

#291 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Mayıs 2021 / 05 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



AYRICA

Age of Empires IV | Elite Dangerous: Odyssey | Outriders | Monster Hunter Rise
Oddworld: Soulstorm | Evil Genius 2 | En iyi 15 CRPG oyunu

KUR RİSKİNİ YÖNETMENİN EN RİKSİZ HALİ

Şirketlerin kur risklerini daha rekabetçi, güvenli ve şeffaf bir platformda yönetmelerine imkân sağlayan Borsa İstanbul Vadeli İşlem ve Opsiyon Piyasası'na gelin, Merkezi Karşı Taraf güvencesi altında risklerinizi yönetin.



www.borsaistanbul.com

 / borsaistanbul

**BORSA
İSTANBUL**



kursat@level.com.tr
@kursatzaman
@kursatzaman
/kursatzaman

Karantina günlerinde dergicilik

Aslında bu ayın editörden yazısı için aklımda başka bir konu vardı ama son bir hafta içinde o kadar çok kişiden "dergicilik nasıl gidiyor?" soruları geldi ki pandemi altında geçen bir senemizi, kısaca özetlemek zorunda hissettim kendimi.

Öncelikle şanslıydık diye başlayayım çünkü çalıştığımız kurum, ülkemizde ilk vakanın rastlandığı gün hepimizi eve gönderip işlerin bir süre bu şekilde yürütülmesini, vakaların seyrine göre ofis durumunu yeniden gözden geçireceğini söyledi.

Yazı işleri için evden çalışmak, takdir edersiniz ki yeni bir şey değil. Okuduğunuz derginin büyük kısmını evden yazıyor veya hazırlıyorduğum simdiye dek zira dergi sonu yoğunluğu dediğimiz şey, ofiste mesai saatlerine sığdırılabilcek bir çoğuluk olmadığı hiçbir zaman. Haliyle, bence işin bu tarafında anlatacak yeni, ilginç bir şey yok. Her şey eskiden olduğu gibi, sadece ofis muhabbetlerimizi çok özledik.

Bizim için yeni olan şey, kitlemizin önemli bir bölümünü oluşturan (13-18) yaş grubunun sokağa çıkışının kısıtlandığı gün başladı. Evet, kemik kitlemiz olduğu için şanslıydık ama insanların dergiye erişimini de kolaylaştırmamız gerekiyordu. N11, Amazon.com.tr ve Dergiburda.com üzerindeki mağazalarımızdan derginin evlere gönderilmesini teşvik ettik, hatta kargoyu da biz karşıladık. Derginin dijital versiyonlarına gelen ilgi de bu süreçte arttı. Yine de bildiğiniz gibi, geçtiğimiz yıl Mayıs ayında sokağa çıkma yasaklarının takvimi o kadar yoğundu ki tarihte ilk kez bir LEVEL sayısı (#279.5) sadece dijital olarak yayınlandı.

Ayrılık uzun sürmedi zaten. Sadece bir ay sonra, 2020 yılı Haziran ayında tekrar basılı olarak sizlerle tekrar buluştu ve dergiye gelen yoğun talep de kaldığı devam etti. Neticede 14 ay sonra, pandemi sürecini sizlerle beraber omuzlamaya devam ediyoruz. Artan maliyetler, kağıt fiyatları, matbaa tarihlerinin hafta sonu yasakları sebebiyle geriye çekilmesi, en çok beklediğimiz oyuncuların devamlı olarak ertelenmesi bile sizlerle kurduğumuz muhabbeti, o gizemli bağışlığı kesintiye uğratmadı. Umuyoruz ki hepiniz iyisinizdir ve büyüklerinizi bu hastalıktan korumaya devam ediyorsunuzdur. Dışarı çıkamasañz bile derginizin kapınıza kadar geleceğini unutmayın, dergiburda.com adresinden bize ulaşmanız yeterli.

İtiraf edelim, evde vakit geçirmeyi seven bizler bile bu durumdan sıkıldık. Umuyoruz ki yakında bu süreç geride kalacak ve yine umuyoruz ki aşama tamamlandığında eski hayatımıza, kısmen de olsa geri döneceğiz. Son boss'a kadar geldik, buradan bırakmayız artık.

Kürsat Zaman



12 AY
ABONELİK
190,80 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

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

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

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

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



POP
SCI
TÜRKİYE

POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!!

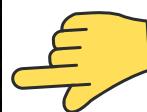


[YouTube.com/PopularScienceTR](https://www.youtube.com/PopularScienceTR)



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını



TIKLA
& İZLE

POPULAR SCIENCE



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



TIKLA
& DINLE
Apple



TIKLA
& DINLE
Spotify



TIKLA
& DINLE
Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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



* Kampanya detaylarına dergiburda.com'dan ulaşabilirsiniz.

MAYIS AYINDA
DERGIBURDA.COM'DAN
YAPILAN ALIŞVERİŞLERDE
BULMACANIZ
HEDİYE!



*Dijital ve basılı abonelik siparişleri kampanyaya dahil değildir. Kampanya stoklarla sınırlıdır.





#291 İÇİNDEKİLER

03 Editörden
06 Takvim
08 Küheyelan
10 Haberler

İLK BAKIS

- 16 Age of Empires IV
18 Elite Dangerous: Odyssey
20 Rustler
21 The Elder Scrolls Online: Blackwood
22 First Class Trouble

DOSYA KONUSU

- 24 Diablo II: Resurrected
36 En İyi 15 CRPG Oyunu

34 Hala Oynanır Mı?

İNCELEME

- 46 Outriders

- 50 Evil Genius 2: World Domination
52 It Takes Two
54 Monster Hunter Rise
56 Oddworld: Soulstorm
58 Tasomachi: Behind the Twilight
60 Narita Boy
61 Lost Words: Beyond the Page
62 Ashwalkers: A Survival Journey
63 Euro Truck Simulator 2: Iberia
64 MotoGP 21
65 Balan Wonderworld
66 Genesis Noir
67 Buildings Have Feelings Too
68 Monster Energy Supercross 4
69 Before Your Eyes
70 Quantum League
71 Primordials: Battle of Gods
72 MLB The Show 21
73 Fishing: North Atlantic
74 Shadow Man: Remastered
75 Stellaris: Nemesis
76 Trials of Fire
77 Dead Age 2
78 Mobil İncelemeler
81 Online
**88 BUG Game Lab:
Bir Akademi Macerası**
91 Donanım
98 Film, Kitap, Müzik
100 Ph.D
102 Otaku-chan!
104 Figürcünün Seyir Defteri
106 Board Game Talk
108 Cosplay Republic
110 Köşe Yazılıarı
114 LEVEL 292

LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
APEX LEGENDS REHBERİ HEDİYE!



ÜCRETSİZ KARGO İLE
ADRESİNİZE TESLİM!



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dergiburda.com

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

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Mayıs

4 Mayıs

Sayri: The Beginning (PC)
The Colonists (PS4, XONE, Switch)

6 Mayıs

Skate City (PC, PS4, Switch, XONE, iOS)
Highrisers (PC)

7 Mayıs

Resident Evil Village (PC, PS4, PS5, XONE, XS)

10 Mayıs

Hood: Outlaws And Legends (PC, PS4, PS5, XONE, XS)
Project Elysium (PC)

13 Mayıs

Assassin's Creed Valhalla: Wrath of the Druids DLC
(PC, PS4, PS5, XONE, XS, Stadia)
Monster Harvest (PC)

14 Mayıs

Mass Effect Legendary Edition (PC, PS4, PS5, XONE, XS)
Before We Leave (PC)
Famicom Detective Club: The Missing Heir (Switch)
Subnautica (Switch)
Subnautica: Below Zero (PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch)

18 Mayıs

Days Gone (PC)
Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice
(PC, PS4, XONE, Switch)
SnowRunner (Switch)

19 Mayıs

Aerial_Knight's Never Yield (PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch)

20 Mayıs

The Amazing American Circus
(PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch)
Grand Casino Tycoon (PC)
Akiba's Trip: Hellbound & Debriefed (PS4, Switch)

21 Mayıs

Rust (PS4, XONE)
Knockout City (PC, PS4, XONE, Switch)
Miitopia (Switch)

25 Mayıs

Biomutant (PC, PS4, XONE)
Shin Megami Tensei III Nocturne HD Remaster
(PC, PS4, Switch)
King of Seas (PC, PS4, XONE, Switch)
Maneater (Switch)

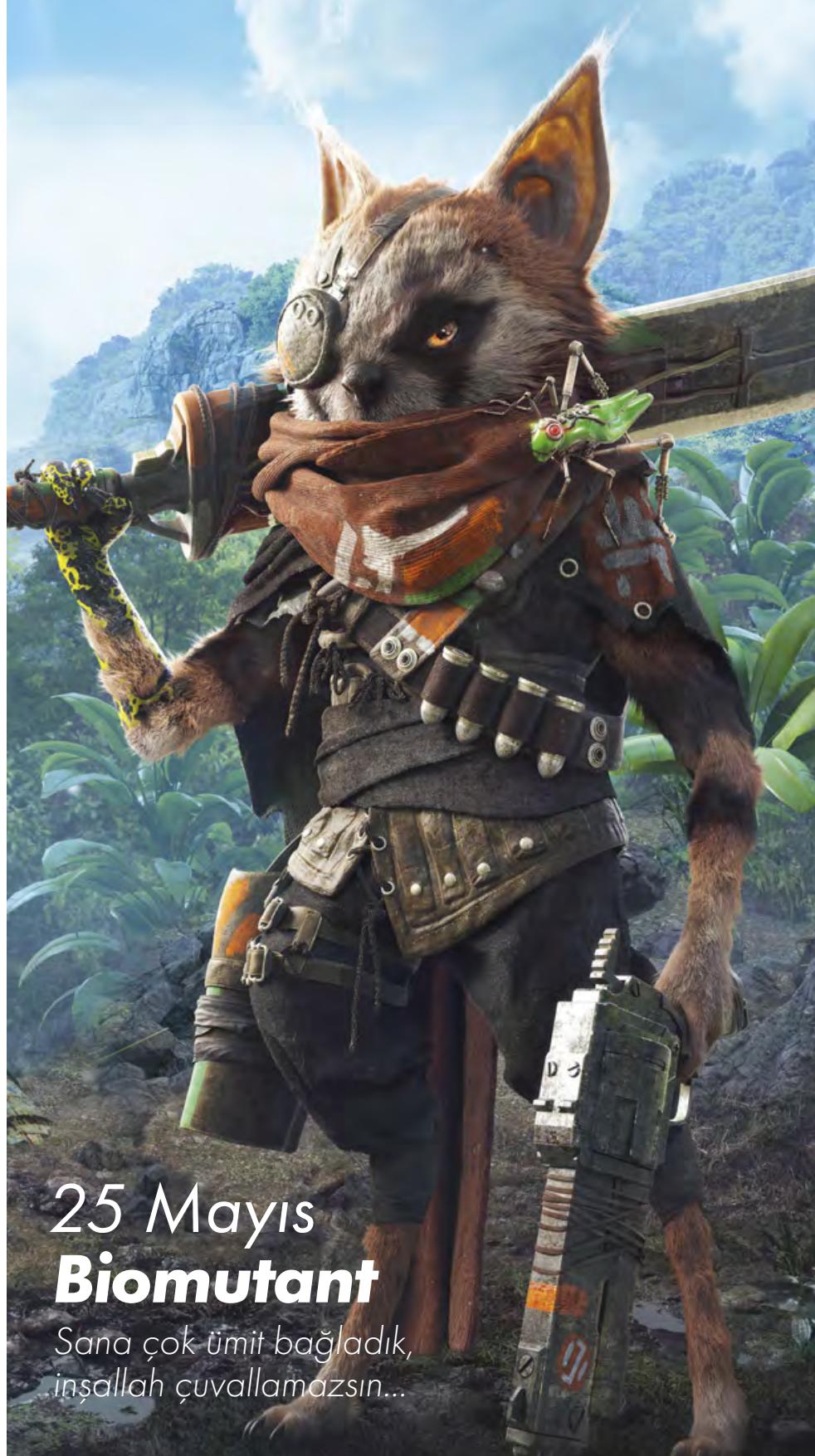
27 Mayıs

Warhammer: Age of Sigmar – Storm Ground
(PC, PS4, XONE, Switch)
Earth Defense Force: World Brothers (PC, PS4, Switch)
The Idolmaster: Starlit Season (PC, PS4)

28 Mayıs

World's End Club (Switch)

TAKVİM



25 Mayıs
Biomutant

Sana çok ümit bağladık,
inşallah çuvallamazsın...

Acer Predator

Triton 300

İnce, sık ve çok performanslı!

Söz konusu performans olunca, oyuncuların laptoplardan beklenenleri yüksek. Etkileyici bir tasarım, başarılı soğutma özelliklerini, yüksek performans gibi beklenenlerin ortaya çıkartığı iri ve hantal oyuncu bilgisayarları is artıktır geride kaldı. Acer Predator Triton 300, sık tasarımını ve hafifliğiyle rekabetçi oyuncuların masaüstü seviyesinde yüksek performansı ve üstün oyun deneyimini gittikleri her yere götürmesini, her an rekabete hazır olmasını sağlıyor.

Predator Triton 300'ün sadece 19,9mm inceliğindeki alüminyum kasası, performans beklerken hafiflikten ve tasarımından ödün vermek istemeyen oyuncuların ihtiyaçlarına göre şekillendirildi. Bu mat siyah ve mavi ışıklı kasanın içinde ise tam bir performans canavarı yatmaktadır.

Cök yüksek performans

Güçünü 10. Nesil Intel Core™ i7-10750H işlemciden alan Triton 300, NVIDIA GeForce GTX 2070 grafik kartı ve 16 GB DDR4 (32 GB'a kadar yükseltilebilir) bellekle donatıldı, ayrıca oyuncuların mümkün olan en geniş oyun seçenekleri özgürlüğünün keyfini çıkarabilmesi için 1 TB SSD depolamaya sahip. Killer E2600 Ethernet, Killer Wi-Fi 6 AX1650i ve Kontrol Merkezi 2.0 ile Killer E2600 Ethernet Kontrolörü, Killer Wi-Fi 6 AX1650i ve Kontrol Merkezi 2.0 ile online oyunlardaki rakiplerini hezimete uğratacak, kakoğuınız düşük gecikme süresi ve güvenilir bağlantıyı Killer ağlarıyla elde edeceksiniz.



Tüm bu hızın keyfini çıkartabilmeniz ve oyunların gözünüzün önünden akıp geçmesi için de Ince çerçeveli tasarıma sahip 15,6 inç Full HD IPS ekran, 144 Hz yenileme hızı ve 3 ms tepki süresiyle sizleri bekliyor. Triton 300 aynı zamanda oyuncuların bayılacağı, muhteşem bir ses sistemine sahip. Buna ek olarak DTS:X® ULTRA teknolojisi ile, kullanıcılar herhangi bir kulaklığa veya hoparlörü üst düzey bir 360° ses sistemine dönüştürebiliyorlar.

Yüksek beklentiler için yaratıldı

Dört bölge RGB aydınlatma ile gelen Predator Triton 300, uzun oyun seansları için son derece kuvvetli bir soğutma donanımına

sahip. Bu eşsiz tasarım, Acer'in 4. Nesil AeroBlade 3D metal fan teknolojisini kullanan bir çift fan, CoolBoost™ teknolojisi, üç adet soğutma borusu ve en verimli şekilde konumlandırılan hava çıkış kanallarından meydana gelmekte.

AeroBlade 3D fanlarda kullanılan 59 biyonik kanadın her biri yalnızca 0,1 mm kalınlığında, tamamı metal ve denge sağlayan çift oluklu tasarıma sahiptir. Fan kenarının üst ve alt kısmında bulunan küçük kanatlar ve iç kanattaki kıvrımlı kuyruk, türbülansı daha da azaltır ve bu da size yüksek bir soğutma performansı sunarken gürültünün de azaltılmasına yardımcı olur.

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük ilgi gösteren Acer Predator Triton 300 dizüstü bilgisayarlar, taşınabilirliğine ve performansa önem veren oyuncuları mutlu etmek için sizleri bekliyor. ♦



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

KÜHEYLAN



Bu ay zor geçti ya, o kadar alışmışız ki oyunsuzluğa, üç beş tane eli yüzü düzgün yapım görünce kendimizi kaybettik, dergi zor yetişti vallahi. Hindi gibi gulu gulu diye evde dönüp durduk son günlerde. Çok güldük, bazı badireler atlattık ama neticede sağlıklı ve keyifli şekilde karşınızdayız. Mayıs ayı oyunlar hafiften bir yağmaya başlayacak, yanı önumüzdeki ay nice maceralara gebe. Beklemede kalın.

Ayın yazarı: İlker Karaş

Nami diğer Razorbilyat Eğlenceli adamdır İlker, çok Espor gurusudur, hasta Beşiktaşlıdır, Wehrmacht deyince yüzünde güller açar. Beraber bir oyuna girecekseniz ve o ekibin içinde İlker varsa gülmen从 ten oynayamayacağınızı garanti edebiliriz. War Thunder'da oyuna girersiniz mesela, Panzer IV'ün içinde köşeye sıkışmışsınızdır. Karşidan yaklaşan Tiger II eninde sonunda işimizi bitirecektir. Stres içinde kaçınılmaz sonu beklerken İlker'in davudi sesi duyulur, "Tankı geçtim, içinden iki adam çıkışa işimiz yine bitik", koparsınız.

Strateji oyunu verirsınız incelesin diye, "müdür" der, "bu oyunu yazarsak Türkiye-Suriye savaşı çıkar, bizi de artık hangi zindana atarlar belli değil". Oyun incelenir, hakikaten de oyunda öyle metinler vardır ki, şok geçiririz, dergi resmen direktten dönmüştür (Oyunun adı bizde saklı). İlker omuzlara alıp derginin içinde dolaştırılır.

Ha, bir de yazıları geç gönderme konusu var. İlker bu sorunun çözümünü yazıları hiç yollamayarak bulduğu için ortada sorun falan kalmadı hamdolsun,

İş çok ciddiye bindiğinde de üzerine Ceyda'yı salıyoruz artık. Ne yapalım? Netekim, İlker dergide tanımanız gereken en eğlenceli adamlardan biridir, bu yazdıklarımız inanın hiçbir şey. Şimdiye kadar incilerinden oluşan bir video nasıl yapılmadı hayretler içindeyiz. Mehmet Nalçakan göreve!



Emre'nin odasından bile daha RGB'li bir oda!



"Evimin en sevdigim köşesinde siz varsınız. Puzzle'in tamamlanmasına az kaldı." demiş sevgili Gökhan Yazgaç. Haliyle, macera oyunlarıyla ömür tüketmiş bünyeler olarak oturduk resimdeki puzzle'ı çözmeye çalıştık. Yetmedi, bu oyunların ustası Kaan'ı yardıma çağırıldık ama kendisi sokağa çıkma yasağına takılıncı cebindeki (ve ATM'deki) yüklü mikarda paradan oldu. Neticede, puzzle'ı öyle güzel bir yere gizlemiş ki sevgili Gökhan, derginin dengelerini ve ekonomisini alt üst etti, pes ettik. Odadaki RGB yoğunluğu ise Emre'yi bile kıskandıracak seviyede, bazlarımız fotoğrafa bakınca epilepsi krizi geçirdi bile.



LEVEL yazarları ne oynuyor?

Kürşat: En son günde 12 saat War Thunder oynayıp bir etkinlikten tank kazanmaya çalışıyordu. Bu dergi matbaaya altı saat geç gitmişse sorumlusu bizzat kendisidir. Enes, sakin bu herifin "gel müfreze atak!" teklifini kabul etme.

Emre: Kojima'dan nefret ederek geçen yılların ardından kendisi kameralara Death Stranding oynarken ve gözyaşları DualShock'a düşerken yakalandı. Grupta ne zaman oyunun adı geçse böyle bir mahzunlaşıyor.

Cem: Dünyanın en kibar, en tane tane konuşan insanı olan Cem, Elite Dangerous: Odyssey'in alfasına giriş hakkı kazandığımızı duyuncu soğukkanlılığını yitirip WhatsApp'tan dans eden muz emoji'yi gönderdi.



Dr. Ertuğrul: Binlerce yıl Diablo II: Resurrected bekledikten sonra yoğunluktan ancak üçüncü gün yayın açtı. Millet oyunu iki kere falan bitirdikten sonra, Çayını bitirmeden teknik alfa sona erdi zaten. Hala "niye az kişi izledi anlamadım abi" diye ortalıkta dolaşıyor.

İlker: Ne oynadı bilmiyoruz ama kainatın herhangi bir yerinde piyasaya çıkmış bir İkinci Dünya Savaşı oyunu varsa, İlker onu bulmuş ve Kürşat'a "yazıyor muyuz müdür?" diye yollamıştır.

Enes: Bu adama bir şeyler oldu. Eskiden oyunları "Kötü ama emek var, kıymam" diye şefkatle okşayan Enes, bulabildiği her boşlukta Tasomachi yeriyor.

Özay: Kendisinden bu ay çok haber almadık ama yazarları WhatsApp'tan sıkıştırıp "Genesis Noir övüyoruz, gelmek ister misin?" diye silkeleydiğinin yanında duyumlar var.

Sonat: Adam tam Destiny'ye benzeyen bir oyun buldu diye seviniyorduk, böyle kilo aldı, serplidi falan. Sonra Outriders'in PC versiyonu patates çıktı, adamın envanteri falan sıfırlanmış. Hala bileklerini ovuyoruz.



Geçmiş olsun Burak! :kalp

Bu bölüm sizden gelenlere yer vermek ve kendinizle dalga geçmek için de kullanıyoruz bildığınız üzere. Bu seferki konu hiç komik değil ancak sevgili Burak öyle hafif atlattı ki, ne kadar şanslı olduğunu düşündükçe mutlu oluyoruz, elimizde değil.

Şimdi diyeceksiniz ki sevgili Burak Akmenek neden birkaç aydır dergide yok? Çünkü hemimiz 2021'e büyük umutlarla girerken pişmiş tavuçun başına gelmeyen Burak'ın başına geldi. Aslında her şey, Şubat sayısında verdigimiz yemek tarifleri kitabıyla başladi. Güneşin pencerelerden Kings of Convenience şarkuları eşliğinde süzüldüğü bir Mart akşamı karnı açılan Burak, "aa şunlardan birlisini (Fireball Burger?) deneyeyim" deyip ocağı yaktı, tavayı önceden ısıttı. Malzemeleri büyük bir keyifle (Burak hep keyiflidir) birer ikişer tavaya katarken, tava bir anda tutuştu ve Burak yılının RPG oyuncusu olmanın verdiği tecrübeyle tavayı kaptığı gibi apartman boşluğununa doğru (45 derece analog + R2) savuruverdi. Fireball Burger havada pervasızca uçup yolculuğuna apartman boşlığında son verirken Burak da maalesef bir iki yara bere ile bu şanssız durumu atlattı. Çok şükür, şu anda gayet iyi. İşin daha da şanssız kısmı ise Burak'ın nasıl olsa bu deneyimi, üzerine Covid pozitif olarak atlatması oldu. Elbette dağ gibi char'a Covid de bir şey yapamadı, iyileşti bile adam, turp gibi.



Seni kapak yapacağız ufaklık!

"Bannerlord. O posteri dört gözle bekliyorum." demiş sevgili İsmail Toptaş ve arkası da bir hayli sağlam görüldüğü üzere. Maşallah, isırırız o burnu. İsmail haksız sayılmaz, tam Bannerlord posteri verecektik ama #279.5 sadece dijital olarak çıkmıştı ve "biz de posteri ileride vereceğiz, söz" deyip kayıplara karışmıştık. LEVEL Bey söz verdilise tutar arkadaşlar, o Bannerlord posteri gelecek.





DENİZE KARŞI

Sı an size doğduğum, büyüğümüz şehir İzmir'den bildiriyorum. En az iki sene-de bir geliyorum şuraya ve şehrin bugün geldiği betonarme hali gördükçe içten içe ağlıyorum. Trafığı hiç saymıyorum bile. İnsan Marmaris'teki sessizliğe alışıkтан sonra büyük şehir tam bir çekimlez curcuna haline geliyor. Neyse, yarın benim için önemli bir gün. Doktorlar tekrardan boy-numdaki bir lenf nodülünden killandılar. Dün PET taramasına girdim, yarın sonucu alacağım. Umarım sonuçlar düzgün çıkar yoksa ameliyat ve sonuçlara tekrar bakış. Eğer o da kötü çıkarsa 11 yıl önce gördüğüm tedaviye baştan sırası. Ne yalan söyleyeyim şu an acayıp stresliyim, bu ruh halı yazı tonuma yansırısa, şimdiden affola. Bunun haricinde hepimiz evlere kapandık, vaka sayıları roket yapmış vaziyette ve her şehir potansiyel "ground zero"ya döndü. Çok yakınımdaki insanlar teker teker hastaneye yatmaya başladı, aman dikkat sevgili okuyucu.

Oyun piyasasının çok durgun olduğu şu sıralarda evlere kısıtlı kalmak nasıl bir kör talihih anlamıyorum. Ama haberler konusunda o kadar talihsiz değiliz, ortalığı kassis kavurmasa da beş şiddetinde sarsacak ufak tefek olaylar patladı. ♦ Nurettin Tan

GRAND THEFT AUTO

Avustralya, erkek şiddetinin sorumlusunu buldu!

Bugünlerden Avustralya'da cinsiyet Beşitsizliğine dair büyük tartışmalar kopuyormuş. Nedense şaşırmadım keza o kadar hödügün bir araya nasıl geldiğini anlamadığım kara parçalarındanandır Avustralya. Neyse efenim, öküz erkekler neden ülkede yaygın diye ihtimaleri bir bir masaya yatırırlarken Aile Bakanlığı'ndan Peter Dutton, sorunlardan birinin GTA olduğuna karar vermiş. Paşazade şöyle bı-yurmuş; "13 yaşında GTA oynuyorsanız, bu oyunda arabaları fütersuzca kullanabilir, kucak dansına gidebilir ve polisi vurabilirsiniz. Bu yüzden çevrimiçi oyunlarda aile koruması uygulamaları üzerine daha fazla düşmeliyiz."

Öncelikle on üç yaşındaki çocuğuna GTA

alan anne babanın bilinçlenmesi lazım keza oyun +18 yaş üzerine satılıyor. ERSB bunun için var o yüzden kalkıp da oyuna ikinci bir ateş duvarı örmenin manası yok. Yav, kanguru gördüğünüzde yumruklayan memleketin insanınız siz, oyunlara gelene kadar eğitim sisteminize bir göz atmanızda fayda var. Valla siz bilmiyorum canım okuyucu ama ben artık her yıl dünyadaki şiddetin sorumlusu olarak GTA ya da bilgisayar oyunlarının gösterilmesinden bıktım. Şunu da hatırlatmakta fayda var; daha geçen sene 21.000 kişinin üzerinde yapılan araştırmada savaş oyunlarının oyuncuları şiddete yönlendirdiğine dair hiçbir kanıt bulunamamıştı. Günah keçişi arayan oyunlara sarıyor, durum budur. ♦



JUSTICE LEAGUE

Snyder Evreni gelişmeleri allak bullak

Sonunda Justice League - Snyder Cut'ı izledik ve bütün internet neredeyse tek bir ağızdan DC evreninin Snyder'in elinden devam etmesi için bırlık oldu. Sadece seyirciler değil, aynı zamanda ünlüler de Snyder'a açık destek vermeye başladılar. Bunlardan en önemli ve ağır topu ise Dwayne Johnson... Ortalıkta dolaşan dedikodulara göre Dwayne doğrudan Warner Bros'la SnyderVerse'le devam etmeleri için temasla geçmiş. "Yahu bir aktör nasıl

koca fırmanın fikrini değiştirebilir?" diyebilirlisiniz. Lakin The Rock basit bir aktör değil, Hollywood'un aksiyon filmlerinin altın yuvarlayan tavuğu. Oynadığı filmlerin gişesine kesin olarak bakılıyor. Dolayısıyla onu mutsuz etmek en son isteyeceğiniz şeylelerden birisi. Dwayne'in Snyder Cut'ı izlediği ve çok beğenindi, canlandıracığı Black Adam karakterinde bu takımla çalışmak istediği söyleniyor. Aynı

zamanda Henry Cavill'le de çok iyi arkadaş olduğunun altın çizmek gereklili. Kel alaka belki ama Subway de SnyderVerse'ın devam etmesi için bir Tweet attı. Bakalım, bence SnyderVerse'le devam edilecek ama bu çok sancılı olacak keza şu noktaya gelene kadar Warner Bros çok kalp kirdi. Heyhat kırılan kalpler parayla tamir edilebilir. ♦

COD: WARZONE

Activision'dan agresif hareketler

Simdi umuyorsunuz ki oyundaki hileyi durdurmak için büyük adımlar atıllar. Alakası yok, hehehe! Activision yıllar önce neyse, öküz gibi popüler olan, 100 milyon oyuncuya geçen Warzone'da bugün de o, kilini kırıdatmıyor yani. Ama onun yerine sağa sola şaşırılmış gibi saldıryor.

Call of Duty'deki istatistiklerini görebildiğiniz SBMM Warzone, firmanın emriyle (ya da tehdidi) kapatıldı. SBMM yeni bir site olmasına rağmen Warzone'un popülerliği sayesinde veri trafiği sıralamasında dünya çapında ilk 6000'e çıkmıştı. Bu yükseliş Activision'in da dikkatini çekmiş olacak ki sitenin fişini çektiler. Bahane olarak; oyuncuların özel bilgilerinin kullanılması sunuldu. Site ayrıca ücretli üyelik üzerinden ek hizmetler de satıyordu.

Düşünün, Riot Games bu tür siteleri kapatmaya başlıyor? Yahu bunlar sizin ürününüzün reklamını yapan meçralar, niye kurcalıyorsun? Daha da komişi Activision'ın Warzone adında bir mobil oyununun yapım-

cısına, isim yüzünden telif davası açması ki bu mobil oyun CoD: Warzone'dan üç sene önce çıkmış. Ya şirkette avukatlarınıza yapacak işi yok, dolayısı ile çalışıyor gibi görünmek için sağa sola saldırıyorlar ya da sızme safisiniz. Bunlara harcayaca-

ğınız para ve enerjiyi şu Battle Royale'de hilinen önüne geçmek için harcasanız? Çünkü konu oraya geldiğinde üç maymunu oynuyorsunuz. Konu Activision olduğunda Ubisoft ve EA'ı bile bağıma basarım. Bu haberlerle de beni gene şaşırtmadı. ♦



JEFF KAPLAN

Bir Kaplan ayrıldı Blizzard'dan...

Nisan ayının hiç beklenmedik, ani gelen haberlerinden biri buydu. Sessiz sedasız, eski Blizzard'dan geriye kalan son komutanlardan biri daha şapkasını masaya koydu ve şirketten ayrıldı. Ne yalan söyleyeyim, Kaplan'a maksimum derecede uyuz olurdum. Overwatch'tan soğurken (ki bir başarı öyküsüdür bu oyun ve halen türünün en iyilerindendir) bir yandan da bu adamdan soğumuş da olabilirim. Ama meğerse adam içten içe doluyormuş. Kaplan doğal olarak çalıştığı şirketi koruyordu ve ne olursa olsun bazı şeylerini yutmak zorundaydı. Hepimiz yaptık hatta çalışma hayatına girmemiş olanlarınız yapmak zorunda olacak ve kendinden nefret edecek. Emin oln, bunlar olacak. Ama bir nokta gelir, bardak taşar, sigortanız atar, eytere bea dersiniz. Anlaşılan Jeff Kaplan da yeter aaaaama dediği noktaya gelmiş ve sessiz sedasız birçok kişinin hayalini kurduğu şirketten ayrıldı. Blizzard, Overwatch 2 çalışmalarına onsuz devam edileceğini bildirdi. Ama sorulması gereken soru şu; Overwatch artık poster çocuğu haline gelen Jeff Kaplan olmadan aynı oyun olacak mı? Her ne kadar şu adamı sevmesem de artık Overwatch tanıtım videoları izlemek eskisi gibi olmayacak. ♦

**SIX DAYS IN FALLUJAH**

Tartışmalı oyunun satışı durdurulacak mı?

2004'te İkinci Felluce Savaşı diye geçen, ABD ve Irak askerleri arasındaki çatışmayı anlatan bir oyun Six Days in Fallujah. Daha önceden de yapımı üzerine düşünülen oyun birkaç defa direkten döndü, günümüzde kadar hayaleti geldi ve sonunda çıktı. Doğal olarak tepkiler de peşi sıra dizildi.

Müslüman haklarını savunan bir organizasyon oyunun PlayStation, Xbox ve Steam'den kaldırılmasını talep etti. ABD'deki en büyük Müslüman Hakları Savunucusu CAIR, oyunu "Arap katlette simülatörü" olarak tanımladı ve o günlerde yaşamış insanlar için acı verici olacağını öne sürdü. Hatta TRT World'ün oyun

hakkında yaptığı haber de detaylara ilştirildi. Oyunlarda Nazileri öldürmek ya da kurgusal hikâyelerde Fidel Castro'nun alına mermiyi sıkmak veya Rus teröristlerin havalimanlarında sivilleri katletmesi bir noktaya kadar kabul edilebilir. Çünkü dediğim gibi Naziler hariç gerisi kurgusal senaryolar. Tarih kazananlar tarafından yazıldığı için baskın olan kesim hikâyeleri dilediği gibi anlatabiliyor. Call of Duty: Modern Warfare'de ev basarken yanlışlıkla sivil vurabildiğimizi de hatırlatmak isterim. Neyse...

Şu yazdıklarımın siyasetle alakası yok, doğrudan gerçekleri dizeceğim. Arap Baharı ile içinden geçtikleri Arap Yarımadasının etinden sütünden faydalandıkları yetmezmiş gibi, petrol savaşlarının dengesiz çatışmalarını da oyun dünyasına taşıyıp tırışkadan kahramanlık hikâyeleri yaratarak, oradan da kar etmeye çalışıyorlar. Bu düşene bir daha vurmaktan başka bir şey değil, etik hiç değil. Kaldı ki turizmcı olarak kendilerinden en çok çeken benim, ama bunun kültürel farklılıklarla alakası yok. İnsan canı, insan canıdır. ♦



Sonunda FBI da hilecilerin peşinde

Batkılar hileyi engelleyemiyorlar artık FBI'la eviniz basıyorlar. Görünüşe göre artık profesyonel Counter Strike maçları sağlam gelir getiriyor ki maçlarda hile yapan oyuncuları soruşturmak için FBI devreye girmiş vaziyette. Yalnız durumun bildığınız üçüncü parti programları kurarak Wall hack ya da aim bot kullanmakla alakası yok.

Espor Onur Komitesi diye bir şey var arkadaşlar ve bu grup dönen hile hurda olayları yüzünden FBI'la beraber çalışmalarını açıkladılar. Hile şu şekilde oluyor, bazı oyuncular (ki söylenene göre hiç de az sayıda değil) bahisler tutsun diye maçları özellikle satıyorlar. FBI da bunların kimlerle temasta oldukları ortaya çıkarmak için çalışıyor. Komitenin dediğine göre bu, FBI için çok yeni bir çalışma alanı bu ama buna rağmen elliinden geleni yapıyorlar.

Buna benzer hileli oyunlar Avustralya liginde de dönüyordu lakin orada da güvenlik güçleri duruma el atıp artık çeteleşmiş hale

gelen bu hile gruplarını çökertti. Hayır,apse bu yüzden düşfüğünüzü düşününiz... Hahahaha... Sabunu sıkı tutsalar bari... ♦



TOGED

Yüksek konsol fiyatları için harekete geçildi

PlayStation 5'iniz var mı? Benim yok məsəla. Hatta dergide sadece üç-dört kişide var ve misal Kürşat'ın işi başından aşkin bu yüzden. Neden? Çünkü PS oyuncuları artık PS5 şeklinde geliyor. Xbox'ı hiç sormayın, dergideki toplam mevcudu sıfır.

Bakın ülkemizde yabancı ürünlere gelen vergiler yerli üreticiyi korumak için gelir. Böylece fiyatları yüksek olur ki vatandaşımız yerli mali kullansın diye... Yerli oyun konsolu görüyor musun ortada? Ya da yerli otomobil? Hah işte ben de görmüyorum. Bunun adı "Şu ürün çok satılıyor, bundan vergi alalım ki para kazanalım," oluyor. Oyun konsolları fiyatlarının artması da en başta biz oyuncuları ve halen bebek admıllarıyla büyümeye çalışan oyun geliştiricilerini etkiliyor.

TOGED oyun konsollarına gelen ek vergilerin oyun üretimine etkilerini ve bu konudaki çözüm önerilerini Ticaret Bakanlığı'na ilettili (kaldı ki bugün itibarı ile Ticaret Bakanı değişti). Sundukları yazında oyun sektörünün giderek gelişliğini 2020 gibi zor bir dönemde 2 milyar dolara yakın ihracat yaptığını belirtmişler. 30 milyar doların turizm hacmimiz olduğunu düşündüğünüzde

bir avuç oyun firmasıyla ulaşılan bu rakam bence gayet iyi. Aklınıza şu gelebilir; oyun konsolu üreten firmamız yok bundan bakanlığa ne diye... Haklısınız ama oyun sektöründe çalışan insanlar genelde oyun aşıkları oluyor. Oyun konsollarına ulaşımı engellerseniz gelecekte oyun sektöründe

çalışacak potansiyel insanların öünü kesmiş olursunuz. TOGED de tam olarak buna değinmiş vaziyette. Ekonomi bu kadar alt üst iken Ticaret Bakanlığı hele başına yeni bir patron geçmişken bunu merceği altına alır mı? Bilmem... Ama olması gereken fiyatların düşmesi mi? Orası kesin... ♦



SON DAKİKA!

◆ CD Projekt Cyberpunk 2077'nin çoklu oyuncu modunu tekrar gözden geçirmeye karar vermiş. Anlayacağınız daha çok bekleriz.

◆ **Başka bir Hearthstone oyuncusu ortada delil falan olmadan, toxic olduğu için turnuvalardan men edildi. Vallahi sıktın artık Blizzard. Hearthstone ne ya ayrıca Runeterra varken.**

◆ Sony önce PSP, PS3 ve PS Vita dükkanlarını kapatacağını duyurdu. Sonra sadece PSP dükkanının kapanacağını açıkladı. İnsan üzüliyor be...

◆ **Gene Blizzard tabii ki... WoW'da artık belirli kelimeleri söylediğinizde mesajlarınız otomatik olarak durdurulacak çünkü hepimiz Pamuk Prensesiz.**

◆ Dünyanın en önemli satranç ustalarından Alexander Grischuk Dota 2 maçlarını izlemenin satranca benzediğini söyleyerek hepimizi sevindirdi. Bize ne oluyorsa...

◆ **Amazon Lord of the Rings MMO'sunu iptal etti. Bana sorasanız iyi de etti. Ne anlıyorsunuz Star Wars'dan LOTR'dan (evet linç edilmeye hazırlıyorum). (Şimdi daha iyi anlıyorum Runeterra gibi bir oyunu neden sevdigini. Fazla yüklenmişim kusura bakma -Emre)**

◆ Netflix hikâyelerinde eşcinsel içerik olduğu için ananelerimizin örf ve adet filtresinden geçmeyen "Şimdiki aklım ol-sayıdı," dizisinin senaryosunu İspanya'da çekme kararı aldı.

◆ **Güvenlik açığı yüzünden 530 milyon kullanıcısının bilgilerinin sızması yüzünden Facebook'a sağlam bir dava geliyor. Avrupa'da kişisel veri güvenliği şaka değildir. Benim verilerime talip varsa satabilirim bu arada.**

◆ Sony 200 milyon doları MetaVerse hayali için Epic'e bağışladı. Bana sorasanız çöpe attı.

EPIC GAMES

THE LINK



NEURALINK

Elon Musk hepimize çipi takacak!

Elon Musk'in birçok uçuk denemesinden biri olan, 2016'da kurulmuş Neuralink şirketinin çalışmalarının verdiği meyveler yavaş yavaş gün görmeye başladı. Şirket bilindiği üzere insan beynine çip takma üzerine araştırmalar yapıyordu. Yayınlanan videoda bir maymunun sadece düşünerek Pong oynadığı görüldü.

Maymuna ilk başta bir joystick'le oyun oynatıldı. Topu her başarılı sektöründe cihazın önündeki pipetten muzu suyu akıtlararak pro gamer maymun ödüllendirildi. Maymun oyunu iyice öğrendikten sonra joystick'in fış çekildi ve çip devreye girdi, hayvanın beynin

dalgalarını kullanarak oyunu aynı başarıyla oynadığı görüldü.

Şu adam elini attığı bir işten başarısız çıksın dişimi kıracağım. Bu şekilde dünya Maymunlar Cehennemi'ne döner mi ya da cyborg maymunların istillasına uğrar mıyız bilmiyorum. Ama Musk'ın çipini ilk kullanmak isteyecek olanların biz oyuncular ola-cağımızı düşünmeden edemiyorum. Bonus bir haberi de sona ilişireyim. Aynı şekilde Musk, dinozor kemiklerinden alınan DNA örnekleriyle devasa kertenkelelerin tekrar canlandırabileceğini belirtti. Kısacası Jurassic Park o kadar da uzak değil. ◆

HAKMAN

Hakman'dan her ihtiyaca cevap veren çözümler

Türkiye'nin önde gelen teknolojik ürün tedarigi sunan firmalarından Hakman Elektronik, yaşama kalite ve teknolojik dokunuşlar katan yüzlerce ürününden oluşan portföyüyle tüketicilere keyifli seçenekler sunuyor.

Dünyada en çok satan markalardan biri olan Baseus, tasarımlarında inovasyon ve estetiğe sadık kalarak; teknolojik, trendlere uygun ve çevre dostu ürünler yaratıyor. Müşterilerin akıllı ürünlere olan talebine inovasyonla cevap veren firmanın dikkat çeken ürünlerinden biri, Baseus Super Si PD 20W Duvar Şarj Seti... İster Android, ister iOS olsun tüm mobil cihazları PD teknolojisi sayesinde hızlı ve güvenli bir şekilde şarj etmeye sağlayan set, bağlı cihaza göre şarj performansını da ayarlıyor.

Hakman ile bizlere ulaşan bir diğer marka da Coway. Bugün 60 farklı ülkede, insan sağlığını ve çevre temizliğini esas alan hava temizleme cihazı uzmanı olarak faaliyet gösteriyor. Güney Kore pazarının lideri ve en büyük ihracatçısı olan marka, teknolojinin yanı sıra estetik

tasarımlarıyla da global pazarda öncü kabul ediliyor. Coway AP-1018Fince tasarımıyla yer tasarrufu sağlıyor ve 33,9 metrekare alanı temizliyor. 4 kademeli geliştirilmiş filtre sistemiyle güvenli hava temizleme sağlıyor. Yıkınabilir/silinebilir ön滤resi ile büyük toz, polen, hayvan kili gibi parçacıklarıhapsediyor. Kişiselleştirilmiş filtre ile polen滤resi, sarı toz滤resi gibi ihtiyaca uygun seçenek sunuyor. ◆



TESO BLACKWOOD

The Elder Scrolls Online'ın şimdiden binlerce saatte uzanan macerası
yeni bir eklentiye kavuşuyor.

Sayfa
21



İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendiriyoruz





Yapım Relic Entertainment, **World's Edge Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür Strateji Platform** PC Web ageofempires.com **Cıkış Tarihi** 2021 son çeyrek

Age of Empires IV 4 ★★★

RTS'nin kralı geri dönüş yolunda...

Age of Empires denildiği zaman akan sularda bazı durmalar yaşandığı doğrudur. 1997 yılında üretilen ilk oyunu ile çıktı gibi döneme damgasını vurmaya başmış, akabinde, 2000 yılında üretilen Age of Empires 2 ile bugün halen deliller gibi oynanan bir isimden, bir markadan bahsediyoruz. AoE2 öylesine sevildi ki bugün halen kendisini yenileyen, aradan geçen 20 yılın sonunda bile farklı ırkları ve oyun modellerini bünyesine katan, muazzam bir isim olmayı başlıdı. Her ne kadar serinin üçüncü oyunu bir şekilde aranızı vermemiş olsa da bugün üç oyunun da Definitive Edition olarak bilinen, tamamen yenilenmiş versiyonlarını oynamak mümkün. Oyun severler olarak uzun zamandır serinin dördüncü oyunu peşindeydi. 2019 yılında üretileceği resmiyet kazanılan yapım, Nisan ayı içerisinde bir miktar da olsa kendisini gösterdi. En azından kabaca neye benzeyeceğini görmüş olduk. Ayrıca yapımcı ekip de birçok farklı açıklamada bulundu. Şimdi gelin, üzerinde birazcık AoE4 atayım; bakalım beğenecək misiniz?

Önce uluslar

Bir sebepten daha önce AoE oyunu oynamamış insanlar için kısaca bilgi vermek gerekirse; AoE serisi kaynak toplayıp ordu kurduğumuz, tarihte yer etmiş birçok farklı ulusu kontrol ettiğimiz, makro ve mikro yapılar konusuna yönelik gerçek zamanlı bir strateji oyunu diyebiliriz. Uluslar, özellikle sahip oldukları upgrade ve özel kale birlikleri ile AoE2'de birbirlerinden büyük ölçüde ayrılmaktaydı. Durumun farkında olan yapımcı ekip, oyun piyasaya çıktığında toplamda sekiz farklı ulusun oynamabileceğine bilgisini verdi. Çin, Delhi Sultanlığı, İngiliz ve Moğollar yayımlanan oyun içi videolarda kendilerini gösteren dört ulus oldu. Kendilerine söyle biraz yakından bakacak olursak, Çin; özellikle gelişmiş binaları, barutlu silahları ve Dynasty System'ı ile düşmanlarına üstünlük sağlayacak. Dynasty System bir kere tetiklendiği zaman, birçok farklı birime ve ayrıca özel binalara erişim bonusu sağlayacak. Delhi Sultanlığı ise özellikle yeni araştırmalar ve savunma konularında ön plana çıkacak. Özellikle erken çağlarda ve

riilen kararlarla şekilleneceği söylenen bu ulus, savaş fileri ile düşmanlarına ölüm saçacak. İngilizler ise artık alışığımız üzere, Longbow denen, fezadan ok atan birimleri ile ön plana çıkacak. Yiyecek kaynağı odaklı bir ekonomisi olacağı belirtilen İngilizler, Town Center, Outpost, Tower ve Castle gibi binalarının sahip olduğu alarm sistemi sayesinde yaklaşan düşman birlerini önceden haber veren bina özelliklerini ile donatılacak. Ayrıca inşa edebildikleri Keep binası sayesinde sahip oldukları tüm birimleri tek bir yerden üretebilecekler. Moğollar ise, vur-kaç takıtları ile ön plana çıkacak. Birçok biriminin yüksek manevra kabiliyeti olmasından dolayı konu savaş olduğu zaman diğer ulislardan daha farklı bir yapı sunacakları işten bile değil. Oyun içi videolarda da görebildiğimiz üzere, göçeve bir hayat sürebilecekler. Yani binaları bir anda toplayıp haritanın başka bir bölgесine ilerleyebilecekler. Anlayacağınız, bugüne kadar kendisini gösteren dört ulus da AoE2'ye göre çok daha farklı şekillerde birbirlerinden ayrılacak.



Çağlar boyu savaş

Tabii oyunumuzun bir diğer önemli noktası da çağlar. Hatırlarsanız, ilk AoE'de Karanlık Çağ'dan günümüzde doğru ilerliyoruz. AoE2'de ise merkezde Orta Çağ teması hakimdi. AoE4 ileyse Dark Age, Feudal Age, Castle Age ve Imperial Age olmak üzere toplam dört farklı çağ yaşayabileceğiz. Dark Age kısmında, tahmin edebileceğiniz üzere hızlı bir kurulma aşaması deneyim edeceğiz. (Tabii ulustan ulusa ne gibi farklılıklar olacağını şimdiden kestirmek imkansız) Bu çağ esnasında tıpkı AoE2'de de olduğu gibi etrafındaki koyunları ekipimize katıp, bir yandan da bir takım hayvanları avlamak sureti ile kaynak toplayacağız. Scout ile etrafa araştırıp, ufaktan şehrimizi kurmaya çalışacağız. Feudal Age'de ise taş ve altın ihtiyaçları devreye girecek. AoE3'deki gibi hayvanları ehlileştireceğiz ve misal, Moğollar için gereklili kutsal bölgeleri ele geçirmeye çalışacağız. Castle Age'de ise artık devasa duvarlar kendilerini göstermeye başlayacak. Aynı şekilde bu duvarları aşağı etmek için gereklili mancılıklar da devreye girecek. Videolardan deneyim edebildiğim kadarıyla kaleler yine en az AoE2'deki kadar güclü olacak ve büyük sorun teşkil edecekler... Son olarak Imperial Age'de ise tüm uluslar en üst seviye askeri güçlerine ulaşacak. Ateşli silahlara sahip tüm birimler kendisini gösterecek ve devasa ordular kale kapılarına dayanacak.

Yenilikler

Pek tabii AoE4 ile birlikte birçok yenilik de devreye girecek. Videolardan gördüğümüz kadar ile zaten oyunda duvarların etkisi, eskiye göre çok daha farklı şekilde hissedilecek. Bunların başında, kale surlarına askeri birimleri yerleştirebilmek geliyor. Pikemen birimleri üzerlerine gelen süvarilere karşı farklı bir formda kendileri koruyabilecek ve büyük hasarlara yol açabilecekler. Okçular geçici bir süre için kendilerine koruma sağlayabilecek (Herhalde kalkan çekerler bilemedim.) ve en ama en önemlisi, Monk'lar artık tek bir birimi değil, belirli bir alanı convert edebilecekler! (WOOOOOO!) Yani şaka bir yanda bu "alan" kelimesinin ölçülerini demoda gördüm ama nasıl çalışacağına dair bir bilgi henüz bulmadım. Umuyorum tatsızlık çıkmaz! Ayrıca birçok birim ağaçların içerişine saklanarak düşmanlarına sürpriz saldırısı yapabilecekler. Unutmadan, videolarda da gördüğümüz ve etrafa coşku veren karakter "Hero" değil. Yani oyunda Warcraft III ekolü bir kahraman karakter olmayacağı. Onun yerine "support" karakterler ordulara geçici bonuslar sunabilecekler. Yayınlanan bilgilere göre popülasyon sınırımız yine 200 ama videolarda hep 160 olarak gördüm bakalım nihayetinde ortaya ne çıkacak. Ayrıca klasik, Yiyerek, Ağaç, Taş ve Altın kaynak sistemi aynen devam edecek gibi pek tabii

toplabilir "Relic"ler de haritada kendisine yer bulacak. Her ne kadar henüz detaylı bir bilgi verilmemiş olsa da deniz savaşları da AoE4'de kendisine yer bulacak. Hatta gözlemlediğim kadarıyla yine birkaç farklı deniz birimi ile karşı karşıya kalacağız.

Sonuç

Doğrusunu söylemek gerekirse büyük bir RTS ve AoE hayranı olarak ben gördüklerimi pek beğenmedim en sevdigim okur. Yani dördüncü oyun da tıpkı üçüncü oyunun yaptığı hataları tekrarlayacakmış gibi geldi bana. Bir kere kullanılan renkli ve bir noktada fazla yumuşak hatlara sahip oyun görüntüsünü hiç beğenmedim. Bu belki yeni oyunculara cezbedici gelecektir ama benim gibi AoE2 hastalarının çok da hoşuna gidecek bir görüntü olacağını zannetmiyorum. Tabii diğer yandan, oyunun yapımcılığını tek bir firma değil, birçok farklı firma oluşturması beni esas düşündüren konu. İç içe girmiş firmaların bir kısmı Definitive Edition versiyonlarında da çalışmış olmalarından dolayı AoE serisine bir hayli hakimler. Yani ya gerçekten bir efsane daha gelecek ya da AoE3 drammasını tekrardan yaşayacağiz. Açıkçası oyunu deneyim etmek için çok ama çok sabırsızlanıyorum! Hele hele her geçen gün tipi giden RTS dünyasına, dev bir bomba olarak düşmesine gerçekten ihtiyacım var!

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım Frontier Dev. **Dağıtım** Frontier Dev. **Tür** Simülasyon, Strateji **Platform** PC, PS4, XONE **Web** elitedangerous.com/odyssey/ **Çıkış Tarihi** Mayıs 2021 (PC), 2021 (PS4, XONE)

Elite Dangerous: Odyssey Alpha Phase 3 5 ★★★★☆

O gemiden çekin, biraz sosyalleşin, hayata karışın

Nisan 2021, hayatındaki ilginç bir mihenk taşı olarak anılarımında yer alacak. Zira, Elite Dangerous: Odyssey'in bu ay Phase 3'e geçmesiyle (çıkışı çok yaklaştı), 37 yıldır devam eden bir merakın tatlı sona ulaşlığını şahit oldum. Üstelik, benim gibi başka insanlar da olduğunu biliyorum. Peki ne oldu da bu kadar heyecanlandıktı, mutlu oldu, sevindik?

1984 yılından beri, yani video oyun tarihinin ilk dönemlerinden itibaren devam eden efsanevi oyun serisi Elite, nihayet beklediğimiz o güzel detaya ulaştı: Uzay gemisinden inip uzay istasyonlarının ve gezegenlerin yüzeyinde yürüyebildiğimiz, oyun evreni ile ayaklarımıza üzerinde etkileşime girebildiğimiz zaman geldi. Çoğunuzun yaşı bunun anlamını fark etmeye yetişmediği için size garip gelebilir, biliyorum, bunu pek çok oyunda yapabiliyorsunuz, çok da etkileyici bir durum değil gibi görünüyor ama Elite oyun serisini ilk günlerinden veya ilk yıllarından itibaren takip eden pek çok oyuncu için, Elite evreni içinde özgürce dolaşabilmek, ilk günden beri herkesi heyecanlandıran, herkesin görmek istediği çok önemli bir gelişme.

Elite Dangerous: Odyssey nedir?

Elite Dangerous: Odyssey, son yılların popüler uzay simülasyonu Elite Dangerous için hazırl-

lanan bir ekleni paketi. Bu ekleniyle beraber artık Elite evreninde, uzay gemimizin klostrofobik kokpitinden inip dışarı çıkmıyoruz, uzay istasyonunda sayısız başka oyuncu ve NPC ile karşılaşıyoruz. Görevler alıyoruz, haberler okuyoruz, mağazalardan alışverişler yapıyoruz, AVM'lerin yemek katında oturup hamburger ve büyük seçim patates menüleri yiyebiliyoruz. Tüm dünyanın pandemi nedeniyle evlere kapanıp dışarı çıkmaya korktuğu bir dönemde, David Braben'in Elite oyuncularını uzay gemisinden indirip Elite'in sonsuz büyülükteki (400 milyar güneş sistemi) evrenini yüreye yüreye keşfetmeye açması, bir hayli manidar oldu ama şikayet etmiyoruz. Biz bunu 37 yıldır bekliyorduk. Yani 30 yıldır, o gezegenden o gezegene sürekli mal taşııp ticaret yapan, bir nevi uzayda kamyon şoförlüğü yapan Elite oyuncuları, nihayet kamyonandan inip ayaklarının üzerinde yüreme şansına erişiyorlar. Tabi, Elite serisi bir Euro Truck Simulator değil. Amacımız da sadece o gezegenden bu gezegene yük taşımak değil. Aynı zamanda korsanlarla savaşıyoruz ya da korsanlık yapabiliyoruz, askeri operasyonlara katılıyoruz, diplomatik görevlerde önemli VIP insanların gemilerini koruyoruz, dev uzay savaşlarına katılıp askeri rütbeler ediniyoruz, dilersek 400

milyar yıldız sisteminin yer aldığı Samanyolu galaksisinde keşifler yapıyoruz. Hatta son birkaç yıldır Thargoid denilen acayıp bir uzaylı yaşam formuyla savasıyoruz. Eğer hafızam beni yanılmıyorrsa, biz bu Thargoid'lerle ilk defa 1993 yılında piyasaya çıkan Elite II: Frontier oyununda karşılaşmıştık. O zamanki isimleri Thargoid miydi, net hatırlamıyorum ama Elite II, 1.44 MB boyutunda bir PC oyunuydu ve bu minicik oyunun içinde, bugünkü No Man's Sky'a benzer şekilde, sonsuz bir evren bulunuyordu. O dönemin oyun teknolojisine göre bir devrim olan renkli vektörel 3D grafiklerle hazırlanmış oyunda, aslında her şey çok zekice tasarlanmış matematik formüllerden oluşuyordu ve oyun siz ilerledikçe karşınıza o matematik formülüne uygun şekilde üretilmiş bir evren çıkarıyordu. Dolayısıyla sonsuz büyülükte bir evrende uzay gemilerinizle keşfeten keşfeden maceradan maceraya koşarken bir de bakmışsınız, karşınıza uzaylı abiler çıkıcıveriyordu, size tokadı basıp dolaşma buralarda diyordu. Ne yazık ki üniversitedeki ağır ders çalışma yıllarıma denk geldiği için o devrimsel video oyunu Elite II'yi detaylı şekilde oynayabilecek zamanı bulamadığım için hala çok üzülrüm. Neyse, olayımıza dönelim... İşte bu devasa oyun evreninde artık sadece bir pilot olarak



değil, bir piyade, bir casus gibi görevlere de çabasıyoruz. Gemimizden inip ortaklı yakıp yıkacak çatışmalara girebiliyor veya tamamen sessiz şekilde, görünmeden, iz bırakmadan işimizi bitirmeye de sebebiliyoruz.

Oyun hayat kazanmış

Oyunun bu yeni "ayak üstü" oynanışı, yani piyade olarak eftafta koşturduğunuz yeni konsepti, beni ziyadesiyle mutlu etti çünkü David Braben'in hayal dünyasının yansımıası olan Elite evrenine yaklaşan bir gelecek tasarımlıyla karşılaştık. Silahlar, zırhlar, yapılar, mimari, sosyal yaşam, çevremizdeki NPC'ler, inip kalkan gemiler, yük taşıyan araçlar, o yaşayan canlı atmosfer beni çok memnun etti. Nihayet Elite dünyasının canlı iç yüzüne tanık olabilmek çok hoş bir deneyim oldu.

Oyun motoru zaten etkileyici görsel bir şölen yaratmaya müsaiteken, bunun bir de üzerinde detaylıca düşünülmüş orijinal tasarımlarla birleşmesi ortaya çok güzel bir oyun evreni çıkarmış.

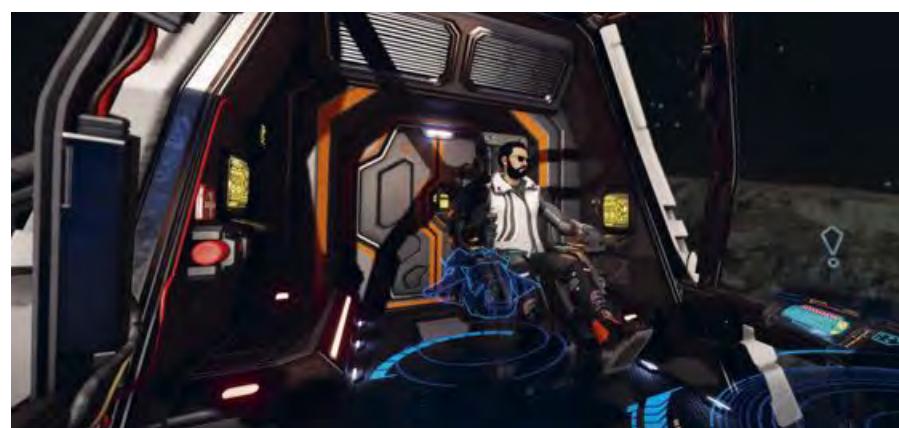
Oynanış açısından bazı eksikler maalesef henüz giderilememiş diyebiliriz. Piyade çatışmaları çok da bizim alıştığımız türden konforlu bir FPS oyunu sunmuyor. Bu oyun deneyimini daha çok, "uzay giysilerinin içinde, atmosfersiz ortamda, futuristik piyade silahlarıyla yapılan çatışma simülasyonu," olarak tanımlayabiliriz. Ancak Elite dünyası sürekli kendini geliştiren ve yenileyen bir yapı. Braben ve yapımcı ekib, oyuna gelecek feedback'leri de kullanarak bu FPS formatını çok daha geliştireceklerdir ki, Elite Dangerous da ilk kez piyasaya çıktığında, pek çok insan uzay gemilerini kullanmakta zorluklar yaşıyorlardı. Tabii, sonuçta karşımız-

da bir Shooter oyunu yok. Bu bir simülasyon. Bu detayın da bilincinde olmak lazım. Oyundaki piyade görevleri siz, evrenin bir ucundan diğerine sürükleyebiliyor. Tüm bu görevlere uzay geminizle ulaşmanız da zor. Oyun siz bir tür "taksi" servisiyle, gideceğiniz yere bırakıyor. Ancak bu öyle "göreve aldım, hadi görev alanına işinlanayım," türü bir seyahat değil. Bir yolcu gemisinin içinde, biletinizi alarak, yolculuk parasını ödeyerek, görev alanına bizzat uçuyorsunuz. Bu uçuşunuz 1 dakika da sürebilir, 10 dakika da sürebilir, bir saat veya daha uzun da sürebilir. Canlı canlı, gerçek zamanlı uçuyorsunuz. Dolayısıyla görev seçerken, görevin bulunduğu noktaya ulaş mesafesine de dikkat etmeniz sizin için faydalı olacaktır. Yoksa oyun oynamaya ayırdığınız değerli vakti, İstanbul'un bir ucundan diğer ucuna otobüsle gitmeye çalışmak gibi überfantastik bir yolculukta harcayabilirsiniz.

Özet olarak Odyssey, Elite oyun evrenine yaklaşan ve hepimizin de beklediği bir ekleni

paketi olmuş. Braben'in bu ekleni paketi üzerinde uzun zamandır çalıştığını, çok titizlendirdiğini, oyunu ergen kafalı bir shooter oyununa dönüştürmek istemediği için de ciddi çözümler aradığını biliyoruz. Örneğin, oyunun Alpha aşamasında, bazı piyade görevlerinde, aynı görev alanına inen kimi oyuncuların, diğer oyuncuları vurup öldürdüğünü ve bu "multiplayer" çatışmalar nedeniyle ölen oyuncuların yeniden spawn olmakta zorlandığını, görevden çıkmak zorunda kaldıklarına dair şikayetler ilk aşamada yükseldi. Yani aslında, iki oyuncunun aynı gezegende, aynı görev alanında belirmesi oyunun kısa sürede DayZ'ye dönüşmesine neden olmuş durumda ki, Braben'in bunu çok da istemediğini biliyoruz. Fakat oyun evreni o kadar büyük ki, çok popüler ve kalabalık olmayan bölgelerde aynı noktada iki oyuncunun karşılaşması o kadar olası değil. Yine de yapımcı yeni güncellemelerde bu şikayetlere dair de önlem alacak gibi görünüyor.

◆ Cem Şancı





Yapım Jutsu Games **Dağıtım** Games Operators **Tür** Aksiyon **Platform** PC Web jutsugames.com **Çıkış Tarihi** PC (Erken Erişimde), PS4, PS5, XONE, XS, Switch (2021)

Rustler 4 ★★★

At hırsızlığı mertebesine ışık hızıyla ulaştı!

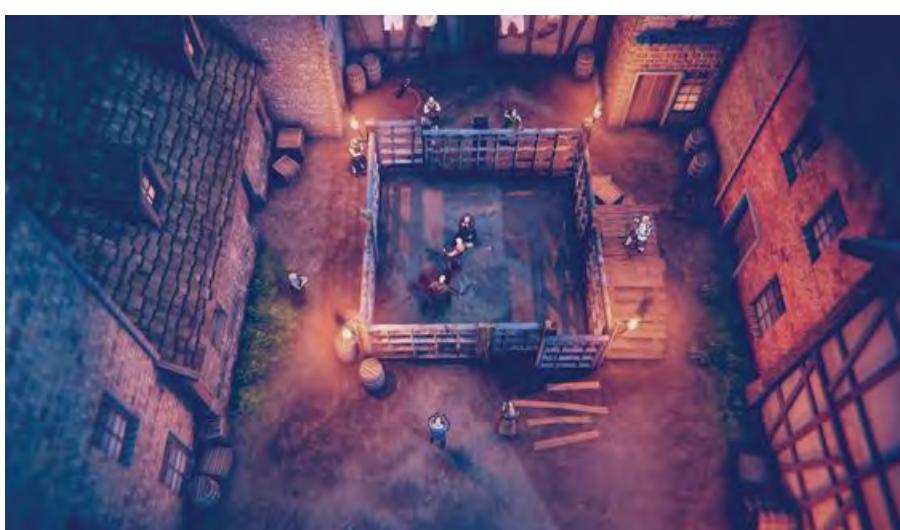
Böyle bir oyuna bence başka bir başlık yazmazdım! Hatırlarsanız kendisine daha evvelden de betasına erişmiştim ama oyunun sadece belirli bir kısmı deneyim edilebiliyordu. Bu sefer açık dünya konseptinin büyük bir kısmı ile erken erişime giren Rustler, at hırsızlığını seven herkese kucaklarını açıyor! Özellikle GTA 1 ve 2'yi severlerin (Kaç kişi var bu oyunları hatırlayan?) kısa sürede hastası olacağı, benim içinse Samurai Champloo ekolü, günümüz ve orta çağ temalarını harika şekilde harmanlamış, eğlencesi bol bir oyun olacağa benziyor... Benziyor ama halen erken erişimde olması da insanı birazcık düşündürüyor. Hele bir de başarılı bir Kickstarter projesinin ardından insan çok daha fazlasını bekliyor... Neyse efendim, sizi daha fazla tutmayayım da saçmalık başlasın!

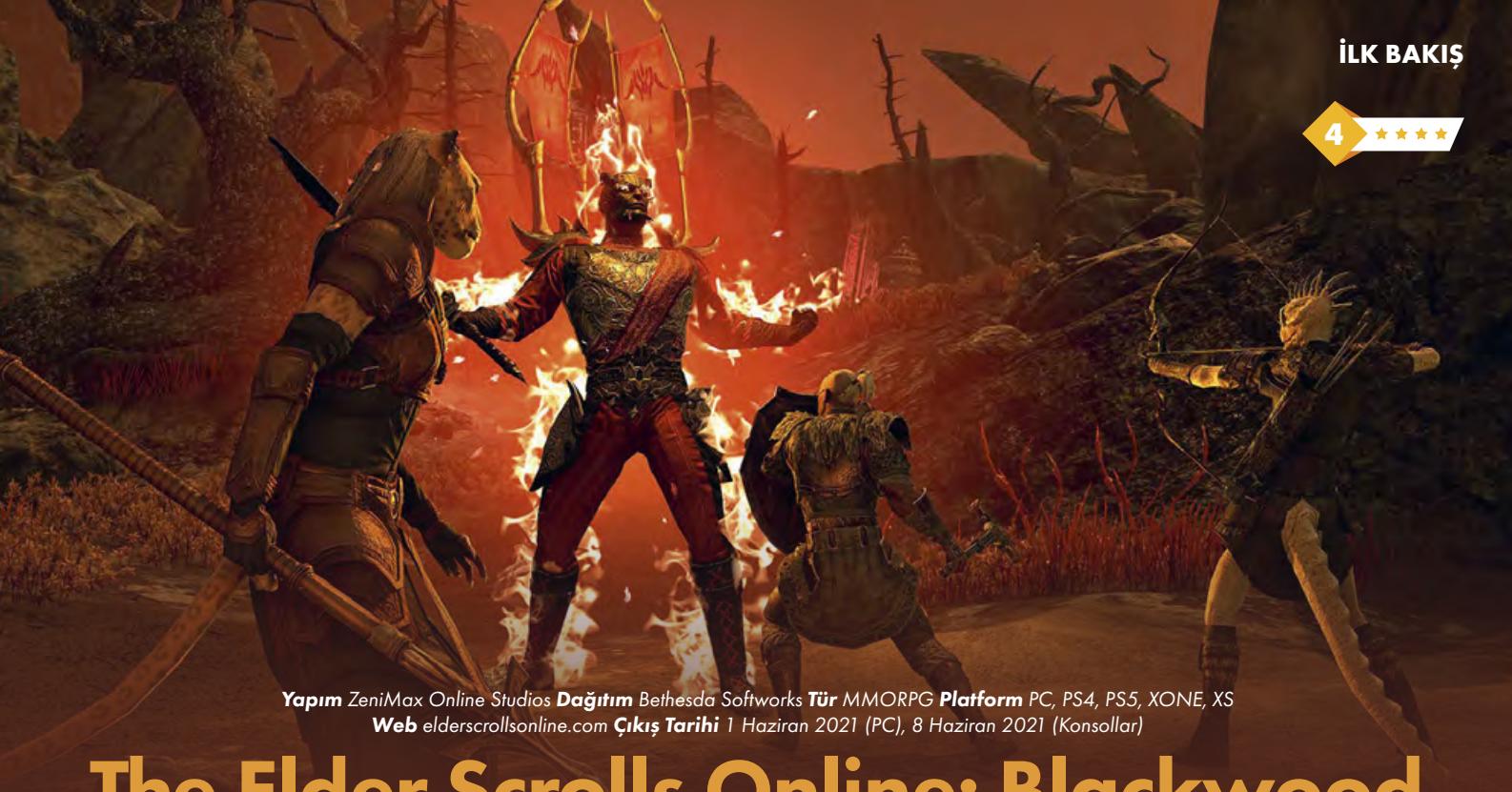
Öyle bir karakteri kontrol ediyoruz ki dünya ile olan iletişim bağları, bir at kuyruğu kadar. (Aslında ince ve dayanıklı. Çok metaforladım.)

Hatta ailesi bile kendisine isim vermek için uğraşmamış. O yüzden bizim için adı "The Guy" dan başka bir şey değil. Tema olarak orta çağ dünyasındayız ama içerik olarak birçok anlamda günümüz ya da başka bir döneme ait teknolojik "şeyler" bulmamız işten bile değil. Karakterimizi kuş bakışı ile izometrik kamera arasında bir açı ile (*The Bard's Tale* (2004) kamerası) kontrol ediyoruz. Oyun ziyadesiyle hızlı, bu sebepten kontrollere alısmak önem arz ediyor ki zaten biraz oynadıktan sonra alısmamak imkansız. Yapa-bileceklerimiz arasında ortalıkta gezen atları kaçırabilmek başı çekiyor. Bu arada aman diyeyim, kaçırma işlemini nöbetçilerin önünde yapmamakta fayda var. Aksi halde anında peşimize düşüyorlar. Bu peşine düşme hadisesi de aynı GTA'daki gibi çalışıyor. Her yıldız, peşimizdeki nöbetçi gücünü belirliyor. Bir noktadan sonra çığırından çıkan nöbetçi sayısına karşı pek şansımız olmuyor. Nöbetçilerin atları

oldukça hızlı olduğundan bizim de düzin atlar peşinde olmamız gerekiyor, aksi halde kesin yakalıyoruz. Bu arada nöbetçileri kandırmak da mümkün... Bir anda attan inip tekrar binerek kafalarını karıştırduğum çok oldu. Yakın dövüze geldiğimizdeye Rustler bir hayli acımasız. Eğer elinizde bir kılıç yoksa, zaten kaçın! Hatta yumruk yumruğa girelen kavgalardan sağ çıkmak bile bazen zor olabiliyor. Tabii tatar yayı gibi nöbetçilerin zırhlarını delip geçebilecek eşyalarınız varsa ne mutlu size, artık olay çıkartabilirsınız. Pek tabii oyundaki tek amacımız olay yaratmak değil. Aynı zamanda, yine típki GTA'da olduğu gibi, ilerleyen bir senaryo da bulunuyor. Oradan oraya koşturduğumuz görevler ile bolca yeni eşyaya ulaşabiliyoruz. Bu arada yan görevler kısımına deðinmek gerek... Arkadaşlar, bu oyunda galaksinin en saçma görevleri var diyebilirim. Yani öyle görevler karşınıza çıkacak ki "Yahu ben neden dinazor iskeleti peşindeyim?" dediðiniz, saçma sapan anlar olacak. Diğer taraftan bu saçmalığın oyuna muazzam bir tat kattığı da gerçek... Dileyenler oyuna daha fazla tat katmak için yanlarına "Bard" alabiliyor. Bard arkadaşlar da duruma uygun şekilde müzik icra edip, etrafı şenlendiriyorlar. Rustler'daki müziklerse tamamen şahsına münhasır. Her an bir medieval hip-hop ekibi ile karşılaşabileceğinizdir! Açıksa TL fiyatını da göz önüne alınca, su ara erken erişimde bulunan en eğlenceli yapımlardan birisi olduğunu söyleyebilirim. Önemli olan bu içeriğin tam sürümde ne kadar genişleyip, detaylandıracağı... Simdilik eğlenceli ve beklemeye değer bir oyun olarak düşünülebilirsiniz.

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım ZeniMax Online Studios **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** MMORPG **Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XS
Web elderscrollsonline.com **Çıkış Tarihi** 1 Haziran 2021 (PC), 8 Haziran 2021 (Konsollar)

The Elder Scrolls Online: Blackwood

Bitmeyen TESO dünyasında yeni bir sayfa...

Cıktığı günden bu zamana kadar MMORPG dünyasında halen emin adımlarla yürümeyi süren ender isimlerden birisi de şüphesiz TESO'dur. Çıkışını takip eden yıllarda bazı zorluklarla karşılaştiği şüphesiz ama The Elder Scrolls severler, bir şekilde bu sonu gelmez online oyun deneyiminden kendisini alamadı. Geçen zaman içerisinde kimi zaman çok büyük, kimi zaman da ufak ekleneler ile karşımıza çıkmayı başaran yapım, son olarak da Blackwood eklentisi ile bizlere merhaba demek için çoktan yola çıkmış durumda. Bir haftalık test aşamasındaysa yapımcı firma tarafından deneyimimize sunulan birçok farklı seviyedeki karakteri ve birçok farklı hikayeyi deneyim etme fırsatı oldu. Böylece yüksek seviye karakterlerle neler yapılabileceğini, yeni yaratılan dünyanın sağında solunda neler ile karşılaşabileceğimizi en iyi şekilde gözlemlemiş oldum. 1 Haziran tarihinde piyasada olması beklenen yeni TESO eklentisi Blackwood'u ne gibi yeniliklerle mi getiyor? O zaman buyurun, bir yerden başlamak lazım...



Öncelikle Blackwood'dan bahsetmek gerek. Oyunu deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere, TESO dünyası son zamanlarda lokasyonlara fazlasıyla önem vermektedir. Haritanın oluşması ve harita tasarımları, kısaca bölgelerin net şekilde ortaya çıkması hakkında hummalı bir çalışma söz konusu. Blackwood bölgesi ise adından da anlaşılabilenç üzere, kocaman bir bataklık bölgesi. Niben nehrinden Topal körfezine giderken asla gözünüzden kaçmayacak bir noktada. Bir tarafından Khajiit Elsweyr, diğer tarafında da Argonian Black Marsh bulunuyor. Her ne kadar tema olarak sislerle örtülü ve görece karanlık bir bölge olsa da farklı noktalarda muazzam doğa manzaları ile karşılaşmak da mümkün. Bölgeye hükmeden ana şehir ise Leyawiin isimli nokta. Burada TESO dünyasındaki birçok farklıırkı bir arada, kol kola gezerken görmek mümkün. Civara baktığımızdaysa 12 farklı mağaranın ve 7 farklı kalenin bulunduğu, kocaman bir bölge olduğunu görüyoruz. Etraftaki diğer yerleşimler, madenler ve kamplardan bahsetmiyorum bile... Pek tabii yeni eklenti demek beraberinde yeni bir senaryo gelmesi anlamına da geliyor. Her ESO oyununda olduğu gibi senaryo yine en üst seviyede seyredecek gibi duruyor zira bu sefer karşımızda Daedric tehlkesi bulunuyor. Bu tehdidin en büyük sebebiye The Longhouse Emperor'larının, the Prince of Destruction ile yaptığı anlaşması! İçerisine daldığımız hikayeyi deneyim edebildiğim kadarıyla, hızlıca yükselen ve oyuncuya bir an bile bırakmayan bir ilerleyişe sahip. Hikaye tarafına gelen bir diğer eklentiye, yolda karşımıza çı-

kacak olan yeni yancılar. Bu yancılar sayesinde ana hikayenin haricinde birçok farklı maceraya atılabiliriz. Verdikleri görevler ve sonucunda elde ettigimiz eşyalar da kabası! Blackwood ile oyuna eklenecek bir diğer yenilik de Rockgrove isimli yeni Trial. Bu etkinlik esnasında 12 kişilik bir ekip ile Rockgrove köyüne Daedric'e tapan Argonian'lardan kurtarmaya çalışacağız. Bir diğer dikkat çekici yenilikse "Oblivion Portal"ları. Yine Daedric ekibine karşı savastığımız bu maceralarda, içerisinde daldığımız portalları tamamen temizleyene kadar yola devam etmemiz gerekecek... Pek tabii elde edilebilecek birçok yeni eşya da yeni eklentide yerini alacak. Bugüne kadar açıklandığı kadarıyla altı tane çok güçlü gear set, birçok başarı ve eşya bizleri bekliyor. Anlayacağınız, TESO: Blackwood ile birlikte yepyeni bir bölge, muazzam bir ana senaryo, birçok yeni yancı karakter ve toplanabilecek onlarca yeni eşya aramıza katılacak. Bakalım 1 Haziran günü ne gibi bir oyun ile karşılaşacağız? ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Invisible Walls **Dağıtım** Versus Evil **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC Web www.firstclasstrouble.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

First Class Trouble 4 ★★★★

Yoksa Among Us 2.0 mı desek?

Geçen senin Battle Royal oyunları arasında iki oyundan adeta patlama yaşamıştı. Birisi PlayStation'da Fall Guys, öteki ise PC ve mobilde Among Us'dı. Özellikle Among Us, mobil platformlarda ücretsiz yayınlandıği için daha fazla oyuncuya erişti ve daha popüler oldu. Şimdi, Among Us nasıl bir oyundu? İşte, renkli pofuduk tipler vardı sağa sola koşturuyordu. Herkes belirli görevler yerine getirmeye çalışıyordu ama içlerinden birisi casus – düşmandı. Onun da görevi tabii ki diğer oyuncuları çaktırmadan alt etmektı. Peki aynı formülü alıp, daha gerçekçi karakterler ve ortamlar kullanarak bir oyuna yapışık nasıl olurdu? Tahminimce bu fikirle yola çıkan Yapıcı Invisible Walls, işte tam olarak bunu gerçekleştirdi ve bizlere Among Us 2.0, pardon First Class Trouble oyununu deneyelim diye erken erişime açtı.

Daha fazla grafik, daha ağır atmosfer

First Class Trouble bizleri ISS Alitheia adlı uzay gemisine götürüyor. Uzay gemisi olmasına karşın ortamda tam bir 1920'ler havası var. Bioshock gibi düşünün. Verimli bir şekilde oynamak için bir adet kulaklığa (gerci ho-

parlör de olur) ve mikrofona ihtiyacınız var. Mikrofonsuz da elbette oynanıyor. Derdinizi yazarak anlatabilirsiniz ama hem zaman kaybı hem de büyük bir meşgale. Neyse, kulaklık – mikrofon setinizi ayarladıkten ve sınırlı optimizasyon seçeneği olan (şimdilik, unutmayın erken erişim) karakterinizi yaratıktan sonra "pat" diye dalıveriyorsunuz oyuna! Hangi tuş ne işe yarar, amaç ne, nerden geldim nereye gidiyorum gibi soruları oynayarak ve büyük bir sabırla çözmeniz gerekiyor! Misal ben ilk oyuna başladığında gayet nezih bir ortamda herkes İngilizce konuşmaktadır ve hemen devreye İskoç aksanıyla bir "hellöw" patlativererek diğer oyuncuların arasına dahil oldum. Birisi daha benim gibi ilk defa oynuyordu ve onun da ne yapacağından haberi yoktu. Evrensel bir bilgisizlik söz konusu. Neyse, ben sizi biraz bilgilendireyim. Dediğim gibi ISS Alitheia adlı lüks uzay gemisinde seyahat ederken geminin yapay zekası CAIN'nın (Central Automated Intelligence Network) artık canına tak etmiştir ve gemiyi komple ele geçirmeye karar vermiştir. Sadece ele geçirse iyi. İçindeki insanları da öldürmenin peşindedir. Tüm bunlar yetmezmiş gibi oyuncuların arasından biri aslında gö-

ründüğü gibi değildir. Bir oyuncu "Personoid" yani Android rolünü üstlenmektedir ve diğer oyuncuları çaktırmadan öldürüp cesetleri yok etmeye çalışmaktadır. Tanıdık geldi, değil mi? Among Us işte.

Bir yolcu olarak bizim görevimiz Cain'i kapatmak. Bunun içinde gemide ilerlemek için çeşitli tehlikeli engelleri aşmamız gerekiyor. Elektrik arızaları, yangın, su baskını, oksijen kaybı ve bahsettiğim Personoid'ler gibi. Mesela bir odaya geçiş yapmak için önce odaya oksijen depolamamız gerekmekte ve doğal olarak oksijen tüpleri arıyoruz. Öte yandan Personoid de odadaki oksijen seviyesi ile oynayarak bizi nefessiz bırakma çalışmaktadır. Personoid'in bir diğer görevi de elbette Cain'i korumak. Bazı aksiyonları gerçekleştirmek için ise takım oyunu gereklidir. Sıkışmış bir kapıyı açmak gibi. Bu arada benim tavsiyem, fazla iyiliksever olmayın. Örneğin dondurucuda birisi hapis ve siz onu kurtarmaya çalışıyorsunuz. Ansızın bir bakmışsınız hapsolan sizsiniz. Kısacası oyuna her başladığınızda bir göreviniz oluyor ve o aşamayı geçtikten sonra oylama yaparak (Among Us?) aranızdaki haini bulmaya çalışıyorsunuz.



Gayet keyifli bir deneyim

First Class Trouble'da her ne kadar hayatı kalma söz konusu olursa olsun, atmosfer genel anlamda eğlenceli geçmekte. Öncelikle diğer oyuncularla sohbet etmek (düzgün oyunculara denk gelirseniz) keyifli. Ayrıca oyun içerisinde de mizahi bir hava hakim. Sanki bütün karakterlerin akılları bir karış havada da yanlış düğmeye basıp etrafi havaya uçurduktan sonra "Sorry" diyorlarmış gibi. Ansızın bir arkadaşınızı tutup fırına atmak yahut uzaya fırlatmak da bir o kadar eğlenceli. Grafiklerde de dediğim gibi bir yirmiler havası var. Fötr şapkalar, neon ışıklar ve dönemin art-deko stili geminin her yerinde hissedilmekte. Ancak camdan dışarı baklığınızda uzayın kararlığında olduğunuz akınıza geliyor. Oluşturacağınız karakter

için imkanlar şimdilik kısıtlı. Malum, erken erişimde henüz ve seçenekler bir elin parmağını geçmiyor. Cinsiyet belirledikten sonra üç – beş üst ve alt seçip oyuna başlıyorsunuz. Arada grafiksel hatalarla da karşılaşmadım değil. Yine yeniliyorum, oyun erken erişimde olduğu için yüzümüzü öbür tarafa çevirebiliriz. Sonuçta erken erişim oyunu test etmek ve hataları gidermek için var. Peki, neydi bu hatalar? Karakterlerin bacakları oynamadan ilerlemesi, nesnelerin diğer nesnelerin içinden geçmesi ve ölü bedenlerin havada süzülmesi veya duvarın içinden geçerek sonsuzluğa doğru yol alması gibi olağan şeyler. Müziklere ise diyecek bir söзüm yok. Orkestra-vari müzikler arka planda harika bir ambiyansın oluşmasına sebebiyet veriyor.

First Class Trouble'nın Among Us'a nazaran en büyük artışı mikrofonla konuşabilmemiz. Özellikle bölüm sonrası mahkemeler eğlenceli geçiyor. Sesli olarak tartışıp "Sen Abdülhamit'i savundun! Hayır, savunmadım!" falan fikrinizi dile getirebilirsiniz. Küçük bir uyarı; oyunda henüz bir küfürfiltreleme yahut engelleme sistemi yok. Yani bu kulaklar her han her şeyi duyabilir. Mikrofonla konuşabilmenin bir diğer güzelliği de gerçekçiliği. Eğer bir odada yalnız iseniz sizi kimse duymaz. Durum böyle olunca bir odada iki kişi tartışabilir ve üçüncü geldiğinde konuyu Fenerbahçe maçına çevirebilirsiniz. First Class Trouble'in teknik tarafta (daha doğrusu grafiksel) oturtması gereken bazı şeyleri mevcut ve zamanla oyun esnasında yapılabilecekler genişletilerek sürekli kendi yenileyen bir eğlence ortamı oluşturulabilir. Oyun toplamda altı kişi ile oynanabiliyor ve imkanınız varsa kendi çevrenizle – arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz oyundan alacağınız zevk bir hayal fazla olur. Among Us sağ olsun, oyunun tarzına alışkınız ve oyun içi mekanikleri çözmek çok fazla zaman alıyor. İlk bir saatı atlattıktan sonra ufaktan eğlenmeye başlıyorsunuz ve oyunu çözdüğünüzde, hele ki ortam da (kastım diğer oyuncular) iyiyse keyfiniz epey bir yerine gelecektir. Şu an oyunun Steam'deki fiyatı 60,00 TL gibi bana göre makul bir fiyat ve iyice törpülenip erken erişimden de çıktıktan sonra sosyal medyada bolca First Class Trouble oynamadı videolarına da tanıklık etmeye başlıyoruz. ♦ Rafet Kaan Moral





Yapım Blizzard / Vicarious Visions

Dağıtım Blizzard

Tür RPG

Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch

Web diablo2.blizzard.com

Çıkış Tarihi 2021



R E S U R R E C T E D™

CEHENNEMİN DİBİNÉ KADAR
YÖLÜMÜZ VAR!



Simdi eğri oturup doğru konuşalım. Diablo II'nin yeri, yaşı yeten sevenleri arasında bir başkadır. Dolayısı ile de Blizzconline'da Diablo II Resurrected açıklandığında -gerci biliyorduk geleceğini, sızdı ama gerçekleştigiğini görmenin verdiği heyecan bir başka oluyor sonuçta- hepimizin yüzü güldü. Herkesin o zaman zaman 'Abi bi Paladin vardi bende...' gibi başlayan macera anlatıları bir kez daha su yüzüne çıktı, eski günler yad edildi, bir yandan da yenilenmiş grafiklere bakarken 'güzel yapmışlar beh!' dedik. Tanıtım videosu sonunda da bu sene içerisinde çıkacağını görünce, ruh taşlarımız iyice çatladı.

Eski dost, n'aber?

Fakat delicesine sevinmiş ve heyecanlanmış olsak da kara bulutlar üzerinde gezmeye devam ediyordu. Diablo II Resurrected, her ne kadar Vicarious Visions tarafından geliştiriliyor olsa da (kendilerini Ratchet & Clank ve Tony Hawk's remasterleri ile kanıtladılar sonuçta) Blizzard'in son birkaç senedir aldığı kararlar ve Warcraft Reforged faciası yüzünden hepimiz şirketin oyunlarına karşı temkinliyiz artık. Birçok kişi gibi ben de 'çok güzel görünüyor' diye ortalığı velveleye versem de 'çıksın görelim abi' deyip heyecanımı dizginliyordum.

Yine Path of Exile'lar, Diablo III'ler içerisinde dönen dolaşırken, mail kutuma 'Diablo II Resurrected Teknik Alfاسına Davetlisiniz' başlıklı bir mail düştü ve Sonat'ın hafta sonu macerası kendisini belli etti. Bir yanım çok eğleneceğiz derken bir yanım ise bunun bir alfa, hatta teknik alfa olduğu gerçeği ile yüzleşerek hayal kırıklığı yaşayabileceğim gerçeğini yüzüme vuruyordu. Sevgili okur, neyse ki öyle olmadı. İnanılmaz keyifli bir teknik alfa deneyimi yaşadığımı söylemek istiyor ve bu gırızağı daha da uzatmadan, detaylara geçmek istiyorum. Bu arada teknik alfanın herkes için en üzücü olan kısmını da söyleyeyim, maalesef sadece üç sınıf aktifti, diğerleri seçilemiyordu. Bu kadar. Gerisi saat gibi isledi.

Peki hangi sınıflar vardı derseniz, Amazon, Barbarian ve Sorceress sınıfları, test etmemiz

icin emrimize amade bir şekilde bekliyordu. Diğer sınıfları her ne kadar ateşin başına dizmiş olsalar da seçim ekranında onlara tıklanmıyordu fakat gördüğüm kadariyla teknik alfa bittikten sonra bir şekilde birileri oyunu cracklemeyi başarmış (Şaşirdık mı? Hayır.) ve kilitli olan sınıfları da açıp oynamışlar. Beni biliyorsunuz, tabii ki yapmadım, elim gitmedi, hem tam olarak çıktığı zaman doyasıya oynayacağım, şimdiden hevesimi tüketmeye gerek yok (Öyle bir ihtimal mi var?) Meraktan ölenler YouTube'da arayıp bulabilirler. Teknik alfa testine tabii ki Diablo II'nin en çok oynadığım sınıfı olan Amazon ile başladım. Daha sonra Sorceress ve Barbarian ile devam ettim. Act 1 ve Act 2'nin tam olarak oynanabildiği bu testte tabii ki oyunu bitirecek bir karakter mantığında ilerlemedim ve mümkün olduğunda değişik skilleri, bunların ne kadar düzgün çalışıklarını, görsel ve ses açısından eskisine göre ne kadar iyi ya da kötü yansıtılmış ve hatta çevresel olarak oyuna ne gibi detaylar eklenmiş bunlara baktım. Blizzconline'da bahsi geçen, dolayısı ile oyuncular arasında da bolca konuşulmuş olan sarımsak detayına da bir gidip baktım tabii ki.

Hakikaten güzel görünüyor mu?

Diablo II Resurrected'in ilk tanıtım videosunda

'biraz aydınlichkeit mi ya?' diyenler olmuştu, değil arkadaşlar, bunu rahatlıkla dile getirebiliyim ama tabii ki 20 yıl önceki ışıklandırma detayları bugünün şartlarına göre daha zayıf olduğundan o hissiyatı almamız çok doğal. Hatta şöyle diyeyim, oyun daha iyi ışıklandırma -ve tabii ki artık daha detaylı olan karakter, düşman ve çevresel modeller- sayesinde muazzam görünüyor. Act 1'in boss'u Andariel'in mekanına ilk girdiğiniz zamanı bir hatırlayın derim, hani 'burada ne olmuş oğlum böyle?' dedığınız o anı. Etrafta parçalanmış bedenler, zeminden tavana kadar uzanan kan ve ateş. Yenilenmiş hali ile o ortamı bir kez daha gördüğüm anda 'Tamam, olmuş bu!' dedim. Ve bir de kafamdan direkt olarak şu geçti: "Adamlar 20 yıl önce, o teknoloji ile şu detayı yine iyi yansıtmışlar". Resurrected sayesinde sadece ışık anlamında değil, mekanlar ve hikaye anlatımı ile Sanctuary'nin o dönemde ne kadar karanlık bir yer olduğunu daha net şekilde görmüş oldum. Ayrıca ışık demişken oyundaki yansımaların falan da muhteşem olduğunu dile getirmem gerekiyor. Yerdeki su ya da kan birikintisinden karakterinizin yansımmasını görebiliyorsunuz, hatta Arcane Sanctuary'yi bir görün derim. Oranın tasarımda zemin mermerdi hatırlarsanız, tabii klasikte belli olmuyordu ama Resurrected'da o zemindeki





TECHNICAL ALPHA
NOT FINAL

yansımalar çok iyi görünüyor.

Neyse gelelim herkesin en çok merak ettiği yere. Sevgili okur korkacak hiçbir şey yok, güvendeyiz. Yani oyunun oynanış mekanikleri açısından hiçbir yanını değiştirmemiş, modernize edelim derken oyunu Diablo II olmaktan çıkartmamışlar. Oyundaki en büyük değişiklik modeller, sesler, müzikler, görsel efektler ve animasyonlar üzerinde gerçekleşmiş. Onları da zaten görüp duydugunuz aman direkt olarak karşınızda kim, neredesiniz ve ne oluyor şip diye anlıyorsunuz. Üstelik isteyenler olursa tek tuşla eski grafikler ile de 800x600 çözünürlük sınırında oynayabilirler ve bunu yapmak için oyundan falan çıkmazna da gerek yok. Dediğim gibi tek tuş, basıyorsunuz remastered, basıyorsunuz orijinal, mis gibi. Bu arada oyunda grafik çözünürlüğünün 4K'ya kadar çıktığını da hatırlatmak isterim. Dolayısı ile -ben pek sanmıyorum kimse 800x600 oynasın ama- böyle bir seçim şansı sunmuş olmaları bence çok güzel. Benzer olayı StarCraft 1'de de görmüşük. Ben sürekli olarak 'du bakayım eskiden nasıldı bu düşmanın, masanın, büyünün tasarımı?' deyip ikide bir eski grafikler ile yenişi arasında geçiş yaparak oynamıştım uzunca bir süre. Oynarken aldığım en garip hissiyat ise oyunun artık 60 fps olmasından kaynaklandı. Eh 60 fps olunca, animasyonların akıcılığı -senelerce 25 fps oynadıktan sonra- bi garip geliyor. Yani klasik Diablo II'yi her ne kadar

modlar ile yüksek çözünürlüğe taşıyabiliyor olsak da kare sayısı değişmiyordu. Şimdi de yüksek fps değeri sebebi ile oyunun akıcılığının değişmiş olması, haliyle animasyonların gözüme bir garip görünmesine sebep oldu. Ancak insan gözü kısa sürede alışıyor ve işin kötüsü (ya da iyisi mi diyeyim?) göz bu akıcılığı aramaya başlıyor. Alfa sonrası doyumsuzluğumdan ötürü klasiği açıp tekrar oynayayım dedim, gözüm, beynim tüm hücrelerim Resurrected'i aradı. Bu arada animasyonlar derken, yanından geçtiğiniz yaratığın kafasını çevirerek bizim karakteri takip etmesi gibi ufak detaylar var ve bu sadece bir tanesi.

Günümüze ne kadar uygun?

Hani dedim ya senelerdir oynuyoruz diye, tamam belki sürekli değil ama bazen Resurrected'i oynadıktan sonra oyunun ne kadar yaşlanmış olduğunu, aradan geçen 20 seneyi çok daha net bir şekilde anlıyorsunuz. Tabii tek yenilik bunlar değil, yaşam kalitesini artıran özellikler yani Quality of Life başlığı altında birkaç özellik eklemiş durumda ki bunların başında altın toplama konusu geliyor. Artık karakterimiz altınları yanından geçince topluyor, tek tek tıklamak zorunda değiliz. Fakat derseniz ki ben eskisini seviyorum, hayhay, olur. Ayarlardan bunu değiştirebilirsiniz. Bunun yanında sandık konusu var. Artık önumüzde hem daha geniş hem de

karakterlerimiz için ortak sekmesi bulunan bir sandığımız var. Yani eskisi gibi onlara mule karakter yapmak zorunda kalmayacağımız gibi duruyor. Yine benzer şekilde harita sistemini de ister sağ üst köşeye alabiliyor ya da eskisi gibi, tam ekran ve şeffaf olacak şekilde değiştirebiliyoruz.

Diablo II Resurrected, kontrolcü kullanmak isteyen oyuncuları da unutmamış ve kontrolcü desteği ile getiyor. Ben denemedim fakat deneyen arkadaşlarım çok memnun kaldılar. Özellikle yine ayarlardan seçimiabilen Item Drop Spacing adı altındaki seçim ile isterseniz çantanıza alındığınız eşyaları otomatik olarak siğdiriyor oyun, yanı klasik şekilde çantayı açıp Tetris yapmak ile uğraşmanız gereklidir ama bu seçim sadece kontrolcü için, kolaylık açısından sağlamış. Benim gibi fare ve klavye usulü devam edecek olanlar Tetris'e devam. Sınıf seçme ekranından bahsetmemistim. Yine ateşin etrafında toplanmış durumda, burada bir değişiklik yok ama karakter seçme ekranında ufak bir değişikliğe gidiymiş. Eh artık görsel olarak daha detaylı bir Diablo II'ye sahip olduğumuz için, World of Warcraft'ın karakter seçim ekranı gibi yapılmış tasarım. Sağda karakter listesi, solda Play, Options falan, ekranın ortasında ise karakterimiz, üzerine giydirdiğimiz ekipmanı ve tüm görkemi ile 3D olarak duruyor. Hayır, oyunda transmog bulun-

TECHNICAL ALPHA
NOT FINAL**Tadi damağımızda kaldı!**

Son olarak şunları diyebilirim ki, teknik alfa diye oynadım ama bu oyun bildigin bitmiş sevgili okur, cillası kalmış sadece. Ben çok fazla bir hata ile karşılaşmadım, sadece Amazon ile oynarken çok nadir de olsa attığım okun baktığım yönün 180 derece tersine gittiği zamanlar oldu. Bir iki arkadaş “kapı açtım ama kapı açılmıyor, içinden geçiriliyor, animasyon yok” dedi. Bir diğeri ise “bazen Sorceress ile büyüm atınca efektler görünmez oldu, çıktı girdim düzledi” gibi ufak tefek şeylerden bahsettiler. Şimdi oyunun benim için bu kadar tanındık olmasından midir bilmiyorum ama şu küçük dilimiñi oynarken bile büyük keyif aldım. Umarım çok vakit geçmeden ikinci bir alfa ya da belki ilk betasını oynamaya şansına erişir orada da bir test edebiliriz. Ama buradan Blizz'e sesleniyorum, bu sefer lütfen online taraf açık olsun.

Tamam, biliyorum! Grafikler söyle üff, efektler böyle inanılmaz, sesler aman da aman! Diye anlatıyorum satırlardır ve haklı olarak diyebilirsiniz ki ‘sene olmuş 2021 bunlara şaşırımayalım artık!’ ama olmuyor işte. İnsan severek oynadığı eski bir oyunu ruhunu kaybetmeden yenilenmiş halde görünce seviniyor. Hem şu da var, zamanında bu oyunu oynamamış ya da oynamamış olup seneler sonra deneyen, fakat ‘ağa 800x600 ne?’ deyip uğraşmak istememiş olanları çok keyifli bir deneyim bekliyor diye düşünüyorum.

muyor, getireceklerini de sanmıyorum ama oyuncu kitlesi çok isterse belki QoL altında yine seçime dayalı olarak getirirler, belli mi olur. Tabii arayüzde de genel olarak güzellikler yapılmış fakat çok büyük bir fark da beklemeyin derim.

Aslında çok özetle, oyunun bu kadar temiz şekilde klasik Diablo II olmasının en büyük sebebi sanıyorum ki halen arkada çalışan orijinal motora sahip olması. Grafiklerin falan bu kadar iyi olmasını da oyunun yenilenmiş grafik render motoru sağlıyor diyebiliriz. Diğer bir hoşuma giden yenilik ise, hatırlayınlar vardır, yanımıza bilgisayar kontrollünde yancılar alabiliyoruz. Zaten en kötü Diablo III'ten hatırlarsınız benzer konsepti. Fakat burada yanımıza alacağımız yancının spesifik olarak ne özelliği olacağını sebebiliyoruz, yani Act 1 içerisinde yanımıza alabileceğimiz Rogue ablaların oklarının cold mu, poison mı, fire mı vuracağını ya da Act 2 içerisinde alacağımız abinin bize sağlayacağı Paladin aurası bize sağlık mı kazandırsın, saldırısı gücü mü, yoksa düşmanı mı zayıflatınsın gibi seçimler yapabiliyoruz. Resurrected'da yine bu seçim duruyor fakat görsel olarak bu seçim arayüzüne değiştirmiñ ve daha kolay anlaşılır hale getirmiñ, metin okumak yerine hızlıca yetenek ikonlarına bakıp anlayabiliyor ve seçimimizi yapabiliyoruz.

Deminden beri anlattığım gibi oyun kalitesini artıran birçok özellik eklenmiş fakat oyunun ana oynanışı kesinlikle ama kesinlikle değiştirilmemiñ. Yani hatta şöyle diyeyim, oyuncuların klasik Diablo II'de kabul etmiş olduğu ve senelerdir dokunulmayan (ki birçoğu speedrunner toplulukları tarafından kullanılan) bugları ellemeyeceklerini zaten dile getirdiler. Bir de oyun ilk açıldığında yarım saat kadar sunucuya bağlanamadık, ben bu satırları yazarken Path of Exile'in da yeni sezonu geldi, ona da bağlanamıyoruz zaten. Herhalde artık bu işin ruhunda bu var deyip geçiyorum.

Klasik oyunda en son ne gibi bir denge ayarı yapılmışsa aynen kabul edeceklerini, ekstra nerf/buff yapmayacaklarını da sözlerine eklemiñerdi. Alfa için bunu net şekilde (en azından ilk 2 act ve 3 sınıf için) görebildik. Ah! Bu arada alfada şimdilik sinematikler de klasik sinematiklerdi, yenilenmiş halleri henüz eklememiñ olduğu için o konuda da bir bilgi aktarmam mümkün değil maalesef. Bu ilk teknik alfada maalesef online kısım aktif değildi, sadece tek kişi olarak oynayıp test etme şansına erişebildik, ancak oyun çıkmadan önce bir online taraf testi de gelecektir diye düşünüyorum. Dolayısı ile şimdilik size bu konuda bir bilgi aktarmam pek mümkün değil. Yeni sezon sistemi, online stabilité, klasik Diablo II'de 8 kişiye kadar kurulabilen parti konusu ne olacak, değiþecek mi tam bir bilgi veremiyorum. Fakat şimdilik söylenenler arasında altı ay süren sezonların kısalacağı ve o sezonlar içerisinde level 99'a erişebilen oyuncuların isimlerini altın harflerle listelere yazdıracağı bilgisini aktarabilirim. Kulak? Kulak toplamaya tabii ki devam edeceğiz, baksanızı son Diablo 4 Rogue tanıtım videosunda bile gördük, kulaksız olmaz.

TECHNICAL ALPHA
NOT FINAL

HANGİ SINIFLAR NE İŞE YARAR?

İlk olarak Afla içerisinde oynanabilir olan üç sınıfın bahsedip sonrasında tabii ki Diablo II'nin diğer sınıflarından da bahsedeceğim. Her biri diğerinden daha kuvvetli, her biri diğerine göre artı ve eksileri olan, her ne kadar her oyuncunun bir favori sınıfı olmasına rağmen her birinin yeri Diablo II sevenler için apayırıdır.



AMAZON

Great Ocean sınırına yakın olan Twin Seas isimli adalardan gelen Amazon klanı, Sisters of the Sightless Eye yani Rogue'ların rakibidir. Amazon sınıfı ilk oyunun Rogue sınıfına benzerliği ile dikkat çekiyor olsa

da Amazon sınıfı Rogue sınıfından farklı olarak cirit ve mızrak da kullanıyor. Hatta birçok oyuncu ok ve yay seçiminden ziyade cirit seçimini tercih etmişti. Bir de Athulua isimli tanrıcalarının bahsetmiş olduğu Valkyrie adında oldukça dayanıklı bir yardımcı çağrılabiliyorlardı, bu yardımcı özellikle ok ve yay ile oynayan oyuncuların sıkça tercih ettiği bir yetenekti.



BARBARIAN

Yine birçok Diablo II oyuncusunun ilk seçimi olan bir sınıfı. Arreat Dağlarının bağlarından kopup gelen bu sınıf oyunun yakın mesafede en sert vuran sınıfıdır. Büyük hasarları da kaldırabildiği gibi nor-

malde iki elle tutulması gereken silahları tek elle taşıyarak iki elinde birer tane kullanabilmektedir. En sevilen yeteneği ise Whirlwind isimli yeteneğidir. Dönen döner ilerleyip hiçbir engeli takılmadan yüksek hasarlar çıkarabiliyor olması birçok oyuncu için kendisini ilk tercih yapmaktadır. Aynı zamanda savaş nidaları atarak hem kendisini hem de grubunu daha da güçlendirebildiği gibi düşmanlarını korkutabiliyor ya da zayıflatıyor.

SORCERESS

Doğudan gelirler ve adından da anlaşılaceği üzere büyüğünü onlardan sorulur. Buz, Ateş ve Yıldırım büyüğü kullanan Sorceress'lar ile oynamak birçok oyuncu için çok da kolay olmamıştı. Özellikle yeni oyuncular için oyunun başlarında

yeteri seviye ve ekipmana erişene kadar oldukça zahmetlidir. Büyüleri ile düşmanlarını dondurabilir, yavaşlatabilir ama ateş ya da yıldırım büyüğü ile kıyaslanınca onlar kadar çok hasar veremez, tabii yine birçok oyuncunun favori büyüsü olan ve 30. Seviyede açılan Frozen Orb ile tanışana kadar.



NECROMANCER

Doğudan gelen bu büyüler Rathma Kültü'nün rahipleridirler. Necro'lar Summon büyüğü sayesinde golemler, iskeletler ve ölüleri tekrar canlandıracak kendilerine büyük bir ordu kurabilirler. Birçok oyuncunun tercihi olmuş olan Necromancer sınıfı, Summon yetenekleri dışında ayrıca güçlü zehir büyüğü ve kemik temali büyüler ile de grup ya da tek hedef üzerinde yüksek hasarlar çıkarabiliyorlar. Aynı zamanda düşmanların üzerine çeşitli lanetler bırakabiliyor olmaları diğer karakterlere göre onu daha da tehlikeli bir hale getiriyor. Düşmanları birbirlerine kırdırabiliyor.

PALADIN

Paladinler de sanıyorum ki oyunda ilk tercih edilen sınıflar arasında. Hatta Diablo II ömrü boyunca en çok oynanan karakterler arasında ilk üçtedir. Paladinler Zakarum kilisesinin kutsal savaşçılarıdır ve Kral Leoric'in ordusunun yok edilmesinde en büyük rolü oynamışlardır. Fakat Mephisto'nun nefret oyunları sayesinde birlik sonunda dağılmıştır. Tam bir fanatik olan



Paladinler güçlerini defansif / ofansif auralarından alırlar. Bu aura'lar tüm partiye güç katarken kimi auraları sayesinde de düşmanlarını daha da zayıflatırlar. Kalkan ve silah kombinasyonunda oldukça başarılı olan Paladinler özellikle yeniden dirilmiş ölüleri yok etme konusunda uzmandırlar.

Gelelim Diablo II'nin çıkışında olmayan fakat Lord of Destruction ek paketi ile seçilebilir sınıflar arasında kendilerine yer bulan Druid ve Assassin'e.

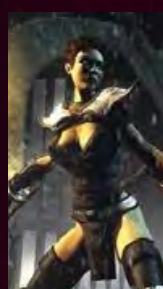


DRUID

Aslında her sınıf gibi Druid'leri de pek anlatmaya gerek yok ama doğa dostu olan Druid'ler ayı ve kurt adam formuna dönüşebiliyor olmaları ile oyuna farklı bir hava katmışlardır. Oyunun tek shapeshifter sınıfıdır. Druid sınıfının kendilerine yardımcı olmak için kurt ve kuzgun gibi çeşitli hayvanları çağrılabilmeleri, hatta zehirli sarماşıklara hükmedip düşmanlarına bunlar ile saldırabiliyor olmaları diğer sınıflara göre onu biraz daha farklı kılıyordu.

ASSASSIN

Viz-Jaq'haar klanı üyesi olan bu suikastçılar gölgelere yeteneklerine sahip, silah olarak sınıfına özel pençe silahı kullanabiliyor ve kurdukları tuzaklar ile düşmanları gruplar halinde etkisiz hale getirebiliyorlar. Özellikle tuzaklar konusunda uzmanlaşmış bir suikastçı, düşmanı ile bire bir savaşmak zorunda kalmadan ateş, yıldırım ve zehir saçan tuzakları ile onları kolayca alt edebilmektedir. Kendisi PvP'de de çok canlar yaktırma.



İSTE MEYDAN, İSTE DÜŞMANLAR!

Diablo II'de akıllarda kalan Super Unique Monster'ları ve Boss'ları içerisinde bulundukları bölümlere ve karşılaşlığımız sıra ile kısaca tanımak ister miyiz?

ACT 1

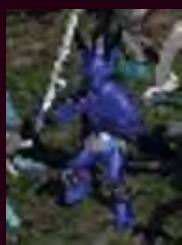
Blood Raven

Asıl adı Moreina olan ve Diablo 1'de oynadığımız Rogue'dur. İlk oyunda Diablo'nun yok edilmesinden sonra içini bir karanlık sarmıştı fakat durumun farkında olan Akara herhangi bir müdaхalede bulunmamıştı ve bu yüzden Moreina, Andarielin eline düşmüş ve Blood Raven adı altında dostlarına saldırılmıştır.



Rakanishu

Diablo II oyuncularının baş belası bir başka düşmandır kendisi. Diğer Fallen'lara göre ekstra hızıdır, çok vurur ve yıldırım saçar bu da onu oyuncunun erken safhalarında büyük sıkıntı



haline getirir. Az oyuncu öldürmemiştir, hardcore'da çok canlar yakmıştır.

Griswold

Ah, Griswold ah! Yine aslında ilk oyundan kalan bir karakter. Tristram'in meşhur demircisi. Serinin sevdalısı oyuncuların biricik dostu Griswold ikinci oyunda karşımıza düşman olarak



çıkmaktaydı, eli oldukça ağırdır ve vurdugu zaman üzerimize lanet bırakır, bu lanet oyuncunun fizikal dayanıklılığını %100 düşürür.

The Countess

Oyunun en sağlam düşmanlarındandır. Öldürüyü zamanında bir sandık bırakır ve bu sandık içerisinde işe yarar büyülü eşyalar düşme olasılığı çok yüksektir. Erkenden Rune düşürmek için o sandığı açın derim. Buradan bir de ipucu atayım, tek başınıza yapın The Countess görevini, çünkü grup halinde yapınca birden fazla rune düşme olasılığı azalıyor.



The Smith

Diablo'nun ordusuna silah üreten bu arkadaşı biraz sert vurması dışında çok bir olayı yok, kolayca öldürülebiliyor ve Diablo 1'deki Butcher'a benzerliği ile dikkat çekiyor. Horadric Malus görevinde

karşımıza çıkan The Smith'i öldürmeden de hemen arkasında duran Malus'u alıp kaçabilirsiniz de. Malus'u ise kamptaki Charshi isimli demirçi teslim ettiğimiz zaman hiçbir özelliği olmayan normal bir ekipmanı alıp sarı (rare) bir ekipmana çevirebiliyor.

Andariel

İlk bölümün boss'u olan Andariel'de tam bir beladır. Tathame'tin yedi kafasından biri tarafından ortaya çıkarılmış ve cehennemin istirap katını kontrol etmekteydi. Çok hızlı olmayan fakat vurduğu zaman ses getiren ve bu da yetmezmiş gibi zehirleyen bir düşmandır.

ACT 2

Radament

Aslında asıl Horadrim'lerden bir tanesi olan Radament, ölümden uyandıktan sonra Lut Gholein'de Atma'nın eşi ve oğlunu öldürmüştür. Zaten Radamanet görevini de bize Atma vermektedir, oldukça kolay bir düşman olan Radament'i öldürmeye zorlaştıran ise hızlı olması ve etrafındaki düşmanlarımızı tekrar canlandırıyor olmasıdır. Radament'i öldürdüğümüz zaman bize bir 'Skill Book' düşürür, bu kitabı okuyunca oyuncuya bir skill puanı kazandırır.



Coldworm the Burrower

Birçok oyuncunun en sevmediği bölümlerden biri olan Act 2 çöllerinin böcekler



ile dolu tünelerinin sonunda karşılaşğı bu dev böceği en ilginç yanı herhangi bir standart saldırısının olmaması ve çok kolay şekilde öldürülebilmesidir. Horadric Staff için gerekli olan Staff of Kings hemen yanı başında sandıktan düber.

Horazon The Summoner

The Vizjerel Klan üyesi olan Jazreth, ilk oyunda secebildiğimiz Sorcerer karakteridir. Kendisi Arcane Sanctuary'ye girmiş ve düşman birliklerini kontrol edebilceğini düşünerek hareket etmiştir, fakat tam tersi gerçekleşmiştir. Biz kahramanlar olarak Arcane Sanctuary'de Tal Rasha'nın mezarının hangisi olduğuna dair ipucu ararken kendisi ile karşılaşıp savaşmışız. Bir büyüğün olarak oldukça tehlikeli olan Jazreth, Drogan'ın bahsettiğine göre Horizon tarafından kontrol altına alınmıştır.



Duriel

Baal'ı ararken belayı bulmak diye bu arkadaşa diyoruk. Sanıyorum ki bu oyunda oyuncu öldürme rekoru Druiel'indir. Kapısından girdiğiniz gibi 'Baal'a mı bakmışın?' deyip üzerimize hızla gelmesi, pençesi ile vurup yaridan fazla can alması ve bu da yetmezmiş gibi cold hasar vurup inanılmaz şekil yavaşlatması yüzünden bize pek de kaçma fırsatı tanımıyor olması, genelde kendisi ile ilk tanışmada ölümle sonuçlanmaktadır. Eh sonuçta Andariel'in ikiz erkek kardeşi olan Duriel hikayede de acının efendisi olarak adlandırılmalıdır.





AC+3

Mephisto

Asıl adı Dul'mephistos olan Mephisto nefretin efendisidir ve üç büyük kötülerden birisidir. Diablo'nun kardeşlerinden biri olan Mephisto, Baal'ın da yardımı ile kardeşi Diablo'nun açtıkları portaldan cehenneme kaçmasına yardımcı olmuşlardır. Eşya için oyunun en çok farmlanan boss'lardan bir tanesidir. Diablo II oyuncuları arasında 'Mephisto run' muhabbeti oldukça meşhurdur.

AC+4

Izual

Kendisi düşmüş bir Melek olan Izual, Tyrael'in en yakın arkadaşlarından bir tanesiydi. Şeytani lejyonlar ile olan savaşında Prime Evil'lar tarafından ele geçirilen Izual sonunda daha fazla dayanamamış, cennetin sırlarını Prime Evil'lara açıklamış ve meleklik düşmüştür. Izual savaşı çok zor olmasa bile hızlı olması ve vurduğu ve büyütüğü zaman yavaşlatlığı için birçok oyuncuya dert olmayı başarabilmiştir.



Hephasto the Armorer

Aslında Melek Inarius'un demircilerinden bir tanesi olan Hephasto da Mephisto tarafından ele geçirilmiştir. Cehennemin en iyi demircilerinden bir tanesi haline getirilen Hephasto, özellikle Baal'a hizmet etmektedir. Hephasto ve The Smith'in oyun içi modellemeleri bire-



bir aynıdır. Kendisi ile Hellforge önünde karşılaşıyor, kendisini yok ettikten sonra çekicini ve Hellforge'u kullanarak topladığımız Soulstone'ları (Ruh taşları) burada kırıyordu. Fakat sonrasında öğreniyorduk ki Vizjerei yazıtlarına göre Soulstone'lar kırılısa bile iblislerin geri dönme potansiyelleri vardır.

Diablo

Oyunu da adını veren Diablo oyunun son boss'u olarak karımıza çıkıyordu, ta ki The Lord of Destruction ek paketi gelene kadar. Chaos Sanctuary'de beş mühür açıldıktan sonra kocaman bir pentagramın ortasında beliren Diablo oyundaki tüm elemental saldıruları en ağır şekilde kullanıyordu. Diablo ile ilk savaşlarında birçok oyuncu savaş esnasında portal açıp geri çekilmek, sağlık ve mana ıksirlerini yenileyip geri gelmek zorunda kalıyordu. Diablo'yu da indirip Ruh Taşını aldıktan sonra Hellforge'da onu da kırıyordu ve geriye tek bir büyük düşman kalmıştır. Baal.



AC+5

Nihlathak

Ek paketin akılda kalan ilk Unique Monster'ı olan Nihlathak Harrogath'ın meşhur Necromancer'ıdır fakat Rathma'nın takipçisi değildir. Hayati için Baal ile yaptığı anlaşma doğrultusunda ona Barbarların en kutsal eşyası Ian Relic of the Ancients'i teslim etmiştir. Bu Relic sayesinde Baal Arreat dağının tepesine erişip The Ancients adı verilen üç barbar ile savaşmak zorunda kalmamış, kapıldan kolayca geçmiştir. Biz kahramanlar kendisi ile savastığımız ve onu yendiğimizde bize güzel bir sürpriz yaparak son saldırısını yapar ve bedenini patlatır, bu sürpriz saldırısı çok sayıda oyuncuya öldürmüştür, hatta hardcore oynarken olacakları bildiği halde dalgınlıkla ölen çok da oyuncu vardır.



The Ancients

Talic Madawc ve Korlic ismindeki bu üç barbar oyunda The Ancients olarak geçmektedir. Arreat Dağının zirvesine erişen kapıyı korumaktadırlar. Özellikle alanın oldukça küçük olması ve her bir barbarın birbirinden farklı yeteneklere sahip olması da göz önünde bulundurursak bu savaş hiç de kolay değildir.

Baal

Ek paketin gelişile oygunun gerçek son boss'u Baal'dır. Zaten hikayen ilerleyişinde ruh taşını bulamadığımız ve dolayısı ile kırmadığımız bir tek kendisi kalmıştır. Arreat'ın zirvesinde World Stone'a erişmek üzere olan Baal'ı son anda yakaladığımızı sanıyorduk, fakat Baal çoktan World Stone'u bozmuş/yozlaştırmıştı. Baal, farklı noktalara teleport olabilmesi ve oyuncular üzerine bıraktığı laneti ile sıkıntılı boss'lardan bir tanesidir. Yine birçokları gibi Baal da cold saldırıları ile oyuncuları yavaşlatır, oyuncuların toplam mana değerlerinin yarısını yakar ve kendisinin bir klonunu oluşturur. Oyuncular için ilk karşılaşmada bütün bunlar oldukça kaotiktir. Baal'ı da devirdikten sonra artık World Stone kurtarılmanın ötesinde bir yozlaşmaya maruz kaldığını, Tyrael'in kılıcı El'druin'i World Stone'a fırlatarak tamamen yok ettiğini, dolayısı ile de büyük bir patlama görürüz. Bu patlamanın etkisi ile Arreat'ın olduğu bölgede koca bir krater oluşmuştur ve Diablo II hikayesi burada son bulur.



DIABLO II'NİN EFSANE EKİPMANLARI!



TYRAEL'S MIGHT

Sanyorum ki sahip olmasa en güç olan item budur oyundaki. Benim anlatmama gerek yok özellikleri kendisini anlatıyor zaten.

- +120-150% Enhanced Defense
- +50-100% Damage To Demons
- +20% Faster Run/Walk
- +20-30 To Strength
- All Resistances +20-30
- Cannot Be Frozen
- Requirements -100%
- Slain Monsters Rest in Peace
- Indestructible



HARLEQUIN CREST

Düşük seviyelerde sahip olmak isteyeceğiniz en sağlam ekipmanlardan bir tanesi, oyunda ilerleyişinizi inanılmaz hızlandırıyor.

- +2 To All Skills
- +1-148 To Life (+1.5 Per Character Level)
- +1-148 To Mana (+1.5 Per Character Level)
- Damage Reduced By 10%
- 50% Better Chance of Getting Magic Items
- +2 To All Attributes



DEATH'S FATHOM

Sorceress oyuncularının birinci diyebileceğim Death's Fathom, az sayıda olsa da aşırı etkili ve sağlam özellikleri ile listedeki yerini alıyor.

- +3 To Sorceress Skill Levels
- +20% Faster Cast Rate
- +15-30% To Cold Skill Damage
- Lightning Resist +25-40%
- Fire Resist +25-40%



SCHAEFER'S HAMMER

Oyunun yapımcılarından olan Schaefer's kardeşlerin ismini taşıyan bu çekiç, paladin oyuncularının en sevdikleri çekiçlerden bir tanesidir.

- +100-130% Enhanced Damage
- + (2 Per Character Level) 2-198 To Maximum Damage (Based On Character Level)
- Adds 50-200 Lightning Damage
- +50% Damage to Undead
- 20% Chance To Cast Level 10 Static Field On Striking
- 20% Increased Attack Speed
- + (8 Per Character Level) 8-792 To Attack Rating (Based On Character Level)
- Lightning Resist +75%
- +50 To Life
- +1 To Light Radius
- Indestructible



STONE OF JORDAN

Diablo 2'de herkesin favorisi olan bu yüzüğün özelliklerinin eşibi benzeri yoktu. Bu yüzük düştüğünde kimin alacağı konusunda çıkan kavgalardan dolayı ne gruplar dağıldı.

- +1 To All Skills
- Adds 1-12 lightning damage
- +20 to Mana
- Increase maximum Mana 25%



ENIGMA

Bir sürü Runeworld item var ama Enigma'ya sahip olmak için önce Jah, Ith, Ber rune'larını bulmamız ve bir araya getirmemiz gerekiyor. Özelliklerine şöyle bir bakığınız zaman neden efsaneler arasında girdiğini anlaysınız zaten. Yani şimdi bakınca spesifik olarak Sorceress olmasanız bile Teleport yeteneği verdiği için efsanedir kendisi.

- Tüm Yeteneklere +2
- +45 Daha Hızlı Koşma ve Yürüme
- Teleport Yeteneği +1
- +750-775 Defense
- + (0.75 Per Character Level) +0-74 To Strength (Based On Character Level)
- Increase Maximum Life 5%
- Damage Reduced By 8%
- +14 Life After Each Kill
- 15% Damage Taken Goes To Mana
- + (1 Per Character Level) +1-99% Better Chance of Getting Magic Items (Based On Character Level)



STEALTH

Bir diğer Runeworld zırh ise Stealth, şanslısanız oyuncunun başlarında elde edebileceğiniz Tal ve Eth rune'ları ile yapılıyor ve tahmin edeceğiniz üzere karakteri bir anda kuvvetlendirdiği gibi oyunuza büyük hız kazandırıyor.

- Magic Damage Reduced by 3
- +6 to Dexterity
- +15 to Maximum Stamina
- +30% Poison Resist
- Regenerate Mana 15%
- 25% Faster Run/Walk
- 25% Faster Cast Rate
- 25% Faster Hit Recovery



BLADE OF ALI BABA

Büyük eşya ve altın düşürme şansını karakter seviyesine oranla artırıyor olması ile MF run yapmak isteyen oyuncular için tercih edilen bir kılıç.

- +60-120% Enhanced Damage
- + (2.5 Per Character Level) 2-247 % Extra Gold From Monsters (Based On Character Level)
- + (1 Per Character Level) 1-99 % Better Chance of Getting Magic Items (Based On Character Level)
- +15 To Mana
- +5-15 To Dexterity
- Socketed (2)



STORMSHIELD

Kırılmaz oluşu, hızlı blok oranı ile unutulmazlar arasındaki yerini halen koruyor.

- Paladin Smite Damage: 12 To 34
- +3-371 Defense (+3.75 Per Character Level)
- +25% Increased Chance to Block
- 35% Faster Block Rate
- Damage Reduced By 35%
- Cold Resist +60%
- Lightning Resist +25%
- +30 To Strength
- Attacker Takes Lightning Damage of 10
- Indestructible



WINDFORCE

Amazon oynamış olan oyuncuların favori yaylarından bir tanesidir, şahsen çok severim.

+250% Enhanced Damage

+3-309 To Maximum Damage

(+3.125 Per Character Level)

20% Increased Attack Speed

6-8% Mana Stolen Per Hit

Heal Stamina Plus 30%

+10 To Strength

+5 To Dexterity

Knockback



TECHNICAL ALPHA
NOT FINAL



THE CRANUM BASHER

Bu iki elle taşınabilen balyoz sayesinde vurdığınız düşmandan ses getirmeniz içten bile değil.

+200-240% Enhanced Damage

+20 To Minimum Damage

+50% Damage to Undead

75% Chance Of Crushing Blow

4% Chance To Cast Level 1 Amplify

Damage On Striking

20% Increased Attack Speed

All Resistances +25

+25 To Strength

+20 To Maximum Damage (not shown)

Indestructible



TECHNICAL ALPHA
NOT FINAL



TEMPLARS MIGHT

Tyrael's Might'a benzerliği ile dikkat çeken bu ekipman oyuncular arasında en az onun kadar tercih edilen bir ekipmandır, tabii ki özellikle de Paladinlar için.

+170-220% Enhanced Defense

+250-300 Defense vs. Missiles

+10-15 To Strength

+10-15 To Vitality

+20% Faster Hit Recovery

+40-50 Maximum Stamina

+1-2 To Offensive Auras (Paladin Only)



TECHNICAL ALPHA
NOT FINAL



TECHNICAL ALPHA
NOT FINAL

HALA OYNANIR MI?

KÜRSAT ZAMAN

Oyunlar hakkında birikimimize güvensek de (öhööm!) günahsız sayılmayız. LEVEL'in 291 sayısı boyunca potansiyelini göremedigimiz, gereksiz yere göklere çıkarttığımız, hataları rında da bu oyunların şahı, zamanında Kısa Kısa'da inceleyip 50 verdikten sonra oklava ile yerine uğurladığımız Grand Prix Legends var.

GRAND PRIX LEGENDS

Cıkış Tarihi: Ekim 1998

Yapım: Papyrus

Platform: PC

LEVEL Notu: 50 / Aralık 1998

Ticaretin herkesçe bilinen bir gerceği var. Ortaya koyduğunuz ürün, gelecekte var olabilmek için "bugün" insanların ihtiyacını karşılayabilmelidir. Anadolu'da küçük bir köye elektrikli araç şarj istasyonu yapmak vizyoner bir yaklaşım olsa da siz tez zamanda gelecek iflastan -maalesef kurtarmaz.

Bugün iRacing ile simülasyon dünyasının tozunu attıran David Kaemmer bunu maalesef zor yoldan öğrenmişti. Kaemmer vakityle 1966 yapımı, muhteşem Grand Prix filminden etkilenip kafasındaki fikri Papyrus ekibine sunduğunda elinde daha önce IndyCar Racing II oyununda kullandığı, 1998 yılı için bile eski kabul edilen bir grafik motoru vardi. Oyun daha önce F1 oyunlarının uzak durduğu bir dönemi, pilotların hayatla alaklı planlarını bir sonraki yarış hafta sonuna kadar yaptığı 1967 Formula 1 sezonunu konu alacaktı. Bir sürü lisans sıkıntısının ardından (Cooper takımı Coventry, Honda takımı Murasama diye geçiyordu) daha önce hiçbir oyunda kendisi-

ne yer bulamamış olan 14km'lik eski Spa-Francorchamps ve 22.8km'lik Nurburgring Nordschleife gibi efsane pistler, Lotus 49 gibi muhteşem otomobilere yer veren Grand Prix Legends piyasaya çıkıverdi.

Piyasaya çıktı çıkmamasına ama yapımcısının yüzünü maalesef güldürmedi. Birincisi ilk izlenim her zaman önemliydi ve oyun (O zamanlar Grand Prix 2'yi simülasyon zannediyorduk) kesinlikle güzel gözükmüyordu. Grand Prix Legends olağanüstü zorlayıcı araç fiziklerine sahipti ve bu da klavyeden bu hırçın araçlara hakim olmayı olağanüstü zorlaştırıyordu. O sıralarda piyasada yer alan 2-3 tane direksiyon modeli de sadece cebi dolgun oyuncuların evlerine girmeyi başardığından, oyun bir nevi ölü doğmuş gibiydi. Özellikle Amerika'da satışlar çok kötü gitti ve oyun 2004 yılinda Papyrus'un

kapak indirdiği yıla kadar sadece 200.000 kopya satıldı.

Sonra, bir grup retro F1 tutkunu araçların ve pistlerin grafiklerini yeniledikten sonra bunu GPL 2004 DEMO olarak piyasaya sürdü ve oyunun talihi tamamen değişti.

David Kaemmer GPL'nin yeniden diriliş sürecini asla onaylamasa da mimarı olduğu ve bir nevi Grand Prix Legends 2 diyebileceğimiz iRacing, günümüzde espor alanında en saygın platformlardan birisi. Haliyle, zamanında hakkını yediğimiz bu efsaneyi günümüzde tekrar incelemenin tam zamanı.



AKILDA KALANLAR

Muhteşem fizikler

Grand Prix Legends üzerinde biraz zaman geçiren herkes size muhtemelen aynı şeyi söyler. Aradan geçen 23 seneye rağmen sürüş fizikleri o kadar iyidir ki, görece yakın zamanda çıkan Assetto Corsa ve iRacing gelene kadar bir dengini arayıp durmuştur hayranları. Eğer elinizin altında iyi bir direksiyon seti varsa Lotus 49'un neden hızlı ama hata affetmeyen bir araç olduğunu, Honda RA300'ün en büyük probleminin ne olduğunu Brands Hatch'te attığınız birkaç tur sonrasında hissedebilir, arkadaşlarınızla senelerce konuşabilirsiniz.

Modlanabilirlik

David Kaemmer'in oyunun modlanmasına neden çok dardığının cevabı bugün iRacing'in ekonomik modelinde yiyor. Kaemmer ortaya yeterince iyi bir iş koyduğunda insanların gelip o modlara para vereceğinin farkındaydı ve başlarda çok yadırgansa da haklı olduğu ortaya çıktı. Neyse ki iRacing'in modları iyi para ededursun, GPL'nin sahip olduğu modlar tamamen ücretsiz. Eğer 1967 araçları size fazla zapt edilmez geliyorsa 1965 F1 veya 1967 F2 modlarını tercih edebilir, 1955 modunda efsanevi Maserati 250F'in tadını çıkartabilir veya daha hızlı bir araç kullanmak istediginizde 1969X modıyla kendinizi virajdan viraja savurabilirsiniz.



UNUTULMAZ AN

2005 yılı sonunda, bağlantılarıımız daha 128Kbit falan iken 47 yarış süren bir GPL sezonuna başlamıştık. Ciddi de mesai harcıyoruz he, yalan yok. Yarışlar birbirini kovalarken, bağlantılarımızın startları kaldırılmadığını, gridin dörte birinin ilk metrelerde telefon olduğunu keşfettik ve konuya imkanlar dahilinde bir çözüm bulduk. Sıralama turu sırasına göre yavaşça start ala-

cak ve daha önceden kararlaştırdığımız bir noktaya gelinceye kadar gaza yüklenmeyecektik. Sonra sevgili Kemal Çetinkaya (Kendisi Rallici şu anda), Nordschleife'de belirlediğimiz noktayı yeni gelenlere anlatamayınca çıkış göstermek istedi, 22.8km'lik pistte on dakika boyunca o noktaya ulaşmaya çalıştıkten sonra hata yapıp aracı parçaladı.

Yüzlerce yeni pist

Grand Prix Legends'in bir tarafı fiziklerse diğer tarafı da bugün hala Assetto Corsa gibi oyunlara conver edilip duran devasa pist arşividir. Birileri 15 sene kadar önce oyunun pist uzunluk limitini kırdığından beri Isle of Man ve Targo Florio (72km, evet tek turu) gibi efsanevi pistlere kavuşan GPL, şu anda 650 piste ev sahipliği yapıyor.

GPL 2004 DEMO

İste GPL'yi kurtaran, unutulan olmaktan çıkartıp efsaneler arasına sokan müthiş demo. Oyunun yenilenmiş grafikleri, 1967 sezonunun tüm araçları ve tek bir pistte (Watkins Glen) ev sahipliği yapan bu demo, bugün ortaya çıkan GPL çoğullığının başlangıcını işaret ediyordu. Tek yapmanız gereken bu demoyu indirmek, GEM + kurup istediğiniz modları indirip yönetmek ve bu retro F1 deneyiminin tadını çıkartmaktır. Bugün başlayacak birisine GPL 2004 DEMO yerine GPL 2020 DEMO'yu öneririm. Bu demoda olmuş tüm modlardan birer araç ve dört adet pist bulabilir, yine üzerine istediğiniz modları dilediğinizce indirebilirsiniz. Oyunun orijinal pistlerine ve araçların tamamına sahip olmanız için oyunu satın almanız gerekiyor.

SONUC

Günümüzde Grand Prix Legends yaşına rağmen halen denenmesi gereken bir simülasyon, evet iRacing ve Assetto Corsa'nın varlığına rağmen. Oyunun büyük bölümünün ücretsiz olarak deneyim edilebiliyor olması da bir diğer artı. Merakınız varsa deneyin, sorularınız için beni dürtün.

Hikaye: -

Teknik: 3/5

Oynanabilirlik: 5/5

2021 PUANI: 80



Gelmış Geçmiş en iyi CRPG oyunları

Oyun dünyasına belki de en çok etki eden başlıklardan bir tanesi şüphesiz RPG'dir. 1974 yılında Gary Gygax ve Dave Arneson tarafından üretilen Dungeons & Dragons isimli oyun sistemi, zaman içerisinde birçok insanın kendi yarattıkları karakterlerini, tek bir masada paylaştıkları hayallerde canlandırma imkanı sunmuştur. D&D'nin üretildiği günden bugüne kadar geçen süredeyse dijital oyun dünyasının hemen her yerine etki ettiğini görüyoruz. Aslında D&D, bilinen tüm oyunların mekaniklerine bir şekilde dokunmayı başarmış ender yapımlardan birisidir. TSR firmasının kurulması ve bu firma altında hem romanların hem de oyun sistemlerinin üretilmesi, pek tabii 90'lar RPG oyun dünyasını da derinden etkilemiştir. Bugün bilinen birçok farklı alt başlıkta RPG türü mevcut. Fakat aralarından en RPG olanı, pek tabii CRPG olarak kısalttığımız Computer (Buna artık Classic desek de olur) Role Playing Game alt türüdür. "En RPG" olmasının sebebiyse,

masa üstü D&D ve akabinde gelen sistemlerin ürettiği oyun deneyimini, hem "Ludo-loji" (oyun bilim) hem de Naratoloji (Anlatı Bilim) üzerinde tam teşekkülü olarak verebilen tek alt tür olmasıdır. Nitekim CRPG türü özellikle 2005 ile 2015 yılları arasında ziyadesiyle "kurak" bir dönem yaşamıştır. Fakat takip eden yıllarda bu güzide alt tür yeniden yükselişe geçmeyi başardı. Hatta 2014 yılında üretilen Dungeons & Dragons 5th Edition ile tüm D&D dünyası şaha kalktı diyebiliriz. Kürşat da dedi ki artık bir CRPG dosya konusu yapmanın vakti geldi... Ben de elimden geldiği kadar hem eski hem de yeni nesil oyuncular için en iyi 15 CRPG listesi için kolları sıvadım. Bu listeyi yapmak çok ama çok zor oldu. Hatta bir nokta sıralamaları tek tek düşünmek yerine her beş oyunu "bir" olarak algılayabilirsiniz. Yani benim gözümde şu anda listede en iyi üç oyun sıralaması var. Anlayacağınız sadece CRPG'leri odaklıyan bu liste umuyorum türe yeni başlayacak oyuncular için harika bir kaynak teşkil eder.

15 darklands

Listemizin sonunda bulunan oyun gibi durabilir ve evet, hatta biraz eski de sayılabilir ama inanın CRPG türünün bugündelere gelmesindeki rolü çok ama çok büyük. "Open World Role Playing Game" olarak piyasaya çıkan yapımlar, kendisine ait fantastik bir dünyaya sahipti. 15. yüzyıl Roma İmparatorluğunu ziyaret ettiğimiz yapımda, Avrupa'nın birçok bölgesinde gezebiliyorduk. Sadece insanırkını deneyim edebiliyorduk belki ama karakterlerimizi farklı konularda geliştirebiliyorduk. Misal, dini konularda kendisini geliştiren karakterler, bir manada D&D Cleric sınıfı oluyorlardı. Karakterlerimiz zamanla yaşlanıyor ve fiziksel güçlerinden olabiliyorlardı. Diğer taraftan en başta yarattığımız karakterimiz ne kadar yaşlısa, o kadar fazla yeteneğe ve kaliteli eşyaya sahip olabiliyordu. Bolca text-based bir oyun deneyimi sunuyor olsa da bir nevi erken dönem izometrik kamera kullanımı ile kontrol ettiğimiz karakterlerimizi yakından görme fırsatı tanıyordu. Hikaye akışı ve karakterler arası entegrasyon manasında da önemli işlere imza atmış bir yapımdı.



Yapım MPS Labs **Dağıtım** MicroProse **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 1 Ocak 1992

15

pillars of eternity

Birçok yerde Baldur's Gate ve Icewind Dale serilerinin devamı niteliğinde olduğu söylenen bir yapımdır. Unity grafik motoru üzerinde yükselen oyun, Kickstarter kampanyasından 4 milyon dolar gibi muazzam bir meblağ toplamıştı ki 2012 yılında bir video oyunun topladığı en yüksek miktarla ulaşmayı başarmıştı. Pek tabii yapımcı koltuğunda Obsidian Entertainment adını görmek herkese bir giz vermişti. Bu sefer bilinen FRP settinglerinden birisini kullanmayan yapımcı ekip, Eora isimli bambaşka bir dünya yaratmıştı. Oyunun

temelinde parti ile ilerleme ve gerçek zamanlı "pause" mekaniği bulunuyordu. Bu açıdan baktığımızda tamamen eski usul CRPG'leri andıran yapımlar, birçok açıdan D&D'ye benzerlik gösterse de kendisine ait bir sisteme sahipti. Oyunda "Fetch Quest" olarak adlandırdığımız, ana hikayeye hiçbir etkisi olmayan ama yanımızdaki karakterleri hikayelerine odaklanan ya da bolca farklı eşyaya ulaşmamızla olanak sunan görevler bulunuyordu. Ayrıca oyun içerisinde kendimize ait bir kale yapmak da kesinlikle bambaşka bir keyif veriyordu.

Yapım Black Isle Studios **Dağıtım** Interplay **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 27 Ağustos 2002

13

icewind dale 2

Benim gözümde en az Baldur's Gate serisi kadar kaliteli olan bu güzide oyun, piyasaya çıktığı 2002 yılında, en çok da BG2 hayranları tarafından oynanmıştır. CRPG'nin zirve yaptığı bu dönemde üretilen yapımlar, aynı zamanda 2000 yılında üretilen D&D 3rd Edition kural sistemini kullanması açısından da kısa sürede sevilmiş. BG serilerinin 2nd Edition kurallarını kullanması ve büyük bir zıplamaya üçüncü edisyon'a geçiş konusunda muazzam bir iş çıkartan yapımlar, ne yazık ki dönemin ilerleyen grafik teknolojilerinin biraz

gerisinde kalmıştı. İnatla Infinity Engine üzerinden oyun üreten Black Isle Studios, kendi sonuna doğru giden en büyük adımlardan birisini de bu yıllarda atmıştı. Genel olarak Forgotten Realms dünyasının en çok bilinen noktalarından birisinde geçmesi açısından da keyifli bir yapımdı. Ayrıca Forgotten Realms dünyasına ait birçok düşman birimi ile muhatap olmak da bir diğer ilgi çekici noktaydı. Özelleştirilen severler için muhtemel bir oyun olsa da çıktıği dönem itibarıyle bir tık gerilerden geldi diyebiliriz.





12

Yapım Obsidian Entertainment **Dağıtım** Paradox Interactive **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 10 Kasım 2016

tyranny

Bu oyun gerçekten de listedeki en farklı yapımlardan birisi olabilir zira geliştirici Obsidian Entertainment, bilinen savaş mekaniklerini ufakta bir köşeye kaldırıp, diyalogların oyunu baştan sonra değiştirebildiği bir yapım ile karşımıza çıkmıştı. Bilmeyenler için Tyranny’i “Wall of Text” oyun olarak da niteleyebilirim. Yani oyunda okunacak ve hakkında bilgi alınabilecek o kadar çok “şey” var ki anlatmakla bitmez. Fatebinder isimli bir karakteri canlandırdığımız yapıma girer girmez,

karşımıza Conquest modu çıkıyordu. Bu mod esnasında yaptığımız hareketler ve verdigimiz kararlar, oyun dünyasını baştan aşağıya değiştirmiyordu. Değişimlerde tüm NPC karakterleri de etkilenmeyecekti ve bu sayede birçok farklı oyun deneyimi yaşayabiliyorduk. Ayrıca kullanılan farklı yetenek sistemi sayesinde, karakterimiz kullandığı yeteneklerde gelişip, kullanmadıklarında zayıf kalıyordu. Oyuncuların kendi büyüleri yaratması da şüphesiz bir diğer ilgi çekici noktayıdı. Tyranny içerisinde

bulunan yazılı metin diyalogları gerçekten de fazlaydı ama bir noktada da oyuncuya oyunun içerisinde kısa sürede çekeriliyordu. Bu sayede nasıl bir dünyada olduğumuzu ve hikayenin nereye doğru gittiğini hızla kavramak mümkünüdü. Her ne kadar isim olarak diğer CRPG’ler kadar öne çıkamamış olsa da aslında bünyesinde çok fazla şey barındırdığını, özellikle de anlatı üzerinden oyun şekillendirme konusunda muazzam bir iş çıkardığının altını üstünü çizmek isterim.

arcanum: of steamworks & magick obscura

Yapım Troika Games **Dağıtım** Sierra On-Line **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 21 Ağustos 2001

Arcanum, çıktıgı dönem en çok konuşulan, efsaneleşen oyunlar arasına adını yazdırmadı ve bunda günümüze kadar gelen kol gibi buglarının payı büyük. Yine de özellikle CRPG oyuncularınaambaşa bir dünya sunmayı ve kendi kitlesini yaratmayı başardı. Kendisine has bir dünya sunan Arcanum, endüstri devrimi yaşamakta olan bir dünyanın içerisinde büyü gücünü de katarak birçok açıdan şahsına münhasır bir

dünya yaratmayı başardı. İzometrik kamera açısından sahip olan oyunda, zırhlı şövalyelerden, büyüğülere, barutlu silahlardan akıl almaz güçlere doğru uzanan bir karmaşa söz konusu oldu. Fakat tüm bu karmaşa, Arcanum içerisinde muazzam bir bütünü oluşturmaya başarmıştı. Özellikle oyunun son versiyonunda eklenen, gerçek zamanlı, sıra tabanlı ve sıra tabanının hızlı bir versiyonu olan üç farklı savaş mekaniği sayesinde tadından yemeye bir hale gelmiştir. Tipki Neverwinter Nights oyununda olduğu gibi oyuncuların farklı modüller yaratmasına imkan sunması açısından da dikkat çeken yapım, bu sayede büyük bir içerik havuzuna ulaşmıştır. Tipki Fallout’dakine bezeyen Free-Form ekolünde tasarlanan oyunun, pek tabii çok daha büyük bir haritası vardı. Karakterimizin sahip olduğu özellik puanlarına göre farklı tepkiler veren NPC’ler, dinamik savaş sistemi ve oyun içerisinde bulunan birçok farklı türdeki eşya ile CRPG dünyasında kendisine özel bir yeri olduğu şüphe götürmez bir gerçek.



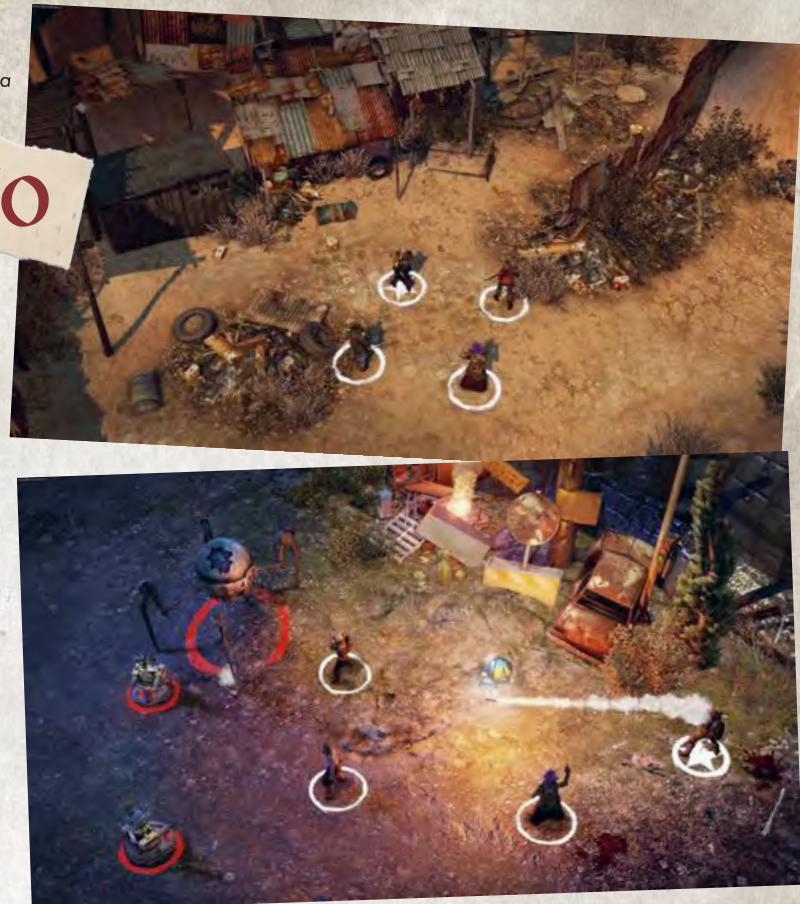
11



wasteland 2

Eğer Divinity ve Pillars of Eternity bir manada Baldur's Gate'in takipçileri olarak görülmüyorsa (ki öyleler), Wasteland 2 için de kendi ilk oyunundan ziyade Fallout 1 ve 2'nin takipçi diyebiliriz. Oyun Kickstarter'a çıktıktan 24 saat sonra 600 bin, 48 saatın sonunda da hedeflenen 900 bin dolar meblağla ulaşmış ki bittiğinde tam tâmina 2.933.252 dolar para toplamıştı! Wasteland 2, karanlık bir gelecekteki insan hayatının umutsuzluğu ve vahşılığını muazzam bir şekilde insanlara sunmuştur. Oyuncuya birçok zor karar ile yüzleştiğen yapımda, sıra tabanlı ve parti odaklı bir CRPG deneyimi sunuyordu. Birçok CRPG'de olduğu gibi karakter yaratma menüsü bir hayli zengindi ve birçok farklı ekolde karakter yaratmak mümkündü. Ekibe katılan Non-Playable karakterler üzerinde bile çok çalışılmıştı ve her birinin kendisine has yönelimleri ve düşünceleri vardı. Wasteland 2, yaratılmış dünya ve CRPG'lerin uzun süredir açlığını çektiği derin ve kaliteli savaş sistemi ile birlikte, türde büyük bir can getirdi. Özellikle 2015 yılında üretilen Director's Cut versiyonu ile ana oyunda yaşanan bazı bugları ve eksiklikleri de ortadan kaldırarak, tam anlamıyla harika bir CRPG olmayı başardı. Fallout'un ardından biraz daha Post Apokaliptik Amerika dünyasında CRPG deneyim etmek istiyorsanız, o zaman bu oyun kesinlikle denemeniz gerekiyor.

10



09

t torment: tides of numenera

Planescape Torment'i deneyim edenlerin uzun süre beklediği ruhani devam oyunu mahiyetindeki Torment: Tides of Numenera, sinyorum üretildiği 2017 yılında CRPG severlerin hepsini kendisine çekmeye başarmıştır. Monte Cook tarafından kaleme alınan fantastik dünya Numenera'da geçmesi açısından, özellikle masa üstü FRP severleri bir anlamda bilgisayar başına işinlemiştir. Vurdu kırkıdan çok hikaye anlatımını temel alan yapımda, hemen her türlü NPC ile etkileşime geçmek mümkündü. Ayrıca diya-

loglar, belki de üretilen en detaylı ve uzun CRPG oyun diyaloglarından sayılabilir. 2013 yılında Kickstarter'a çıktığında, sadece altı saatte hedefine ulaşan yapım, Unity grafik motoru ile üretilmiş ve 2.5D izometrik kameraları kullanmaktadır. Temelde Glaive (Warrior), Nano (Wizard) ve Jack (Rogue) olmak üzere üç farklı sınıfı deneyimimize sunan yapımda zaman içerisinde farklı alt karakter modellerine dönüştürmek mümkündü. Kendisine has "alignment" sistemi ile ahlaki seçimleri oyuna farklı şekilde yansitan bir

model üretmişti. "Tides" olarak isimlendirilen bu özellik sayesinde, verilen kararlar farklı renkler ile işaretleniyor ve akabinde kendi "Legacy"lerine etki ediyordu. Karakterin sahip olduğu Legacy ise oyunda kullanılan güçlerden silahlara kadar hemen her şeye etki edebiliyordu. Özellikle farklı bir dünyada, tamamen hikaye odaklı bir CRPG olması sebebi ile hem Planescape hem de anlatıcı üzerinden yaşanan oyun içi etkileşim deneyimi sunması sebebiyle kendisine has bir tarzı olduğu yadsınamaz bir gerçek.





Yapım Black Isle Studios **Dağıtım** Interplay **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 10 Ekim 1997

08 fallout

Her ne kadar bugüne kadar dokuz farklı oyunu üretilmiş olsa da hiçbirisi ilk oyunun kadar etkileyici olmadı, olamadı. (Tamam hadi, ikinci oyun da bayağı heyecan yaratmış) Fallout piyasaya çıktığında, seksenler sinemasının ve daha evvelinde de bilim kurgu edebiyatının getirdiği bir Post Apokaliptik dönem inşası söz konusuydu. Fakat hiçbirisinin içeresine böylesine dalamamıştık! Öncelikle atompunk ve retrotuturistik dünyayı ayağımıza getiren Fallout, aynı zamanda Amerika'nın 1950 sonrasında

gelişen post war kültürünü de muazzam şekilde yansıtmayı başarmıştı. Yine benim gibi FRP oyunu düşkünlerinin yakından tanıdığı, 1985 yılında üretilmiş olan GURPS oyun mekanikleri üzerinden yaratılan S.P.E.C.I.A.L sistemi ile bizleri şaşırtmayı başarmıştı. Bu sistem aslında D&D'den tanıdığımız karakter yaratma mekaniklerinin Fallout üzerinde beden bulmuş halidiydi. Yüzdelik rakamlar üzerinden hesaplanan ihtimaller üzerine kurulan oyun yapısı ve savaşlarda kullanılan Action Point sistemi ile

daha önce eşe pek rastlanmamış bir deneyim sunmaktadır. S.P.E.C.I.A.L sistemi sayesinde birçok farklı alanda uzmanlaşmış olan, birbirinden tamamen farklı karakterler yaratmak mümkündü. Karakterlerin sahip oldukları özelliklere göre sundukları oyun deneyimi ve kullanılabilek silahlar da yine Fallout'u diğerlerinden farklı kılıyordu. Sunduğu tema, farklı karakterleri ve oyun yapısıyla, CRPG oyun dünyasının şüphesiz en önemli isimlerinden birisi olarak sahnedeeki yerini almış durumda.

star wars: knights of the old republic 07

Yapım BioWare **Dağıtım** Electronic Arts
Platform PC, XBOX, iOS, Android **Çıkış Tarihi** 19 Kasım 2003

Müşkli bir giriş yapmak isterdim ama işte yazıya müzik yapamıyorum! Efendim en az eski Star Wars filmleri kadar, bu geçmişte kalmış muazzam oyun da adından uzun yıllar bahsettiğim ve öyle görünüyor ki daha da bahsetti-recek bir yapıp. Her ne kadar izometrik kamera açısı kullanıyor olsa da oyun dinamikleri açısından net bir CRPG olmayı başaran KotOR, çıktıgı dönemde yeri göğü inleme diyebilirim. CRPG severler için en önemli özelliği, D&D 3rd Edition kural sistemi üzerinden yaratılan, kendisine has Star Wars Roleplaying kural sistemini kullanmasıydı. Halihazırda FRP oynayanlar için muazzam bir deneyim sunarken, aynı zamanda oyunu deneyim edenleri de FRP masalarına doğru yönelmesini sağlıyordu. Tüm bunların haricinde kuvvetle muhtemel en sevilen ve merak

edilen dönemlerden birisi olması açısından da dikkat çekici bir yapımdı. Özellikle Expanded Universe dediğimiz, bugün yok sayılan Genişletilmiş Evren'i, dijital ortamda şüphesiz en iyi şekilde yansitan yapımdı. Dark Side ve Light Side temalarının harika şekilde işlenmesi, muazzam ana senaryo (aman tanrı, neydi öyle) ve pek tabii Star Wars evreni için yaratılmış en iyi kötü karakterlerden bazılarını bir arada barındırması, KotOR'u kısa sürede en iyi CRPG'lerden birisi yapmayı başardı. Hele bir de işin kılıcı ve force güçlerinin oyunda ki kullanım şekli devreye girince, dönemin SW hastalarını uzun süre kendisine bağlamış, defalarca bitirilmiş bir oyun olmayı başardı. Bakalım yakın zamanda başlayan The High Republic serisinin sonunda acaba böylesine muazzam bir CRPG oyun ile karşılaşır mıyız?





06

Yapım BioWare **Dağıtım** Infogrames
Platform PC **Çıkış Tarihi** 18 Haziran 2002



neverwinter nights

Tıpkı BG serisi gibi, Neverwinter Nights da Forgotten Realms yani Unutulmuş Diyarlar evreninde geçen bir seridir. Hatta serinin en iyi romanları sayılabilen Buz Yeli Vadisi üclemesi, Türkçeye de çevrilmiş önemli FR kitaplarındandır. Hal böyle olunca, yine edebiyat, masa üstü FRP ve díjitalleşmenin birleştiği muazzam bir an yaşamış olduk. Her ne kadar Neverwinter Nights isimli ilk oyun 1991 yılında çıkmış olsa da özellikle 2002 ile başlayan ve 2009'a kadar süren NWN ve NWN 2 serileri oyun dünyasına çok daha büyük etki

etmiştir. İkinci oyun kullandığı D&D 3.5 Edition kural sistemi ile döneminde dikkatleri üzerine çekmiş olmasına rağmen, ilk oyunun başarısına yaklaşamamıştır. D&D 3rd Edition kural sistemi üzerinde yükselen yapımda, Aurora isimli grafik motoru kullanılmış ve bir anlamda ilk defa 3D grafiklere sahip, eli yüzü düzgün bir CRPG deneyimi yaşamamıza imkan sunmuştur. Masa üstü FRP deneyimi online mecrada da yaşatmak isteyen yapımcılar, kullanıcıların internet bağlantısı ve bilgisayar sistemlerinin kalitesine bağlı olarak, aynı sunucuda 96

kİŞİYİ ağırlayabilen bir sistem kurmuşlardır bu oyun için. Bu sisteme oyunu yöneten bir DM (Dungeon Master) dahil olabiliyordu. Ayrıca Aurora toolset sayesinde birçok oyuncu kendi oyununu yaratıyor ve başka oyuncuların beğenisine sunabiliyordu. Oyunun piyasaya çıktığı yıl olan 2002'nin sonuna gelindiğinde 1000'den fazla modül yaratılmıştı. Özellikle zindanda olma teması ve oyun kurallarının üç boyutlu ortamda ne şekilde kullanılabileceğini göstermesi açısından CRPG dünyasına büyük katkısı olmuş bir yapımdır.

05

Yapım BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Platform** PC, PS3, X360 **Çıkış Tarihi** 6 Kasım 2009

dragon age: origins

Her ne kadar birbirinden farklı üç oyunu olsa da Dragon Age, özellikle konu CRPG olduğu zaman ilk oyunu ile kendisini gösteren bir yapımdır. Devam oyunlarında tamamen RPG'ye bakışını değiştirmiş olan seri, özellikle 2009 yılında yaptığı çıkışla CRPG severlerin gönüllerinden vurmayı başarmıştı. Düşünün, bir de D&D'nin açık ara en kötü sistemi olan D&D 4th Edition'un hüküm sürdüğü bir dönemde çıkıp, üzerine bu kural sistemini baz alarak bir mekanik kurmuş olmasına rağmen muazzam bir iş çıkarmıştı. Genel geçer fantastik edebiyat ekolünden fazlasıyla etkilenmiş olan yapımda, kendisine has bir dünyanın içerisinde geçen karanlık bir kahramanlık hikayesine dalıyordu. High Fantasy ve Low Fantasy öğelerini içerisinde barındırmamasından dolayı da kendisine has bir yapı ortaya çıkartmayı başaran Dragon Age: Origins, yaratıldığı karakterler ve 144 seslendirme sanatçısının onlara verdiği hayatla da CRPG deneyimini bir adım ileri taşıyabilmisti. Dragon Age'i farklı kılan başlıklar arasında özellikle Rouge ve Mage karakterlerin

yapabildikleri farklı saldırular bulunuyordu. Özellikle Mage tarafından yaratılan Combo speller ziyadesiyle dikkat çekiciydi. Durdurulabilir savaş mekanikleri esnasında, yapay zeka tarafından kontrol edilen yancılarımıza, dilediğimiz zaman bizzat kontrol ederek taktiksel manada daha doğru kararlar

vermelerini sağlayabiliyorduk. NPC'lerle olduğu kadar kendi ekibimizle de birçok farklı diyalog gerçekleştirebiliyorduk ve bu diyaloglar sayesindeambaşa ve karaktere özel görevlere ulaşabiliyorduk. Anlayacağınız her anlımla RPG deneyimi sunan yapımlardan birisiydi.





Yapım ZA/UM **Dağıtım** ZA/UM **Platform** PC, PS4, PS5, Switch **Çıkış Tarihi** 15 Ekim 2019

04 disco elysium

Açıkçası bu oyun da en az Divinity 2 kadar beklenmediği diyebilirim. Beklenmedikti çünkü CRPG üzerinde kafa patlatan AAA oyun stüdyosu zaten zor bulunuyorken bir de kendi çapında ufak bir indie oyun geliştiricisinin böyle bir topa girip, böylesine muazzam bir yapıp üretebileceği sanıyorum kimsenin aklına gelmezdi. Disco Elysium'a girdiğim andan itibaren büyülenmiş gibiydim. Hep sorulan şu garip soru aklıma gelmişti "Oyunlar sanat mı?" yahu tabii ki de sanat ama işte o "sanat" kısmını sadece görsel üzerinden yorumlayan fiksizler için sanıyorum verilebilecek en iyi cevap Disco Elysium olabilir. Şahsına münhasır dünyası ve

kurallarının yanı sıra, aynı zamanda kullanılan çizim tekniği ile beni benden almayı başardı. BUNCA YILDIR CRPG oynayan ve en üra köşedeki oyunu bile deneyim eden benim gibi bir oyuncu için yaratılan oyun mekanikleri de muazzamdı. Tamamen kendi CRPG mekanığını yaratmak gerçekten güçtür. Özellikle anlatı teknikleri ile bu mekanığı bir araya getirmek sanıyorum bir oyun tasarımcı için muazzam zorlukları birbirini arkasına sıralar. Fakat Disco Elysium mekanik ve anlatı tekniklerini o kadar iyi bağılmış ki bana sadece hikayenin içerisinde kaybolmak kalmıştı. Bilinen savaş mantığını tamamen ortadan kaldırması da bir diğer fantastik yönüdü. Direkt saldırı

gerçekleştirmek yerine, diyaloglar içerisinde "skill check"ler devreye giriyyordu. Intellect, Psyche, Physique ve Motorics isimli dört ana özellik ve bunlara bağlı altışar farklı yetenek ile 24 farklı konuda uzmanlaşabiliyor ve bu uzmanlıkların oyun deneyimine direk etkisini yaşayabiliyorlardı. Verilen kararlarda oyunun hemen her noktasına nüfuz edebiliyordu. Yaratılan "Thought Cabinet" isimli mekanik sayesinde de kullandığımız karakter belirli olayları hafızasına yazıyor ve oyuncuya kalıcı bonuslar sunabiliyordu. Türe getirdiği yeni özellikler ile Disco Elysium, yepyeni bir CRPG deneyimi sunması açısından şüphesiz türün en önemli başlıklarını arasında!

03

planescape: torment

Yine 90'ların FRP oynayan gençlerinin, adını her gördüğünde içini çektiği, uzaktan uzağa The Lady of the Pain'i hatırlayıp, tüm bu iç çekmeleri bir kenara bıraklığı Planescape ile karşı karşıyayız. 1994 yılında karşımıza çıkan Planescape dünyası, içerisinde birçok farklı "Plane"in bulunduğu, bir defa girdiğinizde resmen içinden çıkamadığınız bir atmosfere sahipti. Temelleri 1987 yılında üretilen Manual of the Planes isimli yapıya dayanan "Great

Wheel" üzerinde kurulu olan sistemde, farklı portalar aracılığı ile dünyalar arasında yolculuklar yapılabiliyordu. Büylesine büyük bir dünyanın en büyük eksikliği, yeterli sayıda romanı olmaması olsa da sistem kitapları o kadar çok şey anlatıyordu ki kısa sürede büyük bir hayran kitlesinе ulaştı. 1999 yılına geldiğimizde ise tipik BG serisinde olduğu gibi, masa üstünden dijital dünyaya ışınlandı. Bu ışınlanma esnasında daha sonra BG2'de de kullanılacak olan Infinity Engine'in yenilenmiş versiyonu üzerine inşa edildi. Bu sayede yapımcılar, setting kitaplarındaki bilgilere dayanarak, en azından benim için, tam da hayal edilen dünyayı yaratmayı başardılar. Kocaman bir bilinmeziğin içerisinde, "The Nameless One" isimli bir karakteri canlandıryorduk. Oyundaki ilk ölüümüz an ise en ilginç noktaydı zira karakterimiz öldükten sonra ilk başladığımız noktaya geri dönüyor. Yani bir anlamda ölümsüzdü. Fakat buradan çıkışın bir yolu olmalydı! Fighter, Thief ya

da Wizard sınıflarından birisine dönüştürüp bildiğimiz karakterimizi, senaryo ilerledikçe tanıyordu. Diyalog opsiyonları ve derinliği açısından türünün belki de en iyisi可以说ilecek Planescape: Torment, kullandığı "alingment" sistemi sayesinde karaktere etik ve ahlak temelleri üzerinden birçok farklı seçenek sunuyor ve bunların farklı çıktılarını zaman içerisinde karaktere naklediyordu. Anlayacağınız, döneminin olmazsa olmazlarından birisiydi!





02

Yapım BioWare **Dağıtım** Black Isle Studios, Interplay
Platform PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Android **Çıkış Tarihi** 21 Eylül 2000

Baldur's Gate II: shadows of amn

Bu oyun öyle bir oyun ki yani işte böyle yazarak olacak bir şey değil en sevdiğim okur. O an orada olmanız lazımdı! Oyunun ilk açılış anını, o menü müziğini ve Minsk ile ilk tanışığınız anı yaşamamanız lazımdı! Zaten o an benim gibi CD-ROM'larından çıkan sesi hiç sayan, birazdan içerisinde dalacağımız oyunu o an yaşayanlar ne demek istedigimi çok iyi anlıyor! 1990'larda büyүyen ve fantastik edebiyat ve FRP ile haşır neşir olanlar ise ne dediğimi çok ama çok daha iyi anlıyor! Düşünseze zaten Baldur's Gate'in içerisinde olduğu Forgotten Realms ile alakalı romanlar

okuyorum. Üzerine FRP oyuncuları oynuyorum. Sonra bir bakıyorum ilk 1998 yılında ikincisi de 2000 yılında üretilen ve tam da hemen her yeyi bildiğim bir dünyada geçen dijital oyun ile karşılaşıyorum! Daha evvel Pool or Radiance ve Menzoberranzan oynamışım ama hiçbirisi bunun gibi değil! Devasa bir dünya! Bitmeyen diyalog seçenekleri ve dönemi için muazzam animasyonlar! Seslendirmeler desen cabası! Hikaye öyle bir FR havasında ki anlatamam! Karşımıza çıkan karakterleri zamanla ekibe dahil edebilmek ve verdigimiz kararlara göre kimilerinin bizi terk edip gitmesi... Kaybolan

Solamnia Şövalyelerine yol göstermek ve Drizzt Do'urden ile karşılaşmak! Çıktığı dönem itibarıyle oyuncu ve oyun arasında deneyimi en üst seviyede sunmayı başaran Baldur's Gate serisi, özellikle de ikinci oyun ile kendisinden çok bahsetfirmiştir. Akabinde gelen ekleni paketi ile de ana oyunuamba bir yere taşımayı başaran seri, kullandığı D&D 2nd Edition mekanikleri ile dönemin masa üstü FRP oyuncularını dijital ortama çektiği gibi, dijital oyunculara da FRP denen "şeyin" ne olduğunu göstermiştir. Sensiz CRPG buralara gelemezdi en sevdiğim BG2!

Yapım Larian Studios **Dağıtım** Larian Studios **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 14 Eylül 2017

01

divinity: original sin II

Bu oyun üretilinceye kadar 2000 yılında piyasaya çıkan Baldur's Gate II'den daha iyi bir CRPG'nin bir daha asla piyasaya çıkamayacağını düşünüyordum. Düşünseze, 17 yıldır dönüp dolaşıp BG2 oynayan binlerce insan var. Fakat oyuna başladığım andan itibaren resmen içine düşüm. Hatta yaptığım incelemeye okuyanların da hatırlayacağı üzere, sonunda BG2'den ufak bir farkla da olsa daha iyi bir yapının üretil diligini beyan etmiştim. Bugün BG3 üzerinde çalışan Larian Studios tarafından geliştirilen Divinity: Original Sin II, hem yaratığı dünyası hem kendi içerisindeki karakterleri ve savaş sistemi ile kısa sürede büyük kitlelere ulaşmayı başardı. Özellikle kullanılan grafik motoru ve sunduğu renk paleti ile daha önce görmemişim kadar canlı bir CRPG dünyası sunan yapı, aynı zamanda oyun içerisindeki elementlerin birbirleri ile olan etkileşimleri konusunda da muazzam bir iş çıkardı. Bir diğer dikkat çeken özelliği D&D 5th Edition kurallarından esinlenerek yaratılan mekanik oldu. Bu sayede masa üstünde D&D

oynayan birçok oyuncu için tanındık bir sistem sunulduğu gibi, aynı zamanda stabil ve kaliteli bir oyun mekaniği deneyim etmemizi sağladı. İçerisine daldığımız senaryo gerçekten muazzamdı. Haritaların büyülüğu, etkileşime geçilebilecek onlarca farklı NPC ve alınabilecek

yüzlerce farklı görev sunması da cabası! Hele bir de multiplayer deneyimi var ki sormayın! Anlayacağınız Divinity: Original Sin II birçok anlamda muazzam bir içerik sunduğu gibi, aynı zamanda piyasaya çıktığı tarih itibarıyle de giderek sönen CRPG ekolüne can oldu!



HOW IT WORKS

MERAKLI ZİHİNLERİN EFSANE DERGİSİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşfelerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

**MAYIS
SAYISI
BAYİLERDE**

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

TAKİP EDİN howitworks.com.tr [howitworksturkiye](#) [@howitworksturkiye](#)

Dergilerimizi aşağıdaki sitelerden bedava kargo fırsatıyla satın alabilirsiniz:
dergiburda.com • n11.com • gittigidiyor.com • hepsiburada.com • amazon.com.tr

WELCOME TO IT TAKES TWO



Sayfa
52

★ Altın 9,0 - 10 puan

◆ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

◆ Bronz 7,0 - 7,9

IT TAKES TWO

Little Big Planet'a "sevgili ayıran oyun" derdik hep. Peki el ele vererek It Takes Two'daki çiftin ilişkisini kurtarmaya var mısınız?

Yapım People Can Fly **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XS **Web** outriders.square-enix-games.com

OUTRIDERS

Looter shooter sevenleri sahneye alıyoruz

O utriders ile ilişkim inanılmaz firtinalı gelişti, incelemenin bir kısmını da bu maceraya adayacağım. O nedenle ister bu macerayı dinleyin ister ilk birkaç paragraf es geçin. Tercih sizin.

Teybi başa saralım. Geçenlerde büyük bir hevesle Outriders'ın demosunu indirmiş, hayal kırıklığı yaşamış, iki ya da üç saat dişimi sıkıp sonunda 'yok, olmamış bu' diyerek kapatmıştım. Kapatmışım çünkü sürekli çökümler, arkadaşlar ile birlikte oynamaya çalışınca bağlantı problemleri, animasyonların takozluğu, diyalogların sığlığı derken daha fazla dayanamamışım ancak umudumu da kesmedim ha. Sonucta demo, amacı da oyunu oyunculara test ettermek ve gelen geri bildirimler ile sağına solunu doğrultmaktadır. Sosyal medya üzerinden yürüttükleri muazzam diyaloglar, oyuncuların Twitter'da 'People Can Fly, EA'in tam sürüm oyunlarda yapmadığı, düzeltmeyi, toparlamayı Outriders demosunda yapıyor.' gibi söylemlerde bulunduğu görmek tadımı az da olsa yerine getirmeyi başarmıştı.

Sürpriz!

Sonra oyun çıktı ancak vah benim kara talihime ki, demo sürüm ile yaşadığım bütün sıkıntıları tekrar yaşıyordum. Yine karakter tipini ayıratmaya çalışırken ya da eşya değiştireyim deyip envanter açınca yaşanan çökümler devam ediyor, bu da yetmezmiş gibi 15 dakikada bir mutlak masaüstü ziyareti yaşıyordum. Ancak sınırlenmemeye ve 'olur abi o kadar her yeni oyuncun ilk birkaç günü böyle' diyerek kendimi yaşıtmışdım, 'oyunu alalım mı bro?' diye soranlara ise tek söyleyebildiğim 'şimdidi değil' oluyordu. Yine biraz dış sıkarak çıkacak yamayı beklemeye ve ondan sonra oynama kararını aldım çünkü su hali ile oturup oynamaya çalışıkça daha da çok sınırleniyor, sınırlendikçe objektif olmam gerekirkilen kişisel bir nefreto doğru sürüklendiğim. Bu durumda da yazacağım inceleme, sonunda Outriders'i sevmiş kişilerden çıkış Kürşat'a gelecek olan öfke dolu mailler ile sonuçlanacaktı. ("Alın şu adamın sopasını elinden" diye nice mailler aldı - Kürşat) Böyle işte. Bir süre yama falan bekledim, sonra oyunu tekrar açtım ve sonunda daha az, daha nadir çökme sorunları yaşayarak, (PC kaldırılmış ondan olmuş da diyemiyoruz, GTX 2060S, 16GB RAM, Ryzen 7 fazlası ile yeten bir sistem) online tarafta da çok minik bağlantı sorunları ile

oyunu oynamayı başardım.

Dolayısı ile işler biraz düzeldi diye sanmayın ki oyunu öyle arşa çıkaracağım, maalesef ki oyunun birçok yeri halen o kadar telisha bir hissiyata sahip ki - yıllardır oynamış olduğumuz bir çok looter shooter'dan esinlendiği, örnek aldığı o mekaniklerini kendi potasında güzelce eritmiş olsa da - beni bir türlü saatlerce ekran başına kilitleyemedi. Hatırlatmak istem ki bu kesinlikle kişisel bir durum, başka arkadaşlarım oyundan çıkamadılar resmen, o kadar eğlendiler.

Peki benim beğenmediğim ve tabii ki beğendığım tarafları nelerdi, ayrıca bu oyunda sizleri neler bekliyor? Artık onlardan bahsedeyim.

Neyiz, ne yapıyoruz?

Outriders'ın hikayesi ve bu hikayeyi anlatma şekli maalesef tam bir Hollywood klişesi. Kimileriniz 'AAA! Ama Sonat, oyunun olayı o!' diyebilirler, fakat benim için durum budur sevgili okur. Yazının başında da dile getirdiğim o zayıf diyaloglar oyunun sonuna kadar bir şekilde devam ediyor. Aslında bazı yerlerde 'bak bu iyiydi' dediirtmeye başarıyor, yani kısacası freni patlak kömür kamyonu gibi yokuş aşağı ilerlemiyor neye ki. 'Peki ne anlatmaya çalışıyor bu oyun, onu söyleşene be artık adam!' dediğinizi duyar gibiyim.

Outriders'in senaryosu Dünya'nın artık yaşanamayacak bir yer haline gelmesi üzerine özel seçilmiş 500.000 kişinin Enoch adı verilen -tahmin edeceğiniz üzere Dünya'ya en

benzer özelliklerde olan- bir gezegene varmaları ile başlıyor. Tabii ki güvenlik önlemi olarak bu 500.000 kişiyi gezegene indirmeden önce, oyuna da ismini vermiş olan Outriders abi ve ablalar önden iniş yapıyorlar, biz de bu kişilerden bir tanesiyiz. Hemen buraya sıkıştırıym, oyundaki karakterinizin tipini verilen seçenekler arasından istediğiniz gibi ayarlayabiliyor, bunu daha sonra oyuncusunda da değiştirebiliyorsunuz ve bir kısıtlama söz konusu değil, güzel bir özellik olmuş. Gezegene indikten sonra kontrol görevi esnasında bir sinyale rastlanıyor ve bunu kontrol etmek için uğraşırken bu diyarların hiç de güvenli olmadığını öğrenmiş oluyoruz. (spoiler olmasın diye detay vermeyeceğim yine) Birtakım tatsızlıklar yaşanıyor, ayranlar dökülüyor, derken o sırada bizi dondurup uykuya yatırıyorlar. Yıllar sonra bırları bizi uyardırıyor ve o sinyali arama macerası kaldığı yerden devam ediyor.

Buraya kadar her şey çok güzel, gayet yerinde ve tadında bir senaryo var elimizde. Ancak oyun ilerledikçe yan karakterlerin aldığı kararlar, verdikleri tepkiler, neden sonuç ilişkisi bağlamında sadık kalsa da, sığ ve tahmin edilebilir olmuş. Yani; bir karakter ile bir olay yaşadıktan sonra bir ya da birkaç adım sonra neler olacağını çok rahat kestirebiliyorsunuz. İşte bu noktada da yazının başlarında dile getirdiğim klişe durumu ortaya çıkıyor. Senaryo finalini de hiç beğenmediğim bu arada, onu da sıkıştırmış olayım. Bu senaryo ve diyalog muhabbetini daha da uzatmak istemiyorum ama son olarak şunu deyip kapatayım. Bizim karakterimizin olaylara







ve kişilere göre verdiği tepkiler gayet iyi, keşke yan karakterlere de bu kadar uğraşılsaymış. Bir de oyunda NPC'ler ile sohbet edebilmemiz açısından bolca diyalog seçenekleri bulunuyor bu da bir artı tabii ki.

Artık oynanısa geçmek istiyorum, bu kısımda da baştan beliriyim, biraz orta karar kaldım. Çünkü oyunun karakter animasyonları i-na-nil-maz takoz. Haydi diyebilirsiniz, 'Abi sen zaten Gears of War'daki koşma animasyonlarını da beğenmezdin!' kabul ama sene olmuş 2021. Yeni bir oyun yapmışsin, neden oyuna bakınca birçok insanın ilk tepkisi 'lan, Gears bu!' oluyor. Bunu da çok sorgulamaları lazımmış bence. Hep savunduğum bir durum var oyun geliştirme konusunda 'bazen o tekerlekçi baştan icat etmeye gerek yok' diye, ama bu durum o durum değil sevgili okur, burada baştan keşfetmeleri ya da geliştirmeleri gerekiyormuş.

Ne kadar Gears, ne kadar Destiny?

Oyun hızlı bir oynanısa sahip, eh Gears dedik zaten. Dolayısı ile de The Division gibi ağır ve oturaklı bir oynanış beklememek gerekiyor hatta onun gibi siperden siperde bir oyun tarzını

da kesinlikle kabul etmiyor Outriders. Çünkü oyunda sabit kalırsanız ölüyorsunuz, ne kadar fazla hareket ederseniz o kadar güvendesiniz, ne kadar çok düşman öldürerseniz o kadar çok can geri kazanıyorsunuz. Yapay zeka da öyle çok iyi değil, yani akıcı şeyler beklemeyin ama bizi darlama konusunda on numaralar. Genel olarak üzerinize koşup sizı rahat bırakmayan, sizin siperden çıkartmak için bir şeyler atan, saçan düşmanlar ile dolu. Düşman çeşitliliği de oyun ilerledikçe değişen temaya göre ufak ufak değişiklikler gösteriyor.

Her looter shooter oyunda olduğu gibi Outriders'ta da zengin yetenek ağaçları ile donatılmış dört farklı sınıf var ve bu sınıflar da kendi içlerinde üç farklı alt sınıfa bölündüler. Burada uzun uzun hepsini anlatıp rehber yapmayacağım tabii ki ama bunlar arasında Devastator, tank bir sınıf olarak geçiyor. Trickster ise zaman ve uzayı büken bir sınıf diyebilirim. Pyromancer, adından da anlaşılacağı üzere ortamı yakıp kavuran bir sınıf ve bir de Technomancer var. Bu sınıf ise oldukça iyi bir destek sınıfı olarak öne çıkmıyor. Her sınıf tabii ki yakın, orta ve uzak mesafeye göre oynamabilecek şekilde tasarlanmıştır. Oyununda ağırlığı Trickster'a verdim, diğerleri beni pek sarmadı ama bu onların sıkıcı sınıflar olduğu anlamına gelmiyor tabii ki. Diğer sınıflara göre daha hızlı olduğunu düşündüğüm Trickster, düşmanların arkasına teleport olabiliyor, bir alan oluşturup o alan içerisinde zamanı yavaşlatıyor ya da önce kendisine shield basıp daha sonra aynı tuşa tekrar bastığımızda başlangıç noktasına kendisini geri teleport edebiliyor. Yetenekleri sadece bunlar değil, seviye atladiğça daha çok yetenek ekleniyor ve istediklerimizden sadece üç tanesini seçip kullanabiliyoruz. Burada güzel bir detay var,

istediğimiz zaman bu yetenekleri diğerleri ile değiştirebiliyoruz yani bir kere seçtiğimiz karakterin bu üç yeteneğe sahip, diğerleri kilitlendi asla değiştiremezsin gibi bir durum yok. Outriders'ta bir looter shooter'da olması gereği gibi bolca silah, zırh ve mod çeşitliliği yer alıyor. Oyun ilerledikçe daha şekil ve daha kuvvetli itemlar bizleri bekliyor. Oyunun en sevdigim kısmı ise bunlar oldu, gerçekten çok güzel görünen ve işlevsel olan zırh ve silahlar mevcut. Mod konusu hafif Destiny esintisi vermedi dersem yalan olur. Bu modlar sayesinde farklı kombolar yapabiliyor, belirli yeteneklerin daha farklı kullanım şekillerine kapılar açılıyor. Bütün bunları bir araya getirdiğimizde ise seçmiş olduğunuz sınıfı doğru şekilde, doğru ekipman ile oynayınca eğlenceli bir oynanış siz bekliyor diyebilirim. Fakat burada da bir eksik var ki hepimizi üzeyeğini düşünüyorum, artık bu tip oynlarda standart haline gelmekte olan Transmog yani bir eşyanın tipini diğer eşyaya basma konusu, maalefet yok : Unutmadan araya sıkıştırıym, yine türün olmazsa olmazı etrafın craft malzemesi toplama olayı burada da var ama oldukça basit ve sade. Bu malzemeler ile elimizdeki eşyaları değiştirebiliyor ve NPC'lerden ekipman alabiliyoruz. Korkmayın, alın eşyaları ya da eldeki升级 edin, çünkü daha yüksek World Tier'da daha rahat edip haliyle de daha iyi eşyalarTURECEKSİNİZ. Oyununda zorluk seviyesini World Tier belirliyor (Merhaba The Division 2!) dolayısı ile daha iyi loot istiyorsak World Tier'ı yükseltmemiz gerekiyor. Ancak sunu söylemem gerekiyor en yüksek World Tier her zaman için mantıklı olmuyor, çünkü oyun kimi noktalarda çile çektiğimizde zorluk olarak, çok da kasmayıp





World Tier'ı biraz düşürün derim, sonra tekrar yükseltirsiniz. Hem zaten asıl loot'u oyunun sonunda -Endgame Content- kısmında elde edeceksiniz.

Keyfi sonradan geliyor mu?

Outriders'ta cross-play de yer alıyor. Aktif bıraktığım halde şimdilik sadece PC tarafından oynayan oyuncular ile eşleştim, konsoldan kimse denk gelmedi, bu sebeple ne kadar düzgün çalıştığını maalesef bileyorum.

Geleyim bana camı açtırdı yeter diye bağırtma noktasına getiren kısma. Geliştirici ekip arasında bu konudaki muhabbet söyle dönmüş diye düşünüyorum.

-Ne kadar ara sahne kullanalım istersiniz?
-Evet.

Arkadaş, kapı açıyzorsun bir buçuk saniyelik ara sahne giriyor, duvar tırmanıyzorsun, iki saniyelik ara sahne giriyor, boss'ta faz geçiyorsun ara sahne giriyor, kaçınsa ara sahne giriyor. Tamam ben de seviyorum ara sahne olaylarını da, bu nedir ağa? Tamam sebebini açıkladılar ve oyuncuları senkronize etmek içinmiş öyle söylediler ama, duyunca bi 'Hadi abicim hadi, ilk defa siz yapmıyorsunuz böyle co-op oyunu!' dedim, ister istemez.

Bu arada oyunun ana görevlerini falan kovalarken bir yandan da bolca yan görev geliyor. Kimi oyuncular bunları mutlaka yapmayı tavsiye ediyor, ben keyfinize göre takılınlım derim. Yani bolca görev içeriği var oyunda, o açıdan da zengin. Peki bu oyunun sonunda ne var, senaryo bitti mi olay bitiyor mu sorusuna ise spoiler vermeden söyle yanıt verebilirim, Expeditions. Şöyle ki, Expeditions kısmı oyunun senaryosu bittiğinden sonra açılıyor, yine birçok looter-shooter oyunda olduğu gibi Outriders'ta da gerçek ekipmanları bu Expedition'lar sayesinde toparlıyoruz. Oyunun normal zorluk seviyesi yani World Tier sistemi burada kendi içerisinde ayrıca çalışıyor ve Expedition'ın temel olayı ise speedrun, yani en kısa sürede bu görevi bitirmek. Çünkü ne kadar kısa sürede biteşe

karşılığında o kadar kaliteli ödüller alıyoruz. Fakat bana kalırsa bu süre sınırı kaldırılmalı daha iyi bir sistem gelmeli, public takımlarda tat kaçırıyor.

Envanteransızın ucar mı, ucar...

Biraz önce de bahsettiğim ara sahne konusu beni her ne kadar inanılmaz darlamış olsa da kimi oyuncular için bardağı tasıran son nokta inventory wipe konusu oldu. Düşünsenize çantanızı bir açıyzorsunuz birkürtüğünüz hiçbir eşya yok. Ben bu satırları yazarken konu ile ilgili bir tweet atılmış, sorunun en kısa zamanda çözüleceğinden bahsedilmişti ama siz bu satırları okurken son durum ne olacak bilemiyorum tabii. Zaten şu sıralar looter shooter konusunda yeni bir şeyler arıyoruz falan derken, 'eee bu ne simdi?' dedirtti oyun. Bir yanım 'Çıkışında sağı solu dökülen birçok oyuncu oldu, oynadın ve şimdi taş gibiler' diyor, diğer yanım ise ona 'Oğlum, tamam da, bu kadar da değişildi ya.' Diyor. Ben düzeyeceğine ve daha elle tutulur bir hale geleceğine inanıyorum. Sanki geliştiriciler oyunu 'Erken erişim' adı altında çıkarmışlar da ondan dolayı bu süreçten geçiyormuşuz gibi düşünmeye çalışıyorum. Çünkü birçok oyuncu gibi ben de oyunlar erken erişim adı altında çıktığında biraz daha iyimser yaklaşıyor, incelerken bile ona göre değerlendirmeye çalışıyorum.

Fakat elimin altın piyasasının en pahalı oyunlarından bir tanesi tam sürüm olarak geçip böyle problemler çıktıığında, ben de kontrolden çıkmıyorum. Biliyorum birçok oyuncu 'abi bende akiyor!' diyerek oynadı ve oynamaya devam ediyor (Benim CP77 maceram gibi, o bugların iki belki üç tanesi dışında başka görmedim. Not: Verilen sözlerin tutulmaması konusu ayrı bir konudur). Bu arada sanıyorum ki bu oyunun 'Game as a Service' mantığında geliştirilmemiş olması da en büyük artılarından bir tanesi. Son sözüm şudur; şimdi alınmayın, bırakın biraz daha pişsin, DLC falan gelsin, iyice toparlaşın o zaman alın, acele etmenize gerek yok. Ama biliyorum ki birileri puanımdan ötürü bana çok kızacak. ♦ Sonat Samir



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Klişé bir senaryo olacağını anlıyor fakat yeni bir looter shooter oluşu ile gözümüzü kapatıp yemeye başlıyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Eee bu dünün aynısı. Her şey sonsuz bir tekrara dönüyor.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Umarım içerik eklenmiştir, hatalar giderilmiştir ve Outriders'i öve öve bitirememiz gereklidir.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%45 Sıka sıkı ilerliyoruz.

%30 Loot yapıyoruz.

%24 Ara sahne izliyoruz.

%1 Eşyalarımız silinmesin diye dua ediyoruz. :)



ARTI

+ Oyunun kendine özgü sınıfları ve onların eğlenceli oynanış mekanikleri.

+ Zırh ve silah tasarımları gerçekten çok güzel.
+ Olması gerekiği gibi, çok fazla loot.

EKSİ

- Türe çok büyük yenilikler katmayıp, olanı da pek doğru uygulayamadığı kısımları ile biraz üzüyor olması.

- Şu haliyle ile çok fazla sorunu var.
- Bitmek bilmeyen ara sahneler oyundan soğutuyor.

SON KARAR

Şüphesiz çok daha iyi olabilirdi ve sorunları da özellikle PC platformunda can sıkıyor. Yine de oyunsuz geçen şu günlerde, indirim de yakalarsanız fena alternatif değil.



Yapım Rebellion **Dağıtım** Rebellion **Tür** Strateji **Platform** PC Web rebellion.com/games/evil-genius-2

Evil Genius 2: World Domination ◊

Dünyayı ele geçirmek pek zormuş, bye!

Dünyayı ele geçirme teması tam da "riskli iş" dedikleri şey. Vakti zamanında türlü türlü stratejilerde bunu çokça denedim, genç yaşlarımda hileler ve modlarla da kendimi geliştirmiştüm ama bu dünyayı ele geçirme konusunda -her ne kadar siz "oynayan" olarak kağıt üzerinde gidişattan sorumlu görüneniz de- oyunun sizinle ciddi iş birliği ve uyum içinde olması gereklidir. Elixir Studios bunu 2004'te Evil Genius ile denediğinde güzel geri dönüşler almıştı. Aradan geçen 17 yıldan sonra, Rebellion tarafından geliştirilen Evil Genius

2 ile iki nesli buluşturmayı ve belli ki keyifli bir nostalji yaşatmayı planlamışlar.

Kötülük her zaman kaybetmek zorunda mı?

İlk oyunun fikrini alıp eksikleri üzerinde çalıştıkten sonra yenisini bize sunmuşlar, niyet bu. Ben de bu ay lüks otel görünümdeki sığınlığımızda kötülük dehası bir birey olmayı denedim. Görevimizin ne olduğunu da öğrenmiş oldunuz böylece; 1- özünde kötü olmak 2- dünyayı ele geçirmek. Kötülük dehası karakterlerden birini seçmemiz gereki-

yor senaryo modunda öncelikle; Maximilian, Red Ivan, Emma ve Zalika kendi alanlarında uzmanlaşmış dört kötü karakter ve hepsinin oyuna girmeden görebileceğiniz, oyuna etki eden özel güçleri var. Gözünü para büรümüş Maximilian, bu sığınlığımızda işlerin -günümüz dünyasına göre değil ama - düzgün yürümesini sağlayacak minionları daha hızlı yönetme gücüne sahip. Oldu da Zalika'yı secereniz, -o tipiyle Mars'a gitmeye daha müsait- tam bir bilim canavarı ve girdiği odalardaki minionların daha hızlı çalışmasına sebep olabiliyor. Karakterimizi seçince adanın orta yerinde lüks resort otel gibi görünen sığınlığımıza yerlesiyoruz; dört tane bu tarz bina bulunuyor. Bina dört kattan oluşuyor ve oyun da epey keyifli başlıyor. Biz niye buradayız? -Dünyayı ele geçirmek. Bunu nasıl yapacağız? -Öncelikle onlarca minionın desteğine ihtiyacımız var. Bu minionlarımız The Sims gibi sığınlığımızın koridorlarından odalarına kadar her şeyin yapımında sorumlu. Neler lazım bize arkadaşlar; altınları saklayacak bir oda; onu da yapıyoruz, kolay. Sonra bu minionlar robot değil; yemekhane, yatakhanе, dolaplar yapıyoruz. Bu kadarını yapınca sığınakta işler ilerlemiyor ve karantıga bürünüyoruz. Niye? Çünkü elektrik sağladığımız odayı minicik yapmışız ve istesek de başka jeneratör ekleyemiyoruz... Hemen başka bir oda daha yapıp her şeyi





oraya taşıyoruz falan...

Temel ihtiyaçlar kolay hallediliyor ama esas ince ayar güvenlik, vale, tekniker ve bilim adamları... Sonuçta otel görünümü siğnağımıza kapanıp dünyayı ele geçirecek değiliz, radyo ve iletişim odaları kurup dünyaya açılıyoruz ve belli üslere baskın yapmamız gerekiyor. Planların yürütüldüğü dünya haritası üzerine seferler düzenleyip yetenekli insanları çalmak, hazineleri ele geçirmek ve Adalet Güçleri'ne ajanslar gönderip kötülük planlarını genişletmek gerekiyor zira yukarıda bahsettiğim odaları yapmak için para buralardan geliyor hep oyun boyunca.

Kaostan kaosa

Burada duralım; şimdije kadar en basit haliyle gidişatı anlattım ama bahsetmem gereken şey, oyunun verdiği memnuniyet hissi. İlk oyundan sonra grafikler tatmin edici seviyelere gelmiş. Hikayedeki karakterler ve onlarla olan iletişim detayları göz dolduruyor. Yardım menüsünden kötülük dehalarını tanıdığımız sürece kadar, eğlenceli ve zekice kurgulanmış bir içerik planının olduğunu rahatça söyleyebilirim. Hikaye tam anlamıyla size neyin ne olduğunu anlatıyor ve pek de soruya yer bırakmıyor.

Kaldığımız yerden devam etmek gerekirse, işler bir noktada kontrolden çıkıyor çünkü daha fazla para için tek tek ülkelere gitmemiz gerekiyor. Buralara minion gönderdik, teknikerleri aldık, siğınakta eğittik,

güvenlik güçleri oluşturduk. Bunları yaparken minionlar görevleri tamamladıkça bildirimleri kırmızı bir ünlem işaretiley geliyor. Sefer sayısı arttıkça, o kırmızı bildirimlere tıklayıp gidemediğinizden, hepsini manuel olarak ziyaret etmeniz gerekiyor ve kaos burada başlıyor. Oyunun bir noktasından sonra "Ben kötüüm, ben dünyayı ele geçiriyorum ama bunlara bakacak birini tutabilseydim keşke" demeye başladım.

Cünkü içerde diğer bölgelerden getirdiğiniz valeleri, korumaları eğitecek odaları, onları, dünyadaki stratejinizi ve savunmanızı geliştirecek araştırma odasını yaparken sürekli meşgulsünüz. Bir yandan bizim kötü lideri kendine has özelliklerini göstereceği alanlara taşıyorum; orada aktif ediyorum, bir yandan minionlar sert taşları kırısın diye onları araştırma odasında geliştiriyorum. Bunun yanında ana göreviniz belli ama yan görevler ve size sürekli sunulan başarı görevleri var. Tek tek "görevler" penceresine girip onları da kontrol ediyorsunuz bir yandan. Tamam başarıyorum, minionları geliştiryorum, ülkelere de yayıyorum. Kisaca ben kötülük dehası olmayı aklıma koymuşum ama bu dünyayı ele geçirme sistemi yer yer zorladı. Oyun benimle çok paralel gitmiyor gibi hissettiğim anlar oldu, bazı şeylerin yönetimi daha kullanıcı dostu olabilirdi.

17 sene beklediğimize değdi mi?

Diğer ülkeler demiştiğim, heh, biz biraz yayıldıkça onlar da bize ajanslar yollamaya başlıyor. Özünde "Sadece çalışanlar" yazan kapıdan girmek için can atıyorlar ve bir şekilde içeri sızmaya çalışan kaçaklar oluyor. Güvenlikleri eğittiğimiz sürece bu kaçakları bina dışına çıkmayı veya kelepçelenmelerini sağlayabiliyoruz. Bir diğer yol da kelepçeledikten sonra sorgu koltuğu oturtup gizli bilgiler çalmak. Daha sonrasında paketleniyorlar zaten. İşler biraz daha büyüdüğünde renk vermeme için kumarhane görünümü siğınak olmaya



başlıyoruz, çeşitli makinalar, valeler sağlamak ve daha fazla güvenlik ile kapıların aşılmaması da içerdeki en önemli amacımız. Ben bu kısmından çok hoşlanmıştım açıkçası, turistler geliyor, onların takıldığı kısmı güzelce tasarlıyorum; sonra araya bir ajan dalıyor ve o geçmesin diye kameralar, kapı stoperleri gibi korumaları uyandıracak şeylerle uğraşıyordum. Yukarıda anlattığım gibi aslında, dünyayı ele geçirmeye çalışırken benim gibi "dünyayı ele geçirmesem de olur, kumarhanede işler iyi" modunda takılmayı da sevebilirsiniz, kiminiz The Sims gibi minion'ların "pizza sever, tamamen işlevsiz, unicorn'lara bayılır" gibi özelliklerini okumaktan hoşlanıp oyunun yapı modundan keyif alabilir veya gerçek bir kötü gibi, sadece ülkelere çökme olayına yoğunlaşabilir.

Şöyle bir şey var, onu en sona bırakıtm. Tam bir gerçek köyü gibi, sınırsız para ile Sandbox modunda her şeyi, istediğiniz gibi inşa edebilirsiniz. Tavsiyem bir karakterle hikaye modunu denedikten sonra buna da bir şans vermeniz, oyun akışı kontrolünün sizde olması sandboxta daha farklı bir deneyim sunuyor. Hakkını vermemeliyim, güzel bir ikinci oyun olmuş; kimi nereden yakalayacağı ve yaşayacağınız deneyim de buna göre değişecektir, unutmadan yazalım; ücretine de değerliyor.

◆ Ayça Zaman

KARAR

ARTI Grafikler ve diyaloglar yaratıcı. Serinin ilk oyundan güzel bir devam oyunu. Fiyatı cüzi.

EKSİ Bildirimler bir işe yaramıyor. Her şeyin bakanı olmak zor, oyun farklı alanları yönetmek için kolaylık sağlanıyor.



İNCELEME

Yapım Hazelight Studios

Dağıtım Electronic Arts

Tür Arcade

Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS

Web ea.com/games/it-takes-two



Bu incelemeyi yazmak için de iki kişi gerekti...

Kaan: Hazelight Entertainment’ı Brothers ve A Way Out adlı başarılı yapımlarından çıkarabileğiniz. Brothers tek başına deneyimlenen bir oyun olmasına karşın iki karakteri yönetiyorduk. A Way Out ise kısa ama tam bir co-op deneyimi idi. Şimdi ise, hani derler ya çıplaklık eseri, kalfalık eseri ve ustalık eseri diye; Hazelight tam anlamıyla ustalık eseri ile karşımızda. Gerek oyun süresi gerekse eğlencesini asla yitirmeyen içeriği ile It Takes Two, oynadığımız en iyi iki kişilik macera oldu.

Olca: Kaan’ın dediği gibi deneyimlediğimiz en iyi co-op oyunu olduğundan incelemesini de oyunu oynadığımız gibi beraber yazalım dedik ve incelemeyi iki koldan kaleme aldık. A Way Out’u da Kaan’la beraber oynamış ve beğenmiştim. Özellikle iki farklı sonunu da

tecrübe etmiş, hüzünlenmiş ve keşke bu tarz başka oyunlar da olsa demiştim. Anlaşılan dileğim kabul olmuş. It Takes Two ile çıktığı gibi tanıştık. A Way Out’a nazaran konsept bir hayli farklı lakin içerik hiç görmemişim güzellikle.

Kontrol etme fırsatı bulduğumuz May ve Cody ile kızları Rose üç kişilik bir çekirdek aile. Fakat May ile Cody’nin evlilikleri uzun süredir yolunda gitmemekte. Çift, sonunda boşanma kararı almışlardır. Bu durum Rose’u çok üzmektedir. Bu yetmezmiş gibi kendisini suçlu hissetmektedir. Hislerini ailesine açmaktan çekinir ve elinde simsiki tuttuğu “Aşkin Kitabı”ndan anne ve babasının tekrar bir araya gelmesini, birbirlerini sevmelerini ister. Birkaç damla gözyaşı da kitabı aktıktan sonra sahne değişir ve Cody ile May’e geçeriz. Cody ve May artık Rose’un yaptığı

iki oyuncak bebekti. Gerçek bedenleri uyumaktadır. Ruhları ise minnacık bebeklerin içine hapşolmuştur. Elbette ilk hissettilkleri şey korkudur ama Aşkin Kitabı’nın yazarı Dr. Hakim olaya el koyar! Dr. Hakim der ki: “Eğer insan halinize geri dönmek istiyorsanz ilişkinizi düzeltmeli ve beraber çalışarak engelleri aşmalısınız.” Bunu başarmanın anahtarı ise iş birliğidir. Tabii Cody ve May afallamıştır. İlk bakışta iş birliğine yanaşmasalar da insan bedenlerine dönmek için buna mecburdurlar.

Kaan: It Takes Two’nun hikayesinin çıkış noktası, boşanma arifesinde olan iki insanı barıştırmak. Hatta bir adım ileri giderek oyun için Stockholm Sendromu yoluyla evlilik danışmanlığı bile diyebilirim. Dr. Hakim, Cody ile May’i bir nevi rehin almış ve oyun ilerledikçe Dr. Hakim’e olan öfke azalmakta. Oyunun hikayesini okuyunca aslında size çok basit gelebilir ama içeriği öyle bir zengin ki, öyle mini oyunlar var ki, tek derdimiz Cody ve May’i bir araya getirmek oluyor. Oyunu kendi içinde iki aşamaya ayıralım. Bunlardan ilki Cody ve May’ın Rose’a ulaşmaya çalışması. İkinci aşama ise Dr. Hakim’in uyguladığı terapi. Terapi dediğim, karakterlerden birisinin sevdiği bir şeye yöneliyoruz ve diğer karakterin nerede yanlış yaptığı araştırıyoruz. İki bölümün de ortak Özelliği ise her bölümün farklı bir temayı işlemesi. Şunu da hemen belirteyim, Cody ve May bahsettiğimiz gibi iki ufak oyuncak bebekler ve oynadığımız dünya genel itibarıyla evleri olsa da Dr. Hakim sağ olsun, hayal



güçünü bayağı bir konuşuyor. Örnekle anlatayım; mesela ikilinin garajında oynuyoruz ama bu garaj gerçekliğin ötesine geçmiş durumda ve aslında orada olmayan birçok yol yahut platform mevcut. Yahu konuşabilen ve bize “beni niye tamir etmediniz!” ya da “benim yerime robot süpürge mi aldınız!?” diye bize haklamaya çalışan bir süpürge var! Yani olay, iki oyuncak evin içinde hopluyor zıplıyor değil arkadaşlar. Sincaplarla iş birliği yapıp eşek aralarına karşı mücadele veriyor, kötü kalpli bahçe bitkileri ile kışkırtıyor, kanaflanıp uçuyor ve daha nice şey gerçekleştiriyoruz.

Olca: Oyundaki platform öğeleri de tıpkı bölgüler gibi her seferinde değişiyor. Dolayısıyla oyunun dinamikleri daima taze kılıyor ve sıkılmayorsunuz. Başlarda ben May ile çekiç kullanırken Kaan ise Cody ile çivi atabiliyordu mesela. Ya da bir başka yerde Kaan/Cody zamanla oynayabiliyorken ben kendimi klonlayabiliyordum. Bir yerde ikimiz de mıknatıs kullanıyorduk ama farklı kutuplardık. Birimiz iterken, öteki çekeriliyordu ve bulmacaları platformları çekip itmekle çözüyorduk. Demem o ki, ben bir oyunda bu kadar çeşidi daha önce hiç görmedim. Bu arada, oyunda olme diye bir kavram yok ve May ile Cody daha başlarında bunu keşfetiyorlar. Önce tekrar buluşuyorsunuz, o kadar. Sadece boss dövüşlerde iki karakterin de canı oluyor ve birisi öldü mü bir müddet sonra canlanabilirken iki karakter de aynı anda ölse boss savaşına yeniden başlıyorsunuz.

Kaan: Hep Cody ve May, May ve Cody dedik ama bu arkadaşlar kim ve neden boşanmak istiyor bahsetmedik. Ben kısaca Cody'den bahsediyim; kendisi biraz rahatına düşkün ama eğlenceli bir tiptir. Bahçıvanlık işleri ile uğraşmasını sevmesine Karşın bu işi



bir türlü ticarete dökememiş ve karısından da yeterli desteği görmeyince cesaretlenip devam edememiştir. Bir nevi “ev erkeği” konumundadır ve ev ekonomisinin tüm yükü karısı May'e kalmıştır.

Olca: May, çalışkan ve mükemmel yetenekli bir insanıdır. Müziği ve şarkısı söylemesini çok sevmektedir. Fakat eşi para kazanmadığından, ekmek parası için, mühendis olarak geceli gündüzlu çalışmaktadır. Durum böyle olunca May evine sadece akşamları uyumak için gelebilmektedir. Ayrıca kızına da yeterli ilgili göstermemekte ve işkolik olarak yaşamına devam etmektedir.

Kaan: Aslında bu evlilikte tam olarak şu suçu diye birisini göstermek çok zor. Aslında ikisi de elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışmaktadır ama ikisi de birbirlerinden gerekli desteği görmeyince ilişkileri giderek devasa bir uçuruma düşmüştür. Neyse ki Dr. Hakim olaya el atıyor. Oyunun en az iki kişiyle oynanması gerektiğini sanırım bilmeyen yoktur. İsterseniz online olarak yahut isterseniz -bizim gibi- ekranı ikiye bölgerek eğlenebilirsiniz. Oyunun yüzde sekseninde falan ekran ikiye bölünmüştür.

durumda ve bazı platform öğeleri yahut savaşlarda tam ekran'a dönüşüyor. Hatta oyunun bir bölümünü tıpkı Magicka oyunu gibi RPG şeklinde oynamıştık! Bu bölümde ikimiz de büyüğü olmuştu ve tıpkı Magicka tarzı RPG'lerde olduğu gibi hafif üstten bakmalı bir şekilde oyunu oynamaya fırsatı bulduk. Cody'nin boxer şortundan yapılmış bir tayıyareyi ben kontrol etmeye çalışırken Olca'nın da uçağın tepesinde bir sincapla ölüm kalım savaşını yaptığından bahsetmiş miydim?

Olca: Mini oyunları es geçmeyelim. Her bölümde dilerseniz oynayabileceğiniz iki veya üç tane mini oyun bulunmakta. Voleybol, satranç, yarış, doğru tuşlara basma gibi klasik oyunlarla maceraniza ara verip rekabeti kızıştırılabilirsiniz. It Takes Two'da May ve Cody bulmacaları iş birliği ile çözmek zorundalar. Tek başlarına asla ilerleme kaydedemiyorlar. Dolayısıyla karakterleri yöneten oyuncuların da iş birliği içinde olmaları şart. Evet, bazen tansiyon yükseltiliyor. “Oraya niye ziplamadın? Niye vurmadın?” diye ama Cody ve May'den önce bizlerin uyum içinde olması – olmaya çalışması şart. Oyunun süresi de tatmin edici ve ortalama 12 saat sonra bu eşsiz macerayı gözleriniz yaşlı bir şekilde bitiriyorsunuz.

Olca Karasoy Moral Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Eğlenceli ve değişkenlik gösteren platform elementleri. Dr. Hakim ve mizah anlayışı. 12 saat civarındaki tatmin edici oynanış süresi

EKSİ Gereğinden fazla zor ve tekrarlayıcı olamıyor





Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** Switch **Web** www.monsterhunter.com/rise

Monster Hunter: Rise



Daha basit, daha hızlı ve yine çok başarılı

Monster Hunter serisinin bir önceki oyununun serisi alıp başka noktalara çıkarttığı malumunuz. Beni en çok şaşırтан da önceki oyunlar üzerine bu kadar değişiklik getirmesine, bazı mekaniklerin DNA'sıyla oynamasına rağmen Monster Hunter: World'ün serinin çok eski hayranları nezdinde bile kolaylıkla kabul görmesi. Şimdiye kadar serinin en hızlı satılan oyunu olan Monster Hunter: World, ardından gelecek yeni MH oyunları için güzel bir kilometre taşı oldu belki ama yeni gelecek kardeşlerinin işini zorlaştırdığı da aşıkar. Kendi adıma söyleyeyim ve bu seferki konumuz olan Monster Hunter Rise'dan örnek vereyim. MH: World'ün ardından bu oyunu serinin mobil taraftaki görünürlüğünü devamlı kılacak, daha light bir ara oyun olarak hayal etmiştim. Öyle olmadı. Capcom'un da üzerinde basa basa söylediği gibi, serinin altıncı ana oyunu, teknik açıdan daha mütevazı bir yapımlımasına rağmen şimdiye kadar çıkışmış en başarılı Monster Hunter oyunlarından biri oldu benim için. Peki, oyunun içerisinde neler var, bize neler sunuyor?

Daha butik bir hikaye

Oyunda Monster Hunter serisi oyuncularından alıştığımız gibi, bir canavar avcısını kontrol ediyoruz. Belki MH: World kadar piksel açısından zengin değil ancak oldukça detaylı bir karakter yaratım ekranı söz konusu. Hazır profillerden tutun da ince ayarlara kadar istediğiniz kişiyi yaratmanız işten bile değil. Kendi karakterinizi yaratmaktan sonra sıra yol arkadaşımız olan kediyi, yani Palico'yu yaratmaya geliyor. Burada herkesin evde beslediği kedisine benzer bir Palico yaratığını tahmin edebiliyorum, ben de farklı değilim. Palico'yu yaratmaktan sonra isimiz bitmiyor çünkü artık sevgili dostumuz yalnız değil. Monster Hunter Rise ile beraber, köpeğe benzeyen bir binek olarak da kullanabileceğimiz Palamute'lar da oyuna dahil edilmiş durumda. İstedığınız gibi tasarlayabileceğiniz bu dostlar gerek stamina kaybetmeden kocaman haritada bir yere giderken gerekse de savaş meydanında size yardımcı olacak.

Peki hikaye bu sefer nasıl? Açıkçası MH: World'ün devasa dünyası, yaratıkları ve epik hikayesi burada tekrar edilmemiş.

Bu bence kötü bir şey değil, anlatıyorum, siz karar verin. Tipini seçip ismini koyduğumuz karakterimiz henüz yeni Hunter'lığa terfi almış ve Kamura adlı, geleneksel Japon köylərini andıran bir yerde yaşamını sürdürür. Kendisine bu haberi veren ikizler Hinoa ve Minoto ile ilk karşılaşmanın ardından bizi Fugen karşıılıyor. Fugen ilk bakışta Tekken'deki Heihachi Mishima'ya benzeyen bir Hunter, köyün en eskilerinden, koruyucusu ve lideri. Hikayenin uzun süre huzur içinde devam etmeyeceği de bu ilk konuşmadada hemen ortaya çikıyor. Önce bizim karakterin gözüne semada belli belirsiz gözükən, uçan bir canavar takılıyor. Sonra da Fugen artık işaretlerin





ayyuka çıktılığını, 50 sene önce gerçekleşen ve onlarca canavarın köye saldırarak büyük bir yıkıma yol açtığı, Rampage adlı vakanın tekrar yaşanmasının an meselesi olduğunu söylüyor. Fugen efsanevi kariyerine rağmen artık yaşlanmış ve yardıma ihtiyacı var. Bize verdiği ilk görevler de genelde kasabanın bu canavar saldırısına hazırlanması, güçlendirilmesi üzerine kurulu. Derken, böyle bir görev sırasında yalnız bir canavar tarafından saldırıya uğruyoruz ve hikayemiz de bu noktada başlıyor.

Biraz örümcek adamcılık

Monster Hunter Rise serinin bir önceki oyununda getirdiği mekaniklerin üzerinden devam eden bir yapım. Oyunda 34'ü ana canavar olarak nitelendirilebilecek 50'den fazla canavar mevcut. Bir kısmını eski oyulardan tanıyoruz, bir kısmı ise ilk kez yüzünü gösteriyor ve aralarında Elder'lar da var. Ana mekanikler hatırladığınız gibi, yaratığın izini sürüyor, keşfediyor, zayıf noktalarını öğreniyor, tuzak kuruyor ve avlıyoruz. Bu avın sonucunda da zırh ve silahlarımızı güçlendirmekte kullanabileceğimiz eşyalar geçiyor elimize. Silah demişken hatırlatıyorum, oyunda MH: World'de bulunan 14 sınıf silahın tamamı yer alıyor, yine istediğiğinize odaklanmakta serbestsiniz.

Monster Hunter Rise'in en büyük yeniliği oyunun isminden yatar. Bu defa haritayı yatay olarak genişletmek yine dikey oynanışa da önem verilmiş zira artık yeni bir oyuncamız var: Wirebugs. Wirebugs anlık olarak ortaya çıkabilen ve aramızda ince ama çok sağlam bir iplik bırakarak biz örümcek adamıçasına göklere savuran yeni yol arkadaşımız. Minik bir ekleme gibi gözükebilir ama oyuna çok büyük değişiklikler getirmiş, sadece harita kullanımı anlamında değil, savaşlar anlamında da. Wirebugları kullanarak artık bir noktadan diğerine gökten hızlıca seyahat edebiliyor, uçan yaratıkların sırtına çıkabiliyor ve daha önce yerden savaşmak zorunda kaldığımız dev gibi canavarlara havadan da saldırabiliyoruz. Sistem basit, son derece iyi işliyor ve oyuna katıtları da bana göre



Monster Hunter Rise'i, serinin en keyifli savaş mekaniklerine sahip oyunu yapıyor. Bir şey daha, wirebug sadece karakterinizle değil, silahlarınız ile de uyum içerisinde. Onun varlığı her silaha ekstra bir saldırı stilî olarak dönmüş durumda.

Bu noktada canavarları kesfettiğinizde oyunun size sunduğu introlardan da bahsetmek istiyorum. Yahu, bayıldım. Dramatik bir sunuyla size canavarı anlatan bu introların dili öyle harika ki, David Attenborough belgeseli izliyormuşsunuz gibi geliyor, zaten gördüğünüzde hak vereceksiniz.

Başka modlar da var

Hikaye özelinde çok şey anlatmayı sevmemi biliyorsunuz, o yüzden ilk canavar saldırısının gelmesinin ardından olanları burada yazmayacağım. Oyunun ana hikayesi 20 saat uzunluğunda ama MH: World'den hatırlayabileceğiniz yan görevlerin sayısı o kadar çok ki, sizi toplamda bunun üç katı kadar başında tutması işten bile değil. Yani dolu dolu, cayır cayır, kütür kütür bir hikaye sizi bekliyor. Sizi tatmin edeceğine de çok eminim. MH: Rise'in multiplayer modundan da bahsetmek gerek. Oyunun online modları aynı makinede veya online olarak co-op deneyim

edilebiliyor. Burada palamute veya palico dostlarınızdan birisini yine yanınızda alabilirsiniz ve dört kişilik gruplar kurmanız mümkün.

Ayrıca oyunun giriş konusunu oluşturan Rampage, mod olarak da oyuna dahil edilmiş durumda. Rampage modunda köyüne saldıran canavarları, gerektiğinde taretleri de kullanarak püskürtmeye çalışıyorsunuz. Bu modda çok vakit geçiremedim ama oldukça keyifli olmuş.

Yazımız artık sonlara gelirken, Monster Hunter: Rise'in 2022 yılı içinde PC için de çıkışlığını belirtmek isterim ancak Switch ile uyumu muhteşem seviyede. Belki grafikleri daha basit, belki dünyası daha mütevazı ama hikayesi ve harika oyun mekanikleri aynen yerinde duruyor. Switch sahibiyseniz kaçırma düşünmeyin bile. ♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI 50'den fazla avlanacak canavar. İlgi uyandıran hikaye. Wirebug mekanığı oyuna çok pozitif etki etmiş.

EKSİ Grafikler daha basit



Yapım Oddworld Inhabitans **Dağıtım** Oddworld Inhabitans **Tür** Platform, Bulmaca **Platform** PC, PS4, PS5 **Web** www.oddworld.com/soulstorm

Oddworld: Soulstorm

Abe ve 300 mudokonun kıyma makinesinden kaçışında yeni perde...

Besin zinciri. İnsanlar olarak konuşurken içimizi titremeden kullanabildiğimiz bir kelime zira fiziksel yeteneklerimizle olmamız aklımızı kullanıp aletler yaparak, Dünya üzerinde yayılmacı ve dominant bir tür haline gelmiş, bir şekilde besin zincirinin tepesine yerleşmişiz. Aklımızı silah ve kendi refah seviyemizi yükseltecek diğer konularda aktif olarak kullanmamız da kendi ekmeğinde, etinde böceğinde yaşayıp giden diğer türlerin felaketine dönüşmemize yol açmış. Oddworld dünyası, benzer bir temayı alıp ona kapitalizm eleştirisi ile yaklaşan bir oyun. Seneler önce grafikleri ve animasyonları ile aklımızı başımızdan alan, zorluğu ile şimşek hızında ctrl+alt+del çekmemimize neden olan Oddworld: Abe's Oddysee'nin (ve 2013 yılında remakteki Oddworld: New 'n Tasty'nin) ardından hikayenin devam oyunu olduğunu söyleyebiliriz ama bu defa karşımızda birebir yenilenen bir Oddworld: Abe's Exodus değil, onu temel alıp farklı bir şekilde yorumlayan, günümüze uyarlanmış bir oyun var.

Kaçışa devam

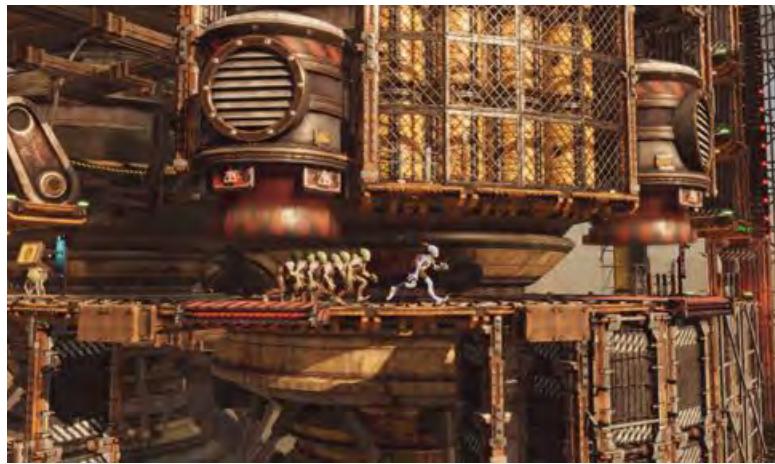
Peki Abe kim ve biz neyden kaçıyoruz? Abe, kocaman gözleri ve yeşil / mor derileri ile öyle veya böyle insana benzeyen mudokon ırkına mensup bir adem. Glukkonlar ve onların yancısı Sligler tarafından yönetilen Ruptu-

reFarms mezbahasında köle olarak, diğer mudokonlarla beraber çalışan Abe rolünün farkında, hayatı falan bir kenara atmış, memur tipli bir arkadaşımız. Mudokonlar öyle bastırılmış bir ırk ki, telepatik güçleri olmasına rağmen şalteri kapatmış, makinenin dişli olarak hallerinden memnun bir hayat sürdürmektedir. Bu kayıtsızlıkla geçen günleri sona erdiren ise Abe'in Glukkonların artık mudokonları birer et kaynağı olarak görüp, tavuk gibi boğazlamayı planladıklarını öğrenmesi oluyor. Mudokonların Dalai Lama'sı diyebileceğimiz Big Face'in kendisini "güç-

lendirmesiyle" Abe de can havliyle kaçtığı Rupture Farms'a dalyor ve kendileri için kutsal görülen ve Glukkonlar tarafından konserveye çevrilen Paramite ve Scrabların (kerevit ve kabuklular işte) akibetine uğramayı bekleyen mudokonları kurtarma görevini üstleniyor. Kazara kahraman olan Abe ve 300 mudokonun efsanesi de tam burada başlıyor, merak ediyorsanz.

Oddworld: Soulstorm da ilk oyunun hikayesini kaldığı yerden devam ettiren ancak daha önce de dediğim gibi, hikaye ve mekanikleri Abe's Exodus oyunundan birebir





almayıp kendince yorumlayan, modern anlatım sunan bir oyun. Abe, kurtardığı 300 mudokon tarafından fenafillah mertebesine çıkartılsa da kendisine inancı yerlerde olan bir arkadaşımız. Bana sorarsanız, kazara kahraman olduğunun gayet farkında ve Big Face'in verdiği son atımlık gaz ile, mudokonları saldırya uğrayan vatanlarından son defa çıkartma işine soyunuyor.

Biraz platform, biraz bulmaca

Oddworld serisi hiçbir zaman kolay bir oyun olmadı bildiğiniz gibi. Platform tarafı ayrı, bulmaca tarafı ayrı bela olan serinin yeni üyesi de bu geleneği devam ettiirmış. Oddworld: Soulstorm eski tip, bitirene kadar bin kere öldüğünüz bir platform oyunu ve bunun bazı sebepleri var. Birincisi, oyunun platform mekanikleri bayağı bir kalas. Çift zıplamasından üstteki platforma tutunmaya dek size "doksanlardan geldim ben" diye bağırlıyor. Diğer sebebi ise tipki Lemmings gibi yönettiğimiz diğer mudokonların fena halde bizim elimize bakıyor olması.

Abe'in telekinezi yeteneği oyundaki kapıları açmanızı ve düşmanları adeta bir monk gibi dönüştürüp diğer rakiplere karşı kullanmanızı sağlıyor. Aslında bakarsanız oyundaki en etkili silahımız da bu çünkü

bizim Abe bayağı naif bir arkadaş, yaptığı en büyük agresiflik kutuları kırmaktan ve bir şeyleri craft ettikten sonra kullanmaktan ibaret. Bu craft edilen şeyler arasında yolunuzun üzerindeki yangınları söndürmek için kullanabileceğiniz su ve yolunuzun üstündeki engelleri yakmak için kullanabileceğiniz Abe imzalı Soulstorm biraları var. Ayrıca oyunda gizlilik önemli yer tutuyor ve bunun tek sebebi de Abe'in yumruğunu sıkıp sliglerin suratına bir tane çakamıyor olması. Gizlilik göstergesi azaldığında düşmanlar daha yavaş hareket ediyor veya gidip bir köşede uyuyor. Böyle yapınca yanlarından yavaşça geçerken ceplerini de karıştırabiliyorsunuz. Tam mekanikleri öğrendim, tillahından bile kaçarım dediğiniz anda da diğer mudokonların kaderi sırtınıza yıkılıyor.

Uydum hazır olan Abe'e!

Diğer mudokonların dostumuzu kahraman, lider gibi gördüklerini daha önce söylemiştim. Oyun, ilk bölümlerden itibaren bubicare, türdeş arkadaşları peşimize takıyor. 2.5D olarak belirlenmiş haritalarda kah Ori gibi platformdan platforma atlayarak, kah Temple Run gibi düzlemesine koşarak ilerliyoruz ve 14 bölüm boyunca, mudokonların en az %80'ini kurtarmaya çalışıyoruz. Bunu yapamamanız da oyuncun sonuna gelecek-

siniz ancak %80'ini kurtarmayı başardıysanız oyun iyi sonla bitecek ve iki bonus bölüm sizlere sunulacak. Ben kendi adıma üç bölümde bunu yapamadım ve oyun kötü sonla bitti. Geriye dönüp bu bölümleri baştan oynamayı düşünüyor olsam da şu dergi sonu çılglılığında daha fazla sınırlenmeye niyetim yok.

Peki PS5 performansı ve oyunun yeni nesle uyumu nasıl? 60fps olarak sorunsuz çalışan oyun DualSense için de optimize edilmiş. Light Bar desteği açılıp kapatılabilir ve adaptif tetik desteğini de deneyebiliyorsunuz. Maalesef ikisi de çok üstünörü geçilmiş. Özellikle adaptif tetiklerin farkını anlamam için özellikle dikkat etmem gerekti zira gözümden kaçması işten bile değildi, o kadar yüzeysel geçilmiştir. Quicksave olmasa da oyunda checkpointler hayli sık, yanı oldukça sınırlarını sinir katabilecek etmenlerden birisi böylece elenmiş. Yükleme süreleri ise PS4 seviyesinde, yeni harddiske optimize edilmiş gibi hissettirmiyor. İyi haber, oyun oldukça uzun, dümdeş gitse bile 25 saatten önce bitirebileceğinizi sanmıyorum, açık ara en kısa bölüm olan ilk bölüm bile bir saatte yakın sürüyor. Sonuç olarak Oddworld: Soulstorm'u büyük kitlelere ulaşırıacak olan şey, bu ayın PlayStation Plus programında yer alması. Haliyle, PS Plus kullanıcıları oyunu şiddetle önereceğim, diğer oyunculara ise platform türüne ne kadar sevdiklerine göre kararlarını vermelerini öneririm.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Başarılı grafikler ve ilgi çekici hikaye. Oldukça tadında bir remake olmuş. Bulmaca mekanikleri başarılı ve oyun süresi uzun.

EKSİ Platform mekanikleri pek kalas. DualSense desteğinin geliştirilmesi şart, böyle biraz lafta kalyor.



Yapım Orbital Express **Dağıtım** Playism **Tür** Platform, Macera **Platform** PC Web nocras.wixsite.com/tasomachi

Tasomachi: Behind the Twilight

Ve sislerin arasından gizemli bir kız gelir...

Macera oyunları, özellikle de göze hitap eden görsellerle, insanı belirli duygular içine sokan müziklerle beraber sunulduğu zaman tadından yenmez bir hal alıyor. Henüz oynamadan önce Tasomachi: Behind the Twilight için beklenimi bu yönedydi aslında. Oldukça akıcı ve artık sonuna ulaşlığında "yok mu yahu birkaç saat daha" diye beklenen içine gireceğim bir oyunla karşılaşacağımı ummuştum. Peşin peşin söylemeliyim ki maalesef beklenenlerim bu defa boşça çıktı ve Tasomachi'yi oynarken üçüncü sınıf, ruhsuz bir oyundan fazlasını göremedim.

Tasomachi, Yukumo isimli bir kızı kontrol etmemize olanak sağlıyor. Bu genç kızımız fantastik bir dünyada, steampunk havasından fırlayan ilginç bir hava aracına sahip. Kullandığı bu araç, yolculuklarının birinde, bilinmeyen bir güç tarafından bozuluyor. Dumanlar içerisinde kalan aracı tamir edebilmek için zar zor da olsa bir şerefe getiren kızımızın macerası aslında bu noktadan sonra başlıyor.

Sorun şu ki aracımızı tamir ettirmek için

durdugumuz şehirde garip bir sis, kilometreler boyunca yayılmış durumda. Zaten bu sisin çok hayra alamet olmadığını, aracımızın da garip bir şekilde bozulmasıyla beraber anlıyor ve bu sis'i kaldırmanın yollarını arıyoruz. Tasomachi, iki farklı temel oynanış yapısını sunuyor. Oyunun en başında hava aracını kontrol ederken işler bu noktaya geldiğinde oyun Yukumo'nun kendisini kontrol etmemimize olanak tanıyor. Yani oyunun ilerleyisi sırasında zaman zaman hava aracı ile yapmamız gerekenleri yaparken, zaman zaman da Yukumo'yú yönetiyoruz.

Tasomachi aslında başlangıçta oldukça ilgi çekici gelen bir yapımdır. Yine de daha ilk dakikalarda oyunun kalite eksikliğini hissetmeniz mümkün. Yukumo ile oynarken bol bol platform öğeleri ile uğraşıyor, oradan buraya buradan oraya hoplayıp zipliyorsunuz. Bunları yapmanızın en temel sebebi kaynaklar toplamak ve bunlarla çeşitli yatırımlar yapmak ama tüm bu yatırımlar ne yazık ki oyuna minimal düzeyde etki ediyor. Hava aracınızla da çeşitli platform mücadelelerine girişiyorsunuz ancak tüm bu mekanikler birbirine benzer şekilde ilerliyor. Zaman zaman mini bulmacalar da oyuna dahil oluyor ancak oyun içerisinde sürekli benzer şeyler yapmak, bir süre sonra oyunu monoton bir havaya sokuyor. Zaten bölüm dizaynlarının da birbirine benzerlik göstermesi, oyunun ömrünü iyice kısaltıyor. Platform bulmacaların aslında Breath of the Wild'in shrine sistemine benzemeye çalıştığı açık ancak yanından bile geçmesi mümkün değil.

Teknik olarak da Tasomachi'nin çok iyi bir seviyede olduğunu söylemeyeceğim. Kontrol ettiğimiz hava aracı ne yazık ki oyuna çok bir şey katmıyor. Kontrol hissyatının ise orijinallik içermiyor olsa da sıyrılmadığını ve bir noktaya kadar eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Ancak Yukumo'nun kontrollerinin oldukça başarısız olduğunu, hareket hassasiyetlerinin düzgün ayarlanmadığını belirtmek istiyorum. Bu durum gerçekten de oyun içinde platform aşamalarında özellikle kendini hissettiriyor. Her ne kadar görsellik bana aşırı etkileyici gelmese de bu görsel tarzin çok seveni olduğundan, kendisini takdir edecek çok oyuncu çıkacaktır. Bu konuda fazla bir şey söylemek istemiyorum. Bunun yanı sıra yer yer durağan, yer yer hareketli müzikler kulağa hoş gelse de sürekli kendini aynı şekilde tekrar eden ve kalite eksiği olan ses efektleri kulağı tırmalayabiliyor.

Açıkçası Tasomachi, beni tatmin etmekten oldukça uzak kaldı. Benzer ya da daha düşük fiyatlara şaheser niteliğinde oyunlar oynayabildiğimiz bu dönemde bu türün ve bu görsel tarzin ekstrem bir bağımlısı değilseniz, bu oyundan kısa sürede sıklıkla sizinizi tahmin ediyorum. ♦ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Hoş müzikleri var. Hava aracını kullanmak en azından başlarda zevkli.

EKSI Tekrar eden platform yapısı, başarısız ses efektleri.





Make It Yours.

MH650
7.1 RGB

UYGUN FİYAT
İÇİNİN İÇİVAT
ÜSTÜN PERFORMANS
İÇİNİN DEDEONMANŞ



CK550 V2
MEKANİK
RED SWITCH



MM711



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



Yapım Studio Koba **Dağıtım** Team 17 **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch **Web** naritaboy-game.com

Narita Boy

Benim adım Tron değil, Narita!

N1982 yılında çıkan bir Disney klasiği vardır, bilmeyen ıslak meşə odunu ile dövülür. Döneminin çok ilerisinde bir kafa çekilmiş bu filmin adı Tron. Hani Jeff Bridges abimizin ENCOM isimli bilgisayarın içine sızıp Tron isimli yazılımını salmaya çalıştığı o film, evet. Oynadığı yıl pek çok insanın beynini yakan bu özel film aklıma geldi Narita Boy'u oynarken. Görsel dili, genel teması ve kullandığı renk paleti ile ister istemez sürekli "Tron!!" naları attım evde. Üşenmem diyorsanız film ve oyunun ana görsellerine de bakın, neredeyse aynılar.

Narita Boy'da Lionel Pearl isimli bir bilgisayar dehasının yarattığı dünyaya düşen genç bir oğlunu kontrol ediyoruz. Bu sanal dünya HIM isimli (şimdilik de aklımıza 2001: A Space Odyssey'deki HAL düştü, değil mi?) zararlı bir yazılım Pearl'ün anılarını ele geçirmiştir. Düşürü bu dünyada Narita Boy ismini alan oğlan ise bu anıları kurtarmak zorundadır. Neden diye sormayın, öyle bir misyon üstlenmiştir işte durduk yere.

Görsel tonu ile bu eksigi kapatmayı uzun süre başarıyor Narita Boy. Çeşitlilik adına bir sıkıntısı yok oyunun; mekanlar kadar düşman çeşitliliği de gayet yeterli. Karakter animasyonları da çok hoşuma gitti. Saldırı, hareket etme ve ölmeye gibi genel animasyonlar göz okşuyor. Elde ettiğiniz saldırı tekniklerinin bazıları sadece spesifik düşmanlarda işe yarıyor ve o düşmanları da oyun boyunca 3-5 kere görüyorsunuz. O zaman niye oyuna koydunuz bu tekniği arkadaşım? Hiç mi Guacamelee oynamadınız? Hatırlayın Drinkbox'ın müthiş serisini; sürekli gelişen karakterimiz ilerledikçe düşmanlara uyan güçlere sahip oluyordu ama bir gücü tek bir tip düşmandan değil, hepsinde kullanabiliyordu. Bu da bir yerden sonra neredeyse iki boyutlu bir Dark Souls oyunuya yormuşçasına komplike bir kontrol sisteminin doğmasını sağlıyor, beraberinde çilginca bir aksiyonu getiriyordu.

Kontroller de aksiyona ayak uyduruyor ve ruh halinde bir tepkisizlik mevcut. Bu tip oyunların en önemli hikayetidir Dash; bir tuşla temiz bir takla atarız ve düşman saldırısından kaçınmış oluruz. Narita Boy da bu güzeli harekete sahip ama istediğiniz zaman size ayak uyduramıyor, bazen düşmana takılıverip darbeyi alıyor. Ah keşke Tron'daki gibi biz de oyuna girebilsek, şöyle bir iki temiz tokatlayabilsek Narita'yı. Kendine gel be aslan parçası, Kickstarter'dan 165.000 euroyu boşuna mı aldın sen?!

Narita Boy ile en büyük sıkıntım genel oyun tasarımı oldu aslında. Hikayesini açıkça anlatılamaz olabilir, tamam. Bunu yapıp çok başarılı

olan pek çok oyun sayabiliriz. Buradaki temel sorun görev yapısında. Oyunda bir harita yok, gerek de yok. Şuraya git ve anahtar al, buraya görür. Bir sonraki bölüme geç ve aynı şeyi gene yap. Sürekli anahtar toplayıp duruyoruz oyunda, başka bir görev yapısı yok. Yaklaşık 8 saat bulan oyun süresi boyunca arada kesip bıçtığımız boss'lar dışında çilingir gibi anahtar kovalayıp duruyoruz.

Zorluk seviyesi ile durumu kurtarmaya çalışmaya çalışmıyor Narita Boy. Genelde bu tip oyunlarda nostalji kokan, bizleri 80'lere götürüren bir zorluk olur, böylece bazı kusurlar çaktırmadan gizlenir. Burada o da yok, gayet kolay bir oyun Narita Boy, hantal kontroller ve açık olmayan bazı bölüm tasarımları olmasa olmeden bile bitirebilirsiniz. Sağından solandan potansiyel fışkıran bir oyunun böylesine ortalama olmasını görmek üzücü elbette. Sonuç olarak Narita Boy'u bu yılın iskalarından biri olarak ilan edebiliriz arkadaşlar, harcanmış potansiyeline üzülmek serbest. En azından Xbox Game Pass'te ücretsiz oyun, para vermeden tadına bakılabilirsiniz. ♦ **Hakan Orkan**

KARAR

ARTI Görsel dili, mekan ve karakter tasarımları, hikaye hakkında detay veren flashback sahneleri, oyunun ruhu ile uyumlu müzikler

EKSİ Anahtarlar, iyi başlayıp fena halde tekrara düşen aksiyon, hantal kontroller, özensiz dizayn tercihleri



Yapım Sketchbook Games, **Dağıtım** Modus Games **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** lostwordsgame.com

Lost Words: Beyond The Page

Kelimelerin gücü adına!

Eski gazeteci ve oyun yazarı Rhianna Pratchett tarafından yazılmış olan Lost Words: Beyond The Page, görsel roman kisvesi altında hazırlanmış bir platform oyunu. Rhianna'nın soyadından bir şeyler kaptığınızın farkındayım zira Rhianna Pratchett bize Discworld (Diskdunya) ve The Nation (Ulusal) gibi muhteşem eserler bırakmış bir babanın, Sir Terry Pratchett'in kızı. Izzy isimli genç bir kızın hayatını, ailesini ve yaşadıklarını günlüğüne anlatmasıyla başlayan hikâye daha sonra fantastik bir roman yazmak istemesiyle devam ediyor ve biz de bu aşamada ona yardımcı olmaya çalışıyoruz. Oyun, size kahramanın ismi, elbiselerinin rengi gibi çeşitli seçeneklerde tercihınızı sorarak bu maceranın içine iyice girmenizi sağlıyor. Meşela benim hikayemde Grace ismini koyduğum kırmızı elbiseli genç kız, Estoria isimli fantastik dünyaya adım atıyor ve kasabanın bilge kişisi Ava ile karşılaşıyor. Ava, kötü bir ejderhanın kasabayı tehdit ettiğini, zor durumda olduğunu anlatıyor ve Grace'ın yardımcı olabileceğine inandığını söylüyor. Grace bunu nasıl yapacağını anlamaya çalışırken Ava ona

ateşböceklerinin yeteneklerini aktarabileceğini ve kelimelerin gücünü kullanıp ejderhayı yenerken kasaba halkını kurtarabileceğini söylüyor, maceramız da bu şekilde başlamış oluyor. Bu aşamada Lost Words, günlük sayfalarından giriş yaptığımız, ejderhaların yaşadığı fantastik bir dünyada geçen, grafikleri ve anlatımıyla bir platform oyununa dönüştür. Oyunda ilerleyip bulmacaları çözmek için yapmamız gereken tek şey, defterimizde yazılı olan "repair", "break", "rise" gibi kelimeleri kullanmak. Kırık bir köprüden geçerken "repair" dierek köprüünü tamir olmasını sağlayabiliyor ya da aşağıda kalan platformun üzerine çıkıp "rise" seçeneğiyle platformun yukarı yükselmesini sağlayabiliyoruz. Temelde kayıtlı bu kelimeler dışında oyunda ilerledikçe ışık sağlayan "hope" ya da başka karakterlerle değişime imkan tanıyan "swap" gibi bir dolu seçenek de eklenebiliyor. Fantastik dünyadaki her bölümden sonra Izzy, gerçek hayatına dönüp günlüğünde bize olan biteni anlatmaya devam ediyor. Günlük kısmı sulu boya teknigiyle hazırlanmış ve oldukça başarılı. Kelimelerin üzerinde ziplarken ve ekrana gelen görsellerle yaşadığı duygular değişikliklerini oyuncuya çok iyi yansıtıyor. Hattaında yaşadığı bir takım üzücü olayları roman karakteri Grace'e dönüşerek unutmaya çalışan Izzy'nin ruh halini oldukça iyi anlayabiliyoruz. Yaşadığı büyümeye sancıları, hayatı karşılaştığı sınavlar, ailesiyle yaşadığı problemlerle ergen bir kızın günlüğüne tanık oluyoruz adeta. Bulmacalara gelirsek, geneli çok basit, hiç takılmadan nereye gideceğinizi ve hangi kelimeleri kullanmanız gerektiğini çok rahatlıkla anlayabiliyorsunuz. Bir süre oynayıp beşinci

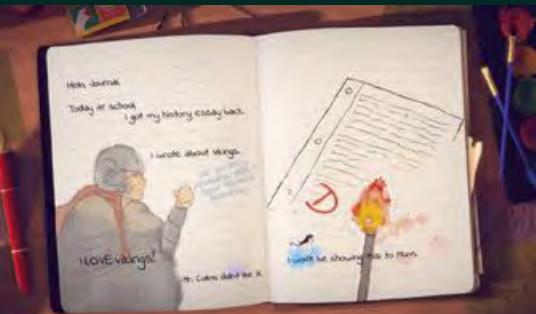
bölümü geldiğimde Rhianna Pratchett'in zorlanacağımız bir oyun yerine, sadece yaratığı hikâyeye eşlik etmemizi istediğimi hissettim. Bazen Lost Words gibi huzur veren oyunlara ihtiyaç duyduğumdan açıkçası bu beni çok rahatsız etmedi ama oyunda zorluk aramam diyenleri tatmin etmeyebilir. Görsel roman oyunları bir zaman sonra bana sıkıcı geldiği için platformla birleştirilmiş olan bu oyun tarzı bana oldukça eğlenceli geldi. Anlatım ve müziki de gayet başarılı buldum. Bu tarz oyunları sevenlerin mutlaka göz atması gereken bir oyun Lost Words: Beyond The Page. Izzy ve Grace'e eşlik etmek de oldukça huzur verici. ♦ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Grafikler, müziki, anlatım ve hikâye çok başarılı

EKSİ Bulmacalar biraz daha zor olabilirdi, ufak tefek teknik aksaklıklar var

78





Yapım Nameless XIII **Dağıtım** Dear Villagers, 24 Entertainment **Tür** Hayatta Kalma, Macera **Platform** PC Web dearvillagers.com/project/ashwalkers

Ashwalkers: A Survival Journey

Hayatta kalmalısın. Hayır, mücadeleye devam etmek için değil.

34 farklı sonu görebilmek için hayatta kalmalısın!

Garipliği iddiaları olan oyunları seviyorum. Farklı bir cazibeleri var. "Araba yarışı türüne yeni bir soluk getireceğiz!" ya da "Hayatınızda görebileceğiniz en gerçekçi dövüş oyunu!" gibi iddialı açıklamalar genelde pek attığını tutmaz. İşte bu yüzden seviyorum. O büyük iddialarını deneyimleyip sonunda, "Hayır efendim. Haksızsınız!" demeyi çok seviyorum.

Sevgi dolu paragrafimin ardından, az çok tahmin edeceğiniz üzere çok da beğenmediğim bir oyun olan Ashwalkers'in incelemesine geçelim derim. Ashwalkers, bir kiyamet sonrası hayatı kalma oyunu. Ancak benzer oyunlardan birçok noktada farkı var ve bu farklıları ön plana çıkartmayı çok seviyorum.

Oyunun hikayesi yaşanan yıkıcı bir afetin ardından, dünyanın küllerle kaplanması neden oluyor. Coğrafya değişiyor, hava şartları zorlaşıyor ve hava solunamaz derece kirleniyor. Hayatta kalmayı başaran bir grup insan çeşitli yerleşkeler kursa da hayat bir türlü eskisine dönmüyor. Citadel adı verilen merkezi bir oluşum da sonun yaklaşlığını fark eden

topluluklardan biri. Bu yüzden maceracılar tarafından anlatılan Dome of Domes isimli özel bir yeri bulmaları için en güvendikleri dört ismi kiyamet sonrası dünyaya salıyorlar. Her biri birinden farklı özelliklere ve karakteristiklere sahip olan Petra, Kali, Nadir ve Sinh bilinmez doğru bir maceraya koyuluyorlar.

Şu ana kadar hayatı kalma oyunlarından çok farklı bir mekanik anlatmadım size. Eh, Ashwalkers da zaten pek bir fark ortaya koymıyor. En dikkat çekici iki özelliğinden biri oyunun siyah-beyaz tonda hazırlanmış olması. Kanın kırmızı rengini belli edebilmek için sadece bu tona izin vermişler. Ayrıca, nedendir bilinmez, hayatı kalma oyunlarında pek gözüme çarpmayan sabit kamera açısını tercih etmişler.

Oyun hayatı kalma üzerine kurulu olsa da sıradan bir yapıda ilerliyor. Ben, az bir uğraşla iki saatte yakın bir sürede oyunun sonunu gördüm. Sonra aklıma geldi. Ashwalkers'in asıl olayı, tekrar tekrar oynanmasıydı. Çünkü tam 34 farklı son sunuyordu. Ancak bu iki saatlik maceramda beni cezbeden hiçbir şey olmamıştı. Ne

mekanikler, ne hayatı kalma öğeleri, ne de hikayenin işleniş biçimini beni tekrar Ashwalkers oynamaya ve farklı sonları görmeye itmedi. Ashwalkers'in bir başka ilginç özelliği de oyunun seçimler üzerinden ilerliyor olması. Karşınıza iki farklı yol çıktıığında oyun seçim yapmanızı istiyor. Tuzağa düşmüş mutasyona uğramış dev bir kuşla karşılaşınca yine seçim yapmanızı istiyor. Dev bir ayıyla mücadele anına girdiğinizde yine seçim yapmanızı istiyor. Doğrudan etkileşime alan tanımaması ve kamera açığının sabitliği beni pek içine çekmedi. Oyunlarındaki yorumlar iyi gözükse de aslında birkaç saatlik tecrübeberenin ardından alınabilecek yorumlar. Oyunun tek öne çıkan özelliği 34 farklı sonu olunca ve tekrar dönmemi sağlayacak bir farklılığı olmayınca, bunun bana bir şey ifade etmediğini anladım.

Mesela oyunun sonunda iki karakterim yoğun çöl fırtınasından sağ çıktı. Finalde agresif bir son seçtim. Ancak ölenlerden biri daha diplomasıye yakın bir karakterdi. O yanında olsaydı, nasıl bir son görebileceğini merak etmedim değil. Şansıma, oyunu bir kere bitirdikten sonra istediğiniz noktadan tekrar başlamanızı sağlayan bir ayar menüsü var. Bu şekilde, eksik noktalarınızı kapatıp merak ettiğiniz hikaye değişikliklerine göz atabilirsiniz. Ancak dediğim gibi tekrar tekrar kendisini oynatacak bir mekanik değil. Fiyatının uygun olmasını karşın sakin ola, hayatı kalma seçeneğine kanıp da almayın derim. Fakat böyle yanda dizi-film izlerken bir yandan bir şeyler oynamak isterseniz, işte o zaman tercih edebilirsiniz. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI 34 farklı sonu var

EKSİ Hikaye, sunum, görsellik, oynanabilirlik çekmiyor. Seslendirme ve ses işçiliğine dair hiçbir şey yok. Siyah-Beyaz efekt sanki hataların gizlenmesi için konulmuş





Yapım SCS Software **Dağıtım** SCS Software **Tür** Simülasyon **Platform** PC **Web** eurotrucksimulator2.com

Euro Truck Simulator 2: Iberia ◊

Uzun gecikmelere deðdi mi, kesinlikle!

Euro Truck Simulator 2 ve yapıcısı SCS Software'in geldiği yola bakıyor ve her seferinde şaşırıyorum. Bakın küçük firmaların büyütüðünü görmek, günümüzde artık olaðan hale geldi, bahsettiðim o değil. Bir zamanlar 18 Wheels of Steel serisini üretilken ve oyunları "kalitesiz, süpermarkette sepet oyunu" olmakla aynı anlamlı taşıyan ValuSoft tarafından yayınlanırken çok küçük bir kitlenin dikkatini çeken bir firma, Euro Truck Simulator 2'yi piyasaya çıkardığı günden itibaren öyle adımlar attı ki, şaşırmamak elde değil.

Şimdi biliyorum, aranızda "bunca senede bu kadar az kamyon lisansı mı büyük adım?" diyenler olacaktır ki katılmıyorum. Bugün Iberia paketini ve yeni gelecek Russia ekientisini de sayarsak Avrupa kıtasında ETS2'nin kapsamadığı tek bölge kaldı, Yunanistan – Adriyatik arası. Onun da Rusya paketinden sonra çıkacaðına hiç şüphem yok. Aradan geçen yedi sene ñde ufak ama sağlam adımlar atan oyun

bugün anlık ortalama 25 bin oyuncuyu buluþturuyor ve yayınları yüzbinlerce kişi tarafından izleniyor.

Gelelim eklenti paketine. Iberia pek çok kişiye göre ETS 2'nin gördüğü en büyük eklenti paketi ve buna katılmamak güç. Uzun gecikmeler yaþayan paket, biraz da 1.38 ve 1.40 yamalarıyla gelen önemli yapısal değişiklikleri bekledi diye düşünüyorum ki bunların en önemlisi bildiðiniz gibi ETS2'nin yeni lightning / ışıklandırma sistemi. Oyunun grafik motoru değiþmese de artık güneþ ışığının yansımaları, gündüz / gece döngülerini göre o kadar güzel geliyor ki sanki ETS 3 oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. Peki Iberia paketinde neler var. İber Yarımadasının tamamını kapsayan bu pakette İspanya ve Portekiz'den 49 yeni şehir, 22 yeni kuruluş ve en az 5 yeni seyr noktası bulunmakta. Yeni yolların miktarı ise binlerce km diyebiliriz. Eklentiden kısa süre önce duyurulan ve oyunculara ücretsiz olarak sunulan Renault Range T çekicilerini de

eklerseniz sizi dev gibi, saatler boyunca bitiremeyeceðiniz bir eklentinin beklediðini söyleyebiliriz.

Bu arada eklentinin karadan tek bağlantı Fransa üzerinden olduğundan akillara Vive Le France paketinin gerekip gerekmeliði soruları gelebilir. Şöyle, Vive Le France yoksa da Iberia paketinde vakit geçirebilirsiniz ancak ana kara ile tek bağlantı noktanız limanlar olacaktır. Haliyle, fiyat da uygunken Vive Le France'ı da edinmenizi öneririm.

Her yeni pakette içerikten, hangi sanayi kollarının oyuna eklenildiðinden bahsetmek biraz yorucu ve biliyorum, okuması da sıkıcı. O yüzden size paketin enginliğinden, 1.40 yaması ile ulaþılan grafiksel mükemmelliðten ve güneþ batışına doğru Jadu Heart – Burning Hour dinlerken direksiyon sallamanın ne kadar huzur verici olduğundan bahsetmek isterim. SCS içerisinde ñagli yollar, Avrupa'nın tek çölü Tabernas, Lisbon gibi muhteþem şehirler ve yepenî içerikler bulunan bu pakete ülkemizde sadece 48 TL değer biçmiş. Ben eğer ETS 2 oynuyorsanız kesinlikle kaçırmanız gerektiğini düşünüyorum zira şimdije kadar gördüğümüz en dolu paket Iberia. Boşuna 1.5 sene beklememeliðiz gerçekten. ♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI 49 yeni şehir. Binlerce kilometre yeni yol. 1.40 yamasıyla gelen değişikliklerin eklentiye uyumu çok hoş. Fiyatı sunulan içeriye göre çok uygun.

EKSİ Zorunlu deðilsiniz ama Vive Le France paketi yoksa Iberia'ya ulaşmak için feribota bağımlısınız.



Yapım Milestone **Dağıtım** Milestone **Tür** Yarış Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch **Web** motogpvideogame.com

MotoGP 21

Motosiklet sporunun en üst seviyesi, bir kez daha bizimle

Yılların eskimeyen alışkanlıklarından biri de Formula 1'in iki tekerlek üstündeki hali olarak tanımlayabileceğimiz MotoGP serisidir. Bir de tabii ki bu motor yarışı serilerini bize neredeyse her yıl sunan, İtalyan video oyun geliştirmecimiz Milestone... Milestone şimdiden tek yaratıcı olmadıkları, çok az değişiklikle yeni oyun basıp durdukları gibi eleştirilerle karşılaşsa da kendini sadece yarış oyunlarına adamış sayılı yapımcılar arasında. Peki, çok olumlu yorumlar alan MotoGP 20'den sonra MotoGP 21 alınabilecek bir oyun mu?

MotoGP oyunları kendi çizgisinden hiç sapmayan bir mekaniğe sahip. Pistler zor, alışmak uzun sürüyor ve yarışlarda rekabetçi olmak için epey vakit harcamanız gereklidir. Sürüş hissisi ve teknik açıdan MotoGP 20'nin olumlu etkisi sürüyor. İki oyunda kıyaslama yapmak zor ancak önceki oyunlarla (MotoGP 19 ve öncesi) kıyasılsak, sürüş ciddi anlamda rahatlamış diyebiliriz. Milestone belki çok bekledi ama artık üzerine kat çicableceği başarılı bir temel var elinde.

Peki grafiksel açıdan MotoGP 21 nasıl bir yol izlemiş? Neler değişti bu oyunla beraber? Burada çok bekleniyi girme-yelim. Lakin beklediğiniz gibi geliştirilmiş nitelikte herhangi bir grafik katılmamış. Unreal Engine 4 ile tasarlanan oyun hayatı optimize ve grafiksel açıdan da yeterince başarılı. Daha iyi olabilir miydi? Tabii ki ancak sonuçta her yıl çıkan bir oyunдан

bahsediyoruz. İki sene arasındaki farkı görmek bazen çok zor olabiliyor. Geçen seneki oyunda bazı durumlarda gözükebilen gölgeler ve ışık efektleri de gözle görülebilir biçimde geliştirilmiş. Büyünlük anlamında eksi olarak söylemeyeceğimiz bir şey yok. Animasyonlara ise yenilikler eklenmiştir. Eskiden oyuncuların yüzde doksanının takmadığı sürüs noktalardında, yani koltuğunuzdan yükselme, arkaya ve öne yaslanma artık oyundaki sürüşünüzü daha fazla etki ediyor. Küçük detaylar gibi gözükebilir ama birinci turun sonunda 20 saniye fark yememek için bunlara dikkat etmeniz şart. Neticede bu ince detaylarla beraber oyun daha da realistik bir yapı inşa ediyor yıllar geçtikçe. Ayrıca kaza fiziklerinde de iyileştirmeler mevcut. Pist dışına çıktıığınızda önungizdeki kum engelinin sizin düşürüp düşürmeyeceğini kestirmek daha kolay. Hata mı yaptınız, üzülmeyin, tuşa basarak zamanı geri sarıp düşmeden önceki konumunuza gecebiliyorsunuz. Ders olarak, devam.

Oyunun kariyer modu gayet keyifli. Burada bize Moto3, Moto2 ve MotoGP sunuluyor. Zorluk tercihi size kılıyor ama gidip MotoGP'den başlamamanızı öneriyorum. Ayrıca oyunda multiplayer seçeneği mevcut. Biz oyunu denedigimiz sıralarda bu mod henüz açılmamıştı ancak piyasaya çıktığı gün itibarıyla tüm oyunculara sunulacak. Bize beklemek düşüyor. Oyunda sizi en çok meşgul eden kısımlardan birisi, geçen sene ciddi aşama kat

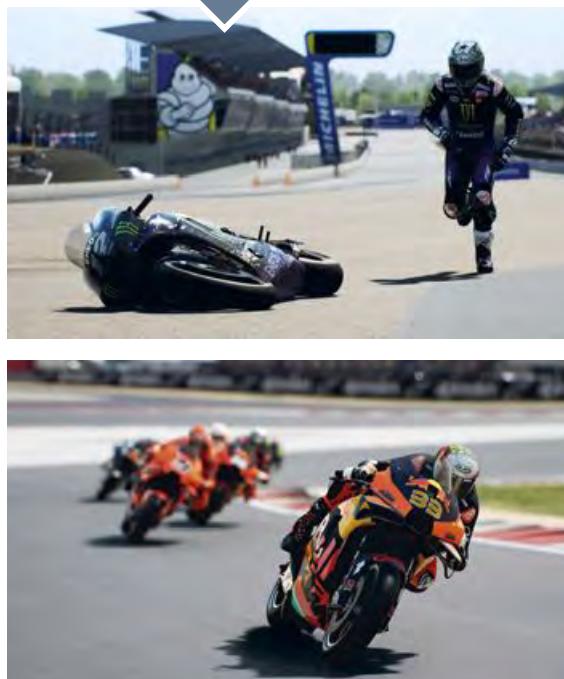
eden özelleştirme seçeneği. Binlerce farklı opsion sunulmasa da tatmin olacağınız bir sistem mevcut. Renk paleti çok geniş ve layerlar ile size sunulan yüzlerce çizimden kendinize özel stickerlar yapabiliyorsunuz. MotoGP ailesinden paylaşılabilir birçok güzel sticker çıkacağını düşünüyorum! Oyunun müzik ve ses yanı ise bana kalırsaya oldukça vasat kalmış. Özellikle oyunun özelleşme kısmında arkadaki şarkı sürekli tekrar ediyor ve oyunun arayüzünden çıkmak istiyorsunuz. Açığçası ben oyunun çoğunluğunu müziki kapatarak oynamıyorum. Öylesine seçilmiş birkaç müzik, benim kulagini oldukça rahatsız etti. Neticede motosiklet oyunları zordur ama gözünüzde büyütmemen derim. Milestone bu oyunda beklenen yeniliklerle gelmemişi olsa da elimizde serinin resmi oyunu var neticede. Gerçekçiliğe önem verilen bu seri, oynamaya değer diye düşünüyorum. Motorcuları bekleriz... ♦ **Seymanur Özgür**

KARAR

ARTI Lisanslı pistler ve motosikletler. Doyrucu kariyer modu. Sürüş fizikleri gayet başarılı.

EKSİ Geçen seneki oyundan pek farklışmaz. Rekabetçi olmak için cidden sabır olmanız gerekiyor.

80





Yapım Balan Company / **Arzest Dağıtım** Square Enix **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch **Web** balanwonderworld.square-enix-games.com

Balan Wonderworld

369 TL'yi daha kötü nasıl harcayabilirsiniz ki?

Balan Wonderworld, Mart ayının en çok beklenen bulmaca oyunlarından birisiydi. Platform ve bulmacanın buluştuğu bu oyunda; Square Enix'in izlerini görecek, keyifli vakit geçirecektik, yani, planlar öyledi en azından. Yapım harika grafikleri ile beni içine çekmişti aslında. Özellikle de giriş sahnesi ile grafiksə açıdan benden yüksek puanları kaptı. Ancak bu modern oyun piyasası için yeterli mi? Hayır. Oyun daha çok üstüne remaster atılmış eski bir arcade oyunu gibi hissettiyor.

Hikayesinden kısaca bahsedeecek olursak; iki yalnız ve bir o kadar da mutsuz kişiyi konu alıyor Balan Wonderworld. Bunlar Emma ve Leo. Birini yönettiğimiz karakterler gizemli şekilde bir tiyatro salonuna çekiliyor. Bu iki karakter ile imece usulü bir maceraya atılıyoruz.

Oyunda en sevilen noktalardan biri bölüm dizaynlarının tatlılığı. 3D Platform türündeki Balan, konsept olarak size harika bir dünya sunuyor. Oyunun size sunduğu bir diğer güzel olay ise boss savaşlarında size tanıldığı opsiyonlar. Bossları farklı şekillerde alt edebiliyorsunuz. Sadece tek bir strateji yok oyunda.

Oyunu daha çok oynamaya itenlerden nedenlerden bir diğeri de çeşit çeşit, civil civil kostümler. Her dünya size farklı bir kostüm veriyor. Gereklikleri tamamlaysanız cidden çok farklı kostümler

açıbiliyorsunuz. Bazı kostümler sizin ziplamanızı bile engelleyebiliyor ancak karşılığında farklı bir yetenek katıyor. Haliyle, taşıdığınız kostümlere ve giydiklerinize dikkat etmeniz gerekiyor. Ayrıca sunu da söylemek gerekr ki kostümler yok olabiliyor. Eğer büyük hasarlar alırsanız, üstünüzdeki kostüm kırılabilir. Yani sonsuza kadar elinizde tutamayorsunuz. Eğer kaybederseniz, tekrar onu aldığınız yere gitmeniz gerekiyor. Kostümlerinizi stacklemek en mantıklı şey. Bu da, kırıldığında hemen yenisinizi giymek demek.

Olay bir süre sonra giydığınız kostümlerin size verdiği yetenekler çevresinde dönüyor. Konsept bir süre sonra buna dönünce, oyun da ha bire başa sariyor. Bu arada oyunda mini oyunların da bulunduğu söylemek gereklidir. Haritanın belirli bölgelerinde saklanmış gizle bölgelerde; bizi bu tiyatroya getiren "Balan" adındaki yaratığı çağırıp hızlı seçim (quick time eventler) şeklinde bize sunulan mini oyunlar kastettiğim. Bu tarz mini oyunların varlığı hoş olsa da tatmin edebildiklerini söyleyemem. Oyunun platform tarafının verdiği keyfi mini oyunlarda vermemiştir. Üstüne sizi oyundan uzaklaştırabilecek tarzda, dikkat dağıtan bir eklenmedi olmuştı. Sesler ve müziker oyunda en sevdigim özellikler arasında. Şaşkıncı olsa da oyunu oynarken arkadan pamuk şeker gibi bir müzikle oynamak

baya bir keyif verdi. Her platform gidecek seçenekler değil ama bu oyuna tam olarak oturtabilmişler. Efektler ve çevre sesleri hakkında denilebilecek çok fazla şey yok. Yeterli, ama daha özenli geliştirilebilirdi.

En başta dediğim gibi Balan Wonderworld beklentimin altında kalmış bir oyun, özellikle de tek tuşla her şeyi kontrol edelim tarzı mekanikleri yüzünden. Grafiksə açıdan objektif bakılacağsa eğer; eski bir oyun yenilenmiş de karşımıza çıkmış gibi gözüküyor. Kötü mü? Hayır. Ama 2021'de çıkarılan bir 3D Platform oyunu ve fiyatı nedeniyle kesinlikle daha iyi bir performans beklerdim, özellikle Square Enix'den. Bulmaca ve platform severlerin denemesi üzereceği bir yapıp mı? Bence değil. Özellikle fiyatı normal şartlara göre çok yüksek. İndirimde oynanabilir. Ancak Square Enix yazısını görüp fazla beklentiye girmeyin derim. ♦ **Seymanur Özgür**

KARAR

ARTI Oyunun platform tarafı pek fena sayılımaz. Çok sayıda kozmetik öğe var.

EKSİ Mini oyunlar fena tökezliyor. "Basitlik" seçimi oyunun potansiyelini alıp götürmüştür. Fiyatı bu oyun için korkunç yüksek.

55





Yapım Feral Cat Den **Dağıtım** Fellow Traveller **Tür** Macera, Point&Click **Platform** PC, XONE, Switch **Web** genesisnoirgame.com

Genesis Noir ◆

Big Bang bir tanrıcanın ölümüne sebep oldu. Bu kozmik maceradaki görevin, zamana bakıp olayı çözmek.

Genesis Noir'i nasıl anlatsam bilemiyorum. Hangi oyundan örnek versem, hangi iki oyunun birleşimi desem karar veremiyorum. Gerçekten de nevi şahsına münhasır, başka bir işe benzemeyen bir oyun. Hem tasarımsal açıdan hem de hikayeyi sunma biçimini bakımından çok orijinal bir oyunla karşı karşıyayız sevgili LEVEL okuru!

Genesis Noir, bir macera ve point&click oyunu. Ancak geliştiricinin dediği üzere point&click türünü farklı bir noktaya taşıyor. 90'ların vazgeçilmez türünde, etraftaki tüm parlayan nesneleri toplar, birbirleriyle bağlamaya ya da uyuşturtmaya çalışır engelleri aşmaya çalışırdık. 10 bölüm önce bulduğumuz bir ip parçası, final bölümünde işimize belki yarar diye çantamızda taşındık. Genesis Noir, türün en basit halini alıp oyuncuya bir hikaye anlatmayı, hem de çok ilginç bir biçimde, kendisine görev edinmiş.

Oyunun surreal bir tarzı olduğunu görsel lerden anlayabilirsiniz. Hikayemiz zamanın bilinmeyen bir kösesinde Miss Mass isimli bir

tanrıcanın ölümüyle başlıyor. Kendisi bir Jazz sanatçısı ve kendisi gibi bir müzisyen olan Golden Boy isimli biri tarafından öldürülüyor. Bu olay tüm evrenin oluşmasına neden olan Big Bang'ın ta kendisi! Biz de isimsiz bir kahraman olarak bu olaya tanıklık ediyor ve Big Bang'ın zamanda asılı kalan görüntüsünün içine dalarak davayı çözmeye çalışıyoruz. Yolculüğünüz boyunca birçok farklı mini oyunla karşılaşacaksınız. Bu mini oyunlar kendisini tekrar etmiyor. Bir bölümde yaptığınız ufak bir aksiyon, başka bir bölümde karşınıza çıkmıyor. Genesis Noir, özgünlüğünü her adımda korumayı başarıyor. Bir an bakiyorsunuz Dünya'ya hayat veren yaşam çorbası içerisinde dolaşıyorsunuz, bir an bakiyorsunuz gökyüzündeki yıldızları yerlerine yerleştiriyorsunuz. Tüm bu detaylar ince bir işçiliği ürünü. Çünkü hem Jazz müziği, hem point&click macerayı, hem Noir anlatıyı, hem de Big Bang imgeleriley dolu bir oynanabilirliği ortaya çıkartmak özel bir işçilik gerektiriyor.

Genesis Noir, bu açıdan ele alındığında muazzam bir sanat tasarımlına sahip. Sık sık derginin sayfalarında yer verdığımız o mesur cümle var ya, "Herkese hitap etmeyebilir". İşte Genesis Noir'in size hitap etmemesi için başka bir boyutta olmanız gerekiyor diye düşünüyorum. Ne İngilizce diline sahip olmanız lazımlı, ne de daha öncesinde oyun oynamış olmanız gereklili. İnteraktif bir macera içerisinde dolaşıyorsunuz ancak tasarımsal açıdan o kadar güzel ki hiçbir anında oyunun dışındaymış gibi hissetmiyorsunuz. Belki de son dönemdeki birçok oyunun problemi de bu olabilir. Sizi

oyunun ortasına koysa da onun bir parçası gibi hissetmediğimiz için saatlerce oynadıktan sonra "Yahu, ben bu oyunu niye oynuyorum!" diye isyan ediyoruz.

Genesis Noir, uzun zamandır oynadığım en orijinal içeriğe sahip oyunlardan biri oldu. Zamansız ya da kült bir yapıp demiyorum fakat deneyimlediğim tecrübeyi unutmayacağım bir oyun olmuş. Benim adıma oyunun pek fazla eksisi yanı yok. Sadece bazı bölümlerde, tasarımın surreal yapısından dolayı ne yapmam gerektiğini pek anlayamadığım anlar oldu. Sağla sola basıp etraftaki nesneleri itip çektiğimde bir şeyler oldu ama istemsiz bir şekilde yaptığım için başarı hissini anlık olarak benden alıp götürdü.

Bu arada oyun yaklaşık 5-6 saat sürüyor. Steam üzerindeki 25 fiyat ve düşük sistem gereksinimleri düşünüldüğünde, her dakikanın hakkını verecek bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Ayrıca Game Pass üyeliğiniz varsa, kütüphanenize ekleyip oynamaya fırsatınız da var. Genesis Noir, bu yılın mutlaka deneyimlenen gereken oyunlarından biri. Yüksek ihtimalle yıl sonunda tasarım, müzik, sanat ve birçok teknik detayda da birçok ödül de toparlayacak bir oyun olacaktır. ♦ Özay Şen

KARAR

ARTI Tasarım harikası. Anlatı ve hikaye sunumu. Müzik ve ses işçiliği. Özgürlük
EKSİ Animasyon hataları ve minik buglar

Yapım Blackstaff Games **Dağıtım** Merge Games **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** mergegames.com/buildings-have-feelings-too

Buildings Have Feelings Too!

Bacamdan dışarı çıkan duman değil, alın teri!

Heşimiz hayatımızın bir köşesinde yap ve işlet işine girmiş, çeşitli yapılar inşa ederek onları geliştirmiş ve şehrimizi kurmuştur. İster SimCity gibi tam teşekkülü bir oyun olsun, isterse Travian gibi (sahı, hala duruyor mu?) online oynanabilen basit bir oyun. Basit tahta evler kurduk, kocaman taş binalar diktik, türlü türlü mabetlerle şehri donattık. Peki hiç düşündünüz mü, biz bunları buraya dikiyoruz ama bunlar burada mutlu mu diye? Garibim iki katlı müstakil, fabrikaların arasına sıkışmış ne yapıyordur diye aklınızdan geçti mi? Geçmez tabi, oysa binaların da duyguları vardır! Evet, yanlış okumadınız arkadaşlar. Oyunun adından da anlaşılaceğ gibi muhatabımız istekleri bitmeyen binalar ve tek bir amacımız var; onları mutlu etmek! Bir bina nasıl mutlu edilebilir? İşte oyundaki amaç tam olarak bu. Bir otel düşünün mesela. Eski püskü, şehrin sanayi bölgesinde durmaktadır. Siz bu otele gider miydiniz? Elbette hayır ve otel de bize

aslında oynısını anlatmaya çalışıyor. Yapmamız gereken oteli yenilemek ve daha nezih – turistik bir yere yerleştirmek. O zaman otel insanlarla dolar, değerlendiren ve doğal olarak mutlu olur. Küçük bir bina, manav ve baca ile oyuna giriş yaptıktan sonra dediğim gibi neyin nasıl yapıldığını öğreniyor ve işe koyuluyoruz. Her bina ile ayrı ilgilenmeli, dertlerini dinlemeli ve isteklerini yerine getirmeliyiz. Çoğu zamansa kafamızı çalıştırıp üç adım ilerisini düşünmemiz gerekiyor. Örneğin ben buraya bir kasap açarsam yandaki restoranı etkiler mi gibisinden. Bazen komşular birbirini sevmiyor ve mutsuz oluyorlar. Mutsuz olurlarsa da ayırmamız ve binaları yeniden planlamamız gerekiyor. Eğer başarılı olursak bütün şehir mutlu olacaktır fakat başarısız olursak o zavallı binalar sonsuza kadar yok olacak. Nasıl mı? Yıkılarak...

Buildings Have Feelings Too! oyununun en çok hoşuma giden yönü binaların kişilik-

leri oldu. Oldukları binaya göre bir hayli renkli bir kişiliğe sahipler. Espriler yapan bir market, "aklı bir karış havada" bir baca mesela. Hani baca, uzun ya... Akli havada... anladınız işte. Yani sakın monoton bir şekilde ekranında komutlar belirliyor ve biz de yerine getiriyoruz sanmayı. Binaların acaip kişilikleri ve duyguları bulunmakta. Oyunda şehri geliştirdikçe, yani yeni binalar diktikçe yapabileceklerimiz de gelişiyor. Yenilenen endüstri, teknolojinin gelişmesi, modanın değişmesi gibi etmenlere dikkat etmemiz lazım. Döneme uygun binalar dikkeli veya eldeekileri geliştirmemiz önemli. Ayrıca bahsettiğim gibi uyum kilit nokta. Örneğin çocukların gezebileceği bir alana küçük sevimli binalar yapmalısınız. Yahut bir iş kompleksinin çevresini gökdelenler ve dinlenme alanları koyabilirsiniz. Peki bunu neyle yapıyoruz? Elbette altınla! Bina dostlarımız mutlu olduğunda iş yapıyorlar ve bizlere de haraç ödemeyi ihmali etmiyorlar. Anlayacağınız ne kadar ekmek, o kadar köfte. Mutlu bina para getirir! Yalnız birkaç saat sonra keşfedebilecekleriniz biteceğinden oyun birazcık monotonlaşıyor. Bir müddet sonra elinizdekilere yenilik katmak yerine mutlu etmeye odaklılanırsınız ki bu açıdan oyunun oynanış süresi çok uzun değil. Yine de oynandığı müddetçe hoşça vakit sunabilebiliriz.♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Farklı bir konsept.

"İlginc kişilikteki" yapılar

EKSİ Kontrollere alışılması zor.

Kısa oyun süresi ve üç vaktinden

sonra monotonlaşması

76



CONSTRUCTION

Docklands Building	15
Small Warehouse	12
Residence Building	10
Chimney Stack	6
Toll Office	15

Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

The screenshot shows the CHIP Online website interface. At the top, there's a navigation bar with the CHIP logo, a search bar, and menu items like 'Inceleme', 'Haber', and 'Fırsatlar'. Below the header, there are three main news cards: 'Google'a pahalıya patlayan 1 saat' (Google suffered a massive outage for 1 hour), 'Netflix 2021 Ocak ayı yapımları' (Netflix January 2021 releases), and 'iPhone üreticisine Apple şoku' (Shock to iPhone manufacturer from Apple). On the left, there's a sidebar for 'Günün Ücretsiz Yazılımı' featuring 'UniHackMe 12.10'. In the center, there's a section for 'En Çok Okunanlar' with images of various tech products. On the right, there's a card for 'Mate 40 Pro' with the text 'Mate 40 Pro'yu inceledik!'. At the bottom, there's a 'Teknoloji Haberleri' section.

www(chip.com.tr)



Yapım GoodbyeWorld Games **Dağıtım** Skybound Games **Tür** Macera **Platform** PC Web beforeyoureyesgame.com/#eat-together-1

Before Your Eyes

Gözlerinizi ne kadar sıklıkla kırkıyorsunuz?

Yetişkin bir insan dakikada yaklaşık 15 - 20 kez gözlerini kırpıyor. Before Your Eyes oynadığında bu olgunun farkına tam olarak vardım çünkü bu oyunu gözlerinizi kırparak oynuyorsunuz. Evet, yanlış okumadınız! Bilgisayarınızın kamerası aracılığı ile oyun size, siz oyuna bakıyorsunuz. Gerektiğinde ilerlemek için gözlerinizi kırkıyor, gerektiğinde açık tutmaya çalışıyorsunuz. Peki, kameranız yoksa oynayabilir misiniz? Evet. Lakin aynı deneyimi yaşayamayacağınız için hiç tavsiye etmem. Ayrıca oyunun konsepti göz kırmacı üzerine kurulduğundan standart kontrollerle oynamanın hiçbir anlamı kalmiyor ve oyun bir hayli sıradanlaşıyor. Dolayısıyla kameranızı ayarlayın gözlerinizi dört açın! Hikâyeeye giriş yapmadan önce kameranızla küçük testler gerçekleştirip göz kırmazının sorunsuz çalışıp çalışmadığını kontrol ediyor, ayar çekiyorsunuz. Ekranda kameranızdan gelen

görüntünüz beliriyor ve oyun gözlerinize odaklanarak kırmaları algılıyor. Her şey tamamsa yolculuğunuza başlıyorsunuz. Karakterimizin adı Benjamin Brynn. Kendisi Hakk'ın rahmetine kavuşmuş kayıp bir ruhtur. Küçük bir sandalda "öbür tarafa" götürülmektedir. Bu yolculuk boyunca Benjamin'in doğumundan ölümüne kadar yaşadığı kilit anlara tanıklık ediyor ve duygusal olaylara müdahale ederek kendimizi de hikâyeyenin bir parçası yapıyoruz. Before Your Eyes'i oynamak, bir bakıma etkileşimde bulunabileceğiniz bir animasyonu izlemeye benziyor. Dediğim gibi standart fare kontrolleri kullanmak bu oyunu çok fazla sıradanlaştırdığı için esas zevkini gözlerimizle oynarken çıkarıyoruz. Öncelikle hikâye sizi hemen içine hapsetmeyi başarıyor. Daha sonra gözlerimizi kullanarak örenegin kitap sayfaları çevirebiliyor, küçük topları fırlatabiliyor ve hikâyeyi etkileyen seçimlere bir göz kırması ile karar veriyoruz. Peki, ne zaman göz kırpacağınızı nereden anlayacaksınız? Basit: ekranda göz simgesi çıktıığında, kırmamanız gerekiyor. Yahut oyun size kırmayı derse gözlerinizi açık tutmaya çalışıyorsunuz ve emin olun birisinin sizden gözlerinizi kırmamanızı istemesi tam tersi etki yapıyor. Bir de başınızın pozisyonunu pek değiştirmemeyi tavsiye ederim çünkü konumunuzu bozarsanız kalibre de otomatik olarak kafayı yiyor. Benim iki kere başıma geldi fakat basit bir yeniden ayarlama

ile kaldığım yerden devam edebildim. Oyunun hikâyesinin yanında atmosferi oluşturan grafikler de oldukça iyi. Basit ama etkililer. Yüzlerde ve çevrede çok fazla detay yok ama verilmek istenen duygusal çok iyi yansıtıyor. Müzikleri ise animasyon-vari grafikleri kadar başarılı değil. Yani duygusal anları çok fazla destekleyemiyorlar ama en azından atmosferi de bozmuyorlar. Vereceğiniz kararlar ile yaşayacaklarınız ise oyunun en büyük artısı. Yaşananlar sizin eseriniz olduğundan anlaması da bir farklı oluyor.

Before Your Eyes, duygusal bir hikâyeyle ilk defa deneyimlediğim bir konsepte birleştirerek bir hayli başarılı bir iş çıkarmış. Bu macera kısa süryor lakin hem hikâyesi hem de teknik yönleri bakımından yeterli. Teknik bakımından nasıl yeterli diye merak edecek olursanız, gözleriniz yoruluyor arkadaşlar. Bizler gözlerimizi istemsizce kırmaktayız ve bunu bilinci bir şekilde yapmaya başlamak inanın göründüğünden daha zor ve yorucu oluyor. ♦ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Göz kırmacı konsepti bir hayli ilgi çekici. Sıcak, sarmalayan hikâyesi.

Gözleri açık tutmaya çalışmak

EKSİ Fazla hareket ederseniz kalibre şanslıyor ve yeniden ayar gerektirebiliyor





Yapım Nimble Giant Entertainment **Dağıtım** Nimble Giant Entertainment **Tür** MMOFPS Platform **PC Web** quantum-league.com

Quantum League

Fikir pek güzel ama gerçekten eğlenceli mi?

Online FPS oyunlarında yenilikçi olmak, orijinal fikirler sunmak çok kolay bir iş değil. Bunu geçmişte birçok defa gördük. Sayısız MMOFPS oyunu denemiş biri olarak, oyunun ana teması değişse bile, kullanılan silah tasarımları ve vuruş hissiyatları farklı olsa bile, ana oynanış dinamiklerinde orijinal bir fikriniz olmadığı sürece ortaya çıkan oyun çok da farklı hissettirmiyor. Tabii ki iyi bir MMOFPS yapmak için illaki orijinal olmaya gerek yok. Geçtiğimiz ay bolca vakit geçirdiğim bir başka FPS oyunu olan Enlisted henüz beta aşamasında olmasına rağmen son derece etkileyici bir yapıda. Yine de orijinal fikirleri denemeyi severim. Quantum League de bu yönyle geçtiğimiz ay vakit geçirdiğim farklı oyunlardan biri oldu.

Arena yapısına sahip bir FPS oyunu olan Quantum League, ilginç bir fikirle kendini gösteriyor. Oyuncuların bir döngü içine sokarak farklı bir yol deniyor. Farklı karakterler ile oyuna dahil olabildiğiniz oyun, haritalara bağlı olarak farklı oyun modlarına sahip.

Quantum League'de oynadığınız raunt sadece 15 saniye. Evet doğru okudunuz. 15 saniye de

ne yaparsanız yanınızda kar kılıyor. Elbette üst üste birçok raunt oynamak bir oyunun süresini artırıyor. Gel gelelim aslında her raunt bir döngünün parçası. Bir raunt sona erdiğinde oyun yaptığınız her hareketi başa sıriyor. Bir sonraki raunta önceki raunta yaptığınız hareketleri birebir tekrarlayan bir klonunuz çıkıyor. Ancak bu klon rakiplere zarar verebiliyor veya zarar görebiliyor. Dolayısıyla sonraki raunta hem kendi klonunuzu hem de rakibin klonunu hesap ederek oynuyorsunuz. Bu da oldukça farklı bir oyun dinamiği sunuyor. Oyuncuya farklı şekillerde düşünmeye itiyor. Aslında oynanış mantığını bu şekilde açıklamak gerçekten zor. Deneyim ederek dahi birkaç raunt içinde ancak kavryorsunuz durumu. Gel gelelim oyunu 1v1 veya 2v2 şeklinde oynayabiliyorsunuz. Özellikle 2x2 oyunda bir süre sonra klonların da coğalmasıyla tam bir cümbüş oluyor. Eğer herhangi bir raunta ölüseniz tam anlamıyla ölümediğinizi bilin. Bir düşman siz indirdiği zaman hayalet haline geliyor ve raunt bitmeden sağlık barına ulaşırsanız savaşa geri dönüyorsunuz. Tabii rauntlar bir sırıkta bittiğinden bunu yapmak her zaman kolay

değil. Ayrıca oyunda deathmatch mantığından ve capture the point mantığında ilerleyen farklı modlar bulunuyor. Üç raundun sonunda en çok düşmanı indiren takım deathmatch modunda bir skor almış oluyor ve toplamda iki skor alan galip sayılıyor. Benzer şekilde capture the point modunda belirli bir küçük bölgeyi elinde tutan takım skor alıyor ve yine iki skor alan kazanıyor.

Quantum League, kendini anlatmak konusunda biraz yavan. Böyle bir oynanış mantığına alışmak biraz zaman alabilir. Ancak orijinal bir fikre sahip olduğu aksıtar. Öte yandan raunt sürelerinin kısa olması hoş bir fikir olsa da 15 saniyelik rauntlar oldukça kısa ve çatışmaların adamaklı başladığı yerde rauntların bitmesi sık sık yaşanan bir olay. Çok değil, sadece beş saniyelik bir ekleme bence her bir raundo daha dolu kılار ve heyecanını artırırı.

Her raunda başlarken pistol, sniper, smg, lazer silahı, bomba atar veya pompalı tüfekten birini seçiyoruz. Silahların vuruş hissiyatları bir tık zayıf olsa da eğlenceliler. Yine de oldukça az sayıda silah var, haliyle bir süre sonra monotona bağlayabiliyor. Aslında bunu düzeltmek adına yeni bir silah eklemeye de gerek yok. Oyundaki altı farklı karakter sadece görsel olarak katkı sağlıyorlar. Her biri için eklenecek tek bir yetenek çatışma derinliğini artırabilirdi. Quantum League kendine has bir fikir ortaya koymayı başarmış ancak bu fikri besleyecek dolu bir içerik yaratmaka sınıfta kalmış gibi görünüyor. Yine de denemeye değer.

◆ Enes Özdemir

KARAR

ARTI Zaman döngüsü ve klon fikri gayet iyi çalışıyor.

EKSI İçerik biraz zayıf kalmış. Bazı teknik problemler yaşanabiliyor.





Yapım Global Dodo Entertainment **Dağıtım** Wiregames **Tür** Strateji **Platform** PC **Web** primordials.game

Primordials: Battle of Gods

Fantastik bir ordular düellosu!

Eğer 90'lı ve 2000li yılların oyunlarını o dönenleri yaşayarak oynadıysanız, strateji türünün popüleritesinin şimdikinden çok daha fazla olduğunu biliyorsunuzdur. Üzülderek belirtiyorum ki strateji türü oyunculara eskiden olduğu kadar ilgi çekici gelmiyor. Bunun sadece yeni oyuncular için böyle olmadığını ve eski oyuncuların da bu türden uzaklaştığını gördüğüm için rahatlıkla söyleyebilirim, bu örneklerden biri de benim. Tüketim çoğluluğının artması ile beraber oyunları da hızlıca tüketip yenisine geçme düşüncesi, yetişkin insanların ise strateji oyunları gibi ilerlemesi zaman alan, kafa patlatmak isteyen oyun türlerine mesafeli davranışları, bu türün popüleritesini günümüzde daha da arka sıralara attı. Tabii yine de bu oyun türü hiçbir zaman yok olmayacak bir tür aynı zamanda. Belirli bir oyuncu kitlesinin de her zaman bu türü sadık kalacağını biliyoruz. Tam da bu günlerde multiplayer strateji türündeki Primordials: Battle of Gods'ı inceledim. Elbette hala bu türü karşı soğukluğunun devam ettiğini anlamam çok uzun sürmedi. Yine de gelin Primordials neler sunuyor yakından bakalım.

Primordials 1v1 olarak normal ya da dereceli oyular oynayabildiğiniz bir yapım. Elbette

savaşların süreleri makul düzeyde olduğundan kendini oynatabiliyor ama nereye kadar? Primordials hem ünitelerini hem de onları destekleyen şampiyonları kontrol ettiğiniz bir yapıp. Aynı anda birbirinden farklı üç şampiyon kontrol edebiliyorsunuz. Elbette bu şampiyonların her biri farklı yetenekleri ile savaşa destek veriyor. Kimisi direk rakibi etkileyen yeteneklerle kimisi ise dost birimleri bufflayarak katkı sağlıyor.

Oyunda temel amaç rakibin Primordial isimli merkezini yok etmek. Elbette kendi primordialınızı da korumanız gerekiyor. Amacınız yolunda ilerlerken ünitelere de şampiyonlarınız gibi seviye atlatabiliyor ve onları da güçlendirebiliyorsunuz. Ancak üniteler üzerinde güçlü bir kontrol beklemeyin. Yine de formasyon değiştirme gibi işlemler yapabiliyorsunuz. Bunun yanında çeşitli araştırmalar yapabilir ve daha güçlü bir strateji ortaya koyabilirsiniz. Savunma yapmak zorunda kalacağınız durumlarda elbette oluyor ve bu tür durumlarda yapılarınızı güçlendirebileceğiniz upgradeler bulunuyor.

Oyunda zaman zaman sizin dinamikler sizin elinizde değilmiş gibi hissediyorsunuz. Bu durum can sıkıcı olabiliyor. Yine de kısa

süreli oyun yapısı yeni bir maça girmeniz için oyuncuyu teşvik eden unsurlardan biri. Ancak uzun süreli oyular, mikro yönetim sağlayan kontroller, detaylı strateji planları çizmek gibi düşünceleriniz varsa Primordials çok da size göre değil. Canımı sıkın bir konuda neredeyse ilk DOTA döneminden kalma görseller oldu. Kastı bir tercih mi yoksa zorunluluktan mı bilmiyorum. Öte yandan oyun Türkçe arayüz desteği sağlıyor sağlamasına ama oyun içindeki Türkçe karakterin boş bir kare olarak görünmesi, (Bilindik Windows dil paketi problemi - Kürsat) bu konudaki sevincimi de kursağında bıraktı. Çok derin bir oynanış mekanığı aramıyorsanız Primordials: Battle of Gods eğlenceli olabilir ama çok büyük bekłntilerle kurmayın. Yine de fantastik bir evrende geçen cerezlik bir oyun arayanlar için ideal.

◆ Enes Özdemir

KARAR

ARTI Kısa süreli dinamik maçlar

EKSİ Vasat görsellik, yetersiz yetersiz oyun modları

65





Yapım San Diego Studios **Dağıtım** Sony Interactive Entertainment **Tür** Spor **Platform** PS4, PS5, XONE, XS **Web** theshow.com

MLB The Show 21 ◆

Geçen gene ata sporumu oynuyorum...

Her gün düzenli beyzbol oynamam. 9 yaşında edindiğim bu alışkanlık sayesinde ülkemizde çok sevilen, ata sporları arasında olan beyzbolda, bu yazımı okuyan ve güzide sporumuza yabancı olan siz Doğu Avrupalıları anlatmaya çalışacağım.

-Kardeşim uyan! Son duraktağız!

-Pardon, hemen iniyorum.

Uyandırıldım. Güzel de gidiyordum be. Pandemi sağ olsun, bize yabancı sporları bile ancak rüyamızda yaptığımız garip bir dönemdeyiz. Neyse ki güzellik oyunlarımız var ve en azından spordan (bir şekilde) uzak kalmamayı başarıyoruz. Şimdi birlikte konuşacağımız oyun biraz farklı tabii. Türk damak tadına henüz tam olarak yerleşmemiş olan beyzboldan bahsediyorum, evet. Gayet aktif çalışan Türkiye Beyzbol ve Softbol Federasyonu'na sahibiz belki ama bu sporu oynanışı itibarıyle sokaklara indirmek, sanal tarafta da FIFA'cı gençliğin ilgisini devşirmek çok zor şu an. Öncelikle geniş bir saha istediği için zaten sokağa indirmek zor çünkü gördüğü en ufak boşluğa çökken,anca engellerin arkasına saklama saklama ilerlediğinizde sizi görmeyen, o

dev bosslara benzeyen bir TOKİ'miz ve dası genel olarak betonlaşma arzumuz var. İşin oyun tarafında ise işimiz daha kolay çünkü MLB The Show 21 var!

MLB The Show serisi yıllardır var olan ve özellikle Amerika'da çok popüler olan bir seri. 2006 yılından beri Sony bünyesindeki San Diego Studios tarafından geliştirilen serinin bir rakibi de yok. NBA 2K serisinin zirvedeki yalnızlığını yaşıyor anlayacağınız.

"Arkadaşım, amma boş yaptın. Bize oyunu anlat!" diye bağıran arkadaş, sıra ona geldi. MLB The Show 21 taş gibi bir oyun olmuş. Görsel diline hayran kalmanın imkansız. Karakter modellemeleri ve animasyonları (seyircilere ayrıca dikkat edin) çok başarılı. Ufak detaylara dikkat eden bir oyuncusunuz, maçlarda ekranı yansıyan detaylar sizin zevkten deliribilecek. Vuruşunun ayağından çıkan toprak, başarısız bir vuruşta yaşadığı ufak tökezlemeler ve oyunculara yapışan toz toprağı detaylı bir şekilde görmek oyunu özel kılmıyor. Oynamabilirlik adına her şey yerinde, görsel sunumındaki gücü arkasına alan oyunu oynamak çok keyifli. Atıcı iseniz dört adet teknik ile topu rakibinize fırlatabilirsiniz. Yapmanız gereken topu ekranında beliren kutunun içine atabilmek. Ekranda beliren barda doğru noktalarda tuşa basarsanız en iyi atışı yapıyorsunuz ama "İlla buraları tutturacaksın yeteneksiz!" gibi bir cümle de kurmuyor. Oynadıkça bu dinamiğe kolayca alışıyorsunuz zaten. Vuruşu kısmında da güzel bir numara var. Atış öncesi R2 ile yön tahmini yapıyorsunuz. Doğru yönü tahmin ettiğinizde kumanda güzel güzel titremeye başlıyor. Buna bir de

zamanında sallanmış sopa eklendiğinde Home Run yapmanız kaçınılmaz. Dinamik değişen ekran açıları sayesinde size vuruş sonrası kör nokta da bırakmıyor, her şey çok açık. Bu da durduk yere sayı yememezi, kaleleri hızlıca tutmanızı sağlıyor. Maçlar sadece fırlat ve vur üzerine değil elbette. Defans yapıyorsanız algılınızı açık olması gerekiyor. İyi bir vuruşun düşeceği yer zeminde belirliyor, en yakın oyuncuya oraya hızlıca götürmeli ve top yere düşmeden tutmalısınız. Bunu yapmadınız diyelim, o zaman topu aldiğinizda oyuncunun kafasında beliren tuşa iyi bir zamanlamayla basmalı ve topu en hızlı şekilde kalelere göndermelisiniz. Bir an dalgınlık rakip oyuncunun dördüncü kaleye Habeş Maymunu gibi sırtarak koşmasına yol açıyor. Yapmayı böyle şeyler, sinirinizi bozmayın durduğunuz yere.

Gelelim maç sonuna artık. MLB The Show 21 her açıdan dolu dolu, ayakları yere sağlam basan bir spor oyunu. Beyzbol bilmeyenlere hızlıca öğretecek yeteneğe de sahip, o yüzden köşe kapmacanın kaliteli hali olan bu spora mesafeniz varsa MLB The Show 21 ile kolayca kırabilirsiniz.

◆ **Hakan Orkan**

KARAR

ARTI Harika grafikler, Pek çok oyun moduna sahip olması, PS5'teki DualSense uyumu, Uzun süre el oyalayan eğlenceli oynanabilirlik

EKSİ Game Pass ile ücretsiz olup PS'de 539TL olması, önemli modlarda online desteği olmaması, güdüklük şarkı listesi





Yapım Misc Games **Dağıtım** Misc Games **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** fishingnorthatlantic.com

Fishing: North Atlantic ◊

Balık tutmanın endüstriyel tarafını merak edenlere...

Bugün Emre ile WhatsApp'ta konuşurken bana, dergide kullanacağı bir fontun yaradığı tarihi gösterdi: 1 Temmuz 1995. Tarihler akımda tutmaya çok yatkın bir insan sayılmam ama ilk söylediğim şey "O tarihten yedi gün sonra, 7 Temmuz'da kocaman, 60cm'lik bir turna balığı yakalamıştım" demek oldu. Bu tarih neden bunca sene akımda kaldı, bilmiyorum ama 13 yaşındaysanız hayatıki küçük, anlamsız başarılarınıza olduğundan fazla anlam yüklersiniz. Belki sebebi budur. Bugüne kadar fark etmediğim şekilde o tarih, tuttuğum o balık, hafızama kazınivermiş işte.

Balıkçılık hayatı en fazla keyif aldığım şeyle den birisi olsa da iş açık denize gelince pek fazla şey biliyor sayılmam. Fishing: North Atlantic de eğer balıkçılığa, daha doğrusu ticari açık deniz balıkçılığına meraklısanız bize sunulan en iyi seçeneklerden birisi olarak karşımızda duruyor. Yapım, daha önceki Fishing: Barents Sea'nın devamı niteliğinde diye้มeyeceğim zira yeni bir oyundan ziyade, yeni tekneler, yeni avlar ve yeni bir haritada geçen başka bir hikayeyi andırıyor.

Fishing: North Atlantic'te bu defa Perfect Storm filminde Andrea Gail teknesinin battığı sulara yakın, balıkçılık ile geçenin başka bir bölge

olan Kanada – Nova Scotia'dayız ve dedemizden bize kalan küçük ama hoş bir tekne var. Bu tekne tek başımıza bile ava çökabileceğimiz kadar ufak, derli toplu ve zipkinla kılıç balığı avlamak için de ideal. Teknemizle limanın giderek görevler alıyor, balık avlamakta kullanacağımız yem ve ekipmanları satın alabiliyor, bankadan borç alıyor / ödeyebiliyor ve nihayetinde yeni teknelər olarak dedemizin bizi gökyüzünden mutlulukla izlemesini sağlıyoruz. Oyunda zipkin, derin deniz balıkçılığı, istakoz avi, yengeç avi, paraketa, trol gibi pek çok avlanma çeşidi ve her biriyle yakalayabildiğiniz çok sayıda deniz canlısı söz konusu. Elbette sadece ekipmanı edinmek yeterli değil, oyunda bulunan 27 tekne arasından da yapacağınız işi destekler nitelikte olanı seçmeniz gerekiyor. Ve tabii, avi yakaladıktan sonra yapmanız gerekenler de var. Bu kısım tipki Barents Sea'de olduğu gibi balığı temizleyerek depolamak (basit bir fare hareketiyle karnını yarmanız gerekiyor ama sanki bir miknatıs bıçağı çekiyormuş gibi, bu da işin "challenge" kısmı), en karlı limana götürmek ve satmaktan tutun da yengeç kafeslerini hazırlamak ve onları kafeslerden soğuk hava depolarına dökmeye kadar uzanıyor. İlk oyunu oynadıysanız anlattıklarım size

çok tanık gelmiş olmalı zira mekaniklerde hiçbir fark yok. Oyun neyse ki Barents Sea'ye göre çok daha optimize ve -çıktığı günlerde görevlerde yaşanan hataları saymazsa - çok daha sorunsuz. Ayrıca deniz grafikleri ve dalgaların dinamikleri elden geçirilmiş, sonucu ise maalesef pek beğenmedim. Oyun grafiksel açıdan belki gözünüze batmıyor ama kötü havalardaki dalgaların mekaniklerinin hoş veya gerçekçi durduğunu söyleyemeyeceğim. Sanki bir küvette küçük, kibrıt kutusu kadar bir tekne ile oynuyormuşsunuz gibi. Bunu nasıl anlatabilirim bilmiyorum ama dalgaların kırlımları teknemizin boyutlarıyla kıyaslayınca hiç doğal gelmiyor. Oyuna dört mevsim ve hava şartları da bulunmakta ancak yağış efektleri pek iyi kotarılamamış.

Oynanış ise, eğer türü seviyorsanız oldukça keyifli sayılır ama uyarayım, aceleniz varsa, hızlı oyun seanslarını seviyorsanız hiç bulaşmayın. Oyunun daha en başında 250kg kargoyu bir limana götürme görevi alıyorsunuz ve bu görev tam 85dk sürüyor, neredeyse hiçbir şey yapmadan, çarşaf gibi denizde 12 knot hızla ilerleyerek. Bunu yazıyorum ki sizi bekleyen şeye hazır olun, fenalık geçirmeyin. Diğer görevlerde de durum çok farklı sayılıyor. Aksiyondan ziyade zamana karşı sonsuz bir kayıtsızlık var bu oyuncunun görevlerinde. Eh, son sözlerin de zamanı geldi. Oyun 57 TL ve Türkçe desteği mevcut. Çıkarılan işin hiç fena olmadığını da söylemem gerekiyor ama hayır, karşınızda bir hit yok ve balıkçılık halen daha iyi yapımlara ihtiyaç duyuyor. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Çok sayıda tekne, yeni balık ve avlanma çeşidi. Oyun çok daha optimize ve sorunsuz. Türkçe desteği de var.

EKSI İlk oyunun üzerine pek bir şey koyulmamış. Dalgaların fizikleri ve yağış efektleri sıkıntılı.



Yapım Acclaim Studios, Nighdive Studios **Dağıtım** Nighdive Studios **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.nighdivestudios.com

Shadow Man Remastered

Shadow Man, o karizmatik ses tonu ve akla hayale sığmayacak korku dolu macerasıyla; tüm ihtişamıyla geri döndü!

Olu yillarda o kadar fazla değeri bilinmemiş oyun var ki. Bunların çoğunu ya dosya konularında ya da çeşitli videolarda görüp "Aaa bu neymiş böyle?" nidalarıyla öğreniyoruz. Shadow Man de işte o oyunculardan biri. 1999 yılında yayınlığında gerek ses iççiliği gerekse hikaye anlatısıyla çok iyi yorumlar alsa da pek esamısı okunan bir oyun olmamıştı. Oynayanları tarafından sağlam bir hayran kitlesi de olsa Shadow Man, yitip giden efsane maceralardan biriydi.

Nighdive Studios, ilk defa 2013 yılında Shadow Man için bir çalışmada bulundu. Oyunu tekrar piyasaya sürek hem eski oyuncuların hatırlarını şenlendirdi, hem de yeni nesil ile Shadow Man'ı tanıttı. Şimdi Remastered versiyonıyla, oyunu modern sistemlere tekrar getirdiler. Size biraz Shadow Man'ın hikayesinden bahsedeyim. Kendisi aslında Michael LeRoi olarak bilinen, karizmatik bir ses tonuna sahip birisi. Ancak göğsüne işlenmiş Mask of Shadows sayesinde, ölümsüz bir Voodoo savaşçısına dö-

nüşmüşt. Böylece geceleri Shadow Man olarak, dünyamızı tehdit eden düşmanlarla korkusuzca savaşabiliyor. Anlatı olarak şu aşamaya kadar basit gözükse de hikayeyi kuvvetli bir biçimde sunuyor. Hikaye anlatıcılığının o dönemde ne kadar önemli olduğunu bir kez daha gözler önüne seriyor. Grafiksel anlamda 3D çağının cayır cayır geldiği bir dönemde, köşeli grafikleriyle bugün bile oynandığında hikayesinin ne kadar cezbedici olduğunu şaşıracaksınız. Daha ilk andan itibaren Shadow Man'ın hikayesine kendinizi sürüklemiş halde bulacaksınız. Bu arada Nighdive Studios, Remastered işini incelikle halletermiş. Yeni sistemlerde çalışması için bir yazılım yapıp oyunu piyasaya salmadı. Seslendirmeyi, müzikleri ve oynanabilirliği elden geçirmiştir. Ayrıca 1999 yılında oyunun birden fazla sürümü bulunuyordu. N64, Dreamcast, PlayStation ve PC sürümlerinde belli noktalarda farklılıklar vardı. Remastered sürümüyle bu farklılıkların hepsini tek bir potada eritiyorlar. Ayrıca o dönemde Acclaim tarafından hazırlanıp yarılmış.

bırakılan bölümleri, canavarları ve çeşitli silahları da oyuna eklemiştir.

Kendi açımdan oyunun bu sürümünün bir gidim bile yaşılanmamış olduğunu söyleyebilirim. Fakat yeni nesil oyuncular için değişik gelebilecek oynanabilirliğe sahip olduğunu da kabul ediyorum. Örneğin, ateş ederken nişan almanız gereklidir. Ateş ettiğinizde Shadow Man, otomatik olarak en yakındaki düşmana sıkıyor. Zıplamak, kaçınmak ve bir yerlere tutunmak da hantal kaçabilen. Hoşuma giden bir başka detay ise Remastered yapılmışken ışıklandırmalar ve kaplamalarda değişiklik yapılmış olması. Orijinal oyun ve 2013 sürümü çok karanlık olduğu için şikayet edilmiştir. Karanlık derken, hikayesi de karanlık tamam ama bahsettiğim ışıklandırma sorunu. Görsel açıdan daha seçilebilir ve aydınlatılmış alanlarda geziyorsunuz. Bu da oyunun eski kaplamalarının yol açabileceği iç içe geçme problemini anında ortadan kaldırıyor. Shadow Man Remastered, şu fiyatıyla "Eski oyunlar nasıl yapılmış?" diyen oyuncuların mutlaka denemesi gereken bir yapımdır. Orijinal oyunun hayranlığıza zaten çoktan oyunu kütüphanelerine ekleyip Shadow Man'ın uzun soluklu macerasına düşmüş durumda. Derin hikaye anlatıcılığı, kendine has muzip karakterleri ve detaycılığıyla Shadow Man Remastered, oyunların farklı bir çağına güzel bir bakış yakalamanızı sağlayacak. **Özay Şen**

KARAR

ARTI Hikaye halen taş gibi. Remastered kalitesi çok iyi. Seslendirme

EKSİ Oynanabilirlik biraz yaşılmış. Yeni nesil oyunculara hitap etmiyor. Bol bol kayboluyorsunuz





Yapım Paradox Development Studio **Dağıtım** Paradox Interactive **Tür** 4X, Strateji **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.paradoxplaza.com

Stellaris: Nemesis

Acımasız bir galaktik imparatorluk kurma zamanı geldi mi?

Bu ay da uzayda devasa imparatorluklar kurup para, güç ve iktidar için rakiplerimizi ezerek, imparatorluğumuzun sınırlarını evrenin ucuna taşıma imkanı yakaladık. Stellaris: Nemesis'e çok teşekkürler.

Paradox'un 2016 yılında piyasaya çıkan ve 4X ile Grand Strategy türlerini birleştirerek güzel bir devrim yapan oyunu Stellaris, piyasaya çıkar çıkmaz ulaştığı yüzbinlerce satış rakamının üzerinde, sonraki beş sene boyunca milyonlar koymuş olabilir. Değişmeyen pazarlama stratejisiyle sürekli yeni DLC'ler çıkararak oyunlarını canlı tutmayı başaran Paradox, Stellaris için de beş yılda çok sayıda DLC'yi oyuncularına ulaştırdı. Son DLC, Nemesis ise oyunda daha önce pek de öne çıkmayan bir kurgunun altını çiziyor.

Casusluk ve kirli oyunlarla sinsi savaşlar yürütmek ve güç kazandıkça, galaksinin kötü karakteri olup adeta Star Wars'daki İmparator'a dönüşmek...

Evet, Stellaris, yeni DLC'si Nemesis ile tam olarak bu fanteziyi yaşamayı vadediyor ki size boyun eğmeyen uygurlıkların, rakiplerin gezegenlerini veya güneşlerini patlatmaya varan seçeneklerle kendinizi bir Star Wars oyununda hissetmeniz de son derece doğal.

Nemesis, bildığınız gibi Yunan mitolojisinde,

intikam tanrıçası olarak geçiyor ve dünyanın/evrenin sonunu anlatan, her şeyin yok olduğu bir tür kiyamet kavramı olarak da kullanılıyor. İşte Stellaris'te yeni DLC ile oyuncuya sunulan imkan tam olarak bu. Dilerseniz, tüm galaksiyi yok edebilecek şeytani bir gücü dönüşebiliyorsunuz. Biz şimdi ona şeytani diyoruz ama büyük güç kimin elindeyse kalabalıklar onun ideolojisine boyun eğir ve karşı cephedeki oluşumlara şeytani anımlar yükler. Dolayısıyla, galaksiyi yönetecek acımasız bir imparator olarak, belki de yapmak zorunda kalacağınız işler, imparatorluğunuzu parçalamak isteyen rakiplerinizle karşı almak zorunda kalacağınız kaçınılmaz önlemler olacak.

Nemesis, oyuna aynı zamanda büyük bir yama ve güncelleme de getiriyor ve oyuncunun görünüşünden oynanışındaki kimi detaylara kadar sayısız değişim de göze çarpıyor. Ancak DLC'nin asıl büyük olayı, casusluk. Yeni casusluk odaklı oynanışta, emrinizdeki istihbarat örgütünüz, çok detaylı yeteneklere kavuşuyor. Bunların sayısı çok fazla ama özet olarak rakip liderlere suikast düzenlemek, teknolojilerini paralarını çalmak, savaş filolarını sabote etmek, stratejik kaynaklarını kullanılamaz duruma getirmek, isyan çıkarmak vs... ki bu tür seçenekler aslında 4X oyunları için çok da yeni sayılmaz. 30 sene önceki 4X oyunlarında da bunları yapabiliyorduk. Ancak Nemesis bu mekanizmayı daha detaylandırmış. Elinizin altında çok farklı yeteneklere ve özelliklere sahip ojanlardan oluşan karmaşık bir istihbarat örgütü bulunuyor. Dolayısıyla istihbarat operasyonları öyle eski 4X'lerdeki gibi, şu görevde şu ajancı gönder. Sonra bekle ki sonuc çıksın mekanizmasının çok ötesine geçmiş. Bilimsel veya ekonomik alanda uzmanlaşmış bir casusa askeri alanda bir sabotaj veya istihbarat operasyonu yaptıramıyorsunuz. Rakip impa-

ratorluklar içinde farklı uzmanlık alanlarında, farklı yetenekleri olan yeni casuslar edinmek, uyuyan hücreler yerleştirmek ve çok daha kompleks istihbarat operasyonları düzenlemek zorundasınız.

Bir yandan da galaktik mecliste oy almak için uğraşır ve galaktik meclisin size tâhsis edecek ezici askeri ve ekonomik gücü ele geçirmeye çalışıyoysunuz. Bu kısım da zaten Star Wars öyküsünü anımsatıyor zira meclisin size tâhsis edecek güçleri kendi menfaatiniz için kullanıp mecliste rakiplerini yok ede ede galaksinin tek imparatoruna dönüp diğer imparatorları önüne dize çöktürebilirsiniz.

Stellaris 2'nin de yavaş yavaş kendini gösterceği günleri beklerken, Stellaris'in bu son DLC içeriği size hoş vakit geçiricek gibi duruyor.

◆ Cem Şancı

KARAR

ARTI Çok detaylı casusluk operasyonları. Güneş falan patlatıp evrene hükmedebilmek, galaksinin baş kötü adamı olmak
EKSİ Casusluk operasyonlarının oyunun temposunu düşürmesi

80





Yapım Whatboy Games Dağıtım Whatboy Games Tür Strateji, Kart Oyunu Platform PC Web www.whatboy.com

Trials of Fire ◆

Kartlar şimdi yeniden dağıtılsın!

Evet, bu korkunç esprisi sayesinde hemen dikkatinizi çekmeyi başardığımı biliyor! Konu kart oyunu olduğu zaman ayrı bir yükselirim; tanıyanlar biliyor. Bildiğiniz üzere kart oyunları yüzyıllardır hayatımızda. İskambil desteleri ile üretilmiş onlarca farklı oyun söz konusu. Fakat oyun dünyasını derinden değiştiren Magic the Gathering sayesinde, kart oyunları daambaşka bir yöne doğru ilerledi. CCG (Collectible Card Games) olarak piyasaya çıkan MtG'nin peşinden, Yu-Gi-Oh! ve Pokemon başta olmak üzere birçok farklı CCG oyun üretildi. Pek tabii hiçbirisi MtG'nin ötesine geçemedi zira rakibin turunda oyun oynamaya mekаниğinin yanı sıra her üç ayda bir kere kendisini baştan aşağı yenileyebilen başka bir kart oyunu henüz piyasaya çıkmadı. Her ne kadar rekabetçi oyun dünyasında bu oyunlar halen çığlıklar gibi deneyim edilse de ara ara kendisini gösteren, senaryo tabanlı kart oyunları karşımıza çıkıyor. Nitekim bu sefer karşımıza çıkan oyun çok ama çok iddialı! Ne den mi? Hah, ben de onu anlatmaya geldim. Eğer daha önceden "Fate Hunters" isimli

yapımı deneyim ettiyseniz, Trials of Fire'daki bazı mekanikleri de önceden görmüşünüz demektir. Her ne kadar bu iki oyun arasında bazı benzerlikler olsa da ToF kendi başına birçok farklılığı da getirmiştir... Oyunumuza Roguelike Tactical Deck Building türünde dersek çok da yanlış olmayız. Genel hatlarıyla baktığımızdaysa harita üzerinde ilerleme ve savaş modları olarak ikiye ayırmak mümkün. Harita üzerinde kahramanlarımızı bir noktadan diğer noktaya doğru, "free-roam" şekilde hareket ettirebiliyoruz. Etrafta birçok harabe, şehir ya da dikkat çekici nokta bulunuyor. Belirli noktalar geldiğimizde önce oyun içi bir hikaye anlatımı devreye giriyor ve ne gibi bir yer ya da "şey" ile karşılaşlığımızı anlatıyor. Akabindeyece yapılabilecekler ortaya çıkıyor. Verdiğimiz karara göreseye olaylar şekilleniyor. Ana harita üzerinde hareket ettikçe ekibimiz yoruluyor ve bir şekilde dinlenmeleri gerekiyor. Dinlenme esnasında farklı upgrade'leri yapmak mümkün.

Her karakterin kendisine ait bir destesi ve tipki genel geçer RPG oyunlarında olduğu gibi envanteri bulunuyor. Savaşlardan kazandığımız ya da etraftan satın aldığımız eşyalar hem upgrade edilebiliyor hem de her eşyanın ana desteye kattığı farklı bonus kartları bulunuyor. Yani sadece halihazırda bulunan kartlar ile değil, eşyaların sunduğu kartları da kullanmak suretiyle bir deste yapmamız gerekiyor. Oyun da farklı kahramanlar mevcut ve her kahramanın da kendisine has bir destesi var. Temelde "mana" kaynağını "Will Power" oluşturuyor. Belirli kartlar hem karakteri hareket

ettirip hem de mana kaynağı verebiliyor ama malum saldırısı ve savunma kartları da kullanmak gerekiği için desteyi olabildiğince "doğu" şekilde yaratmak şart. Will Power almanın bir diğer yolu da kartları iskartaya çıkartmak. Elimizden attığımız her kart bir Will Power sağlıyor ve her kartın da farklı Will Power ücreti bulunuyor. Her tur, her karakter üç yeni kart çekerdiği gibi, tur sonunda da elinde en fazla bir kart tutabiliyor. Tur sonunda iskartaya çıkartılmış ve harcamamış her kart için de ilgili kahramana iki defans bonusu veriliyor. Oyunda "remains in play" ya da "dot" dediğimiz hasar türü mevcut olduğunu düşünürsek fazladan defansın ziyadesiyle işe yaradığını görüyoruz. Kahramanlara ait özellikler bir hayli farklılık gösteriyor. Yani tek bir oyunda bir nevi farklı sınıflardaki RPG karakterlerini, farklı desteler ile oynamak gerçekten keyifli. Fakat kullanılan altigen yapı yüzünden özellikle tek bir lokasyona doğru atılan büyülerini kullanmak neredeyse imkansız gibi bir şey...

Yine de anlatının yoğun olduğu, RPG dinamikleri ve kart oyununu bir araya getirmesi açısından Trials of Fire uzun zamandır oynadığım en iyi yapımlardan birisi diyebilirim. ◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Farklı karakterler ve özellikler. Eşyalardan gelen bonus kartları. Şimdilik dengeli oyun yapısı

EKSI Altigen mekanik bazen sorun yaratıyor



Yapım Silent Dreams **Dağıtım** Headup Games **Tür** Hayatta Kalma, RPG Platform PC Web store.steampowered.com/app/951430/Dead_Age_2

Dead Age 2 ◆

Zombi istilası fikrinden hala bıkmadıysanız, burada bir şey var.

Dead Age 2, sıra tabanlı rol yapma öğeleri taşıyan bir yapılmış. Oyunun yapımcısının belirttiği gibi; genel olarak This War of Mine, Fallout 1-2, The Walking Dead ve Darkest Dungeon karışımı bir sisteme sahip diyebiliriz.

Grafiksel olarak tatmin edici bir motora sahip olan oyun; sanatsal olarak da gözlerinize hitap ediyor. Özellikle sıra tabanlı oyunlarda kaçırılan noktalardan biri olan grafik; Dead Age 2'de önemsenmiş denilebilir. Belki bir Triple-A seviyesinde grafikler yok ama bir sıra tabanlı rol yapma oyunu için yeterli.

Yapımda kullanılan arka plan müzikleri içiniyi karartan türde olsa da herhangi bir zombi

filminden çıkışmış gibi bir izlenim yaratmıyor. Açıkçası müziği kapatıp oyunu oynarsanız da bir şey kaybetmezsiniz. Ses efektleri ise her zombi oyununda olduğu gibi fazla kulak kızartan türden olmuş. Oyunca ilk girdiğinizde arkada sürekli bağıran zombi sesleri siz bir süre sonra bunaltabiliyor. Sesleri kısıkta oynayanlar olacaktır, çok eminim.

Dead Age 2 içerisinde birçok türe ait öğeler barındırıyor. Bir taraftan roguelite bir yapılmış. Yani ölüğünüzde tüm ilerlemeyi silinmiş ve en baştan başlıyorsunuz. Ancak, perkleriniz yani oyunda "medal" adı verilen yeteneklerinizin bir kısmı sizde kalıyor. Tam anlamıyla cezalandırmıyor diyebiliriz. Ayrıca yukarıda bahsettiğim gibi, sıra tabanlı bir sistem mevcut. Yakından ya da uzaktan olmak üzere karşınızdaki düşmana saldırısı düzenliyorsunuz. Bunun yanı sıra oyunda strateji öğeleri de mevcut. Kurduğunuz evinize yemek, su götürmek ve craftladığınız eşyalarla evinizi güvenli bir sığınğa dönüştürmek sizin sorumluluğunuza. Oyun bunu size her ne kadar detaylıymış gibi gösterse de aslında ilerde dikkate sistemin çok tekrarladığı belirtmem gerekiyor.

Dead Age 2, 2016 yılında çıkışmış olan önceki oyunu Dead Age'i her açıdan takip ediyor. İlk oyunu oynayıp oynamamak size kalmış. Size bir şey kaybettirmiyor. Oyunun genel amacı ve sunmak istediği çok basit: Dünya büyük bir virüsle yıkılmıştır, insanlar gruplaşmıştır ve siz de bu gruplaşanlardan biri olarak hayatı kalmaya çalışıyorsunuzdur.

Oyun size seçenekler de sunmaktadır. Örneğin hayatı kalmış bir grupta karşılaşacaksınız. Onlar sizinle dövüşmek istiyor ancak

siz onlara para verip sakınleşmelerini ve kaldıkları üsse girebilmemize izin vermelerini istiyoruz. Böyle bir karşılaşmadada şansınız da yüzdeyle ifade ediliyor. Yüzde 80 şansı olan bir karar verdığımızda bunun sonucunda başarısız çıktığım ve zor duruma düşüğüm de oldu. Bu konuda gerçekçi bir tarz olması hoşuma gitti.

Gezebileceğiniz ve farklı kişilerle tanışıp onlar adına karar vermeniz gerekeceği aynı zamanda günün sonunda evinize yemek/su götürmeniz gereken bir aileniz var. Oyun size pek çok yol sunuyor. Ancak bu bir süre sonra çoğu yapılmış gibi başa sariyor. Oyunun This War of Mine tarzı Roguelite olması sizin heyecanlandırırsa da gidişat yönünde düzeltmesi; eklenmesi ve geliştirilmesi gereken birçok şey var. İlk paragrafta da bahsettiğim oyunların tutkulu fanlarısanız, bu oyunu denemeniz gerekiyor. ♦ **Şeymanur Özgür**

KARAR

ARTI Birçok farklı türü başarıyla bir araya getirmiş. Grafikler gayet başarılı.

EKSİ Hikaye laf olsun diye. Sesler ve müzikler pek başarısız.

70





Tür Sonsuz koşma **Platform** iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz



Crash Bandicoot: On The Run ★

Hazır koşuyoruz, biraz da Temple Run'cılık oynamayalım mı?

Yılların en bilinen oyun serilerinden birisi olan Crash Bandicoot, artık mobil ailesine katılan oyunlar arasına girdi. Sevilen platform serisi olan Crash Bandicoot bilindiği gibi günümüzde bir efsane haline gelmiş Naughty Dog tarafından yaratıldı. Temelinde Sony tarafından PlayStation için özel olarak yapılmıştı bu seri. 3D platform türündeki oyununu ise 1996 yılında PlayStation'a çıkartmıştı. Dünya çapında oldukça başarılı kazanan oyun serisi, artık neredeyse tüm kuşaklar tarafından bilinmekte. Nihayet oyunun farklı bir türdeki mobil versiyonu da KING tarafından bizlere sunuldu. Çoğumuzun çocukluğunu oynayan Crash Bandicoot'un mobil versiyonu "On The Run", sizi hemen nostaljiye sürüklüyor. Klasik hikayemizle oyun bize selamını veriyor. En büyük düşmanımız olan Doktor Neo Cortex'i ve onun Dünya'yı yok etmek için bizimle uğraşmasını konu alıyor. Grafiksel açıdan en büyük nostaljiyi burada yaşıyorsunuz, 90'lardan

kalma aynı renk paleti ve değişmeyen; buram buram 90'lar kokan çizimler. Sizi oyuna çeken ögelerden biri de bu nostaljik grafikler oluyor.

Sesler ve müzikler yerinde ancak eski oyunlardan daha çok müzik/arka plan sesi koyulabilirdi diye düşünüyorum ancak sırttan bir müzik yok.

Mekaniksel olarak mobil oyunlarda oldukça popüler olan "sonsuz koşma" simülasyonu diyebiliriz. Önümüzde Temple Run gibi, sürekli koşduğumuz bir platform mevcut. Sağla sola ya da ortaya kayabiliyoruz. Koşarken engellerin üstünden zamanında zıplamamız ya da sürünerek geçmemiz gerekiyor. Aynı zamanda koşarken önmüze gelen elmaları toplayıyoruz, her elma bir gayme. Geliştirmeleri de bu elmalarla yapmaktayız. Gayet eğlenceli ve oturup saatlerce oynamalık bir yapım. Oyunda zamanla gelişikçe farklı adalar açabiliyorsunuz. Bu adalarda sürekli koşular yapıp elma ve farklı eşyalar farmlayabiliyorsunuz. Ayrıca en önemli olay

oyunda yüzleşmeniz gereken birçok düşman ve boss mevcut. Bölüm sonu canavar ile yüzleşebilmeniz için ondan önce dört adet küçük düşmanı yenmeniz gerekiyor. Bu sistem gayet güzel oturmuş. Oyunda en çok eleştirdiğim özellik zaman sisteminin olması. Örneğin, bir düşman koşusuna girip onu alt etmek için sizden 2 adet iksir istiyor. Bu iksirlerden her birisi 5 dakikada dolmaktadır.

Oyun sürenizi yükseltmek adına yapılan bu sistem, sizi zamanla oyundan soğatabiliyor. Ancak sonsuz koşu oyunlarının en büyük artısı ise, farmlayabileceğiniz koşu platformunun ücretsiz olması. İlerledikçe oyun bunu size tonla sunmakta.

Özetlemek gerekirse; Crash Bandicoot bir nostalji oyunu. Mobil versiyonunu güzel yedirmişler. Eski ve yeni herkesin tercih edebileceği bir platformda; tercih edilebilir bir oyun yaratılmış. Zaman öldürmek ve eskileri yad etmek için kesinlikle oynanabilir.

◆ **Seymanur Özgür**

70



Tür Bağımsız, Macera Platform Apple Arcade, PC, PS4, XONE Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz, Steam (54 TL)

Hitchhiker - A Mystery Game ★

Unutulmuş otoyollar, gizem dolu bir hikaye

Apple Arcade'e gelen oyunlar grafikleri ve hikâyeleriyle o kadar ilgi çekici ki bitirmeden elimden bırakamıyorum. Hitchhiker da gizemli konusuyla adeta bir film izliyor hissi yaratıyor insanda. Oyun, karakterimizin otostop çektiği bir arabanın içinde başlıyor. Dışarıyı izlerken, sonrasında kuru üzüm üreten bir çiftçi olduğunu öğreneceğimiz sürücünün bize nereye gittiğimizi sormasıyla ilginç bir sohbetin içinde bulunuyoruz kendimizi. İlginç diyorum çünkü bir süre sonra karakterin hatırladığı bazı bilgileri çiftçinin söylemesiyle çok ciddi sorunları olduğunu anlıyoruz. Hafıza

sorunu mu yaşıyor, bazı gerçeklerden mi kaçıyor ya da daha önce bu adamla tanıştı mı? Bu soruların yanıtlarını oyunda ilerledikçe öğrenebiliyoruz. İssiz otoyollar ve tarla manzaralarıyla ilerlerken, torpido gözünü karıştırma, camı açmak ya da sırt çantanızın içine bakmak gibi eylemlerde bulunabiliyoruz. Radyoda sorulan soruları cevaplamak, arabaya saldıran kargalardan kurtulmak gibi ufak bulmacalar da var. Toplamba beş arabaya binerek sürücülerle konuşup karakterin yaşadıklarını ve nereye gitmek istediğini öğrenmeye çalışıyoruz. Bir iki farklı yeri görsek de çoğunlukla arabanın

yolcu koltuğunda oluyoruz ve sürücülerin sorularına yanıt vermenin dışında çok zor olmayan mini bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Oyun, müzikler ve grafikler açısından oldukça başarılı ama yapabileceklerimiz çok kısıtlı olması bir süre sonra sıkılmanıza sebep olabilir. Sadece bazı eylemleri gerçekleştirmek ve arabadan çıkamıyor olmak klostromobik bir his de veriyor. Diyalog ağırlıklı, gerilimli ama durağan oyunları seviyorsanız Hitchhiker'i, Apple Arcade dışında, PC ve konsol platformlarında da bulabilirsiniz.

◆ Nevra İlhan

75



Tür RPG Platform Apple Arcade Fiyat Arcade ile ücretsiz

Star Trek Legends ★

Sevdigimiz karakterler ile yeni bir maceraya doğru

Star Trek hayranlarını buraya alalım. Star Trek Legends adından anlaşılabiliceği gibi serilerden hatırladığımız tüm efsanevi karakterleri bu oyuna toplamış. Mürettebat başlangıçta üç kişi olsa da oyunda ilerledikçe toplamda 60'tan fazla karakter ekleyebile-

ceğiz. Bu kadar çok seçenek olmalıydı kararsızım ama çeşitlilik açısından iyi olacağını söyleyebilirim. Ana ekranada; kaptan köşkü, görevler, direktif gibi katılacağımız sıra tabanlıavaşları ayrıntılı olarak gösteren menüler var. Mürettebat menüsünde de hem



tüm karakterlerin yeteneklerini görebiliyoruz hem de yaptığımız görevlerden kazandığımız biyojellerle seviyelerini geliştirebiliyoruz. Bu tarz oyunlarda genelde oyun içi satın almalar karşımıza çıkar, para ödemeyeseniz karakterlerinizi yeterince güçlendiremezsiniz ama Star Trek Legends, Apple Arcade'de olduğu için böyle bir sorunumuz yok. Burada da mağazadan satın alabileceğiniz güçlendiriciler var ama onları da yine kazandığınız alıntılarla alabiliyorsunuz. Bilim insanı, komutan, güvenlik ya da doktor gibi tanık Star Trek karakterlerini, gireceğiniz savaşa göre seçip sıra tabanlı oynayarak karşı takımı alt etmeye çalışıyoruz. Oyunun başında çok kolay bir şekilde, başarılı ileavaşları bitirirken henüz daha üçüncü seviyedeyken epey zorlanmaya başlayacağınızı söyleyebilirim. Başarılı olmak için de karakterlerin gelişimlerini akıllıca yapmakta fayda var. Star Trek Legends, diziden de hatırlayacağımız diyaloglara sahip eğlenceli bir oyun. ◆ Nevra İlhan

80



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. Isim Şehir



2. Hair Challenge



3. PUBG Mobile



4. Subway Surfers



5. 101 Okey Plus



En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Messiah



2. Plague Inc.



3. Minecraft: Pocket Edition



4. FM 2021 Mobile



5. RFS: Real Flight Simulator



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Bridge Race



2. Animal Transform Race



3. High Heels!



4. Going Balls



5. Shortcut Run

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Construction Simulator 2014



2. Minecraft: Pocket Edition



3. GTA San Andreas



4. Hitman Sniper



5. RFS: Real Flight Simulator



Tür Macera Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

The Oregon Trail



Oyun tarihinin en eski yapımlarından
biri yeniden doğdu

Ilk kez 1971 yılında metin tabanlı bir strateji olarak çıkan oyun, Apple Arcade sayesinde yenilenmiş haliyle karşımızda. The Oregon Trail, 1800'lerde Amerika'nın ücretsiz bucaksız yollarında öküzlerin bağlı olduğu vagonlar ile bir avuç insanın sağlıklı bir şekilde yolculuk yapmalarını sağladığımız, eğlenceli ve güzel bir oyun. Oyunda kişisel özelliklerine göre dört kişiye seçip yolculuğa başlıyoruz. Yük vagonumuza, kıyafet, yiyecek, kahve, tamir kutusu gibi yolda ihtiyacımız olacak malzemeleri satın alıyoruz ve seyahatimiz başlıyor. Çok eğlenceli bir oyun olduğunu düşünürken ekipteki Gideon isimli din adamı dizanteri oluyor. Bu hastalığın iyileşmesi için de on günlük bir süre gerekiyor. İlaç ya da şifalı bitkiler kullanarak bu süreyi azaltabiliyorsunuz. "Dizanteriyle mi uğraşacağız?" derken tifo, kolera gibi bütün tarih kokan hastalıklara yakalanıyorlar. Bu hastalıklardan ölümediklerini görünce bir derin nefes aldım ama tam herkes iyileşti derken silah yanılışlıkla ateş

aliyor ve ekibin tek kadın üyesi vuruluyor. Eğer yakınlarda bir kasaba varsa orada doktora gidip daha hızlı iyileştirebiliyoruz. Bu hastalıklar, ani yaralanmalar dışında, ölümle sonuçlanacak kazalar, kavga edip kafileyi terk edenler, vagonun tamir edilemeyecek kadar bozulması gibi bin tane dertle uğraşıyoruz. Yemek için geyik ve bizon avlayabileceğiniz bölgeler var. Yolda karşılaşığınız kişiler yardıma ihtiyacı olanlar ya da haydutlar olabiliyor. Bölümleri başarılı ile bitirdiğinizde ekibinizin yetenekleri artıyor ve seviyeleri yükseliyor. Türkçe dil seçenekleri de olan oyunda sadece atlarla çökabileceğiniz daha kısa bir rotaya sahip Kış Göçü isimli gibi bölümler de var. Hastalıklar, ölümler, kazalar gibi olumsuzluklara rağmen grafikleri, ateş böceği sesleri ve vahşi batı atmosferiyle oldukça eğlenceli bir oyun. Gameloft'un 50 yıl sonra canlandırmış olduğu The Oregon Trail'i çok sevdim ve uzun bir süre daha oynayacağımı düşünüyorum.

◆ Nevra İlhan

90



ENLISTED

War Thunder oynarken "şu tankın içinden çıkip şunlara günü göstermek vardi" diyenler, vakınız geldi.

Sayfa
86



ONLINE



WARFRAME

Türün kralına geniş güncelleme!

Geçen zaman içerisinde içeriğini başarılı paketlerle genişleten Warframe, bir kez daha dinamik bir güncelleme yayınladı ve oyuncularına ek içerikler sundu. Aşırı popüler bir oyun haline dönüşmesine bile kendi yolunu başarılı bir şekilde çimesiyle saygıyi hak eden yapım, Call of the Tempestarii güncellemesini Xbox Series S ve X de dahil olmak üzere bulunduğu tüm platformlar için yayınladı. Yeni bir görev serisi ile bizleri karşılayan Call of the Tempestarii güncellemesi ile oyunun senaryosu yepyeni görevler sayesinde kaldığı yerden devam edecek. Yeni güncelleme ile beraber Sevagoth isimli yepyeni bir Warframe de oyuna eklendi. Gördüğüm kadarıyla bu yeni Warframe diğerlerinden daha farklı bir temaya sahip ve ortalıkta bir nevi hayalet gibi dolaşıbiliyor. Görünmezlikten bahsetmiyorum burada arkadaşlar. Kendisi sanki bir cadılar bayramı kostümü giymiş edasında hareket edebilmesini sağlayan bir yeteneğe sahip. Aslında tabii ki kendisi bir asker ve bir gölge bırakıyor. Ancak bu gölge hasar verebiliyor. Düşmanları yavaşlatma gibi yeteneklerde sahip olan Sevagoth sevilen bir karakter olabilir.

Bunun yanı sıra yeni Railjack görevleri de oyuna farklı bir dinamik katacak gibi görünüyor. Ha, son olarak eğer Call of the Tempestarii görevlerini tamamlarsanız Sevagoth için blueprints ile ödüllendirileceksiniz. ♦ Enes Özdemir



WORLD OF WARSHIPS

Yeni İtalyan gemileri limana ulaştı!

World of Warships, bahriyeci tayfa için yepyeni güncellemesi ile beraber yeni içerikler sunuyor. Geçtiğimiz ay yayınlanan 0.10.3 güncellemesi yeni gemiler, görevler ve farklı yeni içeriklerle oyuncularla buluştu.

Yeni güncelleme ile beraber yeni İtalyan savaş makineleri World of Warships'e demir attı. Tier IV Dante Alighieri'den, tier X Cristoforo Colombo'ya kadar toplamda yedi yeni savaş gemisi oyundaki yerini aldı. Özellikle Cristoforo Colombo, 381 mm'lik çok etkili ana taretleri ile dik-kat çekiyor. Bu gemiler özellikle sahip oldukları ateş gücü ile zayıf veya orta derece korumalı bölgelere ciddi hasarlar verebiliyorlar. Aynı zamanda oldukça iyi manevra kabiliyetleri ve zırhları ile dikkat çekiyorlar.

Bunun yanı sıra oyuna eklenen yeni bir kaynak olan German Token sistemini de atlamayalım. Bu tokenlar çeşitli haftalık görevler ile kazanılabilir. Bu tokenlar sayesinde aşama aşama açılan bundlelar aracılığıyla birçok ödülün yanı sıra tier

VII Z-31 ve tier VIII Gustav Julius Maerker gemilerini elde edebilirsiniz. Son olarak Hamburg Dockyard'a misafir olarak, çeşitli görevler aracılığı ile tier IX ZF-6

gemisinin yapımını tamamlayabilirsiniz. Yeni güncelleme aslında küçük gözüküyor olsa da oldukça hoş içeriklerle geldi diyebilirim.

♦ Enes Özdemir





KMF 2021

Vay arkadaş, ne heyecanlandık yine...

Covid-19 almış başını gidiyor ve sürecinin hepimiz için zorlu geçtiği bir gerçek. Özellikle karantina sürecinin ilk zamanları, evde eğlenmeyi bilen bir topluluk olduğumuzdan bizleri çok da zorlamamıştı. Ama artık resmen bunaldığımız bu dönemde espor etkinlikleri bir nebze de olsa buna su serpiyor. Tabii düzenlenen etkinlıkların de pandemi sürecinden olumsuz etkilenmesi, seyircilerin bu maçları yerinde izleyemiyor oluşu bu duruma limon sıkıyor değil. Tüm bunlara rağmen espor karşılaşmaları hem ülkemizde hem de dünyada Covid-19 tedbirleri çerçevesinde devam ediyor.

Elbette geçtiğimiz ayın en büyük olayı League of Legends için gerçekleşen Kış Mevsimi Finaliydi. Kış Mevsimi Finali playofflar pek çok sürprizi bir araya getirdi ve belki de son dönemlerde izlediğimiz en heyecanlı maçları bizlere sundular. KMF'ye ve playofflara detaylıca değineceğiz ancak budan önce gelin hep beraber normal sezon nasıl sonlanmış ona bakalım.

2021 Kış Mevsimi

KMF öncesi lig aşamasının bu sezon benim için çok da eğlenceli geçtiğini söyleyemeceğim. Hatta net bir şekilde ligin bu sezon oldukça tahmin edilebilir bir süreçte ilerlediğini söyleyebilirim. Elbette dönem dönem sürprizler yaşansa da lig sıralamasının büyük oranda beklediğim düzeyde gerçekleştiğini söyleyebilirim. Normal sezona bir kez daha Supermassi-

ve ve fastPay WildCats'ın damga vurdunu söyleyebiliriz. Her iki takım da lig boyunca çıktıkları her maçta neredeyse favori olarak çıktılar ve ilk iki sırayı kaptılar. Galatasaray ve Nasr eSports da genel olarak nispeten ama belli maçlarda sergiledikleri çok iyi oyunlarla ciddi şampiyonluk adaylarını olduklarını gösterdiler. Nihayetinde Beşiktaş, 5 Ronin, Galacticos ve Team Aurora dışındaki takımlar playoff biletini almaya hak kazandılar. Beşiktaş'ın bu biletin son maçta kadar kovalaması takdire şayanken ve Team Aurora'nın ne yazık ki tek bir galibiyet dahi alamaması ligin üzücü hikayesi oldu.

Sürpriz bir finalist!

Playofflara geldiğimiz zaman çeyrek final aşamasında 1907 Fenerbahçe – Nasr karşılaşması olurken, Galatasaray, Dark Passage ile karşılaştı. Galatasaray sezon başından beri iyi takım oyununu devam ettirerek 3-0 ile yarı finale yükseldi. 1907 Fenerbahçe ise sahip olduğu genç ve tecrübeli kadro sebebiyle kendilerine hiçbir şans verilmekten serisi 2-0 öne geçip 3-2 olarak kapatmasını bildi. 1907 Fenerbahçe'nin genç kadrosu yarı finalerde de aslında bu tecrübesizliğin cezasını ligi ilk sırada bitiren Supermassive'e karşı 2-0 geri düşerek aldı. Ancak pes etmeyen

takım bir sürpriz daha yaşatarak dinamik bir reverse sweep ile serisi 3-2 kapatıp finale yükselen ilk takım oldu. Reverse sweeplere doymayan playoff sürecinde bir başka geri dönüş fastPay WildCats'den geldi. Galatasaray karşısında 2-0 geriye düşen WildCats, skor 3-2'ye getirerek Fenerbahçe'nin rakibi oldu.

Fenerbahçe ve fastPay WildCats arasında gerçekleşene finalde sarı lacivertli ekip öne geçse de karşısında daha kaliteli ve özellikle şampiyon seçim/yasaklama ekranında ne yaptığına daha iyi bilen bir ekip vardı. Dolayısıyla oldukları bir mağlubiyetten sonra mental olarak çökmemeyen WildCats, sırdağı üç maçı domine ederek kazandı. Böylece KMF 2021 kupasını alarak ülkemizi MSI'da temsil etmek için gerekli biletin kapmış oldu. ♦ **Enes Özdemir**





PUBG Protality Series

Avrupa heyecanı, ARKO MEN PROTALITY: Trial by Fire ile başlıyor

PUBG Protality Series'in bayrağını Avrupa'ya taşıyan ARKO MEN PROTALITY: Trial by Fire'da Grup Aşamaları tamamlandı. Arko Men'in ana sponsor olarak, Yemeksepeti'nin ise espor heyecanını yaşayan herkese destek olma amacıyla yer aldığı etkinlikte 20 maç sonunda, 16 takımdan sadece 1 tanesi Türkiye'nin en iyisi olarak 30.000 TL ödül havuzunun aslan payını ve PUBG'nin Avrupa serisi PCS4 bölgesel finalerine katılım hakkını cebine koyacak. Türkiye PUBG sahnesi için oldukça önem taşıyan bu projenin destekleyenleri ve takımlarının düşünelerine bir göz atalım.



Merve Erkaya
EVYAP/Dijital Pazarlama Yöneticisi

Espor hem destekleyen markalar hem de taraftarlar açısından çok hızlı büyüyen bir meca. Tüketiciler dünyanın her ülkesinde bu alana yatırım yapan markaları "yüksek teknolojili" veya "havalı" (cool) olarak tanımlıyor. EVYAP olarak bu geleceğin takipçisi değil, içerisinde oyuncusu olmak istedik. ARKO MEN ile 2019 yılından bu yana esporta destek veriyor ve oyuncular ile beraber turnuvalarda yan yana yer alıyoruz. PROTALITY macerasının Türk oyuncular özeline çok değerli bir yerde olduğunu biliyoruk. Turnuvaya ana sponsor olarak oyuncularımızın Avrupa yolunda mücadeleşine ortak olmaktan büyük mutluluk duyuyoruz. ARKO MEN ile PROTALITY oyuncularının beklediğine deðindið finali görecegimizde eminiz!



Özge Çakar Osken
EVYAP/Kişisel Bakım Kİdemli Marka Müdürü

Türkiye Tırşa Hazırlık kategorisinin lider markası Arko Men olarak geleceğin babalarının en sevdiği marka olma yolunda çalışmalarımıza devam ediyoruz. Arko Men markamızı genç, samimi, gençlerin yanında olan bir marka olarak konumlandırıyoruz. Bu hedef doğrultusunda Arko Men ile gençlerin yakından takip ettiği Espor heyecanına PUBG PROTALITY SERIES ile ortak olduk ve Avrupa serüvenine uzanan bu yolda gençlerimizin yanında yer aldık. Arko Men PROTALITY turnuvasına katılan tüm oyuncularımıza şimdiden başarılar dileriz.



Barış Sönmez
Yemeksepeti / CMO

Türkiye'de espor, genel olarak pandemi etkisiyle çok büyük ilgi görmeye başladı sanılsa da aslında sektör son 8 yıldır hızla büyüyor. Gelişim sürecini, profesyonel anlamda kat edilen mesafeyi ve sıradan insanların günlük hayatlarında oyunlara ayırdıkları zamanı yakından izliyor ve bunlara dönük stratejiler geliştiriyoruz. Türkiye'de bir espor departmanı kurulan ilk şirketlerden biriyiz. Kaldı ki Yemeksepeti olarak bu alana hiç uzak olmadık; 2010 yılında gerçekleştirdiğimiz World of Warcraft entegrasyonu alanında bir ilk olmasının

yanında, zamanının çok ötesinde bir vizyonu da işaret ediyor. Bugün geldiğimiz noktada iş birliği yaptığımız 80'den fazla streamer'imiz, düzenlediğimiz sayısız turnuva, entegre olduğumuz etkinlikler, mobil oyunlar ve son olarak ana sponsoru olduğumuz bir Espor takımı mevcut. En başından beri temel amacımız Yemeksepeti etrafında bir gaming / espor kültürü inşa etmekti. Yaptıklarımız müthiş keyif veriyor ancak alacak hala çok yol var. PUBG gibi sadece Türkiye'de değil, globalde de bilinirlik seviyesi yüksek bir oyunla böylesine bir turnuvada yan yana gelmek heyecan verici.

eSports360 WeSportsmedia

ARKO MEN PROTALITY
TRIAL BY FIRE

FINAL AŞAMASI #1:
21.04.2021 - 22.04.2021 - 21:00 TS/

FINAL AŞAMASI #2:
24.04.2021 - 25.04.2021 - 13:00 TS/

PUBG

ARKO MEN

Takımların Büyük Finalden Beklentileri



836 Pizza Locale

Yakın zamanda bir araya gelmiş bir takım olmamıza rağmen elemeler bizim için oldukça güzel geçti. Bu uyum ve başarıyı final turunda da göstermeye hedefliyoruz. Farklı oyun stilimiz ve agresif oyunumuz bize finalde avantaj sağlayacak noktalardan bazıları olabilir. Elimizden geleni sonuna kadar yapıp turnuvayı ilk üç sırada bitirmeye çalışacağız.



1907 Fenerbahçe Espor

Ana takımımızda oynayan bazı oyuncularımız yaş kuralına takıldıği için eksik kadro olarak oynasak da tamamen tecrübeli oyunculardan oluşuyor. Tecrübemizi finale yansıtıp takımımızı en iyi şekilde temsil edeceğiz.



Blaze Esports

Takım olarak ciddi bir disiplinle çalışmaya devam ediyor ve bu çalışmanın neticesinde olumlu sıralamalar elde ediyoruz. Kurduğumuz iletişimim ve süreci birbirini destekleyerek devam ettirisişimizin başarısının devamını sağlayacağımı düşünüyorum. Final için iyi bir sıralama elde edeceğimizden eminim, şampiyonluk iddiamızı koruyoruz.



Dijirad

Yeni bir kadroyuz, ilk turnuvalardan böyle başarılar görmek sevindirici. Hedefimiz ilk 3, her zaman en iyisini hedeflemek bizi motive eden şey, takımdaki sinerjimiz çok iyi ve yüksek. #wewillchangethewar !



Eskişehirspor eSpor

Hedefimiz turnuvayı ilk üç içerisinde tamamlamak. Oyunlarımızı daha agresif oynayabilmek için çalışıyoruz. Sıralama puanlarından çok öldürme puanlarına önem vereceğimiz bir final aşaması olacak. Avrupa'da başarı elde etmiş takımlara karşı daha tecrübesiz olmamıza rağmen özgüvenimizle bu eksiği kapatacağız.



fastPay Wildcats

PROTALITY SERIES Sezon 1 şampiyon olarak katılıyoruz ve burada da en net şekilde birinci olmak asıl

hedefimiz olacak. Birincilik için her zaman olduğu gibi takım olarak elimizden gelenin en iyisini yapmaya çalışacağız. Türkiye PUBG anlamında yüksek rekabetin olduğu bir ülke. Birlikte bu ortamı oluşturduğumuz için rakiplerimize ve bu rekabeti en güzel şekilde yaşamak için bize destek oldukları için ise PROTALITY ekibine teşekkür ediyoruz.



Fight For Honor

Finale çıktığımız için takım olarak çok mutluyuz. Güzel bir başlangıç yapıp devamını da getirdik ve finale hak kazandık. Final aşamasında da takım olarak ıddiali olup iyi bir sonuç elde edebilmek için elimizden geleni yapacağız.



Hive'X Esports

Hive'X Esports olarak finale beklenilerimiz yüksektir. Yeni bir takım olmamıza rağmen finale çıkmaya hak kazandık. Takım olarak kendimize güvenimiz ve motivasyonumuz tam. Her zaman en iyisini yapmak için hazırız.



Karagümrük Espor

Türkiye'nin en iyi takımlarının burada olduğunu biliyoruz. Çalışmalarımızı yaptık, neleri yapabildiğimizin farkındayız. Önceki finalde ufak hatalardan kaçırılmıştık ilk üç, bu sefer bu hataları yapmayıp kazanmak istiyoruz.



Kumiko Gaming

Final için gerçekten çok hazırlanık ve farklı bir oynanış ile karşınız da olacağiz. Kesinlikle hedefimiz Wildcard slotu olacak, başka bir sonucu kendimize yakişırılmayız. Elimizden gelen her şeyi yapacağımızdan emin olun. Let's go Foxes!



LUL

Beklentimiz şampiyon olup PCS 4 bölge elemelerinin de ki final slotunu kazanmak. Oyun dışı yoğun ve sıkıntılı bir dönemden geçiyoruz, o yüzden PCS 4 bölge finaline giden yolda kendimizi daha fazla yıpratmamak için direk final hakkı kazanmak esas amacımız. Güzel bir turnuva olmasını diliyoruz.



Orgless

ORGLESS olarak büyük final de yer alıyoruz. Hedefimiz her zaman olduğu gibi birincilik ilk hafta maçları çok heyecanlı ve rekabetli geçeceğini düşündürüyoruz.



OtherSide Esports

Ekib olarak yeni bir şeyler deneme kararı alıp koçu sistemi denedik Tam olarak istediğimiz gibi olmasa da grupları 6. olarak tamamlayıp finale katmayı başardık. Yeni anlaştığımız kulübümüz OtherSide'in desteği ile bu turnuva ve devamında güzel şeyler başaracağız.



SAV4GE

Grup aşamasında elenmeye yakındık. Bunun sebebi birazlık lobiyi ciddiye almamak ve gerçek oyunuuzu oynamamaktan kaynaklıydı. Ancak final aşamasında bunun yaşanmayacağından eminiz. Elimizden gelenin en iyisini yapıp potansiyelimizin sınırlarını zorlayarak bilet kapmak istiyoruz.



Unity Esports

Elemelerde dominant bir performans sergiledik. Kimi zaman düşüş yaşasak da moral bozmayıp oyundan kopmadık ve grup aşamasını dördüncü sırada tamamladık. Finalde de yaptığımız hataları analiz edip kapatmaya çalışacağız. Finalde performansımızın üstüne koyup güzel bir sıralama da bitirmeyi hedefliyoruz.



Xflow Esports

Serüven bizler için tatsız başladı. Grup aşaması sırasında son haftaya gelindiğinde kendimizi bulabildik ve haftayı dört galibiyet ile tamamlayarak grup aşamasını zirvede tamamladık. Hedefimiz kesinlikle turnuvayı ilk üç içerisinde tamamlamak. Bu hedefimiz içinde son maça dek mücadele vereceğiz. Turnuva süresinde de bizleri yalnız bırakmayan takım yönetimimize de buradan teşekkürlerimizi iletiyoruz.

♦ İlker Karas



Yapım Gaijin Entertainment
Dağıtım Gaijin Entertainment
Tür MMOFPS
Platform PC, PS5, XS
Web enlisted.net

War Thunder'ın yapıcısı gözüne Battlefield'ı kestirirse...

İkinci Dünya Savaşı FPS oyunlarının popüler olduğu dönemde, gerçekten de bu oyunlar- dan bambaşka bir tat alıyor, kendimi oyunun içine sokmakta, orada hissetmekte hiç zorluk yaşamıyorum. Elbette zaman içerisinde mo-

dern savaşların yaygınlaşması bu temayı ikin- ci hatta bilim kurgu temasının da yaygınlaş- ması ile üçüncü plana itti. Son yıllarda birkaç yeni oyunla tekrar çıkış yakalamaya çalışan İkinci Dünya Savaşı oyunları beni şimdide dek

çok tatmin edememiş olsa da Enlisted beni kalbimden vurmaya başlıardı. War Thunder'ın yapıcısı Gaijin'in tornasından çıkan açık beta aşamasındaki oyuna, geçtiğimiz ay boyunca yakından bakma fırsatım oldu.

Müttefikler vs. Mihver Devletler

Enlisted daha önce de belirttiğim gibi Gaijin Entertainment tarafından geliştirilen bir oyun. War Thunder ile multiplayer oyuncu tecrübesi konusunda kendini kanıtlayan geliştirici ekip yine benzer bir temada, yeni bir multiplayer oyun ile karşımıza çıktı. Enlisted İkinci Dünya Savaşı'nın iki tarafını yani Mihver devletler ile Müttefik Devletleri karşı karşıya getiriyor.

Yine İkinci Dünya Savaşı'ndan fırlamış haritalar üzerinde iki taraf birbirleri ile ölümüne mücadeleye giriyor. Ancak pek çok multiplayer oyundan farklı olarak oyun biraz farklı hissettirebilir. Günümüz multiplayer FPS oyunları hızda daha yatkınken, özellikle de karakterin hareket hızı konu-

sunda oldukça cömertken, Enlisted'in hareket hantallığı, hedef alma sistemi ve genel combat yapısı başlangıçta biraz yorabilir.

Aslında Tarkov oyuncularının kolayca alışacağını düşündüğüm yapı, Tarkov'a göre biraz daha arcade kalıyor ditebilirim.



Takımını yönet

Enlisted'in oynanışına temel FPS oynanış mekanikleri hakim olsa da aslında oyun içerisinde bir grup askeri kontrol ediyorsunuz. Oyunun başında ve yeniden

canlanırken ne tür bir grup seçeceğinizi belirtiyorsunuz. Taarruz timi mi, nişancı mı yoksa tankçı bir birlik mi seçeceğiniz size kalmış. Siz de bu askerlerden

birisiniz elbette ancak grubun kalanını oyun içerisinde komuta edebiliyorsunuz. Ha, tabii ki mikro-yönetim seviyesinde detaylı bir idare beklemeyin derim. Belirli konumların korunması gibi bir durumdan bahsediyorum.

Sahip olduğunuz askerler mühendisinden tankçısına kadar farklı birçok sınıfın olabiliyor.

Komutanızdaki askerlerin yapay zekası- dan ise çok bir şey beklemeyin. Aslında daha çok düşman askerlerin bunların arasında sizi ayırt etmesini önlemeye yarıyorlar. Yani bu askerlere güvenerek bir hattı müdafaa yapmanız halinde bütün sathı kaybedeceğinize garanti veriyorum. Bu durumda diğer oyuncularla iletişim kurup işbirliğine gitmeniz çok daha yararlı olacaktır. Diğer oyuncularla beraber hareket ederek konum almanız, özellikle bir bölgeyi ele geçirmek için yapılan saldırılarda oldukça etkili olabiliyor.



Timini güçlendir!

Eh o halde grubumuzu komuta etmeye başladıkten sonra hem kendimizi hem onları nasıl geliştireceğimizi de öğrenmemiz gerekiyor. Oyun içinde seçtiğiniz ve aksiyona daldığınız her grup belirli oranda tecrübe puanı kazanarak gelecekte geliştirilebiliyor. Gruptaki her bir asker için silah seçimi yapabiliyorsunuz. Ayrıca kazandığınız order kartları sayesinde farklı yetkinlikte yeni askerleri takımınıza katabilirsiniz. Bu askerleri farklı seviyelerde rastgele olarak elde edebiliyorsunuz. Dolayısıyla ne kadar order kullanırsanız o kadar iyi bir takım kurma şansınız var.

Öte yandan benzer bir order kartı ile yeni silahlar elde edebiliyor ve askerleri-

nizi daha sağlam silahlandırma şansınız olabiliyor. Tüm bunların yanında genel olarak çeşitli imkanlarınızı da upgrade

edebiliyorsunuz. Her bir takımın maksimum kapasitesi, kazandığı tecrübe puanı gibi özelliklerini geliştirmeniz mümkün.



Devasa harita yapısı

Enlisted, II. Dünya Savaşı atmosferini yaşadığınızı hissettiren bir oyun ve bu başarıda en büyük pay sahibi de harita tasarımları diyebilirim. Birbirinden farklı mekanlar siz o dönemde yaşanan savaşın içinde olduğunu

çaya iyi hissettiriyor. Haritalar son derece geniş. Hat savunması ya da bölge işgali gibi görevler yaptığınız oyunda özellikle harita tasarımları sayesinde siper almak oldukça kolay. Oyun içerisinde her an siper

alabilecek bir obje bulabiliyorsunuz ama bu objeler haritaya o kadar iyi yedirilmiş ki sırtımıyorsunuz. Bu duvarın burada ne işi var ya da neden buraya böyle bir çukur/siper açılmış sorularını sormaniza gerek kalıyor.

Haritanın genişliği elbette çevre kontrolünü iyi yapmanızı gerektiriyor. Özellikle de binalarla dolu alanlara dikkat etmek hayatı önem taşır. Her an bir binada gizlenmiş bir düşman birliği ile karşılaşabilirsiniz. Doğru bir ekip ile oynarsanız, harita yapısının da yardımı ile oldukça eğlenceli kuşatma ve savunma taktikleri geliştirebilirsiniz. Son olarak oyunda farklı farklı haritalar yer alıyor. Oyun içerisinde her an seçileceğiniz dört farklı campaign yer alıyor. Moskova Savaşı, Berlin Savaşı, Tunus Savaşı ve Normandiya Çıkartması gibi dört farklı çatışma alanında farklı haritalara dahil olabiliyorsunuz.



İkonik silahlar ve savaş makineleri

Elbette İkinci Dünya Savaşı temali bir oyunda silahların da buna uygun olması gerekiyor. Enlisted, İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılan birçok silahı gerçekleştirecek şekilde oyunda barındırıyor. 7,62 mermi kullanan Winchester M1895'den 30 kalibrelük M1 Garand'a hatta dakikada 500 mermi atabilen BAR'a kadar birçok tüfek oyunda bulacaksınız. Sadece piyade tüfekleri değil, İkinci Dünya Savaşında kullanılan efsane MG 42 gibi birçok ağır makineli silah, tank savarları, alev silahları, anti-tank mayın-

ları ve birçok farklı silah da siz bekliyor. Campaign seviyesi atladıkça daha fazla silah ulaşabileceğiniz gibi savaş gücü olarak sadece bunları değil aynı zamanda zırhlı araçları ve havanın araçlarını da kullanabileceksiniz. Tanklar ve zırhlı araçların oynanışı da oldukça iyi tasarlanmıştır. Zırhlı araçları kullanımı çok kolay olmadığı gibi anlık olarak hasarlara müdahale edebilmeniz gibi detaylar savaş ortamının oluşturulmasında etkili. Gelecekte ise yeni güncellemeler ile daha çok silah ve savaş makinesi göreceğimiz aşikar gibi.





BUG GAME LAB

Bir akademi macerası

Yer Kontrol'den BUG Game Lab'e (Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı)! Yer Kontrol'den BUG Game Lab'e! Protein haplarını al ve kaskını tak! Geri sayımla başlatılıyor, motorlar açılsın, ateşlemeyi kontrol et! Sana başarılılar diliyoruz! On, dokuz, sekiz, yedi, altı, beş, dört, üç, iki, bir... Atmosfere giriş yapıldı!

Hedef: Türkiye, İstanbul.

Amaç: Ülkede bulunan oyun camiasını tek bir çatı altında toplayacak, akademi, sektör ve bağımsız / indie'ler arasında bir köprü inşa etmek. Tüm bu merkeze "BUG Lab" adını vermeliyiz! Üs Noktası: İnişten sonra önce Üssümüzü kuracak bir yer bulmalıyız. Radarlarımız Bahçeşehir Üniversitesi Galata Kampüsü uygun olduğum söylüyor. İlerleyelim...

Yapılacaklar: İlk olarak dünyalılara durumu fark ettirmeden, birtakım etkinlikler yapmalıyız. Bu etkinlikler sayesinde onlardan birisi olduğunuza düşünecekler. Etkinlikler esnasında bolca workshop, hackathon ve Game Jam yapabiliriz. Aslında Ülkedeki ilk Global Game Jam'i yaparak dikkatleri Üzerimize hızlıca çekebiliriz.

Üretim: Karaköy yerleşkemizin içerisinde yaratacağımız "Mutfak" kisvesi altında üretimlerimizin temelleri-

ni atabiliyoruz. İnsanlara bir araya gelebilecekleri, sosyalleşebilecekleri, sürekli bir arada olabilecekleri bir alan sunarak, fikir alış verişlerini en üst seviyede yaşamalarına ön ayak olabiliyoruz. Bu sayede projeler kuluçkaya yatabilir; buraya "BUG Kitchen" diyebiliriz. Akabende de alandan profesyonellerle tanıştırap hem sektörden insanlarla çalışmalara imkan sunabiliyoruz; buraya da "BUG Pro" dersek aradaki geçisi harika şekilde anlatmış oluruz.

BUG Pro, öğrencilerimizin profesyonel projeler ile buluştuğu, partner firmalarımız ile öğrencilerimizin ortak üretimler gerçekleştirdiği bir mecrası! Buna verebileceğimiz en güzel örnekse Cultic Games ile öğrencilerimizin birlikte geliştirdiğimiz Cat and the Other Lives isimli oyun olacaktır.

Bu arada kısa sürede çok yol kat ettik ve insanlar bizi tanıdı, insanlar bize güvendi. Bu sayede Crytek tarafından start verilen ve dünyanın birçok yerinde olan VR First networkün ilk laboratuvarı, BUG Lab bünyesinde kuruldu. Bugüne kadar birçok farklı türde VR oyunu ve deneyimi üretildi.

Sonuç: Kurduğumuz Üssümüzü ilk

olarak Yüksek Öğretimin en önemli halklarından olan Yüksek Lisans ile kurduk. Akabende dört yıllık Dijital Oyun Tasarım Bölümünü açtık. Biz ona kendi aramızda "BUG Jr" diyoruz. İlk mezunlarımız geçen yıl "master planı" aktif hale getirmek için yola koyuldu. Bu yıl onlarcası daha plana dahil olmak için yola çıkacak.. Ayrıca 2020 - 2021 yılı içerisinde açtığımız Türkçe Dijital Oyun Tasarım Tezli ve Oyun Geliştirme Teknolojileri Tezsiz yüksek lisans programları ile akademik dünyaya birçok koldan giriş yaptı! Tüm yüksek lisans programlarımızın adı da "Master BUG" olsun! Son olarak en geç 2022 yılında açılacak olan Dijital Oyun Tasarım Doktora programımız! Böylece Ülkedeki Oyun Çalışmaları alanında büyük eksikliği hissedilen Doktor unvanlı öğrenciler yetiştirebileceğiz! Yani Dr BUG geliyor!

BUG Lab'in hikayesini daha detaylı bilmek istiyorsanız, zaman makinemize buyurun! @buggamelab üzerinden bizlere Facebook, Instagram ve Twitter gibi sosyal medya ağlarından ulaşabilir, söyle geriye doğru gezinerek zaman yolculuguña dahil olabilirsiniz!

O zaman! BUG ile Dijital Oyun Dünyasına hoş geldiniz!

EKİBİ TANIYALIM



Altuğ Işığan

Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?

Okuma yazma ve hesap yapmayı öğrendiğim andan itibaren kendi kağıt-kalem bazlı simülasyonları yapmaya başladım, alan beni seçmiş oldu daha çok.

Akademik çalışma alanlarınız nelerdir? Oyun Tasarımı, Anlatı Tasarımı

Verdiğiniz bir birkaç dersi bizimle paylaşır misiniz? Oyun Tasarımı, Monetizasyon Tasarımı

En çok oynadığınız oyun türü nedir? Real-Time Strategy, Turn-based Strategy, Simulation, Racing, Sports

İlk beş favori oyununuz nedir? X-Com: Apocalypse, Civilization, Diablo, Need for Speed, Football Manager.



Barbaros Bostan

Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?

Ben alana ilgiliydim, alan da beni seçti diyelim. 90'lardan beri D&D oynamanın da etkisi büyük. 2008-2010 yılları arasında National University of Singapore'de Games Lab altında çalışmak her şeyi tetikleyen süreç oldu.

Akademik çalışma alanlarınız nelerdir? İnteraktif anlatı, oyuncu deneyimi ve psikolojisi, oyuncu profilleri.

Verdiğiniz bir kaç dersi bizimle paylaşır misiniz?

Oyun Tarihi ve Analizi (Game History and Analysis), Hikâye Anlatımının Temelleri (Basics of Storytelling), İnteraktif Anlatı (Interactive Narrative), Araştırma Yöntemleri (Research Methods).

En çok oynadığınız oyun türü nedir? Playstation'da ve PC'de RPG tadi verebilecek her şey.

İlk beş favori oyununuzu yazar misiniz? Baldur's Gate II: Shadows of Amn, The Witcher 3: Wild Hunt, Hades, Disco Elysium, Might and Magic VI: The Mandate of Heaven



Çakır Aker

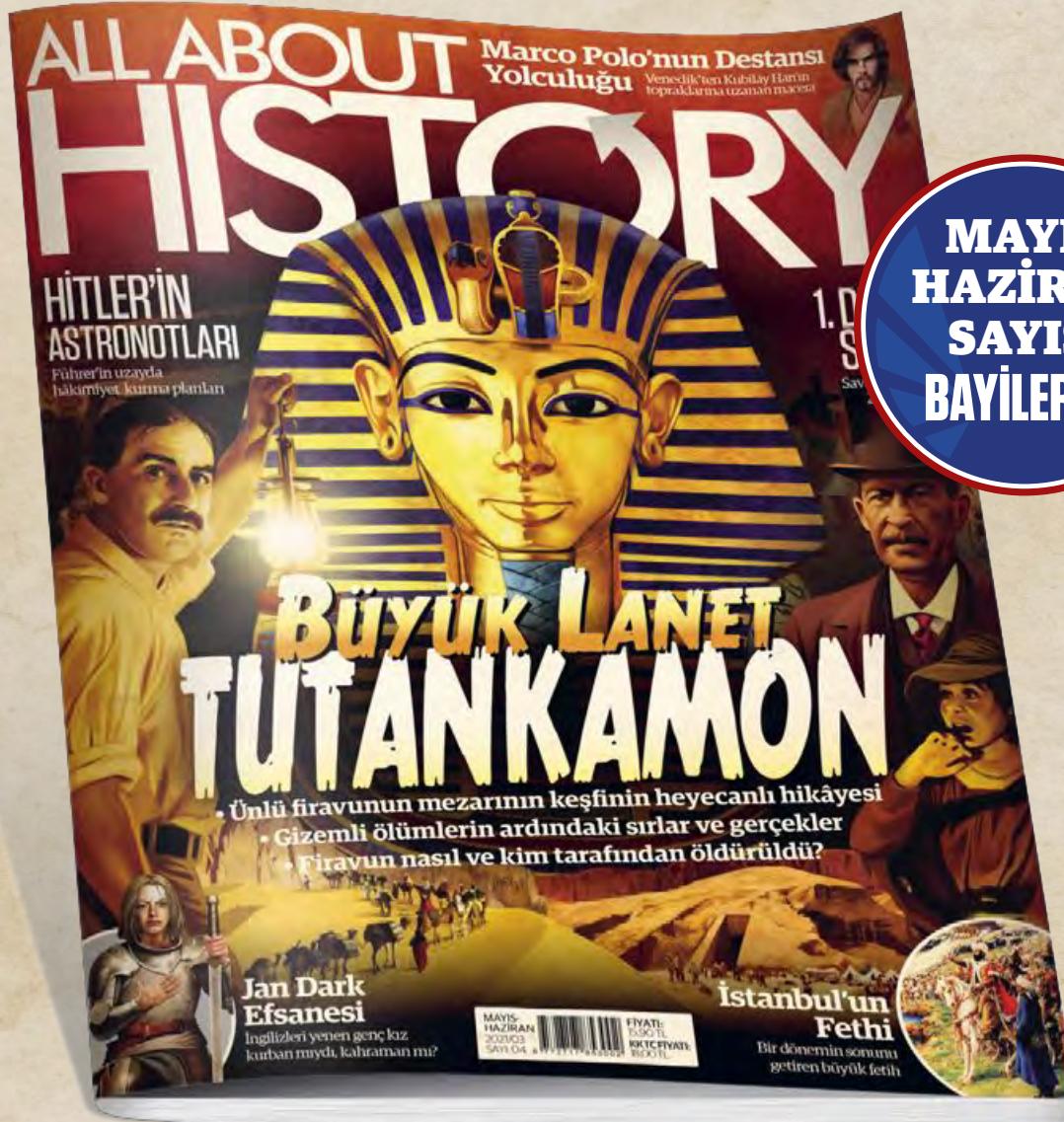
Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?

Oyun yapmak hep hedefimdi. Bu işi yapacaksam iki yol var dedim. Biri kendini geliştirmek ve belki zor da olsa oyun üretmek, ikinci ise bu işin akademisinden yola çıkıp insan yetiştirmek.

- Akademik çalışma alanlarınız nelerdir? Oyun deneyimi, oyuncu psikolojisi ve oyunlaştırma Üzerine çalışıyorum. Daha öncesinde kullanıcı deneyimi alanında da çalışmalar yaptım. Ayrıca reklam oyunları alanında da çalışmalar yürütüyorum.
- Verdiğiniz bir kaç dersi bizimle paylaşır misiniz?
- Oyun Tasarımı için Psikoloji (Psychology for Game Design), Oyunlaştırma (Gamification), Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (User Experience Design), Oyunsal Deneyim Tasarımı (Playful Experience Design) ve Reklam Oyunları (Ad Game) derslerini vermektediyim.
- En çok oynadığınız oyun türü nedir? PC'de FPS türünü tercih ediyorum sıklıkla. Konsolda ise aksiyon-macera.
- İlk beş favori oyununuza yazar misiniz? Ultima Online, Fallout 2, Deus Ex serisi, Warcraft serisi, God of War
- Verdiğiniz bir kaç dersi bizimle paylaşır misiniz?
- Oyun oynamayı çok seviyordum; sonra baktım yaş ilerliyor ama ben hala oyun oynamayı seviyorum! Bir nokta oyunlar da beni seçti gibi düşünüyorum. 12 yıldır LEVEL ile profesyonel anlamda içerisinde bulunduğu oyun sektörünü, bir de akademik olarak incelemek istedim. Bir de baktım ki burada kocaman bir dünya var!
- Akademik çalışma alanlarınız nelerdir? Ludoloji (Oyun Bilim), Narratology (Anlatı Bilim), Oyun Komüniteleri, Oyun Tarihi, Oyun Kültürü
- Verdiğiniz bir kaç dersi bizimle paylaşır misiniz?
- Oyunlar ve Kültür (Games and Culture), İnteraktif Anlatı (Interactive Narrative), Oyunlar ve Felsefe (Games and Philosophy), Çizgi Roman Kültürü (Culture of Comics)
- En çok oynadığınız oyun türü nedir? Bu soru çok zor ya! Hepsi! Fakat MMORPG, RPG ve RTS ilk üç olabilir.
- İlk beş favori oyununuza yazar misiniz?
- StarCraft, WoW: Classic, Sanitarium, Baldur's Gate 2, Legend of Zelda Serisi (Ben böyle liste yapamam ama! En çok sevdiğim çok oyun var!)
- Güven Çatak
- Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?
- Bu alan beni seçti desem? Film çekmek için oyun dergilerinde yaz-
- maya başladım, çektim de ama oyunlar beni bırakmadı. Türkiye için çok yeni bir alan olduğundan akademisinden topluluk merkezine kendimi birçok yapıyı kurarken buldum. Mimarlık boşuna okumamış olduk yani.
- Akademik çalışma alanlarınız nelerdir?
- Halen mimarlık, tasarım ve sinema ekseninde oyunları araştırıyorum, kurcalıyorum. Oyunların eğitimde kullanımı ve Değişim için Oyunlar (Games For Change) yine ilgilendiğim konular arasında.
- Verdiğiniz bir kaç dersi bizimle paylaşır misiniz?
- Oyunlar için Sinematografi, Oyun Tasarımının Temelleri ve Oyun Stüdyosu
- En çok oynadığınız oyun türü nedir?
- En çok Adventure oyunlarına vakit harcamışım herhalde. Platform-Puzzle ve Tactical-Stealth türündeki oyunlar ile şu ara çok daha hazır neşirim. Zaman artık çok daha az.
- İlk beş favori oyununuza yazar misiniz?
- Zor bi soru. Daha güncel bi cevap vermeme gerekiyse Inside, Firewatch ve Uncharted 4 son dönemde beni sonuna kadar sürükleyen oyunlar oldu. Eskilerden Omikron: Nomad Soul ve Sanitarium oyunlarını da listeye ekleyelim.
- Volkan Hacitahiroğlu
- Neden bu alanda çalışmayı seçtiniz?
- Oyun oynarken ve gelişirken hep tasarım düşüncesine yöneldiğimi fark ettim. Bir oyunun tasarımını niye, hangi amaçlar ile, hangi referanslar kullanılarak yapıldığı hep ilgimi çekmişti. Bu konuda hem meraklım giđmek ve aynı soruları soranlara yol gösterebilmek için akademiyi seçtim.
- Akademik çalışma alanlarınız nelerdir?
- RPG mekanik tasarımları ve mekanik-hikâye bağlantısı Üzerine çalışıyorum.
- Verdiğiniz bir kaç dersi bizimle paylaşır misiniz?
- Daha ders vermem izin vermiyorlar ama oyun tasarımı ve dokümanları Üzerine atölye ve kurslar verdim.
- En çok oynadığınız oyun türü nedir?
- Rogue-Like ve Action-Adventure arasında gidip geliyor. Online ise FPS.
- İlk beş favori oyununuza yazar misiniz?
- Mass Effect 1-2, Hades, The Binding of Isaac, XCOM: Enemy Unknown, God of War

ALL ABOUT HISTORY

TAM 11 ÜLKEDE YAYIMLANAN
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

Sony PlayStation 5 Camera

PS5 oynarken yayın yapmadan duramayanlar için.

Sayfa
96



DONANIM

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



Razer Kaira

Xbox sahiplerine özel kablosuz kulaklık

Yeni nesil konsollar artık hayatımıza girdi ve popülasyonları da günden güne artmaya devam ediyor. Diğer taraftan iki konsol üreticisinin yan donanımların destekleri konusunda farklı stratejiler benimsediğini söylemek mümkün. Geçtiğimiz ay incelediğimiz PS5 Pulse 3D kulaklığı 3.5mm jack yardımıyla bir Xbox'ta bile kullanmak mümkünken, Xbox'a özel olarak çıkan kulaklıklar isimlerinin hakkını vermektedir. Razer Kaira da bundan farklı bir yol izlemiyor ve sadece Xbox One ve Xbox Series S/X'e özel bir kulaklık olarak hayatımıza girmiş durumda.

Tasarım özelliklerine geçeceğiz ama konuyu biraz daha açalım. Razer Kaira'nın üzerinde bir Bluetooth vericisi bulunmuyor (Pro modelinde mevcut) ve kendisi bir kablosuz adaptör ile beraber gelmiyor. Xbox'a bağlanması saniyeler süren ürünü PC'ye kutudan çıktıığı haliyle bağlamak mümkün değil. Kaira'yı Windows 10'da kullanabilmek için 500 TL civarına satılan (Fiyatı korkunç arttı son dönemde bu ürünün) Xbox Wireless Adapter'i da satın almanız gerekiyor.

Konuya açılığa kavuşturdumuzu göre devam edelim. Razer Kaira'da Razer yeşili ve siyah renkler beraber kullanılmış, gayet sık ve abartısız bir tasarıma sahip. Tamamen plastik-

ten olması başta göz korkutabilir ancak kulaklık son derece esnek ve dayanıklı, öyle ufak üstüne oturma kazaları ile hasar alması oldukça güç. Bu açıdan rahat olabilirsiniz.

Arkası kapalı olan 50mm Razer Triforce Titanium sürücülerin (20Hz-20Khz) performansını son derece beğendim. Gerek oyun oynarken ses çatlamalarına izin vermemesi, gereksiz hemen her türlü müzikte son derece net vokaller, başarılı bir sahne ve bas / tiz dengesi sunması ile beğenimi kazandı. Razer'in bu üründe kullandığı, başta rahatsızmış gibi duran ama kafaniza taktığınızda uzun kullanımlarda bile rahat ettiren Flowknit hafızılı köpükten kulak yastıkları işini gayet iyi yapıyor. Nefes alabilen bu yastıkların da beklenilerimi aştığını rahatlıkla söyleyebilirim. Özellikle uzun film seanslarında gerek ses kalitesi, gereksiz ergonomi açısından sizin mutlu edecektilir. Ağırlığı ise 293 gram, yeterince hafif.

Kulaklığın üzerindeki düğmelerin de ergonomisi yerinde. Sağ tarafta Equalizer ayarları ve Xbox eşleştirme butonu aynı işi yaparken, altında da sonsuz dönen oyun sesi / chat dengesi tekerleği var. Sol taraftaki düğmeler ise standart, açma kapama, ses kontrolleri ve mikrofon ses kesme düğmeleri. Razer bu modelde sanallaştırma için Dolby

veya DTS:X'ten değil, Windows Sonic'ten yardım almış. Kötü bir tercih diyemem zira ben aralarında fark bulmakta çok zorlanıyorum. Kulaklıktaki kullanılan mikrofonun da Razer HyperClear Cardioid serisinden (100Hz-10Khz) olduğunu belirtiyim. Sesinizi son derece başarılı bir performansa karşı tarafa iletебiliyor ancak yerinden çıkartılması mümkün değil.

Neticede Razer Kaira, Xbox sahiplerine hitap eden, başarılı bir kablosuz kulaklık olmuş.

15 saatlik pil dayanımı, hem oyunlarda hem de müzik ve film seanslarında başarılı performans ve ergonomiye önem verirken ekonomi de yapmak istiyorsanız düşünübilirsiniz. Gerçi böyle söyleyorum ancak ürünün yurt dışı fiyatının 100\$ olduğu düşünülürse, döviz ve vergilerin şu haliyle ucuza gelmeyeceğini de belirtmek gerek. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Hafif, ergonomik ve konforlu. Ses ve mikrofon performansı son derece başarılı.

EKSİ PC bağlantısı için ekstra adaptör satın almanız gerekiyor. Mikrofon yerinden çıkartılmıyor



LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ

WD Black D50 ◊

Tam bir oyun istasyonu

Bu minik kare görünümlü cihaz bir disk. Ancak sadece bununla da yetinmiyor ve çok sayıda bağlantıyı bir araya getirecek bağlantı konusunda büyük destek sağlıyor. Özellikle yeni nesil dizüstü bilgisayarlarda ultra ince ve ultra hafif tasarımlar gözetilirken bağlantılarından feragat edildiğini görüyoruz. Bağlantı sorununu çözmek için elbette USB çöklayıcılar veya dönüştürücüler kullanılabilir fakat bunlar da aslında performans noktasında bekleniyi karşılamıyor, zira çevre cihazlarıyla beraber bilgisayara bağladığımız donanımlar aslında bir hayli arttı ve bunların RGB ışıklandırmaları falan da derken daha fazla enerjiyi ihtiyaç duyuyor. O nedenle USB adaptörleri de pek fayda etmiyor. Elbette yine bir şekilde kotarabiliyorsunuz, ancak bu cihaz siz tüm bu derlerden uzaklaştırıyor. Kaldı ki tek numarası da bu değil.

WD Black D50, hem tüm bağlantıları tek noktaya toplaması hem de içeriğinde disk bulundurmaıyla niş bir ürün. Herkese hitap etmediği aşikar. Cihazın fiyatı da buna göre şekillenmiş. Şu an bu cihazı piyasada 1 TB kapasiteli disk seçeneğle 3599 TL + KDV, 2 TB kapasiteli fiyatıyla ise 4899 TL + KDV fiyatlarına bulabiliyorsunuz. Evet, fiyatı bir hayli yüksek. Peki, bu cihaz ne yapıyor? Şimdi biraz daha yakından tanıyalım.

Kutunun içini açtığımızda Western Digital'in SN730 NVMe SSD diske yer verildiğini görüyoruz. Bu disk elimizdeki modelde 1 TB kapasitesinde. Ancak daha fazlasını isteyenler 2 TB'lık modeli de piyasada bulabiliyorlar. Evet, cihaz da güzel, içindeki diskin kapasitesi de bir hayli geniş, bağladığınızda da iyi sonuçlar alıyzsunuz bu arada, ondan da az sonra bahsedeceğiz. Ancak önce cihazın bağlantıları arasında neler var onlara bakalım.

Açıkçası WD Black D50'nin bağlantıları arasında yok yok. Bu cihazı masa üzerinde bir bağlantı istasyonu olarak rahatlıkla kullanabilir, hatta bu yolla artık dizüstü bilgisayarlarınızın şarj cihazına bile veda edebilirsiniz. Zira bu cihaz aynı zamanda laptop'ınızı şarj da edebiliyor ve geri kalan ihtiyaç duyabileceğiniz tüm bağlantıları bir arada sunuyor.

WD Black D50'nin üzerinde 2 adet Thunderbolt 3 yuvası, 2 adet USB-C portu, 3 adet USB-A bağlantı noktası yer alırken, ayrıca DisplayPort 1.4 portu, Gigabit Ethernet ve ses girişi/çıkışı bulunuyor. Bu sayede ihtiyaç duyulabilecek tüm bağlantılar bir arada.

Diskin performansı Western Digital'in söylediği gibi gayet hızlı. Bu diski dahili olarak sistemde yer verdiğimizde 3000 MB/s sıralı okuma ve 2500 MB/s sıralı yazma civarında sonuçlar aldı. Ancak tabii ki bu diski Thunderbolt yoluyla bağlayarak kullanacaksınız. Bu senaryoda da ölçümlediğimizde 2000 MB/s civarında okuma ve yazma performansları aldığımız cihaz, kuşkusuz bunu bağladığınız platforma bağlı olarak yükseltip olçaltacak. Bu anlamda bu disktен maksimum fayda sağlamak için Thunderbolt bağlantılarından bağlanmanız gerektiğini söyleyelim.

Bu disk bir iş istasyonu gibi kullanılabileceği gibi elbette oyun istasyonu olarak da kullanılabilir ki içeriğindeki disk ve performansı nedeniyle de zaten daha çok oyun için konumlanıyor. Ancak burada bir tezat var. Zira halihazırda masaüstü bilgisayar kullanıcılarının bu cihaza bağlantı çeşitliliğini sağlamak ve yüksek performans gösteren bir disk olarak normal şartlarda pek ihtiyacı yok. Zira hem disk kapasitesi yüksek, hem bağlantılar da kasada yerli yerindedir, sistem kurulurken de buna göre şekillendiriliyor

muhakkak. Fakat harici bir disk isteniyorsa ve tüm bağlantılarının masa üzerinden tek noktadan dağıtılması düşünülyorsa o zaman bir hayli faydalı olacaktır. Ancak bu cihazın, bağlantı ve disk kapasitesi daha limitli olan laptop'lar için daha çok önem arz ettiği açık. Yine de pek tabii ki burada ihtiyacı siz belirleyeceksiniz.

Evet, sonuç olarak WD Black D50 daha fazla seçenekçe sahip olmak istediğiniz platformlara bağlantı eklemenin basit ve performanslı bir yolu olurken, öte yandan yüksek hızda çalışan bir disk sahibi olmanın da kompakt çözümü olarak karşımıza çıkıyor. Cihazla ilgili her şey olumlu. Ancak 2 takıldığımız nokta oldu; bunlardan biri cihazın adaptörünün bir hayli büyük olması. Tabii ki gerekli güç ihtiyacını karşılayacak ölçüde tasarlanmış, fakat neredeyse cihazın kutusu kadar büyük. Bir diğeri ise elbette fiyat. Şu an bu fiyatı elimizdeki 1 TB'lık kapasiteli modeliyle 3599 TL + KDV fiyatla bulabiliyorsunuz. Herkese hitap etmediği açık, ancak satın alanların da pişman olmayacağı bir ürün.

Evet, bizim söyleyeceklerimiz bu kadar. İzlediğiniz için teşekkürler. Siz de yorumlarınızı ve düşüncelerinizi aşağıda bizlerle paylaşabilirisiniz. Daha fazla içerik için destek olmak istiyorsanız ise abone olabilirsiniz. Ben Ercan Uğurlu. Bir sonraki videomuzda görüşmek üzere hoşça kalın. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Üst seviye performans. Geniş bağlantı seçenekleri. 1 TB disk. RGB ışıklandırma. Pratik kullanım
EKSİ Büyük adaptör. Fiyat



Cooler Master MH650 7.1 Surround RGB

Uygun fiyata yüksek performans

Cooler Master donanım sektöründe çok uzun zamandır bizlerle olan firmalardan birisi. İlk bilgisayarlarında Cooler Master ürünlerini tercih eden bir zamanın çocukları koca koca adamlar oldular ve Cooler Master da bir zamanlar ağırlıklı olarak kasa ve PSU üzerine yoğunlaştırdığı kaynaklarını artık çevre birimlerine de yönlendirmeye başladı.

Bu sefer inceleyeceğimiz ürün de Cooler Master'in orta seviye kulaklıklar arasında oldukça sağlam durabilen MH650 modeli. Detaylara geçmeden önce MH630 adında bir kardeşinin daha olduğunu, bu modelin USB bağlantı, surround ses ve RGB desteğiinden yoksun olduğunu belirtelim.

Cooler Master MH650'yi paketten çıkartığınızda ilk dikkatinizi çeken abartısız, sık tasarımlı ve kullanılan malzeme kalitesinin başarısı oluyor. Kulaklıktaki yüksek kaliteli plastik baş köprüsü içinde metal iskelet ile desteklenmiş. Kumaş kulak yastıkları oldukça rahat, ilk başta fazla mı yumuşak diyorsunuz ama uzun kullanımda bile sorun yaratmıyor. Üst kısmındaki baş desteği de ekstra rahatlık sağlıyor. Kulaklığın ağırlığı 322 gram, orta karar diyebiliriz. Kulaklığın üstündeki yegane kontroller ise mikrofon ses kesme ve ses kontrolleri. Ses seviyesi kontrol tekerliği sonsuz dönüyor, ulaşması ve kontrolü kolay. Ayrıca

kablo ve mikrofonun çıkartılabilir olması da bir avantaj. Mikrofona kistiğınızı dair bir uyarı almadığınızda, düğmenin konumuna dikkat etmenizi öneririm. Kumaş kablo uzun ve kolay kolay dolaşmıyor. Böylece kulaklığın bir yere götürürken çantanıza sıkışdırmanız mümkün zira USB bağlantı seçeneğiyle PS4, PS5 ve Switch'te (TV Dock modunda) de kullanabilirsiniz. Hemen hatırlatalım, 7.1 Surround desteği sadece PC'de mevcut, konsollarda Stereo ses çıkışı alabiliyorsunuz.

Cooler Master bu modelde 50mm neodimyum sürücüler kullanmış ve frakans cevabı da sektör standartlarında (20Hz-20Khz). Gerek oyunculara gerekse müzik dinlerken performansını çok beğendim, farkındaysanız bunu her incelememde mutlaka belirtiyorum. Artık oyuncu kulaklıkları ucuz şeyler değil ve onlardan birden fazla işi iyi yapmalarını beklemek de bence hakkımız. MH650 bu görevin altından başarıyla kalkan bir ürün olmuş. Flat ayarları (çok flat değildi sanki) gayet beğendiysen de ekstra ayarlar ve kontroller için Cooler Master Masterplus+ yazılımindan yardım alabilirsiniz.

MH650'nin bana göre en umulmadık artışı mikrofon performansının beklediğimiz kadar iyi, beklememişim kadar mükemmel çıkması oldu. Frekans cevabı 50Hz-18Khz arasında olan mikrofon, bu konuda benchmark kabul ettigimiz, masaüstü bir yayıcı mikrofonu olan Elgato Wave:3'e yakın performans göstererek bizi ummadığımız yerden yakaladı. Nefes alıp verme gibi gereksiz parazitleri süzme konusunda iyi bir iç çikardığını da belirteyim.

MH650'nin ülkemizde 765 TL civarına bulunduğunu ve bu fiyatın son derece rekabetçi olduğunu da belirteyim, elbette dövizin durumu ve rakiple-rinin fiyat düzeyini baz alarak söyleyorum. Üstelik dilerseniz MH630 modeli de birkaç kırılmış özelliği ve daha da uygun fiyatı ile karşınızda duruyor. Cooler Master son derece iyi, zayıf noktaları olmayan bir ürünle karşımıza çıkmayı başarmış. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem mikrofon performansı, Oyun ve müziklerde başarılı. Rahat ve ergonomik. RGB desteği.

EKSİ MasterPlus+ yazılımı biraz hantal



Corsair

K55 RGB Pro XT ◊

Membran rahatlığından vazgeçemeyenlere

Corsair'in pek çok ürünü şimdije dek konuğumuz oldu ve okurlarımızdan da K55 serisi ile alakalı çok soru alıyordu. Corsair'ın giriş seviyesini temsil eden K55 ailesi, Pro XT modeliyle, bu modelin fiyatıyla ve sunduğu özelikler ile orta sınıfı sağlam bir adım atmış. Peki bu model ne vadediyor, kılmlara hitap ediyor? Mekanik tuşlar bildiğiniz gibi oyuncu klavyeleri söz konusu olduğunda sektör standartı haline geldi. Tabii bu her durum için geçerli değil. Bugün Cherry MX, Kailh gibi kaliteli anahtarlar kullanan oyuncu klavyelerinin fiyatları oldukça yüksek ve kendi bekleninize uygun anahtar setini seçmek de donanım ürünlerine yakın değilseniz bir yerlerden yardım almanız gerektirecek kadar detaylı bir konu. Tabii daha sonra "ben bu klavyede yazı yazamıyorum" demek istemiyorsanız.

Membran klavyelerin bu süreçte kendilerini çok yenilediklerini söyleyemeyiz. Razer Ornata serisinde yarı-mekanik diyebileceğimiz, pratikte membran klavye olmasına rağmen mekanik klavyeden esintiler taşıyan bir model çıkartılmış, seveni de çok oldu, sevmeyeni de. Corsair ise bu modelde Rubber Dome anahtarlar kullanmış ve hem günlük kullanımda hem de oyunlarda tatminkar bir performans vadediyor. Benim zevkime göre tuşlar biraz oynak ve alışmak için

birkaç gün kullanmak durumunda kaldım, sonrasında gayet rahat ettiğimi söyleyebilirim. Teknik detaylara tekrar döneceğiz ama dilerkeniz biraz da tasarıma bakalım. K55 Pro XT büyük, kocaman bir klavye. Plastik kasası sebebiyle 940 gramlık ağırlığı düşük gelebilir ama 48cm'lik boyutıyla bu sınıfta bulabileceğiniz en büyük klavyeler arasında. Bunun da en önemli sebebi sol tarafta bulunan 6 adet adanmış mod tuşu.

Tuş başına RGB aydınlatma bulunduran klavye ışıklanması biraz pastel duruyor. Göz yormuyor zira üst kısmındaki düğmeden aydınlatma şiddetini ve aydınlatma modunu seçmek mümkün. iCUE yazılımı üzerinden ince ayarlarla ulaşmanız da mümkün. Üst kısmada oyun moduna geçiş ve adanmış medya tuşları da bulunuyor. Ses açma kapama konusunda tekerlek yerine düğme tercih edilmiş.

Corsair'in klavyeyle beraber verdiği kol desteği son derece rahat, yerine iyi oturuyor ama klips kullandığından takip çıkartırken ve klavyeyi taşırken dikkatli olmanızda fayda var, fazla zorlamaya gelmeyecektir. Kabloda kumaş örgü kullanılmamış ama sağa sola dolaşmıyor, uzunluğu da yeterli.

Corsair bu modelde USB slotu kullanmadı. Bunca donanım eklendikten sonra bundan

şikayet edemeyeceğiz ama olsayı iyi olurdu. En azından şarj istasyonu olarak ne kadar işe yaradıklarını söylemeye gerek yok, özellikle de klavyeyi bir laptopa bağlayarak kullanıyorsanız ve USB slotu sayınız kısıtlıysa.

K55 Pro XT uzun süredir membran klavye test etmemiş benim için de değişik bir deneyim oldu. Tuşların sessizliği ve yazım konforunu özlediğim muhakkak. Soldaki mod tuşlarını ise hiçbir zaman sevemedim zira elim ESC yerine daima mod tuşuna gidiyor ve zamanla da düzelmıyor. Yine de buna bir eksi diyemem, kişisel tercih. Bu yazı hazırlandığı sırada ülkemizdeki fiyatı belli değildi ama 70\$'lık fiyatıyla en pahalı membran klavyelerden birisi var karşımızda, donanımı da aynı ölçüde zengin. Benim esporcu olmak gibi bir derdim yok, masam da kocaman diyorsanız ilginizi çekebilecek, başarılı bir ürün.

♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Yazı ve oyun performansı yeterli.

İşçilik ve malzeme kalitesi yüksek.

Kol desteği var. RGB desteği. Adanmış

mod ve medya tuşları.

EKSİ USB slotu yok.



PlayStation 5 HD Kamera ◆

Yayınçılar için olmazsa olmaz bir eklenti

Bildiğiniz gibi geçtiğimiz ay PlayStation 5 Pulse 3D Wireless kulaklığını incelemiştik, şimdi de onun oyun arkadaşlarını test etmenin vakti geldi. Özellikle de Elgato'suz yayın yapmayı düşünüyorsanız size çok yardımcı olacak ilk yan donanım ise PS5 HD kamera.

PS5 HD kamera ve medya kumandası tasarımlıyla PlayStation 5 ile son derece uyumlu olarak karşımıza çıkıyor. Önce PS5 HD kameradan sözü açacak olursak, herhangi bir capture kart kullanmadan direkt olarak PlayStation 5 üzerinden yayın yapmayı düşünüyorsanız, bu kameranın işinize çok yarayacağını söyleyebiliriz. Çok kolay şekilde kullanılabilen bu kamerayı PS5'e bağladıktan sonra, ilk yapmanız gereken arabirimden ayarlamaları yapmak olacak. Akabinde de hemen yayınırlara başlayabiliyorsunuz. 1920x1080 çözünürlüğünde ve 60 kare kayıt alabilen PS5 HD kamera, üzerinde yine çift lens bulunduruyor. Böylece hem arka plan derinliğini sağlayabilen hem de sizi oyuna iyi şekilde aktarabilen kamera ile kendinizi oyun ekranının bir köşesine iliştirebiliyorsunuz. Ayar ekranında nasıl görüneceğinizi seçebiliyor, kamera ekranının şeklini ve boyutunu belirleyebiliyor ve diğer görüntü ayarlarını da yapabiliyorsunuz.

Genel performansıyla gayet tatmin edici bulduğumuz PS5 HD kamera, eğer akşamları biraz karanlıkta yayın yapacaksanız ise, muhakkak bir ek ışığa ihtiyaç duyuyor. Biraz daha iyi bir ışık sensörüne sahip olsa daha iyi olabilirdi. Ancak bir yayıcı iseniz her halükarda zaten bir ışığa ihtiyacınız olacak. PlayStation 5 HD kameranın fiyatı 609 TL'den başlıyor. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Şık tasarım, uygun ışık koşullarında gayet başarılı performans

EKSI Loş ortamlarda bir ışık kaynağına -halen- ihtiyacınız var

85



PlayStation 5 Medya Kumandası ◆

Tüm eğlence tek bir cihazda!

Bu defa PS5'in "eğlence kutusu" konseptine odaklanmış bir yardımcı cihazı inceliyoruz. PlayStation 5 Medya Kumandası DualSense'i biraz da olsa rahat bırakmak isteyenlere hitap ediyor. Bu uzaktan kumanda yoluyla arayüzde dolaşabiliyorsunuz. Ancak elbette bu daha çok, PlayStation 5'in medya içerikleri bölümünde rahat dolanmak isteyenlere veya tek tuşla Netflix'e geçmek isteyenlere özel bir cihaz.

Biliyorsunuz, Sony, PlayStation 5'te Oyunlar ve Medya İçerikleri kısımlarını arayüzde sekмелер halinde ayırdı. Medya İçerikleri kısmında Netflix, Amazon Prime Video, YouTube, Disney+ ve Spotify gibi medya içeriklerini tek başlık altında toplayan Sony, bu uzaktan kumanda ile de kolay erişim imkanı tanıyor.

Altı tane PS butonuna basarak hızlıca konsolu açabiliyor ve sonrasında da üzerindeki direkt atanmış Disney+, Spotify, YouTube ve Netflix tuşları ile bu platformlara girebiliyor ve böylece bu medyalarda rahatlıkla dolaşabiliyorsunuz. Üzerinde oynat/duraklat, hızlı ileri ve geri gibi fonksiyon düğmeleri de bulunan kumandanın ergonomisi de gayet başarılı olmuş.

Evet, bu cihazlarla beraber PlayStation 5'in yanına arkadaşlarını da koyan Sony, son derece başarılı bir işe imza atmış ve bütçesi olanların da memnun kalacağı bir ürün yaratmış. Artık gözümüz kulağımız bir diğer önemli aksesuar olan PlayStation 5 için özel olarak geliştirilecek PSVR'da. PlayStation 5 Medya Kumandası piyasada 329 TL fiyatla bulunabiliyor.

♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Gayet derli toplu, ergonomik ve her kontrole rahatça ulaşabilmek mümkün

EKSI PS5'in "medya oynatıcısı" tarafını aktif kullanmayanlara hitap etmeyecektir.

88



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
100

PHD

Todd McFarlane bir kez daha konuğumuz, bu defa muhabbetin konusu çizgiromanlar!

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Artık ertelenen film & dizilerle kavuşabilir miyiz, cidden?

Dizi

THE SERPENT

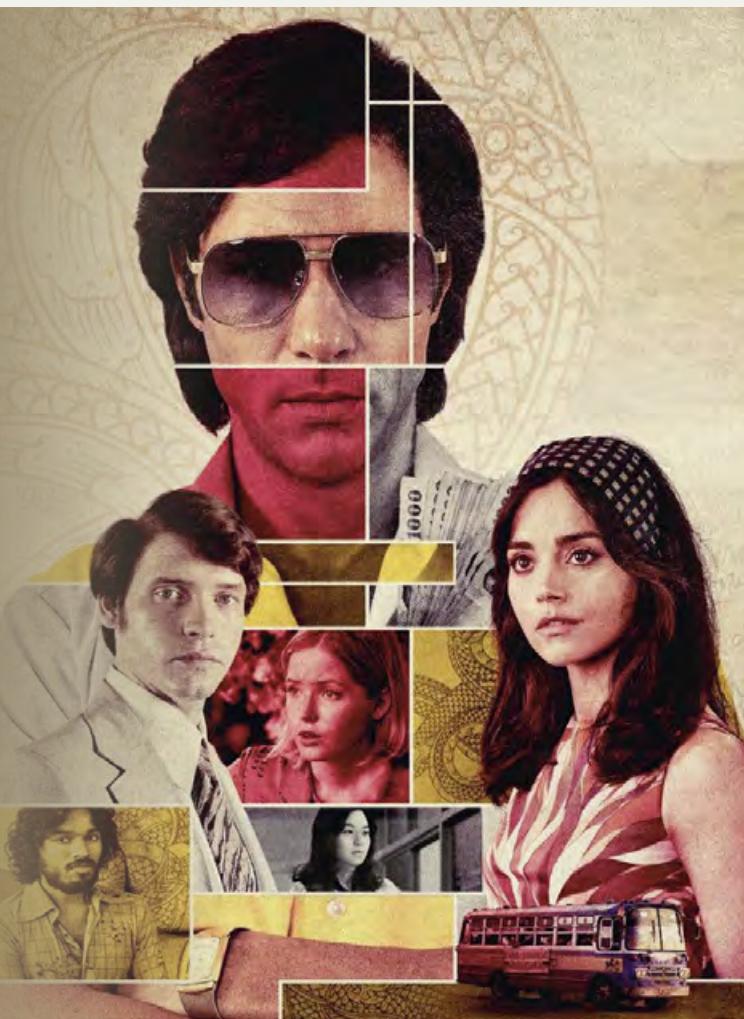
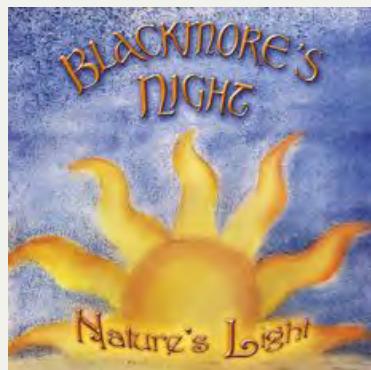
Hippi katılıları olarak bilinen ve 1970'lerde Asya'da seyahat eden turistleri hedef alan Charles Sobhraj'ın gerçek hikayesinden esinlenen The Serpent, izleyebileceğiniz en iyi suç dramalarından biri. Charles Sobhraj 1975 ve 1976'da Hindistan, Tayland ve Nepal'in Hippi Yolunda 20'den fazla genç Batılı yolcunun katili ve çözülememiş birçok cinayetin de şüphelisidir. Sobhraj, Interpol'ün en çok aranan adamydı ve hakkında üç farklı kıtada tutuklama emri bulunuyordu. Buna rağmen psikopat, dolandırıcı, hırsız ve kılık değiştirme ustası olan bu cani, defalarca polisin elinden kaçmayı başarmıştır, ta ki en az kendisi kadar saplantılı birisinin dikkatini çekene kadar. Bangkok'taki Hollanda Büyükelçiliği'nde genç bir diplomat olan Herman Knippenberg, Sobhraj'ın karmaşık suç ağını çözüp hak ettiği cezayı alabilmesi için büyük bir dedektiflik oyunu başlattı. Turistleri etkilemek ve onları kendisine çekmek için uyuşturucu veya mücevher satıcısı kılığına giren Sobhraj'ın cinayet işlemesinin sebebi görgü tonlarını ortadan kaldırılmak istemesiydi. Aslında kendisi özgürlük, barış ve Nirvana'ya ulaşma amacı ile Asya'ya gelen Avrupalı turistleri dolandırıp, soyma derdindeydi. Ama arkasında delil bırakmamak ve kurbanların pasaportlarını kullanarak polisten kaçabilmek için onları öldürme yoluna gitti. Tahar Rahim'in katili Charles Sobhraj, Jenna Coleman'in Sobhraj'ın sevgilisi ve suç ortağı Marie-Andrée Leclerc rolünde oynadığı sekiz bölümlük bir Netflix orijinal yapımı ona dizide İlker Kaleli de Sobhraj'ın kurbanlarından olan Türkiye vatandaşı Vitali Hakim rolü ile yer alıyor. Kıyafetleri, müzikleri, mekanları ile çok başarılı bir dönem dizisi, The Serpent. Ayrıca dizisi, "büyük hayallerle yola çıkan ancak eve asla dönenmeyeen tüm cesur gençlere" adanmış. ♦ Olca Karasoy Moral

ALBÜM

BLACKMORE'S NIGHT NATURE'S LIGHT

Çok sevdigim bu grup, 97'de vokalist ve söz yazarı Candice Night ile gitarist Ritchie Blackmore tarafından kuruldu ve günümüze kadar da çok güzel çalışmalar yaparak geldi. Folk türünde müzikler yapan bu şahane grubun gitaristi biraz önce söylediğim gibi Ritchie Blackmore. Kendisi Deep Purple'in kurucularından, eski gitaristi ve açıksa en iyilerden birisi. Ayrıca benim için ayrı bir yeri daha var. En sevdigim şarkılardan olan Deep Purple – April şarkısındaki gitarist olur kendisi. Blackmore, 1975'te Deep Purple'dan ayrıldıktan sonra Rainbow isimli grubu kurdu, 1997'de de eşi Candice Night ile birlikte folk- rönesans müzikleri yaptıkları Blackmore's Night isimli grubu kurdular. Zaten grubun ismi de çiftin soy isimlerinden oluşuyor. Geçtiğimiz günlerde grubun 10. Albümü olan

Nature's Light yayınladı. Albümde iki si enstrümantal olmak üzere on parça bulunmaktadır. Celtic, folk müzik severler bu albümü kaçırmayın. Ülkemizde şarkıların bir numaralı erişim ağı olan Youtube'da albümün tamamını bulabilirsiniz. ♦ Olca Karasoy Moral



SORRY, WE MISSED YOU

Kapitalist sistem varlığını sürdürülebilir kılmak için, üzermizde ilklere kadar hissedilen algoritmalar çalıştırıyor. Üretim faktörlerinden en değerli insan emeğini daha fazla sömürme üzerine kurulu, tek amaçlı, çok değişkenli sistemler, parlak ışıklarının altında çok katmanlı manipülasyonlar barındırıyor. Sermayedarin üstlenmek istemediği risklerin allanıp pullanarak sindsice çalışana yüklediği kazan kazan aldatmacası, prim illüzyonu, kendi işinin sahibi hissiyatı ile inşa edilen iş modellerinden bazıları. Bu modeller, özünde emek sahibinin kazanç miktarını türlü bahanelerle makaslamak üzere, çalışanı sürekli yetersiz hissettiren bir kurguya hayatımıza sızıyor.

Sisteme karşı öfkesi dinmeyen, işçi sınıfının yönetmeni Ken Loach, dar gelirli İngiliz bir çekirdek aileyi merkezine alarak Sorry, We Missed You ile tam da bu modern köleliği sorguluyor. Para kazanma hırsıyla kaybedilen vicdanların karşısında ufalanan işçi sınıfının çaresizliğini göğüsümüzde ağrı hissile izliyoruz.

Filmde baba karakterindeki Ricky, kendi işinin sahibi aldatmacasıyla bir kargo dağıtım ajanına katılıyor. Hayallerini bağıladığı bu zincir modelde vicdانا yer yok. Elini verip kolunu kaptıracığı, yaptırımların altında ezileceği işe dahil olabilmek için, fedakarlık yine aileye düşüyor. Anne rolündeki Abbie, Ricky'nin sisteme dağıtım kamyonuyla yer edinebilmesi için aracını satarak ona sermaye sağlıyor. Haftada 6 gün mesaili düzende izin kullanılması durumunda, dağıtımları kusursuz devam ettirecek işgücünü kendisi bulması bekleniyor. Çalışandan ziyade, patron gibi hissedilmesi amaçlanan model, gün geçtikçe kişileri girdap gibi aşağı çekiyor.

Tüm gününü bakıma muhtaç kişilerin ev hizmetlerinde geçiren Abbie'nin de parlak durumda olmadığını söyleyemeyeceğiz. Kendilerini çalışma hayatına vakfetmiş ebeveynler, 18 yaş altı iki çocuğunun gelişimlerine tanıklık edemedikleri gibi, desteğe ihtiyaç duydukları zamanlarda da onların yanında olamıyor. Bu başıboşluq hali, ergenlik çağının verdiği uçlardaki davranış eğilimlerini olumsuz yönde etkiliyor. Ergen ası oğul polis ile başına belaya sokup maddi manevi yıkım yaratırken; evin en küçüğü, duygusal yönden sorunlu bir kız çocuğu olarak yetişiyor. İnsanı ve ailevi acıl ihtiyaçların göz ardi edilmek zorunda kalıldığı anlardaki çaresizlik, sistemin insanları nasıl çiğneyip tükürdüğüne net bir göstergesi oluyor.

Kapitalizmin işçi sınıfı üzerindeki olumsuz etkilerinin sadece iş yaşamına değil, aile bağlarına, sosyal hayatı yansımaları da fazlaıyla gerçek bir yerden aktarılıyor. Kendi kaderinizle baş başa bırakıldığınız çalışma modelinin vadedilen avantajları olmadığı gibi, güvencesizliği de

tanımlanmış oluyor.

Çarkların kusursuz dönmesi için tam da o çarkların arasına sıkışan işçilerin durumu, filmde hizmet sektörü odağı ile daha fiziki bir şekilde görünür durumda. Zaman zaman Ken Loach'un yeni bir perspektif geliştirmesi gerektiğine dair yorumlara denk geliyorum. İnsanca yaşam hakkı için yüzüller mücadele eden işçi sınıfı büyük kazanımlar elde edene kadar, toplumsal gerçekçi bu açının yerine ikame yeni bir yaklaşımın mümkün olduğunu düşünmüyorum. Çünkü; hikayede yer verilmemiş olsa da, sunulan ayrıcalıklı çalışma alanları ile sınıfı unutturulan yakası farklı renklilikte, aslında başka bir modelleme içinde aynı kişi ve kurumlara hizmet ettiğini biliyorum.

İçinde bulunduğu ay ve 1 Mayıs Emek ve Dayanışma Günü vesilesiyle, sözünü sakınmadan söyleyen bu politik işçi filminin izlenmeye hak ettiğini söyleyebilirim. Sınıf bilincini ağırtılmış yakasının rengine kurban veren, tercih dışı zorunlu bir saatte kart bastığı turnikenin sesyle tur atladığını sanan, plaza kliması sarhoşu bazı büyülerin de izlemesini tavsiye ederim. Belirli bir vicdan ve sorgulama seviyesinde olanların, filmi izledikten sonra yumruk yemiş gibi olacağını belirtmekte de fayda var. Alınan darbe ve edilen isyan yetmezse, The Beatles-Working Class Hero dinleyerek duygudan duyguya savrulabilir, öfkeden öfkeye de koşabilirsınız. Sınıfsız, adil bir dünya umuduyla. ♦ Eda Aydın





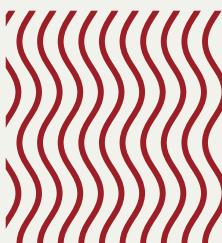
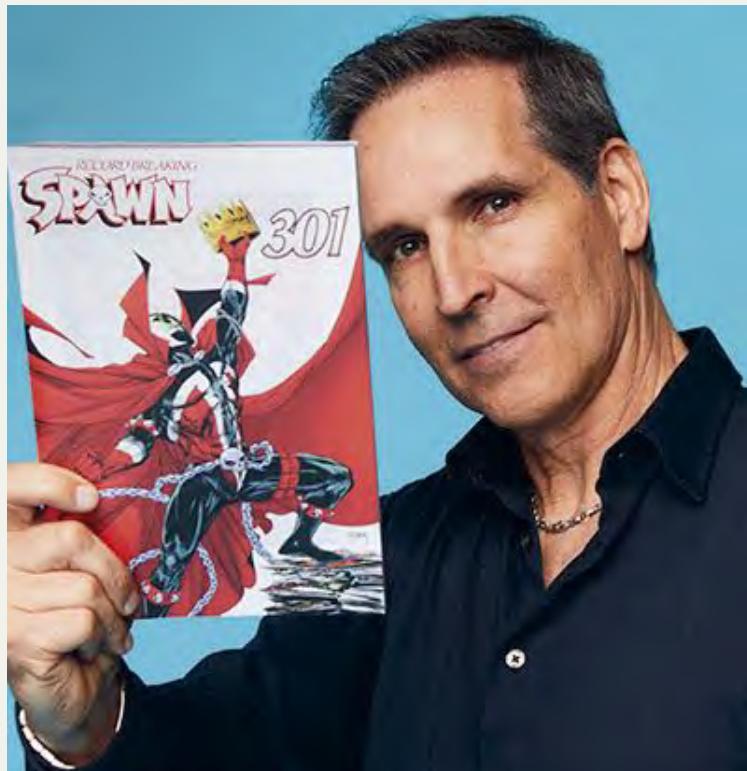
Bir Zamanlar Çizgiromanda:
Todd "ToddFather" McFarlane

Sılaşmalar sevgili LEVEL okurları ve köşemizin sıkı takipçileri! Bu aydan itibaren düzensiz bir şekilde -genelde atletler ve tarihi figürler için yapılan- bir konsepti çizgi roman sanatçılara taşıyoruz. Sanatçılara etki eden faktörleri, çizgi romana nasıl yön verdiklerini ve günümüzdeki miraslarını konuşmaya çalışacağımız bu bölümün ilk konuğu kendisinin asla haberi olmayacağı da olsa Todd McFarlane yani namı diğer Todd Father! Merhaba Bay McFarlane bize biraz kendinizden bahseder misiniz demek isterdik ama o işi de biz yapacağız.

Gezegende en uzun süre devam eden, yaratıcısının hala haklarına sahip olduğu tek çizgi roman olan "Spawn"ın arkasındaki deha Todd'un hayatı, hiç de kolay bir hayat olmadı. Ayrıcalıklı ya da zengin bir aile olmayan McFarlane'lerin babası Bob, Kanadalı olmasına rağmen iş bulabildiği her yerde çalıştı. Bu durum da 1961'de Calgary'de doğan Todd'un yolculüğünün erken yaşlarında California'ya uzanmasına yol açtı. California dediysek aklınıza hemen 24 saat partilenen sahiller ya da Beverly Hills gelmesin. Sosyo-ekonomik seviyesi orta sınıf olan bölgelerde yaşayan Todd için çizgi roman macerası ve özel hayatı şekillendirecek olaylar da bu döneme rastlar.

Nereden nereye

Amansız bir beyzbol fanatığı ve hiç de fena olmayan bir oyuncu olan Todd'un kafasında, eminiz ki çizgi roman devi olmak değil de iyi bir MLB oyuncusu olmak vardı. Kapısına kadar gelmiş olsa da sakatlıklar ve profesyonel sporun özellikle Amerika'da aşırı rekabetçi olmasının da etkisiyle Todd'un beyzbol kariyeri -üniversitede sporcu bursuyla okumasına rağmen -üniversite bittiğinde sona erdi. Bu arada kendisiyle arasında birkaç sınıf varken flörtleşmeye başladığı -ve bu yüzden gelecekteki kayınpederi tarafından ko-



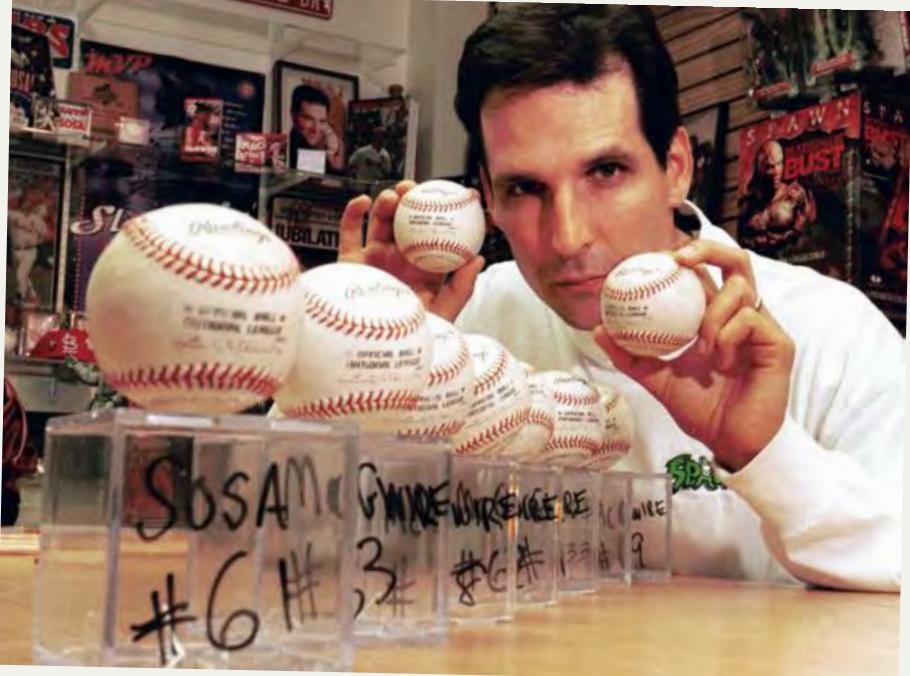
"Gezegende en uzun süre devam eden, yaratıcısının hala haklarına sahip olduğu tek çizgi roman olan "Spawn"ın arkasındaki deha Todd'un hayatı, hiç de kolay bir hayat olmadı"

valandığı- müstakbel eşiyle de evlenecekti. Çiftin şu an üç çocuğu var ve Arizona'da yaşıyorlar. Lise defterinden evlerimize uzanan yolculuğunda Spawn, belki de çizgi roman dünyasının legal yapısını ve duopolleşme (çift kutuplu Pazar) alışkanlıklarını kırın eser olarak değerlendirilirse, yanlış olmayacağındır. Günümüzdeki haline ulaşana kadar yaklaşık 700 adet ret mektubu toplayan ve bunları hiçbir zaman saklamayan hatta gururla her fırsatта gösteren McFarlane, lise ve üniversite çağında bulabildiği her çizgi romanı satın almış ve özellikle başta Bryne ve Simonson olmak üzere George Perez, Frank Miller ve Micheal Golden gibi öncülerinden etkilenmiştir. Sanatında da bu kimselerin dokunuşlarını görmek mümkündür. Tekrar şu ret mektuplarına dönecek olursak, hepsi de heves kaçırın şeyler değişdi tabii ki! DC editörlerinden Sal Amendola'nın yapıçı eleştirileri ve o dönemde çıkan "Coyote" adlı bir çizgi romana deneme olarak gönderdiği panel sayfalarını burada anlatsak başka bir şey anlatamayacağımız uzun yolculuğu sonunda Todd, ilk işi olan Coyote'de bir arka plan hikayesi çizmiş ve kısa süre sonra ligin devleri DC ve Marvel'a çalışmaya başlamıştır.

1987 yılında ilk ana akım işi olarak kabul edebileceğimiz Batman "Year Two" arcının son 3 sayısı için çalışan MCF daha sonra Marvel'a geçmiş ve en iyi Hulk yazarlarından kabul edilen Peter David ile birlikte bir süre mükemmel bir ortaklık kurmuştur. MCF'nin bu dönemki işlerinden iki adet ikonik kapak günümüz koleksiyoncuları için önemlidir. Bunlar Batman #423 ve Hulk #340'tır. Daha sonra pek çokumuza etkileyeyecek, benim kişisel olarak hala en beğendiğim Spider-Man dönemi olan McFarlane döneminde yepyeni, sert

ve modern bir örümcek adam görüntüsü çizen MCF, serisi uzun yıllar sürdürmüştür ve yine başlığın koleksiyonerler tarafından en çok tercih edilen sayılardan bazılarını yaratmıştır. David Michelinie ile beraber yarattığı Venom, günümüzde filmi çekilen ve superstar Tom Hardy'nin canlandırdığı Marvel'ın en sevilen karakterlerinden biridir. Ancak dönemin Spider-Man okuyucuları için bu karanlık ton "dağınık, sofistike-likten uzak ve özenti" olarak nitelendirilmiş, ayrıca editör kadrosundan da gelen sürekli talepler MCF'yi canından bezdirmiştir. Bir röportajında "çizgi roman çizmek kolaydır, iyi bir Batman ya da Spider-Man çizebilerseniz insanlar size mutlaka para ödeyecektir, ancak bu yeteneğinden finansal getiri sağlamak yeteneklerin takılması gereken bir seviyedir. Çizgi roman sanatçısı bundan çok daha fazlası olmalıdır" diyerek rekabetçi, yıkıcı-yaratıcı ve girişimci yapısını ortaya koyan MCF, en büyük hırsı olarak büyük paralar kazanmayı değil de içinde bulunduğu sektörü genişletmeye ve geliştirmeye odaklı bir sanatçı olmuştur.

Bir önceki paragrafın son cümlesi aslında ilk cümlesine bağlanıyor ve bize MCF'nin Image günlerinin yolunu açıyor. Dünya-nın en büyük üçüncü çizgi roman şirketi durumundaki Image, pek çoğunuzun bildiği gibi yaratıcıların bir basimevi gibi kullandığı bir şirket. Yani sizden karakterlerinizin "royalty" haklarını kendilerine devretmenizi beklemiyorlar, en azından ilk kurulduğunda böyledi. Kurulduğu dönem için çok büyük bir endüstriyel devrim olan bu hareket, Jim Lee, Erik Larsen, Rob Liefeld gibi geleceğin devlerinin omuzlarında büyüyor gönü-



müzde de "bağımsız" ya da ne yazık ki çizgi romanla ilgili herkesin daha iyi anlayacağı tabiriyle "indie" janının babası olmaya devam ediyor.

Diğer projeler ve tarih

Ortanca oğlu Lost dizisini çok seviyor diye, Lost'un oyuncak haklarını satın alan MCF, sadece şovu seven Premium bir baba figürü değil aynı zamanda pazarı çok iyi koklayan bir girişimci. Risk almanın korkmadığı için girdiği pek çok işte başarılı olan sanatçı, 1994'te kurduğu oyuncak şirketi McFarlane Toys ile 2.2 milyon Spawn figürü satmış, aynı zamanda kendisinin ilk göz ağısı olan beyzboldan basketbola, Kiss Grubundan X-Files dizisine kadar pek çok döneminin popüler kültür ikonlarının aksiyon figürlerini de üretmiştir. Günümüzde şirket ABD'nin beşinci en büyük aksiyon figürü üreticisi konumundadır. Giderek çizgi roman çizmeye-yazmaya ara vermeye başlayan MCF, 1996 yılında film endüstrisine de girmiştir ve başta pek de iyi olmayan bir Spawn filmi ile Pearl Jam ve Korn'un da içinde bulunduğu grupların kliplerinin çekmiştir. Aynı zamanda küçük çaplı bir oyun deneyimi de olan MCF'nin art direktör olarak çalıştığı Kingdoms of Amalur: Reckoning, benim bir çırıpta hatırladığım bir oyun oldu diyemem, belki siz iyi biliyorsunuzdur.

Bir dönem Edminton Oilers takımının da sahibi olan MCF, Neil Gaiman, Marvel, ve Al Simmons (doğru gerçek Al Simmons) ile de davalık olmuştur. Angela, Marvel-man ve Medieval Spawn gibi karakterlerin hakları için Neil Gaiman'la uzun süre davalık olan MCF en sonunda Angela'nın

haklarının Marvel tarafından Gaiman'dan satın alınması sonucunda bu davadan kurtulmuş ancak Spawn serisindeki bir karakteri ünlü bir hokey oyuncusu olan Tony Twist'e benzettiği için de 5 milyon dolar tazminat ödemiştir.

MCF'yle ilgili yolculuğumuz burada sona eriyor, kendisinin kitaplarından bahsetmeyeceğim çünkü hepinizin malumudur ancak daha çok bilgiye erişmek isterseniz kendisiyle Stan Lee'nin 1991'de yaptığı Comic Book Greats'i ve 2000 yılındaki Devil You Know: Inside the Mind of Todd McFarlane'i izleyebilirsiniz. Umarız yeni köşemizi sevmışsınızdır, lütfen bize yazın!

Sevgiler Mete ♦ Metehan İğneci



AYIN VARYANTI

LEGENDS OF THE DARK KNIGHT

BY JASON FABOK

OTAKU CHAN

Sonunda bahar anime sezonuna girdik. İlginç neler var? Hangi animeler ön plana çıkıyor, bir göz atalım.

To Your Eternity

Bu sezonun ilgi çeken animelerinden biri Fumetsu no Anata e (To your eternity). Daha ilk bölümünden farklılığını gösteren animelerden biri bu. Golden Kamuy, Mushishi ve Mononoke Hime arası bir tonu var. Gizemli, ölümsüz bir varoluşun biçim değiştirerek doğayla, insanlarla nasıl ilişkiye girdiğini izliyoruz. Başta duygusuzca başlayan hikâye bambaşka bir şeye evriliyor. Hatta ilk bölümünde, yalan yok, azıcık gözyaşı bile döktüm. Yani sezonu izlemeseni bile ilk bölümü kısa animasyon film gibi görebilir ve sadece onu bile izleyebilirsiniz. İkinci bölümde hikâyeyin çok daha eski tarihlerde geçtiğini bir kabile üzerinden devam etmesinden anlıyoruz. Duygusal ve dramatik tonu baskın bir anime olacağa benziyor. Çizimleri de gerçekten kaliteli. Daha önce böyle bir şey izlememiştim açıkçası. İlla ilk bölümden kendini açığa çıkarır, türünü ve nasıl devam edeceğini az biraz belli eder animeler. Bu sezon yirmi bölüm sürecekmiş. Kesinlikle takip edeceğim animelerden biri olacak.

To your eternity



Ijiranaide, Nagatoro San

Popüler yeni animelerden biri de bu. Bu anime konusunda kararsızım. Nagatoro boş zamanını sempai'si Hachiouji Naoto'ya zorbalık ederek geçiriyor. Belli noktalarda tamam oğlunu biraz gaza getirip açılmışını sağlamaya çalışıyor diyorum, bazen de aynı zorbalıklar bana yapılsa ben de Hachiouji gibi bir kenarda ağlarım diyorum. Bu tip serilerden hoşlanıyorsanız bayağı komik bulabilirsiniz. Bana göre bayağı mı yoksa komik mi, halen karar verebilmiş değilim. Benzer bir hissi Aho Girl'de de hissetmiştim. Yani hem güliyor hem de "niye güliyorum, korkunç ya bu durum" diyordum. Bakalım birkaç bölüm sonra Nagatoro'yu daha çok sevebilsek, konu bizi daha çok içine çekebilir belki.

Hige wo Soru. Soshite Joshikousei wo Hirou

Kahramanlık Akademim serisinin beşinci sezonu dışında popüler serilerden bir diğer de light noveldan uyarlanan Hige wo Soru. Soshite Joshikousei wo Hirou. Tür olarak drama ve romantizm taglenmiş. Ecchi bulunmaması beni çok şaşırttı açıkçası. Bal gibi tüm bölüm boyunca klasik ecchi kareleri gördüm durdum. 13 yaş sınırı getirilmiş, insan nedenini anlıyor. Eğer ecchi seviyorsanız ve ağır komedi değil de daha ayakları yere basan bir hikâye arıyorsanız, ilginizi çekebilir. Konu beş yıllık ofis aşkınnın onu reddetmesi sonrası kafayı bulan Yoshida'nın eve giderken gecenin köründe sokakta liseli bir kızla karşılaşmasını, kızın gidecek yeri olmadığını öğrenince de evini açmasıyla başlıyor. Kızımız on sekizinden küçük ve Yoshida'nın evinde kalması karşılığında onunla seks yapabileceğini söylüyor. Yoshida da tabii ki reddediyor ve tahminen kızımız ileriki bölümlerde kendisine abayı yakacak. Tabii kendisi şirin mi şirin, Yoshida da adam gibi adam. Serinin pek çok seveni olmuştur eminim. Hatta kızımız Sayu pek çok kişinin waifu adayıdır şimdiden. Eh romantizm denince



benim aklıma bu tip şeylelerden çok daha shoujo seriler geliyor. Ne bileyim, insan Skip Beat, Ouran ya da Fruits Basket gibi daha iç ışıcı hikâyeler bekliyor. Azıcık pembe gözlüklerle bile bakamıyoruz hayatı. İlk bölümü izlerken aklıma, Netflix'te CNN muhabiri Christiane Amanpour'un Sex & Love Around the World isimli, hakikaten süper bir belgeseli geldi. Japonya bölümünde benzer konulardan bahsediliyordu. Liseli kızların ya da evli kadınların para ve marka kıyafet çanta gibi ivr zivir için kendilerini pazarlaması bir yandan da tamamen ilişki zihiyettinden kopmuş, kendilerini manga okuyarak yalıtmış insanlar ele alınıyordu. Neysse serisi geri dönelim. Şahsen süper tatlıya bağıla da temelinde problemlü bu seriyi izleyeceğimi sanmıyorum. Ama mangasına bakanımlı. Mangasının çok daha iyi ve hızlı bir tempoda ilerlediği, hikâyeden pek çok kısmın animede çıkarıldığı söyleniyor. Denk gelmişken Fruits Basket'in yeni uyarlamasının son sezonu da bu bahar döneminde takipçileriyle buluştu. En azından gönül rahatlığıyla onu izleyebilirsiniz.

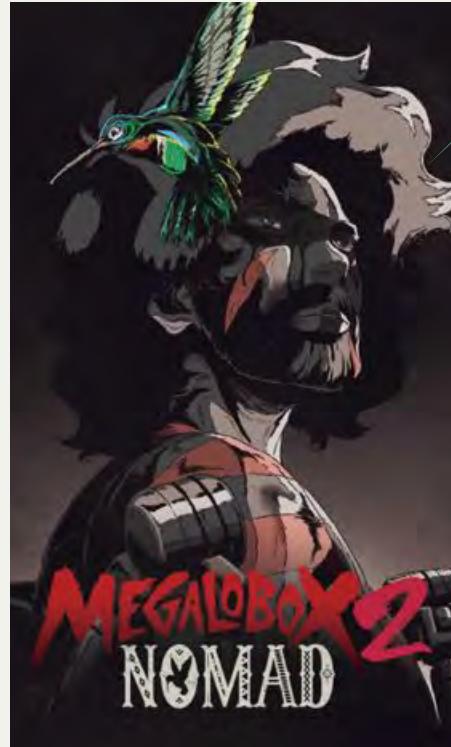
Tokyo Revengers

Anitwi'de çok karşılaştığım animelerden biri de Tokyo Revengers idi. Takemichi Hanagaki, yirmili yaşlarını hiç ummadığı bir şekilde geçirirken, bir gün ortaokuldaki sevgilisinin öldüğü haberini alıyor televizyondan. Sonra kendi başına da korkunç bir kaza geliyor ve hop, ortaokul yıllarına dönüyoruz. Geleceği bilen Takemichi de haliyle geleceği değiştirmeye çalışıyor. İlk bölmelerde biraz Erased (Bokumachi) ve ReLife tadı aldım. Ağırlıklı olarak komedi kısmına mı yoksa dramatik kısma mı eğilecek, gelecek bölümlerde

göreceğiz. Hikâye fantastik şekilde başlasa ve arada zaman yolculuğu dair konular absürt gelse de karaktere doğrudan isinmeye sunuz. Bu açıdan başarılı. Açılış şarkısı da hakikaten iyidi.

Ve diğerleri...

Merakla beklenen serilerden biri de Shaman King'in yeni uyarlaması idi. Eski serinin pek mangaya sadık kaldığı söylenemez ama yeni nesilleri yakalaması beklenen yeni uyarlama çok korkunç çıktı. Pek çok insan zamanında bu seriyi çok severek animeye başlamıştı. Herkes korkunç hayal kırıklığı yaşıyor yayınlanan daha ilk bölümünden bile. Gelelim güzel uyarlamalara. Ülkemizde Türkçe mangasının da çıkacağı duyurulan Gokus-hufudou bunlardan biri. Netflix'te beş bölüm çıkan ilk sezonun devamının geleceği de hemen duyuruldu. Doğruya doğru, animasyon kalitesi pek iyi sayılmaz, hatta çoğunu sabit çizimler üzerinden ilerlemesi yüzünden animasyon denebilir mi o bile şüpheli. Ama manyak güldüğüm bir seriydi. Mangasını da çok severek okumuştum. Efsanevi bir yakuza'nın işi gücü bırakıp ev erkeği olduğu seride, basit ev işlerinden bile yakuza-varı hikâyeler çıkması ve bunun komedisi müthiş işliyor. Hevesle beklediğim bir devam serisi de Megalo Box 2 idi. Tüm draması ve karakterleriyle boks takip ettiğim için, böylesi bir boks animesini kaçırırmam imkânsızdı. İlk sezon da hakikaten teknoloji ve boks sporunu çok iyi birleştirmiştir, tabii yeraltı ringlerinden giderek yükselen ana karakterin geçmiş de acayıp ilgi çekiciydi. Bu kadar erkeksi bir sporun yanında bu bahar sezonunda Bakuten!! isimli ritmik jimnastikte bir erkek takımını ele alan animeyi takip etmek de ilginç olacak. İlginç gelebile-



cek bir diğer seri de Mashiro no Oto. Özellikle Japon kültürüne ve müziğine ilgiliyseñiz bu seride bir göz atın. Geleneksel Japon enstrümanı shamisen ile ilgili. Ayrıca YouTube'da NHK'in çok güzel shamisen videoları da var.

Bu sezon ilgimi çeken animelerden bir diğeri de Super Cub oldu. Yuru Camp, Non Non Byori benzeri serileri seviyorsanız, buna da bir göz gezdirin derim. Hikâye temelde basit, Koguma, ikinci el Honda Super Cub motorunu aldıktan sonra hayatının nasıl şenlendiğini anlatıyor. Bambaşka bir animasyon tarzına sahip Odd Taxi ise bu sezonun sürprizlerinden. Gerçi herkesin ilgisini çeker mi bilemiyorum. Canlandırılan karakterler hayvan olsa da insanleştirme konusunda ilk bölümünden çok başarılı olduklarını söyleyebilirim. Bakışlarınızda taksiye binen birbirinden farklı karakterlerin hikâyelerini izliyoruz. Ve şoför üzerinden giderken hikâyeler ayrı ayrı olsa da bir şekilde kopuk gelmiyor. Bazı yerlerde bayağı koptum. Özellikle şoförün sesi, tipi ve karakteri banda belli yerlerde Bir Otostopçunun Galaksi Rehberi'nde Alan Rickman'ın harika seslendirdiği hayattan bezmiş Marvin karakterini hatırlattı dardu. Bitirmeden önce şunu ekleyeyim. Satoshi Kon'un filimle tanıştığımız Perfect Blue'nun romanı Bang Çizgi'den çıkacak. Yazarı Takeuchi Sensei ile kitabı ve idol kültür hakkında güzel bir söyleşi de yaptı. Kendisi pek çok inciler döktürdü. Kitabın Türkiye'ye özel tarafı, bir çizim yarışması sonrası basılacak olması. Takeuchi Sensei'nin seçeceği kapağın çizeri olmanın yanında para ödülü de kazanacağınız bu yarışmaya katılmak için kaleminize güveniyorsanız, son tarih 15 Mayıs. ♦ Merve Çay

Bu ay çok mu çok keyifli bir röportajımız var!

FİGÜRCÜNÜN SEYİR DEFTERİ



Figürcünün Seyir Defterinin yepeni bölümünden hepimize merhabalar! Öncelikle şimdiden hepinizin Ramazan Bayramı'nı en içten dileklerim ile kutluyorum. Umarım sevdikleriniz ile birlikte keyifli, sağlıklı ve mutlu bir bayram geçirirsiniz. Tabii ki bayram denilince aklımıza hemen akraba, eş dost ziyaretleri gelir ama lütfen bu bayram ziyaretlerinizi telefon ya da görüntülü/sesli arama olarak gerçekleştürün, ne olur. Böyle dönemlerde, evde kalabiliyor olmayı, (home ofis çalışıyorum zaten) hobilerimle ilgilenip kafamı dağıtmayı çok seviyorum. Ve evet, bu günler de geçecek!

Bildığınız gibi Türkiye'de figür / heykel ya da buna benzer collectibles ürünleri biriktiren çok insan var. Bir de hobisini mesleki olarak sürdürden şanslı ve son derece yetenekli insanlar var. Bu insanlar sayesinde satılmayan, bulmakta zorlandığımız yahut farklılaştırılmış istediğimiz figür, diorama ya da aksesuarlara sahip olabiliyoruz. Daha önce de bahsetmiştim, bu köşede zaman zaman röportajlar da yer alacak. Bu ay sayfalarımıza yaptığı Star Wars customları ile başarılı işlere imza atan "Uzay Customs" misafir oluyor.

Keyifli okumalar. =)

Merhabalar, öncelikle konuğumuz olduğunuz için çok teşekkür ederiz. Sizi tanımayan okuyucularımız için Uzay Customs kimdir, nedir, ne yapar biraz anlatır mısınız?

Ben de davet edildiğim için çok teşekkür ederim. Uzay Customs, yeni Star Wars serisinin başlamasının heyecanıyla kurulmuş bir (2015'lerde) figür alım satım ve koleksiyon platformuydu. Son bir yıldır 3D printerların yaygınlaşması ile yine Star Wars üzerine tasarımlarla, koleksiyoner arkadaşların eksiklerini gidermeye çalışan bir noktaya evrildi.



Çalışmalarınız ile ilgili konuşmaya başladmadan önce şunu sormak istiyorum. Siz de benim gibi bir Star Wars hayranınızsanız? Star Wars sevdası nasıl başladı? Çocukluğum Almanya'da geçti. Orada oyuncak ve filmler ile çok haşır neşirdim. Sadece Star Wars özelinde değil, bilim kurgu ve fantastik filmlere olan ilgim küçüklüğümde başladı diyebilirim.

Aynı zamanda bir koleksiyonersiniz değil mi? Koleksiyon yapmaya ne zaman başladınız? Hobinin içerisindeki insanlar bilirlər ama bilmeyen okuyucularımız için soralım yine de, Custom nedir?

Yani kendimi bildim bileli hep bir şeyler toplamışım. Bunalıların bazılarını sattım, sonra yine toplamaya başladım. Yani bırakmadığım bir tutku haline geldi. Aynı zamanda sıkı takip



edip topladığım koleksiyonları var. (Star Wars, He-Man) Custom aslında bir şey üzerinde uygun biçimde yapılan eklemeler, çıkarmalar ve değişikliklere deniyor. Şimdi customlarmda her ne kadar var olan oyuncaklar üzerinden gitmesem de tasarımla 3D üzerinden yeni bir şeyler çıkarmaya çalışıyorum.

Peki siz nasıl başladınız bu maceraya?

2019 yılında çıkan The Rise Of Skywalker filminin özel gösterimi için kendime kostüm yapmaya karar verdim. Bazı silahlar ve zırh için 3D baskılara ihtiyaç vardı. Silahlar için bir başka arkadaşımın destek alıyordu. Arkadaşımı çok darlamışım herhalde ki en sonunda dayanamadı ve bana 3D printerini verdi. Kullanmaya başladıkça daha iyi şeyle yapabileceğimi gördüm.

Diyelim ki ben Instagramda yaptıklarınızı gördüm ve kendim içinde bir sipariş vermek istiyorum. Süreç nasıl işliyor, yani siparişi aldiktan sonra?

Elimde var ise tabii ki koleksiyonere ulaşması için kargoluyorum. Eğer yok ise yeniden üretim süresi istenilen ürüne göre değişiyor. Yani 2 hafta ve üstü şeklinde diyebilirim.

Tasarımlarınızı hayatı geçirirken hangi malzemeleri ve teknolojileri kullanıyorsunuz?

Şimdilik 3D programlar ve 3D printerlar.

Sadece belli başlı karakter ya da araçlar üzerinde mi çalışıyorsunuz?

Şimdilik popüler Star Wars karakterlerinden giđiyorum. Ama yaptıklarım arasında figürler karakterler de var. Yapılmamış karakter ve yaratıkları da yapmak istiyorum.

Peki bu işin senin tarafından en zor kısmı nedir?

En zor AR-GE. Figür ya da araç 3 boyutlu printerden çıktıktan sonra boyut orantısı ve eklemleri çalışıyor mu, üstünde boyalı boyasız aksesuarlar oturuyor mu, renk uyumu nasıl gibi testler zaman alıyor.



Merak ettiğim bir konu da, çalışığınız belli başlı örnekler var mı? Yoksa siparişe göre farklılık gösterebiliyor mu?
Şu an Star Wars'ta en bilinen 2 ölçü var. 3,75 inch ve 6 inch. Ama 12 inch yaptığım tasarımlar da oldu.

Böyle bir sipariş vermek isteyen okuyucularımızın aklında beliren soru tabii ki maliyetler. Ortalama nasıl bir bütçe çıkıyor?

Yani doların çok arttığı şu günlerde kullandığımız malzemelerin de fiyatı arttı. Bu durum yaptığımız ürünlerin fiyatına malesef yansıyor. Ölçü ve detaya göre fiyat değişiyor. Piyasada satılan oyuncak markalarına göre Uzay Custom'ın fiyatları biraz daha fazla diyebilirim.

Sipariş verildikten sonra ne kadar bir zaman bekliyoruz? Bunu da merak eden ekip arkadaşlarım adına soruyorum.
Yani yine ölçü ve boyuta göre bu süre değişiyor.

Yaptığınız ürünleri düşünecek olursak, en severek yaptığınız ürün hangisi?
Gammareon figürler. Ben daha çok ana karakterlerden ziyade yan karakterleri seviyorum.

Koleksiyonerlerin önemli gördüğü bir konu da kutular. Siparişler kutulu olarak mı gidiyor?
Çoğuna özel kutu yapmaya çalışıyorum.

Hobisini iş haline getirmiş insanlardan birisi olarak "hobi" olarak bu işe girmek isteyenlere neler önerisin?
Tavsiyem 3D printer için çok pahalı bir model almamaları. Küçük ölçekte basan bir makine, çok iş görecektir. Ben Creality marka Ender kullanıyorum.

Arkadaşlarımıza önereceğini, işlerini kolaylaştıracak markalar var mı bu anlamda?
Kullanacakları boya ve malzemelerde kaliteli markaları tercih ederlerse çıkan ürünlerin daha kaliteli olacağını göreceklərdir.

Star Wars dışında işler yapmaya başlayacak misiniz?

Evet kesinlikle istiyorum. Özellikle eski film ve çizgi filmler. Türk filmleri de olabilir.

İleride kendinizi nerede görmek istiyorsunuz?
İleride kendi çizdiğim çizgi roman karakterlerini bir 3D figür olarak koleksiyonerlerle buluştıracılarım.

Uluslararası müsterileriniz var mı?

Var. Yurt dışındaki koleksiyonerler özel ve el yapımı işlere çok değer verip, takdir ediyorlar. Türkiye'de ise tam tersi oluyor.

Size ulaşmak için ya da sipariş vermek için hangi kanalları kullanımlılar?

Instagram ve Facebook üzerinden uzaycustom hesaplarına yazabilirlər

Son olarak Figürcünün Seyir Defteri hakkında neler düşünüyorsunuz? Bize vakit ayırdığınız için teşekkür ederiz.
Figürcünün Seyir Defteri, Türkiye'de koleksiyonerler için önemli bir buluşma noktası. FSD'nin koleksiyon yapan ya da seven daha fazla kişiye ulaşarak takipçi sayısını artırmamasını ve hızlıca büyüməsini diliyorum.

Figürcünün Seyir Defterini buraya kadar okudunuz için hepинize teşekkür ederiz. YouTube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmemi, Twitch üzerinden yaptığımız haftalık yayınımızda katılmayı ve figürcünseyirdefteri.com'u ziyaret etmemi unutmayın. Bir sonraki ay görüşünsəye kadar kendinize dikkat edin!

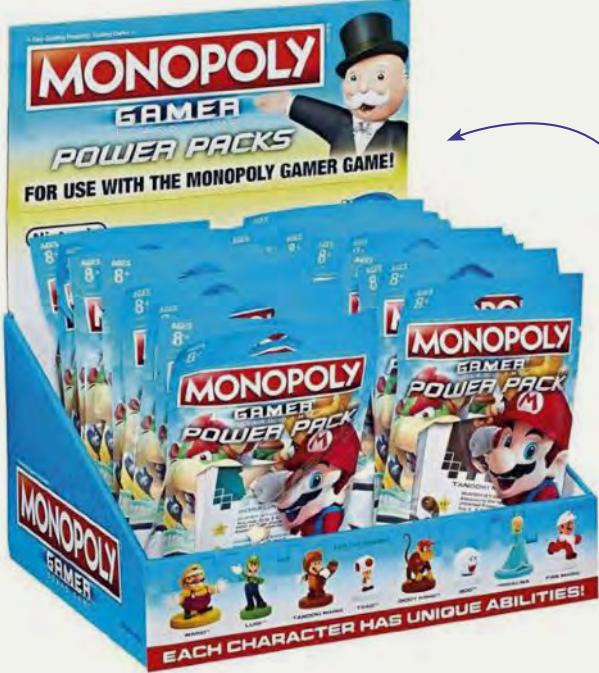
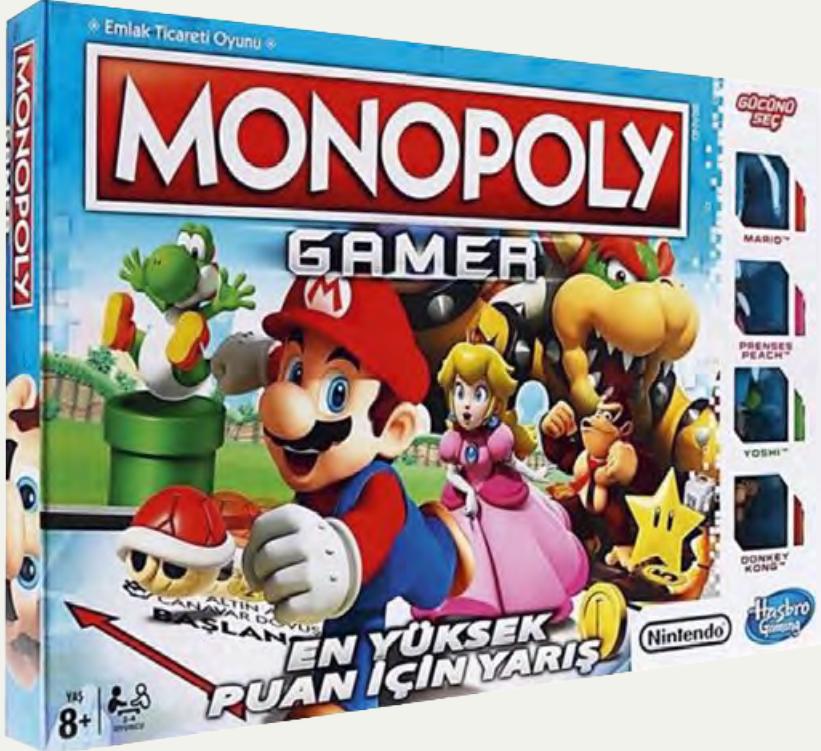
◆ Ahmet Gezer



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Oyun tarihinin en ünlü tesisatçısına masada yer açın!

Merhabalar değerli okur. Bu ay sizler için biraz daha aile dostu ve rahatlıkla ulaşır alabileceğiniz bir oyunu seçtim. Eminim ki şimdi burada kalkıp sizlere orijinal Monopoly’ı yazmış olsaydım, “Allah aşkına başka oyun mu bulamadın?” tepkisiyle karşılaşacaktım! O yüzden hayır değerli okur, Monopoly değil ama onun en başarılı adaptasyonlarından birisi olarak gördüğüm Monopoly Gamer’ı bu ay sizler için anlatacağım. (Not: Gamer’ın Sonic, Overwatch gibi başka dijital oyun versiyonları da bulunuyor. Ancak bu inceleme Mario versiyonu. Yazının devamında da Mario versiyonundan bahsedeceğim için Gamer olarak, sade bir kısaltmayı tercih edeceğim.) Bu



Monopoly Gamer Power Packs

Oyunu edindikten sonra 4 adet karakter size yeterli gelmez veya biraz daha değişiklik isterseniz, power packler ile Wario, Fire Mario, Toad, Luigi, Boo gibi birbirinden farklı karakterleri de oyununuza eklemeniz mümkün.

oyunun kendi açımdan özel bir yeri de vardır ki; o da beni kutu oyunu koleksiyonu yapmaya yöneltlen oyun olmasıdır. Tabii ki çok önceden beri masaüstü kutu oyunlarının sıkı bir takipçişi idim ancak uzun bir süre, çok da geniş bir arşive sahip olamamıştım! Ta ki 2018’de çok sevdiğim arkadaşı; Diyetisyen Özlem Çağatay bana bu oyunu doğum günümde hediye edene kadar... Monopoly Gamer’ı ilk oyunum olarak arşivime kattıktan sonra neden kendime ait bir koleksiyonum olmasın ki diye girişmiş olduğum bu güzide hobide, şimdije kadar geçen sürede oldukça dikkate değer bir arşive de sahip oldum! O yüzden bana bu hobiyi aşlayan sevgili Özlem, buradan sana sevgiler ve selamlar olsun!

Hasbro ve Monopoly

Kim ne derse desin, Hasbro ismi çoğu kutu oyunu severin gönlünde ayrı bir yere sahiptir. Firmanın oyunları, genellikle aile temalı veya nispeten küçük yaşı gruplarına hitap ediyor gibi görünse de sahibi olduğu Wizards of the Coast firmasının sürekli güncelleyerek masalarımızdan eksik bırakmadığı Dungeons & Dragons ve Magic The Gathering ile, biz yetişkin oyuncuların da sevdiği bir firmadır kendileri. Üstüne Hasbro D&D’nin muazzam dünyalarında geçen harika romanlar ile fantastik edebiyatı da desteklemiştir, oldukça önemli bir firmadır. Ülkemizde de hemen hemen her büyük market ya da kitapçıya girdiğinizde oyunlarına ulaşabileceğinizi, sanırım hepiniz biliyorsunuzdur. Hal böyle olunca da Türkiye’de en çok oynanan ve bilinen oyunlar, genelde bu firmaların oyunları oluyor. En bilinen oyunları da tabii ki emlak ticareti oyunu Monopoly! Monopoly’nin tarihine de şöyle kısaca değin-



mek gerekirse, 1903 senesinde Elizabeth J. Magie oyunu "The Landlord's Game" ismi ile tasarılayıp patentini alıyor ve 1935 senesine kadar oyun bu isim ile satılıyor. 1933 senesinde ise Charles Darrow bu oyunu baz alarak kurallarında biraz oynamaya çalışıyor ve şu anki oynadığımız Monopoly ile tanıştırıyor bizleri. Oyun, her ülkede farklı bir yayımcıya sahip, Türkiye'de ise oyunun yayım hakları Hasbro'ya ait. Açıkça söylemek gerekirse ben Monopoly'yi hiçbir zaman çok sevemedim. Hem oynanış süresinin 1-2 saat aralığında olması olsun hem de bu uzun oynanış süresine rağmen çok fazla kendini tekrar eden bir oyun olması dolayısıyla, bir yerden sonra hep sıkılmışdım. Bu sebepten Monopoly'nin adaptasyonlarına da hep biraz mesafeli olmuşumdur. Ama itiraf etmem gerekirse Monopoly Gamer ile tanışınca bu fikrim biraz değişti.

Masaüstü kutu oyununun oyuncu versiyonu!

Oyunumuz, Hasbro'nun eski oyun tasarımcılarından birisi olan genç yetenek Austin Rucker'in ellerinden çıkışmış bir oyun. Rucker, tipki Monopoly'de olduğu gibi bir başka Hasbro oyunu olan Risk'in de Star Wars temali versiyonunu yapmıştır. Ben farklı dünyaları alıp bilindik masaüstü kutu oyunları mekaniklerine oldukça iyi entegre edebilen biri olarak görüyorum kendisini. Gamer'da da Monopoly'nin o uzun oynanış süresini kısaltarak Mario'nun dünyasını

çok güzel bir şekilde oyuna uyarlamış. Umuyorum kendisini başka projelerde de görebiliriz.

Oynanış mekanikleri

Oyunumuz 2-4 kişi ile oynanabilen, 45-60 dk arası oynanış süresine sahip bir aile oyunu. Öncelikli olarak Mario, Prences Peach, Yoshi ve Donkey Kong karakterlerinden birisini seçerek oyuna başlıyoruz. Oyunda bir adet altılık zar ve bir adet de güç zarı olmak üzere iki adet zar bulunuyor. Oyuncular her turda iki zarı da atarak ilerliyorlar. Yıldız gücünü aktif edebilmek için oyun alanında yıldız hanesine gelinmesi gereken, özel güçler güç zarı ile aktif ediliyor. Her bir karakter de kendisine ait bir süper yıldız gücü ve özel güç ile beraber geliyor ve her bir karakterin oynanışı diğer bir karakterden bu noktada farklılaşıyor. Örneğin, Mario süper yıldız gücünü kullanabileceğii alana geldiğinde numaralı zarı atarak zarda gelen altın sayısına ek olarak 5 altın alabiliyor. Öte yandan süper gücü olan altın sembolü de bankadan diğer karakterler 3 altın alabiliyorken 4 altın alabilmesini sağlıyor. Hazır altın demiesen Gamer'da Klasik Monopoly'den farklı olarak para birimi altınlardan oluşuyor. Oyun boyunca da oynanış alanı üzerinde sık sık altınlarını bırakıyor, altın bırakılmış alanlardan geçtikçe bırakılmış altınları toplayıp ve arazileri satın alıyoruz. Bu noktada oyun Klasik Monopoly'nin ruhuna da sadık kalmış oluyor. Ancak tahmin edeceğiniz

üzere, oyun sadece arsa satın alma, ipotek ve iflas ettirmeye uğraşma üzerinden dönencek olsayıdı farklı bir oyun olarak karşımıza çıkmamış olacaktı. Burada da doğru bir kararla oyuna boss savaşları entegre edilmiş. 8 adet bosstan oluşan bu savaşlarda, son boss olan Bowser ile savaşıldıktan sonra oyun sonlanmış oluyor. Dikkat ederseniz yenildiğinde değil savaşıldığından dedim! Çünkü boss savaşlarında herkesin bir savaş hakkı oluyor ve eğer numaralı zar atıldığından ilgili puan veya üzerinde değilse boss savaştan kaçmış oluyor. Boss savaşları bitikten sonra da elimizdeki altınlar, araziler ve yendiğimiz bossların puan değerleri toplanıyor ve en yüksek puanı toplayan oyuncu oyunu kazanmış oluyor.

Son karar

Klasik Monopoly'nin o uzun ve bir yerden sonra bayan yapısından sıyrılmış ve nispeten olması gerektiği gibi, tekrar oynanabilirliği daha yüksek bir versiyon haline gelmiş olan Gamer, bana kalırsa oldukça keyifli bir oyun. Özellikle ülkemizde ulaşılabilirliğinin kolay olması ile rahatlıkla edinip koleksiyonuna ekleyebilirsiniz. Her bir karakterin birbirinden farklı bir oynanışa sahip olması, oyun alanının Mario evrenine güzel bir şekilde uyarlanması ve oyun süresinin de makul seviyede olması noktalarında oldukça başarılı bir oyun. Fiyatı ise ortalama 200-225 TL civarlarında değişiyor. Kendinize çok iyi bakın, önumüzdeki ay görüşmek üzere değerli okur!♦ İmge Melisa Şatlı

COS- PLAY REPUBLIC

Kostümleri yıkarken dikkat etmeniz gerekenler

Cosplay zor bir hobi, ancak eğlencesi de bir o kadar tatlı. Tabii unutmamak gerek ki cosplayin dikkat edilmesi gereken en önemli kısmı temizlik. Cosplay kostümlerinizin kumaşını anlamak, onlara iyi bakmak için hayatı önem taşır. Temiz bir cosplay kostümü, hijyenik kalırken en iyi şekilde cosplay yapmanız için size ilham verecektir. Cosplay kostümleri genellikle polyester ve pamukun benzersiz bir karışımı olan "tek tip kumaştan" yapılır. Tek tip kumaş genellikle toplu olarak üretilir, bu nedenle diğer üst düzey kumaş türlerine göre daha ucuz, dayanıklı ve bakımı daha kolaydır. Kostümünü yıkarken dikkat etmeniz gerekenleri gelin birlikte inceleyelim.

Temiz kostüm kokmaz

Bazı kostümler oldukça ağır veya büyütür. Bu, kullandığınız malzemenin etkisine bağlı olarak değişir. Çok sayıda kostümünüz varsa ve onları temizlemeyi atlarsanız nasıl kokacagini hayal edin. Cosplay kostümlerinize yıkayarak zarar vereceğinizden endişeleniyorsanız, yapabileceğiniz en iyi şey kokusunu gidermekdir. Koltuk altlarınız, göğüs dekolteniz gibi terli vücut kısımlarınızla temas eden kısımları temizlemek özellikle önemlidir. En kolay bir çözüm, kendi dezenfektanınızı yapmaktır. Bir votka ve arıtılmış su karışımı kullanarak, cosplay kostümllerinize püskürtebilir, ardından temiz bir bezle hafifçe ovabilirsınız. Bu, zırh üzerinde çalışan harika bir yöntemdir. Ancak kullandığınız boyaya göre de değişiklik gösterecektir. Bu nedenden kostümünün ufak bir kısmında deneme yapmadan direkt kullanmanızı öneririm.

Kostümlerinizi asla makinede yıkamayın
Çamaşır makinesinde yıkama işlemi, cosplay



kostümlerde en az tavsiye edilen yollarken biridir. Bunun nedeni, elle süslenmiş detayları bozup kumaşı yıpratmasıdır. Mümkünse, kostümünün etiketinde açıkça belirtilmemiği sürece, cosplay kostümlerinizi daima elle yıkayın. Ayrıca, kostümünüzü her zaman ters çevirdiğinizden emin olun. Eğer kostümünüzü kendiniz dikiyorsanız, çamaşır makinesine güvenmeyin elde yıkamak daha garanti olacaktır. Diğer bir ipucu ise kumaş, polyester gibi hissettiriliyorsa ve karmaşık ayrıntıları yoksa, muhtemelen güvenle makinede yıkayabilirsiniz. Öte yandan, daha çok bir pamuk karışımı ise kostümünüzü yıpramasını önlemek için biraz sirke ekleyin. Sıcak su kullanmaktan kaçının.

Elde yıkama

Kostümünüz suya dayanıklıysa, kolayca elde yıkabilirsiniz. Birden fazla renge sahipseniz, akmasını önlemek için biraz sirke ekleyin. Bir lavabo veya leğenin soğuk suyla doldurun. Az miktarda yumuşak deterjan (veya şampuan) ekleyin. Kostümü ters çevirin, kostümü bir veya iki dakika elle yavaşça yoğurun. Tüm deterjanı temizlemek için soğuk suyla iyice durulayın. Kostümü çevirin ve asın veya kuruması için düz bir şekilde yatırın. Kostümünze zarar verebileceği için kurutucu kullanmayın.

Nokta atışı

Leke temizleme yalnızca söz konusu leke alanına yapılır. Deterjanı suyla seyreltin ve temizlenmesi gereken alanları bir bezle hafifçe silin. İşiniz bittiğinde, sabun kalıntısını temizlemek için sadece nemli bir bezle tekrar lekelerin üzerinden geçirin.

Kuru temizleme

Kumaş boyanmışsa, kostümünüzü temizleme konusunda kendinize güvenmiyorsanız veya satın aldığınız kostüm etiketinde sadece kuru temizleme yazıyorsa kostümünüzü tamamen suya batırmaktan kaçınmalısınız. Bu durumda kuru temizleme en iyi seçiminiz olacaktır. Ayrıca, kuru temizleme işlemini sık tekrar etmemek en iyisidir. Her dört ila altı ayda bir kostümünüzü kuru temizlemeye verebilirsiniz. Ancak her kostüm, kuru temizlemeye uygun değildir.

Al, giy, sergile

Cosplay mağazalarından satın alınan hazır giyim kostümleri, önceden yıkanmıştır. Bu nedenle, büyük olasılıkla kolay yıpranmazlar. Dahası, tek tip kumaş genellikle renkli olarak sabitlenirler. Öte yandan, kostümünüüzü kendi başına diktiyiseniz; dikmeden kumaşı önceden islatmanız tavsiye edilir. Unutmayın ki çamaşır makinesinde her zaman, her kumaş görünüşünden farklı tepkiler verebilir. Kimisi dayanıklıdır, kimisi boyasını anında bırakır.

Dikkatli yıkama

Kostümün herhangi bir ayrıntısının renginin solmasından korkuyorsanız, kostümünüzü bölümler halinde yıkamanız önerilir. Farklı renkteki detayları, ayrı ayrı yıkayabilirsiniz. Soğuk suda hazırlanmış elde yıkama deterjanına sirke karışımı ekleyin. Bu, boyama



Her kostüm kuru temizlemeye uygun değildir

riskini azaltır. Deri veya suni deri detayları taşıyan cosplay kostümleri nemli bir kumaş kullanılarak temizlenebilir. Bu kumaşlar genellikle sadece kuru temizlemeye tabi tutulur, ancak kuru temizlemeden kaçınmak daha iyidir. Cosplay kostümlerinin yıkama talimatları veya etiketi olması gerekmez; bu yüzden kuru temizlemecilerdeki personel, bununla başa çıkma konusunda bilgisizdir. Malum, onların işi ürünü temizlemek. Cosplay kostümleri ve günlük kıyafetler arasında dağlar kadar fark vardır.

Kurulama

Tamamı kumaş ve (kaplamalı) boyalı kumaşlar kurutma makinesinde kurutulabilir. Daha önce kumaş, kurutma makinesinde işlem görmediyse, sonrasında da kullanmaktan kaçının. Ayrıca kurutma makinesi kullanmakta ısrarcısanız, ayarları dikkatli inceleyin ve "sıtmaz" seçeneği kullanın. Kostüm yıkama ve kurutma işlemi soğuk veya doğal ıslarda yapılmalıdır. Bazı parçalar nazikçe sıkalabilir ve havayla kurutulabilir. Çamaşırları kurutmak ve saklamak için ters çevirmek onları güneş ışığından ve tozdan koruyacaktır. Mandalı bir çamaşır ipi üzerindeyse, tutturulduğu kumaşa, özellikle de formalar ve örgüler üzerinde kalıcı çatallaklara neden olabilir. Bu ürünler için en iyisi bir askıda veya bir havlu üzerine düz bir şekilde kurutmaktır. Harika bir cosplay kostümünün mutlaka pahali olması gerekmek, ancak bakımlı bir cosplay kostümü, insanların dikkatini çekerilecek olmalıdır. İnatçı lekelerin kalmasını önlemek için kostümlerinizi hemen temizlemek çok önemlidir. İster sıfırdan yapılmış ister mağazadan satın alınmış kostüm olsun fark etmez; uygun şekilde yıkamak, kurutmak ve saklamak önemlidir. Kötü kokan kostümler bakteri ve güveleri çeker, bu da kostümlerinize zarar verir. Kostümlerinizi havadar saklama torbalarında saklayın veya raflara kuru olarak asın. Sorularınız için beni sosyal medya cepejderi olarak bulabilirsiniz.

◆ Ceyda Doğan Karaş



Kostümlerinizi dezenfekte etmeniz önemlidir.



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

 cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

Çoluk çocuk kavgası başladı

Steam, Epic Store, GOG, AppStore, Google Play, Microsoft XBox / Sony PlayStation Store... Video oyunları artık bunlar ve bunlara benzer başka dijital marketler üzerinden oyunculara ulaşıyor ve -çok şaşıracaksınız ama- 15 sene önce video oyun severler için kutu oyun satın almak dışında, video oyunlarına yasal şekilde erişim imkanı yokken, bugün dijital video oyun marketleri her yıl yüzlerce milyar dolarlık satışlar yapıyorlar. Tabii ki bu kadar büyük paralar söz konusu olunca da artık dev kavgalar çıkmaya başladı. Aynı zamanda Unreal oyun motorunun geliştiricisi olan ve bu motorla yapılan her oyunun satışlarından telif hakkı payı alarak 40-50 milyar dolarlık dev bir oyun şirketine dönünen Epic, Steam'in video oyun dağıtımındaki tekelini kırmak için oyun geliştiricilerinden alınan satış komisyonunu %30'dan %15'e indirerek piyasaya giriş yapmıştır.

Kısa süre sonra da bazı dev oyunların sadece Epic Store'da satışa çıkması için oyun yapımcılarıyla anlaşmalar yapmaya başladı ki şimdi Apple ile davalık olan Epic Games'in mahkemeye yansıyan finansal bilgileri, arkaplandaki savaşın ne kadar büyük olduğunu ortaya koydu.

Epic Games, sadece 2020 yılında, video oyun geliştiricilerine "oyununu sadece Epic Store üzerinde satışa çıkar" diyerek yaptığı anlaşmalara 440 milyon dolar harcamış. Bu rakamın 2021'de daha da artacağını biliyoruz. Bu yıl borsada hisselerini halka arz edecek 50 milyar dolarlık Epic Games'in özellikle satış ve gelir garantisini peşindeki başarılı Indie oyun yapımcılarını özel anlaşmalarla kendine çekip çok rafine ve çok kaliteli oyunlardan oluşan bir oyun marketi oluşturacağını düşünüyorum. Zira Steam ne yazık ki eline oyun motoru alan her ergenin oyun yayınladığı bir tür "çöplük" marketine dönüşmeye doğru hızla ilerliyor. Açıkçası acemi/genç oyun yapımcılarının kodlamayı öğrenir öğrenmez yaptıkları Asteroid tarzı oyunları heyecanla

yayınlamak istemelerini anlıyorum ama Steam'in her oyun yayıcısından aldığı 1000 doları 100 dolara indirmesiyle yaşanan bu Zergling saldırısı nedeniyle Steam'da oyun aramak bile başı başına bir mesaiye dönüşmeye başladı. Neyse... Asıl konumuza dönelim.

Epic Games'in kurucusu ve CEO'su, şimdi mobil oyun marketlerinin de %30 komisyon almasına karşı savaş açtı ve bu yüzden iPhone kullanıcıları bir süredir Epic Games'in oyunlarını App Store'da bulamıyor, çünkü Apple, Epic oyunlarını marketten çıkardı. Bunun üzerine de iki şirket mahkemelik oldular. Epic, bu dev şirketlerin sahip oldukları uygulama marketlerde tekel konumu oluşturduklarını ve uygulama geliştiricileri aşırı yüksek komisyonlar ödemeye mahkum ettiğini savunuyor.

Tüm bu kavgaların içinde uçuşan onlarca, yüzlerce milyar doların haberlerini okurken de

benim aklıma 10 sene, 15 sene, 20 sene önce, video oyunları yakın gelecekte çok önemli ekonomik değerlere ulaşacak, dediğimizde bize gülüp "çoluk çocuk işleri bunnar yeaaa" diyenler geliyor. O yetişkin işleriyle uğraşan abiler acaba şu anda ne yapıyorlar? Hayır çünkü bizim ülkede piyasa değeri 10-20-30 milyar doları geçen şirket sayısını toplasan bir elin parmaklarını geçmez. Ama dün evinin yatak odasında oyun kodlayan çocukların şirketleri şu anda 50-100 milyar dolarları konuşmaya başladilar. Ve bunlar bir de "sen benim 10 milyar dolarımı çaldın, hayır senin yüzünden 20 milyar dolar az kazandım" diye kavga etmeye başladılar.

20 sene önce çok bilmiş bilmiş, bunlar çocuk çocuk işleri yaaaa diyenler lütfen şimdide konuşsun. Vizyonsuzluk çok kötü bir şey Merve. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Oyunlarda yapay zeka üzerine

Geçen ay AI yani yapay zeka konusunu biraz yazmıştım; oyunda nasıl gördüğümü yazmak istedim. Oyun tasarımda hemen hemen hiç görmediğim şey, oyuncuya göre şekil alabilen düşmandır. Level arttıkça ancak sayı ve hit point artışı, yeni unsurlar görmek mümkündür. Sene 2021 bile olsa ne yazık ki durum bu.

Level seviyesinin sonsuza doğru uzaması, oyuncuya dayanma sınavı verdirirken maalesef bu uşuz bucaksızlığı taktikler konusunda göstermek konusunda pek cömert sayılmaz. Her seviyede aynı zekayı göstermek haksızlık olabilir belki ama son görevlere doğru AI işleri eline almalı. Oyuncunun tavır ve tepkilerini incelemek ilk etapta yeterli olacaktır. Harita üzerinde nereden saldırımı yaptığı ne kadar ve ne çeşit ünite ile saldırımı yaptığı AI tarafından kolayca belirlenebilir. O yön ve toplamda kendi kaybettiği ünite için hit dice hesabı ile denk gücü oraya getirmeye çalışması da sağlanabilir. Taktiksel olarak davranışmasını sağlamak daha incelikli bir iş olacaktır. Saldırımda ünite tipine inildiğinde menzil, hareket sügisi, hız ve kendi üniteleme ile bu skorlara göre plan üretmek, zorlu ve eğlenceli olacaktır.

Uzun menzilli karşılaşma, zayıf zırh içeren üniteleri hızla geri çekme, aktarma hızı, birbirlerini tamamlayan kompleks saldırıcı metotları kolayca öğretilebilir. Mesele buna dayanmak ve yenmek isteyen oyuncu bulmakta. Beni en çok düşündüren konu -biraz da sona saklamak için- yenildiğini anlama eşliğinde kullanılabilecek elit bir ünite koymak oldu.

Biraklı alanda tutunamayan AI nasıl bir tepki verecek mesela? Kendi gördüğü harita üzerinde güvenli bir yere çekilmek veya en çok öldürdüğü üniteleri başarı sayarak, onlara karşı etkin oynamaya devam mı edecek? Kendi ünitelerini yenen düşmanı

ayırt etmesi ihtiyacımız olan nokta. Ve o ünitelere karşı durması gereklidir. Birden çok ünite yoksa, o silahı ayırt edebilmeli. Menzil, hız ve yön skorları yine baz alınmalıdır. Alternatif taktik üretebilmek için haritada zamansal olarak yeni üretilen ünite/ge-reklili ünite ve alan kaybı analizi yapmak gerekiyor. Haritadaki kayıp büyülüğe göre beklenenden çoksa quantity/qua- lity dengesini riske etmeli. Sanırım bu da oyuncunun ana zayıf noktası ve eğlenceli olan yanı olacaktır.

Peki diyelim ki level yok. Dev bir haritadayız ve sürekli tamirlerle devam ediyoruz, kesintisiz ama kendini bu skorlara göre değiştiren, defansif veya ofansif oynayan hatta ikisi arasında gidip gelebilen bir AI var karşımızda. İdeal süre, 6 saat. Ünitelein lider ve tecrübe ayrıntıları da değişiyor, güçleniyor karşılıklı olarak ve teknolojik gelişim yerine birbirlerini kollayarak, kolcu göndererek gözlemeyleerek ideal saldırı peşinde-ler. En belirleyici faktör, her zaman insanın tepki süresi ve süreye göre kendini ayarlayan AI olmalı. Harita rastgele oluşturuluyorsa ve kaynaklar değişim gösteriyorsa üretilebilecek optimum üniteler iki taraf için de belirleyici. Harita AI tarafından da keşfedilmek zorunda olmazsa denge kaybedilecektir. FPS olarak düşünürsek defansta olan AI bu avantajı hep kullanmalı. Yayımla ve atağa kalkması gerekiyorsa salt savunduğu nokta yerine yine menzil, hız ve optimum defan- sif yani zırh avantajını kullanacağı yerbelerde siperlenmeli.

Sizi bilmem ama ben oynamak isterdim bu oyun her ne ise. Satranç gibi belki ama zaten amaç savaşı öğrenmek değil mi oyunda da? Dört bin sene sonra bence bir

update fena olmazdı.

Tavla zor ona update olmaz, koltuktaında yeterince psikolojik saldırısı içeriyor.

Baktığım bazı inanılmaz oyunlar: Anthem (çok yerdiler ama bana çok hayal kurdurdu, nefis)

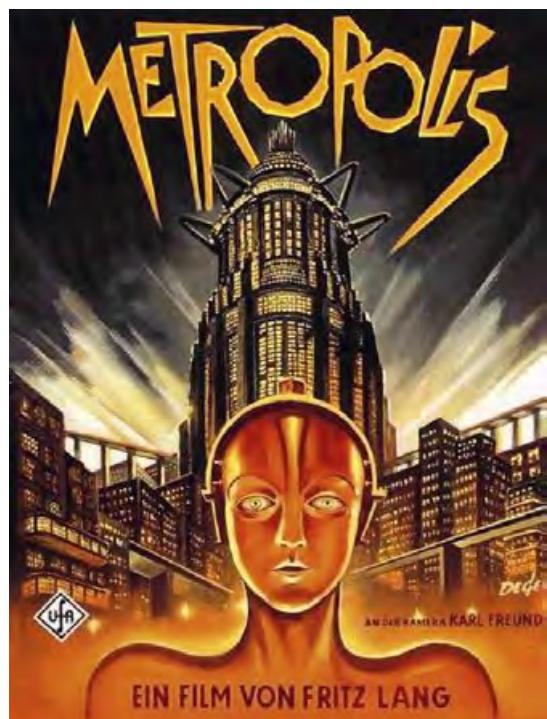
Disco Elysium (Fallout 2'yi ne çok özlemi- şim)

Pathologic 2 (Bu oyun Stalker gibi efsane olur gider derdim ama firma batıyor, çok yazık)

İnsan aklının sıçraması bazen fark etmeden çok az zaman alabilir. Wright kardeşlerin tahta uçağından, V roketesi gidiş 30 yıldan kısa sürmüşür. Sayfadaki şahane cover 1927'den, deha Fritz Lang filmi Metropolis'e aittir.

Selamlar, sevgiler

Şahin ♦





Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

[✉ sunguertugrul@gmail.com](mailto:sunguertugrul@gmail.com) [👤 ertugrulsungu](https://www.instagram.com/ertugrulsungu)

Köy

Oyun türlerinin zaman içerisindeki gelişimi ile alakalı daha evvelden birçok yazı yazdım. Öyle görünüyor ki türlerin içe içe girmesi ve halihazırda oyun serilerinin kimliklerini kimi zaman kaybetmesi, kimi zaman da baştan aşağıya yenilenmesi gibi bir durum söz konusu. Oyun dünyasını yakından takip edenler zaten ne demek istediğimi çok iyi anladı. Bildiğiniz üzere Nisan ayı içerisinde Resident Evil Village'in uzun bir oyun içi deneyim videosu yayıldı. Her ne kadar gördüğüm oyunu beğenmiş olsam da bir noktada artık benim bildiğim Resident Evil'dan çok, yenidünya insanlarına, aksiyon türünde bir yapıp üretilmiş gibi anladım. Sanki Resident Evil'in temelini oluşturan korku ve gerilim unsurları,

sadece belirli düşman birimleri üzerinden sunulmuş... Geriye dönüp ilk üclemeye bir bakalım. Resident Evil 1'i ve piyasaya çıktıgı tarihi de düşünürsek, şüphesiz serinin en "gergin" oyunu diyebiliriz. Oyuncular olarak birçok oyun mekanlığını yeni yeni görüyor, karşılaşlığımız birçok deneyimi ilk kez yaşıyoruk. O camdan içeri dalan köpek sahnesi... Aklına geldikçe hala korkuyorum. Tamam, "Jump Scare" bir sahneydi ama o tarihte oyun dünyası için yeni sayılan bir deneyimdi. Devasa malikaneyi hatırlayalım. O kadar büyütü ki mimarinin insan üzerindeki etkisini anında yaşayabiliyoruk. Her an daha küçük hissediyorduk... Ve tabii ki sabit kamera açısı kullanımlı! Gerilim deneyimini belki de en çok veren

yapılardan bir tanesi de bu kamera kullanımıydı. Belirli noktalarda, belirli açılardan oyunu görebildiğimiz, kör noktalardan neyin geleceğini asla tahmin edemeyeceğimiz, anlık sağa sola bakamadığımız, korku ve gerilimin en üst seviyeye çıktığı bir açıydı. Bulmacaların karmaşaklılığı ve düşmanların nereden geleceğini bilememek de bir diğer gergin noktayı oluşturuyordu. Tüm bunları yaparken, resmen mermi sayılırdı. Bir tane az mermi kullanmak için neler yapılıyordu... Ah, unutmadan, sadece mürekkep kullanarak, o da belirli noktalarda oyunu kaydedebiliyor olmak! İşte tüm bu deneyimin bir araya gelmesi, benim için oyunlarda gerilim anlamına geliyor. Benzeri bir durum Resident Evil 2 için de yapıldı. Üçüncü oyundaysa açık alanları deneyim etme durumu bendeki gerilim hissiyatın bir hayli azaltmış olsa da senaryonun ilerleyisi ve genel oyun deneyimi olarak sevmiyorum. Fakat dördüncü oyun ile birlikte RE serisi büyük oranda "modernleşmeye" başladı. Yeni oyunculara hitap eden, daha hızlı ve açık ara çok daha kolay oyunlar üretme modelini benimsedi. Açıkçası yedinci oyunda gerçekten en az RE1'deki kadar gerilmişim, kabul ediyorum. Fakat Village'i görünce artık sadece oyunun adının Resident Evil olduğunu ama mekanikler ve sunduğu içerik ile serinin köklerinden tamamen kopuşunu düşünüyorum. Ha, bu kötü bir şey mi? Hiç de değil ama aynı zamanda "fazla" yeni bir şey diye düşünmekteyim. Eminim yeni oyuncular ile beraber Village'ı severek deneyim edeceğiz ama benim için bu oyun Resident Evil olmaktan bir hayli uzak bir oyun. Gerilimin ve korkunun nerede olduğunu görmek için çok ama çok sabırsızlanıyorum. Umarım Nisan ayı içerisinde paylaşılan oyun içi deneyimlerin çok ama çok daha üzerinde bir içerik ile karşılaşır ve eskiden deneyim ettiğim gerilimi tekrardan yaşayabileceğim bir oyun oynayabilirim. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

Kalan sağlar bizimdir

Geçenlerde bir yazı okudum. Tuhaftı ve içerisinde işlenen bazı maddeLERin pek doğru olmadığını fark ettim. İnsanların emekleri neden hiçe sayılır ve "onla yillik" insanlık tarihinde aynı mesleği yapıyorsan, neden yetenekli, "sözde" birlikte çalıştığın insanları "hayatında olmasına ve yüz yüze bakmanıza" rağmen böylesine gömersin. Diğer taraftan ekmek veren eli neden isırırsın? Kafamda deli sorular.

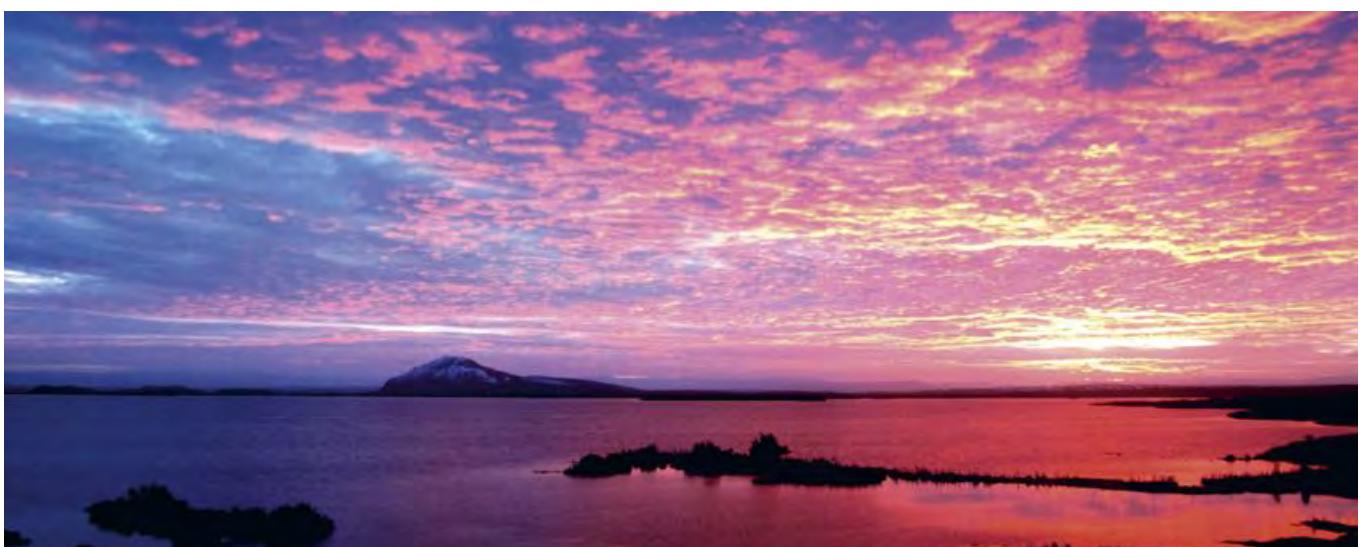
Bu yazımı okudukça kendinizden bir parça bulacağınızdan eminim. İki kuruş için hepimiz yırtınıyoruz ve korkunç zamanlar yaşadık, yaşamaya devam ediyoruz. Ay sonunu getirmek, bazılarımız için lüks. Çoğumuz kenarda para tutamıyor. 7 ay önce üçüncü kedimi sahiplendim. Maddi yükü korkunçtu ancak öylesine minik ve savunmasız bir canlıyı da soğukta sokağa bırakmadım işte. Göremiyordu bile sıpa. Lanet olsun içimizdeki anaçlık duygusuna.

Gelelim güzel kısımlara; 5 yıldan fazladır hayalini kurduğum LEVEL dergisine yazmanın mutluluğunu yaşıyorum ve her ay yazarken yüzümde gülümseme beliriyor. Çok büyük

getirisi yok ancak aldığım az da olsa gelen bütçe, Gizmo isimli miniğimi tok tutuyor. Büylesine kırgın yazmamın nedeni; okuduğum o yazıyı, bütün yazarlara ve editörlerle hakaret olarak algılamamdan kaynaklanıyor. Birbirimize dürüst olalım, bir insanın kendini geliştirmesi "eğer isterse" çok kolay. Buna inanın. Yazılık çok özel ve güzel meslek. Editörlik ise oldukça zor iş. Dışarıdan bakıldığından şekerleme ve gökkuşağı görünüyor olabilir, ancak yarattığı stres bambaşka.

Bu stresin acı olduğu kadar tatlı noktaları da var elbet. Mesleğimle gurur duyuyorum ve son nefesime kadar bu gururu taşıyacağım. İnsanın sevdığı işi yapması, bir noktada onun hobisi oluyor. Darısı hepinizin başına sevgili okurlar. Yaptığınız işi sevmiyorsanız ve "maddi endişeniz yoksa", bırakın gitsin. Önce sağlık, sonra mutluluk. Zaten emek harcadığınız ve bir şeyler kattığınız iş, kendi kendine gelişir ve bulunduğunuz sektörde de katkınız olur. Sağladığınız katkı ise kar topu etkisiyle herkesi mutlu eder. Birlikte çalıştığımız ve "arkadaşım" diyebilece-

ğim insanlardan olan bir hatunumun sözünü paylaşayım "bazı yerler evimizdir, emeği mizdir ama ekosistemimiz be Ceyda". LEVEL, ben ekibe dahil olmadan da benim ailemedi. Çoğumuz dergilerle büyündük. Büyümeye devam ediyoruz. Kendi içimizde yaşadığımız zorluklardan kaçmanın yolu dergi ve kitaplar. Hayal gücümüzü ve bizi "biz" yapan güzelliklerin doğmasını sağladılar. Onları yaşatmak için elimizden geleni yapmak boynumuzun borcu. Bu satırları okuyorsanız, eminim sizler de benim gibi sayfaların kokusuna bayılanlardanız. Hepimiz bu hayatı bir yerlerde hapsolmuş duruyoruz. Kurtuluş, sevdigimiz detaylara odaklanmaktan geçiyor. Hayatın bir köşesinde hapsedildiğimiz o hapishane parmaklıklar hızla inceliyor. Ancak kaybolmaya ve üzüntüye o kadar odaklanmısız ki tek bir dokunuşla toza dönüsecek parmaklıklara erişmeyi reddediyoruz. Tek yapmanız gereken ışığa uzanmak. Gerisi kendiliğinden gelecektir. Kendisi gibi karanlığa inanalaRA ve hayatı katkısı olmayanlara üzülmeye. Çünkü "kalan sağlar bizimdir". ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDITÖRKürşat Zaman kursat@level.com.tr**YAYIN KURULU**Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr**GÖRSEL YÖNETMEN**Emre Öztinaz emre@level.com.tr**ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ**

Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Fundu Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer

Ahmet Ridvan Potur

Ayça Zaman

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Eda Aydin

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Hakan Orkan

Hasan Elmaz Örke

İlker Karaş

İmge Melisa Şatlı

Mahmut Karslioğlu

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Şeymanur Özgür

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr**YÖNETİM**

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokca

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İslıl Baysal Turan

Satış Koordinatörü Burcu Acavut, Burcu Kevser Karaçam

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü Aysel Şener

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12

Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22, 34387, Sıhlı, 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: Turkuz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık

FİP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

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.

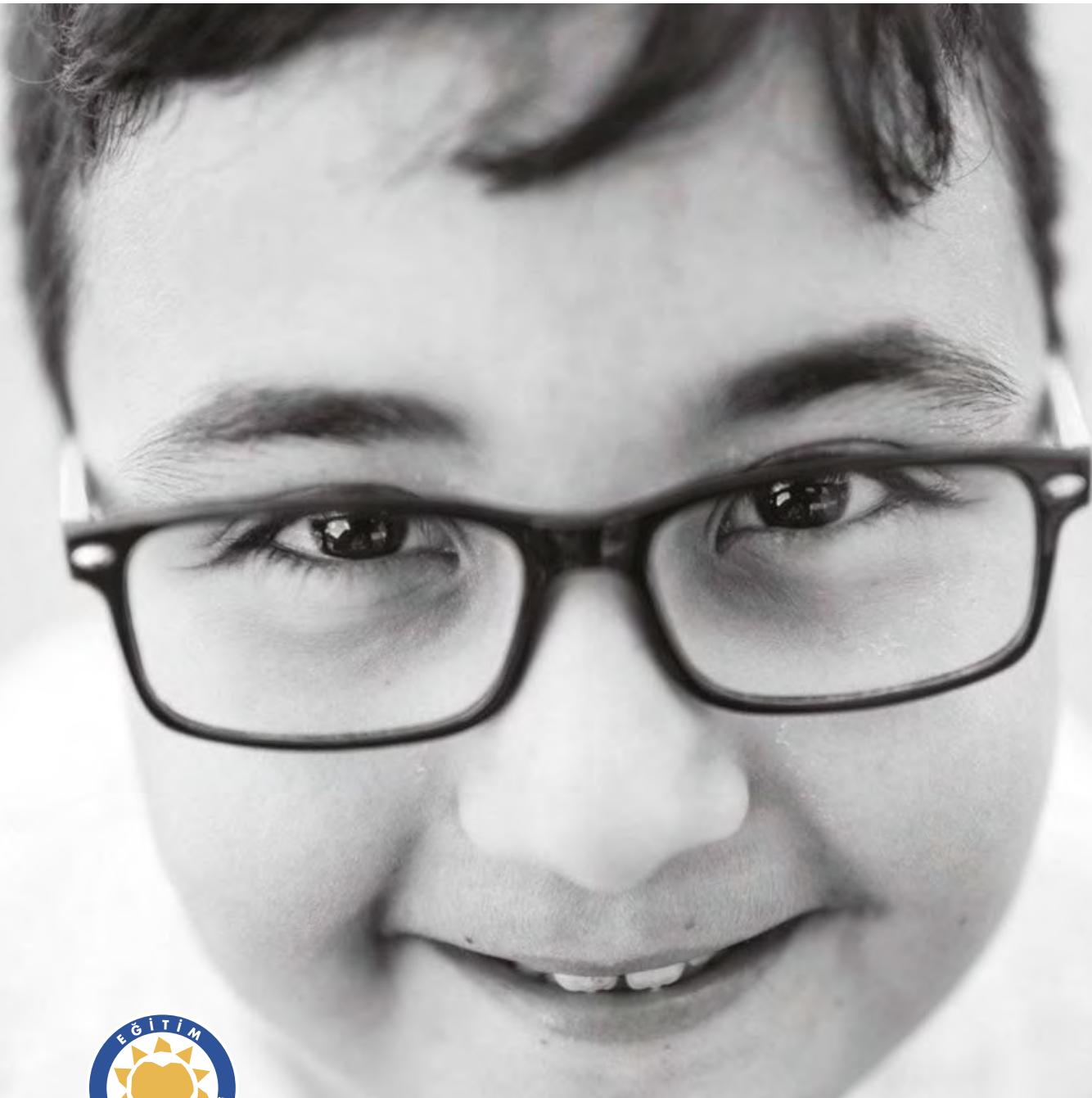
NEXT LEVEL RESIDENT EVIL: VILLAGE

Yillardır bu kadar merakla beklediğimiz bir
Resident Evil oyunu olmamıştı.

BİR ÇOCUK DEĞİŞİR, TÜRKİYE GELİŞİR!

Çocuklarımızın potansiyellerini biliyor, eğitimleri ve hayalleri için çalışıyoruz.
TEGV yazın 3353'e sms gönderin 20TL ile çocuklarınızın eğitimine katkıda bulunun.

Her SMS 20 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

www.tegv.org

#EğitimVarsaGelişimVar



hızlı,
destek
kodu

Baseus

Şimdi Hakman Güvencesiyle Türkiye'de!

Baseus Encok W04 Pro True Wireless Bluetooth Kulaklık



Baseus Q Pow 10.000 mAh Lightning Kablolu Powerbank



Baseus Gamo GA10 Mobil Oyun Aparatı



Baseus GA03 Level 3 Helmet Kamuflaj PUBG Oyun Aparatı