

HERKESE 4 DEV POSTER FIFA 21, CYBERPUNK 2077, STAR WARS: SQUADRONS, MAFIA: DEFINITIVE EDITION

#285 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Kasım 2020/11 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



#285 LEVEL

BALDUR'S GATE III

KASIM 2020

Baldur's Gate

AYRICA

Mafia: Definitive Edition | Among Us | FIFA 21 | Torchlight III
Star Wars: Squadrons | Genshin Impact | Hades | Resident Evil: Village

JBL QUANTUM



Vodafone
Online Mağaza

Oyundan alınan
zevki 100 kat
fazla yaşayın



Oyundan daha fazla keyif al diye,
JBL kulaklıklar peşin fiyatına
12 taksitle Vodafone Online Mağaza'da.

Hazır mısın?

vodafone

1 Eylül 2020 itibarıyla bireysel faturalı hat sahibi aboneler, 12 aylık tarifelerine ek ödemelerle kampanyadan yararlanabilir.
Taahhüt süresinden önce iptali halinde cayma bedeli yansıtılabilir. Vodafone'un tek taraflı olarak değişiklik yapma hakkı saklıdır. Ayrıntılı bilgi için: vodafone.com.tr



editor@level.com.tr @apeiron @tunasentuna /tsentuna

YENİ NESLE MERHABA

İşte o ay geldi çattı.

Kasım'ın ortası itibarıyla yeni nesil konsollara ulaşabileceğiz. İkişi de birbirinden şişman gözüken bu iki konsol, görüntülerinin hakkını verecek derecede de güçlüler fakat asıl performanslarını sanıyorum ki biraz daha geç çıkacak oyunlarda göreceğiz. Önceki nesildekinden farklı olarak, bu defa büyük bir zıplama söz konusu değil. Evet, eğer bir 4K televizyona sahipseniz artık tüm yeni nesil oyunlarınızı bu kalitede oynayacaksınız fakat vaktinde PS1'den PS2'ye, 3'e, 4'e geçerken yaşadığımız şaşkınlığı bu defa görmeyeceğiz. Zaten fark etmişsinizdir, çoğu oyun yeni nesil için "yükseleme" sunuyor. Bu da bizi eski ve yeni nesil arasında bir yerde bırakacak gibi gözüküyor.

Konsollar satın alıp olamayacağımız konusuna da daha önce değindik. PS5'in fiyatı da geçtiğimiz ay açıklandı ve görüyoruz ki iki konsol da gerçekten çok pahalı. Bu pahalılığın nedeni sağlayıcı firmalar değil, ülkenin içinde bulunduğu durum. Maalesef yeni nesil bir lüks olarak geliyor; oyunlar da düşünmeden alınamayacak kadar pahalı olacak. Hele ki birkaç tane oyun alıp deneyeyim demenize neredeyse imkan yok.

Yeni nesil ile ilgili tecrübeimizi de gelecek ayın sayısında görebileceksiniz diye umuyoruz; şayet ki konsollar zamanında elimize ulaşırsa...

Bu ayki kapak konusuyla ilgili de birkaç kelime etmek istiyorum. İlginç bir kararla, son dakikada kapak konumuzu değiştirdik çünkü ilk seçeneğimiz Star Wars: Squadrons'un yeterince tatmin edici bir oyun olmadığına kanaat getirdik. Baldur's Gate III ise bizi çok etkiledi, daha saygın bir kapak olacağına karar verdik. Herkese yeni nesille haşır neşir olabileceği bir ay diliyorum. Görüşmek üzere!

Tuna Sentuna



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı
139 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL
ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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



POP
SCI
TÜRKİYE

POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!

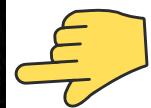


[YouTube.com/PopularScienceTR](https://www.youtube.com/PopularScienceTR)



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını



TIKLA
& İZLE

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sırman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

THE WEEK
Junior

Science+Nature

ÇOCUKLAR İÇİN BİLİM VE DOĞA

İNGİLTERE'DE ÇOCUKLARIN EN ÇOK OKUDUĞU
BİLİM DERGİSİ ŞİMDİ TÜRKİYE'DE!



POPULAR
SCIENCE
TÜRKİYE
EKİBİNDEN

Online satın almak için: www.dergiburda.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

ALL ABOUT HISTORY

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



Sürükleyici hikâye anlatımı,
muhteşem fotoğraflar ve illüstrasyonlarla
GEÇMİŞİ KEŞFEDİN!

Online satın almak için: www.dergiburda.com



#285 İÇİNDEKİLER

03 Editörden

05 Takvim

06 Küheyylan

08 Haberler

İLK BAKIŞ

14 Resident Evil Village

16 Second Extinction

17 Call of Duty: Black Ops – Cold War (Beta)

18 Circadian City

19 Democracy 4

20 Art Kaede

DOSYA KONUSU

22 Baldur's Gate III

30 Anarşist

İNCELEME

34 Star Wars Squadrons

40 Mafia: Definitive Edition

44 Hades

48 Among Us

50 FIFA 21

52 Genshin Impact

54 Torchlight III

56 Port Royale 4

58 Amnesia: Rebirth

60 Crash Bandicoot 4: It's About Time

61 9 Monkeys of Shaolin

62 Art of Rally

63 Serious Sam 4

64 Squad

66 Frostpunk: On the Edge

67 Spelunky 2

68 Aquanox: Deep Descent

69 Remothered: Broken Porcelain

70 Age of Empires III:

Definitive Edition

72 Pendragon

74 Going Under

75 Ben 10: Power Trip

76 Space Crew

77 Spiritfarer

78 Train Sim World 2

79 Hotshot Racing

79 As Far As The Eye

80 Raji: An Ancient Epic

81 The Uncertain: Light at the End

81 Cook, Serve, Delicious! 3

82 Mobil İncelemeler

85 Online

91 Donanım

100 Film, Kitap, Müzik

102 Ph.D

104 Otaku-chan!

106 Figürçünün Seyir Defteri

107 Board Game Talk

108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazları

114 LEVEL 286



TAKVİM

19 Kasım Cyberpunk 2077

Yıllar süren bekleyiş nihayet sona eriyor ve biz halen ibrak edebilmiş değiliz.

Kasım

3 Kasım

Jurassic World Evolution (Switch)

5 Kasım

Breathedge (PC)

6 Kasım

Dirt 5 (PC, PS4, XONE)

Need For Speed: Hot Pursuit Remastered (PC, PS4, XONE, Switch)

10 Kasım

Assassin's Creed Valhalla (PC, PS4, XONE, XSX, Stadia)

10 Kasım

Xbox Series S, Xbox Series X

Devil May Cry 5: Special Edition (XSX)

Dirt 5 (XSX)

Enlisted (XSX)

Evergate (XSX)

Forza Horizon 4 (XSX)

Gears 5 (XSX)

Gears Tactics (XONE, XSX)

Grounded (XSX)

NBA 2K21 (XSX)

The Falconeer (PC, XONE, XSX)

Warhammer Chaosbane (XSX)

Watch Dogs: Legion (XSX)

XIII (PC, PS4, XONE, Switch)

Yakuza: Like A Dragon (PC, PS4, XONE, XSX)

12 Kasım

Assassin's Creed Valhalla (PS5)

Astro's Playroom (PS5)

Bugsnax (PC, PS4, PS5)

Demon's Souls (PS5)

Marvel's Spider-Man: Miles Morales (PS4, PS5)

Destiny 2: Beyond Light (PC, PS4, PS5, XONE, XSX)

Devil May Cry 5: Special Edition (PS5)

Dirt 5 (PS5)

Godfall (PC, PS5)

Just Dance 2021 (PS4, XONE, Switch, Stadia)

NBA 2K21 (PS5)

Observer: System Redux (PS5)

Planet Coaster Console Edition (PS4, PS5, XONE, XSX)

PlayStation 5 / PlayStation 5 Digital Edition

Sackboy: A Big Adventure (PS4, PS5)

Watch Dogs: Legion (PS5)

13 Kasım

Call of Duty: Black Ops Cold War (PC, PS4, PS5, XONE, XSX)

Kingdom Hearts Melody of Memory (PS4, XONE, Switch)

19 Kasım

Cyberpunk 2077 (PC, PS4, XONE)

20 Kasım

Hyrule Warriors: Age of Calamity (Switch)

Katamari Damacy REROLL (PS4, XONE)

24 Kasım

Football Manager 2021 (PC)

Just Dance 2021 (PS5, XSX)



Yayınlanması
istedığınız fotoğrafları
inbox@level.com.tr adresine
gönderin, eğlenceye
siz de katılın!

KÜHEYLAN



Kasım geldi hoş geldi. İyi mi etti, etmedi mi, çok da fark etmiyor aslında. Salgın aynı gaz devam ama nihayet havaların soğumasıyla artık evde oturmak da çok koymayacak. Zaten Kasım ayı öyle bir oyun ayı ki... Yeni konsolların çıkışlarıyla birlikte büyük şenlik yaşanacak.

Tanrı o konsolları alabilecek miyiz sorusu da gündeme ve kolayına da inecek gibi gözükmüyor. Bir yayinci da sağ olsun 10.000 TL altında olduğu için sevinmiş.

Zenginlik böyle bir şey arkadaşlar, haberiniz olsun.

Bir de işin şu boyutu var, büyük ihtimalle çögünüzün evinde halen 1080p televizyonlar bulunuyor.

Şimdi onları da 4K'ya taşımak lazım, yoksa yeni nesle geçmenin anlamı da yok. Öyle böylesine derken oldu mu size masraf 15.000 TL? Oldu. Neyse bu ayı da para konuşarak kapatımlı, bir daha bu konulara girip moral bozmamaya çalışacağız, kederden feleğimiz şaştı...

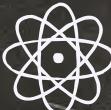
Geçen ayın hiç olmamış olayları!

- Sony ve Microsoft dergiye ikilser, yok yok üçer tane PS5 ve Xbox yolladı. Evet, hem dijital sürümlerinden, hem de diskli olanlarından. Öylesine bir bolluk oldu ki ofiste oturacak yer kalmadı.
- Kürşat evlendi ve iki çocuk sahibi oldu. Hepsi bir ay içinde...
- Tuna geçirdiği Covid-19'dan sonra süper güçler geliştirdi. Artık istediği zaman virüs üretip başkanlarının üzerine salabiliyor!
- Emre'nin FIFA 21'e olan tutkusunu EA'ın dikkatini çekti ve ona istediği 10 futbolcuyla tanışıp hali saha maçı yapma şansı tanındı. Maç Çorum, Kubatlar Hali Sahası'nda gerçekleştirilecek.
- Açıtığı YouTube kanalıyla bir anda patlama yaşayan Enes, YouTube'un Amerika ofisine davet edildi ve som altından bir plaketle ödüllendirildi. Enes'in gelecek yıl Golden Globe sunucusu olarak boy göstereceği söyleniyor.
- Unreal Engine'le aşk yaşayan Sonat'a da bir teklif Epic'ten geldi. Unreal Engine 5'in yaratıcı direktörü olması için teklif sunuldu. Sonat da elbette kabul etti.
- Kürşat'ın sahip olduğu iki çocuğa isim olarak Airbus A380 ve Lockheed Vega 5b koyduğu öğrenildi.
- Tüm bunlar ve daha fazlasının LEVEL MAGAZİN adı altındaki yepyeni bir haftalık dergide yer alacağı açıklandı.



Çok LEVEL'dan zarar gelmez ►►►►

"Merhabalar ben Egehan Korkmaz. LEVEL Derginizi karantinanın başlangıcından beri takip ediyorum ve çok seviyorum ve arkadaşlarımı öneriyorum. Ekim ayının sayısı da bana 1 Ekim'de doğum günü hediyesi gibi geldi, tüm LEVEL ekibine teşekkür ederim." diyerek salgını bizim sayımızda biraz daha keyifli geçirdiğini belirtmiş Egehan. Nice salgınla- Hayır! Nice LEVEL'lı günlere, bizi takibe devam!





Kaan ve dergileri

Bizi üç aydır takip ettiği, elindeki üçlüden belli olan sevgili Kaan şöyle demiş: "Selam, ben Kaan Ege. Derginizi 3 aydır beğenerek okuyorum. Derginin yeni sayıları çıktıgı anda sabırsızlıkla araştırıyorum. Umarım Türkiye'nin en iyi dergisine çıkarım. Tüm LEVEL ekibine iyi çalışmalar diliyorum." Biz de seni ve enteresan perdelelerini dergiye konuk etmekten gurur duyuyoruz Kaan, görüşmek üzere...



İsyancı devam ediyor

Merhaba gençliğini Türkiye'de tüketmek zorunda kalan umut dolu arkadaşlar. Geçtiğimiz ay çok iyimser bir tablo çizip Xbox Series X'in 7500 TL'den satışa çıkacağını söyleyip bir de pahalı bulmuştuk. Dergi baskısı gittiği için düzeltmedik ama Microsoft bu fiyatın hemen geri çekti, yenilenmiş fiyatla küçük çaplı bir deprem yarattı. Yeni etiket 9300 TL'yi gösteriyordu, herkes şoka uğramıştı.

Çok geçmeden Sony'den de PS5 fiyatı geldi. PS5'in Türkiye satış fiyatı 8300 TL olarak açıklandı. Dijital sürümünse 2021'de geleceği belirtildi. Peki biz, oyun oynamayı seven gençler olarak nerede hata yaptık? Ne günah işledik de başka ülkelerde maaşın üçte birine satın alınamayan bir cihazı biz maaşımızın iki katına almak zorundayız?

Size söyleyelim; bir kere suç Microsoft veya Sony'de değil. Ülke ekonomisi o kadar berbat bir durumda ki her şey ancak ve ancak taksitle veya aylarca para biriktirerek alınacak hale geldi.

Ve işin daha kötüsü bunu alıştırıldık. Araba, televizyon, beyaz eşya, bilgisayar, telefon... Teknolojik ne almak istersek büyük bir borca girmek zorundayız.

Şimdi görün PS5, XSX fiyatları da kısa sürede nasıl artıyor, oyun konusuna hiç girmiyoruz bile...

Yaz Vs. Kış

Bu kişi ve soğuk, kasvetli havayı seven arkadaşları anlatırız. Neden seversin arkadaşın kapalı havayı? Her an kafanı yağmur yağabilir, iki dakika yürümek istesen donarsın, saklanacak yer ararsın. "Üşündük ya şurada oturalım mı?" der bir de bu adamlar. Hiçbir de hak etmez o sıcak mekanları, hepsini bırakacaktır dışarıda, al sana kış diyeceksin. Yaz ise ne güzeldir... Kiyafetler renklenir, bir şort, bir tshirt ile rahat rahat dolaşırın, buz gibi içecekler içip renkli renkli dondurmalar yersin. Gezmek keyiflidir, deniz şahanıza, müzikler coşkuludur. Kışın giyiyorsun kazağı, üstüne kocaman montu atıyorsun, yok atkısı, beresi, botu. Ne oldu, dışarı çıkmıyor. Ha sonra o üstündekiller terletir, montu çkartmak istersin, bu sefer üşürsun falan derken, hop hastalık... Böyle cam önünde oturmuş, elinde kahvesi, kitabı, dışında yağmur yağıyor şekilde romantizm kokan görseller var ortallıkta; onlara da hiç kanmayın. Gerçek hayatı nerede oturuyorsun öyle? Ya gündüz iştesindir, hafta sonuya da yapacak bir ton iş vardır, öyle bir zaman yoktur.

Bu vesileyle hepiniz ilkbahar-yazçı olmaya davet ediyoruz. Katılım bize, hayatınızı yaşayın!

Sessizlik

İşte güzel bir koleksiyon, işte yakışıklı bir okur. "Resimdeki arkadaşı gördüseniz, lütfen polisi arayın. Onu yanındaki LEVEL dergilerinden ve posterlerinden tanıyalıbilirsiniz." diye bir ilan vermemize de ramak kaldı zira bu fotoğrafın sahibinin ne adını biliyoruz, ne de bize iletmek istediği bir mesajının olup olmadığını. İsim başlığında sadece Karma Gamers yazıyordu, buradan da arkadaşı mizin Amerikan göçmeni olduğunu anlıyoruz. Öyle ya da böyle, gayet sık bir foto olmuş, ellerine sağlık Karma!





Quarters must be built adjacent to an existing one to exploit all the adjacent tiles.

Please note the numbers mean that at least one adjacent tile will benefit new Quarter's production.

Left-click on a square to construct your Quarter and benefit from the resources.

Left click on a valid tile to place your Quarter.
Right click to quit the placement.



HUMANKIND

Civilization'a büyük rakip geliyor

Aslında gelmeliydi bile... Normalde bu yıl içerisinde çıkışması planlanan Humankind, önce zamansız bir erteleme olarak 2021'e ötelendi. Geçtiğimiz ay ise oyunun Nisan ayında çıkacağı açıklandı, her şey daha gerçekçi bir hal aldı. Civilization'a net bir rakip olarak hazırlanmakta olan Humankind, 4X strateji türüne giriyor ve oyunu belki de şimdije kadar belki de oynadınız bile; yapımcılar birkaç kez oyunu denemek için imkan sundular.

Taş devinden başlayıp altı farklı çağ'a geçeceğimiz oyun, bizi yan yolda uygarlık seçimiyle buluşturuyor. (Her çağ için 10'ar taneler.) Her ne kadar her uygarlığın farklı bir tarzı olsa da komşularımızın hangi uygarlıklar olduğuna göre de ilerleyiş farklılaşıyor.

Kendi uygarlığını sıfırdan kurduğumu için, tarihteki önemli imparatorlardan birine de komuta etmeyeceğimiz açıklanıyor. Bu da tamamıyla kendimize özgü bir karakter yaratabileceğimiz anlamına geliyor.

Ve fakat Humankind'ı kendine özgü bir hale büründüren ve Civilization'dan ayıran en büyük özellik, oyunun kazananının olmayacağı olması. Şöyle ki her çağda toplamda 21 tane yıldız kazanabileceğiz. Bir çağı atlamak içinse yedi tanesi yeterli olacak. Amacımızsa en fazla yıldızla son çağ'a ulaşmak; yani ünlü olmak. Bu da bizi sürekli savaşmaya, başka uygarlıkları yıkmaya çalışmaktan uzaklaştıracak –ki gerçekten iyi düşünülmüş bir sistem gibi gözüküyor.

Humankind ile ilgili geniş bir dosya yapmanın vakti geldi de çattı. Siz de eğer oyuna ilgi duyuyorsanz, mutlaka internetten videolarına göz atın. ♦

N
ITION
DUCTION



placed adjacent
e. They will
acent unbuilt

Synergies. These
st one unbuilt
augment your
oduction.

nergized tile to
quarter and
bonus.

lace the Commons Quarter.
is placement mode.



GUILTY GEAR STRIVE

Dövüş oyunu beklemek ister misiniz?

N e zamandır Guilty Gear’ın yeni oyununu buraya konuk etmiyorduk, güzel bir fırsat yakaladık. 2021’e ertelenip çıkış tarihi konusunda bilgi verilmeyen oyun, nihayet ne zaman piyasada olacağını gösterdi: 9 Nisan 2021. Evet, daha bir hayli bir süre var ama ufakta başka beklenecek bir dövüş oyunu olmadığına göre, tüm enerjimizi Strive’ a yatırabiliriz.



Gelen son bilgilere göre oyunda toplamda 15 tane karakter olacak. Sol Badguy, Ky Kiske, May, Axl Low, Chipp Zanuff, Potemkin, Faust, Millia Rage, Zato-1 ve Ramlethal Valentine açıklanmış ve onlara geçtiğimiz aylarda Leo Whitefang ve Nagoriyuki katıldı. Guilty Gear Xrd Sign ile hayatımıza giren Leo Whitefang, aslana benzeyen görüntüsü (İsmi de oradan geliyor) ve çift kılıcıyla tekrar aramiza dönüyor. Dövüş stili olarak çok etkileyici sayılmaz ama özellikle yakın dövüşte bolca kontur atak hareketi bulunuyor.

Nagoriyuki ise aynen şöyleden oluşturulmuş; bizim Big Boss’taki patron gibi bir adam yaratmış belli ki. “Yeni karakterin adını Japon ismi koy, uydur bir şey. Şimdi Asyalı gibi gözükmen, siyahı bir karakter yarat. Rasta koy. Eline kocaman bir kılıç tutuşur. Yüzüne de teknolojik bir maske ayarla. Ha bir de, bu karakter vampir olsun.” Bravo, aklınıza gelen tüm kelimelerle bir karakter yaratınız. Her ne kadar saçma sapan bir sürü kavramın bir araya gelmesiyle olmuş olsa da, Nagoriyuki çok karizmatik bir karakter ve oynanışı da hayli keyifli gözüküyor.

Geçtiğimiz ay açıklanan Giovanna da en az Nagoriyuki kadar ilginç. Bir melezlik olduğu her halinden belli olan kırmızı saçlı kızımız, Taekwondo’cu ama etrafına sarılı bir kurtla savaşıyor. Evet, kurt bir evcil hayvan gibi yanında dolaşmıyor, resmen ona sarılı

bir şekilde yaşıyor. (Çünkü bir ruh!) Üstelik rengi de yeşil... Giovanna’nın dövüş stili gayet hoş ve bu yeni karakteri denemek için sabırsızlandığımızı söyleyebiliriz.

2021’ in hemen başında açıklanacak olan 14. karakter ise Anji Mito olarak belirlenmiş durumda. Bu da dönüş yapan karakterlerden ve onu mavi rengi ve yelpazeleriyle hatırlayabilirsiniz.

15. karakterin ise kim olacağı henüz belirsizliğini koruyor. Tahminimiz That Man yönünde. Guilty Gear Xrd REV 2’ nin sonunda nihayet maskesiz olarak görebildiğimiz That Man, Guilty Gear tarihçesinde yavaş yavaş kendini belli eden bir karakter olduğu için, Strive’da artık oynanabilir bir karakter olarak yer alabilmesi de mümkün geliyor. Karakterler dışında oyunda bir visual novel tipinde hikaye modu bulunacağı söyleniyor. Bolca diyaloga hazırlısanız, hikaye modu için de heyecanlanabilirsiniz.

Oyunun açıklanan iki versiyonundan Deluxe olana ilk sezonun DLC paketi (5 yeni karakter), iki ek bölüm, bolca renk paleti ve birkaç ekstra hikaye kısmı yer alacağı belirtiliyor. Ultimate versiyonunda ise bunlara ek olarak soundtrack ve dijital art book yer alacak.

Sadece PS4 ve PS5 için geliştirilen oyun, tüm dövüş oyunu fanatiklerinin tartışması satılacağı bir oyun, şimdiden söyleyelim...♦

MORTAL KOMBAT 11

Yeni karakterler, yeni heyecan!

NetherRealm Studios MK11'i uzun soluklu bir dövüş oyununa dönüştürmeye kararlı gözüküyor –ki bu çok doğru bir karar. Oyunun eklentilerine son verip MK12'yi açıklasalar çok sakil durdurul ve kimse de ilgilenmezdi. Var olan sağlam oyunu geliştirmekse 11 numara (!) bir karar. Kombat Pack 2 adıyla gelecek olan yeni güncelleme, oyuna herkesin Ed Boon'dan istediği Mileena'yu, Rain'i ve konuk oyuncu koltuğunda da Rambo'nun ilk versiyonunu getirecek.

Mileena'ya MKX'in sonunda ne olduğunu gördükten sonra oyuna nasıl dahil olduğunu merak ettik ve cevabımızı alındı: Kronika onu zamanda geriye giderek günümüze taşımış. Eh, işin içinde zaman yolculuğu varsa zaten her iş kolaylaşıyor. Mileena sahip olduğu Sai'lerinin yanında bir çift de pençeli eldivene sahip ve bu sayede ölümcül kombolar yapabilecek.

Rain, isminden ve eski halinden bildiğimiz üzere su bazlı saldırular yapacak ama eski Rain'e göre çok daha fazla hareketi ve kombosu olacağını zaten tahmin etmişsinizdir. Terminator'a benzeyeceğini düşündüğümüz Rambo da bizi adeta 80'lere götürüyor. Çok akıcı bir oynanışa sahip olmasını beklemiyoruz Rambo'nun ama onu oyunda canlı görmek pek güzel olacak.

Kombat Pack 2, bu ayın 17'sinde MK 11 Ultimate Edition ile aynı anda yayımlanacak. MK 11'in bu, "her şeyi içeren" paketinde Kombat Pack 1 ve 2'nin yanında Aftermath eklenisi de bulunacak; eğer oyunu satın almadiysanız bu versiyonu tercih edebilirsiniz. Ve beklediği üzere MK11 de yeni nesil konsollarda 4K çözünürlük ve hızlı yükleme gibi özelliklerle oynanabilecek. ♦



XIII

Çizgi-roman tadında bir FPS

Zamanında PS2 ve o dönemdeki konsollar için piyasaya çıkan çizgi-roman uyarlaması XIII, remake olarak bu ayın 10'unda oyuncularla buluşmayı hedefliyor.

Eski dönemde basitlikte bir FPS olan XIII, hafızasını yitiren bir adamın kurtuluş mücadelesini anlatıyor. Senaryo önünüzde yavaş yavaş

netleşirken zaman zaman şaşırıyor, bolca da aksiyonun dibine vuruyorsunuz.

XIII'ü radaronuzda almak için birkaç nedeniniz var. Bunlardan ilki oyunun görsel tarzı. Tabii artık cel-shade grafik tekniği pek revaçta değil ama çizgi-romana dayanan bir temeli olduğu için cel-shade tekniği oyuna gayet yakışmış durumda ve atmosferi çok kuvvetlendiriyor. Oyunun çizgi-roman havasını sağlamasındaki bir diğer etken de konuşma balonları, yazılı efektlər gibi öğelerle bezenmiş olması. (Bunların nasıl gözüküğünü oyuncunun fragmanını izleyerek görebilirsiniz.)

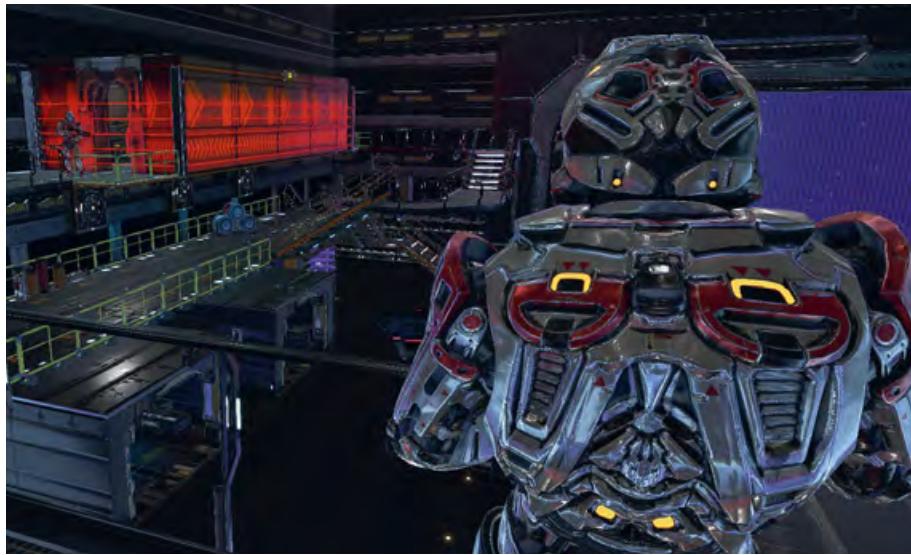
XIII'ü iyi bir oyun yapacak gibi gözüken bir diğer etken de basit ve eğlenceli bir aksiyon sunması. Bir dolu gösterge yok, şarj olan güçler yok, bulmacalar, değişik mekanikler, hiçbir XIII'te yer almıyor. Onun yerine farklı farklı

silahla, birkaç değişik ekipmanla önmüzdeki engelleri aşmaya çalışıyoruz. Eğer oyun ilginizi çektiyi se, çizgi-romanın da ülkemizde bir dönemde yayıldığını hatırlatmak isteriz. (Hala satışta mı emin değiliz ama ikinci elleri vardır.) Çizgi-romanı tecrübe edip oyuna dalmak çok daha sağlam bir heyecan olacaktır... ♦



SON DAKİKA!

- ◆ Adamlar ne kadar tam bir oyun yaptıysa, Square Enix'in Final Fantasy VII Remake'ine geçtiğimiz ay ilk yama geldi. 1.01 yaması oyundaki ufak hataları düzeltiyor ve düşünün bunların ne olduğu bile açıklanmadı.
- ◆ Yeni nesil konsolların çıkış oyunlarından biri olmayı hedefleyen Marvel's Avengers, 2021'e ertelendi. Oyunu yine yeni nesil konsollarınızda, geriye uyumluluk modunda oynayabileceksiniz.
- ◆ Çıkışından 10 yıl sonra Starcraft 2'nin artık daha fazla yeni içerik almacağı açıklandı. Buna denge güncellemeleri ve espor kısmı dahil değil.
- ◆ Hem salgının etkisi, hem de dijitalleşen dünya nedeniyle, tarihte ilk defa bir FIFA oyunu, FIFA 21 dijital olarak, kutulu versiyonuna oranla daha iyi bir satış yakaladı.
- ◆ Rockstar, Crackdown 2'nin yapımcısı Ruffian Games'i satın alarak ismini Rockstar Dundee olarak değiştirdi. Acaba yeni GTA için bir destek kuvveti mi olacaklar?
- ◆ Amazon'un iddialı bedava online oyunlarından Crucible, Mayıs 2020'deki çıkışının ardından, yaklaşık 6 ay sonra iptal edildi. İptal kararında oyuncu sayısındaki düşüklük etkili oldu.
- ◆ PC versiyonunda aylık ortalama 1000-2000 arası oyuncu sayısına düşen Marvel's Avengers'la ilgili yapımı ve yayıncı ümiti; oyuna gelecek olan içeriklerle oyuncuların tekrar döneğini söylüyorlar. (Zor.)
- ◆ Mega Drive Mini ve Game Gear Micro'nun ardından, Sega'nın Dreamcast Mini hazırlığında olduğu söyleniyor. Eski Dreamcast fanatiklerinin konsolu arasında olacağından emin olabilirsiniz.
- ◆ Sony'nin gamepad'leri Japonya'da farklı bir uygulama göründürüyor, beli duymuşsunuzdur. X ve O tuşları, batıdan farklı olarak X Cancel, O Confirm olarak kullanılıyordu zira Japonlar doğru olan şeyleri işaretlemek için daire çizerler, X ile yanlışları işaretleyip "dame" sözünü söylediğlerinde de elliye X işaretini gösterirler. Ne var ki PS5 ile birlikte artık Japonlar da batı sistemine geçiyor ve çoktan isyan başlatmış durumdalar.
- ◆ Final Fantasy hayranlarına güzel haber! FFVIII'in remaster versiyonunu PS4'te kutulu olarak da satın alabileceksiniz. Buyurun bu da kapak görseli.



JACK WALKER: ETHEREAL

Kim demiş bu topraklardan VR oyunu çıkmaz diye?

Yerli geliştiricilerimden ROG Studios'un mutfağından çıkan ve VR tabanlı bir Aksiyon / RPG oyunu olan Jack Walker: Ethereal oldukça tutkulu ve iddialı bir proje gibi gözükyor. En ilginç özelliklerinden birisi de aynı bilgisayarda iki kişi tarafından, iş bölümü ile deneyim edilebilmesi. Oyunlardan birisi VR gözlüğü ile aksiyondan aksiyona koşan, kelle avcısı Jack Walker'ın rolüne bürünken, diğeri de klavye / fare üzerinden yönetebileceğiniz Frosty. Unity ile geliştirilen oyun ilk aşamada Oculus Rift ve HTC Vive ile deneyim edilebile-

cek, ayrıca kablo yardımıyla Oculus Quest üzerinden de oynanabilecek. İki uyarı var, birincisi oyunun VR mekaniklerini sonuna kadar zorlaması sebebiyle daha önce VR oyunlarını denememiş veya sorun yaşamış insanlara önerilmiyor olması. Beynimizin henüz VR cihazlara tam anlamıyla uyum sağladığı söylenemez, Motion Sickness da bildiğiniz gibi şaka değil ve birkaç günübüz mahvedebilir.

Steam üzerinden satışa olan ve henüz Türkçe desteği bulunmayan oyunun fiyatı ise 30 TL. ♦

BEŞ BÖLÜM OLDU BİLE!

LEVEL UP! sohbetleri tam gaz devam ediyor

LEVEL ve Digitale Gaming ortaklığındaki LEVEL UP! sohbetleri tüm hızıyla devam ediyor. Konsollar, konsol ve oyun fiyatları, espor üzerine güncel muhabbetler ve nicesiyle dolu dolu beş bölüme ulaşan LEVEL UP!, yakında başka sürprizlerde de sizinle buluşmaya devam edecek.

LEVEL UP!'ta Kürsat'a Digitale Gaming'den sevgili Doğan Dirim ve Master of Gamers'in Oyun ve Espor sorumlusu sevgili Kudret Coruk eşlik ediyorlar. Gündeme göre aramiza katılacak konuklar da cabası.

Akşam eve döndüyseniz ve canınız oyunlar üzerine biraz sohbet çektiyse bize katılın, aklınızdaki sorular, eleştiriler ve önerileriniz

için yazmaktan çekinmeyin. LEVEL Online ve Digitale Gaming Youtube kanallarında görüşmek üzere. ♦



CALL OF DUTY COLD WAR

Call of Duty ismi hala sizin de bir şeyleri harekete geçiriyor mu gerçekten?

Sayfa

17

İNKBAKS.

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz





Yapım CAPCOM **Dağıtım** CAPCOM **Tür** Korku, Hayatta Kalma **Platform** PC, PS5, XSX **Web** 2021 **Cıkış Tarihi** www.residentevil.com/village

Resident Evil Village 4 ★★★★

CAPCOM ne zaman markadaki "Resident" kısmından vazgeçip işin "Evil" kısmına odaklanmaya başladı, işte o zaman seri yeniden şahlandı.

Tarihler 2017 yılını gösterirken CAPCOM beklenmedik bir hamle yaparak, o zamana kadar -çoğunlukla- üçüncü şahıs kamerاسını tercih etmiş olan Resident Evil serisini, birincil kişi kamerasıyla değiştirmeye karar verdi. RE: Gun Survivor gibi hılkat gəribelerini saymazsa, ilk defa bu bakış açısı tercih edilmişti ve serinin hayranları duruma şüpheli yaklaşıyordu.

Ancak Resident Evil 7: Biohazard beklenmediği yaptı ve düşüse geçmiş olan markayı kurtardı. Resident Evil, adeta bir zombi gibi olduğu yerden kalkarak oyuncuların üzerine

korku salmayı başardı. İlginçtir ki 2017 yılından sonra serinin ana oyunlarına yönelik bir çalışma yapılmadı. RE2 ve RE3, birer yıl arayla elden geçirilerek tekrar oyuncularla buluştu. RE Engine sayesinde, o klasik hayatı kalma-korku oyunu başarılı bir şekilde oyuncuların karşısına çıktı. Ama yeni oyun bir türlü gelmedi.

Gençleşikçe gençleşen bir seri

Burada CAPCOM'un ticari başarısı ve geleceğe yönelik akıllı adımları ağır basmış olacak. Onlar da biliyordu ki yeni nesil

konsollar kısa bir süre sonra gelecekti. Bu yüzden ara dönemi yeniden yapımlarla geçerek zamanın akmasını sağladılar. Böylece Resident Evil 8: Village ortaya çıktı.

CAPCOM'un Resident Evil Village üzerinde 2017'den beri çalıştığı söyleniyor. Yani aslında RE7 piyasaya çıktıktan bir müddet sonra serinin devamına yönelik çalışmalar başlanmış. Nasıl ketum bir tavır sergilemişlerse artık, geçen yaz aylarında düzenlenen PlayStation 5 Showcase etkinliğine kadar bu oyunu duymamıştık bile.

RE Village, markanın onuncu fakat ana hikayeyi takip eden serinin sekizinci oyunu olacak. Hatta tanıtım fragmanlarında dikkat ettiyseniz Village kelimesi içerisinde Romen rakamlarıyla gizlenmiş "VIII" bulunuyor. Işık, kaplama ve modelleme konusunda başarılı bir performans sergileyen RE Engine ile tasarlanan Village'ın yeni nesil konsollara yönelik hazırlandığı açıklanmıştı. Ancak bu açıklamaların hemen ardından oyunun yapımcısı Tsuyoshi Kanda, tüm beklenentin yeni nesle göre hazırlanmaması gerektiğini ekledi. Yani aslında Village, hem yeni nesle hem de şu anki nesle uygun olarak hazırlanacak. Çıkış tarihi yaklaşıkça platformlar arasında PS4 ve Xbox One eklenirse şasırınam. Fakat kafamı karıştıran kısım, oyunun tanıtım fragmanlarındaki sinematiklerin ve





oyun içi görüntülerin çok iyi durması. Zaten RE Engine'in asıl performansını bu oyunda göremeyiz. Örneğin, oyunda hiçbir yükleme ekranı olmayacağı gibi.

Kötülük kuytuda bekler

Şimdi gelelim Village'in hikayesine. Aslında fragmanlarda firma çok bir şey anlatmadı. Basın açıklamalarından ve sizintilardan öğrendiklerimi sizler için derleyip Village'da neler göreceğimizi paylaşayım. Hikaye, Biohazard'ın birkaç yıl sonrasında gerçekleşek. Ana karakter olarak yine Ethan Winters'ı canlandıracağım. Ethan, yaşadığı olaylardan sonra eşi Mia ile inzivaya çekiliş normal bir hayat yaşama derdindedir. Ancak eski bir dost ya da baktığınız açıyla göre bir düşman olan Chris Redfield'in bizi kaçırmaşıyla hayatımız yine alt üst olacaktır.

Burada Chris Redfield'a ekstra bir parantez açmak isterim. Önceki oyunlarda inek yalamışcasına geriye yapıtırlımsı sarı saçları ve siyah gözlükleriyle aklımızda yer edilmiş Chris, daha yabani ve karanlık bir görünümü sahip. Yani karakteri yeniden modellemişler ve iyi ki de bunu yapmışlar. O 2000ler Matrix kötüsü görüntüsünden uzaklaşmış olması güzel bir haber.

Neyse efendim, hikayeye devam edelim. Ethan, bu kaçırılma olayının ardından kendini Avrupa'nın ücra kösesindeki bir köyde bulur. Karlarla kaplı bu köyün tepesinde de devasa bir şato bulunmaktadır. Ethan, kısa süre içerisinde fark edecek tür ki yine saçma sapan bir ortamın içerisine girmiştir. Köy, bir tür okült tarikatın kontrolü altındadır. Buradan kurtulabilmek ve biricik eşine ulaşabilmek için hem köyün gizemlerini çözmeli hem de hayatı kalmalıdır.

Yapımcıların açıklamasına göre Village, hayatı kalma temasına yeni bir bakış açısı getirecektir. Nasıl ki Resident Evil, bu türün yaratıcılarından biriyse, bu türü değiştirecek olan da oymus. Yani bu tabii onların açıklamaları. Oldukça iddialı olduklarını kabul etmek gereklidir.

Village, seriyi biraz farklı bir alana çekerek gibi gözüküyor. Biohazard'da da bunu görmüştük. Zombi teması yerine biraz daha yerel korku folkloruna sırtını dayayan bir oyuna dönüştü. Bundan yana oyuncuların sıkıntısı yok. Çünkü seri cidden daha iyi bir yere gidecek gibi duruyor.

Merakımız ve korkumuz büyürken

Bu oyunda da benim hissettiğim biraz Balkan/Slav korku öğelerinden beslenilmiştir. Köyün tepesinde duran o dev şatoda, bir Dracula ya da bir Strahd edasıyla yaşayan Alan R. isimli bir kont yaşıyormuş. Alan, köyün kontrolünü kurduğu tarikat sayesinde sağlıyor.

Bu tarikat, The Mold adı verilen bir süper organizmaya taşmaktadır. Mold ise köye ve çevresine çeşitli garabet yaratıklar üretiyor. Yani ondan yana olursanız sıkıntısı yaşamazsınız. Ancak bu bir Resident Evil oyunu. Yani The Mold ve onun tohumlarına karşı mücadele edeceğiz.

Fragmanda dikkatimi çeken detaylardan biri de kurtadam benzeri bir yaratık oldu. Zombi benzeri uzaktan kontrol edilebilen varlıklar dışında kurt adama benzeyen bir düşmanımız da olacak gibi. Bunu niye söyleyorum? Çünkü ilk fragmanda Van Helsing benzeri

bir abi ekrana bakıp gülmüşüyor ve birkaç saniye sonra bahsettiğim canavar ortaya çıkarıyor. CAPCOM, araştırmasını bahsettiğim coğrafya üzerine yaptıysa, düşmanlarımızdan biri ya da birkaçı da kurt adam olacak gibi duruyor.

Village tema olarak bir korku oyunu olacak ancak halüsinasyon mekanikleri de bulunacaktır. Oyuncu olarak neye ve kime inanmamız gerekiğine dair korkulara sahip olacakmışız. Belki de The Mold adı verilen bu süper organizma sadece canavar üretmekle kalmıyor, aynı zamanda zihnimizle de oynuyor olabilir.

Resident Evil Village hakkında aşağı yukarı bilinen temel bilgiler bunlar. Çıkış tarihi 2021 olarak lanse ediliyor. Bu tarihin yıl sonuna esneyeceğini düşünmüyorum. İlk çeyrek içerisinde, konsolların satışlarının daha da arttığı bir dönemde pazara giriş yapabilir. Bunlara ek olarak bir de sizinti bilgi var ki biraz şüpheli. Ama aktarmadan da geçmem istemiyorum.

Biliyorsunuz ki serinin en uzun oyunu ortalamada 21 saatlik süresiyle Resident Evil 6'ydı. Village'in bir önceki RE7'den daha uzun olacağı ama RE6 uzunluğunda olmayacağı söylüyor. RE7, iyi bir tempoya 8 saatlik sürede bitirilebilen bir oyundu. Aslında bu oyuncunun ortalamasını almaya çalıştık ortaya 14-15 saatlik bir oynamama süresi çıkıyor ama kimsenin bu kadar uzun sürecek bir korku, gerilim oyunu oynayabileceğini düşünmüyorum. Tek bir köyde ve çevresinde geleceği söyleyen bir oyun için, hele ki açık dünya olmayan bir oyundan bahsediyoruz, bu kadar uzun sürebolecek olması pek akla yatkın değil. Benim tahminim 10 saatı aşmayacak bir oyun olacaktır.

CAPCOM, markanın görünüşünü değiştirecek çok akıllıca bir hamlede bulundu. Yeni nesil konsollardaki performansını da oldukça merak ediyorum. Seriyi yakından takip eden ama oynamaya ücret edemeyen (Korkuyorum işte) bir oyuncu olarak, Resident Evil'in kaybolan oyunlardan biri olmamasına çok seviniyorum. ♦ **Özay Şen**





Yapım Systemic Reaction **Dağıtım** Systemic Reaction **Tür** MMOFPS **Platform** PC, XONE, XSX **Web**secondextinctiongame.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

Second Extinction 3 ★★

Dünya yine işgal altında ve son umut elbette biziz...

Avalanche Studios'a bağlı olarak çalışan Systemic Reaction, geçen yıl denediği Generation Zero konseptini elden geçirerek farklı bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Hazırlıyorum diyorum çünkü Second Extinction erken erişim sürecine devam etmekte.

İlk oyuncularıyla o kadar da olumlu yorumlar toplamasalar da, Second Extinction ile oyunculardan beğeni topladıkları kesin. Yine de -açık konuşmak gerekirse- Second Extinction'ın da çok iddialı bir yapımlı olduğunu söyleyemeyiz.

Second Extinction, üç oyuncuya beraber oynanabilen bir aksiyon oyunu. Amacımız dünyayı işgal etmiş dinozorları temizlemek. Fakat sıkıntı şu ki, dinozorların hepsi mutasyona uğramış ve envaiçeşit güçlere sahipler. Dört farklı sınıfından birini seçiyor ve gezegene inip görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz.

Bu konsepti aslında bahar aylarında bu sayfalarda incelediğim Predator: Hunting Grounds'a oldukça benzettim. Harita sabit

kalsa da görevler her seferinde değişiklik göstermeyecektir. Bazen bilgi aktarımı yapmanız gerekiyor, bazen de dinozorlar tarafından ele geçirilmiş bir karargahı temizliyorsunuz. Bir yandan da haritada bulduğunuz yan görevleri tamamlayarak, oyun sonunda elde edeceğiniz kaynaklara yenisiğini ekliyorsunuz.

Kaynaklar sayesinde, hoşunuza giden sınıfın ekipmanlarını geliştirebilme şansına sahipsiniz. Diyalim ki bir bomba uzmanı olan Amir ile oynamak hoşunuza gitti. El bombası atan silahını geliştirebilmek için hem dinozorlardan düşen parçaları toplamanız gerekiyor hem de bilim puanı toplamanız lazım. Yani bir görev içerisinde ne kadar çok etrafla etkileşime girerseniz, karakterinizi geliştirme hızınız da o kadar artıyor.

Öte yandan Second Extinction'ın erken erişim sürecinde çözmesi gereken büyük sorunları var. Co-op kısmına sırtını dayamış olmasına karşın serverlarda oyuncu bulmak bir hayli zor. Steam üzerinde binlerce olumlu yorummasına karşın, yeri geldiğinde 10-15 dakika

arası oyuncu bulmak için bekledim. Bulduğumda da işiniz çözülmüyor, çünkü oyuncular bazeen kaçırıyor. Tam üç kişilik bir grup oluşturduğunuzda seviniyorsunuz, bir bakırsunuz diğer iki oyuncu haritanız zıt köşelerine koşmaya başlıyor. Şimdilik oyun içi chat ekranı ya da sesli iletişim imkanı yok. Sadece sağa sola ping atılabilir. Bu da oyun içerisindeki iletişim çok fazla sıkıntılı düşürüyor. Kendi başına Rambo'luk yapmak isteyen oyuncular da bolca olunca, görevleri düzgün bir biçimde yapabileme imkanınız kalmıyor.

Oyunun olumlu yorum toplamasını anlayabiliyorum. Çünkü aksiyon kısmı oldukça keyifli. Dört sınıf ile farklı oynama stilleri sunuluyor. Hepsinin kendine has özel güçleri de bulunuyor. Bir keskin nişancı olan Jürgen, kendini gizleyebilme ve dinozorları şaşırma olanağına sahip. Biraz önce bahsettiğim Amir ise yörüngegedeki platform üzerinden atış yardımı alabiliyor. Kalabalık alanların kontrolü hayatı önemde olduğundan her sınıfın mühimmatı sağlam. Fakat tek başına oynanabilecek bir oyun değil. Görevler zorlaşmaya başladıkça daha güçlü ya da daha kalabalık halde gelen dinozorlarla uğraşmak can sıkırmaya başlıyor. Yapay zeka çok iyi olmasa da, karşılıkta 30 tane Velociraptor görünce mühimmatın yetmeyeceğini anlamam 10 saniye sürd.

Buna karşın dinozorların tasarımlarında kendince bir özgünlük var. Kitaplarda, filmlerde gördüğümüz gibi düz sıradan dinozorlar değil. Daha renkli tasarımlara ve sizin canınızı sıkacak güçlere sahipler. Asit atarı, görünmez olanı derken sahneye daha büyük olanların, mesela T-Rex gibi dinozorların girmesiyle çarşı pazar yapıyor.

Second Extinction'ın çözmesi gereken hataları fazla değil ama daha dinamik bir yapıya kabul edilmesi ve oyuncu topluluğunu artırması için daha çok çalışması gerekiyor. ♦ **Özay Şen**





Yapım Treyarch **Dağıtım** Activision **Tür** FPS Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX **Web** www.callofduty.com **Cıkış Tarihi** 13 Kasım 2020

Call of Duty: Black Ops Cold War (Beta)

4 ★★★★

Heyecanlanan var mı? Şüphesiz ki evet!

Call of Duty serisi oyunculuk hayatında en sevdiğim FPS serisidir ve yeri her zaman ayrılmıştır. Serinin en kötü oyunu olan Infinite Warfare bile keyif almamı engellemedi. Black Ops serisi de gerçek tarihi zamanlarda ve olaylarla işlenmesiyle özellikle birinci oyunda beni kendine hayran bırakan oyun olmuştu. Tabii ben Call of Duty yapımlarını hep hikaye modunda değerlendirmiş, çok oyunculu modunda fazla zaman geçirmemiştim. Bu büyük Black Ops 4'te bozuldu ve o sene en çok oynadığım oyunlardan biri oldu. MW oyununda da uzun saatler geçirdim ama neticede oyun yine aklımda hikaye modıyla yer edindi.

Peki benim gibi bir "hikaye modu adamı" Cold War'ın kapalı betasından keyif aldı mı? Evet. Dağılıyoruz. Arkadaşlar oyun olmuş, bir hafta sonu oynadım ve net olmuş. Hadi bakalım! Kapalı betada oyunun Multiplayer moduna erişebiliyorsunuz. Multiplayer modu her sene olduğu gibi oynadıkça seviye atladığınız, silahlarınızı geliştirdiğiniz ve çeşitli modlarda savastığınız kısım. Burada her modu açmamışlar, altya altı konum ele geçirme modlarında oynayabiliyorsunuz. Kısıtlı ama oyun hakkında bize fikir verme konusunda bence yeterliydi. Betada karşımıza üç harita çıktı, karlı harita, ormanlık harita ve gemide olduğumuz üçüncü harita.

Bu sene eklenen en büyük yeniliklerden biri artık motosiklet kullanabiliyor, üzerinde ateş bile edebiliyoruz. Özellikle haritanın büyüğlüğü sayesinde motorla uzun süreler geçirdim ve çok keyifli anılar yaşadım. Motor üstündeki ateş etme mekanikleri, üstüne Cold War'ın gerçekçi oynayışi formülü tutmuş bu sene. Yine

bu sene eklenen bir diğer ve çok tartışılan yenilik de şu; artık düşmanların can barları da görülebiliyor. Ben bu olayı sevmemiş. Oyunu bir yandan gerçekçiliğe en yakın şekilde yapmaya çalışırken bir yandan RPG oyunlarındaki can barı göstermesi o gerçekçiliği zedelemiştir. Beğenmedim.

Modern Warfare'da olan ama bu sene Cold War'da olmayan sinir bozucu bir özellik ise kapı açamamak. Evet, kapı açıp kapatamıyoruz. Küçük gözükebilir ama baya faydalıydı. Oynanış mekaniklerine geldiğimizde ise vuruş hissiyatı çok başarılı. Silahlar soğuk savaş döneminin gerçekçiliğini yansıtıyor, daha yavaş kullanılıyor ama bunlar hissiyatta birleşince size o tatmin duygusunu verebiliyor.

Koşarken silahları bir anda nişan alıp ateş etmeye başlamak nispeten daha zor olmuş. Bence daha oturaklı bir yapı kurulması istenmiş. Çevre etkileşimi her COD oyununda olduğu gibi bir yerlerden atlama ve tırmanmak dışında çok efektif değil. Silah çeşitliliği kapalı betaya göre gayet yeterliydi ki oyunun tam çıkışında daha da yenileri eklenecektir. İki günde kullanamadığım bir sürü silah oldu. Her silah değişiminde sadece görünüşün değil oynanışa da etkinin ciddi anlamda farklılığını hissedebiliyorsunuz. Bu kısımda birçok oyuncunun eleştiri yaptığını gördüm, silahların eski olmasından, hissiyatından. Sevgili okurlar, oyunun geçtiği tarihe ve yapısına göre

lütfen bu oyundan MW hissiyatı beklemeyin. Görünüş menü arayüzü tanıdık geliyor ama karşımızda savaşın içine girince bambaşka bir yapıp duruyor. İki gün çok keyifliydi, uzun saatler geçirilebilir.

Oyunun grafik ve ses tarafına gelirsek de ben oyunu RTX 3080 ekran kartı ile oynadım (Yazarlığımızın tamamı çok zengin insanlar.

– Kürsat). 4K 60 FPS alsam da ağırlıklı olarak 2K 130 FPS civarlarında oynadım. Değerler muazzam, optimizasyon konusunda hiçbir sıkıntı yaşamadım. Grafikler RTX teknolojisi ile birleşince mükemmel gözüküyor. Multiplayer modda çok dikkat edilememen bu grafiklere hikaye modunda daha da hayran kalacaksınız. Sesler konusunda özel çalışılmış, silah ve çevre sesleri için de kısaca başarılı diyebiliriz. Call of Duty: Black Ops - Cold War 13 Kasım'da PS4, PS5 XONE, XSX ve PC için çıkış yapacak. Yeni nesil konsollara da gecikmeden gelecek olan yapımı tam sürüm olarak deneyimlemek için heyecanlıyım. ♦ Tunahan Ertaş





Yapım Nowhere Studios **Dağıtım** Way Down Deep **Tür** RPG **Platform** PC Web www.circadiancity.com **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Circadian City

Monochroma'nın yapımcıları hayatı kalma simülasyonu işine girişirse...

Evet, gerçekten de öyle. Bu oyunun türü nedir diye soran olursa, verilecek cevap tam olarak hayatı kalma simülasyonu olacaktır. Indie bir yapılmış olan Circadian City, uzun süredir takipte olduğumuz yapımlardan biriydi. Erken erişime girmesiyle birlikte soluğu başında aldığımız bu minnak mı minnak oyun, içerisinde kocaman bir dünya barındırıyor diyebilirim. Görünüşe aldanmamanın tam olarak izmizi diyebileceğimiz bu güzide yapım, aynı zamanda son zamanlarda düşüše geçtiğini düşündüğüm indie oyun dünyası için de dikkat çekici bir oyun olacak gibi duruyor. O zaman daha fazla vakit kaybetmeden geçiyorum oyunun detaylarına!

Monochroma ile tanıdığımız yerli oyun geliştiricisi Nowhere Studios'un elinden çıkan Circadian City, beraberinde iki farklı dünya getiriyor. Oyuna başladığımız anda karşılaştığımız tatlı grafikler, çok light tutulmuş bir senaryo başlangıcı ile hemen dikkat çeken. Her ne kadar biraz sıkıcı başlasa da yaptığımız bir iki hareketin arından detaylı bir RPG oyuna adım atacağımızı anlaşmış bulunuyor. Oyunda bulunan hemen her NPC ile konuşmak mümkün. Sadece diyaloglar bile karşımıza başka görevler çıkarıldığı gibi, bir de direkt "görev" veren NPC'ler bulunuyor. An itibarıyla tasarılanan görev modeli birazcık çizgisel olsa da oyun günden güne gelişiyor, haliley tam sürümde bu durum değişecektir.

Pek tabii oyuna alışmak için belirli bir çizgiselliğ gereğini de unutmamakta fayda var. Ne demiştiğim, temelde oyunumuz iki bölüme ayrılmıştır. The Daylife denilen gündüz kısmı ve The Dreamworld denilen uykı kısmı. Gündüz başlayan oyunumuzda, bir yandan temel ihtiyaçlarımızı karşılayarak hayatı kalma peşinde koşarken, bir yandan da yeni arkadaşlar ediyoruz. Yapmamız gerekenlerin başında beslenmek yer alıyor. Belirli bir açlık seviyesine düşüğümüzde, NPC'lerle bile konuşamaz hale geliyoruz. İlgi alanlarımızı sürekli geliştirek de hayatı tutunuyoruz. Zaten bunları yaparken yeni arkadaşlar ediyor ve stresimizi kontrol altına alıyoruz. Temelde bir macera oyunu deneyim ediyoruz diyebilirim. Fakat uykuya daldığımızda işler değişiyor. İçerisine daldığımız The Dreamworld, bir anlamda "craft"lar dünyası diyebilirim. Burada yapılabilecek yüzlerce farklı şey var. Temelde ekim yaparak işe başlıyoruz ki aslında oyunun bu bölümü için hazırlanmış bir tutorial kısmı diyebilirim bu ekim dikim işine. Verilen görevler genelde ekme, biçme ile başlıyor ve zamanla dallanıp budaklanıyor. Tabii işin güzel yanı, ufak tefek cihazlardan, daha önce görülmemiş fantastik cihazlara kadar uzanan objeler yapabilme ihtiyatımız olması. Hatta ve hatta kendi evinizi oluşturmak bile mümkün. Tabii tüm bunları yaparken benliğimizden de birazcık veriyor olabiliriz. Aslında bu iki dünya

arasında oradan oraya koştururken, aldığımiz kararlar ile bir anlamda karakterimizi geliştirmiş oluyoruz. Baktığınız zaman biraz Sim, biraz RPG biraz da macera türlerinden harmanlanmış bir oyunun hazırlandığını rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunun bugün itibarıyla en rahatsız edici kısmı, şimdilik fare desteği olmamasıdır. Özellikle klavye kullanım kısmı bir hayli rahatsız edici ki yapımcı ekip de durum farkında. Gelen son açıklamaya göre fare kullanımı üzerinde de çalışıklarını öğrendik. Genel olarak baktığımızdaysa böylesine düşük bütçeli bir indie yapının, içinde ne gibi yenilikler ve farklılıklar barındırdığını görmek her anlamda çok heyecanlandırıcı! Bakalım finalde nasıl bir oyun ile karşılaşacağız?

◆ Ertuğrul Süngü



Democracy 4

Haydi bakalım, biraz da demokrasi!

Ölüm dünyası birazcık şey gibi, nasıl değilsem, hani her şeyin turşusu yapılıyor ya, birazcık öyle bir havada. Yani bir fikir varsa, hemen oyununu yapmamız an meselesi. Bunu eleştiri için söylemiyorum. Yani tabii ki yapılsın ama bazen de öyle isimler ve oyunlarla karşılaşıyoruz ki "Bunun da oyunu olmaz işte aga ya!" diyoruz. Nitekim Democracy temelde "Her şeyin oyunu olmasın be abi" ekolünden bir isme sahip olsa da gerçekte "Oha bu turşu da oluyormuş lan!" dediricek bir seri diyebilirim. Eğer herkesin canı yeterince turşu çektiyse, oyunumuzun detaylarına doğru ilerleyebiliriz. (Turşu suyu da olsa iyiydi hal) İsminden de anlayabileceğiniz üzere, serinin dördüncü oyunu ile karşınızdayım; ama erken erişimi ile! İlk olarak 2005 yılında piyasaya çıkan yapım, akabinde 2007 ve 2013 tarihlerinden ikinci ve üçüncü yapımları ile şahsına münhasır oyun yapısını beğenimize sunmaya devam etti. Dördüncü oyunla da "farklı" mekaniklerini bir anlamda iyiden iyiye detaylandırmayı hedefleyen yapımda, tam olarak bir diplomat rolünü üstleniyoruz. Yapmamız gereken, olabildiğince fazla oy toplayıp başkan olabilmek. Tabii bu pek de kolay bir yol değil zira memnun etmemiz gereken bolca fraksiyon var. Democracy 4 tam da bilinen dünyadaki siyasi dengeleri taşıyan ve kullanıcıya enince ayrıntısına kadar vermeye çalışan bir yapım. Bir yandan milliyetçiler, kapitalistler, sosyalistler, liberaler, diğer yanda aileler, bireyler, sivil toplum kuruluşları derken aslında bir politikacının ne kadar da farklı fraksiyonla anlaşması gerektiğini görüyorsunuz.

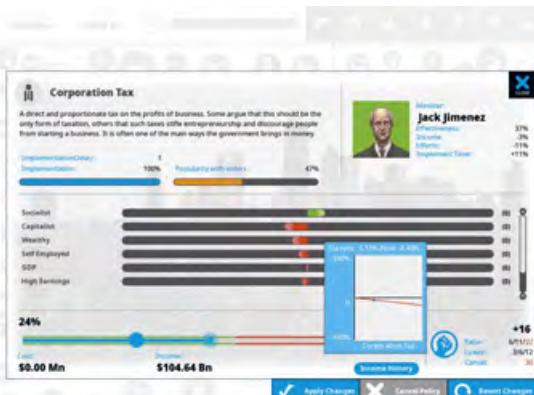
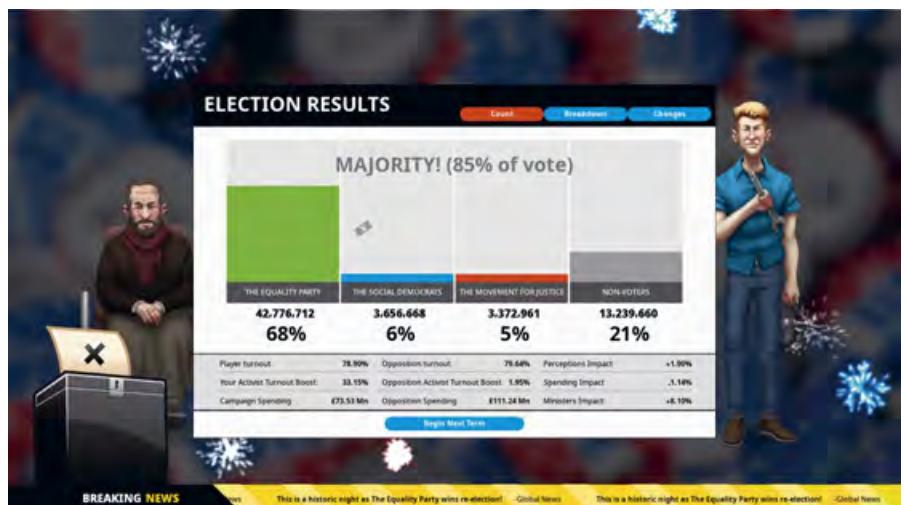
Oyunun erken erişim versiyonuna Amerika, İngiltere, Fransa, Kanada ya da Almanya'dan birisini seçerek başlıyoruz. Görebildiğim kadarı ile tam sürümde açılması beklenen üç ülke daha mevcut. Karşımıza çıkan ekran bir önce oyuna göre hayli sadeliştirilmiş. Özellikle arka planda çalışan çok fazla mekanik

olmasından dolayı, bir önceki oyuna göre anlık durumu çok daha net anlatan bir arayüz kullanılmış. Bu arayüz sayesinde hangi başlıkların, kimlerle ve nelerle eşleştiğini anlık olarak görmek mümkün.

Kendi içerisinde muazzam bir açık dünya oyunu diyebeceğim Democracy 4, dikkat edilmesi gereken birçok husus gözler önüne seriyor. Bunlar arasında her yılın çeyrek dönemde raporu, GDP adı verilen gayrı safi yurt içi hasıla, sağlık, eğitim, ıssızlık, suç ve fakirlik başlıklarını yer alıyor. Oyunumuz temelde sıra tabanlı şekilde çalışıyor. Her tur yapabileceğimiz belirli hareketler var ve bu hareketleri "Political Capital" denilen puan ile yapabiliyoruz. Fakat elimizdeki bu sınırlı kaynağı doğru yerbere yarımamız çok önemli. Bunu yapmadan önce de ne gibi bir politik yönelikimiz olacağını önceden belirlemek şart. Sizlerin de bildiği üzere, alacağımız bir karar, bir yerden oyalarımızı yükseltirken, bir yerden azaltacaktır. Bu sebepten ajandamızı iyi belirlememiz gerekiyor.

Aslında verilebilecek çok fazla örnek var.

Misal, polis birimlerinin silah yerine şok silahı kullanmaları, aynı anda hem liberalerden gelen desteği artırıyor hem de suç ve şiddetin suç işlenme oranını belirli ölçüde azaltıyor. Benzeri şekilde ekibimizde olan diğer politikacıların da farklı etkileri bulunuyor. Önemli olan, tüm bu etkileri, belirli bir ideoloji etrafında toparlamak... Ha, bir de bunu yapıyorken diğer ülkelerde aramızı iyi tutmak, oralarda ne olup bittiğini takip etmek gerekiyor. Aslında Democracy 4 baya BAYAĞI takip gerektiren, ince eleyp sik dokunması gereken, çok ama ÇOK detaylı bir oyun. Herhangi bir 3D animasyon bekleyenlerdenizseniz zaten size göre bir oyun olmayacağından emin olabilirsiniz. Bu oyun kesinlikle şahsına münhasır ve gerçekten de harika oyun mekaniklerine sahip bir yapım olacağın benziyor. Görsel yerine oyun mekanığı begenenlerdenizseniz ve daha önce denemediyseniz, serise başlamak için harika bir nokta olacak diyebilirim. Takipte kalın efendim. ♦ Ertuğrul Süngü



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE



Merhabalar LEVEL okurları.
Sonunda efsanenin sahalara döneceği Kasım ayına girdik. Ne alakaysa geçenlerde rüyamda atarı salonundaydım. Doksanlı yılların başı. Street Fighter II oyunu salona ilk defa gelmiş. Herkes oyunun başına üşümüş. Kendimden emin adımlarla "açılın" dedim ve çocuklara aduket ve aryuket (hadouken ve shoryuken) çekmeyi öğretiyordum. Tam popüler olmuşum ki uyandım.

Not: önceden yazmış olabilirim. Edremit'de Street Fighter EX Plus oyununda gizli ölüm (LP/LP/-> /MK/HP unutmamışım sanırım) yapmayı Altınoluk'a oyun geldiğinde millete ben öğretmiştim. Sanırım High Score adlı belgeselin etkisinde kalmışım.

PS5 mevzusuna geri dönmek gerekirse harçlıklarını biriktirerek ya da karne parası ile aldığımız paralarla en fazla PS5 oyunu alabiliriz gibi gözükmüyor artık.

Playstation ile Değişen Oyun Dünyası

Konami, Capcom ve Square gibi firmalar Playstation 1 için exclusive yani özel oyunlar yapan öncü firmalar olmuştu. Daha o zamanlar Naughty Dog, Nintendo'nun Mario'suna rakip olmaya çalışan platform oyunları yapıyordu. Contra, Castlevania, Sunset Riders (kovboy), Aliens ve Ninja Turtles gibi arcade oyunlarından tanıdığımız Konami, gerek Metal Gear Solid gerek, gerek Silent Hill, gerekse Winning Eleven gibi oyunlarıyla bilmenden de olsa efsaneler

üretmeye başlamıştı. Street Fighter, Final Fight (Haggar), Cadillacs and Dinosaurs (Mustafa), Mega Man ve R-Type ile logosuna aşina olduğumuz Capcom ise Resident Evil 2/3, Dino Crisis, Rival School ve Street Fighter EX plus gibi popüler oyunları ile Sony Playstation için önemli oyunlar üreten bir firma olmuştur. Square firması ise başlı başına Final Fantasy VII ve VIII serileri ile kendi fanlarını çoktan can evinden yakalamıştı. Önceki sayılarda yazdığım birçok özel Playstation oyunu da konsol dünyasını derinden etkileyeyecek bir değişime götürecekti. Tekrar PS5'e donecek olursak,

PS4'teki dönüşüm asında yeni konsoldaki Remake yani yeniden yapımları bize arımağan edecek gibi. Neden mi? Öncelikle, her Playstation kendi efsane oyununu ya da devam oyununu yaratmış. PSX ya da PS 1, Metal Gear Solid, Silent Hill ve Final Fantasy VII oyunları ile klasik haline gelmiş özel oyunlar, bu ilk konsol için piyasaya çıktı ve çok sattı, PSX'in en önemli özelliği PC oyunlarıyla paralel gitmemesi idi. Zaten o dönemde de PC için oyun üretken, konsol için oynanması pek mümkün olmayan strateji ve FPS oyunları üretiyordu. Sonrasında



bir diğer konsol efsanesi PS2 doğdu ki görüntü kalitesi ve oyunları ile benim gözümde halen en büyük devrimi yapmış konsol durumundadır. Metal Gear Solid efsanesi 2 oyunla devam etti ki çoğu otoriteye göre en iyi MGS oyunu olan MGS 3: Snake Eater PS2'de oyun severlerle buluştu. Yine Konami'nin bir diğer sevilen oyunu Silent Hill tam 3 oyunla raflardaki yerini aldı. Yine çoğu otoriteye göre en iyi Silent Hill oyunu olan ikinci oyun bu konsola çıktı. Capcom, Resident Evil 4 ile oynanış ve oyunlardaki uzunluk klişelerini altüst edecek harika bir oyuna imza attı. Kişisel fikrim, RE 2 ve RE 4 firmanın en iyi Resident Evil oyunu olmuştur. Daha durun, bitmedi. SIE Santa Monica Studio kimsenin ismini duymadığı God of War I ve sonrasında GOW II oyunlarını üretti. 3 Konsolda da hakimiyet kuracak bir devin adımlarıydı bu. SIE Japan Studio boş durmamış, ICO ve Shadow of the Colossus gibi devrim niteliğindeki oyunlarını bizlere muştulamıştır. PS2, saymakla sayfaların yetmeyeceği oyunlar çıkarmaya devam ederken, PC artık PS2'nin oyunlarını bilgisayara taşımaya ağırlık vermiştir. PS3 ile, Uncharted serisi başlarken, konsol dünyasının ilk on oyunu arasına girecek Last of Us ve Red Dead Redemption oyun tarihine adlarını altın harflerle yazdırmıştır. GTA serileri, Final Fantasy'ler de cabası olmuştur.

Sonsuz Döngü: Remastered ve Remake
 PS3 çoğu PS2 oyununu oynamamıza olanak sağlayacak koleksiyon mantığıyla hareket etti. PS2'deki Silent Hill ya da Metal Gear Solid oyunlarının hepsini oynama imkanı doğdu ancak; PS4 devrim niteliğinde iki yeniliğe ağırlık verdi: Remastered ve Remake oyunlar. PS3 oyunları için Remastered çok bir şey ifade etmemde, PS2 oyunları açısından başarılı işler ortaya çıktı. Örneğin, Shadow of the Colossus remaster oyunu grafik olarak son derece göz doyurucuydu. Dark Souls'lar da göz doldurucuydu. Remake oyunlara gelecek olursak Resident Evil II ve Final Fantasy VII eski oyunların bile üstüne koyan, adeta farklı efsaneler olarak biz oyun severleri mutlu etmiştir. PS4 için özel oyunlara baktığımızda, God of War, eski oyunlarını yerden yere çarpacak, Red Dead Redemption serinin ikinci oyunıyla adeta ilk oyununu 8-bit oyun yerine koyacak ve MGS V, oynanış ve açık dünyası ile serinin eski oyunlarına göre çok daha iyi bir oynanış sunacak efsaneleri beraberinde getirmiştir. Uncharted 4 ile de bir efsaneyi en güzel şekilde sonlandırmışlardır. The Last of Us Part II ile de çok eleştirlse de görsellik, oynanış ve yapay zeka olarak oyun dünyasını çok ileriye götürerek hepsi de eski oyunlarını geçen ya-



da onlarla yarışan klasikleri firmalar bizlere armağan etmiştir (Pazarlamıştır da diyebiliriz). SIE Japan Studio The Last Guardian oyunu ile de Ico ve Shadow of Colossus'un yolundan gitmiştir. Horizon Zero Dawn, Bloodborne ve Ghost of Tsushima ile de özgün oyunlarını piyasaya sürmüştür.

PlayStation 5 ve Beklenen Oyunları

Bu mantıkla PS5'te çıkacak oyunları tahmin etmek pek zor olmasa gerek. Ne yapmışı PS4 çoktan PS1 ve nadiren de olsa PS2 oyunlarını Remake olarak yani yeniden sıfırdan yaparak bizlere sunmuş, PS3 oyunlarını ise Remastered yaparak yani bir nevi makyaj yaparak yeni konsolu için hazırlamıştı. Bu mantıkla ve umarım, yeni bir Resident Evil 4 Remake gelebilir ki çok iyi olur. Metal Gear efsanesinin devam oyunu gelmeli ancak başında Kojima olmalı. İlk kasetli konsollardaki oyunu çökabilen hikaye olarak. Ya da Solid Snake'e çok uzak kaldık denilerek ilk oyun Remake olarak çökabilen (Snake Eater hiç fena olmaz). SIE Japan Studio'dan bir beklemiyorum de ICO'nun devam oyunu gelmeli. İlk oyunla birleştirilirse de tadından yenmez. P.T: Silent Hills projesine kesinlikle dönülmeli. Ya da Konami yeni bir Silent Hill oyunu yapmalı. Hatta bu oyun serinin ikinci oyunuya bağlantılı olmalı. Yeni bir Max Payne de hiç fena olmazdı ne dersiniz? God of War 4 grafik motoruyla hazırlanmış olsun bir Prince of Persia da bizleri çok mutlu etmez miydi? Yazı sırasında adı pek geçmese de yeni bir GTA gelmeli. Rockstar Games RDR2'den dolayı çitayı daha yüksek seviyeye taşımak zorunda artık. Yeni seride sanal zamanlı gerçek bir dünya bekliyorum. Görevleri yapmak için belli haftaların ayların

verildiği, kışın geldiği, karın yağdığı, kalabalıkların yeni yıl kutladığı ya da korkunç maskeleri ile cadılar bayramı, festivalerin olduğu bir dünya (görevler de vampir ya da noel baba maskesi ile yapılabilinsin). Ayrıca ilk oyundaki kuşbakışı kamera özellikle araba kullandığımızda kullanılabilmeli.

Yazımın son kısmında sizlere bir dahaki yazılarında daha çok resim ve video oyunlarındaki, boss, canavar tasarımları, mekan tasarımlarındaki etkileşimden bahsedeceğimi belirtmek isterim. Aynı zamanda sinemanın da oyunlar üzerindeki etkisinden bahsedeceğim. Görünen o ki PS5'te yeni oyunlar oynamadıkça -ki Horizon Zero Dawn'ın devam oyunu 2021'de gelecek- oyun dünyasından bahsetmem pek mantıklı olmayacağı gibi. Bu zaman sarfında, yeni aldığım ve alacağım Days Gone, The Last of Us Part II, Sekiro, Ghost of Tsushima, Assassin's Creed serisi ve Dark Souls serisi üzerine incelemelerde bulunacağım.

Not: Oyun videolarını izlemeyi pek mantıklı bulmuyorum. O anı yaşayarak hissetmek ayrı bir heyecan. Pasif izleyici olduğumuz sinema ve dizi furyası zaten yeterli kadar dünyamıza girmiş durumda değil mi?

Kendinize çok iyi bakın. Ve oyun almadan iyice inceleyin ki bu konuda LEVEL yıllarca deneyimle ve devamlılığıyla bunu çoktan ispatlaşmış bir dergi.

(Tuna için not: bir ara bütün yazar arkadaşlarla birlikte sizi Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde bekliyorum dostum. Bu not Kühey- lan kısmına cevaben yazılmıştır ve 5 dakika içinde kendini yok etmeyecektir.)

Zaman çabuk geçiyor bundan bir sene önce doğaçlığını alımıştım ve dergide 2. seneme doğru hizlaca yol alıyorum... ♦



YAPIM LARIAN STUDIOS
DAĞITIM LARIAN STUDIOS
TÜR RPG
PLATFORM PC
WEB BALDURSGATE3.GAME
ÇIKIŞ TARİHİ ERKEN ERIŞİMDE



Baldur's Gate

MENZOBERRANZAN ZİNDANLARINDAN, BALDUR'S GATE'E DOĞRU BİR YOLCULUK...

Yıl 1998. Arka planda deli gibi C&C: Red Alert ve bilumum Lucas Arts macera oyunu deneyim ediyorum. Geçmişten gelen bir Pool of Radiance deneyimi var. Hatta bir dönemler Unutulmuş Diyarların (Forgotten Realms) bir arlamada başlangıcı sayılan Anayurt isimli kitapta adı bolca geçen Menzoberranzan adında bir oyun da oynamışım. Arada Heroes II deneyim etmiş, beğenmişim. Televizyonda Xena ve Hercules var. Anlayacağınız her bir yanım Fantastik dünyalar ile çevrilmiş. Tabii 80'li yılların getirdiği bilim kurgularından bahsetmiyorum bile. Oraya girersek zaten çıkmayız.

SİHİR CAFE

Tam da Sihir Cafe'nin açıldığıyla tekabül ediyor ilk Baldur's Gate oyununun piyasaya çıkıştı. "Sihir Cafe nedir abi?" diye soracak olursanız, buna da ayrıca bir dosya konusu yapmak gereklidir. Fakat İstanbul Beşiktaş'ta bulunan ve FRP başta olmak üzere Magic the Gathering ve akabinde Warhammer oynanan, Nerd dolu bir kitapevi - cafe gibi düşünebilirsiniz. İşte böylesine aktif FRP oynanan, ülkemize sürekli FRP ile alakalı malzemenin girdiği ve takip eden yıllarda Unutulmuş Diyarlar, Ejderha Mızrağı ve Ravenloft gibi TSR isimli firmaya ve aynı zamanda modern fantastik edebiyata mal

olmuş roman serilerinin Türkçeye çevrileceği bir dönemde bahsediyorum. Bir yandan masaüstü FRP oynanıyor, bir yandan deliller gibi fantastik edebiyat kitabı okuyor bir yandan yan kitaplarla kayboluyor ve akabinde bilgisayarında tüm bu deneyim ettiğimizi tek potada eriten bir yapımla karşılaşıyoruz! İnanılmaz! Tıpkı masa üstünde deneyim ettiğimiz gibi D20 zar sistemi kullanıyor; hikâye romanlardan aşina olduğumuz yerlerde geçiyor ve dahası, tanıdığımız karakterlerle karşılaşabiliyoruz! Hikâye anlatımı epik ve tam da istediğimiz gibi; her yer diyalog dolu. Hani bugün Baldur's Gate serisi neden bu kadar önemli, nedir bu tantana diye soran arkadaşlar olacağına eminim; önden bir açıklama yapmak istedim. Anlayacağınız Baldur's Gate, masaüstü D&D 2nd Edition deneyimini, birçok arlamada ilk defa bilgisayar merasına nakleden yapımla olduğu için bu kadar önemlidir. Akabinde, 2000 yılında piyasaya çıkan Baldur's Gate II ise bugün her yıl devam oyunu çıkan yapımlardan çok daha derin, çok daha detaylı bir içerik sunmayı başaran BG adını oyun dünyasına altın harflerle yazdırmayı başardı. Peki, sonra ne oldu da üçüncü oyunun piyasaya çıkması 20 yıl kadar sürdü?

Aslında mevzu biraz karışık gibi dursa da tamamen "duyusal". Kisaca, ana oyun BioWare ve Black Isle Studios tarafından geliştirilmiş,

Interplay Entertainment tarafından da dağıtılmıştı. Oyunu üretmek için de döneminde D&D 2nd Edition kuralları ve genel olarak da Unutulmuş Diyarlar dünyası teli fili olarak kullanılmıştı. İkinci oyun ile birlikte yine benzeri bir şekilde tasarılanan Icewind Dale, akabinde üretilen Planescape: Torment oyunları büyük ses getirmiştir. 2003 yıldaysa, Baldur's Gate III: The Black Hound isimli oyunun duyurusu yapılmış olmasına rağmen, dağıtımci Interplay büyük maddi sorunlar yaşamاسından ötürü Black Isle stüdyosunu kapatıp oyunu da rafa kaldırıldı. Bu esnada D&D lisansını da Infogrames'a (Sonraları Atari) kaptırıldığı için eli kolu bağlandı. Infogrames / Atari ise CRPG severlerin yakından tanıdığı, ilk oyunıyla D&D 3rd Edition, ikinci oyunıyla da 3.5 Edition kural sistemini kullanan Neverwinter Nights (Yine Bioware tasarladı) ve NWN 2 (Obsidian) isimli oyunları yayınladı. Bu esnada, 70'li yillardan beri fantastik edebiyat ve D&D'nin babası konumundaki TSR isimli firma, Magic the Gathering'in üreticisi ve dağıtıcısı olan Wizards of the Coast tarafından çoktan satın alınmıştı. Tabii takip eden yıllar içerisinde de bugün bildiğimiz D&D 4th ve 5th Editionlar piyasaya çıktı. Her ne kadar D&D ile alakalı fikri haklar birçok firmaya satılmış olsa da bildiğiniz üzere piyasaya çok da elle tutulur bir oyun çıkmadı. Nitekim 2014 yılında Divinity: Original Sin ile adını oyun camiası-

DOSYA KONUSU

na duyurmayı başaran Larian Studios, Baldur's Gate' e yeni bir oyun yapma fikri ile WoC'un kapısına dayandı ama yeni bir ekip oldukları için istediklerini alamadılar... Ta ki 2017 yılında Divinity: Original Sin II'nin çıkışına kadar! Yazılım ve dergimizi takip edenleri çok iyi bilceği üzere, bu oyun hakkındaki incelememde, Baldur's Gate II'yi sonunda geride bırakacak bir efsane ile karşılaşlığımızı belirtmiştim. WoC ekibi de aynı düşündede olacak ki oyunun başarısı ardından BG3'ün haklarını Larian Studio'ya satma kararı aldı ve işte buradayız en sevdiğim okur! Birazdan okuyacağınız dosya konusu ise hem masa üstü FRP, hem de başlı başına Baldur's Gate III'ün erken erişiminde bize sundukları hakkında kapsamlı bir dosya konusu olacaktır. O zaman, öncelikle gelin biraz FRP'den, biraz Unutulmuş Diyarlardan da bahsedelim. Oyun kaçınıyor nasıl olsa!

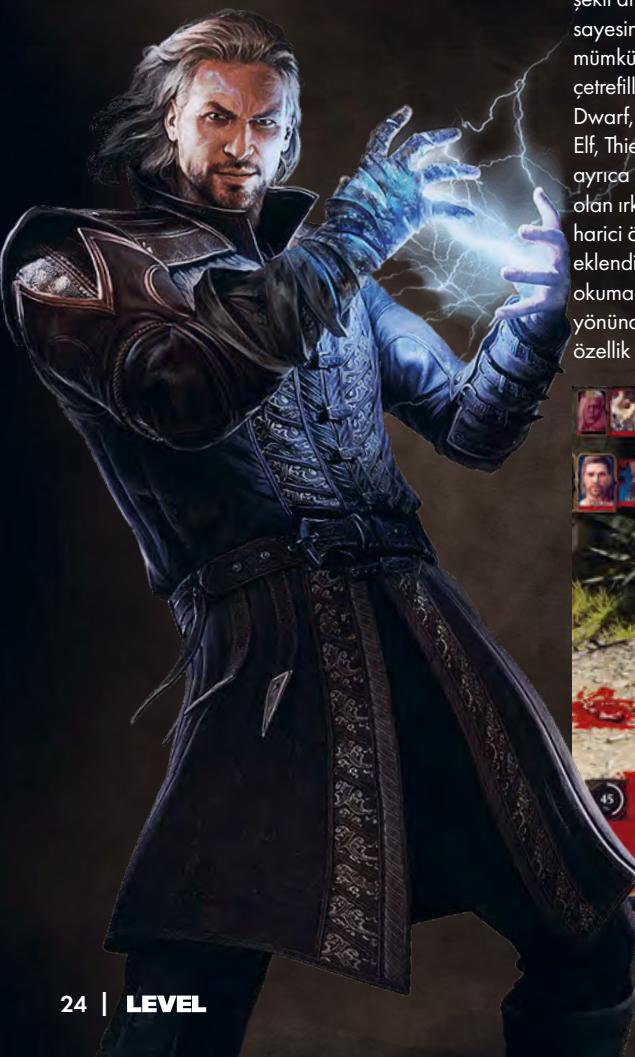
ORADAN ORAYA KOŞTURMACA

Üçüncü oyun ile birlikte aslında bize çok da yabancı olmayan bir düzene uyuyoruz. Baldur's Gate II: Shadows of Amn'den 100 yıl sonrası konu olan oyunda, karanlık güçlerin yükseldiği bir dönem anlatılıyor. İlk tanıtım videosundan ve kitapları okuyanların ziyadesiyle aşina olduğu Mindflayer isimli yaratıklar (Aynı zamanda "Illithid" olarak da adlandırılırlar.) tarafından kaçırılan bir karakteri canlandıryoruz. Faerûn

dünyasına bir anlamda istila başlatan bu güzide yaratıklar, sahip oldukları Illithid larvaları ile kaçırdıkları herkesi belirli bir süre içerisinde kendilerinden birisine dönüştürme gücüne sahipler. Henüz demo esnasında bize ve bize birlikte kaçırılan bir grup kişi üzerine larvalar nakledilirken, içerisinde bulunduğu gemi Githyanki savaşçıları tarafından saldırıyla uğruyor. Kaçış esnasında içlerinde Avernus ve Nine Hell gibi domainlerin de bulunduğu farklı dünyalara teleport olup, tekrardan Faerûn'e dönüş yapıyoruz. Geminin düşüşünün ardından tek yapmak istedigimiz, kafamızda dolaşan paraziti etkisiz hale getirmek; oksi halde biz de kısa sürede bir Illithid olacağız. Oyna başladıkta kısa süre sonra dört kişilik bir parti elde edebiliyoruz. Zaman içerisinde tanıdığımız ekip arkadaşlarımızsa Astarion, Shadowheart, Gale, Lae'zel ve Wyll olarak sıralanıyor. Buradan sonrasıyla artik size kalmış. Tanışığınız ekip arkadaşları ile ne kadar beraber takılabilirsiniz, ne kadar sizden nefret ederler sizin bileceğiniz iş... Oyunun detaylarına daha da fazla girmeden, birazlık karakter yaratma menüsünden bahsetmek istiyorum zira bir RPG oyununun en detaylı noktalarından birisini bu ekran oluşturur. Karakter yaratma menüsünde altı ana başlık bizleri karşıyor; Origin, Race, Appearance, Class, Skills ve Abilities. Origin kısmı bir nevi karakterimizin nereden geldiğini, bugüne kadar yaşadıkları sonucunda dönüştüğü şekli anlatıyor. Buradan elde edeceğimiz bilgiler sayesinde farklı "Proficiency"ler elde etmek mümkün. İrk tarafına geldiğimizdeye iş bir hayli çetrefilli hale geliyor. Seçilebilir ırklar arasında Dwarf, Elf, Halfling, Human, Githyanki, Half-Elf, Thiefling ve Drow bulunuyor. Her ırkın da ayrıca bir alt sınıf mevcut... Zaten hali hazırda olan ırkların özellik bonusları ve ırklarına özel harici özellik bonuslarına, bir de alt sınıflarının eklendiği için size tavsiyem tüm detayları iyice okumadan bir sonraki basamağa geçmemeniz yönünde olacak. Özellikle hangi sınıfların, hangi özellik puanlarını bonus olarak kullandıklarını

anladıkten sonra ırk ve sınıf seçimi yapmak gerekiyor. İleri seviye CRPG'ciler için bu belki dert olmayacağı ama özellikle türde yeni başlayan oyuncular için dikkat edilmesi gereken bir husus. Bu bağlamda D&D'ye ait olan Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom ve Charisma özelliklerinin ne şekilde çalıştığını anlamak ziyadesiyle önem arz ediyor. Aksi halde hangi sınıf + ırk kombosunun ne gibi bonuslarla aksiyon allıklarını bilmeyenin imkanı yok. Ayrıca karakterimizi ne şekilde geliştireceğimizi de çok daha iyi anlıyor oluruz.

Gelelim sınıflara... BG3, altı temel D&D sınıfı ve bu sınıflara ait farklı alt sınıflar ile karşımıza çıkıyor. Temeli, Cleric, Fighter, Ranger, Rogue, Warlock ve Wizard oluştursa da birçok farklı alt sınıfla karşılaşmak söz konusu. Karakterinizin hangi alt sınıfı seçeceğini de genel anlamda yapabileceklerini büyük ölçüde değiştiriyor. Hatta Wizard tarafından, sekiz farklı büyük okulu olduğu için, nasıl bir yol çizeceğinizi önceden belirlemek şart. Tabii işin iyi tarafı, seviye atlama anında gideceğiniz yondeki alt sınıfın size ne gibi yenilikler sunacağını önceden görebilmeyiz. Bu arada erken erişimde Barbarian, Bard, Druid, Monk, Paladin ve Sorcerer sınıflar gözüküyor olmasına rağmen tam sürümde oynaya eklenmeleri işten bile değil. Özellikle puanları an itibarıyle önceden belirlenmiş şekilde karşımıza çıktı. Her özelliğin en yüksek değeri zaten belirlenmişti. Bir özelliğinden puan eksiltsem bile, başka bir özelliğin yükseltilmemiordum. Belki bu durum tam sürümde değişiklik gösterir. Yetenek kısmındaysa, karakterimizin bu noktaya kadarki yaratım sürecinde elde ettiği ve kullanabildiği birçok başlıktan, yine karakterimiz izin verdiği kadarını seçip yola devam ediyoruz. Biraz uzun oldu ama herhangi D&D temali CRPG oyunda, öylesine karar yaratmak diye bir sey söz konusu değil. Hatta tam tersine, içerisinde kaybolmak gerekiyor ki BG3 erken erişimde sunduğu karakter yaratma menüsü ile bile beni kendisine çekmeye başlırdı. Peki, şimdi nereye? Madem karakterimizi





yaratık, gemimiz de düştü; artık mücadeleye başlayabiliyoruz.

UZUN VE PEK ÇETİN BİR YOLCULUK

Evet, düşen bir gemicimizden çıktıktı. Artık sırada şu kafamızdaki yumuşakçadan nasıl kurtulacağımızı bulma konusu yer alıyor. Zaten esas görevimiz de bu. Yine de parçalanan devasa gemi içerisinde sağlam bir araştırma yapmak gerekiyor. Etrafta o kadar çok toplanabilecek eşya var ki almamak olmaz. Özellikle ölmüş Illithid'lerin cesetlerini araştırmadan geçmemen derim. Üzerlerinde bulunan "Caustic Bulb" ve "Void Bulb" gibi ütopik bombalar, ilerleyen saflarında hayatınızı kurtarabilir. Ayrıca BG3 içerisinde araştırdıkça ortaya çıkan birçok gizli obje ya da nokta söz konusu. Bir defa gemicimizden çıktıktımda ekrana baktığınızdaysa, ilk olarak oyunun ne kadar güzel gözüküğünü fark ediyorsunuz. Bundan önceki koşuturmada tam olarak gözüme yansımayan grafik ve tasarım güzelliği, açık alan'a çıkar çıkmaz beni benden aldı. Yeni Divinity 4.0 grafik motoru üzerine inşa edilmiş olan yapıp, oyuncuya bambaşka bir yere işinliyor. Yansımlar, ışıklandırma, su ve kalan tüm modellemeler gerçekten harika! Ayrıca tüm bunların, çok az loading'e sebep olan devasa, yekpare bir harita üzerinde bulunuyor olması daocabası. Grafik motoru ve beraberinde getirdiği fizik detaylarısa Divinity II'den alıştığımız ve hatta biraz daha geliştirilmiş durumda. Ateş, su ve hava gibi elementlerin rolü büyük yer teşkil ediyor. Özellikle Ateş ve etrafındaki patlayabilen variller ile akılınızın alamayacağı büyülüklük zararlar vermek mümkün. Bu da savaş haritasındaki taktik anlayışı baştan aşağıya değiştirmiş; ama merak etmeyein oraya da geleceğim... Oyunumuz klasik CRPG'lerde olduğu gibi muazzam bir diyalog akışına sahip. Yani iki defa aynı NPC ile konuşarak, üç dört farklı sonuca gidebiliyoruz. Ayrıca konuşmalar esnasında, yine Divinity'den hatırladığımız ve belirli

özelliklerimizi kullanarak cevap verme opsyonu söz konusu. Fakat! Fakat bu sefer devreye D&D sisteminin ana mekanığı olan D20 zar giriyor. Ekranın önünde beliren zar atma kütüsü, aynı zamanda geçmemiz gereken zorluk seviyesini de belirtiyor. Tipki masa üstü RPG'lerde olduğu gibi atılan zar sonucuna göre diyalog devam ediyor ve geri dönüşü olmuyor. Diyaloglar esnasında seçebileceğimiz birçok farklı güç söz konusu ama sadece iyi olduğumuz konularдан bonus aldığımız seçenekleri seçmek, konuşmanın gidişatını her daim olumlu etkilemiyor. Bu bağlamda da iyi bir İngilizcenin şart olduğunu belirtmek isterim. Diyaloglar esnasında karşımıza çıkan tüm NPC'lerin kendilerine has sesleri olması da kabası! Bu arada, yahu arkadaş neredeyse oyundaki tüm NPC'ler konuşuyor ve kendilerine ait sesleri var. Bu, uzun zamandır görmek istedigimiz bir detaydı. Ayrıca jest ve mimikleri muazzam şekilde işlenmiş. Ayrıca konuşma esnasında olan olayları anlatan bir dış ses de mevcut. Aldığımız kararlar ya da karşımızdaki NPC'nin ne düşündüğü, kısaca durumu anlatan, tipki masa üstündeki DM gibi bir dış ses olması da BG3'ün büyük ölçüde masasıüstü FRP deneyimi sunan bir oyun olmasını sağlamış. Hatta NPC'lerin sesleri, hal hareket ve tavırları konuşmanın nereye gideceğini çok iyi belirttiğinden, durum analizi yaparak cevap vermek de mümkün. Bu bağlamda yapımcı ekibe dev tebrik! Tabii hal böyle olunca, etrafınızda sadece yapay zeka değil, birçok birey olduğu hissini de yaşayabiliyorsunuz ki daha evvel bunu yapabilen bir CRPG olmamıştı.

DURDURUP VURMAK MI YOKSA SIRA SIRA VURMAK MI?

Gelelim savaşlara efendim. BG3 hakkındaki detaylar ortaya çıkmaya başladığından beri, belki de en çok konuşulan konulardan bir tanesi savaş mekanlığıydı. Deneyim edenlerin iyi bileceği üzere, eski BG ve türümü CRPG'lerde, "pause & play" mekanığı bulunmaktadır. Yani



ROMANLAR ROMANLAR

Benim küçüğümde ve gençliğimde, Conan'ın hemen ardından, Ejderha Mızrağı, Unutulmuş Diyarlar ve Ravenloft isimleri çok okunur, çok sevildi. Özellikle FRP oyunlarının ve fantastik edebiyatın yükseliştiği bu dönemde, o kadar farklı roman yazıldı ki anlatmakla bitmez. Birçoğunuza bildiği üzere 2001 yılında beyazperdede kendisini gösteren Yüzüklerin Efendisi filmleri ve Harry Potter filmleri sayesinde, fantastik edebiyat bir anda her yerimizi sardı. Fakat yazımında da belirttiğim üzere, TSR isimli firma sadece D&D oyunlarını değil, aynı zamanda yaratılan fantastik dünyaların romanlarını da basarak, bu tür her anlamda hayat verdi. Düşünün, Unutulmuş Diyarların 200'den fazla romanı var ve halen üretilmeye devam ediyor. Keza Ejderha Mızrağı serisi de yüz elliye yakın romana sahip. Nasıl bir dünya? Nasıl bir bilgi birikimi... Açıkçası vakti zamanında 88 tane Ejderha Mızrağı kitabı okumuştum. Özellikle okuduğum, bir anlamda deneyim ettiğim hikayelerin, yan senaryolarını da okuyabiliyor olmak, Nerd tarafımı acayıp tetikliyordu. Bugün sadece bir roman, belki bir üçleme okuyup, tüm olan biteni anlamaya çalışıyoruz ama 80'li yıllarda 2000'li yılların ortasına kadar üretilen fantastik romanlarda, en ufak detaya kadar bilgi almak mümkündü. Unutulmuş Diyarlar tarafindaysa özellikle Buzyeli Vadisi ve akabinde gelen Kara Elf üçlemesi, kesinlikle Unutulmuş Diyarlar okumak için harika bir başlangıç. Bir anlamda bu dünyanın marka yüzü olan Menzoberranzan ve Drizzt Do'urden karakterini daha yakından tanıtmak ve bir yolculuk hikayesi deneyim etmek isteyen herşenin okuması gerektiğini düşünüyorum. Ne yazık ki bu eski ama halen var olan dünyalar birazcık arka plana itildi ama inanın, okudukça bugün üretilen dizi ve romanların, ne kadar da çok geçmişten kopyala yapıştır yaptığıni anlayacaksınız.



KÖKLERİ TANIMAK

FRP DEDİĞİN BİRAZ VURDU, BİRAZ KIRDİ

Bugün Türkçede FRP dediğimiz (Bu arada bizden başka neredeyse kimse böyle bir tabir kullanmıyor zira adı RPG.) masa üstü rol yapma oyunlarının kökeni, birçok araştırmacı ve akademisyene göre satranca kadar gidiyor. Bunun sebebiyse temellerinin Wargaming olarak adlandırılan "Savaş Oyunları" üzerinde yükseliyor olmasından

kaynaklı ki onların da bağlı olduğu temel nokta, strateji oyunları. Özellikle Legend of the Five Rings isimli FRP sistemi ile tanınan John Wick'e göre, Satranç oyunundaki Şah, Vezir, fil, at ve piyon gibi taşlar (Ki tabii bunların İngilizce isimleri esas farkı yaratmaktadır; King, Queen, Rooks, Knights ve Pawn) belirli karakteristik özellikler taşımaktadır. Wick'e göre bu bağlamda FRP oyunları da temelde, insanların içerisinde rol yapma

unsuru kattığı, komplike savaş simülasyonlarıdır. Aslında ben de bu konuda kendisine katılmadan edemiyorum zira gerçekten de FRP dediğimiz "sey" aslında belirli kurallar çerçevesinde, bir kişinin oyunu yönettiği ve belirli miktarda insanın da oyuncu olarak bu "deneyime" dahil olduğu, kendi kuralları olan bir sistemdir. Tabii ki tarihsel dönümün büyük bir kısmı 20. Yüzyılda gerçekleşmiştir. Her ne kadar bugünün modern oyuncusu FRP deyince ilk olarak Dungeons and Dragons'u düşünüyor olsa da aslında her şeyi başlatan, bir adım öncesinde bulunan Chainmail isimli minyatür savaş oyunu sistemidir. Chainmail, tamamen orta çağ temalı bir minyatür savaş oyunudur. Akabinde D&D'yi üretecek beyinlerden birisi olan Gary Gygax ve arkadaşı Jeff Perren tarafından üretilmiştir. Biraz daha geriye gittigimizdeyse bu oyunun da kökeninin, 1967 yılında Henry Bodenstedt tarafından üretilen minyatür savaş oyunu olan "Siege of Bodenburg"dan esinlendığını görürüz. İlk versiyonu 14 sayfa olarak üretilen Chainmail içerisinde, kahramanlar, süperkahramanlar, büyüler, fantastik yaratıklar olan Elf, Ork ve Ejderha gibi yaratımlar da bulunmaktaydı. Pek tabii bu kitap referans olarak J. R. R.





Tolkien, Robert E. Howard, Poul Anderson ve Michael Moorcock gibi isimleri de almıştı ki bu isimler bir anlamda fantastik edebiyatın kurucu babaları olarak düşünülebilirler. Chainmail'i takip eden birkaç yıl içerisinde Gary Gygax, bu sefer de Dave Arneson ile bugün bildiğimiz Dungeons & Dragons oyunu ile karşımıza çıktı.

Her ne kadar temelde Chainmail mekanikleri üzerine yoğunlaşmış olsa da minyatürler yerine, kişilerin bizzat oyuna dahil olmalarını gerektiriyordu. Daha evvel de bahsettiğim üzere, Dungeon Master (DM) ya da daha modern adıyla Game Master (GM) olarak isimlendirilen, oyunun kurallarına hakim, senaryo yazabilen, hitabeti gücü yüksek ve her türlü rolü o ya da bu şekilde oynayabilecek bir kişi tarafından yönetilen ve önceden belirlenmiş miktarda insanın, yaratıkları karakterleri ile dahil oldukları bir oyun diyebiliriz.

DUNGEONS & DRAGONS

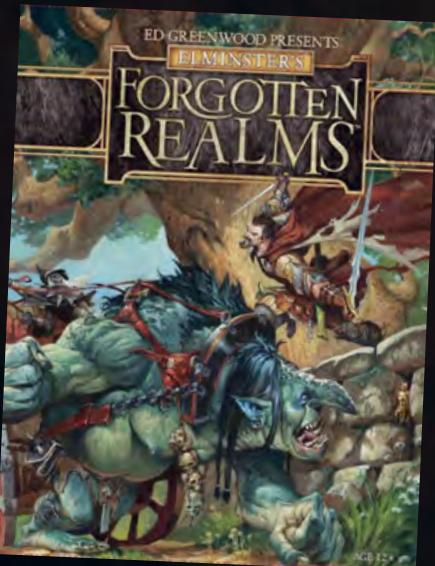
D&D'nin temelinde, dört, altı, sekiz, on, on iki ve yirmilik olmak üzere altı farklı zar bulunur. Bu zarlar farklı amaçlar için kullanılır. Temel zar yirmi yüzlü zardır ki zaten D20 ($D = \text{Dice} = \text{Zar}$) sistem adı verilir. Bugün D&D'nin en son 2014 yılında üretilen 5. edisyonu bulunuyor. Fakat bundan önceki 11 tane sistemi kitabı yer almaktadır. Temelde kullanılan kitaplarsa Advanced D&D (1977), AD&D 2nd Edition (1989), 3rd Edition (2000), 3.5 Edition (2003), 4th Edition (2008) ve 5th Edition (2014) olarak sıralanmaktadır. Özellikle bugün dönüp bakıldığına, ilk iki versiyon çok hantal bulunmaktadır ki ben de döneminde 2nd Edition oynatırken o TACHO kuralına acayıp ayar olurdum. 3rd Edition büyük oranda modern ve farklı bir yapı ile üretilmiş olsa da aslıdan 3.5 Edition ile tam da olması gereken D&D deneyimini sunmuştur diyebilirim. 4th Edition, döneminde WOW

ve genel olarak MMORPG etkisiyle üretilmiş, ve firmaya büyük zarar vermiş bir sistem olarak tarihe geçmiştir. 5th Edition ise tam da zamanı yakalamış, ne bizim dönenimizdeki kadar çığın okuma ve öğrenme istemiş, ne de 4th Edition gibi dijital oyun tabanlı bir yapı sunmayı bırak, tam "tadında" bir kural sistemi olarak karşımıza çıkmıştır. Üretilen her sistem, farklı bir CRPG'ye kural sistemi olmuştur. Yazının başında belirttiğim gibi ilk iki Baldurs Gate oyunu 2nd Edition, Neverwinter Nights 3rd Edition, NWN 2 3.5 Edition, Dragon Age: Origins 4th Edition ve birazdan bahsedeceğimiz Baldurs Gate 3 ise 5th Edition kural sistemi baz alınarak üretilmiş yapımlardır. Yani hali hazırda FRP deneyime edenler için BG3 oynamak, bilmeyenlere göre çok daha kolay ve ilgi çekici bir deneyim olabilir. Diğer taraftan oyun içerisindeki tutoriallar o kadar detaylı ve oyun için o kadar çok tutorial videosu yayınlandı ki zaten en ince detayına kadar öğrenmemenizin imkani yok! Evet, biraz da size FRP ve D&D'nin kökenleri ve hızlı yolculuğundan bahsettim. Şimdi nereye? Şimdi de ufakta Baldur's Gate deneyimime doğru ilerleyeyim...

UNUTULMUŞ DİYARLAR

Elbette Unutulmuş Diyarlardan da bahsetmek gerekiyor. Unutulmuş Diyarlar (UD), aslında D&D için üretilmiş, kendisine has dünyası olan bir başlık diyebilirim. Aynı önem üretilen Ejderha Mızrağı, Ravenloft, Dark Sun, Planescape: Torment gibi birçok D&D tabanlı dünya söz konusudur. Nitekim UD ve Ejderha Mızrağı bunlar arasında en çok romana ve dolaylı olarak hikaye ve materyale sahip olan iki büyük başlık olarak karşımıza çıkar. UD, ilk olarak yaratıcısı ve camianın en çok tanınan isimlerinden birisi olan Ed Greenwood'un çocukluk anılarından esinlenerek, 1987 yılında ortaya çıkan bir fikir diyebiliriz. Nitekim başlı başına bir

ürün olarak üretilmesi ise ilk olarak 1987 yılına tekabül etmektedir. Bu dünyanın başırisının ardından, şüphesiz R. A. Salvatore isimli yazar bulunmaktadır. İçeride Star Wars: The New Jedi Order'ın da bulunduğu birçok muazzam esere yazarlık yapan Salvatore, en çok da UD'nin bir anlamda reklam yüzü olan Drizzt Do'Urden karakteri ile bilinmektedir. Özellikle 1990 ile 1991 yılları arasında yayımlanan ve üç kitaptan oluşan Kara Elf Üçlemesi ile bir anlamda hem kendisini hem de UD dünyasını meşhur etmeye çalışan yazar, beraberinde, daha önceden kaleme aldığı Buzyeli Vadisi Üçlemesinin de önünü açmayı başarmıştır. Akabinde üretilen kitap sayısının haddi hesabı yoktur diyebilirim. Özellikle yan kitapların bol olduğu bu seride 200'den fazla kitap bulunmaktadır. Serinin son kitabı olan "Relentless" ise Temmuz 2020'de piyasaya çıkmıştır. Kitapların haricindeyse birçok dijital oyunda kendisine yer bulmuştur. UD'nin ilk kullanıldığı oyun, benim de severek deneyim ettiğim 1988 yılında üretilen "Pool of Radiance" dir. BG3 ile toplamda 35 farklı oyunun dünyası olarak karşımıza çıkmıştır. Bu isimlerden en meşhurlarından bazıları da Pool of Radiance, Eye of the Beholder, Menzoberranzan, Baldur's Gate, Neverwinter Nights ve Neverwinter gibi yapımlar olacaktır. Özellikle dünyanın kapsamlı ve hikayelerin geniş olmasından dolayı, hemen her türlü oyun ile dikkat çekmeyi başarmıştır. Nitekim BG serilerinin beraberinde getirdiği oyun mekanığı ile birlikte, dijital dünyanın da vazgeçilmezlerinden birisi olmuş ve bugün bile kendisinden söz ettirmektedir. O zaman gelin, artık yavaştan BG3 ile bu güzide dünyanın içeresine giriş yapalım.





savaşlar gerçek zamanlı ama kendi içerisinde bir sıra tabanı sunuyordu. Bu mekanik Divinity gibi daha yeni üretilen yapımlarla yerini sıra tabanı mantığına doğru yönledirdi. "Real Time with Pause" dan "Turn Based" mantığına farklı bir geçiş yaşayan BG3'de, temelde 1 Action, 1 Bonus Action ve hareket etme şansımız var. Action kisvesi altında saldırın, obje kullanımına kadar uzanan bir skala söz konusu. Bonus Action sırasında düşmanı itmek gibi daha farklı hareketler bulunuyor. Yapılan saldırıların sonucu varma ihtimalinin yüzde ile belirtilmesi güzel bir detay. Ayrıca bir defa base-contact yani bir birimle yakın düzüse giren herkes, yakın mesafeden çekmeye çalıştığı anda rakibe bir adet bedava saldırı hakkı tanıyor. Bu sebepten kime saldıracağımıza da iyi belirlemek gerekiyor.

Bazı yetenekler her "resi" yani dinenmeden sonra belirli miktarda yapılabiliyor ki bu da klasik D&D'nin oyundaki yansımalarından. Özellikleimize ulaşmak için arabirim büyük oranda değiştirilmiş. Pre-Early Access'i deneyim edenler, eski kullanıcı arabiriminin fazlaıyla Divinity'e benzediğini hatta oyunun genel olarak Divinity kopyası olduğu hakkındaki eleştirileri hatırlayacaklardır. İşte bu UI yeni erken erişim ile tamamen ortadan kalkmış ve yerine, biraz daha sıkış tepiş diyeceğim bir kullanıcı arabirimini getmiş. Burada Action Bar, Bonus Actions Bar ve Movement Bar olmak üzere üç ana başlıkta kullanılabilecek özellikler yer alıyor. Movement tarafı bence oyundaki esas farkı yaratıyor. Misal, uzak mesafelere yol kat etmek için "Dash" özelliğini kullanabiliyoruz. Evet, böyle yapınca saldırı hakkımızı

kaybediyoruz ama stratejik olarak muazzam hamleler yapabiliyoruz. Zıplama opsyonunun da savaşlardaki etkisi gerçekten muazzam! Fakat belirli bir yükseklikten yapılan atlamların, ölüm ya da sakatlıkla sonuçlanabildiğinin de altın çizmek isterim. Birimleri itme opsyonuya sinyorum en çok kullandığım aksiyon oldu. Özellikle yüksek mesafelerden düşmanı itmek büyük avantaj sağladığı gibi, düştükleri mesafeye göre normal bir saldırıldan daha fazla zarar verebilmeye sağılıyor. Benzeri şekilde halihazırda yanın ya da asit dolu bir yere doğru ittirmek de büyük avantaj sağlayabiliyor. Düşmanlara saldırıldığımız açının da düşman ve saldırın sınıflına göre farklılık yarattığını belirtmek isterim. Özellikle arkadan yapılan saldırıların vurma

oranı daha yüksek oluyor. Savaşlar başlamadan önceye bizim görmediğimiz bir zar atılıp, klasik D&D usulü inisiatif sırası belirleniyor. Bu hesaba her karakterin Dexterity puanı üzerinden bir bonus ekleniyor. Anlayacağınız Dexterian karakterlerin ilk hamleleri yapması daha olası.

Yüksekte olmanın saldırılara bonus avantajı var. Oyun içerisinde birçok düşmanın bulunduğu noktaya gitmenin zorluğundan dolayı, düzenli olarak bir şekilde kendilerine en yakın noktadan savaslara başlamaya çalıştım. Bu bağlamda hafif bir Anakin vs Obi-Wan High Ground draması yaşadığım doğrudur. Ayrıca büyüler! Efendiler bu oyunda büyüler de hak ettikleri yeri almış diyebilirim. Özellikle

EARLY ACCESS - v4.1.83.741





hangi okuldan büyüyü, kime yaptığıma dikkat etmek gerek zira resistlenme ihtişalleri yüksek olabiliyor. Düşmanı uyutmak ya da saldırının gücünü düşürmek gibi debuff büyülerinin, ARPG oyunlara kıyasla ne kadar güçlü olduğunu bir kez daha hatırladım. Bir ünitein tek turluğuna bile sırasını kullanamaması, tüm savaşın kaderini değiştirmektedir. Oyunda herhangi bir cover sistemi an itibarıyle mevcut değil ama menzilli saldırı ve tek hedefe büyük yaparken, düşman biriminin net şekilde görülmeleri ve önünde bir engel olmaması gerekiyor. İlginç bir şekilde betada olmamızı rağmen, yüksekte duran birimlerinin önungün açık olduğu rahatlıkla hesaplanıyor. Yani birazdan sayacağım buglardan soran bu duruma neden şaşırıldığımı anlayacaksınız. Özellemek gerekirse an itibarıyla kullanılan savaş sistemi ve oyundaki fizik motoru muazzam bir iş çıkartacak gibi gözüküyor. Elementlerin savaşlarda etkisi, zıplama, düşmanı itme gibi farklı opsiyonların bulunması ve tüm bunların sıra tabanlı bir mekanikle yapılması, savaşları bir hayli eğlenceli ve taktiksel hale getirmiştir. Tabii geliştirilmesi gereken noktalar var ama zaten ince detaylardan önce düzeltilemesi gereken koskoca bir oyun söz konusu!

BUG FEST'E HOŞ GELDİNİZ!

Ben bu yazıyı yazarken, oyunu oynamıyorum. (Ne biçin gömdüm!) Saka bir yana uzun süredir Pre-Early Access'de olan oyumuz, Ekim ayı itibarıyle resmen erken erişime açıldı. Açıldı ama beraberinde birçok sorunu da getirdi. İnternet üzerinden bakanlarınız, birçok fantastik hata raporu ile karşılaşmıştık ama ben deneyimlerim sonucunda direk olarak başıma gelenlerle sınırlı kalacağım.

Öncelikle grafik motorunun sapıtmalarından başlayalım. Bir yere zıplamak suretiyle haritadan tamamen kaybolan karakterim oldu. Gerçekten de "Last Leap" deyip aramızdan olaysız ayrıldı; güldüm. Akabinde, kayalık bir yerde kale kapısına tırmanan ama yürüme mesafesi yetmediği için tam taşın üzerinde kalan karakterimin olduğu yerde bir yukarı, bir aşağı noktaya gidip gelmek suretiyle döngüye girmesi

yaşandı. Hayır, zaten karakter sıvrisinek gibi hızlı bir döngüde gözüm acıyor, bir de olması gereken üst taraf. Eğer alttaysa savaşı kaybediyorum; benim derdim başka! Zaten tur ona geldiğinde hareket komutu almadığı için rahatça yok olup gitmiş. Hani hem görsel hem de oyundaki gidişatını yok eden bir bug deneyimi oldu. Benzeri şekilde, kamera da arada olmayan yerleri gösterebiliyor. Özellikle gruptan uzak yerlere bakmaya çalışığında karşıma çıkan bu hatada, köprü üstlerinden geçerken bir anda köprünün altını gördüğüm anlar oldu. Bir de bazı savaşlarda, uzak mesafedeki birimi göstermek yerine, son savaş noktasını gösteriyor. Kim, nereye, ne yaptı göremiyorum. Bildiğin hile ya! Yine üst kat, alt kat mevzusu olduğu zaman yaşattığı takımlar da cabası.

Ayrıca ilk loading'den sonra haritanın render işlemi 200 yıl falan sürüyor. Etrafin tam olarak oyuna burunmesi kimi zaman bir dakikayı buluyor. Diyaloglar muhtesem dedim, harika dedim! Dedim ama bazen NPC'ler ağızlarını oynatmayı unutuyor. Böyle olduğunda da baya komik bir görüntü ortaya çıkıyor. Umarım tez zamanda düzeltiliyor. Ha, beni esas deli eden, düşmanların kendi turlarında AŞIRI yavaş hareket etmeleri... Özellikle kalabalık savaşlar resmen bitmeyecekmiş gibi sürüyor ki bu da CRPG bir oyun için

çok rahatsız edici. Tamam, anlık da olmasın ama sadece bir Goblin hareket edip ok atacak diye 20 saniye beklemeyelim.

Bir de bana mi öyle geldi bilmiyorum ama düşman birlikleri sürekli avantajın en çok onlarda olduğu ve ulaşılması güç noktalardan bizi tuzağa düşürüler. Bu yapılanma da beni rahatsız eden, sırı zorluk çıkarmış olmak için yaratılan bir sistemmiş gibi geldi bana...

Son olarak da önce garip formlara dönüşen ve akabinde uzayıp, kimi zaman ekranı kaplayan, kimi zaman da uçarak yok olup giden ölü bedenleri unutmamak lazım. Açıkçası kendi deneyim ettiğim bu sorunlar bile herhangi başka bir oyunu yok etmeye yeteceğin nitelikte ama BG3 o kadar başarılı bir oyun yapısı sunuyor ki birçok CRPG hayranı az önce bahsettiğim hatalardan arınmış hali için ellerinden ne geliyorsa yapacak. Unutmamak lazım ki yapımcı ekip, takipçilerden gelen hata raporlarını bir hayli yakından inceleyip sık sık güncelleme yayılmıştır ve yayılmıştır devam da edecek.

Bu bağlamda Ekim başında deneyim ettiğim BG3 ile Ekim sonuna doğru deneyim ettiğim oyun arasında bile büyük farklar söz konusu. Tüm bu anlatının sonunda pek tabii herkesin merak ettiği, "Bu oyunu oynamaya, erken erişime girmeye ve talep ettiği paraya vermeye gereklidir mi?" şeklindeki sorulara cevap vermek lazım. Açıkçası evet, evet, evet! Her ne kadar tam anlamıyla bir "Bug Fest" olsa da tüm bu hatalarına rağmen muazzam bir CRPG alt yapısına sahip. Görsel olarak muazzam ve D&D deneyimini 2020 yılında yaşamak için harika bir mekanik sunuyor. Özellikle fiyatına oranla erken erişimden oynamaya başlamak ve günün sonunda şaheser olma potansiyeline sahip bir yapıma destek vermek de bana çok doğru geliyor. Dediğim gibi bu bir süreç ve bug görmeye, sürekli save / load yapmaya dayanamam diyorsanız biraz daha bekleyin. Tabii halen erken erişimde olan bir yapım hakkında karar vermek pek kolay değil ama ben bu oyunu dört gözle bekliyorum. Bakalım hatalarından arınmış şekilde piyasaya çıktığında nasıl bir deneyim sunacak. ♦ Ertuğrul Süngü



ANARSI REMASTERED





STAR WARS: SQUADRONS

Yemin ederim bu LEVEL denen derginin başındaki diler dengalak. Oğlum bu oyunu neden kapağa koyduñuz; başka oyun mu kalmadı lan? Simsiyah uzayda minik minik noktalara ateş etmeye çalışmak size nasıl bir zevk verdi? Diyeceksin ki VR da bilmem ne... Kimde VR var oğlum? Ülke batmış gitmiş, millet bin liraları teknolojik kasklara mı harcasın? PSVR denen çağıştı cihaza sahip olan üç beş kişi de PS2 grafikleriyle uzayda uçtuklarını sandı, onların da oyundan bir hali anladığını sanmıyorum. Bir de bu Electronic Karts (Kartladılar anlamında.) adındaki firma, oyuna eklenti gelmeyeceğini açıkladı, herkesi ortada bıraktı. Ha yap The Last of Us gibi oyun,

patlat senaryoyu, o zaman kimse de ek beklemez ama tutorial kıvamında, uduruk bir senaryo koyup da insanları multiplayer'a mahkum edersen, eklenti de yapacaksın. Hem de güzel periyotlarla, bedava yapacaksın; o kadar parayı mezara götmeye niyetin yoksa tabii! Evet arkadaşlar, siz LEVEL'in ne dediğine de bakmayın, bu oyuna oyun bile demeden kafanızı çevirin. Colony Warsvardı ilk PlayStation'da, o daha güzel, onu oynayın.

Not: Oğlum bunlar benim yazıları önden okuyorlar, şimdi anladım. İsyancı duyup kapağı değiştirmişler, iyi mi!



MAFIA DEFINITIVE EDITION

Oğlum valla sizde kafa yok ya. O kafanın yerinde kocaman bir balon duruyor; üzeri puan tiyeli. Lan hiç mi bir yol planı oluşturmadınız şu oyunu yeniden yaratmadan önce? Bak koyacaksın oraya tahtayı, yazacaksın.

1. Grafikleri geliştir.
2. Şehir bombası, içini görevle doldur.
3. Senaryo falan zaten müthiş, oyunu sattı bil. Ama sen ne yapmışın canım kardeşim; tüm ekibi bina modelleme işine vermişsin, kalanlar da evlerinden arabaları falan yeniden modellemiş, oyunun gerisini ellemeden paketleyip koymuşsun satışa. Şu devirde, her yeni açık dünya oyunu bir-

biriyle doluluk adına savaşırken sen kozmetik bir şehirle nereye varmaya çalışıyorsun? Senaryonu iyi diye seni bağırmaza mı basacağız ey Mafia? Zaten çalışmalar da b@# gibi olmuş, hedef alacağınız diye parmaklarınız dolama oluyor, oradan da zevk almadık. Bari bırakılsın da şehri keşfetseydik. Ulan hiç görev de koyma vazgeçtim; böyle şehrin orasına burasına kafasında ünlem olan adamlar dik, gidip konuşalım, şehirle ilgili bilgi versinler, senaryonun arka planını anlatınlar, şehirde dolaşmanın bir anlamı olsun. Ama işte vizyon sahibi olmak çok ayrı bir şey. Herkeste olmuyor. Paran olsa da olmuyor...



GENSHIN IMPACT

Sevgili Çin Halk Cumhuriyeti oyun alanında atılımlarına devam ettiğini bu bedava RPG oyunuyla gösterdi, tüm oyun basını, "Aooooovvvvvv!" diye naralar attı. Hepsi de oyunun 'Breath of the Wild'ın (Zelda kısaca) müthiş bir çökmesi olduğunu biliyordu üstelik. Tamam, oyun bedava falan ama bir yandan da o kadar boş ki... Görsellik almış başını gitmiş, hiç lafım yok. Gerisi ise tam bir fiyasko. Oyun zaten aşıri kolay. Karakterler müthiş sıradan. 1980'de çıkan element teması üstüne dönüyor her şey. Yok neymiş, su ile ateş birleşirse buharlaşma hasarı vermiş. Yok ya! Git kimya oku geri zekâlı; buharlaşma hasarı diye bir şey mi var! (Su hasarı da

yok ama tazyikli olursa felegin şasır.) Ha buhar işine sıcak micak dersen de ateş zaten sıcak... Öf, uzattırdın bak bana konuyu!

Bu adamlar herkesi nereden tavladı söyleyeyim mi; görselliğten. Gerçekten anime gibi grafik var oyunda ama gerisinde hiçbir şey yok. Hayatında hiç oyun oynamamış insanlar dışında su oyunu beğenmek için gerçekten çok sıkılıyorum olmak lazım. Bence bedava olmasını bile göz ardı edin, zamanınızı başka şeye harcayın. (Bu oyna para harcayanlar da acilen psikologlarına koşunlar; bende alışveriş hastalığı var, neye para harcadığımı hiç bilmiyorum diye feryat etsinler.)

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN Gençlik Dergisi

50 POSTER + 50 STICKER

HEYGIRL

2 DEV POSTER + 4 TELEFON AKSESUARI
6 KİTAP AYRACI + 2 KAPI ASKİSİ + HEDİYE DEFTER

HEMEN

İNDİR



www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi t twitter.com/heygirlonline i instagram.com/heygirlonline

WELCOME

•



Sayfa
44

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

HADES

Yılın en iyi, en nitelikli oyunlarından birisi karşınızda





STAR WARS SQUADRONS

SONSUZ UZAY, SINIRLI EĞLENCE

Yapım Motive Studios

Dağıtım EA

Tür Aksiyon / Simülasyon

Platform PC, PS4, XONE

Web a.com/games/starwars/squadrons

Son üçlemeyle yaşadığıni belli etmeye çalışıp tekrar ölen ama The Mandalorian gibi bir diziye hayat vererek, doğru ellerde halen iyi iş yapabileceğini gösteren Star Wars, oyun camiasında da uzunca bir süredir Electronic Arts'ın elliinde pişiyor. Örneğin Star Wars Jedi: Fallen Order da EA'in The Mandalorian'ı oldu; bir süredir ortalama oyunlarla karşımıza çıkan Star Wars, Fallen Order'la birlikte müthiş bir tecrübe sundu.

EA'in Squadrons ile bizi X-Wing Vs. Tie Fighter zamanına götürmesini de asla beklemiyorduk aslina bakarsanız. Simülasyon türü artık hiç de revaçta olan bir tür değilken EA'in böyle bir adım atması bir hayli ilginçti. Oyunun tümünü sandal gerçeklik cihazlarıyla oynayabileceğimizi söylemeleri de işin tuzu biberi oldu, heyecan bir anda tavan yaptı. (VR'da Tie Fighter kokpitini görmekten daha iyi ne olabilir? Tamam, çok da düşünmeyin!) Velhasıl-kelam, Star Wars uzun süredir görmediğimiz bir formatla karşımızda ve hakkında neler düşündüğümü uzun uzun anlatmaya hazırlıyorum. Başlıyorum!

Vanguard Vs. Titan!

Death Star'ın Alderaan'ı coz diye patlatmasından sonra (Ne kötü anlattım.), Darth Vader kaçma olasılığı olan tüm gezegen sahiplerinin bulunmasını ve bulundukları yerde de ortadan kaldırılmasını emrediyor. (Ruh hastasına bak.) İmparatorluk güçleri gezegen gezegen, uzay uzay (Bu olmadı.) kaçak ararken kameralar Kaptan Lindon

Javes'e çevriliyor. Helix Squadron'u komuta eden Kaptan Javes kontrolümüze bırakılıyor ve kaçakları bulduğumuz anda işler bir anda karışıyor.

"Ben savunmasız mültecileri öldürecek biri değilim; bunun için kaptanlık yapmıyorum." diyerek aniden aydınlanan Javes, mültecilerin kaçmasına yardımcı oluyor ve dört sene sonrası ekranlara geliyor.

Artık Kaptan Javes New Republic için çalışıyor ve Vanguard Squadron onun yönetiminde.

Konu kısa sürede New Republic'in Starhawk projesine ve Galaktik İmparatorluğun bu projeyi keşfeye varıyor; Vanguard Squadron'un azılı bir rakibi onlara karşı görevlendiriliyor: Titan Squadron!

Evet arkadaşlar, daha önceki Star Wars oyunlarında da gördüğümüz bir temada, hem Vanguard, hem de Titan tarafından olayların gidişatında rol alıyoruz. İki taraf da kendince haklımış gibi konuşmalar eşliğinde savaşıyor ama bence Titan tarafı çok daha karizmatik. Adamların hangarları simsiyah renklerde donatılmış, bembeyaz ışıklar ortamın atmosferini güçlendiriyor, Tie Fighter'lar, Tie Bomber'lar tüm karizmalarıyla sahneyi tamamlıyor... Muhteşem. Bir taraf Starhawk projesini tamamlamaya çalışıyor, bir taraf da buna engel olmaya. Bize de bu hikayeyi değerlendirmek kılıyor fakat açıkçası, senaryonun işlenisi pek vurucu olmamış.

Çoğu senaryo görevi bir çeşit tutorial gibi ilerliyor. Örneğin bir görevin, alakasız bir



YA KAPAK OLSAYDI?

Yılların verdiği tecrübeyle artık kapağı hangi oyunu koyacağımıza aylar öncesinden bile karar verebiliyoruz. %99 ihtimalle de kapakta, bu karar verdiğimiz oyun oluyor.

Star Wars: Squadrons da önceden karar verdiğimiz gibi, Star Wars ismi yüzünden de marketlerde gayet ilgi çekenin düşündüğümüz bir kapak konusuydu. Lakin oyunu oynadıkça, senaryodan çıkış multiplayer'a sapıp aradığımızı bulamayınca ve tüm bunların üstüne bir de EA'in ek içerik çıkartmayacağını açıklamasıyla verdığımız kararı sorgulamaya başladık. Dedik ki Mafia mı olsa... Sonra onunda dejmeyeceğini düşündük. Bu beyni fırtnası dönerken Baldur's Gate kendi fırtnasını yaratınca, "Neden olmasın?" dedik ve Emre'nin çoktan hazırladığı bu kapağı da size göstermeden edemedik. Eğer EA daha iyi bir oyun ortaya koysayıdı, şu anda LEVEL'in kapağı bu şekilde olacaktı...

kışkırmada gemimizle nasıl "drift" yapacağımıza öğretiyor. Bunu başardıktan sonra da rakip gemiler beliriyor, bir anda onlarla it dalaşına giriyoruz.

Yine de senaryonun ilerleyişi beni çok da mutsuz etmedi. Takibi kolay, sıkıcı sayılmaz. Ortalama diyelim, ortalama olsun.

X-Wing ile uzay qeyfi

Görevlere bölünmüş olan oyunda, elbette her görevde bir şeyler patlatıyoruz, tüm olay bunun üzerine kurulu. Bu rakip bir uzay gemisi olabilir, bir Star Destroyer olabilir, bir takip gemisi olabilir...

Tüm görevler de uzayın tam ortasında geçiyor. EA burada şöyle bir çakallık yapmış; her görev alanının arka planına güzel bir gezegen yerleştirmiş, bazen bulutlar koymuş, olmazsa parçalanmış gemi kalıntıları serpiştirmiş ve biz de bu tabloların önünde savaşıyoruz.



Her görev de aslında birkaç bölüme ayrılmış. Mesela bir görevde, takımındaki birini takip ederek başlıyoruz. Sonra bir anda rakip gemiler ortaya çıkarıyor, onları indiriyoruz. Ardından yeni bir görev tanımı geliyor: Şu bölgeyi koru. Onu korurken elbette yine rakip gemilerle savaşıyoruz ve bunu da tamamladıktan sonra ya yeni bir talimat geliyor, ya da görev sonlanıyor. Görevlerin neredeyse hiçbiri sıkıcı olacak kadar uzun değil veya hevesimizi kursağımızda bırakacak kadar kısa. Denge iyi sağlanmış.

Benim hikaye görevleriyle ilgili en büyük sıkıntım, yaratıcılık anlamında pek bir şey düşünülmemiş olması. Elimizin altında, aslında çok da hızlı giden uzay gemileri bulunuyor ama bunu kullanacağımız bir görev yapısı oluşturulmadı. Her görev de bu bağlamda birbirine benzeyen. Bazen stres sokan görevler karşımıza çıkarıyor, o adrenalini biraz yükseltiyor. Örneğin kaçırduğumuz bir Star Destroyer'i ele geçirmek için yollanan gemileri durdurma çalışmak... Bu görev sayesinde konsolümüzda yer alan mini haritayı da nasıl kullanacağımızı öğreniyoruz zira bu gemilerin nereden geldiği, nereye gitmeyeceğini ancak haritadan takip edebiliyor. Ayrı ayrı yönlerden gelen gemilerin peşine düşmek ve yakalamaya çalışmak da sıradan gemi patlatma görevlerine kıyasla daha büyük bir mücadeleye sahne oluyor. (Bahsettiğim görevi üç denemediğe geçebildim; adamları hafife almışım.) Genel olarak görevler zor değil; dikkatsiz

olursanız elbette ölməniz mümkün ama bu pek gerçekleşmiyor. Zaten büyük ihtimalle tüm görevlere tamir kitini alarak çıkışacaksınız ve bunun sayesinde geminizi ara ara tamir etme imkanı buluyorsunuz. Yetmezse ekip arkadaşlarınızdan da yine belirli aralıklarla yardım talep edebiliyorsunuz. Bu yardım neticesinde hem geminiz tamir oluyor, hem de roketlerimiz, füzesavarlarım yenileniyor. Anlayacağınız savaşlarada ölmek pek kolay değil. Bunu başarmak için –eger görev içerisinde yer alıysa– büyük gemilere yanaşmanız ve atışlarına fazlaıyla maruz kalmanız gerekiyor. Nadiren de bir düşman gemisi peşinize takılıp sizi yamultana kadar ateş ediyor. Hele ki arada roketlerine de maruz kalırsanız, yandınız.

Sen A-Wing'i al, ben Tie Fighter deneyeceğim

Toplamda sekiz tane gemiye ev sahipliği yapıyor oyun. Dörtü New Republic, diğer dörtü İmparatorluk tarafına aitt.

New Republic'ın sahip olduğu gemiler T-65 X-Wing Starfighter, BTL Y-wing Bomber, RZ-1 A-wing Interceptor, UT-60D U-Wing Support Craft olarak sıralanıyor. Karanlık tarafta ise TIE/LN Fighter, TIE/SA Bomber, TIE/RP Reaper ve TIE/IN Interceptor yer alıyor.

Her geminin kullanım amacı ve sahip olduğu donanım farklı. Bunlara deðinmeden önce iki taraf arasındaki en büyük farkı söyleyelim: İmparatorluk tarafının gemileri



kalkana sahip değil. Bu da alacağınız hasarın direkt olarak gemiye yansımmasına neden oluyor, gemi sağlık puanınız hızla düşüyor. New Republic tarafı ise kalkanlara sahip gemilere komuta ediyor. Hatta bu kalkanları geminin farklı kısımlarına yönlendirebiliyorsunuz. Bir görevde, bir Star Destroyer'a dümdeş saldırmamanız gerekiyorsa kalkan yoğunluğunu ön tarafa alarak atışlardan daha az etkileniyorsunuz. Bir Tie Fighter arkanızdan mı kovalıyor; kalkanları arkada tarafta yoğunlaştıracak atışlarından daha az etkilenebilirsiniz. Kalkanların zamanla kendinden şarj olması da sanki New Republic tarafını biraz daha avantajlı konuma getiriyor.

Ana senaryoda bu gemiler genellikle seçime uygun olarak sunulmuyor. X-Wing' se X-Wing, A-Wing' se, A-Wing şeklinde, bize verilen gemiyle görevde çıkıyoruz.

Tahmin edeceğiniz üzere bir X-Wing (Karşılığı Tie Fighter), her anlamda en dengeli gemi. Ne hantal, ne çok hızlı. Ne çok iyi atışlar yapıyor, ne çok kötü. Buna karşın bir A-Wing hızıyla dikkat çekiyor ve asıl amacı rakiplerini yakın mesafede, hızlı ve yoğun atışla ortadan kaldırıyor. (A-Wing'in karşılığı Tie Interceptor.)

Y-Wing'ler ve Tie Bomber'lar, ağır hareket eden ve bomba bırakma amacıyla üretilmiş modeller. Bunları da bazı görevlerde kullanıyoruz.

Support sınıfında ise U-Wing ve Tie Reaper bulunuyor. Tie Repaer'lar kalkanlara sahip olan nadir gemilerden ve bu iki geminin de



amacı diğer takım üyelerini kollamak. Oyunda bu gemilerin ve sınıfların yer almaşının asıl nedeni ise multiplayer kısmı. Yoksa bana kalsa tüm ana senaryoyu tek bir gemi tipiyle tamamlamak da mümkün olurdu.

Sanal misin, gerçek mi?

Kısaca araya oyunun VR kısmını da sıkıştırıyorum çünkü bu konu mühim. Ben oyunu PS4'te, PSVR ile tecrübe ettim ama görsel olarak oyunun PC VR sistemlerinde daha iyi olduğunu öğrendim. (Yalnız oyunda daha fazla teknik problem olabiliyormuş, onu da not edin.)

Televizyon ekranında oynamadan, oyunu direkt PSVR ile deneyip büyük keyif aldıkten sonra, bir de TV ekranını deneyeyim dedim ve neye uğradığımı şaşırdım; oyun resmen 1990 yılına döndü. Demiştim ya böülümler uzayın ortasında geçiyor diye; iste TV ortamında simsiyah arka planda küçük gemilerin peşine düşüşümüz gibi garip bir etki oldu. VR'da ise tüm kokpit etrafınızı çevirirken hedefleri de daha iyi görüyorsunuz, uçma hissini de daha iyi alıyorsunuz.

Ülkemizde PC VR sistemlerinin çok yayıldığı düşünmüyorum ama bir şekilde PS4 ve PSVR sahibiyseniz, oyunu kesinlikle bu platformda tercih edin.

Dev gemilere karşı topyekün savaş

Gelelim olayın çok kişili kısmına zira senaryoyu tamamladıktan –veya yarida bırakıktan– sonra oyuna verdığınız paranın karşılığını ancak bu kısımdan alacaksınız. Multiplayer iki oyun modundan oluşuyor: Dogfight ve Fleet Battle.

Dogfight'ta beşer kişiden oluşan iki takım, aynı bir Team Deathmatch mantığından birbirileye savaşıyor. Burada başarılı olmak için gerçekten geminizin kontrollerine çok iyi hakim olmalısınız çünkü mutlaka birileri işi çözmiş oluyor ve siz daha dönmemeye beceremezken iki arkadaşınızı art arda indirebiliyor. (Gemilerinize hakim olmak için



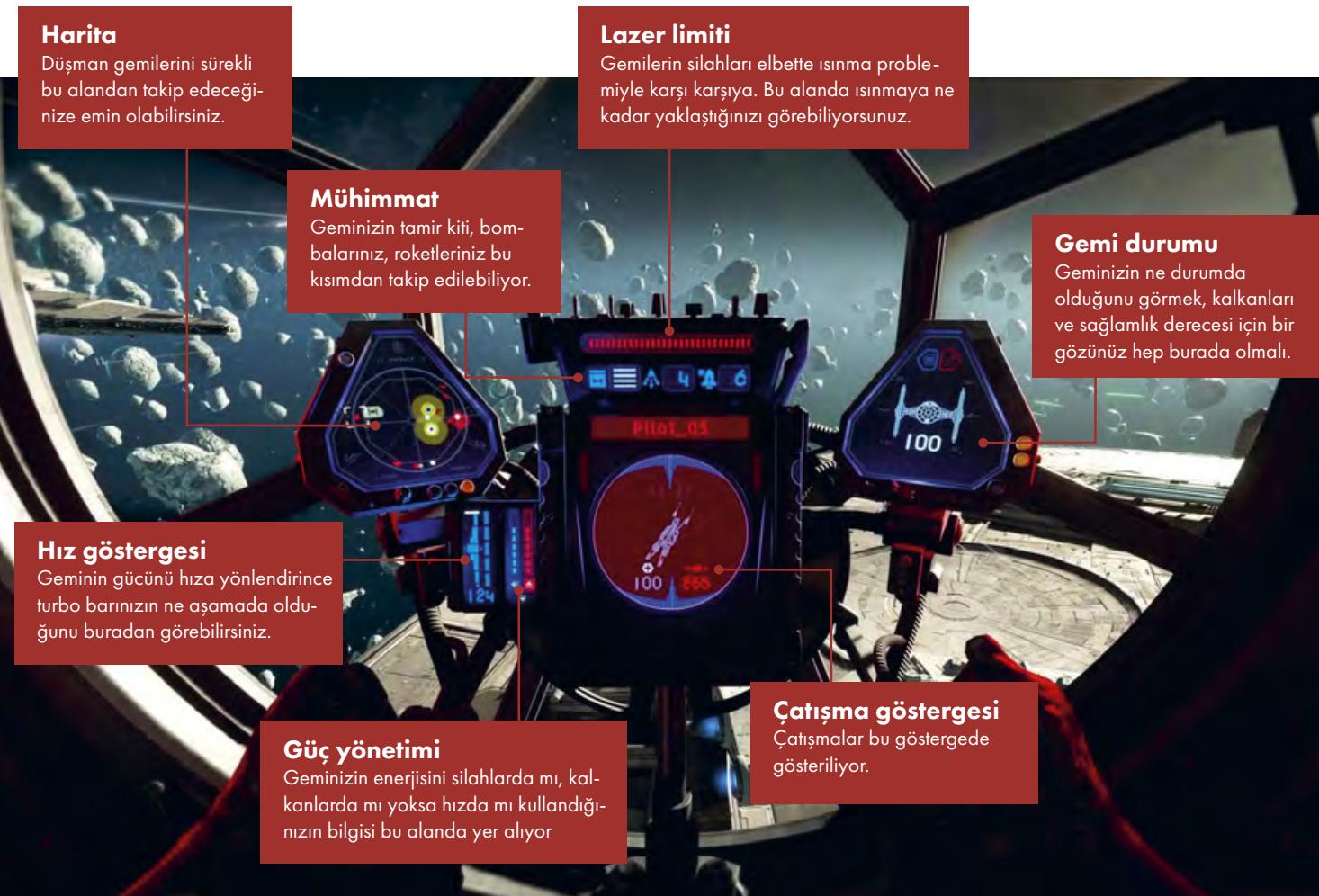
HANGAR MANZARASI

Görev aralarında, gemimizi park ettikten sonra soluğu hangarda alıyoruz. Hem Vanguard, hem de Titan için durum aynı. VR için tasarlandığı gün gibi ortada olan bu hangar kısmında, maalesef gezinmek mümkün değil ama dediğim gibi eğer bir VR cihazına sahipseniz, durduğunuz yerde tüm alanı etrafınızda dönerek tecrübe edebiliyorsunuz.

Etrafa bakınmak dışında yapabileceğiniz yegane şey –eğer izin verildiyse– çeşitli karakterlerle konuşmak. Bazen bu zorunlu tutuluyor, bazen de seçeneğe bağlı bırakılıyor. Bu NPC'lerle konuşmak da senaryoya, karakterlerin arka plan hikayeleriyle ilgili ufak bilgiler veriyor. Hangarda işimiz bittiğinden sonra da briefing odasına geçiyor ve görevimizi dinliyoruz. Ardından yeniden park alanına geçiyor ve bu defa da gemimizi seçiyoruz; dilersek içine girip etrafa bakiyor, dilersek de yakınına gidip gemiye yakından göz atabiliyoruz.

Göreve çıkmadan önce gemimizin ekipmanlarını seçmek de mümkün olabiliyor. (İlerleyen bölümlerde.) Ana silahlar, roket ve gemi tamir kitleri, motorlar ve daha fazlasıyla ilgili farklı seçimler yapabiliyorsunuz. Genellikle tüm parçalarda bir şeyler artarken bir şeyler azalıyor; örneğin çok daha güçlü olan bir lazer silahı, az cephaneyele geldiği için ancak kısa süreli atışlar yapabiliyorsunuz.

Bu işi de hallettikten sonra, "Haydi görev!" seçeneğini seçip kendinizi uzaya buluyorsunuz.



de senaryo kısmını bayağı bir oynamanız lazım.)

Fleet Battle ise multiplayer kısmının asıl modu diyebiliriz. 30 dakikayı aşan maçlardan oluşan bu modda da yine bir takım mantığı benimsenmiş. Amacımız karşı tarafın capital ship’ini havaya uçurmak ama bunu, direkt olarak gemiye saldırarak yapmıyoruz. Ara görevlerle, yavaş yavaş ilerleyen bir yapı var.

Burada en önemli konu takım arkadaşlarınızla iletişim halinde olmak. Kendini görevine adamış beş kişininin, aylak aylak dolaşan bir takımı yememesi o kadar kolay ki... (Tabii 10 kişinin de gerçek oyuncu olduğu bir takımı toplamak pek kolay değil.) Fleet Battle’ın birkaç oyunu gerçekten eğlenceli geçiyor ama bir CoD maçı gibi art arda oynamak pek istemeyebiliyorsunuz. Bunda oyunun yavaş temposu ve koordine olmanın zorluğu büyük etken oluyor.

Daha hızlı, daha eğlenceli

Sanıyorum ki oyunu yeterli miktarda anlatıtm, sizin de kafanızda bir şeyler şekillendi. Şimdi gelelim bu oyunu neden çok beğenmediğime...

Squadrons ile ilgili anlamadığım ilk nokta,

bu oyunun neyi ve hangi kitleyi amaçladığı. Simülasyon sevenler için hafif kalıyor, aksiyon sevenler için de durağan. Desek ki geliştirile geliştirile şahane bir uzay savaşına dönüşeceğ, öyle bir geleceği de yok. Star Wars hayranları amaçlansa, dörder tane gemi konulmaz, etraf SW evreneyle dolup taşardı. Böyle her şeyden biraz mantığında, garip bir hal...

İkinci konu da oyunun zamanlaması.

Filmere, dizilere referans veren, onlardan

referans alan yapımlar bence merakla beklenen yapımlara denk getirilmeli. Kimsenin bir uzay savaşı beklemediği, Star Wars ile ilgili tek yapının The Mandalorian’ın ikinci sezonunun olduğu bir dönemde Squadrons ne alaka? Devir malesef “hype”, yani pazarlama ile güçlendirilerek heyecan yaratın yapımlar yaratma devri ve Star Wars gibi popüler bir isim de bundan yararlanmamıştı diye düşünüyorum.

Ha, eğer hiçbir yerden referans almadan





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Eğer oyunu VR ile oynuyorsanız baş dönmesine karşı çareler nelerdir diye bir Google araması yapıyorsunuz, diğer türlü de düşük aksiyonda oyuna alışmaya çalışıyorsunuz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Çok kişili oyuna adım atacağınız bu zaman dilimi, oyunu sevip sevmedığınızın de kanıtı olacak.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Ek oyun modları, gemiler ve başka heyecanlar olmayacağı için oyundaki multiplayer eğlencesi de düşüyor ve oyunu rafa kaldırıyorsunuz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Düşmanı hedeflemeye çalışıyor.

%20 Ateş ediyoruz.

%10 Kokpitleri inceliyoruz.



ARTI

+ Sanal gerçeklik ile güzel bir heyecan yaşıyor

+ X-Wing'ler, Tie Fighter'lar görmek pek güzel

EKSI

- Senaryo hiç tatmin edici değil

- Multiplayer da pek tatmin etmiyor

- Aksiyon biraz düşük

SON KARAR

Açıkçası şu dönemde bu kadar tutuk bir oyun piyasaya sürmek pek akıl karı değil. Geçmişte ortam aksiyondan alev alev yanmadığı için bu oyunları seviyorduk fakat kırk yılın başı çıkan bir Star Wars uzay aksiyonunun da daha akılda kalıcı, daha aksiyon dolu ve heyecanlı olması gerekiirdi.



bir oyun hazırlayacaksanız da böyle basit kalmış bir oyun yapamazsınız. Bir kere oyun gereğinden fazla yavaş. Hiçbir gemide, hızla gidebilen bir uzay gemisinde olduğumuz hissi olmuşmuyor. Hatırlasınza, filmlerdeki X-Wing, Tie Fighter kışışmalarında aslında araçların ne kadar hızlı ilerlediğine ağızımız açık, heyecanla bakardık. İşte o his kesinlikle bu oyunda yok. Hedef alma işi zaten zor olduğu için genellikle neredeyse gemiyi durma konumuna getirip önumüzdeki vurmaya çalışıyoruz ve bu da bir tarete oturup düşman avlıyor etkisi yaratıyor.

CoD: Infinite Warfare oynamış olanlar oradaki birkaç tane uzay savaşını hatırlar. Bence bu kısimlar gayet heyecan verici ve eğlenceliydi. Bir geminin anında pesine takılabilme özelliği çok hoşuma gitmişti çünkü hem bir şeyler yapıyor, başarılı oluyor hissini yakalıyorum, hem de hızı hissediyor ve gerçekten heyecan verici bir takipte olduğunuz hissine kapılıyordunuz. Squadrons elbette böyle basite indirgenmiş bir aksiyon olmak istemiyor ama hayal ediyorum, aynı Infinite Warfare'daki mekanikle bir X-Wing olarak Tie Fighter'ın peşine düşebilsek,

onu indirdikten sonra bir loop atıp yine hızı sonuna kadar hissederek başka bir geminin peşine takılsak, daha çok eğlenmez miydi? Böyle gökten düşme bir oyun olarak oyunda daha fazla "arcade" hissiyati olmalıydı; daha hızlı, daha fazla –belki de SW gerçekliğine çok uygun olmayan– aksiyon sahnesi, daha vurucu bir senaryo... Hayır, "one shot" adıyla tabir edilebilecek, tek atımlık bir oyun yapıyorsun madem, bas aksiyon, eğlenceyi, herkes mekaniği hafif ama son derece eğlendiği bir 5-6 saat geçirsin. Hevesini alamayanlar da aynısına multiplayer'da devam etsin. Hatta koy seçenek, "Simulation or Arcade?" diye sor multiplayer maçlarının başında; seçeneğe göre abartılı hareketleri ya iptal et, ya da mevcut bırak. Devir eğlence, hızlı tüketim devri... Sen eğer Star Citizen gibi bir oyun yapmıyorsan, böyle her şeyin yarınları olduğu, düşük aksiyonlu ve sıkıcı olmaya daha yakın bir oyun yapamazsun. Yaparsan da sana ancak, "Star Wars isminden yaranmışlar" diyebiliriz.. ♦ Tuna Şentuna





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





Yapım Hangar 13 Dağıtım 2K Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web www.mafiagame.com

MAFIA

DEFINITIVE EDITION

1930'LARIN HAVASINI JAZZ EŞLİĞİNDE SOLUMAK İÇİN...

Oh, bu remake'ler sayesinde artık rahatça," Vaktinde çok iyi bir oyun vardı..." diyebiliyoruz, dede imajımızdan biraz kurtuluyoruz. 2020 tam bir remake yılı oldu, klasik isimler bir bir yenilenmiş halleriyle karşımıza çıktılar. Bazıları iyiydi, bazıları fazla iyi, bir kısmı ise çok iş yapamadı. Mafia da bu kervana aslında bir üçlemeyle katıldı. Mafia 2 ve Mafia III, remaster versiyonlarıyla yeniden piyasaya sürüldü; serinin en iyi oyunu olarak kabul edilen Mafia ise baştan aşağı bir yenilenmeye gitti. Ekran görüntüleriyile bizi resmen büyüleyen oyun,其实te naşılım, size anlatmak için sabırsızlanıyorum.

Lost Haven, kucakla bizi

Orijinal oyunu hatırlayanlar bilir... diyeceğim ama bu derginin okurlarından sadece üç kişinin bu grubu girdiğini düşünüyorum. 2002'de çıkan Mafia'yı akı selim bir halde oynayıp da halen hatırlıyorsanız, high five çünkü aynı yaşıyoruz muhtemelen.

Her neyse, orijinal Mafia vakti için neden çok iyidi, bir özet geçelim. O dönemde her oyunda yeni bir teknoloji deneniyor, amacı o yönde olan her oyun, daha geniş bir oyun alanıyla oyuncuya özgür bırakma hedefindede. Haliyle içi dolu dolu olan, görselliği ve detay üzerinde emek sarf edilmiş olan oyular da oynanışa bakmaksızın dikkat çekiyordu. Mafia, 1930'ların Amerika'sını, o atmosferi tutturarak sağlam müzikler ve sağlam bir görselliğle karşımıza çıkartınca çok beğenmişistik. Aslında oyunda araç sürüsü iyi sayılmazdı, şehir sadece kozmetik olarak güzeldi, kocaman şehirde ana görev dışında yapacak bir şey yoktu, çalışmaları heyecan verici olsa da oynanış açısından dönemin gerisinde kalyordu. Fakat dediğim gibi atmosfer ve senaryo o kadar iyidi ki oyunun

başına oturup da kalkabilmek pek mümkün olmuyordu.

Şayet ki Mafia, remake değil de remaster olarak çıksa yüzüne bile bakmadık ama yapımcılar oyunu baştan aşağı yaratmak için gerçekten sağlam bir emek sarf etmiş. Oyun da yenilenmemiş tek bir bina, mekan, araç, karakter yok.

Lost Haven artık daha canlı; nüfusu artmış, araçlar cilalı kaportalarıyla caddeleri dolduruyor. İç mekanların hepsinde inanılmaz bir detay söz konusu. Adamlar resmen oturmuş Sims'de ev döşer gibi tüm mekanları mobil-yalarla, aksesuarlar, duvar, zemin, tavan kaplamalarıyla özene bezene donatmış. Bu anlamda oyun, görsel olarak çoğu dönem oyunundan ileride bile diyebiliriz. Zaten biliyorsunuz; artık ileri seviye grafik adındaki konu, yapımcıların emekleriyle doğru orantılı. Aynı grafik motorunu kullanıp God of War'u çok daha kötü yapmak mümkün; detayları azaltırsın, mekanları boş bırakırsın, modelle-

meleri baştan savma yaparsın, aynı ışıklarırm, aynı oynanışla çok daha kötü bir oyuna ulaşırınsın. Bu dönemde görsel olarak büyümek istiyorsan, zaman harcayıp oyun alanını detaya boğacaksın. Gerisini RTX zaten hallediyor...

Taksi şoförlüğünden mafyaya hızlı geçiş

Kahramanımızın adı Tommy Angelo ve kendisi aslında bir taksi şoförü. Bir gün mafya üyelerine yardım edince aralarına katılabileceklerine dair bir sinyal alıyor ve diğer gün, rakip mafya kendisine saldırınca en güvenli yeri Don Salieri'nin mekanı olarak buluyor, mafya macerası başlıyor.

Tommy'nin Salieri'nin hızla güvenini kazanması ve daha büyük işlerde görev alması kısmı biraz apar topar gerçekleşse de hikaye çok çubuk sarıyor. Diyalogların hiçbir zaman çok uzun olmaması, hikayedede yaşanan iniş çıkışlar, oyunu bıraktığınızda geri dönmenizi tetikleyen önemli unsurlardan.





Ana görevler genel anlamda olabildiğince çeşitlilik katılarak hazırlanmış. Hiçbir zaman A noktasına varıp oradaki herkesi öldür gibi bir kurgu olmuyor. Araba takipleri, gizlilik gerektiren görevler, fark edildiğinizde çıkan çatışmalar vb. durumlar görev yapısını hareketlendiriyor.

Çatışmalar siper mantığı üzerine kurulu. Açıkta durup birilerini öldürmek neredeyse imkansız. Teke tek çatışmada bile ölməniz isten bile değil.

Yanınızda bir adet tabanca, bir de tüfek taşıyabiliyorsunuz. Bunların arasında geçiş yapmak mümkün ama iki farklı tüfek taşımak imkansız. Dolayısıyla yerde bir pompalı tüfek, bir de dönemin makinelisi Tommy Gun dururken hangisinin seçeceğiniz size kılıyor.

Ateşli silahların yanında el bombası ve molotofkotleyi biçimlerinde, alan etkili iki de güzel yardımıcımız var. Ne var ki bunlara pek az sahip oluyoruz, keyiflerini istediğimiz gibi süremiyoruz.

Oyunun PS4 versiyonunu deneyimlediğim için çatışma ortamıyla ilgili de bir kötü eleştiri yapacağım. Aim assist adında, hedef almayı kolaylaştıran özelliği açmadığınız takdirde çatışmalar büyük bir eziyete dönüşüyor. Hedef almak zor, nişan işaretini de kafam kadar. Zaten kahramanımız birkaç kurşunda ölüyor, işleri zorlaştırmaya hiç gerek yok; açın Strong Aim Assist, bakın keyfinize.

Genel anlamda çatışmalar da yine atmosferi sayesinde keyifli olmuş, oynanışta pek bir numara yok. Yapay zeka ise çoğu oyundan iyi. Siperleri kolayına terk etmiyorlar ve fırsat bulurlarsa sizi saklandığınız yerde gaflı avlamak için farklı yerlerden yaklaşma çalıyorlar. Oyunda, "keşke çatışma olsa!" diye pek beklemiyorsunuz ama işler kızışınca da silahınızla kaç kez headshot yapabileceğinizi deniyorsunuz.

Smith Luxe

Dönem bir hayli eski olunca neredeyse ilk arabaları kullanma şerefine nail oluyoruz. Smith, Shubert, Bolt gibi garip araba marka-

ları görüyoruz ve aslında bunların bilinen markaların lisanslarından uzak durmak için atılan bir karar olduğunu anlıyoruz. (İnternet sağ olsun, yoksa anlamazdım.)

Eski dönem arabalar da gelişmekte olan bilgisayar ve telefon teknolojisi gibi idi. Mesele tuşlu telefonlar kullanılırken dokunmatik ekranlar da vardı ve aralarında uçurum söz konusuydu. O dönemde de bazı arabalar –misal Bolt- kağını hızında giderken, Smith'in bir modeli resmen uçuyor. Bu da oynanışta, daha doğrusu araç sürüsünde çok büyük fark yaratıyor. Bazı arabalar viraşları alamıyor, bazları asla hızlanmıyor, bazıları çamurdan bile kurtulamıyor. (Oyundaki bir görevde çamurlu bir yokuştan inip polislerden kaçtım ve aynı araçlar yokuşu geri çıkamadım.) Görevlere çıkarken garajınızdan iyi bir araç seçmenizi öneririm. Polislerden kaçmanız gerekiğinde de yine hızlı bir araç tercih edin; en yakındaki yavaş aracı çalıp eziyet çekmeyin.

Kart topla, çizgi-roman biriktir

Gelelim büyük eleştiriye. Bir oyunu remake adıyla "yeniden yapmanın" birkaç yolu var. Bunlardan bir tanesi, oyunun yapısını aynen koruyup sadece tüm görselliği değiştirmek.

Bir ilerisi kamera kontrolünü iyileştirmek, ara sahneleri de daha sinematik hale getirmek. Bunlardan daha güzel oynanışa dokunup, kontrolleri güncellemek, belki yeni oyun mekanikleri eklemek.

Bir de FFVII Remake'te olan biten var. Adamlar oyunu bambaşka bir hale getirdi. Oynanış da değişti, mekanlar da, oyunun ortası da, sonu da... Açıkçası Mafia'da FFVII örneğindekilerinin olmasını beklemiyordum ama oyuncunun remake olarak hazırlandığını duyduğum ilk andan beri aklımda şu soru vardı: O kocaman şehri yan görevlerle dolduracaklar mı?

Her ne kadar ilk Mafia'yı çok sevmiş olsam da artık açık oyun alanı sadece teknolojik bir atılım olarak görülemiyor. Hangi açık dünya oyunda sadece ana görev yapısı var? Vaktinde güzel modellenmiş bir açık alan bulduğumuzda ortama hayran kalıp gerisini düşünmüyorum ama o zamanlar geride kaldı. Belki AC Odyssey'deki gibi görev manyağı olmak da istemiyoruz ama bomboş bir oyun alanı çığlığı bir kavram.

Maalesef bu anlamda Mafia çok büyük çuvallıyor. Hele ki tüm şehri bu kadar detaylı bir şekilde yeniledikten sonra bu kadar amaçsız kalması aklı alır gibi değil.

Size durumu şöyle anlatayım; Lost Haven'ı sadece görev sırasında kullandığımız bir asfalt olarak değerlendirdiğimiz. Eğer görev izin veriyorsa inmek ve dolaşmak serbest. Hatta bir görevde başlamadan önce de gezintiye çıkabilirsiniz ama bunu yapmanın, şehri görmekten başka hiçbir amacı yok maalesef.

Burada es geçilen konu, tam anlamıyla bir vizyonsuzluk bana sorarsanız. Bu oyunu remake olarak hazırlarken sadece görsellik düşünülmüş, geriye kalan konular direkt olarak göz ardı edilmiş.

Ben olsam en basitinden, oyuncuya oyalayaçak bir karakter geliştirme sistemi koyardım. Daha fazla sağlık, belki daha iyi nişan alma, silahlarda daha fazla şarjör, fazla bomba taşıyabilme vb. ufak geliştirmeleri de yan görevlere bağladım. Hepsi tamamıyla opsiyonel... Hayır bir de mafya gibi müthiş bir tema var;





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Size oynanış mekanlığını, osunu busunu öğretmediği için kendinizi bir anda ana oyunun içinde buluyorsunuz ve heyecan her tarafınızı sarıyor

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Senaryoyu merak içinde takip edeceğiniz bir haftalık oyun süresi, oyunu tamamlamanız anlamına da geliyor.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Her ne kadar Freeride modu olsa da oyunu bitirdikten sonra Lost Haven, adı gibi bir hızalet kasabaya dönüşüyor...



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Bir noktadan diğerine gitmek için araç kullanıyoruz.

%30 Ateş ediyoruz.

%10 Oyunda keşke yapacak başka işler olsa diye düşünüyoruz.



ARTI

- + Lost Haven baştan aşağı yenilenmiş, müthiş bir atmosfer sağlanmış

- + Senaryo sürükleyici

- + Müzikler çok güzel

EKSİ

- Ana görevler dışında yapacak bir şeyin olmaması

- Çatışmaların pek keyifli geçmemesi

SON KARAR

Atmosferi ve senaryosuyla gerçekten çok tatmin edici bir remake olmuş. Hele ki oyunun ilk saatlerinde ekrana büyülenmiş gibi bakacaksınız ama oyuna bir kez alıştıktan sonra, şehri keşfetme isteğiniz arttıkça, yapacak herhangi bir işin olmaması nedeniyle hevesiniz kursağınızda kalacak.



doldur yan görevi... Haraç alma olsun, rakip mafiyayı sabote etme olsun, değerli bir aracı çalıp garaja ekleme olsun, koy da koy... Hatta bu yan görevleri ufakta ana görevlerle bağlantılı yap... Dev gibi şehri bu kadar detaylı bir şekilde yeniden ayağa diken ekip şu kadarımla yaparıdi bana sorarsanız.

Oyunu oynarken bir konu daha dikkatinizi çekerek muhtemelen. Birçok görevde sanki bir seçim yapabileceğimiz gibi bir durum oluşuyor. Hazır oyunu yeniden yapıyorken, birkaç görevde seçim şansı da eklerdim. Buradaki seçimler de bize yan görev olarak dönerdi. Örneğin bir görevde birisinin yaşayıp yaşamamasına karar veriyoruz; orada arkadaşı öldürürsek yakınları intikam için peşimize düşebilirdi, öldürmezsek de bizim peşimizden gelmesine neden olacak bir görev ortaya çıkabilirdi.

Yani şurada iki dakikada bunları düşündüğüm, bir oyunu baştan aşağı yenilemeyi kafaya koymus ekip de az daha zaman harcayarak şunları yapabilirdi. Kimse Mafia'nın yenilenmiş hali çıkışa da oynasak diye delirmiyordu ki; altı ay sonra çıkışa yine oynardık.

Bu kısmın spotuna gelecek olursak, oyunda "yan iş" olarak yaptığımız tek şey, girdiğimiz mekanlarda, orada burada duran kartları, çizgi-romantları toplamak. Müthiş bir heyecan, değil mi?!

Mafyadan çıkış olmaz

Mafia'yi oynarken, yukarıda uzun uzun anlatıldığım mantıksal durum beni sürekli dürüttüledi. Açıkçası remake furyasının ilk oyunlarından olsa, FFVII Remake daha dünyaya gelmemiş olsa belki bu düşünçeleri daha arka plana iterdim ama o kocaman ve güzelim şehrin sadece çevreyolu gibi kullanılıyor olmasına kalbim yine de pek dayanmadı. Bu önemli kısmı göz ardı edersek, orijinal oyunun aynen yükseltilmiş olması açısından oyun kesinlikle başarılı. Bu çerçevede sanırım daha iyişi olmazdı.

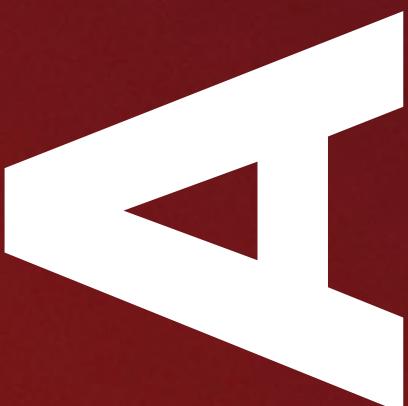
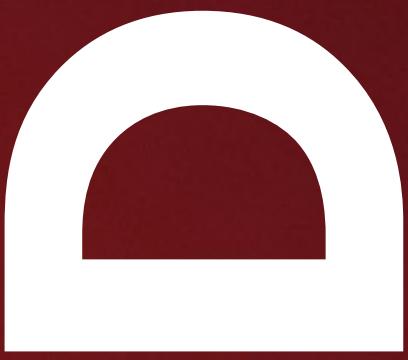
Ben oyun süresi boyunca, 2002'deki oyunun da büyük bir kısmını unutmadım sayesinde (O sürekli geçtiğimiz köprüyü asla unutamadım.), oyundan gayet keyif aldım.

Hele ki radyoda çalan müzikler... Sırf o müzikleri dinlemek için boş boş araba kullanmışlığım oldu –ki zaten gerçek hayatı da habire dinliyorum.

Atmosfer ve görsel açıdan büyülüyici olan, senaryosuyla da sürükleyen iyi bir mafya macerasına hayır demeyin, bu oyuna şans verin. Puanındaki düşüklüğün tek nedeni de bahsettiğim, önemli bir konunun es geçilmiş olması; yoksa heyecan ve keyif büyük...

◆ Tuna Şentuna





Supergiant Games'in ustalık eseri

Hades'i daha önce duymayanlar el kaldırın. Supergiant Games'in elinden çıkan yapılmış yaklaşık 1.5 senedir erken erişim sürecindeydi ve her ne kadar hikaye ve oyunun mekanikleri tam olarak bitmemiş olsa da, yine de ara ara açıp oynamaya devam ettim. Yani oyunun daha ilk yayındığı dakikadan şimdilik de kadarki sürecini -çok sık şekilde olmasa da- ara ara takip etme ve birinci elden deneyimleme şansına sahip olmuş oldum. Oyun erken erişim sürecine biliyorsunuz ki Epic Games'in Epic Store'u duyurması ile girdi ki benim de Epic Store'dan satın aldığım ilk oyun olmuştu. Ancak şu anda Steam üzerinden ve hatta Nintendo Switch üzerinden bile erişilebilir bir oyun haline geldi, kısaca belki de yapımcının bile planlamadığı bir hızla multi-platform bir oyun konumuna erişmiş oldu.

Supergiant deyince diğer oyunlarını hatırlayanlar elbet olmuştur, ancak 'neydi ya, dilimin ucunda!' diyenlere hemen hatırlatalım. Bastion, Transistor, Pyre desem herhalde tamamdır. Özellikle ilk oyun olan Bastion ile birçok oyuncu için unutulmaz bir deneyim yaşamıştı. Supergiant Games bu sefer kendi yaratıklarını bir evren çerçevesi içerisinde oyun geliştirmekten ziyade, Antik Yunan mitolojisini ele almak istemişler. Ancak bunu yaparken temelde bu mitoloji üzerine oturtulmuş Tanrılar ve karakterleri kullanmış olsalar da bazı dokunuşlar yapmayı ihmal etmemişler. Bu arada Hades'in bir roguelike (ölmeli oyun) olduğunu da belirtiyim.

Oğluna söz geçiremeyen bir Hades

Hades'te oyuna da adını veren Hades'in oğlu Zagreus'u oynuyoruz. Zagreus artık Tartarus'tan bıkmış ve Olympus dağına ulaşarak diğer tanrılar ile birlikte yaşamak istemekte (burada annemiz ile ilgili bir konu da var, fakat spoiler olmasın diye bahsetmeyeceğim) ancak Hades oğlunun yanından ayrılmamasını istemiyor, zaten henüz Tartarus'tan kaçabilecek de olma-

mış. Ancak Hades oğluna direkt olarak bir engel koymuyor, sadece 'başarabilirsen git' diyor. Bu arada başlarda Zagreus'tan haberi olmayan Olympus Tanrıları, Zagreus'un Underword'den kaçma çabalarını görünce ondan haberdar oluyorlar. Ardından da ona 'Sen bir Olympus tanrisisin orada olmaman gerekiyor' minvalinde konuşarak iyice gazi veriyor ve bu konuda bize yardımcı olmaya karar veriyorlar. Tabii Zagreus'un her başarısız kaçış denemesinde geri dönmesi sebebi ile Hades ona boşuna uğraşlığını sarkastik bir şekilde hatırlamaktan ve Olympus tanrılarına da laf yerleştirmekten geri kalıyor. Zagreus ise Tartarus'tan tekrar tekrar kaçmaya çalışıyor.

Hades, izometrik kamera açısı kullanan ve yazının başında da dile getirdiğim üzere Roguelike tipinde bir oyun. Oyunda mitoloji ile ilgilenenlerin hemen hatırlayacağı birçok bölge yer alıyor. Tartarus'tan başlayan macera Olympus dağına kadar uzanıyor. Savaşlarda odalar rastgele oluşturuluyor ve ölünce oyunun başına geri dönüyoruz, ancak bütün kazanımızı kaybetmiyoruz. Kaybettiklerimiz sadece ilerleme süreci boyunca diğer tanrıların bize bahsettiği güçler ve silahlara oluyor. Bahsedilen güçler ve silahlar demiesen, bir ya da bazen iki tanrı bize güç ya da silah lütfunda bulunabiliyorlar, bu lütuflara ise Boon deniliyor. Boon'lar ile ilgili detaya da yazımın ilerleyen kısımlarında değineceğim. Kaybetmediğimiz şeyler ise anahtarlar ve karakter gelişimi için topladığımız mor renkteki darkness adı verilen malzeme. Böylece tekrar babaımızın yanına dönmüş olsak bile, her bir yeni denemedede daha güçlü şekilde oyuna başlaşmış oluyoruz. (Öldürmeyen Underworld güçlendir? Sustum, tamam. – Kırşat) Merak etmeyin, bu konunun detayına birazdan geleceğim. Biz geniye döndüğümüzde hikaye daha da açılmasına devam ediyor, her seferinde yeni karakterlerin etrafta belirdiklerini görüyoruz. Bunlar arasında Achilles gibi kahramanlar da yer alıyor ve bu karakterlerden annemiz hakkında da bilgiler

Yapım Supergiant Games
Dağıtım Supergiant Games
Tür Aksiyon, Roguelike
Platform PC, Switch
Web supergiantgames.com/games/bades





ediniyoruz. Kimi karakterlere hediye veriyor, onlarla daha yakın ilişkiler kurup daha fazla bilgi edinebiliyoruz, tabii ki onlarda bize kaçışında işe yarayacak hediye vermekten geri kalmıyorlar. Diğer karakterler ile konuşmanın yanında bir de üç başlı köpeğimiz Cerberus'un başına sevebiliyoruz. Bütün bu konuşmalar, notlar, bilgiler, hepsi Codex of the Underworld adı altında biriyor bu sayede istediğimiz zaman açıp okuyabiliyoruz.

Yukarı satırlarda her ne kadar oynanışa denetimi olsam da çok derine inmemiştüm, şimdi isterseñiz Tartarus'un derinliklerinden çıkmaya çalışırken, bir yandan da oynanışın derinlerine inelim. Oyun Hades'in taht odası diyebileceğim ana bölgede başlıyor, hemen sağ tarafından ilerlediğimiz zaman Zagreus'un odasına erişiyoruz. Bu odanın en önemli özelliği, içerisinde bulunan Mirror of Night aslında. Nyx'in bize vermiş olduğu bu ayna sayesinde Zagreus'un pasif özelliklerine puanlar dağıtıyor bunun için de biraz önce bahsettiğim darkness adı verilen malzemeyi kullanıyoruz. İstersek bu özellikler kendi içerisinde değiştireme şansına da sahibiz. Nasıl, kafalar karıştı mı?

Hemen bir örnekle açıklamam gerekirse, düşmanlarımıza arkadan saldırırken belirli yüzde aralığında daha çok hasar vermeyi sağlayan Shadow Presence ve hiç hasar almamış düşmana ilk hasarı daha çok verdiren Fiery Presence arasında geçiş yapabiliyoruz. Yani ikisi arasında bir seçim yapmak ve ona göre darkness harçmalarımıza dikkat etmemiz gerekiyor. Bir tanesi ne harcanan darkness diğerine etki etmiyor.

Tartarus'a doğru!

Odamızdan çıkıp, Tartarus'un taşlı yollarını aşındırmadan önce, bir de Kehanet Kitabı ile ilgilenmeye fayda var. Bu kitap oyundaki challenge'ların yer aldığı kitap ve bunları tamamlayarak birçok ödül kazanabiliyoruz. Ödüller arasında darkness, gem stone, ambrosia gibi sürüsüle malzeme bulunuyor. Artık odamızdan çıkışabiliriz. Odamızın hemen yan tarafında ise silahlarımız ve Skelly adında tatlı bir iskelet bulunuyor. Skelly direkt olarak silahların kombolarını üze-

rinde denememiz için bize hizmet ediyor. Aynı zamanda da cephanemiz burası diyebilirim. Anahtarları kullanarak kilitlerini açtığımız altı adet silahımız burada yer alıyor, eğer bir silah uzun süre kullanılmazsa etrafından darkness yaymaya başlıyor. Bu da demek oluyor ki eğer bu silahi kullanarak savaşırsak daha fazla darkness kazanacağız. Açılcası bu fikir hoşuma gitti, böylece oyun sürekli olarak aynı silahlı değil farklı silahlar ile oynamaya itti beni bu da her ne kadar favori silahimi bırakmama sebep olsa da beni konfor alanımdan çıktıktı farklı bir deneyime sürüklemiş oldu. Her ne kadar silahi iyi kullanamadığım için başarılı bir ilerleme sağlayamamış olsam bile, kazandığım ekstra darkness yanına kâr kalmış oldu. Silahlarımın hemen yanında bir de dolap yer alıyor. Bu dolap ise keepsakes adı verilen, üzerinde taşıdığımız sürece bize farklı pasif özellikler veren eşyalar diyebilirim. Hemen örnek yapıştırıymı, benim gibi savaşırken kaçmayı düşünen kafa atan bir oyun tarzına sahipseniz (yapmayın) Lucky Tooth adı verilen eşya çok işe yarıyor, ölürem beni bir defaya mahsus tekrar tam canla geri canlandırıyor ancak tam canla canlandırması için de geliştirmiş olmamız gerekiyor. Bu geliştirmeleri yapmak için ise eşyanın açıklaması altında yazan gereksinimi yerine getirmek gerekiyor bu gereksinimler kimi zaman 3 bölge temizlememiz isterken kimisi 25 isteyebiliyor, gibi gibi. Peki bu eşyalar nerden geliyor? Keepsakeleri NPC'ler ile konuşarak alıyoruz. Hani demiştim ya, onlara hediyeler veriyor, hikaye ya da başka karakterler hakkında daha çok bilgi ediniyoruz diye. İşte, verdığımız hediyenin adı Nectar. Nectar veriyor keepsakeleri kazanıyoruz. Aslında hediyeleri asıl verme amacımız bu keepsakeleri toplamak ancak Supergiant'ın bunu hikaye anlatımına bağlamış olması muazzam güzel bir detay olmuş bana kalırsa.

Dışarı çıkip kaderimizle yüzleşme zamanı!

Tartarus'tan çıkmak için kapıdan dışarıya adım attığımız anda oyun bize her seferinde rastge-

olarak bir boon ya da silah veriyor. Yazımın başlarında tanrıların bize sunduğu lütfuflar var diye bahsetmişim zaten, işte geldik bunların detay kısmına. Boon'ları her bir tanrı'nın kişisel özelliklerine göre tematik olarak değişiyor. Aphrodite, düşmanları zayıflatın ya da onları büyüleyen lütfuflar sunarken, Artemis kritik hasarı artıran, Hermes daha hızlı hareket etmemizi sağlayan, Zeus düşmanların üzerine yıldırımlar salmamızı sağlayan özellikler veriyor mesela. Ancak burada dikkat etmemiz gereken bir nokta var. Her bir tanrı bu lütfufları sunarken üç seçenek sunuyor ve biz bir tanesini seçebiliyoruz. Unutmadan ekleyleyim, eğer üzerimizde bir tanrı tarafından verilmiş keepsake varsa, ilk seferde olmasa da bir sonraki boon onun tarafından gelebiliyor. Bu durum ne kadarlık bir şansa bağlı onu bilmiyorum ancak kesin olduğunu da biliyorum. İlk seçimi yaptıktan sonra artık geri dönüşü sadece ölürek gerçekleştirilecek olan kaçış maceramız başlıyor.

Oyunuda savaştığımız bölgeler odalar halinde hazırlanmış. Her zaman için bu odalar rastgele olarak öürümize geliyor. Sadece belirli bölgelerin tasarımları değişmiyor ki buna örnek olarak yolda karşılaştığımız tüccar ya da boss mekanlarını verebiliyim. Her bir oda temizlendikten sonra oyun bize geçmemiz için kapı seçeneği sunuyor. Bu kapıların üzerinde ise bir sonraki odada alacağımız ödülü görebiliyoruz, böylece eğer canımız azsa can ödülü olan odayı seçebilir ya da Nectar mi varmış, hiç düşünmeden o odaya kafa atabilirim. Lakin söyle bir durum var ki bazen odayı temizlediğimde yerde bir delik açılıyor ve içerisinde karantılı siziyor. Bu geçidi kullanarak her şeyin ilk yaratıcısı, tanrıların babası Chaos'un yanına gidebiliyoruz. Tahmin edeceğiniz üzere Chaos'un lütfu diğer tanrıların lütfuna göre çok daha kuvvetli oluyor fakat bunun bir bedeli var, o da bu geçitten geçmek için +25 can ödemenek. Chaos çizimi, seslendirmesi ve diyalog metinleri ile apayrı bir noktada ve bunu çok güzel hissettiriyor. Yine üçlü bir lütf sunumundan istediğimizi alıyoruz ancak Chaos'a ödenecek olan borç sadece +25 can ile bitmiyor. Bir de bu seçtiğimiz lütfün özelliğinin aktif hale gelmesi önce biraz acı çekmemiz gerekiyor. Örneğin üç oda boyunca Dash özelliğimiz %50 mesafe kaybediyor ancak daha sonra Cast özelliğimize belirlenmiş yüzde oranında düşmanlara daha fazla hasar verme ekleniyor. Ve tabii ki Dash özelliğimiz





de eski haline geri dönüyor. Chaos'un mekanından çıkışta da yine kapı seçimi yapıyoruz ve buna göre gittiğimiz odayı temizleyerek bir ödül kazanıyoruz.

Lütfular konusunda son olarak eklemem gereken iki şey daha var. Bazen iki tanrı aynı anda lütfu bulunuyorlar, işte o anda bir seçim yapmak zorunda kalıyoruz. Bazen ise iki tanrı verdikleri güçleri birleştirerek Zagreus'u daha da coşturabiliyorlar ve Pom of Power adındaki esya, bu esya olduğumız lütfuların daha da kuvvetlenmesine sebep oluyor. Yine kimi zaman bunu oda temizlediğimizde elde edebiliyor ya da Charon'dan ücreti mukabilinde alabiliyoruz. Bu arada Daedalus'un çekicinden bahsetmem gerekiyor çünkü saldırımıza geliştirmemizi bu sayede yapıyoruz. Burada yine üçlü lütf sistemi devreye giriyor. Kullanmakta olduğumuz silah için geliştirmeler sunuyor kendisi. Çekici ya oyunun başında ilk odada geliyor ya da Temple of Styx öncesinde karşılaştığımız Charon'dan 200 Obols karşılığında alınabiliyor. Obols tahmin edebileceğiniz üzere Charon'un kabul ettiği para birimi. Filmlerden dizilerden, kitaplardan falaan bilenleriniz vardır. Charon tarafından Styx nehrinden geçebilsinler diye ölülerin gözlerine iki adet madeni para yerleştirilir ya, hah işte oyuna bu şekilde yedirmişler.

Dash dedin, cast dedin ama bahsetmedin dediğinizi duyar gibiyim. Aslında tam olarak da düşündüğünüz gibi, dash hızlıca kaçma, cast ise mesafeli saldırılar yapmamızı sağlayan yeteneklerimiz. Dash'ı istediğimiz kadar atabiliyoruz üstelik dash yaptıktan sonra saldırısı yaparsak bu saldırısı Dash Attack olarak geçiriyor, Dash Attack yine lütfular ile geliştirilebiliyor ve daha çok hasar vermesi sağlanabiliyor. Cast sınırlı, yani sınırlı derken tekrar toplanabilir mermi sınırı var kendisinin. Basıyoruz cast tuşuna şöyle alana doğru bir ok salvosu yapıyoruz, fena da hasar vermiyor hani. Bir düşmana deðdiði gibi minimum 50 hasar veriyor ve ölüse yere mermi düşürüyor ancak elimizi çabuk tutmamız lazım çünkü mermi bir süre sonra kayboluyor. Tabii söyle de bir durum var, Stygian Soul kullanıyorsak düşmanlar yere mermi düşürmüþyor ama zaman içerisinde kendiliðinden doluyor.

Geleyim son yeteneğimiz olan Call (Wraith) yeteneğine. Bu yetenek God Gauge barımız dolduðunda kullanılabilir. Bu bar biz hasar verdikçe ya da hasar aldıkça doluyor. Bunda şöyledir ufak bir detay var, istersek tam dolmadan kullanabiliyoruz ancak tabii ki tam dolu kullanırsak daha bir çığın oluyor. Yine bu yetenekte diğerleri gibi lütfular ile daha da kuvvetli hale getirebiliyor.

Şu koltukları diğer tarafa mı çeksek?

Artık anlatabileceğimiz sonuna gelirken House Contractor olayına ve Wretched Brooker'a deðinip son düşüncelerimi de yazarak, Hades incelemesini yazı teslim tarihinin son dakikasında Kürsat'a şifreli olarak Megaupload ile göndereyim. Şifre için gerekli bulmacayı da WhatsApp'tan atarım artık! (Sonat'ın yazılarını normal yollardan göndermekle alakalı sorunları var. – Kürsat)

Neyse efendim, ne diyordum, hah! House Contractor aslında adından da anlaşılacağı üzere kısmen ev düzeni ile alakalı. Buradan ağızımız özelliðler kaçış maceramız boyunca farklı şekillerde bize yardımcı oluyor. Wretched Brooker sayesinde bir materyal karşılığında istenilen başka materyal ile değiştirmemize olanak sağlıyor. Yani eldeki fazla malzemeyi az olanlar ile ya da acil lazımdırdığınız malzemeyi değiþ tokus yapabilirsiniz.

Oyun görsel olarak yine Supergiant tarzını yansıtıyor, çizimleri, renk paleti ve animasyonları ile önceki oyunlarının üzerine koymayı başarmış firma. GörSELLİĞİ bir yana yine müzikleri akılda kalıcı olacak bundan birkaç yıl sonra bile bir an duysanız 'Hades'in müziği diþi' dersiniz. Hele ki seslendirmeler, oyunda bütün diyaloglar seslendirilmiş arkadaşlar. Bu satırlarda bunun kalitesini anlatmak gerçekten çok zor, en azından YouTube'dan açıp bir görün derim. Her bir karakter için bir ton diyalog özenle yazılmış ve bir o kadar da özenle seslendirilmiş. Bu tür oyunlarda genelde ana karakterler dışında hiçbir şeyin seslendirilmemiðini düşündüğümde, bu yazımı klavyeyi bırakıp yapımcıları ayakta alkışlayarak bitirmek istedim. ♦ Sonat Samir



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Muhteşem renkler, içine çeken bir hikaye ve sizi bekleyen kocaman bir macera.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oynamaya tarzınıza göre Hades 18 ile 30 saat arasında tüketilmiş olacak. Çoðumuz hala buralardayız

İlk ay ◆◆◆◆◆

Oyun her seferinde yeniden oluşturulan haritalarda geçse de çoğu kişi ayrıldı bile.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Underworld'den kaçmak kolay değil.

%30 Muhteşem renk paletine bakakalıyoruz.

%20 Mitoloji bilgimizi geliştirmiyoruz.



ARTI

+ Supergiant oyunu olması kafadan artı zaten + Grafikleri, sesleri, seslendirme ve müzikleri

+ Bitirseniz bile tekrar oynatıyor

EKSİ

- Roguelike türünü sevmeyenler için yeni bir şeyler sunmuyor

SON KARAR

Efsane firmaların doğuşuna ve yükseliþine tanık olmak ne kadar büyük bir keyif. Simdiye kadar birbirinden düzgün oyuncularla karşısına çıkan bir firmayı alıp Süper Lig'e yükseltmen bu muhteşem oyunu sakın kaçırmayın.



AMONG US

Bir sen eksik kalmışın el atmadığımız...



Kaan

Aslında 2018 yılında piyasaya çıkışmasına rağmen popüleritesini 2020 yılında yakalayan ve her beş kişiden altısının oynadığı Among Us, itiraf ediyorum bize yabancıydı. Gerek PC / Mobil olusu ve gerekse bizlerin Fall Guys tayfasından oluşu da bunda en büyük etkenlerden birisiydi. Uzaktan görüyordum hep. Bir tane "impostor" denilen sahtekar rengarenk kardeşlerinin arasına saklanmış milleti kesiyor, millet de sahtekarı bulmaya çalışıyor. Tabii sosyal medyada caps (ya da meme mi diyeyim) mevzuları da almış başına gidiyor şu sıralar. Derken Among Us'un mobil platformda da bulunduğunu öğrendikten sonra bana dediler ki; şunun mobilini oyna da bir şeyler yaz. Görüleceği üzere kabul ettim ve önce ben sonra da Olca Among Us ile tanıştı. Oyunu başladım, bir odaya girdim ve beni saniyede birisi kesti. Evet, öldüm, ruha dönüştüm Fatiha'm okundu bitti. Birkac deneme ile alışsam da hala acemi kategorisinden çıkmadım.



Olca

Benim için de durum pek farklı değildi. Meğer biz hariç herkes oynuyormuş. Benim kardeşim, Kaan'ın kardeşi herkes Among Us'ı biliyor. Merak edip indirdiğimde hiçbir şey anlamadım. Birileri koşturuyor, sonra

topluyoruz, sahtekârı bulmak için oy veriyoruz falan bir bakmışım ölüyorum. Among Us benim için bir Fall Guys değil lakin oynadıkça ve ölükle sürekli geri gelip oynatmaya iten bir yanı var. Özellikle Kaan'la beraber oynuyor olabilmemiz eğlenceli. Bak işte bu Fall Guys'da yok.

Genelde beraber takılıyoruz ve sahtekarı bulmaya çalışıyoruz. En azından Kaan'ın sahtekar olmadığını biliyorum. Yoksa... öyle değil mi...



Kaan

Mobil sürümde ilk dikkatimi çeken rahat kontroller olmuştu. Oyunun orijinal ayrı olan isterseniz ekranın sol altında bulunan joystick ile, isterseniz dokunmatik olacak şekilde oynayabiliyorsunuz. Tek eksisi, ekran biraz küçük. Gördüğüm kadarı ile bilgisayarda daha fazla alana hükmederken mobil cihazınızda harita daha dar karşınıza çıkıyor. Durum böyle olunca akıllı olmak gereklidir çünkü oyunda crossplay, yani platformlar arası oynayabilme mevcut ve PC monitöründe oynayan vatandaş bir nebze daha büyük bir alana hakim oluyor.



Olca

Oyunun amacını bilmeyen yoktur. Normal mürettebat üç farklı haritada rutin işlerini halletmeye çalışırken bir yandan da sahtekarin kimliğini tespit etmeye çalışıyor. Sahtekarin görevi ise mürettebatı sırası ile avlamak. Her ölü beden bulunduğunda toplantı düzenleniyor ve bir yandan bunu kimin yaptığı tartışılarken bir yandan da sahtekarı bulmaya yönelik oylama yapıyoruz. Doğru bilerseniz kazanıyorsunuz, bilemezseniz bir masumun günahını alıp onu uzaya gönderiyorsunuz. Ben iki kere sahtekar oldum ve itiraf edeyim, oyun bozan olmak çok eğlenceli. Hatta Kaan'ı da yanında gezdiriyordum ve kimse benden şüphelenmiyordu. Yine Kaan'ın dediği gibi kontroller basit. Yeni başlayanlar için tek sıkıntı oyunu bilmemeleri.



İçeriğe hakim olabilmek için biraz zaman ayırmaları gereklidir.



Kaan

Neyse ki biz sabırlı insanızdır da çok yetenekli olmayıp birçok oyunda ösek de eğlenceye ortak olmayı başardık. Genelde kendi oyunumuzu kurup ikimiz giriyorduk ve milletin katılmasını bekliyorduk. Mobil sürümde de bir oyuna katılmak gayet basit. Kendi internet ağıınızda oynayacaksanız ekranındaki Local ve genel kitle ile oynayacaksanız online'a tıklıyorsunuz. Online'da kendi oyununuzu kurabilir, özel veya herkese açık bir oyun kurabilirsiniz. Tabi yukarıda Player yazan yere isminizi girmeyi unutmayın. Bizler ismimizi değiştirebildiğimizi çok sonradan keşfettik :D Sürekli Player 7 veya Player 3 gibi unvanlarla oynuyorduk.



Olca

Oyunu oynadığımız insanların kibar ve kurallara riayet eden kişiler olmaları dikkatimi çekti. Fall Guys'i sevsem de oyunda pislik yapan insan çok. Bazı oyuncular sürekli birilerini tutup ya diğerlerinin dengesini bozma ya da bitiş çizgisinden geçirmeme peşinde. Adamlar bundan zevk alıyor. Among Us'da ise kötü huylu oyuncularla karşılaşmadık. Ayrıca oyunda bir hayli Türk arkadaş var ve "Türk var mı?" sorusunu birçok lobi konuşmasında görebilirsiniz.



Kaan

Mobil sürüm ile PC sürümü arasındaki en büyük fark, PC sürümü Steam'de 10,50 TL, mobilde ise ücretsiz. Tabii ücretsiz olusun "reklam" gibi eskisi de var ama zırt pırt karşınıza çıkan türden değil. Oyun içerisinde kozmetik eşyalara para aktıbilmeniz mümkün. Bu fiyatlar ise 6 TL'den başlıyor ve 20 TL'ye kadar çıkabiliyor. Mobilde olmanın bir yan etkisi de klavyenizin olması. Yani PC'de daha hızlı yazabiliyorken mobilde doğal olarak daha yavaşsınız. En azından ben öyleyim. Bir de edindiğim bilgilere göre PC oyuncuları arkadan Discord çalıştırıp sesli tartışıyorlarmış. Bizim böyle bir lüksümüz olmadı, fazla da gerekmidi ama.



Olca

Öncelikle mobil cihazlarda yazarken ben bayağı bir hızıyorum. Yani benim için bir sıkıntı olmadı. Küçük bir eklerne de ben yapmak istiyorum. Windows sürümünde bilgiler üçüncü kişilere aktarılmazken mobil sürümde yapımcılar bu bilgileri

elde ediyor. Gizliliğine önem veren on lirasına kıyacak ve bilgisayar sürümünü alacak. Mobil sürümün en büyük artışı ise insanları Among Us oynamaya teşvik etmesi. Oyunun mobili olmasadı emin olun ne Kaan ne de ben oynardık. Bizim için güzel ve eğlenceli bir tecrübe oldu.



Kaan

Olca'nın dediği gibi bizim

îçin güzel bir tecrübe oldu ve olmaya da devam ediyor. Canımız sıkıldıkça telefonları elimize alıp oynuyor, haini bulmaya çalışıyoruz. Biraz daha ustalaştıktan sonra şahsen ben PC'ye geçebilirim. Bir yandan da tereddüt ediyorum ama çünkü fazla vaktimi yiyecek. Bir de bu yazılıyı beraber hazırlamamız da ayrı bir değişiklik oldu bize. Among Us'un mobil sürümünü ikimizden birisinin yazması önerilmiş ama sayın editörümüzü "ikiniz de oynarsınız" sözü üzerine "o zaman ikimizde yazarsın!" gibi parlak bir fikre kapıldım ve ortaya böyle bir bulamaç çıktı. Neyse, artık bulamaç ama eğlenceli olduğunu düşündüğüm bu yazımı toparlamak istiyorum; Among Us'u merak edenler ama meraktan öteye gidemeyenler için Mobil sürümü bir fırsat arkadaşlar. Herhangi bir akşamda kanepenize uzanmış günün yorgunluğunu atarken Among Us'u indirip bu garip eğlenceye ortak olabilirsiniz. Bahsettiğim gibi de mobil olduğu için her yerde oynama imkanına da sahipsiniz. Otobüste, ögle molalarında ve hatta tuvalette! Artık mobil sizi kesmemeye başladığında ise bilgisayara upgrade yapıp hünerlerinizi



büyük ekranda gösterebilirsiniz. Mobil sürüm bir nevi demo gibi. Beğenirseniz PC sürümünü de alırsınız, şayet beğenmezseniz (ighthal düşük) uygulamayı telefonunuzdan siler ve hayatına geri dönersiniz.



Olca

Son sözüm şu: Among Us eğlenceli ve bağımlılık yapan bir oyun. Dolayısıyla bizler gibi mobilci tayfaya katılıp tadını çıkarın! Sonra bir bakmısınız, kardeşleriniz, arkadaşlarınız tüm çevrenizle Among Us geceleri düzenliyorsunuz. Bir oda dolusu insan – herkesin elinde telefon/tablet ve aranızdan birisi sahtekar!!! İyi eğlenceler.

◆ Olca Karasoy Moral & Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI İstediğin zaman – istediğin yerde oynama imkanı. Mobilde ücretsiz oluşu. Platformlar arası destek sunması

EKSİ Mobil versiyonda bazen ekran yetmiyor

92



Ping: 10 ms





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



Yapım EA Sports **Dağıtım** EA Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch, PS5, XSX **Web** www.ea.com/tr-tr/games/fifa/fifa-21

FIFA 21

2021 görünümü 2020 model FIFA...

2020'yi öyle ya da böyle geride bıraktık sayılar. Hepimiz için oldukça zorlu geçen senedeki karantina süreci sebebiyle bol bol oyun oynayacak zaman bulduk. Açığçası ben o dönemde de ana oyun olarak FIFA 20 oynamaya devam ettim. Bunun sebebiyse FIFA 20'nin mükemmel bir oyun olmasından ziyade spor oyunlarına olan sevgimdi. "E Tolga FIFA 20'ye geçen sene 87 vermişsin, nasıl mükemmel değildi oyun?" diyecek kadar iyi bir hafızaya sahipseniz hemen bu durumu da açıklayayım, genellikle FIFA ay sonu çıkış yaptığı için incelemeyi oyunla yüzlerce saat geçirme şansınız olmadan yazabiliyoruz, buna bağlı olarak da oyunun tüm eksiklerini ve yamalar ile gelecek yeni yeni eksiklikleri görmemiz mümkün olmuyor. Kötüden ziyade oyunun iyi yönlerine odaklıyoruz ki tüm oyun basınının aynı dertten mustarip olduğunu düşünüyorum. Bu sene ise durum farklı, bu yazımı hazırladığım sırada sadece Ultimate Team modunda bile 100'ün üzerinde maçı geride bırakmıştım. Bu sebeple oyunun az sayıdaki iyi yönlerinden ziyade, bol miktardaki kötü yönlerinin üzerinde dura-

cağım. Zaten siz bu yazıyı okuduğunuz sırada oyunun piyasaya sürülmüşünün üzerinden bir aya yakın bir süre geçmiş, hardcore FIFA oyuncuları da çoktan oyunu edinmiş olacak. Bu sebeple daha casual olan oyunculara bir seyleri anlatmaya çalışacağım bir yazı olacak. Buyurunuz efendim, FIFA 21'i hemen yerden yere vurmaya başlayalım.

Üvey evlat

EA'in -geçen seneki Volta eklentisini bir kenara bırakırsak- Ultimate Team dışındaki modlara üvey evlat muamelesi yaptığı su götürmez bir gerçek. Gelenek bu sene de bozulmamış ve Ultimate Team dışındaki modlara sadece "lafta" yenilikler yapılmış. Özellikle lafta dedim çünkü yenilik olarak sunulan içeriğin yenilikle uzaktan yakından alakası yok. Bunlardan ilk üstünde durabileceğim sözde yenilik kariyer modunda. Artık simüle ettığınız maçları iki boyutlu şekilde izleyebiliyor ve istediğiniz zaman o noktadan maça dahil olabiliyorsunuz. Bu eklenti FIFA 20 ile kıyasılsanız bir yenilik olabilir. Lakin bu özellik aslında yıllar önceki FIFA'da

vardı ve eğer yanlışlıyorsam FIFA 08 ile kaldırılmıştı. Daha önceden kaldırılan bir özelliğin seride eklenmesine yenilik demeyi doğru bulmuyorum, hatta bana sorarsanız bu insanlarla alay etmekten başka bir şey değil. Bir diğer sözde yenilik ise Volta'ya eklenen, arkadaşlarınızla bir takım oluşturup diğer oyuncularla oynayabilmeniz. Cümle halinde söylenince karışık gibi dursa da temelde bu eklenti Pro Clubs modunda olduğu gibi takım halinde diğer oyuncularla mücadele etmeye olanak tanıyor. Buna da sözde yenilik diyorum çünkü halihazırda Pro Clubs'ta yer alan bir içeriğe yenilik gözüyle bakmak mümkün değil. Bu sene Ultimate Team tarafındaki yenilikler de sorunları beraberinde getiriyor. Bunlardan ilki menüler. Ultimate Team'in menülerini ve arayüzü yeniden tasarlanmış durumda, lakin yeni tasarım sebebiyle artık takımınızda yer alan oyuncu ve diğer eşyalara doğrudan ulaşamıyorsunuz. Bunun yerine "Transfer Listesi" menüsü aracılığıyla adeta bu esayı listeleyecekmiş gibi arama yapmanız gerekiyor ki bana sorarsanız oldukça büyük bir külfet. Ultimate Team oldukça kolay



ve kullanışlı bir arayüze sahipken neden bu tercih yapılmış, anlaması oldukça güç... Yازının başından itibaren FIFA 21'in modlar tarafındaki yetersiz yeniliklerinden bahsettiğimin farkındayım. Tabii ki EA'ın bu tarafta yaptığı doğru hamleler var. Lakin bu hamlelerin tamamı Ultimate Team tarafında. Diğer modlara yapılan kötü muamelede bir değişim katınen yok. Ultimate Team'deki en önemli yenilik bana sorarsanız stadyumunuza gönlünüzce kişiselleştirmenizi sağlayan "FUT Stadyumu". FUT Stadyumu sayesinde standınızın genel mimarisinden tutun, tezahüratlara, file ve çizgi renklerinden, gol sonrası çalınacak şarkıya kadar kişiselleştirme yapmanız mümkün.

FIFA Street yeşil sahalarda (!)

Gördüğünüz üzere modlar tarafında FIFA 21 "fiyasko" denebilecek kadar kötü durumda. Ne var ki oynanış tarafında FIFA 21'in daha derli toplu bir oyun olduğunu söylesem yanlış olmaz, tabii bu demek değil ki kusursuz bir oyunla karşı karşıyayız. Lafi daha da uzatmadan anlatmaya başlamakta fayda var. İlk olarak savunma tarafında yapılan yeniliklerden bahsetmek istiyorum. FIFA 21'de FIFA 20'ye göre daha çok oyuncunun eline bakan bir savunma sistemi var. Özellikle top kaparken bilgisayar oyuncuya nerdedeseye hiç yardım etmiyor. Eğer doğru zamanda müdahale etmezseniz oyuncunuz bir anda



boşa çıkyor. İlk bakışta oyuncular arasındaki yetenek seviyesini belirleyecek bir durum gibi gözükse de oyunda geçirdiğiniz süre arttıkça defans sisteminin sorunları da ortaya çıkyor. Savunma tamamen size bırakılmış olduğu için rakibiniz anlamsız yetenek hareketleri yapıp topu üstünüzü sürdürdüğünde dahi müdahale tuşuna basmadan topu kapamıyorsunuz. Bu yetenek hareketleri arasında da doğru zamanda müdahale etmezseniz genellikle ya rakibinize kolay bir fırsat doğuyor ya da aleyhinizde çalınan bir faul düdüğü ile oyunun duraklamasına sebep oluyorsunuz. Ayrıca araya atılan paslarda da genellikle oyun size yardımcı olmuyor ve sizin müdahale etmeniz gerekiyor. Bu yüzden de Alex Teixeira gibi 79 OVR bir adam, 93 hızı sayesinde oyunun ilk günlerinden beri hemen her takımın forvetinde ilk tercih oluyor. Hızlı oyunculara doğru zamanlama ile müdahale etmek de oldukça zor olduğu için, oyuncuların çoğu çareyi "geriye yaslan" savunma sistemini seçmekte bulmuş durumda. Tahmin edebileceğiniz üzere bu sistem ile "Jose Mourinho" aynı yavanlık düzeyine sahip. Savunma sisteminin gelecek güncellemeler ile biraz daha oturaklı bir hale gelip, FIFA 20 ile 21 arasında bir noktaya oturtulacağını umuyorum. Eğer ki bu yapılmazsa vay kontrolcülerimizin haline.

Oynanış tarafındaki benim için en dikkat çekici değişiklik ise gol yollarındaki çeşitliliğin artırılmış olması. FIFA 21'de uzaktan çekilen şutlar ve kafa vuruşları ile de gol bulmak mümkün. Ayrıca omuz omuza mücadelelerde FIFA 20'de öncelik verilmiş olan "denge" yeteneği yerine, oyuncuların "güç" yeteneği öncelikli pozisyonda. Bu sayede Lukaku, Lewandowski, Kane gibi oyuncular da hücumda etkili olabiliyor. Bunun yanında uzaktan şutlar da etkili olduğu için geriye yaslanan rakiplere karşı Casemiro gibi uzaktan etkili şutlar çeken oyuncular kilit açmakta oldukça önemli bir role sahip.

EA'ın daha önce eski nesil konsollar için uyguladığı sadece kadro güncelleyerek FIFA serisini sürdürme geleneği maalesef Nintendo Switch tarafında da devam ediyor. Bu durumdan tüm oyuncular ve basın rahatsız durumda. Bu konuda IGN oldukça güzel bir hamle yaparak FIFA 20 incelemesini noktası, virgülüne dokunmadan FIFA 21 incelemesi olarak da yayınladı. Aslında bunu bir adım öteye taşıyarak FIFA 18 incelemesini de kopyala yapıştırabilirlerdi. Çünkü Nintendo Switch'e ilk olarak FIFA 18 ile adım atan seri üç oyundur el değmeden piyasaya çıkmaya devam ediyor. Hem de 50 Dolarlık fahiş fiyat etiketiyle...

Oynanış tarafında son olarak hakemlerin üzerinde durmak istiyorum. FIFA 21'de oldukça sert hakemlerle karşı karşıyayız. FIFA 15 kadar olmasa da FIFA 21'de de penaltı ve sarı kart kararları oldukça kolay çıkıyor. Güncellemeler ile bu durumun düzeltilebileceğini sanıyorum, oldukça kolay alınmış ikinci sarı karttan gelen kırmızı kartlara ve saç baş yolduracak kırmızı kartlara hazır olmanızı öneririm.

Boş sene

FIFA 21, yazı boyunca eksiklerinden bahsetmiş olsam da hala oynayabileceğiniz en iyi futbol oyunu. Ne var ki tam oyun fiyatın ufak tefek yeniliklerle satılan bir yapı olması ve EA'ın artık bunu alışkanlık haline getirmesi sebebiyle 20 puanını kirdim. Eğer ki FIFA 20'ye sahip değilseniz alta gördüğünüz puana 20 ekleyebilir ve oyunu gönül rahatlığıyla edinebilirsiniz. Son olarak, ayrıntıları açıklanmamış olsa da FIFA 21 yeni nesilde farklı bir sürümeye sahip olacak. Bu sene için bu yenilikler PC tarafına gelmeyecek ve sadece yeni nesil konsollar yeniliklerden faydalanaabilecek. FIFA 21'in yeni nesil versiyonu gerçekten "yeni nesil" olabilecek mi 10 Kasım'da göreceğiz. Gelecek ay yeni nesil FIFA 21 incelemede görüşmek dileğimle...

◆ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Akıcı oyun. Gol çeşitliliği oldukça artmış.

EKSİ Yenilikler yetersiz. İnanılmaz hatalar var. FIFA 20'de düzeltlenen hatalar geri gelmiş.



Yapım miHoYo Dağıtım miHoYo Tür RPG Platform PC, PS4, iOS, Android Web genshin.mihoyo.com/en

Genshin Impact

Zelda'nın izinde, ücretsiz bir macera!

Bazen beklenmedik bir zamanda, beklenmedik bir oyun ortaya çıkar ve bir de bakmışsınız, geceniz gündüzüňüz oyunu ayrılmış. Genshin Impact işte böyle bir anda geldi ve günler boyunca beni kendine bağlamayı başardı. Oyun yapısına detaylıca gireceğiz girmesine ama öncesinde biraz ön bilgi vermekte yarar var. Geliştirici firma miHoYo, aslında 2010'ların başında indie olarak kurulan bir mobil oyun firması. Ufak tefek mobil oyunlar geliştirdikten sonra zamanla işleri büyütlen miHoYo, ilk büyük projesi olan Honkai Impact 3rd'ü 2018'de yayınladıktan sonra, Genshin Impact'e odaklı ve Eylül ayının sonunda oyunu oyuncularla buluştu. Genshin Impact'in çıkışıyla beraber ortalık karıştı zaten, sonrasında gelin beraber bakalım.

Biraz fazla mı Zelda acaba?

Açıkçası çıkışından önce Genshin Impact çok dikkatleri üzerine çeken bir yapıp geldi. Öyle ki oyunu gördüğümü hatırlıyorum hatırlamasına ancak aklımda hep oyunun bir MMORPG olacağı izlenimi vardı. Haberlerini bile es geçtiğim yapımın çıkışından sonra uzakdoğu temali bir ARPG oyunu ilk karşılaşmak beni çok şaşırttı.

Genshin Impact (GI) geniş bir içeriye sahip, ARPG- JRPG karşıtı bir oyun. İşin ilginç

yani PS4, PC, iOS ve Android'e çıkan GI ücretsiz olarak oynanabiliyor. Elbette oyun içi satın alımlarla gelişiminizi destekleyebileceğiniz bir yapıp; ancak bu durum o kadar da oyuna etki etmiyor. En azından benim oynadığım süre boyunca öyleydi. Tabii 47 bin dolar harcayan abilerin haberlerini de duyuyoruz bir taraftan. Ha bir de oyunun yakın gelecekte PS5 ve Switch için yayınalanması da planlanıyor.

Yavaş yavaş oyunun içine girmekte fayda var ve senaryo ile giriş yapmak sanırım doğru olacaktır. Genshin Impact, Tevat isimli bir dünyada geçiyor. Birbiri ile güçlü bağları olduğunu daha ilk andan anladığımı ikiz kardeşler Tevat semalarında vakit geçirirken, bir anda ortaya çıkan gizemli bir tanrıının saldırısına uğruyorlar. Bu noktada ise GI, bize oyunu hangi karakter ile oynayacağımızı seçmemiz için iki kardeş arasında seçim yaptırıyor. Seçmediğiniz karakter, düşman tanrı tarafından bilinmeyen bir kadere yolculuk ederken, seçim yaptığınız karakter yeryüzüne yollanıyor ve macera başlıyor. Burada yaptığınız seçim, senaryo açısından bir fark sunmuyor ve oynanışı da fazlaca etkilemiyor. GI'nın zayıf yönlerinden biri burada ortaya çıkıyor. Diyalog seçenekleri oyuna pek etki etmediği gibi hikayenin oyuncu üzerinde

güçlü bir etkisi yok. Aslında hayatınızda hiçbir anime izlemediyseniz ya da JRPG oynamadıysanız, Genshin Impact'in hikayesi ilginizi çekebilir. Ancak zaten bugüne kadar bunu yapmadıysanız GI'ı beğenmeniz düşük ihtimal. Öte yandan bu konsepte tanıklısanız, oyunun hikayesi ve karakterlerin birçoğu klişe gelebilir, böyle de bir şey var.

Sahane renkler, el çizimi grafikler

Oyunun temelini açık dünya ve bu dünya bizi bekleyen görevler oluşturuyor. Oyunda farklı görev türleri yer alıyor ve ana görevin yanı sıra yan görevler de bir hayli uğraştırılıyor. Ana görev olarak geçen Archon görevlerinin yanı sıra, oyundaki diğer karakterleri keşfedebileceğiniz Story görevleri bulunuyor. Story görevleri aynı zamanda senaryoyu tamamlayıcı rolde. Öte yandan haritayı gezerken tanışabileceğiniz NPC'lerden World görevleri de alabiliyoruz. Son olarak Adventurer Book sayesinde çeşitli günlük görevler, boss savaşları yapabiliyor ve başarımlar elde edebiliyorsunuz. Oyun görevlerin dışındaki başarımlar ise açık dünyadaki etkileşimlerle oldukça ödüllendirici bir içerik sağlıyor. Archon ve Story görevlerinin bir kısmını -ana hikaye ile ilişkili olduğu için- belirli bir Adventure Rank'ın altındayken yapamıyorsunuz. Örnek vermek



gerekirse, oyunun başındaki ana görevi tamamladığınızda, bir sonraki ana görevi aktif etmek için Adventure Rank’ı 15’e yükseltmeniz gerekiyor. Story görevler için de benzer sınırlamalar bulunuyor.

Bu noktada Adventure Rank olgusuna ve karakter gelişimine detaylıca değinmek doğru olur diye düşünüyorum. Genshin Impact, dört kişilik parti kurabildiğiniz ve bu dört karakter arasında anlık olarak geçiş sağlayarak oynayabildiğiniz bir oyun. Ancak bu durum Final Fantasy VII Remake’de olduğu gibi işlemiyor. Yani hali hazırda yanınızda savaşan karakterlere geçiş yapmıyorsunuz. Bunun yerine tek tuşla oynadığınız karakterin yerini, farklı özelliklere sahip ve partinizde yer alan bir diğer karakter alıyor. Her bir karakteri 50. Seviyeye kadar geliştirebiliyorsunuz ancak 20. ve 40. Seviyelerden daha ileri geçebilmek için bu seviyelerde belirli materyalleri elde etmeniz gerekiyor. Silahlarda ve giyilebilen diğer eşyalarda da aynı durum var. Adventure Rank ise bir nevi profilinizin seviyesi manasına geliyor ve hemen hemen yaptığınız her hareket bu seviye için tecrübe puanı demek. Karakter seviyelerini patır patır yükseltebilirken Adventure Rank’ı geliştirmek için bir hayli vakit harcamanız gerekiyor. Pek çok fonksiyonu açabilmek ve ana senaryoya ilerleyebilmek için de bu seviyeyi geliştirmeniz şart.

Bedava oyun baldan tatlı

Açık dünya etkinlikleri, görevler, zindanlar ve çeşitli challangelar Adventure Rank’ı geliştirmenizi sağlıyor. Bu noktada açık dünyaya biraz değişimekte fayda var. Genshin Impact açık dünya konusunda Legends of Zelda: Breath of the Wild’dan bir hayli, hatta fena halde etkilenmiş. Zaten ilginç bir şekilde GI’ın çıkış呼吸 the Wild’ı (BoW) oynadığım bir dönemin üzerine denk gelince oyunun ilk birkaç

saatinde deja-vu yaşadım desem abartmış olmam. Hatta karakter animasyonlarına kadar çeşitli benzerliklerden söz etmek mümkün. Aynı BoW’da olduğu gibi bir stamina barınız var. Bu stamina barı, savaşırken olduğu kadar seyahat ederken de oldukça önemli. Oyun mekanikleri yine BoW’da olduğu gibi staminanız yettiğince her yere tırmanmanızın izin veriyor ve görevi完成后您可以在游戏中探索更多区域。您可以使用滑翔机在空中飞行，或者使用各种道具和装备来克服难关。同时，游戏中还有许多有趣的任务和挑战等待您的完成。

Dolayısıyla PC veya PlayStation 4 üzerinde oynanış deneyimini bazı noktalarda yavan bırakıyor.

Genshin Impact eksikliklerine rağmen kendini oynatabilen bir yapıda ve oynadığınız süre boyunca zaman hızla akıp gidiyor. Sonuçta açık dünya aksiyonları bol olan bir oyun olarak şu görevi de yapayım şurada gideyim, buradaki waypointe gidip haritanın şu bölümünü de açayıp derken saatler geçmiş oluyor. Senaryoyu bitirseniz bile seviye seviye zorlaşan pek çok mücadele, zindan vb. etkinlik kendini tekrar oynatabiliyor. Üstelik oyun gelecekte yeni güncellemelerle genişleyecek. Sizi oyun içinde para harcamanız için zorlamayan bir kazanç sistemine de sahip olan oyuna şans vermemeniz için bir neden yok. ♦ **Enes Özdemir**

KARAR

- ARTI** Ücretsiz bir oyun için oldukça geniş bir içerik sunuyor, açık dünya etkinlikleri bir süre oldukça keyifli, değiştirilebilir karakter sistemi savaşları kotarıyor.
- EKSİ** Senaryo etkileyici değil, diyaloglar etkisiz, zamanla monotonlaşıyor.



Yapım Echtra Games **Dağıtım** Perfect World Entertainment **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.torchlight3.com

Torchlight III

Diablo'yu aldattığımız eski dostumuz Torchlight geri döndü!

Serinin ilk oyununa ilişkin pek hatırlam yok fakat Torchlight II'nin çıktığı döneme çok iyi hatırlıyorum. Yillardan 2012 ve Diablo 3 sorunlu bir şekilde pazara sürülmüştü. Server problemleri, oyun içi hatalar, online pazardaki dengesizlikler, oynanabilirlik sorunları derken, Diablo 3 oyuncuları birkaç ayı topallayarak geçirmişti.

Sonra beklenmedik bir anda Torchlight II piyasaya girdi ve Diablo oyuncuları akın akın bu yeni oyuna geçmeye başladı. Diablo'nun o günlerde sunamadığı o akıcılığı, dinamik dövüşü, orijinal karakterleri ve renkli dünyayı önmüze getiriyordu. Oyun o kadar büyük ses getirdi ki Perfect World Entertainment, önce

oyunun geliştiricisine yatırım yaptı sonra da onu satın aldı. Ancak aradan seneler geçti ve Torchlight markası sessizliğe büründü.

Bundaki en büyük etmenlerden biri Runic Games'in kapatılması olabilir. Firma dağılınca kemik kadrodan bir kısmı Double Damage Games'i kurarken, kalanlar Perfect World altında Echtra Games'i kurup yeni Torchlight oyunu üzerinde çalışmaya başladı.

Serinin üçüncü oyununu 2018 yılında duymıştık. Firma farklı bir yön takip ederek serisi MMO arenasına taşımayı planlıyordu. Oyunun ismi Torchlight Frontiers olarak duyurulsa da geliştirilme sürecinde yaşanan sıkıntılardan ve problemlerden sonra Torchlight III ismine

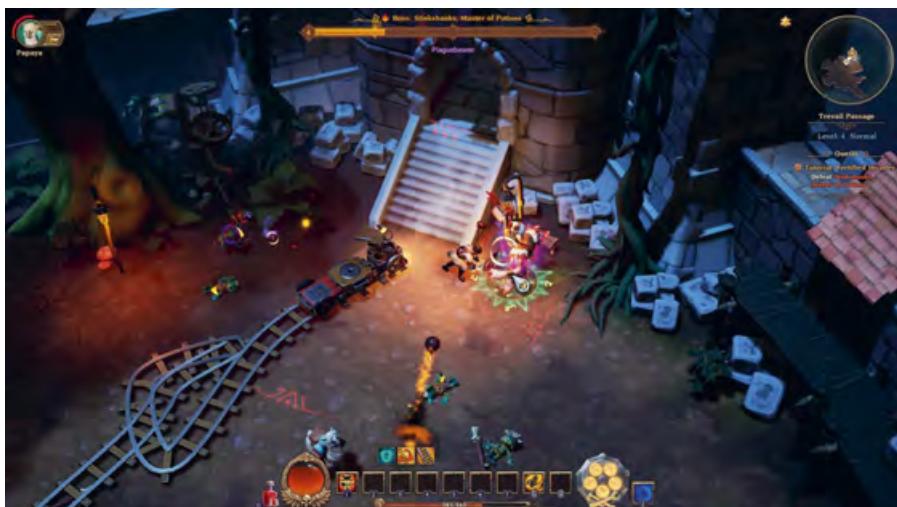
döndüler. Oyun da haliyle bir anda MMO'dan aksiyon-RYO türüne geri döndü.

Bizim diyara dönüş

Yine sizleri bir oyun tarihi hikayesiyle esir aldtan sonra asıl konuya gelelim. Yani Torchlight III'ün incelemesine. Oyunumuz Novastraia isimli bir diyarda geçiyor. Netherim adı verilen işgalci güçler diyarı ele geçirme derdindedir. Biz de yalnız bir kahraman olarak, bu işgalci güçleri geriye püskürtmek için kollarımızı sıvarız.

Torchlight III'te ilk dikkatimi çeken yine orijinal sınıf tercihleri oldu. Oyunda dört adet sınıf bulunuyor ve biri hariç diğerleri çok özgün biçimde tasarılanmıştır.

Sharpshooter sınıfı bildiğimiz okçu sınıfı. Sağla sola oklar yağıdırıp uzak mesafeden düşmanları avlıyoruz. Bu en standart olan sınıfı. Dusk Mage olarak adlandırılan sınıf ise bir büyüğü fakat aydınlatık ve karanlık taraf güçlerine sahip. Bunları kombine ederek ortaya farklı etkileri olan büyüler çıkarabiliyoruz. Yetenek ağacını minciklamak bir hayli eğlenceliyi. Forged ise imbiğe benzeyen bir ölüm makinesi. Yani bir robot. Hem yakın mesafe hem de uzak mesafeden düşmanlarını boğabiliyor. Seri saldırıyla en sevdigim sınıflardan ikincisi oldu. Oyunda uzun süre vakit harcadığım ve özgünlüğüne bayıldığım Railmaster ise bir katliam treniyle beraber dolasıyor. Evet, yanınızda sizinle birlikte hareket edecek, kendi raylarını döşeyen bir treniniz var, yeteneklerinizi geliştirdikçe





bu trene yeni eklemler de yapabiliyorsunuz. Oyunu nereden başlayacağınızı bilemiyorsanız ilk tercihinizin Railmaster olmasını öneririm. Bu noktadan sonra beş farklı Relic'ten yani karakterimize özel elemental ya da saldırıcı tekniği kazandıracak gücümüzü seçiyoruz. Tahmin edeceğiniz üzere buz, elektrik ya da ateş gibi özellikler var. Bu kısımda çok özgün bir durum yok. Son olarak da bir adet hayvan yoldaş seçerek oynaya başlıyoruz.

Buraya özel olarak yer ayırmamın nedeni, oyunun geri kalanında hoşuma gidecek çok fazla bir şey bulamamış olmam olabilir. Sınıfların özgünlüğü, oyunu biraz daha oynamaları kolaylaştırıyor. Öte yandan hikaye, sunum, oynamaları açısından Torchlight III'ün, önceki oyunlarının üzerine koyduğu pek bir şey yok.

Kes, topla, temizle, devam et

Torchlight III, bir dungeon crawler (zindan temizleme) oyunu. Yani haritada gezerseniz üzerinize çullanınan envaçesit yaratığı, elimizdeki tüm büyüler ve güçlerle temizlememiz gerekiyor. Torchlight, önceki oyunlarda sunduğu bu dinamik yapıyı ne yazık ki pek devam ettirememiştir. Bölüm tasarımları birbirinin kopyası. Haritada ilerleseniz de kopyala-yapıştır alanlara sıkılıkla giriyorsunuz. Ayrıca canavar çeşitliliği de yine kısıtlı. Sadece renkleri ve güçleri değişiyor. 2020'yi bitirmeye yaklaştığımız şu günlerde, bu kadar kısıtlı canavarlarla karşılaşmak oyun deneyimini de baltalıyor.

Ancak oyun hızlı bir biçimde ilerliyor. Aynı bölgede sıkışık kalmıyorsunuz. Kısa sürede seviye atlayıp yeni bölgelere de geçebiliyor. Fakat burada da tekrara düşen görevlerle karşılaşıyorsunuz. "Git madenlerdeki X Canavarını kes" görevi o kadar sıkılıkla çalışma çıktı ki sadece oyunun buna göre dizayn edildiğini düşünmeye başladım. Renkli grafikleri ve biraz olsun eğlenceli dövüş mekanikleri sayesinde tahammül edebildiğimi söyleyebilirim. Yoksa oyunun tasarımı günümüz mobil oyunlarından halice tasarılmış.

Bunların yanı sıra oyuna eklenen bir özellik de kendi kaleminiz olması. Oyunu başla-

diktan kısa bir süre sonra bu kaleyi alıyor ve içerisinde kendi isteğimize göre dizayn etmeye başlıyoruz. Bunun için de etrafta taş, metal, odun gibi kaynakları toplayıyoruz. Görevlerde de ilerledikçe yeni yapıları öğrenip kaleye koyabiliyoruz. Ancak kalenin tek işlevi, elimizdeki silahları biraz daha güçlendirebilme ve yetenek ağacımızı sıfırlamaktan öteye gitmiyor. Sadece kozmetik. Keşke daha aktif bir hale getirebilselermiş.

Yetenek ağaçları demiesen, bundan da bahsetmek isterim. Oyunda birden fazla yetenek ağaçımız var ve hepsine tek bir puan üzerinden geliştirebiliyoruz. Yani seviye alındığça bir puan artırılabilir. Buradaki sıkıntı, seçenek çok olmasına karşın hangi yolu tercih edeceğinizi en başta karar verememek. Mesela diyalim ki, en başta buz Relic tercihinde bulunuz ama karakterinize uymadığını düşündünüz. Bunu sıfırlayıp ateşe geçemiyorsunuz. Yeni bir karakter yaratmanız gerekiyor. Oyunda belli bir noktaya geldikten sonra en azından Relic kısmını sıfırlama gibi bir özellik getirilseymiş.

Renkli ama ruhsuz

Geçen ayın sayısında sevgili Ertuğrul Süngü, Torchlight III için bir ilk bakış hazırlamıştı. Eğer oraya göz atarsanız, gelişmelerden ötürü ne

kadar gergin olduğundan ve oyunla alaklı korkularından bahsetmişti. Sevgili Ertuğrul, buradan söyleyebilirim ki tüm korkuların doğruymus. Erken erişim sürecinde elde ettikleri geri bildirimleri pek yerine getirememisler. Orada doğan sorunlar, oyunun tam sürümünde de devam ediyor. Mesela karakterle yoğun dövüş anında bir yere sıkışık kalabiliyorsunuz. Buna benzer olarak karakterin saldırı animasyonu başlığında bunu yarida kesip kaçınma hamlesi içinde bulunamıyorsunuz. Boss savaşlarında bu hamleleri yapamayınca canınız bir hayli yanıyor.

Boss savaşları da pek tatsız bu arada. Hepsi birbirine benziyor ve hiçbir albenisi yok. Kafadan düşmana dalıp görevi tamamlayabiliyorsunuz. Biraz daha Borderlands serisi kafasında, her boss alanının özel tasarlanabilmesini isterdim. Hikaye yoksunluğunda en azından dövüşerek arayı kapatabilirdik. Son olarak bahsedeceğim konuya, oyunun Multiplayer kısmı. Pek randiman alamadığım bir alan oldu. Çünkü serverlarda ping ve bağlantı sorunları mevcut. Tanımadığınız oyuncularla keyfini çıkarabileceğiniz maceralara çıkamıyorsunuz.

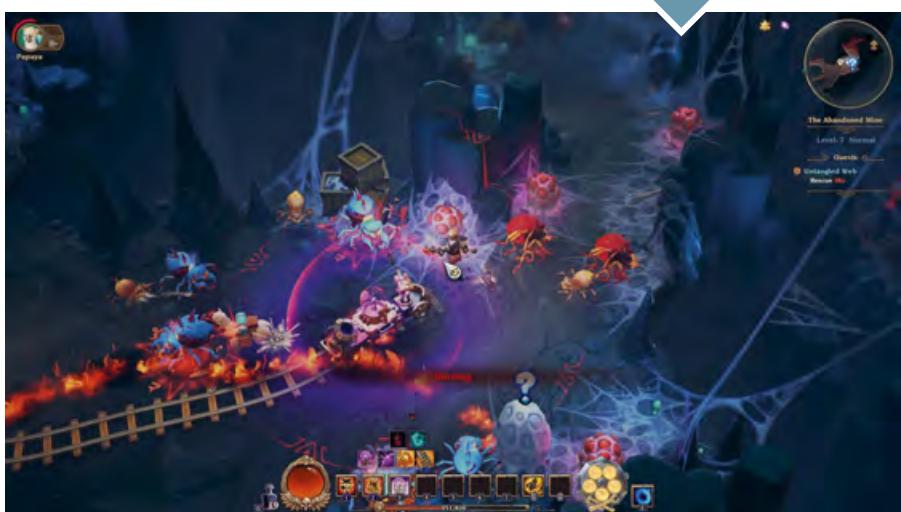
Torchlight III, ne yazık ki ilk iki oyunun ruhunu yansıtmayı başaramıyor. İlk birkaç saat çok eğlenceli geçse de sonradan fark ediyorsunuz ki aslında hep aynı şeyleri yapıyorsunuz. Renkli bir arayüzü olduğu doğru ama hikaye konusunda yetersiz kalması, erken erişim sürecindeki hataların devam etmesi gibi sebeplerden biraz ortalama kalmış. Belki yakın arkadaşlardan oluşturulacak ufak bir grup ile daha keyifli olabilir ama şu haliyle oyuncuya işkence dışında başka bir şey değil. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Renkli tasarım ve özgün sınıflar.

EKSİ Bölümler ve dövüşler tekrara düşüyor. Erken erişimdeki hatalar devam ediyor. Düşman çeşitliliği az. Boss savaşlarının albenisi yok. Hikaye yok.

61



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



Yapım Gaming Minds **Dağıtım** Kalypso Media **Tür** Strateji **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.kalypsomedia.com

Port Royale 4

Şimdi Karayıpler'de olmak vardi be arkadaş...

Pandemi nedeniyle evlerimize, şehirlerimize kapanmak zorunda olduğumuz, dünyanın güzel köşelerine erişimimizin virüs ve bulaş korkusuyla kısıtlandığı bir dönemde, video oyunlarının neden büyük ilgi gördüğünü tahmin etmek zor değil. Dışarı çıcip arabasına binip şehirler arası direksiyon sallayamayan adam yarıç oyunlarına, gezmeyi tozmayı sevüp otellerde kalmaktan çekinenler de açık dünya oyunlarına verdiler kendilerini. Port Royale 4'ü elime ilk aldığında da aklımdan geçen ilk detay, "şimdi Karayıpler'de olmak vardi" oldu. Yani, Dünya genelinde psikolojimiz hiç sağlıklı değil.

Neyse, oyuna dönelim. Seksenli yılları hatırlayanlar, ki biliyorum hatırlamıyorumsunuz çünkü doksanlardan sonra doğdunuz, Sid Meier isimli bir abimizin yaptığı Pirates isimli bir oyunu hatırlayacaktır. Commodore 64 ve Amiga sistemleri üzerinde çıkan bu oyun, Karayıpler çanağında oradan oraya dolaşıp, şehirden şerele mal taşıyan, ticaret yapan, korsanlarla savaşan hatta kasabalarla, şehirlere saldırıp işgal edip yağmaya başlayan o dönemin denizcilerinin öyküsünü anlatıyordu. Bu oyun, sekisenlerin abidik gubidik oyun dünyasında derinliği ve detaycılığı ile o kadar sevildi ki, hepi topu

64Kb hafızası olan dönemin bilgisayarlarında çalışabilen en etkileyici oyunlardan biri olarak hatırlarımızda yer etti. Üstelik, oyunun deniz savaşları bölümü de ayrıca bir klasik haline geldi ve yelkenli savaş gemileriyle yapılan deniz savaşlarını konu alan tüm oyunlar Pirates'tan ilham alarak hayatı geçti desek de abartı olmaz.

Ötedeki güzelliklere yelken açmak

Port Royale'i ilk kez oynadığımız 2000'lerin başında, Pirates oyununun 2000'lerin imkanlarıyla yeniden hayatı geçmiş bir klonu olduğu yorumunu yapmıştık. Emin değilim ama o yılların LEVEL'ında oyunu ben yazmış olabilirim, zira bu tür oyunları severek yazıyorum. Şimdi açıp baksak, o zaman da oyunun Pirates'tan ilham aldığıni dile getirmişimdir. Hatta hatırlıyorum, sizin dergide yllarca futbol turnuvalarından hatırladığınız, LEVEL'in Yayın Yönetmeni Gökhun, ilk Port Royale'i görünce Pirates gibi oyun yapmışlar diyerek oyuna gömüldü, uzun süre de oyunun peşini bırakmadı.

İşte, dergicek çok beğenerek oynadığımız Port Royale serisinin dördüncüsü nihayet elimize ulaştı. Bu kez karşımızda, grafik kalitesiyle de kendini geliştirmiş bir oyun duruyor. Öncelikle şunun altını çizeyim, çok

detaylı bir oyunla karşı karşıya kalacaksınız. Dolayısıyla, oyuna başlamadan önce mutlaka tutorial görevlerini yapmanızı tavsiye ediyorum. Zira karmaşık, detaylı, derin bir içeriğe sahip oyuna kafa göz daldığınızda pek çok detay fark edemeyeceksiniz ve başarılı da olamayacaksınız.

Port Royale 4, önceki oyunlara göre özgürlek hissini biraz kısıtlamış olmasına bizi üzdü. Artık oyuna, İspanya adına çalışan bir tüccar/korsan olarak başlamak durumdayız ve İspanya'nın verdiği görevleri yerine getirerek oyunda ilerliyoruz. Ancak tabii ki, açık dünyada kendi menfaatlerinizin peşinde koşmanızın önünde bir engel yok.

Para kazandıkça yeni gemiler alacak, gemilerinizi donatacak, filolar kuracak ve hem ticaret yapacak, hem de düşman gemileriyle savaşacaksınız. Rakip devletlerin gemilerini soyarak korsanlıktan da büyük bir kazanç elde edebilirsınız. Bu sırada, bu korsanlık meselesinin, tarihteki en büyük terör operasyonlarından biri olduğunu da hatırlamak lazım. Zira her devletin, kendi koruması altına aldığı korsanlarla rakip devletlerin gemilerine saldırmaması çok bariz bir devlet destekli terör operasyonudur. Ancak tarihte korsanlığı bir devlet kontrolü



altına girmeden, bağımsız şekilde yapan kaptanlar olduğunu da biliyoruz. Bunların bazlarının, Orta Çağ'a ve Yeni Çağ'a hukmeden imparatorlukları/kılların baskısı altından kaçarak kendi özgür topraklarını kurmak isteyen özgür ruhlar olduğuna dair öyküler de okuduk. Hatta, televizyonlarda fırtına gibi esen Black Sails dizisinin de, İngiliz kraliyetinin köleliğinden, baskısından kaçıp kendine özgür bir dünya kurmak isteyen bir İngiliz donanma subayının korsana dönüşme öyküsünü anlatlığına şahit olabilirsiniz. Eğer Black Sails dizisinin henüz seyretmediyseniz ve korsanlar/deniz savaşları konularına meraklısanız, mutlaka tavsiye ederim.

Port Royale 4 de elbette sadece oradan oraya mal ve yolcu taşıdığınız bir oyun değil. Dönemin acımasız bir gerçeği olarak, denizde sık sık korsanlarla ve düşman devletlerin çatışmaya hazır gemileryle karşılaşacaksınız. Bu da siz sıra tabanlı deniz savaşına götürecek. Savaş sırasında, gemilerinizin belli bir aksiyon puanı var. Bu puanları bitirene kadar hareket edebiliyor veya ateş edebiliyorsunuz. Klasik sıra tabanlı çatışma mantığı burada da işliyor. Ancak ayrıca her geminin, farklı kolonilerden ve görevlerden kazandığı bazı taktikler

bulunuyor. Bu taktikleri kullanarak savaşta avantaj elde edebiliyorsunuz. Ayrıca gemi kaptanlarınızı da geliştirdikçe, savaşa etkileri değişiyor. Bu noktada çok hafif de olsa bir RPG lezzeti bulunuyor.

Kendi kolonınızı kurun

Neyse ki oyunda sadece oradan oraya yelken açmıyoruz. Daha domestik bir yaşam sürmeyi seven arkadaşlarımız için de koloni yönetimi imkanı bulunuyor. Ticaretiniz geliştiğçe, "ben neden el alemin malını oradan oraya taşıyıp milleti zengin ediyorum ki, alıcılar zaten benim elimde, mali da ben üretirim satarım, ooh, mis!" gibi bir düşünce içine giriyorsunuz, ki bu mantık bugün süper marketlerde sık gördüğünüz, marketin kendi markasıyla ürettiği ürünlerin de var olmasının ardından düşünsene yapısının aynısını işaret ediyor. Neyse, kısacası, oyun içinde eninde sonunda kendi kolonınızı kuruyorsunuz ve kolonide üretim binalarınızı inşa edip ürettiğiniz malları sağa sola satmaya başlıyorsunuz. Artık tam anlamıyla bir sanayi devi oldunuz. Ayrıca askerleriniz var, silahlı gemileriniz var, silah gücünüz var... O zaman sadece sanayi devi değilsiniz, kendi çapınızda küçük bir şehir devletisiniz. Yarın, bağlı olduğunuz



İspanya Kralı gelip, bana %50 vergi ödeyeceksin dediğinde, hadi lan oradan deyip, çok daha karlı iş yapacağınız İngiltere'ye katılmaktan artık sizi kimse alkoyamaz. Ama tabii İspanya Kralı, vary sen bana lölüm yapıyorsun diyerek dev donanmasını üzərinize sürdüründe İngilizlerin gelip sizi koruyacağından da emin olmalısınız. Dolayısıyla dünyanın bugününe şekillendirmiş siyasi temellerin oluşumunu da ince ince fark ediyorsunuz bence artık. Gördüğünüz üzere, tamamen para üzerine kurulmuş bir dünyada yaşıyorsunuz.

Port Royale 4, bir dönem dünya ticaretinin merkezi konumuna gelmiş olan Karayıipler'de dönen dümenleri bize anlatan sürükleyleici bir oyun olarak karşımızda duruyor. Bu bölgede ticaret ve para bu kadar büyük olmasa, insanların birbirilerinin denizin üzerinde böyle hevesle kestikleri zalim korsanlık olaylarını yaşamayacağıımızı tahmin edebilirsiniz. Bir görüşe göre korsanlar çağrı artık bitti ama bir yerde para büyüğünde, insanların da birbirini kestiğine ne yazık ki hala şahit oluyoruz. Bankadan biraz yüküce para çekip cebinize/çantaniza koyup yürüyerek evinize gitmeye çalışın, bakın o bitti sandığınız korsanlar nasıl bir anda canlanıyorlar. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Çok detaylı ve derin içeriğe sahip bir oyun. Geliştirilmiş güzel grafikler. Güneşin batışına karşı yelkenli gemi manzaraları.

EKSI Sıra tabanlı taktik savaş yeterince detaylı değil. Ticaret mekanizması çok derin değil. Tek bir senaryo hazırlanmış.





Yapım Frictional Games **Dağıtım** Frictional Games **Tür** Korku, Gerilim **Platform** PC, PS4 **Web** amnesiarebirth.com

Amnesia: Rebirth



Klostrofobisi olanlar, aman dikkat!

Elinize bir sopa dahi alamadığınız, sadece kaçmanızı ve saklanmanız gerektiren korku – gerilim oyunlarını çok severim. Sebebi, -kesinlikle- FPS tarzı oyunlarda “nişan alamamam” değil. Daha gerçekçi bir korku yaşıttıkları için. Hiçbirimiz Rambo veya koca kayalara yumruk atan Chris Redfield değiliz ve “kapının altında bir şey mi var?” “ya da “köşeden bir şey mi geçti” gibi aslında günlük hayatı da yaşayabileceğimiz durumları bir oyunda yaşamak beni daha çok cezbediyor. Karakter ile daha fazla bağ kurabiliyorsunuz. Elbette adrenalinin de etkisiyle bu karakterler kaçmak yerine olayların üstüne gitse de (kaçsa zaten oyunun başlaması ve bitmesi bir olurdu), bu tarz oyunlar insanı daha fazla geriyor. Bu oyunların içinden benim favorim Outlast serisi. Bilen bilir, ilk oyunda akıl hastanesinde yaşananlar ve ikinci oyundaki ürpertici tarikat nefes kesiciydi. Yapımı Frictional Games de bu tarz oyunları geliştirmekte usta bir firma. En eski serileri olan Penumbra, Penumbra'dan daha iyi olan Amnesia ve hem korkutan hem de düşündüren oyunları Soma ile iyi işler çıkarttılar. Şimdi ise Rebirth başlıklı son oyunları Amnesia ile bizlere sarı renklere bürünmüş çöl mağaralarını, kapalı ve zifiri karanlıkta kalma korkusunu ve en önemlisi de takip edilme korkusunu iliklerimize kadar hissettirmeye geliyor.

Karanlıkta ve kulaklı ile

Amnesia: Rebirth'te kontrol ettiğimiz karakterin adı Tasi Trianon. Tasi, eşi Salim ile beraber Cezayir'de çölün üzerinden uçarken

uçakları arızalanır. Tasi pencereden bakar ve her şimşek çaktığında sanki dünyanın değiştiğini görür. Derken korkulan olur ve uçak düşer. Tasi kendisine geldiğinde uçağa kimsecikler yoktur. Ne Salim, ne pilotlar ne de başka birisi. Tasi, uçaktan çıkış izleri takip eder. Bir şeyler hatırlamaya başlar ve Tasi'nin kafası karışırken bizim de kafamız karışır. Tasi'nın bulduğu izler ve dokümanlar onların zaten burada olduğunu göstermektedir. Bu yoldan geçmişler, bu mağaralara girmiştir. Peki, neden? Neden uçağın düşüşünü hatırladı da çok daha önce düşmüş uçağın enkazında gözlerini açtı? Salim nerede? Korktuğunda ve kalp atışları

hızlandığında kendisine neler oluyor? Bileğindeki pusula da neyin nesi? Kisacısı bol soru işaretleri ile kafamızı allak bullak ettikten sonra dalmayı klostrofobik mağaralara ve gizemi çözmeye çalışıyoruz. Oyunun hikâyesi açıkçası ilk başta epey bir kafa karıştırıyor. Uçak düşüyor tamam lakin kronolojik sırayla olaya baktığımız zaman bu uçak zaten düşmüş ve yaşananlar yaşanmış bile. Durum böyle olunca Tasi'nin hatırlalarına ve etrafında bulunan dokümanlara bir hayli dikkat etmemiz gerekiyor. İpin ucunu bir yerde kaçırıldınız mı hikâyeyi toparlamak epey bir zahmet gerektirecek. Yani nasıl desem; Hikâyeyi A – B – C olarak düşünün





mesela. Oyun size ilk olarak B'yi sunduğu için siz A saniyorsunuz ama sonradan B olduğunu öğreniyorsunuz ve A'ya dönüyorsunuz. Kafa karıştırıcı, değil mi. Nitekim bir müddet sonra taşlar yerine oturunca hikâyeden de zevk almayı başlıyorsunuz. Dolayısıyla oyuna başladiktan sonra iki – üç saat mühlet verin. Sonrasında mutlaka rayına oturuyor.

Söylediğim gibi, Amnesia, düşmana karşı koymadan, saklanıp gerektiğinde koşup kaçarak oynanan tarzda bir oyun. Yani elimizde bir silahımız, bıçağımız, roketatarımız falan yok. Birazdan değineceğim bir pusula, sanki karneyle dağıtılmış gibi sayıyla verilen kibrıt ve oyunda biraz ilerledikten sonra bulacağımız bir el lambası başlıca nesnelerimiz. Özellikle karanlık mağaralarda ilerlerken en ufak bir ışık huzmesi çok büyük bir nimet. Bu mağaralar genelde zifiri karanlığa yakın ve ışık kaynağınız yoksa körlemesine ilerliyor, ilerde gördüğünüz en zayıf ışığa sinek misali yol alıyorsunuz. Oyundaki kibrıtlar ortamı aydınlatmanız için değil, etrafındaki meşale tarzı ateş kaynaklarını alevlendirmeniz için. Yani elinizde kibrıt ile gezebileceğiniz maksimum on saniye. Dolayısıyla biraz ilerledikten sonra bulacağınız el lambası büyük bir kolaylık fakat o da sınırsız çalışmıyor. Bu yüzden idareli kullanın. Pusulaya gelirsek; bu pusula, ilk olarak bir yol gösterici (e haliyle), ikincisi ise başka bir dünyaya açılan kapıların anahtarı. Pusulayı doğrulttuğunuzda döndüğünüz yol, doğru yol ise ışık saçıyor. Yani pusulanın ışığını takip edebilirsiniz. Açıyip bir şekilde parlamaya başladı mı bilin ki bir yerlerde geçit var. Bu geçit ile karanlık ve bambaşka bir dünyayı köprü olarak kullanarak, diğer çıkış noktasından gerçek dünyaya geri dönüyoruz. Pusulayı veya lambayı kullanmadığımız zamanlarda ise ya saklanıyoruz ya da kaçıyoruzdur çünkü bu tarz oyunların

duyayı kötü adamları olan yaratıklar yine sahnede demektir! Yakından gelin bir takırtı, hafif gerilişli müzik ve Tasi'nın korku faktörünün artması alarm sinyalleri zaten. Her Amnesia oyununda olduğu gibi görünmemeye çalışıp usul usul yolumuza devam etmeye çalışıyor. Görülürse de bildiğimiz tüm duaları edip saklanacak bir yer arıyoruz. Oyundaki tek düşmanımız bu yaratıklar da değil elbette. Tasi'nın kendi korkusu ve hayal dünyası da ona karşı. Korkutmuş Tasi'nın korku katsayısi artırıyor ve ekranın yanından siyah damalar çıkmaya, Tasi hayal görmeye ve adeta korktuğu şeylerden birine dönüşmeye başlıyor. Outlast'ta mesela kaçırdınız ve saklanırdınız, iş biterdi. Amnesia ise kesinlikle daha fazlasını sunuyor bu hususta. Sadece kaçırıp saklanmakla bitmiyor. Tasi'nın kendi şeytanlarını da yenmesi lazım.

Herkese göre mi? Muhtemelen hayır

Tarz olarak oyuna genelde, çölde geçtiği için, sarı renkler hâkim. Güneşli ve kavurucu çöl, karanlık mağaralar ve belli başlı yapılar oyunun ana mekânlarını oluşturuyor. Yani tek bir mekânda, örneğin mağaralarda oyun geçmiyor. Mekân sayısı bakımından çeşitlilik bol ve hepsi de ayrı güzel tasarlannmış. Sarı kumlarda bırakılmış ayak izleri ve güvensten korunmak için aradığımız gölgeler, apaydinlik çöle zıt olarak irili ufaklı geçişleri ile mağaralar gerçekten oradaymış hissi uyandırıyor. Mağaralara degenmişken; özellikle el fenerini bulana kadar gereğinden fazla karanlıkta ilerlediğimizi düşünüyorum. Elbette, mağara dediğin karanlık olur lakin o dar geçitleri, nefes almayı zorlaştıran yerleri göremedikten sonra? Dediğim gibi kibrıtlar de pek işe yaramıyor ve oyunun başı çoğunlukla karanlıkta geçiyor. Aydınlat-

ma açısından kapalı yapıları daha başarılı bulduk ama onlarda da o dar yollar yok. Bu arada, oyunda küçük de olsa buglar mevcut. Ben bu yazıyı kaleme aldığında oyun henüz çıkışını gerçekleştirmemişti ve oyun çıkışından oynayan şanslı birkaç kişiden biriyim. Dolayısıyla çıkışı gerçekleştirdikten sonra eminim düzeltme güncellemeleri de gelecektir. Peki, nedir buglar? Kamera açısını ayarladığınızda duvarın ötesini ve yol olup olmadığını görebiliyorsunuz mesela. Tek yapmanız gereken duvara veya kapıya yapışın ve açınızı ayarlayın. Bir de Tasi'nın çıkamaması gereken yerlere ardı ardına zıplama tuşuna basarak çıkmayı başardım. Hatta bir yerde yolu uzatmadan çıkmam gereken yere biraz da şans yardımıyla çıkışlıklar zıplaya zıplaya çıkmayı başardım. Bu küçük teknik aksaklıkları saymazsa Amnesia: Rebirth göze oldukça hoş gelen bir oyun. Keza seslendirmelere de bayıldım. Fransız aksanlı İngilizce diyaloglar çok şirin.

Rebirth, ilk başlarda kafanızı mikser gibi karıştırabilir lakin sabrettiniz zaman kafanızdaki soru işaretleri tek tek cevaplanıyor ve hikayenin gidişatı merak uyandırmaya başlıyor. Oyunun başında hikâye karışıklığını ve kapkarlık mağaralarını alt ettiğiniz zaman, üstelik en büyük korkularınızdan kaçmaya başlayacağınız zaman, korkunun tüm vücudunuza sardığını hissedecəksiniz.

♦ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Cezayir çölünün tasvirini ve mağaralar, farklı mekânlar. Senaryo ilk başta kafa karıştırırsa da daha sonra merak uyandırıyor

EKSİ Bazı teknik aksaklıklar. Gereğinden fazla karanlıkta kalıp körlemesine ilerliyoruz.

Crash Bandicoot 4: It's About Time

Turuncu dostumuz bir nesli daha çıldırtmak için geri döndü

PlayStation 1'in gözde maskotu Crash Bandicoot'u hepiniz hatırlıyorsunuzdur. Platform oyunlarının popüler olduğu, canımız tükendiğinde gözümüzün yaşına bakılmadan oyunun başına ışınladığımız o yıllarda Crash Bandicoot, türünün en zor örneklerinden biri olsa da ilginç bir şekilde kalplerimizde bir yer edinmişti. Yıllarca tilki olduğunu sandığım Crash'ın sonradan bandikut faresi olduğunu öğrenmem de bennim için büyümeye anımdan biri olmuştu. Şimdi, uzun bir aradan sonra, bu turuncu arkadaşımız yepyeni ve eskisi kadar olmasa da hala yeterince zor bir oyunla karşımızda.

Aslında 2017 yılında Crash Bandicoot N. Sane Trilogy adı altında seride bir geri dönüş yapılmıştı. Nintendo'nun da Mario ve Pokemon oyunlarında benzerini yaptığı şekilde, bu oyun sevilen üçlemenin bir yeniden yapılmışydı. Bu defa ise Crash Bandicoot 4: It's About Time ile hikaye kaldığı yerden devam ediyor.

Şöyle baktığınızda bile yeni oyunun, serinin ilk üç oyununun izinden gittiğini rahatlıkla görebilirsiniz. Genel olarak Crash Bandicoot 4, gerek karakterler gerekse üç boyutlu platform mekanikleriyle klasiklerin eksikliğini aratmıyor. Eski oyuncuları oynayanlar üç boyutun ortaya çıkardığı zorluğu hatırlayacaklardır. Yeni yapım da bu açıdan en az eskileri kadar zorlayıcıydı. Bununla birlikte, yeni oyuncuları -ve benim gibi beceriksizleri- düşünen yapımcılar,

biraz halden anlayarak, ufak kolaylıklar da sağlıyor.

Mesela bu kolaylıklardan biri, oyunun başında Retro ve Modern modlardan birini seçerken karşımıza çıkıyor. Retro modda, eski oyunlardan hatırlayacağınız gibi her bölümde üç can hakkımız bulunuyor. Bu canları kaybettigimizde gözlerimiz yaşlı bir şekilde ta bölümün başına dönüyor. Modern modda ise ne kadar ölürseniz ölü yalnızca o bölümde topladığınız elmasları kaybediyorsunuz.

Crash Bandicoot 4: It's About Time'in bence ilgi çeken diğer bir yeni mekaniği ise, oyunun asıl amacı olan, toplamaya çalıştığımız dört adet maske. Üçlemenin sonunda geçmiş hapsedilmiş olan kötü karakterlerimiz Uka Uka, Neo Cortex ve N. Tropy bu oyunda, kafa kafaya verip zamanda açılan bir geçitle özgürlüklerine kavuşuyor. Ne yazık ki tahmin edersiniz, bu noktada uzay zamanda düzensizlikler ortaya çıkıyor ve işin içine kuantum maskeleri giriyor. Tilkiye benzeyen ama aslında fare olan dostumuz Crash'in de farklı boyutları içeren bu macerada bu maskeleri bulması ve 20 yıllık düşmanlarını bir kez daha alt etmesi gerekiyor.

İşte, bu maskeleri topladığımız bölgelerde oyuna, onları kullanmamızla ortaya çıkan yeni

mekanikler ekleniyor. Eğer onları saymazsan, eski oyunlardan hatırladığımız ziplama, kendi etrafında dönme gibi klasik Crash Bandicoot oynamasıyla karşılaşıyoruz. Kısması, Crash Bandicoot 4: It's About Time'in tam anlamlıa eski üçlemenin bir devamı olduğunu söyleyebilirim. Yine de daha uzun bölümler, geliştirilmiş mekanikler ve yıllar içerisinde değişmiş karakterler, bu oyunu hem eski oyuncular hem de seriyi ilk kez oynayacaklar için keyifli hale getirmiş. Tabii oynarken insanı çileden çıkarıyor mu? Çıkıyor. Yine de eskilerden -birazcık- öylediğimiz bu mücadele gerektiren platform oyununu yeniden konsollarda görmek güzel.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Oynanabilir karakter çeşitliliği.

Çok başarılı grafikler. Yeni, oyunu günümüze uyarlayan mekanikler

EKSİ Her oyuncuya uygun değil. Zorluk seviyesi halen pek yüksek.

83





Yapım Saboka Studio **Dağıtım** Buka Entertainment **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.9monkeysofshaolin.com

9 Monkeys of Shaolin

Shaolin rahiplerinin yardımıyla, büyük bir intikam mücadelelesine çıkıyoruz!

Saka yaptım ortada büyük olan hiçbir şey yok. Mücadele ufak, aksiyon sıradan, oyun, eh...

Şimdi incelemeye böyle girince de devamını niye okuyasınız... Ama detayları bilmeden oyunu niye sevmeyeceğinizi bilemezsiniz.

Aslına bakarsanız oyun videolarda falan gayet iyi gözüküyor. Eski tipte, Final Fight tarzı bir beat'em up söz konusu. Üstelik kahramanımız dövüş sanatlarında iyi, Bo ile savaşan bir dövüşçüden başkası değil. Kahramanımız elindeki sopayla üç farklı saldırıyapabiliyor, bir de sağa sola elsiz parende (Au sem mao derdik buna, pehey...) atarak kaçabilme hareketine sahip. İlerleyen kısımlarda Qi kullanarak gerçekleştirdiği güçlü saldırırlara da ulaşıyoruz ve hatta bir noktada ölümsüze yakın bile olabiliyoruz –ki bu oyunun iyi test

edilmediği anlamını taşıyor bence.

Her ne kadar karakterimizin hareketleri çok akıcı olsa da dövüşlerde bir gariplik var. Düşünün 100 yıl öncenin Final Fight'ı, Captain Commando'su bu anlamda daha oturaklı getiriyor. Bence karakterlerin havada kalma süresi biraz fazla yüksek tutulmuş ve bu yüzden de sanki yer çekimi düşük bir ortamda savaşışormuş gibi garip bir his oluyor. Bu da bana çok tatsız geldi, ne yalan söyleyeyim... Yaklaşık 25 bölümden oluşan ve her bir bölümün 10 dakika kadar süregi oyun, bölüm aralarında bizi, karakterimizi geliştirebileceğimiz Shaolin kasabasında ağırlıyor. (Bu arada ismimiz Wei Cheng, ailemiz ve arkadaşlarımız öldürülmüş, biz de ölümün eşiğindeyken kurtarılıyor; aynı Ghost of Tsushima'daki gibi.) Shaolin kasabasında kahramanımızın yeteneklerini

geliştirmek, yeni bir silah, zırh ve ayakkabı alabilmek mümkün. Başka da pek bir şey olduğu yok.

Açıkçası dövüş mekanikleri iyi işlete, oyunu eğlenceli ve alınsa sınıfına anında koyardım. Lakin bu halde parasını tam hak etmiyor –ki daha size co-op modunu anlatmadım. Oyunu bir arkadaşınızla birlikte oynamak mümkün ve tahmin edersiniz ki sırt sırtta dövüşüp düşmanları pataklamak çok zevkli olacaktır. Ne var ki oyunda garip mekanikler benimsenmiş. Mesela dairesel bölümlerde kamera sadece ilk oyuncuya takip ediyor, diğer zawallı da kdrajda kalacağım diye koşuyor da koşuyor. Birisi yanlışlıkla boşluğa düşerse, ekranın bir yerlerde yeniden belirmiyor, onun yerine ekran kararlıyor ve bölümün bir yerinden yeniden başlıyor sunuz.

Anlayacağınız ortamda bir amatörlük söz konusu. Orijinallik zaten yok ama ben eger oynarken eğlenemiyorsam, o oyunla uğraşmayı da pek düşünmem. Keşke daha oturaklı bir dövüş sistemi geliştirilselerdi, o zaman UE4 motorunun faydalıyla güzelleşen grafiklerin de tadını çıkartırdık.

Eğer yine de bu oyunu deneme niyetindeyseñiz, bence biraz bekleyin, fiyatı düşün, kampanya olsun, Epic Games haftalık bedava oyunlarının arasına eklesin, o zaman oynarsınız... ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Yeni yetenekler kazanınca oyunda aksiyon güzel bir boyuta ulaşıyor.

Görsellik hiç fena değil

EKSİ Dövüşlerde bir bayaılık var.

Oyun süresi kısa. Co-op oyun modunda can sıkacak hatalar var.





Yapım Funselektor **Dağıtım** Funselektor **Tür** Yarış **Platform** PC, Mac **Web** artofrally.com

Art of Rally

Motorsporlarının en zor dallarının birisinden ASMR materyali yaratmak...

Ralli, yarışması olsun, izlemesi olsun zor bir spordur. Özel seyirci etapları dışında kapalı pistlerde koşulmaz, izlemek için keçilerin bile girmediği orman arazilerinde dolaşır, telefonun çekmediği, itin kurdun cirit attığı patikalarda kaybolur, eğer şanslısanız araçları güzelce görebileceğiniz bir yere tünér, beklemeye başlarsınız. Allah'ın yağmuru üzerinize yağar, hava sicaksa su birikintisine dönersiniz. Sivrisinekler tarafından kevgire çevrilir, dondurucu soğukta hayatı sorgular, araçlar üzerinize toz veya çamur püskürtüğünde evininiz koltuğunda sıcak bir fincan kahve içmenin hayalini kurarsınız. Öyle kız arkadaşınızı alıp "bak seni bir yere götürüreceğim" cümlesiindeki "yer" değildir ralli. Ralli ve sanat? Üzerine düşünebiliriz ama herhangi bir ralli etabında bulunan herkesin hemen katıldığı üzere oyunun en dikkat çekici tarafı, böylesine "esaslı" bir sporun içindeki güzelliği görebilmesi. Bize birbirinden şahane manzalar ve şirin low-poly grafiklerle ullaştıran yapımcı Funselektor bu açıdan övgüyü hak ediyor. Yapımcı bize çok yabancı değil, beş sene kadar önce Ertuğrul onların Absolute Drift oyununu incelemiş ve pek memnun kalmıştı. Bu sefer sırayı devraldım, beklenimi de düşük tuttum ve gördüğüm hemen her şey de beni mutlu etti.

Art of Rally, uzak takip kamerası ile arka/

kuş bakışı kamera arasında, ciddi oyunlarda göremeyeceniz açılardan oynanan, düğüm poligonlu grafik anlayışını benimsemiş bir oyun. Değişik bir esprî anlayışı var. Oyunda ilk aracımızı seçince bir Buddha heykeli bize, rallinin geç kalmamak için ormanın ortasından yardım mak zorunda kalan bir Finli tarafından keşfettiğini söylüyor mesela. Dört ana döneni konu alan yapım, 1967 model Ford Escort RS Mk1600'den (Lisans problemi sebebiyle isimleri uydurma ama otomobillerle ilgisi olan herkes tüm araçları bir görüşte tanır) 1996 model Mitsubishi Lancer Evo V'e kadar 50'den fazla araca yer veriyor. Gerçek olmasından ziyade güzelmasına dikkat edilmiş 60'tan fazla etap da oyunda mevcut. Grafikleri görünce gerçekçilik açısından bir Richard Burns Rally beklemedinizi tahmin ediyorum. Olayımız rahatlamak, olayımız eğlence. Şahane müzikler etrafında özgürce takılabileniz bir pist açıp dakikalarca keşfetmek, güneşin batışını, aracın ceylan gibi kendisini virajdan viraja atışını izlemek. Oyunda 3-5 araçla beraber start alabileceğiniz bir RX modu yok, rallilerde usulunce tekli olarak start alıyor ve yaptığınız dereceye göre hem sezon içinde hem de tüm oyuncularla kıyaslanırsınız. Kariyer, zamana karşı etap ve ralli modları siz

zorlamaktan ziyade ustalaşmaya itiyor çünkü hemen fark edebileceğiniz gibi oyunda gerçekten hızlı gitmek hiç de kolay değil aslında. Bu aşamada oyuna Mini Cooper gibi boyundan büyük işler başarsa da rahatça kontrol altına alınabilen araçlarla başlamanın sonsuz faydasını görüyoruz. Oyunda bolca lafi geçen Grup B'ler tipki gerçekteki gibi hiç de kolay kullanılabilen araçlar değil. Gerçek hayatı üçüncü viteste bile patinaj yapan 800 beygirlik bir canavarı ne kadar ehlileştirebileceğiniz ise yeteneğinize kalmış.

Sonuç olarak Art of Rally, en acımasız, en zor sporlardan birinden bile ASMR materyali çıkartılabilenininin kanıt adeta. Tüm deneyim adeta bir zen öğretisi gibi, rahatlaticı, kafa boşaltıcı. En azından bu amaçlanmış ve takdir etmem gerekiyor, başarmışlar da.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Huzur verici, rahatlaticı bir deneyim. Başarılı kontrol hissi. Şahane müzikler ve grafikler.

EKSİ RX modu yok, beraber oynamak isteyenler DiRT'e devam.

83





Yapım Croteam **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Aksiyon **Platform** PC Web www.croteam.com/serious-sam-4-planet-badass

Serious Sam 4

Haydi arkadaşım, haydi canım, dön kendi dönemime...

Sürekli bahsederiz, teknolojinin çok daha hızlı ilerlediği bir dönem vardı. O dönemde de kim, ne kadar yaratıcı olursa, olanakları ne kadar zorlarsa, o kadar başarılı oluyordu. Oyunlar da bu durumdan faydalanyordu elbette. 486'lardan Pentium'lara mı geçildi mesela; o Pentium işlemecinin tüm sınırlarını zorlayacak oyular ortaya çıkar ve kapsamlı genişlemiş

bu oyunlara hayranlıkla bakardık. Serious Sam de böyle bir dönemde ortaya çıkmıştı. Normalde FPS'lerde 3-5 düşmanla uğraşırken, Serious Sam bu sayıyı 10'la çarpmış, sanki bir shoot'em up oyunundaymış gibi sayısız düşmanla baş etmeye çalışmıştır. Oynanış muazzamdı, görsellik de renkli ve akılda kalıcıydı. Haliyle Serious Sam de büyük bir üne kavuşup tüm oyuncuların aklında yer etti. Serinin devam oyunları pek tutmadı ve yapımcılar da üçüncü oyundan sonra 10 yıllık bir ara verip geçtiğimiz ay dördüncü oyunu bizimle buluşturdular. Keşke bunu yapmasalardı...

Son derece yuduruk bir konuya sahip olan oyun, zaten konusu yüzünden oynamayacaktı ama oynanış da bir şeye benzemeyince dikkatimi çeker oldu. Bir çeşit Kutsal Kase'nin peşinde koşuyoruz, onu bilin yeterli...

Demişim ya onlarda düşmana karşı baş etmeye çalışıyoruz. Aslında oyun yine bunu yapmaya çalışıyor ama ilk bölümlerde kalitesizlik o kadar büyük bir tokat gibi suratınıza iniyor ki, ilerleyen kısımlarda coşan aksiyonu görmeye enerjiniz kalmıyor. Sam elindeki tabanca ve pompalı tüfeğiyle sanki sıradan bir FPS gibi iki üç düşmanla uğraşıyor, kocaman bölgümlerde boş boş dolanıyor, yaratıcılıktan aşırı uzak düşmanlara kafa tutuyor ve bunu yaparken, "Dünya bin tane daha iyi oyunla dolu, ben bu oyunu niye oynuyorum?" diye düşünüyorsunuz.

Bu kısımları atlatabanız, ileride aksiyon kısmı çok daha artmış olan bölgümlere adım atıyorsunuz

ama burada da başka bir problem ortaya çıktı: Envanterinizdeki silahların dandıklılığı. Sanki gerçekçi bir FPS oynuyormuş gibi silahlarımız tabanca, tüfek, makineli, roketatar gibi sıradan silahlardan oluşuyor. Sadece kocaman bir top sallayan Cannonball eğlenceli anlar getiriyor ama sırif o yüzden de bu oyunu oynamaya çalışmak bence saçmalık.

Yapımcılar bu oyunda şunu yapmalıydı: Daha ilk bölümde önüne bir dolu düşman fırlatmalı, ardından eğlenceli silahlara kavuşacağımızın sinyalini veren birkaç değişik silahı elimize tutuşturmalı ve nefes almamızı engelleyecek anlar hazırlamalıydı. Tüm bunların yerine oyun o kadar düz ve o kadar sıkıcı ki... Görsellik deseniz zaten yerin dibine batmış. Bana özel mi oldu bilmiyorum, görüntü ayarlarında antialiasing'le oynayınca oyun kilitlenip kendini de kapattı, heften tepem attı.

Evet, artık eski günlerde değiliz. Elimizi sallasak elli tane irili ufaklı iyi oyuna çarpıyoruz. Doğayıyla Serious Sam 4'ü de ciddiye almamız gereken bir durum ortada yok. Seni sevmiştik Serious, ama ömrünü tamamladın. Güle güle...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Gerçekteki yok.

EKSİ Oynanış sıkıcı, mekanlar sıkıcı, düşmanlar sıkıcı, görsellik kötü.



Yapım Offworld Industries **Dağıtım** Offworld Industries **Tür** FPS Platform PC Web joinsquad.com

Squad

Bu ordunun bir parçası olmaya, manganla omuz omuza,
düşманa karşı göğüs germeye hazır mısın?

Her ay aynı durumdan bahsediyorum, farkındayım sevgili okur. Erken erişim olarak piyasaya çıkıp asla tam sürüme ulaşamayan oyunlar hakkında bıkmadan usanmadan kötü şeyler söylüyorum. Çünkü ilk etapta büyük bir fırsatmış gibi gözükene bu uygulama, zamanla "fırsatçı" yapımcıların oyuncuları dolandırmak için kullandığı bir tuzağa dönüştü. Her gün yarıyamalak piyasaya çıkan oyunlardan tutun da asla tam sürüme ulaşamayan oyunlara kadar pek çok faciaya karşı karşıya kalmıyoruz. Squad da erken erişim olarak Steam üzerinden satışa sunulalı tam olarak 5 sene geçmiş. O dönem ön incelemesini de yazdığım oyunun varlığını neredeyse unutmuşum. Bunun sebebiye gelen hatırlıyla takım oyunu gerektiren yapısı

ve oyunu beraber oynayacak kalıcı bir ekip bulamamamdı. Bu sayede oyunun başında geçirdiğim sürede, 5 sene önceki haliyle kıyaslama ve iyi gözleme şansım oldu. Lafi daha fazla uzatmadan, Squad erken erişim sisteminin bize sunduğu bir nimet mi; yoksa oyuncuların heyecanından yararlanan başka bir facia mı oldu, geçtiğimiz beş senede ne denli değişim yaşadı gelin beraber inceleymelim.

Emir demiri keser

Daha önce adını duymayanlar için: 50'şer kişilik iki ordunun mücadelebine ev sahipliği yapan Squad, taktiksel yapısı ile dikkat çekiyor. Oyunda asıl amacımız düşman öldürmekten ziyade hedefe yönelik şekilde takım halinde hareket edebilmek. Tahmin edebileceğiniz üzere bunu 50 kişilik büyük -en azından bir oyun içi- bir ordunun kendi halinde başmasını beklemek çok da gerçekçi olmaz. Bu sebeple iki ordu da hemen oyunun başında küçük mangalara bölünüyor ve mangadaki her bir oyuncunun farklı rolü oluyor. Bir oyuncu manga lideri olup mangayı yönlendirmeye çalışırken, diğer oyuncular nisancı, savaşçı, mühendis gibi farklı rollerde bulunuyor. Açıkçası bu rolleri tek tek anlatmaya kalkarsam sayfalar yetmeyeceği

icin yalnızca manga lideri üzerinde durmak istiyorum çünkü en önemli ve benzersiz rol manga liderine ait.

Manga lideri en sade hali ile manga yönlendirmek ve diğer mangalarla iletişimde geçip mangasını tüm ordunun organizasyonuna dahil etmekle sorumlu. Oyunla uzun süredir hazır neşir olan oyunculardan oluşan mangalarda genellikle ciddi sorunlar olmuyor çünkü tüm manga takımı oyunun önemini çoktan kavramış ve oyun hakkında gerekli bilgiye sahip oluyor. Ne var ki manga yeni oyuncular geldiğinde durum tam tersine dönüyor. Deneyimli oyuncularla uyum içinde çalışan bu oyuncular bir anda küçük canavarlara dönüşüp yeni oyuncuya -hakarete varacak seviyede- yerden yere vurmaya başlıyor. Özellikle oyunu başında geçirdiğim ilk birkaç saatte bu sorunu bir hayli yaşadım. Oyuna yeni başladığımı ve yalnızca temel bilgiye sahip olduğumu söylediğimde beni mangasında, hatta sunucuda istemeyen oyuncularla karşılaştım. Elbette tutumu böyle olmayan oyuncular da olsa da özellikle ülkem sunucularında ciddi anlamda zorlandığımı söyleyebilirim. Üzülerek söylüyorum, oyuncu kitlesi şu an için Squad'ın önündeki en büyük engel gibi gözükyor.



İnşaat işleri

Squad'da stratejik anlamda önemli olan tek nokta manga içi dağılım ve iletişim değil. Bunun yanında özellikle sıcak çatışma bölgelerine, doğru yapıları inşa etmek ve kaynak yönetimi oldukça önemlidir. Oyunda bol miktarda yapı bulunuyor, ne var ki bu yapıları istediğiniz gibi inşa edemiyorsunuz. Her bir inşaat için belirli miktarda yapı materyaline ihtiyaç duyuyorsunuz. Merak etmeyein bu materyalleri elde etmek için çatışmaya girmenize gerek yok. Ne var ki, her iki takımın da sonsuz miktarda sahip olduğu bu materyallerin ana üsten savaş bölgelerine çeşitli araçlarla taşınması gerekiyor. Bu araçlarla yapı materyallerinin yanında ayrıca mühimmat taşımak da mümkün. Ancak tahmin edebileceğiniz üzere her bir aracın belirli bir kapasitesi bulunuyor ve ne kadar mühimmat, ne kadar materyal taşıyacağınızı iyi karar vermeniz gerekiyor. Eğer askeri simülasyonlara yabancısınız neden mühimmat taşıdığımı düşünüyorsa olabilirsiniz, bunun sebebi oyun süresince aslında bakarsanız çok sık ölmüyor olmamız ve çatışmaların oldukça uzun sürüyor olması. Bu sebeple manga içerisinde birisinin devamlı olarak lojistik destek sağlama sırasında fayda var.

Savaşın farklı yüzleri

Şu ana kadar anlatığım içerik tamamıyla geçtiğimiz 5 senede oyuna eklenmiş olmasa da, erken erişime açılan ilk versiyonun oldukça ilerisinde. Özellikle lojistik, sınıf çeşitliliği ve takım oyununda yapılan eklentiler çok önemli. Bunların yanında, oyuncuya zaman zaman bambaşka bir oyun oynuyormuş hissi yaşatan mod çeşitliliği de Squad'da geçtiğimiz dönemde oldukça ileriye taşınmış. Oyunda 7 farklı mod bulunuyor. Bunlardan en önemli olansa Advance and Secure modu. Belirli bir sırayla çeşitli bölgeleri ele geçirip elde tutmayı amaçlayan bu modda bir yandan savunup, bir yandan saldırmak



gerekliyor. Yapılan her bir doğru hamlenin ödülu olduğu gibi; her hata da ceza puanı almanız sebep oluyor. O Puanı ilk düşen tarafşa savaşın kaybedeni oluyor. En yaygın olan mod ve görece uzun süren Advance and Secure'un alternatifisi -benim de oyun da geçirdiğim sürede en çok sevdiğim- mod ise Skirmish. Küçük ölçekli bir Advance and Secure olarak tanımlanabilecek bu modda oldukça küçük bir haritada çatışmaya giriyorsunuz. Ayrıca başlangıçta sahip olduğunuz puan da daha az. Bu sebeple oyun hem daha kısa sürüyor hem de oyunun başındaki çatışmadan uzak ve sessiz geçen süreç daha hızlı atlatalıyor. Benim gibi askeri simülasyon oynarken zaman zaman sıkılık doğrudan aksiyona dalmak isteyenlerden sonra Skirmish ana modunuz olacaktır. Squad'da su an için 20 kadar farklı harita bulunuyor. Dünyanın farklı yerlerinden esinlenerek oluşturulan bu haritaların her biri farklı doğal, beşeri ve fiziki yapıya sahip. 5 Sene öncesinde yalnızca Afganistan'da geçen oyunun tüm

Dünya coğrafyasına yayılmış olması oldukça güzel olmuş.

Squad, oynanış noktasında bir askeri simülasyondan bekleneceği üzere oldukça gerçekçi bir yapıp. Onlarca mermi isabet etmesine rağmen çatışmaya devam eden ya da öldükten yalnızca saniyeler sonra tekrar doğan askerler Squad'da yer almıyor. Düşmanınızı düşürmeniz için yalnızca 1-2 isabetli atış yeterli oluyor. Ancak bu, düşmanınızı öldürmeye yetmiyor. Yere düşen düşman takım arkadaşları tarafından hayatı döndürülebiliyor. Tabii bu noktada da risk/ödül sistemi devreye giriyor. Sonuçta takım arkadaşını hayata döndürmeye çabalamak düşmanınız için de orada hazır bekliyor olacaksınız.

Küçük ve emin adımlar

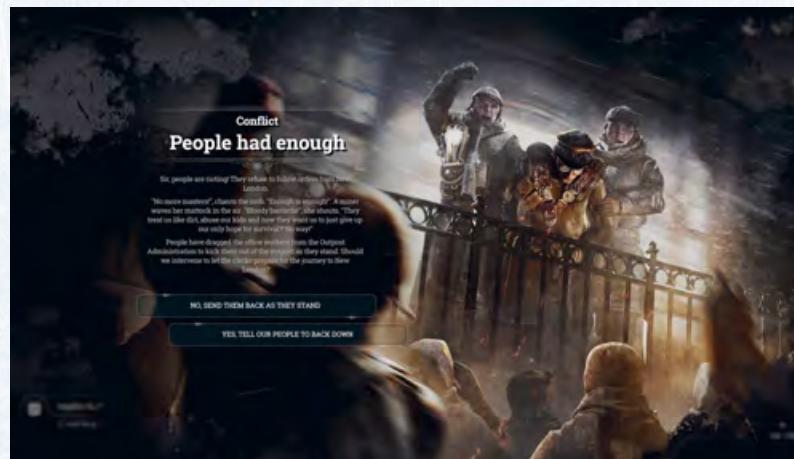
Tüm yazımı okumaya üşenip yazının doğrudan son paragrafına atlayanlar için durumu hızlıca toparlamak gerekirse: Squad, Arma 3 ile Insurgency arasında bir noktada bulunuyor. Geçtiğimiz 5 seneyi kapsayan erken erişim süresini de oldukça iyi geçirmiş gibi gözüüyor. Türü sevenler için biçilmiş kaftan olan yapıp, grafik ve sesler konusunda iyi bir iş başarıyor olsa da bir başyapıt olmaktan çok uzak. Bu sebeple yazında grafik ve seslerden bahsetmeye gerek duymadım. Eğer türü seviyorsanız Squad'ı kaçırmayın derim. Eğer türü karşı nötr olan oyuncular darsanız da Squad'a şans verebilirsiniz. Squad, 80 liralık fiyat etiketinin sonuna kadar hakkını veren bir yapıp. ♦ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Taktiksel yapı. Harita ve mod çeşitliliği. Zaman zaman gerçek bir asker gibi hissetmeniz dahi mümkün.

EKSI Herkese hitap etmiyor. Oyuncu kitlesiyle ilgili ciddi sorunları var.





Yapım 11 Bit Studios **Dağıtım** 11 Bit Studios **Tür** Strateji **Platform** PC, PS4, XONE **Web** frostpunkgame.com

Frostpunk: On The Edge

Frostpunk'ta daha nasıl çaresiz hissederim diyorsanız, alın size DLC...

İki sene önce (hatta neredeyse üç olacak) Frostpunk'un basın sürümü kopyasını oynamışım. "Harika oyun fakat çok kolay ilerliyorum yahu! Ne kadar zekiyim, krizi ne kadar kolay yönetiyorum," falan olmuşum. Sonraki aylarda oyunun tam sürümünü oynayınca meğerse basın sürümünün "geri zekali zorluk seviyesinde" gönderildiğini anladım. Oyunun son ek paketi olan On the Edge'i oynamadan evvel de arada sırada Frostpunk'a girip, oyunu bildiğimi sanmama rağmen halen zorlanırmı.

Frostpunk için bir şehir kurma oyunu diyebilir miyiz? Bence kesinlikle evet ama hikâyesi bu kadar güzel ve yillardır kendisini oynatabilen başka bir benzeri var mı? Yok. Great Storm'dan sonra dünyanın halini "Ezilenler" tarafından görmek istiyor musunuz? O zaman On the Edge'de New London'a bağlı yerleşimlerinden biri olmaya hazır olun. New London dünyanın bu zor zamanlarında size sıcak bir ana kucağı açacak, zaten yok olmanın eşiğinde olan insanoğlunu korumak için yerleşkenize her türlü yapacak... Diye düşünüyorsanız yanlıyorsunuz. Yerleşkeniz New London için sadece bir kaynak noktası, istediklerini verdığınız sürece New London'ın merhametine kalacaksınız.

Yerleşkenin yakınında hiçbir yiyecek kaynağı olmadığı için yemek konusunda göbekten New London'a bağılıyız. Onlara ihtiyaçları olan kaynağı bulduğunuz sürece yiyecek akışı devam ediyor. "Tabii bunda ne sorun var, hallederim," diyebilirsiniz ama asıl sorun New London'in giderek açgözlü şekilde daha fazla kaynak istemesi. Daha fazla kaynak daha fazla insan demek, daha fazla insan hastalık ve yemek ihtiyacı demek... On the Edge'i özel yapan şey, biz her ne kadar yerleşkenin yönetici olsak da herhangi bir kanun geçiremiyoruz, aksine New London bize geçiriyor. "Nasıl?" derseniz. Şimdi, kanun geçiremiyorsanız ama New London'dan yardım talep edebiliyorsanız. Bu da kulağa

güzel gelse de sürekli yardım taleplerinde ana şehrin daha acımasız davranışlığını ve karşılığında sizden daha fazla kaynak istediğini fark edeceksiniz. Yani New London'a el açmak yapacağınız en son şeylerden biri olmalı. Neyse, diyelim ki işçi sayınız yeterli değil ve London'a bu durumu bildirip, yardım talep ettiniz. Onlar sizin yerinize bir kanun çıkarıp, "Kardeşim madem işçin yok, çocukları çalıştır kaynağımı bana getir. Beni ilgilendirmez, hadi canım" diyor. Yani aramızda resmen matine işletmecisi ve mafya arasındaki, pek de çift taraflı söylemeyecek bir ilişki var. Peki çıkış yolumuz var mı? Hep New London'ın şamar oğlani mı olacağız? Hayır. Etrafı keşfedip başka şehirler ve yerleşkeler buldukça onlarla anlaşmalar yapıp ticaret yolumuzu değiştirebiliriz. New London dışındaki mekânlar o kadar talepkar olmadıkları için nefes almamız biraz daha kolaylaşıyor. Ama nihayetinde hep biçak sırtında yaşıyoruz, hep yaşamla ölüm arasındaki o keyifsiz, buz gibi dünyada yaşam mücadelesi vermeye çalışıyoruz.

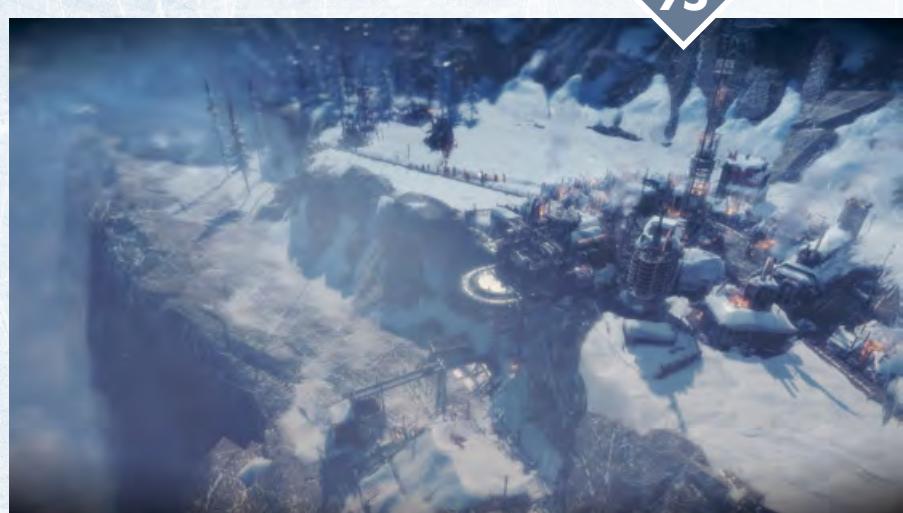
Kanun çalışma kabiliyetimizin olmaması oyuna burun kıvrmanız için bir sebep olabilir. Niha-yetinde kriz anlarında şehrimizi nasıl yöneteceğimize bu şekilde karar veriyorduk. Lakin New London'ın demir yumruğu altında ezilerek yaşama tutunmaya çalışmak da oyuna ayrı bir zorluk seviyesi ve çaresizlik hissi kattığı için bu eksiklik beni çok rahatsız etmedi. Bence On the Edge, Frostpunk efsanesine çok güzel bir ekleme olmuş. Fiyatı da öyle deli bir şey değil, o yüzden farklı bir tecrübe yaşamak istiyorsanız 18 lira verip, çelik gibi olduğunu sandığınız sınırlarınıza biraz daha eziyet edebilirsiniz. ◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Kendimizi nasıl daha çaresiz hissettirebilirler sorusunun cevabını yüzümüze çarparak vermişler.

EKSI Benim için değil ama bazılarınız için kanun kararlarını kendimizin alamaması can sıkıcı olabilir.

75





Yapım Mossmouth, **BlitWorks** **Dağıtım** Mossmouth **Tür** Platform **Platform** PC, PS4 **Web** www.mossmouth.com/spelunky2

Spelunky 2



Belki de mağaralara geri dönmenin vakti gelmiştir.

Yaklaşık sekiz sene önce çıkan Spelunky'nin her öldüğünüzde kafasına göre değişen haritası ile birçok gizemin sırrını çözmiş, düşman pataklaşmış ve patakalanmıştır. Uzun yıllar sonra Spelunky, ikinci oyun ile aynı formülü alıp cıllaşmış ve ortaya ilkini aratmayan ve bağımlılık yapan bir devam oyunu çıkarmıştır. Spelunky 2'ye Ana olarak başlıyoruz ve aya giden Ana'nın amacı ilk oyunda da bahsi geçen gizemli bir Olmek parçasını bulmaktır. Belirli hikaye parçaları oyun içerisinde serpiştirilmiş olan parşömenlerle bizlere sunuluyor fakat Spelunky oynamış birisi seniz bu oyunda önemli olanın ölmek, araştırmak, ölmek, keşfetmek ve daha çok ölmek olduğunu bilir. Devam oyunumuz ilk oyuncunun mekaniklerini korumuş ve elden geçirerek bizlere sunmuş. Ziplayabiliyor, kamçılayabiliyor, ip veya taş atıp kaçabiliyoruz. Diğer her şey – yetenekler oynadığınız bölümde keşfedeceklerinize ve ölümeden bunları ne kadar kullanabileceğini – bağlı. Öldüğünüzde topladığınız her şeyi kaybettığınız gibi bölümlerin şekli de değişiyor

(Roguelike) ve sıfırdan yeni maceraya atılıyorsunuz. Bu macerayı yaşıarken isterseniz ekran simgelerini tamamen kapatabilmeniz mümkün. Ayrıca evcil hayvan avatarınızın görünümünü ve tüm kontrolleri kendi zevkinize göre döşebilirsiniz. Oyunda sizin en büyük yardımcınız yine siz kendiniz olacaksınız. Akıllica yapacağınız tahminler ve stratejilerle düşmanları alt edip ilerleyeciksiz. Karşınıza sürekli yeni bir şeyler çıkacak ve sürekli ölüp (sinirlenip) baştan başlayacaksınız ama küllerinden doğan anka kuş misali, her ölüm sizleri bir sonrakinden daha güçlü yapacak. Nasıl mı? Bir kere düşmanı tanıiacaksınız ve tuzaklarla hazırlı neşir olacaksınız. Tuzak demişken, ayı tuzaklarına dikkat edin. Birçoğu görülmüyor bile ve bu tuzaklar yetmiyormuş gibi sevimli görünen bitkiler de Azraîl'in olabilir. Kisacası nefes alan her şeye dikkat edin arkadaşlar.

Spelunky 2, ilk oyuncunun cilalanmış hali diye bahsetmemistim. Bu yüzden ilk oyunu oynadıysınız daha avantajlı olacaksınız çünkü oyunun dünyası size tanık gelecek. Yeni başlayanların ise biraz daha sabırlı olması lazım. İlk oyuna göre ikincisi görsel olarak elbette çok daha üst seviyede ve grafiklerin yanında müziklerin de üzerinde durulduğu belli. Hepsи birbirinden güzel, gaza getirici ve eğlenceli. Oyunun ana modu siz zaten saatlerce alıp götürecek. Klasik modun yanında belirli bir zindanda oynamama, günlük meydan okuma ve dört kişiye kadar oynanabilen dövüş modları da mevcut. Tabii bir de online modlar var ama standart modun yanında pek bir özellik vadetmediği gibi rekabet etme potansiyeli de göremedim. Yani

tek başınıza, kendi dünyanızda daha rahat edeceksiniz.

Spelunky 2 başarılı bir devam oyunu ve birçok özelliğini koruması benim için bir artı. Gerçek yenilik getirmeden – eski formülü yeniden ısıtıp karşımıza çıkarmış diyenler de olabilir ve haksız da sayılmazlar fakat hani bir söz vardır; çalışıysa bozma diye. Bu durum Spelunky 2 için de geçerli. Değişken haritaları, zorlu düşmanları ve bolca gizemi ile türlü seveni bağımlı edecek bir oyun. İlk defa oynayan arkadaşlara ise muhakkak zor gelecektir ama her zorluğun bir de ödüllü vardır, bunu unutmasınlar.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI İlkini aratmayan tanık kontroller.

Sırları ve gizemleri ile bağımlılık yapan içerik. Eklenen yeni özellikler ve mekanlar

EKSİ Bazlarına zor gelebilir. Online tarafında pek bir numara yok.

90





Yapım Digital Arroq Dağıtım **THQ Nordic** **Tür** Aksiyon Platform PC Web www.aquanox.com

Aquanox: Deep Descent

Biz Archimedean Dynasty 2 bekliyorduk ama olsun, sen de hoş gelmişsin

Liseye yeni başlamıştım. 15 yaşındaydım ve yaz aylarımı geçirmek için muhteşem bir uğraşım vardı. Tatlı su balıkçılığı! Dört beş arkadaştık. Yazın başında birkaç tane irice Turna balığı tutmuş, kendimiz güvenimizi ta zelemiş ve -kendimizce vurgun yapmak için- artıık kurumak üzere olan bir dereyi çamurdan inşa edeceğimiz barajla keserek, oradaki tüm balıkları avlamak gibi naif, salakça bir plan yapmıştık. Suyu kesmeyi başaramadık, balıkları da tutamadık. İki gün uğraştık, dedik geri dönelim. Arkadaşlarımı beklerken, tarlada gördüğüm, çalışmayan su pompasının kayısına el attım ve sol elim kasnakla kayış arasına giriverdi. Dünyam bir anlığına karardı, yerini acı aldı. O tarladan nasıl çıktıım, o acıyla eve nasıl sürdürüm hatırlamı-

yorum ama o yaz balıkçılık günleri sona erdi benim için. Evdekilerin tepkisi ayrı, sol elimi bir süre kullanamamam ayrı. Bunu anlattım çünkü bu sayfada okuyacağınız yapımın kronolojik olarak ilk oyunu diyeleceğiniz Archimedean Dynasty, çoğunlukla hiçbir şey yapmadan geçen, arkadaşlarımın da birer birer taşınmasıyla iyice çekilmek hale gelen o yaz beni oyalayan oyunculardan birisi olmuştu. Anlamsız bir kargo görevinin tüm hayatımızı değiştirmesi üzerine kurulu şahane bir hikayesi, hayli derin 4X oynanış mekanikleri ve zamanı için başarılı bir oynaması vardı. Daha sonra gelen Aquanox serisi hikayeyi takip etmesine rağmen tüm detaylardan arındırılmış, basit bir aksiyon shooter oyununa dönüştürülmüştü. Hikaye aşkına oynamaya devam ettiğim işte. Muhtemelen bu oyular (Aquanox 1-2) hakkında iyi şeyler hatırlayan az kişiden birisi olabilirim.

Aquanox: Deep Descent'in yapılacağını duyup da yapımcının geçmişine baktığında beklenimi düşük tuttuğumu itiraf etmeliyim. Maalesef THQ bu "unutulmayan unutulmuş seriler" koleksiyonunu yeniden diriltirken süreci korkunç yönetiyor, yakında piyasaya süreceği ve bence orijinalinin korkunç siğ bir sureinden başka bir şey olmayan Comanche'de bunun en açık örneğini görmüşük. Hikayenin eski oyullardaki akışı takip etmeyeceğimi öğrendiğimde de biraz daha endişelenmiştim. Buna göre yeryüzü, kontrolden çıkan nükleer kirlilik ve buglarını kapatmayı başaremediğimiz nano robotların bize baş kaldırmasıyla suyun altında hayatı yeniden başlamak zorunda kalan insanoğlu, bir taraftan nükleer atıklarla DNA'sını şaşırılmış yaratıklar, bir taraftan da kendi içinden çıkan yağmacı, bencil ve vahşi fraksiyonlarla uğraşmak zorunda kalmış.

Oyun grafiksel açıdan bir sanat eseri olmasa

da sualtı atmosferi konusunda çıkartılan iş son derece başarılı. Poligondan yoksun tasarımları, efektleri bir yerde kanıksıvor ve rahatsız olmuyorsunuz. Burada beni en çok rahatsız eden şey ise maalesef çatışmaların 2003'ten fırlamış gibi gözükmesi. Ne karşınızdaki gemiler, ne yaratıklar ne de sizin silahlarınız akıcı, gerçekçi bir deneyim sağlayamıyor. Mekanikler konusunda iyi haber, Archimedean Dynasty seviyesinde olmasa da 4X mekanikleri oyunda bulunuyor ki kesinlikle doğru yönde bir adım olmuş. Ayrıca kendi başına "indie" takılabileceğiniz gibi birbiriley kanlı bıçaklı olan fraksiyonlara da katılabilirsiniz. Burada yakalanan tat-dilimi isırıyorum- neredeyse Freelancer seviyesinde, ben beklediğimden fazlasını buldum.

Oyunun ilginç yönlerinden birisi de ana hikayenin dört kişi co-op deneyim edilebilmesi. Hatta oyun tasarlanırken direkt olarak bu hedeflenmiş zira size sürekli olan üç "wingman" eşlik ediyor görevlerde. Yapay zeka muhteşemlikten uzak olsa da işlerini gördüklerini söyleyebilirim.

Aquanox: Deep Descent'in indirimsiz Steam fiyatı 135 TL, konsol versiyonları ise daha piyasaya çıkmadan iptal edildi. Bu eski oyuları bilip nostalji yapmak istemeyenler için caydırıcı bir sebep olabilir lakin indirimde alınabilecek bir ürün. Hikayesiyle ve nadir gördüğümüz sualtı ortamlarıyla göz ucunda tutulması gereken bir yapım. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı hikaye ve bu hikayeyi dört kişi deneyim edebilmek. Oyunun atmosferi bir hayli başarılı.

EKSİ Savaş mekanikleri çok eski duruyor ve grafikler detaydan yoksun.



Yapım Stormind Games **Dağıtım** Modus Games **Tür** Korku, Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** remothered.com/media/remothered-broken-porcelain

Remothered: Broken Porcelain

Şu hikâyeyi tadında yaşayabilseydik...

Remothered serisi, daha ilk oyunu çıkmadan dikkatleri çekmeyi başarmıştı. Başta tamamen 2D ve Clock Tower serisine ithafen geliştiriliyordu lakin bu fikirden vazgeçildi ve üclemeye olacak şekilde, 3D ve daha sinematik bir hal aldı. Serinin ilk oyunu Tormented Fathers beklenmedik bir başarı göstermiş, birçok kaynaktan (benden de) olumlu dönüşler almıştı. Bundan iki yıl sonra ise, tam da Cadılar Bayramı yaklaşırken serinin ikinci oyunu Broken Porcelain ile Remothered evrenine kısa bir dönüş gerçekleştirdi.

Broken Porcelain teknik bakımdan bayağı sıkıntılı bir çıkış gerçekleştirdi. Neredeyse her gün bir güncelleme ile çeşitli bug ve performans sorunları giderilmeye çalışılıyor. Sıkıntıların büyük bir sorunu çözülmüş durumda. Geriye ufak tefek aksaklılıklar kaldı ve bu aksaklıklar da oynanabilirliğe eskisi kadar gölge düşürmüyordu.

Remothered serisinin en büyük kozu hikâyesi. Broken Porcelain, ana hikâyeyi devam ettirken çeşitli yenilikler sunuyor. Ayrıca ilk oyunu oynamayanlar için kısa bir özet de ihmäl edilmemiştir. Dr. Rosemary Reed'in yanında oynanabilir yeni bir karakter olan Jennifer'ı kontrol ediyoruz. Ashmann Hanında arkadaşı ile birlikte kalacak ve burada çalışacak olan Jennifer, kendisini neler beklediğini henüz bilmemektedir. Arka plandaki hikâye hakkında bilgiler sunulan bölümlerde ise Rosemary olayların titilini neyin ateşlediğini bulmaya çalışmaktadır.

İçeriği bakımından bolca gizlenme, bulmaca çözme ve az biraz da dövüş içeren Broken Porcelain, oynayana şüphe ve gerilim duygusunu her daim yaşatmayı başarıyor. Ara sahneleri ile hikâyeyle destek veriliyor.

ve grafiksel olarak da ürkütücü ortam oyuncuya yansıyor. Fakat karakter modellerindeki sıkıntılar ilk oyundaki gibi hala devam ediyor. Modellerde problem yok ama bazen karakterlerin dudakları ve dedikleri uymuyor veya garip, o ana uymayan mimikler yapıyorlar. Bunları es geçersek Broken Porcelain, göze hoş gelen bir oyun. Bir de müzikler ve ses efektlere başarılı olunca birçok sahnede gerçekten yerinizden sıçrıyorsunuz.

Oyunun esas amacı saklanmak ve sizi takip edene yakalanmamak. Gelgelelim oyunun en iyi yönü olması gereken bu mekaniklerde aksama var. Özellikle oyun ilk çıktığında bir dolaba saklanmak bile iğneciydi. Gerekli tuşa basmanızra rağmen Jennifer saklanmıyor veya saklanma animasyonunu yarı bırakıp olduğu yerde duruyordu. Ayrıca çeşitli nesnelerin içinden geçebiliyordunuz. Aynı şekilde sizi kovalayan karakterler de nesnelerin içinden geçebiliyordu. Dediğim gibi bu sorunların çoğu giderilmiş durumda fakat hala etrafı asılı duran tabak çanaklar görmek mümkün. Karakterlerin fazla hantal olduğu da dikkatimden kaçmadı. Yani düz bir yolda kaçsanız muhakkak yakalanırsınız.

Jennifer'dan keskin dönüşler beklemeyin sakın. Bazen su içinde yürüyormuş gibi hissediyorsunuz. Dolayısıyla saklanmak hala çocuk oyuncası değil. Broken Porcelain benim beklediğim devam oyunu değildi. Hikâyesi hala iş görmekte fakat özellikle incelediğim PC versiyonu hala geliştirilmeye açık. Bu saatten sonra tek yapabileceğimiz üçüncü oyunun özellikle teknik bakımından sorunsuz bir şekilde

karşımıza çıkmasını dilemek. Tüm zorluklara rağmen oyun güzel korkutuyor, tabii bu zorlukları çekmek isterseniz.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Hikâyenin devam edişi. Müzikler ve seslendirmenin oyuna etkisi.

EKSI Oyunun kontrolleri hantal ve saklanmak bir hayli zor. Buglar ve performans sorunları. Karakter animasyonları hala garip

65





Yapım Forgotten Empires, **Düzenleme** World's Edge **Dağıtım** Xbox Games Studios **Tür** Strateji **Platform** PC Web www.ageofempires.com

Age of Empires III: Definitive Edition

Hala Age of Empires II'nin gölgesinde mi?

Eski bir dostunuzla uzun zaman sonra karşılışmak her daim mutluluk verir. Benim için de böyle bir tecrübe oldu. 2000'li yılların en hızlı yayılan akımlarından olan internet kafelerin olmazsa olmaz üç oyununu saymak isterek bir tanesi mutlaka Age Of Empires olacaktır. Birden fazla neslin, sıkılmadan saatlerini geçirdiği, savaşlar yaptığı efsane seri bir süredir üzerindeki kabuğu atmaya, yenilenmeye çalışıyor ve karşımızdaki oyun da bu çabanın üçüncü ürünü.

Age Of Empires serisinin oynaması hemen herkes tarafından bilindiği için çok fazla bu kısma girmek istemeyip, daha çok karşımızdaki kocaman paketin içeriğinden, hikayelerinden bahsetmek istedim. Başlangıçta oyun size hangi versiyonu oynamak istediğiniz soruyor. Varsayılan, Definitive ve Klasik olmak üzere üç farklı oyun içi arayüz seçeneğimiz var. Hikaye, Tarihi savaşlar, çarpışma ve çok oyunculu olmak üzere dört farklı, her birini uzun uzun oynadığımız oyun modu bulunuyor. Bu modlar bize Azteklerden Osmanlılara toplam 16 farklı medeniyet seçeneği ile sunulmuş.

Oyunun grafikleri elden geçirilmiş, günümüzde uydurulmuş ve mevcut haliyle göz okşayan bir kıvama getirilmiş. Yine de oyunun 15 yıllık olduğunu unutmamak gerekiyor.

Oyunda çoğunuza alışık olduğu, savaşçı birlilerin yükseltilere, ağaçlara ya da binalara sıkışıp kalmasına neden olan ufak tefek buglar mevcut. Oyun içi menüsü ise çok fazla detay verdiği için biraz karışık görünüyor. Ben bu menüde sadelikten yanıyorum. Örneğin Age Of Mythology'nin oyun içi menüsü hayli sade ve kullanışlıydı. Geçiş videoları oldukça güzel hazırlanmış. Renkleri gözü çok yormuyor ve rahatsız etmiyor.

Hikaye modu altında "Kan, Buz ve Çelik", "Ateş ve Gölge" ve "Asya Hanedanları" olmak üzere üç farklı seçeneğimiz var. Yaklaşan kış günlerinde, bir bardak kah-

ve alıp bu tercihlerin bizleri Sekigahara Muharebesi'nden Otuz Yıl Savaşları'na uzanan tarihi olaylara şahit olma fırsatını veriyor. Bu maceralar sırasında Napoleon Bonaparte, Kralice Elizabeth ve Kanuni Sultan Süleyman gibi kişilikler ile karşılaşıyoruz. Yani tarihe ilgi duyan oyuncular için çok büyük bir ziyafet söz konusu.

"Kan, Buz ve Çelik", bir Osmanlı hükumu ile Malta'da başlayıp, Yeni Kıt'a olan Amerika'ya kadar uzanıyor. St. John şövalyeleri, Kızıldırılırlar, Karayıp korsanları ve daha pek çok zenginleştirici unsurlar bizlere eşlik ediyor. "Ateş ve Gölge" eklencisinde Kızıldırılırların hayatı kalma mücadelede buluyoruz kendimizi. "Asya Hanedanları" paketinde ise Japonya, Çin ve Hindistan başlıklarını buluyor. Bu kısımda Japonya'dan başlayarak kendimizi Asya'nın siyasi olaylarını yaşadığımız bir hikayeler bütününe içinde buluyoruz. Sakuma Kichiro önderliğinde yürüttüğümüz savaşlarda, elde ettigimiz bilgiler, oyunda olmayıp gerçekte olan büyük olayların arka planını anlamamıza yardımcı oluyor. Çin kısmında ise kendimizi bir ticari sefer hikayesinin ortasında buluyoruz. Çin - Hindistan ticareti sırasında doğal afet - ihanet arasında gidip gelirken kendimizi çok yabancı topraklarda buluyoruz. Gerçek hayatı da pek çok rivayete konu olan bu hikayenin bir parçası olmak oldukça keyifli.

Son olarak Hindistan kısmı, bir isyanın fitilini ateşleyecek ilk kılıcımı konu alıyor. George Edwardson tarafından komuta edilen Doğu Hindistan Ticaret Şirketi'nin, Hintliler üzerindeki baskılıları ve zalimlikleri üzerinden yaptıklarına tereddütle yaklaşan Teğmen Nanib Sahir'in çelişkilerle dolu

hikayesi bizlere sunulan. Genel olarak bu tarz yeniden yapılan oyunlarda bekleniyi düşük tutarak, eleştirel olmaktan çok işin keyif kısmına odaklanmayı seviyorum. Eski bir dost ile karşılaşlığında, onu bugün ile değerlendirmeye çalışmak mazisiye saygısızlık gibi geliyor. Bu tip yeniden buluşmalarda yapmamız gereken daha çok nostalji yapıp, geçmiş yad etmek. Age Of Empires'in en büyük avantajı, hali hazırda çok geniş bir hayran kitlesinin oluşu ve bu kitlenin nostalji yaşamaya isteği. Eğer eskiden oynamaya şansınız oldussa ne güzel, gelin bir nostaljiye buyurun. Hiç oynamamış olanlar da serinin en parlak oyunu olmasa da en yeni oyununun bu güncel versiyonunu denemek isteyebilirler.

◆ Ahmet Can Balkır

KARAR

ARTI Elden geçirilmiş grafikler ve arayüz. Paket içeriği oldukça kuvvetli. Gamepass'e dahil. Türkçe desteği mevcut.

EKSİ Yapay zeka hala çok zeki sayılmaz. Grafik hataları çokça mevcut. Oyun modeli günümüz için biraz demode kılıyor.

75



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

The screenshot shows the CHIP Online website with a red header bar. The header includes the CHIP logo, a search bar with placeholder text 'CHIP Online'da ara', and navigation links for 'Inceleme', 'Haber', 'Fırsatlar', and social media icons. Below the header, there are several news cards:

- Batman, ölümden dönmüş**: An image of Robert Pattinson as Batman. Text: "Eğer gerçek dünyada yaşananlar farklı bir yönde ilerleseymiş, Batman, DC evreninde ölümle tanışacakmış!"
- OLED ekranlar, Samsung'u "uçuracak"**: An image of a hand holding a smartphone with an OLED screen. Text: "Zaten OLED ekranları ile büyük kazanç sağlayan Samsung, görünüşe bakılırsa 5G ile birlikte adeta 'uşşağa' geçecek."
- Sürpriz: Yeni Xbox ortaya çıktı**: An image of a person wearing a VR headset. Text: "XBOX SERIES X"
- HyperX FURY DDR4 RGB**: An image of a RAM module.

Below these cards, there are two sections:

- Günün Ücretsiz Yazılımı**: Shows a thumbnail for 'AVS Video ReMaker 6.3.2'.
- En Çok Okunanlar**: Shows thumbnails for articles: 'LCD ve LED arasındaki farklar', 'Bir Windows daha "oldü"', 'Türkiye'de büyük kart sizintisi!', and 'Hala MP3 player satın alınır mı?'

On the right side of the page, there is a large image of a person wearing a VR headset with the text 'Ünlü e-ticaret devi Türkiye'de!' overlaid.

www(chip.com.tr)



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR



Yapım inkle Ltd **Dağıtım** inkle Ltd **Tür** Strateji Platform PC, Mac **Web** www.inklestudios.com

Pendragon ◆

Biraz fantastik, biraz da gerçek bir tarih macerası

Tarih dediğimiz şey başlı başına bir mevzu en sevdigim okur. Ne kadar doğru ne kadar yanlış, herkesin kendi içerisinde yorumladığı, kimilerinin yazılı metinlere bağlı kalarak inandığı, kimilerinin de hikayelerden dinlediklerinden yola çıkarak kendi doğrusunu bulduğu bir olay. Özellikle konu fantastik İngiliz Krallarından Arthur olduğu zaman, tarih başlığı da bir hayli eğrilip büklüyor. "Efsanevi" kategorisine giren ve birçok İngiliz tarihi hikayesine konu olan Kral Arthur hakkında birçok hikaye olmasına rağmen gerçekten yaşadığına ya da kim olduğuna dair hiçbir bilgi bulunmamaktır. Tüm bunlar nereden çıktı diyorsanız, sadece oyunuzun adı bileyi bilen biri yapabilir. Pendragon, yani Uther Pendragon ki kendisi Efsanevi Kral Arthur olarak da bilinen şahsittir. Bıradan dalacağımız hikaye de tamamen bu efsane etrafında geçmekte olduğu için, tarihsel karakterleri az da olsa bilmekte fayda olacağını düşünüyorum.

Macera gibi macera

Evet, bu oyuna başladığınız andan itibaren kocaman bir maceraya dalacak, gerçekten de "ilginç" oyun mekanikleri deneyim edeceksiniz. Oyunumuzu tek kelimeyle açıklamanın imkanı yok. Bu oyun temelde taktik harita üzerinde deneyim edilen, hikaye anlatımı odaklı bir yapıp yapabilelim. Oyuna Arthur hikayesinden tanıdığımız Queen Guinevere ve Sir Lancelot Du Lac'ten birisini seçerek başlıyoruz. Biz oyunda ilerledikçe, farklı zorluk seviye-

leri ve seçilebilir diğer yedi karakter de zamanla kullanılabilir hale geliyor. Tabii bu opsiyonlar için gerçekten ilerlemiş olmam gerekiyor. Biz ilerledikçe yeni zorluk seviyeleri kendisini göstermeye başlıyor. Bu zorluk seviyelerini deneyim edebilmek için de önce ölmek gerekiyor. Zaten oyunun mekaniklerini tam anlamıyla çözünceye kadar birkaç kere öleverek bu seviye barını yakinen görebileceğinizden şüpheniz olmasın... Peki, nasıl ilerliyoruz? Aslında oyunumuz, içinden geçip gitmemiz gereken birçok irili ufaklı haritadan ibaret. Her haritanın çıkış noktası, başladığımız noktanın en uzak köşesinde yer alıyor. İlk harmayı tamamladığımız anda, karşımıza devasa bir harita çıkarıyor. Burada

birçok noktaya ilerleme opsiyonumuz var. Klasik RPG oyunlarındakinin aksine, dilediğimiz aman dilediğimiz yere gitmekte özür olduğumuz gibi, herhangi bir seviye zorluğu da çekmiyoruz. Her harita ayrı bir macera en sevdigim okur. Bir kare ileri adım attığımızda karakterimiz düzenli olarak duyu ve düşüncelerini belirten diyalog balonlarını üzerimize salıyor. Karşımıza çıkan NPC'ler de benzeri şekilde bizimle iletişime geçiyorlar. Bu iletişim aynı zamanda oyundaki ilerleyişimizi de belirliyor diyebilirim. Yani kendilerine verdigimiz cevaplar, ne şekilde bir karakter olarak geleceğimizin de yolunu yapıyor. Hatta bazı noktalarda, karakterimiz kendi





kendine konuşurken cümlesinin sonunu, bize sunulan iki seçenekten birisi ile tamamlayıp yola devam ediyoruz. Temelde, elden geldiğince savaşa girmeden, NPC'ler ile ortak yolu bularak aralarından sıyrılmak geliyor. Yani savaş genelde iyi bir fikir olmayabiliyor. (Bana hiç olumlu bir dönüşü olmadı ya! Hep dayak yedim!) Bu noktada NPC'lerin hal hareket ve tavırlarını iyi anlamak lazım. Oyunun henüz başındaki üzerimize saldıran kurtlardan, harita üzerinde belirli hamleler yaparak kaçmak mümkün. Bu taktiği oyunun geneline yedirmek, şüphesi en önemli hilelerden birisi.

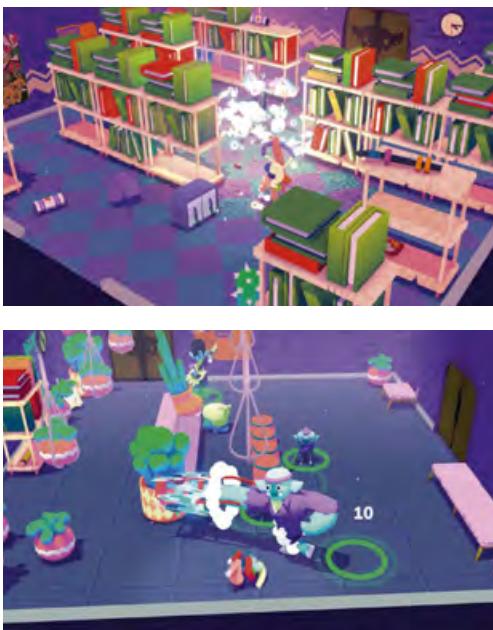
Yüksek yüksek tepeler

Karakteriminin yapabildikleri arasında dört ana yön ve çapraz yönlere ilerlemek yer alıyor. Bunlara da "stance" adı verilmiş. Her stance'in farklı özellikleri bulunuyor. Adım attığımız karelere verdigimiz kırmızı renk sayesinde, buraları bir anlamda sahiplenmiş oluyoruz; ta ki düşman birimi işgal edinceye



kadar. Normalde tek kare ilerleyebiliyorken, sahip olduğumuz kareler boyunca uçtan uca ilerlemek mümkün. Ayrıca "high ground" olarak belirtilen noktalarda durduğumuz sürece, tüm noktalara doğru ilerleyebiliyoruz. Yani harita kısmını bir nevi satranç gibi düşünübilirsiniz. Attığımız her adımda bir konuşma balonu çıktıktı için yönettiğimiz karakteri ve anlık olarak içerisinde daldığımız durumu çok iyi sebebiliyoruz. Hal böyle olunca da duruma göre hareket etmek bir hayli kolay oluyor. Özellikle düşman birimlerinin bir şekilde yanından geçip gitmek ya da kendimizi unutturmak, oyunun temelinde yatan en önemli özelliklerden bir tanesi, bu kısım gerçekten çok önemli! Tekrar söyleyorum, bu oyun kaba kuvvet kullanmaktan ziyade karşımıza çıkan sorunları en "taktiksel" şekilde çözmeye dayalı!

</div



Yapım Aggro Crab **Dağıtım** Team 17 **Digital** **Tür** Roguelike **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.team17.com/games/going-under

Going Under ♦

Hayatta stajyer olmaktan daha kötü bir şey var mı?

Hayatımda en çok oynadığım oyunun Worms serisi olduğunu söyleyebilirim, bu yüzden de Team17 ne yaparsa yapsın, pozitif yaklaşmadan edemiyorum. Going Under, çok tercih ettiğim bir tür olmasa da oldukça eğlenceli bir oyun. Distopia bir şehir olan Neo-Cascadia'da, Fizzle isimli bir teknoloji şirketinde ücretsiz çalışan stajyer olarak işe başlıyoruz. Hiç stajyer oldunuz mu bilemiyorum ama bir şirketteki aklınıza gelebilecek her işi yapmanız istenir. Going Under da bu yoldan giderek şirketin bütün kirli işlerini size yaptırıyor. Rogue benzeri oyunlara aşinasanız yadırgamayaçağınız bir akışı var, size verilen görevleri yapmak için gittiğiniz yerlerde ölürseniz tekrar başa dönüyorsunuz.

Çalıştığımız şirketin patronu Marv, başarısız olmuş teknoloji startuplarının harabelerini keşfedin onları yok etmemiz için karakterimiz Jackie'ye görevler veriyor. Fizzle'in içinde eski startup şirketleri; Joblin, flört uygulaması Winkydink ve kripto para ile ilgili Styxcoin

isimli üç tane zindan var. Bizim görevimiz de bu zindanları temizlemek. Marv'ın verdiği bu ana görevin dışında, diğer çalışanlar da sizi yakaladıkları anda, "on tane bilgisayarı parçala, kahve makinesi satın al, yirmi objeyi ateşe ver" gibi isteklerde bulunabiliyorlar. Joblin, en basit ve başlangıç seviyesinde olan zindan. Joblin'e indiginizde, odalarda size saldırın eski startup çalışanları oluyor, siz de elinize geçirdiğiniz klavye, kaktüs, zımba gibi gördüğünüz her objeyle onları yok etmeye çalışıyorsunuz. Odalarda bulabileceğiniz silahlar da var, daha güçlü ve etkililer ama onların bile bellili bir dayanıklılık süresi var, üç dört darbeden sonra yenisine geçmeniz gerekiyor. Kontroller oldukça basit, silahla direkt müdahale edebiliyor ya da uzaktan nişan alarak öldürübiliyorsunuz. Zindanların içinde eşyalar satın alabileceğiniz ya da karakterinizi geliştirecek güncellemelerin olduğu odalar da var. Odalarda başarı sağladıkça bir alta iniyorsunuz, dört kat inince bölüm sonu canavarı ile karşılaşıp onu da yendiğinizde bölüm tamamlamış oluyorsunuz. Dördüncü katta öldüyiseniz oyuna yeniden birinci bölümden başlamak sinir bozucu ama her seferinde başka düşmanlar ve başka güncellemelerle karşılaşığınız için aynı bölümü tekrarlamış gibi oluyorsunuz. Bildiğiniz Roguelike mekanikleri yani.

Diğer elemanların verdiği görevlerde eğer sekiz objeyi yaktıysanız, baştan başladığınızda o kaldığınız sayidan devam ediyor.

Aldığınız güncellemeyi kazanmak için beş birim gerekiyorsa ve ikisini almışsanız, o da yine başa dönüyor. Oyunda bunun gibi özelliklerin olması en azından bir ilerleme duygusu hissettiriyor. Her başladığınızda da ofis çalışanları size yeni görevler verebiliyor. Üç zindan denince oyun hemen bitecekmiş gibi görünse de, en basit olan Joblin'de bile bölüm sonu canavarının olduğu dördüncü kata inene kadar çok defalar ölüp en başa geri döneceksiniz, benden söylemesi. Elinizde basit bir klavye varken bir anda yedi sekiz düşmanla karşılaşmak de çok moral bozucu olabiliyor.

Nitekim o tatlı, şeker pembesi görüntüsünün altında zor bir oyun Going Under. Grafikleri, karakterleri, diyalogları ile şirin bir o kadar da eğlenceli. Aynı bölümde sekizinci kez baştan başlasanız bile sıkılmadan tekrar başlama hissi yaratıyor. Tüm zorluğuna rağmen oldukça kısa maalesef, daha siz sıkılmadan bitiyor. İlleride güncellemelerle başka görevler eklenir mi bilemiyorum ama bu haliyle fazla kısa bir deneyim sunuyor. Roguelike benzeri oyunlar ve Team 17'ye karşı özel bir sempatınız varsa Going Under'a bir şans verebilirisiniz. ♦ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Karakterler, hikayesi ve görselleri oldukça başarılı.

EKSİ Kısa olması, dövüş sistemindeki sorunlar.



Yapım PHL Collective **Dağıtım** Outright Games **Tür** Macera, Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** outrightgames.com/games/ben-10-power-trip

Ben 10: Power Trip

Her şey gerçekten o uzay gemisinde mi başladı?

Eğer erkek kardeşiniz varsa mutlaka Ben 10'i biliyorsunuzdur, hatta belki birkaç bölümünü de izlemişsinizdir. Türkçe açılış nakarati zaten hala ezberimizde. 2005 yılından beri dünyamızın bir parçası olan Ben 10'in türlü serilerinin yanında PlayStation 2 döneminden bu yana türlü oyunları da mevcut. Bunlardan şimdilik sonucusu inceleme konumuz olan Power Trip. Üstelik bu oyunu diğer Ben 10 oyularından farklı kılan; açık dünyaya sahip olması!

Kahramanımız Ben Tennyson, Gwen ve gençlere taş çıkartan Büyükbaba Max, Avrupa tatilleri için karavanlarına atlamaş ve yola koyulmuşlardır. Elbette bu yolculuk güllük

gülistanlık geçmeyecektir çünkü kötü kalpli büyüğü Hex'in ajandasında başka planlar yazmaktadır. Hex, dört gizemli kristalin gücünü açığa çıkarıp canavarları meydana salıverir. Şimdi Hex'in kötü planlarını kim çökerteecek? Sevgili Ben ve arkadaşları elbette. Hikayenin özetini kısaca sunduktan sonra söyleyebilirim ki Ben 10: Power Trip (veya bizdeki adı ile Güç Yolculuğu) genç arkadaşlara hitap eden (çocuk oyunu diye-mi - Kürsat) bir oyun fakat biz ihtiyarlar da gayet tadını çıkarabiliriz. Bahsettiğim gibi açık dünya stilinde olduğu için görevler arası gezintiye çıktıır etrafi keşfedebilir ve çeşitli karakterlerle iletişime geçebiliriz. Klasik beat 'em up, yani vur-geç türünden açık dünyaya geçiş yapan oyunun haritası beklenmeyecek derecede geniş. Elbette bir Rockstar oyunu değil ama şartsız derecede büyük ve yapılacak birçok görev – yan görev bulabilirsiniz. Tabii kameraların el verdiği sürece. Hızlı dönüşlerde kamera çoğu zaman geç kalyor ve platform öğelerinde illa ayar gerektiriyor. Neyse ki oyunda olme diye bir şey olmadığı için sonsuzluğa düşerseniz düşüğünüz yerden yeniden başlayabiliyorsunuz. Bu arada, kontroller birazcık hantal. Nasıl desem... Lego oyunu oynuyormuşçasına his veriyor ama negatif eksende. Bir de Ben'in çeşitli formasyonlara girmesi ve farklı şekillerde oynamak zevkli olsa da neredeyse her düşmanı hafif yumruk – hafif yumruk – ağır yumruk kombosu ile yıkmak mümkün:) Yani boşuna çocuk... Pardon gençlere hitap eden oyun demedim. Ölmüyorsunuz ve oynayanı zorlayan bir durum yok. Ben kardeşimiz her daim bir adım önde. Oyunun rengarenk hem çok sevimli hem

de çırkin bir tarzı var. Arada yaşanan frame rate düşüşlerinden başka gözüme çarpan bir aksaklık olmadı. Sadece grafikler bir 2020 oyununa yakışmayacak şekilde demode. Demek istedigim şu; tabii ki de her oyun şahane görsellere sahip olmak zorunda değil, retro bir tarza da bürünebilir fakat Power Trip bildiğiniz PS3 oyunu gibi. Retro değil grafikler, eski. Tamam, rengarenk ortamlar sevimli ama gerek karakterler gerekse her girinti – çıkıştı köşeli. Ayrıca açık dünyası gereğinden fazla boş olduğundan ruhsuz hissettiriyor. Örneğin kocaman ağaçlık bir alandasınız ama sizden başka kimse yok.

Oyunun ilk başlarını geçtikten sonra ekibe Kevin da dahil oluyor ve kendisi geldikten sonra oyun split screen şeklinde iki kişilik de oynanabiliyor. Yalnız dikkat, Ben ölüse Kevin da ölmüş sayılıyor. Almanya kaybedince bizim de kaybetmemiz hesabı. Oyunun Steam fiyatına baklığımızda makul diyebilirim fakat aynısı PSN Store için maalesef geçerli değil. Yani o fiyat bu oyuna değil arkadaşlar. Tüm bunları bir kenara koyarsak, sizin biraz da olsa keyifli vakit ve küçük kardeşinizin ise bayağı iyi vakit geçireceği bir oyun Ben 10: Power Trip.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Açık dünya bir Ben 10 oyunu. Gerçekleştirebileceğimiz çeşitli dönüşüm-ler ve platform elementleri.

EKSİ Açık dünya olmasına karşın içi fazla boş. Kamera açıları bazen can sıkabilir. Rengarenk olmasına karşın çırkin grafikler.



Space Crew

Ekip çalışması, kapının dışında oksijen yokken daha da önemlidir

2017'de piyasaya çıkan ve çok sevilen Bomber Crew oyununu hatırlıyor olabilirsiniz. İkinci Dünya Savaşı'nda ABD bombardıman uçaklarının ekipini yönettiğimiz (Uçaklar İngiliz Avro Lancaster olsada) oyun, aslında FTL ile öbü açılan gemi mürettebatı yönetme oyunlarının orijinal bir varyasyonuydu.

O oyunu hazırlayan ekip şimdi yine şahsına münhasır tarzlarıyla, bir uzay gemisinin ekipini yönetme simülasyonu hazırlamışlar ki, aynı Bomber Crew'da olduğu gibi tatlış mı tatlış, minnoş bir oyun karşımıza çıkmış. Ancak, oyunu minnoş buldum diye de yanlıltıcı olmasın, gayet detaylı bir oyun var karşımızda. Space Crew ile güneş sistemini istila etmeye kalkışan utanmaz uzaylılara karşı görevde çıkan bir ekipi yönetiyoruz. Dünya yörüğe-sinde yer alan uzay istasyonunda gemimize atlıyor ve kah oraya, kah buraya koşturup görevlerimizi yerine getiriyoruz. Görevlerden elde ettigimiz başarılar ve lootlar ile de hem gemimizi hem de ekipimizi geliştirip zafere doğru yol almaya devam ediyoruz.

Mizahi bir dil ve tarz kullanan oyunda ismi geçmese de Star Trek dizilerini hafif ti'ye aldıkları da görmeniz mümkün ki oyunun tanıtım videolarından biri de zaten Star Trek filmleri gibi başlıyor. Hatta dikkatinizi çekerectir, oyunun afişi de inceden Star Trek mürettebatını anımsatan minnoş abillerimizle organize edilmiş.

Oyun, aslında temelde, FTL'in üç boyutlu desek, abartmış olmaz. 3D grafiklerle hazırlanmış, FTL tarzında bir oyun oynuyoruz ancak bu sefer peşimizden koşturulan uzay-

lılardan kaçmıyoruz, aksine güneş sistemini uzaylılara karşı savunuyoruz.

Elimizde, XCOM oyunundaki ana üsse benzer bir uzay istasyonumuz var. Burada da savunma görevlerini organize ediliyor. Komutanlar görev yapıyor ve sizin ekipiniz de bu üste konuşlanmış durumda. Görev aralarında onları eğitiyorsunuz, geliştiryorsunuz. Seçiyorsunuz ve görevde atiyorsunuz. Hatta bazı görevlerde bazı mürettebatınız hayatı kalmak için gemiden kapsülle kaçmak zorunda kalıyorlar. Eğer gidip onları da kurtarabilirseniz, deneyimli mürettebatınızı kaybetmemiş oluyorsunuz ki, oyunun adından da anlayacağınız üzere, tüm oyun mekanizması mürettebat üzerine kurulu olduğundan, deneyimli mürettebatınızı kaybetmemenizi təsviye ediyorum.

Oyunun çok zor olduğu konusunda da şıka-yeti olabilirsiniz. Evet, zor, çünkü edepsiz uzaylılar güneş sistemini istila ediyorlar. Takdir edersiniz ki, koca güneş sistemini üç beş tane adamla istila etmeye gelmeyecek kadar akıllılardır. Haliyle, Dünya'nın elindeki az sayıda kahramanlardan oluşan ekipiniz bu ezici güçe karşı savaş vermek zorunda kalyorsunuz.

Klasik bir FTL-gibin oyunda olduğu gibi, bu oyunda da geminizde sürekli yangınlar çıkıyor. Hasar oluşuyor. Hatta haddini bilmez düşmanlar geminize çıkışma yapıyor ve onlarla da göğüs göğse savaşmak zorunda kalabiliyorsunuz. Tüm bunlarla uğraşmak için ekipinizi doğru konumlandırmalı, doğru işe doğru adamı atmalısınız.

Space Crew, FTL benzeri oyunların arasında

dikkat çeken güzel bir çalışma olmuş. Özellikle bu tür sevenlerin, oyundaki mizahi tarzi da beğeneceğini ve hoş vakit geçireceğini düşünüyorum. Hatta daha önce oynamadıysanız, Space Crew'den sonra Bomber Crew'u de bir denemenizi tavsiye ederim. Yok daha önce FTL'i bile oynamadım, bu tarza çok yabancıım diyorsanız da... Artık bi zahmet FTL türevi oyunlara da başlayın, en azından bi bakın, bi tadın. Yıl olmuş 2021. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Acımasız düşmanlar, derin çatışma-lar. Farklı çözüm olasılıkları. Mizahi tarz.

Minnoş grafikler.

EKSİ Bazen çok orantısız bir güce sahip düşmanla çatışmak zorunda kalmak. Görece kısa kalan senaryo.

85





Yapım Thunder Lotus Games **Dağıtım** Thunder Lotus Games **Tür** Macera, Yönetim Simülasyonu
Platform PC, PS4, XONE, Switch, Stadia, Mac **Web** thunderlotusgames.com/spiritfarer

Spiritfarer

Olağanüstü bir macera ve uzun süre unutulmayacak bir duygusal şöleni

Spiritfarer, Thunder Lotus Game tarafından geliştirilmiş, günümüzün rekabetçi, savaşlarla dolu ve bir o kadar da stresli oyunlarından uzak, macera ve seçenekleri oldukça bol olan bir inşa etme oyunu. Ayrıca tam anlamıyla bir "kahveni yap ve yağmurlu havada oyna" oyunu. Uzun zamandır böyle güzel, dokunaklı karakterlerle dolu tatlı bir oyun yüzüme gülmemişti, hemen yazının başında belirtmiş olayım.

Spiritfarer'dan biraz bahsedelim. Oyunun hikayesinin kökeni, en azından temeli Yunan mitolojisine dayanıyor. Mitolojiye göre, ölen kişinin ruhu Hades'e, yani Ölüler Dünyasına gönderilir. Ancak ruhların bu dünyaya gelebilmesi için çok tehlikeli bir nehri geçmeleri gerekiyor. Ruhların bu köprüden geçmesini sağlayan kişi ise Charon'dur. Spiritfarer da bu hikâyeden esinlenerek geliştirilmiş bir oyun. Spiritfarer denilen kişi, ruhların bu yolculukta yanında olup onları "Everdoor" adı verilen Dünya'ya; yani ölüler dünyasına geçişini sağlıyor. Oyunun başında yaşlı bir Spiritfarer bize kendi işini devrediyor ve oyun burada sorumluluklarımıza ile başlıyor.

Karakterimiz Stella ve yanımızda dolaşan kedimiz Daffodil ile ruhları minik gemimizde misafir edip onları diğer dünyaya götürürken bir o kadar da duygulu ve asla ayrılmak istemeyeceğiniz karakterlerle karşılaşıyoruz.

Oyunun en önemli yanlarından birisi, tırka kurup ekip biçebileceğiniz, değişik balıklar tutabileceğiniz, iğne-iplik yapabileceğiniz, odun kesip işleyeceğiniz, yeni yemekler keşfedip pişirebileceğiniz, maden kazabileceğiniz ve bunların üstünde de geminizi geliştirdip misafirlerinizi daha iyi ağırlayabileceğiniz seçenekler sunuyor olması. Ayrıca gemiyle seyahat ediyor, yeni adalar ve yerler keşfedin farklı ruhlarla tanışıyorsunuz. Tanışığınız ruhları geminizde misafir ederken onların açlıklarını, mutluluk durumlarını ve bu anlamda kazandıkları bazı perkler, yani nitelikler de mevcut. Örneğin bir ruh çok mutlu ise size odun toplamaya gidebiliyor. Bazı ruhlar da vegan olup et ve et ürünü yemeyebiliyor, onun için farklı yemekler bulup pişirmek durumdasınız. Bu tarzda size bazı sorumluluklar bindiriyor oyun. Ancak oyun süresi boyunca siz hikâyeden asla sızi kopartmıyor.

Tanışığınız her bir ruhun sizi duygusal bir moda sokması kuvvetli bir ihtimal. Her ruhun eşlik edebileceğiniz farklı bir hikayesi var. Oyun siz içine o kadar çekiyor ki, bir süre sonra bu yol arkadaşlarına veda etmek zorunda kalmak, zamanla zorlaşıyor. Her daim yanınızda olan kediniz Daffodil de size bu yalnızlığı bir nebze de olsun unutturacaktır.

Grafikler muazzam, renk paleti ile gözünüzü şenlik yerler var. Animasyonlar tam anlamıyla

görsel şölen. Oyundaki sesler o kadar tatlı ve doğal ki. Ruhlar konuşmuyor ama mırıldanıyor. Size huzur veren köşelerden biri de bu zaten. Müzikler özene hazırlanmış ve tam olarak bu oyun tecrübesi için yaratılmış türden. Dinlendirdiğinizde bir o kadar da duygusal seline iten bir müzik. Oyunun tek kötü yanı teknik açıdan biraz sıkıntılı olması. Tuşlar çoğu zaman takılıyor, karakter dümdüz koşabiliyor ya da oyun takılmış gibi durduğu yerde durabiliyor. Bir de merdivenlerden iniş çıkışlarında buglar yaşanabiliyor. Onun dışında oyunda eksik olarak gördüğüm hiçbir yön yok denilebilir.

Sonuç olarak, Spiritfarer ortalama 25 saatlik bir oynanış süresi sunuyor ve her anı muazzam bir tecrübe ediyorsunuz. Spiritfarer dokunaklı; duygusal hikayesi ile yol gösterdiğiniz ve bu yolda onlara dost olduğunuz ruhlar ile onlarla beraber yarattığınız anılarla veda etmeye zor da olsa öğreneceğiniz bir sanat eseri, şaheser.

◆ **Seymanur Özgür**

KARAR

ARTI İçinizde dokunan hikaye ve diáloglar. Özlenli, kendine özgü grafikler.

Şahane müzikler.

EKSİ Can sıkıcı teknik problemler.

90





Yapım Dovetail Games **Dağıtım** Dovetail Games **Tür** Simülasyon Platform PC, PS4, XONE **Web** live.dovetailgames.com/live/train-sim-world/about-trainsimworld

Train Sim World 2

İsmi yeni, kendisi bildiğimiz, sevdigimiz gibi

Dovetail son zamanlarda beni en çok korkutan firmalar arasında. Train Simulator gibi, simülasyon dünyasına adını altın harflerle kazılmış bir oyunu senelere yaşıtan, "koca koca adamlara bir dijital treni 40 dolara satıyorlar" diye kahkahaların havalarında uçuştuğu geyiklerde çokça lafi edilen, oyuncuların çok da bayılmadığı DLC'ler söz konusu olduğunda "onu da çıkartın, şunu da çıkartın" diye kıymeti kopartan, çoğu gelişmiş tırıcıya nasip olmayacak bir kitleye sahip bu firma, maalesef aldığı bazı kararlar ile tüm bu DLC çığlığını kendisine yetmediğini ispatlamaya çalışıyor gibi. Ya da duruma kuş bakışı baktığımızda öyle gözüküyor. Peki, pratikte bir önceki oyunun hemen hemen aynısı olan Train Sim World 2 niye var, niye yeni bir oyun kisvesi altında bizler?

Train Simulator bildiğiniz gibi 2009 yılında başlayan ve yüzlerce DLC'ye uzanan hikayesini düşük frekansta da olsa halen devam ettiriyor. Diğer taraftan firmanın ana önceliği

2018 yılında bizlerle buluşan ve tipki Train Simulator gibi her yıl yeni versiyona ulaşan Train Sim World'e kaymış durumda. Train Simulator oldukça eski ve optimizasyondan uzak bir grafik motoru kullandığından "eh" denilebilecek grafikleri yaratmak için günümüzde bile oldukça yüksek bir sistem istiyordu. Haliyle, firmanın 2018 yılında piyasaya sunduğu ve Unreal Engine 4 üzerine geliştirdiği Train Sim World bir zorunluluğu. Eski oyun yavaş yavaş bir kenara koyulmalıdır ve öyle de oldu. TSW, iki yılın ardından toplam değeri 1100 TL olan 27 adet DLC'ye kavuştu. Böyle devam eder derken hop, karşımıza Train Sim World 2 çıktı. Peki nedir bu TSW 2?

Lafi uzatmadan belirtelim, pratikte aynı oyun. TSW 2 aynı grafik motorunu, TSW 1 (Steam'deki adıyla TSW 2020) için satın aldığınız tren setleri ve rotaları ücretsiz edinmenizi sağlayan Preserved Collection özelliğini ve aynı mekanikleri kullanıyor. Toplam üç önemli değişimden bahsetmek mümkün diğer taraftan.

Bana göre en önemli yenilik UE4'e artık SimuGraph fizik motorunun eşlik ediyor olması. SimuGraph sayesinde wheelslip ve diğer mevsim etkenlerinin oyunda çok daha gerçekçi şekilde kurgulanması mümkün olmuş. Serinin yumuşak karnı olan gökyüzü de 4K kaplamalarla daha gerçekçi bir hale bürünmüş. Ayrıca kendi skinlerinizi tasarılmayı sağlayan ve hayli pratik bulduğum Livery Designer, kendi senaryolarınızı oluşturmanıza izin veren Scenario Planner gibi becerikli bazı modlar da oyuna dahil edilmiş durumda. Bu senaryoları henüz insanlarla paylaşmanız mümkün değil, üzerinde çalışılan Steam Workshop özelliği bekleniyor.

Oyunda dikkate değer bir diğer değişiklik ise HUD kullanım konusunda. Bildiğiniz gibi TSW, son derece pratik olan Train Simulator HUD'ı yerine, "aynı anda sağ oka basarken R1'e basılı tut ki tren kapıları açılsın" tarzı pratik olmayan bir karmaşa

sunmuştu bizlere. En azından bu yönde doğru bir adım atılmış.

Eski nesil düz konsollarda (Xbox One ve normal PS4) grafikler ağlasa da PC'de her şey muhteşem gözüküyor. Özellikle yağmur ve karlı bir senaryoyu oynarken manzaraya dalıp gitmeniz çok olası.

Peki eski rotalarımızı ücretsiz alabiliyoruz dedik, 50 TL'lik pakette neler var ona bakalım. İlk 1906 yılında açılan İngiltere'deki Bakerloo hattı. Neredeyse birebir modellenmiş olan bu hatta sık sık yolcu indirip bindirmeyi sevenler mest olacak. Kargo taşıyıcıları için ise Sand Patch Grade oyunda yerini almış durumda. Burada 4400hp gücündeki CSX AC4400CW ve daha küçük kardeşleri ile onlarca vagondan oluşan yükünüz sonsuzluğa doğru çekeceksiniz. Son olarak Köln-Aachen rotası da oyuna iki ayrı tren setiyle eklenmiş durumda. İlk Almanya'ya giden herkesin kesin binmiş olduğu Talent'lar, diğeri ise 250km hız yapabilen ICE3M trenleri.

Sırf bu üç rota bile fiyatın uygunluğunu gösteriyor ancak bir önceki oyunдан farklı bir deneyim istiyorsanız satın almanız için yeterli sebep yaratmıyor. Bir de UE4 ile rotaların detayı arttıkça rotaların kısalmasından şikayetçiym. Train Simulator'de 100-150km'lik süresine bereket rota varken burada gördüklerimiz 27-40km arasında maalesef. Not etmiş olalım.

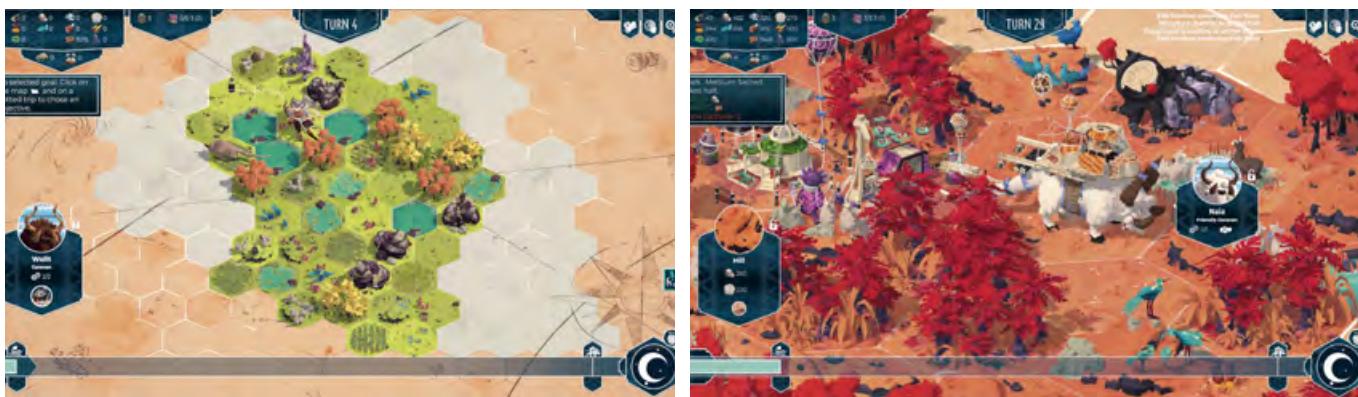
Fiyati uygun ama halen buharlı trenleri göremedik. Yenilikten bekleniniz yeni rota ve tren setleriye almaya değer. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok başarılı grafikler. Özelli rota lar ve tren modelleri. Eski DLC'leri yeni oyuna taşıyabileme.

EKSİ Optimizasyon sorunları aynen devam. Rotalarda çok fazla hata mevcut, bazıları ilerlemenizi engelliyor. Neredeyse hiçbir önemli yenilik yok





Yapım Unexpected Studio **Dağıtım** Goblinz Studio, Maple Whispering **Tür** Strateji Platform PC Web en.unexpected-studio.com/as-far-as-the-eye

As Far As The Eye

Altıgenler ve renklerin içinden, dünyanın merkezine...

Daha ilk görsellerdeki altıgen şeklindeki kütucukları gördüğümde kendime dedim ki; sevgili Kaan, bugün programda sır tabanlı bir strateji oyunu var. Nitekim haklı da çıktım ve rengarenk dünyası ile ilk başta karmaşık gelen ama çok geçmeden alışacağınız kontrolleri ile keyif tavanı yüksek bir macera başlamış oldu. Hani derler ya, rüzgårın götürdüğü yere git diye. Bir deyim misali oyunda biz rüzgarız ve Pupils adı verilen sevimli hayvancıklara dünya-nın merkezine doğru yaptıkları yolculuklarında yardımcı oluyoruz. Bunları yaparken kaynaklarını kontrol altında tutuyor, yapılarını inşa ediyor ve hayatlarına yön veriyoruz. Ama-

cımız dünya sular altında kalmadan zanaat olsun, bilim olsun veya en olmadığı maneviyat bakımından olsun Pupillerin gelişmelerini sağlamak ve yolculuklarında yardımcı olmak. Oyunca ilk girdığınızda dikkatinizi adeta sonbahar mevsimini andıran renkler çekecektir. Köyü sırtlarında taşıyan öküzler ve pelerinleri ile sevimli Pupiller de ayrı bir tatlılar. Ayıya benzeyenler mi derseniz, kuşa - tilkiye mi? Ortak özellikleri ise sevimli olmaları. Dediğim gibi kontroller ilk başta yabancı gelse de oyunun hazırlık bölümleri siz tam anlayıla hazırlıyor ve roguelike olarak adlandırılan, yani tamamen rastlantısal gerçekleşen olaylar

ve haritaları ile her defasında farklı bir macera sunuyor. Sıra tabanlı olduğu için de bir turda komutlarınızı tamamladığında turu bitirerek komutlarınızın gerçekleşmesini ve dış dünyanın size sunacaklarını izliyorsunuz. Her ne kadar haritalar ve yaşıananlar tesadüfi olsa da çeşit az olduğundan fazla sürpriz ile karşılaşmıyorsunuz. Sizler Pupillerinizin ihtiyaçlarını dengeli bir şekilde karşıladığınız sürece As Far As the Eye'in size kötü sürpriz yapabilme ihtimali çok az.

◆ **Rafet Kaan Moral**

82

Yapım Sumo Digital, Lucky Mountain **Dağıtım** Curve Digital **Tür** Yarış Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** curve-digital.com/en-us/games/featured/49/hotshot-racing

Hotshot Racing

Gençliğini Out Run'da tüketenler için özel tarife.

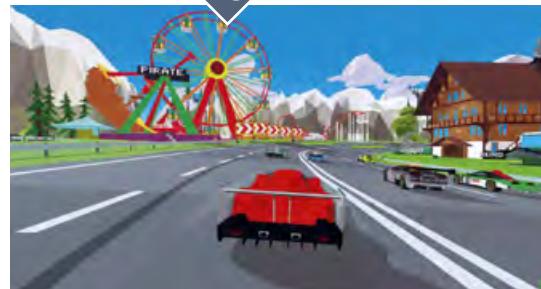
İlk gördüğümde bana atarilerde oynanan eski yarışları animsatın Hotshot Racing, retro tarzı ile özellikle yetişkin kitlelere nostalji yaşatmayı hedeflerini arasına koymuş bir oyun. Abartı hızla gittiğimiz rengarenk pistleri, yine rengarenk arabaları, çeşitli modları ve en önemlisi bolca drift ile kısa da olsa keyifli vakit geçiriyor.

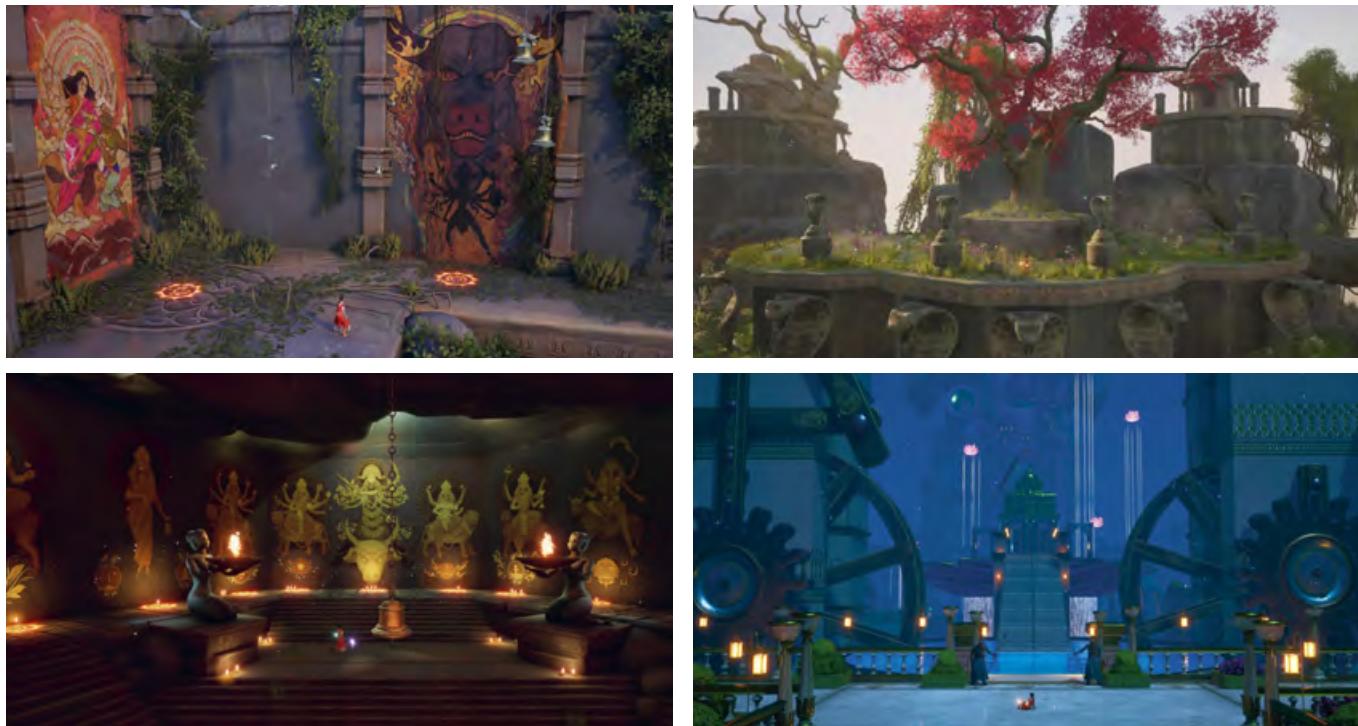
Hotshot Racing, ister tek başınıza, ister

arkadaşlarınıza online veya offline olarak oynamaya imkanı sunuyor. Öncelikle kendimize farklı ülkelerden farklı tiplerde bir yarışçı seçiyoruz, akabinde de yarışmak istediği arabamızı. Elbette arabaların özellikleri farklılık gösteriyor. Kimisi çok hızlı ama hakimiyeti zor, kimisi tam tersi, kimisi ile yaşıda kayar gibi drift yapılabilecek kimisi dönüşlerde sorun çkarıyor. Aracımızı belirledikten sonra ister takılabilceğimiz tek sürüs deneyimleri veya isterseniz Grand Prix modu ile turnuvaya katılabiliyorsunuz. Tek kişilik modlarda ise zamana karşı yarış gibi tanındık bir modun yanında "sür ya da patla" ve "hırsız – polis" gibi modlar da bulunuyor. Sür ya da patla modunda belirli bir hızın altına düşüğünüzde patlıyorsunuz. Hırsız – polis modunda ise siz polis kovalıyor ve yakalanırsanız siz de polise dönüşüyorsunuz.

Oyun, ilk başta bahsettiğim gibi kısa ama sağlam bir eğlence sunuyor. Açıkçası her şeyi keşfettikten sonra daha ne kadar oynarsınız, orası sizin zevkinize kalmış. Zaten bir oturusta hatmedebileceğiniz tarzda küçük ama içi dolu bir oyun. Bu arada, zorluk seviyesini normalde tutmanızda fayda var, aksi halde hasatınız çıkalabilir. ◆ **Rafet Kaan Moral**

76





Yapım Nodding Heads Game **Dağıtım** Super.com **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** rajithegame.com

Raji: An Ancient Epic



Hinduizm'den kopup gelen bir masal

Oyunlarda ilk izlenim her zaman pek mühim. İlginç bir şekilde indie oyunlar bu "ilk karşılaşma" anlarını AAA akrabalarından çok daha iyi şekilde kotarıyorlar. E3 2015 fuarında gördüğümüz devleri binlerce saat oynadıysak da hepimiz Firewatch'un o muhteşem ilk videosunu hatırlıyoruz hala. Peki ya Adrift? Huzur içinde uzay boşluğununda sürüklenen o astronotun, evi yerine koyduğu istasyonun tuzla buz olmasına tanık olduğu o sahneler? Açık bir şekilde indie oyunlar ve bu oyunları tasarlayan dahi beyinler bazı şeyleri diğerlerinden daha iyi görebiliyorlar. Bu sayfalarla konuk ettiğimiz Raji de gerek ilginç teması gerek grafikleri gerekse oynamasıyla, konuya alaklı herkese hitap eden bir yapım.

Raji oyununu ilk gördüğümde hemen dikkatimi çekmişti çünkü barındırdığı tema Hinduizm efsaneleri ve tanrılarıydı. Elbette Hindistan'a gitmiş birisi olarak oynamayı iple çekmiştim. Oyunu kurduktan sonra bir hata yüzünden iki gün geç başlayabilsem de (yapımcılar sağ olsun bir güncelleme getirdi) geç olsun güç olmasın sözünü hatırlayarak antik destana kendimi bırakıverdim. Hikâyede, ana karakterimiz Raji'nin kardeşi Golu, şeytani kral Mahabalasura tarafından kaçırılmıştır. Raji kardeşini kurtarmak için yollara düşer. Bu tehlikeli macerada ona savaş tanrıçası Durga ve Vişnu gibi Hint tanrıları da yardım edeceklerdir. Raji: An Ancient Epic'de platform elementleri ve bulmaca çözmenin yanı sıra, çeşitlilik

gösteren birçok düşmanla da boy ölçüşüyoruz. Maymun gibi hızlı hareket edenlerden iri ama yavaş olanlarına kadar birçok düşman oyunda mevcut. Keza platform öğeleri gibi dövüş sistemi de basit, kullanımı kolay ve eğlenceli. Gerçek ziplamalarda bazen sıkıntı yaşamasın da (ziplayacağım yeri tutturamama gibi) bir – iki deneme ile geçilemeyecek yer yok. Assassins Creed oyunlarında bir çıkışnya sıçramak isterken ziplayıp intihar ettiğinizi düşünün. Az da olsa bu tarz durumlarla karşılaşacaksınız. En çok hoşuma gidense oyuncun sunduğu dünya oldu. Oyunun sunumuna bir hayli özen gösterilmiştir. Hindu mitolojisine hakkında da bolca şey öğreniyorsunuz. Bu arada, oyun Türkçe arkadaşlar. Yani gerçekten öğreniyorsunuz. Oyunun gölge oyunu tarzındaki ara videoları daha gösterişli olabilirdi lakin oyun içerisinde sunulanlar ile bu durum telafi ediliyor. Kisacası Raji: An Ancient Epic, platform öğeleri ile bazen sizin sınayacak ama beş – altı saatliğine de olsa sizleriambaşa bir dünyaya götürecek.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Hint mitolojisine ait nadir oyunlarından. Platform mekanikleri eğlenceli. Oyunun dünyası çok özenli. Türkçe desteği.

EKSI Halen bazı teknik sıkıntılardır. Bazen zorlayıcı olabiliyor.





Yapım Vertigo Gaming Inc. **Dağıtım** Vertigo Gaming Inc. **Tür** Yönetim Simülasyonu **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** cookserve delicious.com

Cook, Serve, Delicious! 3

Hamarat beyleri ve hanımları sahneye alalım!

Yıl 2042, savaş yüzünden ABD bölünmüştür, restorana da roket isabet ettiği için yerle bir olmuş. Yapay zekali yardımsever robotlar, Whisk ve Cleaver yardımımıza koşarak, restoranı yiyecek kamyonuna çevirmeyi teklif ediyorlar. Bu iki robot arkadaşımızın hedefi, Iron Cook Food Truck yarışmasına katılıp, şampiyon olmak. Boise, Idaho'da başlayan rotada, dokuzuncu bölge Mississippi'ye kadar geldim ama hemen uyarıyorum, erken erişime çıktığı Ocak ayından beri oynuyorum. Toplamda 380 bölümden oluşuyor. Kolay kolay bitecek bir oyun değil, bir de üstüne altın madalya kazanma hırsında olursanız uzun

saatler boyunca oynayabileceğinizi söyleyebilirim. Baklavadan, hamburgere, sushiden, kebab'a kadar 200'den fazla yiyeceği yapabileceğiniz oyunda, her yemeğin zorluk derecelerini gösteren 0'dan 5'e kadar seviyeleri var. Sadece kızartarak hazırlayabileceğiniz bir yemek 0 oluyorken hem hazırlama sırasında hem de sonrasında çok uğraştırır bir yemek 5 puan oluyor. Cook, Serve, Delicious'ı standart ve chill modunda oynayabilirsiniz. Chill'i seçtiğinizde süre sıkıntısı olmadan, müşterileri kaçırmadan, sakin bir şekilde yemekleri yapabiliyorsunuz. Standart modu oldukça zor, kolay tabakları da

seçseniz, bir yemeği bile yanlış hazırladığınızda altın madalya hakkını kaybediyorsunuz. Chill modda oynar, hiç kendimi sıkmadan, gümüş madalyayı kazanırmış diye düşündüğüm için standart haliyle çok az oynamadım. Chill de bir süre sıkıcı olabiliyor. Bu ikisi dışında başka modlar da olsayıdı keşke. Yanınızda arkadaşınızla oynaması seçeneği de var ama çok ilgi çekici olacağını sanmıyorum. Neticede yemek yapma ve restoran oyunlarını sevenleri mutlu edecek bir oyun. ♦ **Nevra İlhan**

84

Yapım New Game Order **Dağıtım** META Publishing **Tür** Macera **Platform** PC **Web** theuncertaingame.com

The Uncertain: Light At The End

Düşük bütçeli bir distopya hikayesine ne dersiniz?

2016 yılında çıkan The Uncertain: Last Quiet Day'in devamı niteliğindeki Light At The End, insanların sonunun geldiği, robotların yönetime geçtiği post apokaliptik bir dünyada geçiyor. Bol diyaloglu, aralara sıkıştırılmış bulmacalarla bezenmiş bir macera oyunu var karşımızda. Geriye kalan bir avuç insan ve Emily'nin hayatı kalma mücadeleşine yardım etmeye çalışıyor. Yaşadıkları sıçınakta, mutfak işlerinden anlayan şefkatli bir teyzeye, huysuz ama sürekli bir şelyere ihtiyaç duyan bir adam, yeni bebeği olmuş genç kadın ve bu saylıklarına kıyasla daha işe

yarayan iki genç adamdan oluşan bir grubumuz var. Oyunun ilk açılışı, kahramanımız Emily ve genç adamın, yağmalanmış bir ilaç deposunda, bazı ihtiyaçları toparlamaya çalışmasıyla başlıyor. Etkileşime gelebileceğimiz objeyi ancak çok yaklaşırsak görebiliyoruz ve bu yüzden, bulunduğunuz odanın her yerine -ayrıntılı bir şekilde- bakmanız gerekiyor. Hedefler ya da görevler gibi bir liste sunulmuyor ama kızımız kendi kendine sürekli konuştuğu için yapılması gerektiğini anlayabiliyoruz. Objelerle etkileşime geçip aldığınızda onu kullanacağınız yer menüde gösterildiği için nerede

kullanacağınız ile ilgili çok problem yaşamayorsunuz. Aksiyon da kendi içinde yok değil. Macera oyunu gibi ilerlerken bir anda yanlışlıkla alarmları çalıştırınca, arkadaşınız silahlı bir robotla karşı karşıya kaliyor. Burada size seçenek sunuluyor "kaç ya da kurtar." Sonucu etkiliyor diyemem. Oyunun genel olarak görüntüsünde, kontrollerinde, oynanış tarzında eski bir hal var ve bunu özellikle yapıtlarını düşünmüyorum. Yine de fiyat, performans açısından bakınca, bu türü sevenleri mutlu edebilecek bir oyun. ♦ **Nevra İlhan**

75





Tür Üçlü eşleştirme Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Harry Potter: Puzzles & Spells ◆

Elbette bu oyunu oynamadan geçmeyeceğiz.

Komik ama, bu yazıya nasıl başlayacağım konusunda çok arada kaldım. "Bir insan mobil oyun anlatabacakken neden ikilem yaşar ki?" dedığınızı duyar gibiyim; ama bu yazı gerçekten bana bana yaşıttı. Çünkü Harry Potter: Puzzles & Spells, sevdigim iki şeyin, Harry Potter ve üçlü eşleştirme türünün bir araya geldiği bir gerçeklik sunuyor.

Sonuç olarak, ben de bu ikisinden birini ne kadar sevdigimi anlatarak duygulu bir şekilde yazıya girmek istedim, ancak hangisi olacağına karar veremeyince boş boş ekrana bakmaya başladım. Doğrusu bu oyun henüz yeni duyurulduğunda bile ufak bir heyecan yaşamıştım. Bu sevdigim bir yapının koleksiyon ürününe sahip olmak gibi bir şeydi. Yine de ister istemez oyunun vasat olma ihtiyali sebebiyle çok da bekleniyi girmemeye çalışıyorum. Neyse ki sonuç hiç de korktuğum gibi olmadı, Harry Potter: Puzzles and Spells, tam da boş zamanlarında sıkılmadan oynayacağım bir üçlü eşleştirme oyunu olarak telefonuma yerini aldı.

Oyunun sizi Hogwarts koridorlarında hissettiğini, adeta büydünyasının içi-

ne daldığınızı söyleyemeyeceğim. Zaten bana sorarsanız bunu bir mobil oyunla yapmak çok da mümkün değil. Yine de oyun içindeki üçlü eşleştirme mekanikleri, güçlendirmeler ve kulüp yarışları tam da bir hypercasual oyundan beklenen şekilde kendinizi kaptırmanızı sağlıyor. Aşağı yukarı bu tarz oyunlar -halile birbirine benzıyor olsa da Puzzles and Spells'e eklenmiş pek çok yeni mekanik onun benzerlerinden ayrılmamasını sağlamış. Burada da elbette temelde, dört binayı temsil eden renkteki mücevherleri bir araya getirerek böülümleri geçmeye çalışıyoruz. Bununla berlikte, kimi böülümlerde, Lumos gibi büyülerini yapmamızı sağlayan balonculukları da birleştirmemiz ya da ekranın ortasında sağa sola atlayıp hamlelerimizi engelleyen dev çikolatalı kurbağaları yok etmemiz gerekiyor. Bu ve bunun benzeri tüm unsurlar, başlangıçta alışması zor geldiye de ne olduğunu anlamadan her gün girip oynamaya başladığımı fark ettim. Ayrıca her ne kadar bana çok da gerçekçi bir Harry Potter macerası yaşamamış olsada, oyundaki en küçük ayrıntının bile gayet başarılı bir şekilde Harry Potter ev-

reninden alınmış olduğunu itiraf etmeliyim. Daha maceraya başlarken kendi karakterimizi yaratıp bir de binamızı seçebiliyoruz. Ardından böülümleri geçtikçe topladığımız yıldızlarla kendi hayvanımızı da alarak (evet, beyaz bir baykuş bile var) tam bir Hogwarts gibi yeni eğitim öğretim yılımıza hazır hale geliyoruz. Bundan sonra kendi büyülü maceramızı oluşturacağımız bir ilerleyiş yok, ama en azından, böülümler arasındaki ilerlememiz sırasında, kitaplar ve filmlerden aşina olduğumuz ikonik sahnelerle karşılaşıyoruz. Ara ara Malfoy çıkış "Kimlerle arkadaş olduğuna dikkat et," gibi sinir bozucu cümleler kuruyor ya da Hermione "LeviOsa değil, LeviosA," diye uyarıyor.

Bu gibi sahneler, ben hırslı hırslı böülümleri geçmeye çalışırken biraz odağımın dışında kaldı. Yine de aralara serpiştirilecek kadar üzerine düşünülmüş olması oyun adına artı bir puan sağlıyor. Sizi keyifli bir hypercasual oyunu olarak mı yoksa bir Harry Potter öğeleriyle mi etkiler bileyim, ancak ne olursa olsun Harry Potter: Puzzles and Spells türünün başarılı örneklerinden biri gibi görünüyor.

◆ Berçem Sultan Kaya

85





Tür Bulmaca Platform Apple Arcade, Steam, itch.io Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz, Steam (32 TL)

A Monster's Expedition ★

Sevimli mi sevimli bir kıyamet sonrası hikayesi

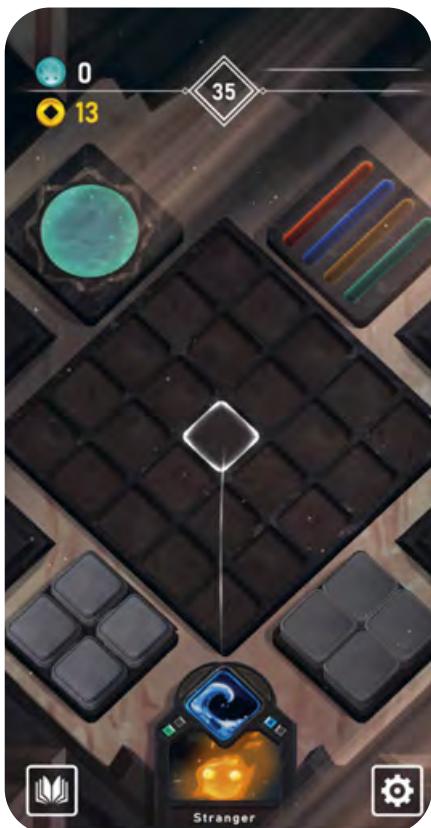
A Monster's Expedition, dünyanın sonunun geldiği, insanların yok olduğu bir zamanda geçiyor. Oyunda sırt çantali bir canavarın, masmavi bir suyun üzerinde yer alan minik adalardaki macerasına yardımcı olmamız gerekiyor. Bu adaların birbirleriyle herhangi bir bağlantısı yok, çoğunlukla ağaç ya da başka objeler yardımıyla geçiş sağlayabiliyorsunuz. Ağaca dokunduğunuzda kökünden ayrılmış kütük haline geliyor, onu da suya attığınızda karşılıkla gecebiliyorsunuz. Bu şekilde anlatınca çok kolay gibi görünse de daha ikinci adadan kütüğü yuvarlayıp yan düşmesine sebep olunca, geri alma ve reset

tuşlarının varlığını öğrendim. Kütüğün bir anda yuvarlanıp suya düşmemesi için, bu kayalıkları iyi kullanmanız gerekiyor. Oyunun bulmaca tarafı çok zekice hazırlanmış. Kütüğü hem indireceğiniz yeri hem de yönünü çok iyi düşünüp karar vermenizi yoksa bol bol reset kullanmanız gerekeceğini söyleyebilirim. Bulunduğumuz yerin, biraz ilerledikten sonra Englandland isimli bir açık hava müzesi olduğunu öğreniyoruz. Bu küçük canavarın asıl amacı, adaların üzerinde yer alan, insanlık ile ilgili ipuçlarının olduğu yapılara ulaşabilmek. Fotoğraf, bisiklet, meyve, çalar saat gibi nesneler sergilenebilir ve her birinin altında

o eserle ilgili de esprili bir dille açıklamalar yazıyor. Oyunun Türkçe dil seçeneği var ama bu yazılar bazen fazla İngiliz kültürüne dair olunca anlaşılması güç noktalar olabiliyor. Posta kutusuna ulaşınca, tüm adaları yukarıdan görme şansınız oluyor ama henüz geçiş yapmadıklarınız sisle kaplı olduğundan onları göremiyorsunuz. Ağaç hissileri, kuş sesleriyle huzurlu bir bulmaca oyunu A Monster's Expedition. Oyun size herhangi bir yönlendirme sunmuyor ama hem kontrolleri çok kolay hem de yapmanız gerekenleri içgüdüsel olarak buluyorsunuz.

◆ Nevra İlhan

74



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Elementis ★

Elementlerin hâkim olduğu bir puzzle oyunu...

Elementis, yillardır içimizde olan ve çoğu kişinin de yakından tanıdığı Multiplayer ekibi tarafından kurulan Mayaworks firmasının bizlere ulaştırdığı bir bulmaca oyunu. Zaman öldürmek isteyenler ve yapboz tarzı oyunların delisi olanlar bu oyunu ilk andan itibaren seveceklerdir. Oyunun kısaca mantığından bahsedecek olursak; başında da dediğimiz gibi, elementleri bir araya getirerek (stack) yeni element ya da doğa olayı oluşturduğumuz bir masa oyunu gibi düşünelim. Örneğin üç adet ateş taşıni yan yana koyduğunuzda, "büyük ateş" oluşturuyorsunuz. 3 adet suyu birleştirirseniz büyük su, aynı şekilde hava için de büyük hava yapıyorsunuz. Birbirini bozan eller de mevcut. Desteniz siz level atladiğça daha da büyüyor. Level düzeni gayet güzel duruyor. Tier olarak gözüken bölgelerde size klasik bir bulmaca oyununun verdiği bazı görevleri veriyor. Örneğin, 300 ruh toplayınca size

15 taş hakkı vermesi gibi. Ruh dediğimiz ise elementleri birleştirdiğimizde bize verilen puan. Büyük desteleri birleştirdiğinizde taşlar kırılıyor ve size 5 ruh hakkı veriyor. Bu ne demek? Bu yapacağınız 5 taş hakkında fazladan ruh puanı verecek demek. Oyun zaten size her şeyi anlatıyor, benim de özellikle detaylı anlatmaya gerek yok. Hikaye modu altında oynanabilir bir oyun. Diğer bulmaca oyunlarından farklı mı? Hayır. Mantık her zaman aynı. Ama çeşitlilik bakımından bence gayet başarılı. Sesler ve müzikler iç açıcı değil, hatta oyunda beni gereksiz geren birçok müzik oldu. Farklı bir hava katmış diyebiliriz müzikler için. Ama bir bulmaca oyunu için fazla gergin seçenekler yapılmış. Oyun belki türe yenilik katmamış ancak zekâ oyunu sevenler için birebir ilaç gibi oynanmış. Emeğe sağlık. Umarım daha güzel işler de görürüz.

◆ Seymanur Özgür

70



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. Among Us!



2. Demolish!



3. PUBG Mobile



4. Dr. Driving



5. Braindom



En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Başkanlar



2. Plague Inc.



3. Earn to Die 2



4. Minecraft: Pocket Edition



5. Monarşî



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Among Us!



2. Cube Surfer!



3. Brawl Stars



4. Join Clash 3D



5. Demolish!

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Minecraft: Pocket Edition



2. RFS: Real Flight Simulator



3. Earn to Die



4. Construction Simulator 2014



5. Karar: Virüs



Tür Görsel Roman **Platform** iOS, Steam **Fiyat** iOS (46.99 TL), Steam (22 TL)

If Found



Eşine nadir rastlanır özgünlükte bir görsel roman

If Found, Cassisopeia isimli bir astronotun, kara deliğe yaklaşması ve dünyaya iletişim kurmaya çalışmasıyla başlıyor. Fantastik bir bilimkurgu hikâyesiyle mi karşı karşıyayız derken, 20'li yaşlarındaki İrlandalı genç kız Kasio ile tanışıyoruz. İlkisinin arasındaki bağlantıyı oyunun ilerleyen sayfalarında anlayabileceksiniz. Sayfalar dijital cümlü If Found elle çizilmiş, muhteşem renk ve görsellere sahip bir görsel roman ve bizden istenen de Kasio'nun anılarını, hatırladıklarını okuyup silmemiz.

Elimizde sadece bir silgi var ve onu ve yaşadıklarını anlayabilmemiz için kötü hatırlarını silip, iyi anılarla ulaşmamızı istiyor. 1993 yılında İrlanda'dayız. Kasio, Dublin'de iki üniversitede bitirip mezun olduktan sonra bir süreliğine çocukluğunu geçirdiği, arkadaşlarının ve ailesinin yaşadığı ülkenin en büyük adası Achill'e dönüyor. Kasio'nun adada kaldığı 28 günde neler yaşadığını öğrenebilmemiz için günlüğünü okumaya başlıyoruz. Ailesi, çocukluğu, arkadaşları o adadaki yaşantısıyla ilgili ufak ipuçları verdikten sonra döndüğü o ilk günü, 3 Aralık'ı anlatıyor. Annesiyle yaptığı tartışma, arkadaşının evine gitmesi ve hissettiklerini yazilar dışında görsellerle de zenginleştiriyor.

Çizimler bazen çok profesyonel bazen de sanki karalanmış gibi ama hep doğal bir görüntüsü var. Arkadaşı Colum ve onun erkek arkadaşının The Screaming Banshees isimli bir punk grubu var.

Bizimki de onlarla birlikte konsere gidiyor. Bakın mesela bu konser, müzikler ve verdiği duygular o kadar gerçekçiymi ki oyunun hem en sevdiğim bölümü oldu. Bu noktadan sonra oyunun hakkını teslim etmeye başladım.

Oyunda ne olduğunu çok anlam veremediğim için başlangıçta silme işlemini çok da önemsemeden yaptığım itiraf edebilirim. Hikâyeyin derinliğini hissedince daha özen göstererek her söylediği, yazdığı cümleye dikkat ederek silmeye başladım. Hatta bitirdiğimde ilk 2-3 bölüm tekrar oynadım. Diyaloglar, yazılar kolay anlaşılır bir İngilizce ile ifade edilmiş ama araya İrlanda'ya özgü kelimeler sıkıştırılmış. Craic, chipper gibi sadece orada kullanılan kelimeler olabiliyor, bunları da anlayabilmemiz için ekranın bir işaret çikıyor. Ona tıkladığınızda craic kelimesinin eğlenceli, chipper'in da fast food anlamına geldiğini öğreniyoruz. Kasio'nun ailesi ya da arkadaşları ile yaşadığı sorunların asıl sebebini ne olduğunu, oyunun büyüsünü kaçırılmamak için söylemiyorum. Cassisopeia da oyun boyunca bağlantı kurmaya çalışıyor. Oyunu yaklaşık iki saatte bitirebilirsiniz ve mutlaka sesli oynamalısınız, müzikleri çok güzel. If Found'un soundtrackine dijital müzik platformlarından ulaşabiliyorsunuz. Görsel roman sevenlerin kaçırılmayacağını düşünüyorum ama hiç bu türde oynamamış olan varsa

aranızda If Found'a bir şans vermenizi isteyebilirim. ♦ Nevra İlhan

80



SPELLBREAK

"Sabahtan akşamaya kadar büyü yapsam bıkmam" diyenler istedi, Proletariat yaptı.

Sayfa
88



ONLINE



HEARTHSTONE

Rexxar bugünlere nasıl geldi bir bakalım

Hearthstone'un geçtiğimiz ay yayınlanan ek paketi olan Scholomance Academy ile birlikte oyuna eklenen Book of Heroes macerası tüm hızıyla kaldığı yerden devam ediyor. Hearthstone'un her bir kahramanının geçmişten günümüze gelene kadarki başına gelmiş ilginç ve önemli olayları konu alan bu maceranın bu ayki konuğu Rexxar. Bu macerada Rexxar'ın yanından bir an bile ayırmadığı tüylü dostu Misha ile karşılaşmasından tutunda Orgrimmar'da Thrall ile ilk kez karşılaşmasına kadar sekiz farklı challenge biz oyuncuları bekliyor. Her tamamlanan aşama sonrası kahramanımız Rexxar'ın biraz daha güçlenişine tanık oluyoruz. Yine her tamamlanan aşama sonrası destemiz de gelişiyor ve daha zorlu düşmanlar ile

karşılaşmamızda bize yardımcı oluyor.

Açıkçası hem Jaina'nın hem de Rexxar'ın challenge'larını tamamlarken pek zorlandığım söylemenemez. Biraz daha zorluyıcı ve çekismeli geçen maçlara sahne olsaydı daha heyecanlı olabilirdi diye düşünüyorum. Yine de sırı kahramanların hikayelerine tanık olmak ve öğrenmek adına mutlaka her Hearthstone oyuncusunun oynaması gerektiği kanaatindeyim.

Unutmadan, yeni bir sınıf ile sekiz challenge'ı ilk kez tamamladığınızda, o sınıfa ait bir kart paketi siz bekliyor olacak. Herkese keyifli oyunlar diliyor, geçtiğimiz günlerde tanıtılan Madness at the Darkmoon Faire eklenen paketini sabırsızlıkla bekliyorum!

♦ Emre Öztnaz

EVERQUEST

Veteran yapımları genişlemeye doymuyor!

MMORPG evreninde bazı eski yapımlar var ki büyük bir saygıyı hak ediyor. Runescape, Ultima Online, Lineage ve Everquest gibi yapımlar uzun yillardır önemli oyun kitlelerine hitap etti ve bunu yapmaya devam ediyorlar. Elbette bu listeye WoW'u da katabiliriz ama popülerite olarak o zaten farklı bir kulvarda yer alan unutulmaz bir ikon olmayı başardı.

Veteran yapımlardan Everquest 27. genişleme paketini duyurdu. Claws of Veeshan isimli yeni paket Torment of Velious hikayesini devam ettiriyor. Altı yeni bölge ile gelecek olan pakette, Velious ejderhalarının kontrol ettiği bölgelerde macera lara çıkabileceğiz. Henüz fazla bir bilgi verilmese elbette birçok yeni görev oyuna dahil olacak. Tam sayısını bilmesek bile yeni raidlerin de oyuna geleceğini görüyoruz. Üstelik karakter bazında da gelişmeler yaşanacak. Geliştirici ekip yeni büyülerin ve savaş yeteneklerinin oyunda yer alacağını doğruladı.

Muhtemelen grindin dibine vurup gerekli gerekli her eşyanın toplanacağı Dragon's Hoard'un yanı sıra yeni koleksiyonlar da

oyuna eklenidi. Bakalım bu sonu gelmeyecek gibi görünen macera nereye kadar devam edecek. ♦ Enes Özdemir





Yapım Nimble Neuron **Dağıtım** Nimble Neuron **Tür** MOBA, Battle Royale **Platform** PC Web playeternalreturn.com **Cıkış Tarihi** 2021

ETERNAL RETURN: BLACK SURVIVAL

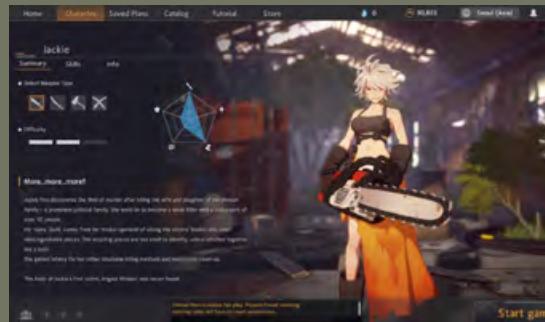
Kendi halinde bir MOBA'nın Battle Royale'e evrimi

Eskiden her gün yeni bir MMO oyunun çıkış haberini gördüm ve çoğu oyuncuya sırada gelmezdi. Şimdi de bu durum mobil oyunlarda etkisini gösterse de PC için yeni bir MMO görmek giderek zorlaşıyor. Geçtiğimiz koca ayda sadece iki oyun dikdikimi çekmişti. Geçtiğimiz ay Steam'e gelen RuneScape ile Eternal Return: Black Survival. RuneScape daha detaylı ve uzun uzadıya denemesi gereken bir oyun olduğunu düşündüğüm için, bu ay MOBA/Battle Royale karışımı bir yapımlı olan Eternal Return: Black Survival (ER:BS)'i denemeye karar verdim. Ufak tefek ücretsiz oyunlar yayinallyan Nimble World isimli küçük bir firmadan çıkan ER:BS, şu anda Steam'den ulaşılabilir bir şekilde erken erişimde. Elbette bu oyun da firmanın önceki oyunları gibi ücretsiz yayınlanıyor. Black Survival takısı, aslında daha önce yaptıkları aynı isimdeki farklı bir oyunдан geliyor. Yapıcı firma yeni oyunlarını hazırlarken aynı evrenden yürümeye devam etmiş. Lafi daha fazla uzatmadan oynanış kısmına geçebiliriz.

Battlerite'in Battle Royale oyun modunu biliyorsanız, ER:BS'nin de oldukça benzer bir yapıda olduğunu söyleyebilirim. MOBA kontrol mekaniklerini ve izometrik kamerasını kullanan ER:BS, oynanış olarak Battle Royale yapısı sunuyor. Lumia isimli issız bir adada takım halinde ya da tek başınıza hayatı kalmaya çalışıyor, haliyle bu sırada rakiplerini

saf dışı bırakmaya çalışıyorsunuz. ER:BS, 15 farklı karakter içeriyor ve her bir karakter farklı yeteneklere sahip. Görevleri tamamlayarak oyun içi para birimi kazanabiliyor ve oyunun başında birçoğu kapalı olan bu karakterleri açabiliyorsunuz. Bu karakterler farklı silahlar kullanabiliyor. Elbette oyuna girerken bu karakterlerden birini seçip haritaya giriş yapıyorsunuz. Amacınız seviye atlamak, hayatı kalmak ve rakiplerinizi yok etmek. 18 oyuncu olarak giriş yaptığınız haritada seviye atlamak için farklı etkinliklerde bulunuyorsunuz. Oyun rakiplerinizi yanı sıra yapay zekanın kontrol ettiği ve avlamayı gezen düşmanlar da sunuyor. Bunları avlamak elbette çok da zor değil. Ancak yine de seviyenize bağlı olarak hangisine saldıracağınızı bilmeniz önemli. Seviye atlamazla beraber sahip olduğunuz yetenekleri geliştirebiliyorsunuz. Geliştirebileceğiniz beş yeteneğin biri temel saldırı yeteneğiniz iken diğer dördü, aynı bir MOBA oyununda olduğu gibi QWER tuşlarını kullanarak kullandığınız aktif yetenekler. Bu yeteneklerden R tuşundaki yetenek, yine bir MOBA oyununda olduğu gibi ulti yeteneğinizi oluşturuyor. Ancak sadece yetenek ve seviye atlamak yetmiyor. Aynı zamanda karakterinizi daha güçlü kılmak adına bazı eşyaları kuşanmalısınız ve bunu da çevrede dolaşarak bulacağınız eşyalarla yapıyorsunuz. Çevrede dolaşarak, kutuları sandıkları karıştırarak, av

hayvanlarını avlayarak birçok farklı materyal elde edebiliyorsunuz. Giyilebilir eşyaları ilgili eşyaları bulduktan sonra craft yaparak geliştirebiliyor ve daha güçlü eşyalarla yükseltebiliyorsunuz. Tabii mor eşyalar yapabileceğiniz en iyi seviyedeki eşyaları oluşturuyor. ER:BS'nin beni en rahatsız eden yönü ikinci sınıf animasyonları oldu. Elbette yapıcı firma küçük bir firma ve beklenileri yüksek tutmak gerçekçi olmaz ama hareket animasyonlarındaki hantallık kontrollerin rahatsız hissettirmesine yol açtı. Ayrıca sadece bir haritanın ve oyun modunun varlığı şu anda oyunun ömrünü bir hayli kısaltıyor. Gelecekte yapılacak güncellemeler ile ne derece oynanabilir olur bilemem ancak şu anda oyunu birkaç günden fazla oynamak pek de mümkün değil gibi. Yine de MOBA mekaniklerine sahip ücretsiz bir Battle Royale deneyimi yaşamak isterseniz şans verebilirsınız.♦ **Enes Özdemir**





SPELLBREAK



Geçtiğimiz ay rekabetçi online oyun dünyasında dikkatleri üzerine çeken oyun hiç şüphesiz Spellbreak oldu. Hem PC ve de Switch versiyonunu deneyim ettiğim yapım, aynı zamanda PlayStation 4 ve Xbox One'da da yer alıyor. Crossplay'i de destekliyor ve PC'de Epic Games tarafından sunuluyor. Oyunun tüm platformlarda ücretsiz olduğunu da eklemekte fayda var.

Büyücüler savaşı

Spellbreak, büyülerin ve büyülerin kol gezdiği bir oyun. Hatta buna elementallerin kol gezdiği bir oyun demek daha doğru olabilir aslında. Battle Royale tabanlı bu oyunu kazanmak için büyük kullanımı ile rakiplerini saldı-

malısınız ve yine büyülü yeteneklerinizi güçlendirerek hayatı kalmalısınız. Kullandığımız büyüler büyük oranda çeşitli doğa elementlerinden meydana geliyor. Bu büyülerin kullanımı için ise çeşitli eldivenle kullanıyoruz.





Büyü çeşitleri

Bir önceki başlıkta da belirttiğim şekilde, oyundaki büyü güçleri daha çok elementlerden oluşuyor. Oyunla girerken seçtiğiniz element eldiveni ile aslında sınıfınızı da seçiyorsunuz. Conduit

(Elektrik), Frostborn (Buz) Pyromancer (Alev), Tempest (Rüzgar), Stoneshaper (Toprak), Toxicologist (Zehir) eldivenlerinden birini giyebiliyor ve oyundaki temel yeteneğinizi belirliyorsunuz.

Büyü kombinasyonu

Spellbreak'in öne çıktığı en önemli noktalardan biri de oyuncuya göre büyü kullanımının çeşitlenmesi. Aynı anda oyundaki büyülerden iki tanesini kullanıma açabiliyor ve bu iki

büyüyü birbirine ile kombo oluşturacak şekilde kullanabiliyorsunuz. Böylece oyuncular tek bir oynanış stiline bağlı kalmadan kendi oyun tarzlarını geliştirebiliyorlar.



Rün güçleri

Oyunda bulabildiğiniz rünler, karakterinize ekstra özellikler katıyor. Aslında bu rünler tek bir amaç için kullanılıyor, o da hareket kabiliyetinizi artırmak. Rünlerin her bir türü farklı nadirlikte aşamalara sahip ve elbette bir rünün en nadirini, yani

turuncu rengini elde ettiğinizde en güçlü halini elde etmiş oluyorsunuz. Kimisi siz seçtiğiniz noktaya ışınlarken kim oldukça yükseğe zıplamanızı sağlıyor, kimile ise hareket yönünüze doğru uzunca bir dash atabiliyorsunuz.

Büyülerde ustalaşmak

Oyunu ne kadar oynarsanız sizi o kadar ödüllendiriyor. Daha önce de belirttiğim gibi, her bir sınıfın ustalık seviyeleri mevcut. Burada her biri için ayrı ayrı ustalık geliştirdiğiniz zaman oyun sizin çeşitli şekillerde

ödüllendiriyor. Badge, profil görüntümleri vb. ödüller elde etmek mümkün. Elbette bir oyunda ne kadar kill alırsanız ve bir oyunu kazanmaya ne kadar yakın olursanız ustalığınız da o kadar artıyor.



Zengin hikaye deneyimi

Spellbreak evreni parçalanmış bir dünyanın üzerinde yer alıyor. Oyun dünyası, gökyüzündeki kara parçaları ile Bioshock: Infinite'ı hatırlatıcıda kendine has bir yapısı mevcut. Özellikle kara parçalarının üzerinde

deki antik kalıntılar büyük dikkat çekiyor. Yapımcı ekip ise bu konuda oldukça iddialı ve yeni güncellemeler ile senaryoya dair yeni detaylar keşfedeceğimizi, oyunun lore kısmı üzerine eğileceklerini belirtiyorlar.

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN
SADECE **139 TL**



**ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI***



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Cooler Master

Mastermouse MM711

Rekabetçi oyuncular için Honeycomb tasarımlı ve
60 gramlık ağırlığıyla çok hızlı bir fare.

Sayfa
98



DONANIM

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



Acer Nitro 5 AN515-44 (NH.Q9HEY.002)

Nvidia ve AMD arasındaki en kısa mesafe!

Geçtiğimiz ay Nitro 5'in en son revizyonunu incelemiş, hayli memnun kalmış ve yeni AMD işlemcili modelleri de merakla beklediğimizi söylemişik. Bu ay bize ulaşan ve detaylıca test ettiğimiz AN515-44 modeli basitçe AMD'nin Ryzen 5 serisiyle Intel'in ekran kartlarının bir bileşkesinden oluşan, oldukça ilgi çekici, yine performansı ve daha ekonomik bir model.

Öncelikle AMD'nin bu modelde çok başarılı CPU'sundan bahsedeceğiz ama ekran kartı olarak GTX 1650 yerine GTX 1650Ti'ın tercih edilmesinin son derece olumlu olduğunu belirterek başlayalım ve dilerseniz yine önce tasarımla başlayalım. Acer bu modelde geçtiğimiz ayki modelde kullandığı RGB klavye yerine kırmızı arka ışıklı bir klavye tercih etmiş. En azından şimdilik ülkemize giren modeller içinde şimdilik sadece GTX 1660Ti'lı modellerde RGB klavyeye yer verildiğini belirtelim.

Acer yeni model yılına eskisinden 2mm daha ince bir gövdeyle giriyor, yeni gövdeminin yüksekliği sadece 24mm. Tasarım anlamında ürün oldukça kaliteli gözükün bir plastik kasaya sahip, arka kısmındaki kırmızı panel ve ışıklar yanmasa bile kırmızı bir fona sahip olan klavye de karşınızda bir oyuncu bilgisayarı olduğunu belli eden işaretler. Plastik kasanın tasarımları oldukça sık ve kapağın bir öncekinin aksine tek elinizle kolaylıkla açılabilir mesi de Acer'in dersine iyi çalıştığını gösteriyor. Kompakt boyutlara sahip ürünün ağırlığı ise 2.40kg. Acer Nitro 5 farklı konfigürasyonlara sahip bir ürün. Bizdeki AN515-44 modeli 15.6 inch FullHD, 60Hz IPS panel ile beraber geliyor ve ince çerçeveler (7.02mm) sayesinde %80'lük bir ekran / gövde oranına sahip. Hatırlayabileceğiniz gibi geçen ay incelediğimiz ürünlerde 144Hz IPS 3ms bir panel kullanılmaktaydı. Bu elbette performans kadar fiyatı da aşağı düşüren bir tercih. Acer'in bu modelde kullandığı 6 çekirdek 12

izlekli Ryzen 5-4600H işlemcisi 3.0Ghz çalışma hızına sahip ve kendisini 4.7Ghz'e kadar hızlandırabiliyor. İşlemcinin performansı Core i7-9750H işlemcisine neredeyse denk hatta çoğu zaman daha iyi denilebilir, ayrıca daha ekonomik. Cinebench R15'te yaptığımız testlerde tek çekirdekle 179 puan alarak 9750H'ın hemen arkasına yerleşen 4600H, çok çekirdekte 1354 puan alarak rakibini rahatlıkla geride bırakmayı başardı. Buna ilave olarak Nvidia GeForce GTX 1650Ti 4GB ekran kartı ve 8GB 3200Mhz DDR4 RAM ile donatılan ürünüde RAM miktarını 16GB'a çıkartmayı kesinlikle öneriyoruz zira BFV'den başlayarak yeni çıkan çoğu oyunda RAM miktarını tüketip darboğaza düşmeniz mümkün. Laptopun desteklediği maksimum RAM miktarı ise 32GB. Depolama tarafında ise çok iyi haberler var. Testümüzde 512GB SSD bulunmakta ve en güzel, fazladan bir 2.5inch HDD + bir adet de M.2 NVMe slotu da boşta bulunuyor. Böylece depolama alanınızı genişletmeniz mümkün. Acer bu modelde CoolBoost soğutma teknolojisini kullanmış ve tüm detayları Nitro Sense programı üzerinden size kontrol etme fırsatı sunuyor. Daha önceki yük altındayken ciddi bir gelişme göremedigimden bahsetmiştim, AMD işlemcisinin ne fark yaratacağını da merakla bekliyordum. Yük altındayken gürültü seviyesi 47-48db'e kadar yükseldi ki bu da şunu gösteriyor, diğer oyuncu laptopları gibi Acer Nitro 5 de yük altında gürültülü bir ürün. Peki soğutma konusunda durum nasıl?

AMD işlemci ve 1650Ti geçtiğimiz ayki çifle göre bir derece daha serin bir ikili oldu. İşlemci ısısı yük altında 85 dereceye (i7-9750H ile 88 görmüştük), GPU ısısı ise en fazla 73 dereceye (1660Ti ile 80 görmüştük) kadar yükseldi. Bunlar hiç fena rakamlar degiller ama mucizeler de yaratmıyorlar. Olumsuz olarak söyleyebilecek bir şey yok. Acer Nitro 5'in sıkıntılı taraflarından birisi

hoparlörlerin ses çıkış gücünün zayıflığı ve sistem yük altındayken kulaklı takmadan bir film takip etmeyi veya oyundaki konuşmaları dinlemeyi zorlaştırması. Bunun dışında sahnesi, bas/tiz oranı son derece yerinde ve kaliteli söylediğim, tipki geçen ay söylediğim gibi. Üründe kullanılan Killer E2600 Ethernet de Intel AX200 kablosuz ağ bağıtıcı ile (Wi-Fi 6) ile tamamlanmış. Bu nereden bakarsak bakalım etkileyici bir paket. Laptopun yanında 135W'lik bir adaptör geliyor, batarya kapasitesi ise 57Wh. Bu da 6 saatlik bir internet kullanımına izin veriyor demek, elbette oyun oynarken bu süre dörtte birine kadar düşebiliyor. Gelelim performansa, PC Mark 10 testlerinde 4785 puan alan laptopu birkaç farklı oyunda test ettik. The Witcher III'te High ayarlarla 70fps alan ürün, Battlefield V'te Ultra ayarlar ile 50fps, Red Dead Redemption 2 ve Control'de ise High ayarlar ile 33fps gibi değerler elde etti. Göründüğü üzere GTX 1650Ti yeterli bir ekran kartı olsa da test için tercih ettiğimiz sistem canavarları ile 1080p/Ultra seviyesinden itibaren zorlanmaya başlıyor ve ayarları biraz kıskak gerekiyor.

Gelelim fiyatata. AN515-44 geçtiğimiz ayki ürüne göre daha ekonomik bir ürün ve 9100 TL fiyatla bulunabiliyor. Ayrıca dilerseniz işlemci olarak Ryzen 7-4800H kullanan başka bir konfigürasyonu daha mevcut. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Ryzen 5 işlemci son derece başarılı ve Intel'den daha serin. Ekstra M.2 slotu mevcut. İşçilik kalitesi çok başarılı

EKSİ Ses çıkış gücü düşük. Yük altında gürültülü çalışıyor. RGB klavye yok.



LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ

Asus ROG Theta 7.1 ◊

Kulaklığa başına 4 dev sürücü ile gerçek surround ses

Surround yani çevresel ses sunan oyuncu kulaklıklarının özellikle FPS oyunlarında yaratığı olumlu fark su götürmez bir gerçek. Ancak pratikte yaratılan etki elbette bu çevresel sesi nasıl duyduğunuz ile de değişiyor ve bunda kafanızın ve kulaklarınız şekli bile etkili oluyor. Çoğu bu tip kulaklıktı HRTF ile yani stereo hoparlörden çıkan sesin manipülasyonu ile sanal bir çevresel ses elde ediliyor. İncelediğimiz ROG Theta 7.1'de ise kulaklığa başına 4 adet olmak üzere toplamda 8 sürücü ile gerçek bir çevresel ses vaat ediliyor. Bu özelliğin denediğimiz oyunlarda düşmanın yerini gözü kapali bile hissedebilmemizi sağlayarak kendini kanıtladığını söyleyebiliriz. Ancak elbette bu avantaj kafaniza (650gr) ve tabii ki cüzdanınıza normalden biraz daha fazla yük oluyor. ROG Theta 7.1, dört ESS Sabre 9601 anfisini besleyen üst seviye ana kartlarda görmeye alıştığımız ses çözümlerinden olan SupremeFX S1220A ses codecinin özelleştirilmiş bir sürümüne sahip. Daha fazla çevresel etki için rakiple-rinden daha büyük kullanılan 4 Essence sürücü nedeniyle mecburen bir bas sürücüden feragat edilmiş. Bu da elbette stereo moda (telefon ve PS4 için) müzik dinlerken benzer fiyat aralığında sanal çevresel ses sunan kulaklıklara göre daha düşük bir bass anlamına geliyor. Yine de

deneyimlerimizde tüm freksnlarda çok temiz ve doğal bir müzik dinleme keyfi sunduğunu da ekleyelim.

Tasarımı gelince tüm bu teknik detaylar kulaklığın boyutunu büyütmiş. Ürünün geneli plastik malzeme ile kaplı olsa da mat görünüşü çok elit bir hava veriyor ve iki yandaki Auro RGB ROG logosu da 4 farklı aydınlatma efekti ile bir amiral gemisi kulaklık imajını pekiştiriyor. Mikrofonun ihtiyacınız olmadığı ayrılabilmesi güzel bir özellik. Ucundaki kırmızı led ise açık olup olmadığını anlamanızı kolaylaştırıyor. Diğer taraftan Asus'un kulaklık içi kablo kopmasını engellemek için yaptığı düşündüğümüz her kulaklığa için ayrı kablo kullanımı, ürünün ömrünü belki uzatacak olsa da özellikle boynuzunun altında ya da göğüsünüzün üzerinde duran nispeten hantal çoklayıcısının bir süre sonra rahatsızlık verdiği de eklemekte fayda var. Kullanım süresinden bahsetmişken alüminyum alaşımılu kulak yatağı ve üst bant tasarımını da bunda büyük etki yaratacaktır. Kulaklı ile birlikte gelen ve yazılık ve kişlik olarak da tanımlayabileceğimiz iki farklı kulaklık pedi çok iyi bir ayrıntı ve her ikisi de gözlükle birlikte çok rahat kullanılıyor.

Son olarak ROG Theta 7'nin yapay zekâ ile güçlendirilmiş gürültü engelleyici mikrofonunu

da unutmuyalım. Özel bir işlemci içeren mikrofon, klavye tuş sesleri ve fare tıklamaları gibi rahatsız edici sesleri başarılı bir şekilde engellebiliyor. Hatta biraz fazla sessiz olduğunu da ekleyelim. Asus, 50 milyonun üzerindeki arka plan gürültüsü tipini %95 oranında ortadan kaldırabileceğini de iddia ediyor. Ancak elbette tümünü deneme şansımız olmadı.

Rog Theta 7.1, amiral gemisi kulaklıklardan biri, etkileyici ve başarılı. Sunduğu özelliklerine bağlı olarak fiyatı da elbette oldukça yüksek, tam 3200 TL. Çevresel ses bir numaralı önceliğiniz değilse böyle bir yatırım yapmadan önce Microsoft'un yazılımsal çözümlerini stereo kulaklıklarınızda deneyip sizde ne kadar işe yarayacağını önceden kontrol etmekte faydalı olabilir. Severseniz işte o zaman maksimum deneyim için bu kulaklık tam size göre.

♦ Mahmut Karslıoğlu

KARAR

ARTI Muhteşem ses performansı.
RGB aydınlatma. Dört adet ESS Sabre 9601 anfi

EKSİ Son derece ağır. Ses çoklayıcısının kullanımı rahat değil.

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Razer DeathAdder V2 Pro ♦

10 milyon satışın ardından kendisini yeniledi

Tıpkı otomobil dünyasında olduğu gibi oyuncu ürünlerinde de sizi asla yarı yolda bırakmayacak, her zaman "mantıklı seçim" olarak görülecek bazı ürünler var. Bu ürünler genellikle en çekici, en teknolojik veya en f/p oranları yüksek ürünler degiller ancak aldiğinizda "paramı doğru yere harcamışım" hissini vermek konusunda son derece başarılılar.

Bu saydığımız tanıma direkt olarak uyum sağlayan Razer'in DeathAdder serisi bir nevi oyuncu farelerinin Volkswagen Golf'ü diyebiliriz. Piyasaya ilk kez çıktıığı 2006 yılından bu yana sürekli en çok satan, en çok beğenilen fareler arasında yer alan bu seri, genel tasarım anlamında köklü değişikliklerden kaçınsa da, kabuğunun altındaki teknolojiyi zamana uydurmayı bildi.

DeathAdder V2 Pro, dış tasarım anlamında hemen dikkat çeken bir model değil ve daha önceki modellerden de ufak detaylar ile ayrılıyor. Standart V2 ile kendisini ayırtırın şey ise kablosuz bir fare olması. 61.7mmx42.7mm ebadında olan ürün çok ufak sayılmaz, elleriniz çok küçükse belki DeathAdder Mini'yi tercih etmek isteyebilirsiniz. Tabii serinin alametifarikası olan sağ el ergonomik tasarım ve hafifce yüksek sirt kamburu da yerinde duruyor.

Razer bu modelde Razer Focus+ optik sensörü tercih etmiş ki, bu sensör performans söz konusu olduğunda zirvede yer alan bir ürün. 20.000dpi'ya kadar çözünürlük desteği yanında 50G hızlanma ve tam 650 IPS hız değerleriyle performans arayan oyuncuların tüm beklenenlerini karşılamaya muktedir. Ayrıca Razer bu modelde sadece hızıyla değil, kablosuz bağlantı performansıyla da iddialı. HyperSpeed Wireless teknolojisi sayesinde bazen kablolulu kullanımdan bile daha iyi gecikme değerlerine

ulaşmak mümkün, şaka değil. Razer ayrıca kablosuz cihazların ve diğer elektronik eşyaların yoğun olarak kullanıldığı "kirlili" ortamlarda bile 1000Hz polling rate değerini neredeyse tam ve rimele sağlayabildiğini belirtmiş. Belki küçük ama kullanıcı deneyimini ileriye doğru götürmenin güzel detaylar bunlar. Sadece 88 gramlık ağırlığı ise rekabetçi oyuncular tarafından tercih edilmesini sağlayacak bir diğer özelliği.

Elbette ürünün genel kalitesinden de bahsetmek gereklidir, DeathAdder V2 Pro oldukça kaliteli, mat bir plastikten üretilmiş ve iki yönünde tutuşu iyileştiren, elinizi terletmeyen pürüzlü lastik yüzeyler var. Toplam sekiz programlanabilir tuş bulunan farenin tekerlegi pürüzlü bir yüzeye sahip ve oldukça sessiz sayılır. 70 milyon tıklama ömrülü ikinci jenerasyon Razer Switch (Purple) sadece 0.2ms gecikme süresine sahip ve yeterince sessiz. Yan düğmeler de sünger hissi vermiyor, gayet tok ve hassas olduklarını söyleyebiliriz. Cihazın alt kısmındaki PTFE skatezler hemen her yüzeyde son derece iyi kayıyor, pürüzlü degiller ve bir yere takılmıyorlar.

Peki ürünün kablosuz olması RGB kullanımını kısıtlamış mı? DeathAdder'in bu serisinde RGB çok baskın bir şekilde kullanılmıyor, bu modelde de tek bölge RGB aydınlatma mevcut ve Razer Synapse 3 üzerinden dilediğiniz gibi ayarlanabiliyor. Batarya süresine etkisi bu şekilde minimuma indirilmeye çalışılmış.

Ürünün alt kısmında 5 ayrı profil arasında geçiş yapmanızı sağlayan bir düğme ve daha önemlisi farenin bağlantı prensibini seçebileceğiniz bir diğeri yer almaktadır. Buradan USB kablosu ile bağlantı (Off), Bluetooth veya 2.4Ghz seçeneğini tercih edebilirsiniz. İyi haber, DeathAdder V2 Pro'nun ufacık kablosuz vericisi farenin altındaki

bölmekte taşınıyor. Batarya dayanımı ise 2.4Ghz modunda 70 saat (RGB kapalıyken), Bluetooth modunda ise 120 saatçe ulaşıyor ki bu kadar performanslı bir ürün için müthiş değerler. Ayrıca teknolojik oyuncakları seven okurlarımız için Razer Dock Chroma şarj desteği de bulunuyor. Gelelim yazılım tarafına. Razer Synapse 3 artık korktuğumuz bir program değil. Seneler sürece de Razer programın ötesini berisini, kaşını gözünü düzeltti. V2 Pro da Synapse 3 üzerinden yönetilebilen bir ürün. RGB kontrolünden online profillere, hatta değişken lift-off yüksekliğine kadar (En az 2.4mm) bir sürü keyfili ayarı kurcalamanız mümkün.

Bu yazı hazırlandığı sürede ürün ülkemizde stoklara girmemişti ancak yurt dışı fiyatı 130\$. Bu da ürünün Türkiye fiyatını rahatlıkla 1000 TL+ seviyesine yükseltecektir, haliyle hiç de ucuz sayılmaz. Aynı modelin kablolulu versiyonunu da 700 TL'ye satıldığını hatırlatalım, kablosuz teknolojisi sizin için olmazsa olmaz değilse rahatlıkla tercih edebilirsiniz.

Neticede DeathAdder V2 Pro, oyuncular başta olmak üzere herkes tarafından sevilecek ve kullanılabilecek bir model olmuş, bizden de hakkıla Editörün Seçimi ödülünü kaptı.

♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Çok hafif ve ergonomik, çok başarılı kablosuz bağlantı, oldukça küçük 2.4Ghz vericisi, çok yüksek performans, iyi malzeme kalitesi. Uzun batarya dayanımı.

EKSİ Kablosuz modeli biraz pahalı. Ek ağırlık vs. gibi lükslere sahip değil.

Corsair HS75 XB Wireless ◊

Xbox'a özel çok başarılı bir kulaklık

Corsair'in HS serisi farklı modelleri ve revizyonlarıyla bir süredir hayatımızda. HS35'ten tutun da HS70'e kadar pek çok modelini test ettiğimiz bu seri bizi her seferinde çok memnun etti. Halen, orta üst sınıf oyuncu kulaklıkları arasında HS60 PRO, orta-üst sınıf kablosuzlar arasında ise HS70 ilk önerdiğimiz modeller arasında kendilerine rahatça yer bulabiliyor. Belki Corsair Void gibi bir bakışta ilginizi çekebilecek agresif tasarımları yok ancak gerek müzik gerek oyunlardaki performansları, sağlam yapıları ve malzeme kaliteleri ile kendi fiyat düzeylerinin en iyileri arasındalar.

Bu kadar başarılı bir serinin evrimi de elbette burada bitmeyecekti. Yalnız, Corsair bu defa oldukça ilginç, hatta "niche" diyebileceğimiz bir ürünle çıkış yapmış karşımıza. Öyle ki daha Xbox Series S/X gelmeden, Xbox Exclusive kulaklık geldi bile diyebiliriz!

HS75 XB tasarım anlamında HS70'e bir hayli benziyor, hatta sadece detaylarda birbirinden ayırdıklarını bile söyleyebiliriz. HS75 XB'de siyah/beyaz/gri renklerin tercih edildiği bir tema kullanılmış ve kendi adıma oldukça beğendim. Ürünün kulak yastıklarını destekleyen metal iskeleti baş köprüsü boyunca devam ediyor ve üzerine alüminyum ile de güçlendirilmiş. HS75 XB kafanıza rahat oturuyor, rahatlıkla ayarlayabileğiniz ve hafızlı süngerden yapılmış suni deri ile kaplanmış kulak yastıkları da uzun kullanımında bile sizi yormuyor. Konfor konusunda söyleyebileceğimiz her şey çok olumlu.

HS75 XB'de sağ tarafta on/off tuşu ve kulaklığın en önemli özelliklerinden olan Chat Mix ayar düğmesi yer almaktır. Böylece oyunun ses ayarlarıyla dakikalarca uğraşmadan arkadaşınızın sesi / oyunun sesi arasındaki dengeyi kolaylıkla ayarlayabiliyorsunuz. Sol tarafta ise çıkartılabilen mikrofon portu (kapak ile kapatılabilir, böylece toz kapmıyor), ses açma/kapatma düğmesi ve mikrofon mute düğmeleri var. Her birine erişmek kolay, tuşlar birbirine karışmıyor.

Ürünün en yeni özelliği Xbox konsolları için özel olarak geliştirilmiş olması. HS75 XB herhangi bir ek adaptör kullanmadan Xbox One ve yeni çıkacak Xbox Series S/X konsollarına birkaç saniye içinde bağlanabiliyor. Xbox'ın hantal menüsüne rağmen normal hoparlörlerden kulaklığa geçmek de yine birkaç saniyenizi alıyor. Bu noktada maalesef olumsuz bir durum da var, HS75 XB bilgisayarınıza bağlanmak için Xbox Wireless Adaptörune ihtiyaç duyuyor. Kutu içerisinde bulunanın bu ürünün fiyatı ise yaklaşık 140 TL. Eğer bilgisayarınızda da kullanmak istiyorsanız

bunu göz önünde tutmanız öneririz zira USB-C kablosu sadece şarj için, HS75 bilgisayarınıza kablolu olarak bağlanıyor. Bu noktada böyle pahalı bir ürünüde Xbox Gaming Adapter'e ihtiyaç duyulmamasını, en azından kablo ile bağlantı seçeneği olmasını tercih ederdim. Çok teknik bilgisi olmayan birisi için bu güzelim kulaklığı alıp PC'ye bağlamaya çalışırken bir sürprizle karşılaşmak işten bile değil.

Peki performansı nasıl? Müzik performansı HS70'ten alıṣageldiğimiz üzere çok çok başarılı. Hatta tüm oyuncu kulaklıkları içinde sahne, bas/tiz dengesi ve netlik anlamında en iyilerden biri olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Özellikle kendi sınıfında müthiş bir alternatif. Klasik diyebileceğimiz 20Hz-20Khz arasında frekans tepkisi olan (109db hassaslık) 50mm neodimyum mıknatıslı sürücüler oyunlarda da oldukça başarılı bir performans vadediyor, tabii Dolby Atmos'un da katkıyla. Xbox'a indirebileceğiniz Dolby App sayesinde ekolayzır ayarlarını da yapabilirsiniz. Aynı şekilde PC'de de mümkün (Yine belirtelim, bahsettiğimiz adaptör şart) HS75 XB çok başarılı bir doğruluk, netlik ve nihayetinde ses kesme özellikle mikrofuya da net bir iletişim sağlıyor. Mikrofon gördüklerimizin en iyisi değil belki ancak performansı kesinlikle beklenen seviyede.

Kablosuz kulaklık olunca elbette başka detayları da konuşmak gerekiyor. HS75 XB'nin kablosuz menzili çok uzun sayılmaz, evinizin yapısına göre 9-11 metre arasında bağlantısını kaybetmiyor. Tam şarjda kullanım süresi ise fabrika verisine göre 20 saat, bir iki aksilik neticesinde tam rakam tutmadık ancak bu veriyi doğrulayan bir pil ömrü olduğunu söyleyebiliriz. HS75 XB'nin ağırlığı ise yaklaşık 330 gram. Bu elbette çok hafif sayılmaz ancak ürünün malzeme ve işçilik kalitesini gördüğünüzde, elinize alıp söyle bir baktığınızda bunu pek dert etmiyorsunuz. Bu defa farkındaysanız iCUE'dan bahsetmedik. Corsair HS75 XB basit ayarları tamamen Dolby Atmos uygulamasına itelemiş durumda, PC'den kullandığınızda durum bu şekilde. Elbette kişiselleştirme olanakları daha sınırlı ancak yine de yeterli.

Neticede Corsair bizi bir kez daha mem-

neden bir ürün yapmış. Elbette ürün Xbox konsoluna arkadaş olmak için tasarlanmış ve bu konsola sahip olmayanlar için çok fazla şey vadetmiyor, Corsair'in diğer platformlara özel başka ürünleri var neticede. Keşke fiyatı 2501 TL (yurt dışında 149\$) olmasaymış ancak dolar ve gümrük vergilerini göz önüne alıncı fiyat konusunda çemkiremiyoruz bile. Yazının burası gördüğünüzde göre ürünün size uygun olup olmadığını da artık biliyorsunuz. Xbox sahibiyseniz sizin çok mutlu edecek bir yapım, geri kalan herkes için Corsair'in daha uygun modelleri var. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Xbox Series S ve X desteği. Şahane oyun ve müzik performansı. Uzun batarya dayanımı. Chat Mix özelliği. Uzun kullanım larda bile çok konforlu.

EKSİ Fiyatı olağanüstü yüksek. PC'de kullanmak için Xbox Wireless Adapter şart.

90

LEVEL
**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**





Razer Raion Fightpad

Dövüş oyunu tutkunlarına özel

Aynı anda klişe olup durumu da bu kadar iyi özetleyen bir alt başlık olamazdı herhalde. Oyun tarihine adını altın harflerle yazdırın, kendi kitlelerini yaratın dövüş oyunları günümüzde ana akımlardan birisi değil maalesef. Street Fighter ve Mortal Kombat önderliğinde yollarına devam ediyorlar ve eli yüzü düzgün oyun serilerinin toplamı en fazla yedi-sekiz civarında. Bir nevi herkesin oynadığı, keyif aldığı ama herkesin oynamak için çaba göstermediği yapımlar. Oyunu hayatlarının merkezine almış insanların bulunduğu şu dergide yaklaşık 15 kişiyiz ve dövüş oyunlarına özel ilgi gösteren sadece iki bünye (Tuna ve Berçem) var.

Diğer taraftan tipki simülasyonlar gibi dövüş oyunları da bu sektörde zaman kadar para akıtan oyunculara sahip. Daha önce Panthera serisi şahane Fight Stick'leriyle sektörde yatırım yapan Razer da bunu görmezden gelmemeyi seçmiş ve bu defa karşımızda hayli ilgi çekici bir Fightpad ile çıktı.

Peki Fightpad nedir, niye gamepad demiyoruz? Fightpad basitçe doksanların altı vuruş tuşlu dövüş makinalarını modern bir yaklaşımla oyunculara sunan, analog kollardan yoksun gamepadlere verilen isim. Her ne kadar diğer oyunlarda da kullanılabilse de tamamen dövüş oyunlarına ve bu oyuncuların ihtiyaçlarına göre şekillendirilen bu donanımlar, nereden bakarasınız bakın "niş" cihazlar.

Razer'in bize sunduğu çözüm, ilk bakışta analog kolları olmayan bir Raiju'y'u andırıyor lakin biraz daha yakından bakınca neredeyse hiçbir ortak noktası olmadığını fark edebiliyorsunuz. Ürünün ön yüzünde PlayStation temasını hemen seçebileceğiniz vuruş tuşları var ancak dört değil, tam altı tane. L1/R1 ve R2/L2 tuşları da yerlerini koruyor ancak bu tuşlar sadece dokunsal (tactile) hisse sahip, yani mesela bir otomobil yarışında gaz/

fren olmaya hiç uygun değiller. Raiju Ultimate'de iki mod arasında geçiş yapabilmenizi sağlayan düğme de Raion'da bulunmuyor. Kisaca, karşımızda gerçekten belli bir konuya odaklanmış, belli oyunlarda verim alabileceğiniz bir ürün var. O yüzden ne istedığınızı bilmeniz çok önemli. Raion'un ön yüzünden devam edelim. Tuşların klasik Dual Shock / Raiju çizgisine göre daha büyük veya aralarının açık olduğu hemen dikkatinizi çekecek. İlk başta bir garip gelen bu tasarım dövüş oyunlarında komboları parmaklarınız birbirine dolasmadan yapabilmenize olanak sağlayan şahane bir inovasyon. Ayrıca bu tuşlarda kullanılan Razer Yellow Switch, tamamen performans için yaratılmış, sessiz ve hızlı bir anahtar. 45cn'lik çalışma ağırlığına ve sadece 1.2mm'lik çalışma noktasına sahip olan tuşlar son derece hassas ve gelen her komutu anında algılayarak oyuna iletiyor. Bu tuşların tam 80 milyon basım ömrü olduğunu da belirtelim.

Ayrıca D-Pad de ilk bakışta standart gelse de gayet ilginç bazı özelliklere sahip. Öncelikle resmi adıyla Razer Mecha Tactile D-Pad alışılığeldiği üzere dört değil, sekiz eksenli. Yani çapraz bir hareket yapmak için + şeklindeki tuşun iki yönüne aynı anda basmanız gerekmiyor, bu da kontrol hassaslığını ciddi anlamda geliştirmiştir. Ayrıca Razer sürekli dövüş oyunu oynamak istemeyenleri de düşünmüştür. Alt sol kısmındaki anahtardan D-Pad'i isterken sol / sağ analog yerine çalışacak şekilde tanımlayabiliyorsunuz. Alt sağ kısmda ise bumper anahtarı var. Buradan dilerseniz öndeği ekstra R1/R2 düğmesini devre dışı bırakmak mümkün. Buna göre tetik tuşlarını standart L1/L2-R1/R2 veya L3/R3-L1/L2 formatında çalıştırabiliyorsunuz.

Son olarak PS4 touchpad de ön yüzeyde yerini almış durumda. Raiju Ultimate'dan farklı olarak cihazda RGB desteği yok ve cihaz sadece kablolu

olarak PS4 ve PC'de kullanılabiliyor. Hangi platformda kullanacaksınız cihazın altındaki düğmeyi ilgili platform üzerine getirmeniz mümkün. Güzel bir özellik daha, fightpad'e 3.5mm jack üzerinden kulaklık / mikrofon bağlayabiliyor olmanız. Maalesef bu jack sadece PS4'te çalışıyor, PC'de bağlanamaz mümkün değil. Ses ve mikrofon mute tuşları da yine ön yüzeyde bulunmakta. Görüdüğünüz gibi Razer bir sürü ayarı ve değişikliği pek de kalabalık gözümeden Raion'un üzerine siğdırımıya başarmış. Bu aynı zamanda Razer Synapse' e olan ihtiyacınızı da ortadan kaldırıyor. Eğer beraber oynamak istiyorsanız aynı PS4'e tam dört tane Raion bağlamak mümkün. Artık yapar misiniz, bilemiyorum ama düşünülmüş olması güzel.

Raion tüm bu özellikleri eklerken ulaşılabilir kalmaya çalışan bir fightpad. Bu yüzden RGB, taşıma çantası, değiştirilebilir tuşlar gibi donanımlar dışında bırakılmış. Fiyata gelirse, ülkemizde şu sıralarda stoklarda bulunmasa da yurt dışındaki fiyatı 100\$. Bu Panthera serisi Fight Stick'lerin yarısı demek ancak standart gamepad ile de oynayabileceğiniz bir dövüş oyununu Raion ile oynamak için bu parayı gözden çıkarır misiniz, işte bu tamamen zevkler / renkler tarafını ilgilendirdiyor. Raion oldukça niş bir ürün ve kendi odakladığı işi de yapmakta son derece başarılı.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Piyasadaki en gelişmiş ve ulaşılabilir fightpad. Sekiz eksenli D-Pad ve ön yüzde ekstra vuruş tuşları.

Yazılıma ihtiyaç duymadan farklı konfigürasyonlara geçiş yapabiliyor.

EKSİ Dövüş oyunlarına ölüp bitmeyen herkes için çok gereksiz.

HyperX Cloud Stinger Core Wireless + 7.1



Piyasadaki en kolay erişilebilir kablosuz kulaklıklardan birisi

Döviz şakası yapmadan bir inceleme girişini yapabilmek ne kadar da zor bu günlerde. HyperX'in oldukça rekabetçi bir giriş seviyesi kulaklıklar olarak kanalize ettiği bu modeli inceledikten sonra, her zaman yaptığım gibi güncel fiyatına baktım ve çok değil, kısa bir süre öncesine de bu fiyatta orta-üst sınıf kablosuz modellere erişebildiğimizi fark ettim. Maalesef durum bu, alım gücümüz zayıflıyor ve neyse ki karşımızda dövüşen rekabetçi kalmaya çalışan, eli yüzü düzgün bir ürün var.

Kablosuz kulak üstü kulaklıklar bir süredir hayatımızda ve ne mutlu ki üst seviye ürünlerden giriş seviyesi ürünlere doğru evrimi hızla tamamladılar. Oyuncular da kablolarla yeterince vakit geçirdiklerine artık ikna olmuş durumda, malum. Bu durum elbette SteelSeries gibi HyperX'in de iştahını kabartmış durumda. Geçtiğimiz ay incelediğimiz Cloud Stinger serisinin baz modeli Core'un kablosuz bağlantı ve 7.1 çevresel ses sistemiyle tanışmış olması da özgürlüğün tadını çıkarmak isteyen ancak bütçesi sınırsız olmayan oyuncular için iyi haber. Peki, kablosuz bir ürünü bir HyperX Cloud Alpha veya Corsair HS60 Pro fiyatına almak için vazgeçiklerimize değer mi, gelin yakından bakalım.

Cloud Stinger Core, geçtiğimiz ayki incelememizde de anlatığımız gibi HyperX'in giriş seviyesini temsil ediyor. Standart modelden farklı olarak içe doğru dönemeyen (swivel) 40mm sürücülere (ufak bir esneme payı var) ve deri yerine benim biraz sert ve tahrîş edici bulduğum kulak yastıklarına sahip. Core serisine eklenen son iki ürün ise 7.1 ve bu sayfada incelediğimiz Wireless + 7.1 modelleri.

Plastik, hafif ama kaliteli hissettiğen bir kasaya sahip olan ürünün köprüsü çelikle desteklenmiş, kafanızdayken bile rahatça ayarlanabiliyor ancak küçük yapısı gereği kafanız benim gibi büyükse rahat edemeyebilirsiniz. 245 gramlık ağırlığı ile oldukça hafif olan ürünün sert kumaş kaplı kulak yastıkları biraz rahatsız etse de ergonomi ve kullanım konforu yeterince iyi. Sol taraftaki on/off ve ses ayar düğmelerine rahatça erişebiliyorsunuz.

Kablosuz bir ürün olduğunda herhangi bir RGB aydınlatmaya sahip olmaması normal, kumaş ses yastıkları ise arkası kapalı tasarıma rağmen hem içeri hem de dışarı bir miktar ses kaçırıyor. Bunun dışında tam şarjda 17 saatlik kullanım süresi vadeden ürünle sürekli oyun oynayarak 15 saatçe ulaşmayı başardım ki bu oldukça tatmin edici. Bir sıkıntı var, normalde şarjın bitmesine 3-5

dakika kala başlaması gereken bip bip uyarı tam yarım saat önce başlıyor ve olması gerekenden önce kabloyu nereye koydum diye aramaya başlıyorsunuz.

Mikrofonun performansı son derece başarılı. 50Hz-18Khz frekans aralığında çalışan mikrofon sesi gayet net bir şekilde iletiyor ve ortamda kiyamet kopmadığı sürece ses kesme özelliği de iyi çalışıyor. Yalnız mikrofonun açık / kapalı olma durumu ışık veya sesle belirtilmemiş, en yukarı kaldırıldığınızda kapalı moda geçiyor ancak kulaklık veya kablo üzerinde mikrofon sesi ayarı yok. Ürünün sadece USB kablosuz adaptör vasıtasyyla (boyutu yaklaşık olarak herhangi bir kablosuz Wi-Fi adaptörü kadar) PC'de kullanılabileceğini de düşündüğünüzde çok da büyük bir eksiklik sayılmaz. Maalesef minik USB-C kablosu sadece şarj için, data bağlantısı sağlamıyor.

Peki ürünün ses performansı nasıl. Cloud Stinger Core'da kullanılan 20Hz-20Khz frekans aralığında sahip 40mm sürücülerin müzik performansını pek beğenmediğimi geçtiğimiz ay yazmıştım. Yillardır testler için aynı şarkılari kullanan ben nedendir bilinmez bu sefer o kadar hoşnutsuz kalmadığımı fark ettim. Basslar halen zaman zaman boğulabiliyordu ancak tizler ve sesin netliği ilk dakikalarda oldukça başarılı geldi ki "acaba hakkını mı yedim?" diye sormadan edemedim kendime. Lakin liste ilerledikçe sorunun tizlerin tutarsızlığı olduğunu tekrar hatırladım. Maalesef şarkidan şarkiya alındığınız keyif çok değişiyor ve sahne de geniş olmadığından tadınız kaçabiliyor. Oyunlarda ise durum son derece tatmin edici.

HyperX NGENUITY yazılımı üzerinden çevresel sesi açıp kapatabiliyorsunuz ve Escape From Tarkov gibi yön doğruluğunu hayatı olduğu bir oyunda kulaklığın performansını oldukça beğendiğimi söylemem gerek. HyperX NGENUITY üzerinden maalesef ekolayzır ayarı yapmak mümkün değil, hazır profiller de yok. Açıkçası flat ayarlıarda durum hiç kötü değil ama kişiselleştirilebilirlik adına eksiklik olmuş. Kablosuz tarafta ise 2.4Ghz bağlantının kalitesi son derece tatmin edici. Herhangi bir gecikme yaşamıyorsunuz ve ürünün kablosuz menzili tam olarak ölçümediysem bile 2+1 evimin

tüm odalarında kopmadan ve çizirti yapmadan çalışmasına yetecek kadar iyi, 12 metre+ diyelim. Bu konuda üstün olduğu ürünler arasında iki katı fiyatında olan ürünler de var.

Kablosuz ve kaliteli bir kulak üstü kulaklıkları size hiç de ucuza patlamıyor maalesef. Yurt dışında 80\$ olan ürünün ülkemizdeki fiyatı 840 TL civarında ve kendi sınıfında en ekonomik alternatiflerden birisi. Kablosuz rakipler arasında kendisinden daha üstün olan Corsair HS70'ın fiyatının 1100 TL, ilave olarak mobil cihazlarınızda da kullanabileceğiniz SteelSeries Arctis 1 Wireless'ın ise 1000 TL civarında olduğunu düşünürsek hedef kitlesinin dikkatini çekecektir. Diğer taraftan kablosuz olması sizin için önemli değilse, aynı fiyatta çok başarılı kablolı ürünler olan HyperX Cloud Alpha veya Corsair HS60 Pro alabileceğinizi de göz önünde tutmanız öneririm. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Kendi sınıfında en kolay erişilebilir ürünlerden. Mikrofon performansı çok başarılı. 17 saat çalışma süresi.

EKSİ Başı büyük kullanıcılarla uygun değil. Basslar bulanık ve tizler tutarsız. Sadece Wi-Fi modunda kullanılabilir.

81





Cooler Master MM711

Bal peteği dokusuyla sadece 60 gram!

Rekabetçi oyunlar artık iyiden iyiye oyuncuların ve donanımlarının sınırlarını zorlamaya başladı. Artık rakibine karşı ufak bir avantaj elde edebilmek adına yeni donanımlar tasarılanıyor, ar-ge çalışmaları yürütülüyor, oyuncular eski donanımlarını daha hafif ve daha hassas cihazlarla değiştirmek adına büyük paralar harciyor. Cooler Master'in ultra hafif oyuncu faresi pazarına sunduğu MM710 ve MM711 de bal peteği (Honeycomb) tasarımları ve "gerekli her şey var, gereksiz hiçbir şey yok" konseptiyle oldukça iddialı ürünler.

Bu sayfada MM711'i inceliyoruz ve MM710'dan tek farkı RGB aydınlatma desteği. Tabii bir de bunun getirdiği 7 gram fazla ağırlık. 7 gram deyince aklınıza bir şey gelmesin, fare sadece 60 gram! Farklı renklerde sunulan ürün 115mm boy ve 39mm yüksekliğiyle oldukça küçük bir fare. Eliniz büyüğe size uygun olmadığını hemen söyleyebilirim. Malzeme kalitesi yeterince iyi, honeycomb gövde sayesinde elinizi de terletmiyor ve kavrama hissini de artırıyor. Ürünler beraber yedeği de gelen PTFE skatezler her yüzeyde son derece kaygan ve hoş bir sürükleme hissine sahip, özellikle

de kumaş yüzeylerde.

Yanda bulunan ekstra tuşlar ise biraz sünger hissiyatına sahip, bu kadar rekabetçi bir fareden beklediğimiz hassasiyette değil. Biraz sertçe olan fare tekerleği RGB ile aydınlatılmış durumda, üzerindeki dolu yeterince kavrama hissi veriyor ve oldukça sessiz. MM711'de kullanılan 20 milyon tıklama ömürlü Omron anahtarlar ise hayli tok bir sese sahip, çoğu oyuncu sevecektir. Ürünün en sevdigim özelliğine gelelim. MM711'de kullanılan 1.8m'lik Ultraweave kablo elinize aldiğinizda tam bir ayakkabı bağıcı hissi veriyor. O kadar yumuşak ve kullanımı o kadar konforlu ki "bir kablo nasıl bu kadar yumuşakken dayanıklı olabilir?" diye soruyorsunuz ki Cooler Master bu konuda da iddialı. Kendi adıma, şimdije kadar bir oyuncu faresinde görüp en çok beğendiğim kablo oldu. Ufak masam sebebiyle her farede yaşadığım kablo konumlandırma sorunlarını yaşamadım. Ürünün kablo ile gecikmesi 15ms civarında, birkaç sayfa önce incelediğimiz Deahadder V2 Pro kadar başarılı değil ancak bu da oldukça başarılı bir değer, arada üç kat fiyat farkı olduğunu da hatırlatmak gerek.

Bu ufak fare hız konusunda da her oyunun ihtiyacını karşılayacak düzeyde. Çoğu üst seviye farede gördüğümüz Pixart PMW3389 optik sensör 16.000dpi'ya kadar çözünürlük destegine, 400 IPS hız ve 50G hızlanma değerlerine sahip. Artık piyasanın en hızlı değil belki ama halen en iyilerden biri. Aynı zamanda ürünü ofis çalışmalarına uygun kilmayan sebeplerden birisi zira cam üzerinde çalışmıyor.

Peki oyuncular için bu performansın maliyeti ne? Ülkemizde 450 TL fiyatla satın alınabilen ve dört farklı rengi arasında tercih yapılabilen MM711 oldukça güçlü bir alternatif. Özellikle performans konusunda sinekten yağı çikartan bir oyuncusunuz değerlendirmeniz gereken bir ürün. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI 60gr, son derece hafif. RGB desteği. Son derece performanslı. Kullanımı oldukça konforlu. Ultraweave kabloya bayıldı.
EKSI Her ele uygun değil. Yandaki tuşlar sünger hissiyatında.



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
101

THE HAUNTING OF BLY MANOR

Korkacağız derken duygusal dramın içine düştük...

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Bu ayı gerilim ve korku ayı ilan ediyoruz; sadece Enes'in eğlenceli YouTube kanalı bu havayı dağıtabilecek...

KİTAP

TÜM KAPILARI KİLİITLE

Su gibi akan kitapları seviyorum asında. Yavaş ilerleyip sağlam bir etki bırakınlar elbette favorim ama cerezlik kitaplar da iyi bir film izlemiş etkisi bırakabiliyor.

Riley Sager'ın yazdığı Tüm Kapıları Kilitle, filmi olsa heyecanla izlenebilecek bir gerilim romanı. Kitabın kahramanı Jules Larsen, New York'ta yaşayan, işinden ve sevgilisinden yeni ayrılmış bir kadın ve nasıl geçineceği düşünürken inanılmaz bir iş olağlığı yakalıyor. Buna göre New York'un en ünlü apartmanlarından biri olan Bartholomew'daki bir dairede, üç ay yaşarsa çok güzel bir para alabilecek. Jules da elbette bu teklifi kabul ediyor ve dayalı döşeli apartman dairesinde yaşamaya başlıyor.

Ne var ki bu apartman

maalesef bazı felaketlere de sahne olduğu için hakkında bir dolu da şehir efsanesi gelişmiş. Apartmanın lanetli olduğundan, hayaletli olduğuna kadar birçok hikaye internette ve sosyal medyada dolanıyor. Jules her ne kadar bu söylentilere kulak asmasa da apartmanda garip bir şeyler olduğunu kısa sürede anlıyor, hayalini kurduğu maceranın karanlığa gömülmekte olduğunu hissediyor.

Bir oturुsta 100 sayfayı rahatça yutabileceğiniz, sıkı bir gerilim romanı arıyanız Tüm Kapıları Kilitle'yi tavsiye ederim. Yalnız konu, ismini vermeyeceğim bir filme çok benzeyen. Şayet ki o filmi izleyip unutmadığınız, kitabı daha yarısına gelmeden olayları anlamazsanız isten bile değil – ki bu da benim için heyecanı büyük ölçüde baltaladı. ♦



Dizi

TO THE LAKE

Gerçekten iyice popüler kültür adamı oldum. Hatta bir şeyleri kendi kendime keşfetmeyi de bırakıtmam, Netflix bana, "Bak yeni ne geldi!" dediğinde heyecanla oraya koşuyorum. (İki çocuğunuza olsun da görün.)

Rus yapımı bir gerilim dizisi olan To The Lake de böyle karşıma çıktı. Afisi de çok havalı bence; kırmızı gözlü bir kızcağız oturuyor yerde.

Dizinin senaryosuna göre Moskova'da bir salgın başlıyor ve kolayca bulaşabilen bu virüs, insanları saldırganlaştırıp gözlerini de kırmızı hale büründürüyor. En azından olay böyle lanse ediliyor... Moskova'ya giriş ve çıkışlar yasaklanırken şehir de bir anda yağmacılarla dolup taşmaya başlıyor.

Dizi genel olarak durumu anlatmıyor elbette, bizi bir aileyle baş başa bırakıyor. Bu aile salgından çok eli silahlı yağmacılarla mücadele ediyor ve amaçları da elbette güvenli bir bölgeye gitmek; gölün kenarındaki bir eve...

Bir zombi hikayesi izleyeceğimi düşünürken entertenan bir şekilde daha değişik bir gerilimin içinde buldum kendimi ve bu da diziyi beğenmemeye yol açtı. Bir yandan salgını, bir yandan da odaktaki karakterlerin nasıl kurtulacağını merak ediyorsunuz ve dizi akıp gidiyor. Bence izlenesi olmuş. ♦





FİLM

AMERICAN MURDER: THE FAMILY NEXT DOOR

Skandal belgeselleri izlemeyi çok sevdigimi fark ettim. Fyre Festival fiyaskosu misal; ilk izlediğimde çok etkilenmiştim. Güzel başlayan olayların tepetaklak olup bir felakete dönüşmesi garip bir etki bırakıyor ve yapımcılar da bunu biliyor, belgeselleri bu şekilde kurgulayıp ilgi çekmeyi başarıyorlar.

American Murder elbette katılımcıların hiçlikle buluştuğu bir festivalden çok daha dramatik ve spoiler vermemeğin adına olayı çok genel anlatacağım.

Amerika'da 2018'de gerçekleşen bu olay, Chris ve Shannan Watts adındaki çift ve iki çocuklarıyla ilgili. Bir gün üçüncü çocuğuna hamile olan Shannan ve iki çocuğu ortadan

kayboluyor ve Shannan'ın arkadaşları dumura endişelenip polisi arıyor. Polisin yaptığı soruşturma kısa sürede olayı aydınlatıyor ve biz de kadına ve çocuklara ne olduğunu anlamaya çalışırken, gerçek kameralar kayıtlarında (polis kamerası, sorgu odası kamerası vb.) olayın gelişimini hayretle takip ediyoruz.

Ben size anmeye ve çocuklarına ne olduğunu söylemeyeceğim. Kimlerin olaya dahil olduğunu da zira bu belgeseli hiçbir şey bilmeden izlerseniz, etkisi de o kadar güçlü oluyor.

Aslında söylenen çok şey var; bayağı tepkili bir konuşa yapabiliyorum ama olayı spoiler'a boğmamak için susuyor ve sizin bu belgeseli izlemeye davet ediyorum. ♦

Dizi

THE HAUNTING OF BLY MANOR

Açıkçası bu diziyi buraya konuk bile etmeyecektim lakin serinin ilk kısmını, The Haunting of Hill House o kadar tutmuştu ki herkesin ikinci sezona da aksın edeceğini emindim. (Ben de öyle yaptım.) Bly Manor adındaki devasa köşke iki çocuğun bakıcısı olarak gelen Dani adındaki kadın, olayların başrolünde... gibi gözüke de dizide birkaç bölüm ilerleyince aslında herkesin, en az Dani kadar ön planda olduğunu görüyoruz. Çocuklardan bir tanesi Flora bence dizinin en sağlam karakteri. Aksanı ve konuşma stiliyle kolayına akılınızdan silinemeyecek. Flora'nın ağabeyi Miles'da da bir numaralar olduğu hemen anlaşılıyor keza onun da oyunculuğu çok iyi. Owen, Hannah Grose, Peter Quint... Birçok karakter ve birçok hikaye barındıran dizi elbette selefi gibi bol da hayalet barındırıyor. Hatta "ghosts of bly manor" diye bir arama yapıp hangi bölümde, hangi sahnede bir hayalet gözüüyor, takip edebilirsiniz. Dizi Hill House'a göre çok daha derin bir kurgusu olduğu aşikar ama gerilim ögesi bu nedenle bir hayli arka planda kalmış. Daha çok karakterlerin hikayeleriyle bezeli, duygusallığın ön planda olduğu karanlık bir hikaye söz konusu. Ha, izlenmez değil ama şöyle sağlam bir korkalmadıysorsanız, aradığınızı burada bulamayacaksınız. ♦



YOUTUBE

KOYUNLAR

Dergi yazarlarımızdan bazlarında YouTube denemeleri olmuyor değil. Bunların en yeni üyesi Enes oldu ve Koyunlar adındaki kanalda arkadaşı Mertcan ile birlikte oyunlarla ilgili hoş muhabbetler yapıyor.

Yaklaşık üç ay önce başlayan bu macera, Enes'in oyunlarla ilgili bir portal kurma düşüncesiyle ateşlenmiş. Oyun haberleri, oyun eleştirileri, oyun dünyasının genel anlamda insanlara tanıtımı, oyun dünyasının evrimi gibi konularda içerik üretmek isteyen Enes, arkadaşının da konuya sıcak bakmasıyla konuya start vermiş, YouTube kanalını açmış. Henüz başlangıç aşamasında oldukları söylüyor Enes ve yakında teknoloji konusunda da videoların kanalda olacağını belirtiyor. Her yeni başlayan macera gibi elbette Enes'in ve Koyunlar'ın da desteği ihtiyacı var. Şu da bir gerçek ki ilgi arttıkça motivasyon da artıyor, buna bağlı olarak kalite de. Yani ne kadar çok takipçi, o kadar iyi içeriğe sahip videolar.

Koyunlar'ı YouTube'da takip etmek için bit.ly/37p5i2q adresini ziyaret edebilir veya YouTube aramasına Koyunlar yazıp, filtrelerden kanalları listeleyebilirsiniz.

Yolunuz açık olsun Enes ve Mertcan, LEVEL'dan size tam destek! ♦



♦ Tuna Şentuna



Yastık altında çizgi roman nasıl saklanır?



Action Comics #1 milyon dolarlara satıldığı gün dünyada çizgi romana bakış açısı kökten değişti. Bir okuma eyleminden finansal bir emtiaya evirilen çizgi romanların, onlara karşı olan tutumumuz söz konusu olduğunda da köklü değişikliklere ihtiyacı var. Tabii ki, değerlenen bir meta olması ondan aldığımız keyif için bir amaç değil araç olmalı ancak pek çok koleksiyonerin ortak fikri, alındıkları çizgi romanların değerlenmesinin keyif verici ve tatmin edici olduğu yönünde. Peki çizgi romanları saklamak ve onlara iyi bakmak konusunda ne biliyoruz, konuya ne kadar hakimiz? Çünkü elinizdeki her çizgi roman gördüğünüz fiyatlarına satılan değerlerde olmayıabilir!

Öncelikle kondisyon

Facebook ve Instagram gruplarında ya da web sitelerimizde hep kondisyonu tanımlayan tanımlamalar görürsünüz. Bu aslında çizgi romanın 10 üzerinden kaç puan aldığına gösterecek ve size çizgi romanın fiziki anlamda yapısını bütünlüğüyle ilgili fikir verecektir. CGC, CBCS ve benzeri firmalar bu çizgi romanları "gradeleyerek" yani puanlandırarak zaten bu işi kurumsal ve hakem gözüyle yapmaktadır. Ancak her çizgi romanı bu tarz kuruluşlara göndermek mümkün bir durum olmadığı için, aynı oranlısal sistemi kullanıp çizgi romanınızın kondisyonunu belirleyebilir ve satarken de doğru fiyatı talep edebiliriz. Kondisyon değişkenleri 0.1'den 10 puana kadar gitmektedir. Açık bir şekilde 10 en iyi durumdaki çizgi roman olurken mükemmel kondisyonda 0 hatalı demekti ve oldukça ama oldukça nadir bir durumdur. Çünkü çizgi romanların yüzde 95'ine yakını NEAR MINT (neredeysse kusursuz) dediğimiz 9.8-9.2 aralığında baskından çıkararak koleksiyonere ulaşır. Bu bağlamda



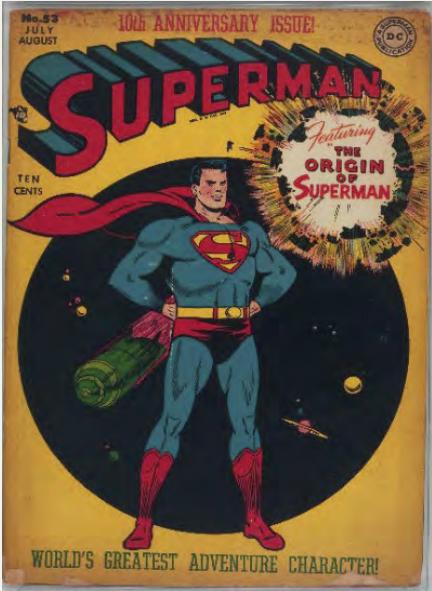
NM kısmını ne belirler derseniz, tepelerdeki küçük beyazlamalar, kıvrık ya da yırtık yaratılmış hasarlar, mikro çizikler, omurgadaki çok hafif hatalar gibi değişkenleri içeri katabiliriz.

Very Fine (çok iyi) dediğimiz çizgi romanlar ise genelde 9.0 puanla 7.0 puan arasını kapsar ve bu bölümde hasarlar birazcık daha gözle görünür, hafif renk kayipları ya da küçük kıvrımlar gibi hataları da içine almaktadır. Pek çok VF çizgi roman uzaktan bakıldığından gayet iyi durumdadır, markette de en çok bulunan çizgi romanlar bu aralıktadır. Özellikle Türkiye'de genç arkadaşların garip ve bilgisizlikle ilgili bir kondisyon takıntısı var, araştırmaları ve iyı okumaları kendilerine bu konuda sürekli dert çkarıp alındıkları hazzın etkilenmesini de engelleyecektir. VF gerçekten iyi bir gradedir!

Bundan sonra ise pek modern çizgi romanda rastlamadığımız ama geçmiş tarihli sayılarımızı değerlendirebilmemiz için hayatı önem taşır. Özellikle 1970 öncesinden kalmış çizgi romanlar o dönemde daha sonra bahsedeceğimiz Comic – Care yani poşet ve kartonla saklama pratiği olmadılarından genelde zarar görmüş ve ciddi hasarlara sahip çizgi romanlar olup aslında bir anlamda güzelliği de buradadır. Açıkçası zaten Golden Age döneminden NM bir kopyayı bulmak neredeyse imkansızken, yaşanmışlığı da ortadan kaldıracağını düşünenlerdenim.

6 ila 4 arasında Fine (iyi) olarak değerlendirilen çizgi romanlar genellikle sayfaları çevrilmiş okunmuş ve doğal olarak hasar görmüş çizgi romanlardır. Yırtıklar, farklı boyalar ve izler, boyalı kalkmaları, sayfalarda sararma bu puanda beklemeniz gereken seylerdir, eklediğimiz Action Comics fotoğrafı 4.5-5 sınırlarındaki bir çizgi romana fena olmayan bir örnektir.

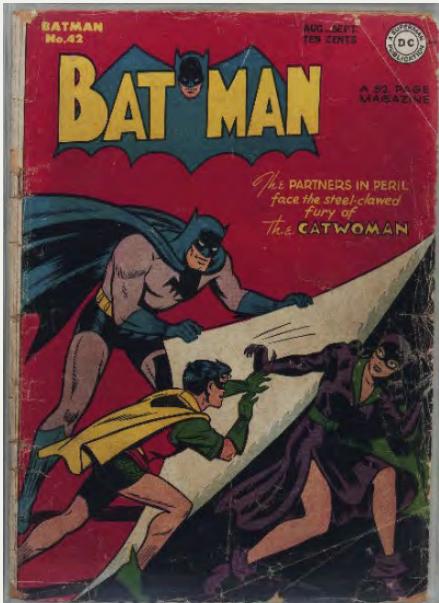




Peki gelelim en riskli yere, yani yirtık pırtık çizgi romanların olduğu, okumanın bile güç olduğu ama hala bankaya götürseniz hoş geldiniz diyecekleri çizgi romanlara! Artık bulunması oldukça güç ve 1930-1950 arası yayımlanmış çizgi romanlar genellikle bu gradelerdir (notlardır). Zaten o tarihte daha üst bir grade çizgi romana sahipseniz, hiç de fena olmayan değerde bir çizgi romanız var demektir. 4-0.1 arasındaki notlar Good ve Fair (iyi ve idare eder) olarak geçmekte. Yani burada aslında esas olgu, çizgi romanı zarar vermeden dikkatle okuyacak yani sayfalarının kopmasına engellebilecek seviyede olması ve o çizgi romana sahip olma istegidir. 2-2.5 gibi oranlar sözün gelimi 2-2.500 TL'lik bütçesi olan bir koleksiyonerin geçmiş tarihli iyi değerlili bir Örümcek Adam alabilmesi için yapması gereken bu oranları kovalamak olmalıdır.

Çizgi romanı saklamak

Peki kondisyonu belirledik, şimdi ne yapıyo-



ruz? Türkiye'de PhD olarak biz bütün çizgi romanlarımız satışlarında Comic-Care yani karton ve poşette gönderim yapıyoruz. Pek çok diğer dükkan da bu yolu benimsedi, bazı dükkanlar ise ayrı olarak da poşet ve karton satışı yapıyor. Peki neden bu poşet ve kartona ihtiyacımız var! İlk fotoğrafta görebileceğiniz gibi çizgi romanların poşet ve kartonla saklanması hem güneışıklarından (küçük bir parantez açalım, asla çizgi romanlarını doğrudan güneışığına maruz bırakmayın, yeterli sürenin sonucunda çizgi romanınızın kapak renginin bambaşa bir duruma geleceğini görürsünüz), ıslanma gibi hareket bazlı tehditlerden korurken aynı zamanda yıllar içinde oluşabilecek asit bombardımanından korumaktadır.

Yalnız tabii ki çizgi romanlarınızı poşetleyip unutmak da doğru bir strateji değil. Ben kişisel olarak 7 yılda bir değiştirmem de pek çok otorite bu konuda doğru sürenin 4-5 yıl içinde yeni CC'lere geçmek olduğunu söylüyor. Peki çizgi romanınızı poşetleyip kartonladık, nerelerde nasıl saklayacağımız?

Kutular ve çerçeveler

Tıpkı plaktaki gibi üst üste çizgi roman koymak oldukça yanlış bir hareket. En alttaki çizgi romana gereğinden çok daha fazla bir baskı yaparak kondisyonun zarar görmesine neden olabiliriz. Bu yüzden kutular kullanmalıyız. Long Box olarak isim verilen bu kutular içerisinde 250-300 çizgi roman hatta daha fazla alarak çizgi romanlarınızın dik ve belirli bir sırada durmasını sağlar. 4-5 longboxlık çizgi romanı olan koleksiyonlara en büyük önerim, alfabetik bir sırayla ve yayımıya göre kutulara ayırmaları. Böylece aradıkları çizgi romanları hızlı ve efektif bir şekilde bulurken, diğer çizgi romanları karıştırmak suretiyle onların da zarar görmesini engellerler.

Top Loader ve Mylar

İnternette dolaşırken ya da söZN gelimi PhD sitesinde karşılaşabileceğiniz, koleksiyoner arkadaşlarınızdan duyabileceğiniz en önemli iki koruma yöntemi içinde Mylar ve Top Loader da mutlaka adı sayılması gereken ürünler. Mylar aslında bir tür naylon kaplama malzemesi olup normal naylonдан daha gösterişli ve sağlam bir yapıya bütür. Uzay battaniyelerinden güneş filtrelerine kadar pek çok alanda kullanılan Mylar, özellikle o çizgi roman saklama ürününe verilen bir isim değil ancak ağız alışkanlığından öyle kullanılıyor. Buradan da her gün yeni bir bilgi tadında Mylar'ın aslında bir kaplama ve farklı tarz bir materyal olduğunu da öğrendik!



Top Loader ise genellikle değerli sayıları saklamak için kullanacağımız ve üst kısmı açık bir çerçeve olarak hayal edebilirsiniz. Sert plastikten yapılan, çizgi romanınızın içinde hareket etmemesini sağlayan ve görsel açıdan da çekici gözüken bu ürün özellikle yurtdışında çokça tercih ediliyor.

Ülkemizde ise değerli çizgi romanların alım-satımı oldukça yeni olduğundan, ek ürünlerin bulunması biraz güç. Ancak hepimiz dükkanlarımızda yer vermeye gayret ediyoruz. Top Loader'in bir diğer güzel özelliği ise çeşitli yöntemlerle farklı şıklarına olanak tanımamasıdır.

Gördüğüm bir koleksiyoner top loaderlarını mandalla tutturarak çizgi romanlarını fotoğraf stüdyosu gibi odasına asmış, böylece mandalın ya da tutturduğu materyalin çizgi romana CC üstünden bile olsa direk temas sağlamasını engelleyerek asabılımiş oldu. Başka bir yöntem ise, ayaklı çerçeve gibi kullanmak. Aşağıdaki fotoğrafta Top Loader kullanımına bir PhD koleksiyonlarından örnek verdik. Berkay'a bu güzel fotoğraf için teşekkürler! Bu ay köşemizde çizgi roman nasıl saklanır konusunu kısıtlı yer altında anlatmaya çalıştık. Tabii ki daha uzun ve detaylı bir konu bu konuda merak ettiklerinizi bize ulaşarak sorabilirsiniz. Herkese sevgiler. ♦ Metehan İğneci

AYIN VARYANTI
VENOM #30 TYLER KIRKHAM
EXCLUSIVE

OTAKU CHAN

Japonya'nın Stephen King'i kabul edilen Hideyuki Kikuçi'nin teknolojiyi gotikle birleştiren dünyası ve D karakterini ölümsüz hale getiren Yoşitaka Amano'nun çizimleriyle kütüleşen light novel serisi Vampir Avcısı D'nin ilk kitabı sonunda Türkçe!

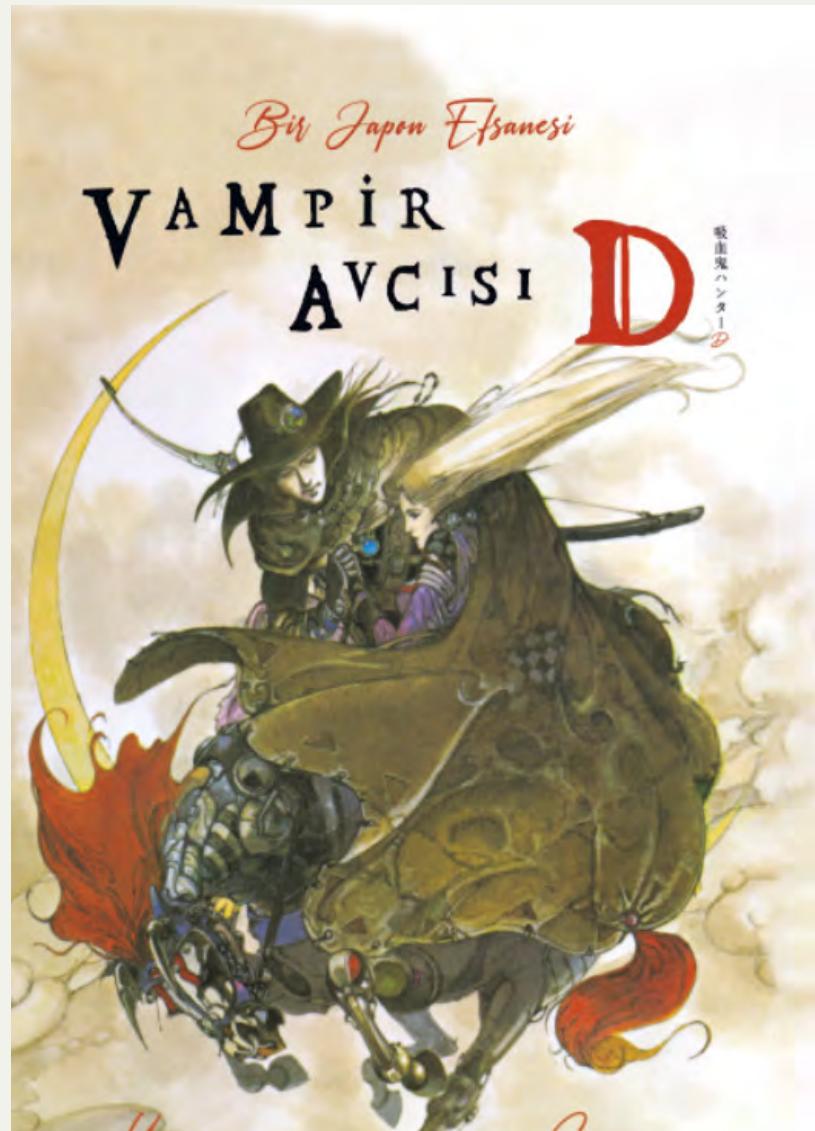
VaVampir Avcısı D anime filmleriyle damağımızda müthiş bir tat bırakan eserlerden biri. Senelerdir kitabı da ülkemizde basılsa da okusak derdim, sonunda nasip oldu. Animesine laf ediyorum gibi düşünülmüşsin ama kitaptaki detaylar sayesinde dünyanın büyüklüğünü ve güzelliğini, aslında ne kadar komplike bir hikâye olduğunu daha iyi anladım.

Ufakta hikâyesine bir giriş yapalım şimdi. Ve çok alışık olmadığı resimli roman (light novel) tarzının bu dünyada özellikle Amano'nun çizimleriyle nasıl daha iyi islediğinden bahsedelim.

Bu kitabın edebiyatta demsell in distress yani başı dertteki genç kız denen karakteri Doris. Doris, Ransylva kasabasının girişinde gizemli bir avcuya rastlar. Başı dertte dedik ama güçlü, kuvvetli, savaşmayı bilen biridir ve şimdije kadar meydan okuduğu herkesi yenmiştir. Kendinden daha güçlü birini aramaktadır ve bulduğu da gizemli D'dir. Doris, Asilzadenin Öpücüğu'ne maruz kalmıştır bu sebeple insanlığını yitirmeden önce kendisini isiran vampiri (asilzadeyi) yok etmesi gereklidir. Hikâye buradan ilerleyedursun D'nin içinde yaşadığı dünya bilimle mitolojiyi ve fanteziyi bir araya getiren bir yerdir. Bu açıdan bana China Miéville'in kitaplarını hatırlattı.

Gelecek

Sene olmuş MS 12.090! Dünya büyük bilim atılımları görmüş ama yaşanan felaketlerle insanlık o bilimin Atlantis gibi yok olduğuna da şahitlik etmiş, nasıl kullanılacağını, ne işe yaradıklarını unutmuş. Bilimle yeniden yaratılan fantastik yaratıklar binlerce yıldır dünyada gezenin mitik kökenleriyle bir araya gelmiş. Beslenme



piramidi gibi, zekâ, güç ve teknoloji açısından da en üst sırayı asılzadeler yani vampirler almış. Gotik şatolarında gündüzleri tabutlarına çekildiklerinde onları koruyan teknoloji de aslında onlar gibi eski ama görüp görülecek en güçlüsü. Dünya sadece teknoloji alanında değil iklim gibi ekolojik konularda da pek çok badireler atlatalmış. Doris'in çiftliği, "Dünyayı Yeniden Modelleme Projesi ile kalıcı olarak verimli hâle getirilmiş yeşil çayırlarla çevrili bir çiftlikti. Ahşap ve güçlendirilmiş plastikten yapılmış ana binanın etrafında, protein sentezleyen bitkilerin yetiştiıldığı, güçlendirilmiş su geçirmez levhalara tutturulan termo-regülatörlerle donatılmış bahçeler, ağıllar ve ahırlar bulunuyordu. Yalnızca bahçeler iki hektarlık bir alan kaplıyordu ve sentezlenen proteinlerin hasadından ikinci el robotlar sorumluydu. Paketlemeyi ise insanlar yapıyordu." Hideyuki Kikuçi bize robotlar, elektromanyetik bariyerler, insan gücünü artırın zırhlar verirken bir yandan da güve adamlar, kurt adamlar, iblisler ve periler hakkında da yazmış. Elbette aksiyon负载 olarak vampir kont ve D arasında sürerken fantastik yaratıklarla ilgili çok bir bilgi edinemiyoruz ama teknolojik detaylar yu-

karındaki paragrafta da gördüğünüz gibi uzun uzun anlatılıyor. Bu durum aslında kitabı daha bir bilim kurgu havası verse de Amano'nun çizim tarzının organikliği ara ara karşınıza çıkan karakter çizimleriyle fantezi duygusunu güçlendiriyor. Amano daha Art Nouveau ve Superman çizgi romanlarında da gördüğümüz Art Deco tarzında çizim yapan bir illüstratör. Ağırlıklı olarak da karakter çizimleri yapıyor ama yüz ifadelerinden kıyafet detaylarına kadar her şeyi minik minik işliyor. İllüstrasyonlarına Sandman'de, Final Fantasy'de ve efsane Elric serisinin kapaklarında (Michael Moorcock) denk gelmiş olabilirsiniz. Hatta YouTube'da 1001 Nights Amano diye aratırsanız, kısa Binbir Gece Masalları animasyonunu izleyebilirsiniz.

Kitabın hikâyesi giderek kararık ilerledikçe baştaki bilim kurgu tonu Amano'nun çizimlerinin de etkisiyle gotikleşiyor hatta korku ve gerilimin alanına giriyor. Gerçi filmi izlemiş olanlar hikâyeyi biliyor ama ben yine de "spoiler" vermeyeyim. Özette filmi izlemiş de olsanız kitap size çok daha büyük bir dünya sunuyor. Bu ay içinde kitapçılarda bulabileceğiniz kitap Bang! Çizgi yayineden çıktı. Zamanında, Made in Abyss mangasını basmaya başladıklarında onlardan kısa da olsa bahsetmiştim. Şimdi biraz daha derinlemesine tanıyalım istedim ve bu kitap vesilesiyle kısa da bir röportaj yaptım.

Öncelikle sizi kısaca bir tanıyalım. Yeni sayılabilecek bir yaynevisiniz, neler basıyorsunuz? Nasıl bir yayın çizginiz var?

Merhabalar, ben Bang! Çizgi ekibinden Sarp. Dediğiniz gibi henüz küçük bir yayneviyiz, elimizde şu an ondan az seri olmasına rağmen yine de ülkemize farklı bir kültür getirmekten fazlaıyla mutluyız. Güncel serilerimiz sırasıyla Made in Abyss, Gangsta ve Vampir Avcısı D. İlk iki serimiz manga olmasına karşın yeni serimiz Vampir Avcısı D bir roman. Hem de öyle böyle değil, tam bir kült haline gelmiş bilim kurgu-fantastik tarzda bir roman!

Manga serilerini üç ayda bir, bir cilt düzeniyle basmaya özen gösteriyoruz lakin korona salgını patlak verdiği için yayın takvimimiz biraz gecitti. Bunun için tüm okurlarımızdan özür diliyoruz. Daha duyurmadığımız yeni serilerle onların kalplerini fethetmeyi planlıyoruz.

Made in Abyss, Gangsta ve Vampir Avcısı D farklı türlere ait, genelden bir çerçeveden bakarsak karanlık atmosferli eserler. Basacağınız eserleri neye göre seçiyorsunuz?

Güzel bir soru. Türkiye'de oldukça fazla shounen seri çıktığını fark ettik. Kitap raflarında farklı türlerde mangalar görmek istediğimize



karar verdik bu yüzden Türkiye'de çok tanınmayan türlere öncelik verdik. Tabii ki her serimiz böyle olacak diye bir söz veremeyiz ama ilk serilerimizde özellikle buna dikkat ettik.

Dediğiniz gibi Vampir Avcısı D, kültürleşmiş bir roman serisi Japonya'da. Bu eseri basmaya nasıl karar verdiniz? Nasıl bir süreç yaşadınız?

Aklımızdan bir Japon romani basmak geçiyordu, biz de "Ne basarsak güzel bir adım atarız?" diye düşündük. Aklımızda birkaç isim vardı ama en son Vampir Avcısı D'ye karar verdik. Çünkü Türkiye okuyucu kitleşine daha çok hitap ettiğini ve Hideyuki Kikuçi'nin son derece akıcı bir dili olduğunu düşündük. Umarım okuyucularımız da bizim kadar beğenirler.

Serinin devamı gelecek mi ve başka resimli romanlar (light novel) da basmayı düşünüyor musunuz?

Vampir Avcısı D'nin serinin yazarı Hideyuki Kikuçi'nin elinden çıkma 31, yan serilerle birlikte toplam 44 cildi var. Yavaş yavaş da olsa hepsini basmadan bu seriyi bırakmayı düşünmüyorum. "Light Novel" diyemeyiz ama Japon edebiyatına ait yeni projelerimiz olduğunu söyleyebiliriz.

O zaman hem edebiyat, hem resimli roman (light novel) hem de manga-

larla katalogunuza genişleteceksiniz. Peki bu bahsettiğiniz Japon edebiyatı eserlerinin yanında yayinevinizden yeni mangalar çıkacak mı?

Kesinlikle! Şu anda duyurmadığımız serilerimiz var. Zamanı geldikçe onları da paylaşacağız. En yakın zamanda basacağımız serimizin Made in Abyss ile pek çok ortak özelliği olduğunu söyleyebiliriz hatta.

Son söz

Bang! Çizgi'ye bu yazı için kitap piyasaya çıkmadan önce kitabı okumama imkân sağladıkları ve illüstrasyonların bir kısmını burada sizinle paylaşmama izin verdikleri için teşekkür ederim. Arka kapığın da bir kısmını ekleyerek bu ayki yazımı noktalıyorum:

Asilzade'nin Öpürügü'ne maruz kalan Doris, Sınır'daki küçük bir köy olan Ransyla'ya giden yolda bir vampir avcısı aramaktaydı. Sene MS 12.090. Uzun zamandır insanlara hükmenden vampirlerin soyları tükenmek üzere olsa da yaratıkları korku insanlarının ruhunda yer etmişti. Yalnızca en üstün yeteneklere sahip olanlar vampir avcısı olabiliyordu. Doris'in nihayet karşılaşışı "D" adındaki avcı ise, geniş kenarlı gezgin şapkası takan çok yakışıklı bir adamdı. Vampirlerle savaşta neredeyse efsane haline gelen bu genç avcının yüreğinin derinliklerinde ise kimseyle paylaşmadığı karanlık bir sırvardı. ♦ Merve Çay

FİGÜRCÜNÜN SEYİR DEFTERİ

Bu ay konumuz "birinci el"
figür piyasası!

Figürünün Seyir Defterinden herkese merhabal! Geçtiğimiz ay sizlerle birlikte ikinci el koleksiyon ürünlerini nasıl ve nereden alabilirsiniz hakkında konuşmuştık. Bu ay ise sizlerle bana sıklıkla sorduğunuz "Ahmet abi, sıfır ürünler nereden alıyorsun?" sorusunun cevabını konuşacağız.

Eskiiden sıfır ürün alırken -yerli mağazadan ya da siteden ise- maliyet, kargolama şekli, müşteri iletişimi gibi bana güven veren konular hakkında ufak bir araştırma yapıyordum. Tabii ki zaman içerisinde artık favori yerlerim belli oldu. Ama bazen bir fırsat çıktıında bu saydıklarımı hala bir gözden geçiriyorum.

Bir koleksiyoncu olarak en çok keyif aldığım şey, koleksiyonuma katmak istediğim ürünler satın almadan önce görüp inceleyebilmektir. Böylelikle ürünün detaylarını, varsa fabrika hatalarını, ya da -aldanmaya müsait olduğumuz- ürün tanıtım fotoğraflarına ne kadar benzer olduğunu görmüş olurum. Tabii takipçişi olduğum ve sevdığım bu kültürü de yerinde yaşamak ayrı bir keyif verir bana. Dilerseniz şöyle bir listemize bakalım.

Jedbang

"Türkiye'nin En Kahraman Mağazası" sloganıyla her koleksiyonerin hayatı kiyisinden köşesinden girmiş, 15 yıldan uzun süredir Türkiye'de bu işi gerçekten çok kaliteli yapan hem web sitesi hem de Ankara'daki fiziksel mağazası ile koleksiyoncuların başucu markalarından birisi olmuş, sevgili Ertan Ergil abimizin güzide işletmesi.

Ayrıca Sideshow, Kotobukiya, Hot Toys, Prime 1 Studio ve Dc Collectibles gibi markaların

Türkiye resmi distribütörlerdir. Gözünü kapali alışveriş yapabilirsiniz.

The Dreamers Figure

Sanıyorum ki Türkiye'deki en geniş ürün gamına sahip mağaza ve sitelerin başında geliyor Dreamers Figure. Uzun yıllardır hizmet veren eski toprak olarak, birçok markadan figürler, heykeller, proplar, bustler akliniza gelebilecek hemen hemen her tarz ve ölçekte ürün var. Üstelik Alp abinin müşterilerine karşı gayet sıcak yaklaşımları da cabası. İsterseniz web üzerinden, isterseniz İstanbul'daki mağazaya giderek alışveriş yapabilirsiniz.

Arkabahçe İzmir

İzmir'de en sevdığım yerlerin başında gelir. Ağırlığı çizgi roman da olsa, genellikle farklı markaların figürlerini de bulabilirsiniz. Şehrimizin geek/nerd kalesidir diyebiliriz. İzmirli birçok koleksiyonerin de ortak noktasıdır adeta. Raşit abimize çok selamlar.

Pan Kitapevi

İzmir'in en eski kitapevlerinden birisi olmasının yanı sıra, 1/1 life size Neca Batman heykeli barındıran, çok ilginç bir yerdir. Youtube kanalında videoları mevcut. Merak edenler oradan izleyebilirler. İzmir için büyük şans. Tabii biraz fiyatları düzenlemeleri şart.

Zuzu.com

Daha önce birçok ürün satın aldığım, güvenilir ve ürün gamı bir hayli geniş olan bir

e-ticaret sitesidir. Bir özelliği de Neca, Iron Studios, Nlitzway, Dark Horse, Mezco, 3A ve birçok markanın Türkiye resmi distribütördürler.

Amazon.com

Sanıyorum ki hepimiz en az bir kere kullanmış yahut adını duyup kullanmayı düşünmüştündür. Senelerdir güvenle sıfır sorun ile kullandığım bir site. Problem yaşadığında bile inanılmaz hızlıca çözümler ile sorunumu çözüyorlar. Bugüne kadar başına kötü bir şey getirmemiş dev bir firma kendileri. Ürünleri Amazon üzerinden almaya bakmanızı öneririm zira satıcılarının kendi kargoları çok pahalı oluyor.

Ebay

Ahh ahh eskiden Paypal ülkede kullanılmıyor diye üzüldük şimdi ise iyi ki kullanılmıyor zira döviz kuru aldı başını gidiyor diye seviyoruz. Ebay'i yurtdışında tanıdığı olanlar kullanabilir. Ama ilanları dikkatle takip etmekte ve araştırmakta fayda var. Ben zaman zaman arkadaşlarımdan vasıtasi ile buradan alım yapıyorum.

Benim şimdilik kullandığım siteler ve mağazalar bunlar arkadaşlar. Bu seriyi bir sonraki aylarda da hortlatman ve sizler için özellikle yurtdışı alışveriş rehberleri hazırlamak istiyorum. Umarım verdiğim liste işinize yarar. Bir sonraki ay görüşunceye kadar hoşça kalın!

◆ Ahmet Gezer





BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Bir hastalık yeterince kötü iken, aynı anda dört tane ile uğraşmak!

Pandemi günleriniz nasıl geçiyor sevgili okur? Sizler de benim gibi kendinizi evinize kapatmış, gerek dijital olsun gerek masaüstü olsun oyuncularla gününüüzün gün ediyorsunuz değil mi? Özellikle oyuncular olarak her zaman istedigimiz neydi? Bir şey olsa; işe gitmesek, okula gitmesek de hep eve kalıp sürekli oyun oynayabilesek... Her ne kadar istedigimiz şey olmuş olsa da, istedigimiz şekilde olmadığı kesin! Umuyorum ki bir an evvel bir çözüm bulunur ve tekrardan normal yaşantılarımıza kavuşuruz!

Bu kasvetli girişin ardından gelin biraz da bu ay sayfamızı süsleyen oyunumuzu konuşalım. Oyunumuzun adı "Pandemic". Nasıl, çok hoşunuza gitti değil mi? Sanki yeterince duymadığınız bir kelimeymiş gibi, bir de alındı oyunu bu sayfaya taşıdık. Aferin bize!

İşin şakası bir yana gerçekten karşımızda şahane bir oyun var arkadaşlar. Hatta yayınıldığı 2008'de yılın oyunu ödülünü bile almış bir oyun. Matt Leacock tarafından tasarlanıp Z-Man Games tarafından yayınlanan oyunumuzda, Dünya haritasının başına geçip birer pandemiye dönüşen dört adet hastalıkça çare bulmaya çalışıyoruz. Evet, bir hastalık da değil tam dört adet hastalık! 2-4 kişi ile oynamayıpçeğimiz oyunumuza Atlanta'da konuşlu bulunan CDC (Centers for Disease Control and Prevention- Hastalıkları Kontrol ve Korunma Merkezi)'nın birer mensubu olarak başlıyoruz. CDC içerisinde ise doktor, karantina uzmanı gibi 7 farklı rolden birisini temsil ederek oyunumuza oynuyoruz. Oyun kooperatif bir oyun; yani ya hep beraber kazanıyoruz ya da hep beraber kaybediyoruz.

Aldığımız rollere göre bize sağladıkları özel yetenekler de oyunu kazanmamıza büyük oranda etki ediyor. Açıkçası şu yaşadığımız günlerin etkisinden dolayı da kazanmak için daha hirsli oynayacağınızı düşünüyorum.

Farkındaysanız üç aydır sizlere sunmuş olduğum oyunlar ülkemizde yayılanmamış oyunlardı. Bu ay bu geleneği de kırmış olduk sevgili okur. Oyunumuz Türkçe olarak NeoTroy Games tarafından satışta. NeoTroy Games'in internet sitesi üzerinden satın alabileceğiniz Pandemic, 319,90 TL fiyat



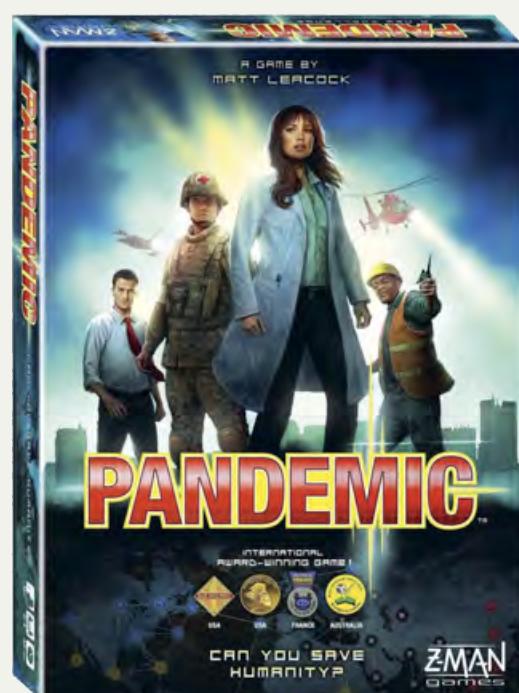
etiketine sahip. Evet, fiyatının biraz yüksek olduğunu kabul ediyorum. Ancak firmanın yapmış olduğu kampanyaları takip ederseniz oyunu çok daha uygun fiyatlara satın alabilirsiniz. Bunun dışında çoğu kutu oyununun dijital versiyonu olduğu gibi Pandemic'in de Steam üzerinde oynanabilir bir dijital versiyonu bulunuyor. Fiyat etiketi de oldukça makul. Buraya da bir göz atabilirsiniz. Sözlerimi sevgili Tuna Şentuna'nın Nisan ayında Contagion filmi ile ilgili söylediğine ve çok hoşuma giden sözleri konumuza uyarlayarak bitirmek istiyorum. (Not: 2011 yapımı bu filmi henüz izlemeyenler için kısaca yaşadığımız şu günlerin daha ileri bir versiyonunu bize sunuyor diyebilirim.)

Bu tip felaket oyunlarını oynarken hep düşünürüz ya, "Neye dışında hayat normal." diye... İşte masadan kafayı çevirip bir bakıroruz ki pencereden dışarı, aynı problem şu anda gerçekte de var. Ve tabii ki bu hiç de iyisi hissettirmiyor.

O yüzden maske, mesafe ve temizlik üçgenine sonuna kadar uyuyoruz ve uymayanları da uyarmaktan çekinmiyoruz sevgili okur! **♦ İmge Melisa Şatlı**

Sürekli aynı oyun mu?

Oyunun "setup" dediğimiz hazırlık aşamasında enfeksiyon kartlarını karıştırarak yerleştiriyoruz. Bu nedenle her oyna başladığımızda biz Atlanta'da olmamıza rağmen enfeksiyonlar farklı şehirlerde başlıyor. Bu da oyunun her defasında farklı bir deneyim sunmasını sağlıyor ve tekrar oynanabilirlik artıyor.



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay, sadece fuar alanını dolaşıp kendinizi kongre alanına kapatabileceğiniz bir hobiden fazlasıdır. Cosplayın asıl ilgi çekici olduğu nokta ise "fark yaratmak".

Hayatınızda çok sayıda film izlediniz, anime takip ettiniz, kitap okudunuz veya dizilere daldınız. Her birinde hayal gücünüz biraz daha genişledi ve bazen kendinizi onların yerine koydunuz. İşte tam burada cosplaye ilk adımınızı zaten atmış olduğunuz. İkinci adım çok kolay ve daha önemlisi hayatınızı "iyi" anlamda değiştirebilecek güzelliklerle dolu. Yılda belki de defalarca izlediğiniz bir film veya dizi bölümünü düşünün. Kalp atışlarınız hızlanır, istemsiz gözleriniz dolar veya o kadar mutlu olursunuz ki yüzünüzdeki gülümseme korkutucu boyutlara ulaşabilir. Her Yüzüklerin Efendisi izlediğimde veya Star Wars'un ikonik melodisini duyduğumda bana uyandırdığı his aynı bu şekildedir. Kitaplarını okuduğumda da aynı şeyleri hissedermim. Veya Geleceğe Dönüş, Matrix, E.T., Terminatör, Hayalet Avcıları, Bettelgeuse ve daha çok sayıda kalbimi ısıtan film.

Örnekler çoğaltılabılır ancak konumuz bu değil. Hayaftınızda giren her gerçek veya fantastik yapımlar, sizleri kendi dünyasına çeker. Çekildiğiniz dünyada farklı bir kahramana veya kötüye dönüşürsünüz. Ne zaman Frodo'nun o güzeller güzel Shire'da kitabına daldığı sahneyi görsem muazzam mutlu olurum. Gandalf'in neşeli melodisine çekilir ve sarıldıkları an müziğin derinliğini daha net bir şekilde hissedermim. Belki bazılarınız için Rivendell ya da Moria. 2012 yılında Orlando Bloom'un Magnum reklam çekimi için İstanbul'a geldiği dönemde kendisiyle tanıma fırsatına erişmiştim. O zaman kafamda beliren net resim, Legolas portresi. Ben her zaman bir hobbit insanı oldum. O rahatlık, hayatın tadını her şeyle çırpmaya ve kimi zaman kendi kalıbından çıkılmaya cesaret edip, biraz da macera peşinde



Çılgınca sevdigimiz temayı cosplaye uyarlayabilirsiniz.



koşma. Ne yazık ki bir hobbit kostümü yapacak zamanım olmadığı için minnak boyumla "elf olayım" bari moduna girmiştüm. Muhtemelen top 10 sıralamasında ilk üçe giren Yüzüklerin Efendisi'nin bir karakteriyle tanışacak olmanın verdiği heyecan,ambaşka kapıları arıyor. Hatta hala bazlarımız uzun süredir beklediği film vizyona girdiğinde, sinemaya sevdigi karakterin kostümüyle gidiyor.

Bir amaç uğruna cosplay yapmak

Harry Potter severlerin gitmek istediği birçok mekan vardır değil mi? Mesela İngiltere, Alnwick Kalesi (muazzamdır bu arada!) veya Londra, King's Cross İstasyonu gibi. Bu mekanlara gitmeye karar verdığınızda kafanızda yoğunla plan belirler. O anları ölümsüzleştirmek, mükemmel açıyla fotoğraf çekebilmek, o fotoğrafı renklendirerek yoğunla craft derken kendinizi bir Harry Potter kostümü içerisinde bulacaksınız. Başlangıçta belki sadece asa diyerek başlayacağınızdan hiç şüphem yok. Ardından planlar sıralandıkça belki bir atkı, hatta öğrenci gibi görünmek için cübbe gibi maddeler halinde kostümünüz tamamlanmış olacak. Bunu kötü bir plan gibi düşünmeyin. Aksine, hayatınızda belki de ilk defa gideceğiniz ikonik mekanları, kendi yüzünüzle süslemek kadar eğlenceli yoktur. Mesela benim için Londra denildiğinde aklıma Friends dizisinden Joey (how you doin?) karakterinin "London baby" sözleri gelir. "The One with Ross's Wedding" bölümünde Londra'ya giden ekibin hikayesi anlatılırken tabii ki Joey'in çılgın komikliklerini de unutmamak gereklidir. İlk defa Londra'ya gittiğimde (izleyenler bilir) hani Chandler'in Joey'e "o şapkayı halk içinde

takmakta ısrarcı olursan bütün öğleden sonrası tek başına geçireceksin" gibisinden söylediği bir söz vardı, ona ithafen de o şapka şu an inanılmaz popüler. Hatta Londra'da o şapka "Joey's London Hat" veya "Joey's Hat" olarak satılıyor. Evet, ben de bir tane aldım çünkü LONDON BABY! Anlatmak istedigim cosplayin özellikle bir amaç uğruna yapıldığında çok daha eğlenceli olduğu. Dahası sosyal medyadaki hiçbir eleştiri bir noktada umurunuzda olmuyor. Şişmanmış, yok makyaj olmamışmiş, peruk rengi farklıymış, lenssiz cosplay mi yapılmış ve dahası. Kimse sizin yaptığınız kostümün detayına bakmayacaktır o anda zaten. Bakıyorsa da kendisini az ötede yok olmaya davet ediyorum. Düşünsenize hayatınızda ilk defa Michael J. Fox (Marty McFly) ve Christopher Lloyd (Dr. Emmett Brown) ile tanışma fırsatı yakalıyorsunuz. O gazla Marty McFly kostümü yapıyorsunuz, belki de birçok eksiki oluyor ancak turuncu yeleğine kadar ikonik olan birçok şeyi düşünüp giyiyorsunuz. Yüzşüzün bira ama Marty McFly saçkı kışa diyor. "Arkadaş, Michael J. Fox var orada. Senin takıldığın şey bu mu?" derler adama. Bir fuara gittiniz ve Games of Thrones hayranınız. Meşhur tahtı görünce, siz de bir fotoğraf çektiirmek istersiniz değil mi? Ben şovu hiç sevmidim ama benim bile Gamescom'da görünce hıra niyetine çektiirdiğim fotoğraflarım vardır.

Karakterleri tanırırmı

Tahhta poz verirken karaktere bürünürsünüz. Belki yanınızda peluş bir ejderha vardır, omzunuza yerleştirirsiniz yani o karakteri hayatı geçirmek için elinizden geleni yaparsınız. İşte burada cosplayi bir amaç



Cosplay hayatın her yerinde size yardımcı olabilir

uğruna yapmış oluyorsunuz ve bu noktada cosplayiniz sizi iyi hissettirdiği sürece gerisi çok da önemli olmuyor. Gamescom 2016, Chromie cosplayim tamamen bir amaç uğruna hayatı geçmiş kostümlerdendir. Heroes of the Storm'un günümüze oranla biraz daha popüler olduğu zamanlar. Blizzard ile röportaj yapma fırsatı var ve amacım da HotS ile alakalı ekibi sıkıştırmak. Başka bir amaç uğruna yapılan kostümüm Cyberpunk - Ciri'dir mesela. Hem CD Projekt RED ekibiyle tanışma fırsatı benim için çok özeldi ve onları soru yağmuruna tutmak eğlenceliydi, hem de Maul Cosplay ve Maja Felicitas'ın çalışmalarını yakından

görme imkanına sahiptim. Başarılı bir kostüm değildi elbet. Sonuçta Gamescom'a eğlence amaçlı gitdiğim hiçbir yıl yok. Genelde bu fuar benim için önce iş sonra eğlenceden ibaret oluyor. Doğal olarak kendime pek zaman ayıramıyorum. Ancak vermek istediğim mesajı anladınız.

Gideceğiniz veya gitmeyi amaçladığınız bir fuarda, etkinlikte hayranı olduğunuz temaya hayat vermek, özel bir duyudur. Hayatınızda fark yaratmaya devam edin ve cosplayi "hemen hemen" her yere dahil edebileceğinizi unutmayın, anılarınızda her şeye yer açın. Anılar, sizi özel kılar.

♦ Ceyda Doğan Karaş





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sancı

Cyberpunk 2077 ayına girdik

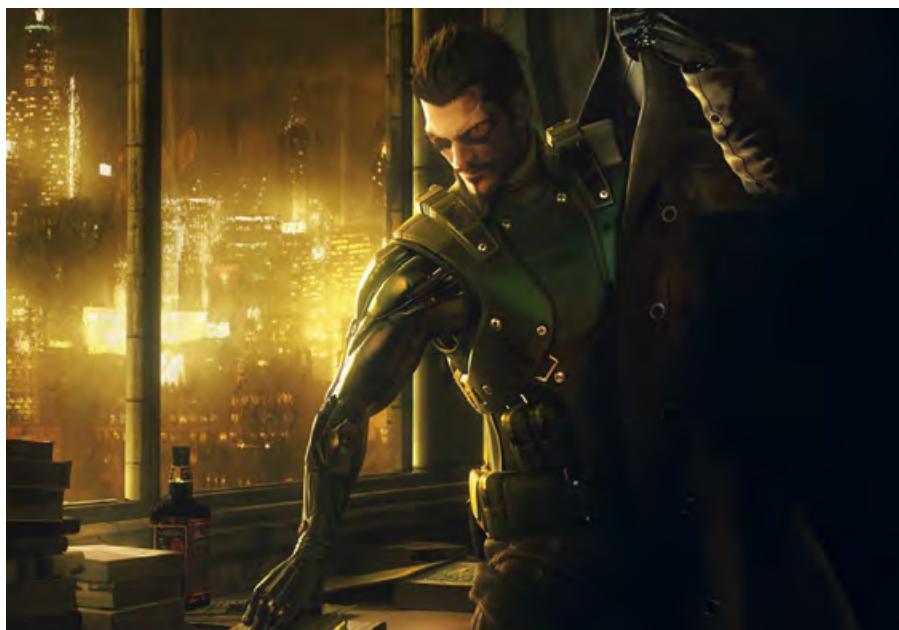
Kasım 2020'yi hepimiz merakla bekliyorduk. Çünkü, biliyorsunuz, yıllardır merak içinde takip ettiğimiz Cyberpunk 2077 için duyurulan çıkış tarihi 19 Kasım 2020 idi. Şimdi oyunun çıkışının çok yaklaşmışken, bütün bu geliştirme sürecini takip ederek fark ettiğim birkaç detayın altını çizmek istiyorum.

Yaklaşık sekiz senedir geliştirilen oyun, Polonyalı yapımcı CD Projekt Red'in The Witcher serisiyle kazandığı başarı, deneyim ve özgüvenin ardından karşımıza çıktı. Açıkçası ben, The Witcher gibi Orta Çağ temali bir oyunun ardından çok iddialı bir bilim kurgu dünyası yaratmaya kalkışmalarını biraz garipsememiştim ama oyunun detayları ortaya çıktıktan sonra gözümü çarpan bir şey oldu. Biz bu oyunu 2011'de büyük sansasyon yapan Deus Ex: Human Revolution oyunun ardından duyduk. Deus Ex, ilk defa 2000'lerin başında karşımıza çıkmış ve çok beğenilmişti. 10 sene sonra oyunun devamı piyasaya çıktığında da büyük bir coşku yaşamıştı. CD Projekt Red'in yöneticilerinin de çok yoğun oyun oynayan oyuncuların olduğunu tahmin etmek zor değil ve 2011'de Deus Ex'in aldığı onca ödül ve övgünün ardından benzer bir bilim kurgu dünyası yaratmanın ticari olarak da başarı kazanacağını tahmin etmiş oldukları düşünüyorum. 2012'deki ilk tanıtım videosundan birkaç sene sonra oyunındaki ilk görüntüler ve detaylar ortaya çıktıktan sonra Deus Ex ile benzerlikler de daha fazla dikkatimi çekmeye başladı ve açıkçası artık Cyberpunk 2077'nin, Deus Ex'ten ilham alarak geliştirilmiş bir oyun olduğunu düşünüyorum. Tam olarak piyasaya çıktığında bu konuda bazı yorumlar göreceğimizi de tahmin ediyorum. Ancak yanlış anlaşılmaşın, bunun bir "kopyalama" olduğunu söylemiyorum, aksine, bir eserden etkilenip daha güzel bir eser yaratılan sanatçılar gibi, CD Projekt Red'in çok başarılı bir oyun çıkaracağına inanıyorum.

Oyun hakkında duyduğum endişe verici bir detay da var... Ekim ayında yapımcı şirketin içinde küçük bir tartışma yaşandı. Şirketin ortakları, çalışanları daha fazla mesaiye zorlamak konusunda bir tartışma yaşadılar ve son 6 haftada hafta sonu izinlerinden birinin kaldırıldığını duyurdular. Yani haftada 5 gün çalışacaklarına 6 gün çalışmaya başladılar. Üstelik, mesai saatlerinin de çok yoğun ve esnek olacağı konusunda uyarılar aldılar. Oysa, 8 yıldır geliştirilen bir oyunun, piyasaya çıkışmasına 6 hafta kalmışken artık her detayın tamamlanmış, son testlerin yapılmıyor olması gerekiyordu. Oyunu yetiştirmek için acele acele uykusuz çalışmaya kalkışmak demek, 19 Kasım'a yetişmesi zor olan bazı sorunların hala oyunda yer ettiğini düşünüyorum bana. Dolayısıyla oyun piyasaya çıktığında ciddi bugllerla karşılaşacağımızdan şüpheleniyorum. Ancak yapımcının yeteneklerinden ve disiplininden şüphem yok, eninde sonunda oyunu güncelle güncelleye

çoğ temiz ve başarılı bir oyuna dönüştüreceklerine eminim. Benzer bir durumu, No Man's Sky için de yaşamıştık. O oyunda yapımcı çok deneyimsiz ama yetenekli bir ekipti. Acemiliklerine geldiği için oyunda söz verdikleri her şeyi, söz verdikleri tarihe yetiştiremezler ama oyunu zaman içinde geliştirmeye devam ettiler ve bugün No Man's Sky, dünyada eş benzeri olmayan çok acayıp ve başarılı bir oyun olarak hayatımızda yer alıyor. Üstelik giderek de gelişiyor. Cyberpunk 2077'nin de önumüzdeki yıllarda çok önemli geliştirmelerin karşımıza çıkacağına ve oyunun çok güçlü bir şekilde hayata tutunacağına eminim.

Bakalım, sekiz yıldır beklediğimiz bu oyun artık karşımıza çıktıığında, oyun dünyasını nasıl değiştirecek? Çünkü Cyberpunk 2077'nin başarısı, aynı zamanda diğer oyun geliştiricileri için de örnek oluşturacak ve aynı şekilde detaylı, derin, sürükleyici oyunlar hazırlama gireceklere inanıyorum. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Halikarnas Balıkçısı

İmi yazarlar tıpkı Dante'nin Virgil'i kullandığı gibi, rehber olarak kendi hayalindeki karakterleri -adeta bir hayalet gibi- okura kılavuz yapar. Ben her zaman bir kişiyi bu role -kendi ülкem için- oturtabilmisimdir kendi kafamda. Bu ay aslında sizlere Exorcist, Salem's Lot ve birkaç başka kitabı okudığumu, aslında ne kadar filmi çekilemeyecek baş yapıtlar olduklarını, dinemaya aktarılırken kurgularının nasıl mahvoldduğunu, okumanızı hatta mümkünse İngilizce orijinalinden okumanız gerektiğini anlatabaktım. Lakin hepsinden kıymetlisi ve beni okuduğumda daha ilk kitabı olan Mavi Sürgün'den itibaren alt üst eden; bu toprakların yetişirdiği en büyük yazarlardan olan, okullarda okutulmuyor olmasına hayretler ettiğim, bu vatana ve toprağına, denizine hayran dev Halikarnas Balıkçısı, bu sayfalarda anılmaya çok daha layık.

Aldığı mahkumiyet cezasını sürgünde, Bodrum kasabasında geçirme cezasına

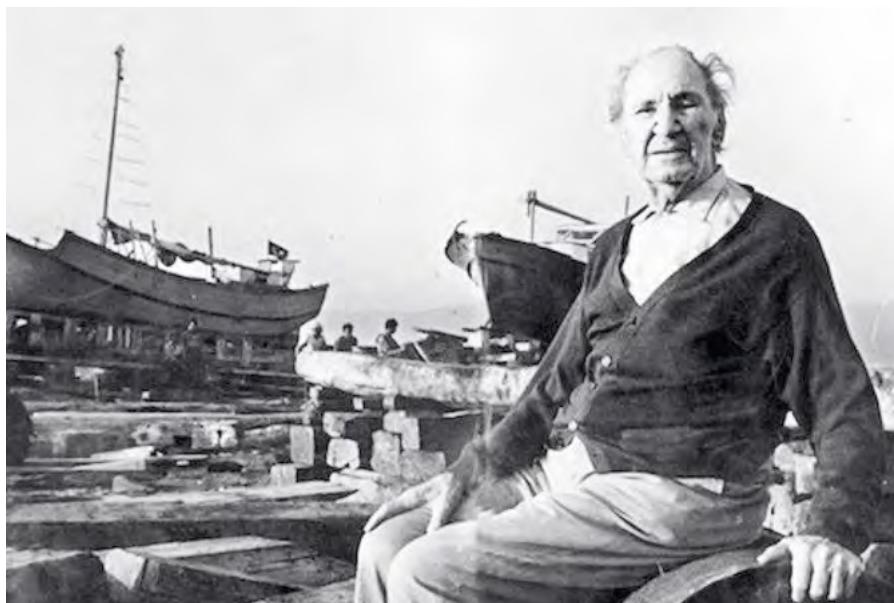
çarptırıldığından kendisi de nereye gideceğinden bıhaberdir aslında. Uzun yolculuğu sonunda daha oraya iner inmez karşılaştığı mavalik onu büyüler. Kasaba ve yaşayanlar zaten çok umurunda değildir. Onlar uykularda gezinmektedir, bugün olduğu gibi. Zamanla kültürü ve üstün zekası sayesinde kimsenin göremediklerini ya da çok uzak çağlarda kalmış ayrıntılarını fark etmeye başlar bu küçük kasabanın. Eski isminin Halicarnassus olduğunu öğrenir ve çağlar ötesinden gelen Mausoleum'un yani Kral Maosolos'un mezarının burada olduğunu keşfeder. Kentler birliğinin başkenti olduğunu anlaması da uzun sürmez. Anılar olarak başlayan yazımında, zaman ilerledikçe neredeyse Bodrum'un taşına toprağına nasıl aşık olduğunu, Anadolu'nun atan kalbini, bugüne dek gördüğüm herkesten çok nasıl hissettiğini ve savunuşa geçtiğini, anlatma derdigiine girdiğini görebilir okuyanlar. Ben hiç Akdeniz'e aşık olup şiirler yazan, onu bereket dolu tanrıça

olarak gören, bir kadın gibi algılayan ve ihtişamını kaleme alma ihtiyacı hisseden birini görmedim. Sonrasında da olma ihtiyamı yok gibi. Denizinin dibindeki süngerini anlatırken kahraman yapar kasabalyı ve Bodrum'un efsanelerinden sadece biri olan Hermafrodit'in ne olduğunu ben ondan öğrendim. Hermes ve Afrodit'in, birbirine yasak aşık tutulmuş iki insanın nasıl tek vücutta birleştiğini, Afrodit'in onları nasıl tek yaptığını. Ama yine üzülerek gördüm daha onun zamanında üzerinde saçma bir turistik tesis olduğunu bu doğa anıtı sayılabilecek özel noktanın. Hüzün hep karışır çünkü yazdıklarına.

Bir keresinde oturup Bodrum adına, British Museum'un müdürüne mektup yazar ve "Bu toprakların anıtlarını geri verin! Onların vatanı burasıdır ayrı koyamazsınız!" Bu mavaliklerdir onların sahibi" der. Ukala İngiliz ise "Merak etmeyin, onların salonunun duvarlarını maviye boyatacağım." der. Bir yandan oraya gelenlere rehberlik yapar. Anlatır sanki kendi evini misafirlere acar gibi. Yorulmadan anlatır, sirenlerin kayalıklarını, Turgut Reis'in hikayesini.

Piri Reis'i ve daha nicelerini. Yine ondan okudum bu dev insanları. İspanyolların gelip Bodrum ahalisini esir alıp gitmeye çalışıklarını ve merdiveni çekilen iki katlı evin nasıl bu yüzden doğduğunu. Turgut ve arkadaşlarının namus ve can belasına, bu ağaç bile olmayan topraktan kendilere gemi yapıp tek başlarına nasıl karşı koyduklarını merakla öğrendim.

Cevat Şakir Kabaağaçlı gibi bir isme artık onun ihtiyacı kalmamıştır. Ait olduğu yeri yeni hayatında, bir kez daha doğduğundan bulan kralıdır belki Halikarnas'ın. Sanki orada yüzlerce kez doğmuş gibi aşıktır. Okumayanın kaybı çok ama çok büyütür. Kurduğu akl bağantwortları ile Anadolu'nun mirasının tüm eski Dünya'ya nasıl yayıldığıni öğrenmelisiniz. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com [@ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

Bilinememek

Sınıyorum 2010 yılıydı. Bu streamer işlerinin patlayacağını önceden gören bir grup insan yönünü bu tarafa çevirmiştir. Pek tabii sektörde olan kişilerden birisi olarak bana da yayıncı olmam yönünde teklif gelmişti. Temelde eğlenceli bir iş olacağının farkındaydım ama akademik kariyer yapacağımı bildiğimden dolayı işe riske etmek istemedim. Sonrasında en azından “farklı” olduğunu düşündüğüm oyunlar hakkında yayınlar yapabileceğimi düşündüm. Fakat artık çok geçti. Yıl 2015 olduğunda zaten kimin ne oynadığı, daha doğrusu ne oynaması gerektiği ve dolaylı olarak insanların da ne izlemesi gerektiği ile ilgili genel resim çoktan çizilmişti. Benim hedefimse özellikle bilinmeyecek ama gerçekten de oyun mekanikleri

açısından çok şey vadeden ancak benim gibi oyun sektöründen para kazanan insanların dikkatini çekebilecek yapımları, diğer oyuncular ile buluşturmak. O dönemler aklımda en çok Majesty isimli oyunun yayını yapmak vardı. 2000 yılında üretilen oyunu, bence oyun dünyasının en büyük efsanelerinden birisi olan MicroProse tarafından geliştirilmiştir. Döneminde kimsenin aklına bile gelemeyecek bir oyun mekaniği sunuyordu. Aynı zamanda strateji oyunu elementleri ile RPG dünyasını da bir araya getirmektedi. Akabinde, aradan geçen dokuz yılın sonunda ikinci oyunu üretimiştir. Çevremde gerçekten bu oyunu deneyim eden çok az insan vardı. Tavsiye ettikten sonra deneyim edenler de istisnasa çok

beğendiler. Peki, sorun neredeydi? Sorun reklam ve tanıtım olmamasındaydı. Sanıyorum bu satırları okuyanların büyük bir grubu da Majesty ismini yeni duyuıyorlar. Ana akım oyun reklam bütçeleri ve yayınları oyun piyasasında o kadar büyük bir yer teşkil ediyor ki arada çıkan oyunların hiçbirisinden haberimiz olmuyor. Bunları yazmamın en büyük sebebiye bu ay piyasaya çıkan Pendragon isimli oyun oldu. Ay başında tek sayfa olarak incelemeyi düşündüğümüz bu oyunu, oynadıkça ne kadar da muazzam olduğunu fark ettim. Hatta şöyle bir internet araştırması da yaptım ama gerçekten de ana akım oyun dünyasında ne fark edilmiş ne de doğru şekilde yorumlanmıştır. Bu ay iki sayfa ayırdığımız bu oyun pek tabii sadece bir örnek.

Belki her ay değil ama genelde bu tarzda çok fazla oyun, “bilinemediği” için hak ettiği değeri göremiyor. Oyunlar kendi başına halen ana akım bir kültür ya da yapıya sahip değil ama ana akım oyun tüketimi, kesinlikle oyun dünyasına ve kültürüne büyük bir darbe vuruyor. Tabii buradan yapılan bir serzeniş ile düzellecek bir durum da olduğunu düşünmüyorum ama en azından LEVEL dergisi ve yazarları olarak elimizden geldiğince adı duyulmamış olmasına rağmen deneyimlerimiz sonucunda dikkate şayan oyunları paylaşmaktan da mutluluk duyuyoruz. Hatta şahsim adına özellikle ufak bütçeli ama muazzam içerikler sunan oyunları ön plana çıkarmaktan ayrı bir haz aldigimi belirtmeliyim. Bu çok uzun lafın kısası, sizler de sadece ana akım oyun medyasına takılıp kalmayın. Faklı türlerde ve şekillerde üretilen binlerce oyun var ve inanın bunlardan birçoğu hak ettiği yeri bulamıyor. Umuyorum hep birlikte bu ana akımcılığın yanına ufak ama şahsına münhasır oyunları da ekleyebileceğiz. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

Animasyonlar çok güzeller bence

Sabah 08:00 gibi uyan, elini yüzünü yıka, dişlerini fırçala, çayı demle, kahvaltıyı hazırla, PC başında hızlıca yemeğini ve ve kalan çayı çalışırken içmeye devam et. Birkaç aydır durumum sadece bundan ibaret. Belli saatte kadar PC başında oturduğum sürede sadece çalışıyorum ve bazen gözlerim IMDAT diye çığlık atıyor. Hani sağ ve sola sekmeler başlıyor falan. Eh gözlük takmamın nedenlerinden biri de bu zaten. Diğer de fazla kitap okumak ama öyle normal mesafeden değil. Sayfa kokusunu hissededecek kadar yakından okumak.

Çocukken çok tuhaf alışkanlıklarım varmış. O konuya hiç bulaşmıyorum. Başka zaman ne kadar tuhaf olduğumu konuşuruz. Malum siz de bendensiniz, yoksa buralara kadar okumazdinız. Neydi bu yazının konusu: Animasyonlar. 15:00 gibi evde sporumu yaparım, üzerine yoğurdumu yerim ve çalışmaya devam ederim. Günün en güzel kısmı benim için akşam 17:00'de başlar. O saatten sonra işler bayağı azalar çünkü. 18:00'e kadar da durulur ve artık zaman benim için durur. Akşam yemeği

hazırlıkları ve yemek sırasında keyfimi yerine getirecek bir film. Tuhaftır ki son zamanlarda eski çizgi film ve animasyonlara sardım. Hadi ama, hanginiz animasyon izlemedi? Gerçekçi olalım. Aslan Kral, Treasure Planet, Brother Bear, Tarzan veya Lilo and Stitch gibi çizgi filmlerden bahsetmiyorum. Onlar zaten bebek ve örnekleri de bir hayli çok. Daha 3D, hani Big Hero 6, UP, The Incredibles, Shrek, Ice Age (özellikle Türkçe dublajına hastayım), Ratatouille, Inside Out, WALL-E, How to Train Your Dragon, Spider-Man: Into the Spider-Verse, Corpse Bride, Home, Toy Story, Madagaskar, Despicable Me, Boss Baby, Kung Fu Panda (skadoosh!), Wonder Park, Abominable, Onward, Monsters vs. Aliens, Megamind, Robots, Rio, Hotel Transylvania, Shark Tale, Happy Feet, Wreck-It Ralph, Zootopia, Cloudy with a Chance of Meatballs ve yığınla örnek olan animasyonlardan bahsediyorum. Kendimi rahatlatmak adına ne kadar izlersem izleyeyim, her gün bir animasyon veya çizgi film izlemeye karar verdim. Düşünsenize her gün bir Ice Age filmi izlemek isteseniz, beş tane

var. Kısa filmleri de dahil eğlenceli birkaç yapımı mevcut. Shrek, Boss Baby (Netflix dizisi de mevcut) veya Kung Fu Panda gibi yapımlar tutunca, onlara da mini diziler, kısa filmler yapıldı. Serilerin hayranısanız çok başarılı olmasa bile kafa dağıtmak, zaman geçirmek adına tatlı oluyor. Bu animasyonların çoğu içerisinde özel bir mesajı barındırıyor. Öyle çok beklenmedik olaylar yaşanmıyor belki ama verdiği mesajlar yaınız kaç olursa olsun kalbinize işliyor. Tabii herkese hitap etmeyen animasyonların bazılarının sadece zaman kaybı olduğunu da belirtmem gerek. Mesela The Emoji Movie nasıl içgriç bir animasyonsa Coco da bir o kadar mükemmeldir veya Kubo and the Two Strings ise bir başyapıttır. Bazı animasyonlara hayran kalmak ve belli noktalarda o karakterler gibi kendinizi duygular seline kaptırmak gibisi yok. Belki siz de benim gibi yapmalısınız. Başarılı film bulmak bir noktada kolay, eskiler her zaman orada. Animasyonlara ve çizgi filmlere de şans verin derim. Kim bilir, belki onların renkli dünyasından kendinize güzel bir ders çıkarırsınız. ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.trTuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karış

Cemuh Okay Özgör

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Hasan Elmas Öfke

Gizem Kiroğlu

İlker Karaş

İmge Melisa Şatlı

Mahmut Karslıoğlu

Merve Çay

Metehan İñeci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Ömer Mert Savci

Özay Sen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltas

Sonat Samir

Şahin Derya

Şeymanur Özgür

Tolga Yüksel

Tunahan Ertas

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İslıl Baysal Turan

Satış Koordinatörü Burcu Kevsler Karaçam

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdürü: Dilek Ünlü

Tel: 0 212 336 53 72 Faks: 0 212 336 53 91

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12

Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03 • Fax: (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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



NEXT LEVEL

AC: VALHALLA

Son yıllarda görmüş olduğumuz en iyi
Assassin's Creed oyunu olabilir mi?

CANIM ÖĞRETMENİME EN ANLAMLI HEDİYE.

Öğretmeninizin adını taşıyan bu sertifikayla
eğitime destek olun, öğretmeniniz sizinle gurur duysun!

e-sertifikamızla
hediyenizi
anında gönderin:
www.tegv.org



Basılı sertifika için: kaynak@tegv.org / Telefon: 02162907084



PRO X 7.1 HEADSET



50mm PRO-G
Sürücüler



DTS Headphone:
X 2.0 Teknolojisi



BLUE VO!CE Yazılımı ile
Özelleştirilebilir



Çıkarılabilir
Mikrofon

