

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

#288 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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



KKTC Fiyattı: 19.50 TL

#288 LEVEL

2021'İN OYUNLARI

SUBAT 2021

2021'İN OYUNLARI

DAHİLİ BATARYA İLE TÜKENMЕYEN ENERJİ



www.incatech.net

IWS-549U

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



Rechargeable
Batteries



Silent Key



Power Saving



USB Type-C
Receiver



kursat@level.com.tr

@kursatzaman

@kursatzaman

/kursatzaman

HAYRINA ERTELEMELER...

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

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

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

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

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

Kürsat Zaman

**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 siteminden 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



KAÇIRMA!



**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.**



#288 İÇİNDEKİLER

03 Editörden
06 Haberler

İLK BAKIŞ

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

DOSYA KONUSU

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

34 Hala Oynanır Mı?

İNCELEME

- 38 Hitman III
46 Haven
48 Super Meat Boy Forever

- | | | | |
|----|--|-----|-----------------------------|
| 49 | Gears 5: Hivebusters | 73 | Fitness Boxing 2 |
| 50 | Five Dates | 74 | Combat Mission: Black Sea |
| 52 | Airborne Kingdom | 76 | Morkredd |
| 54 | Sword of the Necromancer | 76 | ICBM |
| 55 | Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues | 77 | Tetris Effect: Connected |
| 56 | MXGP 2020 | 77 | Arkanoid vs. Space Invaders |
| 57 | Scott Pilgrim vs. The World: The Game – Complete Edition | 78 | Mobil İncelemeler |
| 58 | Just Dance 2021 | 81 | Online |
| 59 | Bridge Constructor: The Walking Dead | 87 | Donanım |
| 60 | Lair of the Clockwork God | | |
| 61 | Collection of Saga: Final Fantasy Legend | 98 | Film, Kitap, Müzik |
| 62 | Professional Farmer: Cattle & Crops | 100 | Ph.D |
| 65 | Override 2: Super Mech League | 102 | Otaku-chan! |
| 66 | Yaga | 104 | Figürçünün Seyir Defteri |
| 67 | Spirit of the North: Enhanced Edition | 106 | Board Game Talk |
| 68 | Calico | 108 | Cosplay Republic |
| 69 | Dreadlands | | |
| 71 | The Signifier | 110 | Köşe Yazılıarı |
| 72 | PixelJunk Eden 2 | 114 | LEVEL 289 |

TAKVİM

23 Şubat Persona 5 Strikers

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

Şubat

1 Şubat

War on the Sea (PC)

2 Şubat

Control (PS5, XS)
Ys IX: Monstrum Nox (PS4)

3 Şubat

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

4 Şubat

Werewolf: The Apocalypse - Earthblood
(PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Conarium (Switch)
Skyforge (Switch)
Blue Fire (PC, Switch)

5 Şubat

Kinetic Edge (PC)
Nioh 2 - The Complete Edition (PC)
Nioh 2 Remastered - The Complete Edition (PS5)
Nioh Remastered - The Complete Edition (PS5)
The Nioh Collection (PS5)

11 Şubat

Little Nightmares II (PC, PS4, XONE, Switch)
Death Crown (PC, PS4, XONE, Switch)
The Flower Collectors (Switch)

12 Şubat

Super Mario 3D World + Bowser's Fury (Switch)
Rover Wars: Battle for Mars (XONE)

16 Şubat

Fallen Region: Revenants (PS4, Switch)
Azur Lane: Crosswave (Switch)

18 Şubat

King of Seas (PC, PS4, XONE, Switch)
Anodyne 2: Return to Dust (PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

19 Şubat

Spacebase Startopia (PC)
Gravity Heroes (PC, PS4, XONE, iOS)

23 Şubat

Persona 5 Strikers (PC, PS4, Switch)
Curse of the Dead Gods (PC, PS4, XONE, Switch)

25 Şubat

Ghosts 'n Goblins: Resurrection (Switch)
Hellpoint (Switch)
Wrath: Aeon of Ruin (PC, PS4, XONE, Switch)

26 Şubat

Bravely Default II (Switch)
RetroMania Wrestling (PC, PS4, XONE, Switch)

28 Şubat

Destruction AllStars (PS5)

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



SATIN
AL



*Kampanya detaylarına dergiburda.com'dan ulaşabilirsiniz.



SATIN
AL



DB
DOĞAN BURDA DERGİ

*Kampanya detaylarına dergiburda.com'dan ulaşabilirsiniz.

STAR WARS™

UBISOFT VE STAR WARS

Size bir kötü ve bir de daha az kötü haberimiz var

Ben Nurettin Tan, Marmaris'ten bildiriyorum. Bundan sonra size her ay LEVEL'in haber sayfalarından sesleneceğim tonton okuyucu. İlk haberin ilk paragrafını tanıma, yanaktan öpüşmeye hatta size Kürşat'ın bile bilmediği bir sırr vermeye ayıriyorum. Covid döneminin hayatlarımıza yayıldığı karanlıkta midir bilmiyorum ama son zamanlarda size fark etmemeye çalışsam da incelemleri yazarken heyecanlanmıyorum. O yüzden pilimin bittiğine karar verip, klavyeyi artık bırakma zamanının geldiğini Kürşat'a nasıl söyleşim diye bekliyordum (Çünkü Emre'nin aksine Kürşat'ı severim. Hearthstone oynuyor adam, nasıl seveyim? Emre duymasın heheh).

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

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

konusundaki kararsızlıklarını markanın bir bölümünün elliinden kayıp gitmesihe neden oldu. Disney halen SW oyunları istiyor ama artık kontrolü sadece tek bir firmaya vermek istemiyor. Lucas Film'in yaptığı açıklamaya göre halihazırda EA'in hazırladığı SW oyunlarına devam edilecek ama bunların ötesinde yeni projeler alabilirler mi? Bunu zaman gösterecek. Ubisoft'un hangi oyununu yazsam ve eğer EA, Activision ve Ubisoft şeytan üçgeninde tercih şansım olsa Ubisoft'u seçeceğini tekrarlayıp duruyorum. Ubisoft'tan bir EA gorselligi beklemeyelim orası kesin ama yaratıcı hikâye konusunda Star Wars'un hakkını vermeye çalışacaklarından eminim. Ne tür bir oyun hazırlarlar şu an hiçbirimiz bilmiyoruz fakat The Division 2'nin yönetmeni Julian Gerichty'nin başında olduğu düşünülürse üçüncü kişinin gözünden gördüğümüz başka bir SW oyununa hayır demeyiz diye düşünüyorum. Fallen Order'in başarısı ortada. Oyuncular SW evreninde cebimize göz koyan yapımcılar, politik doğruluk falan istemiyor. Mandalorian'ın kanıtladığı üzere, hepimiz bu güzel evrende geçen unutulmaz hikâyelere atlamak istiyoruz. Gelecektan not: Bethesda, Indiana Jones oyunu üzerinde çalıştığını bir teaser videoyla duyurdu. Detayları bekliyoruz.

◆ Nurettin Tan

HEARTHSTONE

Dergice en sevdiğimiz kart oyunu şimdi daha da dolu!

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

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



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

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

◆ Emre Öztnaz



SLAY THE SPIRE

Ekranlarımızdan masa üstümüze geçiyor

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

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



MORTAL KOMBAT

MORTAL KOMBAT THE MOVIE

Gözümüz yollarda kalmıştı artık

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

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

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

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

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

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

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

İlginc bir şekilde Mortal Kombat filmi gerek tanıtım filminin sürekli gecikmesi gerekse oyuncu listesinin tam açıklanmamasıyla pandoranın kutusu gibi kapalı kalmaya devam ediyor. Sundan eminim film kötü bile olsa iyi olacak. Hahahaha...♦





LEGENDS OF RUNETERRA

Targon'un yüksek dağından Shurima'nın kumlarına

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

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

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

MAGIC: THE GATHERING ARENA

Sonunda, nihayet cebimizde

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



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

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

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

öncelikle siz bu yazıyı okurken 28 Ocak'ta çoktan Android'te çıkış yapacak. Yılın ilerleyen zamanlarında iOS cihazlarda yerini alacak fakat kesin bir tarih daha yok. İkinci sıkıntısı cep telefonunuzun yeni olması lazım... Pixel 3 ya da Galaxy S9 seviyesinde ve üstünde bir cihazınız yoksa MTG Arena'yı cebinin sokamayacaksınız. Şu da bir gerçek, PC üzerinden oynarken bile detaylı kuralları gereği MTG Arena oynamak çok zordu. Küçük telefon ekranına bunu nasıl siğdiracaklar bilmiyorum ama becerdiklerini iddia ediyorlar.

Buradan hayranlarına duyurulur. Emre'ye de duyurulur. Gel de biraz gerçek kart oyunu oyna... Hearthstone ne ya...

♦ Nurettin Tan



Hearthstone'ı başarısını kışkanan Nurettin'in sınırdan gözü dönmemiş regmen!

CYBERPUNK 2077

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

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

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

Bloomberg'in haberine göre çalışanların iddiaları şunlar. Oyun 2012'de tanıtılmasına rağmen üzerinde çalışmaya 2016'da başlanmıştı. Yapım süreci çok uzun sürdüğü için yeni geçen grafik motoru daha tam olarak tamamlanmadan aynı hızda oyun hazırlanmaya çalışıyordu. Çalışanlardan biri bu durumu "Hareket halinde giden bir trenin önüne tren hattı tahtalarını teker teker dizmeye benzıyordu," diyerek harika açıklamış. The Witcher 3'ün onde gelen çalışanları proje bitip Cyberpunk'a geçince oyunun nasıl olması hakkında fikirlerini belirtmişler ama Badowski'yle tartışmaya varan fikir ayrılıklarına girince firmadan ayrılmışlar. Yapım ekibi, eski nesil konsollarda oyunun teknik yenilikler (özellikle haritanın kalabalığı ve binaların fazlalığından dolayı) sebebiyle çalışmasının imkansız olduğunu önceden görmüşler fakat bu uyaruları dikkate almamış. Son olarak artık oyun dünyasının kaçınılmazı olan uzun çalışma saatleri. En büyük iddia ise Cyberpunk'in bize izletilen demosunun aslında oyunun kodlamasıyla alakası olmayan, göz boyamak için sunulan sahte bir şov olması.

Marcin Iwinski "Biz oyunu hazırlarken oyuncuların konsollarda karşılaştiği hataları yaşadmadık" diye saçma sapan, gülünecek bir savunma çekti. Ama gene de Badowski'nin cevaplarının aksine Iwinski hata yapıtlarını ve bunun için suçlanması gerekenin ekip değil yönetim kademesi olduğunu söyleyecek kadar dürüst davrandı.

Badowski'nin Bloomberg'e cevabına gelince... Demonun sahiliği iddialarına; çıkış-

sına iki sene olan bir oyunun o anki halinin tabii ki farklı olacağına ve o yüzden "Yapım Aşamasında" etiketiyle yayınladıklarını belirtmiş paşam. Bloomberg'in yazısının okuyucuları yanlış yönlendirdiğini, demoda gösterilen içeriğin oyunun evrim sürecinde sonradan çıkarılmış olmasının da gayet doğal olduğunu belirtiyor. Konsol sorununu "Evet bu başka bir konu" diye geçitirirken, oyunu düzeltmek için ne kadar çabaladıklarını belirtiyor. Çalışanların çoğunun oyunun hazır olmadığı iddialarına, "Altı üstü 20 kişiyle görüşmüştünüz, hâlbuki bizde 500 kişi çalışıyor. O yüzden 'çoğu' kelimemin abartı" diyerek Bloomberg'i paylıyor. Batıyor da batıyor anlayacağınız.

Badowski'nin açıklamalarına bakınca eskiden çalıştım, hiçbir şekilde hatanın sorumluluğunu üzerine almayan birkaç müdürü hatırlamadım edemedim. Cyberpunk 2077 gerçekten çok zor bir zaman geçiriyor ama oyunun daha iyi hale gelmesi için öncelikle başta kilerin hatalarını kabul etmeleri lazım. Biz oyuncular, No Man's Sky örneğinde görüldüğü gibi, hatalar telafi edildiği takdirde sorunlu oyunlara destek verebileceğimizi gösterdik. Aynısı Cyberpunk

2077 için de geçerli ama önce CD Projekt Red kendi içindeki problemleri çözmeli gibi görünüyor. ♦ Nurettin Tan



DEATHLOOP

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

Sayfa
12



• İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz

5





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

Deathloop 4 ★★★★

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

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

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

Peki nedir Deathloop?

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

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

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





rolünde oynadığı 1993 tarihli Bugün Aslında Dündü (Groundhog Day) filmindeki durum yaşanıyor.

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

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

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

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

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



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

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

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

Ne zaman, nerede oynayacağız?

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

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

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



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

Elite Dangerous: Odyssey 5 ★★★★

Geleceğin dünyası için büyük bir adım

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



Benzerleri var ama...

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

Ancak bunu başkası değil de David Braben ve Elite Dangerous oyunu yapıyorsa, orada durup dikkat kesilmemiz gerekiyor. Zira karşımızdaki insan, 90'lı yılların başında, PC'ler henüz sadece iş makineleri olarak görürken, daha dünyada doğru düzgün video oyun pazarı bile yokken, 1,44 MB boyutundaki floppy diskin içine, sonsuz büyülükteli Elite Frontier evrenini sığdırılmış ve üstelik bunu zamanının 5 yıl ilerisindeki görsel kalitesiyle yapabilmesi başarılı bir oyun yapımcısı.

Bugün sonsuz büyülükteli bir evrene sahip olan No Man's Sky oyunun bir benzerini, 90'lı yılların başında yapmış ve bunu 1,44 MB boyundaki bir floppy diske sığdırılmış bir oyun yapımcısı düşünün.

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

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

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

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

Artık uzaylılar da işin içinde

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

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



bugüne kadar elimize geçen verilere göre uzay gemisi kaptanları artık gezegenlerin üzerindeki yerleşimlere veya açık alanlara inip maden operasyonlarını ya da güvenlik operasyonlarını yaya olarak devam ettirebilecekler. Gezegen yerleşimlerinde, rakip fraksiyonların askerlerinin piyade saldıruları söz konusu olabilecek veya "criminal" abilerimizin, yani korsanların, yerleşkelere saldırip soyma girişimleri olacak. Buna benzer görevler için uzay gemisi kaptanları nihayet gezegenlere ve istasyonlara inip, gemilerinden inerek, ellerinde tüfeklerle çatışmaya dahil olabilecekler.

Tabii bu noktada, NPC veya gerçek oyuncularla takımları kurulmasını da bekliyorum ki, bu da oyunun Multiplayer değerini çok yükseltecektir.

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

Biri bu oyunu durdursun

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



kapat ve çıkış" kuralını da Odyssey'yi oynarken üzülerek uygulamak zorunda kalacağım gibi görünüyor.

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

Loot yok mu loot?

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



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

Iron Conflict 2 ★

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

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

Özlemişiş lakin bir şeyle çok tanındık sanki?

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

Bir RTS oyununun popüler olması için illa espora açık mı olması gereklidir? Tabii ki hayır. Tamam yıllar evvel Red Alert serisi gibi oyuncularla espor olmasa bile çok oyunculu dünyada varlığını ve bu işin temelini oluşturmuş olabilirler lakin burada şuna bakmamız gereklidir. "Bu oyun bize senaryo ve içerik olarak ne sunuyor?" Çünkü bir RTS oyununu MOBA'dan ya da çok oyunculu dünyadan ayıran yegane olay tek başına neler yapabildiğidir. Birbiri ile dengeli ya da dengesiz 16 farklı ülkeyi yan yana koyup size bir RTS yaptıktan da diyebilirler. Ama buna senaryo modu ekleyince Age of Empires oluyor mesela. Hem tek başına hem de çok oyunculu ortamı şahane bir hal alıyor.

Bu kadar girizgâh yaptıktan sonra lafi konuğumuz Iron Conflict'e getirelim. "Keşke bir World in Conflict olabilseydi" diyerek başlıyorum sözlerime. Açıkçası oyunu Steam'de gördüğümde müthiş hype oldum. Hatta kısa açıklamasında yer alan "Hem modern hem de WW2 uçak ve tanklarını barındıran, rekabetçi, çok oyunculu bir

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

Bu teknoloji ağaçını gözüm isırıyor

Sonra Steam mağaza sayfasına geri gelip oyunun geri kalan açıklama kısmını okudum. İkinci paragrafta "Iron Conflict ikinci Dünya Savaşının sonundan günümüze kadar uzanan askeri araçları içerir" cümlesi ile karşılaştım. Şimdi birebirimi kandırma gereklidir. Hadi bunu yedik ve oyunu aldıktan sonra oyunun üstten görünen bir World of Tanks / War Thunder olmasına ne diyeceksin? Ben çok sınırlıyorum arkadaşlar çünkü RTS dediğimiz şey bu değil. Wargame serisi gibi bir şey beklerken ben neredeyim dedirtti Iron Conflict. War Thunder ve World of Tanks'ın son



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

Nasıl oynanıyor bu?

Oyunda ana hedef zırhlı araç, askeri

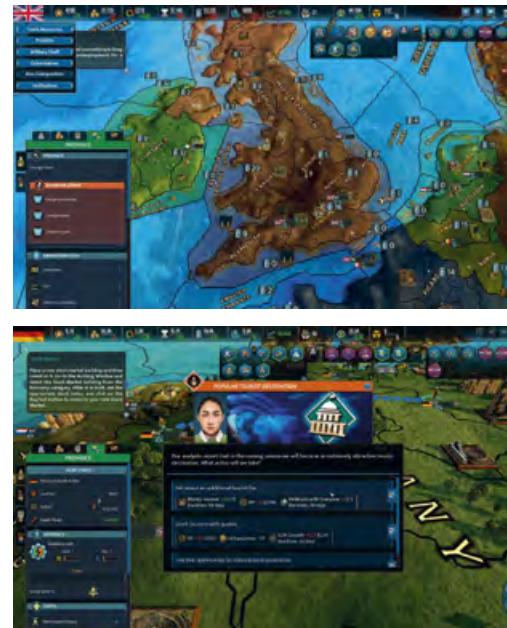


birlilikler ya da uçaklardan bir karma güç oluşturup görevleri yapmak diyebiliriz. Bunun için de farklı genel türler var. Çöl, Kent, Dağ ve Çayır diye Türkçeleştirilmiş ana kategoriler altında zırhlı birlilikler, uçaklar ve askeri kuvvetlerden seçim yapabiliyorsunuz. Bu birlilikler de kendi içinde farklı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

YOK BU OYUNDA ARKADAŞ?

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





Yapım Jujubee S.A. Dağıtım 1C Entertainment Tür Strateji Platform PC Web www.1cpublishing.eu Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Realpolitiks II 3 ★★

Devlet adamı yetişirme simülasyonu!

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

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



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

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



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

Everspace 2

4 ★★★★

Lootçuğu doyamadığımız bir uzay macerası

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

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

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

Yeni oyuna gelince, ROCKFISH Games ilk oyundaki övgülerden aldığı gazla olacak, bu defa oyuna güzelce bir ökü eklemiştir, bu öküyü el çizimi animasyonlarla da zenginleştirilmiştir.

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

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





Yapım Kinetic Games **Dağıtım** Kinetic Games **Tür** Korku **Platform** PC Web kineticgames.co.uk **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Phasmophobia

Biz arkadaşlarla hayalet avlamaya gidiyoruz, çav!

Su ana kadar her türlü online oyunu gördüm. Klasik shooterlar, RPG'ler, strateji oyunları ve Jason gibi kült korku ögesi bir karakterden kaçtığımız oyunlar. Lakin dört kişi toplanıp da hayalet kovalayacağımız bir oyun görmem herhalde diydorum, buraya kadarmış. Oyunda birbirimizi öldürmüyoruz veya birbirimizden kaçmıyoruz. Görev paylaşımını yapıp hayaletli bir mekânda paranormal varlıklar hakkında olabildiğince kanıt toplamaya çalışıyoruz.

Phasmophobia henüz erken erişimde. Yani eksileri mevcut ama geliştirilmeye de açık. Bir öneri; Türkçe arayüzü de bulunan oyuna girdikten sonra, mutlaka eğitim bölümünü oynayın! Eğer benim gibi bodoslama oyuna dalmaya kalkarsanız, ne yapmanız gerektiğini bilmeden anında bulunduğularınız odadan şutlanırsınız. Hangi tuş ne işe yarıyor, alet edevatlar ve yapılabilecekleri acele etmeden, sindire sindire öğrenin arkadaşlar. Evet, biraz sıkıcı gelecektir ama mekanikleri kavrayamadan da Phasmophobia'yı oynamak imkânsızza yakın. Eğitim programını güzelce tamamlandıktan sonra maksimum dört oyuncunun katılabileceği oyulardan birine girebilir veya kendi oyununu oluşturup ister arkadaşlarınızla isterseniz de yabancılarla oynayabilirsiniz.

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

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



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

The Binding of Isaac: Repentance 3 ★★

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

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

DLC'nin yapımcısı "Killburn" ile çalışıyor. Hatta Antibirth'te yer alan içeriğin çoğunu da Repentance'ın bir parçası olacağını söyleyebilirim. Tabii ki yapılan şey fan yapımı içeriği resmileyip piyasa sürmek değil. Repentance yüzlerce yeni eşya, binlerce yeni bölüm ve bir adet yeni karakter (Antibirth'te yer alan Jacob & Essau haricinde) barındırıyor. Ayrıca oyunun yepyeni bir hikaye dizinine sahip olacağı da Mcmillen tarafından duyurulan bilgiler arasında.

Cıkışına oldukça kısa bir zaman kalmış olsa da Repentance'in belirsizliğini koruyan tarafları da bulunuyor. Bunlardan en önemli olanıysa bana sorarsanız multiplayer modu. The Binding of Isaac sersinin en zayıf tarafı belki de tam anlamıyla bir multiplayer modu bulunmayışı. Antibirth daha standart bir co-op modu sunmuşsa da onun da eksikleri olduğu bir gerçek. Mcmillen oyunun multiplayer tarafında çeşitli değişiklikler yapılacağını daha önce duymuş olsa da elimizdeki bilgiler bundan fazlasını içermiyor.

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





2021'İN OYUNLARI

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

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

GOD OF WAR: RAGNAROK

2018 yılında çıkan God of War neydi öyle ya? Sil baştan hazırlanıpambaşka bir coğrafyada geçen Kratos'un macerasının tadı halen damağımızda. Bu lezzet patlamasını bir bardak suyla temizlemeye fırsat bulmadan serinin sıradaki oyunu da PlayStation 5 tanıtımıyla beraber oyuncularla buluştu.

Yeni oyuna Ragnarok takısı koyuyoruz ancak Sony tarafından oyunun isminin bu olduğuna dair bir onaylama gelmedi. Sadece tanıtımında gördüğümüz "Ragnarok is coming" yazısından yola çıkarak oyunun isminin bu olacağına inanıyoruz. Peki nedir Ragnarok?

Ragnarok, İskandinav Mitolojisine göre kıyametin ta kendisi. Tanrılar, Asgard'daki rahat yuvalarından çıkip devler ve diğer şeytani varlıklarla mücadele ettiğten sonra nihai sonlarına varıyor. Bu oyunun ise Kratos ve oğlu Atreus'un nihai sonu olacağına pek inanmıyorum. Eğer Cory Barlog, önceki ülemededeki formülü kullanacaksa Tanrılardan

bırkaçını kızdırıp Midgard'a gelmelerine neden olacağı.

Bunların başında da Thor ve Odin geliyor. Zaten Thor'un evlatlarını bir güzel pataklamıştı. Eh, bildiniz üzere Baldr da bu pataklamaların nasibini almıştı. Alt tarafı hakkı rahmetine kavuşan esimizin küllerini, diyarların en yüksek tepesinden serpiştirmek istemiş fakat içinden çikılmaz bir maceraya düşmüştük.

Yeni oyunda neler olacağını pek kestiremiyoruz, çok fazla açıklama da yok. 2018 yılında oyun bahar aylarında bizimle buluşmuştu. GoW: Ragnarok ise bu yılın sonlarına doğru çıkar gibi gözüküyor. PlayStation 5 özel oyunu olacağı söylenmişti ancak sağlam kaynaklar dan sızan bilgilere göre PlayStation 4 neslinde de bu oyunu göreceğiz. Bana konsol alıran God of War, eğer sadece PS5 özel olarak aramıza katılmaya karar verirse, sanırım benim gibi birçok oyuncu da yeni nesle geçmek isteyecektir. Sonuçta kabul edelim;

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



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

FAR CRY 6

Birkaç ay öncesinde dergi sayfalarında Far Cry 6'ya genişçe yer vermiştık. Hatta o ilk bakış makalesini de ben kaleme almıştım. O günden beri Far Cry 6 hakkında değişen bir şey yok ancak yine de konuyu kaçırınlar için bahsetmeye fayda var.

Far Cry serisi bildığınız üzere Ubisoft'un en çok güvendiği markalarından birisi. Yıllar içerisinde geliştirildikleri birçok yeni mekanik ve teknolojiyi ilk olarak Far Cry oyunlarında test ediyorlar. Bazi

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

boyunca karşımıza çıkan tüm insanları yanımıza çekmeye çalışacağız.

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





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

HALO: INFINITE

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

Çevre modellemeleri bir noktaya kadar iyi gözükse de yakın mesafeden incelenebilen

silahlar, düşmanlar ve diğer öğeler çok çiğ duruyordu. Oynamabilirlik açısından açık dünyada gezme, araç kullanma ve Master Chief’e tahsis edilen yeni kancasını gösterme ilgiyi doğitır gibi düşünmüştük ama keskin gözlerden bu ufak sıkıntılar kaçmayı beceremedi.

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

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

HORIZON: FORBIDDEN WEST

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

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

Horizon: Forbidden West’de ilk oyunda olduğu gibi Aloy ile dev bir maceraya atlacağız. Kadim bir eşiği bulup kabileimize getirmek için, bu kez batıya doğru yolculuk

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

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



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

BATTLEFIELD 6

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

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

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



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



Yapım Polyphony Digital **Tür** Yarış Platform PS5 **Çıkış Tarihi** 2021

GRAN TURISMO 7

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

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

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

RESIDENT EVIL VILLAGE

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





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

WEREWOLF: THE APOCALYPSE – EARTHBLOOD

World of Darkness evreninde gelecek olan Earthblood, uzun süredir merakla beklenen oyunlardan biri. Bir masaüstü rol yapma oyunundan uyarlanacağını ve kendine has, köklü bir kurt adam mitolojisini olduğunu da söylediğinden sonra Earthblood'un ne olduğunu anlatmaya çalışalım.

Bir iki kez erteleme gören Earthblood, yeni

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

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

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

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

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

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



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

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

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

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



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

BACK 4 BLOOD

Madem Valve'ın Left 4 Dead serisinin devamını getireceği yok, o zaman alın size Back 4 Blood. Tamam, görünüşte ve prensipte Left 4 Dead'ı andırmak istiyorsunuz ama ilham aldığı oyunun da ismine bu kadar yakın bir isim koyulmaz be Turtle Rock! Böyle çok söylemek gibi gözükü ama Back 4 Blood, ilginç bir yapıp olacağa benziyor. Zombi yerine Ridden adı verilen ve bir hastalık sonrasında aklı yetilerini kaybeden canavarlara karşı, Cleaners isimli ekip üyelerini canlandırarak hayatı kalmaya çalışacağız. Dört kişilik modu olduğumu gibi Ridden vs. Cleaners karşılaşmasını yapabileceğimiz sekiz kişilik de bir modu olacağı belirtiliyor. 2020 sonunda yapılan kapalı betadan çıkan yorumlara göre oyunun makajaması gereken birçok sorunu var ancak tam haliyle bizleri Left 4 Dead çığlığını yaşadığımız günlere geri götürecek potansiyeli var. ♦



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

GHOSTWIRE: TOKYO

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

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

EVIL DEAD: THE GAME

Sinemaya Sam Raimi gibi enes bir yönetmeni kazandıran, korku ve komedi türünü muazzam bir şekilde harmanlayan Evil Dead, umuyoruz ki hak ettiği kalitede bir oyuna kavuşan şanslı filmlerde biri olacak. Co-op ya da karşılıklı oynanabilecek olan Evil Dead: The Game serinin önemli karakterlerine de yer verecek. Ayrıca filmler ve Ash vs. Evil Dead dizisindeki olaylara da değinecek.

Oyunda yetenek ağacı mekanığı bulunacağı ve oyuncuların seride özdeleşmiş elektrikli testere ve pompalı tüfek gibi 25'ten fazla silah seçeneği bulunacağı da açıklanan bilgiler arasında. ♦



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

OVERWATCH 2

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





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

THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM

Almanya merkezli, macera oyunlarıyla tanadığımız Daedalic Entertainment tarafından geliştirilen The Lord of the Rings: Gollum'un ilk duyurusu 2019'a dayanıyor. Bu aşamada ancak bir arpa boyu kadar yol alındı ama merak edilen bir yapılmış olduğu kesin.

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

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



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

ELDEN RING

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

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

olacak. Açık dünya konseptiyle hazırlanan Elden Ring, Souls serisinde olmayan ata binme gibi özellikler barındıracak. At üzerinde savaşabileceğimiz de açıklanan özellikler arasında. Ayrıca gezilip görülebilecek, fakat içerisinde NPCler'in olmayacağı kasabalar, köyler olacakmış.

Souls türünü göklere çıkartan, oyunlarının zorluğu ile bizlere saç baş yoldururan Miyazaki, Martin ile güçlerini birlestirdiğinde ortaya bağırı ilginç bir iş çıkacağı kesin. İnsanların bu konuda heyecanlanması oldukça normal. ♦



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

MONSTER HUNTER: RISE

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

haritada dolaşabilecekler.

Rise, tek kişilik hikaye moduna sahip olduğu gibi online olarak da destek verecek. Oyuncular ortaklaşa canavara girişebilecekler. Bir yandan da köpek benzeri Palamute ve kedi benzeri Palico isimli yoldaşlarını da geliştirebilecekler. Şu aşamada Rise diğer konsollara da gelecek mi bir açıklama yok; ancak anlaşıldığı kadariyla Monster Hunter Rise sadece bu konsola özel kalacak gibi gözükyor. ♦



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

RATCHET & CLANK: RIFT APART

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

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



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

KENA: BRIDGE OF SPIRITS

İlk büyük bütçeli çalışması olacak olan Kena: Bridge of Spirits, dikkat çekici renk paleti, büyülü atmosferiyle bu yıl gözümü kestiğim ilk oyunlardan biri oldu. Üçüncü şahıs kamerasıyla oynayacağımız Kena, bir aksiyon macera oyunu olacak. Oyuncular olarak Kena'yı ve büyülü güçlerini kullanarak onun macerasına eşlik edeceğiz. Kena, büyülü güçlerinin yanı sıra aynı zamanda bir yay olarak kullandığı asaya sahip

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

Yapım Housemarque **Tür** Aksiyon **Platform** PS5 **Çıkış Tarihi** 19 Mart 2021

RETURNAL

Yaz aylarında düzenlenen Sony etkinliğinde ortaya çıkan Returnal, rogue-like yapıdaki oyunlara yeni bir soluk getireceğini iddia ediyor. Tekrar tekrar aynı döngüye girmiş bir karakteri canlandıracığımız Returnal, bilimkurgu ve korku türünü harmanlayarak karımıza çıkacak. Selene isimli pilotun ana karakteri olacağı Returnal'da, zırh ve yüksek teknoloji sahip ekipmanlar ve silahlar yapabileceğimiz söylemektedir. Selene, her指导意见nde edindiği bilgileri yeni oyuna taşıyabilecek. Aynı durum, oyuncuya boyunca karımıza çıkan düşmanlarımız için de geçerli olacak. Oyunun ilginç yapılarından biri de sadece düşmanlar değil, bulunduğumuz çevre koşulları da her oyuna girdiğimizde değişiklik gösterecektir. Yayınlanan oynanış videosundan gördüğüm kadariyla görsel açıdan tam bir şölen yaşatacagá benziyor. ♦



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

OUTRIDERS

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

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



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

GOTHAM KNIGHTS

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

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

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

PSYCHONAUTS 2

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

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

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





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

NEW WORLD

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

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



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

DESTRUCTION ALLSTARS

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

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

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

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

AGE OF EMPIRES IV

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



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

BIOMUTANT

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



REMAKE, REMASTERED KÖŞESİ

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

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

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

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

MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

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

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



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

NIOH COLLECTION

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

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

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





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

NIER REPLICANT VER.1.22474487139...

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

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

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



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

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME REMAKE

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

oldu çünkü), PoP: The Sands of Time'in yeri
bizlerde bir başka oldu. Şimdi o hissisi daha
da yepyeni cihazlarımıza deneyimleyebilece-
ğiz. Diyorum ama bakmayın çok heyecanlan-
dığımı. İlk çıkan fragmanlardan gördüğümüz
kadarya öyle pek de bir Remake durumu söz
konusu değil. Sadece biraz daha cıalanmış bir
oyun var.

Umarız projeden sorumlu Ubisoft Pune ekibi, bu
sızlanmalarımızı duymuştu da oyun çıkışına ka-
dar son bir makyaj çekmeye karar vermişir. ♦

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

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

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

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



HALA OYNANIR MI?

KÜRSAT ZAMAN

Yalan yok, bu köşe uzun süredir aklimızdaydı ama bir türlü uygulamaya sokamadık zira eski oyunlardan birisini seçeceğim, onu bitirecek ve 2021 yılında ne kadar oynanabilir olacağını tartışacak zamanımız ve enerjimiz yoktu. Geçtiğimiz iki ayda bu konuda bir şyler yapmam gerektiğini hissettim ve kendi döneminde çok konuşulmuş, milyonlarca satmış

iki oyun olan Bioshock ve Far Cry 2'yi arka arkaya bitirdim.

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

burnumdan geldi hani.

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

BIOSHOCK

Cıktı Tarihi: Ağustos 2007

Yapım: Irrational Games

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

Switch, iOS, Mac

LEVEL Notu: 93 / # 128

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

- Rapture Şehri / İthaki Yayıncıları

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



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

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

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



UNUTULMAZ AN

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

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

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

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

-Vuruş hassasiyeti ve nişan hassaslığı şimdide kadar gördüklerimin en kötüsü bile olabilir, inanın bunu rahatlıkla söyleyebilirim. Beklentinizi düşük tutun ve herhangi bir oyunda görebileceğiniz en kalavı mermi kitliğine hazır olun. Mermi kitliğinin getirişi olarak oyuncunun bir hayli zor olduğunu, neredeyse Dark Souls oynamış kadar telef olacağınızı da belirtiyim. Neyse ki Vita Chamber'lar iki adımda bir, dileğiniz kadar ölebiliyorsunuz ve ekipmanınız kaybolmuyor.

-Bir kez daha, bir Little Sister'in kaderini tayin ederken verdığınız kararın ahlaki yükünün oyuncuya daha fazla hissettirileceğini, bunun kaçırılmış bir fırsat olduğunu düşünüyorum.



SONUÇ

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

Hikaye: 5/5

Teknik: 3/5

Oynanabilirlik: 3/5

2021 PUANI: 70

All About Space

POPULAR
SCIENCE
EKİBİNDEN
YENİ BİR
DERGİ

**ŞUBAT
SAYISI**
BAYİLERDE
KAÇIRMAYIN!

**POSTER
HEDİYELİ**
**ASTEROİTLER
& MARS**

Online satın almak için:
www.dergiburda.com

TÜRKİYE'DE UZAY BİLİMLERİ VE ASTRONOMİ DERGİSİ



MARS
YENİ GÖREVLERLE TEKRAR KIZIL GEZEGEN'DEYİZ

WELCOME TO THE ZONE



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

Sayfa
38

HITMAN III

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





ÜÇLEMENİN SON BÖLÜMÜ YİNE NEFES KESİYOR!

Düşünün, oyun sektöründe bazı şeyler gerçekten yeni yeni ortaya çıkmaya başlıyor. 90'lı yıllar, bugün deneyim ettiğimiz oyun türleri ve kamera açılarının bizim bildiğimiz manasıyla ortaya çıkışının on yıl diyebiliriz. TPS kamera açısı ise ancak 1996 yılında Tomb Raider ile hayatımıza giriş yapacak.

O sıralarda üretici ve tüketiciler bu kamera açısına yeni yeni alıp yapılabilecekleri deneyim ederken, aradan Thief isimli bir oyun beliriyor. 1998 yılında oyun sektörüne bomba gibi düşen Thief, kullandığı orta çağ teması ve daha da önemlisi, gizli kalma mekanikleri ile oyuncuları kısa sürede kendisine bağlıyor. Bir anlamda "stealth" oyunlarının atası sayılabilcek olan oyunda, elimizdeki malzemeler ile harita üzerindeki etkileşimimiz o kadar fantastik bir boyutta sunuluyor ki bir yandan

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

Yeni macera

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

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

Herkeze benzeyen adam

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



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

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

FİMLER

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

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



HITMAN SERİSİ MERCEK ALTINDA



Hitman: Codename 47

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



Hitman 2: Silent Assassin

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



Hitman: Contracts

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



Hitman: Blood Money

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



Hitman: Absolution

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



World of Assassination Üçlemesi

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



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

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

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

Eşyalar, eşyalarımız

Daha önceki Hitman oyunlarında da olduğu





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

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

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





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

ÇİZGİ ROMAN

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



Birtakım sıkıntılar

Evet, gelelim oyuncuların en sevdığı noktalardan bir tanesine! "Flame!" Efendim emin birçoğunu Hitman serisini çok evvelden beri deneyim ediyordur. Bu oyun serisinde her daim olan sıkıntılarından bir tanesi yapay zekâdır ve bu sıkıntı inatla çözülmemeye devam ettiğini üzülkerek gözlemedim... Özellikle oyun içerisinde o muazzam senaryo akışı, bir NPC'ye yanlışlıkla çarpmazın ardından bir anda yok olabiliyor. Yani NPC görevi anlatacak, yanlışlıkla dürttüm diye on saat durup laf ediyor. Bir iki kere daha vücudunuzla temas ederseniz olaylar hızlıca çırınlaşıyor. Bu da oyunundaki inanılmazlığı tamamen ortadan kaldırın bir mevzu... Silahlar patlamaya başladığı zamanda yapay zeka gerçekten bomboş takılıyor. Bir

duvarın kenarına gecip gelenleri teker teker öldürmek mümkün. En iddiyalı yaptığı hareket bir noktadan sonra bomba atmak... O da çoğu zaman göz yaşartıcı oluyor ve bir şekilde bize zarar vermiyor. Ayrıca bu kıyafet değiştirme işine de bir dinamik kazandıralım artık! Yani aynı adamım abi ben! Kell! Kafamın arkasında da kocaman barkod var! Kıyafet değiştirdim diye beni nasıl tanıymazsınız alov!!! Az önce ateş ediyordum size? Yani 30 saniyede nasıl eskâlimi tanıymaz olduğunuz? Bu durum daha önceki yapımlarda da kabak tadı veriyordu ve halen vermeye devam ediyor en sevdigim okur. Artık bu konuda bir şeyler yapılsın istiyorum. Bir de NPC'leri harita üzerindeki objeleri kullanarak or-





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Yeni görevlerin, yeni mekanların heyecanı ise suikastlerden suikast beğeniyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

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

İlk ay ◆◆◆◆◆

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



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 "Acaba düşmanı nasıl öldürsek?"

%40 Görevi batırıp başa sarıyoruz.

%20 Yapay zekanın etrafından dolaşıyoruz.



ARTI

+Farklı ve yepyeni haritalar

+Harita detayları ve yapılabilecekler

+Oyun içerisindeki senaryo akışı

EKSI

-Yapay zekanın "çöp" olması

-Kişisel değişimmenin her şeye çözüm olması

-Aynı NPC ve bölüm içi obje yerlestirmesi

SON KARAR

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

75



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

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

◆ Ertuğrul Süngü





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

Haven

Çok uzakta bir dünya, aşk ve turuncu gökyüzü

Anlatacak hikayesi olan firmalar daima en sevdiklerimiz arasında. Thatgamecompany'nin Journey'de kanıtladığı gibi, bazen kelimeler olmadan da bu mümkün olabiliyor üstelik. Bu kez karşımızdaki oyun ise -benzersiz olmasa bile- oldukça müstesna bir eser zira Haven, tüm kategoriler, mekaniklerden bağımsız olarak ana teması aşk olan, odağa onu alan, keyifli çiftimiz Yu ve Kay'in birbirleriyle olan diyaloglarından beslenen, bunu yaparken de sıkıcı olmamayı başaran, aksine içini isitan bir yapımdır.

Seneler önce The Last Guardian'ı incelerken

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

"Konuştuğumuz gibi, uzaklara"

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

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

Ne demiştiğim, Haven gücünü Yu ve Kay'ın basit gözükken ama bir o kadar içten sevgilerinden ve birbirleriyle yaptıkları diyalolgardan, bazen minik tartışmalardan alan bir yapımdır. Yu mesela aynı şeyi yemekten sıkıldığı söylüyor Kay'e ve bunu söyleken aslında yapacak bir şey olmadığına fena halde farkında, lakin dayanamıyor işte. Ağzından çıkışıyor o laflar. Kay de Yu'nun bunu bir anlık sinirle söylediğinin fena halde idrakinde olduğundan durumu idare etmekle meşgul. Uyumaya çalışırken gördüğü karabaşanlar, Kay'in bu durumu idare ederek onu rahatlatması ve Yu'nun tekrar, rahatlamış halde uykuya dalması gibi hepsi birbirinden basit ama bir o kadar da güzel, gülümseyerek baktıran o kadar çok sahneyle karşılaşacaksınız ki...

Mesela oyunda çok sayıda, bence haddinden fazla ara yükleme var ve PS5'in gücünü kesinlikle kullanamıyor Haven bu konuda. Gel gelelim, o ara sahnelerde eklenen "duvar kağıtları" çiftimizin hayatından basit kesitlerden ibaret ve her biri o kadar güzel ki, iyi ki





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

Çimlerin üzerinde süzülmek

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

oldukça da ilginç gözüken bir çeşit hastalığı bulunduğuuz gezegenden temizleyerek pek kıymetli materyallere kavuşuyorsunuz. Oyun'da keşif duygusunu baltalayan şey, bulunduğumuz gökadaların oldukça küçük, durağan ve genellikle keşif hissini baltalayacak kadar tedküze olması. Tabii bu demek değil ki Haven sizi şaşırtmıyor. Aksine bulduğunuz bir mağara, bir anıt veya karşılaşığınız mitik bir yaratık gibi (spoiler vermeyeyim), sürpriz faktörü her zaman yanı başınızda.

Oyunda aksiyon da siz bekleyenler arasında. Gerçek savaşlar Haven'da ön planda değil ve tarzi da oldukça light tutulmuş. Karşılaştığınız çoğu yaratık kendi halinde takılırken bazılarıyla savaşmanız gerekiyor. Oyun böyle anlarda yarı sıra tabanlı diyebeceğimiz, Final Fantasy benzeri bir savaş ekranına geçiş yapıyor. Sıra tabanlı diyemeyeceğim bu savaş mekanikleri Blast, Impact, Shield ve en sevdığım, Purify adında dört eylemden oluşmaktadır ve bu andan itibaren savaşlar bir ritim oyunu edasında geçiyor. Yu ve Kay beraber de saldırabiliyorlar düşmana ve bunu tutturduğunuzda verdığınız hasar da en az iki katına çıkarıyor. Seçenekler arasındaki Purify dikkatinizi çekmiştir. Evet,

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

Ne kadar başarılı?

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

Oyunun renk paleti, basit ama çok keyifli diyalogları ve tadında bırakılan oyun süresi ile Haven kendi türünde deneyim edilmesi gereken bir yapılmış. Yapıcı The Game Bakers'ın da seneler önce bizi çok şaşırtan Furi'den sonra ikide iki yaptığı ve çok iyi yönde olduğunu belirtiyim. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Muhteşem diyaloglar ve naif bir hikaye. Şahane renk paleti ve cel-shaded grafikler

EKSİ Haritalar ufak ve detaysız olduğundan keşif duygusu yara alıyor





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

Super Meat Boy Forever

Sonsuz bir parkur, beyin zorlayan bir aksiyon!

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

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

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

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

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

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

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

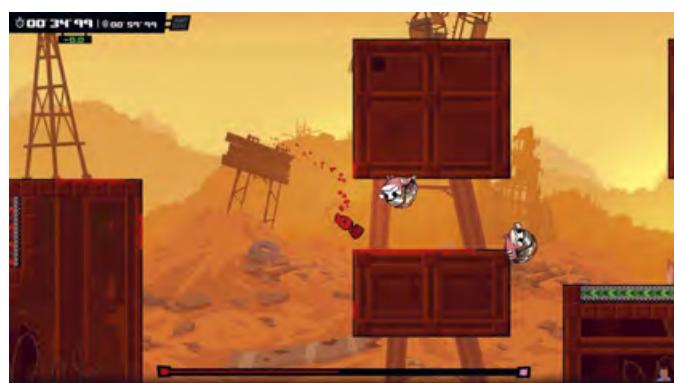
KARAR

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

Platform mekanikleri leziz

EKSİ Yeni kontrol tarzı herkesin hoşuna gitmeyebilir. Zorluk ayarı fena olmayıabilirdi.

80





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

Gears 5: Hivebusters

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

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

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

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

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

Gears 5: Hivebusters, Gears hikayesini, ana böülümlerden daha detaylı ve belirli bir seviyede (ve hatta bazen daha iyi) genişletiyor. Gear of War hayranlarının kesinlikle kaçırılmaması gereken bir ekleni olduğunu söylemeye herhalde gerek yok. ◆ Mahmut Karslıoğlu

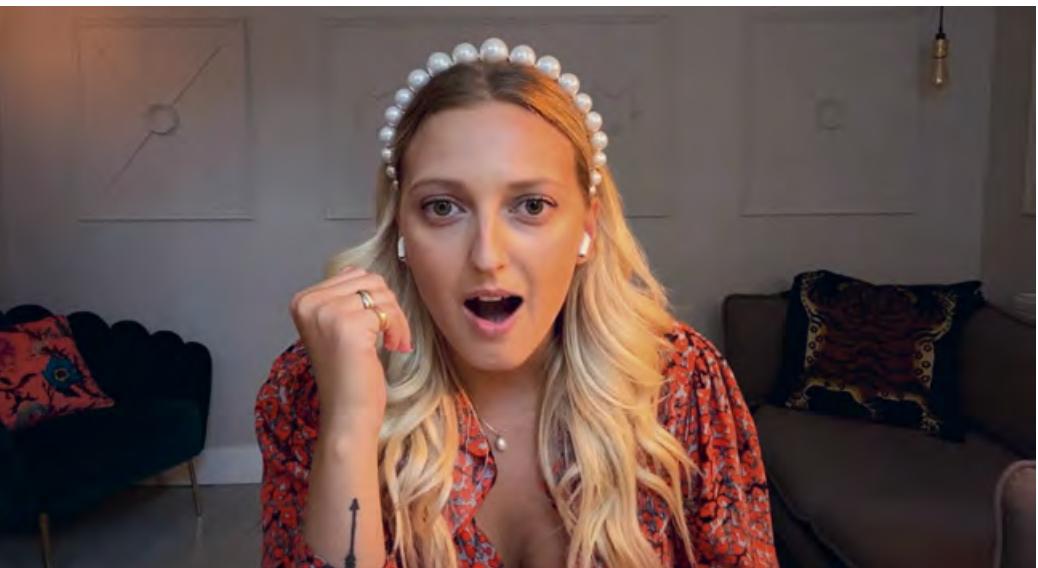
KARAR

ARTI Gears evreninde en güzel görünen harita, hikayeye eklenen 3 unutulmaz karakter, Xbox Game Pass Ultimate ile ücretsiz

EKSİ Oyun süresi kısa

85





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

Five Dates ★

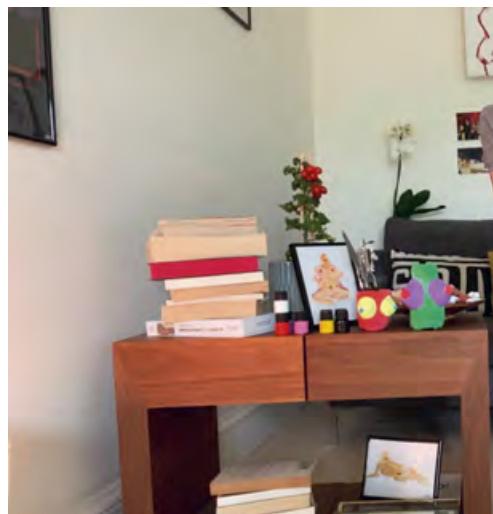
Karantina günlerinde aşk

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

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

sınız da yok, en fazla üçünü seçme hakkınız oluyor.

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





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

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



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

Vinny dışındaki herkes, arkadaşı da dahil daha derinliği olan, iyi yazılmış ve iyi oynanmış karakterler. Üç kişiyle yaptığınız videolu görüşmeden sonra uyuştuğunuza düşündüğünüz iki kişiyi seçiyor, birisini eleveip hayatı başarılar diliyorsunuz. Seçenekler ikiye indiğinde flörtün derecesi de bir tık ileri gidiyor. Doğruluk mu cesaret mi gibi oyuncularla birbirlerini daha iyi tanıtmaya başlıyorlar ve en sonunda tek kişiye karar

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

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

KARAR

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

EKSI Vinny'nin karakterinin derinlikleri olmaması, çok az karar vermemez imkân sağlaması.

74





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

Airborne Kingdom ◆

Metropolleri göge itelemenin zamanı gelmedi mi sizce?

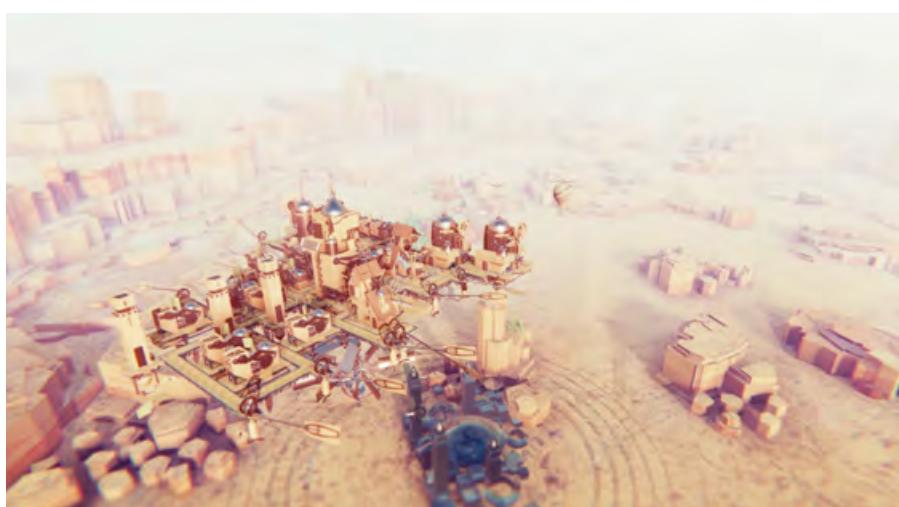
Sanıyorum strateji türü altında bir alt tür olarak adlandırılabilen şehir kurma / yönetim simülasyonlarının hem çok sevilmesinin hem de büyümemesinin sebebi aynı. Bu şehir kurma oyunları çok belli başlı mekaniklerin etrafında şekillendiriliyor ve günün sonunda hepsi birbirine o kadar çok benziyor ki,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

Klişelere tepeden bakmak

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

kaynaklara gidiyor. Peki nasıl?

Airborne Kingdom pek çok yenilikle gelmesine rağmen Tutorial'ı oyuncunun içine çok hafifçe yedirmiş bir yapıp. Her adım attığınızda bilgiler size ufak ufak notlarla veriliyor ve çoğu zaten o mekanlığı çözüldükten sonra okuyorsunuz. Evet oyunda belki felaketler veya salgınlar yok ancak dikkat etmeniz



gerekten başka şeyler var.

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

Gel seninle kaynaklara gidelim

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

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



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

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

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

Ha grafikler dedik, yapımcı da eserin ne kadar güzel gözüktüğünün farkında. Şimdi dek herhangi bir oyunda gördüğüm en yetenekli fotoğraf modu (Tamam, belki Forza Horizon'dan sonra) bu oyunda bulunuyor. Her kareyi dilediğiniz gibi geliştirmenizi sağlayacak o kadar çok ayar var ki, güneş batarken şehir fotoğrafı çekmek isteyen filtreciler için sınırsız olaklar yaratılmış. En güzel, bu kadar hoş bir oyuncu EGS'de fiyatının sadece 39 TL olması. Belki yüzlerce saatınızı almayacak, belki yeterli sayıda maddan yoksun ancak Airborne Kingdom üzerinde çok güzel şeyler inşa edilebilecek, sonraki oyunlarla zirveye iyice yaklaşabilecek bir oyun. Türü sevenler kaçırmasın.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

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

Fena halde bağlayıcı. Fiyatı ucuz

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

85





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

Sword of the Necromancer ♦

Giden gelmiyor dediler, getirdim!

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

Oyunumuz tam anımlıyla bir oradan bir oraya koşturma üzerine kurulu. Bu koşturma esnasında sırada düşman birimi beliriyor. Yapabileceklerimiz arasında staminamız el verdiği sürece bir noktada diğerine "dash" etmek geliyor. Doğru zamanda yaptığımız dash'ler sayesinde düşman saldırılardan kurtulabiliyoruz. Nitekim bazı noktalarda o kadar çok düşman bir anda üzerimize çullanıyor ki işler bir anda çığırın dan çıkabiliyor.

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

Kullandığımız silahlar arasında temeldeki kılıcımızın yanı sıra daha uzak mesafelere vurabildiğimiz Helbard tarzı silahlar, yaylar, baltalar ve bombalar gibi opsiyonlar bulunuyor. Açıkçası ok mühimmətinizin bitmiş

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

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

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

♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun dinamikleri.

Farklı ve zorlayıcı boss savaşları

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





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

Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues ◊

Bir neslin çocukluk arkadaşları geri döndü!

Cok açıkça itiraf ediyorum: Kürsat gecenin 3'ünde benim Sezon 3'ün sonuyla ilgili Facebook postumu görüp bu oyunu bana itelediğinde tek istedigim acımasızca yıkmaktı. Çünkü oyun tarihi boyunca o kadar çok kötü yapılmış film oyunu görmüştüm ki, aynı şeyin Karate Kid'e yapılması durumunda oyunu fena halde ezmeye hazırladım. Hatta oyunun yapımcısının adı Dead Good Media olduğundan: "Bak kötü çıkarsa -Stay dead that's good for you- diye başlık atarım" dediğimde "dokunmadan basarımlı dergiye" demişti. Ben de oyuna tam bu gazla daldım. Oyun Demetri ve Hawk'ın, okul müdürünün odasında birbirine hırslaşmasıyla açılıyor. Sonra da Miyaki'nin Dojosu veya Cobra Kai Dojosu'nu seçerek devam etmenize izin veriyor. Ben Miyagi'yi sectim, Sam ile oyuna girdim ve "hahaaa eveeeet" dedim "iste ilk bug." Buradan başlayabilirim. Oyunu PS4 Pro'da oynadım ve daha oyunun başında yeşilli tiplerle savaşınızda oyun donmaya

başladı. Neyse dona kalka buraları atladım ama emin olun şu yazıyı size yazabilmek için bu çileyi çektim. Dilerim bu saçmalık kısa sürede giderilir. Tamam oyun Steam'de 32 TL ve ne kadar para o kadar ekmek ama oynamamaz olmasını da beklemiyordum.

Oyunun genel kurgusu şöyle: Dojo seçiminden sonra her akı bağınsa oyunda olduğu gibi bir tutorial'a giriyorsunuz. Burada da işin rengi belli olmaya başlıyor. Bu oyun bir Street Fighter veya The Gods Among Us değil. Bu oyun bizim gibi Final Fight'la büyümüş bir nesle göre yapılmış. Yana kayan ekranда belli bir alana gelince karşısına çıkanları temizleyip devam ediyorsunuz. İki tarafı birbirinden keskin çizgilerle ayırtmak istemişler. Bunun için Dojo'lar arasında bir ateş ve buz ayırmı yapılmış. Cobra Kai'dekiler daha çok voruyor ve ateş saldıruları yapabiliyor. Miyagi Do'dakiler ise daha çok HP'ye sahip ve buz saldıruları yapabiliyor. Her iki Dojo içinde dizideki favori ikişer karakteri kullanabiliyor-

sunuz. Bu karakterlerin ise yetenek ağaçları var. Oyun tarzınıza göre bu ağaçlardan seçimler yapabiliyorsunuz. Yetenekleri açabilmeniz için de oyun içinde düşmanlarınızdan düşen jetonları topluyorsunuz. Yani gayet sade ve basit.

Gelelim dövüş kısmına. Bu kısım çok karışık değil ama iyi bir dövüş oyununa olduğu gibi burada da combo çıkartmayı öğrenmeniz gerekiyor. Genelde bloklamak yerine saldırıp kaçarak işinizi halledebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra yerde bulduğunuz yakın dövüş silahlarını kullanabilir veya çevredeki cisimleri dövüşünze dahil edebilirsiniz. Mesela rakibinizin kafasını süs havuzunun kenarına vurabiliyorsunuz vs. Oyundaki mekanlar ise haliyle diziden alınmış. Okul, La Russo'nun galerisi gibi tanındık yerler kullanılmış. Sizin de bildiğiniz gibi dizi, eski nesil ve yeni nesli bir araya getiren çok başarılı bir yapım. Bu oyunda o havayı taşıyor. Sadece mekanikleri değil müzikleri, diyalogları ve genel yapısıyla diziye layık bir yapıp olmuş. Dövüş oyunlarını seviyorsanız çitayı çok yüksek tutmayın. Ama boş vakitde eğleneyin diyorsanız, yanınızda bir arkadaşınızla beraber (evet iki kişi de aynı PS4'de oynayabilirsiniz) eski günlerdeki gibi keyifli vakit geçirebilirsiniz. Tek tavsiyem benim yaşadığım bug'in giderildiğine dair bir mesajı oyunun forumlarından vs. okumadan bu oyunu almayın. Bayağı can sıkabiliyor. Onun dışında bu fiyatta göre bu kadar ekmek diyebilirim. ♦ **Burak Güven Akmenek**

KARAR

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

EKSİ Bugli mi bugli, özellikle de konsolda.



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



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

MXGP 2020

Çamura bulaşmayı göze alamayanlar başka kapıya

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

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

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

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

Oyun bu sene standart yarış modları dışında iki de ilginç oyun için moda sahip. Bunların ilki Norveç fiyatlarından esinlentiği söylenen Playground modu ki burayı kafaniza göre takılırken oyunun mekaniklerine alısanızın bir eğitim modu gibi düşünülebilirsiniz. Waypoint modunda da kendi en iyi rotanızı oluşturup

bir nevi online challenge düzenleme şansınız var. Oyuna pist editörünün de dahil olduğunu ve daha şimdiden onlarda pistin kullanıcılar tarafından oyuna eklediğini belirtelim. Bulara zahmetszizce menüden ulaşabiliyor olmak da çok şahane olmuş.

MXGP alışması ve başarılı olması en zor yarış oyularından bir tanesi. Simülasyon diyemiyorum ama Milestone'un senelerdir uyguladığı formül en kolay ayarlarda bile kolayca rekabetçi olabilmenize izin vermiyor. Pistlerin yapısı ve oyunun yetenek çitasının yüksekliği bu oyunu ancak MXGP görünce bir fena olan motor tutkunlarına özel hale getiriyor. Fiyatının makul olması (Playstore'da 72 TL, Steam'de 77 TL) ise bir artı. Serinin önceki oyuları sizde varsa bana göre bunu pas geçebilirsiniz, yine de Afyon pistinde yarışmak kaç kişiye nasip olur şu hayatı alabilrisiniz de. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

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

70



PERFORMANS TABLOSU

MSI GL75 Leopard
Intel Core i7-10750H, 32GB RAM
Nvidia GeForce RTX 2060

Ortalama FPS: 126

Ultra Detail, VSync Off, Motion Blur Off

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





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

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

On sene sonra yeniden karşılaşmanın keyfi

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

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

mek zorunda. Eklemem gereken bir bilgi var, öğrendiğime göre oyunun senaryosu, aksi çizgi roman serisini beğenmiş olanları oldukça memnun edecek şekilde ilerliyormuş. Uzak olanlar için konuyu biraz daha açıp eski sevgililerin olayı ne bir örnek ile bahsetmek gerekirse, her biri farklı yeteneklere ve absürtlülere sahip karakterler. Örneğin bir tanesi et yemiyor diye Telekinezi güçleri kazanmış. Bir beat 'em up olduğu için co-op sistemi oyunda mevcut tabii ki. Yani arkadaşlarınızı, ya da ailenizi yanınızda alarak oynama şansına sahipsiniz. Scott'in müzik grubundaki ve ev arkadaşı gibi karakterler ve Ramona da oynanabilir durumda. Oyunu tek başına da oynayabiliyoruz ve Scott ile oynama zorunluluğumuz da yok. Diğer karakterlerden istedigimiz, seçip aksiyona çıkabiliyoruz. Karakterlerin hepsinde hafif, güclü saldırı, blok ve kendisine özgü özel yetenek var. Hikaye modunda her bir karakterin kendi işleyışı olduğunu da söyleyeyim, bu da oyunun sonunu değiştiriyor. Peki oyun boyunca ne yapıyoruz? Sadece yedi eski sevgiliyi dövmüyoruz tabii ki.

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

KARAR

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

EKSI İlk seferde marketten ne aldığımı bilemiyor olmam (takti buna). Zorluk seviyesi pek bir dengesiz.





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

Just Dance 2021 ◊

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

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

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

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

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

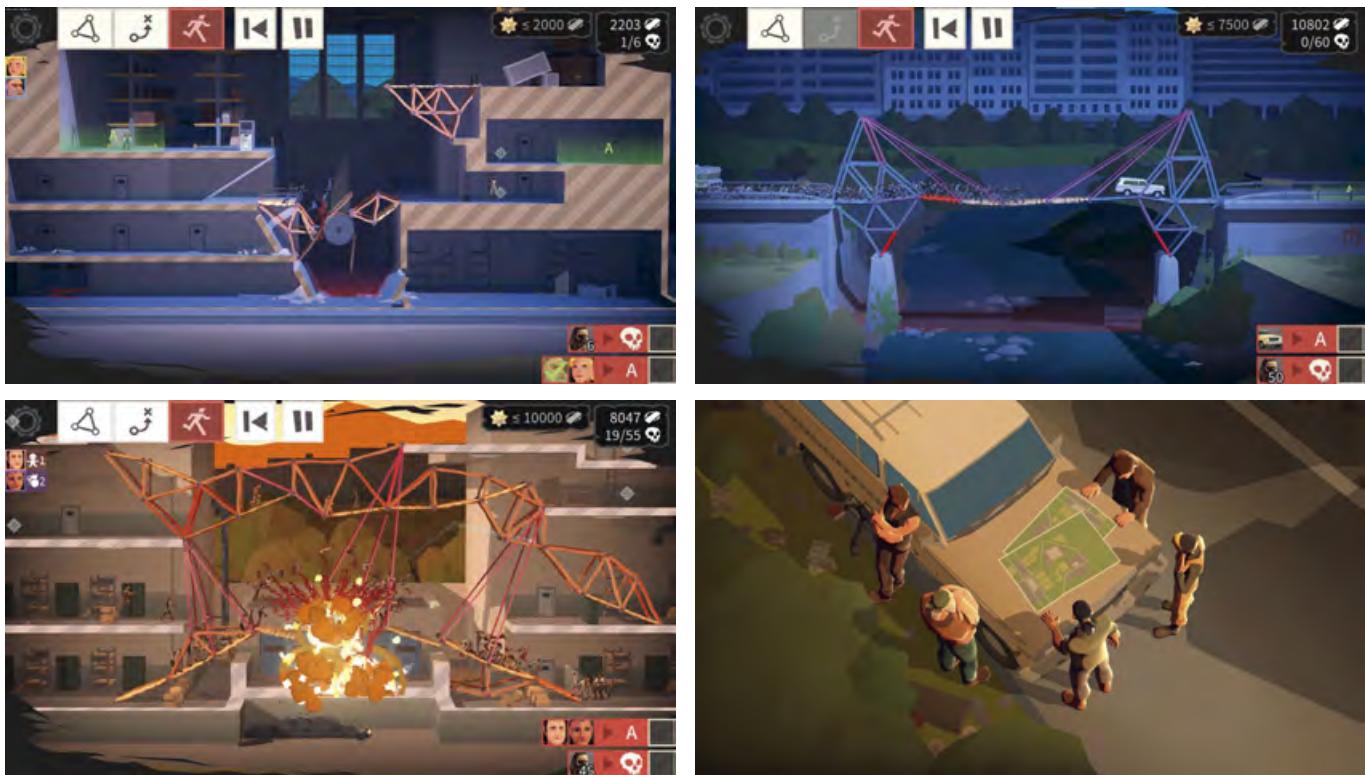
Şimdi bahsedeceğim can sıkıcı durumlar tam da bu konuya alakalı; 41 yeni şarkı ve bir öncekine göre çok da fazla değişiklik sunmayan 2021 için beni cezbedmiyor; kalabalık ve çocuklu evlerde eminim ki çok daha fazla keyif alınacaktır. Diğer kısım 1 aylık ücretsiz, 600 kadar şarkiya eriştiğiniz Unlimited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

KARAR

ARTI Yeni şarkılar, yeni koreografiler

EKSİ Çok az yeni içerik, Unlimited geçince içerik sıkıntısı başlıyor, Unlimited üyeliği çok para.





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

Bridge Constructor The Walking Dead

İki ucu zombili köprüler inşa etmeye var misiniz?

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

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

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

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

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

Lair of the Clockwork God ◆

Hem güldüren hem oynatan bir yapım!

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

konuşmalara yön verebiliyorsunuz. Mizah seviyesinin yüksek olduğu bir oyunda bu özelliğinde olması yapımı büyük artı katyor. Oyunun en çok merak edilecek, oynatacak kısmı hikayesi olduğu için biraz yüzeysel bahsetmek istedim. Size Five Games hikayeye çok önem vermiş, öyle ki oyunu satın aldığınızda yanında oyunun öncesini anlatan Spin-off yapımı Devil's Kiss de ücretsiz olarak yanında hediye ediliyor. Devil's Kiss ise dizi/seçim ağırlıklı bir yapım. Olur da hikayeyi çok severseniz, içindezde daha da detaylandırılabilirsiniz. Lair of the Clockwork God, platform ve point and click türlerinin muazzam buluşması diyebiliriz. Yönettiğimiz iki karakter olan Ben ve Dan üzerinde oyunun tüm mekanikleri ve oynanışı ikiye ayrılrken, karakterlere göre aslında oyun içi tür de değişiyor. Şöyledi ki küçük serseri Dan ile oynarken oyunun platform mekaniklerini kullanıyoruz. Hızlı hareket ediyor, ziplayabiliyor, nesnelerle itiş/çekiş işlemlerinde etkileşime girebiliyoruz. Bitirim ikilideki aksiyon sever, bam bam hareket eden küçüğümüz. Ben ise tam tersi. Uzun boylu, zeki ve tembel. Ben, gerçekten tam bir tembel hayvan. Bahsettiğim point and click öğelerinin hepsi de Ben üzerinde toplanmış. Oyun içerisinde karşılaştığımız bulmacaları çözüyor, eşyaları taşıyor ve onları gereken yerlerde kullanabiliyor.

Oyunada detaylı olmasa da bulunan eşya oluşturma mekaniklerini de Ben kullanıyor. Ben de Dan'ın yapabildiği koşmak, zıplamak gibi hareketleri yapamıyor. Oyunun keyfi de mizahı da bu zıtlılıktan çıkıyor. Oynanış Dan ve Ben'i aynı anda yönetirken onların uyumunu sağlamanzı, birlikte hareket ettirebilmeniz ile keyifli hale getiyor. Örnek olarak uzunca

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

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

◆ Tunahan Ertaş

KARAR

ARTI İki türün muazzam birlüğü.

Mizah düzeyi çok yüksek hikaye.

EKSİ Ses ve müzik daha iyi

olabilirdi. Bölüm tasarımları

harika sayılmaz.

80



Collection of Saga: Final Fantasy Legend

30 yıllık oyunlardan medet ummak!

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

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

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

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



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

KARAR

ARTI Teknik anlamda Switch'e iyi uyarlanmış. Bir Game Boy oyununu günümüzde oynama fırsatı.

EKSİ Grind atmak bayıyor. Artık şu renk paletini genişletseniz fena olmaz ha!

66





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

Professional Farmer: Cattle and Crops

Sonunda Farming Simulator'a bir rakip çıktı!

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

Simulator ve yıllardır önemli bir değişiklik olmadan piyasayamasına rağmen, oturmuş mekanikleri ve muhteşem mod desteği sayesinde her seferinde en çok satan oyuncular arasında girmeyi başarıyor.

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

ve yıllar geçmesine rağmen aynı MB Trac araçlarını görüp durmaya devam ettiğe aklımızda şüpheler çoğaldı ve sonra bir şeyler oldu. Önce yapımcı oyunun dağıtım için rahmetli Professional Farmer serisinin dağıtmıcısı Toplitz ile anlaştı, sezonallık üyelik iptal edildi ve ciddi bir güncelleme takvimiyle beraber oyun piyasaya çıktı. Dağıtmıcının bu esnada inceleme kodu yolladığı basın ve influencerlara "satıştan pay verme" gibi feci bir teklife bulunduğu da belirtmem gerekiyor. Kabul edip etmediğimi oyunun puanından ve yorumumdan anlayabilirsiniz.

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

Eksikler oyunun içine işlemiş

Bir diğer sorun, oyunda ekipman ve araç



PERFORMANS TABLOSU

MSI GL75 Leopard
Intel Core i7-10750H, 32GB RAM
Nvidia GeForce RTX 2060

Ortalama FPS: 44

Ultra Detail, VSync off

Cattle & Crops maalesef detaylı modellemelerini aynı ustalıkla optimize edememiş bir oyun ve RTX 2060 gibi bir canavarın bile canına okuyor. Hedefimiz olan 60fps'i yakalayabilmek ancak detayları biraz kısmakla mümkün olurken oyun her grafik alanında oynanabilir seviyede kaldı. Burada yapımcının güncellemelerle ne kadar yol kat edeceğini de önemli.

Şimdilik, eğer zayıf bir sisteminiz varsa beklemenizde fayda var diye düşünüyorum.



Yeni bir soluk, yeni bir saman balyası

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



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

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

erişmeden (ve ondan sonra çok gecikmeden) kesilmemesi gerekiyor. Bu oyunun size dayatmaya çalıştığı tam kontrol ve mikro yönetim ile de uyumlu. Paranız çok olsa bile çok fazla aracın, çok fazla tarlanın kontrolünüz altına girmesi yönünde cesaretlendirmiyor oyun siz. Yani bir açıdan, FS'nin tam tersi diyebiliriz. İyi bir şey mi, tartışılır, bence bu sizin oyundan neler beklediğinizle de alakalı. Harita bir tane dedik ve boyutları da oldukça büyük. Bunun iyi tarafı modlara bağlı kalmadan çok da sıkılmayacak olmanız, kötü taraf ise her ekipman aldiğinizde kat etmeniz gereken uzun mesafeler. Neyse ki otomatik waypoint modunun harita üzerinden çalışan hali hiç fena iş görmüyor.

Olacakken olamamış ama olabilir de

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

gülün geçin rica ediyorum, hangi ülkenin dilini seçseniz o ülkeye dair isimler koyuluyor geyinlere & tosunlara, kasti bir şey olmadığı gibi adamların bizim bu kadar duyar kasmamızı bekliyor olması da olasılık dışı. Şahsen kendi ismimi bir kuzunun boğazındaki künchede görmekten hiç gocunmam, siz gocunursanız ne ala. Ne diyeyim artık.

Oyunun fiyatı 89 TL arkadaşlar, türe özel bir ilginiz yoksa elbette yüksek gelecektir ve ben oyunun şu haliyle FS serisi kadar iyi olduğunu düşünmüyorum. Bakarsınız Masterbrain Bytes dersine iyi çalışır ve ileride bir inceleme daha yaparız, belki o zamana kadar işler yoluna girmiş olur? ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

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

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

65



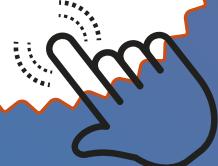
HOW IT WORKS

MERAKLI ZİHİNLERİN EFSANE DERGİSİ



BİLİM VE
TEKNOLOJİNİN
DÜNÜ, BUGÜNÜ
VE GELECEĞİ

Tıkla
indir!



TEKNOLOJİ

BİLİM

UZAY

ÇEVRE

ULAŞIM

TARİH

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

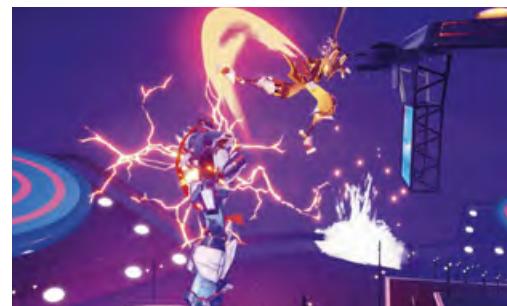
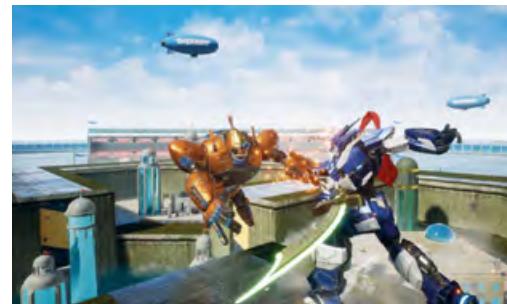
Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

Gezegenimizin doğası mercek altında

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar



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

Override 2: Super Mech League

"Robotumu şarja taktınız mı, sadece soruyorum?"

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

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

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

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

Override 2'nin en büyük problemi, online

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

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Çeşitli robotlar ve kontrol yöntemleri. Yan yana oynamak daha eğlenceli

EKSİ Maçlar birbirine benziyor ve yeterince içerik bulunmamakta.

Oynayabilecek yeterince oyuncu yok ve yapay zeka berbat



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



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

Yaga

Belki bir kabus, belki de en büyük şans!

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

Oyunumuz her anlamıyla Slav folklorunu

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

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

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

KARAR

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



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

Spirit of the North: Enhanced Edition

İzlanda'nın eşsiz manzaraları eşliğinde bir sıkıntı festivali

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

Haliyle, bu tarz oyunlar görmek benim için büyük keyif. Geçen sene inceleyemediğimiz Spirit of the North'un PS5 için elden geçirilen (master diski ışığa tutmuş, yeniden compile etmeden önce şöyle bir çevirip bırakmışlar) yeni versiyonunu görünce de bunca yazı yoğunluğu içinde bile kimseye vermek gelmemişi içimden, RESMEN belamı aramışım. Saat şu an 07:22 ve erken kalkmış falan değilim, henüz uyumadım. Bunun sebebi de

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

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

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

yarım kalmış oyunlara benzıyor ki orada bile çok daha iyi işler çıkartabiliyor gençler. Hikaye size anlatılmadığından oyunda ilerledikçe hem yanınızda dolaşan koruyucu ruhun hem de izlerini takip ettiğiniz yitik medeniyetin hikayesini ufak ufak öğrenmeye çalışıyoorsunuz. Oyun sizin başında tutmayı başarabilirse eğer, bitirdiğinizde "vay be, değişik bir hikayeydi, iyi ki bitirmişim" deme olasılığınız ise hiç yok. Benim gibi hirs yapmadıysanız, bu oyunu oynamak, başında beş saat geçirmek -bitirecek onca oyun varken- gerçek bir zaman kaybı.

Ben düşük beklenilerle başladığım bu oyunda menüden sonraki (menüyü, fontları sevdim) her şeyin tasarımindan, o şeylere göstergelen özenden, oyunun her türlü detayından mutsuz oldum. Yine de eğer Steam üzerinden normal versyonunu almak istiyorsanız 32 TL yüksek gözükmemebilir. Lakin PS5'iniz varsa bu oyuna 179 TL vermeye düşünmeyin bile, cidden kahrolurum. O paraya aldığıınız malzemeler ile 8kg kırı yapar, konu komşuya dağıtırsınız. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

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

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

Yapım Peachy Keen Games **Dağıtım** Whitehorn Digital, Maple Whispering **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch
Web store.steampowered.com/app/1112890/Calico/

Calico

"Bir sahil kasabasına yerleşip kafe açacağım"

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

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

engel değil ama olmaması da gereklidir. Calico'da kendi karakterimizi yaratıp oyuna başlıyoruz. Benim önerim, sevimli mi sevimli bir kadın karakter yaratmanız çünkü erkek yapsanız bile çok "feminem" bir görüntüye sahip olacağı için tavsiye etmem. Yine de siz bilirsiniz. Ben mesela Nazmiye adında bir arkadaş yaratmış ve ortama da bayağı uydu. Nazmiye Hanım'ı yaratıktan sonra oyuna giriş yapıyoruz ve bir zamanlar teyzemizin (hala da olabilir, aunt sonuça) isettiği kedi kafede buluyoruz kendimizi. Elbette kafe eski görkeminde değildir. Kafenin içini sevimli ve pofuduk hayvanlarla doldurmak, mis gibi kahve kokusunu mahalleye yaymak görevimiz. Bunu yapmak için de şehir halkından yardım alıyoruz ve onların meşakkatleri ile ilgilenecek kafemizi genişletiyoruz. Kafemize gelen siparişleri hazırlıyor, lazımları ister satın alıyor yahut kendimiz yetiştiyoruz. Malzemeleri bir araya getirirken de işin büyük kısmı boy gösteriyor. Küçülüyorum ve mini oyunlar eşliğinde aşçılık yapıyoruz. Calico'da bulunan her hayvan sevimli ve pofuduk. Kediler, kutup ayıları, köpeçikler, hepsiyle arkadaş olabiliyor ve beraber takılabilirsiniz. Hatta kafenizi onlarla doldurabiliyorsunuz. Yalnız dikkat edin mutfağı dağıtmaların. Gerçek anlamda birçoğu mutfağa girebiliyor, tereyağınızda güneşlenebiliyor ve kameranın önüne geçerek görüş alanınızı daraltabiliyorlar.

Kontroller ve birkaç ufak hata yüzünden Calico küçük bir cila istiyor. Bunlar bir – iki güncelleme ile halledilebilecek şeyleler. Eğer bambas-

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

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Retro grafikler ve müzikler.

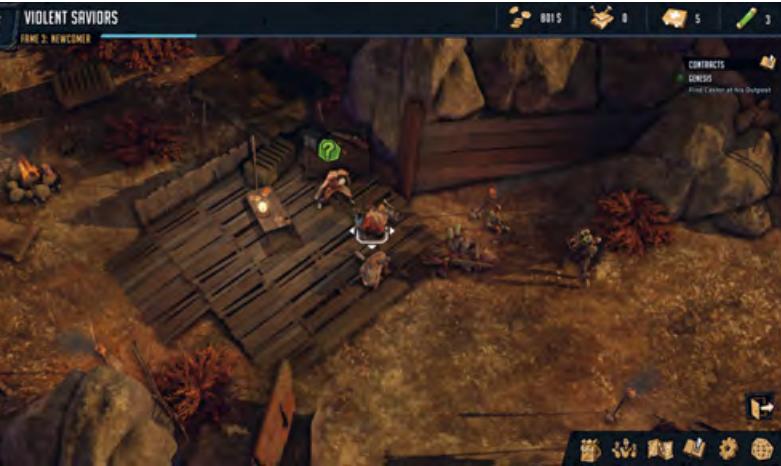
Rengarenk NPC'ler

EKSİ Değiştirilemeyen klavye kontrolleri.

Bazı mini oyunlar. Ara sıra ortaya çıkan teknik hatalar

75





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



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

Dreadlands

Yine bir kıyamet sonrası, yine bitmeyen bir savaş

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

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

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

KARAR



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

Değerli kişisel verilerinizi koruyun!

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



The image shows a physical copy of CHIP magazine and its digital counterparts (tablet and smartphone) against a dark blue background. The magazine cover is yellow with red and black text. It features a large eye icon in a keyhole shape. Headlines include "Sosyal Medya Bağımlılığı", "25 Akıllı Asistan", "GİZLİ FONKSİYONLAR", and "KİŞİSEL BİLGİLERİNİZ NE KADAR GÜVENDİR?". A red circle on the right says "25 YAŞINDA". A white speech bubble on the right says "TAM 144 SAYFA!". The digital versions show the same layout and content.

3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN DÜŞÜREMEMEYECEKSİNİZ!



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

The Signifier

Sıradan bir psikolojik gerilimden fazlası olabilecekken...

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

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

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

The Signifier, çok güzel gerilimli bir maceraya sizin tanık edecekken, bu yaşanan aksaklılar yüzünden sık sık kapattığım bir oyun oldu. Anıalarda gezinme fikri ilginç geldiye, dedektif oyunlarından hoşlanıyorsanız, fiyatı da çok uygun olduğu için denemenizi önerebilirim.

◆ Nevra İlhan

KARAR

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



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

PixelJunk Eden 2 ◊

Hayat bizi oradan oraya sallıyor...

Aslında bu tatlı oyundan böyle derin bir manı çıkarmadığımı, oyunun da bu tür bir mesaj verme çabasına girmeden baştan beliriyorum. Sadece oyunda o kadar çok oradan oraya savruldum ki direkt akılma böyle cümleler geldi. Hatta farklı pek çok düşüncem de oldu ama yerimiz dar. Dolayısıyla oyuna hızlıca geçiş yapmak yararlı olacaktı.

Q-Games tarafından geliştirilen ve dağıtılan Pixeljunk Eden 2, ilk oyuncunun devamı niteliğinde ancak 13 sene önce çıkan ilk oyuna ilgili deneyimim olmadığı için karşılaşmamalı bir inceleme yapmaktan çok yeni bir oyun gibi ele alacağım. Yine de aradaki farkı öğrenebilmek adına okuduğum birkaç makaleden ve ilk oyuna dair izlediğim videolardan ilham söyleyebeğim ki yeni oyuncunun çok daha canlı ve oynanış çeşitliliğine sahip bir yapıda olduğu görünüyor. Yine de oynamadan ilk oyun hakkında bir yargıya varmak doğru olmaz.

Pixeljunk Eden 2'de Grimp isimli karakterleri kontrol ediyoruz. Amacımız her bir bölüm de

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

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

Tüm bunların yanında çeşitli güçlendirmeler ile bölümme başlamanız da mümkün. Bu güçlendirmeler bölümün süresini uzatabiliyorsunuz, yer çekimi açısından kendinize avantaj sağlayabiliyorsunuz ya da bir bitkiden ip ile salınırken ipin dayanıklılığını artırabiliyorsunuz. Evet sallandığınız ip belli bir süre sonra kopabiliyor. Bölüm tasarımları ise son derece hoş. Minimalist bir tasarım kullanılmış olsa da renkli sahneler son derece hoş duruyor. Özellikle pastel renklerin kullanımı bana bir nebze GRIS'i hatırlattı. Renklerin uyumları hareketin akışkanlığını oldukça sevdim. Ama zaman zaman parlayan objelerin de özellikle epilepsi nöbetlerini tetiklemesi oldukça muhtemel görünüyor.

Pixeljunk Eden 2, ilk oyuna doymayanlar için iyi bir deneyim olabilir. Oyun bence cerezlik düzeyde oldukça eğlenceli. Özellikle bölüm içlerinde yeni Grimpler keşfetmek ve bunları oyun içinde kullanmayı sevdim. Üstelik temel oynanış aynı kalısa bile her bir Grimp kendi yeteneklerini de sunuyor. Bir süre sonra koleksiyoncu havasına giriyor ve yeni yeni Grimpler bulmak için çabalıyorsunuz. İlk oyun PS3 ve PC'ye çıkmıştı ama yeni PJE oyununun sadece Nintendo Switch'de yer aldığı da belirtmek istiyorum. ♦ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Renkli dünya, Grimp çeşitliliği
gayet yerinde, hoş müzikler

EKSİ Bir süre sonra tekrara dönenebiliyor.



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

Fitness Boxing 2: Rhythm & Exercise ★

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

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

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

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

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

KARAR

ARTI Hamliğınızı atmak için ideal, antrenman modu hayli eğiticili, soundtrack gayet tatmin edici

EKSİ Sadece tek profil açabiliyorsunuz. Fiyatı epey pahalı.





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

Combat Mission: Black Sea ♦

Rusya'nın Kırım işgalini geri püskürtmek elinizde...

Cok başarılı bulduğumuz taktik savaş oyuları serisi Combat Mission'in, Ukrayna ve Rusya arasındaki çatışmayı anlatan Black Sea bölümü, Steam üzerinden erişime açıldı.

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

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

Combat Mission oyularının fanatiklerini en mutlu eden oyun formatı, insana karşı insan (PvP) oyular oluyor. Zaten yapıcının yıllardır kendi sitesinden oyun satın Steam gibi kanallara ihtiyaç duymamasının nedeni, bu fanatik oyuncuların multiplayer oyun keyfini yaşamak için yapıcının sitesi üzerindeki yük-

sek satış ücretlerini ödemeye razı olmasıydı. Ancak, oyun bilgisayara karşı oynadığınızda da son derece heyecan verici ve sürükleyici görevler sunuyor. Oyun aslında sira tabanlı bir strateji ama karar ve komuta kısmı sira tabanlıken, aksiyon ve çatışma kısmı RTS olarak işliyor. Yani siz önce birliliklerinize nereye gidip ne yapacaklarına dair emir veriyorsunuz... Ardından 60 saniye süren gerçek zamanlı bölüm başlıyor ve bu aşamada birliliklerinize müdahale edemiyorsunuz. Askerleriniz, karşılaşıkları duruma göre yapay zekayı kullanarak tepki veriyor, ateş ediyor, sipere yatıyor, düşmanla çatışıyor... Savaş meydanındaki çatışma hissini en gerçekçi biçimde veren strateji/taktik oyuların biri olmasına rağmen Combat Mission Black Sea, grafik kalitesinin biraz eski/düşük olması nedeniyle, parlak oyun grafikleri isteyenleri çok mutlu etmeyecek. O konuda siz uyarıyorum. Ancak zaten bu oyunun başarısı grafik kalitesine değil, çok detaylı ve derin oyun mekanizmasına dayanıyor. ♦ Cem Şancı

KARAR

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

85



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

The screenshot shows the CHIP Online website with a red header featuring the logo and language selection. Below the header, there are several news thumbnails. One thumbnail on the left shows a smartphone with the Google logo and the text "Google'a pahaliya patlayan 1 saat". Another thumbnail in the center shows a tablet displaying the Netflix app with the text "Netflix 2021 Ocak ayı yapımları". On the right, there are two more thumbnails: one for "iPhone üreticisine Apple şoku" showing a person holding an iPhone, and another for "Rick Grimes ayrıldığını pişman oldu" showing a man's face. The main content area includes sections for "Günün Ücretsiz Yazılımı" (featuring UnHackMe 12.10), "En Çok Okunanlar" (listing articles about COVID-19 data, TV series, and phone comparisons), and "Teknoloji Haberleri".

www(chip).com.tr



chiponlineturkiye



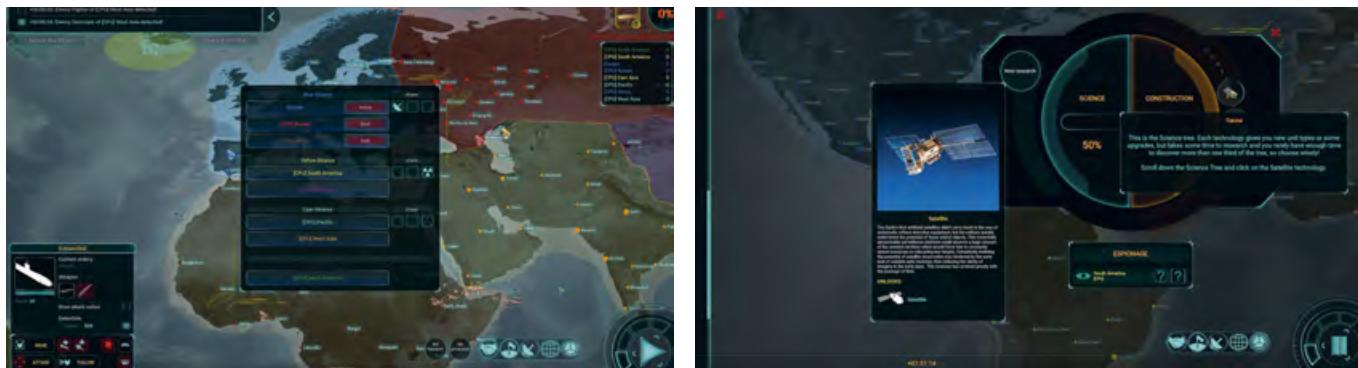
chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR



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

ICBM ⚡

Hava savunması olmayanın hayatı kalamayacağı çağ

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

Oyunun amacı ise, yönettiğimiz ülkenin kıtalara karşı balistik misil yarışında geri kalmadan

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

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

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

80

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

Morkredd ⚡

Gölgeler de karanlık kadar ölümcül olabilir

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

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

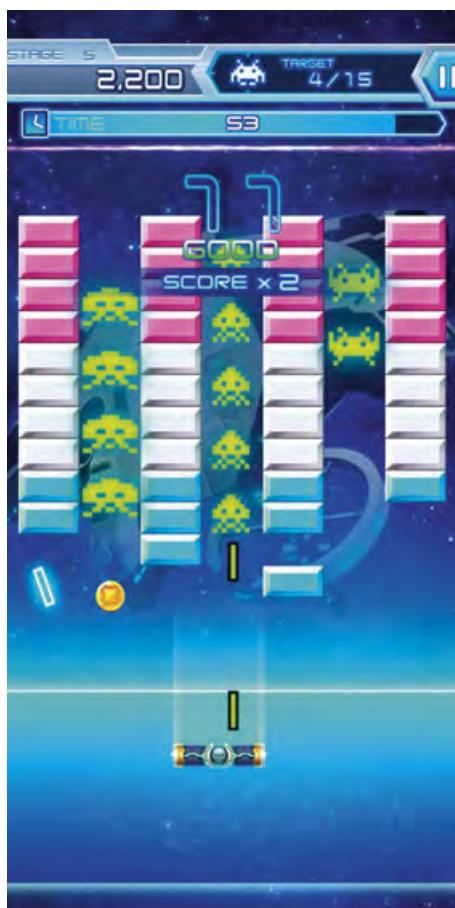
oyunda ilerledikçe size sunuluyor ve çok da derin bir senaryo beklemeyin. Oyun daha çok bulmacalar üzerine kurulu ve grafiksel tarzı da ışık ile gölge üzerine kurulu bir oyun olduğunu ya da aydınlichkeit. Kötü değiller ama. Fazla zorlayıcı olmasa da ve bir oturuda bitirebilmesine karşın Morkredd kendi içinde eğlence de vadediyor. ♦ Rafet Kaan Moral

79



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





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

Arkanoid vs Space Invaders ♦

İki klasik, tek bir oyun!

Geçmişte Space Invaders'la pek içli dışlı olmasada türevi oyunları çok fazla oynadım. Bir Galaxian da vardi hatta. Space Invaders tarzında ama bence daha eğlenceli bir oyun yapısı sunuyordu. Başında sayısal saatler geçirdim. Aynı şekilde Arkanoid de o dönemde skor denemeleri yaptığı en fazla bölüm geçme yarışları yaptığı bir oyundu ama onun uzmanı ablamdi. Rekor kıramıla bilir mi diye saatlerce onu izlediği biliyorum. Tabii bir noktada artık sıkından gamepadi almak için game over olmasını bekliyor olurdum. Yıllar sonra bu iki oyun tekrar karşıma çıktılar ancak bu defa ayrı ayrı değil, güçlerini birleştirmiş halde karşıladılar beni. Arkanoid vs Space Invaders, iki oyunun içeriğini tek bir bünyede harmanlıyor. Uzay aracı dense de benim için bir çubuktan farksız olan objeyi kontrol ederek gelen uzay istilacılarını yok ediyoruz. Aslında Space Invaders'in temeli bu istilacılara ateş etmeye dayanıyor. Bunu biliyorsunuz. Ancak Arkanoid'in temeli top

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

75

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

Tetris Effect: Connected ♦

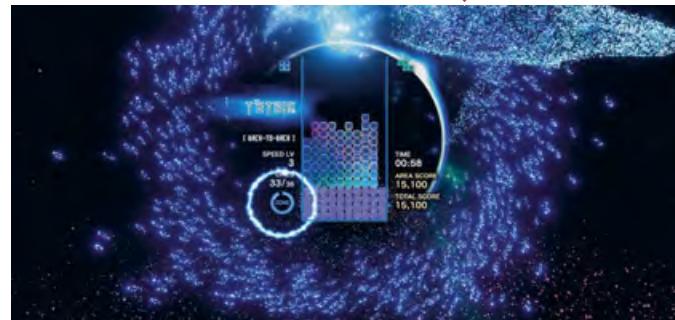
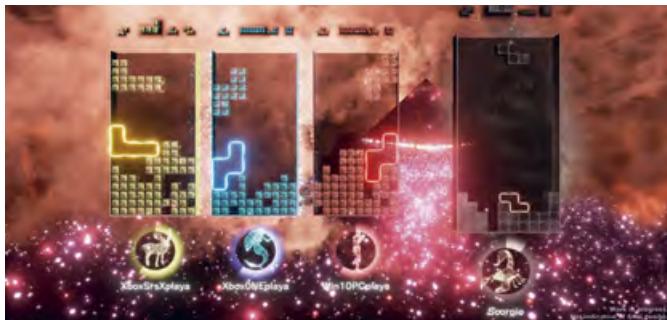
Yılların eskitemediği formül, yepyeni eğlence!

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

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

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

85





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

Alba: A Wildlife Adventure ◆

Eğlendirirken düşündüren bir macera

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

durum olan, yanmış ormanlık alana otel yapılma fikri, bu oyunda da karşımıza çıkıyor. Nadir görünen kuşların yaşadığı sazlıkların olduğu bu alana, ada halkıyla birlikte lüks, 5 yıldızlı bir otel yapılacağını öğreniyoruz. Hayvanların doğal yaşam alanına, otel yapılacak olması Alba'yi sinirlendiriyor ve imza kampanyası düzenleyerek bu inşaatı durdurmayı karar veriyor.

Alba'nın Pinal del Mar'da kaldığı bir haftasına şahit oluyoruz. İhtiyacı olan 50 imzayı bulmaya çalışırken bir yandan da gördüğü hayvanların fotoğraflarını çekip cinsini ve ne olduğunu öğreniyoruz. Çok nadir görülen bir kuşun fotoğrafını çektiğinde ada gazetesine konu oluyor ve böylelikle habitatın korunması daha önemli bir hal alıyor. Bu oyun sayesinde çoğu kuş yaklaşık 40 tane hayvanın Latince isimleriyle birlikte nasıl ses çıkardıklarını ve nerelerde yaşamayı

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

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

◆ Nevra İlhan

80





Tür Yarış Platform iOS Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

Warp Drive ★

Wipeout sevenleri mutlu edecek bir yapılm

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

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

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

75



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Basketball Arena ◆

Daha Kafa Topu'nu bırakamamışken...

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

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



Sokak basketbolundan başlayan basketbol kariyeriniz oyuncularda el koordinasyonu ve vücut çevikliği temali ilerliyor. Yüksekten top atışı, blok koyma, zıplama, smaç basma ve savunmayı geçme gibi özellikler var, olabildiğince çevik olup bir yandan da yorgunluk seviyesine dikkat etmek gerekiyor ki bu sırada diğer takım oyuncunuza da sahaya sokabiliyorsunuz. Bunun yanında Kafa Topu 2'de olduğu gibi süper güçler de bulunuyor. Buzlama, görünmez olma, bomba fırlatma, ekstra zaman, ters yön ve topu dondurma gibi seçenekler mevcut.

Koçlar da oyuna epey oynamabilirlik katıyor oyuna bu arada, üç farklı koç seçeneği var ve bunları taraftar seviyenize göre seçebiliyorsunuz. Koçun özellikleri arttıkça takıma alacağınız oyuncu sayısı da 2'den fazla olabiliyor. Oyunda bizleri başında tutabilecek çok güzel bonuslar bulunuyor. Günlük ve haftalık giriş ödülleri, haftalık etkinlikler oyuna tekrar tekrar geri dönenmenize olanak veriyor. Ben bunu da çok beğendim. Deneyin, seveceksiniz.

♦ Ayça Zaman

85



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. PUBG Mobile



2. Going Balls



3. Among Us!



4. Bus Simulator



5. Homescapes

En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Messiah



2. Football Manager 2021 Mobile



3. Minecraft: Pocket Edition



4. Hitman Sniper



5. Plague Inc.



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Giant Rush!



2. Among Us



3. Roof Rails



4. Hit Master 3D



5. Join Clash 3D

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. RFS: Real Flight Simulator



2. Minecraft: Pocket Edition



3. Earn to Die



4. Hitman Suikastçı



5. Construction Simulator 2014



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Gordon Ramsay: Chef Blast

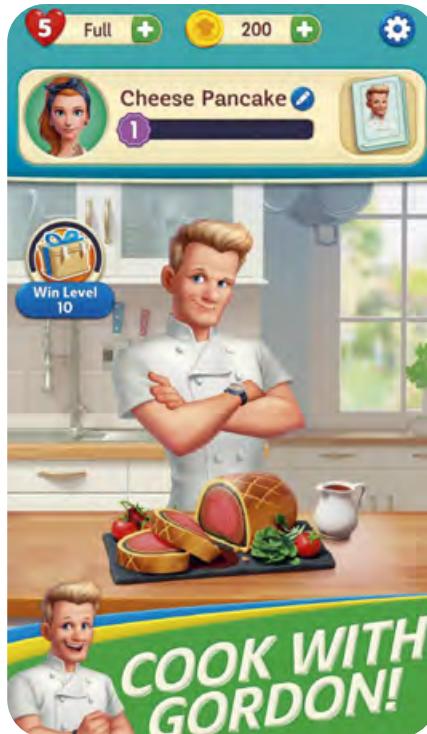
Bir tek mobil cihazlarında seni görmüyordum
Ramsay, artık orada da varsın...

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

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

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

75



PUBG

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

Sayfa
82





PUBG

10. Sezona Merhaba!

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

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

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

VALORANT

2.0 Güncellemesi Yeni Ajanı Beraberinde Getirdi!

Riot Games'in takıtsel multiplayer FPS oyunu Valorant, pandemi sürecinde çıkışmasına rağmen oldukça başarılı bir şekilde ilerlemeye devam ediyor.

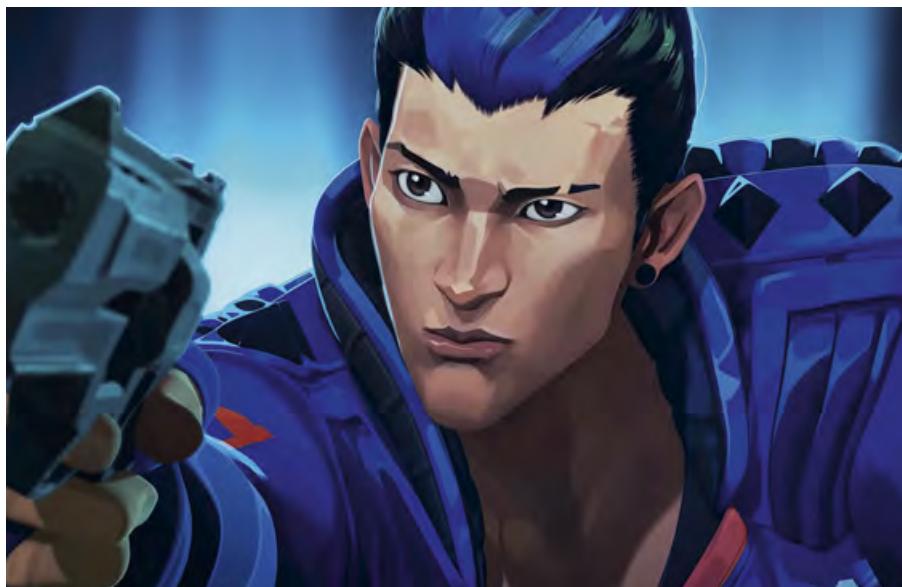
Pandemiden kurtuluğumuz zaman espor organizasyonlarının nasıl gelişeceğini oldukça merak ettiğim Valorant, geçtiğimiz ay yayınıladığı 2.0 güncellemesi ile yeni ajan Yoru'yu görücüye çıkardı.

Yoru bir Japon ve oyuncun oldukça etkili karakterlerinden biri olacak gibi görünüyor. Bir düellocu olan Yoru, Q yeteneği Kör nokta ile serbest bıraktığı bir parçacığın sert bir yüzeye çarptığında kör edici etki yaratıyor. E yeteneği olan Çatkapı ise karakterin ileriye boyut geçidi küresi fırlatmasını ve daha sonra bu küreye ışınlanmasını sağlayan, karaktere hareket kabiliyeti sağlayan bir yetenek. Oldukça ilginç bir yetenek olan Fake At, uygulandığı yerde sahte ayak sesleri çıkarıyor ve bomba alanlarına giriş yaparken aldatmaca yapmak için son derece etkili duruyor. Son olarak Yoru'nun ultisi Boyutlararası Geçiş

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

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

♦ Enes Özdemir



50.000 TL ÖDÜL HAVUZU



TÜM MAÇLARI CANLI İZLE
TWITCH.TV/PUBGTVTÜRKİYE



AXE WD_BLACK

eSports360 WeSportsmedia

SUPRADYN ENERGY PUBG PROTALITY SERIES

Türk PUBG espor sahnesi için büyük mücadele başladı

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

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

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

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

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

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

Grup aşaması maç günleri

◆ Grup Aşaması #1:

23.01.2020 - 24.01.2021 20:00

◆ Grup Aşaması #2:

30.01.2021 - 31.01.2021 20:00

◆ Grup Aşaması #3:

06.02.2021 - 07.02.2021 20:00

◆ Final Aşaması #1:

20.02.2021 - 21.02.2021 - 20:00 TSI

◆ Final Aşaması #2:

27.02.2021 - 28.02.2021 - 20:00 TSI

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

◆ İlker Karas

Rekabet hat sahafada

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



2021'in En İyi Mobil Online Oyunları

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

V4

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

Ayrıca karakterinizi geliştirmek için çok fazla seçenek bulunuyor. Demon Stone'ları farklı şekillerde geliştirebiliyor, eşyalarınızı upgrade ederken tek bir yükselme seçeneği ile değil yine farklı şekillerde gelişim sağlayabiliyorsunuz. Hatta gemleri dahi geliştirmek mümkün.

Çeşitli zindanlar ve PvP alanlarını da hesaba kattığınız zaman V4'un piyasadaki en başarılı MMORPG oyunlarından biri olduğunu söylemek çok da yanlış olmaz. Oyunu dilerseniz App Store, Play Store ile cihazlarınıza veya NEXON Launcher aracılığı ile PC'ye indirebilirsiniz.



Runescape Mobile

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

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

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



Prizefighters

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

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

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



League of Legends: Wild Rift

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



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

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

Black Desert Mobile

Ülkemizde de oldukça sevilen Black Desert Online daha farklı bir oynanış yapısı ile mobil platformlarda da yerini almış durumda. Black Desert Mobile, Android ve iOS platformlarda yer almaktla beraber bir mobil MMORPG için oldukça iyi bir oynanış çeşitliliğine sahip.

Asıl oyuna göre oyun yapısı biraz daha basitleşmiş ve mobil oyuna uygun hale getirilmiş olsa da Black Desert Mobile, 13 farklı sınıfı beraberinde getiriyor. Bunun yanında her bir sınıf beş farklı yeteneği kullanabiliyor.

Bu nedenle oynanış tarzınıza göre doğru yetenekleri seçmek oldukça önemli. Tabii güzel olan nokta mobil oyunda da seçtiğiniz sınıfı uyaniş veya aktarım olarak geliştirebiliyor ve seçiminize göre yeni yetenekler elde edebiliyorsunuz.

Black Desert Mobile'ın klasik mobil oyunlara göre çok daha iyi bir görsel kaliteye sahip olduğunu net bir şekilde söyleyebilirim. Oynanış yönünden de zengin içerik sunan bu mobil oyuna göz atmayı unutmayın derim.



LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
APEX LEGENDS REHBERİ HEDİYE!



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

IMOU Ranger 2

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

Sayfa
91



DONANIM

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

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



AOC AGON AG273QX

Oyuncuların ihtiyaç duyduğu hız!

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

Cazip seçeneklerden bir diğeri de monitörün uzaktan kumandası oluyor. Evet, monitörün ayarlarını değiştirmek için, ekrana uzanmanız bile gerek kalmıyor. USB ile monitöre bağlanabilen bu uzaktan kumanda üzerinden tüm ihtiyaç duyabileceğiniz ayarları yapabiliyorsunuz. Daire desenli olmasıyla dekoratif, aynı zamanda kaymayan tabanlar içermesiyle de masaya sağlam basan bir cihaz oluyor. Eğer yine de ben ayarı monitör üzerinden yapacağım derseniz, ekranın altında bir joystick de yer alıyor, böylece tek noktadan tüm ayarları da yapabiliyorsunuz. Bu arada menü arayüzünde Türkçe dil desteğinin bulunması da sevindirici.

AOC AGON AG273QX, bağlantı konusunda da zengin seçenekler sunan bir oyuncu monitörü oluyor. Monitörün arkasında 2 adet HDMI 2.0 portunun yanı sıra 2 adet DisplayPort 1.4 girişi de yer alıyor. Hatta VGA portu da burada mevcut durumda. Böylece görüntü girişleri konusunda sıkıntınız yok. Ayrıca ses çıkışı ve mikrofon girişi de burada yer alıyor. Ve tabii ki USB portları da unutulmamış.

Monitörde ayrıca hoparlörler de mevcut durumda. 5W'lik çift olarak yer alan bu hoparlörler genel kullanım için gayet yeterli seviyede. Evet, gelelim şimdi monitörün ekran özelliklerine ve sergilediği performansa. Başta da söylediğimiz gibi, monitörün ekran boyutu 27 inç, ekran çözünürlüğü ise QHD, yani 2560x1440 piksel. 27 inç ve QHD çözünürlük zaten birbirini tam olarak karşılayan değerler. Böylece ölçeklendirme tam olarak fit. Bunun neticesinde de iyi bir görüntü netliği elde ediyorsunuz.

Ekranın kavisli olması ise oyuncuların beğendiği bir özellik. 1800R kavis derecesine sahip olan panel böylece oyunlarda sarmalayan bir görüntü sağlayabiliyor. Biz bu monitörde çokça Cyberpunk 2077 oynadık ve sonuçtan çok memnun

kaldık. Ancak tabii ki bu monitör single player oyunlarından ziyade daha çok rekabetçi oyunlar için geliştirilmiş bir model. Zira 165Hz tazeleme hızlarına erişebiliyor ki, bu da rekabetçi oyunlar için önemli bir kriter.

Monitörde yer alan FreeSync 2 HDR desteği ile beraber özellikle AMD ekran kartı sahipleri çok memnun olacaklar. Bu sayede ekran kartı ve monitörün ürettiği kare hızı senkronize oluyor ve bu da görüntü yırtılmalarının önünü kesiyor. Öte yandan 1000 serisi ve sonrası NVIDIA ekran kartı sahiplerinin de bu özellikten yararlanabildiğini belirtelim.

Monitörün diğer özellikleri arasında HDR da yer alıyor. Yüksek Dinamik Aralık DisplayHDR 400 bulunduran monitör, 400 nit parlaklık değerine sahip. Öte yandan monitörde kullanılan VA panel 3000:1 statik kontrast, 50M:1 dinamik kontrast değerlerini de içeriyor ve 1 ms gecikme süresi sunuyor. Bunlar da gayet iyi değerler.

Sonuç olarak değerlendirirsek, AOC AGON AG273QX oyuncular için gayet tercih edilecek bir monitör. AMD Radeon ekran kartı sahipleri için olduğu kadar 1000 serisi sonrası NVIDIA ekran kartı kullanıcılarının da memnun kalacağını düşündüğümüz monitörü şu an piyasada 5000 TL civarında bir fiyat ile bulabiliyorsunuz. Tasarımından görüntü performansına kadar oldukça tatmin edici bir model olmuş doğrusu. ♦

Ercan Uğurlu

KARAR

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

EKSİ -



LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ

HyperX QuadCast S ◆

Yayıncılar için çok başarılı bir seçenek

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

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

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

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

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

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

EKSİ Selef modelden tek fark RGB

92



Rampage KB-R103 Extreme ◆

Uygun fiyatlı ve performans odaklı

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

Klavyenin ağırlığı da gayet yerinde, 1 kilogram seviyesinde. Böylece masaya koyduğunuzda ve esnek ayaklarını da açtığınızda kaymıyor, yazı yazarken veya oyun oynarken yerinden oynamıyor. Rampage KB-R103 EXTREME, mekanik yapıda bir klavye. Outeum Blue Switch'lerin kullanıldığı klavyede, tuş başlıklarını 50 milyon kez basma kadar dayanıklı.

Klavyenin kutu içeriğine baktığınızda 3 adet yedek switch'in yer aldığığini görüyoruz. Yani klavyedeki switch'leri kolaylıkla değiştirebilirsiniz. Clicky + Tactile olarak kategorilenen bu switch'ler, oyuncuların sevdigi, mekanik sesli tuş takımını parmakların altına getiriyor. Yazı yazarken daktilo tadında sesli yapıda olan switch'ler, etkileşim hızı sayesinde uzun soluklu yazılarında konfor sağlıyor.

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

KARAR

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

EKSİ Bilek desteği bulunmuyor

80



AOC CQ27G2U 27 ◊

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

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

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

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

doğru eğip bükebilmeniz de ergonomi açısından büyük önem taşıyor.

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

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

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

AOC CQ27G2U, bağlantı konusunda da zengin seçenekler sunuyor. HDMI 2.0 portlarından 2 adet olmasının yanında ayrıca DisplayPort girişi de yer alıyor. Böylece monitörü aynı anda konsola, bilgisayara bağlayabiliyorsunuz. Üzerinde hoparlörleri de var. 2 adet 2W'lık iyi ses veren hoparlörle gelen monitörde USB ihtiyacı için 4 adet porta da yer verilmiş durumda. Sonuç olarak değerlendirirsek AOC CQ27G2U, 27 inch boyutta kavisli bir ekrana sahip monitör arayanlar için iyi bir seçenek olacaktır. AOC'nın G Line serisinin profesyonel espor oyuncuları tarafından tercih ettiğini de göz önünde bulundurursak, özellikle rekabetçi oyuncular için iyi bir monitör isteyenlerin ihtiyacını karşılayacağını net olarak söyleyebiliriz. Bu modelin fiyatının da şuan 3389 TL olduğunu söyleyelim.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

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

Hoparlör desteği.

EKSİ -

90



IMOУ Ranger 2 / Ranger Pro ◆

Oyun donanımlarını kapı kilidine emanet etmek istemeyenler için

Dile kolay, orta seviye bir ekran kartının 3000+ TL, yeni nesil bir konsolun ise 7500+ TL civarında olduğu, süpersonik bir çağda ve ülkede yaşıyoruz. Yakın zamanda ikinci el otomobil alabildiğimiz bir fiyatta oyun bilgisayarı toplayıp, o otomobilin senelik sigorta bedeli tutarına oyun satın alıyoruz. Haliyle, elimizde olanı korumak da eskisinden çok daha fazla önem arz etmekte.

Güvenlik kameraları deyince yakın zamana kadar aklımıza kocaman kameralar, bolca kablo ve saatler süren montaj işlemleri gelirdi ama çağdaş değil. Ülkemiz pazarına henüz giriş yapan güvenlik sistemleri üreticisi Imou da birbirine benzeyen ancak birbirinden farklı yetenekleri olan iki kamera modeliyle konuğumuz.

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

belirtelim. Kendi üstünde bir siren sistemi bulunan Ranger 2'nin Ranger Pro'dan bir diğer farkı da mesela bebek ağlamasını hissettiğinde telefonunuza anında bildirim gönderebiliyor olması. Peki set üstü bir kamerasının kapsama alanı ne kadar başarılı. Ranger 2, kendi çevresinde 355 derece dönen bilirken yukarı aşağı 5 ile 80 derece arasında hareket edebiliyor. Bu da neredeyse 360 derecede yakın bir görüş sağlıyor. Dilerseniz evde olduğunuzda kameraları gizlilik moduna alıp gereksiz yere kayıt alınmasının önüne geçebiliyorsunuz. Ayrıca iki taraflı ses erişimi ve son derece başarılı bir gece görüş modu da bu etkileyici pakete dahil. Imou Ranger Pro ise Ranger 2'den duvara monte edilebilmesi ile ayrılıyor öncelikle.

Beraberinde gelen aparat ile montaj oldukça kolay, ayrıca eğer isterSENIZ set üstü olarak da kullanılabilir. Ranger Pro'nun görüş açısı da Ranger 2'den bir miktar daha iyi. Kendi çevresinde 355 derece dönen bilirken dikey çekim limitleri ise 0-90 derece. Yani neredeyse eksiksiz bir kapsama alanı sağlıyor, bu da kapı önündeki kullanım performansını yükseltiyor. Ranger 2'de diğer özellikler de aynen Ranger Pro'ya dahil.

Imou Life uygulamasının en keyifli tarafları-

dan birisi de siz evden ayrılmış olduğunuz alanın dışına çıktıığınızda cihazı privacy mode'dan izleme moduna getiriyor olması. Anlık olarak canlı görüntüyü izleyebileceğiniz gibi screenshot alabiliyorsunuz da. Kayıt yapmak isterSENIZ SD Kart veya Imou Cloud'u (ücretli) kullanabilirsiniz. Cihazların görebildiğim en önemli eksiği fişe bağlı olarak çalışma zorluluğu. Elbette IMOU'nun daha profesyonel çözümleri de mevcut.

IMOУ Ranger 2 piyasada 370 TL'ye bulundurken IMOУ Ranger Pro'nun fiyatı 560 TL civarında. Ürünü kullanacağınız yer aralığı veya kapı önü ise Pro'yu, bebeğinize göz kulak yapmak veya beklenmedik bir hareket algılandığında siren sesi duymak istiyorsanız Ranger 2'yi edinebilirsiniz. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Uygun fiyat, yüksek izleme ve doğruluk performansı, başarılı mobil uygulama, gece görüşü harika

EKSİ AC gerilime bağlı kalmak zorunda. SD Card veya Cloud bağlantısı yoksa sadece anlık kayıt alabiliyor



XPG Levante 240 ◆

Etkili bir CPU soğutma çözümü

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

olması kadar, pompa tasarımları da destekliyor kuşkusuz. Cihazın içindeki soğutulmuş düşük buharlaşmalı soğutma sıvısını CPU'da dolaştıran ve kullanılan manşonlu kauçuk borular yardımıyla 240 mm'lik radyatöre yollayan bu pompa, cihazın kalbi konumunda. Burada Asetek'in en yeni soğutma çözümü kullanılmış. Geniş soğutma alanı ve ısı değişim verimliliği sağlayan 0.15 mm'lik mikro kanallı bakır levhadan oluşan bu tasarım neticesinde de ortaya muazzam bir sonucun çıktığını söyleyebiliriz.

600 ila 2000 devir arasında çalışabilen fanların performansı etkili olduğu kadar, gürültü anlamında da kulaklara bayram ettirecek cinsten bir sessizlik sağlama, XPG Levante 240'in en sevdigimiz yönlerinden biri oldu. Sıcaklık ve akustik arasında müthiş bir denge sağlanırken, özellikle hava soğutmalı bir fandan sonra bu tür sıvı soğutmalı bir soğutucuya terfi edecek olanlar da bu durumdan çok hoşlanacaklardır.

Sistem boşta çalıştığında işlemciyi 25 – 27 derecelerde tutan, Benchmark yazılımlarında yük altında ise 55 – 65 dereceler arasında ısı değerlerini sağlayan XPG Levante 240, oyun performansında da gayet etkili sonuçlar üretiyor ve işlemcinin isisini 35 – 40 dereceler arasında dolaştırıyor. Bunlar da gayet etkili değerler

olurken, elbette fanların üretikleri ses değerlerini de ölçtü.

XPG Levante 240'nın üzerindeki fanlar yüzde 25 değerinde çalışıyorken 34 dBA değerinde ses üretiyor. Bu ses, yüzde 50 devir hızında 38 dBA'e, yüzde 100'de ise 45 dBA'e yükseliyor. Bu sonuçlar da genel çerçevede gayet iyi.

İncelemenin başında sistem toplayacaklar için dedik, ancak sistemini güncellemek isteyenler için de gayet tercih edilebilir bir soğutucu çözümü oluyor XPG Levante 240. Eski soğutucunuz ile arada etkili performans farkı alacağınız kesin. Elbette daha uygun fiyatlı alternatifleri de var, onları da değerlendirmek isteyebilirsiniz, ancak onları da yakından incelemek gerek. Şu an XPG Levante 240'ı pazarda 1129 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Eğer iyi ve sorunsuz bir CPU soğutucu arıyorsanız XPG Levante 240 önerimizdir.◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Gerçekten başarılı soğutma performansı. Malzeme kalitesi.

RGB desenli tasarım.

5 yıllık garanti.

EKSİ Manuel RGB denetleyicisi yok



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
94

2021'İN MERAKLA BEKLENEN FİMLERİ VE DİZİLERİ

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



2021'İN MERAKLA BEKLENEN FİMLERİ VE DİZİLERİ

FİLM 22 ARALIK 2021

MATRIX 4

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

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

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

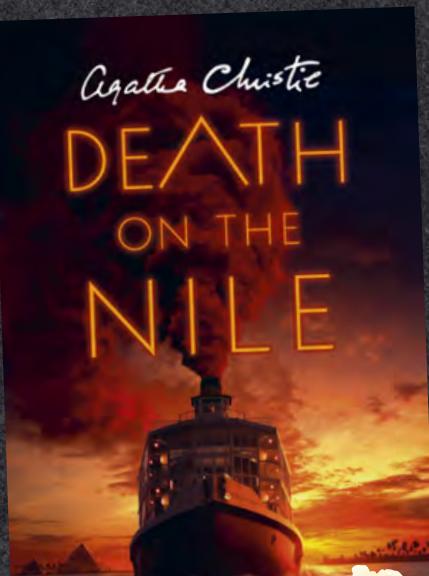
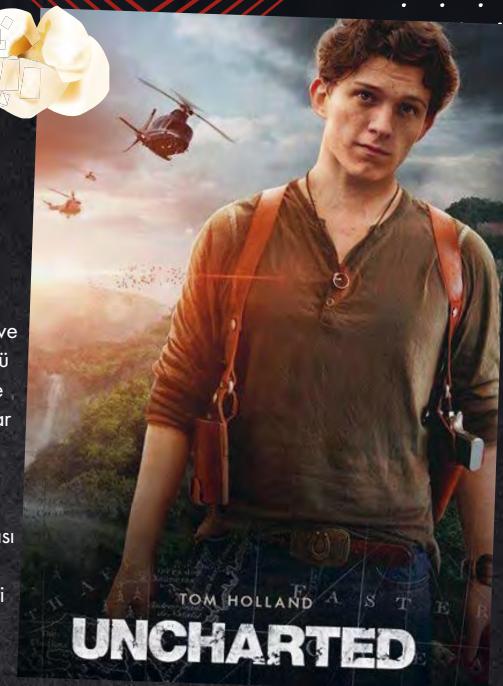


FİLM**16 TEMMUZ 2021**

UNCHARTED

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

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

**FİLM****5 KASIM 2021**

ETERNALS

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

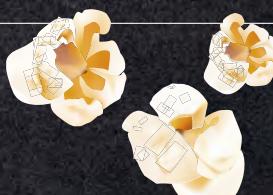
(Yakından tanıdığımız Thanos, hem deviant hem de eternal geni taşımaktadır) 1970'lerin en sevilen çizgi romanlarından olan The Eternals, Jack Kirby'nın oluşturduğu bir dizi. Hatta diziden de öte, Marvel Evreni içinde önemli bir yapıştı. Eternallar tarih boyunca pek çok farklı karakterle karıştırdı. Mesela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

**FİLM****17 EYLÜL 2021**

DEATH ON THE NILE

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

çözmeye çalışıyoruz. Hikâyemiz Nil'de ve bir gemide geçiyor. Hikayeye göre sosyetik Linnet Doyle ve yeni kocası, balayı geçirmek üzere Nil Nehri'nde son derece lüks bir yolculuğa çıkarlar. Agatha Christie romanlarının ünlü, Belçikalı olduğunu sürekli vurgulayan, kısa ve tıknaz dedektifi Hercule Poirot da aynı gemiyle tatil yapmıştır. Doyle'un öldürülmesi dedektifi-mizin tatilini yarida keser ve gemi içinde gizem dolu bir soruşturma başlar. Bayılırım gizem çözmeye diyenlere kitabı da filmi de kaçırma-yın derim. ♦



boyu sürelen mücadelemini izleyeceğiz. Yeni karakterler tanıyacak olmamız bir tarafta dursun, benim en merak ettiğim şeylelerden biri Thanos'u tekrar görüp göremeyeceğimiz. Eternals 5 Kasım 2021'de vizyonda olacak. ♦



FİLM 1 EKİM 2021

DUNE

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

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

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



Dizi

AMERICAN HORROR STORY 10.SEZON

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

ların yanında sıra dışı bir isim daha dizide yer alacak: Macaulay Culkin. Şu bizim Evde Tek Başına'nın akıllı sevimli Kevin'i. Sıra dışı deme sebebim de kendisini çocukluktan bu yana ilk kez ciddi bir projede göreceğim olmamız. Culkin de şöhreti genç yaşta yakalayıp, onunla başa çıkamayanlardan olup saçma sapan bir genç haline gelmesi ile konuşuyordu. Bakalım yıllar oyunculuğuna neler getirdi, ondan neler götürdü.

Her sonbahar yeni sezonu ile FX'de yayınlanan dizi korona virüs engeline takılmış ve 2020 yılında gelmesi beklenen sezonu 2021'e ertelenmişti. AHS 10. sezonunun Eylül 2021'de yayınlanması bekleniyor. ♦

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



Dizi

RESIDENT EVIL

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



Dizi

ERŞAN KUNERİ

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



Dizi

WANDAVISION

Disney+'ın 15 Ocakta başlayan yeni Marvel dizi WandaVision, Wanda Maximoff adını diğer Scarlet Witch'in ve Vision'un hikâyesini anlatıyor. Altı bölümden oluşan bu mini dizi, Marvel sinematik evreni ile bağlantılı olacak. Daha önce de Scarlet Witch ve Vision olarak gördüğümüz oyuncular Elizabeth Olsen ve Paul Bettany karakterlere bir kez daha hayat veriyorlar. Dizi oldukça farklı bir Marvel dizi, bu bir sitcom. En azından öyle başlıyor. Sitcom gibi Marvel dizi mi olur demeyin, yapmışlar ve bence süper olmuş. İlk iki bölüm ile Tatlı Cadı'yı animsatılan dizi nostalji severlerin kesinlikle begeneceği bir yapımdır. 60ları, 70leri, 80leri aşırı seven birisi olarak kahramanlarımızın farklı dönemlerdeki hallerini görmek benim için çok keyifliydi. Aslında dizi yaşanmış ve yaşanacak birçok olaya göndermelerle dolu ve işi o yönde değerlendirdiğinizde olaylar eğlenceli olmaktadır çırpı içinzizi burkabiliyor. Dizi her ne kadar eğlenceli bir şekilde başlamış olsa da sonlara doğru büyük bir kaosa giriyor.

Spoiler vermeden şunu söylemeliyim ki Wanda, Avengers: Infinity War'da yaşadığı trajediden sonra bizi kendi yarattığı gerçekligine çekiyor ve o gerçeklik git gide yıkılmaya başlıyor. Ayrıca Wanda'nın hikâyesi aslında 2022'de çıkacak "Doctor Strange in the Multiverse of Madness" filme bir ön hazırlık niteliğinde. 12 Şubat'ta son bölümünü yayınlanacak bu mini dizi bence en iyi MCU yapımlarından biri. ♦

ANİME

SHAMAN KING

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



KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

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

TOWER OF GOD

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

mak üzere maceraya atılır. Kule, geçilmez kapılar tarafından korunmaktadır ve mühürüdür. Nadir durumlarda, sadece olağanüstü insanlar kapıları açıp Kule'ye girebilirler. Bu insanlara da Kuralsızlar denir. Bam da seçilmemiş birisi olarak Kule'ye girmiş ve bir Kuralsız olmuştur. Seçilmiş olan Kurallı denilen kişiler ile birlikte Kule'ye tırmanmak zorunda kalan Bam, bunun zorlukları ile de karşı karşıya kalacaktır. Üstelik Kule'ye tırmanmak hiç de kolay değildir. Kule'nin her katında farklı bir zeka yahut güç testi uygulanmaktadır ve testlerin zorluğu gitikçe artmaktadır. Aslında Kule'ye tırmanmakla ilgilenmeyen, tek amacı Rachel'ı geri kazanabilmek olan Bam'ı ihanetler ve sınavlar ile dolu büyük bir macera beklemektedir.



Bu macerada Bam gerçek gücünü keşfedecek ve yeni dostluklar elde edecektir. Minik bir spoiler; sezon finalinde sinirden kudurup söylemeye ve yeni sezon için gün saymaya başlayacaksınız.

◆ Olca Karasoy Moral

Dizi

ALICE IN BORDERLAND

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



OSLO, 31 AUGUST

Yıllın ilk çeyreğinde, yani pandeminin hayatlarımıza formatlamasının ilk yaş gününe yaklaştığımız zamanlardayız. Zihnimizin o vakitlerde tasavvur dahi edemececeği kadar yaşam alanımızın sınırlandığı bir distopya türevinde, hayatı kalmaya çalışıyoruz. Zaman algısına çelme takan bu illetle savaşırken, vakti boş akitmamaya endekslü minik kazanımlar peşindeyiz. Hazzılıksız yakalanan bu yeni yaşam biçimine herkes farklı reaksiyonlar vermiş olsa da sanırım birçoğumuzun mesai ayırmak üzere ortaklaşlığı ilgi alanlarından biri sinema ve onun büyülü dünyası.

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

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

Anders'in ne olmak istemediğilarındaki netliği, Thomas'ın çizdiği rollere olan yanıtlaşma hissiyle kesinleşiyor.

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

gün aynısına uyanan, yaşı ile paralel giden misyonları bir bir yerine getiren bireylerin hayatının bir benzerini kurabilmek için, tekleyen silahındaki tüm mermileri harcasa da beynini kemiren aidiyetsizlik ve boşluk hissi ile baş edemiyor. Bu farkındalık halinin altında eziliyor, ufalanıyor.

Toplumsal norm ve misyonları kabul ederek yaşamı standardize etmeye ve kurumlar üzerinden taahhütlenen bireylige zihnen kendini hazırlasada, tüm bunların karşısında bomboş hissedilen Anders'in oradan oraya savruluşunu duyguya geçişlerini yaşıyoruz. Öğretilmiş hayallere dair herhangi bir arzu beslemedi karakterimin vazgeçisini onun donuk gözlerinden izliyoruz.

Gezegenden yok olup gitmemizin ya da var olmamızın hayat akışında zerre etki yaratmadığı gerçeği; doğan gün ile tam saatinde kusursuz işleyemeye başlayan tramvay, yerli yerinde kırıtsız duran boş yüzme havuzu gibi öğeler ile metaforik olarak anlatılıyor. Bu depresif karakter üzerinden büsbütün gerçekliğin iliklere kadar hissedildiği evrensel dram; hayatımıza, modern dünyaya ayna tutuyor. Bu türün alışılmışının aksine uzun diyaloglar filmin ağızkanlığını artırırken, Anders'in gözünden, duran ancak genel çerçevede akan zaman temasını hedef alan yakın planlar, yaşanmışlık ve boşluk olgusunu perçinliyor.

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





DC Comics tarafından 2021 nasıl
geçecek?

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

Wonder Woman Mitolojisi Büyüyor!

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

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



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

James Tynion, Joker ve Batfamily

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



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

Wally West ve Bendis'in Justice League'i

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

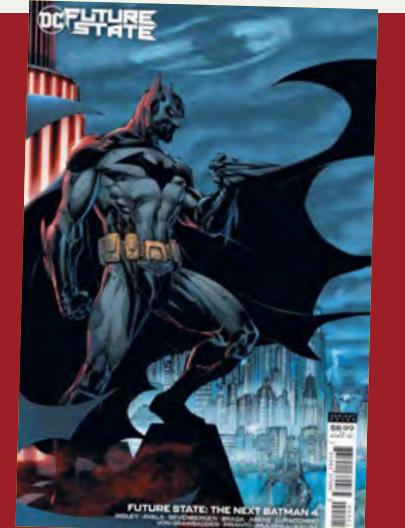
Yazımızın sonlarına yaklaşırkten iki büyük haberde de en sona sakladık! Yepyeni isimlerden olacak Justice League kadrosuna hepimizin yakından tanıdığı, en azından bir serisini okuduğumuz Bendis geçiyor! Yurt dışı kaynaklarda yapılan eleştirilere göre (kişisel olarak haklı bulduğumu söylemeliyim) Bendis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

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

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

BATMAN!

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



AYIN VARYANTI

Kapak: Immortal Wonder

Woman Exclusive Cover

Çizer: Tiago Da Silva

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

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



OTAKU CHAN

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

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

Kiyamet alametleri gibi kötü kötü pek çok şeyle karşılaştığımız 2020 yılında bile en iyiler listesine girebilecek seriler gördük. Şöyledir oturulta da izleyip keyifleneceğiniz bazıları arka planda kalmış iyi animelerden birkaçı.

Arte

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

Ascendance of a Bookworm

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



gibi problemlerle yüzleşmek durumunda kalıyor. Eh, bir de kitabı sevdalısınız, zaten bu seri sizin hayli hayli mutlu ediyor.

Beastars

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



Deca-Dence

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

Dorohedoro

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



türmüştü gibi. Hâlâ mangası daha mi iyi diye düşünmektediyim gerçi. Seri, body horror denne türe girdiğinden genellikle grotesk şiddet sahneleriyle dolu olsa da, karakterler o kadar büyleyici ki elinizde olmadan kitleniyorsunuz. Mutlaka izleyin.



Fruits Basket

Fruits Basket eski ve klasikleşmiş animelerden biri. Gençler tek再n buluşturmak için yeni bir animasyon yapılmıştı. Ve bu sene ikinci sezonunu izledik. Romantizm, komedi ve dramanın benzersiz karışımı denebilir seri için. Genellikle çok üzücü geçse de serideki lanetli ailemizin duygusal meseleleri ele alındıkça, çözüldükçe beklenmedik bir şekilde umutlu da hissediyoruz.

Golden Kamuy

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



Great Pretender

Makoto Edamura Japonya'nın en büyük dolandırıcısı. En azından Laurent Thierry tarafından alt edilene kadar kendisi hakkında böyle düşünüyor. İşin ilginci Thierry de onu çırayı olarak almak istiyor.

San Francisco'dan Singapur'a, Londra'ya dünyayı gezen Edamura, büyürken suçlu seçkinleri dolandırı dolandırı işinin püf noktalarını öğreniyor. Ocean's filmlerini sevenler bunu da kesinlikle izlesin. Hiro Kaburagi'nin (91 Days, Speed Grapher) yönettiği Great Pretender, göz kamaştırıcı güzellikleri, güzel manzaraları ve harika caz müziğiyle yüksek oktanlı bir soygun draması.



Akudama Drive

Danganronpa'nın yazarından ve Tokyo Ghoul'u çeken stüdyodan Suicide Squad'ın anime versiyonu gelse nasıl bir şey olurdu derseniz, burunun Akudama Drive. Japonya'nın Kansai bölgesi çok uzak olmayan bir gelecekte hologramlarla, hava gemileriyle ve infazlarla dolu tuhaf bir distopik bilim kurgu dünyasına evriliyor. Akudama olarak bilinen bir grup suçluyla şans eseri karşılaştıktan sonra sıradan bir genç kadının başından geçenleri konu alıyor hikâye. Ve ilerledikçe bir şiddet şovuna dönüşüyor seri. Bu açıdan herkese uygun olmayı bilir.

Jujutsu Kaisen

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



Toilet-Bound Hanako-kun

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



Keep Your Hands off Eizouken!

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



Kısa kısă

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



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

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

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

Unutmadan, Youtube kanalımızı takip etmeyi unutmayın!

The National Entertainment Collectibles Association (NECA)

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

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



"Sar abine 2 kilo NECA!"

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

Bir arkadaşımın yurtdışından getirdiği figürleri bana hediye etmesi de tuzu biberi oldu tabii. Özellikle ilgilendiğim korku karakterlerini çok iyi yansitan tasarımları, kaliteli modelleri ve başarılı boyalı işçilikleri ile NECA markası bir anda gönlümde taht kurmuştu. Farklı serileri, geniş karakter havulları ve fiyat performans anlamında beni üzümüyor olusları da peşerine düşmem sebep olmuştu. Tabii başarısız oldukları dönemler, figürler var mı, var. Fakat benim için başarılı işleri olan bir marka idi.

Peki kimdir bu NECA, ne iş yapar?

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

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

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



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

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



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

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

FSD / NECA TOP 10 LİSTESİ

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

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

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

Figürcünün Seyir Defterini buraya kadar okuduğunuz için hepинize teşekkür ederiz. Youtube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmemi, Twitch üzerinden yaptığımız haftalık yayınımızına katılmayı ve figürcünseynizdefteri.com'u ziyaret etmemi unutmayın. Bir sonraki ay görüşunceye kadar kendinize dikkat edin!

◆ Ahmet Gezer



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Konumuz kutulu oyun dünyasında
2020'nin iz bırakanları!

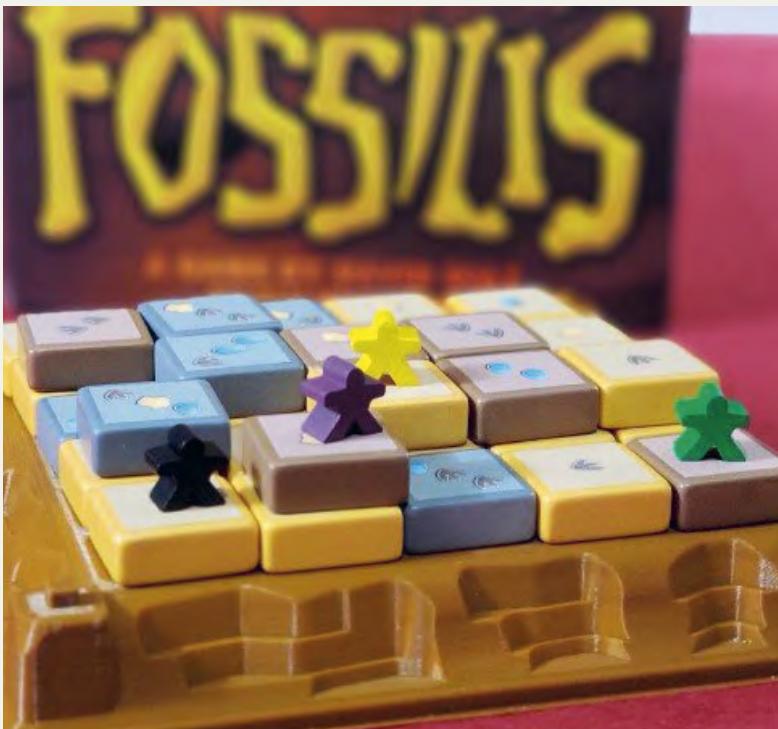
Kabul edelim 2020 çögümüz için bir Stephen King romanı havasında geçti. Bir sürü kötü olay peş peşe gelerek hayatlarımıza kasvetli bir havaya dönüştürdü. Ama bu cansızca senenin hiç mi güzellikleri yoktu? Elbette ki vardı ve ben de sizler için bazlarını bir araya getirdim. Görünen o ki evlerimizde bir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

10) Tekhenu: Obelisk of the Sun

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



Tekhenu: Obelisk of the Sun



9) Fossilis

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

8) Tang Garden

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



Tang Garden



7) Tidal Blades: Heroes of the Reef

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

6) Dwellings of Eldervale

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

5) The Castles of Tuscany

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



Dwellings of Eldervale

4) Dungeon Drop

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

3) Gloomhaven: Jaws of the Lion

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

2) Etherfields

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



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

1) Kingdom Rush: Rift in Time

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

Kingdom Rush: Rift in Time ile de listemizin sonuna gelmiş bulunuyoruz sevgili okur! Umuysorum

listedeki oyunları beğenmişsinizdir.

Önümüzdeki ay yeni oyunlarla tekrar görüşmek dileğinde kendinize çok iyi bakın. ♦ **İmge Melisa Şatlı**



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayer sevgiliye leziz sürprizler yapalım!

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

Akıllı Telefon Başlığı

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

Worbla sağlamdır

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



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

EVA sünder, esnekdir

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



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

Okumak önemli

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

Doğru ekipman

Cosplayde en çok unutulan konu ekipmandır. Üzerine çalışacağınız malzemenin türünyü iyi bilmiyorsanız, hangi ısida esnemesi gerekiñi veya kumaşa göre makine hızı derken kafanız karışabilir. Bir cosplayer veya cosplayer olmayı hedefleyen herkesin

ihiyaçısı olan özel ekipmanlar vardır. Buna sıcak hava tabancası, dremel, dikiş makinesi dahildir. Kocaman bir dikiş makinesi almanızda da gerek yok. Taşınabilir çok kullanımı dikiş makineleri bulabilirsiniz. Sıcak hava tabancalarının da çoğu çantali ve içerisinde özel birkaç parçasıyla satılıyor. Acil olmasa bile her cosplayerin bu 3 ekipmana ihtiyacı olduğunu düşünenlerdenim. Üçünden birini sevdiceğinize alabilirsiniz.

O kumaş senin, bu kumaş benim

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

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

En mükemmel hediye

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

Kullanışlı manken

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

Kalbinizden gelen

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

◆ Ceyda Doğan Karaş





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr [Cem_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

Ubisoft ve Star Wars?

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

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

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

kimsenin umurunda değildi.

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

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

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





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

FromSoftware de olmasa

Bazen eskiden gücümüz neydi, şimdine kaldi elde gibisinden düşündürmek. 33 yıl önce oyunlar ve bugün oyunlar olarak baktığımda gördüğüm şu, artık kimse mazide kalan dergi yazarı tıplemesine ihtiyacı yok. Bunu duymak kimseyen hoşuna gitmeyecek elbette. Özellikle benim geçmişte yaşayan arkadaşlarımın. İki ana konu var ama düşünmek istedigim, diğeri "abi sizler efsaneydiniz, ah be abi!" diye bağırrarak dergi almayan insan tıplemesi. Sayın kardeşim LEVEL matbu olarak çıkan son dergi. Bunu almadıysan beni neden övüyorsun? Pahalı mı? Değil. Sen okursan biriktiriyor olman, arşivlemen ve bana gelip "kadir kıymet bilirim" demek yine gidip abone olmaliydin. Biraz üzerine düşün. Bu iki konunun kesiştiği noktada alım gücü faktörünü düşünmez ve ilk girdiğim konudan ilerlersek, oyuncu artık çözümüne

ulaşmak için delirdiği oyumlara sahip değil. Bin lira verdiği oyunun kendisi kendini bitirmesini bekliyor neredeyse. Son ekran ile arada geçen zamandan beklediği de bir şov. Bizlerin otuz yıl önceki gücümüz oyuncuları ipten almak, noktası noktasına adım atlamadan, o çok beklenilen son ekrana ulaşma garantisini vermekti. Şimdi yolları işaret eden, objeleri harelere belirten, neredeyse dur ben yaparım diyerek gamepadı ele alan bir yapıdan bahsediyorum. Burada yırtınsam da istediğim gibi ölüm dağitan, bin türlü zorlukla oynanan oyular beklesem, olacak iş değil. İlkisinin arasında bir yol olabilmeli, yani ya zorlukla boşşmayı tercih edene ödül olarak pek çok ekstra vermelii, ya da yardım faktörleri azaltılabilmeli. Azaltılmış hali ile oyunun downloadu daha ucuzu satılabilir belki de? Profesyonel oyuncu versiyonu

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





Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com [@ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

Tolkien'in evi yaşasın!

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

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

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

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





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

Sensin hayal kırıklığı!

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

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

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

sezonu bitirdim. Ağlattı hıncırlar. Yıllarca nasıl izlemişim şaşkınmış, adamlarla büyüğük resmen. Dedim ki baştan başlayayım, 15 sezon abi. Yok yani. Üşendim sonra bir baktım Cobra Kai olmuş 3 sezon. Heh dedim şimdi deli izlerim bunu. Bir günde bitti! Oturup tüm günüme diciye harcamış ve çılgın beğenliğimi itiraf etmemiyim.

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

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

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

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





NEXT LEVEL

LITTLE NIGHTMARES II

Gerilim dolu bir platform klasiği
olmaya adım adım...

YAYINCI
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

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 Karas
Eda Aydın
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Süngü
Hasan Elmaz Ofke
Gizem Kiroğlu
İlker Karas
İmge Melisa Satlı
Mahmut Karslıoğlu
Merve Çay
Metehan İğneci
Nevra İlhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Şahin Derya
Şeymanur Özgür
Tolga Yüksel
Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokya
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: Küstepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, **Faks:** 0 212 410 35 81

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık

FİPİP üyesidir.

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

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.

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



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

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

Darüssafaka
1863 EĞİTİM
KURUMLARI

S1MPL3
NAVI, CS:GO

SIFIR NOKTASINDA REKABET

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



PRO X SUPERLIGHT



KAZANMAK İÇİN OYNA