yaklaşık 20 günde 20 binden fazla oyuncu tarafından oynanmış durumda. Her geçen gün artacağına eminim.





# BUG GAME LAB

## OYUNLARI ANLAMAK



“Oyun” denildiği zaman işaret ettiği “sey” zaman içerisinde büyük değişikliklere uğradı ve öyle görünüyor ki ugramaya da devam edecek.

Bundan binlerce yıl önce oyunun işaret ettiği etkinlik ile Roma döneminde oyun denilen etkinliğin Gladyatör dövüşlerini de içermesi, saniyorum durumu net bir şekilde anlatacaktır. Pek tabii

oyunlar zaman içerisinde fiziksel aktiviteler kadar, masa Üstünde ya da yer yüzeyinde deneyim edilen yapımlar olarak da karşımıza çıkmıştır. Senet, Go, Royal Game of Ur gibi milattan öncesine dayanan yapımları, birçok farklı oyun takip etmiştir. Özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında kendisini gösteren masa Üstü kutu oyunları, yine savaş sonrasında giderek bir kural sistemine bağlanan Minyatür Savaş Oyunları ve 1974 yıldından itibaren

dünyayı adım adım etkisi altına alan Dungeons & Dragons isimli rol yapma oyunu, geçen zaman içerisinde “oyun” kelimesinin işaret ettiği etkinlikleri birçok arlamada geliştirmiştir, değiştirmiştir. Bugünün dünyasında oyun dediğimizde aklımıza ilk olarak dijital oyunlar geliyor. Oysaki insanlık tarihine baktığımızda, dijital oyunlar oyun dünyasının çok ama çok ufak bir kısmını kapsıyor. Hal böyle olunca da oyunu kavram olarak anlamak, özellikle bu konuda ihtisas



yapacak insanlar için daha da önem kazanıyor.

Oyun ya da dijital oyun fark etmez, sadece kodların bir araya geldiği ya da bir mekânığın muhteşem şekilde ortaya koyulduğu bir yapımdan çok daha fazlasıdır. Oyunla sadece deneyim olarak baktığımızda belki sadece ana mekanik bile size yeterli olacaktır ama oyuna kavram olarak baktığımız zaman karşımızda çok daha büyük bir dünya olduğunu görürüz. Bu bağlamda Johan Huizinga'nın yazdığı Homo Ludens isimli eser, oyun çalışmaları alanında bir başucu kitabı olarak kalmaya her daim devam edecektir zira oyunun insan doğasında olduğunu iddia eden ve bu iddiasının doğruluğunu birçok farklı oyun mecrasında kabul ettiğimiz Huizinga, özellikle de "Magic Circle" kavramı ile dikkatleri üzerine çekmiştir. Bu kavrama göre, oyun büyülü bir alan sunar. Bu alana girdiğimiz andan itibaren bilinen dünyanın kuralları yerine, bu büyülü dünyadaki kurallar esas alınır. Huizinga'nın bu güzide yaklaşımını bugün bile birçok farklı oyun deneyiminde yaşıyoruz. Farklı oyunlar, farklı kurallar ile farklı deneyimler sunmak için birbirileri ile yarışıyorlar. Nitekim gerçekten kadar farklı oyun oynuyoruz? Sadece Steam platformunda 10.000'den fazla oyun bulunmaktadır. Biz ise en fazla birkaç tane AAA oyun deneyim ediyor (Fiyatlar yüzünden çok da fazla oyun deneyim edemiyoruz.) ve yolumuzu devam ediyoruz. Peki, böylesine muazzam bir oyun dünyası ile karşı karşıyayken, binlerce, on binlerce farklı büyülü dünya-ya girme imkanımız varken, nasıl

olacak da sadece birkaç tanesi ile yetineceğiz?

İşte bu noktada deneyim esas olacaktır. Evet, belki ayda 10.000 tane oyunu deneyim etmemiz imkansız ama belli başlı oyunlara takılıp kalarak, oyunları anlamamanın pek mümkün olduğunu düşünmüyorum. Tıpkı teknoloji gibi, oyunları da çok hızlı şekilde değişimler. Bu sebepten hem sektörü takip etmek hem de farklı fikirleri deneyim etmek açısından bolca yeni oyun deneyim etmek, oyunları anlamaya konusunda büyük fark yaratacaktır. Düzenli olarak aynı birkaç oyunu oynamak sizin bu oylarda çok iyi yapabilir ama genel anlamda oyunları anlamamanızı sağlamayacaktır. Unutmamak gerekliliği oyunlar sadece dijital bir tüketimden çok daha fazlasını içermektedir. Bugün "Gamer"ı aslında kocaman bir kültürü tüketen kişileri tanımlamaya yarayan bir kavramdır. Gamer kavramına daha yakından baktığımızda, içerisinde masa üstü kutu oyunu, rol yapma oyunu, kart oyunu, dijital oyun, çizgi roman, fantastik edebiyat, bilim kurgu gibi birçok farklı alt kültürü tüketen bir kimliği olduğunu görüyoruz. Gamer'ı oluşturan bu birçok başlık sayesinde, bambaşka bir alt kültür kimliği ortaya çıkmaktadır. Onu oluşturan tüm başlıkların kendilerine ait bir kültürleri olmasından dolayı, Gamer bir anlamda akişkandır. Yani sabit değildir ve dışarıdan gelen etkilere açıkta. Bu etkiler o kadar farklı başlıklardan, o kadar farklı şekilde gelir ki her gün değişir ve gelişir.

İşte böylesine bir değişime açık olan oyun ve oyuncu dünyasını anlamak için, en az onun kadar akişkan

ve dışarıya açık olmak gerekmektedir. Bu bağlamda tekrardan altını çizmeye fayda var ki sadece belirli birkaç oyunu oynayarak oyunları anlamayı dirmek ne yazık ki imkansız gibi bir şey olacaktır. Bu bağlamda konu hakkında yazılan akademik kaynaklara göz atmanızı tavsiye edeceğim. Alaylı olun, okullu olun hiç fark etmez. Oyunların sadece kod yazmaktan ibaret olmadığını kavramanın ziyadesiyle önemli olduğunu düşünüyorum. Yaratıcılığın ve tasarımın bu kadar ön planda olduğu bir dünyada, bolca okumak ve araştırma yapmak gerekmektedir. Nasıl ki mimarlar insan için tasarım yapıyorrsa, oyun geliştiricileri olarak bizler de insanların için tasarım yapıyoruz. Aradaki tek fark, kullandığımız enstrümanlar... Bir yerde inşa malzemeleri, diğer tarafta oyun yapmak için gereken onlarca farklı araç! Unutmayın, bu iş yemek pişirmeye benzer. İyi bir sonuç almak için önce farklı yemeklerin tadına bakmamız gereklidir. Önce farklı yemekleri görünüp yemek gerekliliği kabında onları pişirmeyi öğrenelim. Öğrenelim ki yorumlayabilelim. Yorumlayabilelim ki yenisini üretebilelim. Bugün oyun dünyasında onlarca Reboot ve Remake oyun deneyim etmemizin sebebi, bir dönemin yaratıcılığının yavaş yavaş ortadan kalkması ile ziyadesiyle alakası vardır. İşte bu "isıtıp isıtıp" aynısını yeme döngüsünden kurtulmak için önce oyunları anlamak şart! Umuyorum gelen yeni nesil oyun dünyasının sadece bir kısmını değil de bütünü görmeye, alıp oynayamasa bile izleyerek deneyimlerini artttırır. Bu sayede ülkemizdeki oyun tasarımcıları, kısa sürede bir değil, birkaç adım birden atabilecektir.



# LEVEL

ABONE OLAN HERKESE\*  
**MUHTEŞEM ARAÇLAR** 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.

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ

# Monster

## Tulpar T5 V22.1

Monster'ın yeni oyun canavarını enine boyuna inceledik

Sayfa

93



# DONANIM

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

# Razer Viper Ultimate Cyberpunk 2077 Edition

Bu ne güzellik, bu ne performans böyle!

**H**er ay birbirinden farlı çevre donanımlarıyla karşınızda oluyoruz ama bu sefer karşımızda hem görüntüsü hem de özellikleriyle oldukça özel bir model duruyor. Satışı sadece Razerzone.com'a özel olan, uzun süre kovaladıkten sonra ülkeye giriş yapar yapmadan satın aldığım Razer Viper Ultimate Cyberpunk 2077 Edition.

Cyberpunk 2077 Edition, dört farklı renkte (siyah, beyaz ve pembe de var) üretilen Viper Ultimate'lerin en nadir ve en güzel, tabii bana göre. Evet, Cyberpunk 2077 gibi beklenileri karşılamakta çok zorlanan bir oyuna özel olarak piyasaya sürülmesi talihsiz oldu, haklısınız ancak fare o kadar güzel ki bunu zerre kadar dert etmeye gerek yok.

Razer Viper Ultimate küçük/orta ebatta diyebildiğimiz bir ürün. Elleri büyük kullanıcılar için tutuş fark etmeksızın sıkıntı yaratacaktır, satın alırken bunu göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Viper aslında iddialı tasarımını çok gösterebilen bir model değil ancak CP2077 Edition'da kullanılan renkler ortaya adeta dönüşmeyi bekleyen bir Bumblebee çıkartmış. Son derece iyi olan plastik kalitesi CP2077 renkleriyle birleşince bakmaya doyamayorsunuz. Bu noktada şu soru akıllara geliyor, kendi adıma bir limited edition fare alırken en korktuğum şeydir, bu renkler uzun kullanıma ne kadar dayanıklı? Bunun yanıtını ben de bilmiyorum ama bir şikayet de görmedim şimdije dek. Razer'a güvenmekten başka bir şey yapamıyorum, zamanla göreceğiz.

Viper Ultimate hem sağ hem de sol elini kullanan oyuncular için üretilmiş (ambidextrous) bir fare. Üzerinde Razer Synapse 3 üzerinden programlayabileceğiniz sekiz tuş var. Salladığınızda tıkır mı yok denenecek kadar az, tüm düğmeler yerine iyice oturmuş. Ana düğmelerin tıklama sesi için normal ölçülerde diyebilirim. Sessiz denemez, kulak da tırmalamıyor. Tekerlek ise kendinize doğru çevirirken tam bir sessizlik içinde, ileri doğru çevirdiğinizde daha kemikli ve biraz daha sesli. Tekerlek sağa tıklandığında scroll moduna geçiyor ama düğmelerin arasından o kadar az taşıyor ki yukarı doğru, bunu yapabilmek güç. Maalesef iki taraf taki fonksiyon tuşlarında biraz sünger hissiyatı var. Her iki taraftaki pürüzlü deri kaplama da zaten çok hafif olan fareyi rahatça kavramanızı sağlıyor. Üründe Razer logosu RGB destegine sahip. Farenin ağırlığı kablosuz olarak sadece 74 gram. Bu da onu piyasadaki en hafif ürünlerden birisi haline getiriyor. Kablolu kullanmak isterseniz de kablo son derece başarılı olmuş. Paracord kablo

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



sağa sola takılmıyor ve işinizi kolaylaştıracak kadar yumuşak. CP2077 Edition'ın bir diğer güzelliği kendisi gibi RGB destekli ve sarı bir şarj istasyonu ile beraber gelmesi. Bu istasyon aynı zamanda bir Wireless mesafe uzatıcı. Farenin altında taşınabilen 2.4GHZ alıcısını yerleştirmeniz yeterli. Bu alıcı oldukça ufak ve farenin içinde taşınabiliyor. Viper Ultimate performans odaklı bir ürün olduğundan Bluetooth desteği olmaması kabul edilebilir. Aynı şekilde daha önce Ercan'ın incelediği Razer Viper 8K'nın aksine Polling Rate değeri 1000Hz ile sınırlı.

Kasanın içi de dolu dolu. Razer'in Pixart ile beraber ürettiği Focus+ optik sensör 20.000Hz hassaslığı (Pratikte 26.000Hz'ye kadar destekliyor), %99.6'lık tarama doğruluğu ve 650 IPS'lik hızıyla piyasanın en iyilerinden birisi, belki de en iyisi. Üstelik Asymmetric Cut-Off özelliği sayesinde fareyi kaldırığınız ve indirdiğinizdeki hassaslık derecelerini birbirinden ayırbiliyorsunuz. Böylece 1mm iniş, 2mm kaldırma gibi son derece ideal ve yan etkisi olmayan ayarlara ulaşmak mümkün oluyor. Smart Tracking özelliği sayesinde mouse pad'ı değiştirdiğinizde yeniden kalibrasyon yapmanız gerekmeyecek. Motion Sync de HyperSpeed teknolojiyle beraber çalışarak hem tepki süresini 0.2ms gibi kablolu fareler için bile pek mümkün olmayan bir değere düşürüyor hem de veri ulaşımındaki darboğazları ortadan kaldırarak daha tutarlı bir izleme performansı sunuyor. Yeni teknolojiler değiller, mesela Logitech de benzer oyuncaklara sahip ama iyi çalışıkları kesin. Razer tam şarja (RGB falan abartmazsanız) 70 saatlik bir kullanım ömrü sunuyor. Bu süreyle çıkmadım ama şunu söyleyebilirim, günlerdir şarjını bitirebilmış değilim ve başından bir dergi sonu

geçti. Haliyle bu rakama güvenmek zorundayım. Synapse 3'ten farenin dahili hafızasına beş farklı profil atayabiliyor, bu profiller arasında farenin altındaki düğme yardımıyla geçiş yapabiliyorsunuz. Alt kısmın diğer farelerden alışık olmadığınız kadar karmaşık. Şarj noktası, alici taşdırığınız kapak, açma kapama düğmesi ve profil seçim düğmesi derken aşağısı oldukça kalabalık. %100 Virgin PTFE skanzelerden genel olarak memnunum ama benimkiler ilk beş dakikalarını sert mouse padde ses çıkartarak, kumaşı ise çizerek geçirdiler. Minik bir üretim defekti, minik bir çapak olduğunu düşünüyorum, biraz kullanınca ortadan kalktı.

Netice olarak Viper Ultimate başı başına üst seviye bir ürünken, Cyberpunk 2077 Edition olması fareden aldiğiniz keyfi üst seviyeye çıkartıyor, başta kullanmak değil saklamak istiyorsunuz, sonra o kadar zengin olmadığınızı ve bu fareye dünya kadar para verdığınızı hatırlıyorsunuz. Gelelim fiyat konusuna. Viper Ultimate Cyberpunk 2077 Edition stokları çok az olsa da ülkemizde 1200 TL'den başlayan fiyatlarla bulunabiliyor. Geçen ayki Logitech G PRO X Superlight incelemesinde söylediğimi tekrarlayacağım, bir fareye bu parayı bağlamak kolay bir karar değil ama alırsanız sizin mutlu edeceğin, o kesin. ♦ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem tasarım, son derece hafif, çok yüksek performans, vericisi fare içinde taşınabiliyor, fiyatta şarj istasyonu dahil, muhtemel koleksiyon değeri var

**EKSİ** Ülkemizdeki fiyatı ucuz değil. Fonksiyon tuşları biraz sünger hissi veriyor



# Monster Tulpar T5 V22.1 ◊

Yine Monster Notebook ve yine canavar gibi bir notebook

**M**onster Notebook'tan performans canavarı dizüstü bilgisayarları görmeye alışkınız. Oyuncuların her yeni jenerasyonu merakla beklediği ve satışa çıkar çıkmaz da stokların neredeyse yanında tükendiği Monster Notebook'lar arasına yeni katılan model de elimizdeki Tulpar T5 V22.1 Tulpar T5 V22.1, 15.6 inch büyülüğünde bir ekran ve bunun çevresinde şekillenen bir kasa yapısına sahip. Böylece 17.3 inch büyülüğündeki notebook'ları büyük bulanlar için ideal bir platform oluyor. Notebook'un kasa yapısı arka bölgede fırçalanmış alüminyum ile donatılmış, iç kısımda ise güçlendirilmiş plastik malzemeden oluşuyor. İnce ekran paneli ile beraber toplam kalınlığı da 27.9 mm'ye, ağırlığı ise 2.2 kilograma tekabül ediyor ki, bu da bu tip güçlü bir notebook'u sırt çantanızda taşımak için gayet uygun.

Notebook'un arkasına baktığınızda, sırt yapısında ışıklandırmalı alanlar dikkatinizi hemen çekerectir. Monster logosu ve kapağın kenarlarına doğru bombeli bölgeler ışıklandırmalı olarak geliyor. Bu da güzel bir detay olarak kendine yer buluyor. İç yüzeye geldiğimizde de karşımızda 15.6 inch büyülüğündeki ekranı, hemen altında uzayan klavye bölgesini ve onun altında da geniş bir touchpad'ın kullanıldığını görüyoruz. Klavyede tabii ki numerik tuş takımını yer alıyor ve arka ışıklardırmalar da unutulmamış. Bu modelde bu defa tek bölge klavye aydınlatması karşımıza çıkıyor. RGB ışıklardırma seçeneklerini ise, yine her zamanki gibi Monster Kontrol Merkezi uygulaması üzerinden ayarlayabiliyorsunuz.

Tulpar T5 V22.1, dediğimiz gibi 15.6 inch büyülüğünde bir ekrana sahip. 3 taraftan ince ekran kenar çerçeveleri ile beraber ekran – gövde oranı yüksek olan notebook'ta, ekran çözünürlüğü Full HD seviyesinde olurken, ekran tazeleme hızı da 144Hz seviyesinde.

Evet, artık yavaş yavaş Tulpar T5 V22.1'i canavarlar arenasına taşıyan en önemli özelliklerine

gelelim. Bu laptop'ta Intel'in yeni 11'inci nesil Tiger Lake işlemci ailesinden Core i7-11800H CPU bulunuyor. 8 fiziksel çekirdekli, 16 izlek sahibi olan bu işlemci ile oyunların yanı sıra yük gerektiren uygulamalarda da iyi bir performans sağlamanız gayet mümkün. Bize sıklıkla gelen sorulardan olduğu için söyleyoruz: Yani oyun için değil, video işleri ile uğraşıyorsanız, bol çizim yapmanız gerektiren uygulamalar kullanıyorsanız da bu laptop ve bu işlemciyi kullanan türvlerini listenize rahatlıkla alabilirsiniz. İşlemcinin detaylarına baktığımızda, 10nm SuperFin fabrikasyon süreci eseri olduğunu görüyoruz. Bu işlemci 2.30 GHz taban frekansta çalışıyor, ancak yük altında 4.60 GHz frekansa degen vites artırabiliyor. 45W yapılandırılabilir TDP değerine sahip olan işlemci, oldukça taze, bu yılın 2'inci çeyreğinde piyasaya çıkan bir model olduğunu da söyleyelim.

Peki, işlemcinin çevresindeki diğer bileşenler neler? Oyuncuları yakından ilgilendiren bilesenlerden başlayalım: Tulpar T5 V22.1'de NVIDIA GeForce RTX 3060 Max-Performance ekran kartı bulunuyor. 6 GB GDDR6 belleklerden güç sağlayan bu ekran kartı 192-bit bellek veriyolu na sahip durumda. Monster, bu anlamda elini en geniş tutan markalarдан olurken, bu modelde ise bir farklılık yapmış ve bu modeli Crucial RAM'lerle donatmış. Bu RAM'ler, 2 adet 8 GB kapasiteli olurken, toplamda 16 GB kit olarak karşımıza çıkıyor, ancak siz bunu satın alım aşamasında isterseniz 64 GB'a kadar artırabiliyorsunuz. Crucial DDR4 RAM'lerin frekansı da 3200 MHz seviyesinde olurken, ayrıca PCI 4.0 uyumlu olarak geliyorlar. Bunlar gerçekten de bir oyun notebook'u için önemli detaylar oluyor. Kasanın bir diğer tarafında ise SSD'yi görüyoruz. Bu modelde de daha önce incelediğimiz pek çok Monster Notebook'ta da gördüğümüz Samsung PM9A1 M.2 SSD'sini kullanan şirket,

512 GB kapasiteli bu diskiyle muazzam okuma ve yazma hızları sunuyor. Tam bu noktada diske yaptığı test sonucundan da bahsedeecek olursak, CrystalDiskMark testinde 3508 MB/s sıralı okuma ve 1150 MB/s sıralı yazma sonuçları aldığından bahsedebiliriz. Evet, performans olarak gayet iyi, ancak bu alan size yetmezse, ikinci bir M.2 SSD slotu da burada hazır bulunuyor zaten, dilerseniz onu da ister satın alım aşamasında, ister sonradan doldurabilirsiniz. Şimdi tabii ki performans adımında oyulardan gideceğiz, ancak önce kısaca olmazsa olmaz 2 test sonucunda bakalım. Geekbench 5 testinde koşturduğumuz Tulpar T5 V22.1, Intel Core i7-11800H işlemcisile tek çekirdek skorunda 1522 puan, çoklu çekirdek sonucunda ise 7596 puan üretiyor. Öte yandan NVIDIA RTX3060 ekran kartının CUDA performansına baktığımızda da yine Geekbench testinden 107 bin 255 puan topladığını görüyoruz ki, bunlar da gayet başarılı değerler.

Monster Tulpar T5 V22.1'i geniş geniş anlattık, pek çok detayından bahsettim, performansını hep beraber deneyimledik. Hala sorularınız varsa, muhakkak yorumlarda sorun, oradan da cevaplandırıralım. Peki, son olarak fiyattan bahsedelim. Tulpar T5 V22.1 şu an Monster Notebook web sitesinde kampanya kapsamında %20 indirimde ve fiyatı 13 bin 499 TL. ♦ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Yüksek performans. Crucial RAM kiti.

Özelleştirme seçenekleri. Zengin bağlantı seçenekleri. Gigabit Ethernet & Wi-Fi 6 & Bluetooth 5.1. Ek M.2 slotu.

Bakım hizmeti desteği.

**EKSİ** RGB aydınlatma olmaması bazı oyuncular için üzücü olabilir.



## Sennheiser CX True Wireless

AirPods'un en büyük rakibi yenilendi

Sennheiser'in yeni ürünlerini birbiri ardına piyasaya çıkarma devam ediyor. True Wireless 2 modelinin geçtiğimiz ay üst seviyeyi şenlendirmesinin ardından bu defa karşımızda hem tanık hem de yeni bir model var. Tanıdık, çünkü hemen fark edebileceğiniz gibi CX True Wireless geçtiğimiz aylarda inceleyip beğendiğimiz CX 400BT'nin elden geçirilmiş ve rafine edilmiş yeni bir versiyonu. Şu an birlikte satılıyor olsalar da bir süre sonra CX 400BT'nin tamamen yerini almasını beklediğimizden akıllara hemen o soru geliyor; CX 400BT sahipleri upgrade için bu modeli hedeflemeli mi? Uzun uzun konuşacağız ama gelin benzerlikler ve farklar ile başlayalım.

CX serisini giriş seviyesi veya orta seviye diye değerlendirmek çok doğru değil zira her iki sınıfı da hitap eden modelleri var. CX True Wireless ise kendisine direkt olarak AirPods'u alan bir model. İlk bakışta hem şarj kutusu tasarımlı hem de kulaklıkların tasarımı CX 400BT ile aynıymış gibi geliyor lakin ufak birkaç fark var. Kutudaki şarj durumu ışığı ön tarafa alınmış ve hem kutunun üstündeki hem de kulaklıkların üstündeki kromajlı Sennheiser logoları yerini plastik ve daha mütevazı logolara bırakmış.

Biraz irice gibi gözüken sürücülerileyle CX True Wireless siyah ve beyaz olmak üzere iki ayrı renkte üretiliyor. Sennheiser'in TrueResponse sürücülerinin dahil olduğu kulaklıklar kulağa iyi oturuyor ve pek bir ağırlık yüklemiyor.

Ağırlıkları 40 gramdan az.

Bu noktada diğer farklılarından da bahsetmek

gerekiyor. Birincisi, kulaklığa başına kullanım ömrü. CX 400BT incelememi hatırlarsanız çığınlar gibi Sabaton dinleyerek kulaklıkların şarjını 4 saatte bitirdiğimden bahsetmiştim ve Sennheiser'in referans değeri 7 saatti, sonuç gayet normaldi. Sennheiser bu modelde batarya dayanımını artırarak 9 saatlik bir süre vadediyor ki ben bu kez aralıksız, yine bangır bangır 6.5 saat dinlemeyi başardım. Bu da net bir gelişim demek. Şarj kutusuya beraber seyahat ettiğinizde toplam süre değişmemiş, yine 18-20 saat arasında.

CX True Wireless'in beraberinde getirdiği bir diğer güzellik Bluetooth 5.2 desteği ve bununla gelecek olan LE Audio ve LC3 codecleri. True Wireless 2 bile BT5.1 destegine sahipken çok sık bir seçim olmuş. Ayrıca CX 400BT'nin aksine ürün IPX4 sertifikasına sahip. Bu sayede spor yapmaya eskisinden birazcık daha uygun ama bu kulaklığa sahilde koşacağınızı düşünmüyorum kendi adıma. Yağmura yakalandığınızda ise artık çok endişe etmeniz gerekmiyor. CX True Wireless'in bazı yeniliklerini görmek için Sennheiser Smart Control programını kurmanız ve firmware sürümünü 1.6.8 versiyonuna yükseltmeniz gerekiyor. Artık otomatik kapanma süresini ayarlayabiliyor ve codec seçimi yapabiliyorsunuz. Smart Control maalesef aynı anda birden fazla kulaklığa bağlanamıyor, haliyle birisinden diğerine geçmeniz biraz zaman alıyor ama bu bağlantılarda oldukça sorunsuz. Ekolayzır bölüm ise ultra fonksiyonel ve her kulağa uygun ayarı bulmanız saniyeler içinde gerçekleşiyor.

CX True Wireless aktif ses kesme (ANC) özelliğine sahip değil ancak ses izolasyonu konusunda pek problemi yok. Ses ayarları, durdurma/devam etme, çağrı yanıtlama gibi ayarlar kulaklığın kapasitif yüzeyleri üzerinden yapılıyor. True Wireless 2'nin aksine kulaklığa kulaginizdandı alındığınızda bunu fark edip müziği durdurmuyor ama bu fiyat düzeyinden beklediğimiz bir şey değil.

Gelelim müzik kalitesine. CX True Wireless'in basları kuvvetli, tizleri gayet net ve midleri de keyifli. Genel anlamda dinlediğiniz müziğe doyuran ve bunu yaparken de kalabalık alanlardaki sinyal karışmalarından mümkün mertebe az etkilenen bir ürün var karşımızda. Mikrofon nasıl derseniz, beklediğiniz kadar iyi derim ama bununla PUBG oynamaya falan çalışmazsınız diye düşünüyorum.

Ürünün tavsiye edilen satış fiyatı 1379 TL. Aylar süren enflasyondan, rekor kırın dövizden ve genel hayat pahalılığından sonra CX 400BT ile aynı seviyede kalması hiç fena işaret değil. ANC sizin için önemli değilse (bence olmamalı) ve bu işe ayırdığınız miktar uyuşuyorsa çok iddialı bir model olmuş CX True Wireless. ♦ **Kürsat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Müzik performansı son derece başarılı, kullanımı konforlu, Bluetooth 5.2 ile geliyor, batarya dayanımı artırılmış.

**EKSİ** Gürültü engelleme özelliği yok.



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## BenQ TK700STi

Dünyanın İlk 4K HDR Oyun Projektörü

**S**u dönemde projeksiyon cihazlarına ilgi artmış durumda ki bize de sizlerden bu konuda çok talep geliyor ve biz de bu kategoride yeni ve farklı ürünlerini buldukça sizlerle paylaşmaya çalışıyoruz. Bugün yakından bakacağımız projeksiyon cihazının 2 farklı önemli özelliği var. Birincisi, bu bir Android TV; ikincisi ise, tam bir oyun canavarı. Nasıl mı? Gelin şimdi yakından bakalım!

Evet, konuyu Android TV olarak açtık tabii ki, ancak bu ne projeksiyon cihazları için bir ilk, ne de Android TV stick'leri için yeni bir hamle. Burada önemli olan nokta, şu an elimizdeki cihazın içinde Android TV'nin halihazırda bir şekilde yer alması. Yani kimi cihazlarda olduğu gibi bu özelliği kazandırmak için ayrıca bir cihaz satın almanız gerekmıyor. Bu da aslında bu projeksiyon cihazını isterseniz bir televizyona ya da Android işletim sistemli bir multimedya cihazına dönüştürebiliyor olmanızı sağlıyor.

Şimdi, bu cihazın arkasında gizli bir bölme var. Burayı açtığınızda karşınıza BenQ'nun QS01 adını verdiği Android TV stick'i çıkarıyor. Bu cihazın içinde ise 4 adet Cortex-A53 çekirdeğinden oluşan Amlogic S905Y2 işlemcisi, 2 GB RAM'ı ve 16 GB dahili depolama alanı bulunuyor. Projeksiyon cihazına Wi-Fi ve Bluetooth özelliği de kazandıran bu cihazla böylece Google hesabınızla oturumunuza açabiliyor, Google Play Store üzerinden tipki bir telefon ve tablet kullanılarak istediğiniz uygulamayı indirebiliyorsunuz. Yani bu şekilde isterseniz projeksiyon cihazı üzerinden Netflix izlersiniz, isterseniz popüler mobil oyunlarınızı devasa ekranda oynarsınız, artık burası tamamen size kalmış durumda. Şimdi gelelim BenQ TK700STi'nin diğer bir can alıcı noktasına. Dediğimiz gibi bu cihaz tam 4K çözünürlüğünde görüntü üretebiliyor ve yüksek görüntü kalitesinde ev sinemasına sahip olmak isteyenlerin yanı sıra oyunculara hitap ediyor. Aslında daha çok dev ekranda ve

yüksek performansta gecikmesiz oyun oynamak isteyen oyunculara hitap ettiğini söylememiz bile mümkün, zira bu cihazda tam olarak buna özel teknolojiler yer alıyor.

BenQ TK700STi, dediğimiz gibi 4K UHD, yani 3840x2160 piksel çözünürlük sağlayan bir projeksiyon cihazı. 3000 ANSI lümen parlaklığa seviyesine sahip DLP projeksiyon sistemini kullanıyor ve kontrast oranı 10.000:1 şeklinde.

30 inch ile 300 inch arası görüntü aktarabilen BenQ TK700STi, sadece 2 metrelük mesafeden 100 inch görüntü aktarımı yapabiliyor ki bu da oldukça kısa bir atım mesafesi anlamına geliyor. Cihazın üzerinde 5W'lık hoparlör bulunuyor, fakat siz isterseniz buna bir ses sistemi bağlayabiliyor veya Bluetooth yoluyla hoparlörlerinize ses aktarabiliyorsunuz. Burada tercih tamamen sizin. BenQ TK700STi'nin kurulumu oldukça zahmetlisiz, bunda bir sorun yaşayacığınızı hiç sanmıyoruz. Arkasında yer alan 2 adet HDMI bağlantıısı ise, bağlantı konusundaki zenginliğinin ilk emareleri. Az önce de bahsettiğimiz gibi Google sertifikalı Android TV ve Google Play Strore desteği sağlayan gizli QS01 dongle'i da zaten bunun bir diğer işaretidir.

Öte yandan bu cihazın kullanım ömrü de uzun. Normal kullanımında 4000 saat lamba ömrü sağlayan BenQ TK700STi, SmartEco programında kullanıldığından 8 bin saat, ekonomik modda kullanıldığından 10 bin saat ve lamba tasarrufu modunda kullanıldığından ise 15 bin saatte varan lamba ömrü sağlayabiliyor.

Evet, bunlar cihazın teknik özellikleriymi, ancak bizi elbette daha çok pratikteki performansı ilgilendiriyor. O nedenle şimdilik gelelim asıl konuya: Bu cihaz "Dünyanın İlk 4K HDR Oyun Projektörü" olarak da biliniyor ve HDR oyun uyumluluğu ile 16ms'lik en düşük Input Lag değerine sahip olmasıyla, dev perdede gecikmesiz oyun performansı sağlayabilmeye öne çıkıyor. Bu projeksiyon cihazı ile World of Tanks oy-

nadık, Forza Horizon 4 oynadık ve hatta son dönemin görsel şöleni Microsoft Flight Simulator da oynadık. Hazır 4K projeksiyonu bulunca görsel kalite anlamında tabii ki Microsoft Flight Simulator'a bakmadan geçmek pek mümkün olmazdı. Öte yandan cihazın düşük gecikme değerini ölçümlemek için sert refleksler gerektiren Forza Horizon 4'e de bakmak gerekiyordu tabii ki.

Microsoft Flight Simulator ve Forza Horizon 4'te olduğu gibi diğer oyunlarda da üst düzey görüntü kalitesi sağlayan ve düşük gecikme süresi ile oyuncuları PC'de oynuyormuşçasına bir performans almanız bu cihazla mümkün. Bu arada bu cihazı sadece PC ya da laptop'ınıza bağlamakla sınırlı değilsiniz. BenQ TK700STi projeksiyon cihazı; PlayStation 5, PlayStation 4 Pro, PlayStation 4, Xbox One X ve Xbox One S uyumluluğu gösterdiği gibi Nintendo Switch ile de uyumlu yapıda.

Sonuç olarak değerlendirecek olursak, BenQ TK700STi gerçekten de oyun konusunda şahane bir projeksiyon cihazı olmuş. 4K çözünürlüğünde görüntü üretmesi, fazlasıyla iyi bir sinema deneyimi sağlayabilmesine ve iyi bir oyun performansı görüntülemesine önyak oluyor. Buna bir de 16ms gibi çok düşük gecikme süresini de ekleyince ve Android TV özelliğini de ilave edince elbette kuşkusuz biraz lüks girdiğini söylemek zor olmayacağı. Fiyatı da zaten bunu tarif eder nitelikte. Her güzel şey gibi bunun da tabii ki bir bedeli var ve o da 16 bin 999 TL.

◆ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Dünyanın İlk 4K HDR Oyun Projektörü, üst seviye görüntü performansı, Android TV, bağlantı çeşitliliği, uzun kullanım

**EKSİ** Fiyatı yüksek



## Asus ROG Gladius III

Yedek Omron anahtarlar ile evladiyelik bir fare

**A**sus'un ROG serisi oyuncu faresinin bir önceki modeli Gladius II'yi inceleyeli 2 sene olmuş. Peki yeni model olan ROG Gladius III bize ne gibi yenilikler sunuyor? 12.000'den 19.000 DPI artırılan optik sensörü ilk göze çarpan yenilikler arasında yer alıyor. Auro Sync RGB aydınlatma her zamanki gibi yerini koruyor, farklı olarak sol taraftaki laser kesim tasarım ile artık çok daha sık olmuş. Zaten çok iyi olan ergonomisi konusunda ise çok fazla bir değişiklik yapılmamış.

70 milyon tıklamalı kullanım ömrü sunan ROG micro anahtarlar ile farenin ömrü ise oldukça uzamış. Ek olarak kutunun içinden çıkan ve kendinizin de kolayca değiştirebileceğiz Omron optik mikro anahtarlarla sizinle birlikte yaşlanmaya aday.

400 IPS ile düşük hassasiyeti arayan oyunculara hitap eden ROG Gladius III, bu noktada 250 dpi'lik selef model ROG Gladius II'ye göre önemli avantaj sağlıyor. Daha ağır mouse sevenler bir önceki modele göre 79 grama azalan ağırlıktan mutlu olmayı bilirler. Çünkü bu seri ek ağırlık desteklemiyor.

ROG Armoury yazılımını kullanarak ROG Gladius III'ye özel çeşitli kişiselleştirme seçeneklerini yapılandırabiliyor, profiller oluşturabiliyor, renk seçeneklerini de belirleyebiliyorsunuz. Bizim incelediğimiz kablolu model dışında ürünün bir de kablosuz modeli bulunuyor.

Sonuç olarak ROG Gladius III, gayet kullanışlı bir oyuncu faresi. 50g maksimum ivmelenme hızı ve 1000hz USB sorgu hızı ile FPS türevi oyuncuları oynayan başta olmak üzere tüm oyuncular için gayet ideal bir model. Fiyatı ise bu farenin en üzücü tarafı diyebiliriz, zira 1300 TL'lik bir fiyat etiketi var. ♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Ergonomi, performans, uzun ömürlü kullanım, Omron anahtarlar

**EKSİ** Fiyatı

90



## McDodo CH-706 3in1 Magnetic Wireless Charger

Bir hamlede üç iş birden!

**I**nsanoğlunun kabloları hayatından bir türlü çıkartamıyor olması içinde bulunduğuımız teknolojik devrimin ne kadar hızlı ve ne kadar plansız programsız gerçekleştiğinin de bir kanıtı aslında. Bavul kadar ağaç telefonlarıyla çıktığımız yolda dev bataryaları ile Ericsson GA-628'lere, oradan da akıllı telefonlara uzanan yolculuğumuz boyunca kablo miktarı gitgide azalsa da bir şeye ihtiyacımız giderek artmaya başladı; daha fazla ve daha hızlı şarj gereksinimi.

Kendi adıma söyleyeyim, ben bu gelişimin "hız" tarafına önem veren kesimdeyim, haliyle kablosuz olmasındansa daha hızlı şarj etmesini tercih ederim lakin, bazı ürünler aklımızı çalışıyor, yalan yok. Birbirinden ilginç ürünüyle piyasaya giren McDodo'nun hem telefon, hem TWS kulaklıkları hem de Apple Watch'u birlikte şarj edebilmenizi sağlayan ve hem yerden hem zamandan tasarruf ettiren becerikli modeli CH-706 da bunlardan birisi.

Ürün, beraberinde sadece şarj kablosuyla geliyor, yani hızlı şarj etmek istiyorsanız adaptörünüzün bunu desteklemesi gerekiyor. Fabrika verilerine göre Android telefonlarda, TWS kulaklıkları ve akıllı saatlerde (15w+ 5w +5w), iPhone, AirPods ve Apple Watch beraber kullanıldığındá ise (7.5w+ 5w +5w) kablosuz şarj desteği var. Hemen anlayabileceğiniz gibi hızlı şarj çoklu kullanımıda geçerli değil. Bu arada iPhone 12 uyumlu MagSafe Charger standardını desteklese de iPhone X veya 11 ile kullanabiliyorsunuz. Ayrıca akım koruması, ısı koruması ve manyetik karmaşa gibi altı farklı koruma modülü de mevcut.

Ürün oldukça sık, siyah ve beyaz olmak üzere iki renkte üretiliyor ve masada oldukça sık gözükmüyor. 350 TL'den başlayan fiyatı da kablosuz şarj istasyonu arayanlar için oldukça uygun bir seviye. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Oldukça sık, MagSafe Charger standartını desteklemesine rağmen geriye uyumlu

**EKSİ** Kablosuz şarj halen hızlı sayılmaz. Beraberinde sadece şarj kablosu veriliyor.

84



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
98

## SQUID GAME

Afişinden sanat yönetimine kadar, son ayların  
en dikkat çeken yapımlarından birisi

# KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

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

## FİLM

### KATE

Bu filmi kısaca nasıl tarif edebiliriz, sanırımla şöyledir; Yakuzalı dişi John Wick filmi. "Biraz Kill Bill, biraz John Wick, biraz The Protégé, arka plana bir kaç anime görseli ekleyelim tamamdır." mantığı ile hazırlanmış bir film Kate. Aksiyon gerilim türündeki bu film Japonya'da geçiyor ve Mary Elizabeth Winstead ile Woody Harrelson başrollerde yer alıyor. 12 yıldır bir kez bile ıskalamamış bir suikastçı olan Kate, tek ailesi ve aynı zamanda patronu olan Varrick tarafından yönlendirilmektedir. Varrick, Kate'ye kimi öldüreceğini söylemeyecektir. Kate bunu hiç sorgulamadan yapmaktadır. Varrick, Kate'i küçük bir çocukken evlat edinmiş ve çok iyi bir suikastçı olması için yetiştirmiştir. Kate yine Varrick'ten aldığı emirle Yakuza ailelerinden birinin liderini öldürür ama bu görevde hoşuna gitmeyen bir şey olur. Kate adamları kızının gözleri önünde öldürmüştür.

Aradan ayalar geçse de Kate olayı unutamaz ve artık işi bırakmak ister. Varrick ona son bir görev gerçekleştirdikten sonra gidebileceğini söyler. Bu görev esnasında Kate zehirlendiğini fark eder. 24 saat içinde ölecektir. Peki, Kate'i kim zehirlemiş olabilir? Bunu öğrenmek ve intikamını alabilmek için 24 saat var. Bu havalarda böyle filmler iyi gider malum. Aksiyon gerilim başlasın!

◆ Olca Karasoy Moral

## ALBÜM

### IMAGINE DRAGONS MERCURY - ACT 1

Imagine Dragons'u çok uzun zamandır dinliyorum ve ne zaman yeni bir single ya da albüm çıkartsalar hemen tekrarla özelliğini açıp şarkıları defalarca dinlemeye koymuyor(d)um. Ancak maalesef son yıllarda yaptıkları müzikten pek de keyif almamaya başladım. Birkaç şarkısı hariç pek de beğenemediğim Origins albümü sonrası Mercury'den pek bir umutluydum ama beni yine mutlu etmeye başaramayan bir albüm ile karşı karşıya kaldım. Albümü ilk dinlemeye başladığım andan itibaren şarkıların birbirinden kopuk olduğunu ve bir tür karmaşası olduğunu hissetmeye başladım. Özellikle de albümün

sonlarına doğru bu karmaşanın daha da içinden çıktığını söyleyebilirim. Örneğin Dull Knives'i ve arkasından gelen üç şarkıyı sırayla açıp dinlerseniz, ne demek istedığımı daha iyi anlayacaksınız.

Nispeten sert diyebileceğim ve içerisinde böğürmeler dahi barındıran Dull Knives ve arkasından gelen pop bir şarkı olan Follow You... Tam diyoruz ki ortam sakinleşti, birden bire Dull Knives'in da üzerine

çıkan seriliğiyle Cutthroat... Albümde güzel şarkılar yok değil ama bu karmaşa yüzünden açıp da baştan sonra dinleyeşim gelmiyor açıkçası... Ah ah, nerede o Believer, Thunder, Whatever It Takes gibi şarkıları barındıran Evolve albümü...

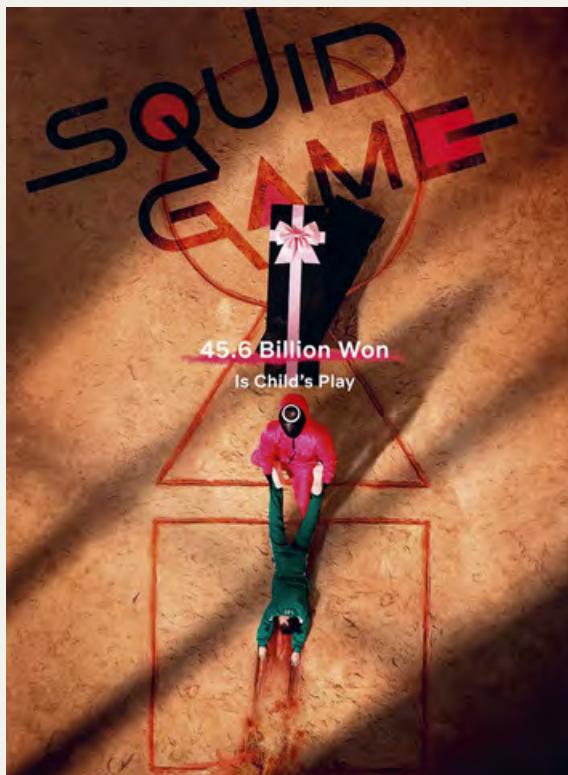
◆ Emre Öztnaz



## Dizi

# INTO THE NIGHT

The Old Axolotl isimli romandan uyarlanan Belçika dizisinin ilk sezonunda, güneş ışığının ulaştığı her canının ölmesi yüzünden insanlık yok olma aşamasına gelmiş, uçakta yolculuk yapan bir grup insan da hayatı kalma mücadeleşine girmiştir. Altı bölümden oluşan ilk sezon dibine kadar adrenalin doluydu. Uçaktasınız, güneşten kaçıyorsunuz. Yakıt tükenmesi başta olmak üzere karşılaşabileceğiniz sıkıntıları düşünün! (SPOILER) Birinci sezon, hayatı kalanların yer altında bulunan bir NATO siğnağına girmesiyle sona ermiştir. Hikayemiz ikinci sezonda tam kaldığı noktadan devam ediyor. Lakin ilk sezon heyecanını bekleyenler bu sezon hayal kırıklığına uğrayabilir. Siğnaktakı askerler ve yolcuların liderlik mücadeleşi yanında bir kaza sonucu siğnaktaki yiyeceklerin yok olmasıyla yeniden dışarı çıkmak zorunda kalan yolcularımız bu sefer hem askeri güçler ile mücadele edecek hem de hayatı kalmak için yiyecek bulmaları gerekecek. Özellikle yabancı bir dizide Türk bir karakterin öne çıkması ile dizi hepimize "asın bayrakları" dedirtmiştir. Mehmet Kurtuluş'un canlandırdığı Ayaz karakterinin destekçisi oldukça hepimiz. Ama bu sezon finalinde size bayrak astıracak başka bir sürpriz daha var. Bu sürpriz yeni sezon için size gün saydırabilir. ♦ Olca Karasoy Moral



## Dizi

# SQUID GAME

Bir dönem sürekli ana karakterin kendisini oyun dünyasında bulduğu animeler, diziler, filmler karşımıza çıktı. Artık gina getirene kadar aynı konu üzerinden bir sürü içerik üretildi. Şimdi ise sıra ölüm oyunlarına geldi. Son dönemde Alice in Borderland, Tower of God, Darwin's Game ile battle royale teması iyice popüler oldu. Peki, yok muydu daha önce benzer içerikler? Battle Royale isimli 2000 yapımı Japon filmi gibi herkesin birbirini öldürdüğü filmler vardı elbette ama bir yıl içinde aynı temayı işleyen onlarca içerik yapılmazdı. Squid Game dizisi de onlardan birisi. Hiç popüler bir konu olur da Netflix eksik kalır mı? ASLA! Hwang Dong-hyuk tarafından yazılıp yönetilen Squid Game yeni battle royale dizimiz. 456 çaresiz insan çok büyük bir para karşılığında bir çocuk oyununa davet edilir. Ama işler hiç umulduğu gibi gitmez. Teklifi kabul eden insanların hepsi büyük bir ölüm kalım savaşı vermek zorunda kalacaktır. Oyundan

çıkış için iki yol vardır: oyunu bitirmek veya ölmek! Hikayenin merkezinde kumar borçlarından dolayı tefecilerin peşinde olduğu Gi-hun isimli karakter var. Annesine ve küçük kızına bakmaya çalışan Gi-hun kötü kumar alışkanlıkları yüzünden bir sürü borca batmıştır. Ödüllü oyun daveti aldığında hiç düşünmeden kabul eder ve kendisini ölüm yarısının içinde bulur. Evet, birbirine benzer konular olsa da benim gibi "battle royal olsun da ne olursa olsun" diyorsanız bu dizi tam size göre. Bakmayın, sitem etmiş gibi oldum ama yukarıda saydım yapımların da büyük hayranıyorum! (Hahaha!) Güney Kore yapımı olan Squid Game, görsellik ve oyunculuk bakımından da izleyicisini oldukça tatmin ediyor. Spesifik sosyal eleştiri ve sempatik karakterleriyle bu dizi sizin içine çekecektir. Aa, bir de La Casa de Papel'deki kırmızı tululum ekibimiz buraya transfer olmuş gibi. Sadece "birazcık" daha vahşiler. ♦ Olca Karasoy Moral





Bir Zamanlar Çizgi Roman'a devam!

**I**ki aylık moladan ve sizleri Batman Dünya'nın yaratıcılarıyla tanıştırdıktan sonra, "Bir Zamanlar Çizgi Roman" a geri dönüyor ve bu köşede yine bir efsaneyi açıyoruz. Belki de kendisine görünmez el desek doğru söylemiş oluruz. Parlak ışıklardan uzakta, kimsenin "poster boy" u olmadan bir efsane olan Jack Kirby'yi biraz daha yakından tanıyalım istedik.

Sıcak bir ağustos gecesi New York'da Yahudi bir ailenin çocuğu olarak hayatı gözlerini açtı Jack Kirby. New York'un doğu yakasında, ailesine benzer ailelerin yaşadığı mahallede tüm çocukların gibi eğlenen Jack, aynı zamanda her bulduğu kağıt parçasına da bir şeyler çizitmeye başlamıştı. Belki de zaten hayatının amacını bulmuş olacak ki, okul ile olan ilişkisini de fazla uzatmadı. 16 yaşındayken okulu terk ederek, Max Fleischer'in atölye-sinde çalışmaya başladı. Aslında genç Kirby için okulsuz öğretmenleri vardı dersek daha doğru olur. Bulabildiği herkesten bir şeyler öğrenmeye, yeni yeni 20.yüzyıla alışan dünyada bir yer edinmek

için gerekli yeteneklere ulaşmaya çalıştı. Jack Kirby'yi diğer tüm çizicilerden ayıran yegane özellik belki de onun sadece iyi bir "görsel yaratıcı" olmak dışında, uğraştığı diğer kısım yani hikayelerdi. Kirby, tüm hikayelere pırlanta gibi davrandı ve gerçekten iyi olduğunu düşünüklerine bambaşka bir seviye kazandırdı.



Max Fleischer'in atölyesinde çizgi romanlarla olmasa da çizgi filmlerle tanışan Kirby, dönemin ekonomik şartları ve grev gibi değişiklikler nedeniyle pek çok farklı iş yerinde çalıştı. Bir keresinde ise yolu uzun süre beraber çalışacağı isimlerden biri olacak Joe Simon'la kesişti. Döneminin (ve halen) önemli isimleri arasında yer alan Simon, nereye giderse gitse Kirby'nin kendi baş çizeri olmasını şart koştu. Ve ikili en sonunda yeni kurulan Timely Comics Company'e geçiş yaptı. Biz, TCC'yi daha sonra Marvel diye bileceğiz. Simon'la birlikte TCC bünyesi altında Tuk the Cave Boy, Mercury, The Vision ve en sonunda Captain America'yı yaratan ikilinin bu dönemde bir de DC macerası oldu. Yer darlığından Kirby'nin ilk DC işlerinden uzun uzun bahsedemeyeceğiz ama çizgi roman endüstrisinde DC deki ilk döneminde Kirby'nin üretim hızının fenomen seviyesinde olduğu söylenir...

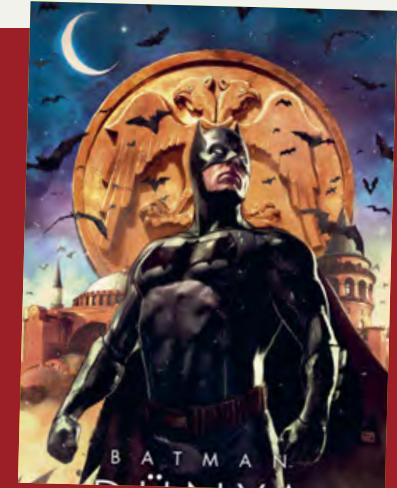
1943'te askere alınan Kirby, Fransa'dan döndükten



sonra ülkesindeki tırajlı gazeteler için "comic strip" yani bir anlamda panel içeren karikatürler çizerek adından söz ettirdikten sonra 1959 yılında artık adı Marvel olmuş TCC ile tekrar çalışmaya başladı. Dönemin önermesi üzerine genelde canavar ve western çizgi romanlarında çalışan Kirby, bu süreçte Rawhide Kid gibi oldukça iyi bir malzeme de ortaya çıkarmıştır. Diğer şirketlerin çizgi romanda süper kahraman janına az daha fazla yatırım yapmasıyla birlikte, "yahu ne kaybederiz ki?" diyen Marvel'in genç ve hirsli editörü Stan Lee, Kirby ile birlikte ilk denemeleri olan Fantastic Four'u 1961 yılında çıkardı! Aynı zamanda "Marvel Tarzı" diyebeceğimiz çizgi roman üretiminin de ilk örneklerinden olan FF, Stan Lee'nin yazı üstüne çizime değil de konuşma sonrası çizilen panellere diyalog doldurmasıyla ilk başlarda biraz sallantıda olsa da günümüzde Marvel'in en değerli başlıklarından biri. Belki de Stan Lee'nin bulduğu yöntemi biraz daha açmalyız. Bugün günümüzde Marvel böyle bir ekonomiye ve fan kitlesine ulaştıysa, ev havlusundan oyulara, araba süsünden kavanozlara kadar süper kahraman logolarını görüp sak bunun arkasında Kirby'nin bu dönemde tüm paydaşlarından daha hızlı ve iyi ürettiği işlerinin çok büyük etkisi var. TCC'de yarattığı Human Torch'u FF kadrosuna ekleyip, Ditko'nun büyüğü Dr.Strange'i Strange Tales'da çizdi, daha sonra da Tales of Suspense ile Iron Man karakterinin ana hatlarını belirledi. Ayda 5-6 kitabı için çalışırken bile yorulmayan Kirby, ünü artmaya başladıkten sonra ise Captain America, Thor ve Fantastic Four'a odaklandı. Ancak, bazen karşı taraftaki bahçe daha yeşil görünür ya, işte Jack Kirby ve Marvel'a da böyle oldu. Kirby ailesinin iddiası ki biz de bu iddiayı destekliyoruz, Marvel, ilk zamanlarında sağlamış olduğu özgürlüğü sonraları Kirby'den alıkoydu. DC ise bu dönemde Carmine Infantino önderliğinde Superman-Batman çizgisinden

uzaklaşıp işleri kozmikleştirmek istiyordu. Peki bunun için her hikayesinde sansasyon yaratmayı başarabilecek Kirby'den daha iyisi olabilir miydi? DC'de editör, yazar ve çizer olarak işe başlayan Kirby'nin ilk işi ise, Superman'ın en iyi dostu Jimmy Olsen idi. Halen sansasyonel olarak kabul edilen bu seriden daha iyisi ise Fourth World oldu. Kirby'nın DC külliyatına hediye edeceğι Darkseid, Apokolips, Orion ve New Genesis, Mr.Miracle ve Forever People gibi pek çok zamansız hikaye ve karakter, belki birazcık "ileri düzey" çizgi roman okuyucuları için gibi duruyor ve çizgi roman yolculuklarının biraz ilerleyen senelerinde karşılara çıkıyor olabilir. Günümüzde Darkseid'in en önemli DC kötü adamlarından biri olması bile Kirby'nin yeteneğinin nasıl zaman doğrusuna sığdırılamayacağının göstergesi. Kirby'nın Yeni Tanrılar vs. Eski Tanrılar savaşısı, sadece DC'yi değil akınıza gelebilecek en büyük şıklarla çizgi romanın da sınırlarını genişletti. Kirby, çok başarılı çizgi roman sanatçılarının bir tık ötesini yaptı, bir karaktere bir dünya değil, bir endüstriye evren yarattı. Ve o evrenin de sınırlarını çizmedi.

Kısa bir dönem Marvel'a geri dönen de hayatının son dönemini daha ufak çizgi roman başlıkları ve kendi serileri için harçayan Jack Kirby, doğduğu sıcak Ağustos gecesinin tersine soğuk bir Şubat günü California'da hayatı gözlerini yumdu. New York'da başladığı macerası Amerika'nın bir başka ucunda bitirene kadar kendine has



## AYIN VARYANTI BATMAN DÜNYA TÜRKİYE VARIANTI – ETHEM ONUR BİLGİÇ BATMAN DÜNYA SATIŞTA!

çizim tarzı ve hikayelere etkisi ile inovasyon kelimesini belki de inovasyon kelimesini bulan Schumpeter'den çok daha fazla vurguladı. Sınırsızlığı sanatçılara gösteren, bu modern zamanların Ezop'unu saygıyla anıyoruz. Jack Kirby popüler olmadı, başarılı oldu. Jack Kirby durmadı, hep hareket etti ve tipki kendisinin de elli yıl boyunca ürettiğinden sonra dediği gibi "bizim takipçilerimiz hep orada ve çizgi roman asla potansiyelinin sonuna ulaşmadı..." Işıklar içinde uyu büyük ustalar! ◆ Metehan İğneci



# OTAKU CHAN

Heyecanla beklediğimiz Star Wars Visions animesini sonunda izleyebildik.

**M**alum, Star Wars'un köklerinde samuray filmleri, özellikle de Kurosawa'nın yönetmeliği vardır. Gelin, ikinci evi Japonya'ya dönen Star Wars için nasıl hikâyeler yazılmış, bir bakalım. Animeler -eh, biliyorsunuz ya- hem hikâye hem de dil olarak Batı'nın anlatım tarzından çok farklıdır. O sebeple bu iki dünyanın bir araya gelmesi beni müthiş heyecanlandırmıştı. Disney, Star Wars alemini sıfırlayıp filmler ve 2014'ten sonra kendi yayınladıkları ürünler dışında her şeyi "Legends" olarak isimlendirdikten sonra dünyası pek ufalmıştı. Zamanla Clone Wars ve Mandalorian sayesinde "Legends" hikâyelerinin bazıları tekrar Canon'a dahil edildi. Ama ilk korkum Visions'in bu Canon içinde olup olmayacağı, stüdyoların ne kadar özgür kalacağıydı. İstediğleri gibi takılsınlar dendigini öğrenince, işte dedim şimdi güzel bir seyler izleyebiliriz. Disney, -malum kafasıyla- kesinlikle kan görmek istemiyorum demiş anlaşılan. Müthiş aksiyon sekansları var ama bazı bölümlerde Disney'in yaptığı bu şiddet ayarı, hikâyelerin vuruculuğunu azaltmış gibi geldi bana. Ayrıca kimi zaman hikâyeyin güzelliğinden, kimi zaman çok fazla bilgiye boğulduğumdan, keşke bu bölüm daha uzun olsa dediğim de oldu. Bölüm sıralaması da çok yerinde değişti zannımcı. Ama müzikler neredeyse her bölümde bir harikaydı, animasyon da hakikaten kaliteliydi.

## 1 - The Duel

İlk bölümle başlayalım. En sevdiğim bölümlerden biri bu oldu. Yönetmeni Takanobu Mizuno, yeni bir isim; öncesinde sadece bu bölümün çıktıığı Kamikaze Douga'nın yaptığı Batman Ninja filminde animasyon yönetmeniydi. Bölüm, Jidaigeki (Edo döneminde geçen dramlar) filmlerinden fırıldış dünyasının, animasyonla anlatımı gibi. Stilize. Kurosawa filmlerinin siyah beyaz dokusunu animeye taşımış ama lazerlerin ve işin kılıçlarının rengi, harika bir görsel tezat yaratmış. Bazı yerlerde (saçlar gibi) CGI gözüme battı ama bölüme kendinizi kaptırınca gözünüz başka bir şey görmüyor aslında. Bölümün yazarı da efsane bir hikâye ve karakter çıkarmış ortaya. Gerçi hikâyesi özetle şu: Küçük kasabaya



gelen bir Ronin, kasabaya musallat olan haydutlar... Çok tanık değil mi? Ama Star Wars dünyası içinde yenilikçi, bir yandan da doğal durmuş. Spoiler vermeme için ellerimi ısıyıorum resmen. Ronin'in kim olduğu, başından neler geçtiği, niye kyber kristalli topladığı... Kafamda deli sorular. Sizi merak içinde bırakın, doyamadığınız bir bölüm bu. Bir anime serisi ya da film yapılmalı bu hikâyeden. Hele bir de Shingeki gibi şiddet dozu yüksek olsa izlerken kendimizden geçebiliriz. Güzel tarafı, karakter o kadar ilgisini çekmiş ki Disney yazar odasının, "biz buna bir kitap yazalım" demişler. Evet, Visions dünyasının edebiyatta da karşılaşlığı olacak. Kitabın ismi de "Ronin" olacakmış, çıktıgı gibi okuyacağım kesinlikle.

## 2 - Tatooine Rhapsody

Yönetmeni Taku Kimura, animasyon ise Studio Colorido'dan. Bu stüdyo Netflix'teki Whisker Away anime filminin stüdyosu aynı zamanda. Serinin zayıf bölümlerinden biri. Animasyona deneyecek bir şey yok elbette. Ama sonradan bölüm üzerine düşününce resmen aklımda hoş bir izlenim bile bırakmış bir kare hatırlayamadım. Müzikle barışı ve mutluluğu tüm galaksiye yayacağız diyen bir bölümdü. Farklı bir hikâye anlatmasına hoş bakılabilir. Ama karakterlerle ilişki kuramayınca maalesef havada kaldı.

## 3 - The Twins

Yönetmeni Hiroyuki Imaishi, animasyon ise Trigger'dan. Zaten Kill la Kill ya da Promare'yi izlediyseniz Trigger'in ve yönetmenin tarzını (bol renkli animasyon, uçuk kaçık ve hızlı aksiyon) bilirsiniz. Karanlık taraf (Allah'ım Türkçesi kulağıma korkunç geldi) eliyle ve güçle yoğun olarak yaratılan ikizlerimiz, bölüm boyunca birbirileme sürükleyici bir dövüş içinde. Zaten animasyon harika ama buldukları bazı fikirler hakikaten dahice. Kyber kristali kullanan zırhlar, bu gücün Death Star seviyesinde güçlü bir Star Destroyer'a aktarılması... Bu konuları işleyen bir Star Wars kitabı vardı, adını hatırlayamadım, onu okumış olabilirler ama öyleyse bile derslerine iyi çalışmışlar diyebiliriz rahatlıkla. Gerçi Holdo manevrasını görünce yeni üclemeden pek hazzetmeyen biri olarak, bu eksik kalsayıdı dedim içimden. Sadece Star Wars bilen ama anime izlemeyenler için kesin abartı aksiyonıyla



bir renk bombardımanı gibi gelecek bu bölüm ama Otaku-chan'ı okuyan sizlerden yana içim rahat. Değerini bileyecsinizdir eminim.

#### 4 - Village Bride

Kinema Citrus'tan çıkan bu bölümün yönetmenliğini Hitoshi Haga üstlenmiş. Jedi kılıamından kurtulan F. isimli padawanı yanındaki kâşifle birlikte Valco gezegeninde görüyoruz. Japon kırsalında eski dönemde geçen animelerden birinin içine bir Star Wars karakteri eklenmiş gibi aslında bu bölüm. F. kendi travmasını atlattıp başkalarını korumak için kendini öne atıyor. Doğayla bağına koparmamış köyü, oraya dadanan haydutlardan kurtarıyor.

#### 5 - The Ninth Jedi

Yönetmen efsanevi Kenji Kamiyama, stüdyo ise efsanevi Production I.G. Jedilərin zamanının üstünden uzun mu uzun bir zaman geçmiş. Juro isminde biri galaksideki tüm jedilərlə onlara kadim silahları işin kılıclarından vereceği haberini yolluyor. Ve galaksinin bambaşka bir köşesinde buluyoruz kendimizi. Çok beğenilen bölmüldən biri bu. Yine harika fikirler var: işin

kılıclarının bir "demircisi" olması, kyber kristalin dövülerek işin kılıcı içine oturtulması. Tutan kişiye göre işin kılıçının renginin değişmesi. Bu bir bölümünden 50 bölümlük anime çıkar vallahi. Özellikle mor işin kılıcına dair gördüklerimiz pek ilgimi çekti.

#### 6 - TO-B1

Abel Góngora'nın yönettiği, Science Saru'dan çıkan bu bölüm aslında Tezuka'ya ve Astro Boy'a bir saygı duruşu gibi olmuş. Yani temelde insan olmak isteyen pinokyo öyküsü gibi, jedi olmak isteyen bir androidin öyküsünü izledik. Animasyonu, açıları ve kareleriyle gerçekten başarılı ama hikâyesi zayıf kalan, çocuklara yönelik bir bölümdü bu. Gerçi uzun mu uzun bir dönemin geçişini anlatlığı sekans cidden içime dokundu.

#### 7 - The Elder

Yine Trigger'dan ama bu sefer Masahiko Otsuka'nın yönettiği bir bölüm bu. Padawan ve ustası arasındaki ilişkiye deşinmesinin yanında, Darth Bane'in ölümü sonrası sithlerin kökünün kuruoduğu bir dünyada, yaşılı mı yaşılı, korkutucu bir

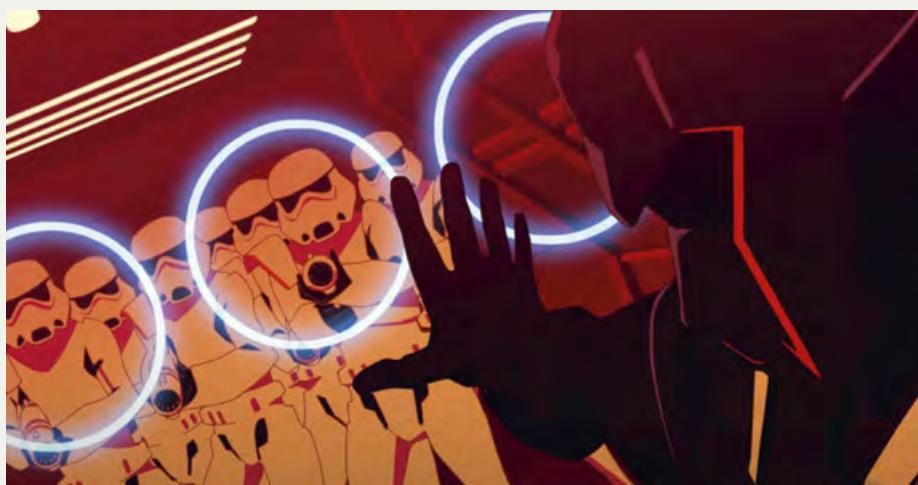
sith karakteriyle karşılaşlığımız, Outer Rim'deki unutulmuş bir gezegende geçen bir hikaye The Elder. Ve atmosferiyle, hikâyesiyle güzel bölmülden biri. Özellikle replikleri çok iyi yazılmış. Keşke daha uzun olsa dedirtti.

#### 8 - Lop and Ochō

Geno Studio'dan Yuki Igarashi'nin yönettiği bu bölümde, İmparatorluğun doğal kaynaklarını sömürdüğü bir gezegen görüyoruz. Gezegenin yöneticisi olan klanın başındaki Yasaburo, açık içindeki köle Lop'u kurtarıyor ve ailesine kabul ediyor. Yasaburo'nun kızı Ochō, idealist babası yerine imparatorluğu seçince, artık kız kardeşi saydığı Lop ile arasında Naruto vs. Sasuke tarzı bir hikâye başlıyor. Aile yadigarı işin kılıcını alan Lop, Ochō'nun karşısına dikiliyor. Bu bölüm şere, yaştıya ve sokaklara dair, diğer bölmüllere göre daha fazla bilgi vermesi sebebiyle öne çıkıyor. Aksiyonu da elbette başarılı. Yine de The Duel ve The Twins bölmülden sonra biraz gölgdede kalıyor denebilir.

#### 9 - Akakiri

Geldik son bölmeye. Yine Science Saru'dan, bu sefer Eunyoung Choi'nın yönettiği bir bölüm var karşımızda. Takip ettiğim Star Wars YouTuber'ları bu bölüm pek beğenmemiş gibiydi. İlginçtir, başından sonuna prenses Misa'ya eşlik ettiğimiz yolculuk beni müthiş içine çekti. Kendimi onların yanında giden biri gibi hissettim. Aslında güçlü olan ama kâbuslarının yarattığı halusinasyon ve ağrılar yüzünden zor anlar yaşayan jedi Tsubaki, empati kurduğum bir karakter oldu. Tahminen "mainstream" animelerden alışık olmadığımız karakter tasarımları ve animasyon tarzı insanlara garip geldi. Gerçi hikâyede Tsubaki'nın Misa'ya yönelik duygularını, Misa'nın kararlılığını beş-on saniye kadar görebiliyoruz ancak. Duygusal yoğunluğu fazla olan böylesi bir hikâyeyi elbette zaman kısıtına sahip bir tanecik bölümle anlatmak zor. ♦ Merve Çay



# FIGÜRCÜNÜN SEYİR DEFTERİ

Bu sayıda konumuz Marvel Sideshow Premium Format heykeller.

**M**erhabalar sevgili FSD Ahalisi, nasılsınız? Ne yazdı be! Hem Figürcünün Seyir Defteri hem de koleksiyonerler için solusuz bir şekilde geçtiğini söyleyebiliriz. Markaların aralıksız yaptığı duyurular mı dersiniz, daha önce yaz dönemi için duyurulmuş birbirinden nefis ürünler mi dersiniz? Yaz ayında duyurulan ürünler arasında özellikle heykel koleksiyonu yapan koleksiyonerlerin favori markalarından birisi olan Sideshow'un, Premium Format serisi ürünler de var. Biz de bu sayıda Marvel fanlarını mutlu edecek Sideshow Premium Format heykel tercihlerimizi bir araya getirmek istedik. Keyifli okumalar.

## Sideshow Marvel Universe Premium Format Heykeller:

### 1-) The Amazing Spiderman:

Spider-man severlerin koleksiyonunda olması gereken heykellerin başında geliyor kesinlikle. Özellikle çizgi roman bağlantılı ürünleri severler için sergilemesi aşırı keyifli olan bir heykel. Tabii şu anda Sideshow stoklarında tükenmiş durumda. 61 cm ebadında olan



### Destekleyin Bizi!

Figürcünün Seyir Defterini buraya kadar okuduğunuz

için hepimize teşekkür ederiz. Youtube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmeyi, Twitch üzerinden yaptığı

miz haftalık yayınlarımıza katılmayı abone olup takip etmeyi ve son olarak figürcünseyirdefteri.com'u ziyaret etmeyi unutmayın. Bir sonraki

ay görüşümeye kadar kendinize dikkat edin!

Spidey, Green Goblin'in patlattığı balkabağı bomaların arasında kaçarken bir yandan da akrobatik hünerlerini sergiliyor. Eğer bir şekilde denk gelerseniz, affetmeyin!

### 2-) Gambit

Gambit karakteri kesinlikle en estetik Marvel karakterlerinden birisi bence. Şu anda beklenme listesi açık olan heykelin modellemesi, boyası işçiliği inanılmaz tatmin edici.

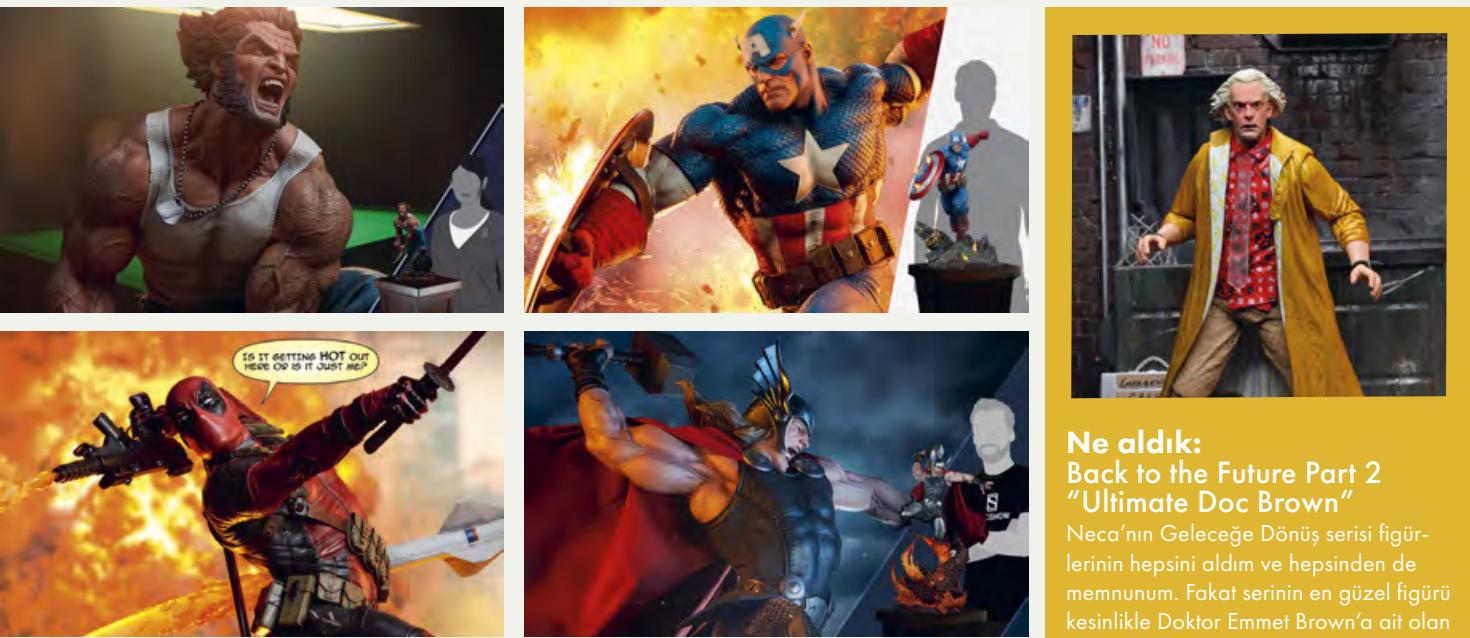
X-Men severlerin aşırı ilgisini çeken heykelin bir özelligi de serideki diğer X-Men karakteri ile bir araya geldiğinde (Rogue, Colossus, Juggernaut) dev bir diorama oluşturması. Tam bir görsel şölen sunuyor!

### 3-) Cable

Cable, hem sinematik evrende hem de çizgi roman evreninde görmekte en çok keyif aldığım karakterlerin başındaadır.

Cable heykelinin en sevdigim yanı, yakalanan duruşu ile heykele karakterin hikayesini çok güzel oturtmuş olmaları. Özellikle yüz, kol ve silahların modelleme





ve boyalı işçilikleri çok hoşuma gidiyor. 62 cm ebadı ve son derece heybetli hacmi ile koleksiyonunuzun arasında müthiş durağanından eminim.

#### 4-) Wolverine

Marvel evreninin en çok tanınan karakterlerinden birisi olan James Howlett (Logan) yani namı diğer Wolverine karşınızda! Karakterin kişiliğini, heykele yansitan çok güzel bir çalışma bana göre. Heykelde kumaş işçiliğini de kullandıkları zaman ben daha çok keyif alıyorum. Ayrıca heykelin anatomik detayları, yüz ifadesi, diorama öğeleri gerçekten çok başarılı. Aman diyelim heykeli sergilediğiniz yere dikkat edin!

#### 5-) Deadpool

Cap here! Tabii ki de Marvel Evrenin (Meh) en güzel heykeli ben olacaktım! Sideshow'daki şu heriflere her zaman gıcık olsam da benim son derece sevencen kişiliğimi güzel yansittıklarını düşünüyorum. Moruk, şu kılıcında patlayan minicik mermilere, vücutumun çekiciliğine bakar misin! Ayrıca Exclusive olan versiyonunda (Zengin bebelere selam) selfie çubuğu da var.

Ah dostum, this is my most prized possession....

#### 6-) Dr. Strange

Çizgi roman okuyucuları arasında gayet popüler bir karakter olan, sinematik evreni ile birlikte (Benedict Cumberbatch sevgilerimizle) popülerliği tavan yapmış, benim de listemin en üstlerinde olan nefis bir karakter.

Ebat olarak 60 cm civarındaki 1000 adet limitli olarak üretilmiş heykel, malzeme olarak polystone ve kumas işçiliğinin şahane şekilde bir araya geldiği bir iş olmuş. Ben, özellikle heykelin dinamizmine bitmiş

durumdayım. Kumaş pelerini, yüz ifadesi, pozlaması ve taban dioraması aklımı aldı. Kesinlikle koleksiyonumda olmasını istedigim heykellerden birisi olmuş.

#### 7-) Thor

Çok uzun zaman çizgi romanlarını okuduğum, aynı zamanda da çeşitli markaların figürlerini biriktirdiğim nefis bir karakter. 65 cm yüksekliğe sahip heykelin en dikkat çekici yanlarını ise elinde tuttuğu çekici (Mjolnir) ikonik kanatlı miğferi, kaslı ve detayları müthiş vücudu son olarak da yok etmek üzere olduğu Surtur'un başından ve alevlerden oluşan diorama tabanı gösterilebilir. Asgard'ın oğlu koleksiyonlara girebilmek için sizi bekliyor!

#### 8-) Captain America

Şu anda Sideshow'da ön siparişe açık olan yeni Captain America heykeli kesinlikle favori heykellerimden birisi haline geldi. Klasik bir Captain America kostümü ile modellenmiş heykel çizgi roman severlere de büyük keyif verecektir. Eldivenleri ve botları kumaş olan heykelin en keyifli özelliği ikonik kalkanından seken mermi izleri.

#### 9-) Gladiator Hulk

Uzun zamandır Hulk abimizi okumadığımı fark ettim bu satırları yazarken. En son "Ragnarok" filmi vizyon'a girdiğinde heyecanlanıp "Planet Hulk" serisine dalmıştım. Sideshow'un yaptığı bana göre en güzel Hulk heykellerinden birisi olan 76 cm ebadındaki dev Gladiator Hulk heykeli bu seilden esinlenilmiştir. 3000 adetle limitli olan heykel tabii ki çoktan tükenmiş durumda. Omzuna aldığı kılıcı, dev kalkanı ve miğferi ile arenadan fırlamış gibi duran Hulk heykeli, kesinlikle müthiş bir seyir zevki vadediyor.

### Ne aldık: Back to the Future Part 2 "Ultimate Doc Brown"

Neca'nın Geleceğe Dönüş serisi figürlerinin hepsini aldım ve hepsinden de memnunum. Fakat serinin en güzel figürü kesinlikle Doktor Emmet Brown'a ait olan figürdü. Bu ay da ikinci filme ait olan Doc'ı aldım. İlk figüre göre çok daha keyifli olduğunu söyleyebilirim. Kesinlikle tavsiye ediyorum.

### Ne bekliyoruz: McFarlane - Batman: Year Two Target exclusive

Duyurulduğundan beri heyecanla bekliyorum! McFarlane'in son dönem yaptığı atağın bence en keyifli parçası oldu kesinlikle!

1987 yılında kendisi tarafından çizilen Detective Comics #575-578 bölümündeki bir panelden esinlenen figür, çok yakında tüm mağazalarda ve tabii ki benim koleksiyonumda!



#### 10-) Iron Man Mark VII

Listemi kişisel olarak yine hem okumaktan hem de izlemekten çok büyük keyif aldığım ve Marvel evreni içinde çok önemli bir yere sahip olan Iron Man ile kapatacağım.

Şu anda Sideshow'da ön siparişe açık olan heykel Legacy Effects firması ile bir iş birliğine gitmiş ve heykelin tasarım ve modellemesinde mükemmel bir iş ortaya çıkarmış. 2012 yapımı The Avengers filminden bir sahneyi canlandıran heykel Arc Reactor, eller, elden çıkan füzeden ve diorama base üzerindeki bölümden LED ışıkla donatılmış. 3000 limitli olarak üretilen heykel sergilemesi son derece keyifli bir ürün olarak koleksiyoncuları bekliyor. ♦ Ahmet Gezer



## BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Wingspan: Kimin kanat açılığı fazlaysa o kazansın...

//Kendi kendinize bir sorun bakalım, en son ne zaman yıkım ve ölümle değil de doğum ve yaşamla ilgili bir oyun oynadınız?“

Bu sözler, LEVEL'in efsane yazarı M. Berker Güngör'ün ilk sayısındaki "Creatures" isimli oyunun incelemesinde yazmış olduğu ve hatırlımda uzun zamandır kalan sözlerdi. Gerçekten de oyun dünyasına baktığımızda genel itibarıyla yıkım ve ölümün baskın olduğu bir çeşitliliğe rastlıyoruz. Peki ama doğum ve yaşam? Ne yazık ki masaüstü kutu oyunlarında bile durum bu şekilde... Ama her ne kadar öyle olsa da bu türde oyunları hiç yok değil! İşte bu ay konuğumuz olan "Wingspan" tam olarak doğum ve yaşamın baskın olduğu huzur verici ve oynaması gerçekten keyifli bir oyun.

Merhabalar değerli okur. Wingspan'ı sanıyorum aranızda duymayanız kalmamıştır. Zira hatırlayaçağınız üzere Ağustos ayında dijital versiyonunun incelemesi sevgili editörümüz Kürşat Zaman tarafından yapılmıştı. Bir oyun guruşu tarafından 80 puanla taçlandırılan bu muhteşem oyun düşünün ki hiç deck building sevmeyen Kürşat Bey'in bile oldukça beğenisini kazanmış. E madem öyle diyerek ben de oyunun masaüstü versiyonunu size tanıtmamanın vakti geldi dedim ve kolları sıvadım. Keyifli okumalar!

### Kısa bir tarih dersi

Wingspan, Elizabeth Hargrave tarafından 2019 senesinde tasarlanmış ve Stonemaier Games tarafından yayımlanmış bir kutu oyunu. Hargrave, aslen bir oyun tasarımcısı olarak hayatını sürdürmen biri değil sayılmaktadır. Ancak bizler gibi kendisi de tutkulu bir kutu oyunu sever. Kutu oyunlarını severek oynamasının yanı sıra eş ile birlikte tutkulu bir doğasever. Doğa sevgisinin temelinde de tahmin edeceğiniz üzere kuşlar yer almaktadır. İşte hem kutu oyunlarının



### Genişleme Paketleri

Wingspan, yayımlanıldıktan sonra 2019'da gelen Europa ve 2020'de gelen Oceania genişleme paketleri ile kuş türü çeşitliliğini artırdı. Bu paketler umuyorum en kısa zamanda Neotroy Games tarafından bizlere ulaşacaktır. Duy sesimizi Neotroy Games!

hem de kuşların tutkunu olan bu güzide insan, bu iki tutkusunu birleştirmek üzere yola çıkararak Wingspan'ı masalarımıza konuk etmiş. Yayımlanmış olduğu 2019 senesinde yılın kutu oyunu ödülü de dahil olmak üzere birçok ödülün sahibi olan bu muhteşem oyunu bizimle buluşturduğu için kendisine ne kadar teşekkür etsek az!

Hargrave, bir röportajında Wingspan'ın fikrinin çıkışını ise şu şekilde anlatıyor: "Neden bizim ilgilendiğimiz şeylerle ilgili hiçbir oyun yok?". Başka bir röportajında ise söyledikleri şu şekilde: "Kaleler ve uzay hakkında çok fazla oyun olmasına rağmen benim ilgi alanmda hiçbir oyun bulunmuyordu. Bu yüzden ben de kendi tutkum olan bir oyun yapmaya karar verdim!". İşte vizyon budur gerçekten! Bu özelliği ile Hargrave aynı zamanda örnek alınması gereken biri diye düşünüyorum. Etrafımızda istedigimiz şeyler yoksa onu kendimiz yapmalıyız. Öte yandan yazının başında Berker Güngör'ün sözleriyle belirttiğim noktaya Hargrave de parmak basmış. Kaleleri veya uzayı fetihmeye o kadar alımsız ki doğanın güzellikini ve hayatın tadını gösteren oyunlardan o kadar uzaklaşmışız!

### Oynanış mekanikleri

Bu kısa tarihden sonra kısmen yeni bir kutu oyunu olarak değerlendirebileceğimiz Wingspan'ın detay-



lara inebiliriz. Wingspan, deck building türünde tasarlanmış, strateji ve aile kategorisine alınabilecek bir oyundur. Oyunda hayatımıza kuşlara adamış bir gözlemci, kuşbilimci veya koleksiyoncu rolüne bürünüyoruz. Ben şahsen bu oyunu ne zaman oynasam kendimi bir doğa fotoğrafçısı rolünde görüyorum. 1-5 oyuncuya kadar oynaması imkân veren, 30-60 dk arasında tamamlanan oyumuzda üç farklı habitat'a ait olan kuşları oyun alanımızda biriktirerek 4 turluk oynamışın ardından en yüksek puana sahip oyuncu olmaya çalışıyoruz. Bizim evde su an için 2 kişi oynadığımız bu oyunu, Göksenin'im büyüğünde 3 kişi oynama düşüncesi bile çok heyecan verici. Emin olun ne kadar çok kişi o kadar keyifli oluyor.

Her oyuncunun önünde açık olan oyun alanı üzerinde orman, çayır çimen ve su habitatları alanları bulunuyor ve oyun boyunca elimizdeki kuş kartlarını ilgili habitatlara yerleştirerek ilerliyoruz. Bu noktada belirtmeden geçemeyeceğim bir konu var ki o da oyunda birbirinden farklı tamı tamına 180 adet kuş türünün bulunması... Yanlış duymadınız birbirinden farklı 180 adet kuş türü sayesinde oyun esnasında sizin elinizdeki kuş başka bir oyuncuda bulunmuyor. Üzerinde ne kadar çalışma yapıldığını siz düşünün artık!

Oyun alanına tekrar döndüğümüzde üzerinde her turda yapabileceğimiz 4 farklı aksiyonu görüyoruz: kuş oynayın, besin kazanın, yumurtlayın ve kuş kartı çekin.

Tahmin edeceğiniz üzere bu aksiyonları bedel ödemeden yapamıyoruz. Bunun için oyunun kurulum aşamasında her oyuncuya verilen 8 adet aksiyon küplerini kullanarak her bir aksiyonu yerine getirebiliyoruz. Öte yandan kuşları oynayabilmemiz için omurgasız, tohum, balık, meyve ve kemirgen olmak üzere 5 farklı besin tipi bedellerini de ödemeniz gerekiyor. İllerleyen süreçte yumurtlama mekanığı devreye giriyor ki ortalık iyice şenlik yerine dönüyor. Sizi bilmem ama ben bu şekilde detaylıca hazırlanmış oynanış mekaniklerini çok beğenirim.

Wingspan, oyunu tek başına oynamak isteyenleri de unutmadı sevgili okur. Bu noktada imdadımız Automa isimli yapay oyun arkadaşımız yetişiyor. Automa, tek başınıza oyunu oynarken sizin rakibiniz oluyor ve oyunun kutu içerisinde kendisi ile oyunu nasıl oynamanız gerektiğini detaylıca anlatan ayrı bir kitapçık bulunuyor.

### Fiyatlar?

Wingspan, Türkçe olarak edinip oynayabileceğiniz bir oyun değerli okur. Neotroy Games tarafından ülkemizde yayınlanan Wingspan'ın firmanın internet sitesi üzerindeki fiyat etiketi halihazırda 579,90 TL. Oldukça yüksek olarak görünen bu fiyat için şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki oyun elinize ulaşın kutusunu açtığınızda karşılaşacağınız kalite karşısında verdığınız paraya deðdiğini siz de göreceksiniz. Hatırla-

yacaðınız üzere Neotroy Games'den Enes Topcu ile yaptığımız röportajda kendisinin belirttiği üzere kutu oyunlarında maliyet gerekliliði hamadden dolayıyla her bir kopya için sabit oluyor. Amazon üzerinden oyuncunun İngilizce versiyonunun kargo ile birlikte \$ 112,78'a satıldığını da düşünürsek bu fiyat için çok demek gerçekten haksızlık olacaktır. Ancak yine de Steam üzerinden 32 TL'ye satılan dijital versiyonuna da göz atabilirsiniz. Oyun, deck building sevmeyen Kürsat Bey'i bile kendine çekmiş demistik, daha ne diyeyim? Gelecek ay görüşmek üzere kendinize çok iyi bakın.♦ **İmge Melisa Şatlı**



# COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay ölmüş?

Popüler anime ve filmlerin yavaş yavaş vizyona girdiği son dönemlerde daha çok cosplay görürüz" diyen düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Çünkü cosplay, bu ara ciddi anlamda kendini geri plana itmeye başladı. Ancak bu itiş, etkinliklerden kaynaklı. Eğer sosyal medya kullanıcısı iseniz ve özellikle Instagram topraklarında geziyor, halihazırda bazı cosplayerleri takip ediyorsanız o zaman gündemden az çok haberiniz vardır. Ama ne kadarından haberiniz var asıl soru o.

Birçok cosplayer belki bu yazdıklarına karşı çıkıştır ancak biraz daha detaylandırınca ne demek istediğimi anlayacaksınız. Devam etmeden yazı başlığımızın cevabını vereyim.

## Hayır, cosplay ölmüyor.

İşin geyiği o. Bazı cosplayerların daha yapım piyasaya çıkmadan önce içerik hakkında cosplay yaptığından haberiniz vardır. Kostüm tasarımları önceden verilir ve hatta bir noktada cosplayer, sadece model olarak bile kullanılabilir. Bu tarz etkileşimleri Blizzard ve Riot taraflarında daha önce gördük. Bu tarz diyorum çünkü işin arkasındaki detay farklı. Cosplayerlarla anlaşma, onlarla çalışarak modelliklerini istemek kadar doğal bir yaklaşım yok zaten. Öncesinde Türkiye'ye misafirliğe gelen Ubisoft için de benzer çalışmalar yapılmıştı. Tabii onların ziyaret sebebi farklıydı ancak işin içinde cosplay de vardı. Geçenlerde sosyal medyayı gezmek yerine biraz Google takılmaya karar verdim. Ne de olsa sosyal medya bir noktada sizin seçtiğiniz veya gezdiğiniz, dokundığınız, tıkladığınız algoritma göre öünüze yığınlı içerik çıkartıyor. Konu cosplay olunca, içeriğin oldukça zengin olduğu da bir gerçek. Pek sevgili Google, ben bu yazıyı yazdığım sırada "cosplay"



yazdiğimda "haberler" sekmesine gittiğimde karşımı ilk çikardığı içerik Death Stranding oldu. Oyun, 2019 yılında çıktı. Muhtemelen çok sayıda cosplay de yapıldı. Bu cosplayerlerin bazıları oyunun direkt kendi ürünleriyle süslüydü, bazıları bayağı craft konusunda çılgınlar gibi uğraşıyordu. Hala bu oyunun cosplayinin haberleştirilmesi ne kadar tuhaf söyle değil mi? Tabii bunun arkasında yatan olay aslında cosplayin resmen oyundaki gibi sinematize edilmesinden kaynaklanıyor. Sadece Sam Bridges karakterinin cosplayiyle sınırlı kalmayan Raxy isimli cosplayer leziz ötesi bir cosplay çalışması yapmış ve en önemlisi bu kostüm çekimi, oyuna uygun olacak şekilde ayarlamış. Cosplayin kilit noktalarından biri olan çekim kısmı gerçekten zor. Ülkemizde bu işi başarıyla yapan birkaç fotoğrafçı var ancak bazıları kibirleri yüzünden ne yazık ki çok da takdir edilmiyorlar. Bu durum biraz da karşılıklı aslında. Cosplayerin tavrı da aynı şekilde önemli. İki



tarafın anlayışlı olması ve kendi sanatlarını ciddiye alması sonrasında ortak bir yol elbet bulunuyor. Bulunamayınca zaten dramalar kopuyor. Yok efendim paralar dönüyor falan. Çok kaos, hiç girmeyin bu kısımlara. Maddi talepte bulunan fotoğrafçının işlerini iyice kontrol edin, güvenilir olduğundan emin olun ondan sonrasında iş yapmaya girişin derim. Yoksa zararlı çıkan taraf siz olursunuz. Aynı şekilde fotoğrafçı dostların da bir cosplayerla çalışırken onların süper model olmadıklarının da hatırlatmasını yapmak isterim. Ne de olsa fotoğrafçı olan kişi, rengi, ışığı ve fazlasını nasıl kullanacağını iyi biliyor. Doğal olarak modelini güzel konumlarsa, ortaya mükemmel işler çıkıyor. İki tarafın da bakış açısının ortak olması önemli.

#### Sam

Sevgili Sam Bridges cosplayine donecek olursak, Rescue The Princess tarafından çekilen videonun tamamı, Tokyo yakınlarındaki Japonya kıyılarının hemen dışında bulunan Oshima adasında çekilmiştir. Ada o kadar oyuna uyumlu ki videoyu izlediğinizde hayran kalacaksınız. Şahsen oyuncunun çığın

seveni değilim ama mekan ve karakter tasarımını oldukça beğenmiştim. Oshima'da yaklaşık 8000 kişi yaşıyor ve temelde okyanustan çıkan bir yanardağ. Son 60 yılda meydana gelen iki patlama ile çevredeki kırsal alan üzerinde ortaya bazı etkiler çıkmış. Bu etkilerden bazıları siyah, küllü toprak yapısı ve bunu kaplayan yemyeşil çimenler. Oyunu oynayanlar temanın nasıl olduğunu bilirler. Kimi zaman kendinizi tamamen bozulmuş bir sahilde bulursunuz, kimi zaman gördüğünüz yeşilik yüzünü güldürür. Her ikisini de temel alan bu cosplay video çalışmasına bir de özel efektlər eklenince tadından yenmemiş aslında. Özel efektləri tatlandıran Na-T-halang ve destek görevlerinde bulunan Tristan Junker, Death Stranding oyунuna resmen hayat vermiş gibi duruyorlar. Bu tarz çalışmaları gördükçe zaten cosplayin ölmüş olacağına inanmak gerçekten imkansız. Çünkü cosplay dediğiniz şey, kimi zaman 10 yıl öncesine ait bir çalışma da olabilir. Önemli olan arkasında yatan emeği, tüm Dünya'ya göstermek ve ona saygı duymak. Böyle sine bir cosplay

haberinin ardına Demon Slayer animesinin ikinci sezonunu duymak ayrı sevinç sebebi. Daki, Kimetsu no Yaiba mangasının popüler isimlerinden biri. Mangayı okumadıysanız sakin bakmayın, spoilerinizi almayın derim. Daki'nın pek cosplayini görmüşlüğü yoktur. Animenin ikinci sezonu duyulur duyurulmaz takipçilerinin mangadan cosplay yapmaya başlaması pek tatlı bir detay aslında. Popüler temayı takip eden cosplayerlarımızın yanında bir de cosplay dünyasının neşe kaynağı olan "Low Cost Cosplay"ı de unutmamak gereklidir. Eylül ayında kendisi iki kediyle beraber Cruella de Vil cosplayi yapmış. Nasıl mı? Onun için sizi internete davet ediyorum. Cosplay çok ilginç bir hobi. Bitmek bilmeyen hayal gücünün yanına dilerken sadece popüler kültürde takip edebilirsiniz. Bu kültürün ne olduğu önemli değil. Anime, film, dizi, kitap, çizgi dizi ve hatta kendi yarattığınız bir evrenin hikayesi. Tadını çıkartmakta özgürsünüz. Sorularınız için beni sosyal medyada cepejderi olarak bulabilirsiniz.

♦ Ceyda Doğan Karaş



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

[cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr)  [Cem\\_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

# Başlamak için doğru zaman

**S**imdi çoğunuz, boş zamanınız olduğunda, diye cevap verebilirsiniz ama vurgulamak istedigim detay bu değil.

Dijital oyun dağıtım kanallarının artık birbirinle rekabet etmek için kullanıcılarına daha fazla oyun sunmak için erken erişim oyunların satışına izin vermeleri kadar, bağımsız oyun yapımcılarının da nefesi bitmeden uzun süren geliştirme süreçlerine dayanabilmek için oyunlarını çok erken aşamalarda satışa açmaları, hepimizin şikayetti. Her sene bir defa, erken erişim oyunlarının uzun süren geliştirme aşamalarından çok yorulduğumuzu anlatıyorum ama bu defa, bitmiş oyunlara da kafayı takmış bulunuyorum zira, artık bitmiş, full oyunları bile oynamaktan çekinmeye başladım.

Farkında misiniz, bilmiyorum, çok sayıda oyun artık kısa süre içinde, ilk çıktığı günden farklı bir görüntüye, farklı özelliklere kavuşuyor. Sürekli gelen güncellemelerle yapılan değişimler o kadar fazla olabiliyor ki aslında

full sürüm diye satışa çıkan oyunların, sadece sorunsuz şekilde oynanabilen "erken erişim" oyunları olduğunu düşünmeye başlıyorum. Örneklerin sayısı bitmez ama, şu son dönemde çıkan oyunlardan Encased'ı düşünelim. Erken erişimde geçirdiği sürede biz bu oyunu oynadık. Üstelik görece uzun bir "oyuna giriş" sekansı da var. Yani karakterinizi tam anlamıyla oyuna sokabilmek için bir sürü animasyon, birçok uzun diyaloglar, seçimler, hazırlıklar, tutorial kıvamında ve atlamanızın mümkün olmadığı görevler derken... Oyuna tam anlamıyla başlamış olmak için 2-3 saat harcıyoruz.

Tekrar yeni bir karakterle oyuna başlamak istediginizde her defasında bu 2-3 saat gidiyor ama asıl detaya gelelim... Oyuna yeni gelen yamalar ve güncellemelerle oyuncu neredeyse her gün gelişiyor. Yeni özellikler ekleniyor ve bazıları oyunun başından itibaren oyuna etki ediyor. Peki, ilk çıktığı gün bir oyunu alıp bir hafta oynayıp oyunu bitirsem, ne olacak?

Yeni içerikleri, yeni özellikleri oynamamış olacağız. Oyuna eklenebilecek tüm özelliklerin aslında erken erişim dönemindeki feedbackler sırasında planlanması ve full sürüm yayınlanmadan önce tamamlanması gerekiyor. Oyun yapımcıları giderek şımarmaya ve dünyada herkesin sadece kendi oyunlarını bekleyip, sadece o oyunları oynamak için yaşadığı düşündür olabilirler. Hayır. İnsanların sınırlı zamanları var ve boş vakitlerinde eğlenmek için oyun oynuyorlar. Bitmemiş oyunlarınızı ya piyasaya sürmeyein ya da yeni özelliklerinizi, yeni içeriklerinizi 6 ay sonra bir DLC paketi haline getirip yayınlayın. Dolayısıyla artık ben yeni çıkış bir oyunu oynamaya korkuyorum. Dayanamayıp satın alsam bile, meraktan 1-2 görevde bakıp ilerlemeden kapatıyorum. Bir ay, iki ay sonra tüm güncellemeleri tamamlanınca oynamam diye saklıyorum.

Yazık günah değil mi biz oyunculara? Zamanı çöpte mi buluyoruz sevgili yapımcılar? ♦





## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Bir oyun hikayesi

**E**vi karıştırırken bazı eski fotoğrafları buldum, bir tanesi özellikle komik geldi. Aklım da otuz yıl öncesine gitti haliyle. Son güzel zamanları olmali 64ler dergisinin.

İlk fotoğraftaki süper aptal benim. Saçım neden böyle bilmiyorum, lise sonrası uzatma dönemi sanırım. Neden böyle resimler çektiğimize gelince, benim aklıma derginin içinde geçen bir oyun fikri gelmişti.

Murad "Omay" hem bir el scannerine sahipti hem de Amos ile aklımdaki oyunu kolayca kodlayabildirdi. Yazık ki sizlere otuz yıl sonra bile derginin içini, pek çok yazarı gösterebilecek olan bu proje bir türlü gerçekleşmedi. Kendisi şu an kimseyle iletişimde değil, filozof oldu o vakitlerin ardından. Level atlarak eski günlerini görmezden gelebilen insanlara her zaman gıpta etmişimdir. Karşılıklı

fayda sağlama temelinde yükselen bu küçük arkadaşlıklar -o senelerde bile zor ilerlerken- bugün hala sürse gerçekliğimize aykırı olurdu herhalde.

İkinci resimdeki ise LEVEL okurlarının çok yakından tanıdığı Ümit Öncel. İlk deneme çekimimiz için o gün dergide olduğundan hepimiz gibi poz vermiş. Üzerindeki Arise tişörtü sizi kandırmıyor. Bu fotoğrafını görse, onun da olumlu bir yorum yapmacına eminim. ("Bende bile yok yahu bu fotoğraf!" dedi – Kürşat)

Mantık basitti, kare kare pozlar verecektik. Mesela kapıya tekme atışım önce ayakta duran pozumla, sonra ayağımı kaldırırken ve vurma anı olarak üç pozdu. Ne yazık ki o gün çektiğim elli pozdan sadece bunlar kalmış. Ümit ise yumruk geride, ilerde ve dayak yerken geriye eğilmiş haliley çekilmişti. Amaç, patronun odasına ulaşmak. Yani her yazarı üç oda boyunca dövmeniz

ve kapıyı kırarak tekrar dışı çıkmaman gereklidi sanki. Otuz sene olmuş, bu kadar hatırlayabildim, ne yapayım?

Patrona ulaşınca dijitize edilmiş bir ses koymak geçiyordu içimden. Çok eğlenceli olacağını düşündüğüm, her seferinde çıkmayan, rastgele resimlerle daha da zenginleştirilmiş halini hayal ediyordum.

İşin özeti, -kendiniz yapmadıkça- her basmakta insanlarla uğraşmak ve ikna etmek uğruna saçma sapan bir şeyler yaşamak -ne yazık ki- kaçınılmaz bu ülkede. Güya ülkenin tek dergisinde çok kaliteli insanlarla beraberiz o dönem. Al sana sonuç. Silik iki kare. Sararmış iki fotoğraf.

Yine de hatırlamak güzel. Ümit'in arkasında GNR posterimiz, sararmış duvar kağıtları, falan filan.

İsmi ne olacaktı peki bu oyunun? Bakın onu hiç düşünmedim. Orhan'ı dövmek çok keyifli olurdu ama yahu. Selamlar, sevgiler. ♦





## Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com ertugrulsungu

# Ufak bir reklam

**A**slında reklam gibi değil de, reklam sonuça. Fakat kendim için reklam... Malumunuz uzun süredir yurt dışında "Game Studies" olarak bilinen ve Türkçe'ye de "Oyun Çalışmaları" olarak geçen akademik bir alan var. Bu alan oyunlarla ilgili tüm akademik çalışmaları kapsayan bir başlık... Başta Amerika olmak üzere Avrupa'da da 90'lı yıllar itibarıyle konu-

şulmaya, tartışılmaya başlayan bu konu, bugün birçok anlamda akademik bir alan olarak görülmekte. Tıpkı İletişim alanı gibi bir "canon"u yok ama işin güzelliği de burada. Oyun Çalışmaları, doğası gereği sosyoloji, antropoloji, etnografi, tarih, pozitif bilim gibi hemen hemen her türlü başlık altında incelenebilecek ve incelenmeye aç olan bir alan. Bu da beraberinde büyük bir çalışma alanı açıyor. Konu akademik çalışma olduğunda da hem global hem de Türkiye'de yeterli sayıda kitaba ulaşmak zorlayıcı olabiliyor. Hatta söyle bir araştırma yaptığınızda karşınıza en çok çıkan tez ya da makalenin oyun bağımlılığı üzerine olduğunu görebilirsiniz. Nitekim son on yılda yapılan yayınlar ile bu körelmişlik bir nebeze de olsa, işildamaya başladı fakat daha kat edilecek çok ama çok yol var. Biz de naçizane ülkemizde konu hakkında Türkçe

"Oyun Çalışmaları, doğası gereği sosyoloji, antropoloji, etnografi, tarih, pozitif bilim gibi hemen hemen her türlü başlık altında incelenebilecek ve incelenmeye aç olan bir alan. Bu da beraberinde büyük bir çalışma alanı açıyor"

kaynak eksikliğinden dolayı, geçtiğimiz yıl Prof. Dr. Barbaros Bostan hocam ile birlikte Türkiye'de ve Türkiye'den oyun çalışmaları isimli bir kitabı yayumlahdık. Sadece bir başlangıç olarak gördüğümüz bu yayını, ilki bu yıl piyasaya çıkacak bir üclemeye takip edecek. Her yıl bir kitabı olarak düşündüğümüz bu üclemeye ile alana büyük ölçüde katkı sağlayacağımızı düşünüyoruz. Tabii iş sadece kitabı yapıp satmakla bitmiyor. Bilim, tartışıkça, araştırdıkça değişen ve gelişen bir başlıktır. İşte bunu yapmak için de sadece kendi akademik kabuğumuzda kalmanın yeterli olmayacağı düşüncesindeyim. Bu bağlamda yaklaşık bir yıldır ertelediğim bir oluşum olarak @oyun.calismalari isimli bir Instagram sayfası açtım. İş yoğunluğunum yüzünden kendisine ne kadar zaman ayırabilirim bilmiyorum ama bir şekilde Oyun Çalışmaları alanında ter döken, bu alanda akademik manada çalışma yapmak isteyen herkesin tek bir çatı altında toplandığı, şahsına münhasır bir sayfa oluşturma niyetindeyim. Bu sayfa elden geldiği kadar alanla ilgili Türkçe ve İngilizce kaynak paylaşmaya çalışacağım. Ayrıca yine elden geldiği kadar ile hafta bir defa, mümkünse bir konu alarak yayın yapmak da bir diğer arzum. İnsanlardan gelen teklif ve çalışma konuları hakkında da bolca yayın açıp, fikirleri üzerinde tartışabileceğimiz bir zemin oluşturmak da işten bile değil. Açıktası hem korkuyor hem de heyecanlıyorum. Umarım Oyun Çalışmaları alanını merak eden birkaç kişiyi bir araya getirebilir, bilgiyi düzenli olarak bu kanal üzerinden paylaşabilirim. Konu ile ilgilenen herkesi hem gruba katılmaya hem de grubu paylaşmaya bekliyorum en sevdiğim okur.

Fikir ve katkılarınız için de DM'den yürümemi ihmal etmeyin! ♦





# Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

## Renklerin dansı

Fotoğraf ne tatlı detaydır. Hatta eminim birçoğunuz çok başarılı bir fotoğraf gördüğünüzde, bu hobinin bir parçası olmak istemiştir. Merak etmeyin, ben de sizlerden biriyim ancak benim fotoğraf çekme sevgim telefondan ötesine geçemiyor maalesef. Zaten işi profesyonel seviyeye çıkartmak için cebinizin de müsait olması lazım.

Konumuz ise her gün biraz daha hayatımızın parçası haline gelen oyunlarda yer alan fotoğraf modları. Hazır WoW'a ara vermişim, FFXIV için de vakit yaratmaya başlamışım, dedim ki bakayım bu oyunda bu kadar övülecek ne var. Hayatımı birçok minnoş insan girdi mesela. Elbette her online oyunda olduğu gibi bu oyunda da "tuhaf" tipler yok değil. Kendisine buranın selam çakayı, Tulkas Valinor. Olay sadece rehber olmak değil, çünkü aslında FFXIV'ün pek dillendirilmeyen karanlık bir de tarafı var. Tulkas, beni bu taraftan uzak tutup, sadece eğlenmem için çok çabaladı. Ona tekrar buradan teşekkürlerimi sunarım. Fotoğraf diyorduk, insanlar FFXIV'ün bu modunda ciddi anlamda çığın işler yapıyorlar. Limsa Lominsa'da sürekli bardlık yaparken, Valdur Vale (kendisine sürekli kahramanlık yaptığı için Clark derim) isimli çok tatlı bir oyuncu sayesinde denk geldiğim minnoş isimlerden olan Dawn Aeri'nin yetenekleri sayesinde, oyun içi fotoğrafçılığa sardım ve kendimi GShade'in dünyasına kaptırdım. FFXIV oynuyorsanız zaten GShade'i bilirsiniz ve burada bir uyarı yapmak isterim, "riski göze alarak yükleyorsunuz" yani Square Enix, burada sorumluluk almıyor. Zira bu program, resmi değil. GShade, oyunun grafiklerini yumusatıyor veya sizin istediğiniz detaylara uygun olarak düzelleştiriyor. Aslında WoW addonları gibi düşünebilirsiniz ancak bu programın amacı, fotoğrafları neredeyse

mükemmel hale getirmek. Oyun grafikleriyle oynaması dışında oynaması hiçbir şekilde etkilemiyor.

GShade, sadece FFXIV için değil, başka oyunlarda da kullanılıyor. Kullanımı çok kolay ve çeşitli hazır profiller de mevcut. İnternette her türlü bilgiyi bulabilirsiniz. Tavsiyem, Desperius'e bakmanız. Kendisi aynı zamanda NVIDIA ekran kartı kullananlara temiz ayarlar sunuyor. GShade yükledikten sonra kendinizi belki de saatlerce "Group Pose" ayarlarında gezerken buluyorsunuz.

Söylededen geçemeyeceğim, birçok oyunda zehir kusan tipler var ancak köşeyi döndüğünüzde çok sevimli insanlara denk gelmeniz mümkün. Mesela çoğu oyuncu FFXIV'te mentor etiketli insanlardan hoşlanmaz ancak benim karşıma namı

değer Burger King Crown Owner Hellia çıktı. Dahası düşük seviyeli zindanlarda tanklamayı öğretmek adına zahmete giren Damonix, Astrologian kanımı kabartan karizmatik duruşuya Cinbac, içimdeki hazine canavarını uyandıran Dan (hot bunbun derim kendisine), herkese evini açıp misafirperverliği ile kalbimizi kazanan Elina de cabası. Tabii bunlar daha sadece birkaç kişi. Daha bahsetmediğim ve bana yardımcı dokunan çok isim var. Onlara da sıra gelecek. Bir dahaki sefere size oyunun karanlık yüzünü gösteririm. Bu zamana kadar FFXIV hayatımı girmediği için mutsuzum, şimdi yavaş yavaş tadını çıkartarak yeni bir Dünya'nın içerisinde kaybolmanın zevkini yaşıyorum. Bu arada Hey Zey ve Frankie Boi'ye de buradan mutluluklar diliyoruz (evlilik çanları). ♦



## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

## YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

## EDİTÖR

Kürşat Zaman [kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr)

## YAYIN KURULU

Cem Şancı [cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr)

## GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)

## ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

## KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Fundu Demirci Ayan

## KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer  
 Ahmet Ridvan Potur  
 Ayça Zaman  
 Burak Güven Akmenek  
 Ceyda Doğan Karaş  
 Ege Tülek  
 Enes Özdemir  
 Ercan Uğurlu  
 Ertuğrul Burak Emanet  
 Ertuğrul Süngü  
 Hakan Orkan  
 Hasan Elmaz Öfke  
 İlker Karaş  
 İmge Melisa Şatlı  
 Mahmut Karşioğlu  
 Merve Çay  
 Metehan İğneci  
 Nevra İlhan  
 Nurettin Tan  
 Olca Karasoy Moral  
 Özay Şen  
 Rafet Kaan Moral  
 Recip Baltış  
 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](http://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 Çokaya  
 Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İslıl Baysal Turan  
 Satış Koordinatörü: Burcu Acavut, Burcu Kevser Karaçam

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü: Aysel Şener

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçıoğlu  
 Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey  
 Tel: 0 312 577 31 56

## REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka  
 Tel: 0 212 336 53 61 - 62

## REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59  
 Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

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

**Yönetim Yeri:** Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12  
 Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22, 34387, Şişli, İstanbul  
 Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81  
**Baskı:** Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.  
 Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL  
 Tel: 444 44 03 • Fax: (0216) 365 99 07-08 • [www.bilnet.net.tr](http://www.bilnet.net.tr)  
**Sertifika No:** 42716  
**Dağıtım:** Turkuz Dağıtım Pazarlama A.Ş.  
**Yayın Türü:** Ulusal süreli, aylık

FİP Üyesidir

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)

DB Abone Hizmetleri Hattı:  
 Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13  
[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com) - [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

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



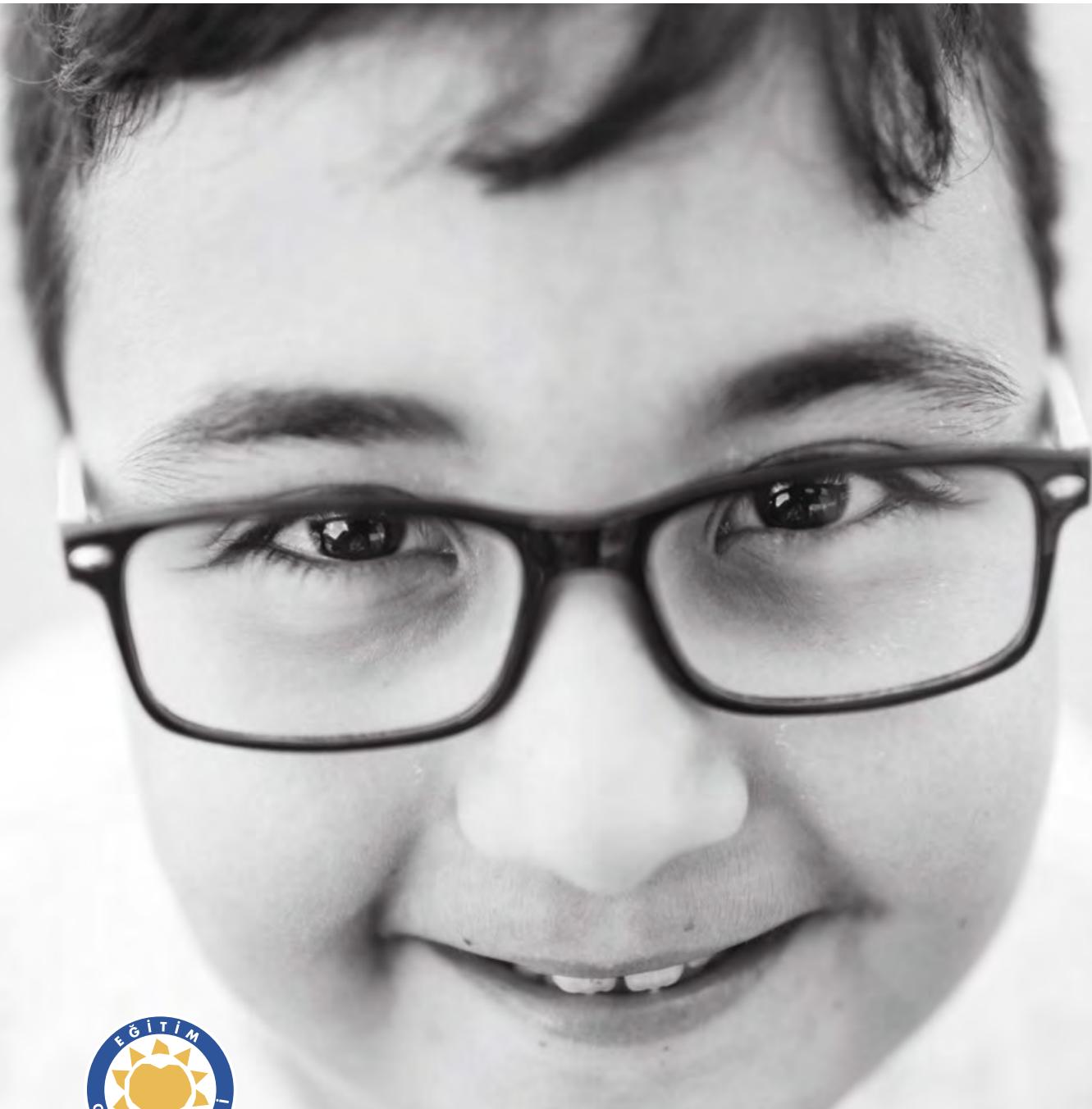
# NEXT LEVEL FAR CRY 6

İşlerin her zamankinden daha fazla  
çırınkleşmesine hazır mısınız?

# BİR ÇOCUK DEĞİŞİR, TÜRKİYE GELİŞİR!

Çocuklarımızın potansiyellerini biliyor, eğitimleri ve hayalleri için çalışıyoruz.  
TEGV yazın 3353'e sms gönderin 20TL ile çocuklarınızın eğitimine katkıda bulunun.

Her SMS 20 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

[www.tegv.org](http://www.tegv.org)

#EğitimVarsaGelişimVar



hızlı,  
destek  
kodu

20



# ASUS Z590 SERİSİ ÇEKİRDEĞE GİDEN GÜC

## AI Hız Aşırma

Frekans ve voltajı ustalıkla ayarlamak için dahili zekayı kullanarak CPU'nun tam potansiyelini ortaya çıkarır. Hızlı ve güvenilir sonuçlarla, zahmetli ve zaman alan ayar süreçlerini ortadan kaldırır.

## AI Soğutma

Tek bir tıklama ile sisteminizin ısı ve akustik değerlerini dengeler. CPU sıcaklıklarını izleyen ve fanları dinamik olarak optimum hızlara ayarlayan Tescilli algoritma, gereksiz sistem gürültüsünü azaltır.

## AI Ağ Bağlantısı

Uygulama kullanım senaryolarına ve ilgili öğrenme algoritmalarına göre bant genişliğini gerçek zamanlı olarak dağıtarak ağ performansını optimize eder.

## İki Yönlü AI Gürültü Engelleme

Ortamda ve karşısından gelen seste bulunan arka plan gürültüsünü azaltmak için 500 milyondan fazla örnekleme sahip devasa bir derin öğrenme veritabanından yararlanır ve sesli görüşmelerde kristal netliğinde iletişim kurmanızı sağlar.



WiFi6®

\*Özellikler modelle göre değişkenlik gösterir.

ASUS